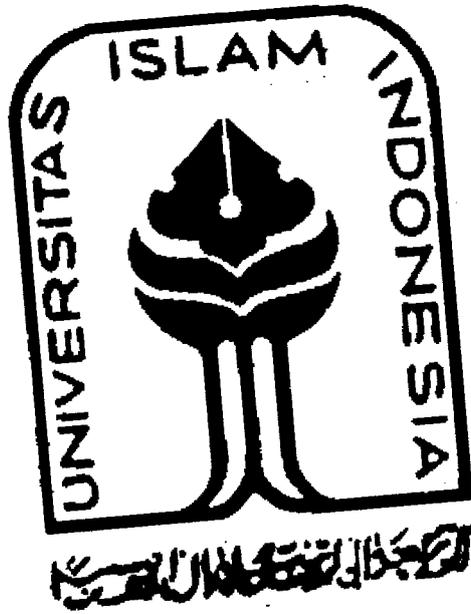


TUGAS AKHIR

PERPUSTAKAAN FTSP UH
HADIAN/DELI
TGL TERIMA : 27 Mei 2005
NO. JUDUL : 202153
NO. INV. : 612 (30024) S3.001

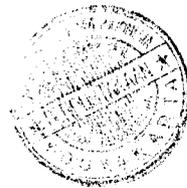
PUSAT KERAJINAN TASIKMALAYA

Pemanfaatan Potensi Gunung, Sungai dan Sawah dalam Kesatuan Karya Rancangan Pusat Kerajinan

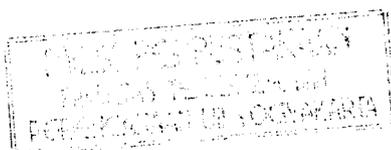


Disusun Oleh :
ASRI JUARTIKA
01 512 247

Dosen Pembimbing :
Ir.H.Fajriyanto, MTP



JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
2005



LEMBAR PENGESAHAN

JUDUL

PUSAT KERAJINAN TASIKMALAYA

*Pemanfaatan Potensi Gunung, Sungai dan Sawah dalam Kesatuan Karya Rancangan
Pusat Kerajinan*

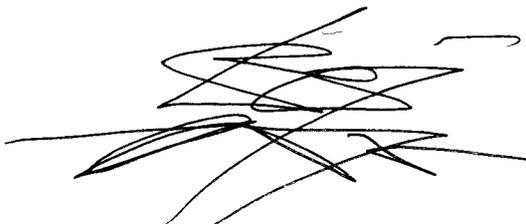
Disusun oleh :

ASRI JUARTIKA

01 512 247

Laporan ini telah diperiksa dan disahkan oleh :

Mengetahui Ketua Jurusan



Ir. H. Revianto Budi Santosa, M.Arch

Dosen Pembimbing



Ir. H. Fajriyanto, MTP

Persembahan

Kupersembahkan karya kecilku ini untuk:

*Bapak dan Mama yang telah memberiku baik spiritual maupun material dan selalu mendorongku untuk tetap bisa menjadi yang terbaik,
Adik-adikku Fajar Rosliatika dan Rahman Megatika yang selalu memberikan semangat dan membuatku semakin dewasa.
Chayanku dan Cintaku Mas Dedy Rinaldy, ST yang selama ini selalu menemaniku dalam suka maupun duka, "u are my sweet heart".
Sobat-sobat kentalku Nila, Anie, D'Jun yang selalu menjaga kekompakkan persahabatan kita selama 4 tahun ini, "my best friend is the one that brings out the best in me. U are my best friend forever".
Lilis dan Yantie yang selalu meluangkan waktu untuk mendengarkan curhat dan membantuku dalam mengerjakan tugas akhir ini, thanks ya
Tidak lupa juga untuk semua teman-teman yang telah membantu dalam mengerjakan tugas akhir ini, yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu terima kasih banyak,*

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT karena berkat rahmat, taufik dan hidayahnya, penyusun dapat menyelesaikan penulisan tugas akhir ini dengan sebaik-baiknya. Pada kesempatan ini penyusun mengambil judul “ Pusat Kerajinan Tasikmalaya” dengan pemanfaatan potensi gunung, sungai dan sawah dalam kesatuan karya rancangan pusat kerajinan.

Tugas akhir ini bertujuan merancang pusat kerajinan tradisional Tasikmalaya yang didukung oleh potensi alam di sekelilingnya, seperti gunung, sungai dan sawah sehingga dapat menghasilkan sebuah kesatuan karya rancangan pusat kerajinan.

Selama proses tugas akhir ini, penyusun telah banyak mendapatkan bantuan, bimbingan serta pengarahan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penyusun ingin menyampaikan ras terima kasih kepada :

1. Bapak Ir. H. Widodo, MSCE, Ph.D selaku Dekan FTSP UII.
2. Bapak Ir. H. Revianto B. Santosa, M.Arch selaku Ketua Jurusan Arsitektur FTSP UII.
3. Bapak Ir. H. Fajriyanto, MTP selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan arahan petunjuk yang sangat membantu dalam proses tugas akhir ini sampai selesai.
4. Bapak Ir. H. Hanif Budiman, MSA selaku koordinator tugas akhir.
5. Kepala Kantor Kecamatan Manggungjaya dan staff yang telah membantu dalam penyediaan dokumen-dokumen yang dibutuhkan.
6. Bapak dan mama tercinta dan kedua adikku Fajar Rosliatika dan Rahman Megatika di Ciamis yang selalu memberikan doa, dukungan dan semangat.

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Pengesahan	ii
Lembar Persembahan	iii
Kata Pengantar	iv
Daftar Isi	vi
Daftar Gambar	x
Daftar Tabel	xii
Abstraksi	xiii

BAB I PENDAHULUAN

I. PENDAHULUAN	1
II. LATAR BELAKANG PROYEK	3
III. LATAR BELAKANG PERMASALAHAN	5
IV. PERMASALAHAN	7
IV.1 Permasalahan Umum	7
IV.2 Permasalahan Khusus	7
TUJUAN DAN SASARAN	7
V.1 Tujuan	7
V.2 Sasaran	7
V. BATASAN DAN LINGKUP PEMBAHASAN	8
VII.1 Batasan	8
VII.2 Lingkup Bahasan	8
VII. METODE PEMBAHASAN	9
VIII. SISTEMATIKA PENULISAN	10
IX. KEASLIAN PENULISAN	10
X. KERANGKA POLA PIKIR	12

BAB II TINJAUAN PUSAT KERAJINAN TASIKMALAYA

2.1 TINJAUAN LOKASI	13
2.2 TINJAUAN UMUM PUSAT KERAJINAN TASIKMALAYA	16
2.2.1 Pengertian Pusat Kerajinan Tasikmalaya	16
2.2.2 Fungsi Kerajinan Tasikmalaya	16

2.2.3 Kegiatan Serta Karakteristik Kegiatan Pusat Kerajinan Tasikmalaya	17
2.2.4 Pelaku Kegiatan dan Karakteristik	18
2.3 MACAM-MACAM KERAJINAN TASIKMALAYA	
2.3.1 Kerajinan Bordir	19
2.3.2 Kerajinan Anyaman Mendong	21
2.3.3 Kerajinan Anyaman Pandan	23
2.3.4 Kerajinan Bambu	25
2.4 TINJAUAN REST AREA	
2.4.1 Pengertian Rest Area	27
2.4.2 Penggabungan Antara Pusat Kerajinan dan Rest Area	28
2.5 TINJAUAN PADA TAPAK SEBAGAI KESATUAN KARYA RANCANGAN PUSAT KERAJINAN TASIKMALAYA	29
2.5.1 Gunung	29
2.5.2 Sawah	30
2.5.3 Sungai	31
2.6 PENGGUNAAN PRINSIP-PRINSIP ARSITEKTUR ORGANIK SEBAGAI ACUAN METODE PERANCANGAN	32
2.7 STUDI KASUS PADA PUSAT KERAJINAN YANG TELAH ADA	
2.7.1 Pusat Kerajinan Suko Wati di Bali	35
2.7.2 Pasar Seni Ancol di Jakarta	37
2.8 KESIMPULAN	40

BAB III ANALISA PERMASALAHAN : PEMANFAATAN POTENSI TAPAK DALAM PUSAT KERAJINAN TASIKMALAYA

3.1 ANALISA POTENSI PUSAT KERAJINAN	
3.1.1 Analisa Lokasi dan Site	44
3.1.2 Analisa View	46
3.1.3 Analisa Potensi Akses	48
3.2 ANALISA PELAKU KEGIATAN	48
3.3 ANALISA KEGIATAN	49
3.4 ANALISA HUBUNGAN RUANG	51
3.5 ANALISA ORGANISASI RUANG DAN PENGELOMPOKKAN RUANG	51
3.6 ANALISA BESARAN RUANG	53
3.7 POLA LAY-OUT RETAIL-RETAIL KERAJINAN	59
3.8 ANALISA RUANG DALAM DAN LUAR	
3.8.1 Analisa Ruang Dalam	61
3.8.2 Analisa Ruang Luar	64

3.9 ANALISA SIRKULASI	69
3.13 ANALISA BANGUNAN	
3.13.1 Tata Massa	72
3.13.2 Plotting	74
3.13.3 Analisa Elemen Bangunan	75
3.13.4 Struktur bangunan	77
3.13.5 Sistem Utilitas	79
BAB IV KONSEP PERANCANGAN	
4.1 KONSEP DASAR	81
4.2 KONSEP LOKASI DAN SITE	81
4.3 KONSEP VIEW DAN SUASANA	83
4.4 KONSEP RUANG DALAM	83
4.4.1 Pemanfaatan Potensi Alam pada Tata Ruang Dalam	83
4.4.2 Tata Letak Ruang Dalam yang Fleksibel	84
4.4.3 Kenyamanan Visual	84
4.4.4 Pengolahan Unsur-Unsur Dekoratif pada Dinding Dalam	87
4.4.5 Konstektual terhadap Tapak dan Elemen Alam	88
4.4.6 Pencahayaan	88
4.4.7 Penghawaan	88
4.5 KONSEP TATA RUANG LUAR	89
4.5.1 Konsep Lansekap	89
4.5.1 Konsep Material Tapak	90
A. Vegetasi	90
B. Jalan Setapak / Jalur Pedestrian	92
C. Fasilitas Parkir	93
D. Hierarki Ruang	94
4.6 KONSEP SIRKULASI	95
4.8 KONSEP BANGUNAN	
4.8.1 Konsep Tata Massa	96
4.8.2 Konsep Plotting	97
4.8.3 Konsep elemen Bangunan	98
4.8.4 Konsep Material	99
4.8.5 Konsep Utilitas	99
PRA RANCANGAN	101

BAB V LAPORAN PERANCANGAN

5.1	SITUASI	107
5.2	SITE PLAN	108
5.3	DENAH	112
5.4	TAMPAK	115
5.5	POTONGAN	116
5.6	SISTEM STRUKTUR	117
5.7	SISTEM UTILITAS	118

DAFTAR PUSTAKA

119

Lampiran

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Macam Kerajinan Khas Tasikmalaya	2
Gambar 1.2 Potensi Alam yang ada (sungai, gunung dan sawah)	6
Gambar 2.1 Peta Desa Manggungjaya	14
Gambar 2.2 Site Terpilih	15
Gambar 2.3 View dari Site ke G. Syawal	15
Gambar 2.4 Macam Hasil Kerajinan Bordir	19
Gambar 2.5 Cara Memamerkan Kerajinan Bordir	20
Gambar 2.6 Macam Hasil Kerajinan Anyaman Mendong	21
Gambar 2.7 Cara Memamerkan Kerajinan Mendong	22
Gambar 2.8 Macam Kerajinan Anyaman Pandan	23
Gambar 2.9 Cara Memamerkan Kerajinan Pandan	24
Gambar 2.10 Macam Kerajinan Bambu	25
Gambar 2.11 Macam Kerajinan Bambu	26
Gambar 2.12 G. Syawal Merupakan View Utama dari Site	29
Gambar 2.13 G. Bongkok Sebagai View yang Tidak Kalah menarik	30
Gambar 2.14 Hamparan Sawah yang Hijau Membentang	31
Gambar 2.15 Sungai Citanduy yang Membatasi Kab. Tasikmalaya dan Ciamis	32
Gambar 2.16 Citra Tradisional Bali	35
Gambar 2.17 Sirkulasi Pejalan Kaki	36
Gambar 2.18 Pencahayaan Buatan	36
Gambar 2.19 Gerbang Masuk Ancol	37
Gambar 2.20 Suasana di Pasar Seni Ancol	38
Gambar 3.1 Keadaan site	45
Gambar 3.2 Site Terpilih	45
Gambar 3.3 Potensi View dari Site	46
Gambar 3.4 Bentuk Bangunan dengan Memanfaatkan View Secara Maksimal	47
Gambar 3.5 Lay-out Retail Kerajinan Mendong	59
Gambar 3.6 Lay-out Retail Kerajinan Pandan	59
Gambar 3.7 Lay-out Retail Kerajinan Bambu	60
Gambar 3.8 Lay-out Kerajinan Bordir	60
Gambar 3.9 Pendapatan Cahaya	63
Gambar 3.10 Suasana Alami di Dalam Pusat Kerajinan Tasikmalaya	64
Gambar 3.11 Tanaman sebagai Pengarah	65
Gambar 3.12 Analisa Perletakkan massa Bangunan	67

Gambar 3.13 Pemanfaatan Kontur	68
Gambar 3.14 Analisa Pemanfaatan Vegetasi	69
Gambar 3.15 Diagram Pola Dasar Sirkulasi	70
Gambar 3.16 Jalur Sirkulasi Sekunder	72
Gambar 3.17 Pemintakkan Tata Ruang	74
Gambar 3.18 Bentuk Atap Pusat Kerajinan Tasikmalaya	76
Gambar 3.19 Fasade Retail Kerajinan	76
Gambar 3.20 Jalur Air Kotor Padat	79
Gambar 3.21 Jalur Air Kotor Cair	80
Gambar 4.1 Letak Site dengan Gunung, Sungai dan Sawah memperlihatkan pola organik dan kedekatannya	82
Gambar 4.2 Tata Ruang Dalam	83
Gambar 4.3 Adanya Bukaan Jendela	84
Gambar 4.4 Jarak Pengamatan Normal secara Horizontal	85
Gambar 4.5 Jarak Pengamatan Normal secara Vertikal	85
Gambar 4.6 Gerakan Kepala secara Vertikal dan Horizontal	86
Gambar 4.7 Persyaratan Jarak Pandang antara Mata dengan Obyek	86
Gambar 4.8 Penghawaan Alami Metode Cross Ventilation	89
Gambar 4.9 Fungsi Tanaman	91
Gambar 4.10 Jalur Pedestrian	92
Gambar 4.11 Pola Parkir Sudut 60°	93
Gambar 4.12 Area Parkir dan Pohon Peneduh	94
Gambar 4.13 Sirkulasi Pengunjung	95
Gambar 4.14 Bentuk Ruang Sirkulasi yang Berhubungan Langsung dengan Alam Terbuka	96
Gambar 4.15 Gubahan Massa	97
Gambar 4.16 Pemintakan Zona-Zona Tata Ruang	98
Gambar 4.17 Jalur Air Kotor Padat	100
Gambar 4.18 Jalur Air Kotor Cair	100

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Potensi Industri Kecil Kab. Tasikmalaya tahun 2000	1
Tabel 1.2 Bidang Usaha Industri Kab.Tasikmalaya	2
Tabel 2.1 Kesimpulan Pusat Kerajinan Yang Ada	40
Tabel 3.1 Besaran Ruang Pusat Kerajinan Tasikmalaya	53
Tabel 3.2 Total Luas Bangunan	58
Tabel 3.3 Pertimbangan Tata Letak Ruang pada Kemiringan Tanah/Lahan	66
Tabel 3.4 Fungsi dan Karakteristik Vegetasi	68
Tabel 4.1 Elemen dan Image Penggunaan Unsur A lam	88
Tabel 4.2 Jenis Tanaman yang Digunakan	91

ABSTRAKSI

Kecamatan Rajapolah merupakan tempat home industri, industri yang paling menonjol yaitu pembuatan kerajinan anyaman. Efek dari industri kecil tersebut mampu juga mendorong atau mengangkat aspek lain sehingga semua sektor maju dan kondusif. Untuk memasarkan hasil produksi tersebut, Kecamatan Rajapolah sejak tahun 1989 dicanangkan sebagai Pusat Pemasaran Kerajinan Rakyat Tasikmalaya, yaitu kerajinan bordir, kerajinan mendong, kerajinan pandan dan kerajinan bambu. Kecamatan Rajapolah khususnya di Desa Manggunjaya dilintasi oleh jalan propinsi yang menghubungkan Jawa Tengah – Bandung. Disamping itu didukung oleh keadaan alam yang menguntungkan, yaitu dikelilingi oleh tiga gunung (Gunung Galunggung sebelah barat, Gunung Syawal sebelah utara, Gunung Bongkok sebelah timur), dilintasi oleh Sungai Citanduy di sebelah selatan dan hamparan sawah hijau yang membentang di sepanjang pinggiran jalan. Dengan adanya Pusat Kerajinan Tasikmalaya yang memanfaatkan potensi gunung, sungai dan sawah dalam kesatuan karya rancangan pusat kerajinan yang diharapkan akan menjadi solusi terbaik bagi setiap pengunjung yang datang. Permasalahan mendasar adalah bagaimana merancang sebuah Pusat Kerajinan Tasikmalaya yang terintegrasi dengan alam sehingga menciptakan suasana yang santai dan rekreatif, disini dilakukan dengan menganalisa bentuk bangunan, pola sirkulasi, maupun lansekap dengan pemanfaatan potensi gunung, sungai dan sawah dalam kesatuan karya rancangan pusat kerajinan.

Tujuan dari penulisan ini adalah merancang sebuah Pusat Kerajinan Tasikmalaya dengan penekanan pada pemanfaatan potensi gunung, sungai dan sawah dalam kesatuan karya rancangan pusat kerajinan, dimana konsep dasar yang ditekankan adalah Pusat Kerajinan Tasikmalaya sebagai tujuan utama, menyediakan fasilitas pendukung sebagai penunjang fasilitas utama dengan setting alam sebagai faktor penyelaras program kegiatan. Sasaran penuh adalah merancang bangunan Pusat Kerajinan Tasikmalaya dengan memanfaatkan potensi gunung, sungai dan sawah, keterpaduan secara harmonis antara bangunan dengan alam sekitarnya, pola sirkulasi yang jelas dan teratur serta suasana santai dan rekreatif yang akan diciptakan.

Pendekatan penulisan dilakukan berdasarkan studi literatur untuk mempelajari tipologi bangunan pusat kerajinan atau pasar seni, tema menyatu dengan alam dengan menggunakan prinsip Arsitektur Organik Frank Lloyd Wright, survey di lokasi untuk mengamati kondisi dan keadaan alam di lingkungan sekitar lahan dan yang terakhir melakukan studi banding dengan proyek atau tema sejenis baik literatur maupun observasi langsung. Konsep yang akan diterapkan dalam aspek perancangan Pusat Kerajinan Tasikmalaya secara umum dilanjutkan konsep dari aspek perencanaan dan perancangan tapak, perancangan bangunan dan konsep spasial yang akan diterapkan pada Pusat Kerajinan Tasikmalaya ini.

7. Mas Dedy Rinaldy, ST dan keluarga yang senantiasa menemani, membantu dan memberi semangat beserta doanya.”You are my inspiration”.
8. Sahabat-sahabat karibku Galuh Nila Chandra Mukti, Eriyani Marpaung, Juni Darlina senantiasa membantu dan memberi semangat terselesaikan tugas akhir ini.
9. Sahabatku Lilis Agustin, ST yang selalu menemani lembur dan memberi semangat, serta anak-anak kost “ Wisma Gading ”.
10. Yanti Wiyantini, ST yang selalu membantuku dan memberikan ide-ide dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
11. Lina dan Blair yang telah bersama-sama menghadapi pahit manisnya dalam mengerjakan tugas akhir ini.
12. Anak-anak Studio periode IV terima kasih atas kebersamaannya dan kekompakkannya, akhirnya kita semua lulus ☺
13. Yusef, Beni, Rahmat, Wisnu, Mas Barep (Plotting Cendrawasih), Mas Tutut dan Mas Sardjiman terima kasih atas bantuannya, akhirnya tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik dan sesuai dengan yang diharapkan.
14. Anak-anak “KKN-104” Dusun Jragung, yang selalu mendoakan dan memberikan motivasi.
15. Anak-anak Arch’01 terima kasih atas kebersamaannya, ayo cepet lulus jangan terlalu betah kuliah, ingat umur ☺

Penyusun menyadari bahwa dalam penulisan tugas akhir ini masih jauh dari sempurna, untuk itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan. Semoga hasil penulisan ini dapat bermanfaat di kemudian hari

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, Januari 2006

Penyusun

BAB I PENDAHULUAN

I PENDAHULUAN

Dalam tatanan pengembangan industri Propinsi Jawa Barat, Kabupaten Tasikmalaya tidak termasuk kategori wilayah yang dikembangkan sebagai kawasan industri manufaktur. Industri yang dikembangkan di Kabupaten Tasikmalaya adalah industri kecil dan menengah (IKM).

Perkembangan mutakhir menunjukkan bahwa pembenahan dan pengembangan sektor industri kecil dan menengah dipercaya oleh banyak kalangan sebagai langkah yang sangat penting dan tepat untuk mengatasi krisis ekonomi yang berkepanjangan. Aksentuasi pentingnya pengembangan IKM kini semakin diperkuat oleh situasi baru yakni pemberlakuan otonomi daerah, pengembangan kawasan andalan, globalisasi dunia dan liberalisasi pasar. Sebagai gambaran, potensi industri kecil di Kabupaten Tasikmalaya sampai tahun 2000 dapat disimak tabel berikut :

Tabel 1.1

Potensi Industri Kecil Kabupaten Tasikmalaya Tahun 2000

Sumber : Kerajinan Rajapolah

No	Uraian	Jumlah
1.	Unit Usaha	19.510 unit
2.	Nilai investasi	Rp.146.882.799.000
3.	Nilai Produksi	Rp.2.642.078.720.000
4.	Tenaga Kerja	234.756 orang
5.	Jumlah Sentra	335 buah

Berdasarkan data pada tabel tersebut di atas, dapat dihitung nilai investasi per kapita tenaga kerja Rp.6.256,83 per orang. Artinya, untuk menyerap satu orang tenaga kerja, hanya dibutuhkan investasi kurang dari Rp 6.500. Melihat fakta tersebut, seperti telah disinggung sebelumnya, pengembangan industri kecil dan menengah dengan investasi modal sedikit sangat efektif untuk mengatasi jumlah pengangguran. Disamping itu telah terbukti bahwa usaha kecil lebih resisten terhadap fluktuasi ekonomi.

Komoditas industri kecil dan menengah sangat beragam. Terdapat empat bidang usaha potensial untuk sektor industri kecil dan menengah di Tasikmalaya, yaitu :

Tabel 1.2

Bidang Usaha Industri Kabupaten Tasikmalaya

Sumber : Kerajinan Rajapolah

No	Bidang Usaha
1.	Bordir dan konveksi
2.	Meubel kayu
3.	Gula aren
4.	Aneka Kerajinan (mendong, bambu, pandan panama)

Berdasarkan pada pertimbangan efek multiplier dan resistensi terhadap kelangsungan hidup bidang usaha, maka usaha aneka kerajinan dan anyaman memiliki resistensi lebih tinggi serta memiliki efek multiplier yang lebih luas apabila dibandingkan dengan bidang usaha lainnya.

Gambar 1.1

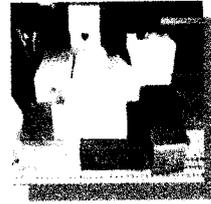
Macam-macam kerajinan khas Tasikmalaya



Kerajinan Bordir



Kerajinan Mendong



Kerajinan Pandan



Kerajinan Bambu

Sumber : Pengamatan Lapangan

II Latar Belakang Proyek

Komoditas industri kecil dan menengah sangat beragam, diantaranya yang adalah home industri (industri kecil). Kecamatan Rajapolah merupakan tempat dimana home industri tersebut banyak didirikan. Industri yang paling menonjol di Kecamatan Rajapolah adalah pembuatan kerajinan anyaman.

Komoditas tersebut merupakan produk unggulan sebagai tonggak dan penggerak ekonomi mikro Kecamatan Rajapolah, sebab berdasarkan perhitungan nilai produksi dari dua komoditas ini melebihi nilai hasil pertanian. Sebagai bahan perbandingan nilai produksi tahun 2002 adalah sebagai berikut a.

- a. Industri Kecil : Rp.78.414.975.000,00.
- b. Pertanian : Rp.21.480.065.000,00.

Komoditas ini mampu menyerap tenaga kerja cukup banyak dan mempunyai ciri khas yang khusus yang tidak dimiliki oleh daerah lain, sehingga mempunyai peluang yang panjang untuk terus dikembangkan. Effect dari industri kecil dimaksud mampu juga mendorong atau mengangkat aspek lain sehingga semua sektor maju dan kondusif. Untuk memasarkan hasil produksi tersebut, Kecamatan Rajapolah sejak tahun 1989 dicanangkan sebagai *Pusat Pemasaran Kerajinan Rakyat Tasikmalaya*, yaitu :

1. KERAJINAN BORDIR

Produk bordir Tasikmalaya sudah sejak lama terkenal, sasaran pasarnya bukan hanya pasar nasional, namun sudah sampai ke manca negara. Bidang usaha kecil dan menengah cukup banyak menyerap tenaga kerja dengan investasi rata-rata yang relatif kecil. Bidang usaha bordir di Tasikmalaya tercatat dapat menyerap tidak kurang dari 31.325 orang yang tersebar pada 2.728 unit usaha. Bahan baku utama kerajinan bordir yaitu benang dan kain. Jenis dari produk bordir bermacam-macam, seperti pakaian, kerudung, mukena, gordeng, badcover, seprey, sarung bantal, taplak meja, serbet dan alat-alat kebutuhan rumah tangga lainnya.

2. KERAJINAN ANYAMAN MENDONG

Prospek kerajinan anyaman mendong telah ditetapkan sebagai komoditas khas Tasikmalaya berdasarkan SK Bupati Tasikmalaya No. 522.4/189-LH/94 Tahun 1994 tentang Penetapan Flora dan Fauna Kompetitif dan Komparatif yang mampu menyumbangkan impact point terhadap pertumbuhan ekonomi. Bahan baku kerajinan anyaman mendong ini adalah mendong, benang, kain, pewarna, bambu dan karton. Produk kerajinan anyaman mendong antara lain topi, tikar, tas, boks, dan lain-lain sesuai dengan pesanan konsumen. Seperti halnya produk kerajinan lainnya, produk kerajinan anyaman mendong ditekuni oleh banyak orang, sehingga setiap upaya pengembangannya akan membawa dampak multiplier yang luas terhadap perekonomian masyarakat.

3. KERAJINAN ANYAMAN PANDAN

Usaha kerajinan pandan hampir sama dengan usaha kerajinan mendong, sudah sejak lama ditekuni oleh sebagian penduduk secara turun temurun di lokasi sentra produksinya. Kegiatan proses kerajinan pandan dikerjakan dengan menggunakan alat sederhana sehingga sangat mudah dikerjakan oleh siapapun termasuk ibu-ibu rumah tangga. Pengadaan sarana produksi dan bahan baku usaha kerajinan diupayakan sendiri oleh pengrajin. Bahan baku dan penunjang industri kerajinan pandan yang biasa digunakan oleh para pengrajin adalah anyaman pandan, kain, benang jahit, kancing batok kelapa, lem, zat warna/pengkilap, pernis, resluting, tambang dan karton. Produk yang dihasilkan seperti tas, boks, taplak meja, topi, sandal, sarung bantal, dan lain-lain.

4. KERAJINAN BAMBU

Industri kerajinan bambu merupakan kegiatan padat karya, seperti halnya industri kerajinan yang telah diuraikan sebelumnya. Industri ini mampu menyerap lebih banyak tenaga kerja untuk setiap satu satuan investasi. Menurut Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kabupaten Tasikmalaya, industri kerajinan bambu mampu menyerap tenaga kerja 13.899 orang yang tergabung dalam 1.562 unit usaha. Bahan baku industri kerajinan bambu adalah bambu, rotan, mendong, pandan. Jenis produk yang dihasilkan dari kerajinan bambu ini

bermacam-macam tidak hanya jenis anyaman-anyaman saja tetapi bentukan bambu yang utuh juga. Seperti alat musik seruling tradisional dan angklung, furnitur (kursi, meja, rak), hiasan-hiasan dinding. Sedang pada anyaman seperti keranjang sampah, buah, roti, baki lamaran, vas bunga, peralatan dapur (boboko, tapian, tudung saji, ayakan), kap lampu, dan sebagainya.

III Latar Belakang Permasalahan

Desa Manggungjaya, Kecamatan Rajapolah terletak pada jalur jalan propinsi, dengan berfungsinya sebagai jalan lintasan propinsi maka banyak pengunjung yang singgah untuk beristirahat dan membeli oleh-oleh makan dan shalat.

Dalam menempuh perjalanan panjang yang melelahkan, biasanya para penumpang membutuhkan tempat untuk beristirahat, makan, shalat, membeli souvenir untuk oleh-oleh. Maka dari itu diperlukan suatu wadah untuk menampung jenis-jenis aktivitas tersebut. Sehingga perancang mengangkat sebuah tema "Pusat Kerajinan Tasikmalaya" untuk menjadi dasar dalam merencanakan dan merancang sebuah pusat penjualan kerajinan dan rest area sebagai tempat makan dan beristirahat.

Hal lain yang melatar belakangi perlunya proyek ini belum adanya pemanfaatan potensi tapak yang ada di daerah tersebut. Padahal daerah tersebut memiliki pemandangan alam yang sangat indah. Dikelilingi oleh tiga pegunungan yaitu Gunung Galunggung (sebelah barat), Gunung Syawal (sebelah utara), Gunung Bongkok (sebelah timur). Disamping itu dilalui oleh Sungai Citanduy yang mengalir indah serta gemericik airnya yang memecahkan keheningan sawah di sekelilingnya, juga sebagai pembatas antara Kabupaten Ciamis dan Tasikmalaya, terasering sawah-sawah yang naik-turun (kontur tanah yang dinamis) serta aneka vegetasi yang tidak kalah menarik.

Semua itu merupakan potensi alam yang perlu dinikmati oleh indra visual dan pendengaran kita, sehingga adanya Pusat Kerajinan ini diharapkan dapat menjadi daya tarik wisatawan untuk singgah disana. Sehingga mampu

menggugah emosional manusia, memelihara hubungan manusia dengan alam, secara mental dan emosional membawa seseorang ke lingkungan bebas. Selain untuk membeli souvenir untuk oleh-oleh juga dapat menikmati aneka hidangan masakan Sunda dan menjadi tempat yang rekreatif.

Gambar 1.2

Potensi alam yang ada (sungai, gunung dan sawah)



Sumber : Pengamatan lapangan

Dalam proses perancangan proyek Pusat Kerajinan Tasikmalaya ini menggunakan teori arsitektur organik. Arsitektur organik suatu proses pemecahan permasalahan perancangan yang selalu merujuk dan mempertimbangkan pada alam dan lingkungan di sekitarnya. Salah satu prinsip dalam kaidah arsitektur organik adalah unity atau kesatuan. Dan biasanya karya arsitektur dinilai dengan prinsip unity atau kesatuan ini. Aspek perancangan harus menekankan kejelasan dan menghindari kekacauan atau ketidakjelasan. Semua elemen bangunan harus saling berkaitan dengan suatu tema. Tidak ada elemen yang berdiri sendiri dan keluar dari konteks tema, sehingga nantinya akan muncul suatu karakter dari keseluruhan bangunan ini.

Disamping pemanfaatan alam di luar bangunan, tetapi di dalam bangunan juga. Dengan pemanfaatan view yang maksimal ke luar diharapkan suasana santai pada ruang pameran dan rest area dapat tercapai.

Ruang galeri, pameran, eksibisi yang didukung oleh view dari luar serta tata lay-out ruang. Begitu juga dengan rest area yang memiliki view terbuka lebar serta dilengkapi gazebo-gazebo kecil agar para pengunjung dapat santai dengan privasinya tidak terganggu oleh pengunjung lainnya. Juga ditunjang dengan adanya fasilitas lain seperti bilyard, kids fun, warnet, wartel dan ATM sehingga memudahkan untuk bertransaksi.

IV PERMASALAHAN

➤ Permasalahan Umum

Bagaimana merancang sebuah Pusat Kerajinan Tasikmalaya yang terintegrasi dengan alam sehingga menciptakan suasana yang santai dan rekreatif.

➤ Permasalahan Khusus

Bagaimana merancang dari bentuk bangunan, pola sirkulasi, maupun lansekap dengan pemanfaatan potensi gunung, sawah dan sungai dalam kesatuan karya rancangan Pusat Kerajinan.

V TUJUAN dan SASARAN

1. Tujuan

Tujuan pembahasan ini adalah merancang sebuah pusat kerajinan Tasikmalaya dengan penekanan pada pemanfaatan potensi gunung, sawah dan sungai dalam kesatuan karya rancangan Pusat Kerajinan.

2. Sasaran

- Merancang bangunan pusat kerajinan Tasikmalaya dengan memanfaatkan potensi gunung, sawah dan sungai dalam kesatuan karya rancangan Pusat Kerajinan.
- Keterpaduan secara harmonis antara bangunan dengan alam sekitarnya.
- Karakteristik tapak sebagai landasan ruang serta bentuk bangunan dan tata massa bangunan sebagai respon dari tapak.
- Merancang tata ruang dalam dan luar bangunan.
- Merancang pola sirkulasi yang jelas dan teratur.
- Penentuan site plan.

- Suasana santai dan rekreatif akan diciptakan.

VI BATASAN dan LINGKUP PEMBAHASAN

1. Batasan

Pembahasan dibatasi pada masalah bagaimana menciptakan bentuk bangunan dan tata massa sebagai respon dari tapak, sehingga karakteristik tapak sebagai landasan ruang-ruang di dalam bangunan tersebut dengan memanfaatkan potensi tapak sebagai dasar perencanaan dan perancangan, seperti gunung-gunung, sawah, sungai yang cukup berpengaruh sehingga fungsi pusat kerajinan Tasikmalaya yang didalamnya terdapat tempat untuk beristirahat yang santai dan nyaman, pengunjung dapat terkesan berada disana.

2. Lingkup Pembahasan

Ditekankan pada pembahasan yang menyangkut permasalahan :

- a. Pembahasan Non-Arsitektural meliputi kegiatan dan pelaku kegiatan pada bangunan pusat kerajinan yang nantinya berperan sebagai aktivitas utama pada kerajinan tersebut.
- b. Pembahasan Arsitektural
 - Penampilan fisik bangunan (eksterior) dan (interior) sebagai respon dari tapak.
 - Karakteristik tapak sebagai landasan ruang-ruang di dalam bangunan tersebut.
 - Pembahasan tentang potensi tapak yang dapat mempengaruhi bentuk-bentuk massa bangunan.
 - Pembahasan tentang pemanfaatan potensi alam sebagai view, seperti gunung, sawah dan sungai.
 - Tentang penzoningan dan sirkulasi.

VII METODE PEMBAHASAN

a.Deskriptif

Menjelaskan data dan informasi yang berkaitan dengan latar belakang, permasalahan, tujuan dan sasaran, serta pembahasan topik.

b.Observasi

Berupa studi literatur tentang pusat kerajinan dan rest area, potensi tapak yang ada, serta studi kasus dengan bangunan sejenis untuk mendapatkan data yang komparatif dalam penganalisaan.

c.Analisis

Sebagai tuntutan permasalahan khusus, diperlukan pendekatan analisa kegiatan yang membutuhkan interaksi dengan potensi alam pada pengolahan tapak, pemanfaatan view, serta penampilan bangunan sebagai respon dari tapak.

d.Sintesa

Rumusan konsep sebagai tahap transformasi pendekatan ke arah perancangan yang mencakup :

- Perencanaan tapak yang merespon potensi gunung, sawah dan sungai.
- Perencanaan tapak untuk mewujudkan citra ruang dalam dan luar.
- Pendekatan program peruangan.
- Pendekatan persyaratan dan besaran ruang.
- Pendekatan perancangan bentuk bangunan sebagai respon dari tapak.

VIII SISTEMATIKA PENULISAN

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang yang mendasari pemilihan judul, permasalahan yang diangkat, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, batasan masalah, metode pemecahan masalah, metode pemecahan masalah, sistematika penulisan, serta kerangka pemikiran.

BAB II TINJAUAN PUSAT KERAJINAN

Bab ini berisi tinjauan Pusat Kerajinan Tasikmalaya, tinjauan khusus pusat kerajinan sebagai pusat penjualan kerajinan khas Tasikmalaya, tinjauan khusus sebagai rest area, penggabungan antara pusat penjualan kerajinan dan rest area pada pusat kerajinan Tasikmalaya, tinjauan pemanfaatan potensi gunung, sawah dan sungai dalam

kesatuan karya rancangan Pusat Kerajinan, studi banding dengan pusat kerajinan yang telah ada.

BAB III ANALISA KAWASAN PERENCANAAN DAN PEMANFAATAN POTENSI TAPAK

Bab ini berisi tinjauan kawasan perencanaan, analisis site sekitar, analisis kegiatan dan organisasi ruang, analisis kebutuhan dan besaran ruang, serta analisis pemanfaatan potensi tapak.

BAB IV KONSEP PERANCANGAN

Bab ini berisi prinsip-prinsip yang dipakai untuk kriteria pemecahan permasalahan dari hasil analisis sebelumnya, sehingga ditemukan solusi atau pemecahan masalah sebagai suatu pendekatan proses desain.

BAB V LAPORAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan perubahan-perubahan yang terjadi pada landasan konseptual sampai ke proses transformasi.

IX KEASLIAN PENULISAN

Maksud dari penulisan ini adalah untuk menghindari adanya kesamaan atau penjiplakan karya tulis yang mempunyai judul dan penekanan yang sama. Pada tugas akhir ini merupakan kasus baru di Kecamatan Rajapolah, Kabupaten Tasikmalaya. Sehingga pada karya tulis sebelumnya baik di Tasikmalaya maupun di Yogyakarta belum pernah ditemukan studi yang sama. Adanya tugas akhir yang mempunyai keberdekatan dengan tugas akhir ini antara lain :

1. Rianto / 94 340 164 / TA

Judul : Pusat Kerajinan Bambu

Tugas akhir ini membahas tentang mewujudkan suasana alami dan rekreatif sesuai citra dan karakter lingkungan setempat di Dusun Sendari, Desa Tirtoadi, Kecamatan Mlati, Kabupaten Sleman, Yogyakarta.

2. Ayok Kristian / 97 512 181 / TA

Judul : Pusat Seni Kerajinan Tradisional Jogjakarta

Tugas akhir ini membahas tentang pendekatan “Universal Design” sebagai fasilitas yang komunikatif dan atraktif.

3. Mugiadi / 98 512 151 / TA

Judul : Jogja Media Art Center

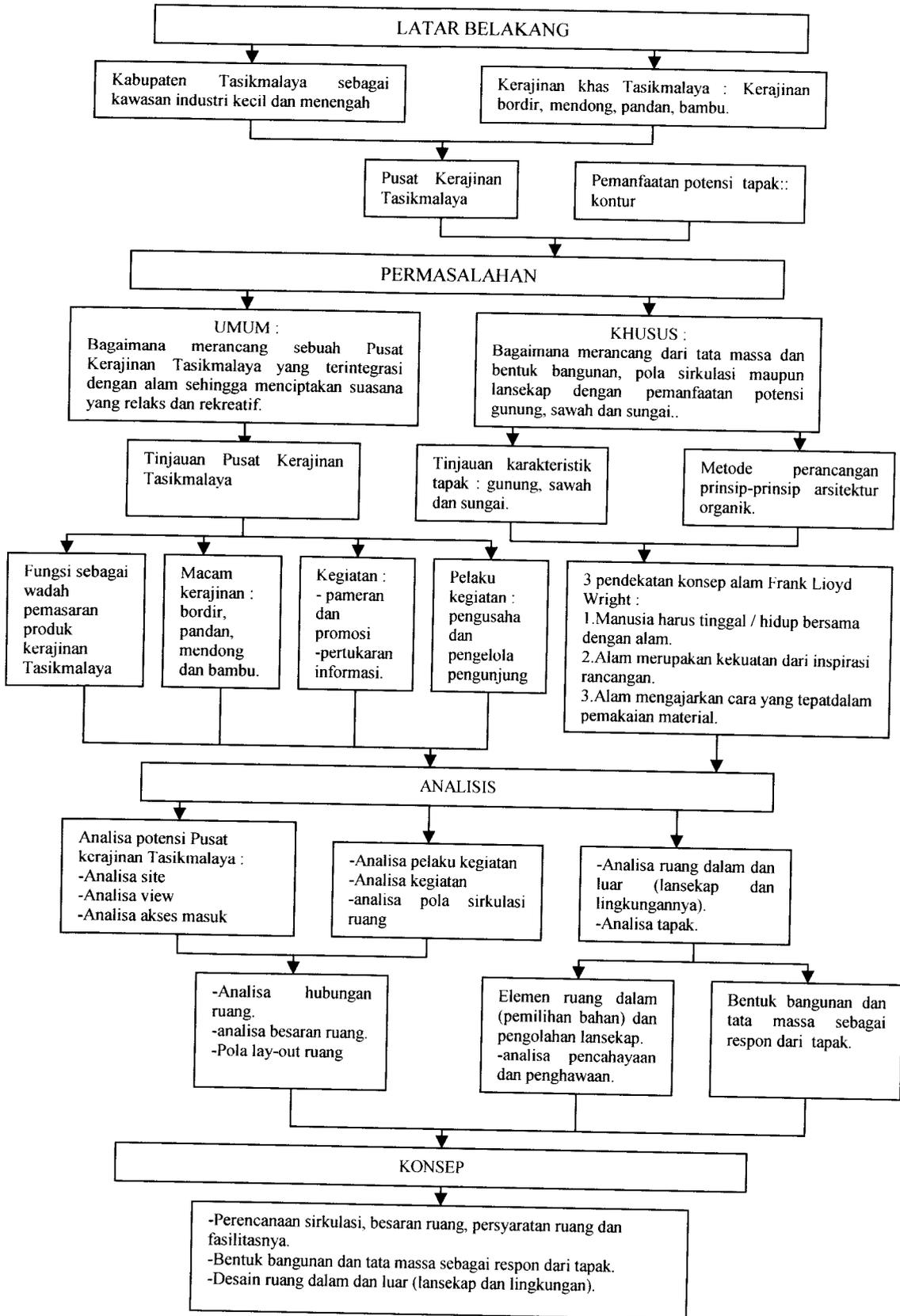
Tugas akhir ini membahas tentang transformasi ekspresif, eksperimental dan unpredictable sebagai pembentuk penampilan bangunan.

4. Diah Setiyo Wati 94 / 96234 / TK / 1887

Judul : Pasar Seni Kerajinan di Tabanan Bali

Tugas akhir ini membahas tentang pasar seni sbagai pusat seni kerajinan juga menampilkan fasilitas hiburan dengan bentuk bangunan yang komunikatif, atraktif, terbuka dan rekreatif sebagai daya tarik.

Kerangka Pola Pikir



BAB II

TINJAUAN PUSAT KERAJINAN TASIKMALAYA

2.1 Tinjauan Lokasi

Lokasi site terletak di Desa Manggungjaya Kecamatan Rajapolah, Kabupaten Tasikmalaya berada di dataran rendah yang subur. Dari letak geografis untuk Desa Manggungjaya, sebelah barat berbatasan dengan Desa Sukaraja, sebelah timur berbatasan dengan sungai Citanduy dan Kabupaten Ciamis, sebelah utara berbatasan dengan Desa Manggungsari, sebelah selatan berbatasan Desa Rajapolah.

Dengan ketinggian lebih kurang 456 meter di atas permukaan laut dengan temperatur rata-rata adalah 17-37 derajat celcius. Serta dikelilingi oleh gunung merapi yang sudah tidak aktif lagi, seperti Gunung Galunggung dan Gunung Syawal tetapi masih menampilkan keindahannya juga dengan adanya Sungai Citanduy yang merupakan pembatas Kabupaten Tasikmalaya dengan Kabupaten Ciamis.

Pencapaian dari dan menuju ke lokasi, dapat ditempuh dengan melalui jalan arteri utama (sebagai jalan lintas propinsi) yang menghubungkan Jawa Tengah, Bandung, Jakarta. Letak Desa Manggungjaya berada pada jarak 93 km dari Bandung (ibukota propinsi).

➤ Lokasi Site

Berikut bentuk site terpilih dan karakteristik lingkungan pendukung.

Batas-batas pada site terpilih :

Utara : Gunung Syawal, sawah dan Pemandian air panas.

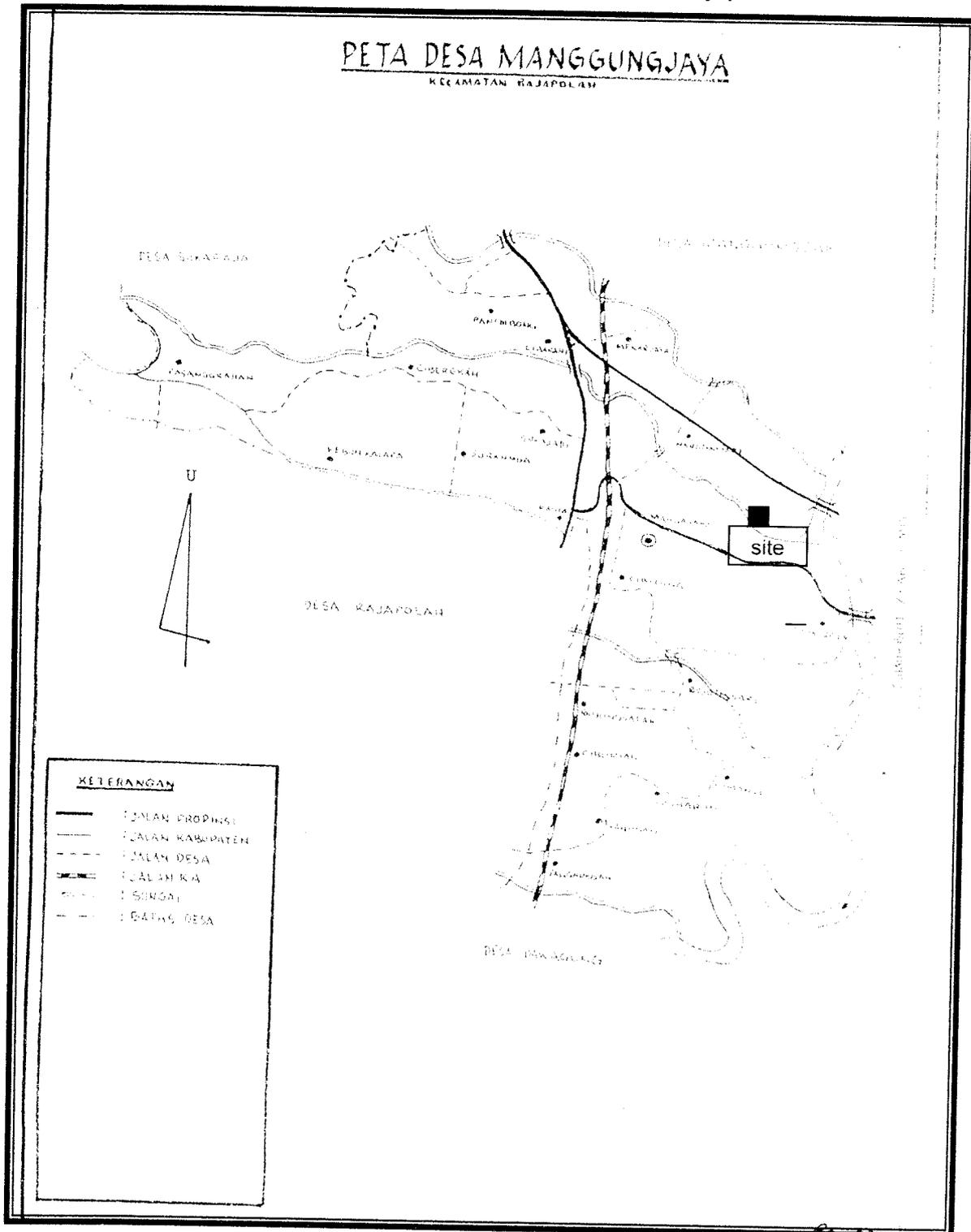
Selatan : Sungai Citanduy.

Barat : Gunung Galunggung.

Timur : Gunung Bongkok, Sungai Citanduy dan sawah.

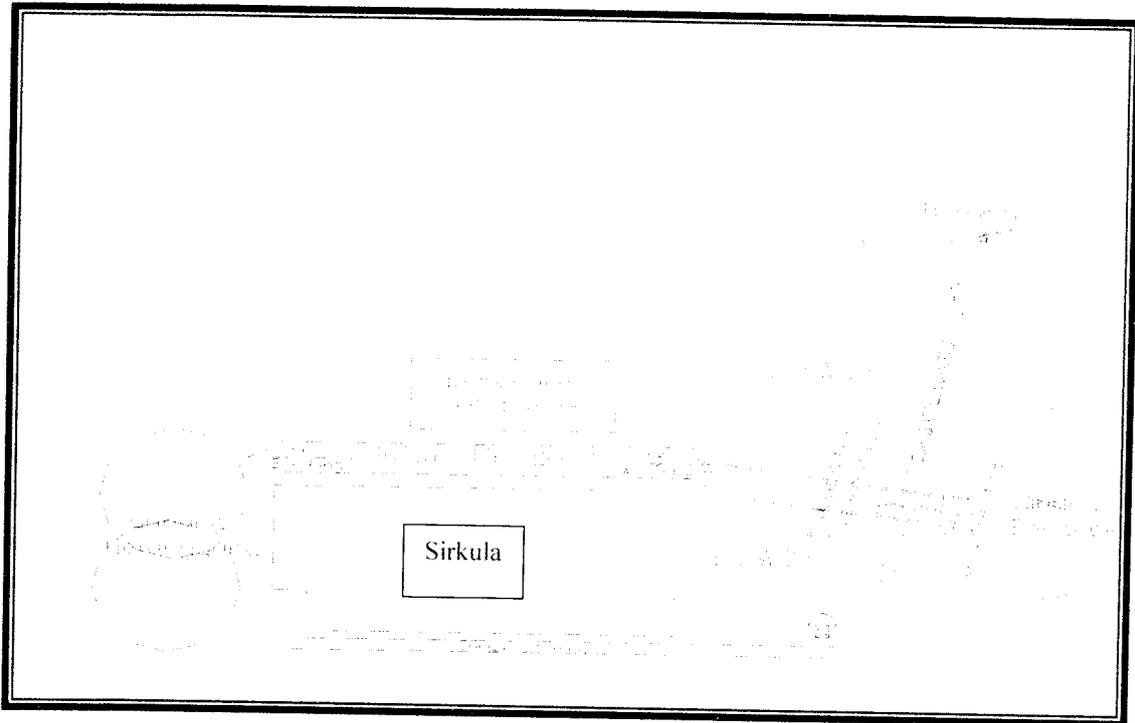
Gambar 2.1

Peta Desa Manggungjaya, Kecamatan Rajapolah

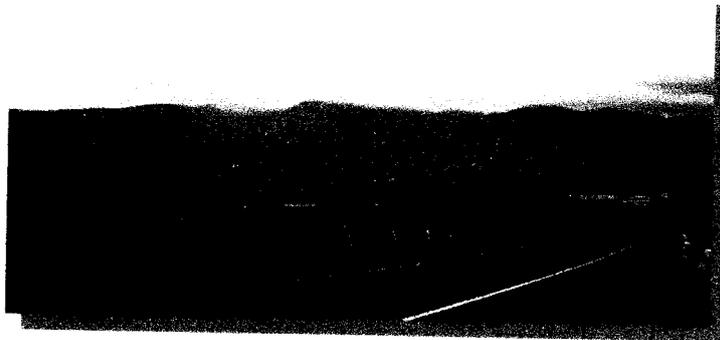


Sumber : Data Kantor Kelurahan Manggungjaya

Gambar 2.2
Gambar Site Terpilih



Gambar 2.3
View dari site ke Gunung Syawal



Sumber : Pengamatan Lapangan

Pada daerah ini suasana pedesaanya masih terasa alami, walaupun telah dibangunnya jalan lintas propinsi yang menghubungkan Jawa Tengah, Bandung dan Jakarta. Tetapi belum terdapat perubahan di lingkungan tersebut, termasuk di lokasi site yang dipilih. Unsur-unsur elemen alam yang masih lengkap seperti air, tanah, udara dan tumbuh-tumbuhan yang masih sangat asri

dan sejuk. Hamparan sawah yang hijau membentang dapat kita lihat pada lokasi Pusat Kerajinan Tasikmalaya. Dengan adanya terasering dengan beragam ketinggiannya, serta ditumbuhi oleh padi yang pada saat menjelang waktu panen berubah warna menjadi kuning kecoklatan serta pada saat petani melakukan kegiatan panen. Tebing-tebing gunung dan ketinggian bervariasi antara 50-1000 an meter, sehingga lokasi site tersebut memiliki view yang sangat indah ke arah gunung, sawah dan sungai tersebut. Disertai adanya sungai yang mengalir indah dan menimbulkan suara gemericik air serta aliran air yang tidak pernah surut meskipun di musim kemarau.

2.2 Tinjauan Umum Pusat Kerajinan Tasikmalaya

2.2.1 Pengertian Pusat Kerajinan Tasikmalaya

Dengan demikian pengertian pusat kerajinan Tasikmalaya adalah kumpulan dari berbagai macam wadah kerajinan khas Tasikmalaya (kerajinan bordir, mendong, pandan dan bambu) yang terorganisasi, sebagai tujuan pengenalan dan pengembangan kerajinan Tasikmalaya, yang meliputi kegiatan promosi dan pemasaran yang dapat memuaskan bagi konsumen serta dapat memberikan sifat rekreatif bagi wisatawannya.

2.2.2 Fungsi Pusat Kerajinan Tasikmalaya

Pusat kerajinan Tasikmalaya memiliki fungsi utama adalah sebagai wadah untuk melayani kegiatan informasi, promosi serta pemasaran produk kerajinan bagi publik dengan pengenalan, peningkatan apresiasi dan pemasaran produk kerajinan khas Tasikmalaya (kerajinan bordir, pandan, mendong dan bambu).

Adapun fungsi pusat kerajinan Tasikmalaya lebih jauh adalah sebagai media informasi bagi publik, yaitu dengan cara komunikasi visual antara pengunjung dengan obyek kerajinan melalui pameran dan pemasaran produk kerajinan Tasikmalaya. Juga sebagai tempat mempromosikan produk karya kerajinan Tasikmalaya yang baru kepada masyarakat umum.

2.2.3 Kegiatan Serta Karakteristik Kegiatan Pusat Kerajinan Tasikmalaya

Lingkup kegiatan yang terdapat pada fasilitas ini merupakan pewadahan fungsi pusat pameran dan promosi produk kerajinan Tasikmalaya. Jenis kegiatan utama :

➤ Pameran dan Promosi

Kegiatan pameran dan promosi merupakan kegiatan yang bertujuan mengenalkan, menunjukkan, memamerkan dan menarik perhatian orang lain terhadap barang-barang kerajinan Tasikmalaya.

Karakteristik kegiatan pameran dan fasilitas ini :

- Menarik minat orang lain agar tertarik pada materi promosi.
- *Atraktif*, unsur ini diperlukan untuk menarik perhatian.
- *Mengundang*, agar pengunjung datang dan melihat.

Kegiatan ini dalam penerapannya dapat dirinci menjadi sub kegiatan :

a. Pameran Tetap

Pameran ini akan berlangsung dalam durasi atau sepanjang satu tahun dengan sistem kontrak bagi penyewa kavling yaitu kalangan pengusaha dan seniman kerajinan Tasikmalaya. Kontrak sewa kavling ini untuk jangka waktu satu tahun dan dapat diperpanjang lagi. Produk-produk yang dipamerkan berupa benda-benda produk kerajinan Tasikmalaya.

b. Pameran Berkala atau Temporer

Pameran ini menampilkan produk hasil seni kerajinan Tasikmalaya secara berkala, yaitu dalam jangka waktu satu bulan. Pameran ini bertujuan memberikan informasi produk kerajinan Tasikmalaya terutama untuk produk-produk kerajinan terbaru.

c. Pameran Perkembangan Kerajinan

Pameran ini menampilkan produk kerajinan Tasikmalaya yang telah diseleksi secara ketat, baik dalam kriteria artistik, desain seni kerajinan dan produk yang dapat mewakili suatu wadah tertentu.

➤ **Pertukaran Informasi**

Kegiatan yang dimaksud ini adalah kegiatan yang bertujuan untuk mengkomunikasikan produk dan desain kerajinan antar insan seni kerajinan, Kegiatan komunikasi ini berwujud seperti Seminar, yaitu merupakan pertemuan insan kerajinan khas Tasikmalaya (kerajinan bordir, pandan, mendong, bambu) untuk membahas sebuah permasalahan tertentu, melalui diskusi dan pengkajian, untuk mendapatkan sebuah kesimpulan atau keputusan bersama.

Kegiatan ini memiliki karakteristik :

1. *Interaktif*, dalam penyampaian informasi
2. *Mempunyai hubungan yang erat*, misalnya mempunyai ketertarikan pada bidang yang sama.
3. *Dinamis*, kegiatan komunikasi ini dapat dilakukan oleh beberapa orang sekaligus, dan dapat dilakukan terus menerus.

2.2.4 Pelaku Kegiatan dan Karakteristik

➤ ***Pengusaha sekaligus pengelola***

Mereka yang bergerak dalam bisnis industri kerajinan. Pengusaha ini dapat diartikan baik sebagai perorangan, yaitu pengrajin yang sekaligus pengusahanya, maupun perseorangan atau kelompok pengelola sebuah usaha produk kerajinan.

Karakteristik dunia usaha dan kerajinan Tasikmalaya :

- *Dinamis*, karena menawarkan produk yang selalu berubah dan berkembang sesuai kondisi pasar yang mutakhir.
- *Kuat*, produk kerajinan Tasikmalaya merupakan produk kerajinan yang dapat mampu bertahan dalam pangsa pasar dunia.
- *Mengalir*, produk kerajinan Tasikmalaya ini merupakan komunitas yang harus selalu mengalir mengikuti selera pasar.

➤ ***Pengunjung***

Pengunjung ini dapat dibedakan menjadi dua golongan, yaitu masyarakat aktif dan pasif, masyarakat aktif adalah yang dekat dengan kerajinan, misalnya saja kritikus seni, wartawan, dan pemerhati atau peminat kerajinan. Sedangkan

masyarakat pasif, yaitu yang menggunakan fasilitas ini sebagai wadah keingintahuan mereka, untuk membeli produk kerajinan dan wadah rekreasi.

Karakteristik Masyarakat, baik sebagai pengunjung fasilitas ini maupun sebagai pemerhati seni kerajinan :

- Mempunyai *rasa ingin tahu yang besar*, hal ini dapat dijelaskan dari prosentase jumlah penduduk yang berpendidikan.
- *Terbuka*, terhadap hal-hal yang baru, meskipun tetap mempertahankan tradisi.
- *Dinamis*, karena selera masyarakat terhadap kerajinan selalu berubah.

2.3 Macam-macam Kerajinan Tasikmalaya

2.3.1 KERAJINAN BORDIR

Produk bordir Tasikmalaya sudah sejak lama terkenal, bahan utama bordir berupa kain dan benang. Jenis produk bordir bermacam-macam, seperti pakaian, busana muslim, kerudung, mukena, gordeng, badcover, seprey, sarung bantal, taplak meja, serbet serta alat-alat rumah tangga lainnya.

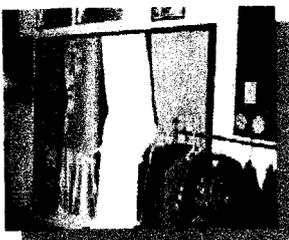
A. Karakteristik dari produk kerajinan bordir :

- Fleksibel*, mudah cara penyimpanan (digantung dan dilipat).
- Tipis*, tidak banyak makan tempat
- Ringan*, mudah dipindahkan

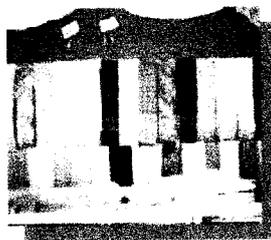
Gambar 2.4

Macam hasil kerajinan bordir

Sumber : Pengamatan lapangan



a) Aneka gordeng



b) Aneka kerudung



c) Baju Koko

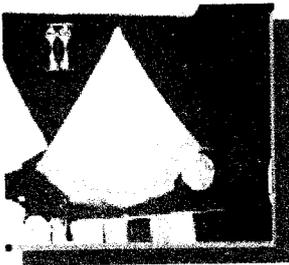
Agar produk kerajinan bordir ini dapat menarik minat para pengunjung untuk membeli dan memilikinya, maka diperlukan beberapa strategi cara memamerkannya, yaitu dengan cara :

1. Digantung
2. Ditempelkan pada dinding
3. Dilipat
4. Dipakaikan pada boneka-boneka etalase

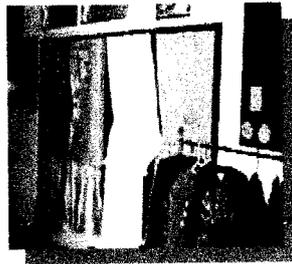
Gambar 2.5

Cara memamerkan kerajinan bordiran

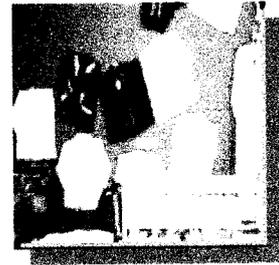
Sumber : Pengamatan lapangan



a) ditempel pada dinding



b) digantung



c) dilipat dan digantung

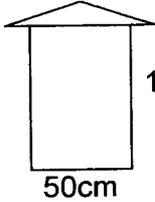
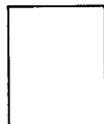
B. Fasilitas yang diperlukan :

- 1 Tiang besi dan gantungan pakaian (hanger)
- 2 Lemari kaca
- 3 Rak-rak
- 4 Boneka-boneka etalase
- 5 Dinding yang dilapisi karpet, supaya kedap udara sehingga pakaian tersebut tidak berubah warna, terdapat bintik-bintik hitam karena lembab.
- 6 Adanya etalase yang terdapat di depan counter (menarik minat pengunjung dengan menampilkan produk-produk terbaru).
- 7 Setiap ruangan dilengkapi dengan kamar pas (kecuali ruang show room).

C. Ruang yang dibutuhkan :

- a. Ruang Pameran Tetap ukuran sedang
- b. Ruang Show Room
- c. Ruang Retail-retail

Ukuran Produk Kerajinan Bordir

1. Ukuran Produk yang Digantung	2. Ukuran Produk yang Dilipat
 <p>145cm 50cm</p>	 <p>50 cm 30 cm</p>
Tebal untuk 5 -10 helai Produk ± 40cm	Tebal untuk 5 -10 helai Produk ± 25 cm

2.3.2 KERAJINAN ANYAMAN MENDONG

Bahan baku kerajinan mendong adalah mendong, benang, kain, pewarna, bambu, karton. Produk dari anyaman antara lain topi, tikar, tas, boks, hiasan-hiasan dinding, dan sebagainya.

A. Karakteristik dari anyaman mendong :

- 1 *Ringan*, sehingga tidak jadi masalah untuk ditumpuk
- 2 *Besar*, cukup membutuhkan banyak tempat

Gambar 2.6

Macam Kerajinan Anyaman Mendong



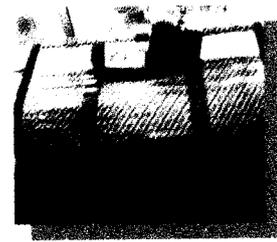
a) Tas besar



b) Tas Kecil
(aksesoris)



c) Boks



d) Tikar

Sumber : Pengamatan lapangan

Agar produk kerajinan anyaman mendong ini dapat menarik minat para pengunjung untuk membeli dan memilikinya, maka diperlukan beberapa strategi cara memamerkannya, yaitu dengan cara :

- 1 Dipajang pada rak-rak
- 2 Dipajang di atas meja-meja yang tidak terlalu tinggi
- 3 Ditumpuk
- 4 Untuk tikar cukup diberdirikan di atas lantai

B. Fasilitas yang diperlukan :

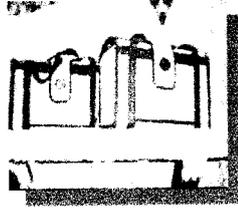
- 1 Rak-rak baik yang terbuat dari kayu ataupun besi
- 2 Meja-meja pendek, tapi mempunyai lebar yang besar

Gambar 2.7

Cara memamerkan hasil kerajinan anyaman mendong



a) Ditumpuk



b) Disimpan di atas meja



c) Disimpan di rak-rak



d) berdiri di atas lantai

Sumber : Pengamatan lapangan

C. Ruang yang dibutuhkan :

- 1 Ruang pameran ukuran sedang dan besar
- 2 Ruang show room
- 3 Ruang penyimpanan barang kerajinan (dilengkapi dengan pengatur temperatur suhu)

Dimensi Produk Kerajinan Mendong

1. Untuk kerajinan berupa tas, dompet, hiasan dan souvenir mempunyai dimensi :
 - Panjang : 15 - 40 cm (rata-rata 20 cm)
 - Lebar : 5 - 20 cm (rata-rata 10 cm)
 - Tinggi : 15 - 40 cm (rata-rata 20 cm)
2. Untuk produk kerajinan berupa tikar yang dibentang :
 - Panjang : 120 - 200 cm
 - Lebar : 60 - 100 cm
3. Untuk produk kerajinan berupa tikar yang digulung :
 - Panjang : 60-100 cm
 - Tebal : 20 cm

2.3.3 KERAJINAN ANYAMAN PANDAN

Usaha kerajinan pandan hampir sama dengan usaha kerajinan mendong, sudah sejak lama ditekuni oleh sebagian penduduk secara turun temurun di lokasi sentra produksinya. Kegiatan proses kerajinan pandan dikerjakan dengan menggunakan alat sederhana sehingga sangat mudah dikerjakan oleh siapapun termasuk ibu-ibu rumah tangga. Pengadaan sarana produksi dan bahan baku usaha kerajinan diupayakan sendiri oleh pengrajin. Bahan baku dan penunjang industri kerajinan pandan yang biasa digunakan oleh para pengrajin adalah anyaman pandan, kain, benang jahit, kancing batok kelapa, lem, zat warna/pengkilap, pernis, resluiting, tambang dan karton.

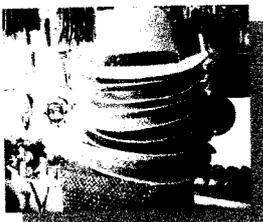
Jenis produk dari anyaman pandan ini seperti tas, boks, sarung bantal, topi, taplak meja, sandal dan sebagainya.

A. Karakteristik dari anyaman pandan :

- 1 *Ringan*, sehingga tidak jadi masalah untuk ditumpuk
- 2 *Besar*, cukup membutuhkan banyak tempat

Gambar 2.8

Macam kerajinan anyaman pandan



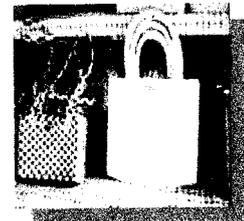
a) Topi



b) boks



c) sarung bantal



d) Tas

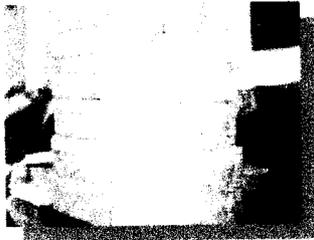
Sumber : Pengamatan lapangan

Agar produk kerajinan anyaman pandan ini dapat menarik minat para pengunjung untuk membeli dan memilikinya, maka diperlukan beberapa strategi cara memamerkannya, yaitu dengan cara :

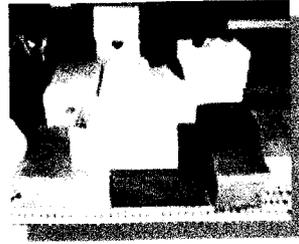
- 1 Dipajang pada rak-rak
- 2 Dipajang di atas meja-meja yang tidak terlalu tinggi
- 3 Ditumpuk

Gambar 2.9

Cara memamerkan produk kerajinan anyaman pandan



a) Ditumpuk



b) Disimpan di atas meja



c) Disimpan di rak/
lemari kaca

Sumber : Pengamatan lapangan

B. Fasilitas yang diperlukan :

- 1 Rak-rak baik yang terbuat dari kayu ataupun besi
- 2 Meja-meja pendek, tapi mempunyai lebar yang besar
- 3 Lemari kaca dan kayu

C. Ruang yang dibutuhkan :

- 1 Ruang pameran ukuran sedang dan besar
- 2 Ruang show room
- 3 Ruang penyimpanan barang kerajinan (dilengkapi dengan pengatur temperatur suhu)

Dimensi Produk Kerajinan Pandan

4. Untuk kerajinan berupa tas, dompet, hiasan dan souvenir mempunyai dimensi :
 - Panjang : 15 - 40 cm (rata-rata 20 cm)
 - Lebar : 5 - 20 cm (rata-rata 10 cm)
 - Tinggi : 15 - 40 cm (rata-rata 20 cm)
5. Untuk produk kerajinan berupa tikar yang dibentang :
 - Panjang : 120 - 200 cm
 - Lebar : 60 - 100 cm
6. Untuk produk kerajinan berupa tikar yang digulung :
 - Panjang : 60-100 cm
 - Tebal : 20 cm

2.3.4 KERAJINAN BAMBU

Industri kerajinan bambu merupakan kegiatan padat karya, seperti halnya industri kerajinan yang telah diuraikan sebelumnya. Industri ini mampu menyerap lebih banyak tenaga kerja untuk setiap satu satuan investasi. Menurut Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kabupaten Tasikmalaya, industri kerajinan bambu mampu menyerap tenaga kerja 13.899 orang yang tergabung dalam 1.562 unit usaha.³

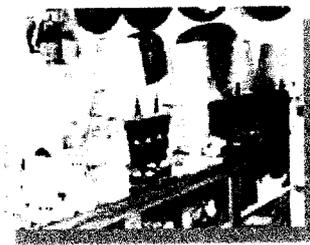
Bahan baku Kerajinan bambu adalah bambu, rotan, pernis, lem, mendong, pandan. Jenis produk dari kerajinan bambu ini beragam, tidak hanya pada anyaman tetapi pada bentuk bambu tersebut yang diolah secara demikian rupa. Hasil anyaman bambu berupa tas, tempat pensil, kap lampu, kipas, keranjang buah, roti, keranjang sampah, baki lamaran, vas bunga, mainan anak-anak, hiasan-hiasan, peralatan dapur dan rumah tangga lainnya. Sedangkan pada hasil bentukan kayu, seperti alat musik seruling tradisional Sunda dan angklung, furniture seperti kursi, meja, rak, dan hiasan-hiasan dinding lainnya.

Gambar 2.10

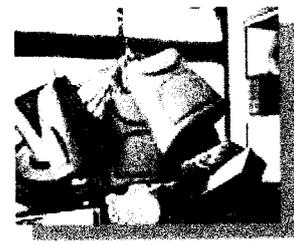
Macam kerajinan anyaman bambu



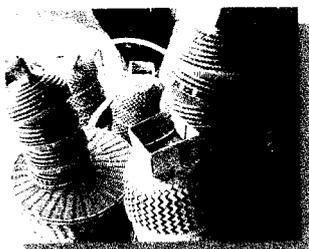
a) keranjang roti
dan buah



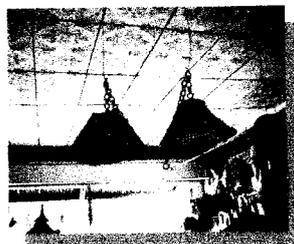
b) Lampu tidur
hiasan-hiasan



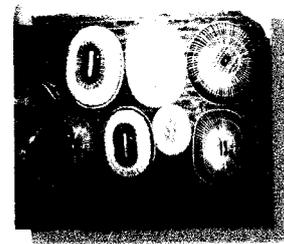
c) Tas



d) peralatan dapur



e) Kap lampu gantung

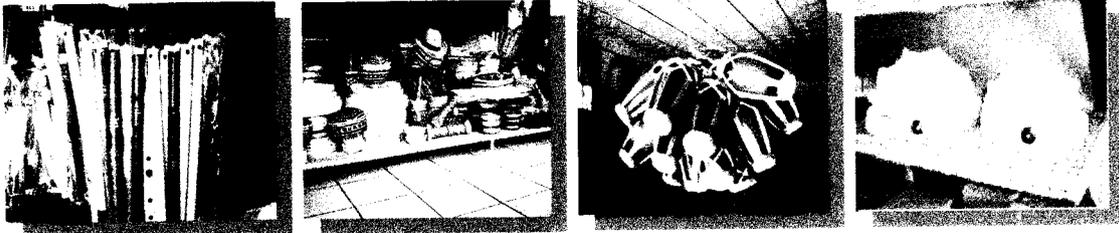


f) Tudung saji

Sumber : Pengamatan lapangan

Gambar 2.11

Macam kerajinan bambu



a) Seruling
bambu

b) alat-alat rumah
tangga

c) Gantungan
kunci

d) Tempat kue

Sumber : Pengamatan lapangan

A. Karakteristik dari kerajinan bambu :

- 1 Berat bervariasi, seperti anyaman ringan sedangkan kerajinan berbentuk bambu utuh cukup berat.
- 2 Bentuknya bervariasi juga, ada yang besar dan kecil.

Agar produk kerajinan bambu ini dapat menarik minat para pengunjung untuk membeli dan memilikinya, maka diperlukan beberapa strategi cara memamerkannya, yaitu dengan cara :

- 1 Disimpan di atas meja, baik itu yang berat maupun ringan.
- 2 Di gantung, khusus bagi yang ringan seperti gantungan kunci, tas, kipas, seruling bambu.
- 3 Ditumpuk, seperti peralatan dapur seperti (boboko, tapian, ayakan) dan peralatan rumah tangga lainnya yang memungkinkan untuk ditumpuk.
- 4 Ditempelkan pada dinding dan plafon, seperti tudung saji dan kap lampu, hiasan dinding.
- 5 Disimpan di lantai seperti furnitur, mainan anak-anak.
- 6 Disimpan di rak-rak seperti giasa pernak-pernik, angklung.

B. Fasilitas yang dibutuhkan :

- 1 Meja
- 2 Rak
- 3 Gantungan, paku

C. Ruang yang dibutuhkan :

- 1 Ruang pameran ukuran sedang dan besar
- 2 Ruang show room
- 3 Ruang penyimpanan barang kerajinan (dilengkapi dengan pengatur temperatur suhu

Dimensi Produk kerajinan Bambu :

1. Untuk produk kerajinan berupa hiasan dan souvenir mempunyai dimensi :
 - Panjang : 15 – 40 cm
 - Lebar : 5 – 20 cm
 - tinggi : 15 – 40 cm
2. Untuk produk kerajinan berupa alat musik mempunyai dimensi :
 - Panjang : 40 - 60 cm
 - Lebar : sesuai diameter bambu \pm 2 - 5 cm
 - Tinggi : 15 - 40 cm

2.4 Tinjauan Rest Area

2.4.1 Pengertian Rest Area

Pengertian rest area secara umum adalah pemanfaatan suatu area lahan terbuka sebagai tempat kegiatan rekreatif seperti beristirahat, makan dan minum bahkan tempat bermain untuk anak-anak. Berupa kafe dan restoran yang dilengkapi sarana penunjang seperti kids fun, bilyard, warnet, wartel, atm, mesjid, taman sebagai tempat untuk beristirahat sejenak. Dengan itu diharapkan para pengunjung dapat bersantai dan sambil menikmati makanan dan minuman, melepaskan lelah sambil menikmati suasana dan panorama alam.

Perlunya rest area ini dipengaruhi oleh kebutuhan para pengunjung yang memerlukan tempat beristirahat sekaligus makan disamping membeli oleh-oleh. Biasanya jenuh berada di pusat kerajinan, juga dalam menempuh perjalanan jauh, para penumpang mengalami kejenuhan setelah berjam-jam berada di dalam kendaraan. Apalagi apabila ingin melakukan buang air kecil atau besar, yang tidak mungkin dilakukan di dalam kendaraan (kecuali memakai bis

yang ada wc), lapar dan haus sehingga kegiatan-kegiatan tersebut begitu melekat dalam mewarnai sebuah perjalanan.

Dengan adanya rest area dapat membantu para penumpang untuk melakukan kegiatan-kegiatan di atas tadi sambil menikmati keindahan alam seperti dikelilingi oleh tiga buah gunung yang menjulang tinggi, hamparan sawah yang hijau membentang, hamparan sungai yang mengalir indah. Mungkin dengan adanya rest area ini juga dapat menjadikan tempat istirahat dan refreasing yang tepat bagi mereka.

2.4.2 Penggabungan antara Pusat Kerajinan dan Rest Area

Sebenarnya bagi pengunjung juga membutuhkan fasilitas rekreasi yang relevan, dengan melihat-lihat dan menikmati hasil karya seni kerajinan sudah merupakan bentuk rekreasi tersendiri. Seperti disebutkan oleh Neumeyer bahwa rekreasi itu sendiri merupakan sebuah aktivitas yang diikuti pada waktu luang, menimbulkan kesenangan dan mempunyai daya tarik tersendiri (neumeyer,1949).

Untuk mengatasi kejenuhan yang mungkin timbul bagi pelaku kegiatan pada fasilitas ini diperlukan sarana rekreasi yang relevan dengan fungsi fasilitas ini :

- Memasukkan unsur alami dan citra lingkungan setempat sebagai daya tarik yang khas bagi wisatawan atau pengunjung.
- Untuk mengatasi kejenuhan akan alur pameran ini misalnya diatasi dengan menempatkan tempat beristirahat, dengan bangku-bangku dan patio/taman.
- Kafe dan Restoran merupakan alternatif lainnya karena berhubungan dengan kebutuhan dasar dan kebutuhan kreatif.

Kegiatan rekreasi memiliki karakteristik :

1. Bebas, lepas dari rutinitas.
2. Riang, menyenangkan dan refreshing.

2.5 Tinjauan Pada Tapak Sebagai Kesatuan Karya dan Rancangan Pusat Kerajinan Tasikmalaya

Kesatuan karya rancang dan elemen alamnya sangat mempengaruhi penyajian suatu perencanaan kawasan Pusat Kerajinan Tasikmalaya, seperti :

- Unsur-unsur suasana yang bersifat alamiah, dengan struktur pada pendukung berupa : gunung, sawah dan sungai.
- Warna-warna alamiah dengan kombinasi gelap-terang.
- Suara-suara alamiah berkesan menonjol dibandingkan dengan suasana keramaian kota, yang terdengar adalah gemericik air, kicau burung.
- Konfigurasi ruang berupa gunung yang menjulang tinggi, hamparan sawah dan hamparan air.

Gunung

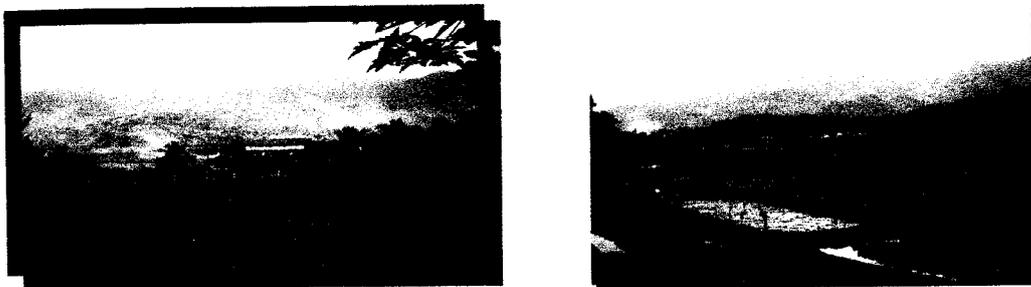
Gunung yang terdapat di sekeliling lokasi site pada Pusat Kerajinan Tasikmalaya terdapat tiga buah gunung, yaitu :

- Sebelah Barat : Gunung Galunggung
- Sebelah Utara : Gunung Syawal
- Sebelah Timur : Gunung Bongkok

Gunung-gunung yang berdiri kokoh, seakan-akan menyatu dengan langit, berwarna hijau kebiru-biruan serta dapat terlihat jelas dengan kasap mata ribuan pohon yang tumbuh rindang di dalam gunung tersebut. Sehingga menambah suasana begitu sejuk dan damai yang terasa, seakan-akan kepenatan dan kejenuhan hilang seketika karena melihat keindahan alam tersebut.

Gambar 2.12

Gunung Syawal merupakan view utama dari site



Sumber : Pengamatan lapangan

Gambar 2.13

Gunung Bongkok sebagai view yang tidak kalah menarik



Sumber : Pengamatan lapangan

Karakteristik dari gunung tersebut :

1. *Monumental*, tinggi menjulang
2. *Dramatis*, dengan adanya lereng dan tebing yang turun-naik

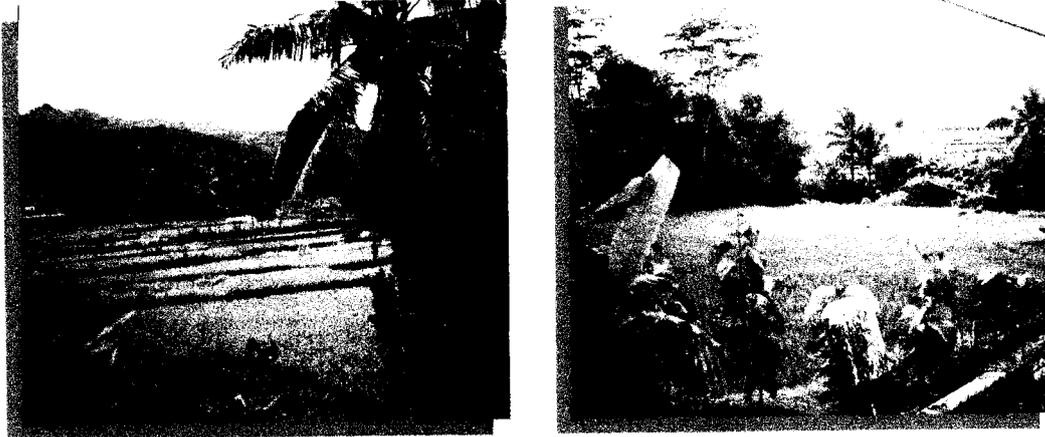
Sawah

Hamparan sawah yang hijau membentang dapat kita lihat pada lahan Pusat Kerajinan Tasikmalaya. Dengan adanya terasering-terasering sebagai pencegah erosi, komposisi tinggi rendah terasering tersebut akan menimbulkan kesan dinamis yang sangat variatif sehingga semuanya membentuk tatanan harmonis yang begitu indah dan kuat.

Disamping itu dapat menikmati pergantian warna pada saat menjelang panen tiba, hamparan hijau berubah menjadi kuning kecoklat-coklatan serta dapat melihat aktivitas para petani pada saat memanen padi di sawah tersebut, yang mungkin sekarang ini kita sudah jarang melihatnya karena area pertanian telah tergantikan oleh area-area bangunan.

Gambar 2.14

Hamparan sawah yang hijau membentang



Sumber : Pengamatan lapangan

Karakteristik dari sawah tersebut :

1. *Dinamis dan harmonis*, dengan adanya terasering-terasering pada sawah tersebut.
2. *Natural*, warna hijau membentang terasa segar dan sejuk

Sungai

Di sebelah utara dan selatan site Pusat Kerajinan Tasikmalaya (tepatnya pada bagian belakang site) mengalir sungai Citanduy. Sungai ini melintas mengalir dari arah selatan ke utara dan memiliki lebar kurang lebih 20 meter. Pada sebelah utara site, sungai Citanduy ini dijadikan sebagai pembatas antara Kabupaten Tasikmalaya dan Kabupaten Ciamis. Letak sungai ini tidak jauh dengan lokasi Pusat Kerajinan Tasikmalaya sehingga terletak lebih rendah, pada pinggiran sungai terdapat sawah yang semakin dekat sungai posisinya semakin rendah.

Arus sungai pada sungai Citanduy searah dengan membujurnya letak sungai, yaitu air mengalir dari arah selatan ke utara dengan aliran arus air yang lamban dan terus menerus. Hanya pada saat turun hujan arus sungai terlihat agak kencang dan sedikit gelombang.

Sungai Citanduy tersebut memiliki kedalaman rata-rata 1-2,5 meter. Pada saat terjadi air pasang, perbedaan tinggi permukaan air dapat mencapai 0,5-1,5

meter dari permukaan saat air dalam keadaan normal. Ketinggian maksimal air pasang hanya terjadi jika turun hujan lebat. Pada saat musim kemarau kedalaman sungai mengalami penurunan yang tidak terlalu besar, yaitu penurunan hanya sekitar 0,5 meter dari saat permukaan air dalam keadaan normal.

Gambar 2.15

Sungai Citanduy yang membatasi Kabupaten Tasikmalaya dan Ciamis



a) Letak sungai sebelah utara jembatan perbatasan



b) Letak sungai di belakang site

Sumber : Pengamatan lapangan

Karakteristik dari sungai tersebut :

1. *Dinamis*, mengalir terus menerus dari arah selatan ke utara
2. *Spirit* dan *romance*, menghasilkan suara-suara yang dapat memberikan ketenangan dan kestabilan emosi.

☞ Penggunaan Prinsip-Prinsip Arsitektur Organik Sebagai Acuan Metode Perancangan

Pemanfaatan gunung, sawah dan sungai sebagai view yang sangat bagus, dan agar bangunan dapat menyatu dan berinteraksi dengan lingkungannya maka memakai teori Frank Lyoid Wright dalam merancang suatu bangunan dalam kerangka arsitektur organik, diuraikan dalam 9 point di bawah ini :

1. Berusaha untuk mengurangi jumlah bagian-bagian dan ruang-ruang yang terpisah, sehingga secara keseluruhan ruang-ruang bisa terjalin sebagai

Tugas Akhir 32

suatu ruang yang *dekat* dan utuh, dimana cahaya, udara dan pemandangan dari ruang-ruang (luar maupun dalam) bisa terlihat dan dirasakan sebagai suatu kesatuan yang utuh dalam bangunan.

2. Menciptakan asosiasi yang utuh antara bangunan dan lingkungan melalui cara pengembangan (*extension*) maupun pengurangan (*emphasis*) dari bidang-bidang yang sejajar dengan tanah (*lantai/tingkat*), dengan penekanan pada usaha untuk tidak meletakkan bangunan pada titik yang paling baik pada site. Pengertian disini adalah bahwa titik yang terbaik semestinya lebih dipentingkan bagi hubungannya dengan kepentingan psikis pemakai bangunan (titik yang baik dalam pengertian indah akan lebih bisa dinikmati sebagai pemandangan daripada jika didirikan bangunan di atasnya). Akan lebih baik lagi untuk melihat ke arah spot tersebut didirikan bangunan dengan konsekwensi kehilangan view yang bagus, ditambah dengan mendirikan bangunan pada titik yang kurang menguntungkan dengan sendirinya akan memberi nilai tambah pada site pada akhirnya (bagian kurang menguntungkan tertutupi/tersamarkan dengan adanya bangunan).
3. Menghilangkan kesan bahwa ruang adalah sebuah volume yang terkotak-kotak, dan sebaliknya menciptakan ruang. Dan ruang-ruang dalam suatu bangunan sebagai kesatuan perhubungan yang *saling menembus*, intens dan dengan sendirinya utuh sebagai suatu kesatuan (dengan pengecualian pada ruang-ruang tertentu), termasuk dengan ruang luarnya. Dengan membuat ruang-ruang lebih berskala manusia, secara lebih bebas : dengan mengurangi ruang-ruang kosong yang tidak perlu seperti ruang yang berlebihan diantara diantara lantai dan plafon yang sering merupakan ruang terbuka karena jarak lantai ke langit-langit yang terlalu tinggi, pemilihan struktur dikaitkan dengan jenis material, sehingga secara keseluruhan bangunan akan lebih manusiawi untuk ditinggali.
4. Sebisa mungkin *mengangkat* basement lebih ke permukaan, sehingga ruang bawah menjadi lebih bisa ditinggali, lebih hidup, lebih bisa dilihat

- sebagai *masonry*/susunan batu (pondasi biasa merupakan susunan batu) yang berfungsi pula secara estetis, selain sebagai alas/pondasi bangunan.
5. Menciptakan keselarasan dan keseimbangan antar luar dan dalam bangunan dengan perancangan dan penataan bukaan-bukaan dalam skala manusia, tampak tidak dibuat-buat, baik berdiri sendiri maupun sebagai satu seri (deret) bukaan pada bangunan secara keseluruhan. Jendela dan bukaan adalah merupakan lapisan yang tembus cahaya sebagaimana dinding yang terperforasi. Bagaimana mengatur ruang-ruang yang pada hakekatnya adalah tercipta dari peraturan bukaan-bukaan pada dinding yang ada dalam bangunan, dan bahwa konsep ruang/kamar adalah titik berat dari ekspresi arsitektur, maka penciptaan bukaan adalah bukan sekedar membuat lubang, melainkan harus didasarkan pada maksud, kebutuhan dan unsur keutuhan dengan keseluruhan bangunan (dalam hubungannya dengan jenis material yang dipakai, pola ornamentasi, dsb).
 6. Mengurangi kombinasi pemakaian jenis material yang berbeda-beda, perancangan diarahkan pada pemakaian satu jenis material (monomaterial) sebisa mungkin ; berusaha tidak memakai ornamentasi yang tidak secara natural keluar dari bahan yang digunakan, dengan bertujuan agar bangunan bisa tampil lebih *bersih* dan *ekspresif* sebagai suatu tempat untuk ditinggali. Garis-garis geometri adalah sesuatu yang natural dari mesin, oleh karenanya karakter demikian bisa dimunculkan pada interior.
 7. Menggabungkan sistem utilitas seperti AC, kelistrikan, plumbing, dan sebagainya sehingga keseluruhan sistem ini bisa menjadi unsur pokok dari bangunan itu sendiri. Sistem-sistem ini ditampilkan dalam wujud arsitektural.
 8. Dalam penyempurnaannya, suatu bangunan harus merupakan sekali lagi keutuhan, dimana-mana detailnya diusahakan untuk menjadi "sederhana"

(lebih mudah bagi pengerjaan mesin), yaitu antara lain dengan penggunaan bentuk-bentuk *rectilinear* dan garis-garis lurus.

9. Yang terakhir dengan tidak lagi memakai dekorasi yang merupakan unsur terpisah dari bangunan.

Bangunan harus hidup bersama alam, dimiliki oleh alam, sehingga antara alam dan bangunan dapat hidup bersama. Ada **tiga pendekatan konsep alam Frank Lloyd Wright**, yaitu :

1. Manusia harus tinggal atau hidup bersama dengan alam.
2. Alam merupakan kekuatan dari inspirasi rancangan.
3. Alam mengajarkan cara yang tepat dalam pemakaian material.

☞ Studi Kasus pada Pusat Kerajinan yang telah ada

1. Pusat Kerajinan Sukowati di Bali

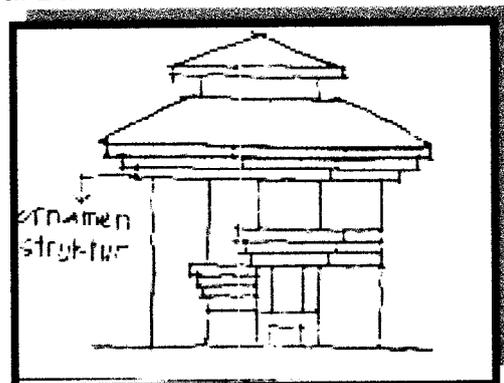
Pasar seni ini dikelola oleh pihak swasta dan dibawah oleh Pemda Gianyar untuk memasarkan produk kerajinan yang berasal dari seluruh Bali.

Dari segi Arsitektur dapat diketahui :

1. Bentuk bangunan dengan citra tradisional Bali terlihat dari bentuk atap dan ornamen struktur yang menonjol keluar.

Gambar 2.16

Citra Tradisional Bali

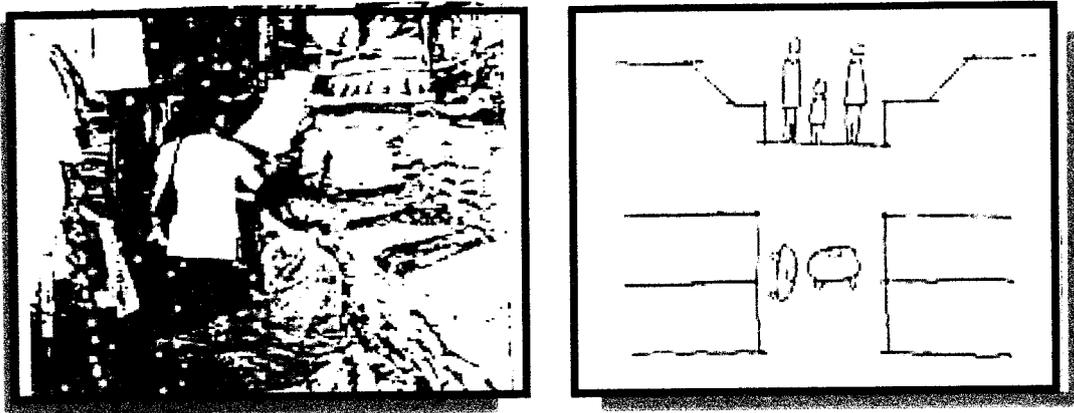


Sumber : Analisa pemikiran

2. Sirkulasi pejalan kaki tidak leluasa, karena :
- Terjadi crossing pejalan kaki.
 - Sirkulasi terlalu sempit untuk berdiri, di satu sisi tidak leluasa dalam melihat barang yang dipajang.

Gambar 2.17

Sirkulasi Pejalan Kaki

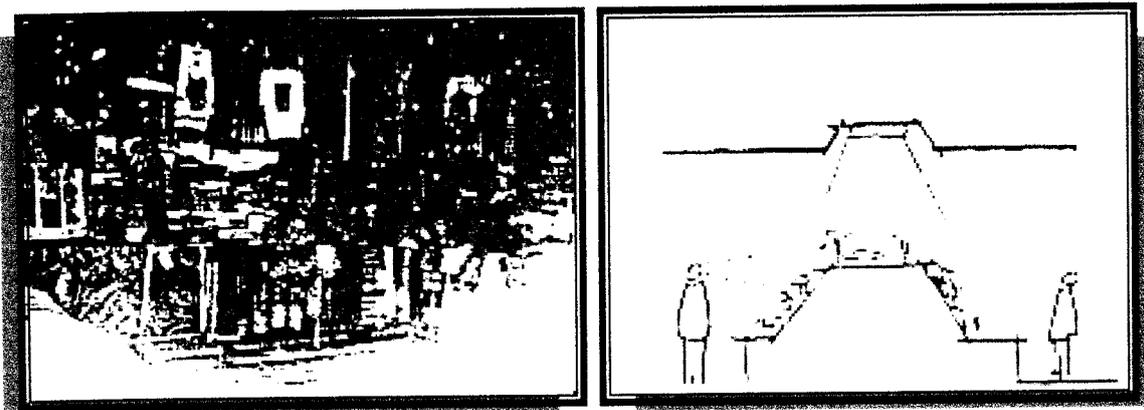


Sumber : Analisa pemikiran

3. Tempat parkir yang kurang memadai, pengaturan parkir masih kurang terselesaikan.
4. Pencahayaan kurang yang mengakibatkan barang kurang menarik untuk dilihat.

Gambar 2.18

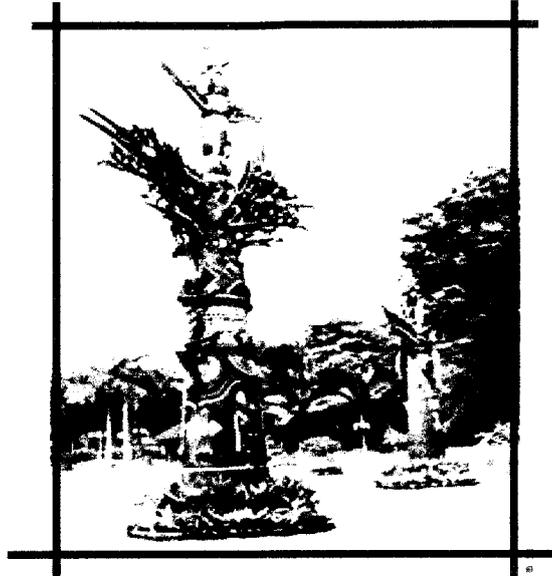
Pencahayaan Buatan



Sumber : Analisa pemikiran

2. Pasar Seni Ancol di Jakarta

Gambar 2.19
Gerbang masuk



Sumber : www.ancol.co.id

☞ **Ajang Prestasi dan Apresiasi Seni**

Gagasan mendirikan Pasar Seni di kawasan Taman Impian Jaya Ancol lahir dari kebutuhan untuk mendorong semangat berkarya dan berekreasi bagi para seniman, di samping membangun jembatan apresiasi antara seniman dengan masyarakat.

☞ **Pasar Seni**

Hingga 1998, Pasar Seni telah memiliki 200 unit kios lebih yang menggelar aneka barang hasil seni, kerajinan dan souvenir : mulai dari lukisan, patung, ukir-ukiran dan relief sampai barang kerajinan yang terbuat dari kuningan, kayu, rotan, bambu, tembikar, kulit, tanduk dan keramik.

Tak kalah menariknya adalah koleksi kain tenun dan batik, serta aksesoris yang terbuat dari batu-batuan, mutiara dan kerang. Para seniman membuat patung dan relief dengan medium kayu, batu, semen atau kolase untuk digelar

disini, sedangkan dari kalangan pengrajin ukir-ukiran Jepara dan Bali, Wayang Golek, tatak sungging wayang kulit, serta topeng kertas.

Di antara kios-kios ini juga ada yang difungsikan untuk kegiatan bengkel seni, taman pengetahuan populer dan warung spesifik. Penting untuk dicatat adalah kegiatan pelatihan pembinaan citarasa seni bagi anak dan remaja dalam bentuk kursus, observasi atau kerja nyata, sebagai kegiatan ekstra kulikuler.

Pasar Seni ancol merupakan lokasi ideal untuk eksibisi, terbukti dengan suksesnya penyelenggaraan berbagai pameran seperti Pameran Taman Hias, Pameran Buah, Pameran boneka, pameran komponen Bangunan, dan Pameran Fotografi.

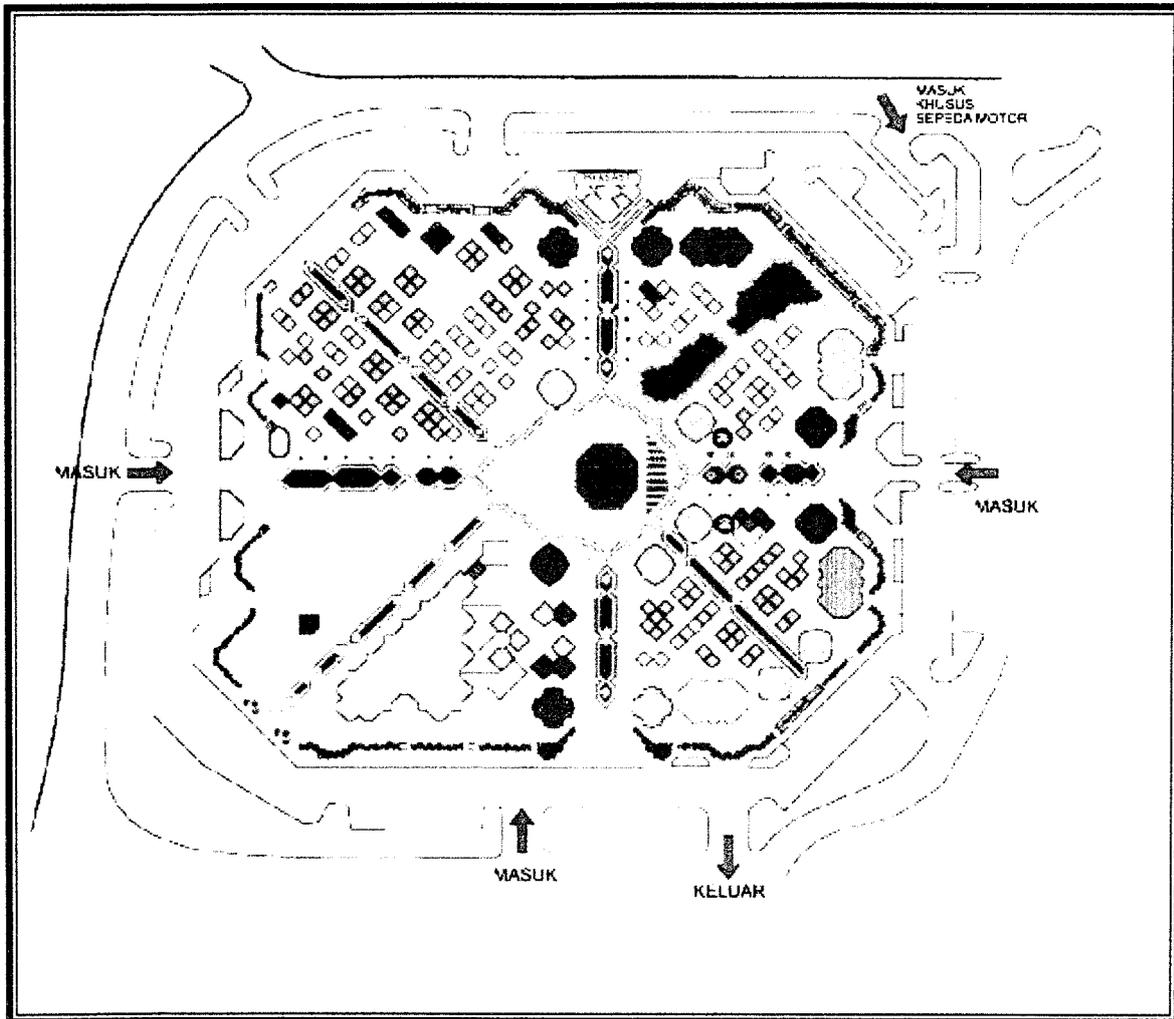
Gambar 2.20

Suasana di Pasar Seni Ancol



Sumber : www.ancol.co.id

☞ Denah Pola Tata Ruang Pasar Seni Ancol



Sumber : www.ancol.co.id

Tata massa dari Pasar Seni Ancol dibagi dalam beberapa blok, yang secara umum ditata dengan pola radial dengan ruang terbuka sebagai pusat orientasi (point of view) dan setiap blok dipisahkan oleh jalan masuk ke area pasar seni.

- Keberadaan pasar seni yang terpadu dan terorganisir, memberi lahan kepada para seniman dan pengrajin, baik pemula maupun senior untuk bertemu atau bersosialisasi dan sebagai lahan pemasaran berbagai hasil karya mereka.
- Dengan pola tata ruang luar yang terbentuk oleh kios-kios sehingga sirkulasi berada diantara kios-kios tersebut.

- Pengunjung dapat beristirahat sambil melihat pertunjukkan seni.
- Menyatukan workshop dan pasar seni sebagai konsep untuk menarik para pengunjung menyaksikan demonstrasi dari seniman.
- Adanya plaza atau ruang terbuka sebagai point of view, memberi kesan terbuka dan dinamis bagi kegiatan yang ada dan berfungsi sebagai pembagi arah pergerakan pengunjung pasar seni sehingga memberi kemungkinan mendapatkan kesamaan pengunjung bagi setiap kios.
- Jalan masuk ke area pasar seni yang terdiri dari beberapa jalan masuk, memberi alternatif kepada pengunjung dalam menelusuri atau melihat pasar seni.
- Adanya kegiatan hiburan berupa pentas seni dapat mendatangkan kebisingan, mengganggu kenyamanan dan ketenangan para seniman atau para pengrajin khususnya yang ada di sekitar pentas seni.
- Sistem penataan stand terpisah, lebih terasa leluasa dan bebas.
- Parkir yang memutar sekeliling pasar mempermudah akses pengunjung.
- Banyak ruang yang kurang efektif.
- Terjadi ending sirkulasi pada sudut-sudut tertentu (sistem sirkulasi terputus/terdapat beberapa jalan pintas).

Kesimpulan

Pusat Kerajinan atau pasar seni adalah wadah atau tempat yang berwujud fisik yang mampu menampung aktivitas komersial dan promosi barang seni yang terorganisir sebagai tujuan pengenalan dan pengembangan kreativitas pengrajin.

Dari studi kasus terhadap pasar seni yang telah ada, dapat disimpulkan :

Tabel 2.1

Kesimpulan pusat kerajinan yang ada

Sumber : analisa pemikiran

	Pasar Seni Sukowati	Pasar Seni Ancol
Sirkulasi	Sirkulasi terlalu sempit sehingga terjadi crossing	Sirkulasi dinamis

	pejalan kaki	
Citra Bangunan	Arsitektur tradisional Bali	Arsitektur vernakuler
Pencahayaan	Pencahayaan kurang karena hanya memakai pencahayaan buatan sehingga barang kurang menarik	Pencahayaan alami dan buatan
Open Space	Tidak ada	Ada
Entrance	Jelas	Kurang jelas
Pengelompokkan Bangunan	Kios peragaan dan penjualan menjadi satu	Kios peragaan dan penjualan terpisah sesuai dengan kegiatan yang diwadahi
Fasilitas Pendukung	Tidak ada	Taman, pementasan kesenian
Parkir	Tidak teratur	Teratur
Orientasi Bangunan	Sesuai tipologis pasar tradisional	Memusat

➤ Kelemahan pusat kerajinan yang telah ada :

- Sirkulasi masih sering terjadi crossing pejalan kaki.
- Pencahayaan buatan membuat barang kerajinan kurang menarik.
- Open space tidak tersedia.
- Belum adanya pengelompokkan bangunan utama dan pelengkap.
- Tidak terdapat fasilitas pendukung seperti taman, plaza dan tempat istirahat.
- Orientasi bangunan kurang jelas.
- Ruang interaksi dengan lingkungan kurang tercipta.

➤ Dari kelemahan-kelemahan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pusat kerajinan yang ideal yaitu :

- Dapat menampung segala aktivitas atau suatu wadah pemusatan barang kerajinan yang sekaligus berfungsi sebagai wadah memasarkan dan memperkenalkan barang kerajinan.
 - Penataan ruang yang sedemikian rupa dengan memadukan unsur sirkulasi yang mengikuti pergerakan pengunjung.
 - Unit penjualan barang kerajinan juga terdapat panggung hiburan yang meramaikan suasana, galeri tempat seniman mengadakan pameran karya seni dan berkarya, juga penataan taman serta bangku untuk beristirahat.
 - Terdapat plaza yang memberikan kesempatan bagi pengunjung untuk berkomunikasi.
 - Bersifat terbuka, luas, pandangan bebas, menerima dan atraktif.
- Beberapa faktor yang terpenting dalam perencanaan pasar seni adalah :
- 1 Terdapatnya berbagai jenis kegiatan sehingga perlu adanya pembagian area untuk ruang berdasarkan jenis kegiatan yang diwadahi :
 - Area khusus untuk kegiatan penjualan yang berupa unit penjualan.
 - Area khusus untuk kegiatan pengelolaan dan pelayanan.
 - Area khusus untuk kegiatan pendukung seperti pameran dan ruang pementasan.
 - Area untuk kegiatan pelayanan yang bersifat umum seperti lavatory, kantin dan lain-lain.
 2. Sirkulasi pada pusat kerajinan perlu diperhatikan terutama pergerakan pengunjung :
 - Perletakkan kios mengikuti pergerakan pengunjung sehingga pengunjung dapat bergerak leluasa dan nyaman.
 - Fungsi yang terdapat pada pusat kerajinan tidak hanya untuk tempat berjualan tetapi unsur rekreasi juga dimasukkan dengan mengajak pengunjung untuk berjalan-jalan di sekitar arena pusat

- kerajinan dengan fasilitas untuk bersantai seperti rest area serta fasilitas pendukung lainnya.
 - Penataan sirkulasi untuk ruang luar seperti letak parkir, jalur masuk dan keluar, pencapaian dari parkir ke entrance.
 - Penataan parkir yang memberikan kemudahan dan kelancaran sirkulasi bagi pengunjung, pengelola maupun penjual.
 - Adanya kejelasan dalam pencapaian dari parkir menuju ke lokasi pusat kerajinan.
 - Parkir bagi pengelola mendapatkan lokasi tersendiri.
 - Sirkulasi yang bersifat rekreatif dan bervariasi.
3. Dalam kegiatan pusat kerajinan kegiatan utamanya adalah mempromosikan barang kerajinan, pameran dan pemasaran.
 4. Penampilan pusat kerajinan dapat memberikan kesan nuansa alami yang menyatu dengan alam dengan pemanfaatan potensi tapak yang ada di sekelilingnya, juga dengan adanya fasilitas pendukung seperti rest area sehingga membuat pengunjung tidak merasa bosan dan untuk beristirahat dan betah untuk tinggal.

BAB III

ANALISA PERMASALAHAN : PEMANFAATAN POTENSI TAPAK DALAM PUSAT KERAJINAN TASIKMALAYA

3.1 Analisa Potensi Pusat Kerajinan Tasikmalaya

3.1.1 Analisa Lokasi dan Site

Pertimbangan pemilihan lokasi pada kawasan jalur jalan lintas propinsi, Desa Manggungjaya, Kecamatan Rajapolah antara lain :

- a. Rencana land-use (peruntukan bagi bangunan wisata dan konservasi)
- b. Kondisi eksisting (dilintasi jalur jalan lintas propinsi yang menghubungkan Jawa Tengah, Bandung dan Jakarta).
- c. Aksebilitas
Pencapaian menuju lokasi sangat mudah karena terletak di pinggir jalan lintas propinsi, khususnya terletak lebih kurang 1 km dari jembatan perbatasan Kabupaten Tasikmalaya dan Kabupaten Ciamis.
- d. Potensi Kawasan Terhadap Unsur-unsur Arsitektur Organik
Memiliki potensi alam yang sangat banyak, disamping pemandangan alam yang indah juga keterpaduan antara keindahan gunung, sawah dan sungai serta kondisi alamnya yang masih asli dan segar. Sehingga sangat menunjang dengan mengambil unsur-unsur dari penerapan arsitektur organik dalam perancangan Pusat Kerajinan Tasikmalaya.
- e. View ke arah gunung, sawah dan sungai yang indah
Memiliki potensi untuk mendukung arsitektur organik (kontur relatif landai, vegetasi khas, dekat dngan sawah, sungai dan gunung)berada pada 456 meter diatas permukaan laut dengan temperatur rata-rata antara 17-37 derajat celcius.

- f. Site yang menarik perhatian karena letaknya berada pada pinggir sungai, dan posisi site berada pada kontur tanah cukup tinggi (naik) sehingga dapat terlihat jelas dari jembatan perbatasan dan jalan raya.

Gambar 3.1

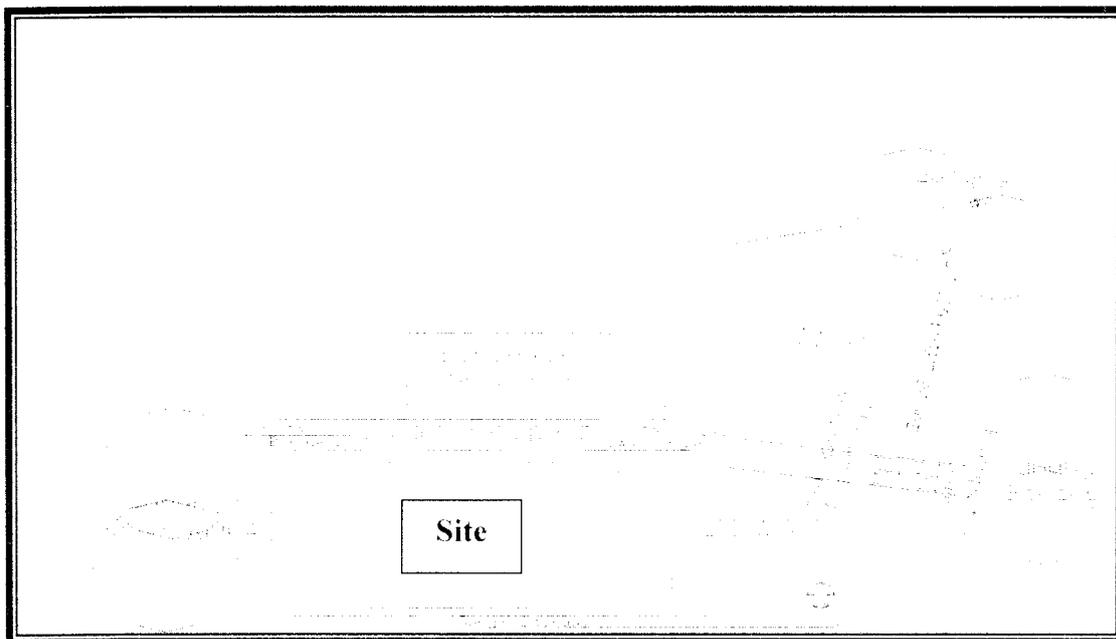
Foto Keadaan Site



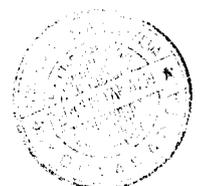
Sumber : Pengamatan lapangan

Gambar 3.2

Gambar Site Terpilih



Sumber ; Pengamatan Lapangan



➤ **Lokasi Site**

Berikut bentuk site terpilih dan karakteristik lingkungan pendukung.

Batas-batas pada site terpilih :

Utara : Gunung Syawal, sawah dan Pemandian air panas.

Selatan : Sungai Citanduy.

Barat : Gunung Galunggung.

Timur : Gunung Bongkok, Sungai Citanduy dan sawah.

3.1.2 Analisa View

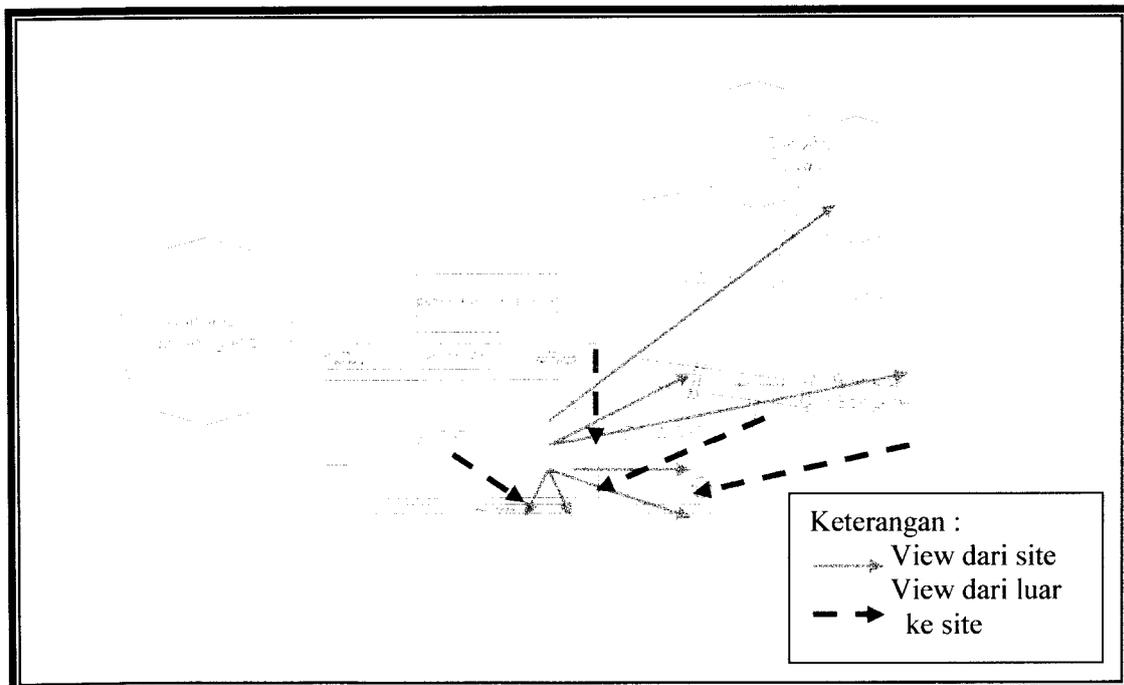
1. View Keluar

View utama adalah pemandangan gunung , sawah dan sungai yang indah. Dengan nuansa pedesaan yang alami.

2. View Kedalam

Site cukup jelas terlihat dari jalan (jalan lintas propinsi) dan dari obyek wisata pemandian air panas Tasikmalaya.

Gambar 3.3
Potensi view dari site



Sumber : Pengamatan lapangan

View terbaik dari site adalah menghadap ke arah sawah, sungai dan gunung. Ketiga view tersebut sangat indah dan diupayakan membuka bagian yang menghadap view-view tersebut secara maksimal, begitupun ruangan semi terbuka yang menghadap ke arah view-view tersebut.

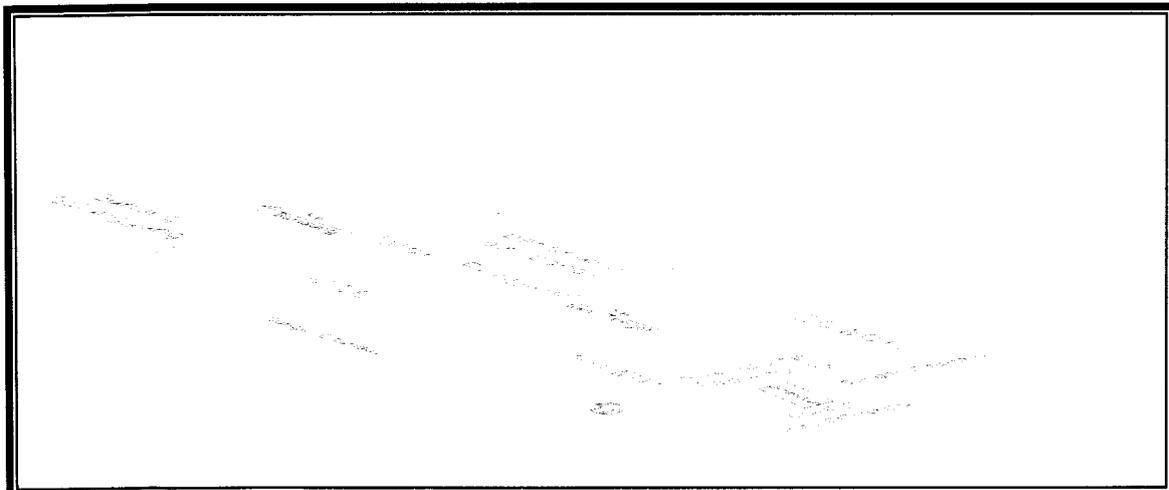
Adanya bukaan-bukaan yang banyak ke arah sawah, sungai, dan gunung adalah melalui analisis :

- a. Memanfaatkan nilai visual sebanyak-banyaknya dari pemandangan alam gunung, sungai dan sawah.
- b. Memanfaatkan dan mendapatkan udara segar dari alam luar sebanyak-banyaknya.
- c. Dengan bukaan yang banyak akan menjalin suatu interaksi dari dan antar ruang di bagian dalam dengan ruang luarnya.

Namun tidak semua bagian site ini memiliki view yang baik, sehingga perlu diciptakan view ke arah dalam site itu sendiri yang dapat dinikmati oleh pengguna dan pengunjung dari pusat kerajinan Tasikmalaya tersebut. Hal ini dapat dicapai dengan menciptakan taman dengan penataan vegetasi yang menarik dan unik, penataan elemen air, patio yang terorganisir dengan baik atau gabungan dari keduanya.

Gambar 3.4

Bentuk bangunan dengan memanfaatkan view secara maksimal



Sumber : Analisa Pemikiran

3.1.3 Analisa Potensi Akses

1. Site berada di pinggir jalan lintas propinsi

Potensi dan kondisi site untuk Pusat Kerajinan Tasikmalaya ini, adalah : Jalan menuju site terdapat di pinggir jalan lintas propinsi dan dilalui oleh dua arah mobil berlawanan. Sehingga sangat mudah pencapaiannya tidak memerlukan banyak waktu.

2. Kualitas jalan menuju site adalah jalan aspal dan hotmix.
3. Transportasi yang mudah diakses

Jalur transportasi yang menghubungkan Jawa Tengah, Bandung, Jakarta, sehingga otomatis banyak bis-bis besar, travelling dan kendaraan pribadi lainnya melewati. Untuk sementara ini belum ada jalur angkutan dalam kota yang melewati jalan tersebut. Karena jalur tersebut cukup ramai sebagai jalur transportasi maka diperlukan perhatian khusus untuk keluar masuknya kendaraan ke lokasi, tetapi tidak mengganggu fungsi daripada jalan tersebut.

3.2 Analisa Pelaku Kegiatan

1. Pengelola

Memberikan pelayanan dan menyediakan fasilitas yang memadai agar pengunjung merasa nyaman.

2. Pengunjung

Sebagai sarana pusat kerajinan, maka pengunjung adalah pihak yang ingin berbelanja ataupun melihat-lihat, refreshing dan juga dapat dijadikan tempat duduk-duduk atau beristirahat (tersedianya fasilitas pendukung).

3. Unsur Pelaksana Servis

- Petugas Keamanan
- Petugas kebersihan

Perkiraan Jumlah pengunjung

Jumlah pengendara = $60\% \times 9.909.470$ orang/tahun (rata-rata data lima tahun terakhir).

$$= \frac{545.682 \text{ orang/tahun}}{365}$$

365

$$= 1.495 \text{ Orang/hari}$$

#Kegiatan Pusat Kerajinan Tasikmalaya berlangsung mulai pukul 09.00 sampai pukul 21.00. Jadi waktu berkunjung selama 12 jam tiap hari.

Lamanya waktu berkunjung untuk tiap periode diasumsikan selama 2 jam. Jadi periode berkunjung dalam satu hari sebanyak :

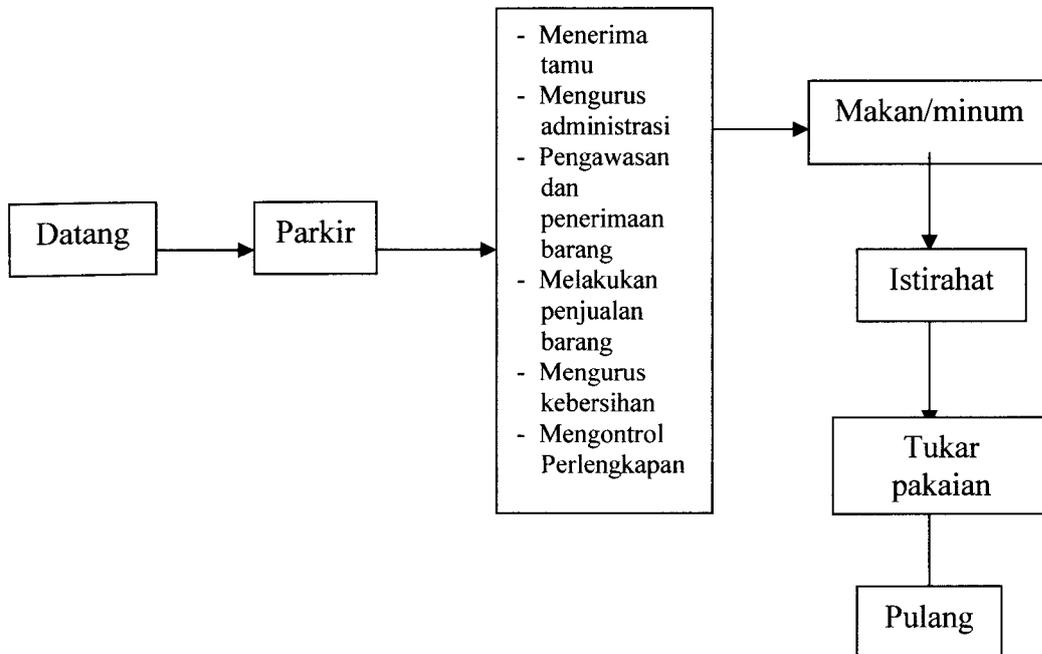
$$\frac{12}{2} = 6 \text{ periode tiap hari}$$

Jumlah pengunjung untuk tiap periode :

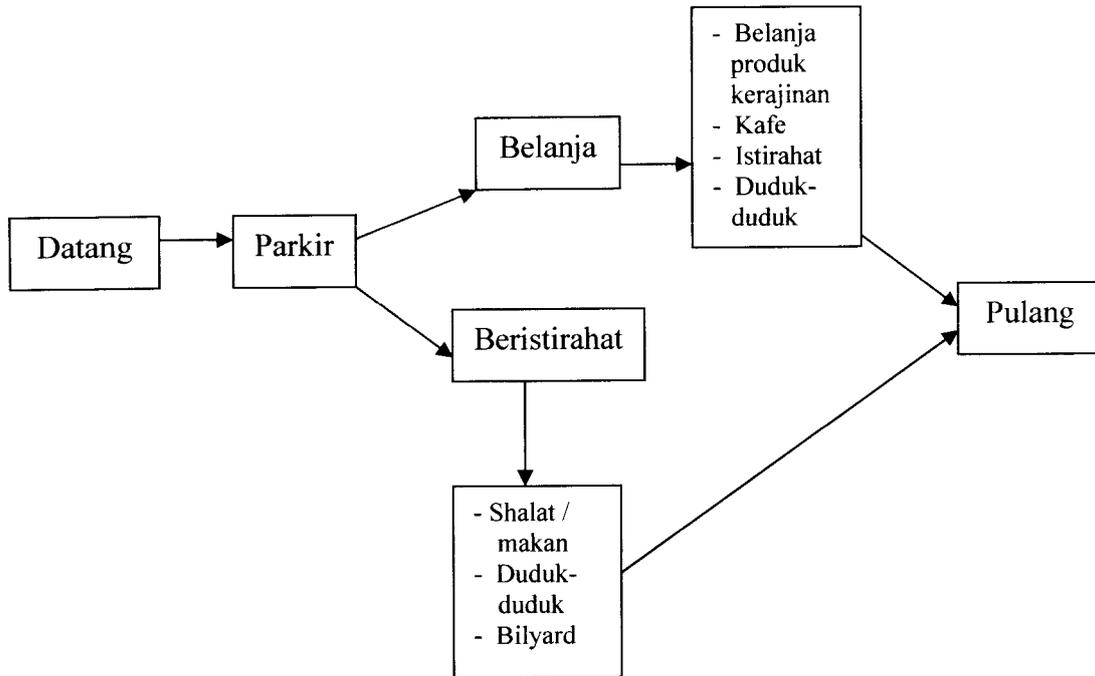
$$\frac{1.495}{6} = 249 \text{ Orang tiap periode}$$

3.3 Analisa Kegiatan

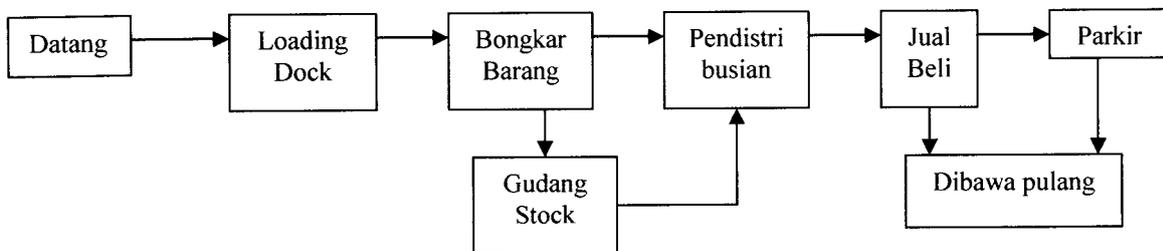
1. Pergerakan Pengelola



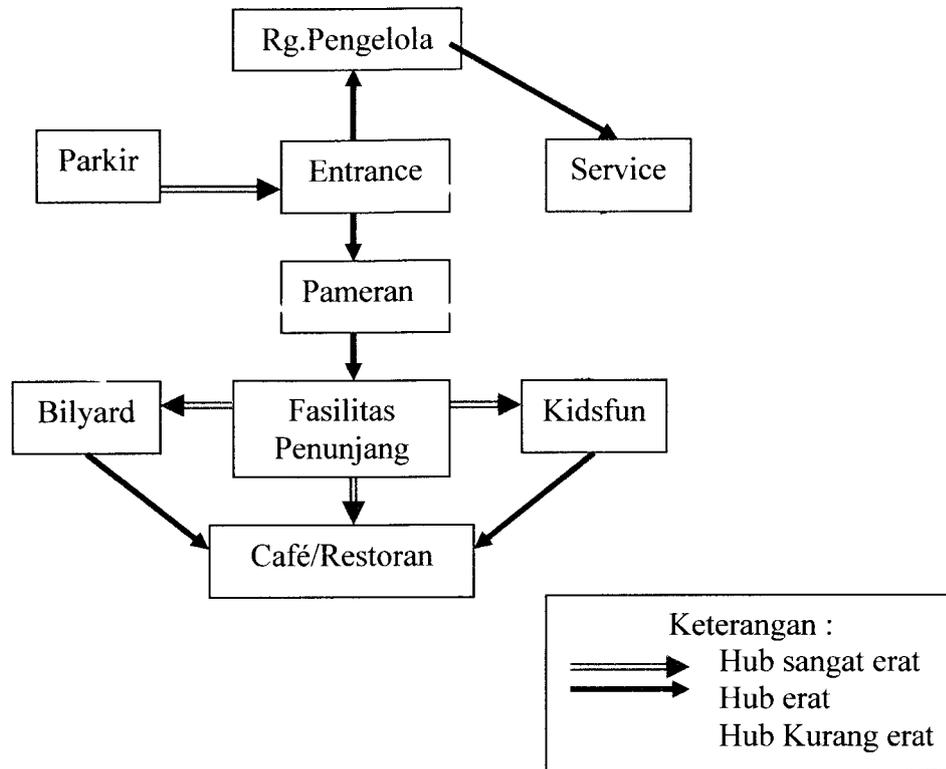
2. Pergerakan Pengunjung



3. Pergerakan Barang

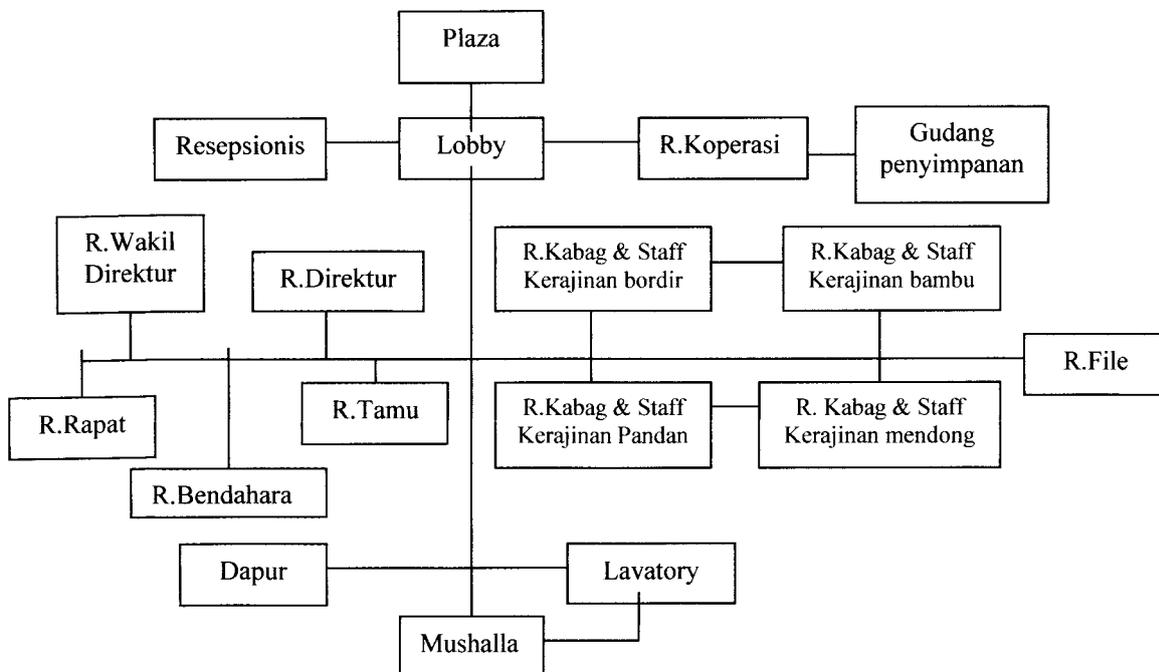


3.3 Analisa Hubungan Ruang

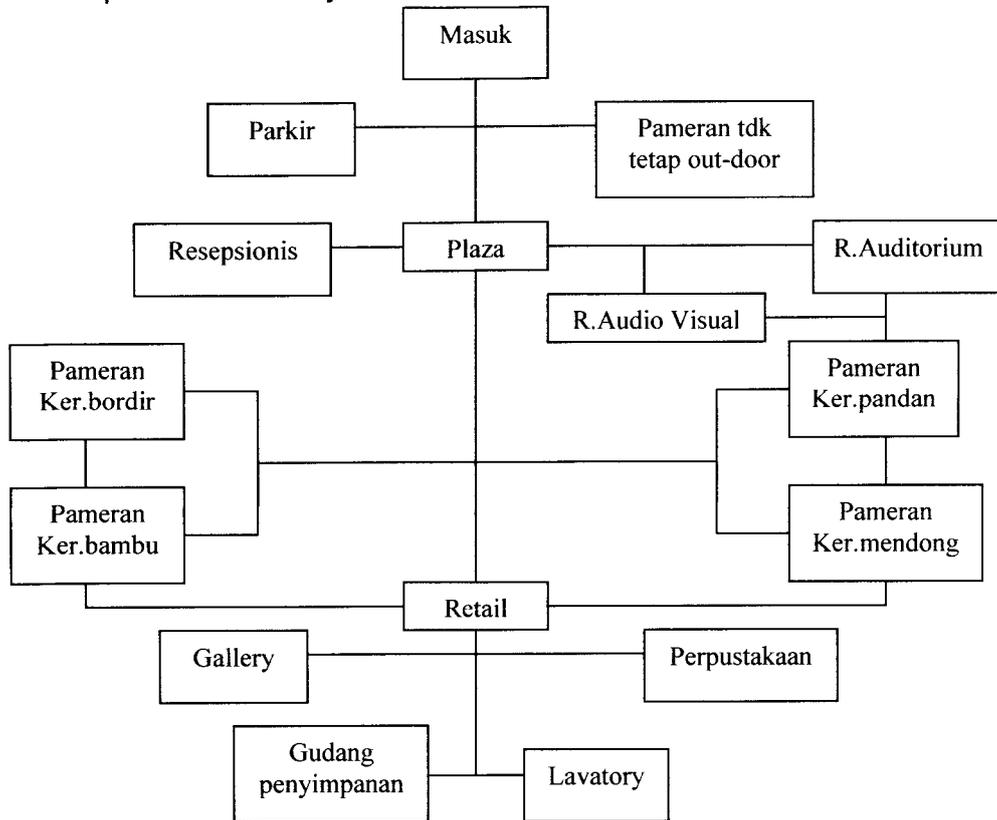


3.4 Analisa Organisasi Ruang dan Pengelompokkan Ruang

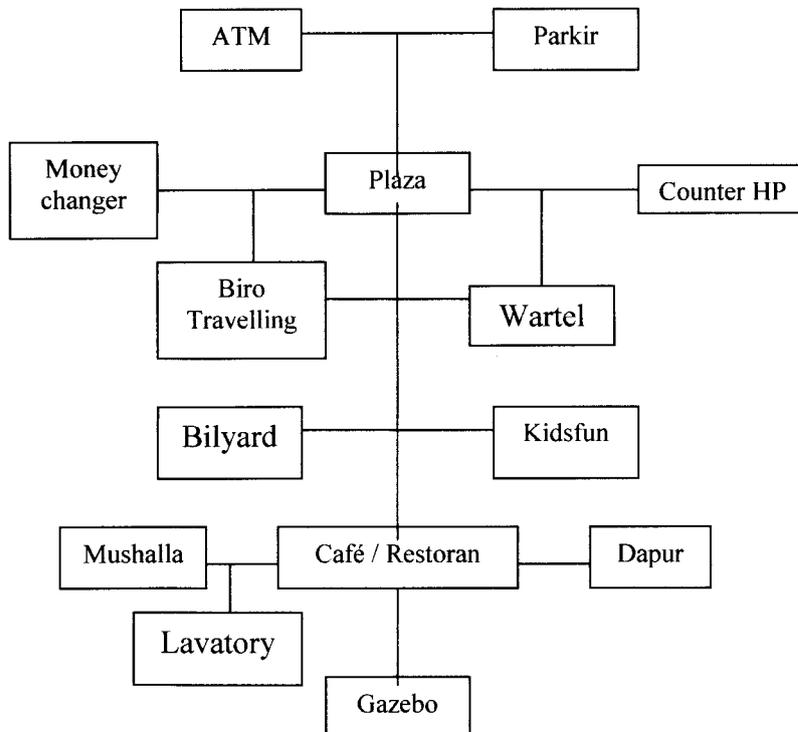
A. Kelompok Pengelola dan Pemasaran



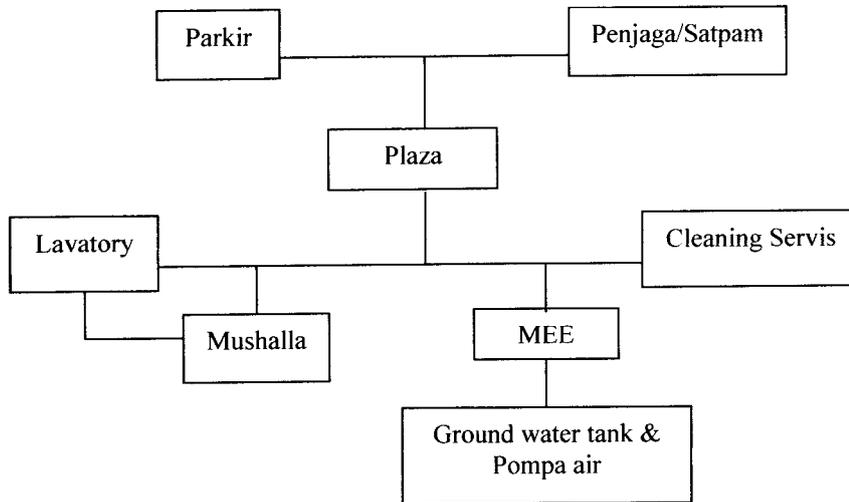
B. Kelompok Pusat Kerajinan



C. Kelompok Fasilitas Penunjang



D. Kelompok Servis



3.5 Analisa Besaran Ruang

Tabel 3.1
Besaran Ruang Pusat Kerajinan Tasikmalaya

No	Kelompok Ruang	Kebutuhan Ruang	Jumlah	Standar	Besaran Ruang (m ²)	Kode Sumber
	Kelompok Pengelola dan Pemasaran	Rg. Direktur	2 orang	9-18 m ²	4x4=16 m ²	1
		Rg. Wakil Direktur	2 orang	9-18 m ²	4x4=16 m ²	1
		Rg. Bendahara	1 orang	9-18 m ²	3x3=9 m ²	1
		Rg. Kabag & Staff Kerajinan bordir	5 orang	4,46m ² /org	4,5 x 5 = 22,5 m ²	3
		Rg. Kabag & Staff Kerajinan pandan	5 orang	4,46m ² /org	4,5 x 5 = 22,5 m ²	3
		Rg. Kabag & Staff Ker. mendong	5 orang	4,46m ² /org	4,5 x 5 = 22,5 m ²	3

		Rg. Kabag & Staff Kerajinan bambu	5 orang	4,46m ² / org	4,5 x 5 = 22,5 m ²	3
		R. Lobby	100 org	1 m ² /org	20% x 100 = 20 m ²	1
		Rg. File	1 unit	7,25 m ²	3 x 2,5 = 7,5 m ²	1
		Rg. Rapat	8 orang	2 m ² /org	8 x 2 = 16 m ²	1
		Rg. Tamu	6 orang	2,5 m ² /org	6 x 2,5 = 15 m ²	1
		Rg. Koperasi	1 unit	-	6 x 4 = 24 m ²	asumsi
		Gudang	1 unit	-	6 x 6 = 36 m ²	3
		Mushalla	30 orang	1,2 m ² /org	30 x 1,2 = 36 m ²	3
		Lavatory	1 unit	48 m ²	8 x 6 = 48 m ²	1
		Dapur	1 unit	5,92 m ²	3 x 2 = 6 m ²	1
		Jumlah			339,5 m²	
2.	Kelompok Pusat Kerajinan	Plaza	400 orang	0,8 m ² /org	400 x 0,8 = 320 m ²	1
		Pameran tidak tetap out-door	1 unit	-	25 x 10 = 250 m ²	asumsi
		Rg. Pameran kerajinan bordir -Pengamatan sedang	2 stand	16 m ² / org	2 x 16 = 32 m ²	modul
		-Pengamatan kecil	3 stand	12 m ² / org	3 x 12 = 36 m ²	modul
		Rg. Pameran kerajinan pandan -Pengamatan luas	1 stand	20 m ² / stand	1 x 20 = 20 m ²	modul
		-Pengamatan sedang	2 stand	16 m ² / stand	2 x 16 = 32 m ²	modul
		-Pengamatan kecil	2 stand	12 m ² / stand	2 x 12 = 24 m ²	modul

		Rg.Pameran kerajinan mendong				
		-Pengamatan luas	1 stand	20m ² /stand	1x20=20m ²	modul
		-Pengamatan sedang	2 stand	16m ² /stand	2x16=32m ²	modul
		-Pengamatan kecil	2 stand	12m ² /stand	2x12=24m ²	modul
		Rg.Pameran kerajinan bambu				
		-Pengamatan luas	1 stand	20m ² /stand	1x20=20m ²	modul
		-Pengamatan sedang	2 stand	16 m ² /stand	2x16=32m ²	modul
		Retail				
		-Ker.Bordir	10 unit	22m ² /unit	10 x 22 = 220 m ²	3
		-Ker.Mendong	10 unit	25m ² /unit	10 x 25 = 250 m ²	3
		-Ker.Pandan	10 unit	25m ² /unit	10 x 25 = 250 m ²	3
		-Ker.Bambu	10 unit	27m ² /unit	10 x 27 = 270 m ²	3
		Rg.Audio Visual	40 orang	0,6m ² /org	40 x 0,6 = 24 m ²	3
		Perpustakaan	20 orang	1,8m ² /org	20 x 1,8 = 36m ²	3
		Gudang penyimpanan	4 unit	20m ² /unit	4x20=80m ²	1
		Lavatory	2 unit	48m ² /unit	2x48=96m ²	1
		Jumlah			2.068 m²	
3.	Kelompok Fasilitas	ATM	2 unit	2m ² /unit	2x2=4 m ²	4
		Money Changer	1 unit	100 m ²	10 x 10 = 100m ²	4

		Counter HP	1 unit	6 m ²	2x3=6 m ²	4	
		Biro Travelling	1 unit	10 m ²	4 x 2,5 = 10 m ²	4	
		Wartel	1 unit	12 m ²	3x4=12m ²	4	
		Bilyard	4 meja	11 x6,8 = 74,8 m ²	12x6,25= 75 m ²	1	
		Kidsfun	1 unit	250 m ²	25 x 10 = 250m ²	1	
		Kafe/Restoran	100 orang	1,33m ² / org	100x1,33= 133m ²	1	
		Dapur+Tempat cuci restoran	1 unit	1 unit	60%x133= 79,20m ²	1	
		R.Penerima brg&Gudang restoran	10 orang	0,14m ² / org	7 x 0,14 = 1,4 m ²	1	
		Lavatory	1 unit	48 m ²	8x6=48 m ²	1	
		Jumlah				718,6 m²	
4.	Servis	1.Parkir Pengunjung Pusat Kerajinan**					
		-Mobil	43 mobil	13,75m ² / mobil	43x13,75= 591,5 m ²	2	
		-Motor	80 motor	1,5 m ² / motor	80x1,5= 120 m ²	2	
		-Bis	10 bis	55 m ² / bis	10 x 55 = 550 m ²	2	
		2.Parkir Pengunjung Rest area**					
		-Mobil	12 mobil	13.75m ² / mobil	12x13.75= 165 m ²	2	

	Motor	20 motor	1.5 m ² / Motor	20x1,5= 30 m ²	2
	3.Parkir Pengelola				
	Mobil	10 mobil	13.75m ² / mobil	10x13.75= 137.5 m ²	2
	Motor	15 motor	1.5 m ² / motor	15x1.5= 22.5 m ²	2
	Penjaga/Satpam	2 unit	4 m ² /unit	2x4=8 m ²	modul
	Cleaning Service	2 unit	6 m ² /unit	2x6=12 m ²	modul
	Mushalla	100 orang	1,2m ² /org	100x1,2= 120 m ²	3
	Lavatory	1 unit	48 m ²	8x6=48m ²	1
	MEE				
	-R. Genset	1 unit	30 m ²	6x5=30 m ²	modul
	-R. AC	1 unit	30 m ²	6x5=30 m ²	modul
	-R. Trafo	1 unit	30 m ²	6x5=30 m ²	modul
	-R. Peralatan	1 unit	25 m ²	5x5=25 m ²	modul
	-Ground Water Tank	1 unit	-	4x5=20 m ²	asumsi
	Jumlah			333 m²	

** di luar Bangunan

Keterangan kode sumber :

1. Architect's Data, Ernst Neufferat
2. Tourism Development Study of Java and Madura
3. Time Saver Standart

Tabel 3.2
Total Luas Bangunan

Kelompok dan Program	Luasan (m ²)
a. Kelompok Pengelola dan pemasaran	$339,5 \times 20\% = 67,9 \text{ m}^2$ $(339,5+67,9)= 407,4 \text{ m}^2$
b. Kelompok Pusat Kerajinan	$2.068 \times 20\% = 413,6 \text{ m}^2$ $(2.068+413,6)= 2.481,6 \text{ m}^2$
c. Kelompok fasilitas penunjang	$718,6 \times 20\%= 143,72 \text{ m}^2$ $(718,6+143,72)= 862,32 \text{ m}^2$
d. Servis	$333 \times 20\% = 66,6 \text{ m}^2$ $(333+66,6)= 399,6 \text{ m}^2$
Total	4.150,92 m²

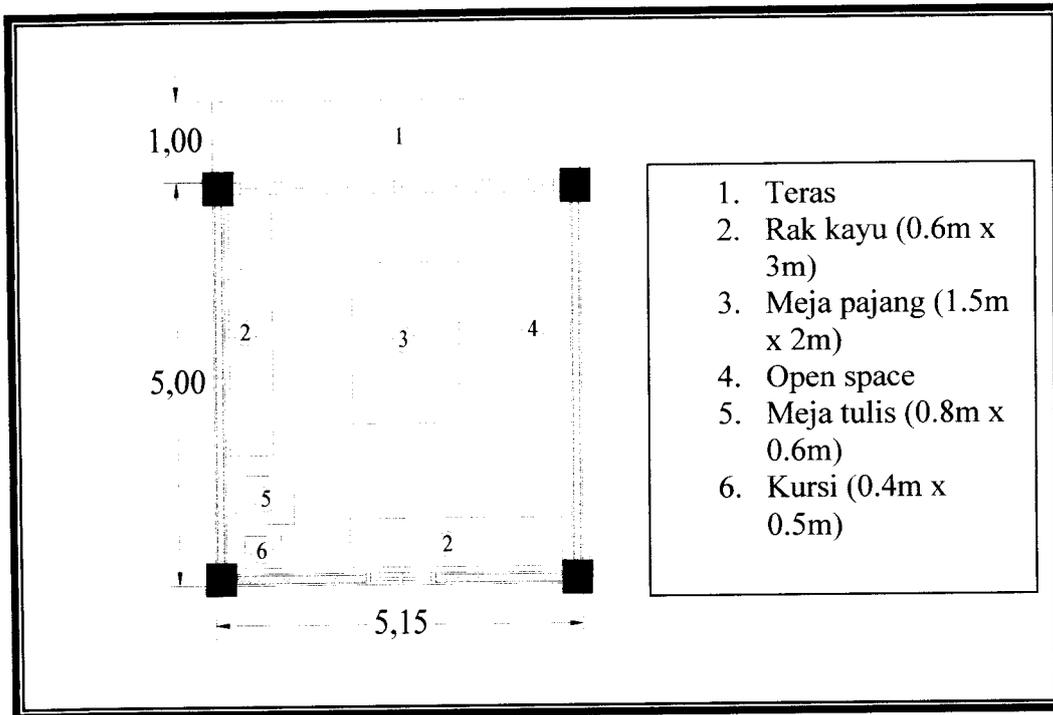
Luas bangunan yang dibutuhkan adalah 4.150,92 m² apabila dibulatkan maka luas bangunan kurang lebih 4.200 m². Luas lahan yang tersedia adalah 15.000 m².

BCR : 28 %

3.6 Pola Lay-Out Retail-Retail Kerajinan

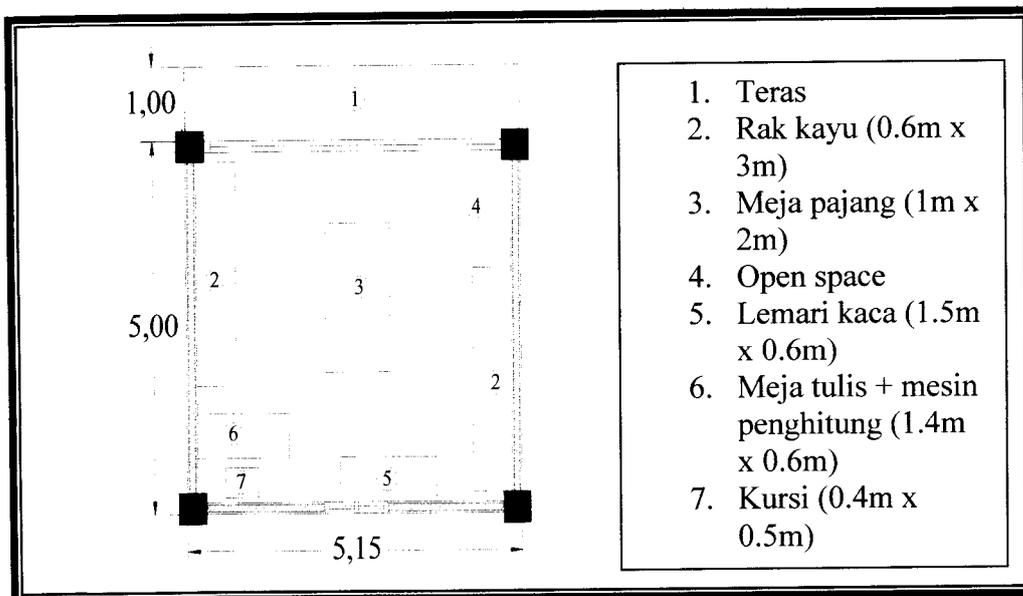
Gambar 3.5

Lay-out ruang retail kerajinan anyaman mendong



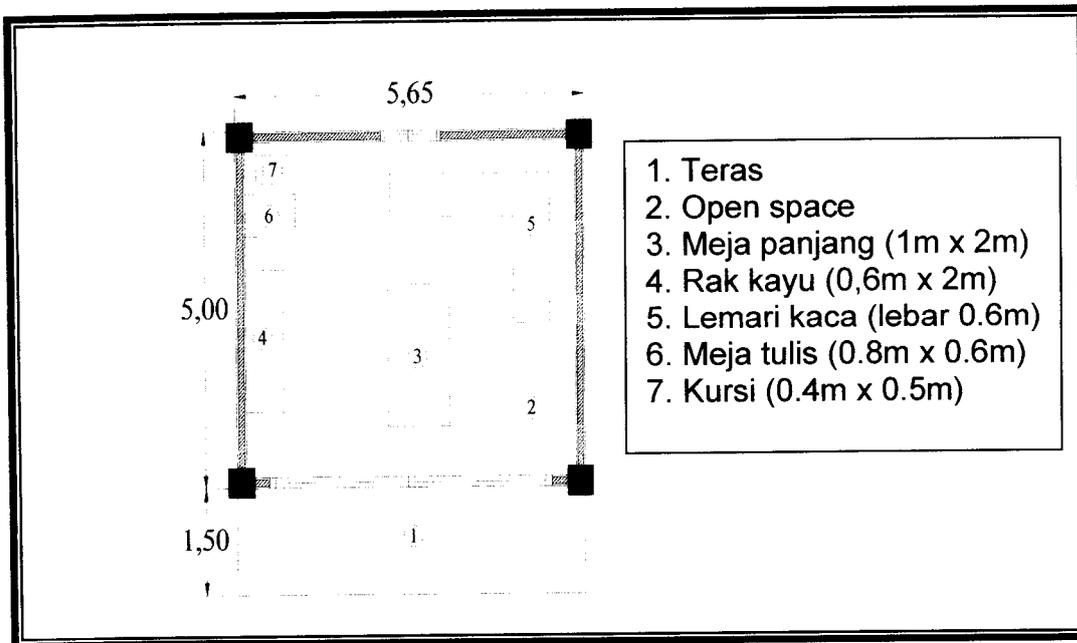
Gambar 3.6

Gambar lay-out ruang retail kerajinan anyaman pandan



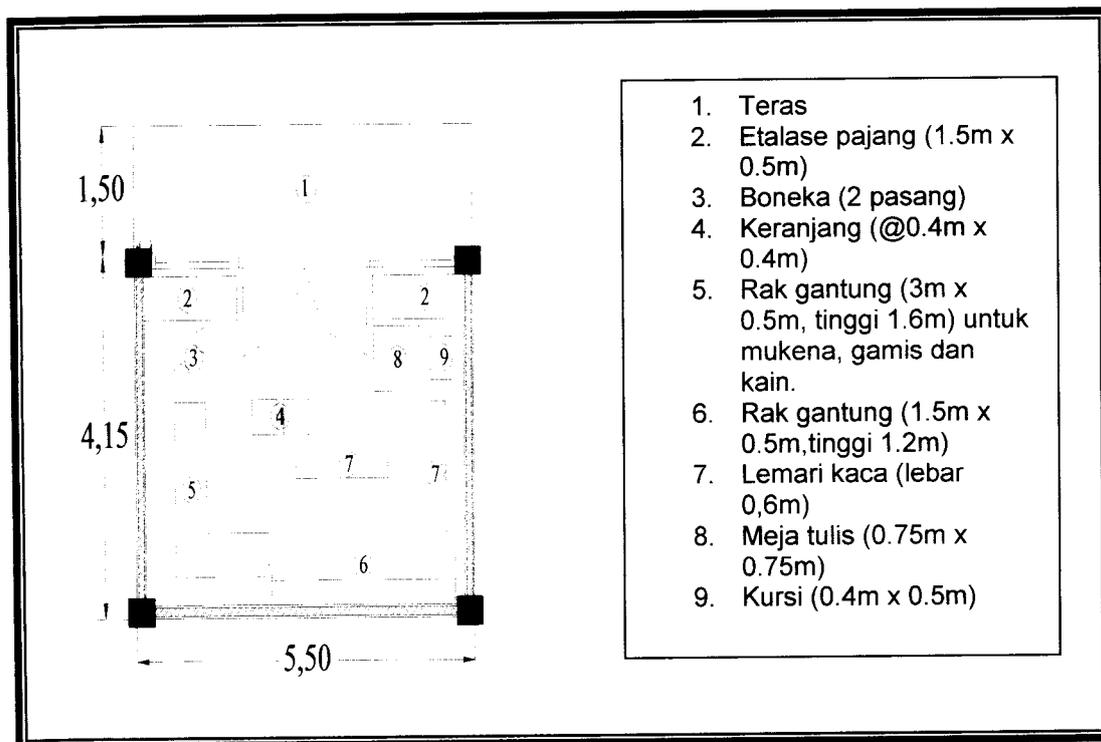
Gambar 3.7

Lay-out ruang retail kerajinan bambu



Gambar 3.8

Lay out ruang retail kerajinan bordir



3.7 Analisa Ruang Dalam dan Luar

3.7.1 Ruang Dalam

Dari alternatif bentuk massa ruang organis, maka ruang yang paling sesuai adalah bentuk Cluster karena dapat memberikan kompromi terhadap penataan bangunan terhadap site yang kaitannya erat dengan arsitektur organik sehingga kemudian dijadikan dasar pertimbangan untuk perencanaan tata ruang dalam.

Dalam pemanfaatan potensi alam yang ada diperlukan bentuk yang mampu membangkitkan suasana yang dekat dengan alam, sehingga kesan alami tetap terasa meskipun berada di dalam ruangan. Hal ini dapat dicapai melalui :

1. Pemanfaatan Best View (arah pandang terbaik) pada Ruang Dalam

Orientasi utama bangunan menuju ke arah utara (Gunung Syawal, sawah), timur (Gunung Bongkok, sawah, sungai) dan selatan(sungai) sedangkan sebelah barat kurang begitu bagus karena terhalang oleh bangunan-bangunan yang lainnya.

2. Pemanfaatan potensi Sinar matahari

Penggunaan kanopi pada atap atau sunscreen pada bukaan-bukaan sebagai upaya untuk mengurangi efek silau serta radiasi matahari agar arah pandang tidak terganggu.

3. Memasukkan Unsur Alam Terbuka ke Dalam Bangunan

Dengan memasukkan unsur alam (tanah, pasir, batuan, air, tanaman) ke dalam bangunan, penerapannya pada hall dan ruang pameran.

4. Pengolahan Unsur-Unsur Dekoratif Pada Dinding Dalam

Suasana pada ruang dalam, selain dipengaruhi oleh perabot, juga dipengaruhi oleh warna dan tekstur bahan yang dipergunakan.

- a. *Pengolahan warna ruang*, menggunakan warna-warna alami, seperti warna kayu, daun, tanah, rumput, material alam, dan lain-lain.

b. Tekstur

Tujuan pemilihan bahan material sesuai dengan karakter alam yang diinginkan, contohnya seperti penerapan warna hijau yang dipadu dengan tekstur halus atau bergerigi seperti bentuk daun dan bentuk pohon. Dianalogikan melalui pendekatan warna, tekstur, dan aroma yang dieksplorasi. Sifat tekstur yang dipilih adalah langsung dari permukaan bahan yang digunakan.

Batu kali dan batu bata untuk menampilkan kesan keras pada sebagian dinding bangunan. Kayu untuk menampilkan nilai estetis melalui serat kayunya. Penampilan kayu ekspose terlihat pada hampir setiap ruang.

➤ **Kontekstual Terhadap Tapak dan Elemen Alam**

Dalam mempererat interaksi ruang dalam dan ruang luar sehingga tercipta suasana hidup, nyaman, segar, dan tidak kaku. Penggunaan material alam merupakan salah satu faktor penentu penting dalam perencanaan dan perancangan. Material yang digunakan antara lain :

- a. Material dengan sifat keras, seperti tanah, pasir, batuan.
- b. Material dengan sifat lembut, seperti air yang bergerak atau yang statis.
- c. Elemen hidup seperti tanaman.

5. Pencahayaan

Cahaya adalah suatu wahana pembentuk bentuk di dalam ruang. Kuantitas, kualitas dan warna cahaya mempengaruhi persepsi-persepsi terhadap massa dan volume ruang tersebut, (Cark and Pause, 1986).

Untuk dapat melihat sebuah obyek diperlukan cahaya yang menyinari obyek tersebut dipantulkan sehingga dapat ditangkap mata. Intensitas cahaya ini akan mempengaruhi interpretasi terhadap sebuah obyek. Ada dua macam sistem pencahayaan :

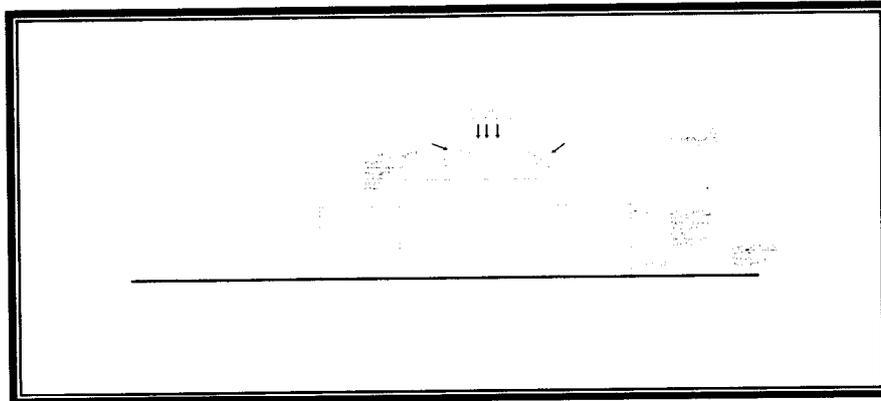
a. Pencahayaan alami

Pencahayaan ini berasal dari matahari, mempunyai kelebihan pada siang hari, selain cahayanya merata juga hemat secara ekonomis, (coleman, 1950). Sedangkan kekurangannya, intensitas cahaya yang datang

berlainan pada berbagai waktu sehingga menimbulkan radiasi dan dapat merusak subyek-subyek tertentu. Keterbatasan yang lain yaitu kurangnya variasi penyinaran yang didapatkan dan keterbatasan kemampuan dalam menyinari obyek tertentu.

Gambar 3.9

Pendapatan pencahayaan alami



Sumber : Analisa pemikiran

6. Penghawaan

Sistem pengudaraan pada Pusat Kerajinan Tasikmalaya ini dipertimbangkan terhadap jenis dan fungsi ruang serta tingkat kenyamanan termal. Terdapat dua sistem penghawaan, yaitu :

• Penghawaan alami

Lokasi site masih berudara bersih dan sejuk serta masih banyak ditanami tumbuh-tumbuhan, maka banyak ruangan-ruangan yang memanfaatkan penghawaan alami. Sistem penghawaannya diperoleh dengan memasukkan udara ke dalam bangunan melalui bukaan-bukaan, seperti jendela dan ventilasi dan digunakan untuk ruang-ruang yang berhubungan dengan ruang luar.

- Keuntungan : biaya murah.
- Kerugian : kelembaban tinggi dan temperatur tidak stabil serta sulit diatur.

• Penghawaan buatan

Digunakan pada ruang-ruang yang peka terhadap suhu, kelembaban udara, dan ruang-ruang dengan jenis kegiatan yang mempunyai intensitas tinggi.

- Keuntungan : suhu dan kelembaban udara dalam ruangan yang dapat diatur.

- Kerugian : biaya relatif mahal.

Jadi :

1. Penghawaan alami dimanfaatkan pada ruang Retail dan Pameran Kerajinan Pandan, Mendong dan Bambu, Restoran, Masjid (Mushalla-Rest area).
2. Penghawaan buatan dimanfaatkan pada ruang-ruang pada unit 14, retail dan pameran kerajinan bordir, dan kidsfun. Dengan menggunakan AC Split. Sedangkan pada unit 1 AC Central.

3.7.2 Analisa Ruang Luar

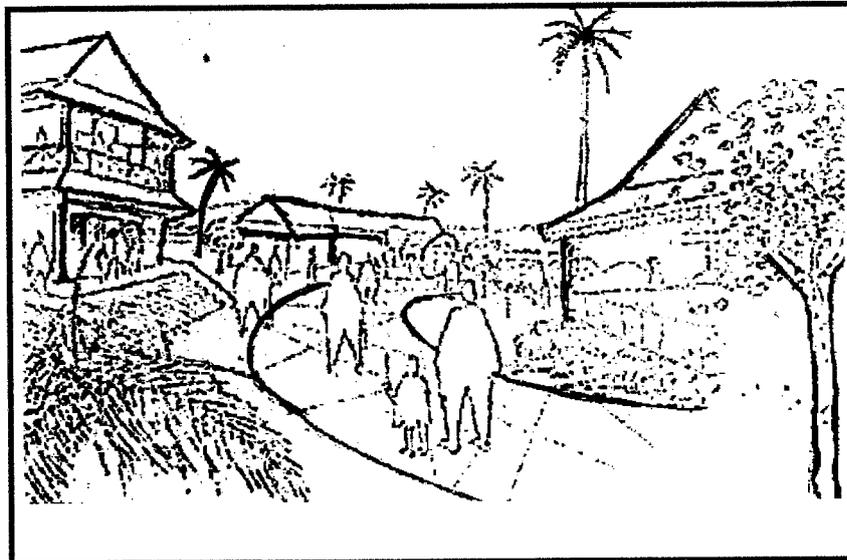
Tujuan dari penataan ruang luar untuk menciptakan suasana dekat dengan alam dengan memanfaatkan kondisi site yang berkontur, vegetasi, serta pemandangan yang indah ke arah gunung, sawah dan sungai.

Beberapa analisa dasar di dalam merencanakan penataan ruang luar :

- 1 Tidak mengubah karakter alam secara berlebihan, untuk menjaga karakter alami, dengan cara meniru prinsip-prinsip / sifat-sifat alam.

Gambar 3.10

Suasana alami di dalam Pusat Kerajinan Tasikmalaya

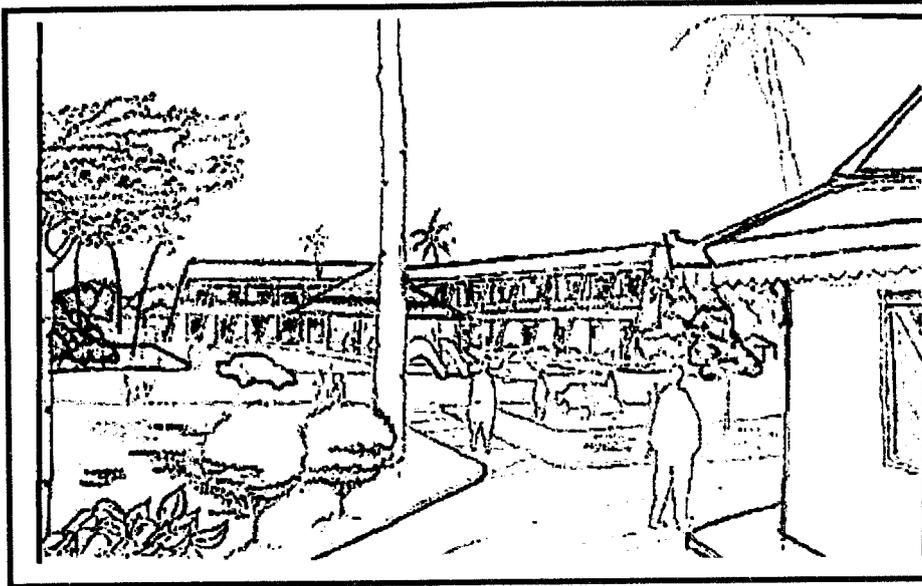


Sumber : Analisa pemikiran

- 2 Memanfaatkan potensi alam yang ada sebagai pengarah (batu-batuan dan vegetasi), pemberi khas dan elemen ruang.

Gambar 3.11

Tanaman sebagai pengarah



Sumber : Analisa pemikiran

A. Ruang luar terdiri dari :

1 Ruang Luar Aktif

Ruang luar yang mengandung unsur-unsur kegiatan di dalamnya, misalnya : sirkulasi kendaraan, sirkulasi manusia.

- a. Parkir, dipisah menjadi tiga :
 - *Pengunjung Pusat Kerajinan*
 - *Pengunjung rest area*
 - *Karyawan*
- b. Pedestrian

Pedestrian digunakan sebagai pemisah antara sirkulasi kendaraan dan manusia sebagai penghubung antara kegiatan dan sarana interaksi di dalam site. Bentuk pedestrian linear dengan tujuan kejelasan arah. Pemilihan bahan batu alam dan batu kali untuk menampilkan kesan alami.

2 Ruang Luar Pasif

Ruang luar yang didalamnya tidak mengandung kegiatan tetapi mempunyai peran yang penting dalam penerapan kaidah Arsitektur Organik, seperti :

- Penghijauan dan taman bunga.
- Air Mancur sebagai penyegar suasana dan pengarah jalur.

B. Pemanfaatan Potensi Tapak

1. Kontur

Kondisi yang diolah adalah daerah yang mempunyai kontur landai dan dimungkinkan tapak dengan kontur sedang (sejauh masih memungkinkan). Berikut standar kemiringan tanah yang dapat dipergunakan sebagai ruang :

Tabel 3.5

Pertimbangan Tata Letak Ruang pada Kemiringan Tanah/Lahan

Sumber : Anatomy of A Park, Mc Grow Hill Comp, New York, 1971

Kemiringan (%)	Fasilitas Bangunan	Taman Bersantai	Taman rekreasi/ bermain	Jalur angkutan/ jalan kaki
0 - 4 %	Baik	Baik	Cukup	Baik
4 - 7 %	Baik	Baik	Cukup	Baik
7 - 12 %	Cukup	Cukup	Cukup	Baik
12 - 18 %	Sulit	Sulit	Sulit	Cukup
18 - 30 %	Sulit	Sulit	Sulit	Sulit

Keterangan lebih lanjut dalam dilihat dalam lampiran

Pengolahan tapak pada perencanaan kawasan yang memiliki kondisi topografi yang berkontur landai dapat diolah sesuai dengan kehendak perancang, karena kemiringan tanah yang landai sehingga tidak terlalu banyak memerlukan sistem cut and fill serta selisih ketinggian kontur mencapai 0.2-1.5 m maka tidak cukup ekstrim, termasuk kategori landai.

Maka pengolahan tapak dan perlakuan kontur tanah yang sesuai untuk kawasan area Pusat Kerajinan Tasikmalaya adalah dengan cara sebagai berikut

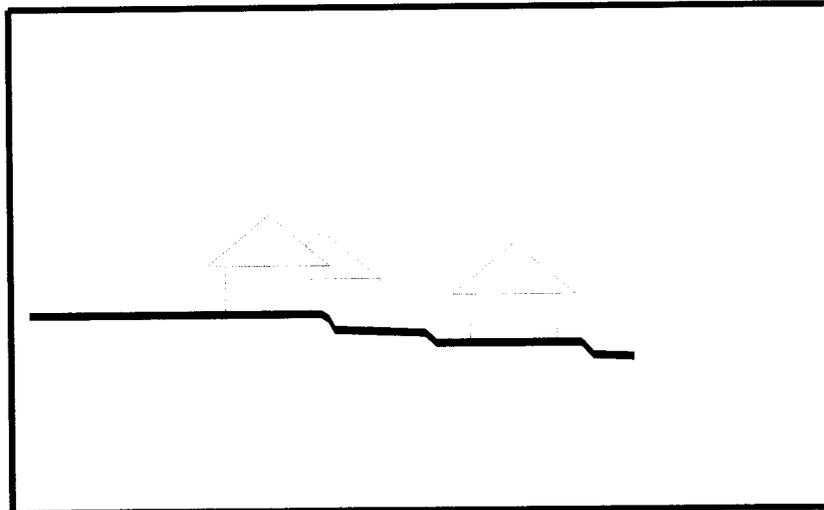
1. Mempertahankan kondisi kawasan dan lingkungan yang masih alami, dengan seminimum mungkin melakukan modifikasi lahan.
2. Tidak meletakkan dan mendesain bangunan serta struktur utama lain pada tempat-tempat yang terdapat kemungkinan terjadi perusakan lingkungan.
3. Adanya cut and fill pada site.

Analisa pengolahan tapak dan respon terhadap topografi pada area Pusat Kerajinan Tasikmalaya sangat berpengaruh pada gubahan massa, landscape dan acces sirkulasi. Berikut adalah cara pengolahannya :

- ☞ Dalam peletakkan massa bangunan, dilakukan berdasarkan pada kontur yang asli. Kemiringan kontur 4 - 7%.

Gambar 3.12

Analisa Peletakkan Massa Bangunan

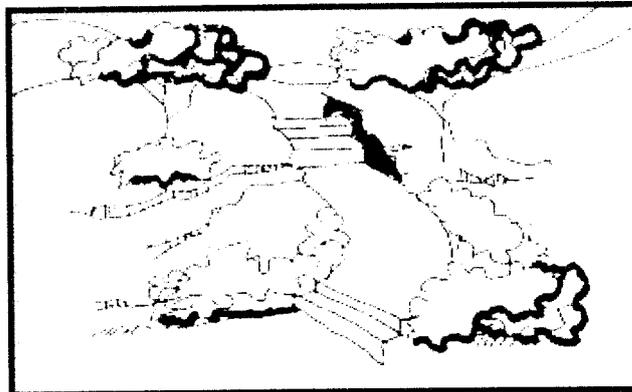


Sumber : Analisa pemikiran

- ☞ Memiliki sirkulasi yang nyaman mempunyai kemiringan 4 – 7% sehingga kemiringan topografi yang masih memenuhi standar akan dapat berfungsi untuk step pada sirkulasi atau lebih jelasnya elemen alam berupa kontur dapat merupakan bagian dari sirkulasi.

Gambar 3.13

Pemanfaatan Kontur



Sumber : Analisa pemikiran

2. Vegetasi

Pada kawasan Pusat Kerajinan Tasikmalaya, vegetasi adalah elemen alam yang cukup dominan dan diperlukan serta memerlukan penataan yang baik. Penataan vegetasi pada kawasan dilakukan berdasarkan pertimbangan sebagai berikut :

- Aspek arsitektural, dimana vegetasi dapat berfungsi sebagai pembentuk ruang , pembatas ruang dan pengaruh untuk sirkulasi.
- Aspek estetika, berkaitan dengan fungsi vegetasi sebagai elemen estetika pada tapak.
- Aspek engineering, berkaitan dengan fungsi vegetasi sebagai kontrol temperatur, kontrol angin dan kontrol erosi.

Penataan vegetasi pada tiap sub ruang, fungsi dan karakteristiknya adalah sebagai berikut :

Tabel 3.6

Fungsi dan karakteristik vegetasi

Sub ruang	Fungsi	Karakteristik vegetasi
Barier sungai	-Penahan erosi dan abrasi -Kontrol pergerakan	-Tahan air -Berakar banyak dan kuat

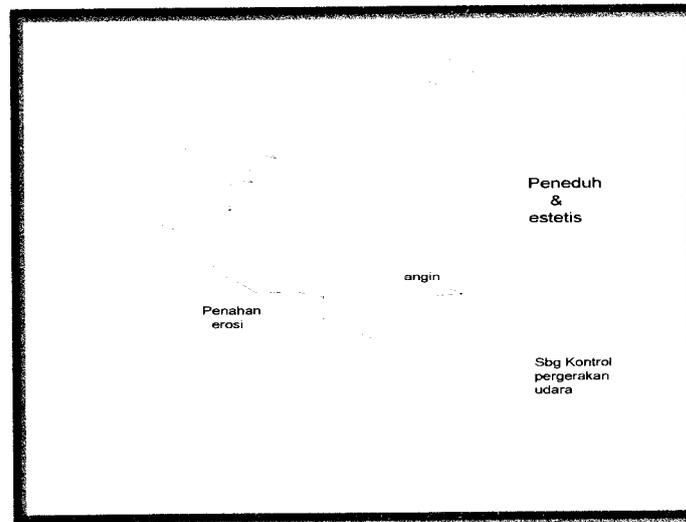
	udara	-Percabangan kuat
Area sekitar fasilitas daratan (pusat kerajinan dan rest area)	-Peneduh -Estetis	-Penampilan estetis -Tajuk cukup lebar untuk menaungi -Perawatan mudah -Tidak mengganggu konstruksi bangunan
Area pejalan kaki (pedestrian / area sirkulasi)	-Peneduh -Estetis -mengarahkan sirkulasi	-Penampilan estetis -Penutup tanah sampai pohon

Sumber : Analisa pemikiran

Gambar 3.14

Analisa Penataan Vegetasi

Sumber : analisa pemikiran



3.8 Analisa Sirkulasi

Dasar pola sirkulasi ini adalah :

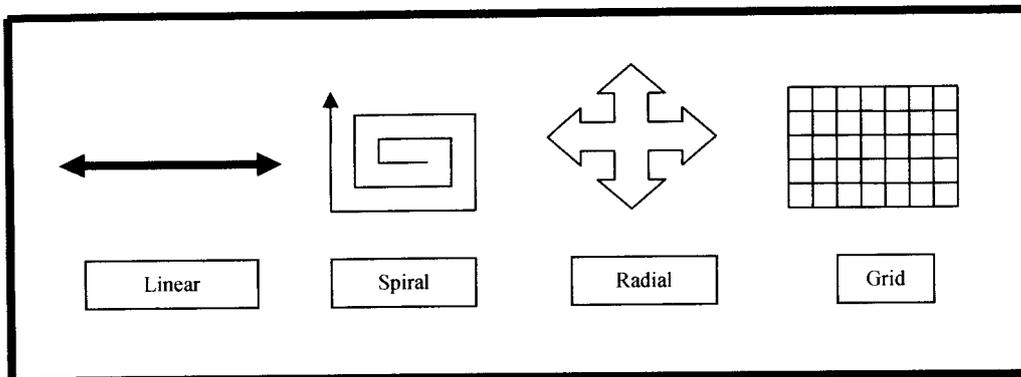
- Kemudahan akses dari indoor ke outdoor atau sebaliknya.
- Mengikuti bentuk-bentuk, tanda atau lambang.
- Menuju benda-benda yang diinginkan.

- d. Menuju sesuatu yang menarik.
- e. Menuju dan melalui daerah-daerah yang menyenangkan.
- f. Kelangsungan gerak antar program kegiatan.

Gambar 3.15

Diagram Pola Dasar Sirkulasi

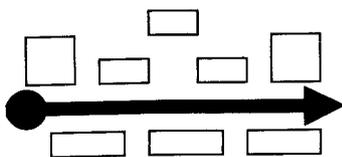
Sumber : Francis DK. Ching, Arsitektur : Bentuk, Ruang dan Tatanan



Dalam kaitannya dengan Arsitektur Organik adalah untuk menentukan pola sirkulasi yang mampu menampilkan pola kesan yang dinamis dan kesan ruang yang mengalir (sifat alam).

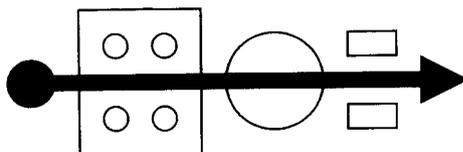
Pola pergerakan jalan dengan ruang dihubungkan dengan cara berikut ini :

Melewati ruang-ruang



- Integritas ruang dipertahankan
- Konfigurasi jalan luwes / leluasa
- Ruang-ruang perantara dapat digunakan untuk menghubungkan jalan ke ruang-ruangnya.

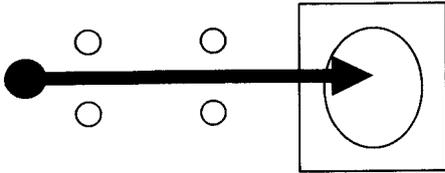
Menembus ruang-ruang



- Jalan dapat menembus sebuah ruang menurut sumbunya, miring atau sepanjang sisinya.

- Dalam memotong sebuah sebuah ruang, jalan menimbulkan pola istirahat dan gerak di dalam.

Berakhir dalam ruang



- Lokasi ruang menentukan jalan.
- Hubungan jalan ruang ini digunakan untuk mencapai dan memasuki secara fungsional atau melambangkan ruang-ruang yang penting.

Pola yang dipilih adalah pola pergerakan melewati ruang-ruang karena pergerakan sirkulasi yang mengalir dinamis sesuai kaidah arsitektur organik.

Analisa sirkulasi dalam site :

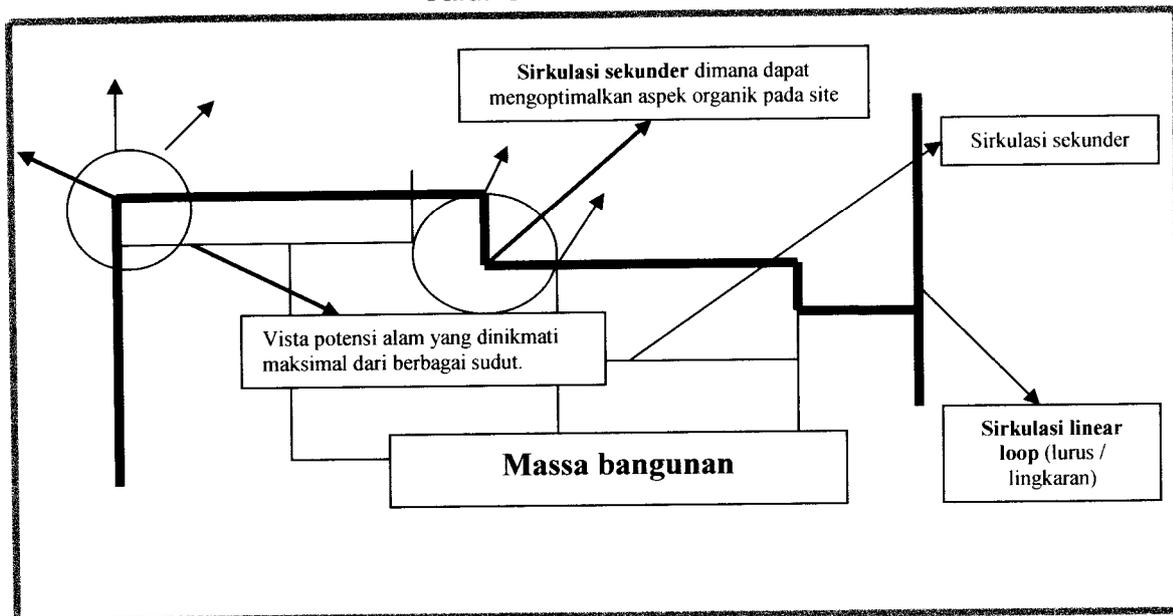
1. Pemilihan jelas antara sirkulasi manusia, kendaraan dan fungsi kegiatan.
2. Menampilkan pola sirkulasi yang nyaman dalam pola gerak dan natural dimana kesan alami material pembentuk seperti batu gunung dan alam yang ditata sedemikian rupa membentuk pola atau vista-vista ke arah gunung, sungai dan sawah sehingga tercipta keterpaduan organik antara jalur sirkulasi dengan alam asri sekitarnya.
3. Memungkinkan untuk memanfaatkan secara maksimal kondisi site yang berkontur dan mudah dikembangkan mengikuti site untuk mempertegas aliran sirkulasi.
4. Kejelasan arah tujuan sirkulasi.
5. Memenuhi kebutuhan sirkulasi menuju ke beberapa tempat.

Berdasarkan analisis di atas, maka sirkulasi yang cocok adalah sirkulasi linear, memungkinkan untuk pemanfaatan secara maksimal kondisi site yang memiliki kontur bervariasi dan mudah dikembangkan mengikuti site untuk mempertegas aliran dan arah tujuan sirkulasi. Dan sirkulasi linear dianggap paling memenuhi kebutuhan sirkulasi yang menuju ke beberapa tempat dengan pengaksesan yang cepat dan mudah. Penerapannya adalah dari aktivitas indoor menuju outdoor atau sebaliknya.

Gerak sekunder merupakan pendukung yang saling terhubung antara satu dengan yang lainnya, sirkulasi dan gerak sekunder mempengaruhi rekreasi dan relaksasi. Pencapaian dapat dilakukan secara langsung dihadapan sebuah bangunan ataupun tersamar sehingga unsur organik dapat lebih ditonjolkan, dimana unsur integral dan intrinsik saling bertautan, sedapat mungkin dalam sirkulasi tercipta vista romantik dan spirit sehingga pemersatuan unsur organik menjadi fleksibel dan memiliki pola ritmis harmonik, sehingga kepentingan psikis pemakai bangunan dapat dioptimalkan.

Gambar 3.16

Jalur Sirkulasi Sekunder



Sumber : Analisa pemikiran

3.9 Analisa Bangunan

3.9.1 Tata Massa

Massa merupakan perwujudan dari aktivitas dan perilaku dari penggunaannya, dan sifat ruang akan menyesuaikan terhadap perilaku alamiah pemakainya. Penyusunan *massa cluster (mengelompok)* dengan alasan :

1. Untuk mengakomodasi berbagai kegiatan yang ditampung dalam wadah Pusat Kerajinan tasikmalaya menuntut adanya keleluasaan dan kemudahan gerak bagi pengunjung, maka dalam penataan massa

diusahakan yang **dinamis** dan terbuka serta adanya arah orientasi, hirarki ruang berdasarkan pencapaian dan adanya elemen pemersatu yang digubah secara asimetri, **menyatu dan seimbang**.

2. Penataan massa mengikuti kontur site sehingga dapat menyatu dengan alam sesuai dengan konsep Arsitektur Organik, dimana massa akan **mengalir** dan **dinamis**.

✎ **Pemilihan pola penataan massa bangunan :**

1. Gubahan massa menggunakan pola cluster untuk memanfaatkan best view, dimana bentuk massa akan ditata menurut arah pemandangan seperti ke arah sunset di gunung, sawah dan permainan air yang mengalir dari arah sungai.
2. Pada sirkulasi luar menggunakan pola linear, memperjelas, mempertegas arah. Maka dipilih pola massa majemuk yang memungkinkan untuk menikmati sebanyak mungkin.
3. Dalam pembentukan massa bangunan mempertimbangkan konteks lingkungan dengan mempertimbangkan karakter citra bangunan pada lingkungan setempat.

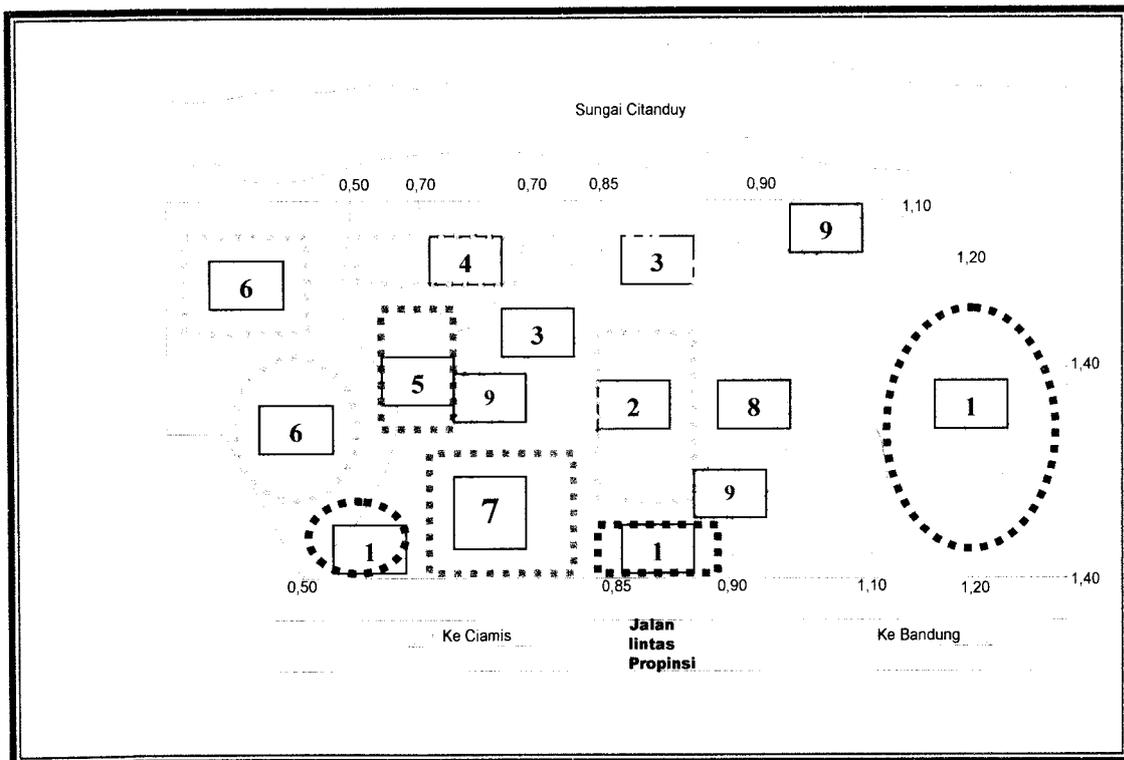
✎ **Pemilihan pola massa majemuk :**

1. Konsep Arsitektur Organik menyatu dengan alam, yang antara lain dimungkinkan dengan perletakkan massa yang melebur dengan tapaknya serta memberikan kesan dinamis untuk menampilkan karakter alam; gunung, sawah dan sungai (perspektif bangunan).
2. Pemanfaatan potensi alam, serta tuntutan perolehan *best view* bagi ruangan-ruangan, terutama kelompok pameran dan fasilitas penunjang. Sehingga kelompok tersebut berorientasi ke arah gunung, sawah dan sungai.

3. Dapat dengan jelas memisahkan sifat kegiatan yang berbeda tanpa saling mengganggu. Kegiatan pusat kerajinan dipisahkan dengan kegiatan rest area dan kegiatan penunjang lainnya.
4. Pola massa majemuk mengarahkan manusia untuk mengarahkan manusia untuk bergerak di ruang luar secara dinamis, sehingga kesan alamiah dapat tercapai.

3.9.2 Tata Ruang

Gambar 3.17
Pemintakan Zona-Zona Tata Ruang



Analisa tata ruang atau pembagian ruang-ruang zona pasar adalah dengan memisahkan ruang-ruang utama dan pendukung, dibagi dalam 9 zona, yaitu :

1. Area parker

2. Bangunan utama (sebagian kerajinan bordir dan kantor pengelola)
3. Bangunan kerajinan bordir
4. Bangunan kerajinan mendong
5. Bangunan kerajinan pandan
6. Bangunan kegiatan rest area dan fasilitas penunjang
7. Bangunan kerajinan bambu
8. Pameran tdk tetap out-door
9. Servis

3.10.3 Analisis Elemen Bangunan

Penentu penampilan bangunan Pusat Kerajinan Tasikmalaya :

1. Menerapkan arsitektur organik yang menyatu dengan alam (pemakaian bahan bangunan alami).
2. Dapat memberikan karakter lokasi yang kuat sebagaimana dinyatakan alam salah satu prinsip arsitektur organik yang dikemukakan oleh Frank Loyd Wright, yaitu ***Design illustrate time, place, and purpose.***

Berdasarkan kriteria diatas, maka penampilan bangunan dapat dilihat ke dalam dua kelompok :

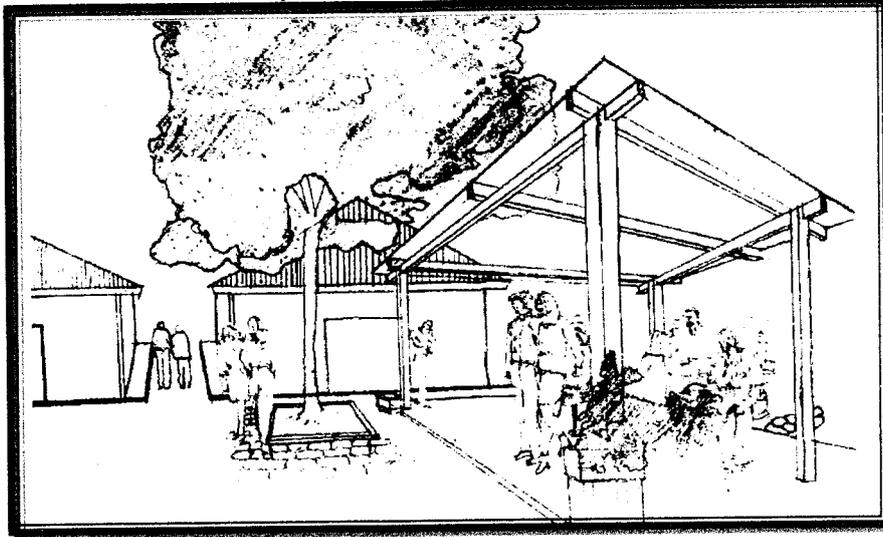
1. **Bentuk bangunan**, perlu diperhatikan nilai estetika dan fungsional bangunan dengan menentukan bentuk atap dan fasadenya.

a. Bentuk Atap

Bentuk atap didasarkan pada pertimbangan prinsip-prinsip arsitektur Organik yang menyatu dengan alam (iklim tropis), dan pada bentuk gunung.

Gambar 3.18

Bentuk atap Pusat Kerajinan Tasikmalaya



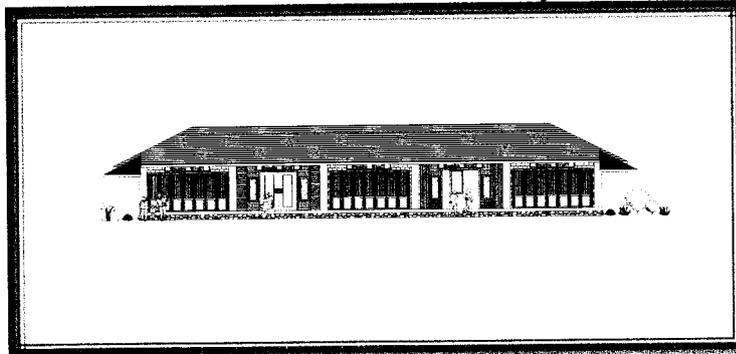
Sumber : Analisa pemikiran

b. *Fasade*

Fasade yang tidak terlalu masif, dengan membuat banyak bukaan untuk memanfaatkan potensi alam yang ada, seperti penghawaan, cahaya dan best view.

Gambar 3.19

Fasade Retail-retail Kerajinan



Sumber : Analisa pemikiran

2. Analisa Material

Dalam penggunaan konstruksi dan material alam menggambarkan karakter alamnya, sehingga menjadi pertimbangan utama dalam pemilihan bahan bangunan. Bahan bangunan yang dipakai memiliki sebagai berikut :

- A. Bersifat alami, sehingga penampilan bangunan terasa menyatu dengan alam lingkungannya.
- B. Sesuai dengan fungsi daripada bangunan sebagai penjualan kerajinan anyaman bambu, pandan, mendong dan bordir jadi ada sebagian material bangunan memakai bahan bangunan alami. Tidak berupa material bangunan modern semua.
- C. Mudah diperoleh dan mudah dalam pemeliharaannya.
- D. Sesuai dengan kondisi iklim setempat.

Bahan bangunan yang memenuhi :

- a) Atap menggunakan sirap.
- b) Dinding menggunakan batu bata dan sebagian kayu.
- c) Lantai menggunakan mozaik (pecahan batu bata, batu alam)
- d) Jalur pedestrian menggunakan batu alam.

3.10.4 Struktur Bangunan

Mengacu kepada prinsip arsitektur organik dimana bentuk struktur adalah yang mampu mengkonservasi lingkungannya dan mengikuti fungsi serta diekspose untuk kesan ritmis, berirama, dan bentukan dasar yang ada di alam seperti penganalogian bentuk kerangka dan elemen lainnya yang terdapat di alam, tergolong bangunan sederhana yang mayoritas berlantai 1, pertimbangan pemilihan sistem struktur akan tergantung pada bentuk dan fungsi, modul bangunan, pemilihan bahan konstruksi dan kondisi site / tapak.

A. Sistem Struktur Atap (*Upper Structure*)

Pertimbangan penggunaan pertimbangan penggunaan jenis struktur atap :

1. Mampu melindungi bangunan terhadap cuaca dan iklim setempat.
2. Pelaksanaan mudah
3. Ekonomis

Kesimpulan : Pada Bangunan Pusat Kerajinan Tasikmalaya, struktur atap yang dipilih adalah sebagian menggunakan struktur rangka (pelana, limasan) dengan konstruksi kayu.

B. Sistem Struktur Bawah (Sub Structure)

Untuk menentukan jenis pondasi yang tepat maka perlu diperhatikan beberapa pertimbangan seperti :

- b. Kondisi dan karakter tanah tapak, disesuaikan untuk tanah liat dan keras.
- c. Nilai onsistensi untuk pondasi sedang.

Pemilihan pondasi :

1. Pondasi Tiang Bor

Keuntungan	Kerugian
<ol style="list-style-type: none">1. Dapat digunakan pada kedalaman tanah yang sangat dalam.2. Daya dukung tiang pondasi lebih besar karena diameternya relatif besar.	<ol style="list-style-type: none">1. Pemakaian bahan yang kurang ekonomis.2. Tidak dapat digunakan pada tanah dengan muka air yang cukup tinggi.3. Pelaksanaan kurang efisien.

2. Pondasi menerus / Batu Kali

Keuntungan	Kerugian
<ol style="list-style-type: none">1. Dipasang di bawah seluruh dinding bangunan.2. Sudah umum digunakan.	<ol style="list-style-type: none">1. Terbatas pada kedalaman tanah.

3. Pondasi Setempat

Keuntungan	Kerugian
<ol style="list-style-type: none">1. Dipasang di bawah kolom utama pendukung bangunan.2. Tanah yang digali hanya di bawah kolom portal pendukung bangunan.	<ol style="list-style-type: none">1. Tetap memerlukan pondasi batu kali untuk mendukungnya.2. Balok sloof yang masih basah.

Kesimpulan ;

Dengan pertimbangan faktor-faktor di atas, maka dipilih :

- a. Pondasi menerus untuk bangunan satu lantai.
- b. Pondasi setempat untuk bangunan dua lantai.

Keterpaduan dengan arsitektur organik ditekankan pada pemakaian material bangunan yang alami seperti atap sirap, kayu, batu alam, batu bata.

3.10.5 Sistem Utilitas

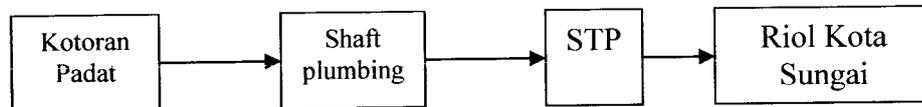
- a. Sistem air bersih : PDAM dan tower air
- b. Sistem pembuangan air kotor :

☞ *Air kotor padat*

Sistem pembuangan air kotor padat yang berasal dari bangunan dilakukan dengan menyalurkan STP melalui jaringan pipa pembuangan tertutup, dan kemudian disalurkan ke anak sungai atau riol kota.

Gambar 3.20

Jalur air kotor padat

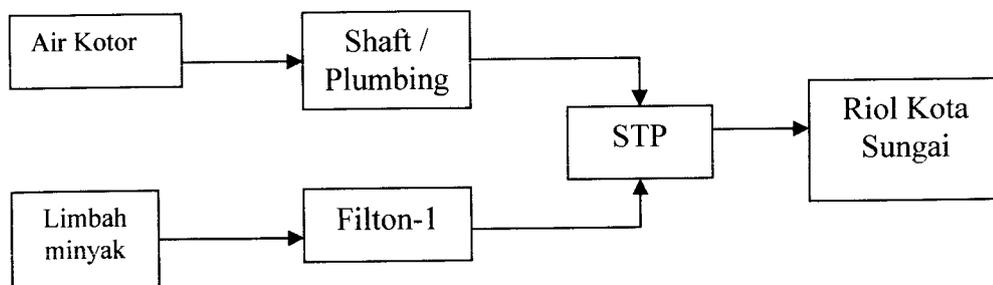


☞ *Air kotor cair dan drainase*

Sistem pembuangan air kotor yang berasal dari pemakaian dalam bangunan (kamar mandi, toilet, wastafel), air hujan dilakukan dengan mengalirkan melalui pipa pembuangan tertutup ke tempat pembuangan terakhir (STP), dan kemudian disalurkan ke sungai atau riol kota. Sedangkan untuk limbah minyak dari dapur dapat dinetralkan terlebih dahulu dengan absorb ceramic Filton-1 sebelum dialirkan ke pembuangan terakhir.

Gambar 3.21

Jalur air kotor cair



- c. Sistem elektrikal : PLN dan generator
- d. Sistem keamana kebakaran : Menggunakan fire hydrant yang dipasang setiap jarak 25 - 30 M.

BAB IV

KONSEP PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang konsep-konsep yang diterapkan dalam aspek-aspek perancangan pada bangunan Pusat Kerajinan Tasikmalaya, dimulai dari konsep yang mendasari perancangan Pusat Kerajinan Tasikmalaya secara umum, dilanjutkan dengan konsep-konsep dari aspek perencanaan dan perancangan tapak, perancangan bangunan dan konsep spasial yang akan diterapkan pada bangunan ini.

4.1 Konsep Dasar

1. Pusat Kerajinan Tasikmalaya
 - a. Pusat kerajinan adalah sebagai tujuan utama.
 - b. Penyediaan fasilitas pendukung yang menunjang tujuan utama.
 - c. Alam adalah setting dan penyelaras program kegiatan.
2. Memperhatikan kondisi lahan seperti kontur, aspek fisik dan non fisik dari lahan dan memperhatikan aspek-aspek perancangan sehingga akan menghasilkan bangunan yang bersahabat dengan lingkungan alamnya dan *sustainable*.
3. Keseimbangan aspek-aspek dan tujuan program untuk mencapai kondisi yang baik secara keseluruhan.

4.2 Konsep Lokasi dan Site

Pusat Kerajinan Tasikmalaya terletak di Desa Manggungjaya Kecamatan Rajapolah, Kabupaten Tasikmalaya. Site ini mempunyai luasan efektif yang dapat dibangun sekitar 15.000 m², site ini juga memiliki kontur yang landai.

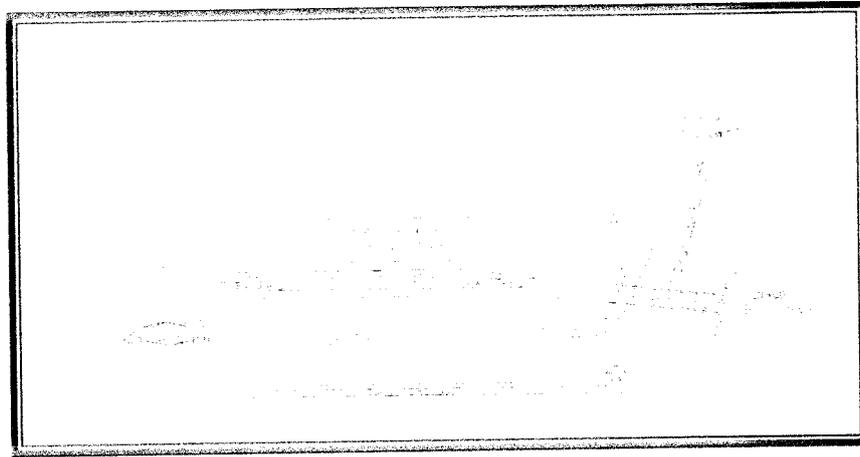
Site dipilih atas dasar pertimbangan :

1. View ke arah gunung, sawah dan sungai.

2. Memiliki potensi untuk mendukung arsitektur organik (kontur relatif landai, vegetasi khas, dekat dengan sawah, sungai dan gunung).
3. Site yang menarik perhatian karena letaknya berada pada pinggir sungai, dan posisi site berada pada kontur tanah cukup tinggi (naik) sehingga dapat terlihat jelas dari jembatan perbatasan dan jalan raya.

Gambar 4.1

Letak site dan Gunung, Sawah dan Sungai yang memperlihatkan pola organik dan kedekatannya



Sumber : Pengamatan Lapangan

View dari site adalah menghadap ke arah gunung, sawah dan sungai, sehingga diupayakan membuka bagian yang menghadap view tersebut secara maksimal, begitupun ruangan semi terbuka yang menghadap ke arah view tersebut. Hal ini dapat dicapai dengan menciptakan taman dengan penataan vegetasi yang menarik dan unik, penataan elemen air dan patio yang terorganisir dengan baik atau gabungan dari keduanya. Kondisi site untuk Pusat Kerajinan Tasikmalaya ini, adalah :

1. Jalan menuju site dilalui oleh dua jalur mobil.
2. Kondisi eksisting (dilintasi jalur jalan lintas propinsi yang menghubungkan Jawa Tengah, Bandung dan Jakarta).
3. Kualitas jalan menuju site adalah jalan aspal dan hotmix.
4. Transportasi mudah diakses.

4.3 Konsep View dan Suasana

View terbaik dari site adalah menghadap ke arah gunung, sawah dan sungai. Sehingga diupayakan membuka bagian yang menghadap view tersebut secara maksimal, dengan menonjolkan karakter organik khas setempat :

1. Lapangan rumput
2. Tapak alami yang berkontur
3. View gunung, sawah dan sungai
4. Atmosfer yang rekreatif dan relaks

Untuk fasilitas Pusat Kerajinan Tasikmalaya suasana yang ingin ditonjolkan adalah :

1. Atraktif, untuk menarik perhatian pengunjung
2. Interaktif
3. Relaks, tenang dan nyaman dengan fasilitas lengkap
4. Nuansa alami

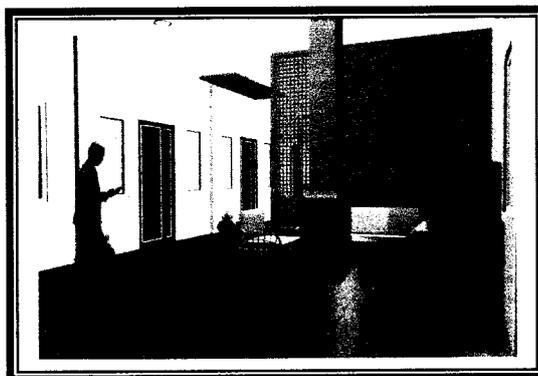
4.4 Konsep Ruang Dalam

Mampu membangkitkan suasana dekat dengan alam, sehingga kesan alami tetap terasa meskipun berada di dalam ruangan. Hal ini dicapai melalui penataan letak ruang dan pengolahan unsur-unsur dekoratif (penempatan lukisan, relief atau warna dan tekstur).

4.4.1 Pemanfaatan Potensi Alam pada Tata Ruang Dalam

Memanfaatkan segala potensi yang ada di alam terbuka tanpa dieksploitasi dan membawa nuansa alam kedalam ruang.

Gambar 4.2



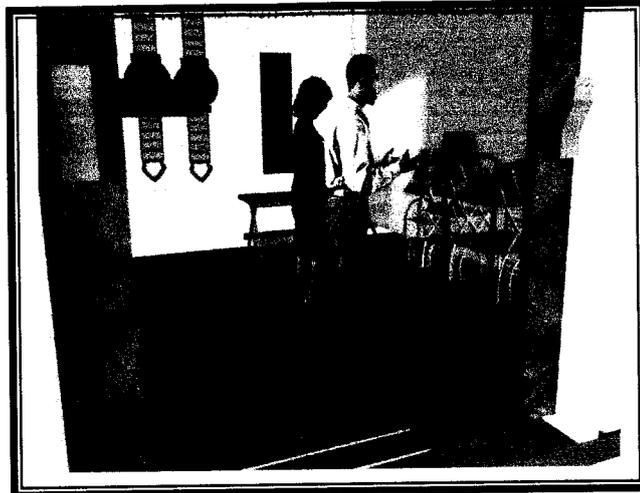
Sumber : analisa pemikiran

4.4.2 Tata Letak Ruang Dalam yang Fleksibel

Dipilih alternatif ruang pameran pada sisi dinding bagian dalam dengan pertimbangan mengoptimalkan potensi alam seperti pencahayaan, pengudaraan dan view.

Gambar 4.3

Adanya bukaan Jendela



Sumber : Analisa pemikiran

4.4.3 Kenyamanan Visual

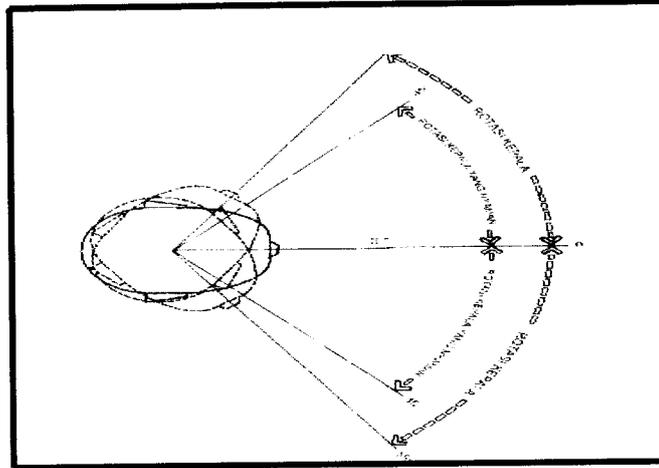
Salah satu hal yang penting dalam menikmati suatu karya seni, khususnya karya seni yang dapat dilihat dan diamati dengan baik adalah aspek visual. Ada suatu karya seni yang hanya bisa dilihat dengan baik pada jarak tertentu. Jadi aspek visual ini mempengaruhi kenyamanan dalam melihat sebuah karya seni, sehingga nantinya berpengaruh juga terhadap besaran ruang dan persyaratan ruang pada bangunan Pusat Kerajinan Tasikmalaya. Faktor-faktor yang mempengaruhi kenyamanan visual adalah :

1. Kenyamanan pandang horizontal
 - Batas standar 30 derajat ke kiri dan ke kanan
 - Batas visual 62 derajat ke kiri dan ke kanan
 - Simetris karena kemampuan mata kiri dan kanan diasumsikan sama

Gambar 4.4

Jarak pengamatan normal secara horizontal

Sumber : Panero, 1979.



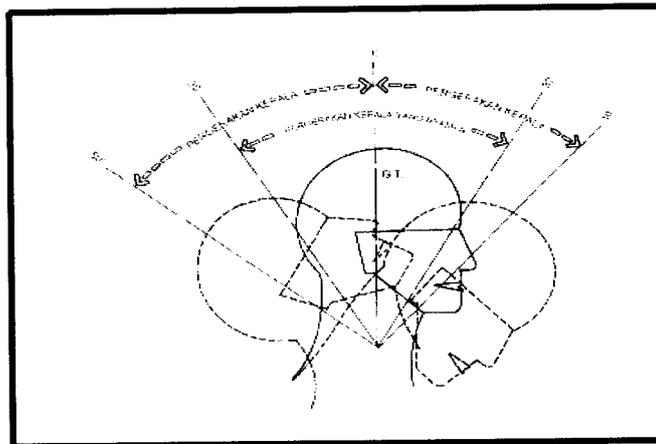
2. Kenyamanan pandang vertikal

- Batas standar 30 derajat ke atas dan 40 derajat ke bawah

Gambar 4.5

Jarak pengamatan normal secara vertikal

Sumber : Panero, 1979.



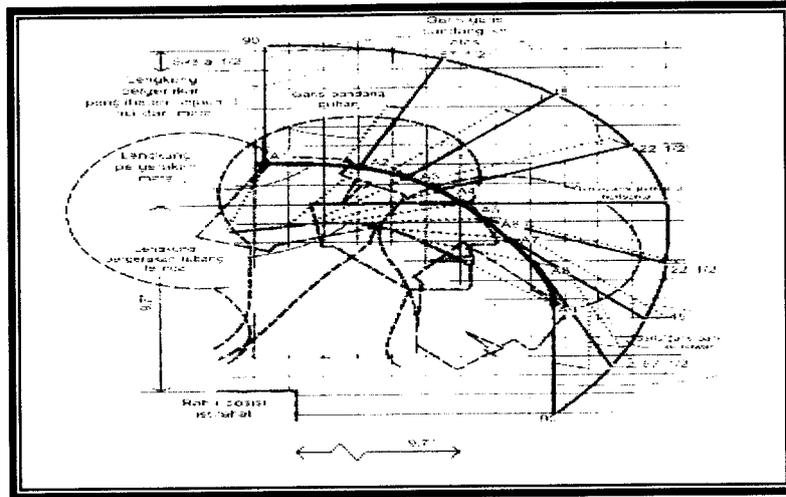
3. Kenyamanan pandang pengamatan

- Horizontal, standar 45 derajat ke kiri dan ke kanan
- Vertikal, 30 derajat ke atas dan ke bawah

Gambar 4.6

Gerakan Kepala secara vertikal dan horizontal

Sumber : Panero, 1979.



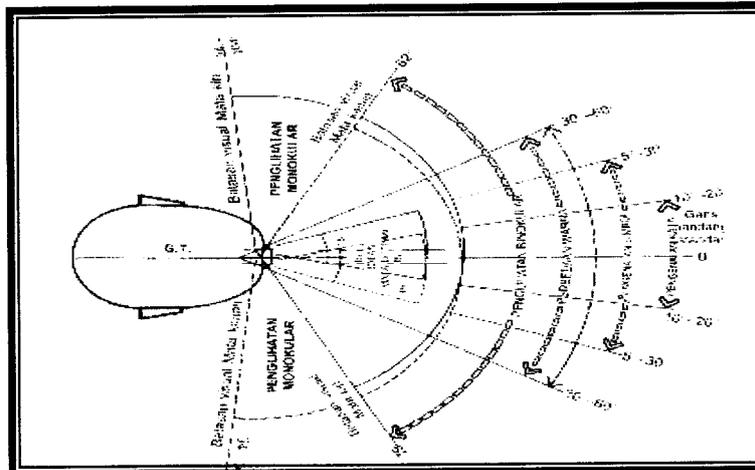
4. Jarak dari mata ke obyek

Melalui proses akomodasi, mekanisme mata manusia akan secara otomatis memfokuskan mata pada obyek hal ini berlaku selama masih ada persyaratan jarak pandang. Berikut ini persyaratan jarak pandang mata dengan obyek.

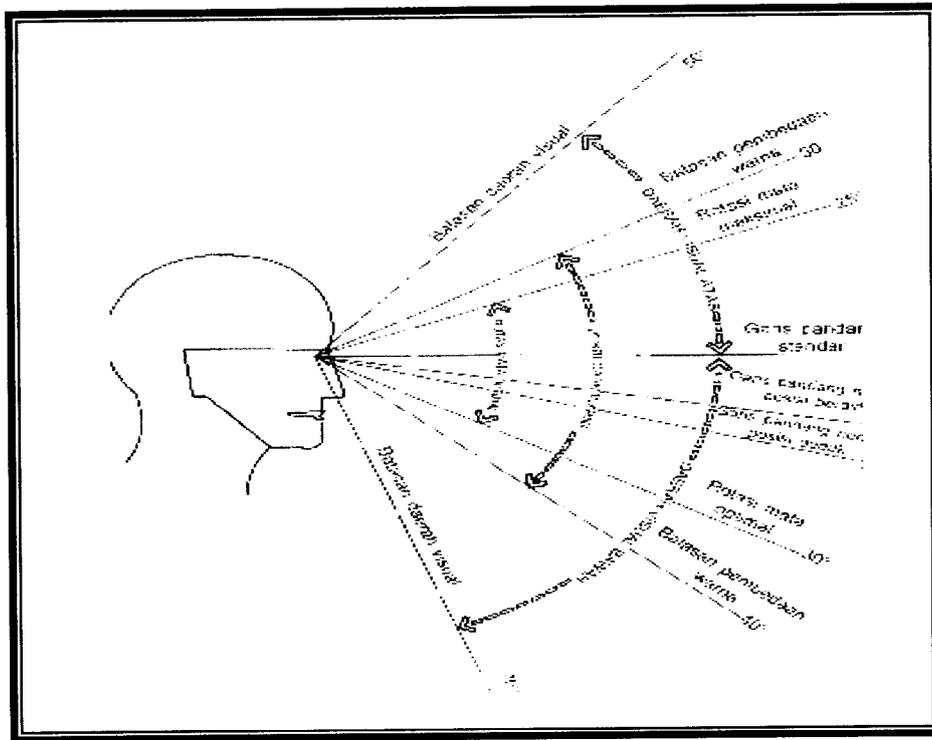
Gambar 4.7

Persyaratan jarak pandang antara mata dengan obyek

Sumber : Panero, 1979.



Daerah visual dalam bidang horizontal



Daerah visual dalam bidang Vertikal

4.4.4 Pengolahan Unsur-Unsur Dekoratif Pada Dinding Dalam

Suasana pada ruang dalam, selain dipengaruhi oleh perabot, juga dipengaruhi oleh warna dan tekstur bahan yang dipergunakan.

a. *Pengolahan warna ruang*, menggunakan warna-warna alami, seperti warna kayu, daun, tanah, rumput, material alam, dan lain-lain.

b. *Tekstur*

Tujuan pemilihan bahan material sesuai dengan karakter alam yang diinginkan, contohnya seperti penerapan warna hijau yang dipadu dengan tekstur halus atau bergerigi seperti bentuk daun dan bentuk pohon. Dianalogikan melalui pendekatan warna, tekstur, dan aroma yang dieksplorasi. Sifat tekstur yang dipilih adalah langsung dari permukaan bahan yang digunakan.

Batu kali dan batu bata untuk menampilkan kesan keras pada sebagian dinding bangunan. Kayu untuk menampilkan nilai estetis melalui serat kayunya. Penampilan kayu ekspose terlihat pada hampir setiap ruang.

4.4.5 Kontekstual terhadap tapak dan elemen alam

Tabel 4.1

Elemen dan image penggunaan unsur alam

Jenis Elemen	Image yang Ditimbulkan
Tanah	Sedikit keras
Pasir	Empuk
Batuan	Kokoh, penegas, akses
Air Statis	Inspiratif, kaku, bosan
Air Dinamis	Imajinatif, ekspresif, ceria
Tanaman	Segar, sejuk, relaks

4.4.6 Pencahayaan

Pencahayaan dicapai dengan cara :

- a. Memberi bukaan pada dinding berupa jendela, ventilasi, rooster.
- b. Memberi shading dan sirip ataupun reflektor untuk menangkap dan memantulkan sinar ke dalam ruangan.
- c. Pencahayaan buatan menggunakan lampu-lampu berasal dari listrik.

4.4.7 Penghawaan

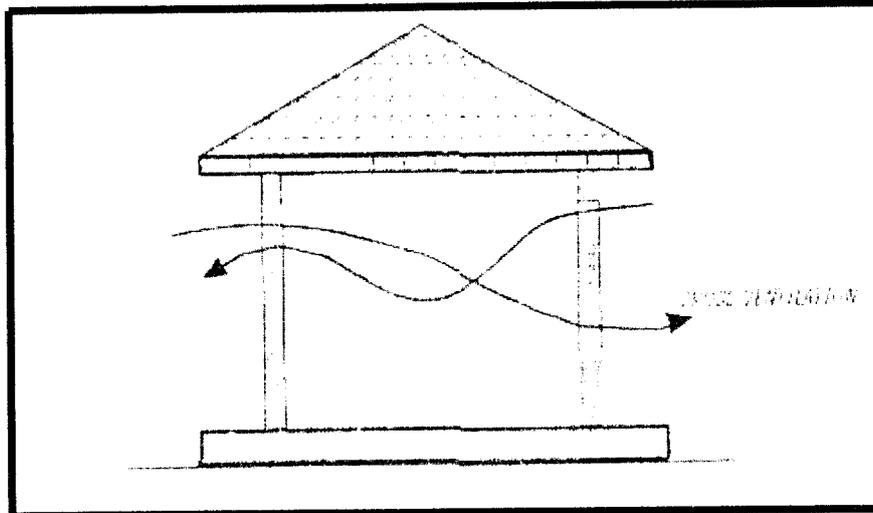
Sistem pengudaraan diperoleh dengan memasukkan udara ke dalam bangunan dengan cara aliran silang (cross ventilation). Sehingga terbentuk turbulensi aliran udara yang dapat mendinginkan ruang digunakan untuk ruang-ruang perawatan yang berhubungan dengan ruang luar.

1. Penghawaan alami dimanfaatkan pada ruang Retail dan Pameran Kerajinan Pandan, Mendong dan Bambu, Restoran, Masjid (Mushalla-Rest area).
2. Penghawaan buatan dimanfaatkan pada ruang-ruang pada unit 14, retail dan pameran kerajinan bordir, dan kidsfun. Dengan menggunakan AC Split. Sedangkan pada unit 1 AC Central.

Gambar 4.8

Penghawaan alami metode Cross Ventilation

Sumber : analisa pemikiran



4.5 Konsep Tata Ruang Luar

Konsep di dalam merencanakan penataan ruang luar :

1. Tidak mengolah karakter alam secara berlebihan, untuk menjaga bentukan alami, dengan meniru prinsip-prinsip sifat-sifat alam.
2. Mengeksplorasi potensi alam yang ada sebagai pengarah (batu-batuan dan vegetasi), pemberi sifat khas dan elemen ruang.

4.5.1 Konsep Lansekap (tapak)

1. Orientasi utama adalah mengarah ke vista terbaik yaitu gunung, sawah dan sungai.
2. Penggunaan plaza
3. Gazebo-gazebo sebagai fasilitas tambahan untuk makan dan bersantai.
4. Terdapatnya taman-taman yang bertema sesuai dengan setting yang terdapat di dalamnya, seperti taman bunga, serta tanaman-tanaman asli daerah tersebut.

4.5.2 Konsep Material Tapak

1. Jalan setapak adalah batu alam (batu gunung), dengan alasan penggunaan elemen material alami, nilai estetis yang tinggi, terlihat sangat natural, membentuk pola-pola yang menarik dan bersifat rekreatif.
2. Detail elemen lansekap adalah penggunaan batu-batu alam dan pecahan batu kali.
3. Pengolahan disesuaikan dengan elemen organik lahan yang tersedia dan dengan kontur yang ada dengan elemen-elemen fisikorganik pembentuknya adalah :

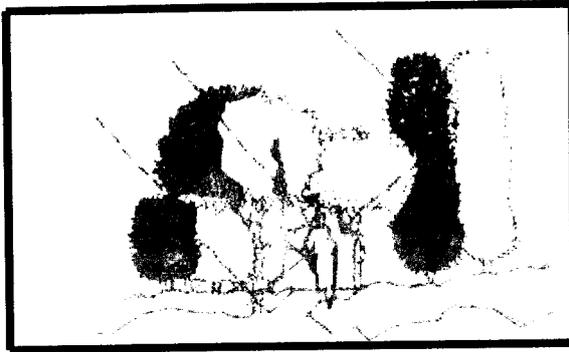
A. Vegetasi

Membuat lingkungan yang terintegrasi dengan bangunan menjadi kterpaduan unsur organik dan terkandung dalam suatu bagian (intrinsic), fungsi lain adalah sebagai pembentuk ruang.

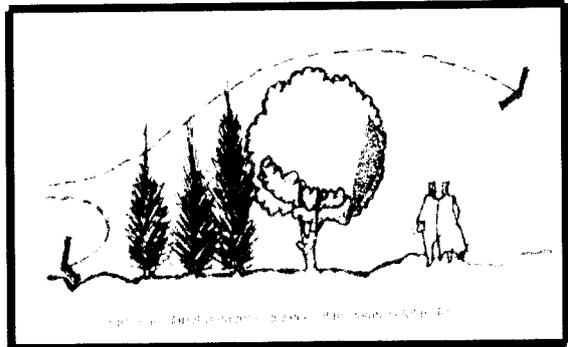
➤ Konsep vegetasi

1. Sebagian besar dibiarkan alami dan ditata dengan perawatan yang maksimal.
2. Sebagai tujuan pemandangan visual dari gunung, sawah dan sungai serta udara yang diciptakan alami dan asri.
3. Penghalang radiasi sinar matahari dan penyerap bising (buffer).
4. Pendukung eksterior.
5. Pengalaman ruang dari entrance ke bangunan merupakan suatu vista.
6. Pengantar jalur-jalur sirkulasi.
7. Pengendali iklim, penyerap panas, sumber oksigen, penahan angin, penahan bising (buffer), kelembaban, bau dan suara.

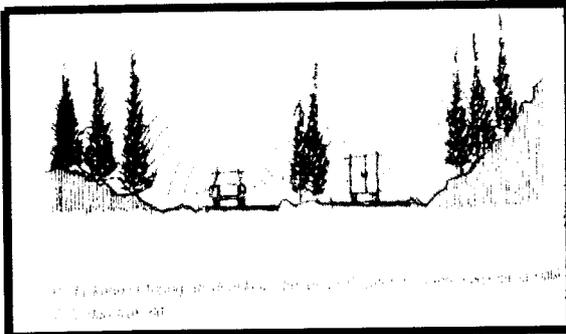
Gambar 4.9
Fungsi Tanaman



Sebagai pengendali Iklim
(Climate Control)



Sebagai Kontrol Pengendali angin



Sebagai Pengendali Suara



Sebagai Penyaring Udara

Sumber : Arsitektur Lansekap, Ir. Rustam Hakim, MT.IALI, 2002.

Di bawah ini terdapat tabel jenis tanaman yang akan digunakan dalam desain Pusat Kerajinan Tasikmalaya, selain dari tanaman yang sudah ada yaitu pohon kelapa, cengkih, asam kranji dan beringin.

Tabel 4.2

Jenis tanaman yang digunakan

No	Nama Tanaman	D/T	Bentuk Tajuk	Peletakkan
1.	Kenari	6/22 m	Segitiga	Tepi jalan Raya

	(Canarium Komune)			
2.	Bambu halus (Arundinaria japonica)	1,5/6 m	Rumpun	Tepi jalan keluar kendaraan dari area parkir
3.	Cemara Gembel (Cupressus papuana)	2,5/5 m	Segitiga	Parkir
4.	Palm Merah (Cyatostachys lakka)	2,5/5 m	Tiang	Tepi jalan sekunder
5.	Cemara Susun (Araucarita exelsa)	10/30	Segitiga	Pembentuk ruang
6.	Ketapang (Terminalia Cattapa)	3/5 m	Bebas	Sebagai peneduh
7.	Rasamala (Allenga exelsa)	8/20 m	Bebas	Sebagai pencegah erosi

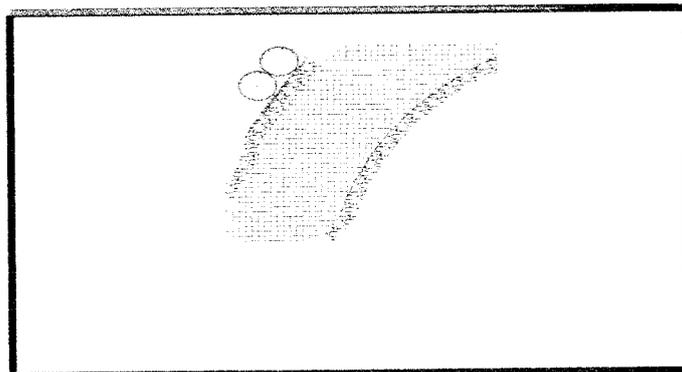
Dan tanaman hias lainnya, seperti pohon palm, flamboyan, rumput jepang, bunga melati, mawar, matahari, pandan hias dan sebagainya.

B. Jalan Setapak / Jalur Pedestrian

Material alami yang digunakan untuk membuat jalan setapak / jalur pedestrian :

1. Batu alam Andesit halus dan pecahan batu kali.

Gambar 4.10



Sumber : Analisa Pemikiran

C. Fasilitas Parkir

Ditinjau dari sudut perancangannya (desain) maka kriteria dan prinsip tempat parkir secara garis besar harus memperhatikan faktor berikut :

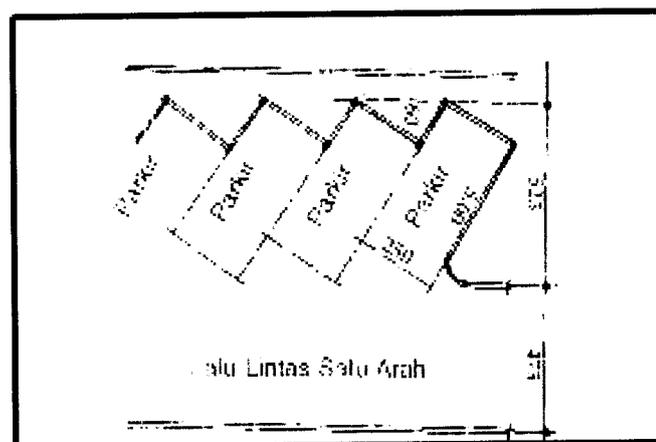
1. Waktu penggunaan dan pemakaian pemanfaatan tempat parkir.
Untuk kegiatan yang berlangsung sepanjang waktu, maka tempat parkir perlu dilengkapi dengan penerangan yang cukup. Penerangan dapat mempergunakan lampu taman setinggi 2,00 meter ataupun penempatan lampu jalan merkuri.
2. Banyaknya kebutuhan jumlah kendaraan untuk menentukan luas tempat parkir
3. Ukuran dari jenis kendaraan yang akan ditampung
4. Mempunyai keamanan yang baik dan terlindung dari panas pancaran sinar matahari.
5. Cukup penerangan cahaya di malam hari
6. Tersedianya sarana penunjang parkir misal tempat tunggu sopir, tempat sampah.

Bentuk tempat parkir yang digunakan pada perancangan Pusat Kerajinan Tasikmalaya :

☞ **Parkir sudut (Angel) 60°**

Gambar 4.11

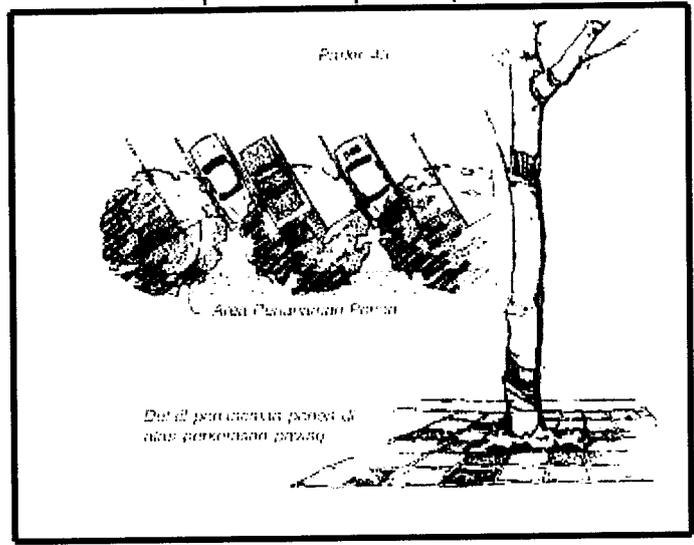
Pola Parkir sudut 60°



- ☞ **Adanya pohon peneduh agar berkesan sejuk**

Gambar 4.12

Area parkir dan pohon peneduh



Sumber : Arsitektur Lansekap, Ir. Rustam Hakim, MT.IALI, 2002.

D. Hierarki Ruang

Pada fasilitas Pusat kerajinan Tasikmalaya in dibagi atas :

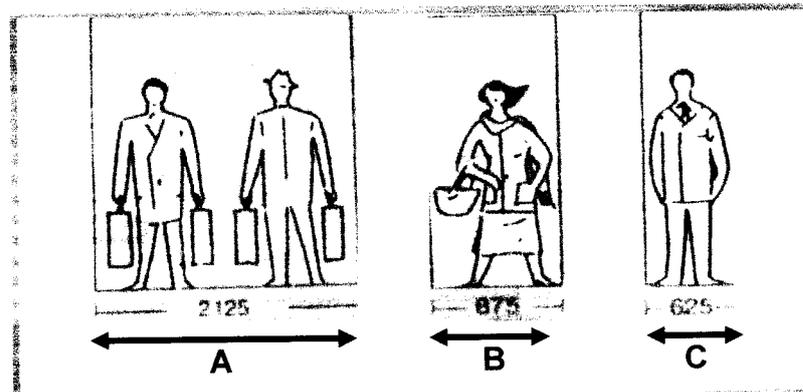
- a. Publik
Plaza, Kafe/restoran, ATM, Wartel, counter HP, Money Changer, Biro Travelling, Bilyard, Kidsfun, Retail, Pameran tidak tetap out-door.
- b. Semi publik
Pameran kerajinan batik, pameran kerajinan pandan, pameran kerajinan mendong, pameran kerajinan bambu, convention room, Ruang audio visual, Perpustakaan, Ruang koperasi.
- c. Semi privat
Servis umum dan pengelola.
- d. Privat
Ruang kelompok pengelola dan pemasaran.

4.6 Konsep Sirkulasi

- a. Sirkulasi yang cocok adalah **sirkulasi linier**, dengan alasan pertimbangan pada pemanfaatan secara maksimal kondisi site yang memiliki kontur bervariasi dan mudah untuk dikembangkan mengikuti site untuk mempertegas aliran sirkulasi dan arah tujuan sirkulasi.
- b. Sirkulasi pengunjung harus mampu mengakomodasikan pergerakan empat orang secara bersama-sama dan masing-masing membawa barang di tangannya, jalur searah.

Gambar 4.13

Sirkulasi Pengunjung



Sumber : Data arsitek Jilid 1

- **Jalur A** khusus untuk laki-laki dengan kedua tangannya membawa jinjingan (koper besar), total lebar sirkulasi untuk empat orang adalah 4,25 meter.
- **Jalur B** khusus untuk wanita membawa jinjingan (tas) pada salah satu tangannya, total lebar sirkulasi untuk empat orang dengan space antar orang 0,3 m adalah 4,4 meter.
- **Jalur C** khusus untuk orang yang berjalan tanpa membawa barang atau jinjingan di tangannya, total lebar sirkulasi untuk empat orang dengan space antar orang 0,3 m adalah 3,4 meter.

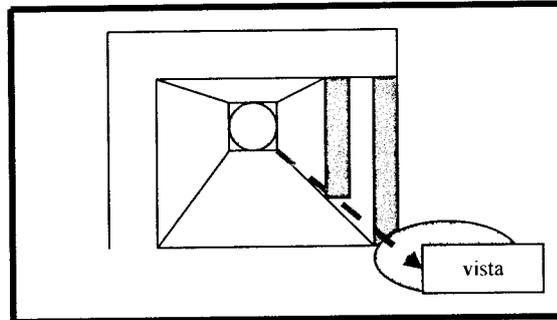
Berdasarkan di atas maka jalur sirkulasi untuk pengunjung yang berada di area retail komoditas selebar 4,4 meter.

- c. Memanfaatkan bentuk kontur untuk membentuk jalur (curve).

- d. Standar batas toleransi minimum ruang sirkulasi bagi pejalan kaki adalah 0,6 m/org. Asumsi pengguna ruang sirkulasi ruang luar adalah 4 orang berjajar, sehingga lebar jalur sirkulasi ruang luar adalah 2,4 m.
- e. Vista-vista (sudut pandang) khusus dari titik tertentu.

Gambar 4.14

Bentuk ruang sirkulasi yang berhubungan langsung dengan alam terbuka



Sumber :Analisa Pemikiran

4.7 Konsep Bangunan

4.7.1 Konsep Tata Massa

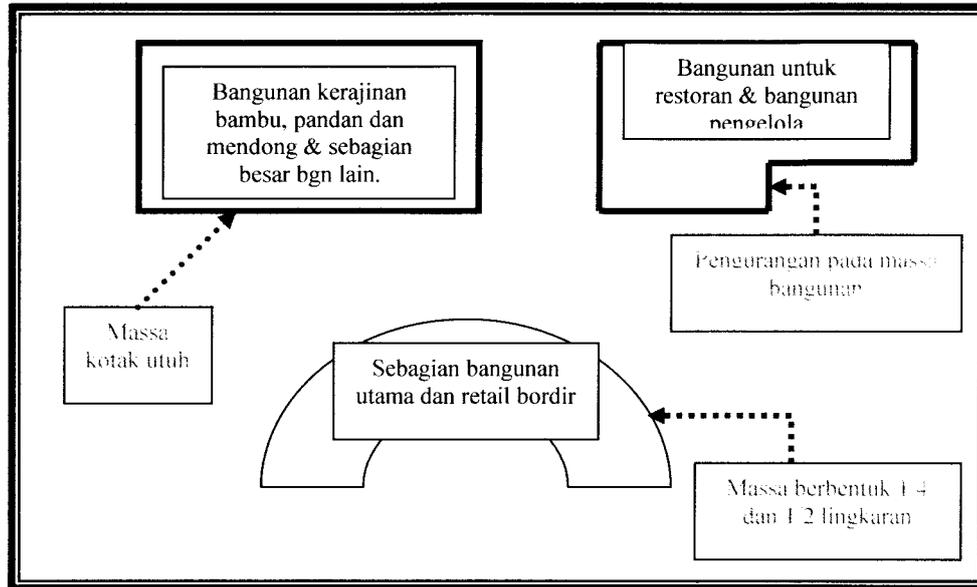
- 1 Gubahan massa menggunakan pola cluster untuk memanfaatkan best view, dimana bentuk massa akan ditata menurut arah pemandangan seperti ke arah sunset di gunung, sawah dan permainan air yang mengalir dari arah sungai.
- 2 Pada sirkulasi luar menggunakan pola linear, memperjelas, mempertegas arah. Maka dipilih pola massa majemuk yang memungkinkan untuk menikmati sebanyak mungkin.
- 3 Dalam pembentukan massa bangunan mempertimbangkan konteks lingkungan dengan mempertimbangkan karakter citra bangunan pada lingkungan setempat.
- 4 Konsep Arsitektur Organik menyatu dengan alam, yang antara lain dimungkinkan dengan perletakkan massa yang melebur dengan

tapaknya serta memberikan kesan dinamis untuk menampilkan karakter alam; gunung, sawah dan sungai (perspektif bangunan).

- 5 Bentuk massa kotak-kotak sesuai dengan citra arsitektur setempat.

Gambar 4.15

Gubahan Massa

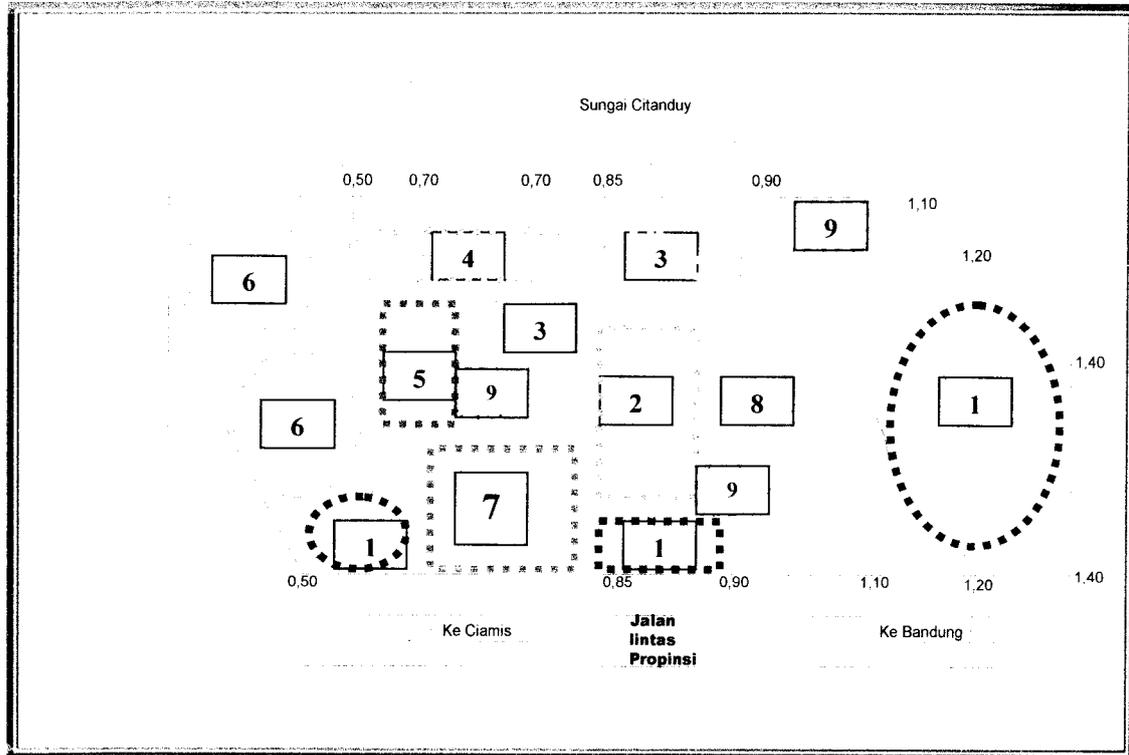


4.7.2 Konsep Tata Ruang

Konsep tata ruang atau pembagian ruang-ruang zona pasar adalah dengan memisahkan ruang-ruang utama dan pendukung, dibagi dalam 9 zona, yaitu :

10. Area parkir
11. Bangunan utama (sebagian kerajinan bordir dan kantor pengelola)
12. Bangunan kerajinan bordir
13. Bangunan kerajinan mendong
14. Bangunan kerajinan pandan
15. Bangunan kegiatan rest area dan fasilitas penunjang
16. Bangunan kerajinan bambu
17. Pameran tdk tetap out-door
18. Servis

Gambar 4.16
Pemintakan Zona-Zona Tata Ruang



4.7.3 Konsep Struktur Bangunan dan Konstuksi

Mengacu kepada prinsip arsitektur organik dimana bentuk struktur adalah yang mampu mengkonservasi lingkungannya dan mengikuti fungsi serta diekspose untuk kesan ritmis, berirama, dan bentukan dasar yang ada di alam seperti penganalogian bentuk kerangka dan elemen lainnya yang terdapat di alam, tergolong bangunan sederhana yang mayoritas berlantai 1, pertimbangan pemilihan sistem struktur akan tergantung pada bentuk dan fungsi, modul bangunan, pemilihan bahan konstruksi dan kondisi site / tapak.

a. Sistem Struktur Atap (*Upper Structure*)

Pertimbangan penggunaan pertimbangan penggunaan jenis struktur atap :

1. Mampu melindungi bangunan terhadap cuaca dan iklim setempat.
2. Pelaksanaan mudah

3. Ekonomis

Kesimpulan : Pada Bangunan Pusat Kerajinan Tasikmalaya, struktur atap yang dipilih adalah sebagian menggunakan struktur rangka (pelana, limasan) dengan konstruksi kayu.

b. Sistem Struktur Bawah (Sub Structure)

Untuk menentukan jenis pondasi yang tepat maka perlu diperhatikan beberapa pertimbangan seperti :

1. Kondisi dan karakter tanah tapak, disesuaikan untuk tanah liat dan keras.
2. Nilai konsistensi untuk pondasi sedang.

Dengan pertimbangan faktor-faktor di atas, maka dipilih :

- a. Pondasi menerus untuk bangunan satu lantai.
- b. Pondasi setempat untuk bangunan dua lantai.

Keterpaduan dengan arsitektur organik ditekankan pada pemakaian material bangunan yang alami seperti atap sirap, kayu, batu alam, batu bata.

4.7.4 Konsep material

1. Atap : Genteng Sirap.
2. Dinding : Bata, batu alam andesit kasar.
3. Langit-langit : Ekspose terhadap struktur kayu, Gypsum.
4. Jendela : Krepyak, gabungan jalusi dan kaca.
5. Lantai : Batu alam pacitoroso.

4.7.5 Konsep Utilitas

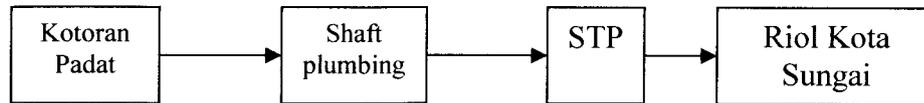
- a. Sistem air bersih : PDAM dan tower air
- b. Sistem pembuangan air kotor :

☞ Air kotor padat

Sistem pembuangan air kotor padat yang berasal dari bangunan dilakukan dengan menyalurkan STP melalui jaringan pipa pembuangan tertutup, dan kemudian disalurkan ke anak sungai atau riol kota.

Gambar 4.17

Jalur air kotor padat

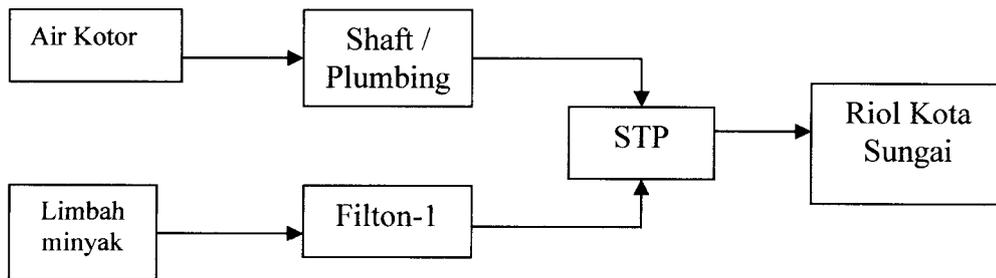


☞ *Air kotor cair dan drainase*

Sistem pembuangan air kotor yang berasal dari pemakaian dalam bangunan (kamar mandi, toilet, wastafel), air hujan dilakukan dengan mengalirkan melalui pipa pembuangan tertutup ke tempat pembuangan terakhir (STP), dan kemudian disalurkan ke sungai atau riol kota. Sedangkan untuk limbah minyak dari dapur dapat dinetralkan terlebih dahulu dengan absorb ceramic Filton-1 sebelum dialirkan ke pembuangan terakhir.

Gambar 4.18

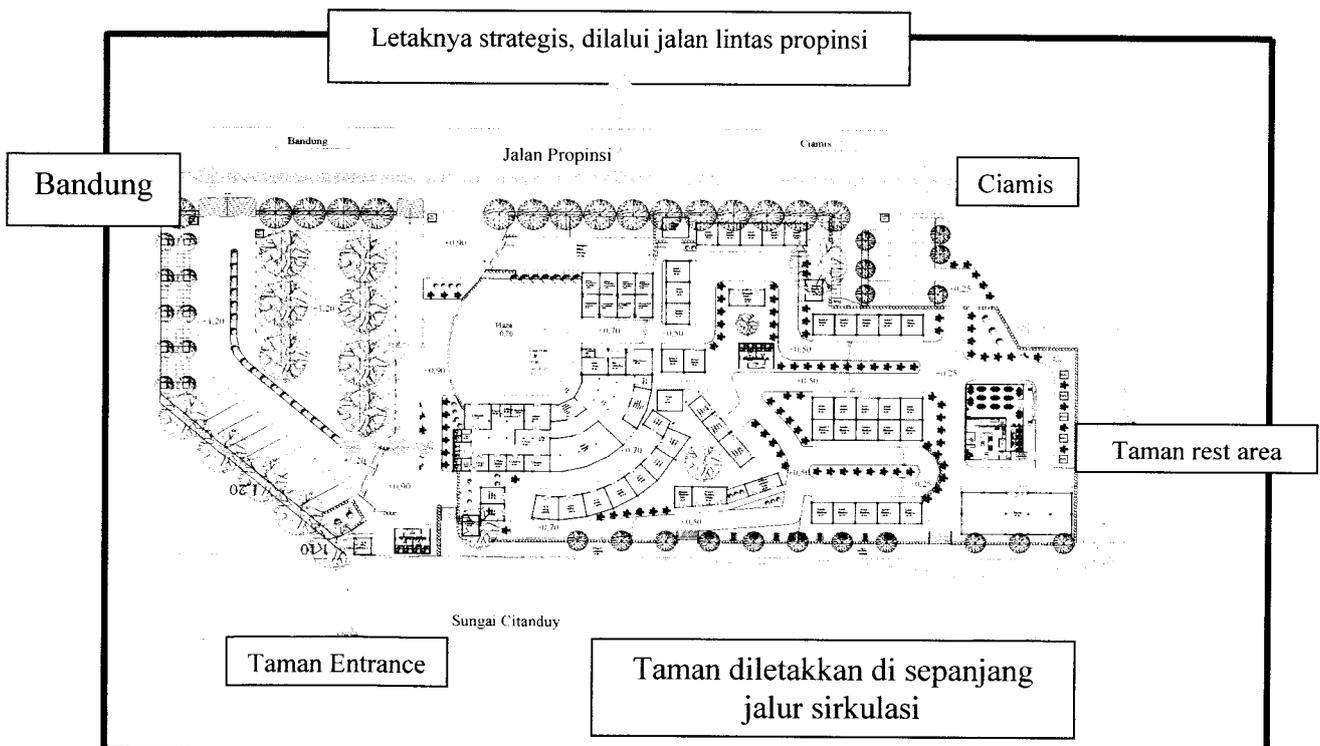
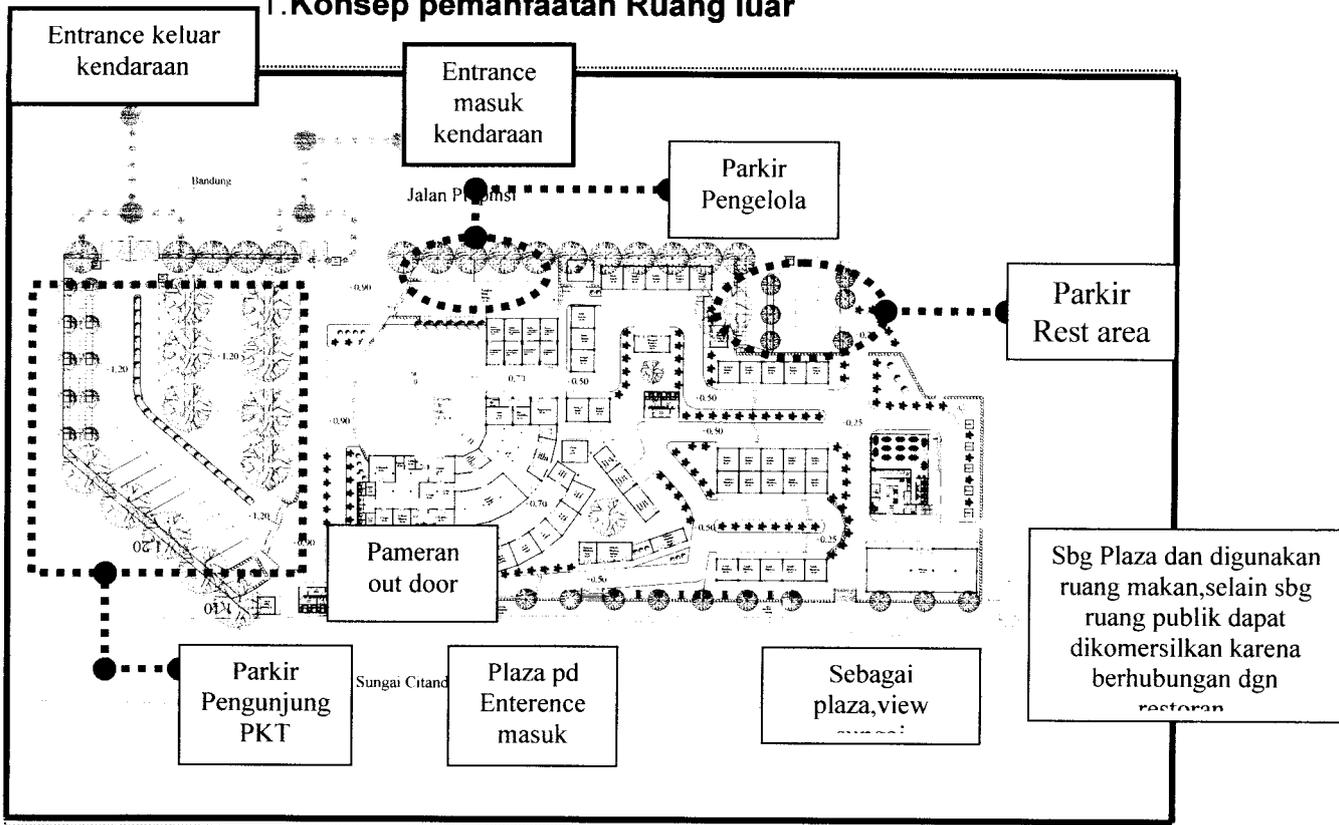
Jalur air kotor cair



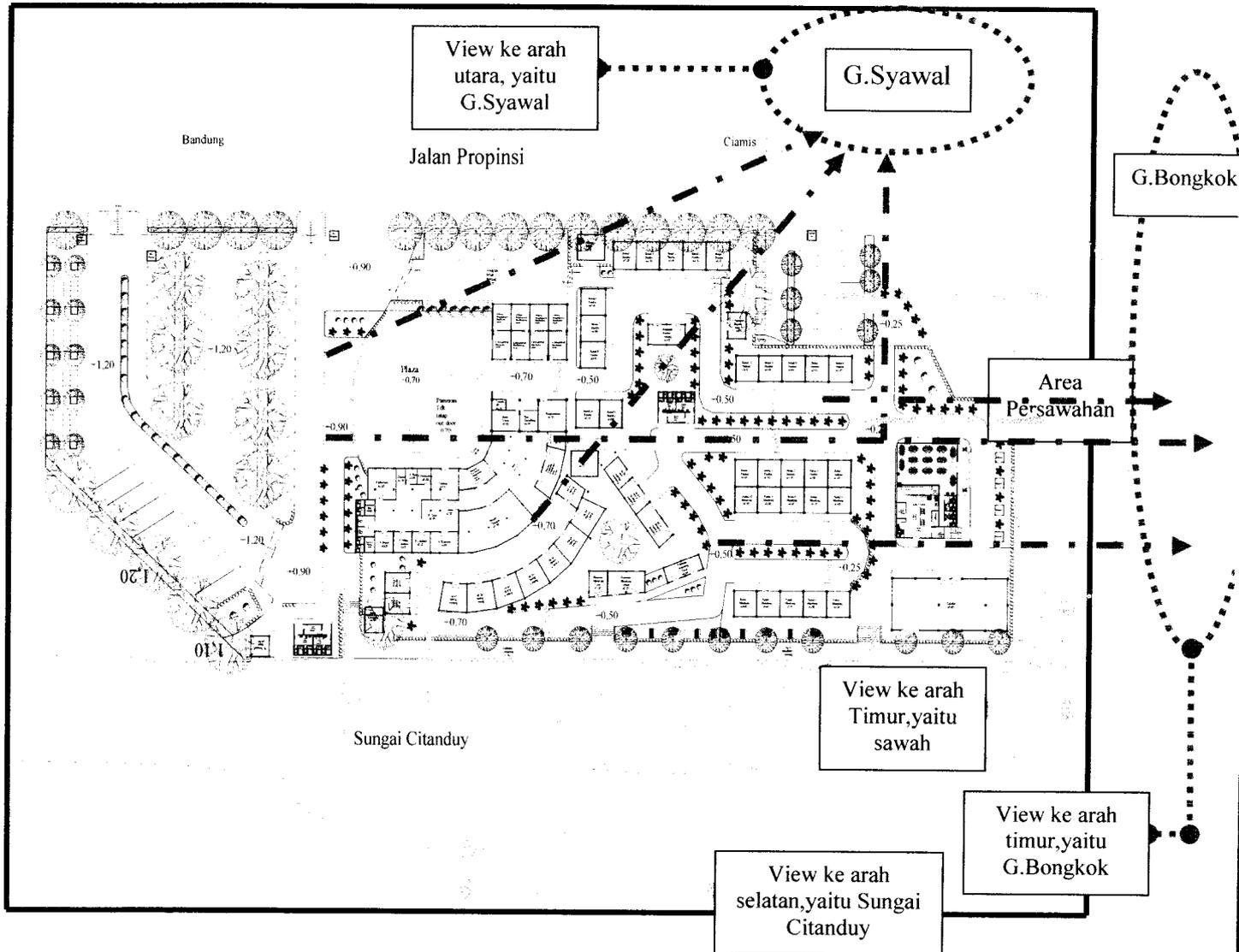
- c. Sistem elektrikal : PLN dan generator
- d. Sistem keamana kebakaran : Menggunakan fire hydrant yang dipasang setiap jarak 25 - 30 M.

PRA PERANCANGAN

1. Konsep pemanfaatan Ruang luar



2. Konsep Pemanfaatan View

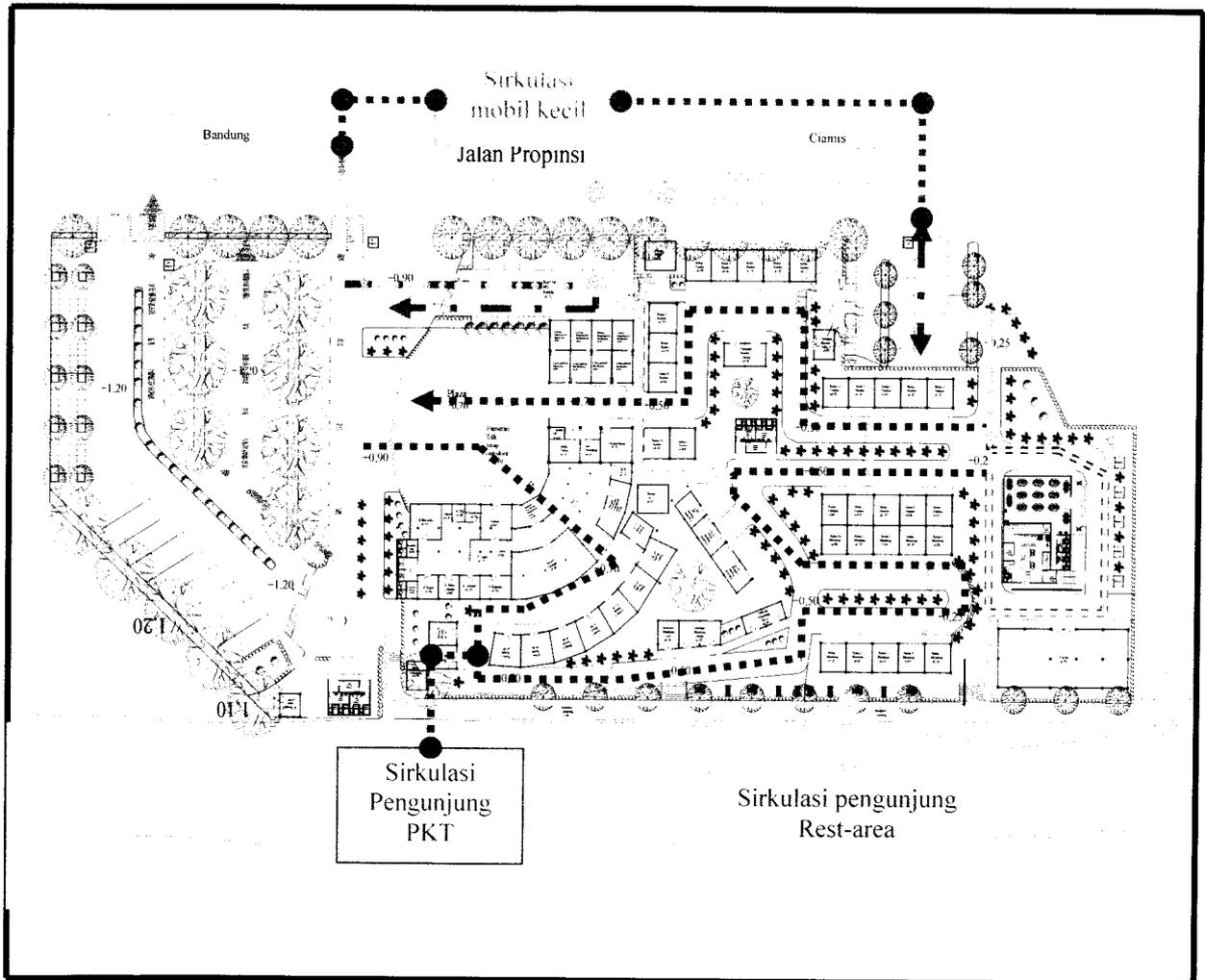


Pada site plan juga terdapat 3 arah view yang bagus yaitu :

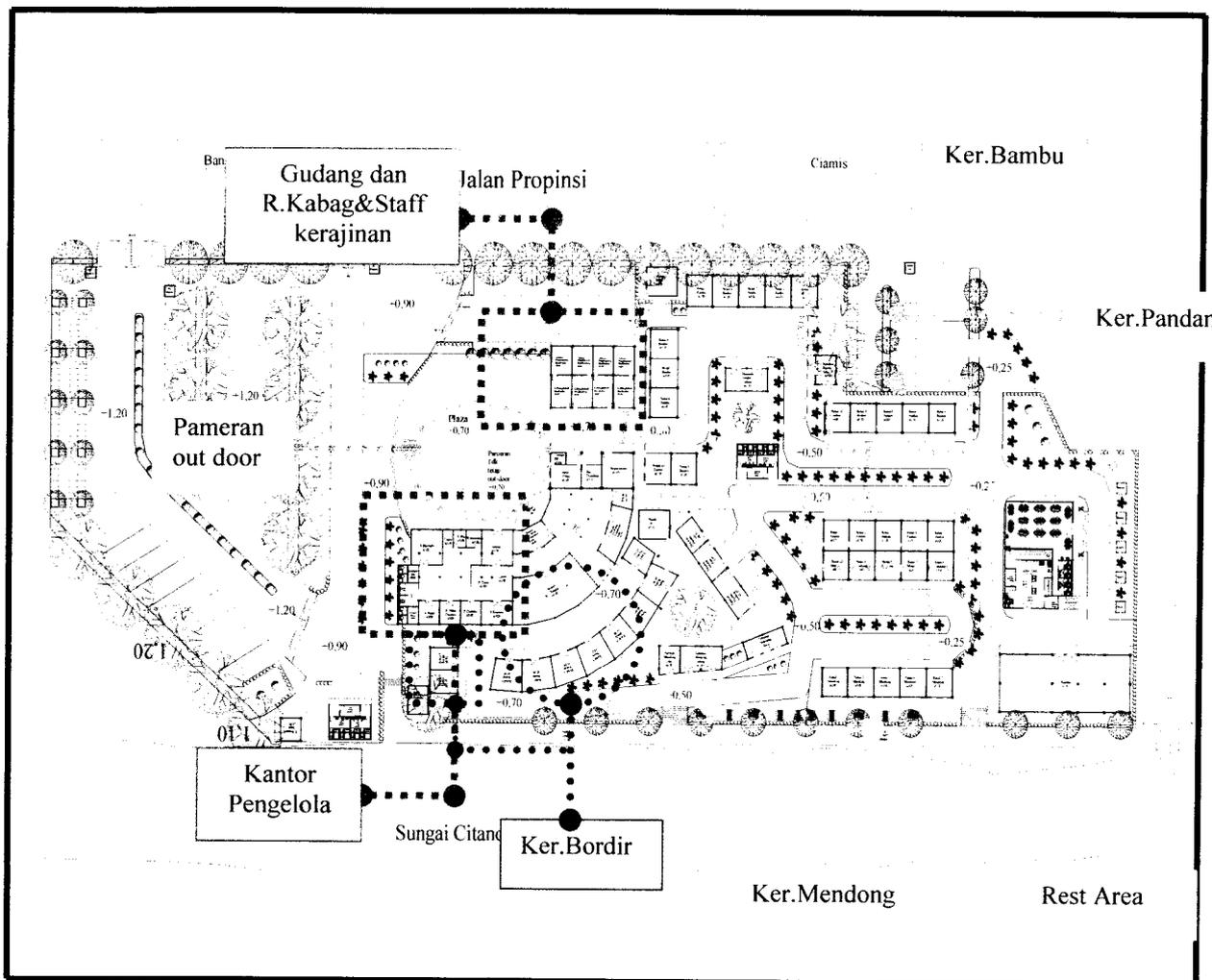
- Sebelah Selatan : Sungai Citanduy
- Sebelah Utara : Gunung Syawal
- Sebelah Timur : Gunung Bongkok

Dengan adanya pemanfaatan alam di luar bangunan, seperti pemanfaatan view secara maksimal sehingga dapat menggugah emosional pengunjung dan membawanya ke lingkungan bebas, relaks.

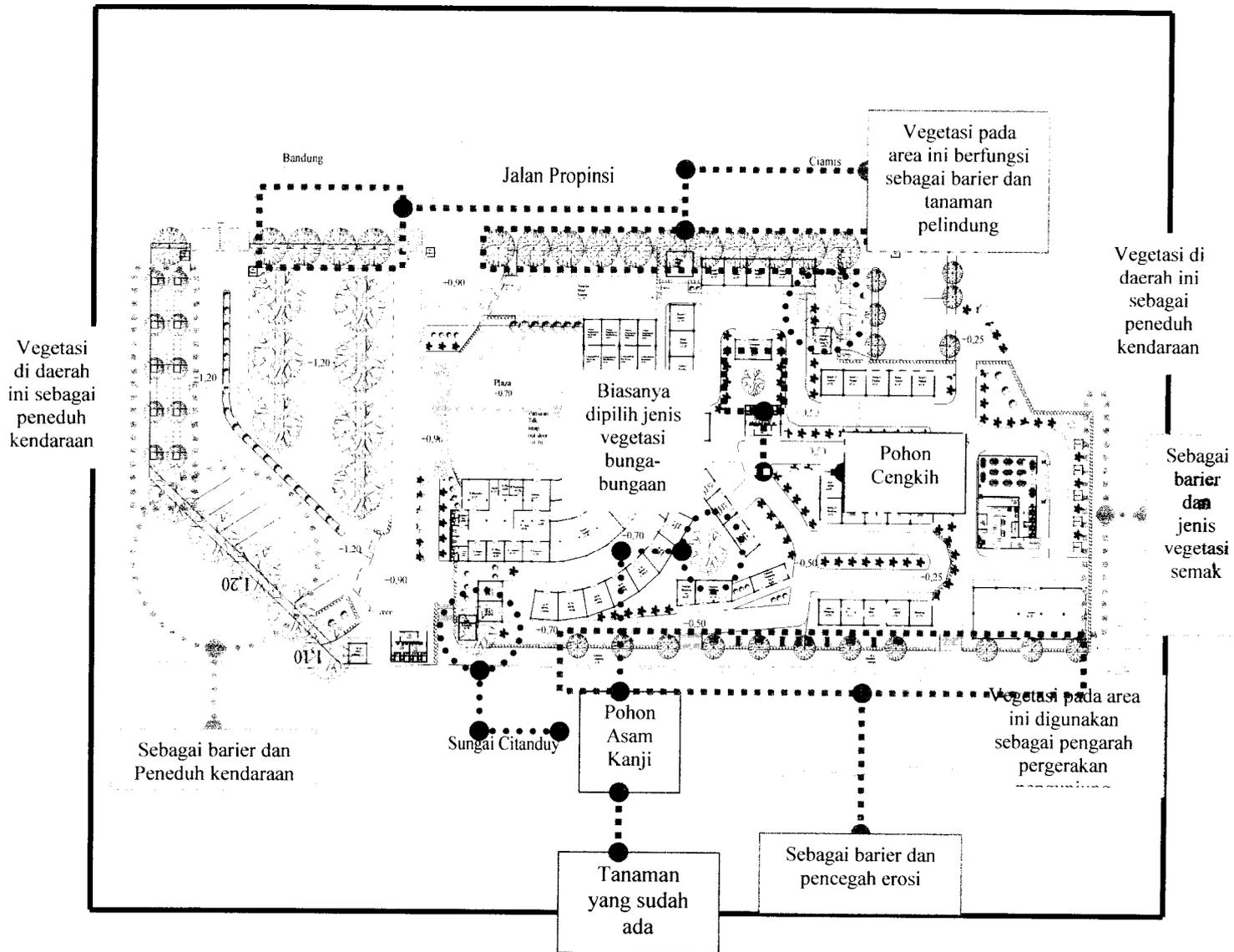
3. Konsep Jalur Sirkulasi



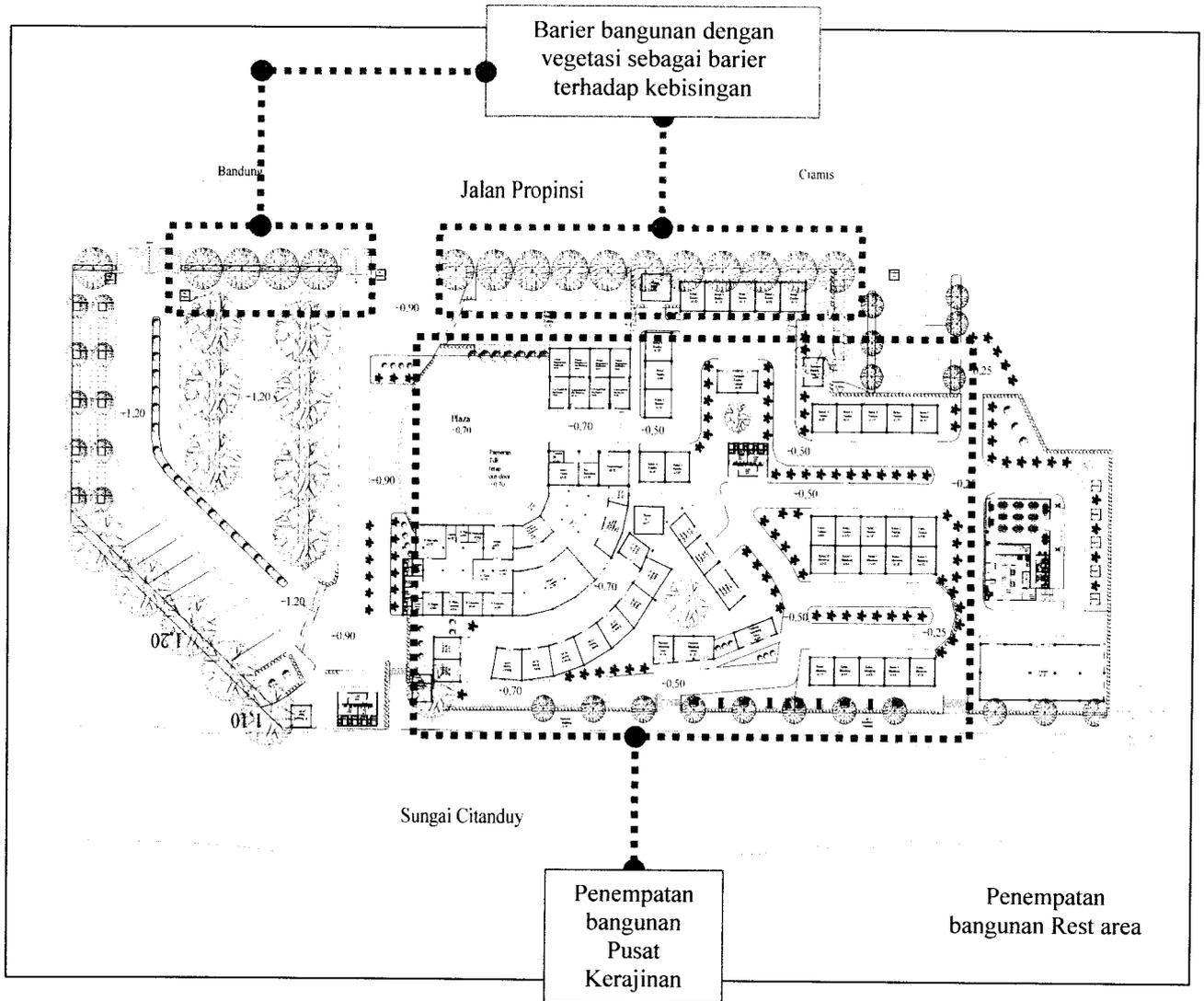
4. Plotting



5. Konsep Vegetasi



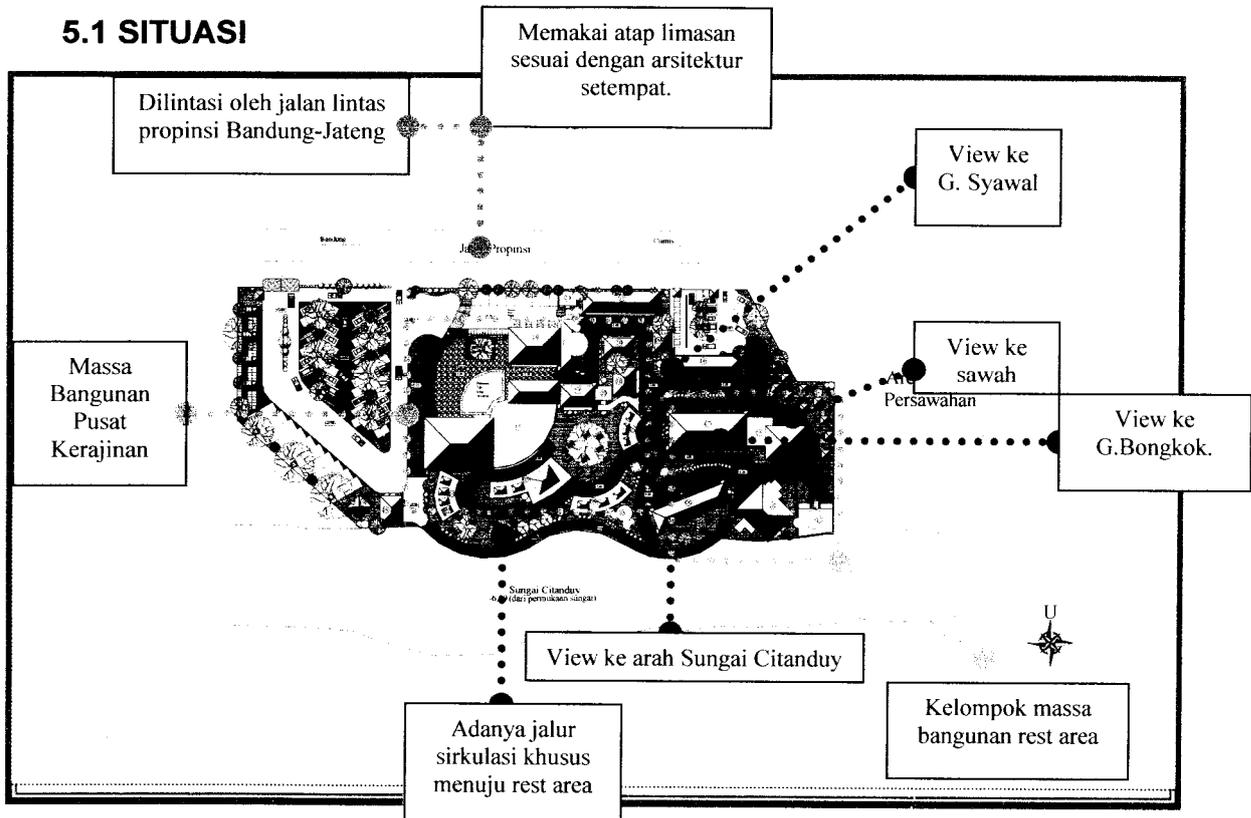
6. Konsep Tata Ruang Bangunan



BAB V HASIL PERANCANGAN

Pengembangan Desain merupakan tahapan akhir untuk memberikan tentang proses perencanaan dan perancangan dari awal hingga akhir.

5.1 SITUASI



Kondisi site yang dibatasi oleh jalan dan tepian sungai dan sawah. Hal ini mendukung konsep pusat Kerajinan Tasikmalaya dan menghasilkan bentukan site yang memiliki view ke gunung, sungai dan sawah. Dimana perletakkan massa-massa bangunan memiliki view yang bagus yaitu ke arah sun set gunung, aliran sungai serta hamparan sawah yang hijau, sehingga kesan menyatu dengan alam sepenuhnya akan dapat dirasakan oleh para pengunjung tersebut. Ditambah dengan keberadaan vegetasi-vegetasi asli yang sedapat mungkin dipertahankan semakin memperkuat arti dari Pusat kerajinan pada Pusat Kerajinan Tasikmalaya dengan pemanfaatan potensi ala sebagai suatu karya rancangan Pusat krajinan.

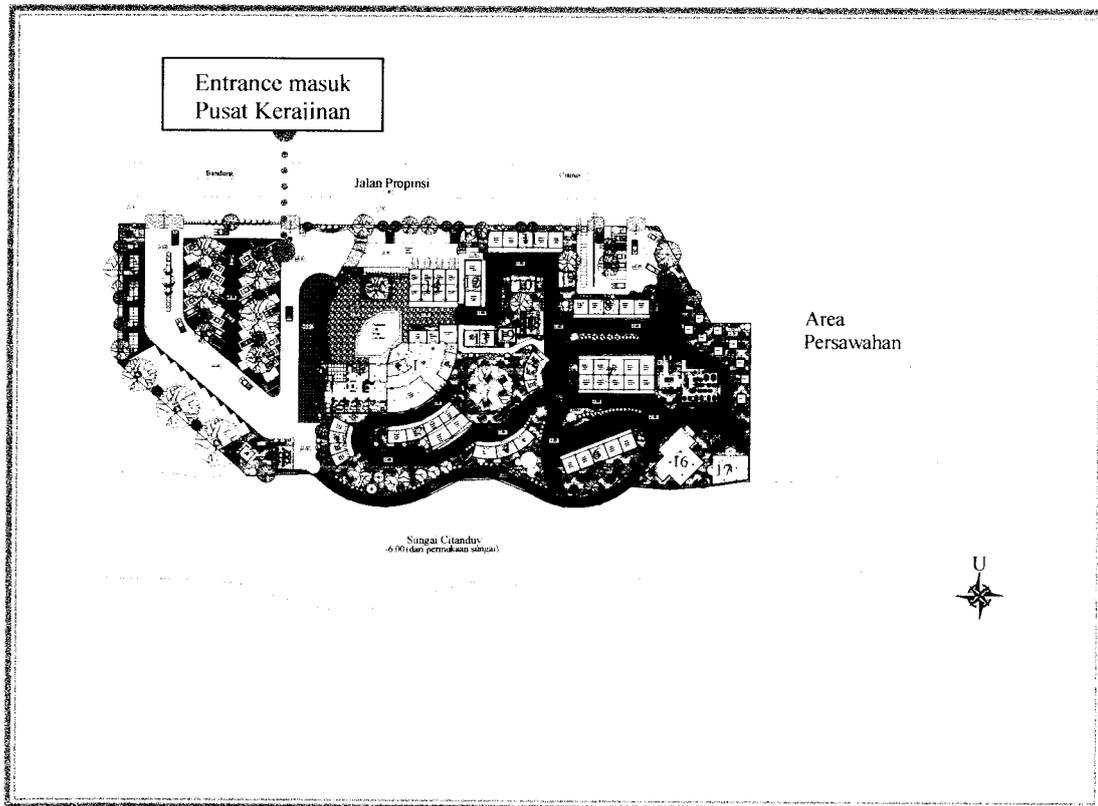
Dengan perletakkan massa-massa bangunan dan bentukan-bentukan massa yang tidak teratur diharapkan mampu menghadirkan view-view yang

Tugas Akhir 107

menarik yang ada di sekitar site dengan orientasi utama yaitu menghadap gunung, sungai dan sawah.

Sedangkan pengambilan warna dari building envelope dalam hal ini baik elemen dinding, atap, lantai maupun elemen lainnya lebih dominan menggunakan warna-warna natural dengan harapan keberadaan massa-massa pada site tidak menimbulkan kesan kontras tetapi sebaiknya mampu selaras dengan warna-warna yang ada di lingkungan sekitarnya.

5.2 SITE PLAN



Tata Tapak

Tata tapak direncanakan sesuai dengan konsep perencanaan, yaitu konsep arsitektur organik. Menyatu dengan alam, yang antara lain dimungkinkan dengan perletakkan massa yang melebur dengan tapaknya serta memberikan kesan dinamis untuk menampilkan karakter alam, gunung, sungai dan sawah.

Pemilihan massa pola majemuk mengarahkan manusia untuk bergerak di ruang luar secara dinamis, sehingga kesan alamiah dapat tercapai, memanfaatkan potensi alam, serta tuntutan perolehan best view bagi ruangan-

ruangan, terutama kelompok pameran dan fasilitas penunjang. Sehingga kelompok tersebut berorientasi ke arah gunung, sawah dan sungai. Dapat dengan jelas memisahkan sifat kegiatan yang berbeda tanpa saling mengganggu. Kegiatan pusat kerajinan dengan kegiatan rest area dan kegiatan penunjang lainnya.

Spesifikasi proyek

Luas Site : ± 15.000 m²

Total Luas Ruang : 4.875 m² (termasuk sirkulasi)

Open space : 10.125 m² (termasuk area parkir)

Massa Bangunan

Pada Pusat Kerajinan Tasikmalaya ini terdiri dari 20 massa, yaitu 1 massa utama, 13 massa pusat kerajinan, 3 massa rest area (fasilitas penunjang) dan 3 massa servis.

Pola massa majemuk ditujukan untuk mengarahkan manusia untuk bergerak di ruang luar secara dinamis, sehingga kesan alamiah dapat tercapai. Serta penataan massa-massanya yang mengikuti kontur site dan mengiringi alur sirkulasi sehingga dapat menyatu dengan alam sesuai dengan konsep arsitektur organik, dimana massa akan mengalir dan dinamis.

Ke 20 massa dibedakan sesuai dengan fungsi dan karakter massa, antara lain :

1. Massa utama; Unit 1 (1 lantai) berfungsi sebagai main entance, kantor pengelola, pameran kerajinan bordir, serta sebagian dari fasilitas penunjang dari Pusat Kerajinan Tasikmalaya (Ruang Perpustakaan, Ruang Audio Visual, Ruang Money Changer dan Wartel).

2. Massa Pusat Kerajinan :

- Unit 2 dan 3 : Ruang retail Kerajinan Bordir
- Unit 4, 6 dan 7 : Ruang pameran dan retail Kerajinan Mendong
- Unit 5, 7 dan 8 : Ruang pameran dan retail Kerajinan Pandan
- Unit 9, 10, 11, 12 dan 13 : Ruang pameran dan retail Kerajinan bambu

3. Massa Rest Area (fasilitas penunjang) :

- Unit 15 : Restoran
- Unit 16 : Kidsfun
- Unit 17 : Mushalla

Bentukan Massa

Bentuk massa sesuai dengan kondisi site menyesuaikan dengan konsep arsitektur organik yaitu menyatu dengan alam. Peletakkan massa tidak beraturan sehingga mampu menghadirkan best view ke arah gunung, sungai dan sawah. Massa mengalir mengikuti alur sirkulasi pedestrian, memiliki bentuk yang bermacam-macam ada setengah lingkaran, kotak, penggabungan persegi panjang dengan $\frac{1}{4}$ lingkaran (Unit 1).

Pada unit 1 terdiri dari penggabungan dua persegi panjang dan $\frac{1}{4}$ lingkaran, dibuat sebagai pusat dari gubahan –gubahan massa unit lainnya yaitu sebagai entrance dimana para pengunjung pertama kali memasuki Pusat Kerajinan Tasikmalaya. Sedangkan massa-massa lainnya ditata menurut arah view dan jalur sirkulasi yang dilaluinya.

Kontur (Level ketinggian) dan Lansekap

Ketinggian kontur pada site antara 0,30 m-1.5 m, termasuk dalam kategori landai sehingga tidak begitu banyak melakukan cut and fill. Penataan massa mengikuti kontur site sehingga dapat menyatu dengan alam sesuai dengan Konsep arsitektur organik, dimana massa akan mengalir dinamis . Dengan adanya perbedaan ketinggian kontur, dapat dimanfaatkan sebagai step-step pada jalur sirkulasi pedestrian sehingga para pengunjung tidak merasa monoton.

Sirkulasi

a. Sirkulasi Pedestrian

Pada Pusat kerajinan Tasikmalaya ini menggunakan sirkulasi pedestrian sebagai sirkulasi utama para pengunjung. Hal ini diharapkan agar para pengunjung dapat berinteraksi langsung dengan alam. Material

pedestrian menggunakan batu alam andesit halus (pada tengahnya) sedangkan pada pinggirannya memakai pecahan batu kali.

Ketinggian jalur pedestrian ± 5 cm dari tanah, lebarnya 4,4 m cukup untuk 4 orang berjajar dan arusnya satu arah, sehingga cukup teratur tidak terjadi crossing. Di samping itu para pengunjung dapat menikmati keindahan alam seperti gunung yang menjulang, sungai yang mengalir dan suara gemericik airnya, serta hamparan sawah yang hijau membentang. Dilengkapi adanya bangku-bangku taman yang sebagian dilengkapi oleh payung dan dibawah vegetasi-vegetasi asli sebagai peneduh.

b. Sirkulasi Kendaraan

Sirkulasi kendaraan, dibagi 3 yaitu :

1. Sirkulasi kendaraan pengunjung Pusat Kerajinan Tasikmalaya

Parkir Pusat Kerajinan Tasikmalaya diperuntukkan bagi para pengunjung pusat kerajinan dan sebagian untuk rest area. Dengan total kapasitas 43 buah mobil, 80 buah motor, dan 10 buah bis. Bahan material dari aspal.

2. Sirkulasi kendaraan pengunjung Rest Area (fasilitas penunjang)

Parkir Rest Area diperuntukkan untuk para pengunjung yang akan mengunjungi ke rest area saja, jadi lebih efisien. Dengan total Kapasitas 12 buah mobil dan 20 motor. Bahan material dari aspal.

3. Sirkulasi kendaraan pengelola Pusat Kerajinan Tasikmalaya

Parkir pengelola ini dilengkapi oleh bongkar muat barang, karena disan terdapat gudang penyimpanan barang, sehingga lebih praktis. Mobil angkutan barang bongkar muat langsung menuju gudang penyimpanan. Dengan total kapasitas 10 mobil dan 15 motor. Bahan material dari aspal.

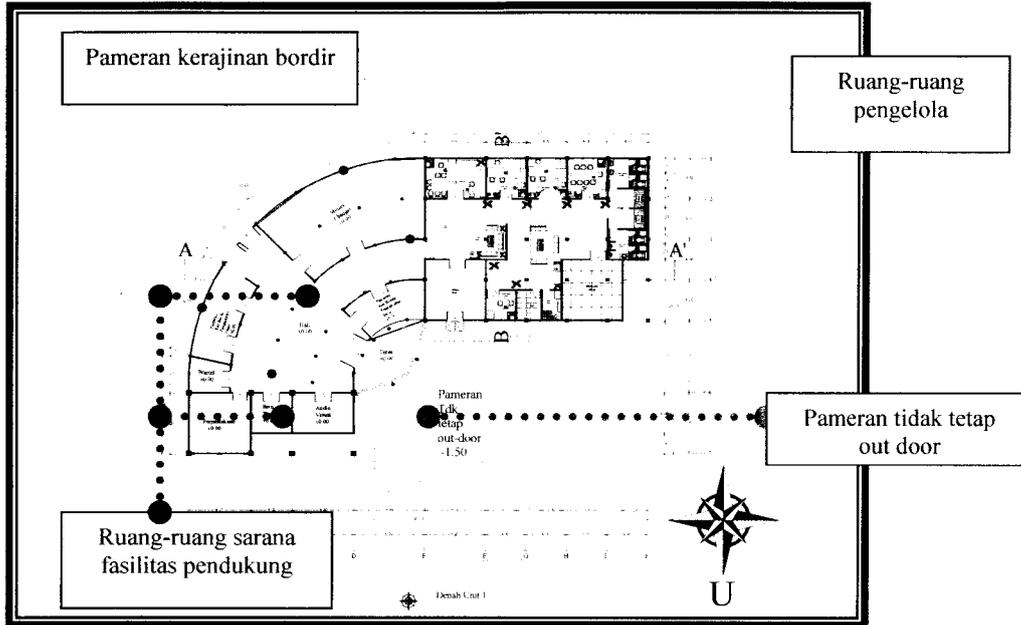
c. Sirkulasi Barang

Sirkulasi barang menggunakan bahan material aspal, tetapi ada yang melewati jalur pedestian pengunjung. Tetapi kegiatan sirkulasi untuk pemindahan barang tidak akan mengganggu. Karena dilakukan pada pagi hari

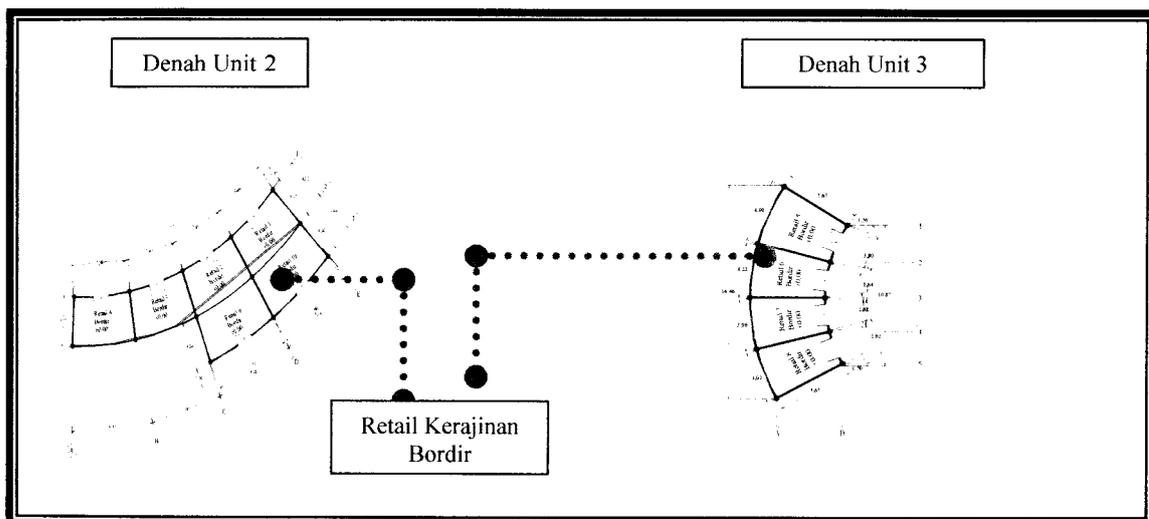
atau malam hari. Pada saat Pusat Kerajinan Tasikmalaya belum buka (sebelum pukul 09.00 wib) atau sesudah tutup (sesudah pukul 21.00 wib).

5.3 DENAH

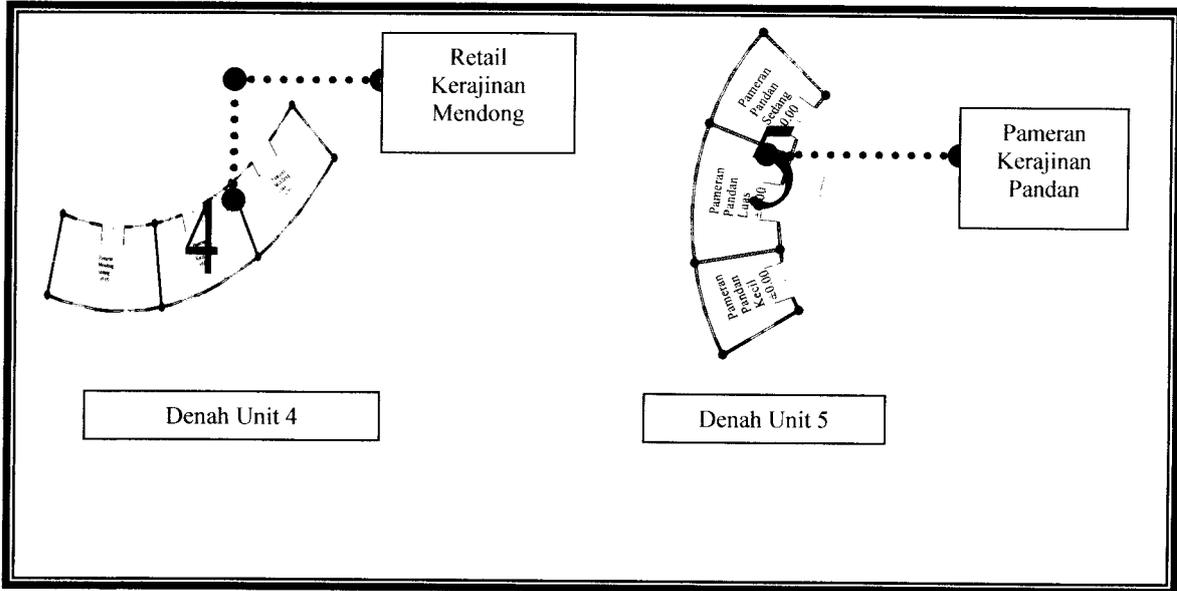
1) Unit 1



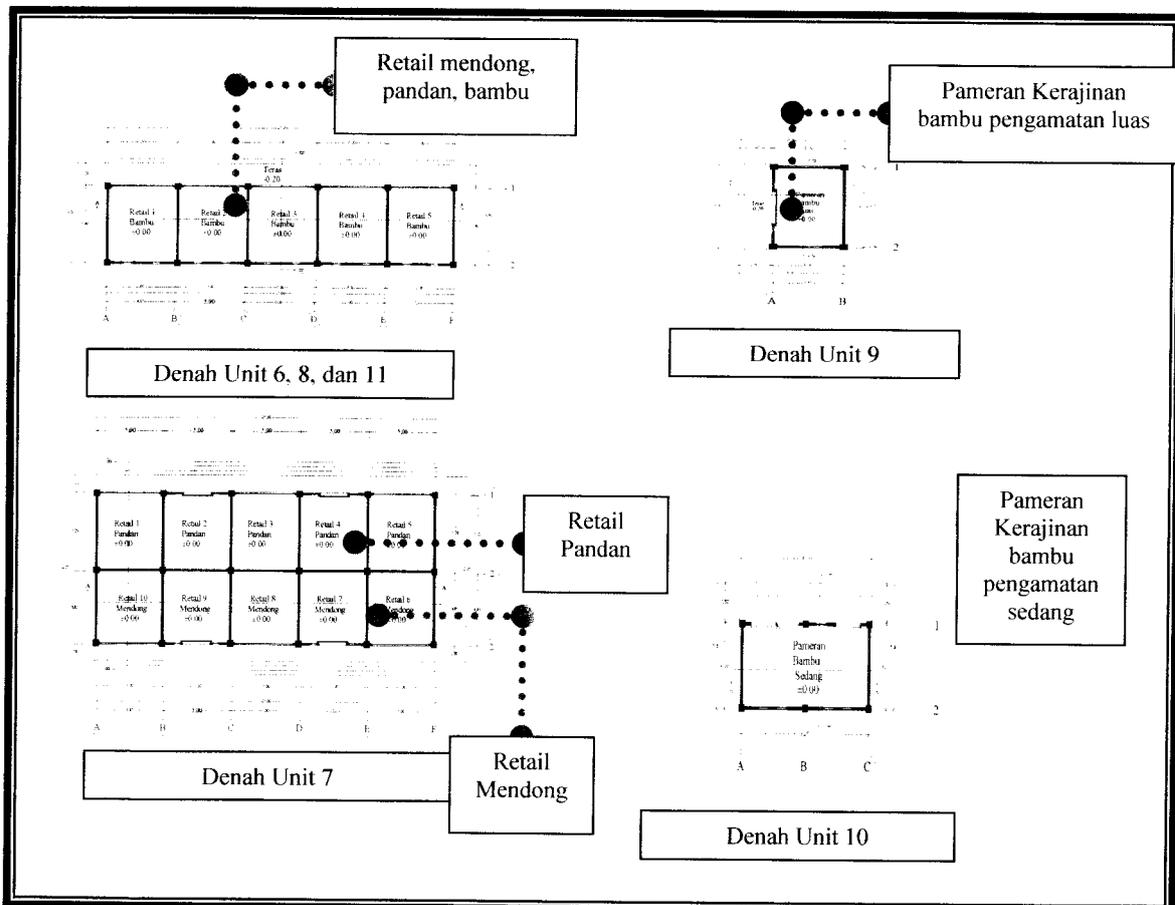
2) Unit 2,3,4



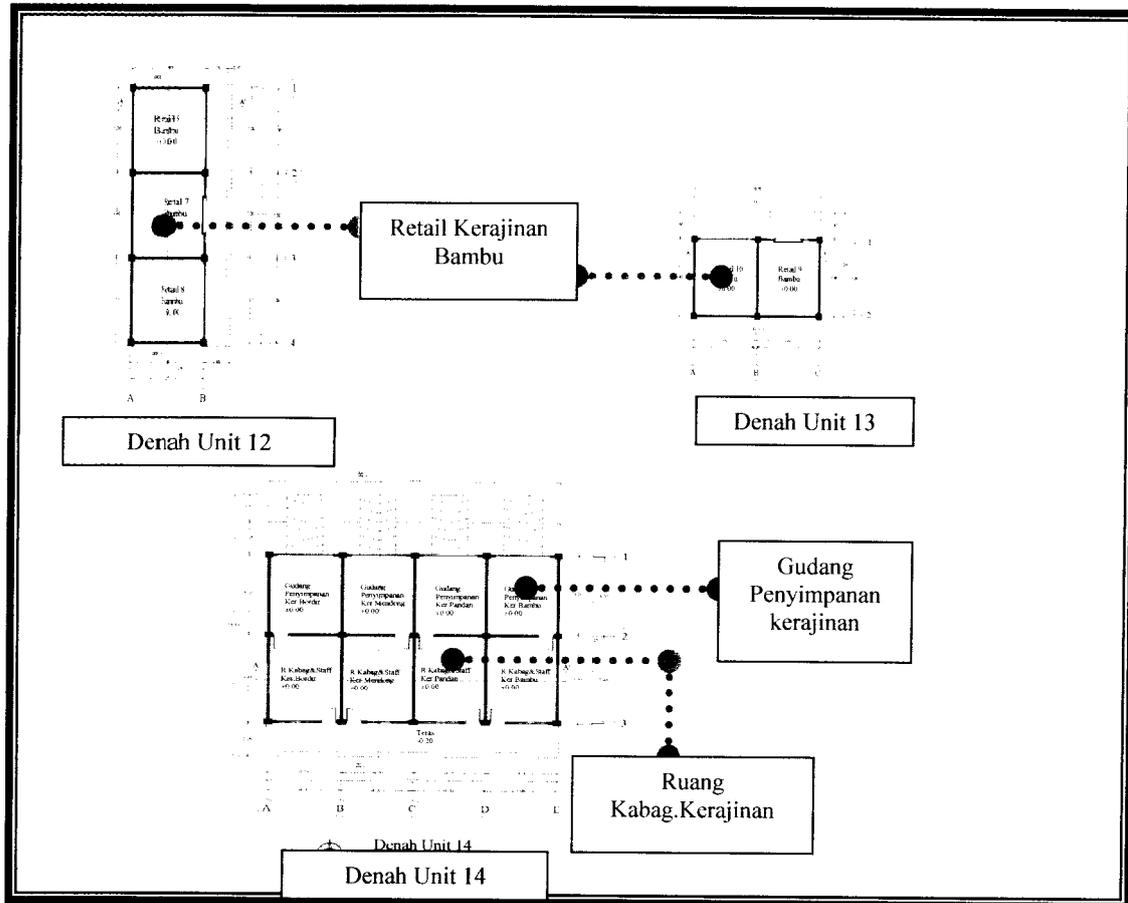
3) Unit 4 dan 5



4) Unit 6-11

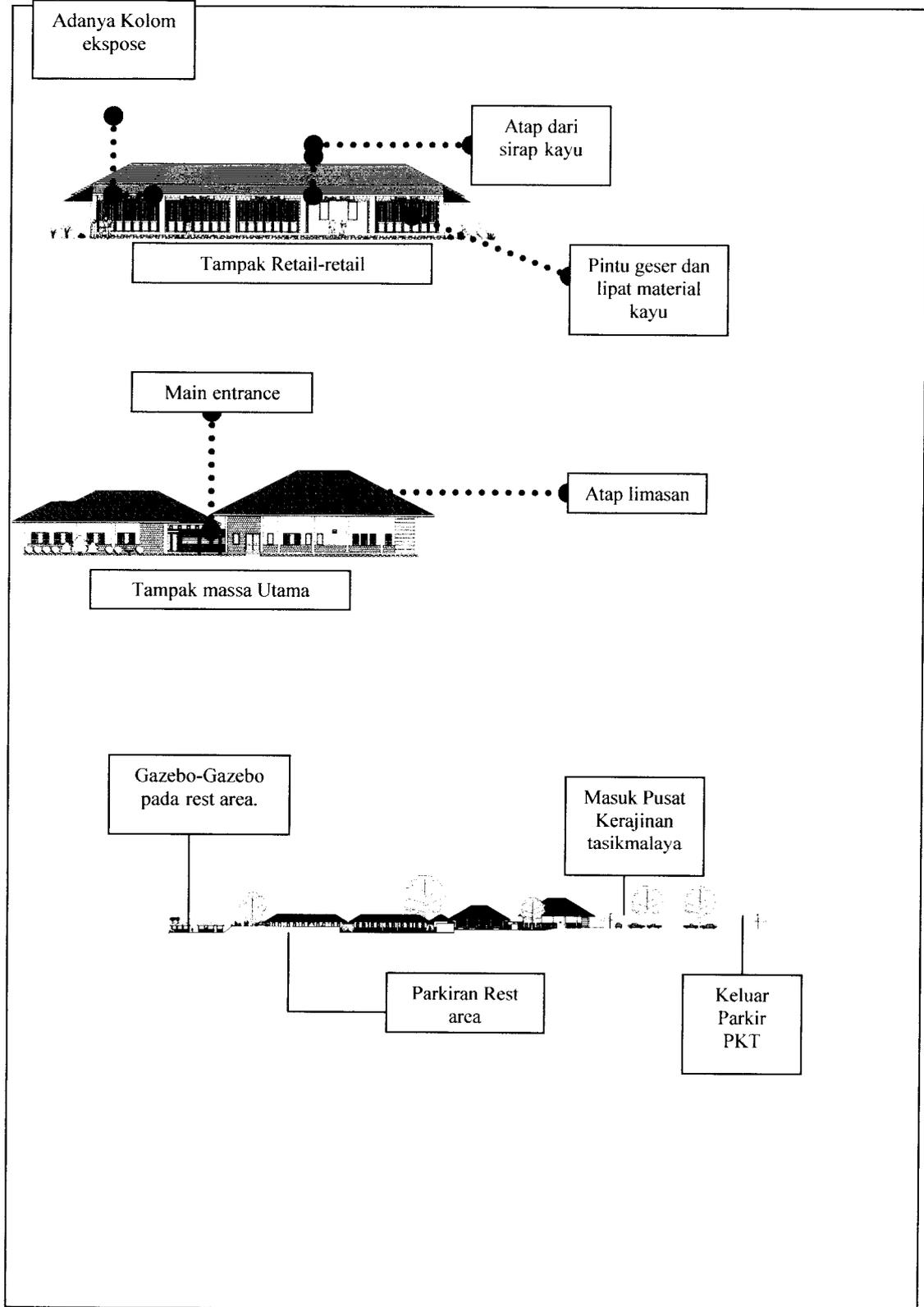


5) Unit 12-14



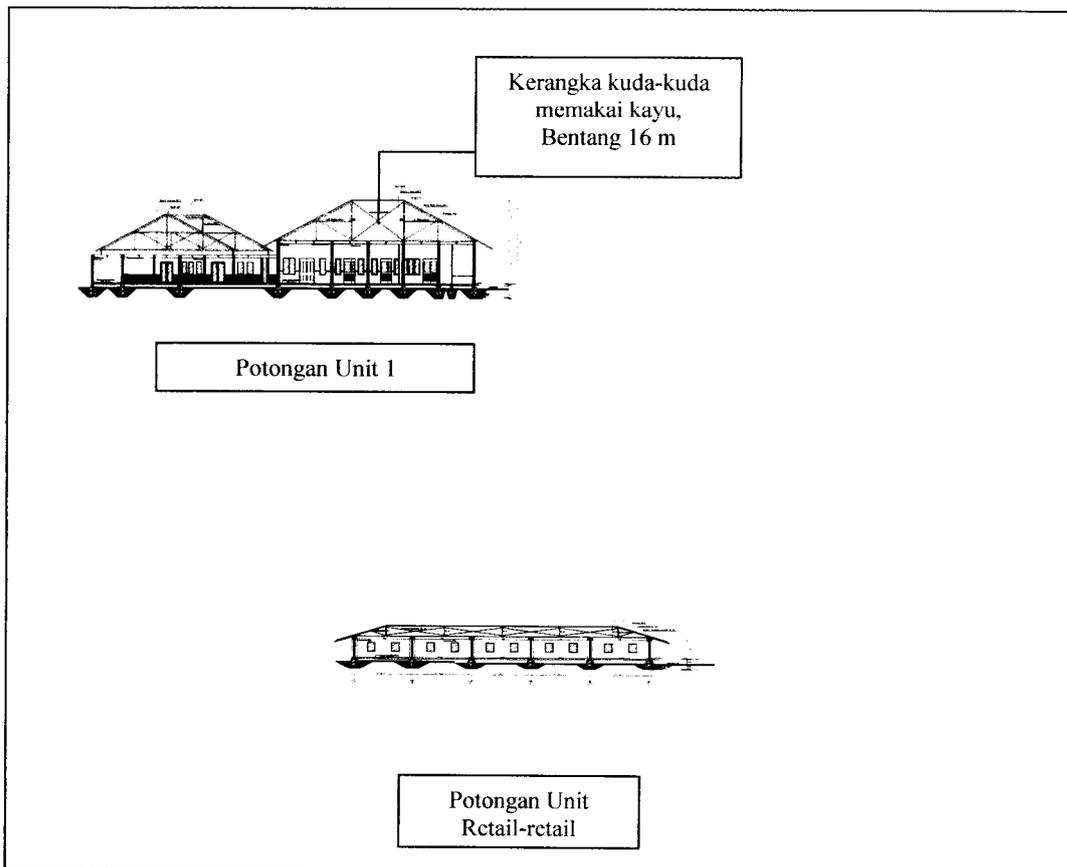
Pusat Kerajinan Tasikmalaya ini mempunyai massa bangunan majemuk, untuk memperoleh kesan menyatu dengan alam, jadi lebih melebur dan berhubungan langsung dengan ruang luar. Denah Pusat Kerajinan Tasikmalaya ini mayoritas memiliki bentuk kotak-kotak. Dikarenakan luasan ruang yang dibutuhkan relatif sedikit juga dengan adanya pola mssa yang majemuk, maka ukuran ruang-ruang yang dibuat berukuran kecil-kecil sesuai dengan fungsinya.

5.4 TAMPAK



Pada tampak massa utama menggunakan atap limasan. Material dinding yaitu batu alam andesit kasar. Sesuai dengan konsep yaitu menyatu dengan alam, jadi untuk material bangunannya sesuai dengan alam di sana yakni gunung, sungai dan sawah jadi sesuaidengan karakter dari alam tersebut. Sedangkan bentukan tampak sesuai dengan arsitektur setempat.

5.5 POTONGAN



Potongan pada massa utama, menggunakan pola grid teratur /6m. adanya dilatasi. Ukuran kolom 42cm/42 cm untuk bentang 6 m². Sedangkan untuk retail-retail menggunakan struktur rangka grid bentang 4 m² ukuran kolom 30/30 cm. Untuk rangka atap dan kuda-kuda memakai kayu. Pondasi menggunakan pondasi susunan batu kali menerus untuk Bangunan 1 lantai, sedangkan untuk bangunan 2 lantai menggunakan pondasi setempat susunan batu kali. Karena jenis tanah di daerah tersebut, termasuk stabil.

5.6 SISTEM STRUKTUR

Mengacu kepada prinsip arsitektur organik dimana bentuk struktur adalah yang mampu mengkonservasi lingkungannya dan mengikuti fungsi serta diekspose untuk kesan ritmis, berirama, dan bentukan dasar yang ada di alam seperti penganalogian bentuk kerangka dan elemen lainnya yang terdapat di alam, tergolong bangunan sederhana yang mayoritas berlantai 1, pertimbangan pemilihan sistem struktur akan tergantung pada bentuk dan fungsi, modul bangunan, pemilihan bahan konstruksi dan kondisi site / tapak.

A. Sistem Struktur Atap (*Upper Structure*)

Pertimbangan penggunaan pertimbangan penggunaan jenis struktur atap :

1. Mampu melindungi bangunan terhadap cuaca dan iklim setempat.
4. Pelaksanaan mudah
5. Ekonomis

Kesimpulan : Pada Bangunan Pusat Kerajinan Tasikmalaya, struktur atap yang dipilih adalah sebagian menggunakan struktur rangka (pelana, limasan) dengan konstruksi kayu.

B. Sistem Struktur Bawah (*Sub Structure*)

Untuk menentukan jenis pondasi yang tepat maka perlu diperhatikan beberapa pertimbangan seperti :

1. Kondisi dan karakter tanah tapak, disesuaikan untuk tanah liat dan keras.
2. Nilai onsistensi untuk pondasi sedang.

Dengan pertimbangan faktor-faktor di atas, maka dipilih :

- a. Pondasi menerus untuk bangunan satu lantai.
- b. Pondasi setempat untuk bangunan dua lantai.

Keterpaduan dengan arsitektur organik ditekankan pada pemakaian material bangunan yang alami seperti atap sirap, kayu, batu alam, batu bata.

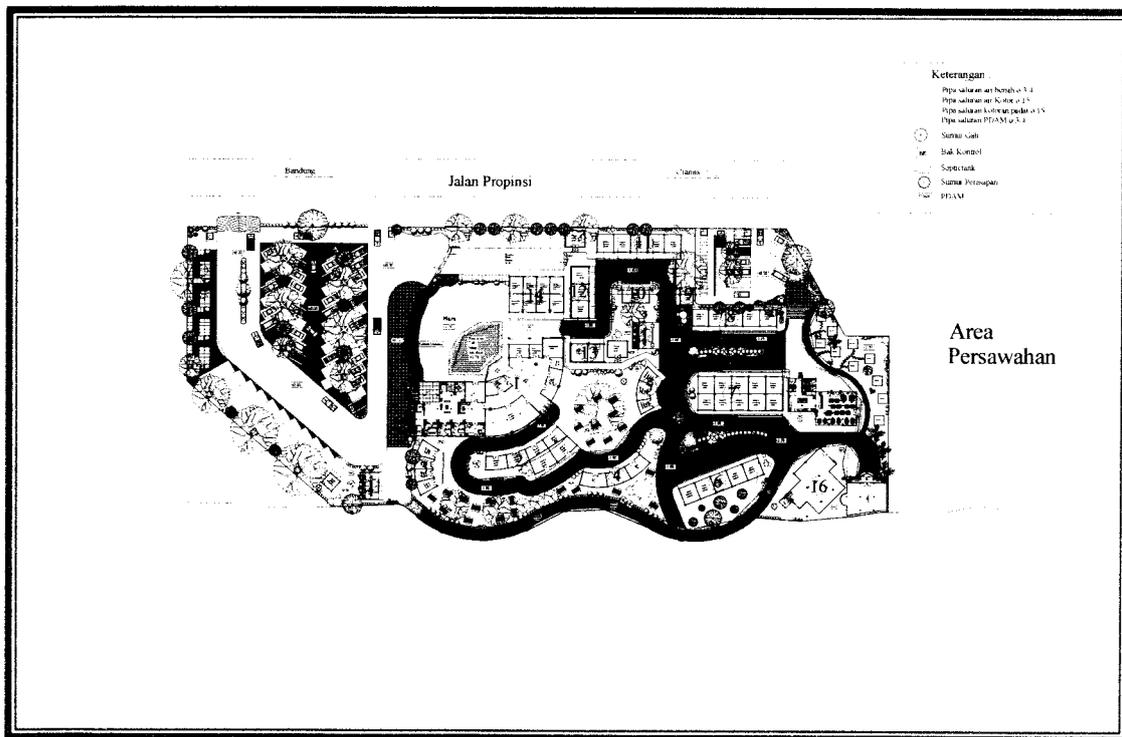
C. Sistem Material

1. Atap : Genteng Sirap.
2. Dinding : Bata, batu alam andesit kasar.
3. Langit-langit : Ekspose terhadap struktur kayu, Gypsum.

4. Jendela : Krepyak, gabungan jalusi dan kaca.
5. Lantai : Batu alam pacitoroso.

5.7 SISTEM UTILITAS

- Mengikuti pola aliran kontur
- Air buangan yang dianggap aman akan dibuang sebagian ke sungai,
- Ruang-ruang mesin diletakkan pada posisi yang jauh dari area privat. Dimana dapat mengganggu kenyamanan visual, suara ataupun yang lainnya dengan memanfaatkan pola kontur.
- Disediakan tempat untuk penampungan sampah sebelum diangkut dan diolah.



DAFTAR PUSTAKA

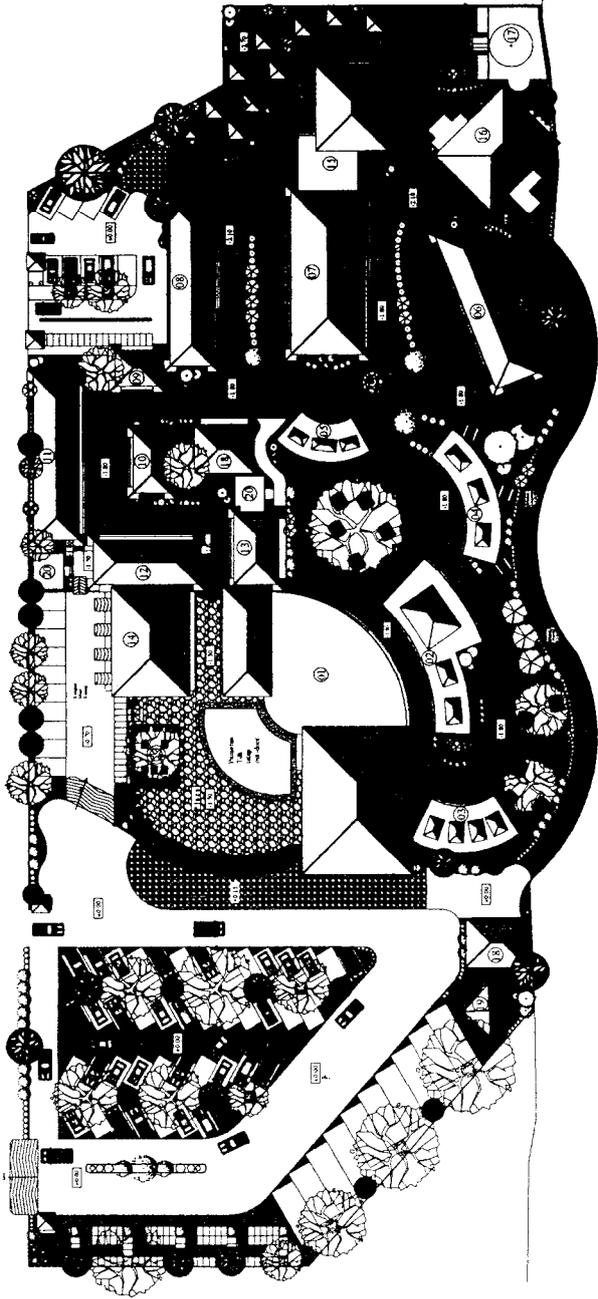
1. De Chiara, Joseph and Lee E. Kopplelman; **Standar Perancangan Tapak**, Erlangga, Jakarta, 1989.
2. D.K. Ching, Francis; **Arsitektur: Bentuk Ruang dan Susunannya**, Erlangga, Jakarta, 1994.
3. Hakim, Rustam; **Unsur Perancangan Dalam Arsitektur Lansekap**, P.T Bina Aksara, Jakarta, 1988.
4. Hakim, Rustam dan Hardi Utomo; **Komponen Perancangan Arsitektur Lansekap, Prinsip-Unsur dan Aplikasi Desain**, P.T. Bumi Aksara, Jakarta, 2002.
5. Hoffman, Donald; **Frank Lioyd Wright's Falling Water, The House and Its History**; Dover publication, Inc, New York; 1977.
6. Lynch, Kevin; **Site Planning**, The M.I.T. Press, Cambridge, Massachusets.
7. Pearson, David; **New Organic Architecture The Breaking Wave**, publishing September 25th 2001.
8. Powell, Robert; **Tropical Asian House**, Select BOOK Pte Ltd, Singapore, 1996.
9. White, Edward T; **Analisis Tapak**, Infermatra, 1985.
10. White, Edward T; **Buku Sumber konsep**, Infermatra, 1984.
11. Wijaya, Made; **Tropical Garden Design**, Archipelago Press and Wijaya Words, Singapore, 1999.
12. W, Harris, T, Dines, **Landscape Architecture Design and Contruction Data**, Mc Graw Hill, 1988.

- Keterangan :**
1. Unit 1 (Massa Utama)
 2. Unit 2 (Retail Kerajinan Bendir)
 3. Unit 3 (Retail Kerajinan Bendir)
 4. Unit 4 (Pameran Kerajinan Mendong)
 5. Unit 5 (Pameran Kerajinan Paudan)
 6. Unit 6 (Retail Kerajinan Mendong)
 7. Unit 7 (Retail Kerajinan Mendong & Paudan)
 8. Unit 8 (Pameran Kerajinan Bumbu pengantunan (laser))
 9. Unit 9 (Pameran Kerajinan Bumbu pengantunan (laser))
 10. Unit 10 (Pameran Kerajinan Bumbu pengantunan sedang & kecil)
 11. Unit 11 (Retail Kerajinan Bumbu)
 12. Unit 12 (Retail Kerajinan Bumbu)
 13. Unit 13 (Retail Kerajinan Bumbu)
 14. Unit 14 (Kantor Katag & staff, gudang)
 15. Ransoran (Rooi Area)
 16. Klatuan (Rooi Area)
 17. Ruang Rest Area (Service)
 18. Ruang Sunit (Service)
 19. R. Mece (Service)
 20. R. Mece (Service)

← Bandung

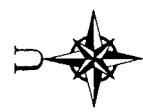
Jalan Propinsi

← Ciamis



**Area
Persawahan**

Sungai Citanduy
-6.00 (dari permukaan sungai)

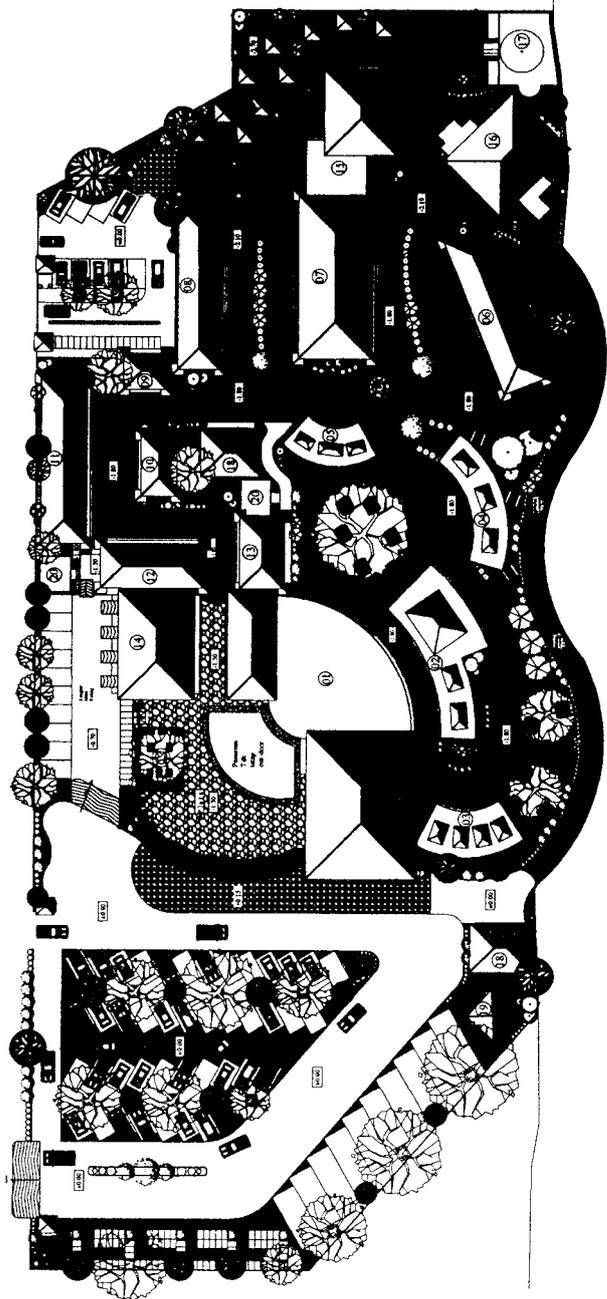


TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN	PERIODE IV TAHUN AKADEMIK 2004/2005	PUSAT KERAJINAN TASIKMALAYA <small>PEMANTAPAN KEMERDEKAAN, SENJAL BUNGA DAN SAWAU DALAM MELANTIKAN AGRIKULTUR MEMPUNYAI POTENSI BERKEMBANG</small>	DOSEN PEMBIMBING IR. H. FAJRIYANTO, MTP	IDENTITAS MAHASISWA <table border="1"> <tr> <td>NAMA</td> <td>ASRI JUARTIKA</td> </tr> <tr> <td>NO. MHS</td> <td>01 512 247</td> </tr> <tr> <td>TANDA TANGAN</td> <td></td> </tr> </table>		NAMA	ASRI JUARTIKA	NO. MHS	01 512 247	TANDA TANGAN		NAMA GAMBAR SITUASI	SKALA 1 : 400	NO. LBR 	JML LBR 	PENGESAHAN
			NAMA	ASRI JUARTIKA												
NO. MHS	01 512 247															
TANDA TANGAN																

Keterangan :

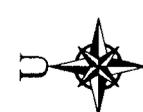
1. Unit 1 (Masa Umum)
2. Unit 2 (Retail Kerajinan Berdir)
3. Unit 3 (Retail Kerajinan Berdir)
4. Unit 4 (Pameran Kerajinan Mendong)
5. Unit 5 (Pameran Kerajinan Mendong)
6. Unit 6 (Retail Kerajinan Mendong & Pakaian)
7. Unit 7 (Retail Kerajinan Mendong & Pakaian)
8. Unit 8 (Retail Kerajinan Berdir)
9. Unit 9 (Pameran Kerajinan Bambu pengamatan luas)
10. Unit 10 (Pameran Kerajinan Bambu pengamatan sedang & kecil)
11. Unit 11 (Retail Kerajinan Bambu)
12. Unit 12 (Retail Kerajinan Bambu)
13. Unit 13 (Retail Kerajinan Bambu)
14. Unit 14 (Kantor Kabag & staff, gudang)
15. Kamar (Unit Area)
16. Kamar (Unit Area)
17. Masjid (Unit Area)
18. KM/WC Umum (Service)
19. R. Junggu Supir (Service)
20. R. Mea (Service)

Jalan Propinsi
Ciamis



**Area
Persawahan**

Sungai Citanduy
-6.00 (dari permukaan sungai)

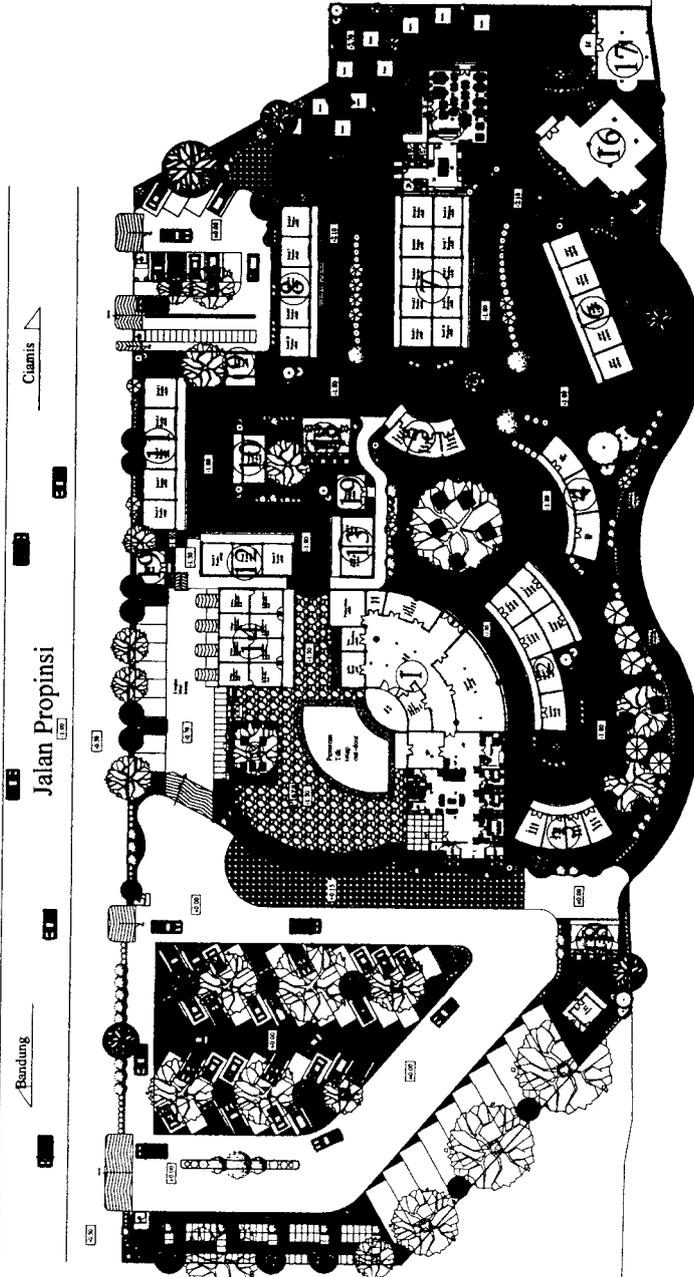


	TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN		PERIODE IV TAHUN AKADEMIK 2004/2005		PUSAT KERAJAMAN TASIKMALAYA <small>PRAMANAAN WISATA GUNUNG, SUNGAI BUNGA DAN SAWAH DALAM KEBUDAYAAN KARYA RANGKAIAN RISAT TERBUKTI</small>		DOSEN PEMBIMBING IR. H. FAJRIYANTO, MTP		IDENTITAS MAHASISWA NAMA ASRI JUARTIKA NO. MHS 01 512 247 TANDA TANGAN		NAMA GAMBAR SITUASI		SKALA 1 : 400	NO. LBR	JML. LBR	PENGESAHAN
	(Signature area for student and supervisor)															

Keterangan :

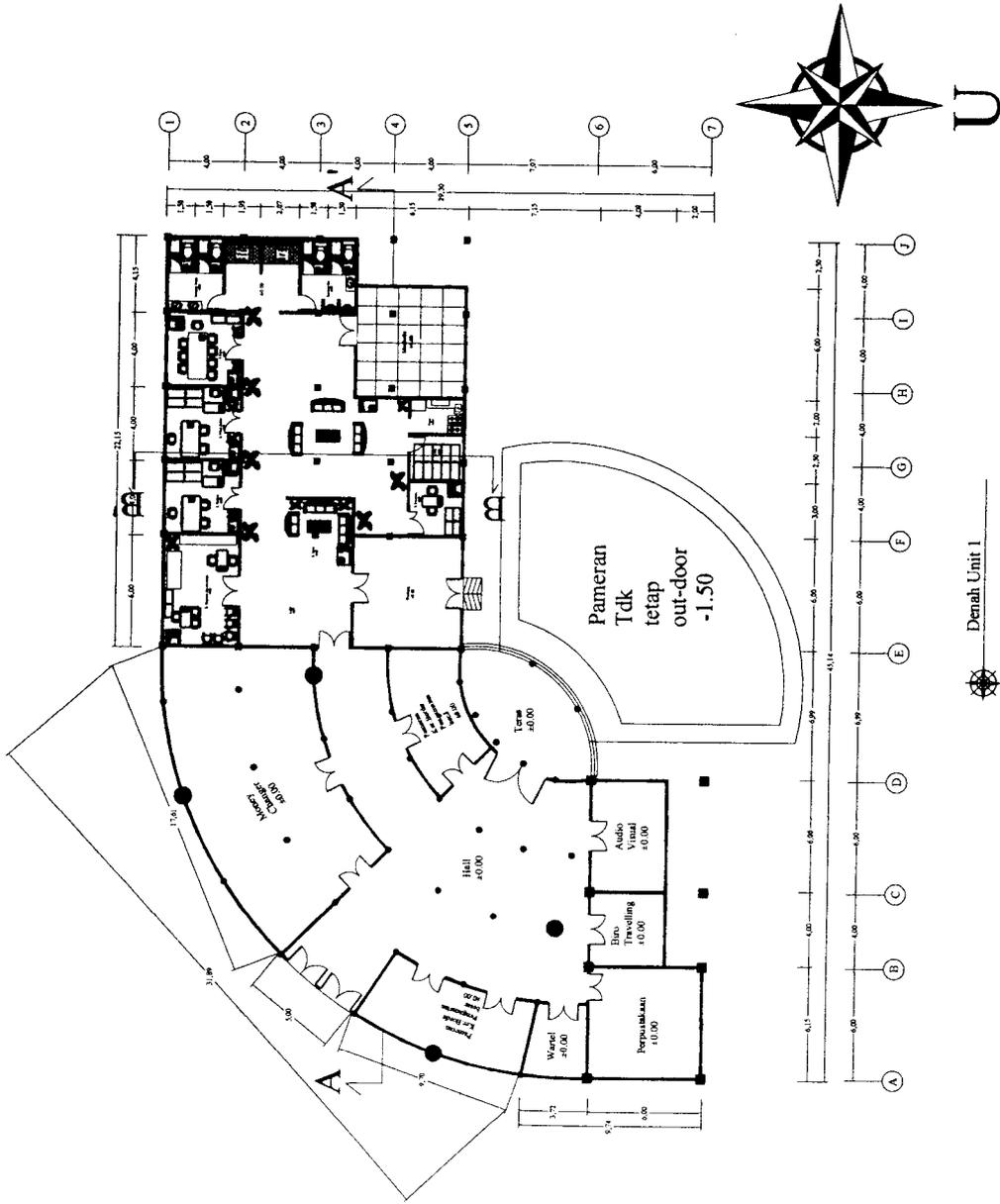
1. Unit 1 (Masau Utama)
2. Unit 2 (Retail Kerajinan Berdir)
3. Unit 3 (Retail Kerajinan Berdir)
4. Unit 4 (Pameran Kerajinan Mendong)
5. Unit 5 (Pameran Kerajinan Mendong)
6. Unit 6 (Retail Kerajinan Mendong & Pindahan)
7. Unit 7 (Retail Kerajinan Mendong & Pindahan)
8. Unit 8 (Retail Kerajinan Pindahan)
9. Unit 9 (Pameran Kerajinan Bambu pengamatan luas)
10. Unit 10 (Pameran Kerajinan Bambu pengamatan sedang & kecil)
11. Unit 11 (Retail Kerajinan Bambu)
12. Unit 12 (Retail Kerajinan Bambu)
13. Unit 13 (Retail Kerajinan Bambu)
14. Unit 14 (Ruang & rest. pingul)
15. Restoran (Rest Area)
16. Kidalfan (rest Area)
17. Masjid (Rest Area)
18. KM/WC Umum (Service)
19. Ruang Super (Service)
20. R. Mies (Service)

**Area
Persawahan**



Sungai Citanduy
-6.00 (dari permukaan sungai)

TUGAS AKHIR JURISAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS INDONESIA	PERIODE IV TAHUN AKADEMIK 2004/2005	PUSAT KERAJAMAN TASIKMALAYA PRAMUKA TANGKAS PERSEKUTUAN SINGAL BENGAL DAN SARAWAI DALAM KEKANTONAN KERAJAMAN ANSONYAN PUSAT KERAJAMAN	DOSEN PEMBIMBING IR. H. FAURIYANTO, MTP	IDENTITAS MAHASISWA NAMA ASBI JUARTIKA NO. MHS 01 812 247 TANDA TANGAN	NAMA GAMBAR SITE PLAN	SKALA 1 : 400	NO. LBR JML. LBR	PENGESAHAN



TUGAS AKHIR
 JURUSAN ARSITEKTUR
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

PERIODE IV
 TAHUN AKADEMIK
 2004/2005

PUSAT KERAJINAN TASIKMALAYA
 PEMANFAATAN POTENSI GUNUNG SEPUR DAN SAWAH DALAM KEBERATAN
 KARYA KARSUNGAN PUSAT KERAJINAN

DOSEN PEMBIMBING
 Ir. H. FAURIYANTO, MTP.

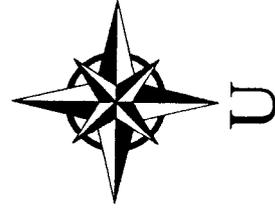
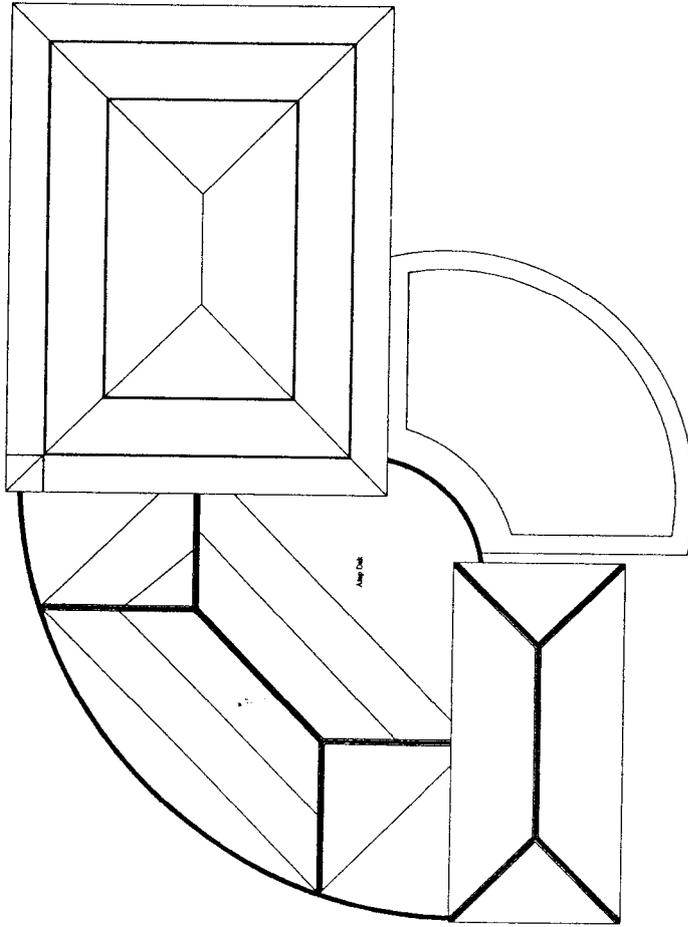
IDENTITAS MAHASISWA
 NAMA ASRI JUARTIKA
 NO. MHS 01 512 247
 TANDA TANGAN

NAMA GAMBAR
 DENAH UNIT 1
 (MASSA UTAMA)

SKALA
 1 : 300

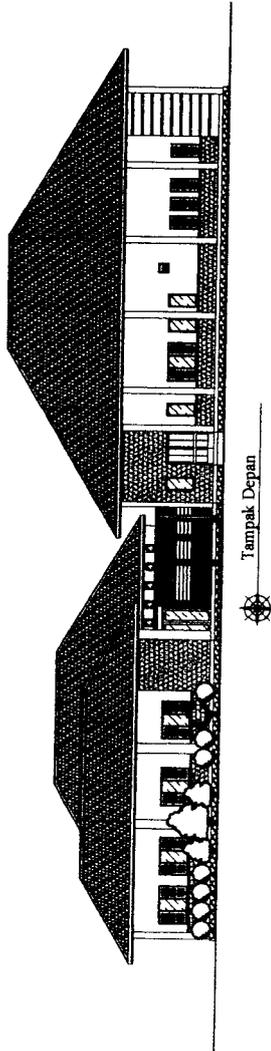
JML. LBR
 NO. LBR
 PENGESAHAN



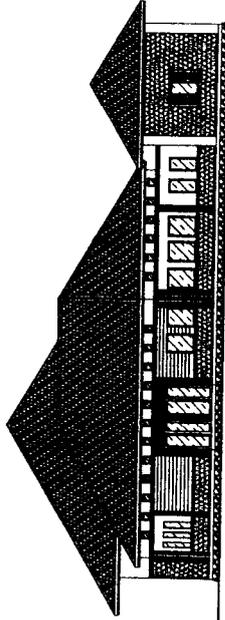


Rencana Atap
Skala 1 : 200

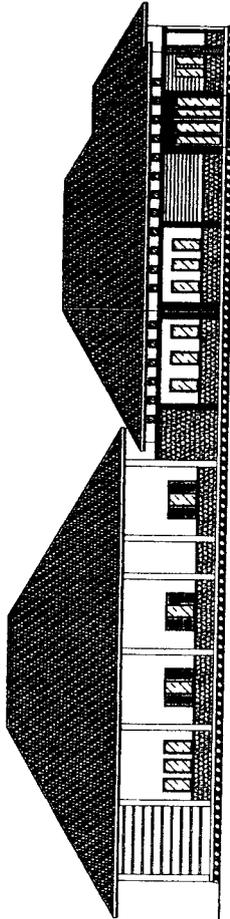
TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN	PERIODE IV TAHUN AKADEMIK 2004/2005	PUSAT KERAJINAN TASIKMALAYA <small>PEMANTAPAN SISTEM PENYUSUNAN DAN PENYALINGAN DALAM KERANGKAIAN KARYA KANAN DAN TANGKAP ALUMNUS</small>	DOSEN PEMBIMBING Ir. H. FAJRIYANTO, MTP.		IDENTITAS MAHASISWA NAMA ASRI JUARTIKA NO. MHS 01 512 267 TANDA TANGAN		NAMA GAMBAR RENCANA ATAP UNIT 1 (MASSA UTAMA)	SKALA 1 : 200	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
			ISLAM INDONESIA 	SKALA 1 : 200	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN				



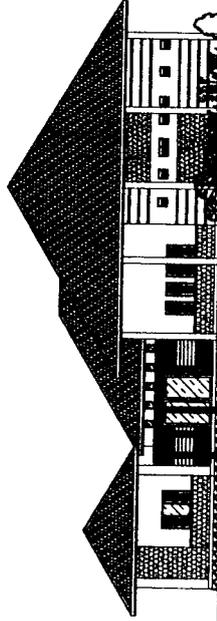
Tampak Depan



Tampak Samping Kanan



Tampak Belakang



Tampak Samping Kiri

TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

PERIODE IV
TAHUN AKADEMIK
2004/2005

PUSAT KERAJINAN TASIKMALAYA

PEMANTAPAN PUSAT KERAJINAN TASIKMALAYA
DALAM RANGKAIAN PERKOTAAN

DOSEN PEMBIMBING

Ir. H. FAJRIYANTO, MTP.

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA
ASRI JUARTIKA

NO. MHS
01 512 247

TANDA TANGAN

NAMA GAMBAR

TAMPAK UNIT 1
(MASSA UTAMA)

SKALA

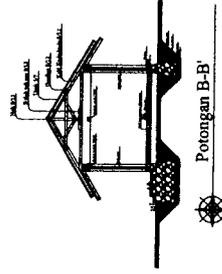
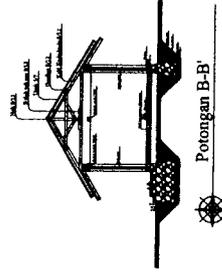
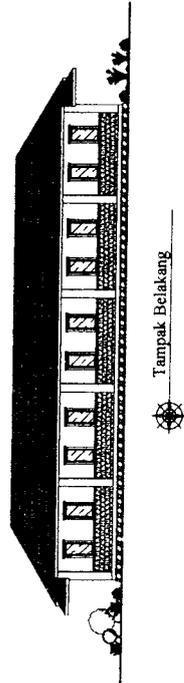
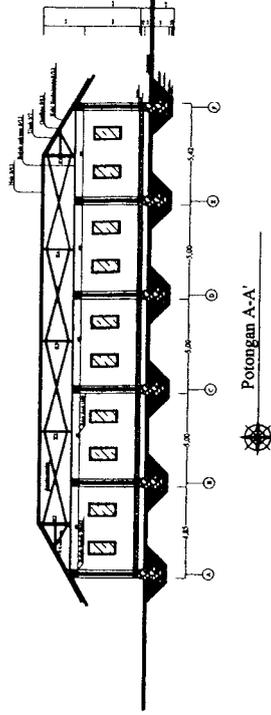
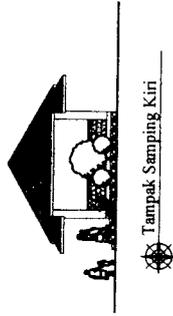
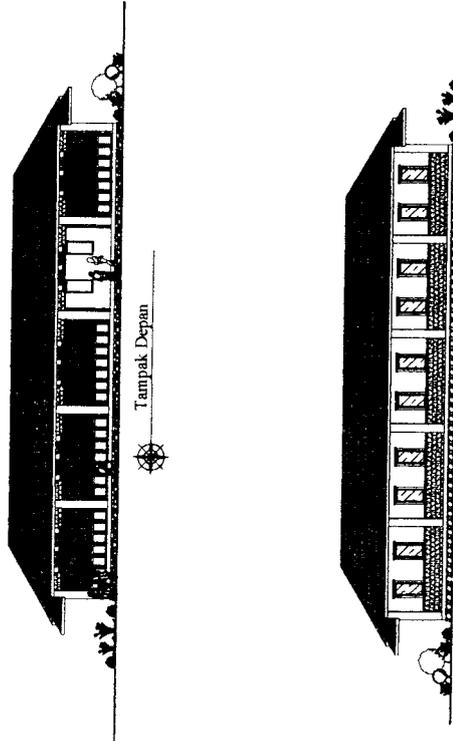
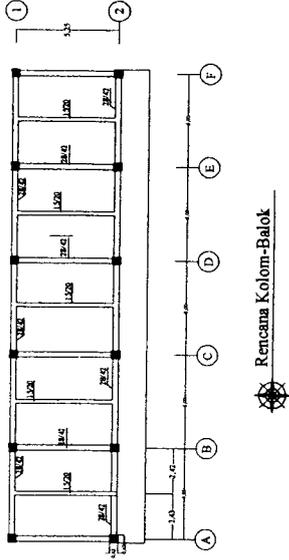
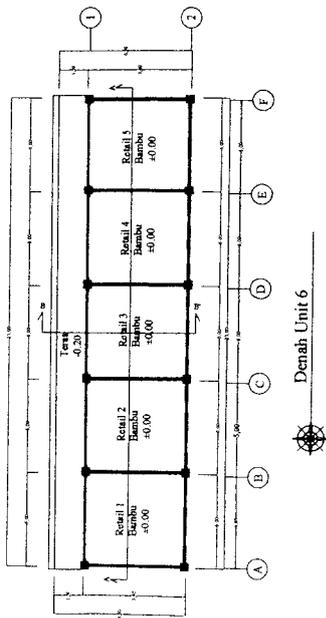
1 : 200

NO. LBR

JML LBR

PENGESAHAN





TUGAS AKHIR
 JURUSAN ARSITEKTUR
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

PERIODE IV
 TAHUN AKADEMIK
 2004/2005

PUSAT KERAJINAN TASIKMALAYA
 PEMANTAPAN POTENSI UINISRI BERKUALITAS DAN BERKESAMUTUAN
 KARYA BANGUNAN PUSAT KERAJINAN

DOSEN PEMBIMBING
 Ir. H. FAJRIYANTO, MTP.

IDENTITAS MAHASISWA
 NAMA ASRI JUARTIKA
 NO. MHS 01 512 247
 TANDA TANGAN

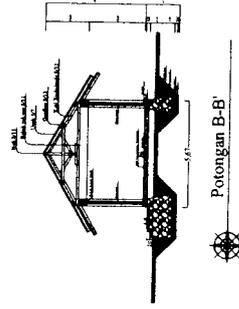
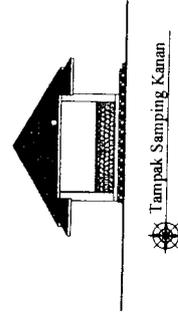
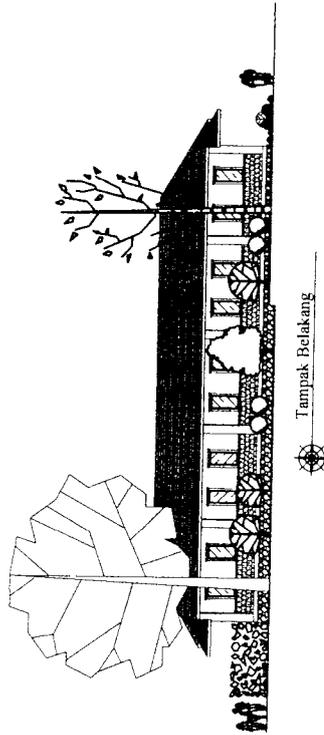
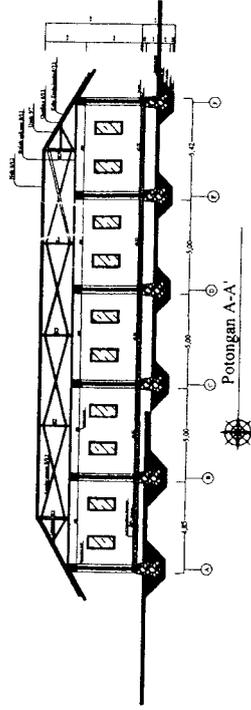
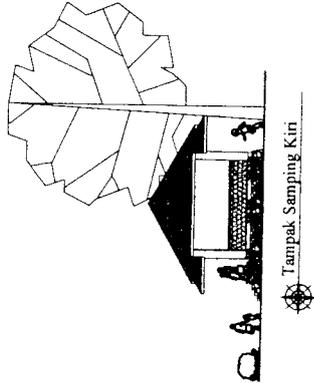
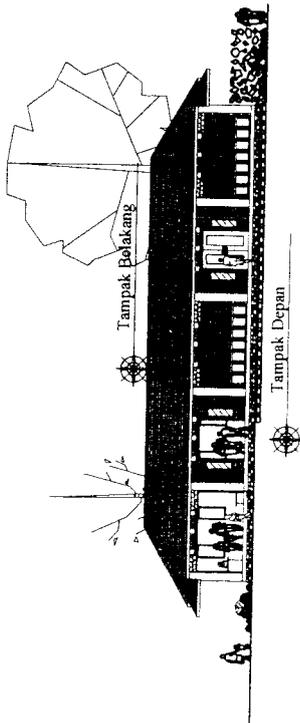
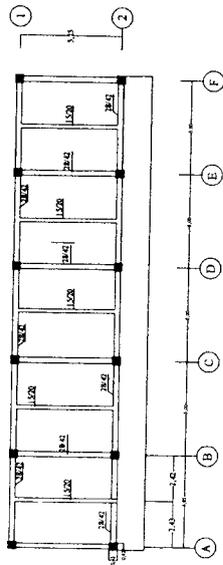
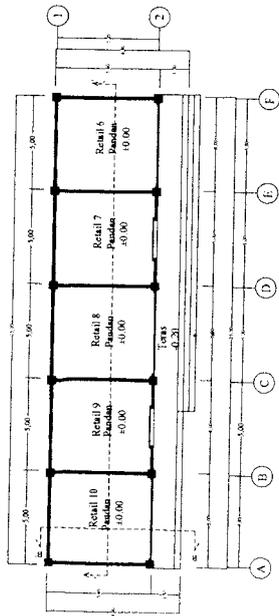
NAMA GAMBAR UNIT 6
 (RETAIL MENDONG)

SKALA 1 : 200

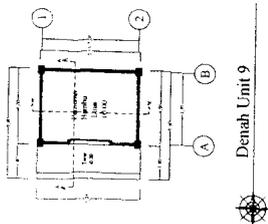
JML LBR

PENGESAHAN

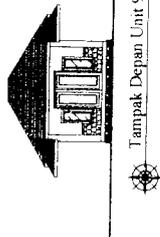




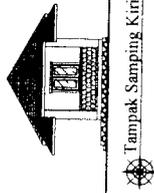
	TUGAS AKHIR JURISAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN	PERIODE IV TAHUN AKADEMIK 2004/2005	PUSAT KERAJINAN TASIKMALAYA <small>PRASARANA DAN POTENSI URBANISASI, STRUKTUR DAN SARANA DAN AMALABATAN KARYA KANANANAS PUSAT KERAJINAN</small>	DOSEN PEMBIMBING Ir. H. FAURIYANTO, MTP.	IDENTITAS MAHASISWA NAMA ASRI JUARTIKA NO. MHS 01 512 247 TANDA TANGAN	NAMA GAMBAR UNIT 8 (RETAIL PANDAN)	SKALA 1 : 200	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN



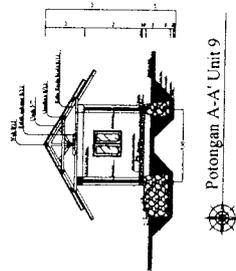
Denah Unit 9



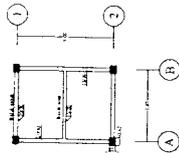
Tampak Depan Unit 9



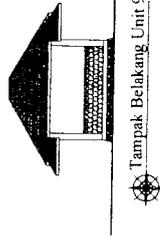
Tampak Samping Kiri Unit 9



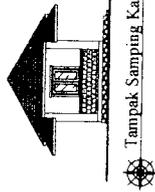
Potongan A-A' Unit 9



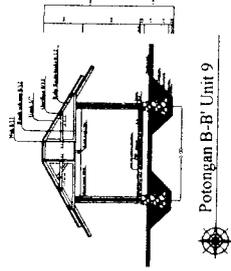
Rencana Balok Unit 9



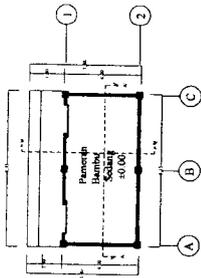
Tampak Belakang Unit 9



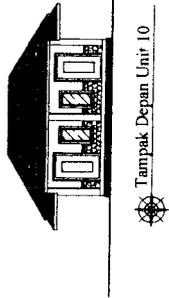
Tampak Samping Kanan Unit 9



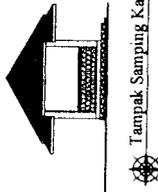
Potongan B-B' Unit 9



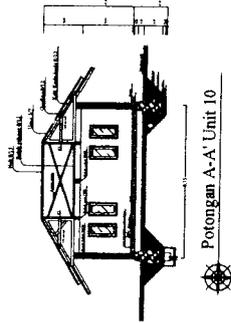
Denah Unit 10



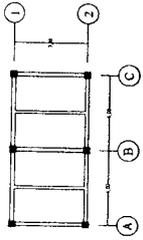
Tampak Depan Unit 10



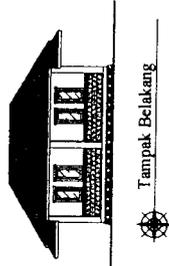
Tampak Samping Kiri Unit 10



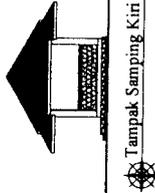
Potongan A-A' Unit 10



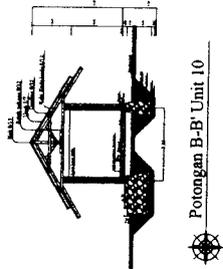
Rencana Balok Unit 10



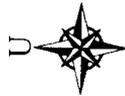
Tampak Belakang



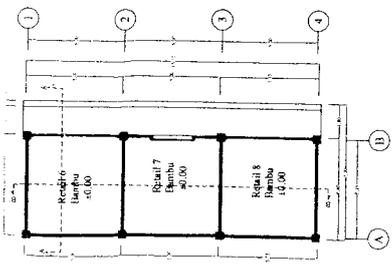
Tampak Samping Kiri Unit 10



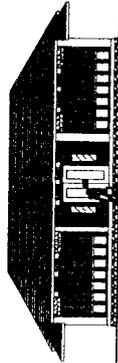
Potongan B-B' Unit 10



<p>TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN</p>	<p>PERIODE IV TAHUN AKADEMIK 2004/2005</p>	<p>PUSAT KERAJINAN TASIKMALAYA <small>PROMOSI DAN PENYERBUKAN SENGAT DAN SAWAJI DALAM KEMERDEKAAN KARYA KANDUNGAN PUSAT KERAJINAN</small></p>	<p>DOSEN PEMBIMBING Ir. H. FAJRIYANTO, MTP.</p>	<p>IDENTITAS MAHASISWA</p>		<p>NAMA GAMBAR UNIT 9 & 10 (PAMERAN BAMBUI LUAS)</p>	<p>SKALA 1 : 200</p>	<p>NO. LBR JML LBR</p>	<p>PENGESAHAN</p>
				<p>NAMA ASRI JUARTIKA</p>	<p>NO. MHS 01 512 247</p>				



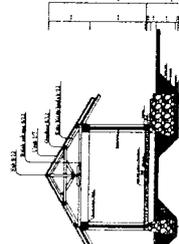
Denah Unit 12



Tampak Depan Unit 12



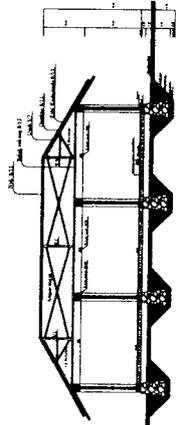
Tampak Samping Kanan Unit 12



Tampak Samping Kiri Unit 12



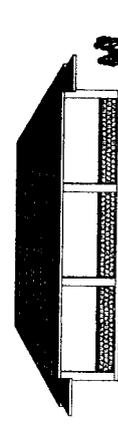
Potongan A-A' Unit 12



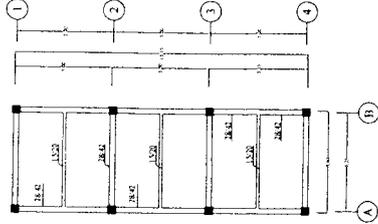
Potongan B-B' Unit 12



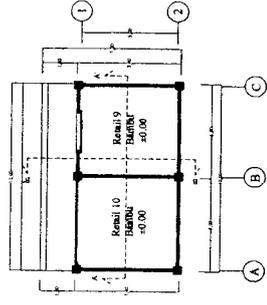
Tampak Samping Kiri Unit 12



Tampak Belakang Unit 12



Rencana Kolom-Balok Unit 12



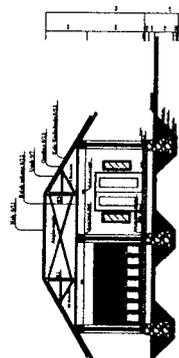
Denah Unit 13



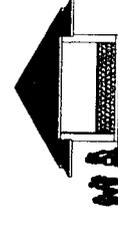
Tampak Depan Unit 13



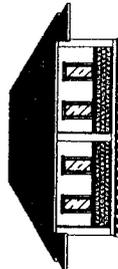
Tampak Samping Kanan Unit 13



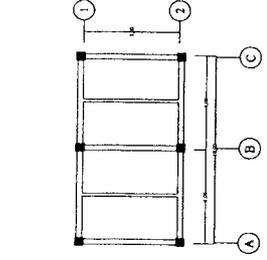
Potongan A-A' Unit 13



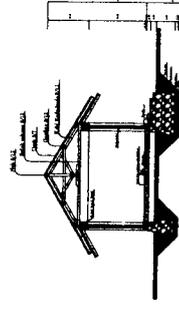
Tampak Samping Kiri Unit 13



Tampak Belakang Unit 13



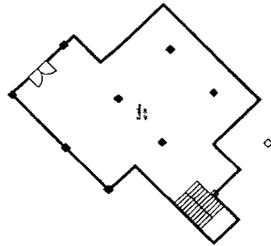
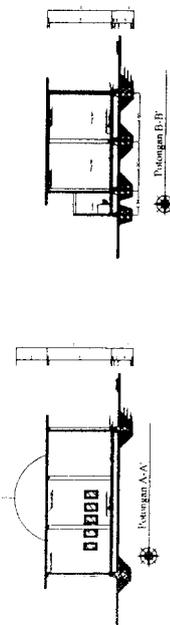
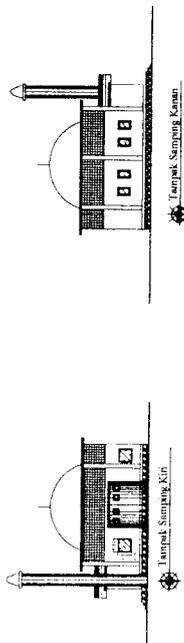
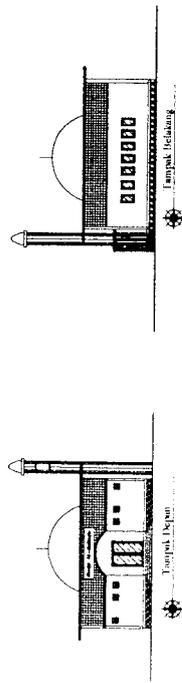
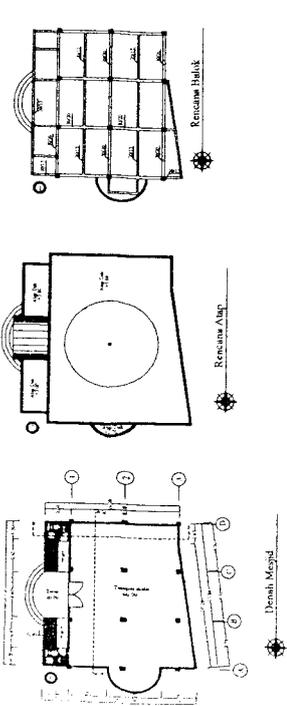
Rencana Kolom-Balok Unit 13



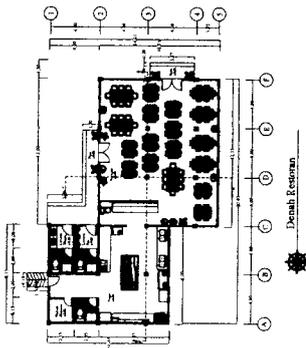
Potongan A-A' Unit 12



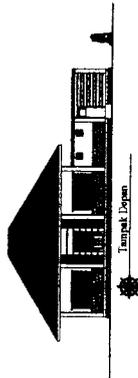
TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN	PERIODE IV TAHUN AKADEMIK 2004/2005	PUSAT KERAJINAN TASIKMALAYA <small>PEMANFAATAN SISTEM BUNYING, STRUKTUR DAN SAWAR DALAM KESEKUTUAN KARYA KAWANCIAN PUSAT KERAJINAN</small>	DOSEN PEMBIMBING		IDENTITAS MAHASISWA		NAMA GAMBAR UNIT 12 & 13 (RETAL BAMBU)	SKALA 1 : 200	NO. LBR JML. LBR PENGESAHAN
			Ir. H. FAJRIYANTO, MTP.	NAMA ASRI JUARTIKA NO. MHS 01 612 247 TANDA TANGAN					



Denah Lantai 1



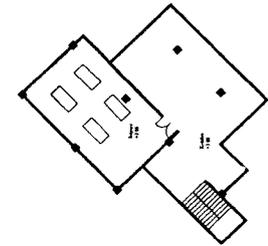
Denah Restoran



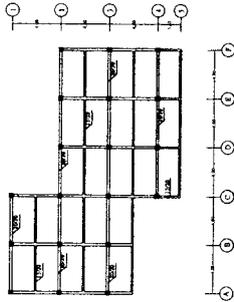
Tampak Depan



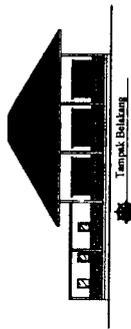
Tampak Samping Kanan



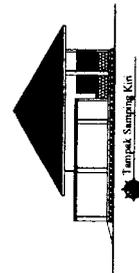
Denah Lantai 2



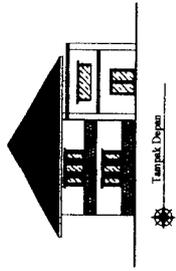
Rencana Kolom - Balok



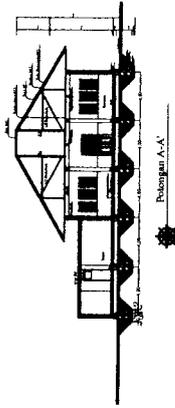
Tampak Belakang



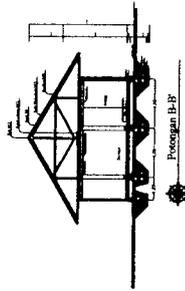
Tampak Samping Kiri



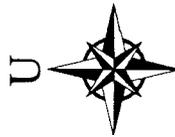
Tampak Depan



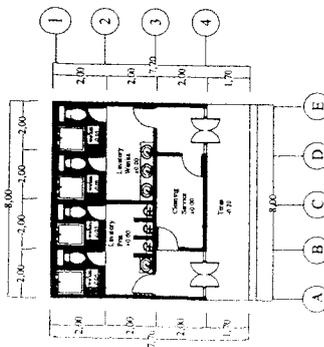
Potongan A-A



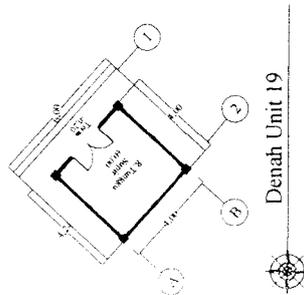
Potongan B-B



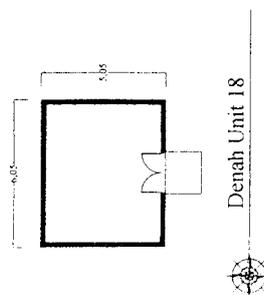
TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS BINA SARASWATI SURABAYA	PERIODE IV TAHUN AKADEMIK 2004/2005	PUSAT KERAJINAN TASIKMALAYA <small>PENYALAHKAN DAN MENYOLONGKAN SARAF DAN SINGALTAJ AMERIKATUN KARYA RANGKAMAN PUSAT KERAJINAN</small>	DOSEN PEMBIMBING NAMA Ir. H. FAJRIYANTO, MTP.		IDENTITAS MAHASISWA NAMA ASRI JUARTIKA NO. MHS 01 872 247 TANDA TANGAN		NAMA GAMBAR MASSA UNIT REST-AREA	SKALA 1 : 200	NO. LBR	JML LBR	UMJ LBR	PENGESAHAN



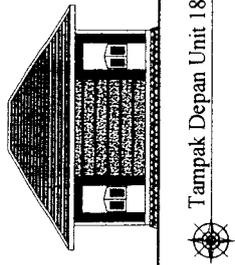
Denah Unit 18



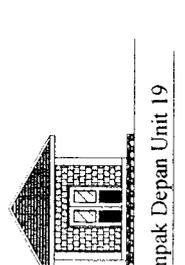
Denah Unit 19



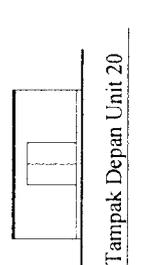
Denah Unit 18



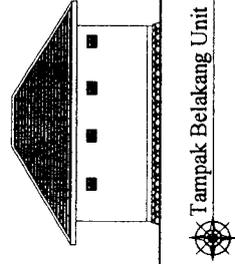
Tampak Depan Unit 18



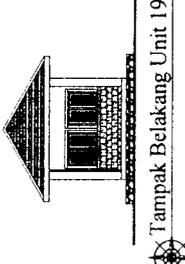
Tampak Depan Unit 19



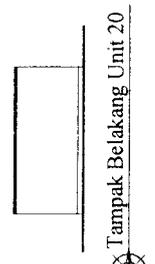
Tampak Depan Unit 20



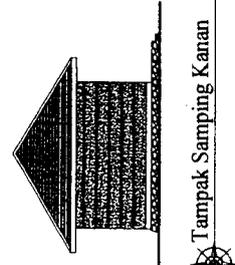
Tampak Belakang Unit 18



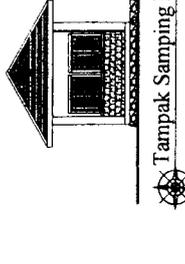
Tampak Belakang Unit 19



Tampak Belakang Unit 20



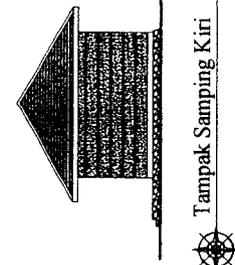
Tampak Samping Kanan



Tampak Samping Kanan



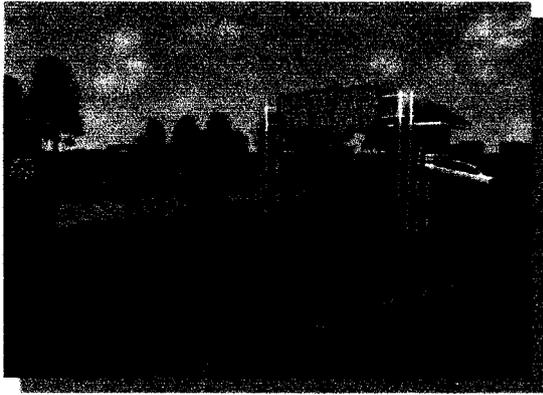
Tampak Samping Unit 20



Tampak Samping Kiri

TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN	PERIODE IV TAHUN AKADEMIK 2004/2005	PUSAT KERAJAJAN TASEMALARAYA <small>PERUSAHAAN POKOK USAHA DAN USAHA Samping dalam KEMERKATAN MASYARAKAT DAN JANGKAPAN NASIONAL</small>	DOSEN PEMBIMBING		IDENTITAS MAHASISWA		NAMA GAMBAR MASSA UNIT SERVIS	SKALA 1 : 100	NO. LBR JML LBR	PENGESAHAN
			Ir. H. FAJRIYANTO, MTP.	NAMA ASRI JUARTIKA NO. BHS 01 572 247 TANDA TANGAN						

5.8 EKSTERIOR DAN INTERIOR



Entrance masuk parkir Pusat
Kerajinan Tasikmalaya



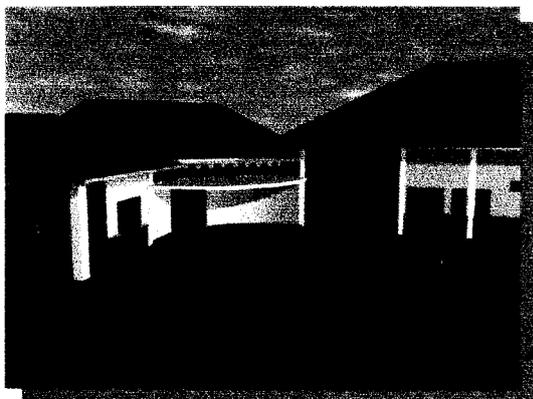
Entrance masuk parkir rest Area



Suasana di Parkiran 1



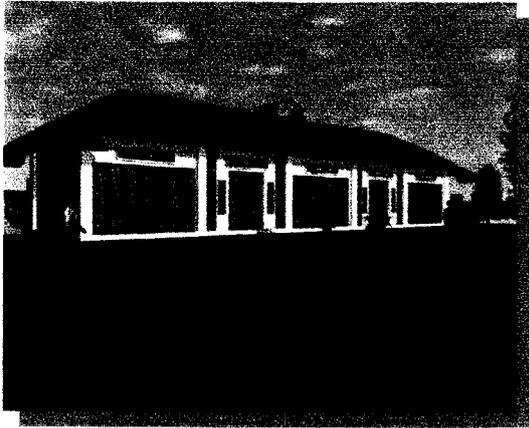
Suasana di Parkiran 2



Exterior Unit 1



Suasana Unit 1



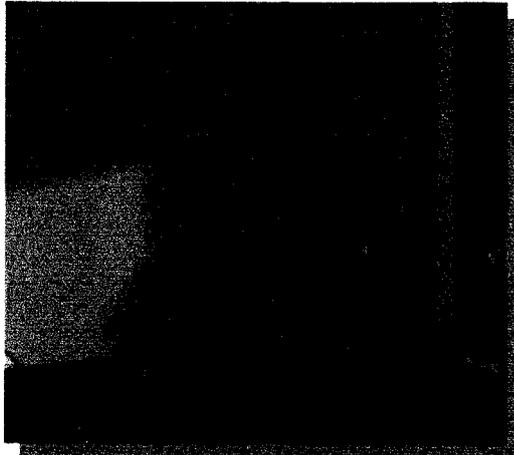
Eksterior retail bambu 1



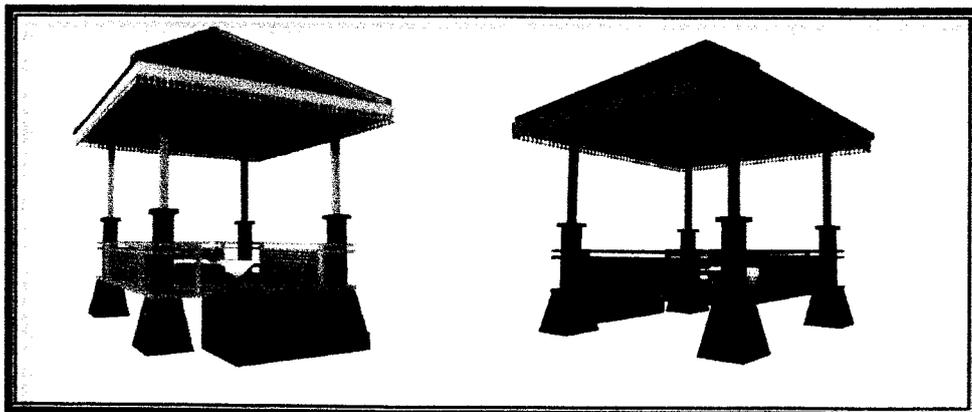
Eksterior bambu 2



Suasana retail bambu 1



Suasana retail bambu 2



Gazebo