

TUGAS AKHIR

GEDUNG PAMER KERAJINAN DI YOGYAKARTA

**Konservasi Kawasan Kampung Taman
dengan penekanan Adaptive Re-Use Bangunan Pulau Cemeti**



Oleh :

Bani Noor Muchamad

9.1.3.4.0.0.7.7

NIRM : 910051013116120100

**JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL & PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
1995**

TUGAS AKHIR

GEDUNG PAMER KERAJINAN DI YOGYAKARTA

Konservasi Kawasan Kampung Taman
dengan penekanan Adaptive Re-Use Bangunan Pulau Cemeti



Oleh :

Bani Noor Muchamad

9.1.3.4.0.0.7.7

NIRM : 910051013116120100

JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL & PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
1995

LEMBAR PENGESAHAN

GEDUNG PAMER KERAJINAN DI YOGYAKARTA

Oleh :

Bani Noor Muchamad

9.1.3.4.0.0.7.7

NIRM : 910051013116120100

Yogyakarta,1995

Pembimbing Utama :

Pembimbing Pembantu I :

Ir. Chuffran Pasaribu



Ir. H. Munichy B. Edrees, M.Arch

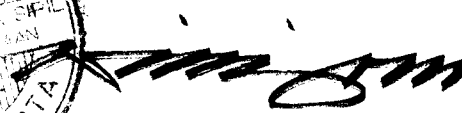
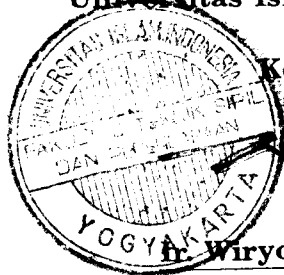
Pembimbing Pembantu II :



Ir. Ahmad Saifudin, MJ; MS.

Jurusan Teknik Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil & Perencanaan
Universitas Islam Indonesia Yogyakarta

Ketua Jurusan,



Ir. Wiryono Raharjo, M.Arch.

Kata Pengantar

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Pertama-tama marilah kita panjatkan Puji dan Syukur kita ke Hadlirat Allah SWT, yang telah melimpahkan Rahmat dan KaruniaNYA yang hingga saai ini masih bisa kita merasakannya. Tak lupa pula Syalawat dan Salam, kepada Junjungan kita Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga dan sahabat sahabat Beliau.

Pada kesempatan yang baik ini, penyusun juga menyampai-kan ucapan terima kasih yang sebesar besarnya, antara lain kepada :

1. Bpk. Ir. Wiryono Raharjo M.Arch, selaku ketua jurusan Arsitektur FTSP
2. Bpk. Ir. H. Munichy B. Edrees, M.Arch, selaku dosen pembimbing utama
3. Bpk. Ir. Saifudin MJ, MS, selaku dosen pembimbing pendamping
4. Bpk. Zainal Mu'arif selaku tata usaha jurusan Arsitektur FTSP, beserta rekan rekan
5. Perpustakaan jurusan Arsitektur FTSP
6. Rekan rekan mahasiswa yang telah membantu dorongan semangat dan sumbangan pemikirannya,
7. Serta semua pihak yang tidak dapat penyusun sebutkan satu persatu, yang telah memberi secoret pemikiran hingga selesainya tulisan ini.

Semoga hasil usaha dan bantuannya mendapatkan imbalan dari Allah SWT.

Hingga penyusunan laporan tulisan ini selesai, penyusun tetap menyadari akan banyaknya kekurangan yang ada, namun sebagai sumbang an bagi ilmu pengetahuan semoga ada manfaatnya.

Wassamu'alaikum Wr. Wb.

penyusun

Abstraksi

Indonesia sebagai negara berkembang memiliki kekayaan alam yang sangat besar, baik berupa kekayaan tambang maupun keindahan alamnya. Sehingga tidak berlebihan jika dikenal sebagai zambrut katulistiwa. Dengan keindahan alamnya yang sangat menguntungkan tersebut menjadikan Indonesia sebagai salah satu negara tujuan wisata. Potensi wisata Indonesia sangat beragam, antara lain : Wisata bahari, Wisata alam, Wisata budaya, Wisata Konferensi, dan sebagainya.

Sehingga dengan hasil devisa sektor pariwisata tersebut mampu menyumbang pemasukan terbesar setelah migas. Dan pendapatan tersebut akan terus dipacu untuk membiayai pembangunan negara. Pembangunan yang dilakukanpun selain pembangunan umum, juga pembangunan pariwisata itu sendiri, antara lain fasilitas akomodasi, fasilitas transportasi, fasilitas hiburan, dan sebagainya.

Salah satu jenis wisata yang sangat spesifik dimiliki Indonesia adalah wisata budaya, sebab tidak akan sama budaya yang terdapat pada satu daerah dengan daerah lainnya. Kekayaan budaya Indonesia tersebar dari Sabang hingga Merauke, dan memiliki sangat banyak peninggalan yang menunjukkan kebesaran budaya, sejarah dan peradabannya. Sehingga untuk memacu kunjungan wisatawan ke Indonesia adalah dengan mempromosikan obyek obyek peninggalan budaya tersebut. Namun saat ini karena kurangnya kesadaran sebagian masyarakat, banyak peninggalan budaya tersebut yang sudah tidak terawat lagi. Tidak sedikit pula peninggalan budaya yang dicuri, dirusak, dan sebagainya. Untuk itulah jika ingin meningkatkan kunjungan wisatawan ke Indonesia maka peninggalan peninggalan budaya yang ada itu harus dilestarikan, bukan saja fisik bangunan (warisan budaya) yang dilestariakan namun juga lingkungan sekitar yang menjadi lokasi keberadaannya. Dan pelestarian yang dilaksanakanpun harus benar benar dipertimbangkan konteks tualnya dengan kepentingan kepentingan yang terkait, seperti : Kepariwisataaan, Sosial Budaya Masyarakat, Kebijakan Daerah, dsb. Sehingga pelestarian yang dilakukan selain untuk melestarikan peninggalan budaya bangsa juga mampu konteks dengan masyarakat, lingkungan fisik dan dengan perkembangan zaman.

Daftar Isi

<i>Lembar Judul</i>	i
<i>Lembar Pengesahan</i>	ii
<i>Kata Pengantar</i>	iii
<i>Abstraksi</i>	iv
<i>Daftar Isi</i>	v
<i>Daftar Tabel</i>	viii
<i>Daftar Gambar</i>	ix
<i>Daftar Lampiran</i>	x

Bab I : Pendahuluan

I.1. Latar Belakang	1
I.1.1. Perkembangan pariwisata di DIY	1
I.1.2. Kawasan Kampung Taman	5
I.1.3. Pelestarian Arsitektur	8
I.1.4. Industri Kerajinan di Yogyakarta	11
I.1.5. Kegiatan Pameran Kerajinan di Yogyakarta.....	13
I.2. Rumusan Masalah	15
I.3. Tujuan & Sasaran	15
I.3.1. Tujuan	15
I.3.2. Sasaran	15
I.4. Metoda Pembahasan	15
I.5. Lingkup Pembahasan	16
I.6. Sistematika Penulisan	16

Bab II : Tinjauan Umum

II.1. Pelestarian	17
II.1.1. Pengertian Pelestarian	17
II.1.1.1. Definisi	
II.1.1.2. Perkembangan	
II.1.1.3. Tujuan & Sasaran Pelestarian	
II.1.1.4. Permasalahan	
II.1.2. Ragam Pelestarian	18
II.1.2.1. Komponen Pelestarian	
II.1.2.2. Lingkup Pelestarian	
II.1.2.3. Kegiatan & Tingkat Perubahan	
II.1.3. Dasar Kebijakan Pelestarian	22
II.1.3.1. Gerakan Kegiatan Pelestarian	
II.1.3.2. Konsep Pelestarian	
II.1.3.3. Proses Rencana Pelestarian	

II.2. Industri Kerajinan	24
II.2.1. Pengertian & Batasan	24
II.2.1.1. Pengertian	
II.2.1.2. Batasan	
II.2.2. Pola Pengembangan Kerajinan di DIY.....	25
II.2.2.1. Pembangunan Industri Kerajinan di DIY	
II.2.2.2. Pola Operasional Pengembangan	
II.2.2.3. Wadah Pengembangan yang ada	
II.2.2.4. Permasalahan Industri Kerajinan di DIY	
II.2.3. Potensi Industri Kerajinan DIY	28
II.2.3.1. Ragam Industri Kerajinan	
II.2.3.2. Sentra Industri Kerajinan di DIY	
II.2.4. Industri Kerajinan di Kampung Taman.....	31
II.3. Pameran (Exhibition)	32
II.3.1. Batasan	32
II.3.1.1. Pengertian	
II.3.1.2. Fungsi dan Kegiatan Terwadahi	
II.3.2. Kebutuhan Ruang Pamer Kerajinan di DIY.....	34
II.3.2.1. Rencana Wadah Kegiatan Pameran	
II.3.2.2. Kebutuhan (Urgensi) Ruang Pamer Kerajinan	
II.3.3. Tinjauan Sirkulasi	37
II.3.3.1. Proses Persepsi dalam Pergerakan	
II.3.3.2. Faktor Fisik Manusia	
II.3.3.3. Faktor Fisik Jalur Pergerakan	

Bab III : Analisa Pulau Cemeti sebagai Gedung Pameran Kerajinan

III.1. Pelestarian Kawasan	44
III.1.1. Lokasi & Site	44
III.1.2. Tata Guna Lahan	45
III.1.2.1. Kegiatan Pameran & Promosi	
III.1.2.2. Kegiatan Penjualan	
III.1.2.3. Kegiatan Rekreasi	
III.1.2.4. Kegiatan Hiburan	
III.1.2.5. Kegiatan Pendidikan	
III.1.3. Pola Sirkulasi & Pencapaian	48
III.2. Bangunan Pulau Cemeti	49
III.2.1. Adaptive Re-Use	49
III.2.2. Penampilan Bangunan	49
III.2.3. Faktor Fisik Manusia	51
III.2.4. Faktor Fisik Jalur Pergerakan	53
III.3. Gedung Pameran Kerajinan	55

III.3.1. Kegiatan Terwadahi & Kebutuhan Ruang.....	55
III.3.1.1. Fungsi Fisik	
III.3.1.2. Fungsi Pamer	
III.3.1.3. Fungsi Promosi	
III.3.1.4. Fungsi Penjualan	
III.3.2. Organisasi Ruang	63
III.3.3. Tuntutan Kondisi Fisik Bangunan	64
<i>Bab IV : Kesimpulan</i>	67
<i>Bab V : Konsep Dasar</i>	
<i>Perencanaan dan Perancangan</i>	
IV.1. Konsep Dasar Perencanaan Kawasan	69
V.1.1. Lokasi dan Site thd Kota Yogyakarta	69
V.1.2. Pencapaian dan Sirkulasi Kawasan	70
V.1.3. Tata Guna Lahan Kawasan	71
V.2. Konsep Dasar Perancangan Gedung Pameran.....	72
V.2.1. Tapak & Orientasi	72
V.2.2. Penampilan Bangunan	72
V.2.3. Kebutuhan & Hubungan Ruang	73
V.2.4. Organisasi Ruang	75
V.2.5. Sirkulasi Ruang	76
V.2.6. Pola Vegetasi	77

Daftar Pustaka

Lampiran

Daftar Tabel

Tabel I	: Perkembangan Wisatawan Dunia.....	1
Tabel II	: Perkembangan Wisatawan Indonesia.....	2
Tabel III	: Persentase Motivasi Wisatawan di Tiga DTW terbesar.....	2
Tabel IV	: Proporsi Kegiatan Wisatawan di DIY tahun 1992.....	3
Tabel V	: Proporsi Pengeluaran Wisatawan di DIY tahun 1992 - 1994.....	3
Tabel VI	: Perkembangan Jumlah Pendapatan Sub Sektor Pariwisata DIY.....	3
Tabel VII	: Perkembangan Wisatawan DIY.....	4
Tabel VIII	: Perkembangan Pengunjung Obyek Wisata di DIY.....	4
Tabel IX	: Perkembangan Pengunjung Obyek Wisata di DIY.....	6
Tabel X	: Penyebaran Industri Kerajinan di DIY berdasar Daerah.....	11
Tabel XI	: Industri Kerajinan di DIY berdasar Cabang Industri.....	12
Tabel XII	: Kegiatan Seni dan Pameran di DIY tahun 1989 - 1990.....	12
Tabel XIII	: Kegiatan Promosi Industri Kerajinan di DIY.....	13
Tabel XIV	: Penyebaran Potensi Industri di DIY tahun 1994.....	30
Tabel XV	: Perkembangan Sentra Industri di DIY tahun 1994.....	30
Tabel XVI	: Perkembangan Cabang Industri DIY tahun 1994.....	30
Tabel XVII	: Perkembangan Kopinkra di DIY tahun 1994.....	31

Daftar Gambar

Gambar I	: Peta Lokasi Kawasan Kampung Taman.....	5
Gambar II	: Peta Pesanggrahan Tamansari.....	7
Gambar III	: Diagram Konsepsi Pelestarian ditinjau dari Komponennya.....	19
Gambar IV	: Diagram Lingkup Pelestarian	20
Gambar V	: Diagram Hubungan Proses Sirkulasi.....	37
Gambar VI	: The Mental Image and Design.....	38
Gambar VII.a	: Faktor Motivasi Sirkulasi.....	39
Gambar VII.b	: Faktor Motivasi Sirkulasi.....	39
Gambar VIII	: Faktor Fisik Jarak Pandang Indra Penglihatan Manusia.....	40
Gambar IX	: Faktor Fisik Arah Bidang Pengamatan Manusia.....	40
Gambar X	: Faktor Fisik Kelelahan Mata Manusia	41
Gambar XI	: Faktor Fisik Jalur Pergerakan, Unsur Sirkulasi.....	42
Gambar XII	: Ruang Ruang Sirkulasi	43
Gambar XIII	: Alternatif Pemilihan Kawasan.....	46
Gambar XIV	: Analisa Pemintakan Kegiatan.....	47
Gambar XV	: Pola Sirkulasi dan Pencapaian Kawasan.....	48
Gambar XVI	: Denah Bangunan Pulau Cemeti.....	49
Gambar XVII	: Preseden Tampak Bangunan	50
Gambar XVIII	: Kenyamanan Jalur Sirkulasi	51
Gambar XIX	: Kenyamanan Jalur Sirkulasi.....	52
Gambar XX	: Kenyamanan Jalur Sirkulasi.....	52
Gambar XXI	: Faktor Fisik Jalur Pergerakan	54
Gambar XXII	: Faktor Fisik Jalur Pergerakan	54
Gambar XXIII	: Fasilitas Penunjang Fungsi Fisik.....	55
Gambar XXIV	: Tata Ruang Pamer Pulau Cemeti.....	60
Gambar XXV	: Tata Letak Barang Pamer.....	60
Gambar XXVI	: Fasilitas Fungsi Promosi	61
Gambar XXVII	: Fasilitas Fungsi Penjualan.....	62
Gambar XXVIII	: Organisasi Ruang Kawasan	63
Gambar XXIX	: Organisasi Ruang Pulau Cemeti.....	64
Gambar XXX	: Sistem Pencahayaan Alami Bangunan.....	64

Gambar XXXI	: Sistem Pencahayaan Buatan Bangunan.....	65
Gambar XXXII	: Sistem Penghawaan Bangunan.....	65
Gambar XXXIII	: Pola Vegetasi Kawasan dan Bangunan.....	66
Gambar XXXIV	: Konsep Lokasi Kawasan thd Kota Yogyakarta.....	69
Gambar XXXV	: Konsep Pencapaian Langsung ke Kawasan	70
Gambar XXXVI	: Konsep Aktifitas Pergerakan ke Kawasan dan Bangunan	70
Gambar XXXVII	: Konsep Tata Guna Lahan Kawasan	71
Gambar XXXVIII	: Konsep Tapak dan Orientasi Bangunan.....	72
Gambar XXXIX	: Konsep Penampilan Bangunan.....	72
Gambar XL	: Konsep Organisasi Ruang Kawasan.....	75
Gambar XLI	: Konsep Organisasi Ruang Gedung Pamer Kerajinan.....	75
Gambar XLII	: Konsep Sirkulasi Ruang Gedung Pamer.....	76
Gambar XLIII	: Konsep Pola Vegetasi Kawasan	77
Gambar XLIV	: Konsep Macam Vegetasi	77

Daftar Lampiran

Lampiran I	: Peta Tata Guna Lahan Kota Yogyakarta
Lampiran II	: Peta Penyebaran Obyek Wisata di DIY
Lampiran III	: Statistik Pendapatan Sektor Industri Kerajinan di DIY

B a b : I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

I.1.1. Perkembangan Pariwisata di DIY

Pariwisata merupakan salah satu andalan penghasil devisa terbesar kedua bagi Indonesia setelah Migas, serta sebagai pemacu pembangunan khususnya bagi daerah tujuan wisata. Tetapi wisatawan yang berkunjung ke Indonesia masih sangat kecil jika dibandingkan dengan jumlah wisatawan yang bepergian tiap tahunnya. Sebagai gambarnya adalah :

Tabel I : Perkembangan wisatawan dunia.

No.	Tahun	Wisatawan	Pendapatan
1.	1952	25 juta	2 milyar dolar
2.	1960	69,3 juta	6,9 milyar dolar
3.	1970	159,7 juta	17,9 milyar dolar
4.	1975	214,4 juta	40,7 milyar dolar
5.	1980	279,1 juta	95,3 milyar dolar
6.	1985	325 juta	105 milyar dolar

Sumber : Dr. James J. Spillane, S.L. *Pariwisata Indonesia : Siasat Ekonomi dan Rekayasa Kebudayaan*, Kanisius Yogyakarta & Lembaga Study Realindo, hlm 75.

Atau masih sangat kecil jika dibandingkan dengan wisatawan di negara negara tetangga (Malaysia, Singapura, Thailand, Brunei, & Filipina). Dari data tahun 1988 kunjungan wisatawan ke 5 negara ASEAN sebanyak 14,093 juta, yang ke Indonesia hanya 1,301 juta saja. Bahkan di Singapura jumlah wisatawan yang berkunjung lebih besar dari jumlah penduduk negeri tersebut, yaitu sebanyak 4,186 juta. Dari segi pengeluaran wisatawan di Indonesia sebesar 519,7 juta dolar, sedangkan Singapura 1.971 juta dolar. Sumber : *"Menggugah Pariwisata yang Tertidur Terlenu" Managemen Th VII No. 43-44(1987).*

Sedangkan kunjungan wisatawan ke Indonesia adalah :

Tabel II : Perkembangan wisatawan ke Indonesia.

No	Tahun	Wisatawan	No	Tahun	Wisatawan
1.	1969	86.067 orang	6.	1988	1.301.047 orang
2.	1972	221.195 orang	7.	1989	1.625.965 orang
3.	1979	501.000 orang	8.	1990	2.177.566 orang
4.	1982	592.000 orang	9.	1991	2.569.870 orang
5.	1985	749.000 orang	10.	1992	3.064.161 orang

Sumber : Diolah dari data Dinas Pariwisata Prop. DIY

Dengan pesatnya pertumbuhan kunjungan wisatawan ke Indonesia, sekitar 4,5 % - 5 % (Hasil penelitian The Economist Intelligence Unit). Untuk itulah pembangunan yang dilakukan selain bertujuan untuk melengkapi sarana dan prasarana kepariwisataan khususnya, juga dimungkinkan karena besarnya pendapatan daerah dari sektor ini. Dalam RAPBN tahun 1990/1991 sektor pariwisata menjadi salah satu prioritas pembangunan. Dengan melihat kenyataan tersebut maka pemerintah Indonesia sangat memperhatikan pembangunan pariwisata. Salah satunya adalah dengan ditetapkannya pembangunan pariwisata dalam GBHN yaitu *Tap MPR no II / MPR / 1988* yang ditindak lanjuti dengan gerakan Sadar Wisata, Sapta Pesona, Tahun Kunjungan Wisata (Visit Indonesia Years 1991), Tahun Kunjungan Asean 1992, dsb.

Yogyakarta sebagai daerah tujuan wisata terbesar kedua setelah Bali memiliki peluang yang besar untuk pengembangan selanjutnya.

Tabel III : Prosentase Motivasi Wisatawan di Tiga DTW terbesar.

DTW	Pleasure	Social	Bisnis	Bisnis & Pleasure	DI	Jml
Bali	81,8	1,6	7,8	5,0	3,8	100
Yogya	76,2	1,8	10,0	6,1	5,9	100
DKI	56,7	2,7	27,5	7,6	7,6	100

Sumber : Statistik Pariwisata Perhotelan 1993

Untuk kota Yogyakarta sendiri pembangunan pariwisata dan promosi yang dilakukan dititik beratkan pada *Wisata Budaya (RUTRK Yogyakarta 2006)*, yaitu wisata yang mengandalkan potensi budaya sebagai obyeknya. Dari data data di atas nampak bahwa posisi pariwisata Yogyakarta secara umum adalah yang tertinggi (Peringkat ke II Pleasure & Bisnis). Sehingga nampak proporsi kegiatan wisatawan selalu terkait dengan wisata budaya dan proporsi pengeluaran terbesarpun dari sektor wisata ini. Untuk lebih jelasnya adalah :

Tabel IV : Proporsi Kegiatan Wisatawan di DIY th 1992

No	Jenis	Prosentase
1	Mengunjungi obyek wisata	48 %
2	Belanja dan cinderamata	33 %
3	Menikmati pertunjukan	11 %
4	Menghadiri acara khusus	4 %
5	Bisnis	1 %
6	Dll	2 %

Sumber : Statistik Kepariwisataaan DIY th 1993

Dari kegiatan wisatawan tersebut, jika didata pengeluaran yang mereka belanjakan nampak perubahan kecenderungan, yaitu :

Tabel V : Proporsi Pengeluaran Wisatawan di DIY th 1992-1994

No	Jenis	% (1992)	% (1994)
1	Akomodasi	29,32 %	30,57 %
2	Belanja dan cinderamata	21,59 %	36,99 %
3	Makanan dan minuman	14,28 %	12,95 %
4	Tour dan sight	11,52 %	
5	Pertunjukan	10,33 %	
6	Biaya perjalanan	7,46 %	
7	Guide	3,19 %	
8	Dll	2,39 %	

Sumber : Statistik Kepariwisataaan DIY th 1992 & 1994

Dari tabel di atas nampak suatu perkembangan proporsi pengeluaran wisatawan. Sehingga perkembangan industri pariwisata yang paling pesat adalah industri kerajinan dan cinderamata, hal itu berarti *perlunya usaha peningkatan baik mutu produksi maupun promosi, pameran, dan penjualan khususnya industri kerajinan*. Sedangkan pendapatan daerah dari jasa wisatawan (winu & wisman) yaitu :

Tabel VI : Perkembangan Jumlah Pendapatan Sub Sektor Pariwisata di DIY

No	Sub Sektor	1990 (juta)	1991 (juta)	1992 (juta)	1993 (juta)	1994 (juta)
1	Obyek wisata	1.297,696	1.966,405	2.379,655	2.380,423	2.834,521
2	Museum	469,688	490,318	597,847	598,826	600,128
3	Atraksi	444,513	476,225	498,160	449,003	468,296
4	Bioskop & Rekreasi	4.204,206	6.536,591	6.597,163	6.792,102	6.926,208
5	Pajak Pembangunan I	1.167,206	1.446,553	2.342,620	2.640,500	2.820,480
6	Pajak Tontonan	1.382,730	1.443,728	2.140,952	2.815,712	2.900,206
7	Izin Usaha & Retribusi	8,653	9,430	13,173	25,673	35,173
8	Retribusi Pariwisata	1,785	1,630	6,265	9,265	15,265
	JUMLAH	8.976,480	12.237,08	14.575,83	15.760,998	16.600,556

Sumber : Statistik Kepariwisataaan DIY th 1992 & 1994.

Besarnya peningkatan pendapatan tersebut disebabkan peningkatan jumlah wisatawan sebesar 13,33 % (wisnu) dan 131,5 % (wisman) dengan lama tinggal rata rata 1,7 hari.

(Sumber : Statistik Kepariwisataaan DIY th 1994)

Dan bagi kota Yogyakarta, kunjungan wisatawan baik asing maupun domestik cukup besar, dari data pengguna sarana akomodasi yaitu :

Tabel VII : Perkembangan Wisatawan di DIY

No	1992			1993			1994		
	Wisman	Wisnus	Jml	Wisman	Wisnus	Jml.	Wisman	Wisnus	Jml
	260.392	558.722	819.114	229.433	610.818	910.251	323.194	640.801	963.995

Sumber : Data Statistik Kepariwisataaan DIY tahun 1994

Dari jumlah wisatawan yang mengunjungi Indonesia, nampak bahwa wisatawan yang mengunjungi Yogyakarta masih kecil, yaitu sekitar 20 % saja. Walaupun demikian jumlah tersebut masih mungkin lebih, karena banyak wisatawan yang tidak menggunakan fasilitas akomodasi. Sedangkan kondisi akomodasi di DIY, nampaknya kurang marak dibanding jasa pariwisata yang lain. Data tingkat hunian kamar di DIY rata rata kurang dari 40 % untuk hotel non bintang (tahun 1992 s/d 1994) dan kurang dari 50 % untuk hotel bintang (tahun 1992 s/d 1994).

Dari jumlah kunjungan wisatawan ke Yogyakarta, kegiatan wisatawan yg dominan adalah :

Tabel VIII : Perkembangan Pengunjung Obyek Wisata di DIY

*	1992 (d/m ribuan)			1993 (d/m ribuan)			1994 (d/m ribuan)		
	Wisman	Wisnus	Jml	Wisman	Wisnus	Jml.	Wisman	Wisnus	Jml
A	798,105	4.441,7	5.239,8	799,125	4.546,0	5.345,1	823,497	5.320,1	6.143,6
B	254,384	2.219,0	2.473,4	257,020	2.494,3	2.494,3	273,194	1.574,1	1.847,3
C	76,195	199,836	276,031	57,575	231,967	289,542	75,600	222,097	297,697
Jm	1.128,6	6.860,6	7.989,3	1.113,7	7.015,3	8.128,0	1.172,2	7.116,3	8.288,6

Sumber : Data Statistik Kepariwisataaan DIY tahun 1994

Catatan : A. Jenis kunjungan = Obyek wisata

B. Jenis kunjungan = Museum

C. Jenis kunjungan = Tempat Rekreasi & Hiburan

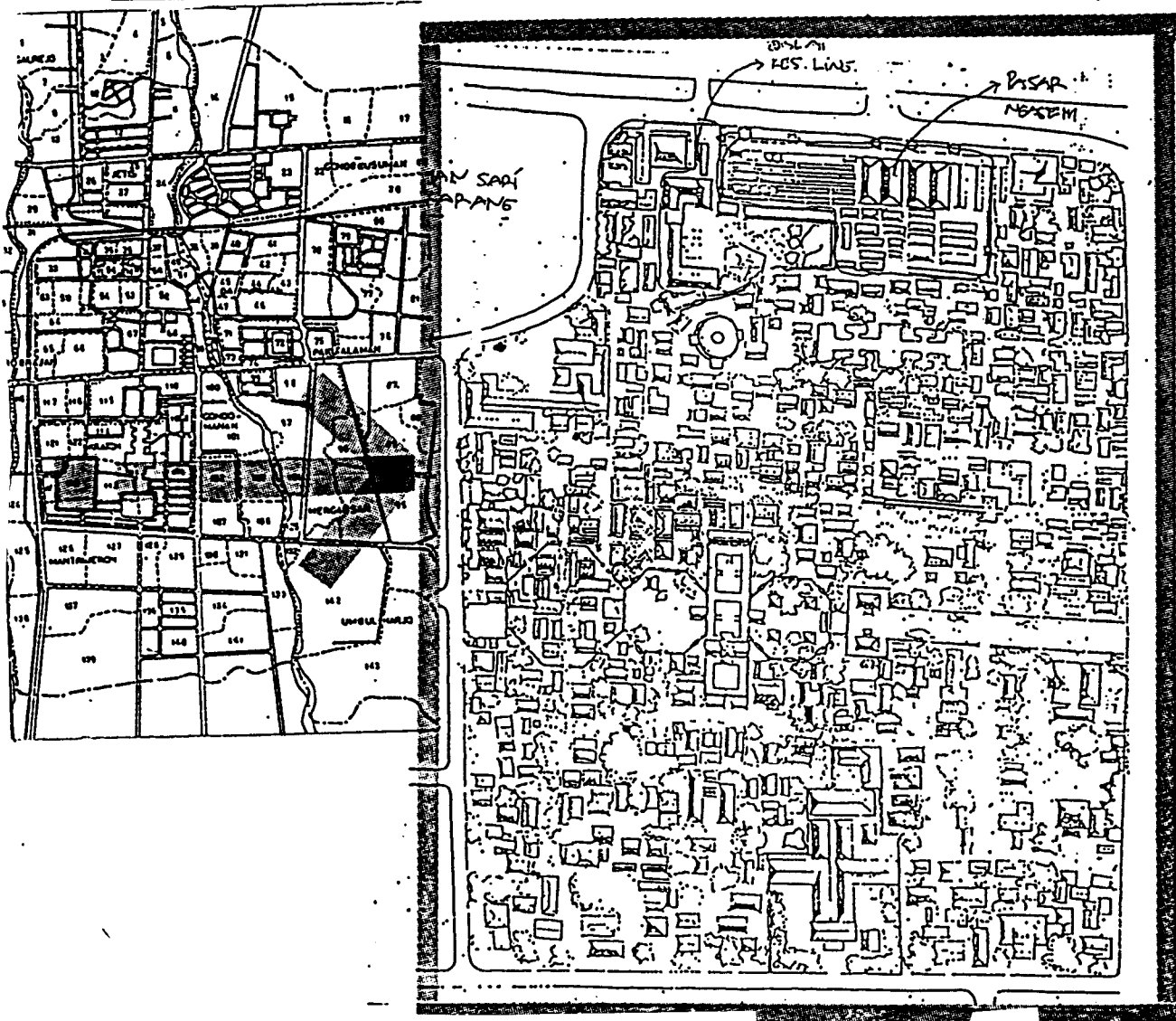
Dari data kunjungan wisatawan di atas, nampak begitu besar potensi kepariwisataan di Yogyakarta. Berdasar data Statistik kepariwisataan DIY terdapat sekitar 30 obyek wisata, 18 museum, dan 13 tempat rekreasi dan hiburan yang telah terolah / tergarap. Pantai Parangtritis, Candi Prambanan & Lingkungan keraton tetap menjadi obyek yang paling sering dikunjungi. Khusus untuk Yogyakarta sendiri, keberadaan keraton sangat erat sekali, artinya hampir semua wisatawan yang berkunjung ke Yogyakarta pasti akan mengunjungi keraton, hal itu karena tingginya nilai sejarah dan budaya yang dimiliki keraton.

I.1.2. Kawasan Kampung Taman

Salah satu kawasan dalam lingkungan keraton Yogyakarta yang menyimpan potensi wisata budaya yang sangat potensial dikembangkan lebih lanjut sebagai andalan obyek wisata budaya adalah kawasan Kampung Taman. Kampung Taman secara geografis termasuk dalam kelurahan Patehan, keca- matan Keraton, Kodya Yogyakarta.

Luas wilayah 39,777 HA, terletak pada ketinggian 100 m dari permukaan laut, dengan curah hujan rata rata 3.000 mm/th, suhu udara sekitar 29-31⁰ C. Berada tepat dilingkungan Keraton, dan berjarak sekitar 1,5 km dari ibukota propinsi. Adapun peta kedudukan Kampung Taman adalah :

Peta I : Lokasi Kampung Taman



Gambar I : Lokasi Kampung Taman.

Dari luas wilayah 39,777 HA. tsb diperuntukan bagi :

- Jalan : 4,852 HA
- Pemukiman : 27,98 HA
- Pekuburan : 0,1252 HA
- Pertokoan : 0,167 HA
- Perkantoran : 1,4124 HA
- Pasar : 0,824 HA
- Tanah Wakaf : 0,1023 HA
- Pekarangan : 3,417 HA
- Tempat Rekreasi : 0,8 HA

Keistimewaan dari Kampung Taman ini adalah terdapatnya lokasi / tempat rekreasi "Pasanggrahan Tamansari", yang merupakan cikal bakal berdirinya keraton dan kota Yogyakarta. Pasanggrahan Tamansari dibangun pada masa pemerintahan Sri Sultan HB I dan diselesaikan pada masa Sri Sultan HB II, dikenal juga dengan Istana Air (Water Castle).

Ramainya kunjungan wisatawan ke Yogyakarta, khususnya ke Keraton Yogya, sebenarnya merupakan potensi yang sangat besar pula bagi Pasanggrahan Tamansari, data kunjungan ke Keraton dan Tamansari adalah :

Tabel IX : Perkembangan Pengunjung Obyek Wisata di DIY

*	1992 (d/m ribuan)			1993 (d/m ribuan)			1994 (d/m ribuan)		
	Wisman	Wisnus	Jml	Wisman	Wisnus	Jml.	Wisman	Wisnus	Jml
A	423,641	620,664	1.044,3	425,762	621,233	1.046,9	432,437	581,556	1.014,0
B	55,381	59,997	115,578	56,472	60,135	116,607	58,100	64,185	122,285

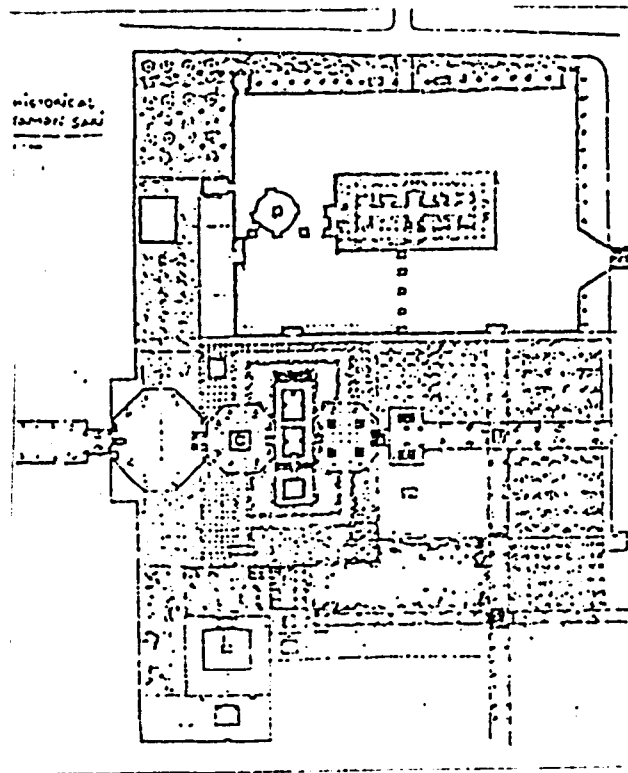
Sumber : Data Statistik Kepariwisataaan DIY tahun 1994

Catatan : A. Jenis kunjungan Obyek wisata Keraton

B. Jenis kunjungan Obyek wisata Tamansari

Walaupun kunjungan ke Pasanggrahan Tamansari sudah banyak, namun dibanding dengan wisatawan yang ke Keraton Yogyakarta jumlah tersebut masih terlalu kecil, sekitar 10 % s/d 12,5 % saja. Padahal jika ditinjau dari nilai sejarah terhadap Keraton dan kota Yogyakarta, keberadaan Tamansari sangat penting artinya. Juga jika dilihat dari keberadaannya yang masih satu lingkungan dengan Keraton tentu saja hal ini merupakan satu hal yang "harus diperhatikan secara serius" apabila ingin meningkatkan pembangunan pariwisata Yogyakarta khususnya. Potensi apa yang dapat dikembangkan, maka harus dikembangkan secara profesional, sebaliknya permasalahan apa yang menghambat harus pula dirumuskan pemecahannya secara cermat, tepat dan bijaksana.

Peta II : Pasanggrahan Tamansari



Gambar II : Peta Pesanggrahan Tamansari..

Rendahnya jumlah wisatawan yang mengunjungi obyek wisata Pasanggrahan Tamansari tersebut tentu saja sangat disayangkan. Dan kecenderungan peningkatan wisatawan yang ada sesungguhnya hanyalah relatif, artinya akan mengalami penurunan pada suatu saat nanti. Apalagi kondisi fisik yang ada sudah sangat tidak terawat dan ciri ciri budayanya mulai mengabur. Berkurangnya kualitas fisik lingkungan pada umumnya merupakan permasalahan yang umum, karena hal tersebut terjadi pada sebagian besar kawasan bersejarah di dunia sebagai akibat pertentangan komponen lama dengan komponen baru yang merupakan ungkapan pemodernian masa kini. Tetapi masalah ini terutama sekali terjadi pada lingkungan perkotaan yang sebagian masyarakatnya masih memiliki tata nilai adati dan berasal dari berbagai tingkat sosial. (Lewcock, 1980)

Kampung Taman sebagai salah satu lingkungan kampung yang "berada" di perkotaan juga tidak lepas dari hal ini, peningkatan jumlah penduduk dan perumahan yang cepat sesungguhnya bukan karena faktor Industrialisasi di perkotaan tetapi karena tekanan ekonomi di pedesaan, sehingga mendorong masyarakat melakukan urbanisasi ke kota Yogyakarta (Dharoko 1991).



Saat ini kondisi kawasan Kampung Taman, (Pasanggarahan Tamansari) adalah :

- Terisolirnya kawasan (Lokasi & sirkulasi) sebagai akibat pertumbuhan perumahan dan penataan lingkungan yang tidak sesuai rencana kota, sehingga menghilangkan identitas kawasan wisata budaya.
- Kurangnya infrastruktur baik fisik maupun sosial, khususnya yang mampu menunjang para wisatawan (memang tidak termasuk dalam rencana awal).
- Rendahnya kualitas fisik bangunan (atap, dinding, lantai, pintu, jendela, dsb) terlihat tidak dirawat dan sudah rusak disana sini.
- Fungsi bangunan yang sudah sangat terbengkalai, sedangkan nilai sejarahnya masih sangat tinggi, dan secara ekonomis sesungguhnya mampu untuk dikembangkan dengan baik.
- Yang paling parah adalah membaurnya perumahan penduduk pada kawasan Pasanggarahan Tamansari yang mengakibatkan tumpang tindihnya tata guna lahan.

Kondisi kondisi yang memprihatinkan tersebut sebenarnya tidak perlu terjadi seandainya terdapatnya "kejelasan fungsi" kawasan (dan bangunan khususnya) sebagai Kawasan Wisata Budaya.

Sehingga yang terpenting selanjutnya adalah bagaimana meningkatkan fungsi bangunan yang sudah ada agar berfungsi sebagai penunjang wisata disamping mampu memperhatikan jati diri masyarakat setempat yang tercermin melalui kesinambungan dan perpaduan penampakan bentuk (dan fungsi) bangunan lama dan baru pada lingkungan tersebut (UNESCO 1975).

1.1.3. Pelestarian Arsitektur

Ramainya dibicarakan masalah pelestarian tidak terlepas dari perkembangan zaman yang ada, artinya kehidupan manusia dengan segala kegiatannya tentu akan berakibat terjadinya perubahan pada lingkungan binaannya, sekecil apapun perubahan itu pasti ada. Dan masalah pelestarian inipun menjadi isu yang hangat di setiap daerah yang memiliki budaya dan sejarah yang penting (Lewcock 1980). Dengan isu kepariwisataan, nampaknya isu pelestarian arsitektur sangat erat kaitannya.

Pelestarian saat ini memiliki konsep yang tidak hanya memperhatikan bangunan semata yang memiliki nilai sejarah saja, namun mempersoalkan berbagai nilai kemasyarakatan seperti bentang kota yang akrab, tata cara perumahan tradisional maupun kerakyatan, kegiatan kemasyarakatan dalam memelihara kebersihan lingkungan, pesta adat, keagamaan dan kebudayaan (Memura 1990).

Atau dengan kata lain pelestarian suatu bangunan tidak dapat mengabaikan lingkungan sekitarnya, bahkan lingkungan sekitarnya pun layak diikuti sertakan dalam kegiatan pelestarian tsb.

Sementara itu, (*Appleyard 1979*) mengatakan bahwa dalam gerakan pelestarian dikenal adanya pelestarian kebendaan dan pelestarian kemasyarakatan. Pelestarian kebendaan dilakukan oleh para arsitek, para pakar sejarah arsitektur, perencana kota, arkeolog, penulis dan jurnalis. Gerakan pelestarian masyarakat melibatkan pakar ilmu sosial, pekerja sosial, kelompok masyarakat, atau tokoh politik. Untuk pelestarian kemasyarakatan lebih ditekankan karena pelestarian tingkat rukun wargalah yang mampu memperhatikan detil dan mutu kota ukuran kecil, rumah, bangunan ruang terbuka, tanaman dan sebagainya. Sehingga pelestarian Pesanggrahan Tamansari menuntut adanya pelestarian lingkungan sekitar (Kampung Taman). Namun demikian yang lebih penting guna pelestarian kawasan Kampung Taman yaitu dengan cara melestarikan (renovasi) fungsi bangunan Pesanggrahan Tamansari sebagai obyek wisata budaya.

Tamansari sebagai salah satu warisan peninggalan budaya bangsa memiliki nilai sejarah yang sangat besar, karena sejak awal keberadaannya adalah sebagai tempat peristirahatan Sultan beserta keluarganya. Namun demikian keberadaan pasanggrahan Tamansari tetap tidak melupakan ciri keprajuritan yang selalu siaga. Hal ini dapat dilihat dari ungkapan bahasa Jawa yang berbunyi "*Sajroning among suka, tan tinggal duga lan prajoga*" yang berarti Sewaktu orang bersuka ria seyogyanya tidak boleh lengah akan datangnya mara bahaya, jadi harus selalu waspada. (*sumber : D.H. Sukirman : Mengenal sekilas bangunan Pasanggrahan Tamansari*). Walaupun pasanggrahan Tamansari merupakan bangunan yang berfungsi sebagai tempat beristirahat namun tetap mempertahankan kesiagaan yaitu melengkapinya dengan bangunan pengintai, yaitu Bangunan Pulau Cemeti.

Dari kondisi Kampung Taman (khususnya Pasanggrahan Tamansari) di atas, yang paling memprihatinkan keadaannya justru Bangunan Pulau Cemeti tersebut, hal itu disebabkan hilangnya kejelasan fungsi bangunan (sebagai bangunan pengintai) seiring kemajuan dan perkembangan zaman. Serta sesuai dengan sesuatu yang pernah ada pasti akan mengalami masa tua, artinya setelah Pasanggrahan Tamansari selesai dibangun, kemudian digunakan sebagaimana mestinya oleh yang membangun, maka sudah barang tentu akan terawat dengan baik, setelah tidak dipergunakan lagi keadaannya menjadi terlantar. Terjadinya peperangan zaman Diponegoro, pendudukan Jepang, Clash I & II, menjadikan orang "nekad" untuk tetap berjuang hidup, akibatnya hasil budaya bangsa ikut

pula digerayangi hingga mengalami kerusakan yang semakin lama semakin parah. Tidak hanya bendanya yang berantakan, tetapi penghargaan terhadap nilai budaya bangsa ikut berantakan pula. (*sumber : D.H. Sukirman : Mengenal sekilas bangunan Pesanggrahan Tamansari*). Dengan kondisi Pesanggrahan Tamansari yang demikian, bagian yang paling mendesak untuk dilestarikan adalah Bangunan Pulau Cemeti, karena selain kondisinya yang sudah rusak bahkan hampir runtuh (sebagian dari bangunan sudah tidak ada lagi sisanya), letaknya yang berada dibagian depan (dari gerbang Ngasem), wujud bangunan yang besar, serta nilai sejarah dan ekonomisnya yang masih tinggi.

Melihat potensi industri penunjang pariwisata di Yogyakarta, yaitu industri kerajinan maka di kawasan Kampung Taman (dan kawasan Keraton umumnya) yang didominasi oleh para pengrajin tradisional (batik, kulit, patung, topeng, payung, dsb) dan ramainya kunjungan wisatawan. Serta melihat kendala kawasan yang antara lain :

- Sifat pengrajin tradisional dengan keahlian management yang minim,
 - Kurang kuatnya kerjasama (permodalan, pemasaran, promosi, dsb),
 - Adanya kesenjangan sosial dengan masyarakat kota,
 - Terisolirnya kawasan (minimnya jalur sirkulasi pada kawasan), serta dengan kata lain bahwa kendala yang dihadapi “masyarakat kampung” di perkotaan adalah tekanan ekonomi, maka pelestarian (renovasi) fungsi bangunan Pulau Cemeti yang sesuai adalah yang didasarkan pada :
- Kemampuan fungsi baru secara ekonomi yang menguntungkan sehingga mendukung kegiatan selanjutnya. (*James Marston Fitch dlm bukunya Historic Preservation : Curatorial Management of The Built World, 1982*).
 - Tercakupnya semua kriteria bagi obyek pelestarian, yaitu : Estetika, Kejamakan, Kelangkaan, Peranan Sejarah, Kemampuan memperkuat kawasan, dan Keistimewaan. (*Ir. Eko Budiarjo, Konservasi Bangunan Bersejarah di Surakarta*).
 - Motivasi melestarikan warisan, variasi bangunan, ekonomis, dan simbolis.

Dengan pertimbangan isu kepariwisataan yaitu perannya dalam menyumbang devisa negara, isu pelestarian arsitektur yang merupakan wujud kepedulian pada sejarah dan budaya masa lalu, potensi & kendala / permasalahan kawasan, dan konsep pelestarian (konservasi) yang mendukung bagi bangunan khususnya segi finansial dan komersial guna mendukung kelangsungan aktifitas / kegiatan yang diwadahnya maka konsep pelestarian Bangunan Pulau Cemeti yang sesuai dengan alasan di atas serta mendukung masyarakat Kampung Taman ialah : Konsep Pemakaian Baru (Adaptive Re-Use).

1.1.4. Industri Kerajinan di Yogyakarta

Yogyakarta merupakan salah satu daerah yang mempunyai potensi besar dalam kehidupan seni dan budaya, dan memberikan pengaruh besar dlm dunia seni Nasional, karena di Yogyakarta memiliki unsur pendukung kehidupan seni tersebut. Unsur pendukung tersebut antara lain adanya seniman sebagai produsen, karya seni sebagai obyek, dan konsumen seni yaitu masyarakat (*Sumber : Sutaarga, Moch. Amir Drs, Persoalan Museum di Indonesia 1971 hal 9*). Dengan kondisi yang demikian kota Yogyakarta banyak menyimpan potensi seni dan budaya, baik tradisional maupun kontemporer. Hal itulah yang menjadikan kota Yogyakarta dikenal dengan Kota Budaya, untuk itu konsekuensi bagi kota Yogyakarta untuk menyediakan “wadah” atau fasilitas yang refresentatif karena mengingat peran kota Yogyakarta yang bersifat Nasional dalam seni dan budaya. (*Pemda DIY, Rancangan Laporan Akhir, Study Kawasan Cagar Budaya Yogyakarta*).

Bentuk potensi seni dan budaya yang dimiliki Yogyakarta, serta selalu di butuhkan oleh para wisatawan yang berkunjung ke Yogyakarta adalah hasil kerajinan. Sebab setiap wisatawan yang berkunjung akan mencari satu bentuk “kenang kenangan” dari daerah yang dikunjunginya. Menurut *Wing Hartono, dlm bukunya : Pariwisata, Rekreasi & Entertainmen*, bagi daerah peruntukan wisata atau daerah yang menjadi tujuan (destination) wisatawanpun harus memenuhi faktor tersebut, yaitu :

1. Ada yang dilihat (to see)
2. Ada yang dilakukan (to do)
3. Ada yang dibeli (to buy, to shop, & to get)
4. Ada yang bisa ditempati (to stay), serta
5. Ada yang bisa dimakan dan diminum (to eat, to refresh & to drink)

Apalagi dari data yang ada menunjukkan peningkatan proporsi belanja cinderamata / souvenir dari 21,59 % atau peringkat II tahun 1992 menjadi 36,99 % atau peringkat I tahun 1994. Di kota Yogyakarta memiliki banyak daerah daerah penghasil kerajinan tersebut berikut data kuantitas berdasar daerah dan Cabang Industri, yaitu :

Tabel X : Industri Kerajinan di DIY berdasar Daerah

No	Daerah	Sentra	Unit Usaha	T. Kerja	Nilai
1	Kodya Yk	29	695	4.229	16.776.068,7
2	Bantul	58	3.030	11.390	23.042.095,1
3	Kulon Progo	60	3.275	8.575	3.884.076,2
4	Gunung Kidul	50	1.298	3.846	3.733.558,7
5	Sleman	44	2.848	6.550	9.217.897,2
	JUMLAH	241	11.146	34.230	61.784.010,8

Sumber : Informasi Sentra Industri Kecil Prop.DIY tahun 1993. Dinas Perindustrian DIY

Tabel XI : Industri Kerajinan di DIY berdasar Cabang Industri

No	Daerah	Sentra	Unit Usaha	T. Kerja	Nilai
1	Pangan	68	3.918	10.267	18.929.373,8
2	Sandang Kulit	37	716	4.477	14.318.635,7
3	Kimia B.bang.	66	2.943	8.905	11.155.316,2
4	Kerajinan Umum	54	3.076	8.395	10.040.439,1
5	Logam	16	443	2.186	7.340.246,6
	JUMLAH	241	11.146	34.230	61.784.010,8

Sumber : Informasi Sentra Industri Kecil Prop.DIY tahun 1993. Dinas Perindustrian DIY

Dengan besarnya potensi kunjungan wisatawan ke obyek wisata & unsur pendukungnya (hasil seni & budaya), Sarana Tempat Rekreasi dan Hiburan, sebanyak 493 buah, sarana penunjang khususnya Art Shop & Souvenir sebanyak 228 buah (*Sumber : Statistik Kepariwisataaan Prop.DIY tahun 1994. Dinas Pariwisata DIY*) maka masih diperlukan terus wadah yang refresentatif bagi peningkatan jumlah wisatawan ke Yogyakarta. Dari sekian banyak sarana yang ada untuk fasilitas Pusat Seni & Pameran hanya ada 4 buah, dari ke empat itupun masih belum ada yang spesifik, sehingga wadah bagi kegiatan pameran, promosi dan penjualan yang terpadu khususnya bagi hasil / produk kerajinan masih sangat kurang.

Disamping belum adanya Pusat Seni & Pameran, (Dari Fasilitas : Art & Craft Centre yang ada saat ini masih mengindung di Hotel Ambarukmo) kegiatan promosi dan pemasaran hasil kerajinan yang telah dilaksanan juga belum banyak. Biasanya kegiatan pameran mengikuti kegiatan lainnya, seperti Sekaten, Pameran Pembangunan, Pameran Industri, dan sebagainya serta bertempat di lokasi terbuka yang tidak permanen. Dari data diketahui Kegiatan Seni dan Pameran Kerajinan adalah :

Tabel XII : Kegiatan Seni & Pameran di DIY th 1989 - 1990

No	Jenis Kegiatan	Jumlah Keg.	Prosentase	Rangking
1.	Seni Suara	275	39,97 %	I
2.	Seni Rupa	200	29,06 %	II
3.	Theater	80	11,83 %	III
4.	Kerajinan	76	11,01 %	IV
5.	Seni Tari	40	5,81 %	V
6	Wayang	9	1,30 %	VI
	JUMLAH	680	100,00 %	

Sumber : Data Kegiatan Kesenian, Kantor Statistik DIY th 1991

Dengan kondisi yang demikian berarti belum sesuai antara potensi wisata yang ada dengan konsekuensi kota Yogyakarta sebagai kota budaya yang harus menyediakan wadah / fasilitas promosi dan pemasaran (khususnya industri kerajinan). Dengan kata lain untuk Yogyakarta masih diperlukan wadah untuk menampung hasil industri kerajinan.

I.1.5. Kegiatan Pameran Kerajinan di Yogyakarta

Untuk kegiatan promosi dan pemasaran industri kerajinan DIY, telah sering dilakukan baik di dalam negeri maupun di luar negeri, antara lain :

Tabel XIII : Kegiatan Promosi Industri Kerajinan DIY

No	Kegiatan	Satuan	1992	1993	1994
1	Pameran produk ekspor	kali	1	1	5
2	Pekan Raya Jakarta	kali	1	1	4
3	Floating Fair	daerah	-	-	27
4	Pameran Produk khusus	kali	1	1	2
5	Pameran dagang tetap	kali	1	1	2
6	Pameran produk daerah	daerah	4	4	4
7	Pameran pengemb. ekspor daerah	daerah	10	13	13
8	Pameran dagang luar negeri	kali	51	53	60
9	Sart Consumer 93 Tokyo	kali	1	1	4
10	The 3 rd Beijing Int'L Fair	kali	-	1	-
11	Taejon Exhibition 93 Korea	kali	-	1	-
12	Solo Jeddah II	kali	1	-	1
13	Solo Axhibition Dubai 93	kali	-	1	-
14	TTI KIAS Eropa Asia	lokasi	3	3	4
15	Solo Exhibition Osaka Jepang	kali	-	-	1
16	Solo Exhibition Santiago, Chili	kali	-	-	1
17	Solo Exhibition Santon RRC	kali	-	-	1
18	Spesial Campaign	kali	1	1	1
19	Instore Promotion	kali	1	1	1
20	Catalog Show	kali	1	1	1

Sumber : Laporan Tahunan Kanwil Perdagangan 1993

Selain itu kegiatan pameran khusus industri (dan kerajinan khususnya) di atas, kegiatan promosi dan pameran industri kerajinan di DIY sering pula mengikuti pada kegiatan pameran umum lokal seperti :

1. Pameran industri dalam rangka Perayaan Sekatenan
2. Pameran Pembangunan Propinsi DIY
3. Pameran di masing masing dari II dalam rangka Kesaktian Pancasila
4. Pameran KIDI di Jakarta yang menampilkan berbagai produk interior
5. Pameran pekan kerajinan Indonesia VI di Jakarta
6. Pameran dalam rangka "Gelar Potensi 3 Propinsi"(Jawa Tengah, Jawa Timur, & DIY) di Solo Jawa Tengah
7. Koordinasi bersama Pemda DIY dalam rangka mengisi barang barang contoh Kerajinan Yogyakarta di Konsulat Jendral Perdagangan RI di Hongkong.
8. Pameran "Gelar Kerajinan Yogyakarta" di Manado, Sulawesi Utara.

Dari data data kegiatan pameran di atas nampak bahwa Pemda DIY sangat serius dalam usaha promosi dan pemasaran produk kerajinan kecil. Tetapi untuk DIY sendiri hingga saat ini justru belum memiliki daerah/kawasan khusus bagi peruntukan industri kerajinan. Dan yang lebih ironis lagi untuk kegiatan promosi dan pemasaran tetap juga belum ada tempatnya, seperti Gedung Pameran Kerajinan yang mampu mewadahi wakil / contoh contoh produk kerajinan DIY. Selama ini umumnya kegiatan pameran hanya “menumpang” pada kegiatan pameran umum, dan sifatnya “aksidensial” artinya dilaksanakan sewaktu waktu bila ada kesempatan.

Namun demikian tidak semua kegiatan yang ada seperti itu, departemen perdagangan melalui Kanwil Perdagangan DIY telah mulai merintis kegiatan promosi dan pameran khusus industri kerajinan secara tetap, antara lain seperti :

1. Pameran Produk Ekspor Daerah (PPED) yang dilaksanakan setiap tahun. Kegiatan ini telah dimulai sejak 1991 dan bertempat di Hotel Ambarukmo Yogyakarta.
2. Lingkungan Industri Kecil (LIK) yang berlokasi di JL Adisucipto, namun kegiatan ini kurang berhasil sebab hanya 20 % saja yang berproduksi.
3. Pusat Pelayanan Promosi (PPP) yang untuk kegiatan promosinya masih ditampung koperasi kerajinan dan masih menumpang pada “Art & Craft Centre” yang ada di Hotel Ambarukmo.
4. Pameran Dagang Tetap, yang dilaksanakan di halaman Kanwil Perdagangan DIY, namun sayangnya kapasitas yang ada sekitar 438 m² sangat tidak mencukupi.

Sehingga permasalahan kebutuhan akan wadah pameran bagi industri kerajinan masih belum terselesaikan. Melihat konteks kota Yogyakarta yang memiliki peran Nasional dalam Seni dan Budaya, yang menuntut konsekuensi bagi penyediaan wadah / fasilitas penunjang kegiatan seni dan budaya, maka hal ini sangat tidak sesuai. Artinya untuk mendukung kegiatan seni dan budaya serta menunjang industri pariwisata maka DIY harus menyediakan wadah yang representatif bagi industri kerajinannya.

Untuk itulah diusulkan bagi Konsep Pelestarian Pasanggrahan Tamansari (Bangunan Pulau Cemeti) dengan memberikan kejelasan fungsi dan mengembalikan / mempertahankan nilai sejarah dan budaya. Serta dengan pertimbangan ekonomi sehingga konsep pelestarian dengan Pemakaian Baru (Adaptive Re-Use) bangunan Pulau Cemeti adalah sebagai ” Gedung Pameran Industri Kerajinan ”.

I.2. Rumusan Masalah

Memperhatikan konsep pelestarian dengan "*Pemakaian Baru*" atau Adaptive Re-Use pada bangunan Pulau Cemeti menjadi fungsi baru sebagai Gedung Pameran Kerajinan, maka pertimbangan "kesesuaian" antara pelestarian dengan pemakaian baru, (agar tidak menimbulkan konflik) menimbulkan permasalahan yang perlu dirumuskan pemecahannya yaitu :

- Bagaimana pelestarian kawasan Kampung Taman sehingga mampu mendukung keberadaan bangunan Pulau Cemeti sebagai Gedung Pameran Kerajinan (sesuai Konsep Pelestarian) ?.

Dan permasalahan yang berkaitan dengan wujud fisik (arsitektural) adalah :

- Bagaimana pola sirkulasi ruang dan kawasan Gedung Pameran Kerajinan yang mampu mendukung keberadaan dan fungsi bangunan ?
- Bagaimana pola penataan / organisasi ruang Gedung Pameran Kerajinan yang mampu mendukung kegiatan pameran, promosi, dan pemasaran dgn tetap mempertahankan nilai sejarah bangunan ?

I.3. Tujuan & Sasaran

I.3.1. Tujuan :

- Mengungkapkan kondisi (potensi & kendala) pada Kawasan Kampung Taman sebagai pendukung Kawasan Wisata
- Memberikan alternatif konsep Pelestarian lingkungan Kampung Taman yang sesuai dengan penekanan "Adaptive Re-Use" pada fungsi bangunan Pulau Cemeti.

I.3.2. Sasaran :

- Diperoleh fungsi bangunan Pulau Cemeti yang tetap mempertahankan nilai budaya dan sejarah bangunan.

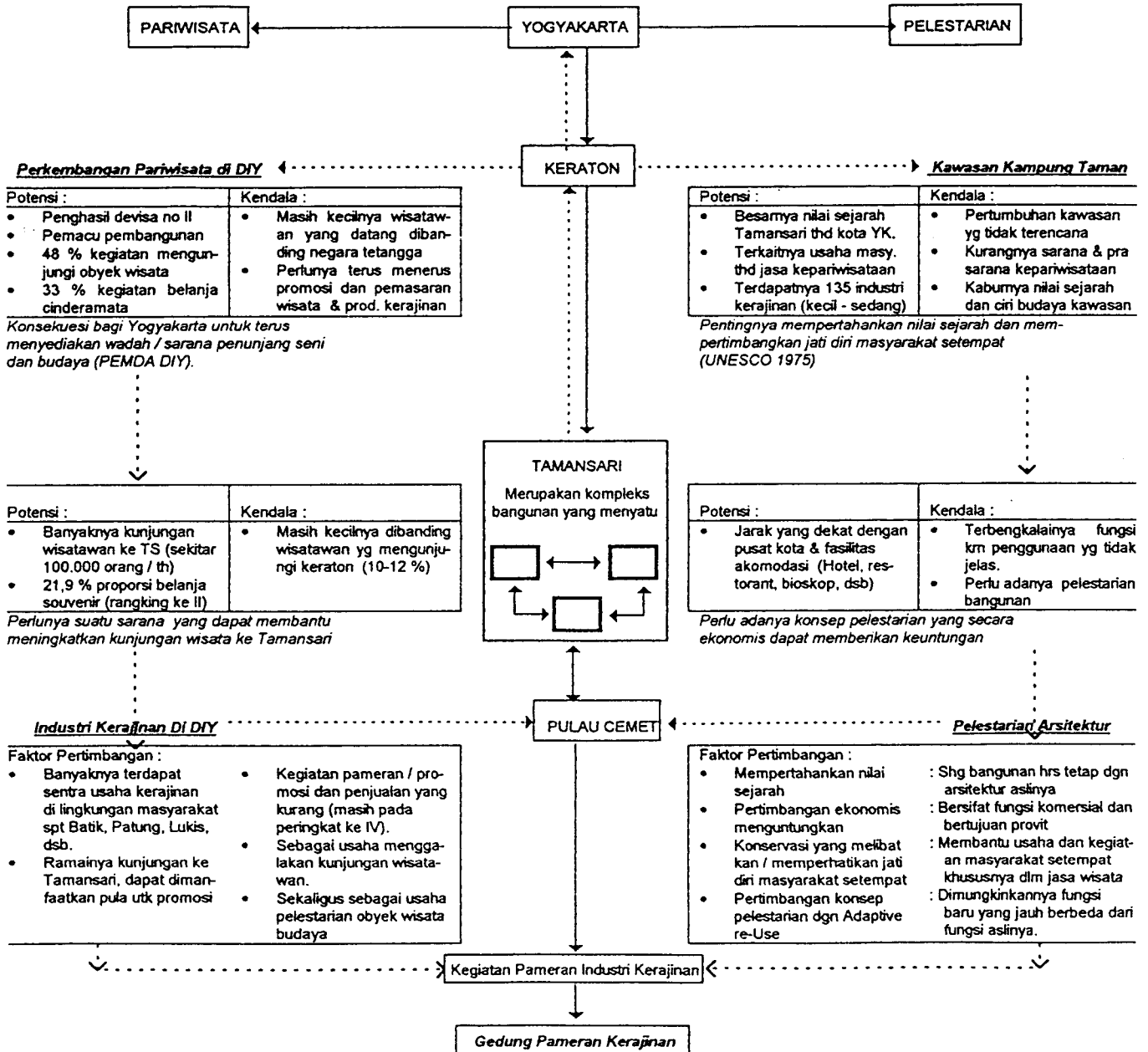
I.4. Metoda Pembahasan

Metoda pembahasan adalah langkah-langkah / tahapan yang diambil (berupa metoda) dari awal pengamatan hingga pembahasannya. Untuk itu metoda pembahasannya adalah :

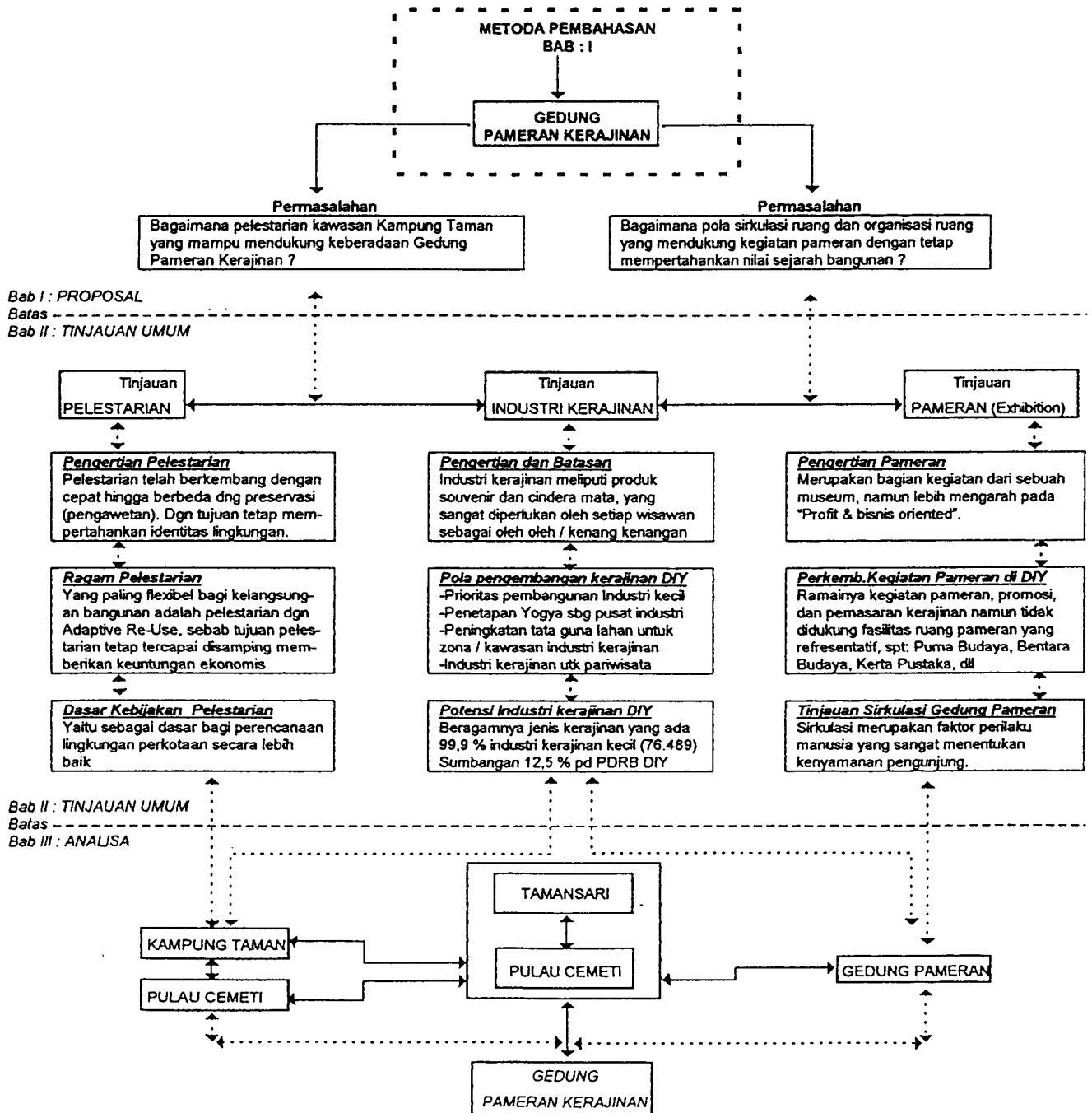
METODA PEMBAHASAN

Masalah pelestarian adalah isu yang hangat disetiap daerah yang memiliki budaya dan sejarah yang penting (lewcock, 1980)

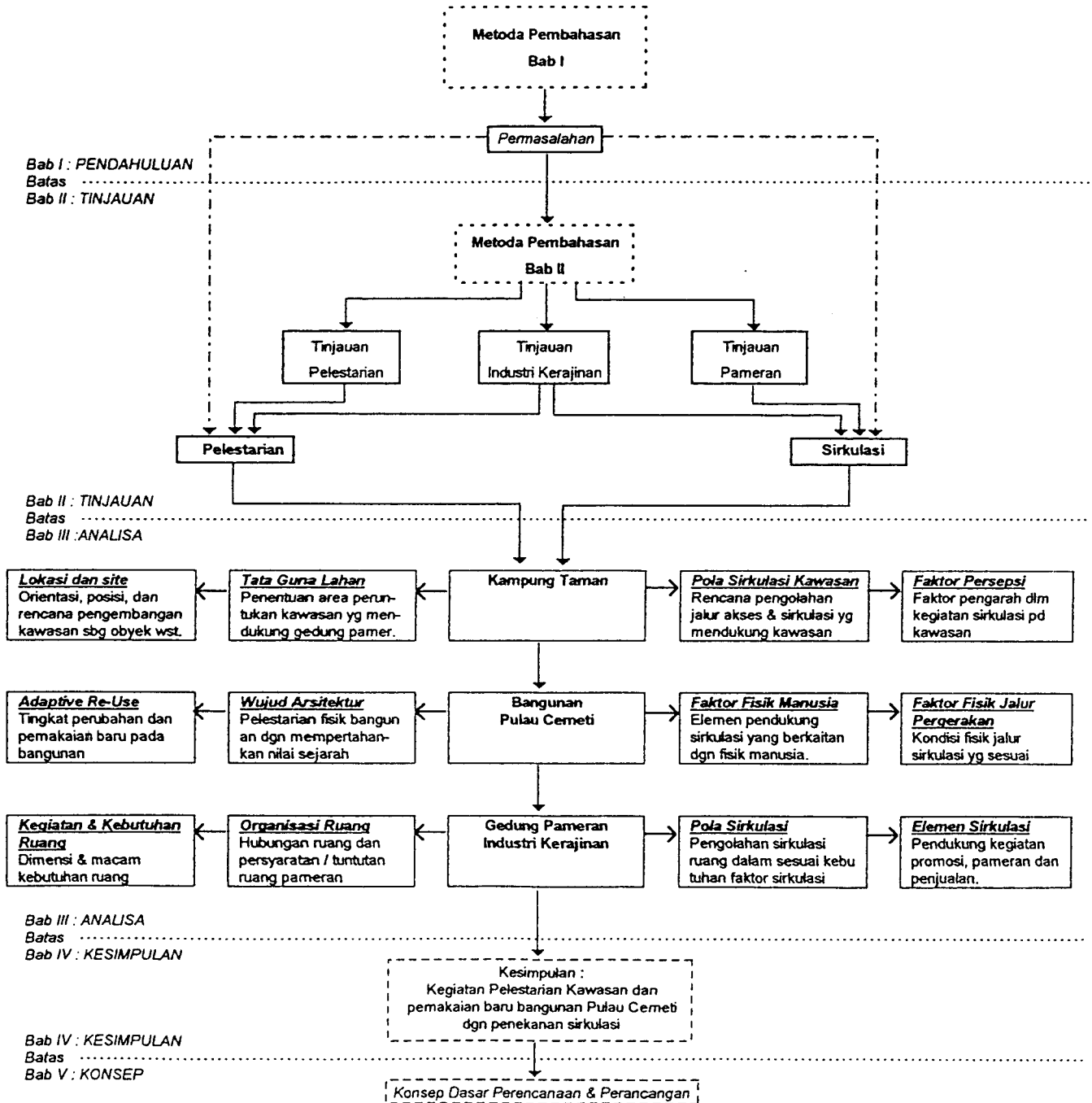
BAB : I



BAB : II



B.A.B : III



Bab I : PENDAHULUAN
Batas
Bab II : TINJAUAN

Bab II : TINJAUAN
Batas
Bab III : ANALISA

Bab III : ANALISA
Batas
Bab IV : KESIMPULAN

Bab IV : KESIMPULAN
Batas
Bab V : KONSEP

I.5. Lingkup Pembahasan

Ruang lingkup penulisan ditetapkan berdasar :

- Ruang lingkup wilayah, wilayah kota Yogyakarta dan Kampung Taman
- Ruang lingkup Pariwisata, yaitu potensi wisata di wilayah Yogyakarta , wisata budaya, dan obyek wisata Pasanggrahan Tamansari (Pulau Cemeti).
- Ruang lingkup Pelestarian / Konservasi, yaitu dibatasi oleh Pengertian, Lingkup, Sasaran, Kriteria, dan Prinsip Konservasi, dan Konsep Adaptive Re-Use serta pertimbangan guna penentuan barunya.
- Ruang Lingkup Industri Kerajinan, yaitu industri kerajinan kecil (IK) yang ada di DIY, serta khususnya industri kerajinan di Kampung Taman
- Ruang Lingkup Gedung Pamer, yaitu kondisi pameran kerajinan di DIY, dan tinjauan sirkulasi kawasan Kampung Taman, Sirkulasi Gedung Pamer Kerajinan serta Pola Organisasi Ruang Gedung Pamer.

I.6. Sistematika Penulisan

Bab I : Pendahuluan

Berisi argumen yang menggiring pembicaraan dari awal hingga obyek bangunan yang dipilih, yaitu tentang proyek Pelestarian (Konservasi) Bangunan Pulau Cemeti dan Kawasan Kampung Taman.

Bab II : Tinjauan Umum

Berisi tinjauan umum pelestarian, industri kerajinan yaitu uraian kondisi (potensi & kendala), tinjauan gedung pamer.

Bab III : Analisa Bangunan Pulau Cemeti sbg

Gedung Pamer Kerajinan

Berisi Konsep Konservasi (Adaptive Re-Use) bangunan Pulau Cemeti serta analisa penggunaan baru sebagai Gedung Pameran Kerajinan.

Bab IV : KESIMPULAN

Berisi kesimpulan permasalahan serta analisa pemecahan masalahnya,.

Bab V : Konsep Dasar Perencanaan & Perancangan

Berisi Konsep dasar Pemilihan lokasi dan site, Sirkulasi, Pola Vegetasi, Penataan Ruang terbuka, Orientasi, Organisasi Ruang dan Konsep Tata Sirkulasi.

B a b : II

T i n j a u a n U m u m

II.1. PELESTARIAN

II.1.1. Pengertian Pelestarian

II.1.1.1. Definisi

Pelestarian berasal dari kata “lestari”, yang menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia, karangan WJS Poerwadarminta berasal dari kata Jawa yang berarti : tetap, kekal, dan abadi. Jadi pelestarian memiliki pengertian proses pengendalian sesuatu agar tidak berubah. Pada awalnya pengertian pelestarian tersebut termasuk preservasi dan konservasi, namun dengan berkembangnya zaman dengan segala permasalahannya maka pelestarian dibedakan pengertiannya, yaitu preservasi (pengawetan) dan konservasi (pelestarian). Menurut rumusan Piagam Burra (*The Burra Charter For the Conservation of Place of Cultural Significance, 1981*) Konservasi (pelestarian) adalah istilah yang menjadi payung dari semua kegiatan pelestarian. Menurut Jacques (1979) konsep pelestarian telah dan akan selalu mengalami perubahan dari tahun ke tahun, walau pada awalnya cenderung hanya melestarikan suatu bangunan sebagai suatu museum namun kini telah meliputi segala aspek.

II.1.1.2. Perkembangan

Konsep pelestarian pertama kali dirintis tahun 1700 oleh Vanbrugh, seorang arsitek dari istana Bleinheim Inggris. Namun usaha ini belum melembaga dan terorganisasi, baru tahun 1887 oleh William Morris didirikan “Society For the Protection of Ancient Building” atau Lembaga Pelestarian Bangunan Kuno, dan dibuatkan undang undangnya tahun 1882 dalam bentuk “Ancient Monument Act”. (*Dobby, A : Conservation & Planning, 1978*). Di Indonesia sendiri konsep pelestarian yang ada dituangkan dalam “Monumenten Ordonantie Stbl.238/1931, atau dikenal dengan M.O.1931.

II.1.1.3. Tujuan & Sasaran Pelestarian

Melihat dari pengertian dan perkembangannya, maka konsep pelestarian yang ada memiliki tujuan untuk tetap mempertahankan identitas suatu lingkungan (wilayah, daerah, kawasan, kelompok warisan budaya, dsb) atau dengan kata lain tekanan diletakan pada persinambungan dalam perubahan agar identitas lingkungan tetap terjaga. (Laretna T. Adhisakti, Pelestarian Arsitektur dan Perkotaan, 1992 hlm 5).

Sedangkan sasaran pelestarian adalah : -Mengembalikan wajah dan obyek pelestarian, -Memanfaatkan peninggalan obyek pelestarian yang ada untuk menunjang kehidupan masa kini, -Mengarahkan perkembangan masa kini yang diselaraskan dengan perencanaan masa lalu yang tercermin dalam obyek pelestarian tersebut, -Menampilkan sejarah pertumbuhan kota/lingkungan dalam wujud fisik tiga dimensi.

II.1.1.4. Permasalahan Pelestarian

Kegiatan pelestarian yang dilakukan dapat mencakup lingkup Nasional, Regional, maupun Lokal, namun pada tingkat Nasional dan Regional biasanya dilaksanakan oleh pemerintah didukung masyarakat dan swasta. Sedangkan untuk pelestarian lokal dapat diselenggarakan sendiri oleh swasta atau masyarakat umum. Dengan demikian maka akan timbul permasalahan untuk mencapai tujuan dan sasaran pelestarian tersebut, antara lain :

1. Bila dikaitkan dengan nilai bendawi lingkungan dan tingkat pendanaan suatu daerah, apakah sudah layak untuk dilakukan ?
2. Apakah penetapan area pelestarian sesuai penetapan area sekitarnya ?
3. Siapa yang berhak memutuskan, berapa dan sejauh mana pelestariannya ?
4. Bagaimana memadukan bangunan sejarah dengan lingkungan modern ?
5. Siapa yang membiayai pelestarian dan keuntungannya bagi siapa ?
6. Seberapa jauhkah pelestarian yang dilakukan dalam bangunan, khususnya tergantung nilai kepentingan dalam bangunan ?

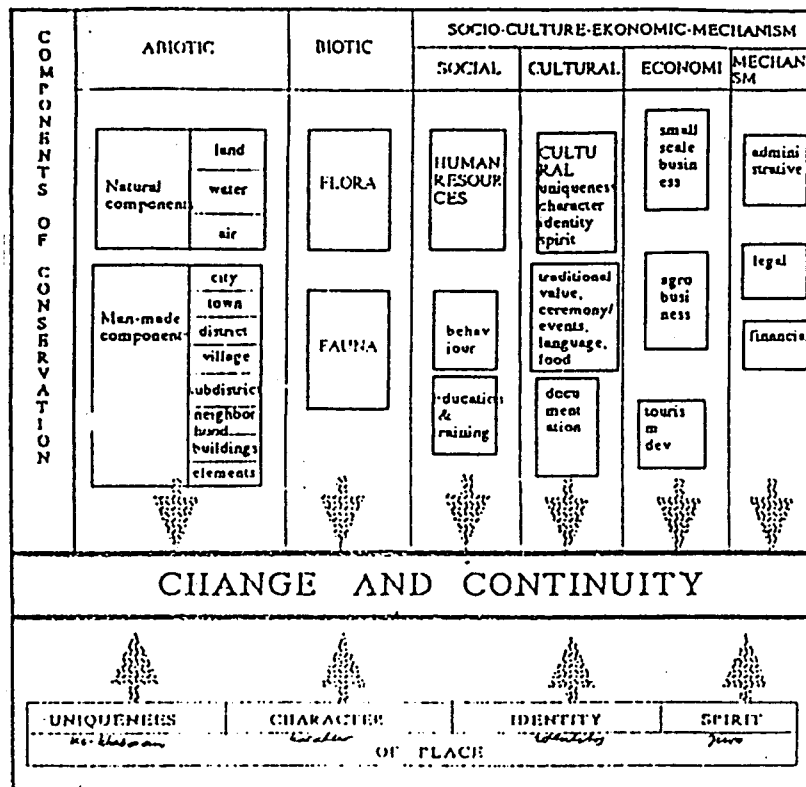
II.1.2. Ragam Pelestarian

II.1.2.1. Komponen Pelestarian

Walaupun pelestarian memiliki pengertian adanya perubahan, namun bukan berarti menghilangkan seluruh komponen yang ada sebelumnya atau mempertahankan seluruh komponen yang ada sebelumnya. Secara garis besarnya komponen pelestarian dapat dibedakan atas :

1. Komponen Non-Hayati (kebendaan), yaitu air, udara, tanah, bangunan, dsb.
2. Komponen Hayati, yaitu makhluk hidup, tumbuhan, dsb.
3. Komponen Kemasyarakatan, yaitu manusia dengan latar belakang sosial, budaya, ekonomi, dan segala aktifitas kegiatannya.

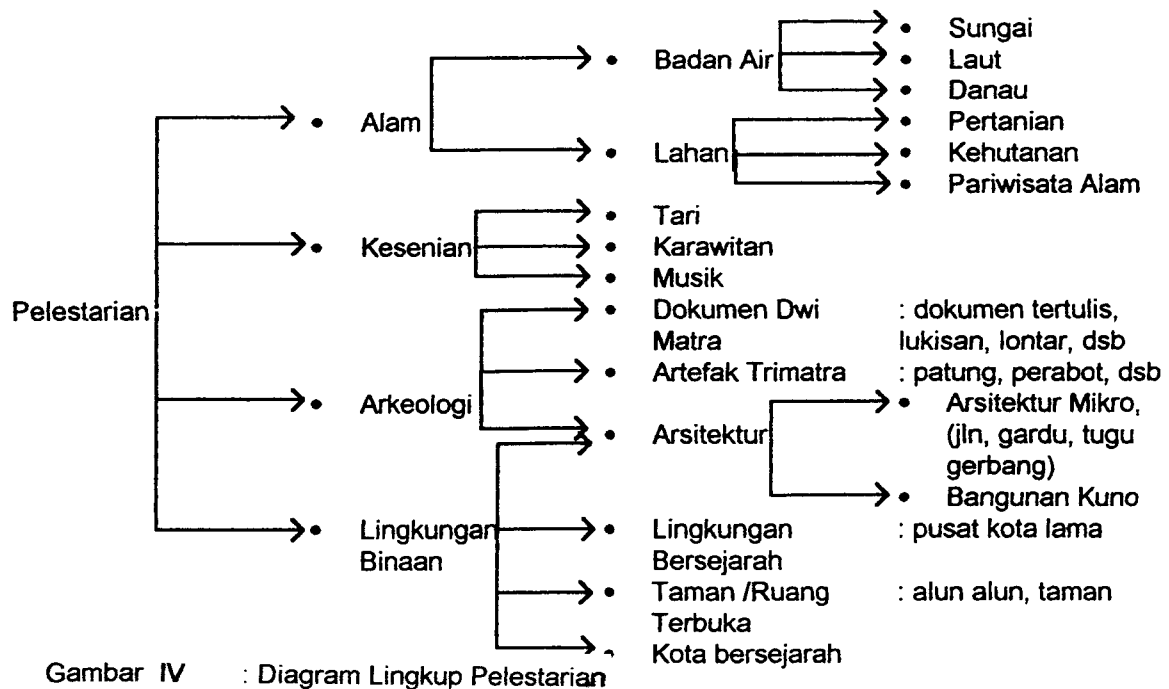
Namun tidak semua komponen selalu ada pada kawasan yang akan dilestarikan, yang terpenting adalah telaah dan mempertahankan komponen inti untuk dapat diturunkan pada generasi berikutnya. Berikut adalah rumusan konsepsi pelestariannya ditinjau berdasarkan komponen pelestariannya :



Gambar III : Diagram Konsepsi Pelestarian ditinjau dari Komponennya

II.1.2.2. Lingkup Pelestarian

Sejalan dengan perkembangan zaman yang pesat, maka kegiatan pelestarian yang pada mulanya hanya mempertimbangkan bangunan semata lambat laun menuntut adanya usaha yang lebih. Sehingga perkembangan lingkup / cakupan konservasi menjadi sangat kompleks, yaitu :



Gambar IV : Diagram Lingkup Pelestarian

Sumber : Prop. Ir. Eko Budiarto : *Konservasi Bangunan Bersejarah di Surakarta*

Melihat dari diagram cakupan pelestarian di atas, maka nampak bahwa pelestarian bangunan arsitektur termasuk dalam pelestarian lingkungan binaan, yang berarti jika ditinjau lagi komponen intinya adalah komponen Non-Hayati (kebendaan). Menurut Shankland (1975) komponen kebendaan tersebut dapat dibedakan atas :

1. Desa & Kota Kecil Bersejarah, yaitu pelestariannya harus mempertimbangkan perubahan alamiah yang terjadi (pertambahan penduduk), namun tetap mengendalikan tingkat perubahan secara cermat, teliti, terinci, serta memper timbangkan kaidah pelestarian yang ada.
2. Kawasan Bersejarah dalam Kota Besar, maka pelestarian yang dilakukan berdasar pada kebijakan untuk memberikan keseimbangan prioritas antar pelestarian itu sendiri dengan pembangunan.
3. Kota Bersejarah, yaitu bercirikan permasalahan khusus yang menjadikan kondisi masa lampau mendominasi masa kini. Sehingga pelestarian yang dilakukan benar benar akan memasuki setiap aspek yang ada di kota tsb.
4. Kelompok Bangunan Bersejarah, pelestarian yang dilakukan harus diimbangi dengan penanganan wisatawan secara cermat agar tidak merusak nilai sejarah. Hal ini disebabkan daya tarik yang dimiliki objek sangat besar.

Sedangkan jika melihat lingkup konservasi dalam suatu kota, maka obyek dan lingkup pelestarian dapat digolongkan ke dalam beberapa luasan, yaitu :

1. Satuan Areal, yaitu berwujud sub wilayah kota,
2. Satuan Pandangan / View, yaitu berupa aspek visual pada bagian kota yang dapat memberi bayangan mental (image), antara lain : -Path, -Edges, -Node, -District, dan -Landmark.
3. Satuan Fisik, yaitu berwujud bangunan, sederetan bangunan, bahkan unsur bangunan, struktur, ornament, dsb.

Dari gambaran pembahasan lingkup / cakupan pelestarian di atas, nampak bahwa pelestarian mencakup segala aspek termasuk Lingkungan Binaan (arsitektur) yang juga merupakan elemen inti pelestarian yaitu elemen Kebendaan, khususnya Kelompok Bangunan bersejarah.

II.1.2.3. Kegiatan & Tingkat Perubahan

Menurut *James Marston Fitch*, dalam bukunya "*Historic Preservation : Curatorial Management of the Built Word, 1982*" berdasarkan skala penyelesaian dan teknik usaha mempertahankan komponen kebendaan dari Lingkungan Binaan dapat digolongkan menjadi 7 tingkatan, yaitu :

1. Pengawetan (Preservation) yaitu mempertahankan bangunan seperti adanya saat akan diawetkan. Kegiatan ini paling sederhana dengan tujuan tidak merubah bentuk lagi pada masa mendatang, pengawetan dilakukan dengan alat bantu spt, zat pengawet, teknologi, dsb. Contoh : Rumah FDR di Hyde Park, NY, Peristirahatan kerajaan Inggris, dan Istana Wavel di Warsawa, Polandia.
2. Pemugaran (Restoration) yaitu pengembalian warisan budaya ke kondisi bentuk awal perkembangan morfologinya, kegiatan ini lebih radikal dari pengawetan. Contohnya Pemugaran Candi Borobudur, dan Candi Prambanan di Yogyakarta.
3. Penguatan (Consolidation) yaitu usaha mempertahankan bentuk dan bangun warisan budaya dengan menggunakan alat bantu kebendaan. Contoh kegiatan : Dengan pengasapan untuk melawan rayap pada Istana Kerajaan di Honolulu, Pembersihan batu Gereja Notre Dame di Paris, Pengeringan kayu pada Vasa Warship di Stockholm, serta Penyisipan pondasi baru Katedral York Minster di Inggris.
4. Penataan Ulang (Reconstitition) yaitu menyelamatkan bangunan yang runtuh melalui penyusunan kembali elemen bangunan tersebut satu persatu, baik pada area lama maupun pada area baru. Contoh Katedral Antigua di Guetemala, Jembatan Santa

Trinita di Firenze, Old State Capitol di Springfield Illinois, serta Desa Old Bethpage & London Bridge di Danau Havasu Arizona.

5. Pemakaian Baru (Adaptive Re-Use) yaitu kegiatan memanfaatkan kembali bangunan lama untuk fungsi baru. Kegiatan ini banyak didasari pertimbangan ekonomi untuk fungsi baru agar menguntungkan. Contoh : Castello Sforzesco di Milan, dan Old City Hall di Boston.
6. Pembangunan Ulang (Reonstruction) yaitu membangun kembali bangunan yang sudah hilang, kegiatan ini adalah yang paling radikal serta beresiko tinggi. Contoh : Royal Palace di Warsawa, Governor's Place and House of Burgesses di Williamsburg, Stoa of Attalos di Athena, serta Iwo Treasure Houses di Japan.
7. Pembuatan Kembaran (Replication) yaitu penciptaan yang meniru secara utuh warisan budaya yang masih ada, dalam arsitektur merupakan konstruksi baru yang merupakan tiruan yang utuh dari warisan budaya yang ada. Pembuatan kembaran diperlukan pada situasi tertentu, misalnya hasil kembaran ditempatkan pada museum terbuka (open air) sebagai pengganti yang asli karena tidak memungkinkan bagi yang asli untuk ditempatkan pada ruang terbuka. Contoh : Plymoth Plantation di Massachussetts dan Museum getty di Malibu.

Dilihat dari ke 7 tingkatan tersebut di atas, dari tingkat pelestarian yang terendah (tingkat kesulitan dan resikonya) hingga yang tertinggi, nampak untuk pelestarian bangunan yang paling fleksibel adalah adaptive re-use, sebab selain makna pelestarian tercapai, juga dimungkinkan bagi peningkatan fungsi dan manfaat yang lebih besar untuk menunjang kelangsungan bangunan.

II.1.3. Dasar Kebijakan Pelestarian

II.1.3.1. Gerakan Kegiatan Pelestarian

Di dalam kegiatan pelestarian, dikenal 2 macam gerakan, yaitu :

1. Gerakan Pelestarian Kebendaan, yaitu umumnya dilaksanakan oleh para arsitek, pakar sejarah arsitektur, perencana kota, pakar geologi, atau penulis.
2. Gerakan Pelestarian Kemasyarakatan, yaitu melibatkan para pakar ilmu sosial, bahkan para arsitek juga, perencana kota, pekerja sosial, kelompok swadaya masyarakat, atau tokoh politik.

Pada akhir akhir ini kedua gerakan pelestarian tersebut berjalan secara bersama sama, sebab gerakan kemasyarakatan yang dilakukanpun bertujuan untuk pelestarian kebendaan.

II.1.3.2. Konsep Pelestarian

Konsep pelestarian yang berkembang hingga saat ini, berawal sebatas pada pelestarian kebendaan, yang lebih sempit lagi yaitu bangunan. Menurut Jacques (1979) konsep pelestarian pada awalnya cenderung hanya melestarikan (preserve) bangunan sebagai suatu museum, namun saat ini telah mengalami perkembangan dari tahun ke tahun. Sedangkan menurut Mimura (1980), konsep pelestarian masa kini tidak hanya memperhatikan bangunan yang memiliki nilai sejarah saja, melainkan mempersoalkan juga berbagai nilai kemasyarakatan seperti bentang kota yang akrab, tata cara perumahan tradisional maupun kerakyatan, kegiatan kemasyarakatan, dan memelihara kebersihan lingkungan, pesta adat, keagamaan dan kebudayaan.

Menurut *Papageorgiou, A. 1971. dalam bukunya Change & Continuity : Preservation in City Planning*. Konsep pelestarian lebih menekankan obyek pelestariannya pada usaha integrasi antar lama dan baru di pusat urban bersejarah. Dalam hal ini konsep pelestarian merupakan alat untuk perencanaan dan perancangan kota (skala Urban), dengan 3 buah konsep yang terdiri atas :

1. Pemeliharaan Monumen, konsep ini berlangsung sejak tumbuhnya sejarah arsitektur, dengan cara mempertahankan monumen bersejarah.
2. Peremajaan Perkotaan, merupakan konsep yang masih muda, dengan tujuan menjamin perencanaan kota dilaksanakan sesuai dengan hasil penelitian.
3. Perbaikan Perkotaan, merupakan konsep pelestarian yang sekaligus konsep perencanaan kota dengan kompleksitas yang sangat tinggi.

Dengan demikian konsep pelestarian menentukan sekali terhadap perencanaan kota, atau kegiatan pelestarian akan memberikan pengaruh terhadap arsitektur kota.

II.1.3.3. Proses Rencana Pelestarian

Proses rencana pelestarian ini mengandung tahapan-tahapan yang harus dilalui sebagai rangkaian panjang proses pelestarian yang mencakup permasalahan yang sangat luas. Adapun tahapan proses perencanaan pelestarian adalah :

1. Tahap I : Inventarisasi dan Pengumpulan Data,
2. Tahap II : Penyusunan / Pengolahan Data dan Analisa
3. Tahap III : Pengkajian Makna Kultural
4. Tahap IV : Penentuan Prioritas dan Peringkat
5. Tahap V : Perumusan Kebijakan Pelestarian

6. Tahap VI : Strategi untuk Implementasi
7. Tahap VII : Program dan Perencanaan
8. Tahap VIII : Pembiayaan dan Pelaksanaan di Lapangan

II.2. INDUSTRI KERAJINAN

II.2.1. Pengertian & Batasan

II.2.1.1. Pengertian

Dalam pembicaraan sehari-hari, industri kerajinan tidak akan terlepas dari produk cinderamata dan souvenir. Untuk itu dapat dijelaskan definisinya, yaitu :

Industri : Kegiatan ekonomi yang mengolah bahan mentah, bahan baku, bahan setengah jadi dan atau barang jadi menjadi barang yang lebih tinggi untuk penggunaannya termasuk rancang bangun dan rekayasa industri. (*ps 1 btr 2 UU no 5 th 84*)

Souvenir: Produk yang diterima dari orang lain dibeli atau dikumpulkan atau untuk disimpan guna mengenang sesuatu peristiwa / kejadian / momentum / tempat tertentu.

Cinderamata : Produk produk atau komoditi yang dibuat sedemikian rupa sehingga mempunyai fungsi dan juga dapat merupakan miniatur benda atau binatang tertentu dengan maksud dapat diberikan kepada orang lain untuk hadiah / kenangan.

Kerajinan : Segala kegiatan dalam bidang perindustrian (teknologi) yang sebagian atau seluruhnya dengan tangan.

Produk yang diolah secara tradisional dan dikerjakan oleh tangan terampil (yang bernilai seni) yang semula dimaksudkan untuk tujuan religius dan memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari.

Suatu kegiatan manusia untuk menciptakan suatu barang (barang/alat) melalui keterampilan tangan atas dasar pemakaian untuk membantu meringankan bebannya (*Monografi daerah Bali, Team Penyusun 1976-1977*).

II.2.1.2. Batasan

Berdasarkan data dari ITC (International Trade Centre) bahwa trend perdagangan eksport import yang dikategorikan barang Gift & Souvenir adalah :

- | | |
|--------------------------|---------------------------------|
| 1. Wacht & Clock | 5. Gold Silver Ware & Jewellery |
| 2. Imitation Jewellery | 6. Porcelent House Were |
| 3. Toys & Sporting Goods | 7. Travel Goods Handbag |
| 4. Ceramic Ornament | |

II.2.2. Pola Pengembangan Kerajinan di DIY

II.2.2.1. Pembangunan Industri Kerajinan di DIY

Pembangunan industri di Prop. DIY berpedoman pada prioritas Pembangunan Industri Nasional dan Pola Dasar Pembangunan Daerah Instimewa Yogyakarta. Salah satu prioritas pembangunan industri nasional pada Pelita V adalah Pengembangan Industri Kecil. Dan dalam Pola dasar pembangunan DIY dicantumkan 5 sasaran pembangunan, yg antara lain : Memantapkan Yogyakarta sebagai pusat industri Kerajinan. Dengan berlandaskan pada kebijakan di atas, maka disusun Rencana Pembangunan Lima Tahun Sektor Industri yang prioritas pengembangan industri dititik beratkan antara lain pada : Pengembangan ekspor hasil industri & Pengembangan industri kecil / kerajinan. Sedangkan program kerja tahun 1990 / 1991 yang direalisasikan adalah : -Peningkatan upaya penentuan tata guna lahan termasuk kawasan/zona industri, -Peningkatan upaya pengembangan industri kerajinan yang mendukung pariwisata, -Peningkatan pembinaan sentra industri kecil dan kopinkra. Sesuai dengan potensi yang ada, maka pembinaan dan pengembangan industri di DIY dititik beratkan pada industri kecil / kerajinan khususnya melalui sentra sentra dan keterkaitan. (Sumber: Laporan Tahunan Kanwil Perindustrian, 1994).

II.2.2.2. Pola Operasional Pengembangan

Pola operasioal pengembangan industri kerajinan di Yogyakarta salah satunya melalui Departemen Perindustrian yang realisasinya dengan pengadaan proyek Bimbingan dan Pengembangan Industri Kecil (BIPIK). Sedangkan dalam pelaksanaan proyek terdiri dari Proyek Pusat Pengembangan Industri Kecil (PPIK) yang merupakan lembaga penyuluhan dan pembinaan langsung kepada pengusaha / pengrajin di DIY. Adapun secara operasionalnya, aparat PPIK i.a :

1. Pusat Pelayanan Teknologi (PPT) yaitu berfungsi memberikan pengenalan terhadap peralatan baru untuk berproduksi yang lebih efisien dan mengenal kan teknologi maju kepada para pengrajin.

2. Pusat Pelayanan Promosi (PPP), yaitu berperan dalam memberikan bantuan promosi barang produk kerajinan dan mengusahakan kontak dagang. Selain itu memberikan informasi timbal balik dari masyarakat konsumen kepada produsen.
3. Pusat Pelayanan Bahan Baku (PPBB) yaitu membantu penyediaan dan pengadaan bahan baku serta bahan pembantu lainnya pada sentra industri, serta membantu pengelolaan bahan tersebut berdasarkan pola produksi jenis tsb.
4. Operasional Sektoral, yaitu mengadakan kontak dengan para pengusaha atau pengrajin dalam wilayah pembinaannya, terutama dalam sentra tertentu dan juga merealisasikan bantuan dalam bentuk peralatan maupun bahan baku.
5. Proyek LIK (Lingkungan Industri Kecil) yaitu sebagai sarana produksi, pembiayaan dan pemasaran industri kecil / kerajinan secara terpadu & berkesinambungan, serta memperbaiki arah perkembangan industri kecil kerajinan melalui jenis industri yang masuk dalam LIK di wilayah DIY.

Selain melalui departemen Perindustrian, pola operasional pengembangan lainnya adalah melalui departemen Perdagangan dan Koperasi. Secara garis besar adalah membantu operasional pemasaran produk kerajinan di DIY, realisasinya adalah :

1. Pameran Dagang Tetap, yaitu sebagai wadah tetap yang berfungsi : -Wadah promosi barang dan jasa, -Wadah adaptasi komoditi dan pengawasan mutu barang, -Area partisipasi perusahaan nasional untuk peningkatan produksi serta mutu.
2. Bantuan Kontak Dagang Ekspor, yaitu membantu kontak dagang ekspor melalui Badan Pengembangan Ekspor Nasional serta perwakilannya di luar negeri.

II.2.2.3. Wadah Pengembangan yang ada

Wadah pengembangan yang ada bagi kegiatan pembuatan, promosi, dan pemasaran kerajinan industri di DIY adalah :

1. Lingkungan Industri Kecil (LIK), yaitu sebagai area produksi kerajinan, tapi kurang mencapai sasaran sebab hanya 20 % yang memproduksi, serta tempat pemasaran, namun faktor lokasi yang sangat menghambat pencapaian dari konsumen lokal maupun asing.
2. Pusat Pelayanan Promosi, merupakan perangkat dari PPIK termasuk organisasi baru yang beroperasi tahun 1982. Sifat pelayanannya terutama ditujukan terhadap intern pengrajin sedangkan fasilitas publik yang ada menumpang pada fasilitas "Art & Craft Centre" di Ambarukmo Hotel.

3. Proyek Pameran Dagang Tetap, yang berlokasi di Kanwil perdagangan. Luas lantai yang dimiliki saat ini kurang mencukupi untuk seluruh jenis kerajinan, dengan luas sekitar 438 m² hanya lingkup kota Yogyakarta yang terwadahi.

Dari kondisi pengembangan dan pembangunan industri kerajinan di DIY, nampak sekali bahwa usaha yang dilakukan masih baru sifatnya, sementara potensinya yang begitu besar. Dan masalah yang utama nampaknya adalah belum tersedianya wadah penampung bagi promosi dan pemasaran produk kerajinan tersebut.

II.2.2.4. Permasalahan Industri Kerajinan di DIY

Permasalahan mengenai perkembangan Industri Kerajinan di Yogyakarta dapat ditinjau dari beberapa aspek, antara lain :

1. Aspek Pemasaran, antara lain : -Keberadaan lokasi para pengrajin dan konsumen potensial yang berjauhan, menyebabkan ketergantungan terhadap perantara, -Timbulnya persaingan sengit, -Tidak mengetahui selera konsumen dan teknik pemasaran, -Besarnya biaya promosi yang tidak terjangkau, -Kaitan dengan sektor wisata yang dikelola oleh pemandu wisata sehingga menimbulkan dampak negatif terhadap kebijakan harga.
2. Aspek Permodalan, antara lain : -Keterbatasan modal kerja yang diakibatkan kurang mampunya mengelola modal dan kondisi ekonomi, -Belum dimanfaatkan jasa kredit pemerintah karena keseganan dalam persyaratan.
3. Aspek Bahan Baku, antara lain : -Bahan baku umumnya bersifat musiman, sedangkan sumbernya semakin menipis dan sering dikuasai pedagang perantara, -Permintaan bahan baku yang tidak sesuai dengan permintaan pengrajin, -Penyimpanan yang tidak sempurna.
4. Aspek Manajemen dan Organisasi, antara lain : -Kurangnya kesadaran berorganisasi sehingga timbul persaingan yang kuat dan yang lemah, -Kurang memahami arti pentingnya usaha bersama, berkoperasi, dsb, -Sikap mental yang tertutup serta kurang partisipasinya dalam usaha memajukan usahanya
5. Aspek Teknologi, antara lain : -Penguasaan teknik produksi yang kurang, sehingga dasar keterampilannya kurang, -Peralatan produksi yang sangat sederhana dan tradisional bahkan terkadang kurang memadai, -Kurangnya kontrol kualitas produk mengakibatkan menurunnya konsumen.



Disamping permasalahan di atas, permasalahan utamanya adalah belum ditetapkannya wilayah peruntukan industri di propensi DIY, serta masalah promosi / pemasaran yang belum memiliki wadah yang tetap. Selama ini kegiatan promosi / penjualan mengikuti pada kegiatan pameran umum, seperti sekaten, pameran pembangunan, dsb dan tempat pelaksanaan pameranpun belum ada, walaupun dilaksanakan di gedung seperti Gedung Wanitatama, Gedung Purna Budaya, dsb tempat tempat itu sangat tidak representatif.

II.2.3. Potensi Industri Kerajinan di DIY

II.2.3.1. Ragam Industri Kerajinan di DIY

Yogyakarta yang sangat banyak memiliki potensi seni dan budaya, antara lain dilihat kenyataannya bahwa banyak terdapat para seniman sebagai penghasil produk seni. Di antara produk tersebut adalah kerajinan, dengan jenis dan lokasi kerajinan antara lain :

1. Kerajinan Perak, merupakan kerajinan yang sangat terkenal khususnya perak Kota Gede. Sifat kerajinan umumnya industri rumah tangga (home industri) yang sekaligus menyediakan show room bagi pemasarannya. Hasil kerajinan antara lain : perhiasan, assesories, elemen dekoratif, hiasan furniture, peralatan rumah tangga, dsb.
2. Kerajinan Tatah Sungging, merupakan kerajinan warisan leluhur secara turun menurun. Jenis produksinya antara lain : berbagai jenis wayang kulit, aneka seni ukir dari kulit, bahkan ukiran di kulit binatang.
3. Kerajinan Bambu, Di DIY banyak dihasilkan di daerah Sleman khususnya desa Malangan dan Moyudan, juga daerah Gunung Kidul yaitu desa Melikan dan Randu Kuning. Kerajinan ini masih sangat tradisional dengan peralatan sangat sederhana merupakan industri rumah tangga. Hasil dari kerajinan ini antara lain : Kap Lampu, Kipas, Hiasan Dekoratif, dsb.
4. Kerajinan Gerabah, kerajinan ini pada awalnya hanyalah industri untuk memenuhi kebutuhan sehari hari, seperti kuali, kendi, gentong, peralatan dapur, dsb. Namun saat ini sudah berkembang ke arah kebutuhan dekoratif, seperti pot bunga, gentong ukir, dsb. Industri ini banyak terdapat di daerah Bantul.
5. Kerajinan Anyaman Mendong / Pandan, merupakan kerajinan untuk memenuhi kebutuhan rumah tangga, namun saat ini telah disentuh unsur seni seperti tikar hias, tas, dompet, topi, dsb yang berbentuk anyaman. Kerajinan ini banyak dihasilkan di daerah Bantul, Sleman, dan Kulon progo.

6. Kerajinan Batik, merupakan kerajinan yang sangat identik dengan Yogyakarta, pada awalnya kegiatan membatik hanyalah kegiatan di lingkungan keraton namun saat ini telah meluas menjadi kerajinan rakyat. Bahkan saat ini banyak dijumpai hasil karya batik yang dipadukan dengan karya seni lukis.
7. Kerajinan Kulit, kerajinan ini terus berkembang baik mutu maupun desainnya berbagai jenis kerajinan kulit dapat dipadukan dengan bambu, logam, dsb. Kerajinan ini banyak dihasilkan di daerah Gunung Kidul, Kodya Yogyakarta (Wirobrajan) dan Bantul (Mandingan) dengan hasil produksi, antara lain : tas, sepatu, dompet, jaket, assesories, dsb.
8. Kerajinan Ukir kayu / Topeng, kerajinan ini selalu berkembang mengikuti zaman, artinya bentuk benuk yang dihasilkan selalu bervariasi. Kerajinan yang dihasilkan antara lain : Ukiran perabot rumah tangga, meja, kursi, kap lampu, almari, relief lukisan, topeng kayu, aneka patung, dsb. Daerah peng- hasil kerajinan ini adalah daerah Gunung Kidul dan sekitarnya.
9. Kerajinan Logam, kerajinan ini selain perak adalah kuningan, tembaga, dan aluminium. Banyak ditemukan di Bantul dan Sleman.
10. Garmen, merupakan kerajinan yang selalu berkembang seperti halnya kerajinan ukiran. Namun kerajinan garmen lebih cerah prospeknya sebab merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia. Kerajinan ini di Yogyakarta tumbuh menjamur dengan karakteristik dan ciri sendiri sendiri.

II.2.3.2. Sentra Industri Kerajinan di DIY

Potensi kerajinan di DIY sesuai dengan Kebijakan Industri Nasional, dapat dibedakan dalam 4 kelompok industri sbg dasar pembinaan dan pengembangannya, yaitu :

1. Industri Kimia Dasar (KD)
2. Industri Mesin & Logam Dasar (IMLD)
3. Aneka Industri (AI)
4. Industri Kecil (IK)

Dari ke 4 kelompok tersebut, potensi terbesar di DIY adalah Industri Kecil (IK), yaitu dari 76.600 unit usaha pada tahun 1994, 76.489 unit diantaranya adalah Industri Kerajinan atau sekitar 99,75 %. Selebihnya Aneka Industri 95 unit usaha, Industri Kimia Dasar 6 unit usaha, dan Industri Mesin & Logam Dasar sebanyak 10 unit usaha. Dari data di atas dapat diperinci berdasar lokasinya, yaitu :

Tabel XIII : Penyebaran Potensi Industri di DIY tahun 1994.

No	Kel. Industri	Kodya	Bantul	K.Progo	G.Kidul	Sleman	Jumlah
1	IKD	0	2	0	3	1	6
2	IMLD	3	1	0	0	6	10
3	AI	43	10	1	2	39	95
4	IK	5.259	17.343	20.625	18.893	14.369	76.485
	Jumlah	5.305	17.356	20.626	18.898	14.415	76.600

Sumber : Laporan Tahunan Kanwil Perindustrian DIY tahun 1994.

Dengan potensi jumlah industri kerajinan di atas, maka sumbangan sektor industri ini pada PDRB Prop. Yogya menempati urutan ke 3 setelah Sektor Pertanian & Perdagangan.

Selain potensi berdasarkan hasil / jenis kegiatan Industri di DIY, maka berdasarkan perkembangan sentra industri kecil terdapat 259 sentra industri yang tersebar di 5 datu II,

Tabel XIV : Perkembangan Sentra Industri di DIY tahun 1994

No	Datu II	Tahun	
		1993	1994
1	Kodya Yogyakarta	29 sentra	29 sentra
2	Kab. Bantul	61 sentra	65 sentra
3	Kab. Kulon Progo	67 sentra	69 sentra
4	Kab. Gunung Kidul	52 sentra	52 sentra
5	Kab. Sleman	44 sentra	44 sentra
	JUMLAH	253 sentra	259 sentra

Tabel XV : Perkembangan Cabang Industri di DIY tahun 1994

No	Datu II	Tahun	
		1993	1994
1	Cabang Industri Pangan	71 sentra	73 sentra
2	Cabang Industri Sandang & Kulit	39 sentra	39 sentra
3	Cabang Industri Kimia & Bahan Bangunan	68 sentra	70 sentra
4	Cabang Industri Kerajinan & Umum	59 sentra	61 sentra
5	Cabang Industri Logam	16 sentra	16 sentra
	JUMLAH	253 sentra	259 sentra

Dan jika dilihat dari data di atas maka :

1. Terdapat 4 kelompok sektor industri yang sebagian besar potensinya berada pada sektor industri kecil (kerajinan).
2. Terdapat 259 sentra industri yang tersebar di 5 datu II dengan 76.000 unit usaha.
3. Terbagi dalam 5 cabang industri yang masing masing memiliki persentase masing masing berdasar kebutuhan hasil produksinya.
4. Sumbangan sektor industri kerajinan kecil yang cukup besar terhadap PDRB yaitu menduduki peringkat kedua setelah pertanian dan perdagangan.

Selain potensi jumlah sentra industri dengan ribuan unit usahanya, potensi lainnya adalah pembinaan dgn pembentukan Koperasi Industri Kecil & Kerajinan (Kopinkra), datanya :

Tabel XVI : Perkembangan Kopinkra di DIY tahun 1994

No	Cabang Industri	Daerah					Jml
		Kodya	Bantul	Progo	Kidul	Slm	
1	Pengolahan Pangan	1	4	4	5	9	23
2	Sandang & Kulit	10	4	2	-	2	18
3	Kimia & B. Bangunan	1	4	7	1	6	19
4	Kerajinan & Umum	4	7	2	5	6	24
5	Industri Logam	1	3	1	2	2	9
	JUMLAH	17	22	16	13	25	93

Sumber : Laporan Tahunan Kamwil Perindustrian tahun 1994

II.2.4. Industri Kerajinan di Kampung Taman

Kawasan Kampung Taman menyimpan potensi seni dan kerajinan kecil yang besar, hal itu lebih didukung oleh banyaknya kunjungan wisatawan ke kawasan tsb. Dari data yang ada dapat diuraikan industri kerajinan di kawasan Kampung Taman, sbb :

1. Jenis usaha kerajinan imitasi 6 pengrajin
2. Jenis usaha batik 32 pengrajin
3. Jenis usaha batik lukis 1 pengrajin
4. Jenis usaha batik tulis 2 pengrajin
5. Jenis usaha batik cap 4 pengrajin
6. Jenis usaha Kayu 4 pengrajin
7. Jenis usaha pigura 5 pengrajin
8. Jenis usaha Permainan anak 1 pengrajin
9. Jenis usaha Rancak Gamelan 1 pengrajin
10. Jenis usaha Kaligrafi 1 pengrajin
11. Jenis usaha Tatah Sungging 6 pengrajin
12. Jenis usaha Tas 2 pengrajin
13. Jenis usaha Kipas 1 pengrajin
14. Jenis usaha Keramik 1 pengrajin
15. Jenis usaha Kulit 4 pengrajin
16. Jenis usaha Ukir 1 pengrajin
17. Jenis usaha Kaos 1 pengrajin
18. Jenis usaha Boneka 1 pengrajin
19. Jenis usaha Rotan 1 pengrajin

Jumlah 75 pengrajin

Sumber : *Proyek Kamwil Perindustrian DIY, Kodya Yogyakarta Kec. Kraton.*

Dari data di atas lebih ditekankan pada macam/jenis usaha kerajinan yang ada di kawasan Kampung Taman. Sedangkan data Monografi Kelurahan Patehan Juni 1995 menyebutkan :

1. Industri Kerajinan Sedang	4 buah
2. Industri Kerajinan Kecil	85 buah
3. Industri Rumah Tangga	46 buah
Jumlah	135 buah.

II.3. PAMERAN (Exhibition)

II.3.1. Batasan Pameran

II.3.1.1. Pengertian

Pameran adalah sebuah kegiatan yang termasuk dalam kegiatan sebuah museum. Sebab dalam pengertian museum terdapat kegiatan pameran ini, yaitu :

Suatu badan tetap yang diusahakan untuk kepentingan umum, dengan tujuan memelihara, menyelidiki, memperbanyak, dan memamerkan kepada khalayak ramai guna penikmatan dan pendidikan, kumpulan obyek dan barang seni, sejarah, ilmiah, dan teknologi, kebun raya, kebun binatang, akuarium, perpustakaan, dan lembaga arsip yang memiliki ruang yang tetap akan dianggap museum (sumber : ICOM, International of Museum). Sedangkan pengertian lain yang lebih jelas adalah sesuai dengan SK Mendikbud No. 093/0/1973 yang menegaskan :

Museum adalah lembaga yang menyelenggarakan pengumpulan (collecting), pengawetan (preservation), penyajian (exhibition), perawatan (recording), penerbitan hasil penelitian dan pemberian bimbingan edukatif dan kulturil tentang benda yang bernilai budaya dan ilmiah.

Namun untuk Gedung Pamer sendiri merupakan lingkup kecil dari kegiatan museum tersebut, yaitu hanya melaksanakan pengumpulan dan penyajian dengan maksud promosi / menawarkan kepada masyarakat (profit oriented).

II.3.1.2. Fungsi & Kegiatan Terwadahi

Fungsi dan kegiatan utama dari gedung pameran kerajinan adalah melaksanakan kegiatan pameran, promosi dan penjualan secara tetap dan periodik, yaitu dengan :

1. Memberikan tempat (secara fisik) yang khusus dan permanen bagi hasil industri kerajinan, yaitu dibedakan atas :

- Di Dalam Bangunan, bagi tempat pameran barang kerajinan (serta penjualan pada kegiatan pameran tetap). Yang mampu menampung / mewadahi bagi 5 cabang industri, sebagai produk andalan.
 - Di Luar / Sekitar Bangunan, bagi tempat promosi dan penjualan pada kegiatan pameran periodik. Yaitu mampu menampung bagi 93 Kopinkra (setara dengan 259 sentra) yang ada di DIY.
2. Menampung (wadah) hasil hasil kerajinan pada satu wadah yang terpadu
 - Penyediaan tempat dan lay out yang disesuaikan kebutuhan barang.
 - Penyediaan fasilitas dan sarana penunjang/pendukung kegiatan, seperti tata lampu, pencahayaan, tata suara, dan pengkondisian udara.
 - Pengaturan pola sirkulasi dan organisasi ruang bagi kegiatan pameran.
 3. Memperkenalkan (pamer) hasil hasil industri kerajinan dari berbagai jenis.
 - Kerajinan Kulit
 - Kerajinan Batik & Garmen
 - Kerajinan Kayu & Rotan
 - Kerajinan Logam
 - Kerajinan Keramik
 - Kerajinan Patung
 4. Menawarkan (promosi) keunggulan dan keindahan hasil kerajinan
 - Penyediaan fasilitas tempat memasang poster & iklan
 - Sarana pusat informasi dan bursa kerajinan
 - Kegiatan penunjang spt, rekreasi, hiburan, seni, pendidikan, & olah raga.
 - Penekanan pada karakter pusat kegiatan pameran, promosi, & penjualan.
 5. Sebagai tempat jual beli (transaksi/memasarkan) hasil industri kerajinan.
 - Penyediaan fasilitas kontak dagang pengunjung & pengrajin
 - Pusat informasi perkembangan barang & harga
 - Kegiatan pendukung spt, kantin, art shop, gallery, boutique, dsb.

Sedangkan kegiatan yang pendukung fungsi dan kegiatan terwadahi pada gedung pameran industri kerajinan adalah : -Kegiatan yang memberi nilai tambah pada hasil kerajinan, seperti kegiatan seni, hiburan, rekreasi, pendidikan, wisata, jual beli, dan bisnis (!). Dan yang terpenting lagi latar belakang kegiatan pariwisata dan perekonomian (pengrajin kerajinan) dapat saling menunjang satu dengan yang lain.

II.3.2. Kebutuhan Ruang Pamer Kerajinan di DIY

II.3.2.1. Rencana Wadah Kegiatan Pameran

Gedung Pameran Industri Kerajinan DIY ini akan dikelola di bawah wewenang pemerintah, yaitu Kanwil Perdagangan Prop. DIY. Dan sebagaimana lazimnya, dalam hal dana perawatan dan pemeliharaan fasilitas diasumsikan akan diperbantukan sektor swasta sebagai pengelola operasional. Sedangkan lingkup / cakupan kegiatan direncanakan mampu menampung berbagai macam hasil kerajinan yang dipresentasikan / ditampilkan secara profesional *bertaraf Nasional*.

Kegiatan terpenting selain pameran, promosi dan penjualan produk industri kerajinan adalah terbinanya hubungan yang baik antara wisatawan/masyarakat pemakai hasil kerajinan dengan pengrajin sebagai produsen barang kerajinannya. Terlebih lagi pada kawasan Kampung Taman banyak terdapat pengrajin.

Secara fisik dan arsitektural akan tetap mempertahankan nilai sejarah dan budaya kawasan dan bangunan. Tetapi untuk mendukung tuntutan kegiatan bisnis dan ekonomis yang tinggi, maka akan dikembangkan dan dilengkapi dgn kegiatan penunjang, yaitu :

1. Kegiatan Jual Beli : Art Shop, Gallery, Boutique, Sanggar seni & Kerajinan, dll
2. Kegiatan Promosi : Paket wisata, dll
3. Kegiatan Rekreasi : Taman bermain, Kantin, Pusat jajanan, Plaza, dsb.
4. Kegiatan Pendidikan : Arsitektur Bangunan, Kawasan Tamansari, Keraton, dsb.
5. Kegiatan Hiburan : Tempat pentas seni, Pasar Burung, Taman, dll

Sedangkan kegiatan utama yaitu Pameran Industri Kerajinan, kegiatan yg diselenggarakan dapat dibedakan atas dua kegiatan :

1. Kegiatan tetap, yaitu mengambil lokasi di dalam bangunan dan menampilkan produk produk andalan.
2. Kegiatan temporer, yaitu dilaksanakan secara periodik berkala dengan tempat dilingkungan sekitar bangunan / halaman / plaza / pasar.

Dengan kondisi *rencana wadah kegiatan* di atas, maka Gedung Pameran Industri Kerajinan yang akan diwujudkan sangat menuntut perhitungan yang matang, yaitu : -Harus mempertahankan fisik, arsitektural, nilai sejarah, dan budaya bangunan Pulau Cemeti, sementara disisi lain -Menuntut sarana dan prasarana yang lengkap dengan tuntutan wadah yang bertaraf Nasional.

II.3.2.2. Kebutuhan (Urgensi) Ruang Pamer Kerajinan

Melihat mendesaknya penyediaan wadah bagi kegiatan promosi dan penjualan hasil industri kerajinan, maka kebutuhan Gedung Pameran khusus Industri Kerajinan nampaknya sudah sangat mendesak bagi Yogyakarta. Keadaan dan data yang ada selama ini menunjukkan, Gedung Seni dan Kerajinan di DIY hanya ada 4 buah, itupun dengan gedung yang masih multi fungsi seperti :

1. Bangsal Langembara Purna Budaya. Fungsi bangunan dapat untuk pameran seni, buku, ilmu pengetahuan, pentas kesenian, dsb. Dengan luas bangunan 18 x 18 m dan berlantai 2 maka sangat terbatas sekali ruang yang tersedia. Fasilitas penunjang pameran hanya lampu spot.
2. Gedung Bentara Budaya. Bangunan ini berfokus pada kegiatan tradisi dan kesenian rakyat, seperti pentas musik, tari, sastra, pameran kerajinan, dll. Luas bangunan 1 lantai dengan ukuran 9 x 18 m dilengkapi lampu spot.
3. Auditorium Karta Pustaka. Fungsi bangunan ini adalah penyelenggaraan pentas seni, musik, dan sebagainya. Bangunan terdiri dari 1 lantai dengan ukuran 18 x 25 meter. Namun tidak dilengkapi fasilitas penunjang pameran yang khusus.
4. Gedung Pameran Benteng Vredenburg. Bangunan ini mungkin yang paling baik kondisinya dibanding yang lainnya. Namun fungsi yang lebih utama dari bangunan ini adalah sebagai museum, dan untuk pameran lebih banyak disediakan di luar ruangan.

Dari kondisi gedung pameran di atas nampak sekali bahwa kondisi wadah yang ada sangat kurang representatif bagi penyelenggaraan kegiatan pameran, khususnya industri kerajinan apalagi yang bertaraf Nasional atau Internasional. Dan hal ini bertentangan dengan peran Yogyakarta yang bersifat nasional dalam seni dan budaya.

Sehingga dapat ditentukan / dirumuskan kebutuhan bagi ruang pameran pada umumnya maupun khususnya industri kerajinan (baik kekurangan kebutuhan ruang pameran maupun keperluan ruang pameran khusus industri kerajinan), yaitu :

1. Luasan kebutuhan wadah bagi industri kerajinan.
 - Dari tabel XVI (*Perkembangan Kopinkra di DIY*) diketahui terdapat 93 buah Kopinkra yang tersebar di 5 kabupaten/dati II dengan 5 cabang industri.
 - Dengan asumsi rata-rata (standart 3x3) diperlukan ruang pameran $3 \times 6 \text{ m} = 18 \text{ m}^2$ untuk tiap Kopinkra. Berarti diperlukan ruang pameran seluas $93 \times 18 = 1.674 \text{ m}^2$ untuk dapat mewakili sentra sentra kerajinan yang ada di DIY.
 - Barang kerajinan yang dipamerkan diasumsikan dengan besaran rata-rata.

2. Luasan wadah pameran yang tersedia

- Dari analisa gedung pameran yang ada di DIY sementara ini, belum ada satupun yang mampu menampung jumlah Kopinkra yang ada.

- Bangsal Purna Budaya = 18 x 18 m = 324 m²

- Gedung Bentara Budaya = 9 x 18 m = 162 m²

- Auditorium Karta Pustaka = 18 x 25 m = 450 m²

Jumlah = 936 m²

- Disamping luasan yang kurang, fasilitas yang ada sudah tidak refresentatif khususnya sarana penunjang baik kegiatan penunjang maupun fasilitas fisik
- Fungsi bangunan yang belum jelas spesifikasi peruntukannya.
- Jarak dan lokasi yang saling berjauhan, lokasi yang tidak strategis, serta tidak didukung oleh lingkungan sekitarnya.

3. Analisa kebutuhan ruang pameran.

- Data analisa di atas jelas bahwa kebutuhan ruang pameran bagi kerajinan Industri di DIY masih jauh dari mencukupi dan masih diperlukan $1.674 - 936 = 738 \text{ m}^2$. Itupun apabila pameran dilaksanakan di semua tempat serentak baru tercukupi tempatnya.

- Sehingga kebutuhan ruang pameran yang direncanakan untuk mewadahi aktifitas dan kegiatan adalah :

Ruang pameran indoor (18 m² x 5 data II) = 90 m²

Ruang pameran outdoor = 1.584 m²

Jumlah = 1.674 m²

Hal lain yang melandasi kebutuhan ruang pameran dan promosi kerajinan di DIY adalah :

“ Disamping masalah kekurangan dan keterbatasan luas wadah yang ada, saat ini memang untuk kota Yogyakarta belum memiliki tempat kegiatan pameran dan promosi yang permanen, refresentatif, dan mampu menampilkan ciri khas daerah Yogyakarta, sehingga walaupun nampak kebutuhan gedung ini sangat sepele, namun dampak dan keuntungannya / manfaatnya sangatlah besar dan hingga saat ini belum terpikirkan untuk pengadaannya.” (sumber : Wawancara dgn Bapak Ka.sub. Bina Program beserta Staff Kanwil Perindustrian, Prop. DIY.)

11.3.3. Tinjauan Sirkulasi

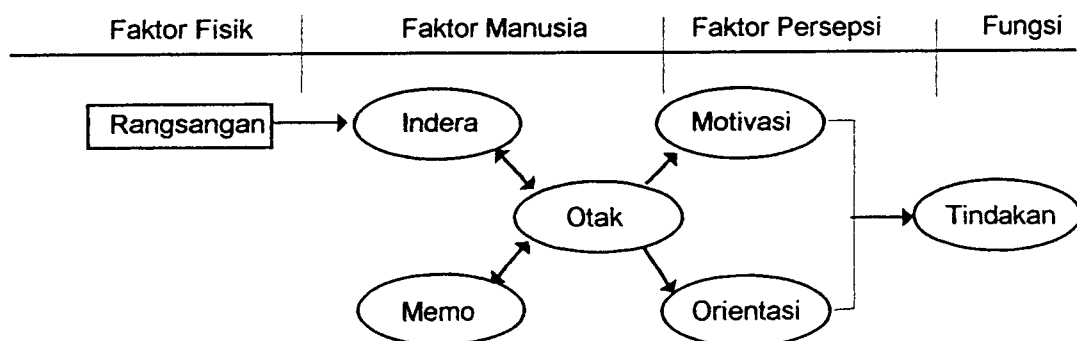
Kata sirkulasi berasal dari kata *circulate* yang berarti peredaran. Dalam arsitektur diterjemahkan sebagai tali pergerakan yang terlihat, yang menghubungkan ruang ruang suatu bangunan atau suatu deretan ruang ruang dalam atau luar secara bersama. Oleh karena itu dalam proses tersebut ada waktu yang berpindah, melalui suatu tahapan dan dari - ke ruang (*Francis D.K Ching, Arsitektur Bentuk Ruang dan Susunannya. Erlangga, Jakarta 1984*). Dalam prosesnya sirkulasi terlihat mengandung dua aktifitas, yaitu :

1. Faktor aliran atau gerak berpindah (flow), dan
2. Faktor pencapaian (accessibility) yaitu kemudahan dan kecepatan perpin- dahan.

Selain itu pola pola sirkulasi sangat dipengaruhi oleh orientasi, lingkungan fisik dan faktor manusia. Untuk faktor manusia ini (dalam lingkungan arsitektur) banyak berkaitan dengan proses fungsional dan psikologis. Maka dalam pembahasan sirkulasi akan mengacu pada pengertian sirkulasi sebagai proses fungsional dan beracuan pada masing masing komponen proses persepsi dalam arsitektur sebagai proses psikologis. Secara umum proses persepsi dalam sirkulasi (pergerakan) akan berhubungan dengan :

1. Bagaimana suatu jalur sirkulasi diterima dan berinteraksi sebagai wadah pergerakan ?
2. Bagaimana manusia mempercepat, memperlambat, memperpendek, dan memperpan- jang proses sirkulasi / pergerakannya ?

Untuk memperjelas keterkaitan sirkulasi dengan faktor faktor di atas, dapat digambarkan secara sistematis sbb ;



Gambar V : Diagram Hubungan Proses Sirkulasi.

Dihubungkan dengan proses perencanaan dan perancangan, pola dan ungkapan fisik perge rakan proses di atas akan dikaji antara : -Fisik Sirkulasi, -Faktor Manusia, - Faktor persepsi Faktor Fisik (interaksi dgn tata ruang, bentuk bangunan, struktur), serta Faktor Non Fisik (tingkat kepandaian, bentuk sosial, kebudayaan, dll).

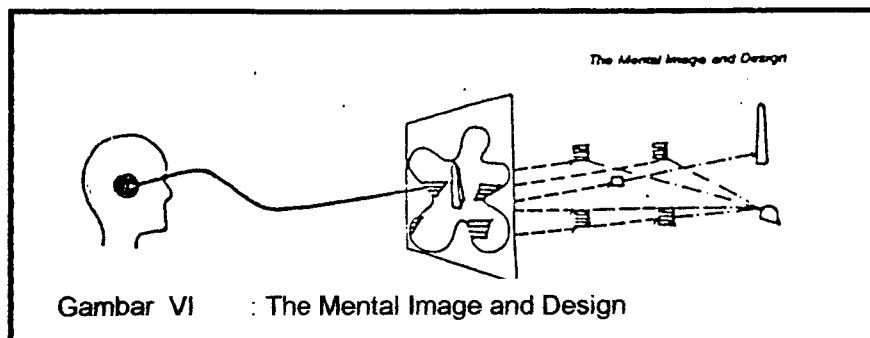
II.3.3.1. Proses Persepsi dalam Pergerakan

Dalam proses persepsi ini, seseorang akan dipengaruhi oleh faktor faktor sbb
 (*Robert G.H. Predicting The Meaning of Architecture, Design for Human Behavior, July 1973*):

1. **Meaning (Arti / Makna)**, Arti atau makna dari suatu obyek dapat diklasifikasikan menjadi dua bagian menurut arah dari arti atau makna itu diberikan. Yaitu :

- **Representative Meaning** (makna tampilan), yaitu terbagi lagi dalam : -
 Meaning, makna yang ada pada suatu obyek seperti yang terekspresikan dari bendanya, makna pragmatik (tata bahasa), icon (Brodhent, 1980), signifiers (C.Jenks, 1980). -Referencial Meaning, makna yang ada pada suatu obyek karena suatu proses fungsi (aktifitas), logika, aturan, pandangan hidup, konsep, dll. semantik (tata bahasa), symbol (brodbent 1980), Signifiers (C Jenks 1980).
- **Reponsive Meaning** (makna tanggapan), merupakan makna dari tanggapan si pengamat. Dimulai dari Affective Meaning (arti pengamatan), Evaluative Meaning (arti evaluasi) dan Prescriptive Meaning (arti kesimpulan).
- Selain itu terdapat satu macam makna lagi, yaitu makna yang terjadi pada suatu rangkaian susunan kata kata / kalimat. Sintaktik (semantik), dasar konsep dari Pattern Language (Christoper Alexander).

2. **Image (Bayangan)**. Image atau bayangan terjadi disebabkan oleh pengenalan pengenalan yang disimpan kuat dalam ingatannya. Menurut Kevin Lynch terdapat lima elemen bentuk yang menjadi acuan : -Node, -Path, -Edge, -District, -Landmark. Kemudian dalam model *A Theoritcal Framework* (*Charles Burnette, The Mental Image and Design, Design for Human Behaviour July 1973*), diperoleh hasil runtun pengenalan seperti yang digambarkan berikut :



Gambar VI : The Mental Image and Design

3. **Motivasi.** Hasrat , kehendak atau kemauan untuk bertindak, dalam kaitannya dengan tindakan pergerakan dapat diuraikan faktor faktor yang menjadi hasrat untuk bergerak seperti berikut (*Imam Setiadi, Culture Centre di Kemayoran, Tugas Akhir Jur. Arsitek tur UGM Yogyakarta 1980*). :



Gambar VII.a : Faktor Motivasi Sirlukasi.

- Faktor Pendorong (bergerak mempercepat) :
 - Menuju sesuatu yang memikat, nyaman, teduh, -Menuju suatu perubahan (tempat terbuka, suasana nyaman, bentuk dinamis.)
 - Menuju tempat yang suatu kontras, terang, aktual. -Menuju tempat keramaian orang atau kelompok kegiatan yang menarik.
- Faktor Pengarah (kecendrungan diikuti) : -
 - Bentuk struktural, alami, dan dikenal. -
 - Symbol, lambang, tanda, petunjuk, warna, skala. -Jalur yang dinamis dan ramai.
- Faktor yang merangsang beristirahat : -Terlihat keadaan tanpa tujuan, -Kepenatan yang sangat, -Kondisi yang nyaman (ada pemandangan, tempat berteduh, dll).
- Faktor Penghambat (memperlambat, berhenti) : -Lelah dalam pergerakan atau pengamatan, rasa monoton. -Rintangan fisik, ada suatu bahaya atau ada tuntutan.
- Faktor yang merangsang pergerakan horison-tal : -Perasaan lebih mudah, leluasa, bebas. -Pemilihan dan perubahan arah lebih banyak. -Pergerakan lebih aman dan stabil.
- Faktor yang merangsang pergerakan menu-run : -Rasa akan tersembunyi. -Sensasi mena kutkan dan petualangan.
- Faktor yang merangsang pergerakan naik : - Mendapat pengharapan dan kesan menggem-birakan. -Menimbulkan sensasi kekuatan.



Gambar VII.b : Faktor Motivasi Sirlukasi.

4. **Tindakan.** Tindakan merupakan hasil keputusan akhir dari rangkaian persepsi. Di sini terdapat dua macam bentuk tindakan yang terangkai dalam runtutan tahapan, yaitu :

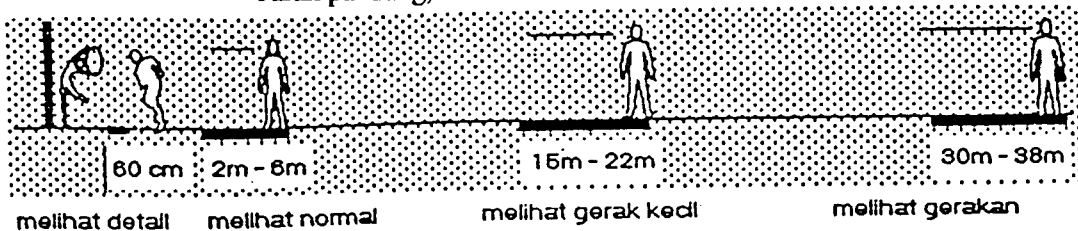
- Tindakan pemahaman bidang pandangan (teori Gestalt), pemahaman ruang sirkulasi, dan ruang lingkungan (ada orientasi, yaitu posisi atau kedudukan relatif dan arah).
- Tindakan bergerak searah, diam (berhenti) atau bergerak berlawanan arah.

II.3.3.2. Faktor Fisik Manusia

Faktor faktor yang mempengaruhi kesadaran seseorang bergerak (orientasi) dan berhubungan langsung dengan kegiatan jalan (move) akan berkaitan dengan perubahan fisiologis (organ tubuh manusia). Kondisi tersebut kebanyakan dikarenakan pengaruh rangsangan yang diterima melalui alat pengindra (sense tool) dan kondisi fisik. Berikut diuraikan komponen yang berkaitan dengan faktor inderawi, yaitu :

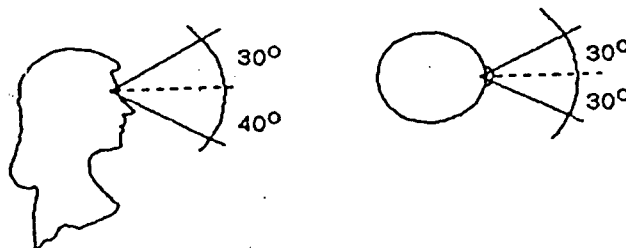
1. **Indera Penglihatan.** Intensitas cahaya yang masuk mata merupakan faktor penentu kesadaran thd lingkungan, sebab secara fisik mata memiliki aspek yang mempengaruhinya, yaitu,

- Jarak pandang,



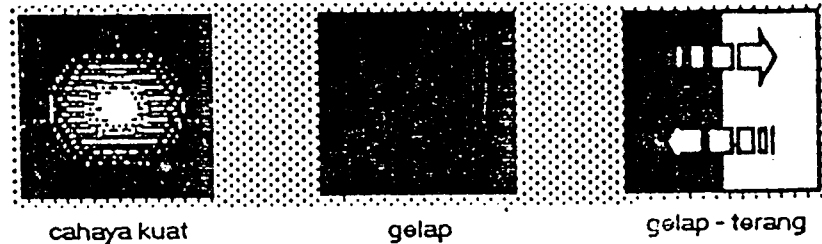
Gambar VIII : Faktor Fisik Jarak Pandang Indra Penglihatan Manusia.

- Kuat pengamatan, hingga merasakan kelelahan mata yang diukur dengan banyak materi yang dilihat dan diasumsikan setelah mengamati sekitar 40 obyek. Bila satu obyek perlu 3 menit berarti waktu total sekitar 120 menit (2 jam).
- Arah bidang pengamatan :



Gambar IX : Faktor Fisik Arah Bidang Pengamatan Manusia.

- Kelelahan mata,



Gambar X : Faktor Fisik Kelelahan Mata Manusia

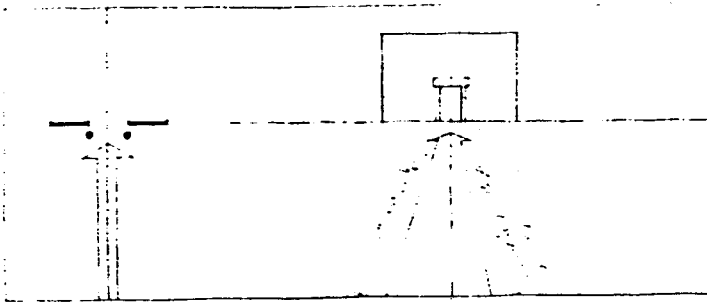
2. **Indera Penciuman**. Rangsangan bau sebenarnya tidak menimbulkan orientasi ruang, hanya memberikan dorongan untuk bergerak (searah / berlawanan dgn sumber bau). Namun jika telah diketahui situasi lingkungannya (visual / informasi) maka penciuman dapat membantu untuk orientasi. Aspek yang berpengaruh terhadap indera penciuman ini adalah :
 - Jarak dan kuat penciuman, yaitu sangat tergantung pada kuat intensitas bau dan kondisi syaraf penciuman.
 - Arah bidang penciuman, biasa dipengaruhi oleh arah angin
3. **Indera Pendengaran**. Indera ini juga memberikan orientasi, sedangkan aspek yang berpengaruh adalah :
 - Jarak dan kuat pendengaran, dipengaruhi macam, kuat frekuensi, dan sumber bunyi.
 - Arah bidang bunyi, tergantung pada letak relatif sumber bunyi dan kondisi lingkungan (bunyi dapat dipantulkan).
4. **Indera Perabaan**. Berpengaruh sebagai pendorong dan sangat jarang membantu orientasi kecuali dalam kondisi tertentu seperti penyelidikan jejak. Adapun aspek yang berpengaruh adalah :
 - Kuat perabaan, tergantung pada lingkungan atau abyek yang diraba.
 - Ketakutan meraba, sangat panas, menjijikan, tajam, dsb.
5. **Keseimbangan Tubuh (Kinetik)**. Adalah posisi tubuh saat berdiri atau berjalan, dan sangat dipengaruhi oleh :
 - Visual yang menentukan orientasi.
 - Kondisi fisik jalur (datar, miring, bergelombang, naik, turun, kasar, licin, besar, kecil, dsb).

II.3.3.3. Faktor Fisik Jalur Pergerakan

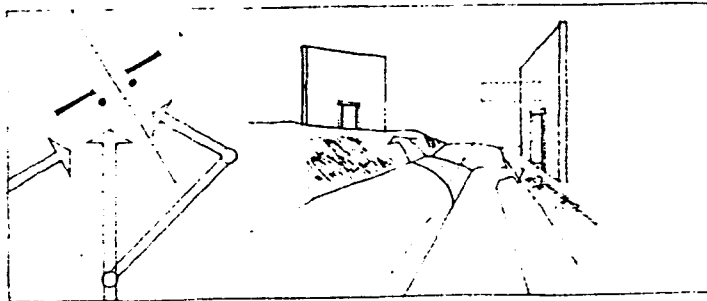
Faktor ini berhubungan dengan kondisi fisik jalur pergerakan (typografi) dan standart dimensi yang akan membentuk ruang sirkulasi dan mengarahkan pergerakan.

Faktor faktor ini diuraikan :

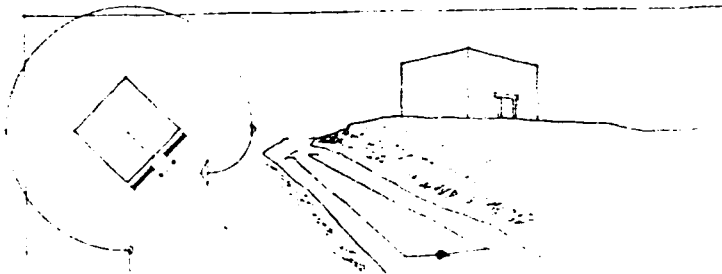
1. Unsur unsur Sirkulasi.



- Pencapaian ke lokasi, dari luar site bergerak ke arah bangunan atau kawasan.



- Batas jalan masuk, dari luar site atau luar bangunan masuk ke dalam site atau ke dalam bangunan dan peralihan antar ruang.



- Pergerakan ke dalam, bergerak dalam site atau bergerak ke dalam ruang.

Gambar XI : Faktor Fisik Jalur Pergerakan, Unsur Sirkulasi.

2. Macam Sirkulasi.

- Gerakan Horisontal :
- Gerakan Vertikal :

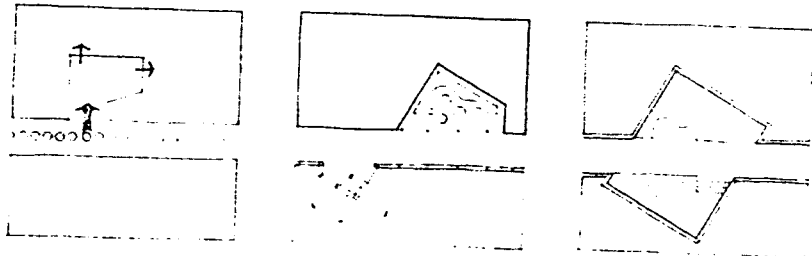
3. Klasifikasi Sirkulasi :

- Sirkulasi Primer yaitu gerak antar bangunan / blok bangunan.
- Sirkulasi Sekunder yaitu gerak antar ruang dalam / ruang terpisah dlm satu blok
- Sirkulasi Darurat yaitu jalur tersembunyi dalam keadaan darurat

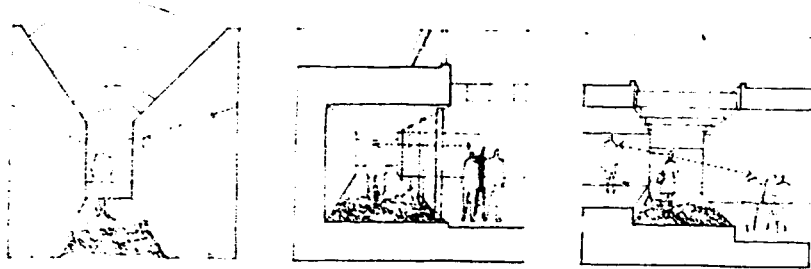
4. Ruang Sirkulasi.

Gambar XII : Ruang Ruang Sirkulasi

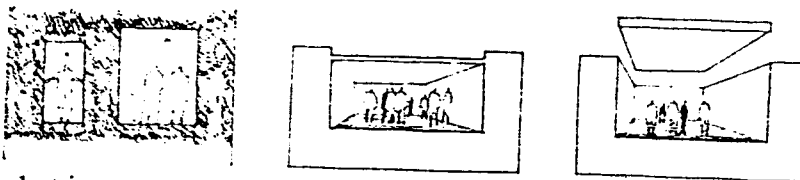
- Bidang datar.



- Bidang berpelingkup



- Lorong



5. Pola Pergerakan Pedestrian

6. Pola Pergerakan Kendaraan (dlm site)

7. Macam Perletakan area Parkir
8. Macam Penataan Parkir
9. Standart Dimensi Ruang Sirkulasi

B a b : III

Analisa Bangunan Pulau Cemeti sbg Gedung Pameran Kerajinan

III.1. PELESTARIAN KAWASAN

III.1.1. Lokasi & Site

Kawasan Kampung Taman terletak dalam kelurahan Patehan, kec. Keraton, kodya Yogyakarta, luas wilayah 9,35 HA yang terbagi dalam tiga RW (VIII, IX, dan X) Saat ini komposisi tata guna lahannya (*Laretna T Adhisakti, UD & Socio Physical Lincage*) adalah :

1. 65 % milik Sultan, masyarakat yang tinggal atas izin Sultan (*Magersari/Ngindung*).
2. 15 % digunakan oleh pemilik bangunan, tanahnya pun masih milik Sultan.
3. Sisanya 20 % adalah atas status kepemilikan pribadi.

Adapun pemilihan lokasi dan site pada Kawasan Kampung Taman bagi kegiatan pelestarian didasarkan atas kondisi (potensi & kendala) yang dimiliki yaitu :

1. Ramainya kunjungan wisatawan ke Yogyakarta dan Keraton serta memberikan sumbangsan pendapatan daerah yang sangat besar (*bab I.1.1.*).
2. Terdapatnya Pasanggrahan Tamansari yang menyimpan nilai sejarah Keraton dan kota Yogyakarta (*bab I.1.2.*).
3. Walaupun kunjungan wisatawan ke Tamansari cukup banyak, namun masih terlalu kecil dibandingkan kunjungan ke Yogyakarta dan Keraton.
4. Rendahnya kualitas fisik dan lingkungan akibat hilangnya kejelasan fungsi (tata guna lahan) serta tidak terpeliharanya kawasan (*bab I.1.3.*).
5. Tuntutan akan pentingnya tujuan dan sasaran pelestarian (*bab II.1.1.3*) bagi kawasan Kampung Taman dan Pasanggrahan Tamansari.

Dengan kondisi yang demikian maka analisa pemilihan lokasi dan site bagi kegiatan pelestarian sudah sangat tepat. Dan bentuk pelestarian bagi kawasan yang tepat dan sesuai yaitu ditekankan pada penataan fungsi kawasan (lahan) dan pengaturan pola sirkulasinya.

Alternatif Pemilihan Kawasan :

Yang akan menampung kegiatan penunjang Gedung Pameran Kerajinan (Kegiatan Pameran & Promosi, Pemasaran, Rekreasi, Hiburan serta Pendidikan).

Dari alternatif pemilihan site bagi kegiatan pendukung maka dapat dianalisa sbb :

1. View sebagai penentu orientasi bagi pengunjung merupakan hal terpenting untuk menarik pengunjung.
2. Kemudahan dan jarak pencapaian yang pendek ke site sangat dituntut oleh pengunjung.
3. Kemudahan penataan lingkungan yang sudah ada,
4. Kedekatan kegiatan pendukung dengan kegiatan utama yang ada.

Dari analisa yang ada, maka Alternatif yang terpilih adalah **Alternatif I**

Alternatif I :

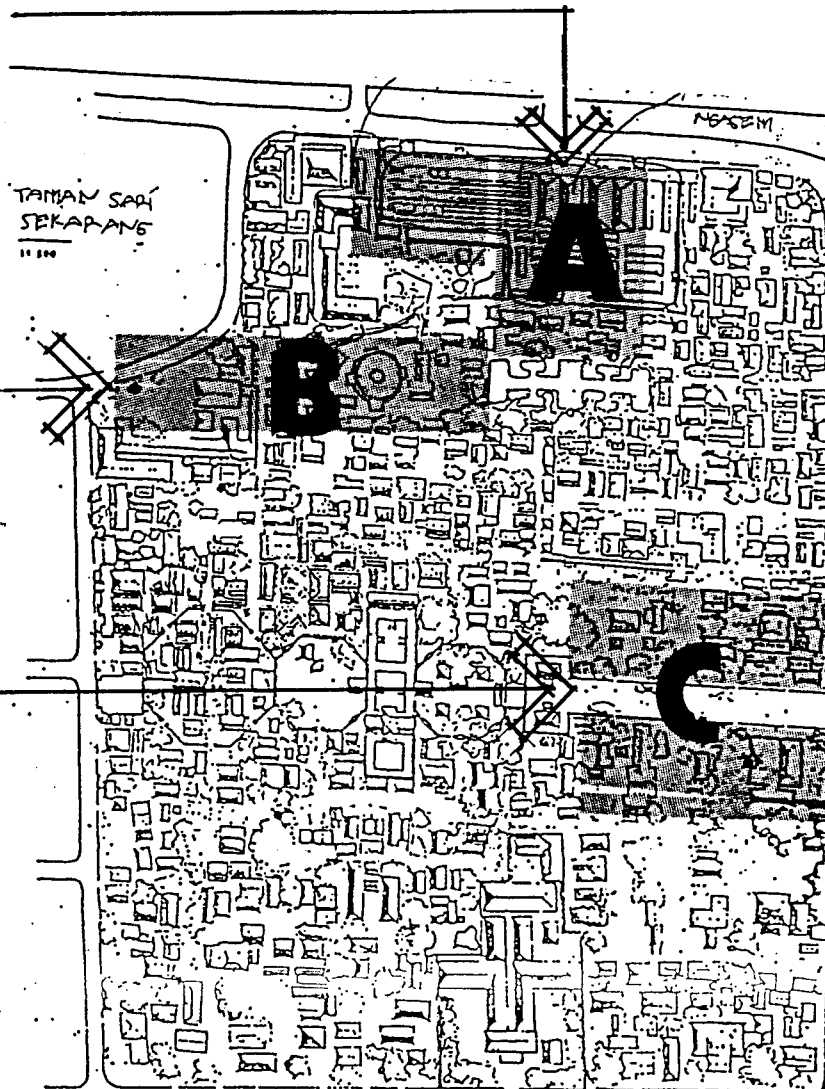
- Lokasi terletak tepat di depan bangunan,
- Tata guna lahan yang ada untuk pasar,
- View dr entrance sangat bagus (image),
- Akses utama sangat menguntungkan
- Kegiatan yang sudah ada mendukung.

Alternatif II :

- Lokasi berada di sisi barat bangunan,
- Tata guna lahan yg ada untuk perumahan didominasi pengrajin
- Akses / Pencapaian tersembunyi, dan jauh dari kepadatan.
- View tdk mendukung dari entrance utama

Alternatif III :

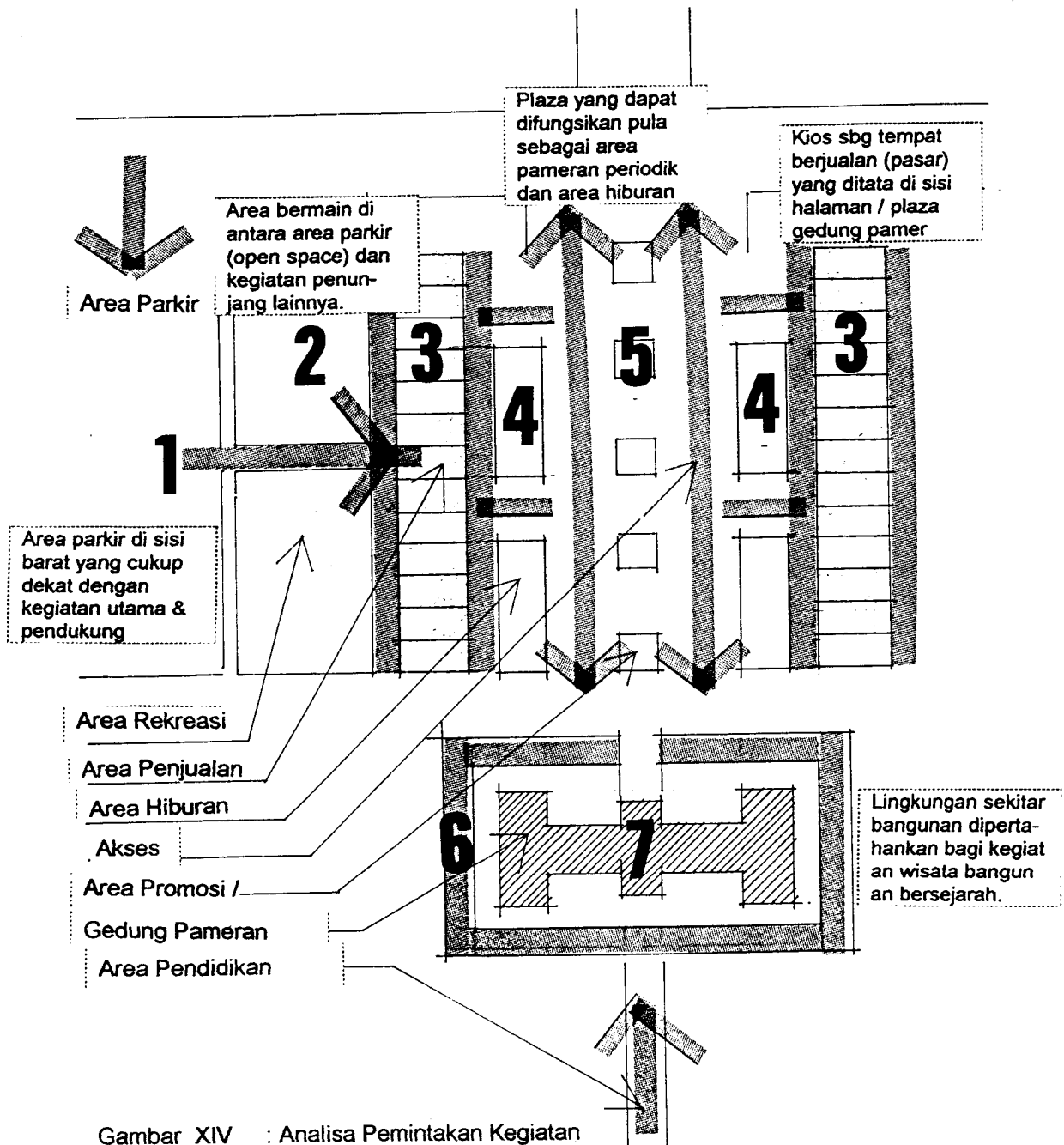
- Lokasi berada di selatan Bangunan,
- Lebih dekat dengan obyek wisata TS,
- Entrance/Akses utk bangunan cukup jauh dan berputar,
- View untuk bangunan tidak ada (km terpisah dari bangunan)



Gambar XIII : Alternatif Pemilihan Kawasan

Analisa Pemintakan Kegiatan :

- Pameran & Promosi
- Penjualan
- Rekreasi
- Hiburan
- Pendidikan

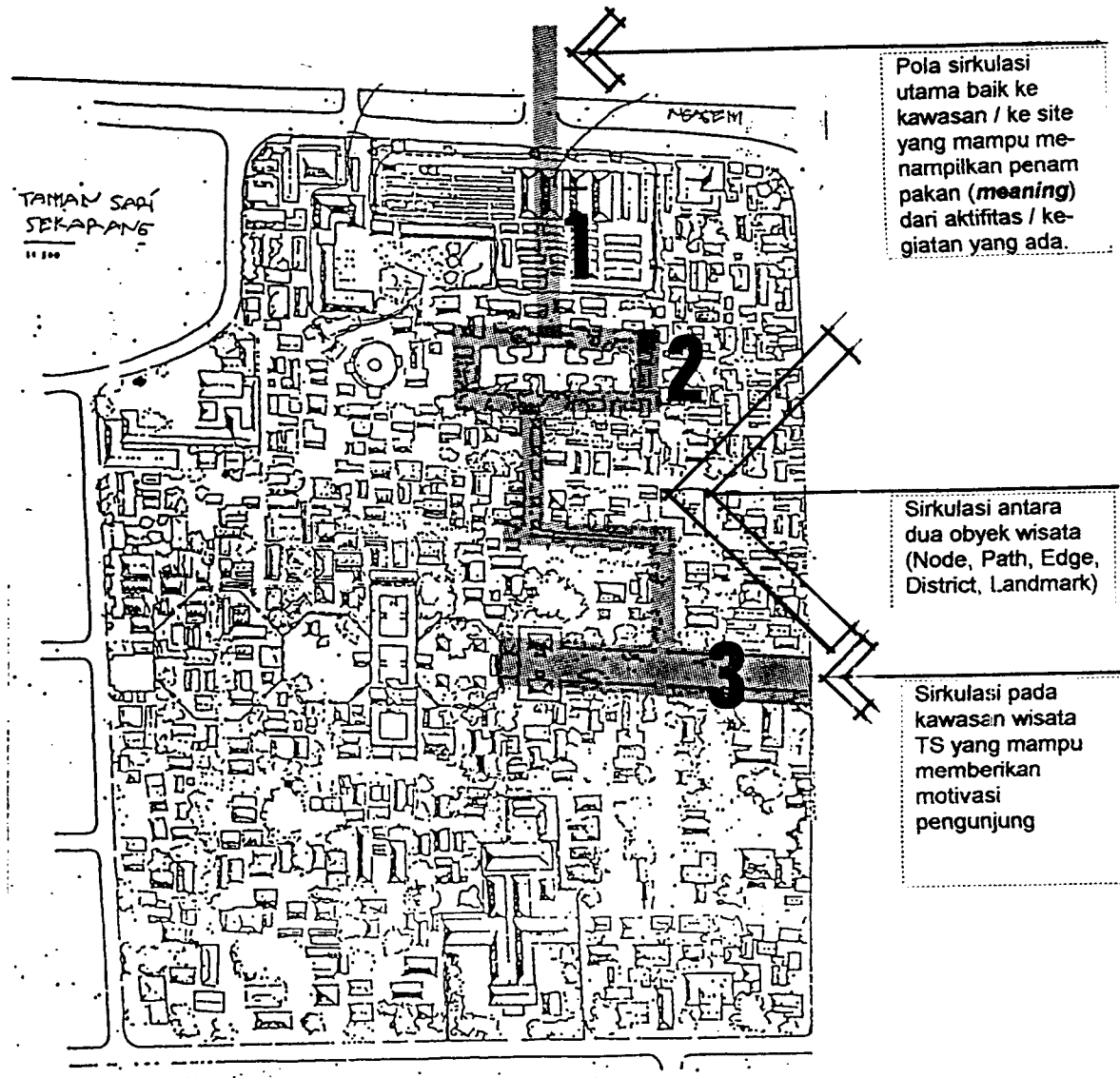


Gambar XIV : Analisa Pemintakan Kegiatan

III.1.3. Pola Sirkulasi & Pencapaian

Pada kasus kegiatan pelestarian kawasan Kampung Taman ini, sangat penting pula memperhatikan Pola Sirkulasi dan Pencapaiannya. Hal ini karena beragamnya kegiatan / aktifitas yang dikembangkan dan diwadahi dalam kawasan (sesuai tata guna lahan yang telah direncanakan). Untuk itu pola sirkulasi dan pencapaiannya didasarkan pada :

1. Faktor penampakan (*MEANING*) dari obyek yang terdapat.
2. Faktor elemen lingkungan yang terbentuk dalam bayangan mental (*image*) pengunjung, antara lain : *Node, Path, District, Edge, Landmark*.
3. Faktor pendorong bagi pengunjung yang dapat diciptakan melalui elemen / design kawasan. Yaitu motivasi : *Pendorong, Pengarah, Istirahat, Penghambat*,



Gambar XV : Pola Sirkulasi dan Pencapaian Kawasan

III.2. BANGUNAN PULAU CEMETI

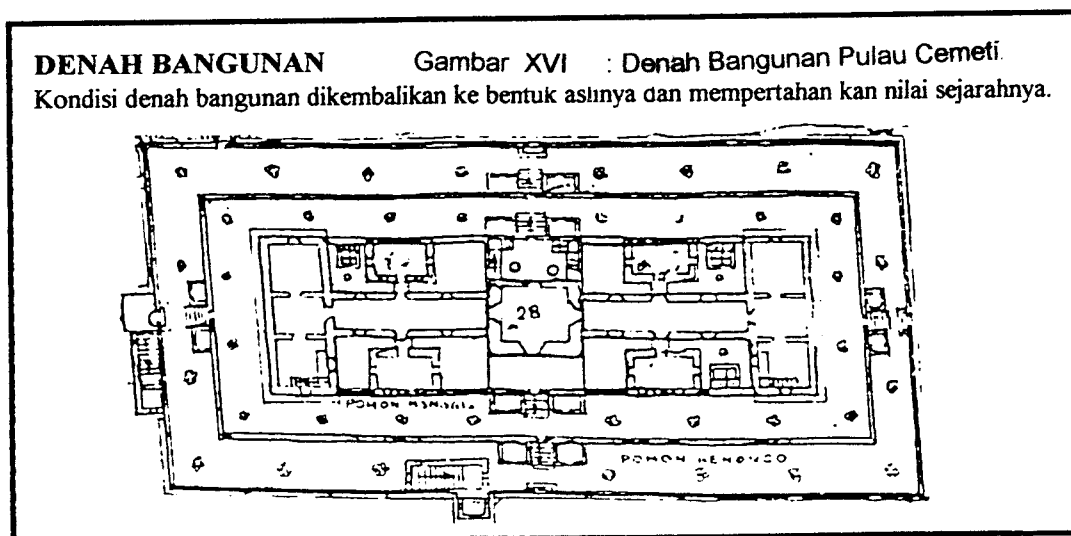
III.2.1. Adaptive Re-Use

Sesuai dengan konsep pelestarian yang telah dibahas, dan ditentukan konsep Adaptive Re- Use bangunan Pulau Cemeti menjadi Gedung Pameran Kerajinan maka hal itu sudah dengan analisa yang tepat, karena didasarkan pada :

1. Potensi kunjungan wisatawan ke Yogyakarta dan Keraton yang mana dalam proporsi belanjanya kegiatan belanja souvenir dan cinder mata adalah yang terbesar.
2. Potensi industri kerajinan DIY yang sangat besar juga kawasan Kampung Taman, namun belum memiliki wadah dan kegiatan promosi yang permanen / refresentatif.
3. Kondisi kegiatan pameran kerajinan yang cukup serius diadakan, namun belum cukup mendukung karena masih bersifat temporer dan aksidental.

III.2.2. Penampilan Bangunan

Dengan pertimbangan kegiatan yang dilaksanakan adalah "*Kegiatan Konservasi*" maka prioritas untuk mempertahankan nilai sejarah dan budaya adalah yang utama. Sedangkan konsep Adaptive Re-Use hanyalah guna pertimbangan ekonomis yang menguntungkan bagi bangunan (*bab I.1.3.*). Untuk itu wujud fisik (arsitektural) Gedung Pameran Kerajinan yang akan ditampilkan adalah tetap dengan kondisi aslinya.



Bangunan Pulau Cemeti sebagai Gedung Pameran Kerajinan secara historis memiliki luas site sekitar $100 \times 50 \text{ m} = 5.000 \text{ m}^2$, sedangkan luas bangunan sekitar 500 m^2 .

TAMPAK (FACADE) BANGUNAN

Tampak (Facade) bangunan dipertahankan pada bentuk aslinya, agar tetap menampilkan ciri sejarah dan budaya asli. Untuk penampilan yang ada saat ini dapat dilihat dari bangunan sekitarnya sebagai PRESEDEN. Untuk fungsi baru yang menuntut segi komersial / bisnis yang tinggi diperkuat dengan artefak / elemen pendukung tanpa merusak penampilan yang ada.

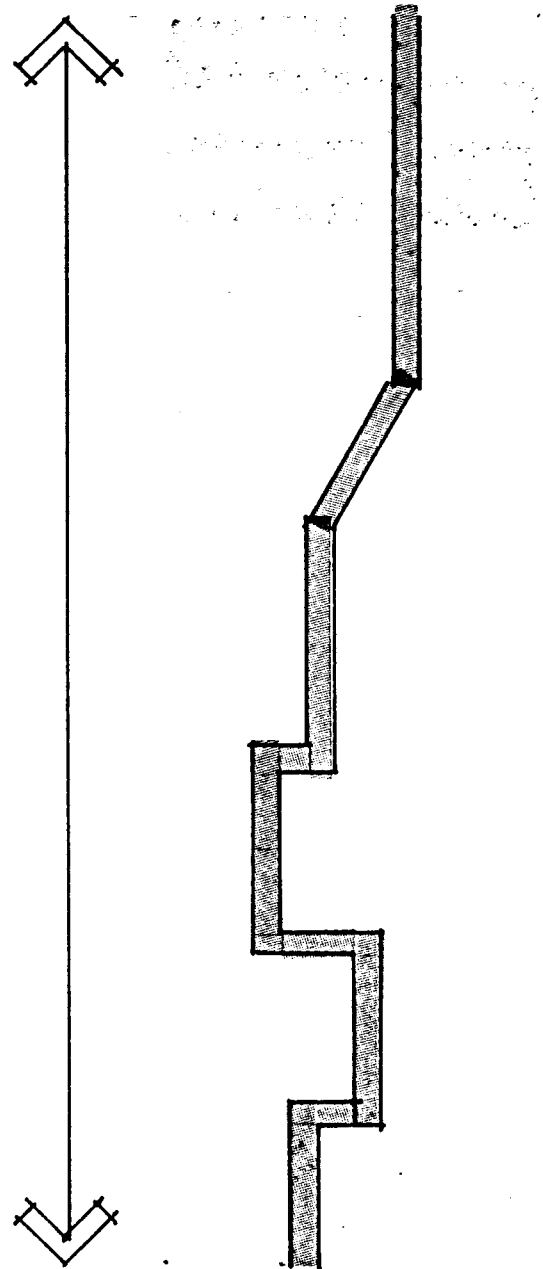


Gambar XVII : Preseden Tampak Bangunan

III.2.3. Faktor Fisik Manusia

Adapun konsep pola sirkulasi kawasan Kampung Taman dan bangunan Pulau Cemeti agar dapat menunjang keberhasilan Gedung Pameran Kerajinan sangat ditentukan oleh banyak hal, yang menjadi pertimbangan utamanya adalah faktor fisik manusia baik pengelola, pengunjung, maupun pelaku aktifitas lainnya, dan untuk itu tentu saja, elemen / kondisi kenyamanan pola sirkulasi yang menjadi penentunya. Yaitu :

1. Jarak pandang. Jarak pandang dari sirkulasi kegiatan pameran dapat dibedakan atas : -Melihat detil 60 cm, -Melihat normal 2 - 6 m, -Melihat gerak kecil 15 -22 m, -Melihat gerakan 30 - 38 m. Sehingga pemanfaatan ruang sirkulasi yang ada harus disesuaikan dengan kenyamanannya.
2. Batas kekuatan mata. Diasumsikan diukur dengan banyaknya objek yang dilihat, sehingga jika 120 menit sudah menimbulkan kelelahan, maka pola sirkulasi dan elemennya harus mampu mengembalikan keadaan fisik menjadi nyaman lagi.
3. Arah bidang pengamatan. Sirkulasi ruang pameran diatur sesuai dengan kemampuan sudut pandang mata, artinya kenyamanan sirkulasi harus dapat dinikmati dalam sudut pandang mata normal.



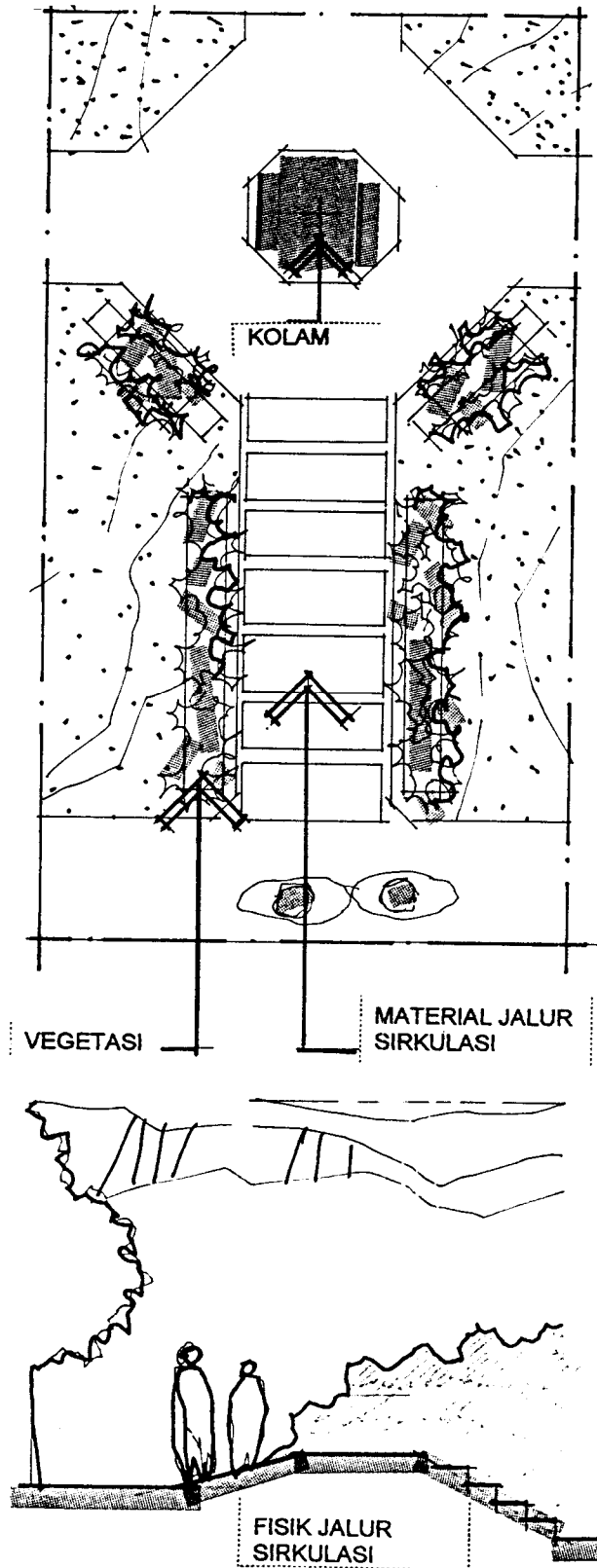
Gambar XVIII : Kenyamanan Jalur Sirkulasi

Gambar XIX : Kenyamanan Jalur Sirkulasi.

4. Dorongan penggerak. Ditimbulkan oleh adanya rangsangan yang kuat yang dapat ditangkap oleh penciuman manusia. Untuk pola sirkulasi yg memungkinkan yaitu melalui elemen pendukung sirkulasi, seperti vegetasi (bunga bunga) disepanjang atau pada tempat yang menimbulkan dorongan untuk mendekatinya.

5. Penarik perhatian. Sama seperti di atas, namun penarik perhatian ini lebih jelas keberadaannya. Kondisi sirkulasi yang mungkin menimbulkan daya tarik perhatian pengunjung adalah lewat indera pendengaran, seperti bunyi (air kolam, angin, pantulan bunyi, dsb) yang dapat ditangkap melalui jalur sirkulasi.

6. Rasa. Merupakan faktor kenyamanan fisik yang paling mudah dirasakan, sebab berhubungan langsung dengan kondisi fisik keseluruhan. Dapat ditimbulkan oleh material jalur sirkulasi, kondisi fisik jalur sirkulasi (datar, miring, licin, dsb), serta kondisi yang memaksa fisik (seperti jalur sirkulasi yang sempit mendorong orang berdesakan).

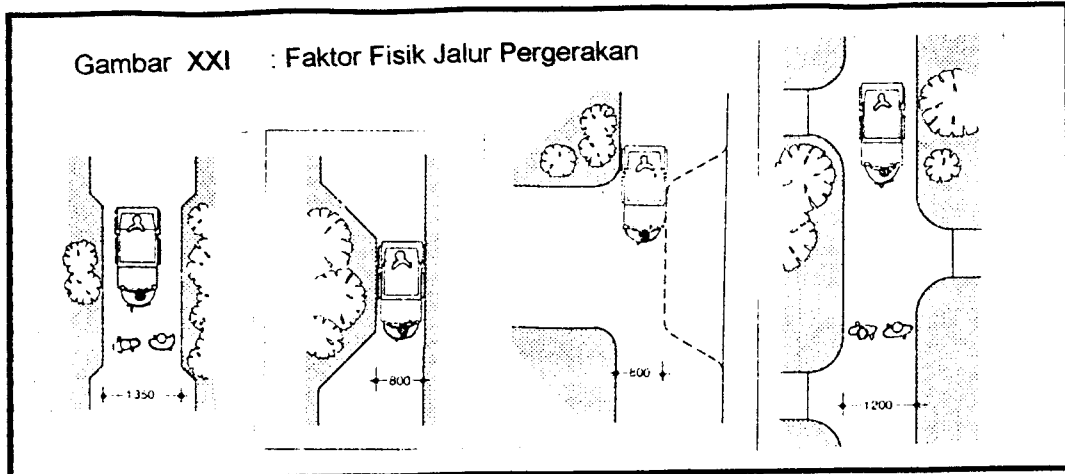


Gambar XX : Kenyamanan Jalur Sirkulasi.

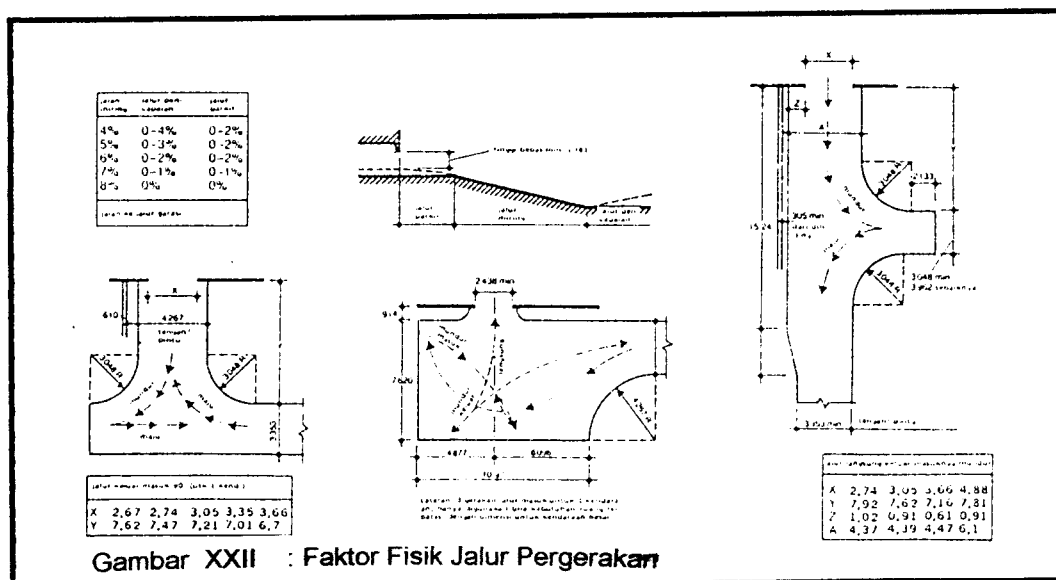
III.2.4. Faktor Fisik Jalur Pergerakan

Selain pertimbangan faktor fisik manusia yang mempengaruhi kenyamanan dan keberhasilan mendukung kegiatan pameran, promosi, dan pemasaran, faktor lain yang mempengaruhi pola sirkulasi dan pergerakan adalah Kondisi Fisik Jalur Pergerakan itu sendiri. Disamping kondisi sirkulasi yang dapat dirasakan oleh fisik manusia, maka fisik jalur pergerakan akan mempengaruhi pada keberhasilan design (estetika, kenyamanan, pengarah, persepsi, image, kebutuhan dimensional, dsb). Untuk itu kondisi fisik jalur sirkulasi / pergerakan tersebut antara lain :

1. Jalur pencapaian ke lokasi, yaitu jalur dr luar site. Untuk mendukung kegiatan yang dikembangkan dan di wadahi, maka jalur pencapaian adalah pencapaian langsung. Dengan di lengkapi batas batas yang jelas, akan memberikan arah, orientasi, gerak pencapaian yang akan menentukan image masyarakat thd kawasan.
2. Pola pergerakan sirkulasi, yaitu kondisi fisik gerakan (flow) yang ditentukan oleh desainnya. Penentuan pola pergerakan langsung, berputar, dan tersamar merupakan variasinya. Dengan unsur peninggian, penu runan, serta kondisi lainnya akan membantu menciptakan pola sirkulasi dan pergerakan yang nyaman.
3. Hubungan sirkulasi, yaitu menciptakan jalur sirkulasi antar bangunan / bangunan dengan bagian lainnya. Fisik jalur pergerakan ini dapat pula dijadikan klasifikasi jalur pergerakan yaitu : -Pergerakan Primer, -Pergerakan sekunder, -Pergerakan darurat.
4. Ruang sirkulasi, kondisi fisik jalur pergerakannya meliputi kondisi fisik bidang pergerakan, seperti bidang datar, berpelingkup, atau lorong. Di mana masing masing kondisi memiliki maksud dan tujuan tertentu. Bidang datar bermakna terbuka, bidang berpelingkup bermakna melindungi dan lorong bermakna tertutup.
5. Pedestrian, merupakan bagian yang terpenting dari jalur pergerakan ini. Sebab pedestrian bukan sekedar tempat pejalan kaki semata, melainkan sebagai “open space” bagi lingkungan urban dan tempat sebagian besar aktifitas dilaksanakan, seperti kegiatan pameran temporer, hiburan, rekreasi, pendidikan, dsb



6. Jalur kendaraan bermotor, meliputi pola jalur pergerakan kendaraan di sekitar kawasan, di dalam kawasan, dalam site, serta dimensi kebutuhan ruangnya. Dapat dibedakan antara lain : -Pergerakan terpusat, yaitu di wadah pada tempat yang tertentu, -Pergerakan melingkar yaitu mengitari kawasan dengan maksud dan tujuan tertentu (view) serta -Pergerakan menembus, yaitu pergerakan kendaraan melalui kawasan dengan tujuan memperlihatkan secara umum / menyeluruh.
7. Jalur pergerakan untuk parkir, yaitu meliputi pola pergerakan di dalam dan sekitar kawasan, kapasitas dan dimensi ruang. Pola penataan letak terhadap kawasan sangat berpengaruh untuk menarik pengunjung, juga penataan yang tepat akan menimbulkan ruang yang efisien. Serta pentingnya memperhatikan kenyamanan, keamanan, dan efek negatif dari area parkir ini.



Gambar XXII : Faktor Fisik Jalur Pergerakan

III.3. GEDUNG PAMERAN KERAJINAN

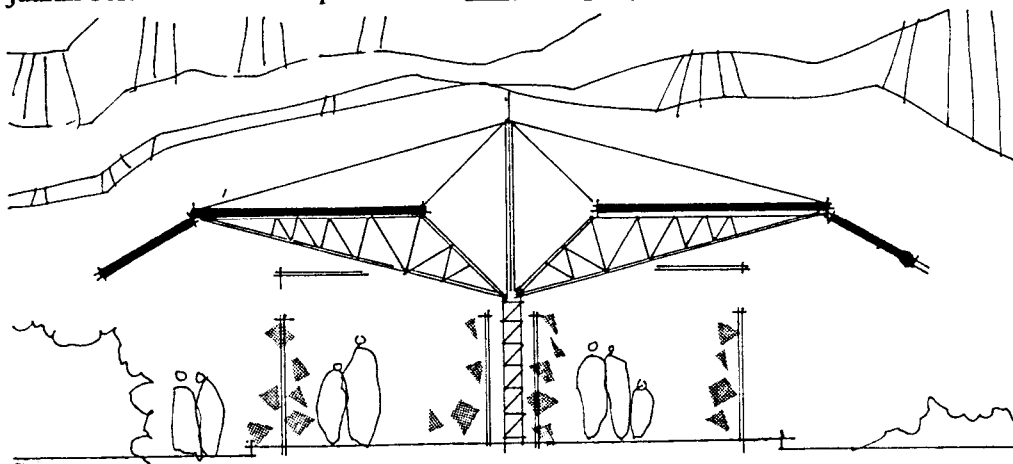
III.3.1. Kegiatan Terwadahi & Kebutuhan Ruang

Sesuai dengan fungsi dan kegiatan terwadahi dari gedung pameran kerajinan (melaksanakan kegiatan pameran, promosi, dan penjualan tetap / periodik), maka fungsi Bangunan Pulau Cemeti sebagai Gedung Pameran Kerajinan yaitu sebagai :

III.3.1.1. Fungsi Fisik

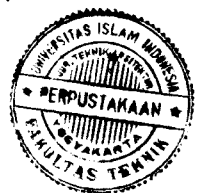
Walaupun Bangunan Pulau Cemeti telah memiliki fungsi utama yang jelas namun perlu ditunjang lagi oleh fasilitas fasilitas pelengkap yang berfungsi sebagai tempat dilaksanakannya kegiatan :

- Pameran, selain disediakan wadah pameran yang tetap dalam bangunan seluas 500 m² juga disediakan wadah kegiatan pameran temporer diluar bangunan (halaman /plaza) dengan asumsi kebutuhan ruang bagi 93 Kopinkra @ 18 m² = 1.674 m² dengan ruang sirkulasi minimum 20 %. Bentuk fisiknya berupa bangunan (kios) non permanen yang praktis bagi perubahan perubahan setiap pelaksanaan kegiatan pameran.
- Promosi, dilaksanakan sekaligus beserta tempat pameran, sehingga design dan arsitektur bangunan mengkonteks fungsi promosi ini. Disamping disediakan pula tempat promosi khusus seperti papan promosi yang terpadu dgn kios.
- Penjualan, barang barang industri kerajinan bagi 5 cabang industri, dapat dibedakan atas dua kegiatan penjualan, penjualan kecil dilaksanakan langsung, sedangkan penjualan besar dilaksanakan pada wadah kontak dagang yang ada..



Gambar XXIII : Fasilitas Penunjang Fungsi Fisik.

Fasilitas penunjang fisik kegiatan pameran, promosi dan penjualan.



III.1.2. Tata Guna Lahan

Dalam suatu kegiatan pelestarian, konsep yang "*dianut*" saat ini adalah pelestarian yang memperhatikan kondisi lingkungan sekitarnya (*bab II.1.3.2.*) serta dalam gerakan pelestariannyapun, kegiatan masyarakat akan selalu terkait (*bab II.1.3.1.*). Untuk itu maka, kegiatan pelestarian kawasan Kampung Taman yang pertama adalah penentuan *Fungsi Tata Guna Lahan* (memberi kejelasan fungsi) untuk mendukung tuntutan segi bisnis yang tinggi bagi bangunan Pulau Cemeti (Gedung Pameran Kerajinan).

Tata guna lahan kawasan Kampung Taman yang mendukung kegiatan Gedung Pameran Kerajinan didasarkan kegiatan yang akan dikembangkan dan diwadahi, yaitu :

III.1.2.1. Kegiatan Pameran & Promosi

Kegiatan ini merupakan kegiatan utama dengan sasaran promosi kerajinan. Untuk itu selain penetapan kawasan Kampung Taman secara umum sebagai zona / kawasan industri kerajinan (program pemerintah /Kanwil Perindustrian) maka kegiatan pameran dan promosi dilakukan pula diluar gedung pameran yang ada, sebagai kegiatan pameran dan promosi periodik / temporer.

III.1.2.2. Kegiatan Penjualan

Penjualan merupakan tujuan utama dari segi ekonomis yang ingin dituju. Makin tinggi intensitas kegiatan transaksi maka akan semakin menguntungkan. Sehingga kegiatan penjualan selain yang dilaksanakan pada kegiatan promosi, juga dipadukan dengan kegiatan pemasaran lainnya, seperti : Boutique, Warung, Pasar, Art Shop, Gallery, dsb.

III.1.2.3. Kegiatan Rekreasi

Kegiatan ini lebih ditujukan untuk mendukung kawasan agar lebih semarak, dan lebih terkait pada tujuan non-ekonomis. Melainkan semata mata lebih menghidupkan kawasan sekaligus meningkatkan kunjungan wisatawan baik wisnu maupun wisman.

III.1.2.4. Kegiatan Hiburan

Kegiatan ini juga sebagai penunjang semata namun lebih tergarap, seperti disediakan berbagai aktifitas dan wadah hiburan yang terencana dan dikelola. Sehingga diharapkan turut pula meramaikan kunjungan wisatawan di kawasan tersebut.

III.1.2.5. Kegiatan Pendidikan

Kegiatan pendidikan jelas berkaitan dengan nilai sejarah dan budaya yang dimiliki kawasan dan bangunannya. Namun masih tetap dapat dipadukan dengan kegiatan bisnis (kerajinan) yaitu diperkenalkannya berbagai hasil produk seni kerajinan.

Sebagai wadah kegiatan pameran, promosi dan penjualan, maka asumsi kebutuhan ruang bagi masing masing kegiatan (baik pameran tetap maupun temporer) ditentukan berdasar pemakai.

Secara umum pemakai terbagi atas :

1. Pengelola : jumlah pelakunya dapat ditentukan berdasar struktur organisasi, macam kegiatan / bagian yang dilaksanakan, yaitu :

- Pimpinan = 1 orang
 - Staff administrasi = 4 orang
 - Bagian Pameran = 6 orang
 - Bagian Promosi = 3 orang
 - Bagian Penjualan = 3 orang
 - Bagian Umum = 5 orang
 - Keamanan = 6 orang
 - Kebersihan = 12 orang
- JUMLAH = 40 orang

2. Pengunjung : data jumlah pengunjung dapat diketahui dari rata rata kunjungan setiap hari ke obyek wisata Tamansari (*tabel IX, Bab 1.1.2*), yaitu :

- Wisman, kunjungan rata rata tiap hari = 160 orang
 - Wisnu, kunjungan rata rata tiap hari = 175 orang
- JUMLAH = 335 orang

Disamping jumlah kunjungan rata rata tersebut di atas, maka jika dihitung perkembangan wisatawan di Yogyakarta sekitar 5 % / tahun (*bab 1.1.1*) maka dapat diasumsikan kebutuhan bagi pengunjung untuk 10 tahun mendatang, yaitu :

Rumus pertambahan yang dipakai : $P = P_0 (1 + r)^t$

dimana : P = jml pengunjung pada tahun ke t
 P₀ = jml pengunjung tahun ini
 r = rata rata pertambahan pengunjung
 t = jangka waktu perkembangan

Sehingga : $P = 122.285 (1 + 0,05)^{10}$
 $P = 122.285 \times 1,628$
 $P = 199.189 \text{ orang}$

atau rata rata kunjungan tiap hari adalah 545 orang, dengan perbandingan di atas maka perbandingan wisman dan wisnu sekitar 50 - 50. Namun demikian jumlah tersebut mungkin akan jauh lebih besar khususnya wisnu.

Adapun kebutuhan ruang bagi kegiatan :

1. Pameran.

- Ruang plaza (out door), berfungsi untuk kegiatan pameran temporer / periodik. Luas ruang minimal adalah $18 \text{ m}^2 \times 93 \text{ kopinkra} = 1.674 \text{ m}^2 + 20 \% \text{ sirkulasi}$
- Ruang hall (in door), berfungsi untuk kegiatan pameran tetap. Luas ruang yang telah ada seluas 500 m^2 sedangkan kegiatan pameran diperuntukan bagi 5 datu II se-DIY yang mana tiap datu II memerlukan ruang pameran $7 \times 5 \text{ m} = 35 \text{ m}^2$. Jadi kebutuhan ruang $35 \times 5 = 245 \text{ m}^2 + 20 \% \text{ sirkulasi}$, sisa ruang utk ruang lainnya.
- Area parkir kendaraan (roda 2 & 4)

Parkir pengunjung, khususnya wisnu jika diasumsikan :

- 75 % pengunjung menggunakan roda 2	= $75 \% \times 175 = 131,25$
- 25 % pengunjung menggunakan roda 4	= $25 \% \times 175 = 43,75$
Jika luas parkir roda 2 adalah $0,9 \text{ m}^2$ maka	= $0,9 \times 131,25 = 118,125 \text{ m}^2$
luas parkir roda 4 adalah $11,25 \text{ m}^2$ maka	= $11,25 \times 43,75 = 492,187 \text{ m}^2$
	Jml = $610,312 \text{ m}^2$

Sirkulasi untuk parkir diasumsikan 50 % maka luas are parkir = $1.220,625 \text{ m}^2$

Parkir untuk pengelola adalah :

- 75 % pengelola menggunakan roda 2	= $75 \% \times 40 = 30$
- 25 % pengunjung menggunakan roda 4	= $25 \% \times 40 = 10$
Jika luas parkir roda 2 adalah $0,9 \text{ m}^2$ maka	= $0,9 \times 30 = 27 \text{ m}^2$
luas parkir roda 4 adalah $11,25 \text{ m}^2$ maka	= $11,25 \times 10 = 112,5 \text{ m}^2$
	Jml = $139,5 \text{ m}^2$

Sirkulasi untuk parkir diasumsikan 50 % maka luas are parkir = 279 m^2

Total Luas Parkir yang dibutuhkan = $1.220,625 + 279 = 1.499,625 \text{ m}^2$

- Ruang penyimpanan barang
Ruang ini digunakan hanya untuk sementara, artinya semua barang yang dipamerkan diambil dan diletakkan pada ruang pameran, sehingga gudang hanya diperlukan untuk penyimpanan sementara, kebutuhan ruang ini sekitar 36 m^2
- Ruang penerima utama
Ruang ini untuk mempertegas pengunjung jika telah berada di lingkungan Gedung Pameran Kerajinan, untuk bangunan Pulau Cemeti lingkungan yang menjadi ruang penerima adalah gerbang dan tangga pada bagian depan bangunan.

- Ruang pengelola / administrasi
 - Ruang tamu 2 x 3 m = 6 m²
 - Ruang pimpinan untuk 1 orang 2,5 x 3 m = 7,5 m²
 - Ruang staff 4 orang @ 1,5 x 2 m = 12 m²
 - Bag Pameran (R.tamu & Staff 6 orang) = 24 m²
 - Bag Promosi (R.tamu & Staff 3 orang) = 15 m²
 - Bag Penjualan (R.tamu & Staff 3 orang) = 15 m²
 - Bag Umum (R.tamu & Staff 5 orang) = 21 m²
 - KM / WC 2 buah @1,5 x 2 = 6 m²
 - Keamanan (Kantor, R.Istirahat,Km/Wc) = 16 m²
 - Kebersihan (Gudang, R.Istirahat, Km/Wc, dll) = 20 m²

Jml = 142,5 m²

2. Promosi.

- Pusat informasi (indoor & outdoor)
 Untuk pusat informasi ini diperlukan ruang ruang :
 - Staff bag. informasi = 15 m²
 - Ruang publikasi & dan pengolahan materi = 4 m²
- Space / papan promosi
 Kebutuhan ruang / space untuk promosi menumpang pada ornamen taman, kios penjualan / pameran, atau papan baleho khusus sesuai design.

3. Penjualan

- Ruang kontak dagang (indoor & outdoor)
 Diperlukan bagi kegiatan :
 - Transaksi dagang (4 unit) kapasitas 8 - 12 orang = 36 m²
 - Ruang display & Pertemuan = 36 m²

Disamping ruang ruang di atas yang telah terklasifikasi penggunaannya, masih terdapat lagi ruang ruang service / umum, antara lain :

- Mushala 6 x 8 m (+ fasilitas wudlu, km/wc, gudang, dsb) = 45 m²
- Lavatory (putra & putri) = 40 m²
- Ruang penjaga kebersihan = 6 m²
- Satpam = 3 m²

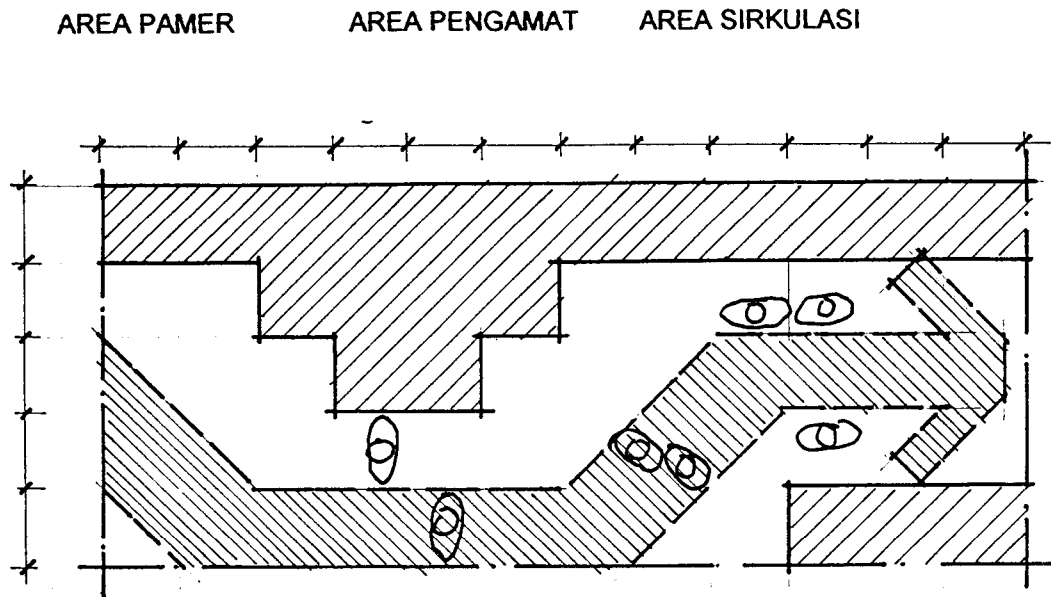
III.3.1.2. Fungsi Pamer

Kegiatan yang dilaksanakan pada kawasan dengan fungsi yang jelas spesifikasinya yaitu fungsi pameran memerlukan tuntutan khusus, khususnya untuk kegiatan pameran, promosi dan penjualan hasil industri kerajinan dalam bangunan Pulau Cemeti (Gedung Pameran Kerajinan), antara lain :

1 Dimensi dan volume barang kerajinan yang akan ditampilkan, macam dan jenis kerajinan yang ditampilkan sesuai hasil produk daerah di DIY, antara lain :

No	Kerajinan	Jenis Barang	Volume terbesar (cm)	
			p x l	tinggi
1	Logam	Vas bunga, perhiasan, hiasan dinding, peralatan rumah tangga, bokor ukir, elemen dekoratif, keris, dsb	60 x 60	100
2	Perak	Cincin, Gelang, Kalung, aksesoris, dll	3 x 3	2
3	Tatah Sungging	Wayang kulit, ukiran kulit, hiasan kulit, dsb	60 x 90	60
4	Ukir Kayu	Kap lampu, topeng, patung, relief, hiasan dinding, perabot dapur, furniture, mainan anak-anak, dsb	120 x 60	90
5	Anyaman Mendong	Alas tikar, tas, dompet, sajadah, hiasan dinding, souvenir, dsb	30 x 30	240
6	Bambu	Kap lampu, kipas, hiasan dinding, furniture, krei, bel, mainan anak-anak, dsb	90 x 60	90
7	Batik	Pakaian, celana, dompet, tas, sandal, kain seprei, dsb.	60 x 90	120
8	Garmen	Pakaian, celana, kain sarung, gordena, seprei	90 x 60	120
9	Kulit	Tas, dompet, sepatu, sandal, jaket, sabuk, gantungan kunci, dsb.	30 x 30	30
10	Gerabah	Kwali, kendi, gentong, patung, tabungan, souvenir, dsb	60 x 60	120

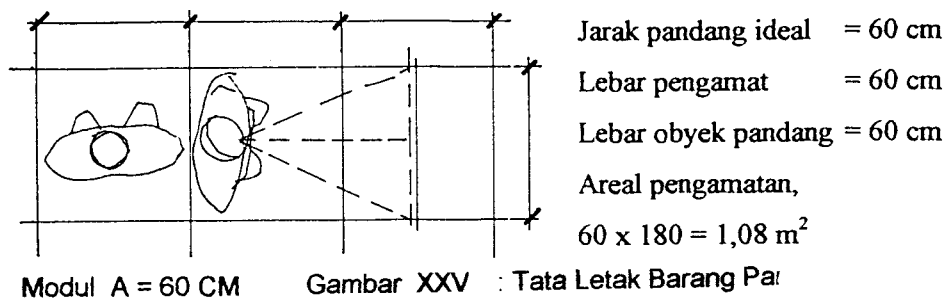
2 Tata ruang (lay out) yang mampu menyesuaikan dengan kondisi / keterbatasan ruang yang ada. Untuk itu penataan ruang pameran didasarkan pada modul, :



Gambar XXIV : Tata Ruang Pamer Pulau Cemeti.

3 Sirkulasi dan Penataan Ruang Pamer :

4 Tata letak dan barang pameran dan sudut pandang pengunjung



Gambar XXV : Tata Letak Barang Pamer

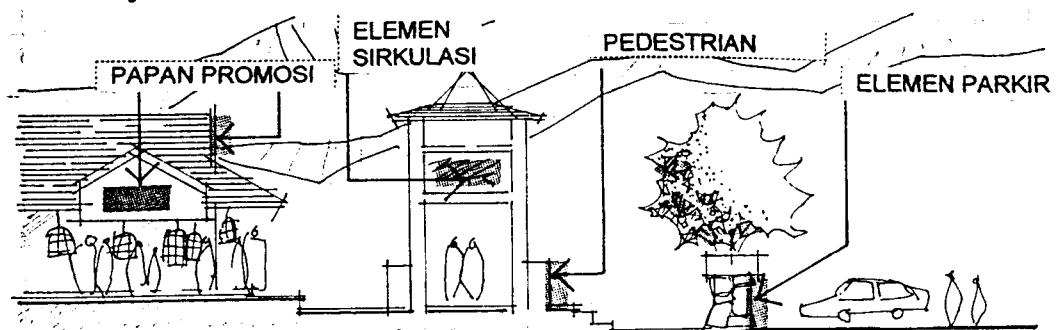
III.3.1.3. Fungsi Promosi

Sebagai wadah kegiatan pameran, promosi, dan penjualan yang berskala Nasional, maka tuntutan segi bisnis dan ekonomi sangat menonjol. Untuk kepentingan itu faktor promosislah kuncinya, sehingga perencanaan dan perancangan (desain) elemen elemen penunjang kegiatan promosi benar benar menentukan. Selain dilengkapi fasilitas berupa pusat informasi (melaksanakan kegiatan promosi), fungsi kegiatan promosi yang dilaksanakan bersifat :

- Promosi Aktif, yaitu dipadukan dengan kegiatan kegiatan promosi pariwisata baik lewat brosur kepariwisataan maupun lewat paket paket wisata.
- Promosi Pasif, yaitu dengan fasilitas promosi pada kawasan, seperti papan promosi, kios kios pamer, kegiatan rekreasi, hiburan, dsb.

semua kegiatan promosi yang dilaksanakan tersebut baik promosi aktif maupun pasif pada dasarnya dengan tujuan :

- Komunikatif, yaitu mampu menyampaikan tujuan yang ingin dicapai (bisnis & ekonomi), sehingga untuk :
 - Promosi aktif : Barang barang kerajinan yang ditawarkan benar benar spesifik dari kota Yogyakarta dengan kualitas dan mutu yang baik, diharapkan setiap wisatawan akan “wajib” membelinya (cara promosi tidak langsung).
 - Promosi pasif : Design dan isi promosi yang mudah dilihat, mudah dipahami, serta tidak membingungkan (terpadu dengan elemen fisik lainnya).
- Dekoratif, untuk tujuan ini tentu sudah jelas, yaitu mengandalkan keindahan, baik hasil kerajinan dalam brosur pariwisata, maupun design promosi pada kawasan.



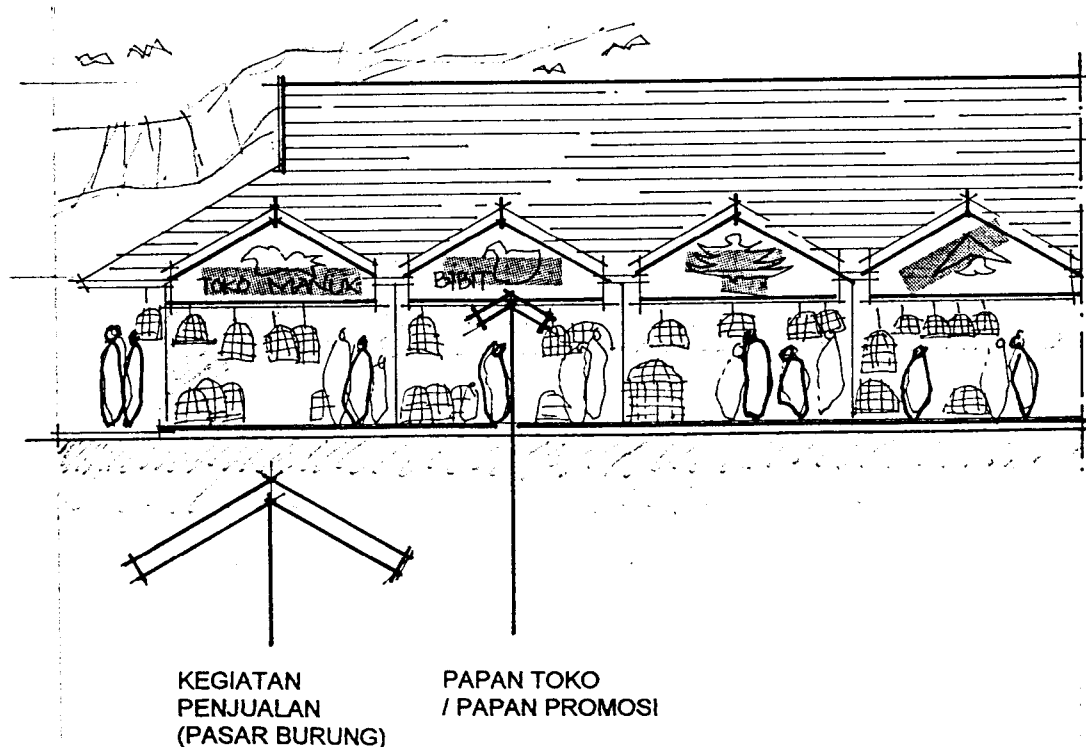
Gambar XXVII : Fasilitas Fungsi Penjualan

- Terbuka, tujuan ini untuk memberikan kejelasan kepada pengunjung atas semua informasi yang ada, baik produsen, mutu / kualitas, harga, maupun kondisi dari kawasan Gedung Pameran Kerajinan sebagai bagian kawasan wisata budaya Pasang-grahan Tamansari.

III.3.1.4. Fungsi Penjualan

Fasilitas kegiatan transaksi (jual beli) merupakan tujuan akhir dari kegiatan pameran dan promosi yang dilaksanakan, bahkan tuntutan orientasi bisnis dan ekonomi yang tinggi ditentukan oleh kegiatan jual beli ini. Untuk itu kegiatan kegiatan jual beli yang ada pada kawasan lebih ditingkatkan untuk menarik pembeli lebih banyak, antara lain :

- Pasar burung Ngasem, kawasan yang telah ada dan saat ini kondisinya semrawut akan ditata agar lebih teratur, sehat lingkungan, dan tentu saja untuk menarik pembeli .
- Boutique, sebagai kegiatan jual beli non kerajinan, tetapi sangat banyak terdapat pada kawasan maka akan sangat menunjang keragaman produk dagangan.
- Gallery, terutama hasil seni lukis, batik, patung, maupun logam, walaupun keberadaannya sudah sangat banyak di Yogyakarta dan umumnya dikelola sebagai usaha rumah tangga namun dengan kondisi jual beli yang sehat dan baik pada kawasan maka tidak tertutup kemungkinan untuk memberikan wadah bagi kegiatan.
- Kantin / Kios Makanan minuman, merupakan kegiatan jual beli pendukung pariwisata, rekreasi, hiburan, dsb. Kebutuhan kegiatan jual beli makanan minuman ini nampaknya tidak bisa dipisahkan dari kegiatan wisata dimanapun.



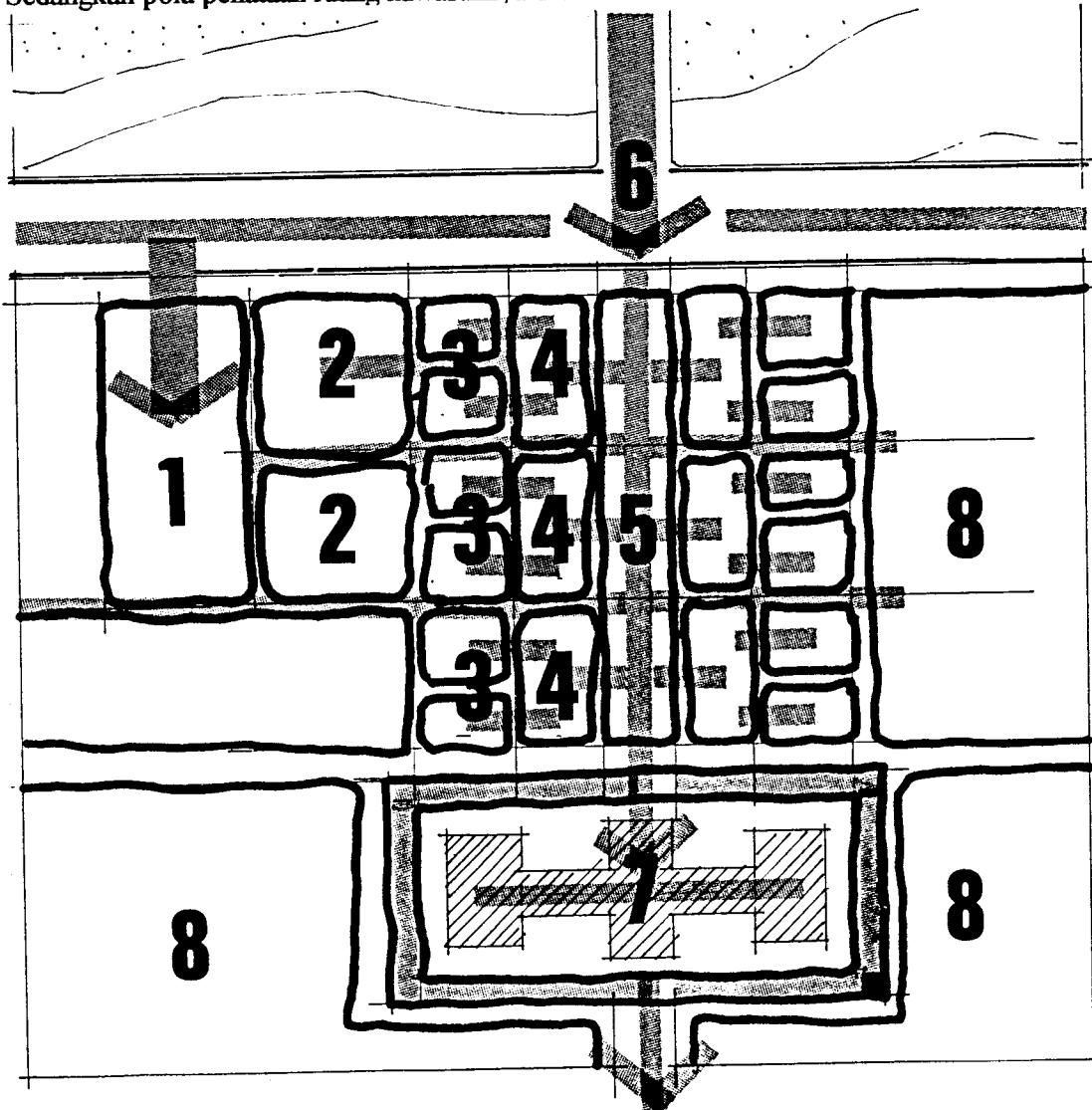
Gambar XXVI : Fasilitas Fungsi Promosi .

III.3.2. Organisasi Ruang

Sesuai fungsi bangunan sebagai gedung Pameran Kerajinan, maka kebutuhan ruangnya disesuaikan dengan aktifitas yang diwadahnya, yaitu :

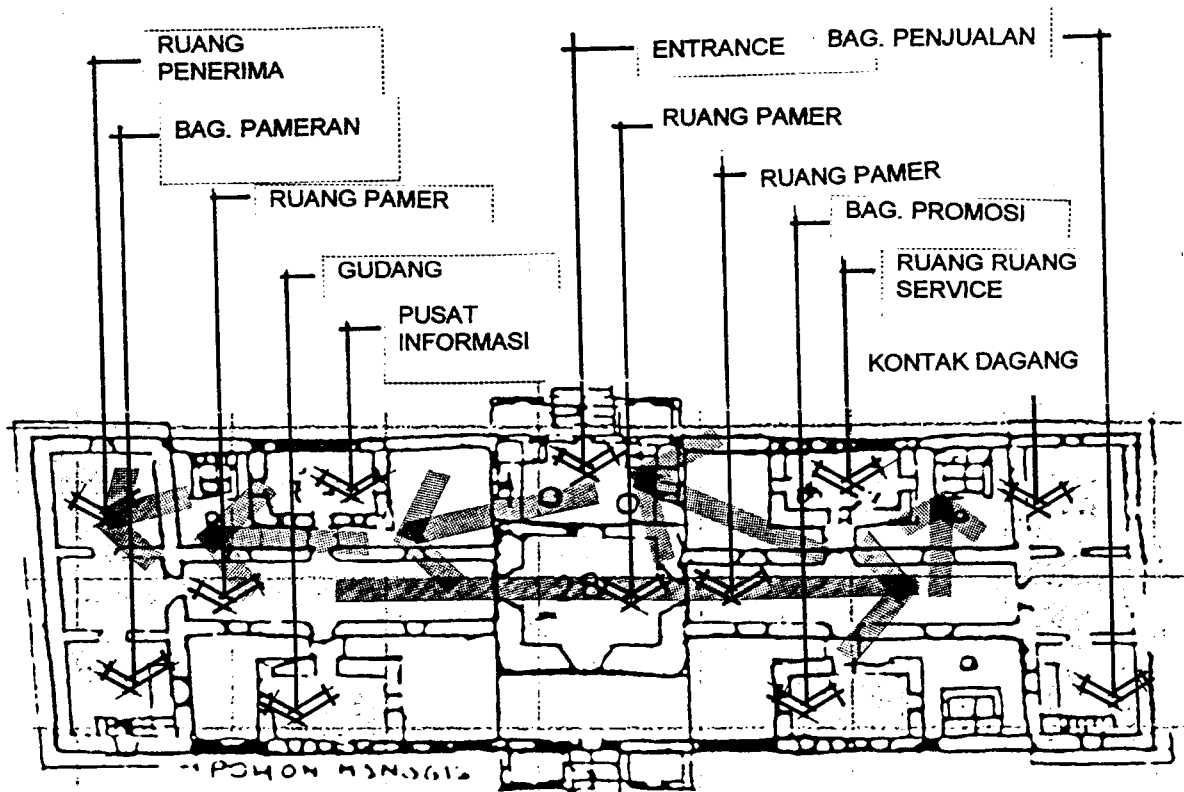
Bangunan Pulau Cemeti (Indoor)	Ruang ruang Outdoor
1. Ruang pameran (hall)	1. Plaza (tempat pameran temporer)
2. Ruang pengelola	2. Area parkir
3. Pusat Informasi	3. Pusat Informasi
4. Ruang Kontak Dagang	4. Ruang Kontak dagang
5. Lavatory	5. Ruang penerima
6. Satpam	6. Mushala
7. Gudang penyimpanan	7. Lavatory

Sedangkan pola penataan ruang kawasanannya didasarkan atas :



Gambar XXVIII : Organisasi Ruang Kawasan

Selain penataan ruang kawasan, organisasi ruang dan hubungan ruang pada Bangunan Pulau Cemeti adalah :



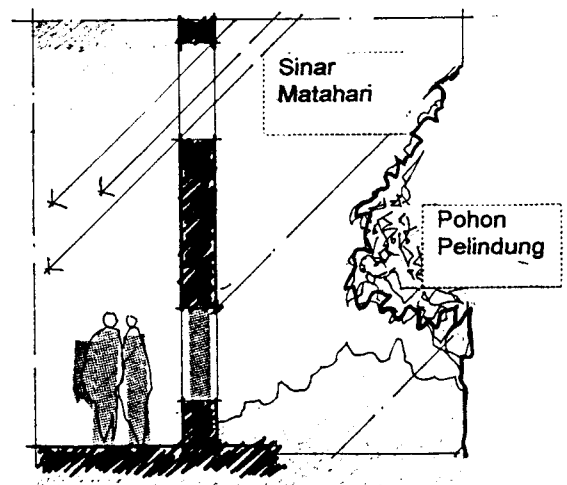
Gambar XXIX : Organisasi Ruang Pulau Cemeti.

III.3.3. Tuntutan Kondisi Fisik Bangunan

Tuntutan kondisi fisik bangunan lebih mengarah pada kondisi yang harus dipenuhi agar tercipta ruang yang sesuai dengan fungsinya serta menciptakan kenyamanan dan keamanan kepada para pengunjung pameran. Faktor faktor yang perlu dipertimbangkan adalah :

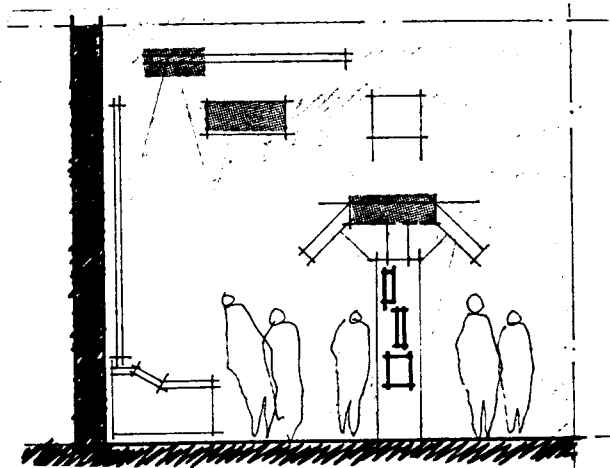
1. Sistem Pencahayaan,

- Sistem pencahayaan Alami : Sistem ini memanfaatkan bukaan bangunan, pada Gedung Pamer ini terdapat cukup banyak bukaan, dan memungkinkan sinar matahari langsung masuk, sehingga untuk intensitas cahaya diatur oleh penutupan dari dalam bangunan.



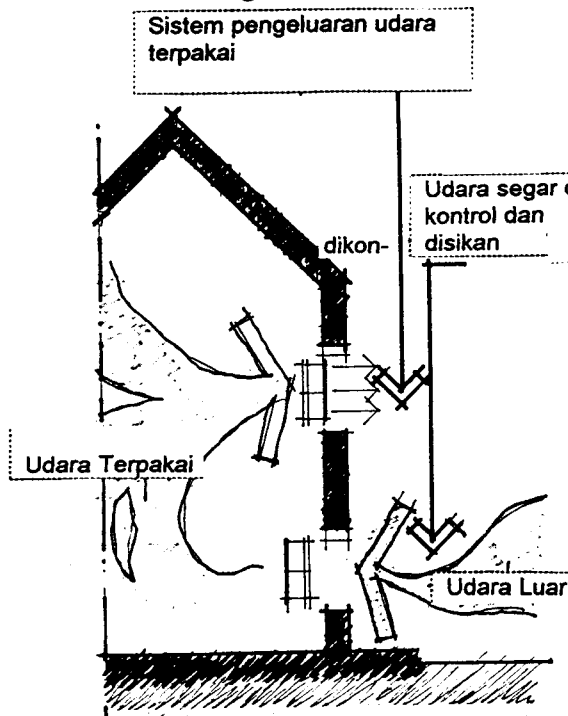
Gambar XXX : Sistem Pencahayaan Alami Bangunan

- Sistem pencahayaan buatan :
 Terutama digunakan pada malam hari, selain menggunakan lampu pada ruang ruang pameran, penerangan buatan juga diatur untuk memberikan keindahan pada arsitektural bangunan dengan cahaya bias ke langit langit.



Gambar XXXI : Sistem Pencahayaan Buatan Bangunan.

2. Sistem Penghawaan,



Gambar XXXII : Sistem Penghawaan Bangunan.

- Sistem penghawaan alami, yaitu dengan memanfaatkan sirkulasi udara luar khususnya pada ruang ruang tertentu saja. Udara luar yang masuk sebelumnya diusahakan telah terkondisi secara alami oleh vegetasi di sekitar bangunan. Sehingga pengaturan sistem penghawaan alami yang terpenting adalah mengatur volumenya, yaitu dengan menentukan dimensi bukaan pada jendela jendela asli.

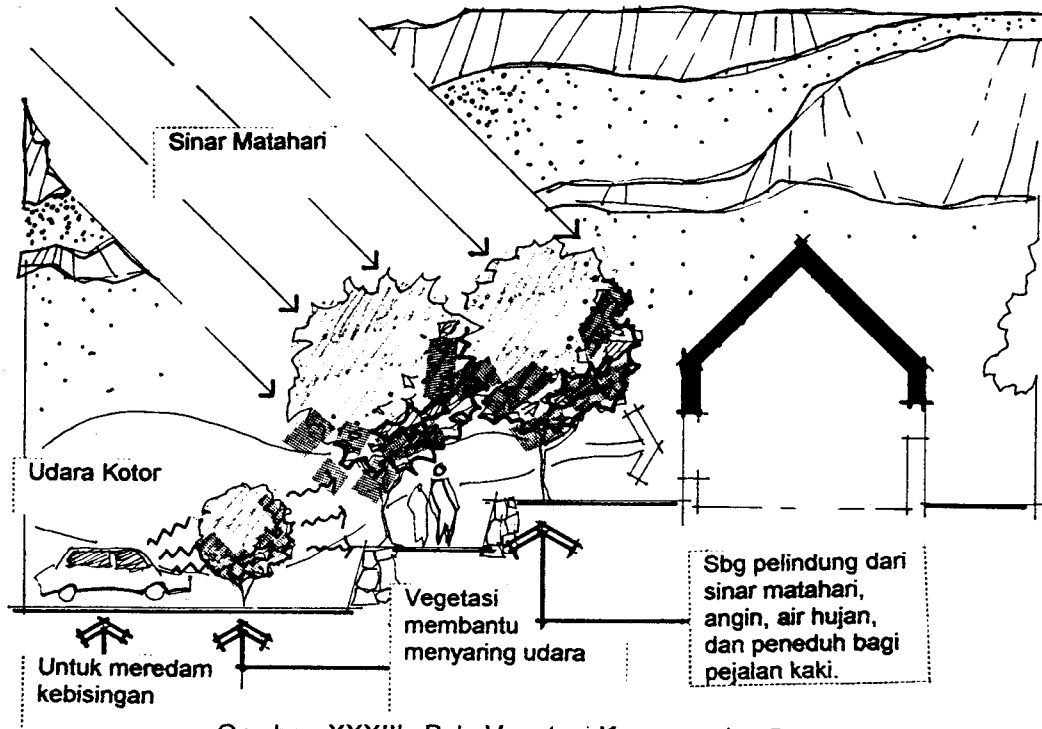
- Sistem penghawaan buatan, hal itu karena sebagian ruang ada yang dituntut untuk tetap terkondisi dengan baik agar mempertahankan nilai sejarah bangunan.

3. Vegetasi

Pengaturan vegetasi sebagai penentu design fisik bangunan sangat berpengaruh terhadap :

- Pencahayaan alami,
- Penghawaan alami,
- Kebisingan,
- Drainage

Sehingga penataannya perlu benar benar mempertimbangkan hal tersebut. Untuk itu penataan lingkungan vegetasi pada bangunan Pulau Cemeti / Gedung pameran Kerajinan adalah :



Gambar XXXIII : Pola Vegetasi Kawasan dan Bangunan.

4. Struktur Bangunan

Pertimbangan struktur bangunan adalah penting sebab fisik bangunan yang digunakan cukup tua umumnya disamping teknologi yang belum begitu menjamin keamanan. Kondisi struktur bangunan terbuat dari susunan batu merah dengan ketebalan dinding 1 meter, sehingga untuk menahan beban vertikal cukup kuat, hanya saja perlu dipertimbangkan kekuatan tanah disekitarnya (sebab bangunan berada lebih tinggi). Untuk mengatasi masalah beban horisontal / lateral terutama yang disebabkan gempa, maka pada bangunan perlu diadakan perbaikan-perbaikan antara lain :

- Perkuatan struktur tanah di sekitar bangunan, yaitu dengan pemberian dinding susunan batu di sekitar bangunan.
- Penambahan struktur pondasi berupa pondasi titik pada jarak-jarak tertentu dan merangkainya dengan sloof serta kolom.
- Penambahan kolom-kolom skelet pada dinding yaitu dengan menyisipkannya.
- Perkuatan / penambahan rangka beton pada atap (bentuk lengkung) sebagai lanjutan dari pondasi, sloof, kolom, ringbalk, dan plat atap.

B a b : IV

KESIMPULAN

IV.1. Pariwisata dan Kerajinan

Yogyakarta memiliki banyak potensi wisata dan merupakan daerah tujuan wisata potensial, juga banyak terdapat para seniman dan pengrajin yang selalu “taat” menghasilkan karya karya seni yang dibutuhkan wisatawan sebagai cinderamata. Namun hingga saat ini hasil seni dan kerajinan tersebut belum mendapatkan wadah yang layak dan refresentatif untuk ditampilkan kepada khalayak umum.

IV.2. Pelestarian

Pasangrahan Tamansari sebagai cikal bakal Keraton dan Kota Yogyakarta keberadaannya saat ini makin terlupakan, semakin hari semakin bertambah kerusakan dan kehilangan langganannya. Sehingga jika tidak ada pihak yang memperhatikannya maka beberapa tahun lagi Yogyakarta akan kehilangan bukti asal mulanya, untuk itulah pentingnya pelestarian (*Adaptive Re-Use*) bangunan Pulau Cemeti menjadi Gedung Pameran Kerajinan.

IV.3. Pelestarian Kawasan Kampung Taman

Pelestarian kawasan Kampung Taman menjadi penting dan tak terlepas dari pelestarian bangunan Pulau Cemeti mengingat antara kawasan (lingkungan sekitar) dgn Gedung Pameran Kerajinan harus saling mendukung keberadaannya. Sehingga pelestarian kawasan Kampung Taman agar mampu mendukung keberadaan Gedung Pameran Kerajinan adalah *Memantapkan Kampung Taman sbg kawasan Industri Kerajinan*, yaitu :

- Meletakkan Lokasi & Site Gedung Pameran Kerajinan pada kawasan Kampung Taman
- Membina hubungan dagang (promosi & pemasaran) antara produk kerajinan secara umum dengan produk kerajinan dari kawasan Kampung Taman.

- Membina dan mengembangkan kegiatan kegiatan pendukung keberadaan Gedung Pameran Kerajinan pada kawasan sehingga kawasan memiliki kegiatan bisnis dan ekonomis yang tinggi, antara lain :
 - Kegiatan Pameran & Promosi
 - Kegiatan Penjualan
 - Kegiatan Rekreasi
 - Kegiatan Hiburan & Seni
 - Kegiatan Pariwisata & Pendidikan

IV.4. Gedung Pameran Kerajinan

Bangunan Pulau Cemeti sebagai Gedung Pameran Kerajinan memiliki fungsi sebagai tempat : Pameran, Promosi dan Penjualan hasil produk Kerajinan. Kegiatan yg dilaksanakan secara tetap (dlm bangunan) & temporer (di luar bangunan), dikelola oleh pihak swasta yang ditunjuk untuk operasionalnya, sedangkan wewenangnya berada di bawah Kanwil Perdagangan Prop. DIY.

Secara fungsi dan lingkup kegiatan direncanakan bertaraf Nasional, sehingga sesuai tuntutan fungsi dan kegiatan terwadahi (bisnis dan ekonomis) sangat tinggi. Untuk itu bangunan Gedung Pameran Kerajinan memiliki fungsi :

- Fungsi Fisik : yaitu memberikan tempat (space) yang khusus dan permanen serta sebagai wadah bagi hasil kerajinan industri DIY.
- Fungsi Pamer : yaitu menampilkan ragam dan jenis hasil hasil kerajinan.
- Fungsi Promosi : yaitu menawarkan keunggulan / keindahan produk kerajinan
- Fungsi Penjualan : yaitu memasarkan hasil hasil industri kerajinan .

Sebagai bangunan bersejarah pada awalnya, maka nilai sejarah dan arsitektur bangunan tetap dipertahankan dengan tidak merubah fisik bangunan. Pemecahan permasalahan melalui pola sirkulasi bangunan dan pola penataan ruang (organisasi ruang), yaitu :

- Pola sirkulasi ruang : memadukan sirkulasi kegiatan pameran / promosi dengan kegiatan melestarikan sejarah bangunan .
- Pola organisasi ruang : mengutamakan pelestarian bangunan bersejarah didukung kegiatan yang secara ekonomis menguntungkan, sehingga pengaruh pola organisasi ruang mikro (bangunan) dengan organisasi ruang makro (kawasan) sangat erat.

Sehingga pemakaian baru bangunan Pulau Cemeti dan kehadiran bangunan Pameran Kerajinan memang diperlukan oleh kota Yogyakarta & Kampung Taman.

B a b : V

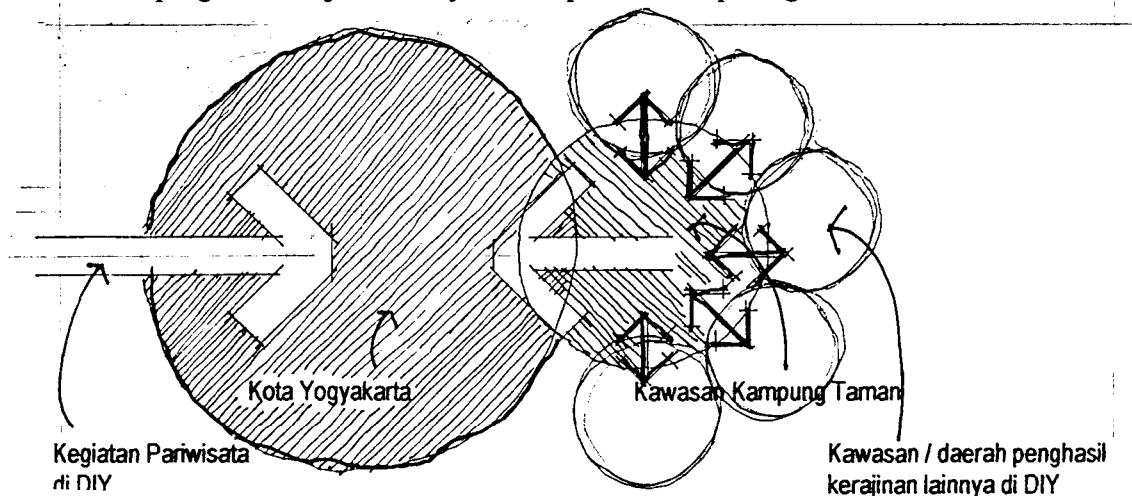
KONSEP DASAR

Perencanaan & Perancangan

V.1. KONSEP DASAR PERENCANAAN

V.1.1. Lokasi & Site thd Kota Yogyakarta

Konsep dasar perencanaan kawasan, tidak akan terlepas dari kaitannya dengan kota Yogyakarta sendiri. Sebab bagaimanapun juga penetapan (*dgn memberi kejelasan*) fungsi dari kawasan adalah mendukung kegiatan pariwisata di DIY, sehingga kedudukan kawasan (lokasi & site) memiliki konsep sebagai “kawasan inti” yang didukung kawasan / daerah penghasil kerajinan lainnya. Konsep tersebut dapat digambarkan sbb :



Gambar XXXIV: Konsep Lokasi Kawasan thd Kota Yogyakarta

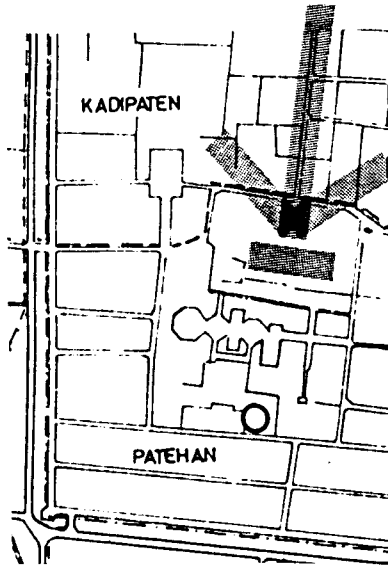
Dari gambaran di atas jelas terlihat bahwa, konsep perencanaan kawasannya adalah menjadikan kawasan sebagai daerah “*suplay*” kebutuhan kerajinan (*souvenir/cinderamata*) bagi para wisatawan di DIY, dan didukung juga oleh daerah daerah penghasil kerajinan lainnya.

V.1.2. Pencapaian & Sirkulasi Kawasan

Konsep dasar perencanaan *Pencapaian & Jalur sirkulasi*, direncanakan dengan berdasar pada :

1. Aktifitas Pencapaian,

Pencapaiannya melalui pencapaian langsung dari utara yang merupakan akses utama ke kawasan dari Kota Yogyakarta. Sehingga diharapkan akan membentuk gambaran mental (image) masyarakat akan kegiatan yg ada serta akan memperpendek jarak dan membagi akses serta orientasi pengunjung yang ingin ke obyek wisata Tamansari.



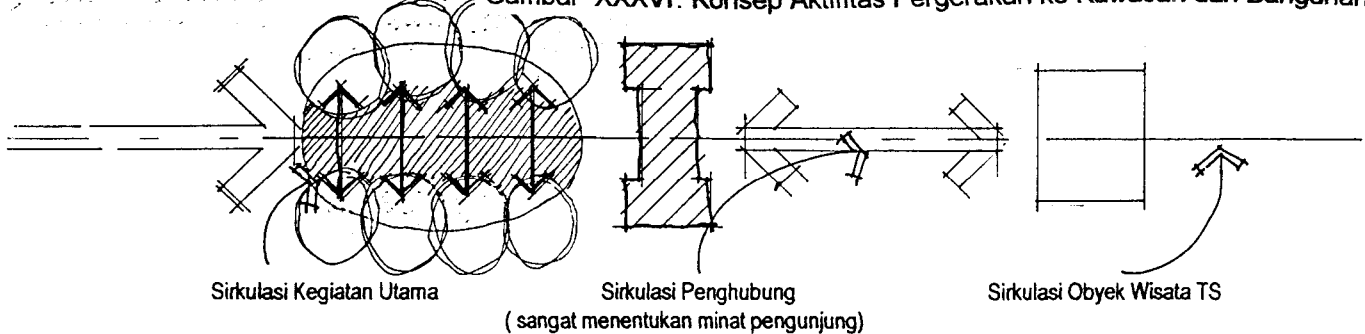
2. Aktifitas Pergerakan,

Gambar XXXV : Konsep Pencapaian Langsung ke Kawasan

Proses pergerakan dalam kawasan dapat di dibedakan atas :

- Pergerakan kegiatan pameran, promosi dan penjualan yang terkonsentrasi pada site terpilih untuk kegiatan penunjang (di utara bangunan Pulau Cemeti), yaitu pergerakan dengan pola bercabang sesuai organisasi ruang kawasan.
- Pergerakan (flow) pengunjung antara Bangunan Pulau Cemeti dengan Pasanggrahan Tamansari, yaitu pergerakan pengunjung dari atau ke masing masing obyek, jalur ini sangat menentukan minat pengunjung untuk kedua kegiatan .
- Pergerakan pada obyek wisata Tamansari, yaitu jalur pergerakan yang juga diarahkan ke lokasi Gedung Pameran sebagai penunjang kegiatan wisata (belanja souvenir).

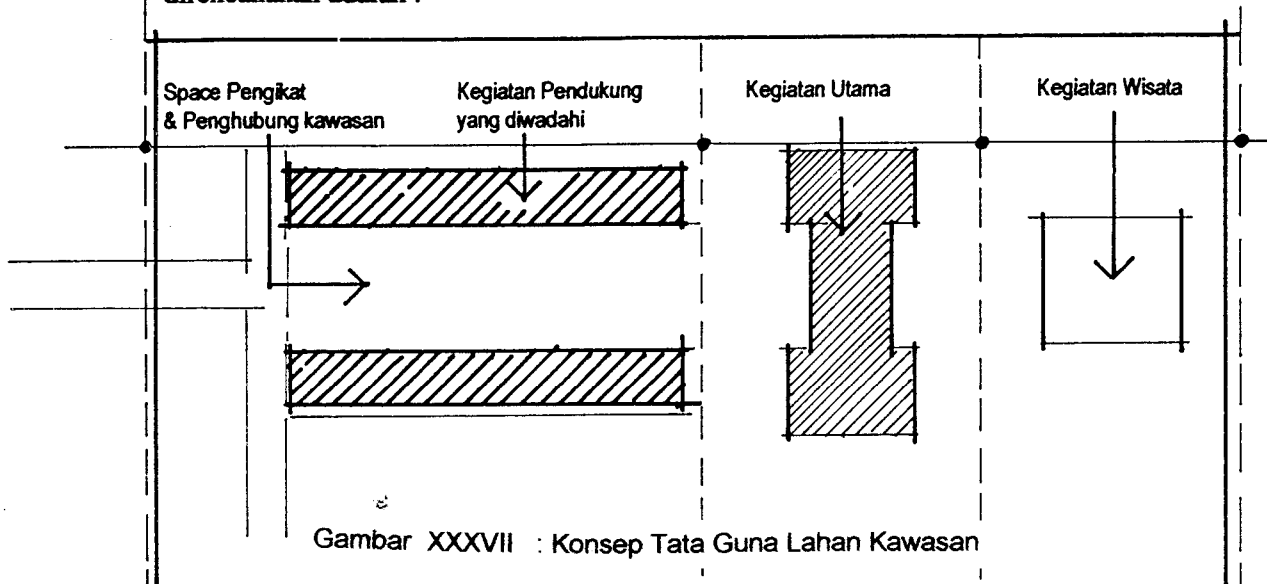
Gambar XXXVI: Konsep Aktifitas Pergerakan ke Kawasan dan Bangunan



Dengan konsep perencanaan pola sirkulasi kawasan, hal itu dimaksudkan / ditujukan bagi terciptanya kondisi yang saling menunjang, mendukung, dan menguntungkan dari kegiatan yg baru (Gedung Pameran Kerajinan) dengan kegiatan yang lama (Obyek wisata TS).

V.1.3. Tata Guna Lahan Kawasan

Konsep perencanaan tata guna lahan kawasan *didasarkan* pada masalah Bagaimana konsekuensi kawasan terhadap munculnya fungsi baru Bangunan Pulau Cemeti ?. Dengan analisa yang ada maka tuntutan kegiatan bisnis dan ekonomis yang tinggi adalah konsekuensinya, sehingga diperlukan kegiatan kegiatan yang dapat diwadahi dan dikembangkan untuk memenuhi tuntutan kegiatan tersebut. Konsep tata guna lahan kawasan yg direncanakan adalah :



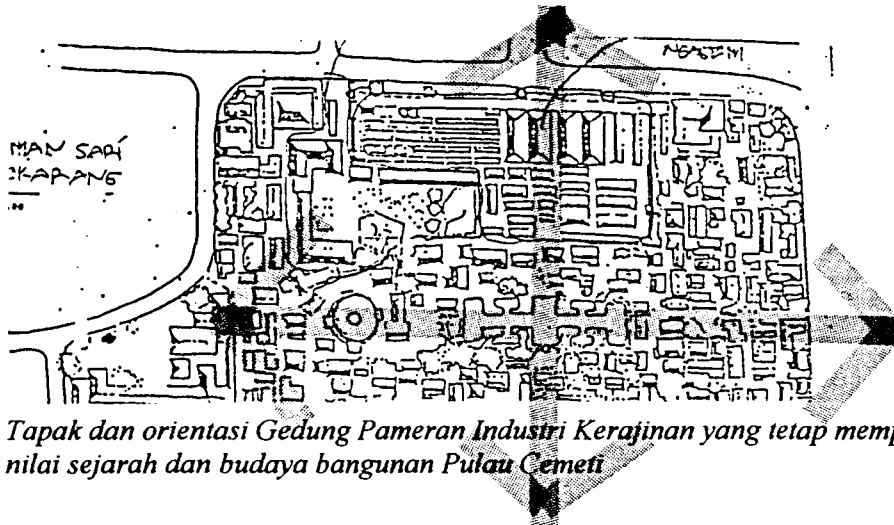
1. Memberikan kejelasan fungsi yang sesuai dgn konsep pelestarian bangunan, yaitu adaptive re-use sebagai Gedung Pameran Kerajinan yang menjadi kegiatan utama kawasan.
2. Menetapkan site di utara bangunan sebagai lokasi yg digunakan menampung kegiatan pendukung.
3. Mengadakan ruang pengikat kegiatan utama dengan pendukung, serta ruang penerima antara kawasan dgn kawasan lain / wilayah kota.
4. Menetapkan pemintakan kegiatan penunjang pada site sesuai konsep perencanaan sirkulasi dlm kawasan.
5. Memperjelas fungsi / peruntukan bagian kawasan yang akan saling mendukung.

Dengan konsep perencanaan tata guna lahan kawasan seperti di atas, maka diharapkan akan tercipta kejelasan fungsi masing masing kegiatan (Kegiatan Gedung Pameran dan Kegiatan wisata Tamansari) yang tetap kontekstual diantara keduanya. Selain itu tata guna lahan yang terbentuk akan mampu menampung berbagai aktifitas pendukung segi bisnis dan ekonomis dari gedung Pameran Kerajinan dan Obyek wisata Tamansari.

V.2. KONSEP DASAR PERANCANGAN

V.2.1. Tapak & Orientasi

Penentuan tapak dan orientasi bangunan tetap dengan mempertahankan kondisi aslinya, sehingga konsep perancangan tapak dan orientasi bangunan adalah mempertahankan nilai sejarah dan budaya bangunan yang ada secara utuh.



Tapak dan orientasi Gedung Pameran Industri Kerajinan yang tetap mempertahankan nilai sejarah dan budaya bangunan Pulau Cemeti

V.2.2. Penampilan Bangunan

Konsep dasar perancangan bangunan seperti halnya tapak dan orientasinya adalah tetap mempertahankan wujud aslinya. Sedangkan penampilan arsitektural sebagai Gedung Pameran Kerajinan diciptakan melalui fisik lingkungan dan kegiatan yang dikembangkan disekitar bangunan.



Penampilan bangunan dengan tetap mempertahankan arsitektur bangunan.

Gambar XXXIX : Konsep Penampilan Bangunan.

V.2.3. Kebutuhan & Hubungan Ruang

Kebutuhan ruang merupakan sebagai faktor yang terpenting dari bangunan yang harus diperhitungkan demi kelangsungan fungsi dan kegiatan yang diwadahnya, sehingga Konsep dasar perancangan kebutuhan ruang didasarkan atas analisa kegiatan yang ada dan pelaku aktifitasnya, yaitu :

1. Kegiatan utama dan kegiatan penunjang yaitu kegiatan pameran, promosi dan penjualan produk kerajinan baik permanen (dilaksanakan dalam bangunan), maupun periodik (dilaksanakan di halaman / plaza).
2. Kegiatan lainnya yang terkait dengan bisnis dan ekonomis yang ada di kawasan, yaitu kebutuhan ruang bagi aktifitas pasar, boutique, art shop & souvenir, dll.
3. Jumlah pelaksana / pengelola dan pengunjung harian yang juga diprediksikan untuk 10 tahun mendatang.
4. Jumlah dan volume barang kerajinan yang ditampilkan / dipamerkan.
5. Pencapaian dan sirkulasi baik pencapaian ke kawasan maupun sirkulasi dalam kawasan dan dalam bangunan.
6. Kondisi asli bangunan Pulau Cemeti yang harus dipertahankan, baik luasan, maupun hubungan ruang yang ada.

Dengan memperhatikan pertimbangan analisa kebutuhan dan hubungan ruang di atas, maka konsep perancangan Gedung Pameran Kerajinan adalah :

1. Dengan konsep pelestarian yang mempertahankan nilai sejarah dan budaya bangunan, maka organisasi ruang Bangunan Pulau Cemeti yang ada tetap dipertahankan.
2. Pembagian ruang (fungsi ruang) didasarkan pada ruang yang sudah ada dan disesuaikan dengan adaptasi fungsi baru.
3. Hubungan ruang yang terbentuk, lebih ditekankan pada pola / jalur sirkulasi yang dapat diaplikasikan pada kondisi (denah) bangunan.
4. Bagi fungsi kegiatan pameran, promosi dan penjualan ditata lay out dan interior bangunan dengan bahan fabrikasi yang mudah dibongkar pasang bagi fleksibilitas ruang dan estetika interior yang mendukung barang kerajinan.
5. Sedangkan fasilitas pendukung (tata lampu, suara, penghawaan, dll) mengikuti pola penataan lay out yang ada dengan konsep yang fleksibel pula.
6. Untuk penataan barang kerajinan ditentukan berdasar macam / jenis industri kerajinannya (*lihat Bab III.3.1.2.*), dengan wadah kegiatan pameran yang mengikuti modul.
7. Kegiatan yang ditampung adalah kegiatan Pameran, Promosi, dan Penjualan.

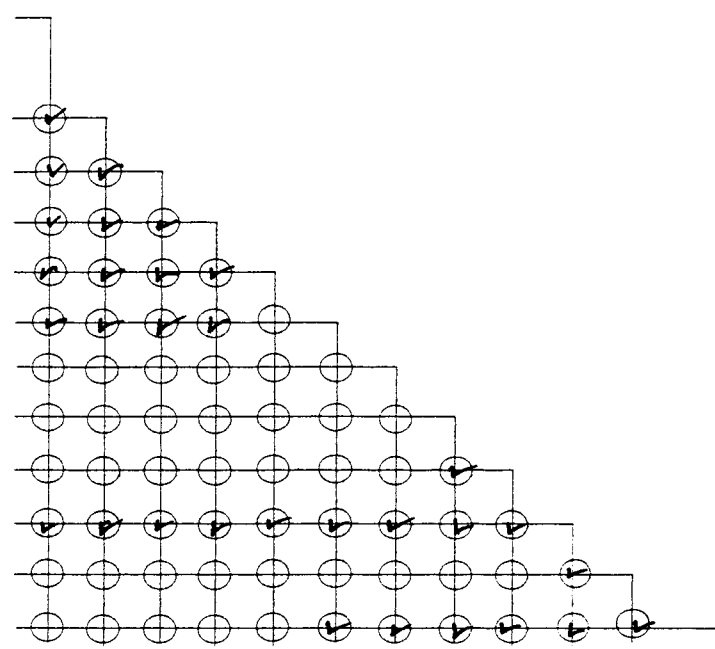
Dari analisa dan konsep kebutuhan ruang Gedung Pameran Kerajinan di atas, maka kebutuhan ruang dan hubungannya adalah sbb :

Out Door :

- R. Parkir = 1.500 m²
- R. Plaza = 15.000 m²

In Door :

- R. Penerima = 122 m²
- R. Pengelola :
 - R. Tamu = 6 m²
 - R. Pimpinan = 8 m²
 - R. Staff = 12 m²
- Pusat Informasi = 112 m²
- Bag. Pameran = 168 m²
- Bag. Promosi = 112 m²
- Bag. Penjualan = 168 m²
- R. Kontak Dagang = 168 m²
- R. Pameran = 334 m²
- R. Service = 112 m²
- Gudang = 112 m²



Keterangan : = Berhubungan Langsung
 = Berhubungan Tidak Langsung

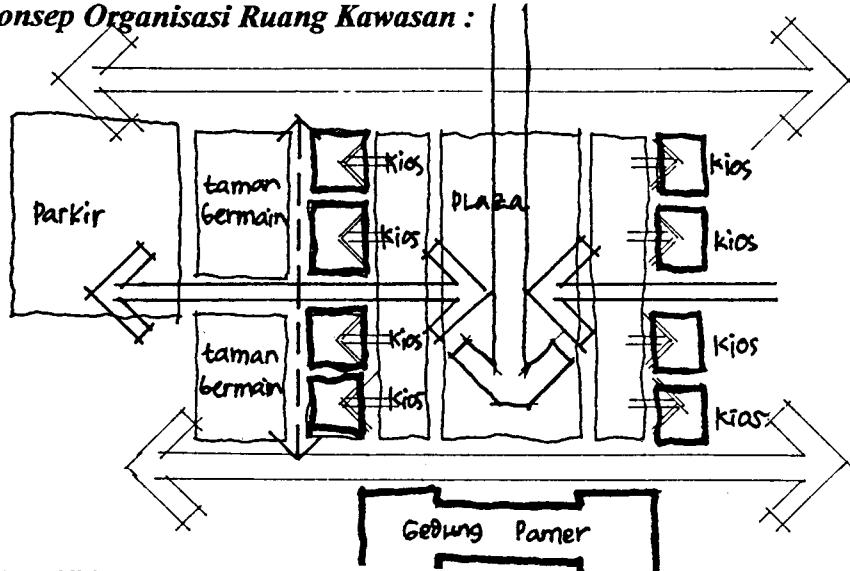
Disamping kebutuhan dan hubungan ruang yang ada, tuntutan persyaratan ruang juga menuntut konsep perancangan yang baik. Untuk itu konsep dasar perancangan tuntutan fisik Gedung Pameran Kerajinan adalah :

1. Sistem pencahayaan ruangan memanfaatkan pencahayaan buatan, sedangkan untuk membantu presentasi beberapa barang kerajinan menggunakan pencahayaan buatan.
2. Sistem penghawaan secara keseluruhan untuk Ruang Pameran menggunakan penghawaan buatan, sebab untuk mendukung kelestarian bangunan bersejarah yang disebabkan udara kotor, khususnya melalui pebatasan bukaan bukaan pada dinding bangunan.
3. Struktur bangunan diperkuat dengan menggunakan metoda dan teknologi tahan gempa dgn menambahkan perkuatan perkuatan yang membentuk kekakuan struktur.
4. Sistem utilitas direncanakan terpadu dgn fungsi Gedung Pameran Kerajinan.

V.2.4. Organisasi Ruang

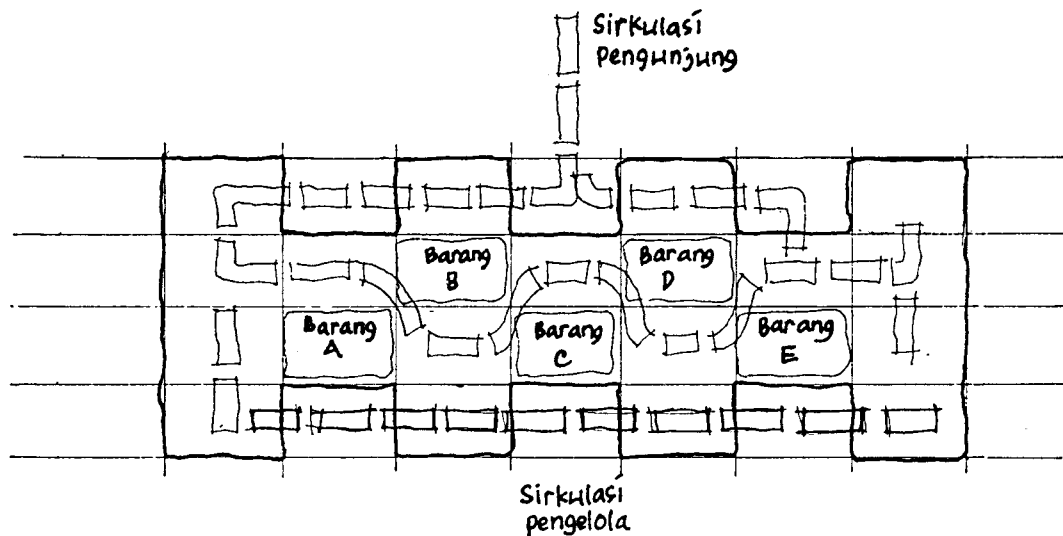
Konsep perancangan organisasi ruang bangunan Pulau Cemeti sebagai Gedung Pameran Kerajinan didasarkan pada konsep pelestarian nilai sejarah dan budaya bangunan. Sehingga dilihat dari lingkungannya yang berada pada kawasan bersejarah maka konsep organisasi ruang dibedakan atas :

Gambar XL : Konsep Organisasi Ruang Kawasan
Konsep Organisasi Ruang Kawasan :



Gambar XLI : Konsep Organisasi Ruang Gedung Pamer Kerajinan.

Konsep Organisasi Ruang Gedung Pameran Kerajinan :

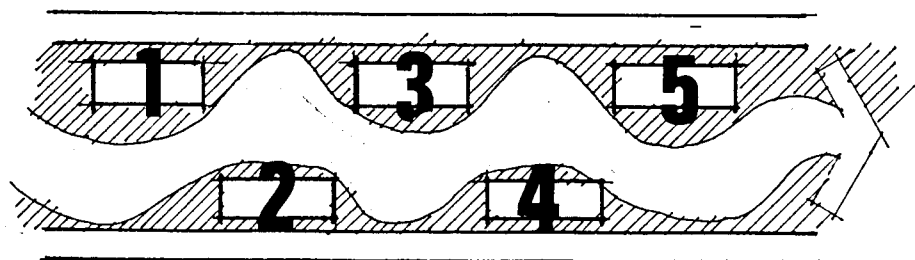


V.2.5. Sirkulasi Ruang

Sirkulasi merupakan jalur pergerakan yang sangat menentukan keberhasilan fungsi bangunan dan kenyamanan pengunjung dalam menikmati suasana ruang. Sehingga konsep dasar perancangan pola sirkulasi ruang bangunan Pulau Cemeti sebagai Gedung Kerajinan agar dapat dicapai tujuan pelestarian dan kenyamanan pengunjung didasarkan pada :

1. Konsep pelestarian nilai sejarah dan budaya bangunan, yaitu dengan mempertahankan kondisi bangunan (denah) sehingga fungsilah yang menyesuaikan.
2. Faktor fisik manusia, yaitu kondisi yang dituntut oleh fisik manusia seperti jarak, alur, dimensi, orientasi, dsb.
3. Jalur fisik pergerakan, yaitu kondisi fisik jalur pergerakan yang nyaman bagi manusia, seperti material, kemiringan, kontur, dsb.
4. Dimensi, Jumlah dan Volume barang kerajinan, yaitu fungsi yang diwadahnya, namun karena pertimbangan mempertahankan fungsi nilai sejarah dan budaya bangunan, maka faktor dimensi, jumlah dan volume barang kerajinanlah yang menyesuaikan Dengan dasar / pertimbangan jalur sirkulasi ruang di atas, maka konsep perancangan sirkulasi ruang Gedung Pameran Kerajinan adalah :

1. Jalur sirkulasi merupakan jalur pergerakan satu arah yang dikendalikan / ditentukan oleh tata lay out barang pameran.
2. Jalur sirkulasi diatur sesuai urutan aktifitas pelaku (pengelola / pengunjung).
3. Penciptaan jalur sirkulasi yang dinamis melalui tata urutan barang kerajinan yang di pameran.
4. Barang kerajinan yang dipamerkan di tata berdasar pertimbangan : Nilai barang, Estetika (motivasi penarik pengunjung), Pemeliharaan, Pengangkutan, Perawatan, Tuntutan ruang (cahaya, suhu, dsb), efek samping (bau, sampah, dsb).

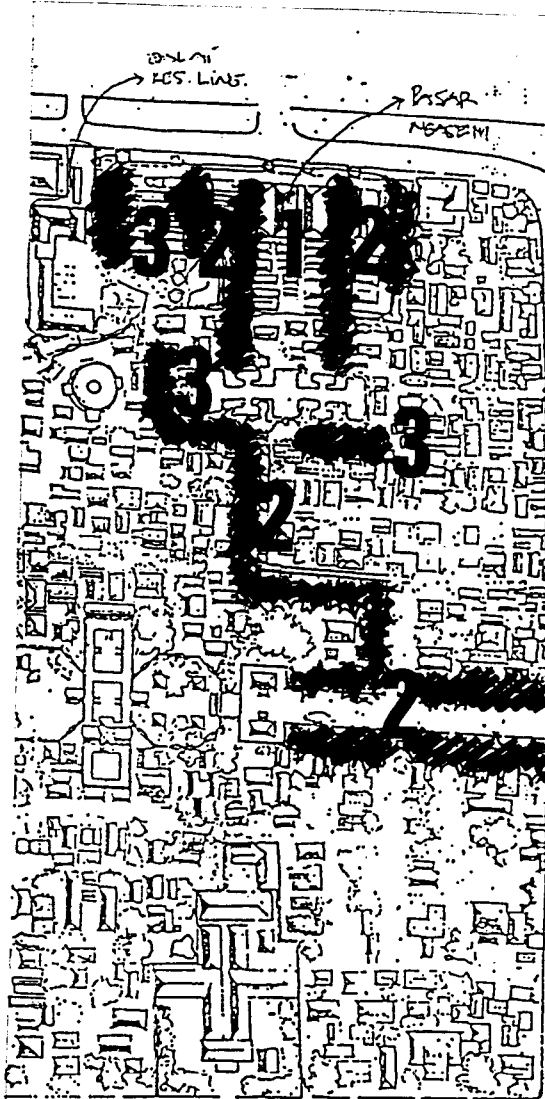


Gambar XLII : Konsep Sirkulasi Ruang Gedung Pamer

V.2.6. Pola Vegetasi

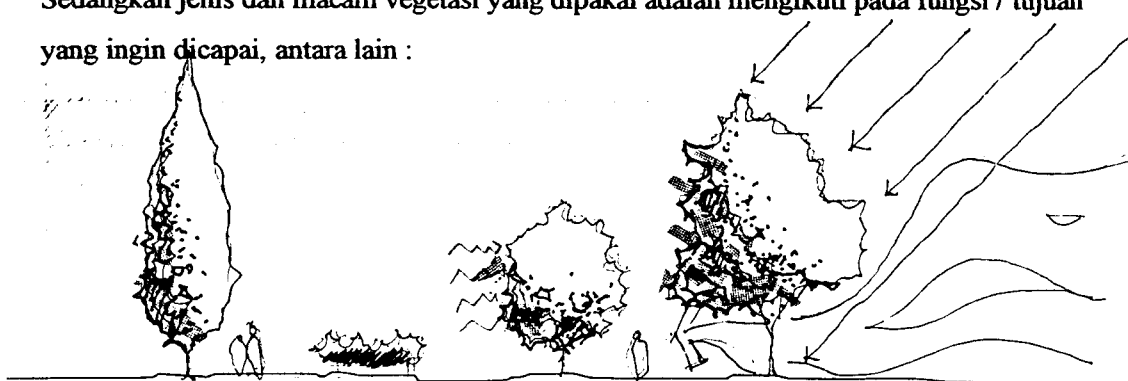
Vegetasi merupakan elemen lingkungan yang terpenting, bukan cuma sebagai elemen estetika saja, melainkan berperan pula sbg orientasi, pelindung, pembentuk suasana (iklim mikro) serta masih banyak perannya yang lain. Untuk itu konsep perancangan pola vegetasi pd kawasan adalah pada :

1. Menciptakan arah / orientasi dari entrance (utara) ke Gedung Pameran Kerajinan.
2. Mendukung suasana / kegiatan yang ada di kawasan, yaitu sebagai penehuh / pelindung pejalan kaki.
3. Melindungi bangunan terhadap sumber polusi, baik udara, bunyi, maupun polusi lainnya.
4. Sebagai pelindung bangunan dan menciptakan iklim mikro yang nyaman dari sinar matahari.



Gambar XLIII : Konsep Pola Vegetasi Kawasan

Sedangkan jenis dan macam vegetasi yang dipakai adalah mengikuti pada fungsi / tujuan yang ingin dicapai, antara lain :



Orientasi
Pengunjung

Hiasan/
Estetika

Pelindung
Bunyi

Pelindung
Polusi udara

Pelindung
Sinar Matahari

Gambar XLIV : Konsep Macam Vegetasi

Daftar Pustaka

- Majalah Management, Menggugah Pariwisata yang Tertidur Terlenu. Th ke VII . No : 43-44. 1987.
- Pemda Kodya Yogyakarta, Rencana Umum Tata Ruang Kota 1985-2006.
- Kanwil Pariwisata Prop. DIY, Laporan Tahunan Statistik Kepariwisataaan DIY 1994.
- Pemerintah Kelurahan Patehan, Data Monografi Kelurahan, Periode III Juli 1995.
- Prof. Eko Budiarjo, Konservasi Bangunan Bersejarah di Surakarta
- Laretna T. Adhisakti, Pelestarian Arsitektur Perkotaan
- Laretna T. Adhisakti, Conservation Planning and Urban Design of Historical Settlement, Penang, Malaysia Sept. 11-16 , 1991
- Sukirman D.H, Mengenal Sekilas Pasanggrahan Tamansari Yogyakarta, Depdikbud, Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional, Balai Penelitian Sejarah dan Budaya Yogyakarta, 1981-1982.
- Dermawati D.S, Tesis : Perubahan Spatial pada Rumah Tinggal di Kampung Sosrowijayan Wetan Yogyakarta, Fak. Teknik Arsitektur UGM.
- Pemda Prop. DIY, Rancangan Laporan Akhir : Study Kawasan Cagar Budaya Yogyakarta.
- James, Marston, Fitch, Historical Preservation : Curatorial Management of The Build World 1982.
- Wing Hartono, Pariwisata, rekreasi dan Entertainment.
- Kanwil Perindustrian DIY, Laporan Tahunan 1994 Kegiatan Industri DIY.
- Kanwil Perdagangan DIY, Laporan Tahunan 1994 Kegiatan Perdagangan DIY.
- Moch. Amir Sutaarga, Drs. Persoalan Museum di Indoensia, 1971.

Lampiran

REKAPITULASI DATA INDUSTRI KECIL
 PER CABANG INDUSTRI
 PROPINSI D. I. YOGYAKARTA TAHUN 1994

Lampiran : 1

	CABANG INDUSTRI	Unit Usaha	Tenaga Kerja	Nilai Investasi (Rp. 000,-)	Nilai Produksi (Rp. 000,-)	Nilai Bahan (Rp. 000,-)	Nilai Tambah (Rp. 000,-)
1	Pangan	29.328	78.149	57.501.991,5	253.235.114,6	187.936.029,7	65.299.084,9
2	Sandang & Kulit	5.068	20.897	85.852.703,82	145.496.210,6	70.014.208,47	75.482.002,13
3	Kimia dan Bahan Bangunan	15.243	50.132	90.766.368,54	145.228.118,3	81.212.923,18	64.015.195,12
4	Kerajinan dan Umum	24.300	47.695	78.941.205,38	116.808.582,5	63.873.660,05	52.934.922,45
5	L o g a m	2.550	9.601	30.045.120,45	30.878.087,1	13.362.823,2	17.515.263,9
	Jumlah	76.489	206.474	343.107.389,69	691.646.113,1	416.399.644,4	275.246.468,5

REKAPITULASI DATA SENTRA INDUSTRI KECIL
PER DAERAH TINGKAT II
PROVINSI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA TAHUN 1994

Lampiran : 8

No	DAFTAR II	SENTRA		UNIT USAHA		TENAGA KERJA		NILAI INVEST. ALAT. MESIN (Rp.000,-)		NILAI PRODUKSI (Rp.000,-)		NILAI BAHAN BAKU (Rp.000,-)		NILAI TAMBAH (Rp.000,-)	
		1993	1994	1993	1994	1993	1994	1993	1994	1993	1994	1993	1994	1993	1994
1	Kodya Yogyakarta	29	29	694	695	4.198	4.188	1.318.370,55	1.302.117,85	23.706.268,4	24.033.688	16.102.649,6	16.202.396	7.603.618,79	7.831.292
2	Kabupaten Bantul	61	65	3.194	2.910	12.371	11.690	925.452	942.730	28.719.051,9	28.653.880	22.753.949,0	23.136.581	5.965.102,88	5.517.299
3	Kabupaten Kulonprogo	67	69	3.365	3.435	8.463	9.686	374.556	385.241	5.866.412,55	7.019.013,78	4.227.927,01	4.017.367,31	1.638.485,54	3.001.646,47
4	Kabupaten Gunungkidul	52	52	1.244	1.270	3.441	3.476	137.510,95	174.678	4.109.502,84	4.830.022,08	3.124.947,8	3.655.386,74	984.555,04	1.174.635,34
5	Kabupaten Sleman	44	44	2.638	2.583	6.653	7.324	1.019.722,38	1.049.029,7	9.004.521,4	22.468.266	6.980.823,4	16.634.355	2.022.698	5.633.911
	Jumlah	253	259	11.135	10.893	35.126	36.364	3.775.611,88	3.853.796,55	71.405.757,1	71.187.004.869,86	53.190.296,8	53.190.645.086,0	18.215.460,2	23.358.783,8

REKAPITULASI DATA SENTRA INDUSTRI KECIL
PER CABANG INDUSTRI
PROVINSI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA TAHUN 1994

Lampiran : 9

CABANG INDUSTRI	SENTRI	UNIT USAHA		TENAGA KERJA		NILAI INVEST. ALAT MESIN (Rp.000,-)		NILAI PRODUKSI (Rp.000,-)		NILAI BAHAN BAKU (Rp.000,-)		NILAI JAKSAH (Rp.000,-)		
		1993	1994	1993	1994	1993	1994	1993	1994	1993	1994	1993	1994	
1 P a n g a n	71	73	3.973	3.987	10.551	10.732	569.618,08	579.842,65	22.311.621,21	24.470.312,32	19.037.901,71	20.226.761	3.273.719,58	4.243.551,32
2 Sandang dan Kulit	39	39	736	733	4.316	4.198	400.975,3	357.475,1	18.094.831,71	17.942.635,7	13.692.785,71	13.467.028,4	4.402.046	4.475.607,25
3 Kimia & Bahan Bangun.	68	70	3.025	2.787	8.986	8.561	1.461.432	1.512.471	11.803.643,41	11.106.329,98	7.671.992,65	7.203.972,54	4.131.650,77	3.902.357,44
4 Kerajinan & Umas	59	61	2.932	2.926	8.997	10.633	208.019,5	242.978,8	12.466.275,31	12.281.241,86	7.639.916,04	16.636.256,5	4.826.359,35	8.644.985,30
5 L o g a m	16	16	469	460	2.276	2.240	1.135.567	1.161.029	6.729.385,3	8.204.350	5.147.700,75	6.112.067,5	1.581.684,55	2.092.282,5
Jumlah	253	259	11.135	10.893	35.126	36.364	3.775.611,88	3.853.796,55	171.405.757,18	187.004.869,86	53.190.296,81	63.646.086,01	18.215.460,21	23.358.783,81

Gambar 10 PETA

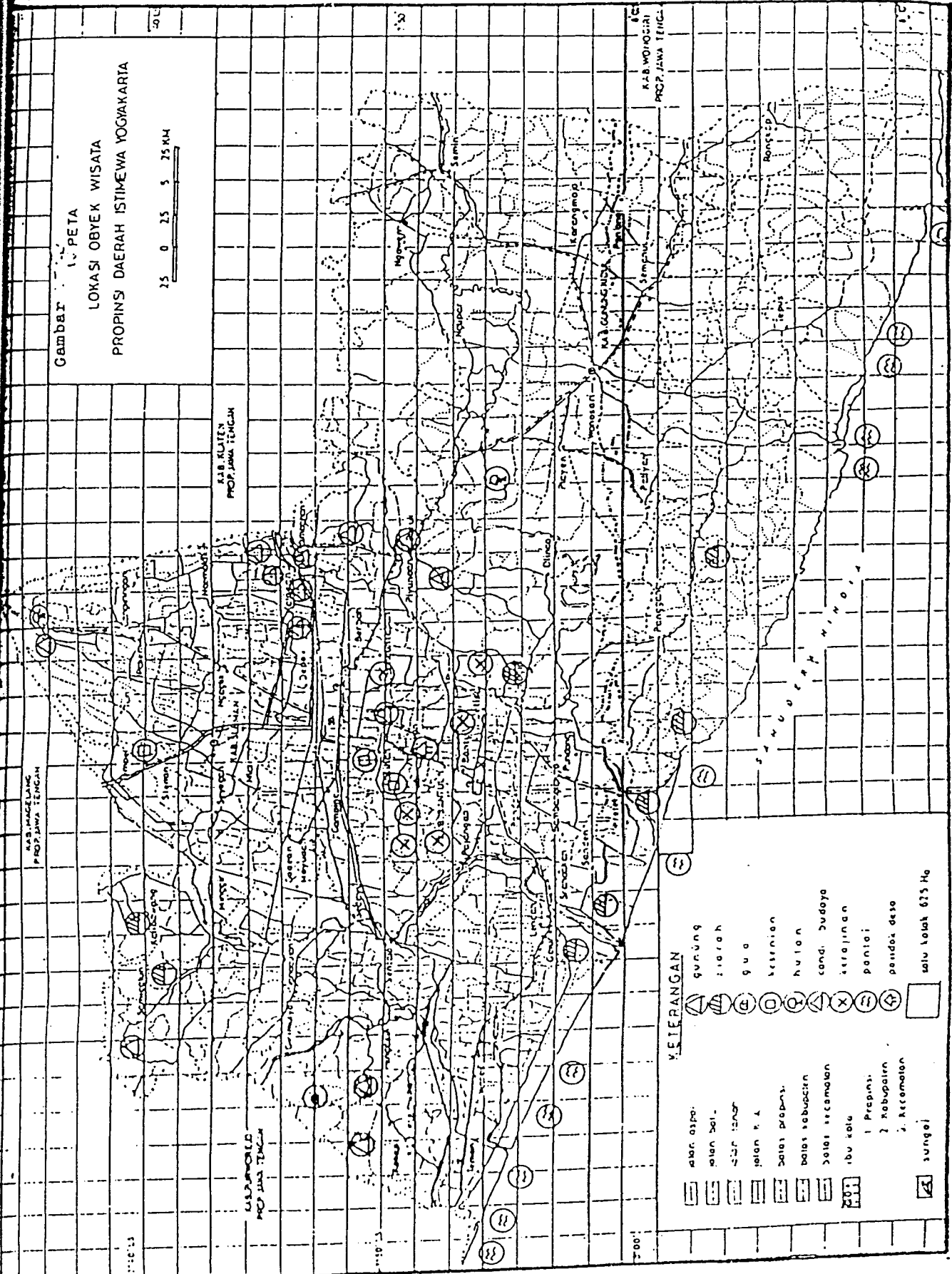
LOKASI OBYEK WISATA
PROPINSI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

25 0 25 5 75 KM

KAB. MAGELANG
PROP. JAWA TENGAH

KAB. KLATEN
PROP. JAWA TENGAH

KAB. WONOGIRI
PROP. JAWA TENGAH



VETERANGAN

- | | |
|--|------------------|
| | gunung |
| | arah |
| | jalan |
| | desa |
| | jenis jalan |
| | batas propinsi |
| | batas subdistrik |
| | batas distrik |
| | batas desa |
| | danau |
| | sungai |
| | gunung |
| | arah |
| | jalan |
| | desa |
| | jenis jalan |
| | batas propinsi |
| | batas subdistrik |
| | batas distrik |
| | batas desa |
| | danau |
| | sungai |

skala 1:625.000

TAMAN SARI
SEKARANG

1:500

ISLAM
KES. LINB.

PASAR
MASEM

