

TGL. TERIMA: 19 Mei 2004
NO. JUDUL: 00 1119
NO. DIV: 512000 1119001
NO. UTANG:

LAPORAN PERANCANGAN TUGAS AKHIR

PUSAT SENI KERAJINAN TRADISIONAL JOGJAKARTA

*Dengan Pendekatan "Universal Design" Sebagai Fasilitas Yang
Komunikatif Dan Atraktif*



Disusun Oleh :

AYOK KRISTIAN

97 512 181

Dosen Pembimbing :

Inung Purwanti S, ST. MSi.

JURUSAN ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

JOGJAKARTA

2003

LEMBAR PENGESAHAN

JUDUL

PUSAT SENI KERAJINAN TRADISIONAL JOGJAKARTA

Dengan Pendekatan "Universal Design" Sebagai Fasilitas Yang

Komunikatif Dan Atraktif

Disusun oleh :

AYOK KRISTIAN

97 512 181

Telah Dipresentasikan Pada Tanggal 30 September 2003

Menyetujui

Dosen Pembimbing :



Inung Purwanti S, ST. MSi.

Mengetahui

Ketua Jurusan Arsitektur

Fakultas Tehnik Sipil Dan Perencanaan

Universitas Islam Indonesia



Reyianto Budi Santosa, M. Arch

*Keberhasilan adalah
mendapatkan apa yang anda inginkan.*

*Kebahagiaan adalah
menyukai apa yang anda dapatkan.*

Persembahkan

Kupersembahkan karya kecilku ini untuk :
Bapak dan ibuku (almarhum) tercinta
Dan saudara-saudaraku semua

Judul :
PUSAT SENI KERAJINAN TRADISIONAL JOGJAKARTA
Dengan Pendekatan "Universal Design"
Sebagai Fasilitas Yang Komunikatif Dan Atraktif

Nama : Ayok Kristian

No.Mhs : 97512181

Dosen Pembimbing : Inung Purwanti S. ST. Msi.

Abstraksi

Daerah Istimewa Jogjakarta sebagai salah satu daerah tujuan wisata utama di Indonesia telah mengembangkan banyak potensi wisata yang dimilikinya. Salah satu potensi wisata yang perlu dikembangkan di Jogjakarta yaitu tempat-tempat seni kerajinan dimana lokasinya menyebar di seluruh kota. Lokasi seni kerajinan yang menyebar tersebut sangat tidak memungkinkan untuk dijangkau oleh wisatawan yang datang di Jogjakarta sehingga tidak menutup kemungkinan untuk dibuatkan suatu tempat pusat seni kerajinan tradisional di Jogjakarta. Pusat Seni kerajinan Tradisional Jogjakarta adalah kumpulan dari berbagai macam wadah kerajinan serta seni yang diangkat dari kebudayaan rakyat Jogjakarta yang sifatnya masih tradisional, sebagai tujuan pengenalan dan pengembangan seni kerajinan tradisional, yang meliputi kegiatan pelayan informasi, promosi dan pemasaran yang dapat memuaskan bagi konsumen serta dapat mengembangkan kreatifitas bagi para pengrajin / seniman.

Sebagai daerah tujuan wisata, objek-obyek wisata ini harus memperhatikan aspek aksesibilitas sebagai bangunan ataupun fasilitas umum sehingga dapat diakses oleh oleh semua pengguna. Oleh karena itu pusat seni kerajinan tradisional di Jogjakarta ini menggunakan pendekatan *Universal Design*. *Universal Design* adalah suatu pendekatan untuk mengembangkan "hasil dan lingkungan yang dapat digunakan secara efektif untuk semua orang, dengan pemanfaatan yang besar, tanpa perlunya penyesuaian atau spesialisasi desain".

Kata Pengantar

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT karena berkat rahmat, taufik dan hidayahnya, saya dapat menyelesaikan penulisan tugas akhir ini dengan sebaik-baiknya. Padea kesempatan ini saya mengambil judul ” Pusat Seni Kerajinan Rakyat Jogjakarta”, dengan pendekatan universal disain sebagai fasilitas yang komunikatif dan atraktif.

Tugas akhir ini bertujuan untuk merancang pusat seni kerajinan tradisional Jogjakarta yang dapat mendukung terjadinya komunikasi dan transaksi antara pengunjung dan pengerajin. Dimana bangunan ini, bisa digunakan oleh semua pengguna baik orang normal maupun orang cacat.

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

1. Bapak Ir. Widodo Msc Pdh. Selaku Dekan FTSP UII.
2. Bapak Ir. Revianto B. Santoso M. Arch selaku Ketua Jurusan Arsitektur FTSP UII
3. Ibu Inung Purwanti S, ST. MSi. selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan arahan petunjuk yang sangat membantu dalam proses tugas akhir sampai selesai.
4. Bapak Ir. Hanif Budiman MSA. selaku koordinator tugas akhir.
5. Kepala Direktur Pusat Rehabilitasi YAKKUM yang telah memberikan izinnya untuk melakukan penelitian.
6. Semua pegawai, karyawan dan penghuni pusat rehabilitasi yakkum yang telah membantu dalam penyediaan dokumen-dokumen yang dibutuhkan.
7. Ayahanda tercinta dan saudara-saudaraku yang dirumah yang selalu memberikan doa, dukungan dan semangat.

8. Sahabat-sahabat karibku adi sekeluarga, Zulfa, Agus Balap, Zaki, Doyo, Arif yang senantiasa setia membantu dan memberi semangat terselesaikannya tugas akhir ini.
9. Semua temen-temen seperjuangan, Anggi, Nia, Novri, Anton, Pai, Seto dan temen –temen kost pinada dan kost demasda yang selalu memberi dukungan, semangat dan bantuan.
10. Buat mama Icha yang selalu memberi dukungan dan doa.

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

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Jogjakarta, 3 Oktober 2003

Penyusun

D A F T A R I S I

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSEMBAHAN.....	iii
ABSTRAKSI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. JUDUL PROYEK TUGAS AKHIR	01
1.2. LATAR BELAKANG	01
1.2.1 Perkembangan Pariwisata dan Seni Kerajinan DIJ	01
1.2.2 Masalah Penyandang Cacat Tubuh.....	06
1.2.3 Peran Pusat Rehabilitasi dan Panti bagi Penyandang Cacat Tubuh	
08	
1.2.4 Universal Desain yang Aksesibel	11
1.3. RUMUSAN PERMASALAHAN	13
A. Permasalahan Umum	13
B. Permasalahan Khusus	13
1.4. TUJUAN DAN SASARAN	14
A. Tujuan	14
B. Sasaran	14
BAB II SKEMATIK DESAIN	
2.1. JUDUL PROYEK	15
2.2. FUNGSI DAN TUJUAN	15
2.3. JENIS KERAJINAN	16
2.4. PROGRAM RUANG	18
2.5. PELAKU DAN KEGIATAN	20

2.6.	ORGANISASI RUANG	21
2.7.	ANALISA PEMILIHAN SITE	21
2.8.	LOKASI SITE	22
2.9.	ANALISA SITE	23
	1. Sinar Matahari dan Angin	23
	2. View	24
	3. Pencapaian	24
	4. Zoning	25
2.10.	UNIVERSAL DESAIN	26
	1. Pengertian	26
	2. Prinsip Universal Desain	26
	3. Ruang Lingkup Universal Desain	27
2.11.	KONSEP-KONSEP DESAIN	36
	A. Konsep Sirkulasi	36
	B. Konsep Tata Ruang	40
	C. Konsep Penunjuk Jalan	43
	D. Konsep Bentuk	44

BAB III LAPORAN PERANCANGAN

3.1.	SITUASI	45
3.2.	SITE PLAN	46
3.3.	DENAH	47
3.4.	TAMPAK	48
3.5.	POTONGAN	49
3.6.	PERSPEKTIF EKSTERIOR	51
3.7.	PERSPEKTIF INTERIOR	55

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Judul Proyek Tugas Akhir

PUSAT SENI KERAJINAN TRADISIONAL JOGJAKARTA

Dengan Pendekatan "Universal Design" Sebagai Fasilitas yang Komunikatif dan Atraktif.

1.2. Latar Belakang

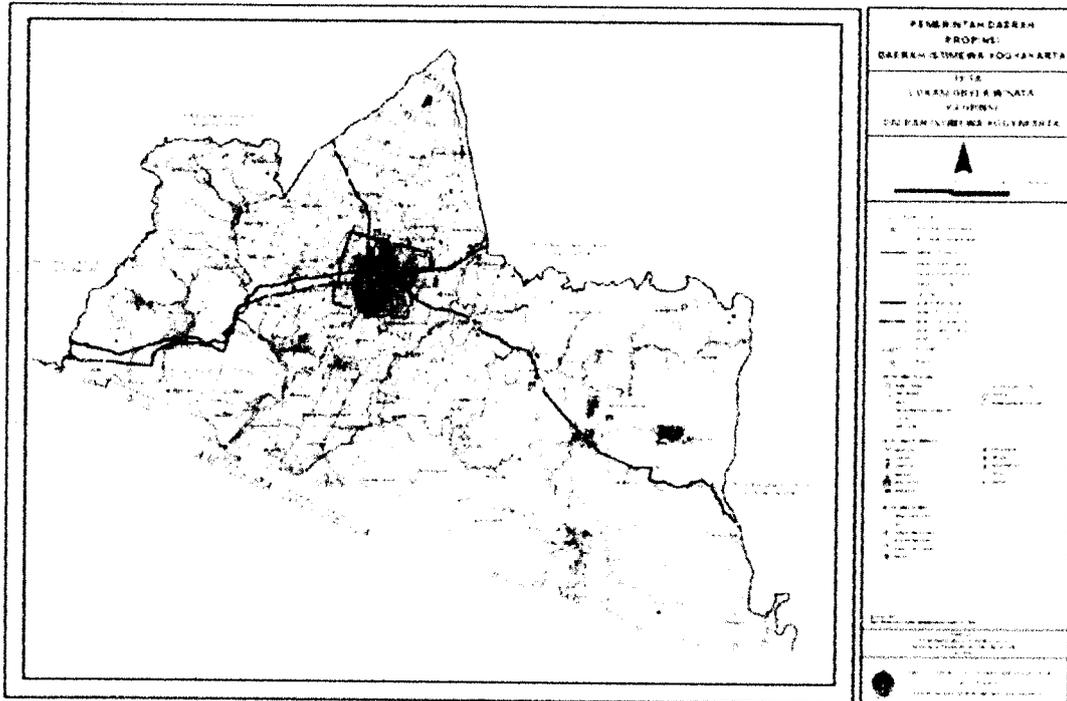
1.2.1 Perkembangan Pariwisata Dan Seni Kerajinan DIJ

Daerah Istimewa Jogjakarta merupakan suatu kota yang kaya predikat, baik baik dari sejarah maupun potensi yang ada, seperti kota perjuangan, kota kebudayaan, kota pelajar dan kota pariwisata.

Daerah Istimewa Jogjakarta sebagai salah satu daerah tujuan wisata utama di Indonesia telah mengembangkan banyak potensi wisata yang dimilikinya antara lain: *wisata sejarah, wisata budaya dan wisata alam*. Pengembangan ini telah cukup memberikan sumbangan yang berarti bagi pengembangan kepariwisataaan di D.I. Jogjakarta. Sebagai daerah tujuan wisata, Jogjakarta sangat menarik bagi kalangan wisatawan, keadaan ini didukung oleh banyaknya tempat-tempat sebagai obyek wisata. Obyek ini dirasa sangat cukup lengkap, dari jenis wisata alam pegunungan, wisata alam pantai, seni kerajinan, budaya maupun ilmiah.

Berkenaan dengan beragamnya potensi obyek wisata itulah maka DIJ menjadi sangat pesat dengan kunjungan wisatawan. Kondisi ini sangat mendukung bagi dikembangkannya sektor perdagangan terutama sekali

perdagangan barang kerajinan yang disebabkan keinginan tourist atau wisatawan yang memerlukan souvenir dan barang-barang seni dari pengerajin, baik itu untuk cinderamata maupun sebagai barang komoditi.



Selama ini pengerajin memasarkan kerajinannya dengan cara melakukan kerja sama melalui lembaga atau koperasi yang membantu mereka untuk mengeksport barang kerajinan yang dihasilkan. Untuk wilayah domestik, umumnya dilakukan dengan sistem konsinyasi, yaitu sistem pemasaran dengan cara menitipkan barang-barang yang mereka hasilkan kepada pedagang-pedagang perantara seperti art shop, gallery, handy craft centre ataupun pedagang kaki lima yang banyak terdapat di daerah-daerah obyek wisata.

Upaya pemerintah dalam rangka mempromosikan hasil kerajinan tersebut melalui



melalui pameran- pameran seni yang dilakukan pada tempat-tempat seperti berikut ini:

Kegiatan Pameran Seni Di Purna Budaya

Kegiatan	1996	1997	1998	1999	2000
Pameran seni rupa	2	3	1	5	2
Pameran seni kriya	-	1	-	2	3
Pameran seni lukis	1	5	3	4	5

Sumber : taman budaya jogjakarta, bagian dokumentasi dan publikasi, februari 2001 (Bima, 2002)

Kegiatan Pameran Seni Di Benteng Vrederburg

Kegiatan	1996	1997	1998	1999	2000
Pameran seni rupa	2	1	4	10	5
Pameran seni kriya	2	-	2	-	4
Pameran seni lukis	2	6	1	5	8

Sumber : museum benteng vrederberg, bagian dokumentasi dan publikasi, februari 2001 (Bima, 2002)

Kegiatan Pameran Seni Di Bentara Budaya

Kegiatan	1996	1997	1998	1999	2000
Pameran seni rupa	3	2	-	7	2
Pameran seni kriya	2	2	-	2	3
Pameran seni lukis	11	10	5	11	15

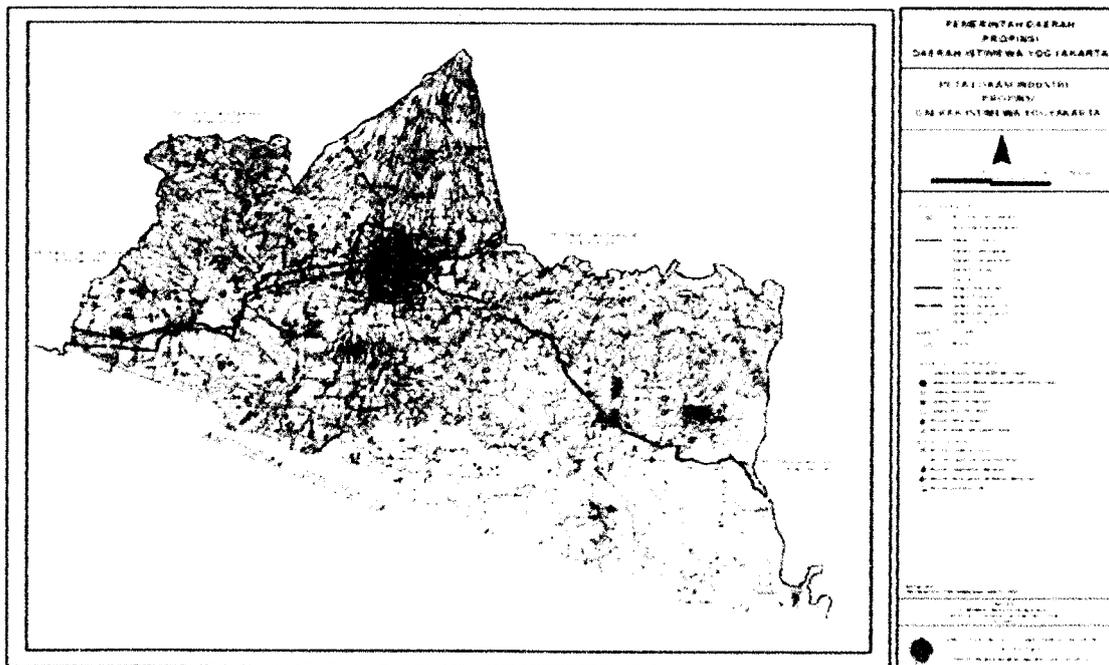
Sumber : bentara budaya, bagian dokumentasi dan publikasi, februari 2001 (Bima, 2002)

Keberadaan berbagai macam fasilitas pemasaran dan kegiatan pameran tersebut, disamping masih sangat kurang, juga dinilai tidak cukup mampu menjadi sarana untuk mempromosikan potensi nilai budaya yang dikandung oleh barang kerajinan. Barang kerajinan pada dasarnya bukan hanya memiliki potensi dari segi keunikan bentuk ataupun disainnya saja. Namun juga memiliki potensi keunikan dalam proses

pembuatan yang pada kenyataannya lebih mengandalkan keahlian dan ketrampilan tangan manusia. Melihat kecenderungan pengunjung dan wisatawan yang berdatangan ke tempat produksi di sentra-sentra industri kecil kerajinan yang telah ada menunjukkan bahwa mereka pada umumnya bukan hanya tertarik untuk membeli barang kerajinan yang dibutuhkan. Melainkan mereka juga tertarik untuk melihat bagaimana proses pembuatan barang kerajinan tersebut.



Namun pada sisi lain, lokasi-lokasi dari sentrasentra kerajinan tersebut yang saling berjauhan. Dengan minimnya sarana informasi maupun promosi yang tersedia, menjadikan sentra-sentra kerajinan tersebut kurang populer di masyarakat dan wisatawan.



Aspek ekonomi Jogjakarta dikembangkan melalui pengembangan kegiatan strategis, yaitu pendidikan dan pariwisata dengan penyediaan peluang-peluang untuk pemanfaatan lahan bagi kegiatan tersebut. Kebijakan pembangunan industri nasional diarahkan untuk mendorong perbaikan ekonomi yang seimbang. Hasil usaha ini terlihat dari peningkatan sumbangan bidang industri dari tahun ke tahun, misalnya sumbangan bidang industri terhadap PDRB (produk domestik regional bruto) propinsi DIJ tahun anggaran 1998-1999 mencapai 29,91% dengan laju pertumbuhan sebesar 11,31%. Angka ini melebihi target yang diharapkan, yakni sumbangan sebesar 9,35% dengan laju pertumbuhan 6,48%. Dewasa ini terdapat sekitar 77.845 unit industri kecil kerajinan maupun rumah tangga yang tersebar di beberapa kabupaten dan kotamadya jogjakarta. Dengan pertumbuhan rata-rata 1,77% setiap tahunnya, jumlah tersebut akan bertambah menjadi sekitar 84.625 unit pada tahun 2000 mendatang.

Adapun potensi-potensi yang mendukung adanya seni dan kerajinan di jogjakarta yaitu:

a. Banyaknya seniman-seniman tingkat lokal, nasional dan internasional yang berada di Jogjakarta, antara lain : Affandi, Amri Yahya, Kartika, Sapto Handoyo, Tulus Warsit, Ivan Sagita, Seno Godod, Alek Lutfi dan lainnya.



b. Banyaknya tempat-tempat pendidikan seni yang berada di D.I. Jogjakarta yang bersifat formal antara lain: ISI (Institut Seni Indonesia), FSRD Universitas Negeri Jogjakarta, SMSR (Sekolah Menengah Seni Rupa), FSRD Sarjana Wiyata dan lembaga yang bersifat informal yaitu sanggar –sanggar seni yang saat ini tidak kurang dari 38 sanggar seni.

Untuk itu perlunya suatu wadah sebagai pusat seni dan kerajinan tradisional Jogjakarta. Pusat seni dan kerajinan yang bisa mewadahi tempat promosi, pemasaran, dan juga sekaligus mewadahi aktifitas pembuatan barang kerajinan tersebut.

1.2.2 Masalah Penyandang Cacat Tubuh



Orang Cacat adalah insan yang tidak bernasib baik seperti kita-kita boleh berjalan, berlari, dan melakukan aktivitas harian dengan bebas. Terdapat banyak kategori orang cacat yang kita biasa lihat. Orang yang kehilangan kedua-dua belah kaki atau tangan, orang buta, orang bisu ataupun orang yang kehilangan mana-mana anggota badannya. Walaupun orang cacat tidak dapat bergerak dengan bebas seperti kita, tetapi kita harus menghormati mereka dan bukan mencaci mereka. Kita patut menghormati keperibadian orang lain.

Pada masa kini, banyak orang cacat telah menyumbangkan tenaga mereka kepada masyarakat dan negara. Misalnya, mereka telah menaikkan nama baik negara dengan memenangi beberapa pingat emas dalam acara sukan dan semangat kesukanan mereka telah mengharumkan nama negara. Sifat tidak mudah putus asa ini patut dijadikan teladan kepada semua orang supaya tidak mudah putus asa dalam apa jua masalah yang mereka bakal hadapi.

Permasalahan penyandang cacat tubuh:

1. Problem Pribadi

- a. Kecacatan seseorang dapat mengakibatkan gangguan kemampuan fisik untuk



melaksanakan aktifitas tertentu yang berhubungan dengan aktifitas sehari-hari.

- b. Mempengaruhi keindahan bentuk tubuh sehingga berhubungan dengan aspek kejiwaan/psikis yang mengakibatkan penyandang cacat merasa rendah diri, mudah tersinggung, agresif, pesimis, labil, sulit mengambil keputusan.

Wasicheh (24 years old)



2. Problem Keluarga

- a. Mereka lahir dari sebuah keluarga, namun akibat kecacatannya, keluarga mengisaoilir anak yang cacat tersebut sehingga anak mengalami hambatan dan hilangnya cinta kasih keluarga.
- b. Tidak diterimanya mereka dalam masyarakat mengakibatkan kondisi kesejahteraan sosial dan ekonomi mereka terganggu.



3. Problem Sosial / Masyarakat

- a. Masyarakat selalu merasa terganggu oleh adanya penderita cacat selama penyandang cacat tidak mampu berdiri sendiri dan menggantungkan dirinya pada orang lain.
- b. Pandangan masyarakat terhadap penyandang cacat yang mempengaruhi keberhasilan penyandang cacat yaitu:
- menganggap penyandang cacat kurang mampu mengerjakan sesuatu, lemah sebagainya. Hal ini menjadi beban mental bagi si penderita, akibatnya di samping dia cacat jasmani, seolah-olah juga cacat mentalnya.

- Sikap masa bodoh terhadap penyandang cacat
- Masih sedikit Orsos/yayasan yang mengadakan penyantunan bagi penyandang cacat.

KESIMPULAN:

- Dibutuhkan aksesibilitas dimana penyandang cacat dapat melakukan aktifitas gerak tanpa bantuan dan ketergantungan dari orang lain.
- Adanya suatu keterputusan rasa cinta kasih dan kekeluargaan dari orang-orang yang ada di sekitarnya.
- Dibutuhkan interaksi sosial/komunikasi antara penderita cacat dengan orang normal.
- Kebutuhan wadah dimana penyandang cacat dapat menunjukkan kemampuan dan bakatnya.

1.2.3 PERAN PUSAT REHABILITASI DAN PANTI BAGI PENYANDANG CACAT TUBUH

Upaya pemerintah dalam penanganan sosial penyandang cacat yaitu dengan dibuatnya pusat rehabilitasi penyandang cacat tubuh, dimana memiliki kegiatan-kegiatan dan tujuan sebagai berikut :

1) Pencegahan

Yaitu upaya yang bertujuan untuk mencegah timbulnya kecacatan tubuh lebih lanjut dan permasalahan sosial penyandang cacat tubuh. Kegiatan yang dilakukan yaitu kegiatan medik, seperti: pengobatan, operasi, fisioterapi dan pembuatan alat bantu.



2) Rehabilitasi sosial

Yaitu upaya yang bertujuan untuk mengembalikan rasa harga diri, percaya diri, kecintaan kerja dan kesadaran serta tanggungjawab terhadap masa depan diri, keluarga maupun masyarakat atau lingkungan sosialnya. Kegiatan yang dilakukan antara lain: psycososial, asertifitas, life skill, etika, secs education, rekreasi dan lain-lain



3) Pengembangan

Yaitu upaya yang bertujuan untuk mendorong meningkatkan taraf kesejahteraan sosial para penyandang cacat tubuh. Kegiatan yang dilakukan antara lain: pendidikan, ketampilan, pertanian, peternakan dan lain-lain.



4) Resosialisasi

Yaitu upaya yang bertujuan memasyarakatkan kembali. Kegiatannya antara lain: penyaluran kerja, pemberian modal kerja, bakti sosial untuk menunjukkan mereka ini ada.



ISSUE TERHADAP PUSAT REHABILITASI DAN PANTI:

- a) Pusat rehalibilitasi merupakan tempat pengasingan penyandang cacat dari masyarakat yang diletakkan di pinggir kota dan bentuk bangunan yang seperti penjara.
- b) Pusat rehabilitasi merupakan tempat dimana mereka di buang/ diasingkan dari keluarga.



- c) Persepsi masyarakat yang negatif terhadap pusat rehabilitasi membuat mereka tidak mau peduli dengan penghuni pusat rehabilitasi tersebut.
- d) Banyak orang tidak mengetahui bahwa mereka yang ada di pusat rehabilitasi dididik dan dibimbing untuk siap di masyarakat.
- e) Mereka yang sudah terdidik, di bimbing, dilatih di pusat rehabilitasi masih tidak diterima oleh masyarakat. Akibatnya mereka tidak bisa berkarya dan mengembangkan bakatnya.



- f) Banyaknya karya yang mereka bisa hasilkan tetapi tidak diketahui oleh masyarakat, hasil yang selama ini mereka kerjakan banyak diekspor keluar negeri (Inggris, Australia, Belanda dan Jerman) dan di hotel-hotel, namun masih sangat minim.



KESIMPULAN:

- Dibutuhkan interaksi sosial atau komunikasi penyandang cacat dengan masyarakat.
- Dibutuhkan wadah untuk tempat mengembangkan bakatnya dan kesejahteraan sosialnya setelah mereka mendapatkan rehabilitasi.
- Dibutuhkan bangunan atau fasilitas umum yang aksesibel (di tengah kota) sehingga hilang rasa dikucilkan dari masyarakat.

1.2.4 UNIVERSAL DESAIN YANG AKSESIBEL

Orang cacat seperti yang telah diuraikan di atas, sangat membutuhkan tempat dimana mereka dapat melakukan aktifitas sehari-hari sebagai layaknya manusia normal : berjalan, berlari, berkumpul, bekerja, berhubungan, makan minum, jalan-jalan, rekreasi, berkarya belanja dan lain-lain. Semua itu membutuhkan suatu wadah atau tempat dimana mereka dapat melakukan aktifitas tersebut. Namun kenyataan yang ada bahwa tidak ada tempat baik pada bangunan atau fasilitas umum yang nyaman yang bisa di akses untuk mereka (penyandang cacat) untuk berartifitas gerak maupun berkomunikasi.

Questions to Designers!



- Why dedesign something that can't be used?
- Why say something that can't be heard?
- Why write something that can't be understood?
- Why draw something that can't be seen?
- Why build something that is inaccessible?
- Why construct something that can't be climbed?
- Why paint something that is invisible?
- Why sculpt something that can't be felt?
- Why bridge something that can't be crossed?
- Who are designers designing for?
- What are designers designing?
- Where are designers designing?
- When are designers designing?
- How are designers designing?
- Are designers making life elegant for everyone?
- How do the blind turn off the lights?



Designers Should Ask...

- Who is designers for?
- What is design problem?
- Where will the design be used?



Unversal Design is Possible if the Answer to the above questions are...

Everyone!
Universality!
Everywhere!



Berdasarkan Keputusan Menteri Pekerjaan Umum Nomer 68/KPTS/1998 tentang Persyaratan Teknis Aksesibilitas Pada Bangunan Umum Dan Lingkungan, pasal 14 :

- 1) Dalam merencanakan dan melaksanakan pembangunan bangunan umum dan lingkungannya, harus dilengkapi dengan penyediaan aksesibilitas bagi semua orang termasuk penyandang cacat.
- 2) Setiap orang atau badan termasuk instansi pemerintah dalam penyelenggaraan pembangunan bangunan umum dan lingkungannya, sebagaimana dimaksud pada ayat (1) wajib memenuhi persyaratan teknis aksesibilitas yang diatur dalam keputusan menteri ini.

Namun kenyataan yang terjadi di lapangan yaitu pada bangunan ataupun fasilitas umum yang ada selama ini tidak terlaksana sesuai dengan peraturan. Oleh karena itu pendekatan design universal merupakan dasar sebagai dasar dalam perencanaan dan perancangan bangunan pusat seni kerajinan tradisional ini, untuk bisa diakses oleh semua orang.

1.3 Rumusan Permasalahan

A. Permasalahan Umum

Bagaimana merancang pusat seni kerajinan tradisional Jogjakarta sebagai fasilitas yang komunikatif dan atraktif dengan pendekatan Universal Design ke dalam bangunan.

B. Permasalahan Khusus

- 1) Bagaimana mentransformasikan prinsip-prinsip Universal Design ke dalam bangunan Pusat Seni Kerajinan Tradisional Jogjakarta yang dapat menarik pengunjung untuk komunikasi dan transaksi dengan pengerajin.
- 2) Bagaimana penataan ruang dan sirkulasi ruang yang dapat memberikan kemudahan aksesibilitas untuk pengunjung dan pengerajin dalam melakukan aktifitas gerak dan kegiatan.

- 3) Bagaimana merancang elemen-elemen pembantu pada bangunan untuk penyandang cacat dalam melakukan aktifitas gerak.

1.4 Tujuan Dan Sasaran

A. Tujuan

Merancang pusat seni kerajinan tradisional Jogjakarta yang dapat mendukung terjadinya komunikasi dan transaksi antara pengunjung dan pengerajin.

B. Sasaran

Mendapatkan pendekatan konsep rancangan arsitektural bangunan pusat seni kerajinan tradisional Jogjakarta sebagai fasilitas yang komunikatif dan atraktif dengan pendekatan *Universal Design* ke dalam bangunan, melalui:

- 1) Pentranformasian prinsip-prinsip *Universal Design* ke dalam bangunan Pusat Seni Kerajinan Tradisional Jogjakarta .
- 2) Perumusan bentuk dan penataan ruang ruang yang dapat memberikan kemudahan aksesibilitas untuk pengunjung dan pengerajin dalam melakukan aktifitas gerak dan kegiatan.
- 3) Perumusan elemen-elemen pembantu pada bangunan untuk penyandang cacat dalam melakukan aktifitas gerak.

BAB II

SKEMATIK DESAIN

2.1 JUDUL PROYEK

Pusat Seni Kerajinan Tradisional Jogjakarta adalah kumpulan dari berbagai macam wadah kerajinan serta seni yang diangkat dari kebudayaan rakyat Jogjakarta yang sifatnya masih tradisional, sebagai tujuan pengenalan dan pengembangan seni kerajinan tradisional, yang meliputi kegiatan pelayan informasi, promosi dan pemasaran yang dapat memuaskan bagi konsumen serta dapat mengembangkan kreatifitas bagi para pengrajin / seniman.

2.2 FUNGSI DAN TUJUAN

Fungsi yang terkait langsung dengan kegiatan seni kerajinan tradisional diantaranya yaitu :

1. Sebagai wadah jual – beli karya seni kerajinan.
2. Sebagai sarana untuk memamerkan karya seni kerajinan.
3. Sebagai tempat peragaan pembuatan karya seni kerajinan.
4. Sebagai sarana komunikasi antara seniman dengan pengunjung / wisatawan dan antara para seniman.
5. Sebagai sarana untuk menampilkan karya seni kerajinan serta seni rupa lainnya.

Tujuan yang ingin dicapai pada Pusat Seni kerajinan Tradisional adalah sebagai :

1. Sebagai tempat layanan jual – beli karya seni kerajinan, arena pameran, promosi, produksi dan komunikasi antara seniman dan pengunjung.

2. Untuk mengelemenisasi pemasaran karya seni kerajinan yang tidak terkoordinir.
3. Ajang kreativitas yang sangat umum untuk mendukung fasilitas-fasilitas di Jogjakarta.

2.3 JENIS KERAJINAN

Table Jenis Dan Volume Terbesar Barang Kerajinan

No.	Bahan baku kerajinan	Jenis Barang	Volume Terbesar (m)	
			P x L	Tinggi
1.	Logam	Vas bunga, perhiasan, hiasan dinding, peralatan rumah tangga, bokor ukir, elemen dekoratif, keris, dsb.	0.3 x 0.4	0.6
2.	Perak	Cincin, gelang, kalung, aksesoris, dll.	0.03 x 0.03	0.02
3.	Tatah sungging	Wayang kulit, ukiran kulit, hiasan kulit, dsb.	0.66 x 0.9	0.1
4.	Ukir kayu	Kap lampu, topeng, patung, relief, hiasan dinding, perabot dapur, furniture, mainan anak-anak, dsb.	0.6 x 1.2	0.9
5.	Anyaman mendong	Alas tikar, tas, dompet, sajadah, hiasan dinding, souvenir, dsb.	0.4 x 0.3	0.6
6.	Bambu	Kap lampu, kipas, hiasan dinding, furniture, mainan anak-anak, krei, bel, dsb.	0.9 x 0.6	1.2
7.	Batik	Pakaian, celana, dompet, tas, sandal, kain spre, dsb.	0.6 x 0.9	0.02
8.	Kulit	Tas, dompet, sepatu sandal, jaket, sabuk, gantungan kunci, dsb.	0.4 x 0.3	0.6
9.	Gerabah	Kwali, kendi, gentong, patung, tabungan, souvenir, dsb.	0.6 x 0.9	1.2
10.	Batu	Vas bunga, patung, hiasan dinding, peralatan rumah tangga, relief, kap lampu, dsb.	0.6 x 0.6	0.6
11.	Kertas daur ulang	Bunga-bunga, kotak kado, amplop, kertas surat, hiasan dinding, tas, dompet, dll.	0.3 x 0.4	0.2

Tabel Jenis, Proses Pengolahan, dan Finishing Seni kerajinan

No.	Bahan baku Kerajinan	Prose Pengolahan	Proses menjadi Kerajinan	Proses Pendekorasian
1.	Logam	<ul style="list-style-type: none"> • Di leburkan dan ada yang tidak dileburkan 	<ul style="list-style-type: none"> • Dicitak • Dirangkai 	<ul style="list-style-type: none"> • Disemir
2.	Perak	<ul style="list-style-type: none"> • Peleburan bahan perak • Dicampur dengan logam lain • Dicitak 	<ul style="list-style-type: none"> • Ditatah 	<ul style="list-style-type: none"> • Disemir
3.	Tatah sungging	<ul style="list-style-type: none"> • Penyemakan • Pencucian • Pengawetan • Pengeringan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ditatah 	<ul style="list-style-type: none"> • Diwama • Dibingkai
4.	Kayu	<ul style="list-style-type: none"> • Sama dengan proses pada bambu 	<ul style="list-style-type: none"> • Ditatah 	<ul style="list-style-type: none"> • Diwama
5.	Anyaman mendong	<ul style="list-style-type: none"> • Dibersihkan • Di potong sesuai ukuran 	<ul style="list-style-type: none"> • Diannyam 	<ul style="list-style-type: none"> • Diwamai
6.	Bambu	<ul style="list-style-type: none"> • Pengawetan. • Pembentukan bambu sesuai desain. • Penghalusan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ditatah dan dianyam 	<ul style="list-style-type: none"> • Disemir
7.	Batik	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak ada proses pengolahan bahan baku 	<ul style="list-style-type: none"> • Dilukis 	<ul style="list-style-type: none"> • Diwama
8.	Kulit	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak ada pengolahan bahan baku 	<ul style="list-style-type: none"> • Di jahit 	<ul style="list-style-type: none"> • Disemir
9.	Gerabah/tanah	<ul style="list-style-type: none"> • Penyaringan pasir • Perendaman tanah • Pencampuran pasir dengan tanah • Campuran dipulaat dengan mesin 	<ul style="list-style-type: none"> • Sebagian dicitak • Dibentuk • Dibakar • Dikeringkan 	<ul style="list-style-type: none"> • Diwama
10.	Batu	<ul style="list-style-type: none"> • Dibersihkan. • Dipotong sesuai ukuran model. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ditatah • Diampas 	<ul style="list-style-type: none"> • Dibingkai • Tidak dibingkai
11.	Kertas	<ul style="list-style-type: none"> • Direndam dan diwarnai • Disaring • Dijemur • Dibersihkan 	<ul style="list-style-type: none"> • Dipotong-potong • Dirangkai 	<ul style="list-style-type: none"> • Dibingkai • Tidak dibingkai

**Tabel Jenis Ruang Berdasarkan Proses Pengolahan, Dan Finishing
Seni kerajinan**

No.	Bahan baku Kerajinan	Prose Pengolahan	Proses menjadi Kerajinan	Proses Pendekorasian
1.	Logam	<ul style="list-style-type: none"> • R. Potong • R. Cetak 	<ul style="list-style-type: none"> • R. Merangkai 	<ul style="list-style-type: none"> • R. Semir
2.	Perak	<ul style="list-style-type: none"> • R. Lebur Dan Cetak 	<ul style="list-style-type: none"> • R. Tatah 	<ul style="list-style-type: none"> • R. Semir
3.	Tatah sungging	<ul style="list-style-type: none"> • R. Pengolahan Bahan • R. Jemur 	<ul style="list-style-type: none"> • R. Tatah 	<ul style="list-style-type: none"> • R. Mewarnai • R. Bingkai
4.	Kayu	<ul style="list-style-type: none"> • Kolam Pengawetan • R. Jemur • R. Potong Dan Penghalusan 	<ul style="list-style-type: none"> • R. Tatah 	<ul style="list-style-type: none"> • R. Mewarnai Wama Dan Semir
5.	Anyaman mendong	<ul style="list-style-type: none"> • R. Cuci Dan Jemur • R. Potong 	<ul style="list-style-type: none"> • R. Anyam 	<ul style="list-style-type: none"> • R. Mewarnai
6.	Bambu	<ul style="list-style-type: none"> • Kolam Pengawetan • R. Jemur • R. Potong Dan Penghalusan 	<ul style="list-style-type: none"> • R. Tatah Dan Anyam 	<ul style="list-style-type: none"> • R. Semir
7.	Batik	<ul style="list-style-type: none"> • - 	<ul style="list-style-type: none"> • R. Lukis 	<ul style="list-style-type: none"> • R. Mewarnai
8.	Kulit	<ul style="list-style-type: none"> • - 	<ul style="list-style-type: none"> • R. Gambar Dan Potong • R. Jahit 	<ul style="list-style-type: none"> • R. Semir
9.	Gerabah/tanah	<ul style="list-style-type: none"> • R. Pengolahan Tanah 	<ul style="list-style-type: none"> • R. Cetak Dan Bentuk • R. Jemur • R. Bakar 	<ul style="list-style-type: none"> • R. Mewarnai
10.	Batu	<ul style="list-style-type: none"> • R. Cuci Dan Potong 	<ul style="list-style-type: none"> • R. Tatah Dan Amplas 	<ul style="list-style-type: none"> • R. Bingkai
11.	Kertas daur ulang	<ul style="list-style-type: none"> • R. Rendam Dan Saring • R. Jemur 	<ul style="list-style-type: none"> • R. Merangkai 	<ul style="list-style-type: none"> • R. Bingkai

Keterangan :

- tulisan warna hitam = ruang di dalam bangunan
- tulisan warna merah = ruang di luar bangunan

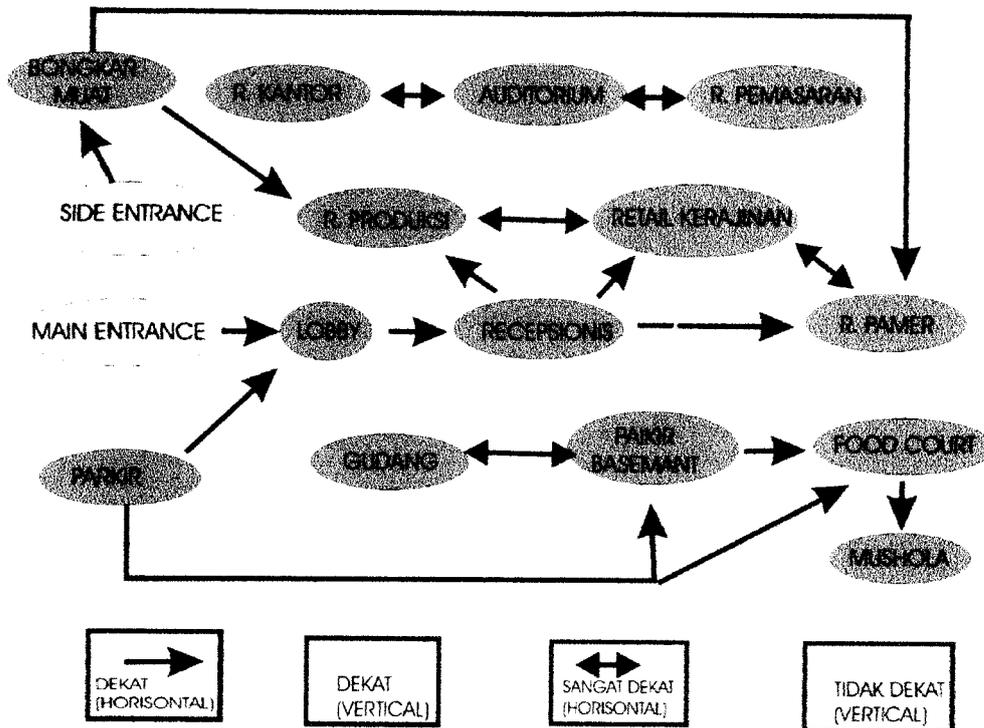
2.4 PROGRAM RUANG

A. KEBUTUHAN DAN BESARAN RUANG

No.	Jenis Ruang	Satuan	Kapasitas	Besaran
Kelompok Produksi				
1.	Logam			36
2.	Perak			36
3.	Tatah Sungging			36
4.	Kayu			50
5.	Anyaman Mendong			36
6.	Bambu			50
7.	Batik			36
8.	Kulit			36

9.	Gerabah / Tanah			50
10.	Batu			50
11.	Kertas Daur Ulang			36
Total				452
Kelompok Pamer				
1.	Pamer Tetap	M3		M2
	- Logam	0.072		90
	- Perak	0.000045		70
	- Tatah Sungging	0.05		70
	- Kayu	0.65		150
	- Anyaman Mendong	0.072		90
	- Bambu	0.65		150
	- Batik	0.03		70
	- Kulit	0.072		90
	- Gerabah/Tanah	0.65		150
	- Batu	0.2		150
	- Kertas Daur Ulang	0.025		70
2.	Exisibisi			2500
Total				3650
Kelompok Pengelola Dan Pemasaran				
1.	R. Kepala	24	1	24
2.	R. Sekretaris	8	6	48
3.	R. Kabag Pemasaran	12	1	12
4.	R. Kabag Produksi	12	1	12
5.	R. Kabag Retail	12	1	12
6.	R. Kabag Exibisi	12	1	12
7.	R. Rapat	4	12	48
8.	Kantor	4	56	224
9.	Auditorium	2	100	200
10.	R. staf pemasaran			
	- Logam	6	3	18
	- Perak	6	3	18
	- Tatah Sungging	6	3	18
	- Kayu	6	3	18
	- Anyaman Mendong	6	3	18
	- Bambu	6	3	18
	- Batik	6	3	18
	- Kulit	6	3	18
	- Gerabah/Tanah	6	3	18
	- Batu	6	3	18
	- Kertas Daur Ulang	6	3	18
Total				950
Kelompok Penunjang				
1.	Food Court	-	-	1500
2.	Mushola	-	-	300
3.	R. Parkir	-	-	
	- Parkir Roda 2	-	-	200
	- Parkir Roda 4	-	-	500
	- parkir bis	-	-	200
4.	R. telepon	2	2	4
5.	R. ATM	2	2	4
6.	R. Resepsionis	4	3	12

2.6 ORGANISASI RUANG



2.7 ANALISA PEMILIHAN SITE

Lokasi site merupakan faktor yang menentukan keberhasilan bangunan dalam memenuhi fungsinya, untuk itu terdapat beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan, yaitu:

1. aspek kesesuaian

yaitu keterkaitan dengan rencana detail tata ruang kota, tata guna tanah dan peruntukannya, dan peraturan bangunan daerah setempat.

2. aspek aspek interelasi kegiatan

yaitu terletak pada kawasan bisnis dan komersil, yang menunjang keberadaan gedung pusat pameran dan pusat informasi kerajinan keramik Jogjakarta meliputi kawasan perdagangan, perhotelan, tempat-tempat pusat kerajinan dan dekat dengan pusat kota.

3. aspek aksesibilitas

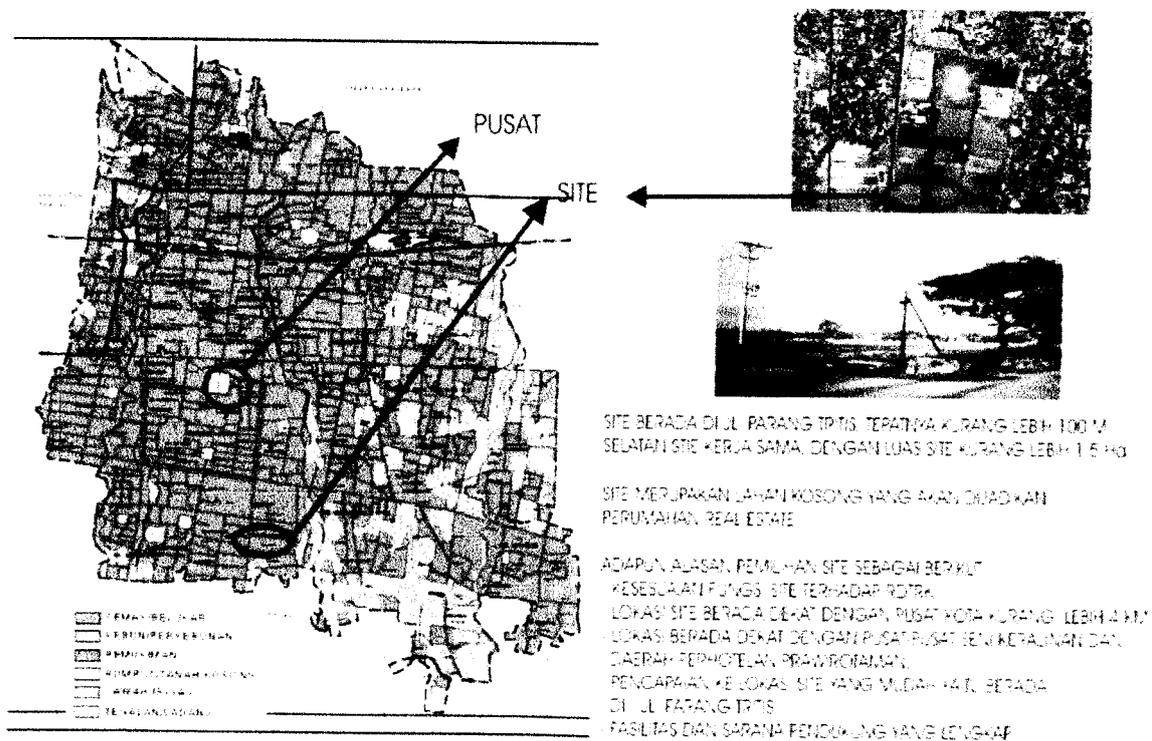
yaitu kestrategisan, kedekatan, kemudahan, dan keamanan pencapaian yang didukung adanya akses jaringan arteri kota dan transportasi umum.

4. aspek fasilitas

yaitu adanya jaringan infrastuktur kota yang lengkap dan memadai serta luasan lahan yang memenuhi kebutuhan ruang.

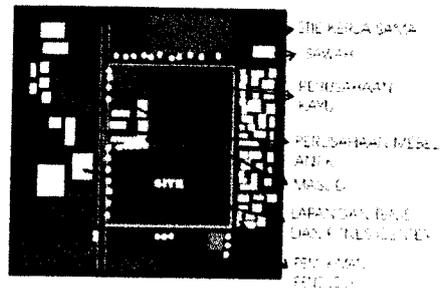
Berdasarkan faktor-faktor diatas, lokasi terpilih berada pada daerah selatan kota Jogjakarta, tepatnya berada 100m sebelah selatan STIE Kerja Sama. Berikut ini penjelasan kondisi site berdasarkan faktor-faktor diatas :

2.8 LOKASI SITE



BATAS BATAS SITE ADALAH

- DI SEBELAH UTARA BERBATASAN DENGAN LAHAN KOSONG DAN LAH SITE KERJA SAMA FITNESS CENTER PERUSAHAAN KAYU JATI
- DI SEBELAH TIMUR BERBATASAN DENGAN JALAN KAMPUNG DAN PEMJHIMAN PENOLONG
- DI SEBELAH SELATAN BERBATASAN DENGAN JALAN MENGGAL KAMPUNG DAN SAWAH
- DI SEBELAH BARAT BERBATASAN DENGAN LAH PAGANG TRITO YANG MERUPAKAN JALUR UTAMA PENGAPAHAN MASUK LAHAN DAN SITE PERUSAHAAN MEBEL ANTIK PERUSAHAAN KAYU

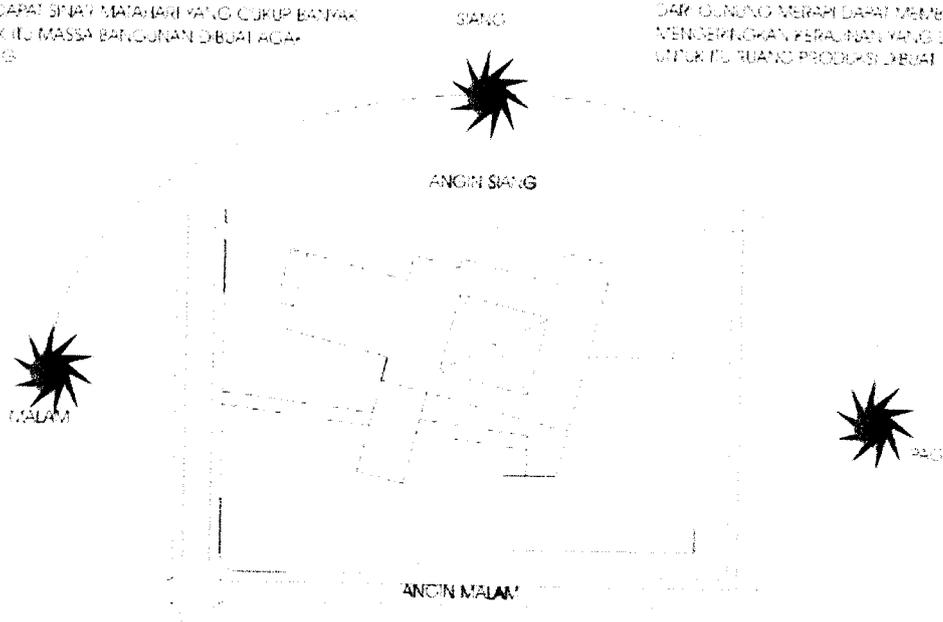


2.9 ANALISA SITE

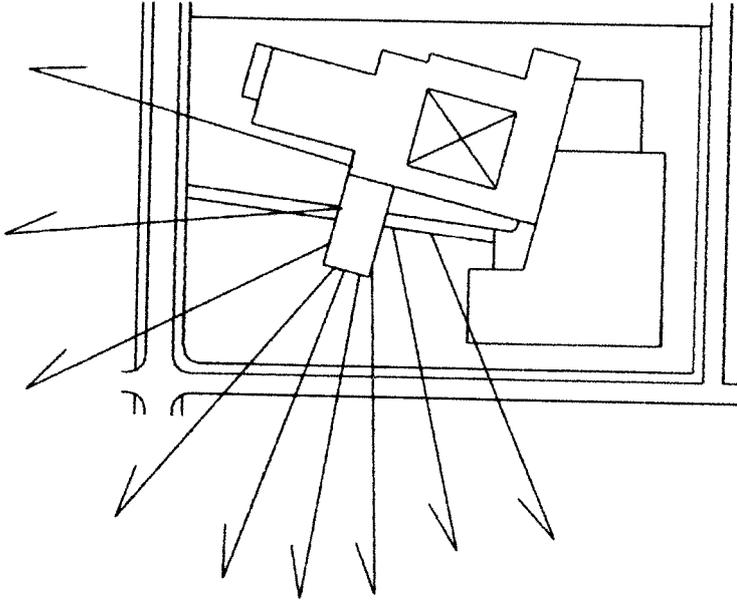
1. SINAR MATAHARI DAN ANGIN

HALAMAN DI SISI UTARA BANGUNAN DIGUNAKAN SEBAGAI TEMPAT SEMUR KERAJINAN KARENA MENDAPAT SINAR MATAHARI YANG CUKUP BANYAK UNTUK ITU MASSA BANGUNAN DI BUAT AGA-MIRIS

ANGIN SIANG DARI ARAH UTARA YANG BERASAL DARI DUNUNG MERAPI DAPAT MEMBANTU MENGERINGKAN PERAJINAN YANG DUEMLIR UNTUK ITU RUANG PRODUKSI DI BUAT TERBUKA

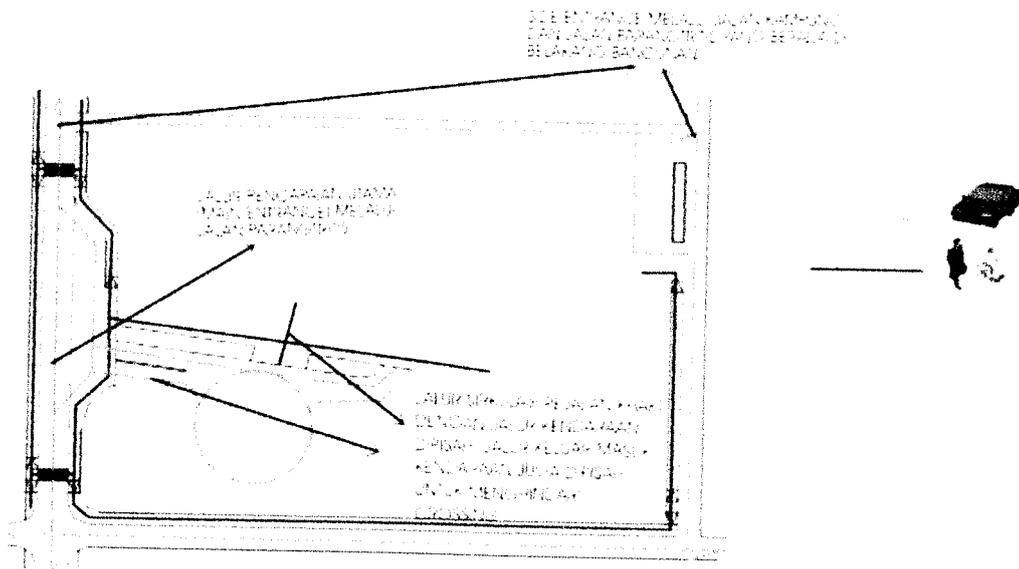


2. VIEW

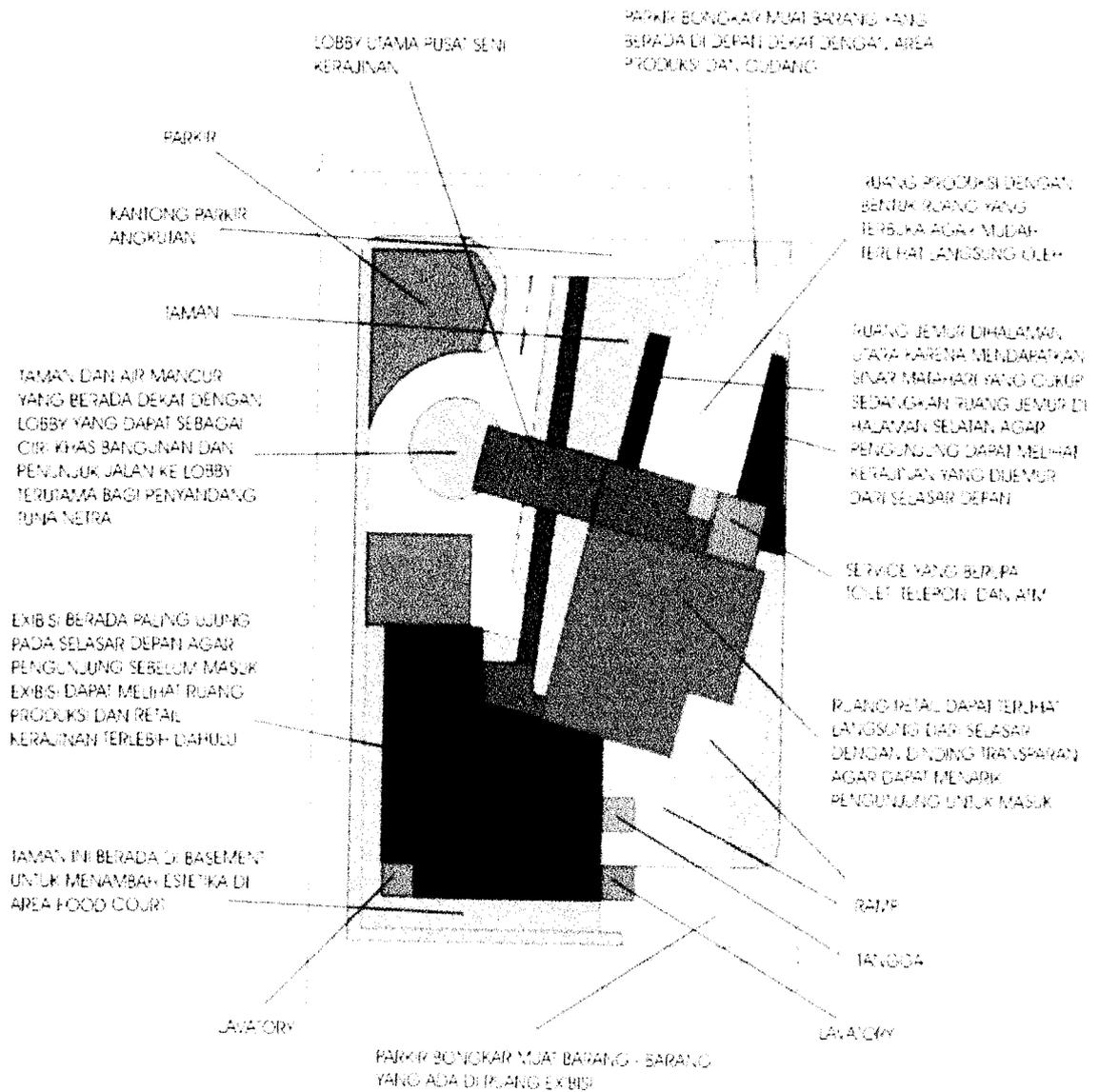


BANGUNAN DITUMBUHKAN
MENGHADAP KE ARAH LALAN
PARKIR/OTOPUS DAN PERSIMPANGAN, OLEH
KARENA ITU BENTUK MASSA BANGUNAN
BERBENTUK L-GENDAN RUSSI MASSA
YANG AGAK MIPKO AGAK MUDAH
TERLIHAT DARI LALAN PARKIR/OTOPUS DAN
PERSIMPANGAN.

3. PENCAPAIAN



4. ZONING



2.10 UNIVERSAL DESAIN

1. Pengertian

Universal Desain adalah suatu pendekatan untuk mengembangkan "hasil dan lingkungan yang dapat digunakan secara efektif untuk semua orang, dengan pemanfaatan yang besar, tanpa perlunya penyesuaian atau spesialisasi desain".

2. Prinsip Universal Desain

a. Bisa digunakan siapa saja (Equitable to use)

Desain bangunan haruslah bisa digunakan oleh siapa saja. Idealnya, penggunaan bangunan haruslah sama tidak membedakan pengguna satu dengan pengguna lainnya.



Orang-orang yang memerlukan perlakuan khusus jangan diasingkan untuk sebuah area pengantar yang jauh seperti bangunan ini

b. Fleksibel Dalam Penggunaan (Flexibility In Use)

Desain perlengkapan bangunan haruslah dapat digunakan oleh seseorang lebih dari satu cara dan walaupun ketika pengguna tersebut berada dalam berbagai keadaan.



Sebuah Toilet duduk yang tingginya dapat disesuaikan dapat digunakan oleh semua orang dengan semua ukuran dan umur.

c. Sempel dan Mudah Dipelajari (Simple And Intuitive)

Bangunan haruslah mudah untuk seseorang mempelajari setiap bagian dan mudah dimengerti cara penggunaannya secara spontanitas.



Tidak adanya penandaan yang memberikan informasi membuat tombol elevator non-tradisional ini susah digunakan pertama kalinya oleh pengguna yang memiliki penglihatan lemah untuk mengenali.

d. Informasi Yang Mudah Dipahami (Perceptible Information)

Bangunan haruslah dilengkapi dengan semua informasi dengan berbagai macam model (tertulis, simbolik, dapat diraba, dapat didengar) untuk



Tanda yang memiliki kontras tinggi menggunakan kedua teks dan pictogram untuk berkomunikasi ke semua pengguna.

menjamin komunikasi yang efektif dengan semua kemampuan sensor pengguna.

e. Toleransi Untuk Error (Tolerance for Error)

Idealnya, desain bangunan-bangunan harus menghilangkan, memisahkan atau melindungi beberapa bagian desain yang dapat menciptakan bahaya ke atau mengganggu pengguna. Ketika potensi kondisi bahaya dirasa ada, pengguna haruslah menerima peringatan sesuai pengertian yang mereka terima dari informasi.



Papan pada jalan dibuat timbul pada pinggirnya untuk mencegah para pengguna jalan dari kecelakaan karena keluar dari jalur.

f. Penggunaan Usaha Fisik Yang Kecil (Low Physical Effort)

Desain bangunan seharusnya didesain agar tidak memerlukan banyak tenaga fisik untuk menggunakannya. Jika hal ini terpenuhi, semua pengguna dapat menggunakan fitur tanpa harus menggunakan posisi tubuh yang sulit.



Kloset ini memiliki control untuk menaikkan atau menurunkannya sesuai ketinggian yang diinginkan pengguna.

g. Ukuran dan Ruang Untuk Pendekatan dan Penggunaan (Size and Space for Approach and Use)

Fitur desain universal haruslah dilengkapi dengan jumlah ruang yang memadai yang disusun agar setiap orang mampu menggunakannya tanpa ada batasan tertentu.



Tinggi dari meja kasir dibuat agak miring sehingga bisa digunakan oleh pengguna dengan tinggi yang berbeda.

3. Ruang Lingkup Universal Desain (The Scope of Universal Desain)

Universal Desain memiliki 5 ciri utama :

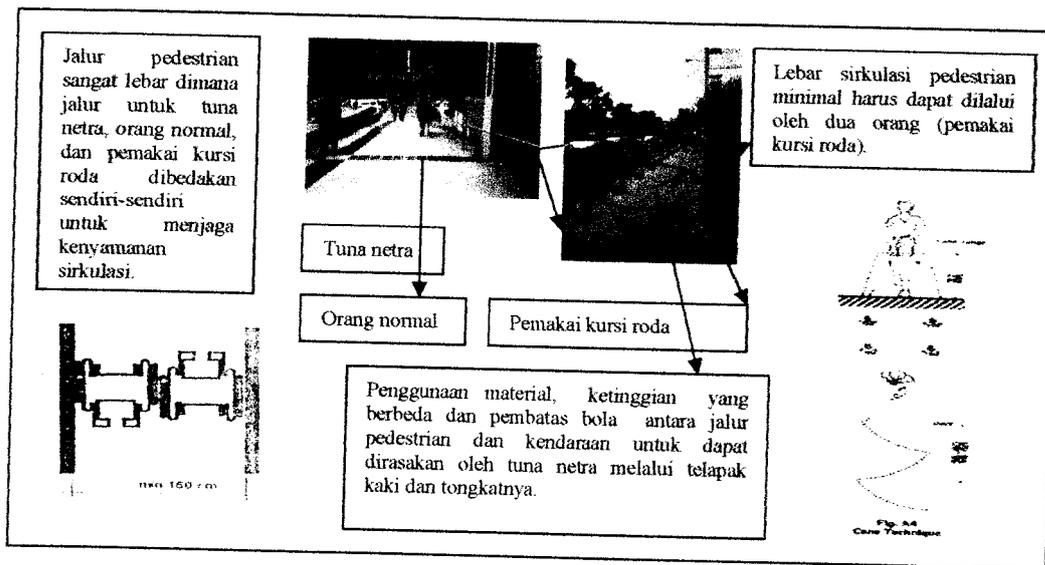
- a) Menggunakan Sistem Sirkulasi (Using Circulation System)
- b) Pintu Masuk Dan Pintu Keluar (Entering And Exiting)

- c) Penunjuk Jalan (Wayfinding)
- d) Penemuan Bentuk Dan Pelayanan (Obtaining Products And Services)
- e) Menggunakan Sarana Umum (Using Public Amenities)

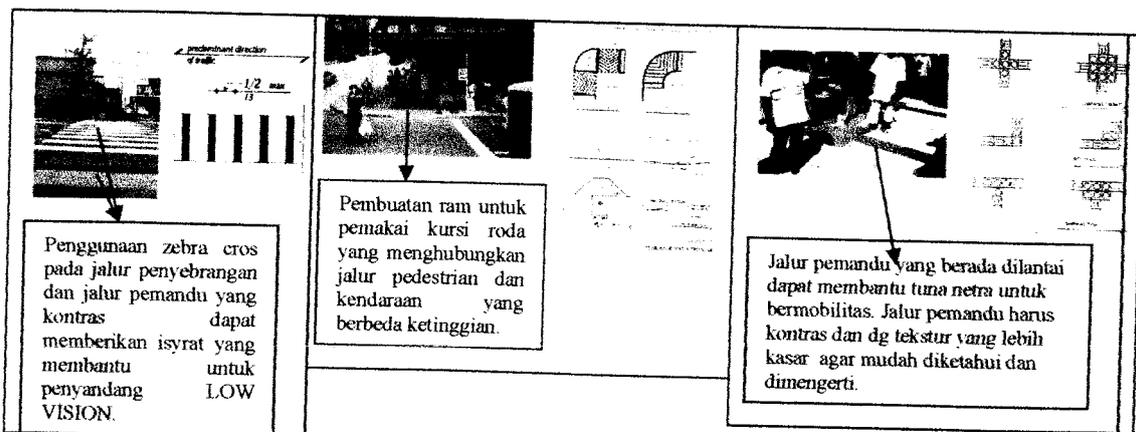
a) Menggunakan Sistem Sirkulasi (Using Circulation System)

Jalur sirkulasi di dalam dan luar bangunan yang merupakan intisari kegiatan pada penyesuaian gerak. Aksesibilitas diartikan sebagai kebutuhan kenyamanan dan mobilitas untuk mengakses semua tempat. Hal-hal pada penggunaan sistem sirkulasi ini yaitu :

1. Jalur / Sirkulasi Pedestrian

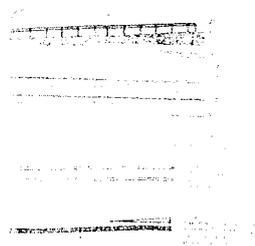


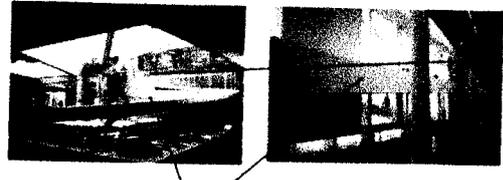
2. Persimpangan Jalan



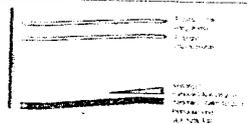
3. Ram Dan Pegangannya

Penggunaan ram untuk menghubungkan antar lantai dimaksudkan dapat dipakai untuk semua pengguna baik tuna netra, pemakai kursi roda dan orang normal. Untuk bisa dilalui oleh pemakai kursi roda harus diperhatikan kemiringannya agar dapat dilalui.

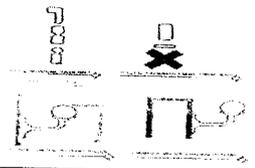




Pegangan ram pada ram melingkar lebih nyaman untuk dipegang dibanding dengan ram memanjang dimana pegangan ramnya terbuat dari dinding yang lebar yang tidak memungkinkan untuk dipegang oleh tangan.



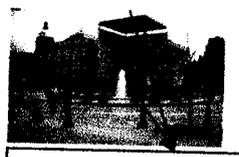
Perbedaan Ram melingkar dan memanjang. Kebutuhan ruang untuk ram melingkar lebih melebar dan luas dan terdapat ruang di tengah. Sedangkan ram memanjang membutuhkan ruang lebih panjang dan tidak begitu lebar. Dilihat dari keamanan dan kenyamanan ram melingkar lebih aman dan nyaman dibanding dg. ram memanjang.



b) Pintu Masuk Dan Pintu Keluar (Entering And Exiting)

Bangunan harus dapat memberikan kemudahan untuk semua orang yang masuk dan keluar.. Adapun yang yangat penting yaitu desain pada pintu masuk dan keluar kondisinya terjamin untuk bisa dipakai untuk semua orang. Berikut ini urutan-urutan menyangkut pintu masuk dan keluar:

1. Mengetahui Ciri Khas Bangunan



Bangunan harus memiliki ciri khas yang berbeda dengan bangunan lain di sekitarnya supaya mudah untuk diketahui.

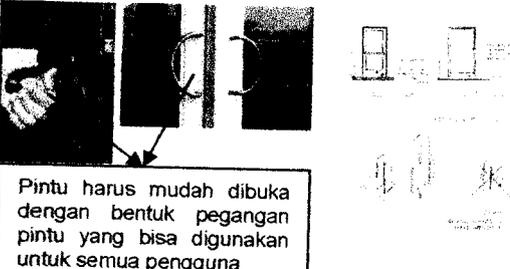
Air mancur dan kanopi yang tinggi di depan gedung dengan jelas menandai pintu masuk.

2. Mengidentifikasi Mana Pintu Masuk Dan Pintu Keluar



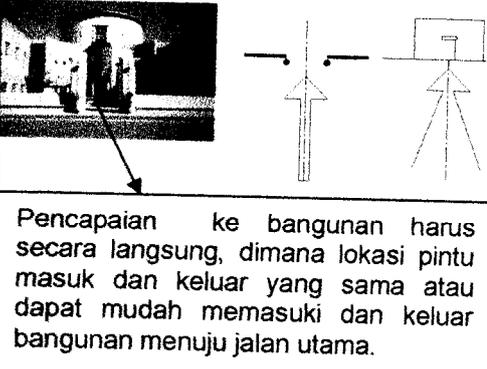

Pintu masuk dan keluar harus mudah diidentifikasi, ini dapat dengan mudah dilakukan dengan cara seperti di atas yaitu menyorok kedalam atau menyorok keluar, atau dengan memberikan bingkai dan material yang berbeda.

3. Mengetahui Cara Membukanya



Pintu harus mudah dibuka dengan bentuk pegangan pintu yang bisa digunakan untuk semua pengguna

5. Mudah Keluar Dari Bangunan



Pencapaian ke bangunan harus secara langsung, dimana lokasi pintu masuk dan keluar yang sama atau dapat mudah memasuki dan keluar bangunan menuju jalan utama.

4. Melewati pintu masuk dan keluar dengan mudah



Setelah tahu membukanya, pintu tersebut harus mudah untuk dilewati. Penggunaan pintu otomatis sangat membantu dimana akan membuka dan menutup sendiri. Ketinggian lantai pintu harus rata dengan lantai depan dan lantai dalam pintu tersebut.

c) Penunjuk Jalan (Wayfinding)

Penunjuk jalan merupakan suatu organisasi dan komunikasi yang dinamis menghubungkan ruang dan lingkungan. Keberhasilan desain membantu penunjuk jalan disediakan agar orang dapat:

- Menentukan lokasinya dalam suatu tempat
- Menentukan tujuan
- Mengembangkan suatu rencana yang mana akan menunjukkan lokasi mereka ke tujuannya.

Desain pada penunjuk jalan harus dapat:

- Mengidentifikasi dan menandai ruang.
- Mengelompokkan ruang
- Menghubungkan dan mengatur ruang secara langsung dalam bentuk arsitektural maupun grafik

Elemen- Elemen Penunjuk Jalan Arsitektural Berupa :

<p>Interior bangunan ini menampakkan system sirkulasi pada tiap tingkat. Jalan terusan, tangga, ram, dan elevator dapat dikenali dari poin-poin ini sehingga pengguna dapat mengetahui mereka mau kemana dan bagaimana caranya untuk kesana</p>		<p>Jalur pemandu yang berada di lantai dan di beri warna yang kontras dg lantai dan pencahayaan lampu yang berada di atas jalur sirkulasi dapat membantu sebagai penunjuk jalan terutama untuk penyandang LOW VISION.</p>
<p>Jalur Atau Sirkulasi (Path/Circulation)</p>		

<p>Penanda (Markers)</p>	
<p>Patung besi ini tidak hanya menambah ketertarikan kita tapi juga sebagai penanda pintu masuk.</p>	<p>Kanopi yang berada di depan memberi tanda adanya pintu masuk ke dalam bangunan dan melindungi pengguna yang mau masuk dari hujan, angin dan sinar matahari</p>

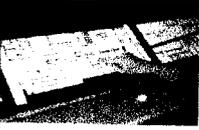
<p>Isyarat (Nodes)</p>	
	<p>Lantai yang berwarna dan lantai yang bercorak menolong orang untuk mengetahui jalur – jalur tertentu.</p>

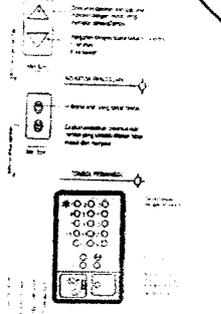
<p>Zona/Bagian (Zones/Districts)</p>	
<p>Rest Elev</p>	<p>Dengan penzonan ini dapat memberikan petunjuk untuk mengidentifikasi wilayah secara umum</p>

		<p>Pegangan pada dinding dapat menuntun orang tuna netra untuk bermobilitas dan berorientasi dengan berjalan menelusuri dinding sehingga dapat menemukan suatu hambatan – hambatan yang ada dan mengidentifikasinya.</p>		
<p>Untuk penandaan penunjuk jalan bagi orang yang memiliki penglihatan lemah, garis yang memiliki warna yang kontras di letakkan sepanjang pinggir jalan, serta potongan berbentuk diamond pada tengahnya.</p>	<p>Tepi Atau Ujung (Edges)</p>	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td data-bbox="1026 1541 1185 1664" style="text-align: center;"> <p>Grid System</p> </td> <td data-bbox="1201 1541 1329 1664" style="text-align: center;"> <p>Parimeter Methode</p> </td> </tr> </table>	 <p>Grid System</p>	 <p>Parimeter Methode</p>
 <p>Grid System</p>	 <p>Parimeter Methode</p>			

Penunjuk jalan arsitektural digunakan pada disain perencanaan tapak, bangunan dan fasilitas umum.

Elemen-elemen Penunjuk jalan grafik :

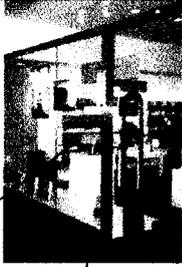
<p>Orientasi</p> 	<p>Peta bangunan harus mudah dimengerti dan bisa digunakan untuk semua orang. Lokasi dari peta tersebut harus diletakkan di tempat yang paling mudah untuk diketahui</p>		<p>WOMEN</p>  <p>Ruangan istirahat wanita ini ditandai dengan label tek, pictogram dan braile dimana bentuk tersebut sudah banyak dimengerti oleh semua orang.</p>
<p>Identifikasi Situasi Dan Benda</p>  <p>Pada telepon umum ini terdapat tulisan dimana dapat digunakan untuk membantu kita memberikan dan bertanya tentang suatu informasi dan situasi melalui komunikasi suara jarak jauh.</p>	<p>Tanda tulisan yang berada di depan bangunan tersebut menjadi ciri khas utama bangunan tersebut untuk mudah mengenalinya dan mengerti akan tempat tersebut.</p>	<p>Identifikasi Tempat Yang Dituju</p>	

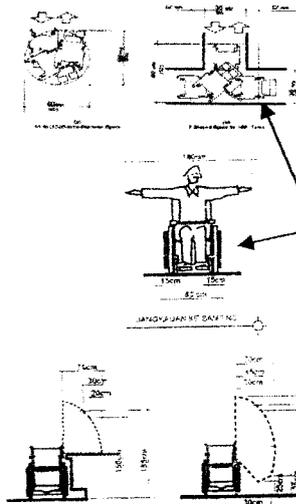
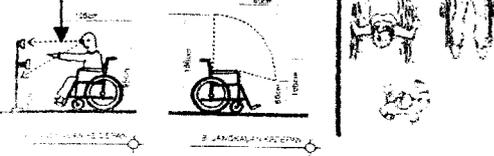
<p>Piktogram pada tanda penunjuk jalan ini menggunakan teks yang tebal</p>			<p>Menunjukkan Informasi</p>
<p>Adanya tanda rambu bertanda negatif (-) dan pagar memberikan informasi jalur tersebut tidak boleh dilalui yg bisa dimengerti bagi mereka yg tidak tuna netra. Sedangkan untuk tuna netra menggunakan jalur pemandu yang mana dapat mengarahkan pergerakannya.</p>			<p>Untuk semua orang dengan tinggi yang berbeda haruslah mampu untuk menjangkau tombol elevator walaupun yang paling teratas. Tombol ini besar dan dilengkapi dengan tujuan dan teks yang mungkin agak tebal atau miring</p>

Grafic informasi harus secara langsung dapat menunjukkan pada orang untuk menemukan lokasinya. Tipe informasi penunjuk jalan grafik termasuk dalam bentuk teks, pictogram, peta, fotografi, model, dan diagram. Pengunjung yang menemukan akan mengamati, membaca, mendengarkan dan mengerti sistem seperti mereka membuat jalannya mudah ke site atau bangunan.

d) Penemuan Produk dan Pelayanan (Obtaining products and services)

Salah satu alasan menggunakan bangunan untuk mendapatkan akses untuk suatu produk dan pelayanan. Beberapa bangunan yang mana fungsinya harus didesain untuk memfasilitasi seperti adanya akses untuk semua populasi. Seperti bangunan dan fasilitas komersial, pusat pelayanan, kasir, perpustakaan dan kantor penanganan pendaftaran

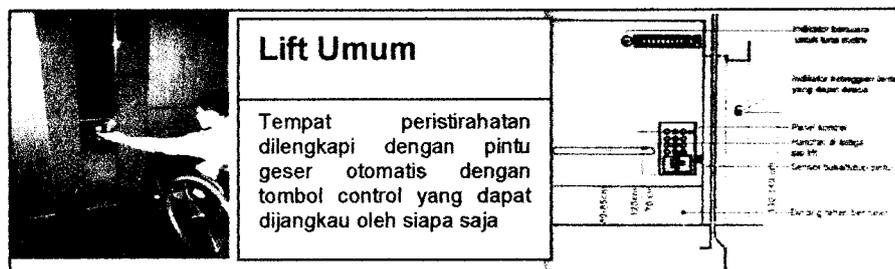
<p>Masuk Dan Bergerak Dalam Ruangan</p>		 <p>Tulisan "welcome" yang dan keterbukaan ruang pada pintu masuk memberikan kesan menerima untuk semua orang yang ingin memasuki bangunan tersebut.</p>
<p>Sebelum memasuki suatu bangunan, fasilitas umum, atau ruangan, kita harus mengetahui sedikit banyak tentang. Interior ini dilengkapi dengan kaca sebagai akses untuk menampilkan produk</p>		

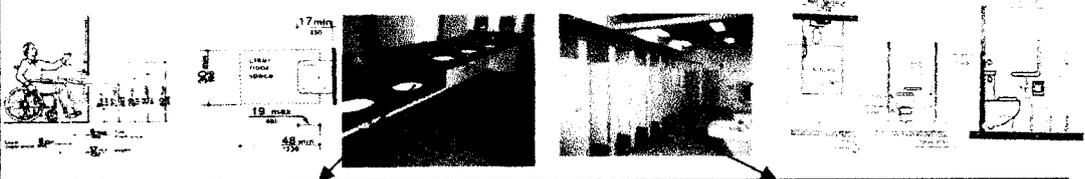
<p>Distribusi Produk</p>	
 <p>150cm 120cm 85cm</p> <p>100cm 150cm 100cm 150cm 100cm 150cm</p>	 <p>System "Hand-On" pada produk dengan tingkat yang enak dipandang memungkinkan semua orang untuk memilih barang yang mau dibeli. Jalan antar gang haruslah dibuat agak lebar untuk mengantisipasi melonjaknya pengunjung, minimal lebarnya bisa dilalui oleh dua arong (pemakai kursi roda).</p>  <p>100cm 150cm 100cm 150cm 100cm 150cm</p>

<p>Staf Pembantu</p>	
	<p>Pada pintu keluar supermarket ini, bagian kasir direndahkan untuk dua alasan, pertama, dapat dipakai oleh semua orang dengan tinggi yang berbeda-beda, berdiri maupun duduk dan kedua untuk memungkinkan kasir bekerja dalam posisi duduk.</p>



fasilitas yang memberikan guna berkelanjutan pada semuanya secara umum untuk mereka gunakan dan nikmati, dengan atau tidak dibayar (ruang istirahat, tampilan informasi, telepon umum, tempat berteduh, fontain tempat minum dan lainnya). Sebagaimana halnya, sarana umum diharapkan dapat berfungsi terus, di lain kondisi seperti dinginnya cuaca, lingkungan yang bising, dan perubahan derajat panas dan cahaya. Sebagai akibatnya, ada beberapa kunci pelengkap yang mana harus dapat melengkapi pada semua sarana umum untuk menjaga dari penggunaan keseluruhan.





Toilet Umum

Kamar kecil ini dilengkapi dua ukuran tinggi dan keran yang dapat diputar, yang dapat digunakan oleh semua orang.

Ruang sirkulasi yang cukup di toilet untuk kenyamanan gerak dan desain toilet yang bisa digunakan semua orang.



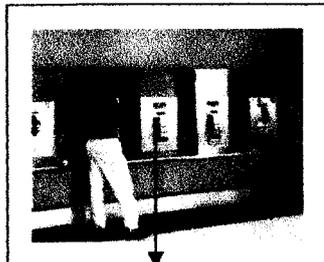
Area Tampilan Informasi Umum

Sinar yang memiliki kontras yang tinggi ini membantu semua orang untuk menemukan suatu lokasi

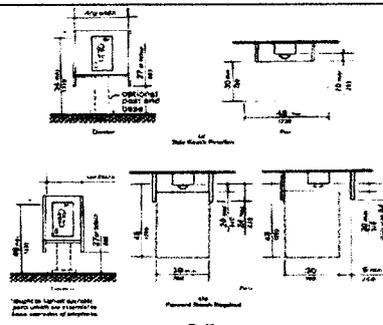
Tempat Berteduh Dari Hujan



Pelindung hujan ini dibuat transparan dindingnya agar mudah dalam pengawasannya sehingga meningkatkan nilai keamanan.



Telepon Umum



Telepon diletakkan agak keluar dan direndahkan agar dapat digunakan baik orang yang berdiri ataupun yang duduk

Fountain Tempat Minum



Fontain tempat air minum umum yang bisa digunakan oleh semua orang dengan mudah.

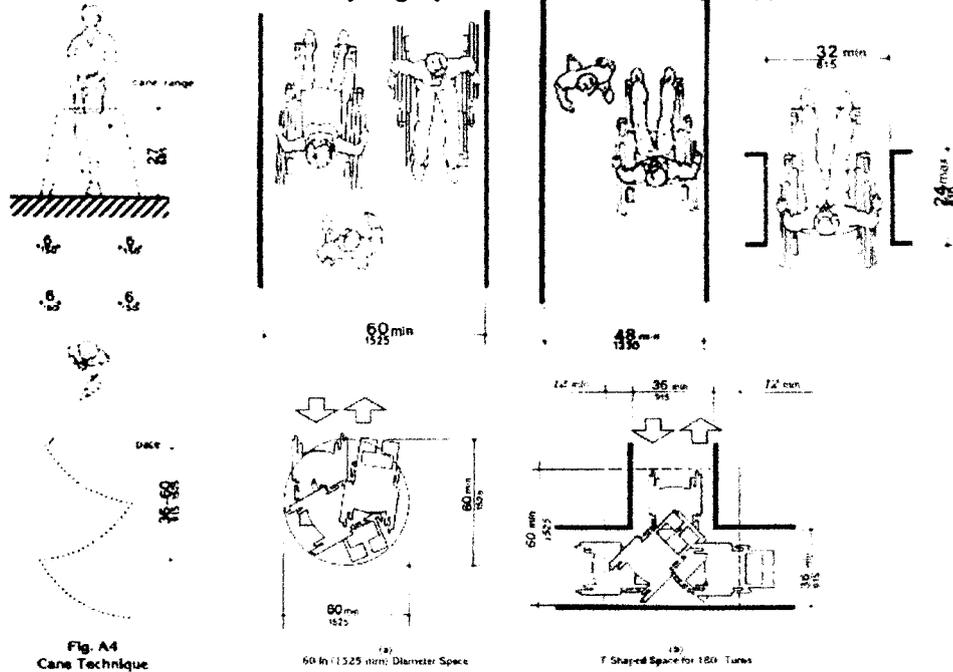
Berdasarkan pendapat umum, tipe spesifik penempatan bangunan haruslah memiliki pengertian yang unik.

1. Fasilitas Kebudayaan (Cultural facilities)
2. Fasilitas Tempat Umum dan Hiburan (Public assembly and entertainment facilities)
3. Fasilitas Pendukung Olah Raga dan Rekreasi (Participant sports and recreation facilities)
4. Tempat Peristirahatan Sementara (Temporary lodging)
5. Fasilitas Ruang Kerja (Workplace facilities)
6. Fasilitas Pelayanan Umum (Human service facilities)

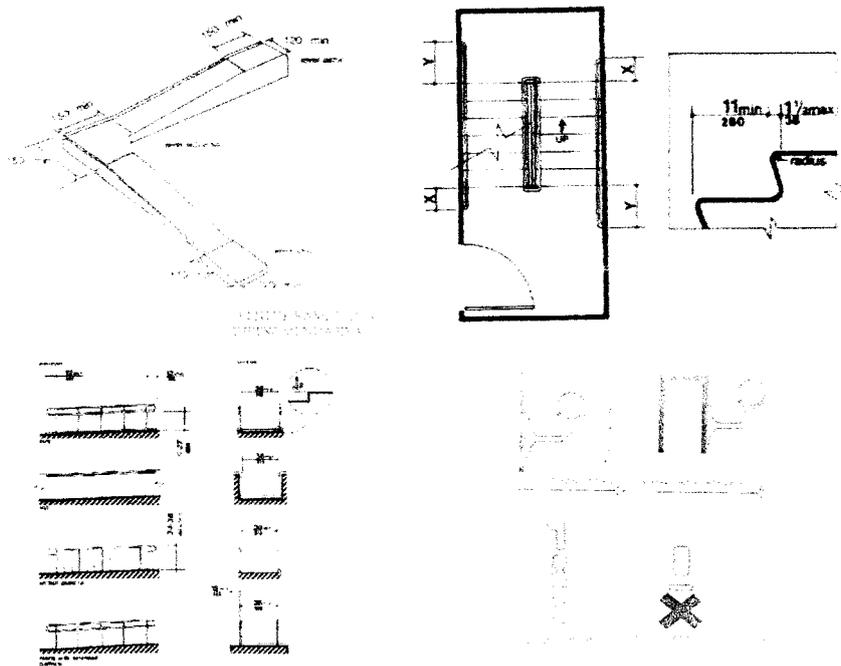
2.11 KONSEP – KONSEP DESAIN

A. Konsep Sirkulasi

1. Lebar sirkulasi yang nyaman untuk semua pengguna



2. Pembuatan jalur sirkulasi vertikal berupa ramp dan tangga agar bisa digunakan untuk semua pengguna

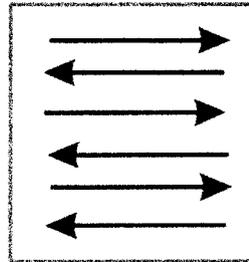


3. Pola sirkulasi yang mudah dikenali dan diingat

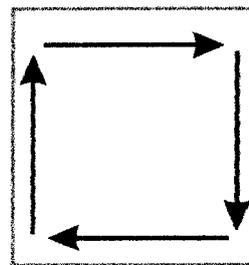
POLA SIRKULASI INI HARUS MUDAH DIKENALI DAN DIINGAT UNTUK SEMUA PENGGUNA, TERUTAMA BAGI PENYANDANG TUNA NETRA.

Dalam mengenal dan mengakrabkan diri dengan lingkungan, penderita tuna netra dapat melakukan “perjalanan mandiri” dengan cara :

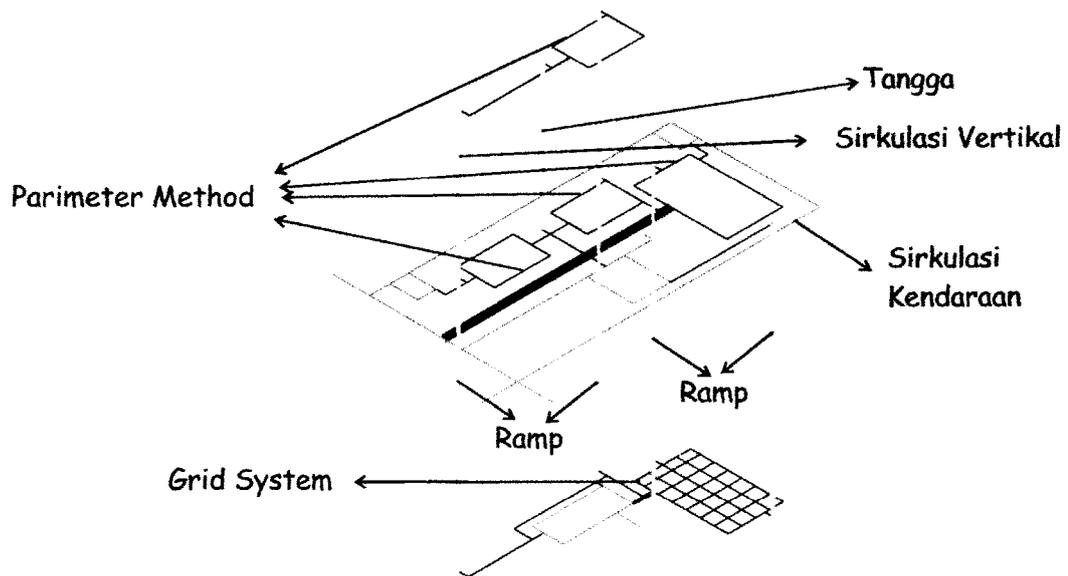
- Grid System : yakni menjelajahi ruangan dengan berjalan dari dinding yang satu ke dinding yang lain, sehingga akan menemukan hambatan-hambatan yang ada.
- Parimeter Method : menjelajahi ruangan dengan jalan sejajar dengan dinding dan searah jarum jam sehingga akan dapat menemukan hambatan - hambatan yang ada.



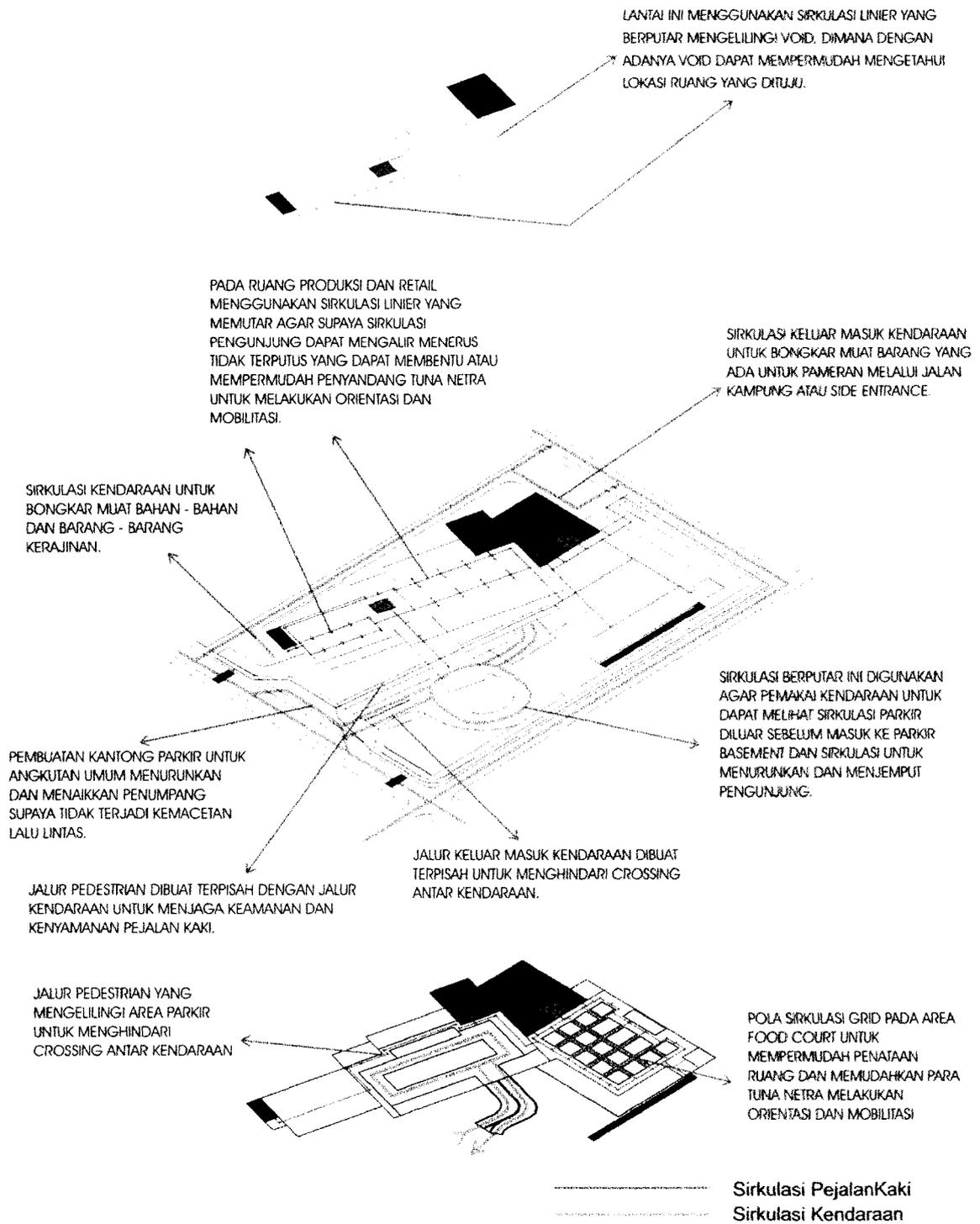
Grid System



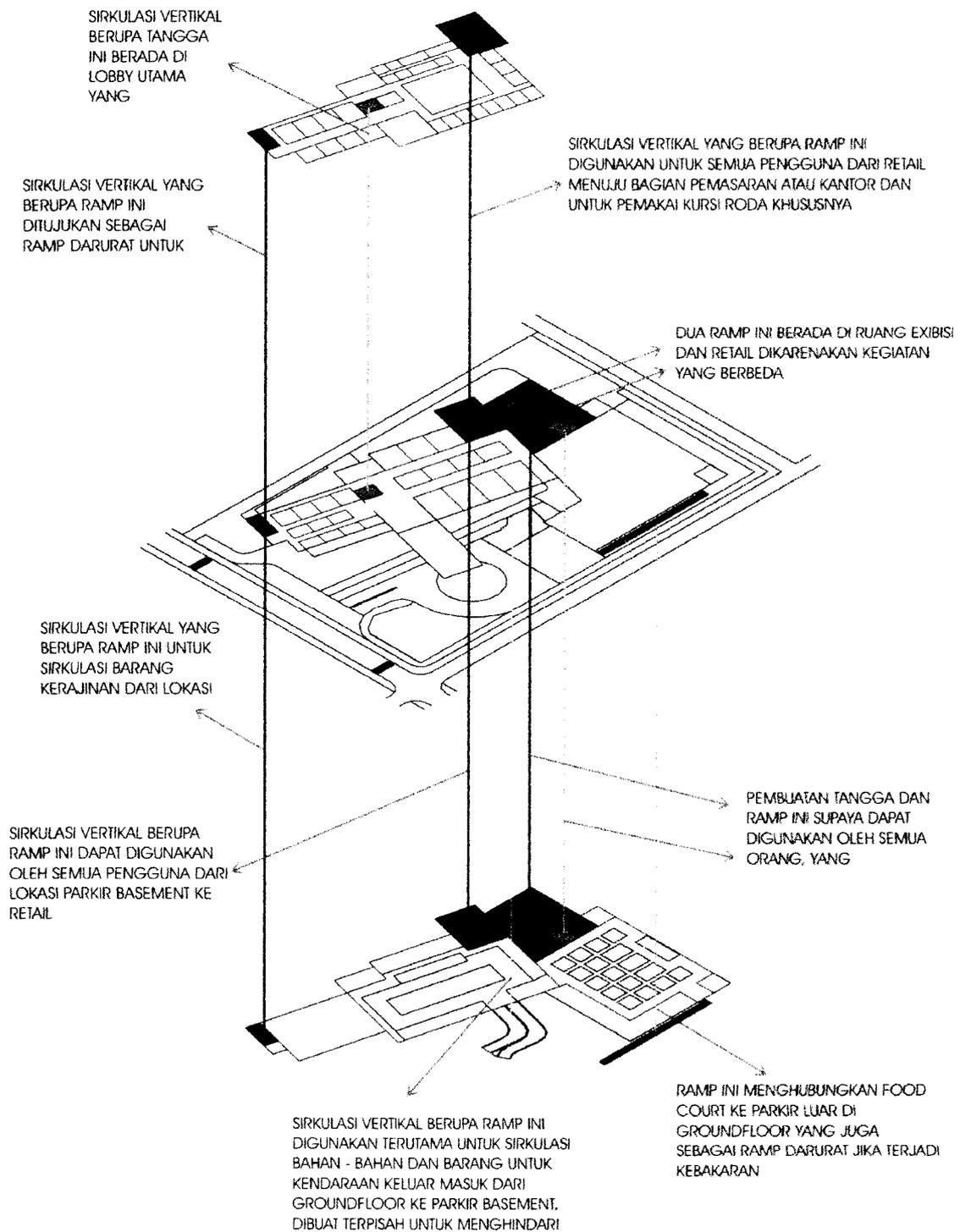
Parimeter Method



4. Sirkulasi Horizontal

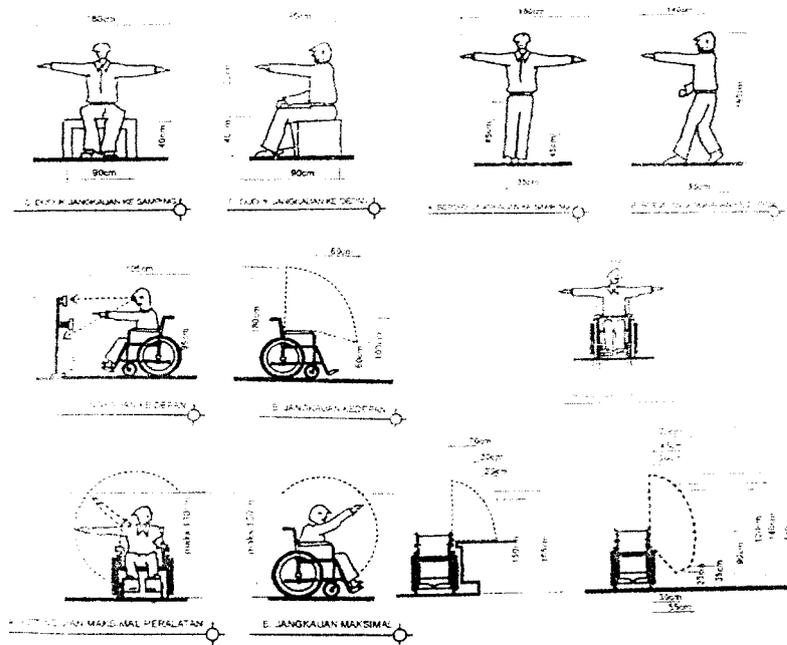


5. Sirkulasi Vertikal

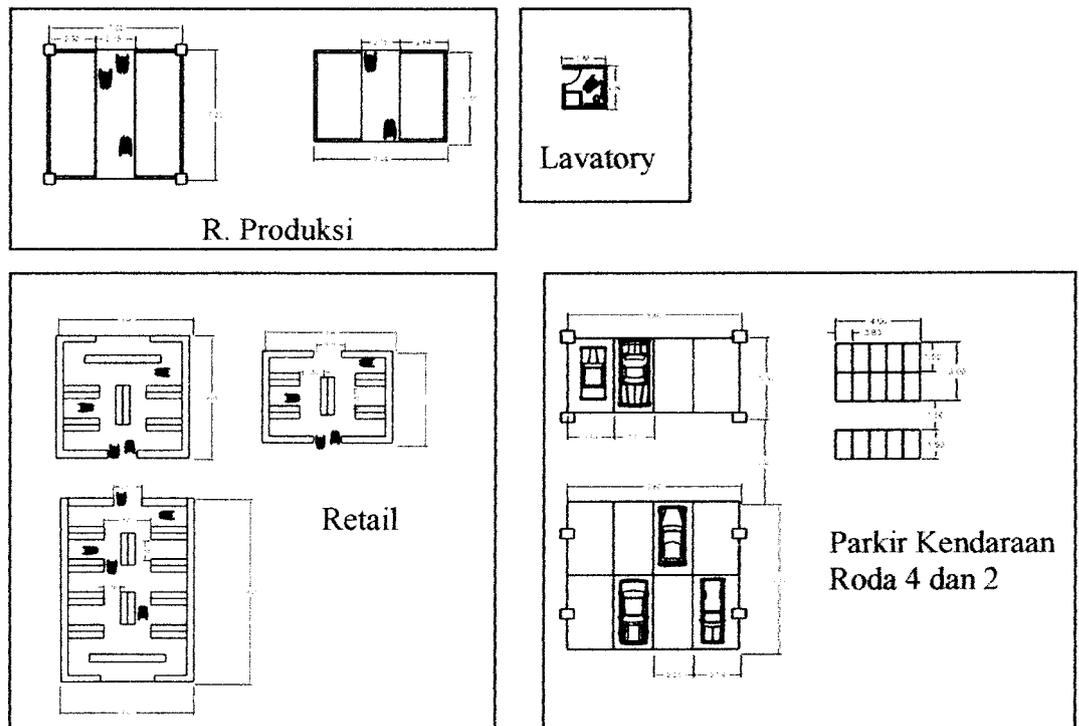


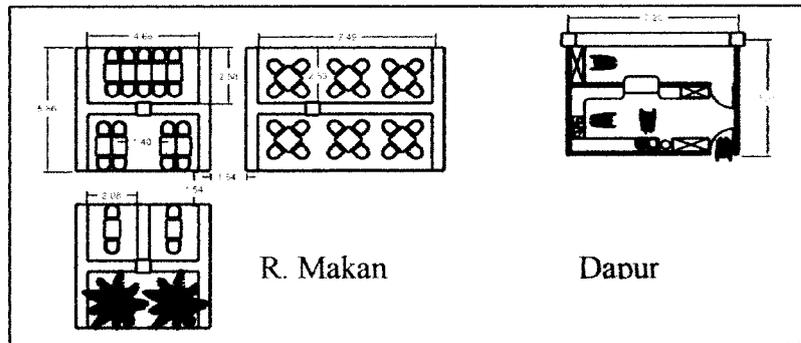
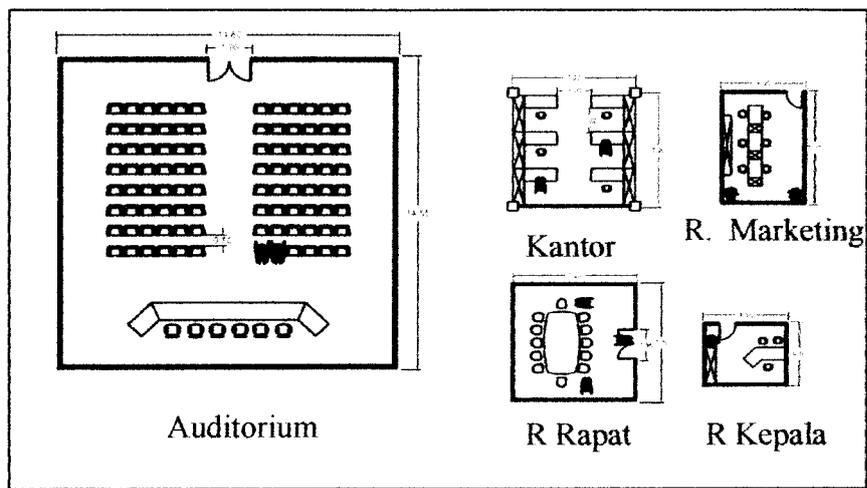
B. Konsep Tata Ruang

1. Penataan Perabotan ruang yang bisa dijangkau oleh semua pengguna

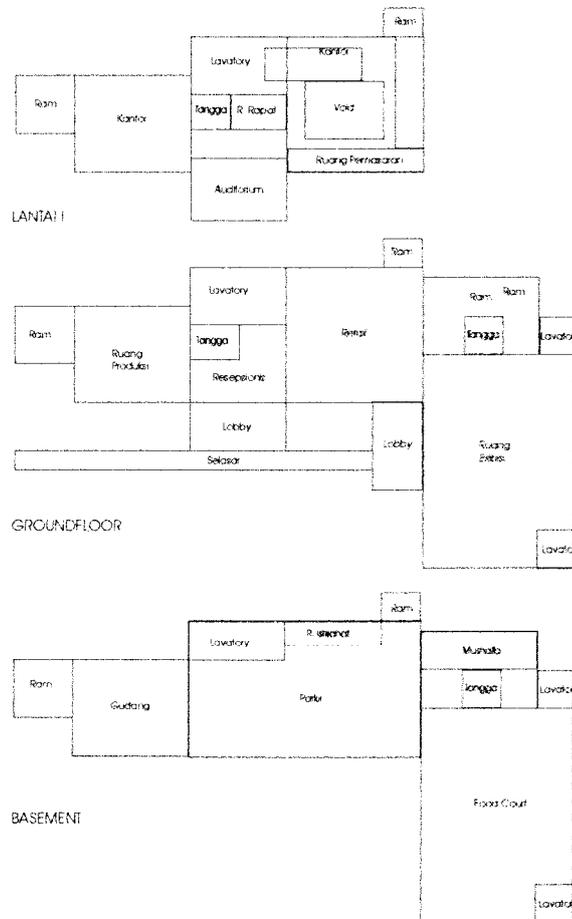


2. Penataan Ruang dalam yang sesuai dengan kebutuhan besaran ruang dan pola dan kualitas sirkulasi

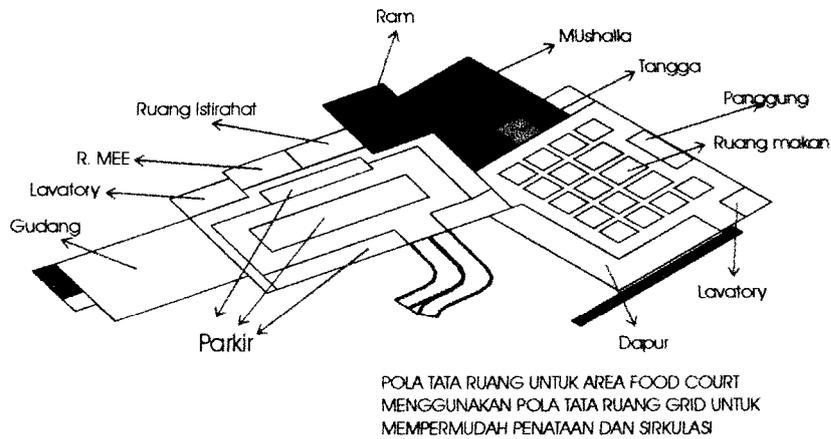
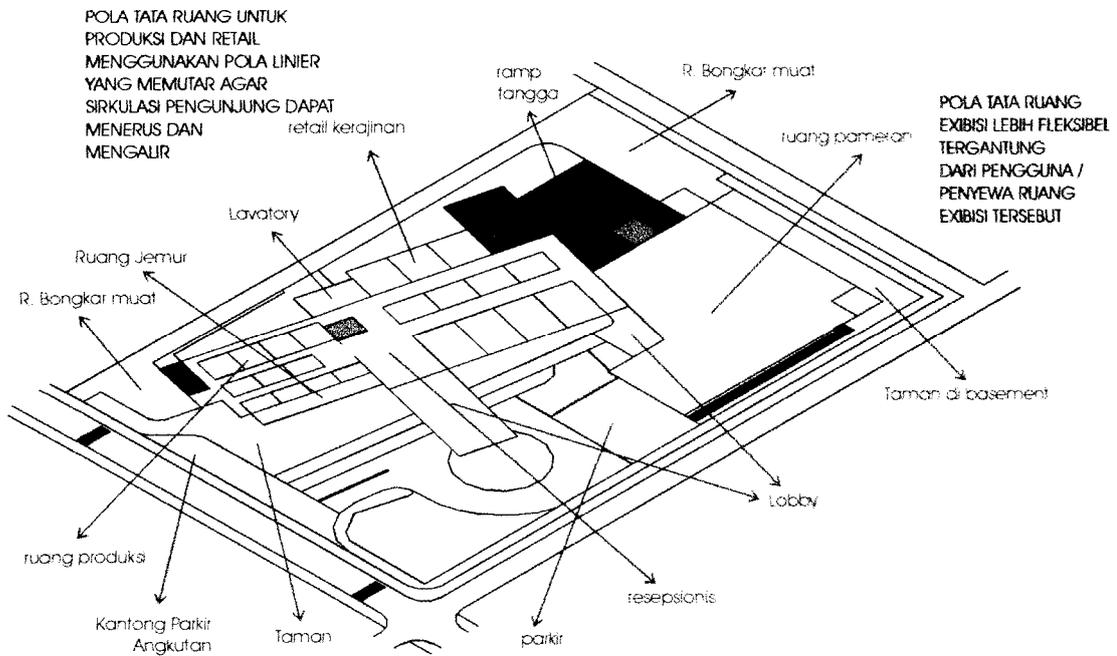
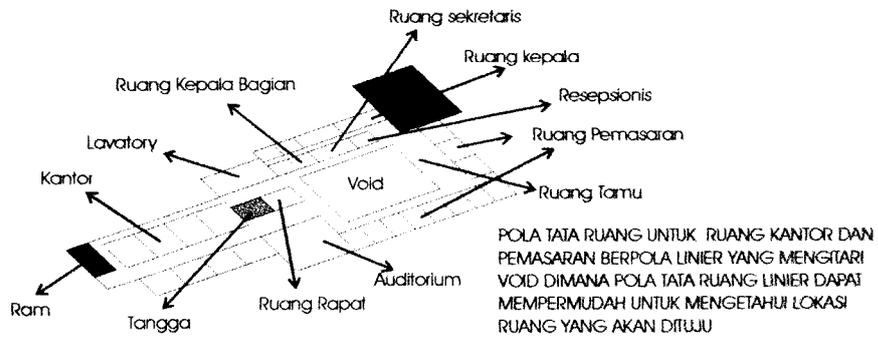




4. Kesesuaian Bentuk Tata Ruang dengan Organisasi Ruang dan Sirkulasi

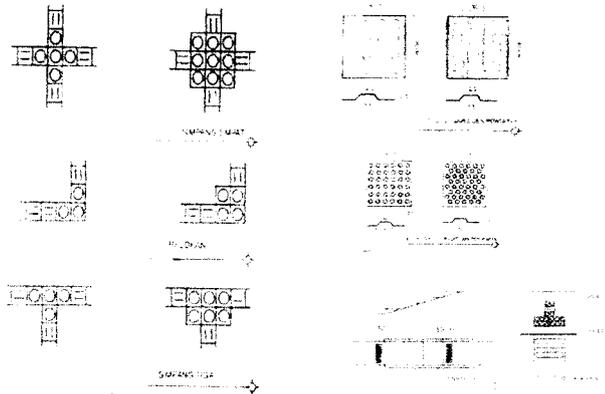


5. Transformasi organisasi ruang dan pola sirkulasi pada tata ruang

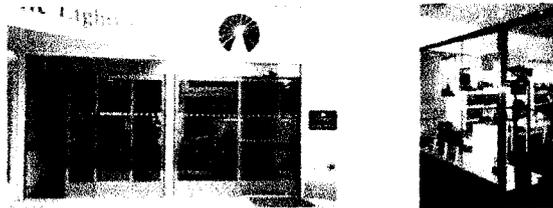


C. Konsep Penunjuk Jalan

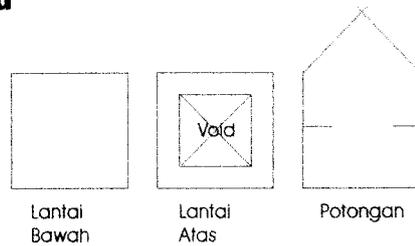
1. Pembuatan Jalur Pemandu Berupa Gaiding Blok



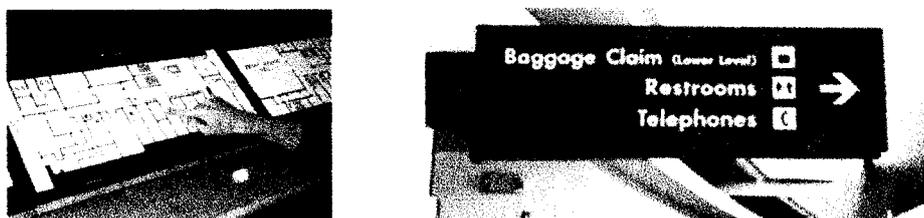
2. Pembuatan Dinding Transparan dan Ruang yang Terbuka supaya terlihat dari luar



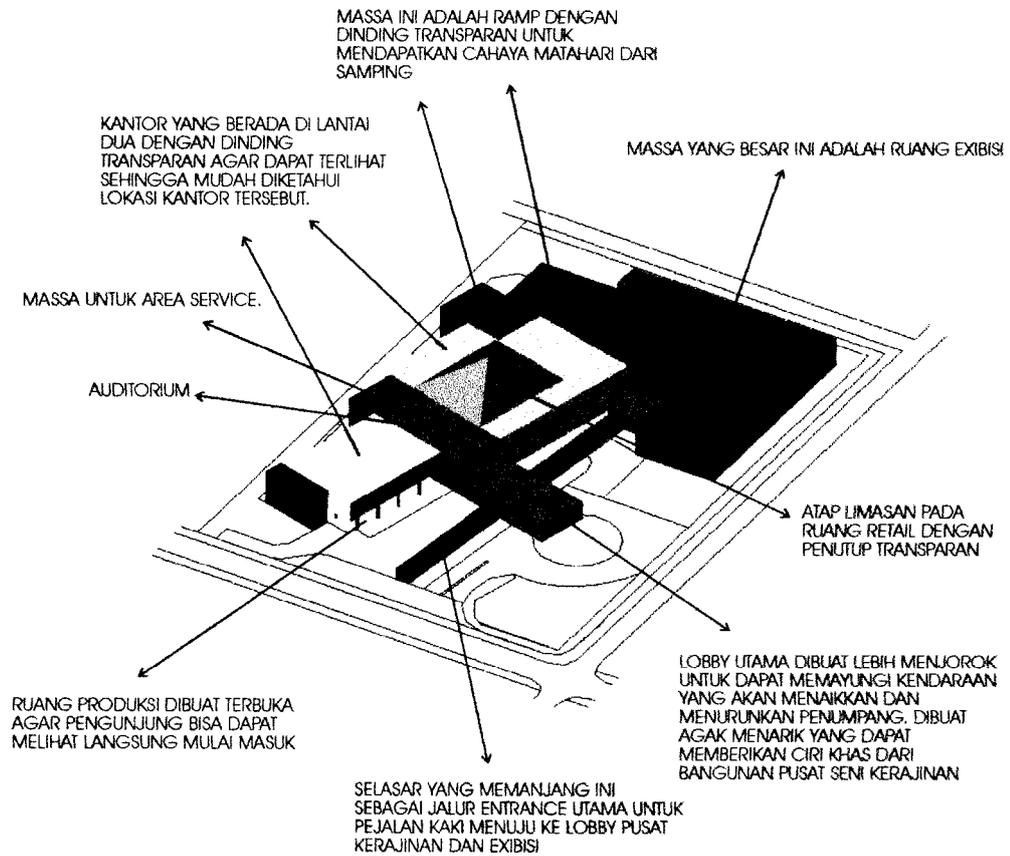
3. Pembuatan Void sehingga dapat diketahui Lokasi yang akan dituju



4. Pemberian Informasi berupa Tulisan dan Grafik



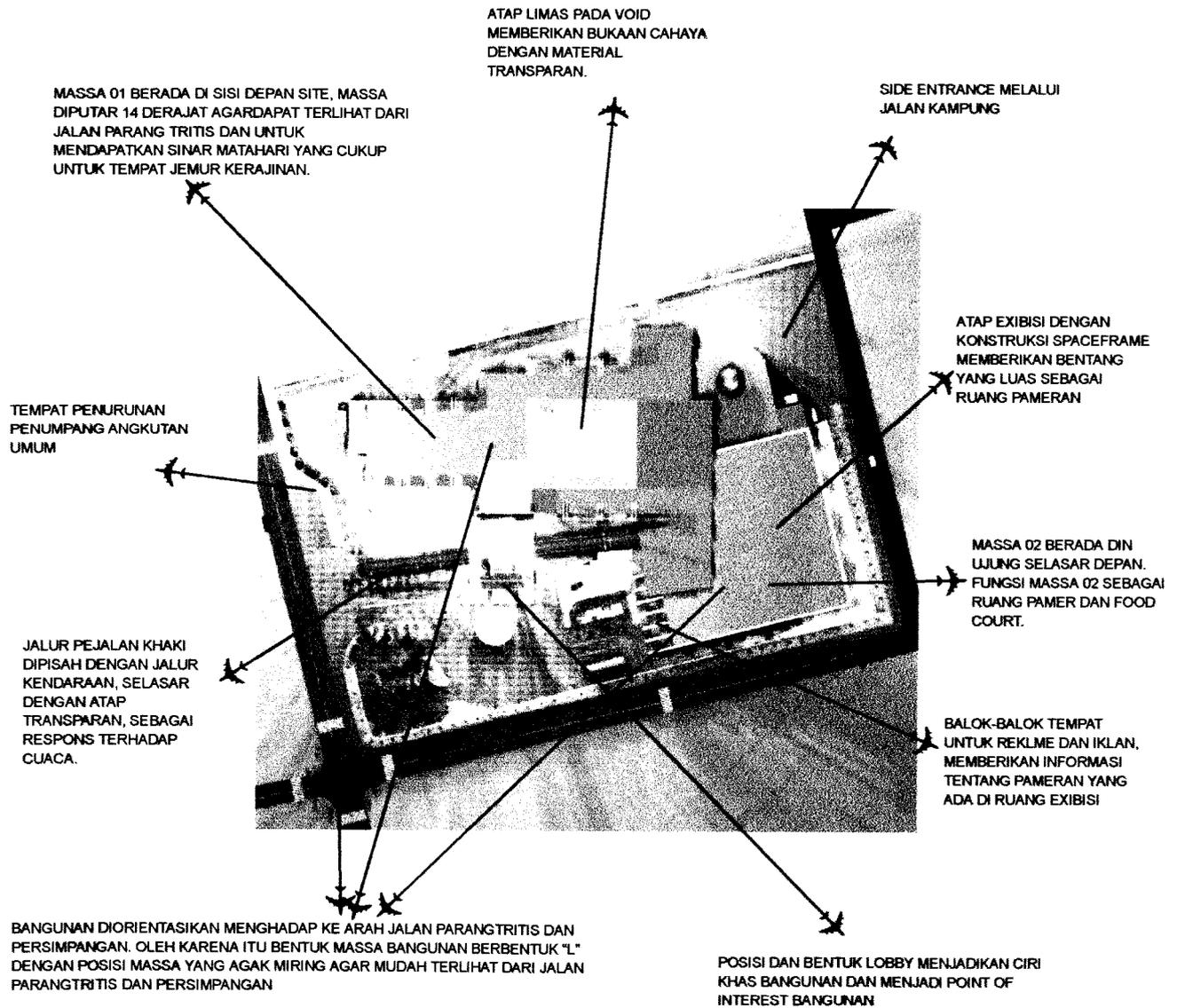
D. KONSEP BENTUK



BAB III LAPORAN PERANCANGAN

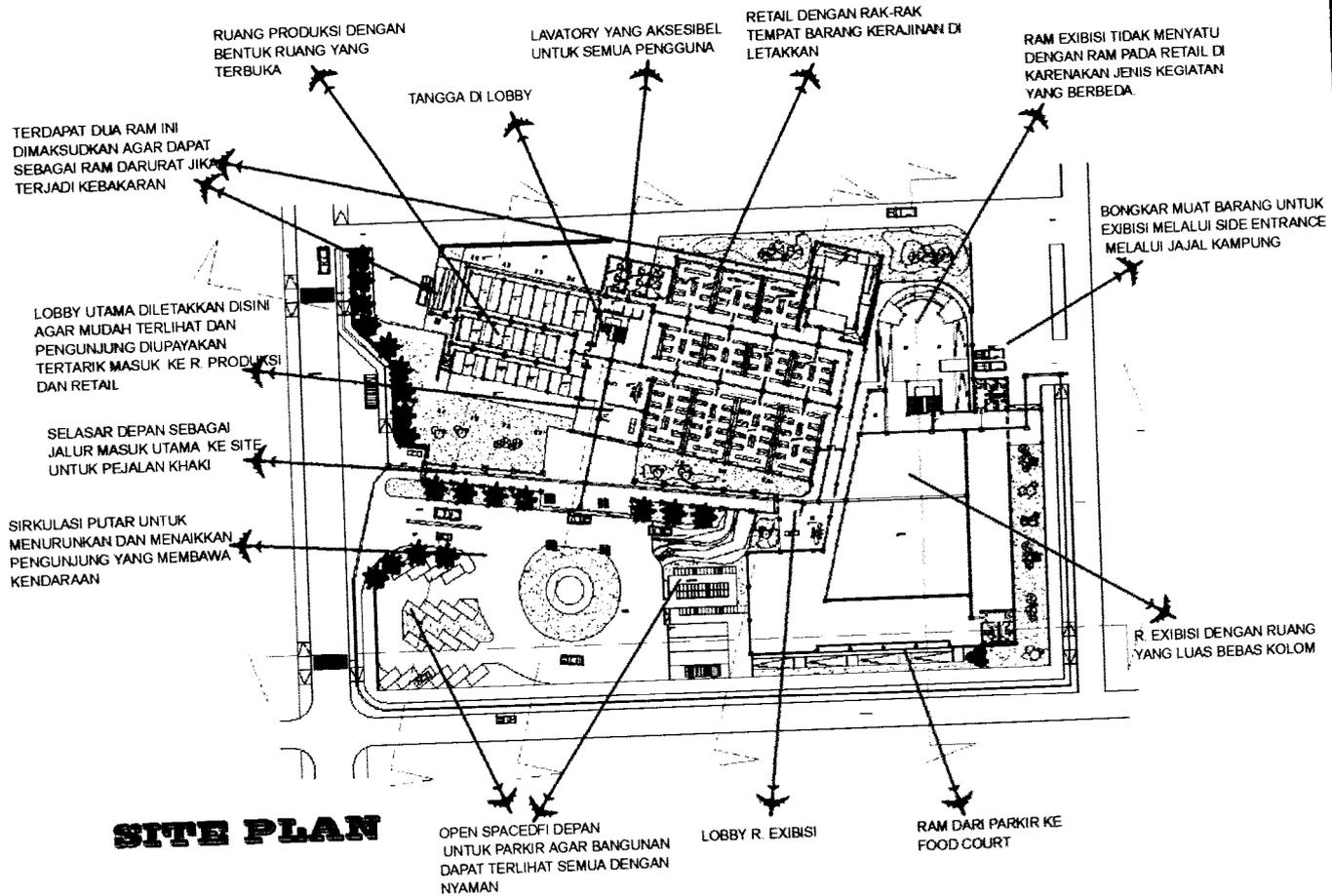


3.1 Situasi

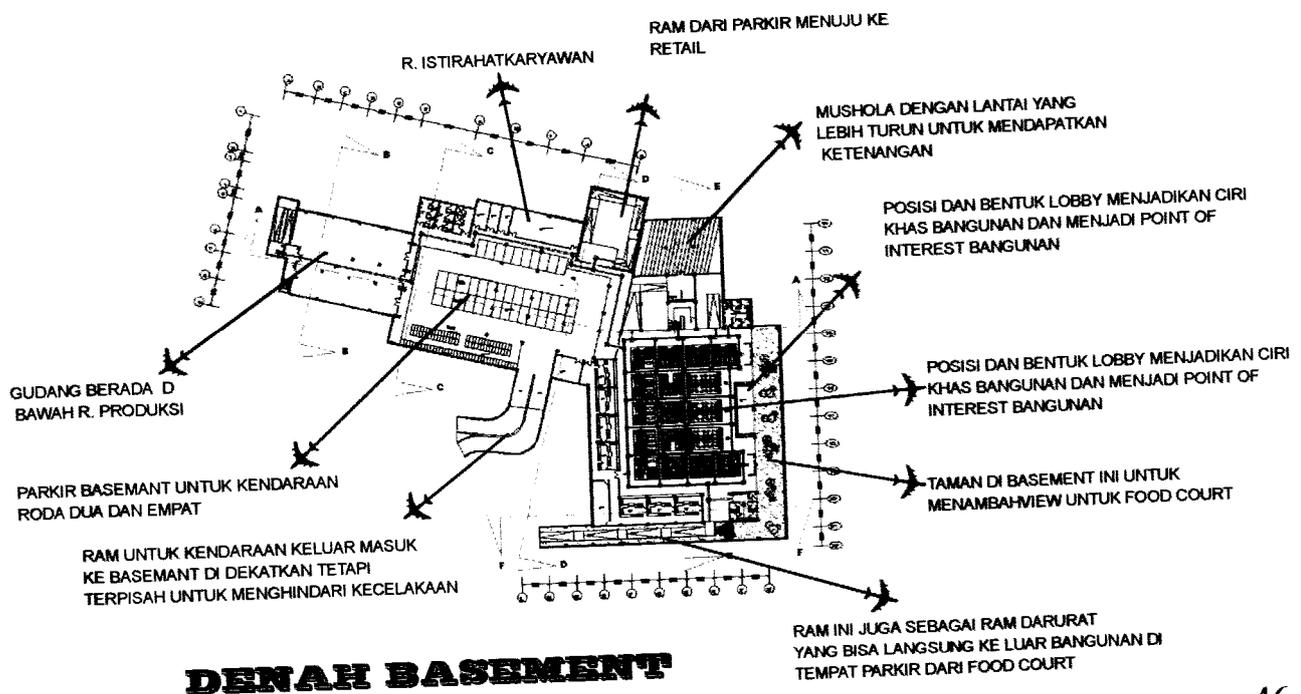


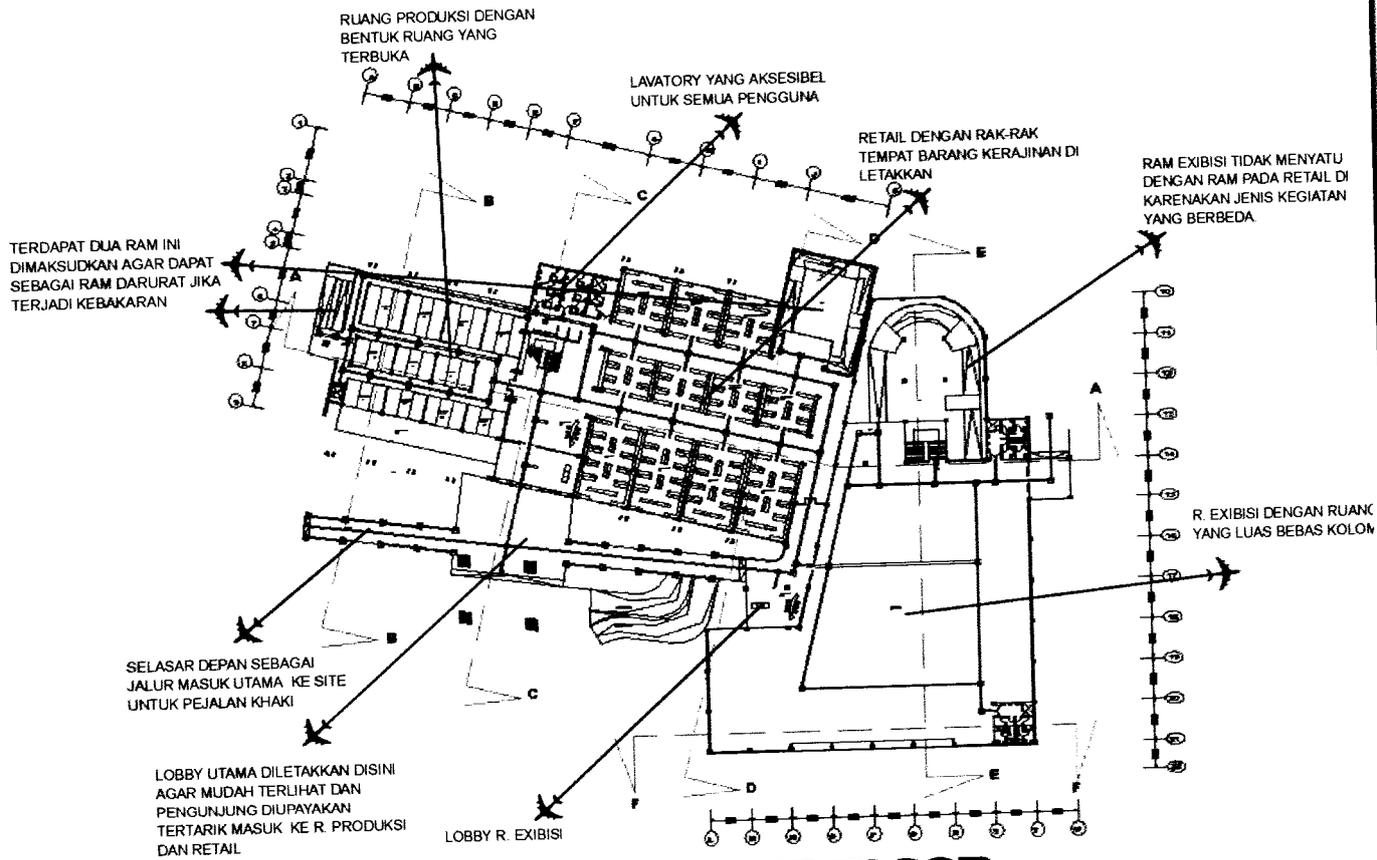
SITUASI

3.2 Site Plan

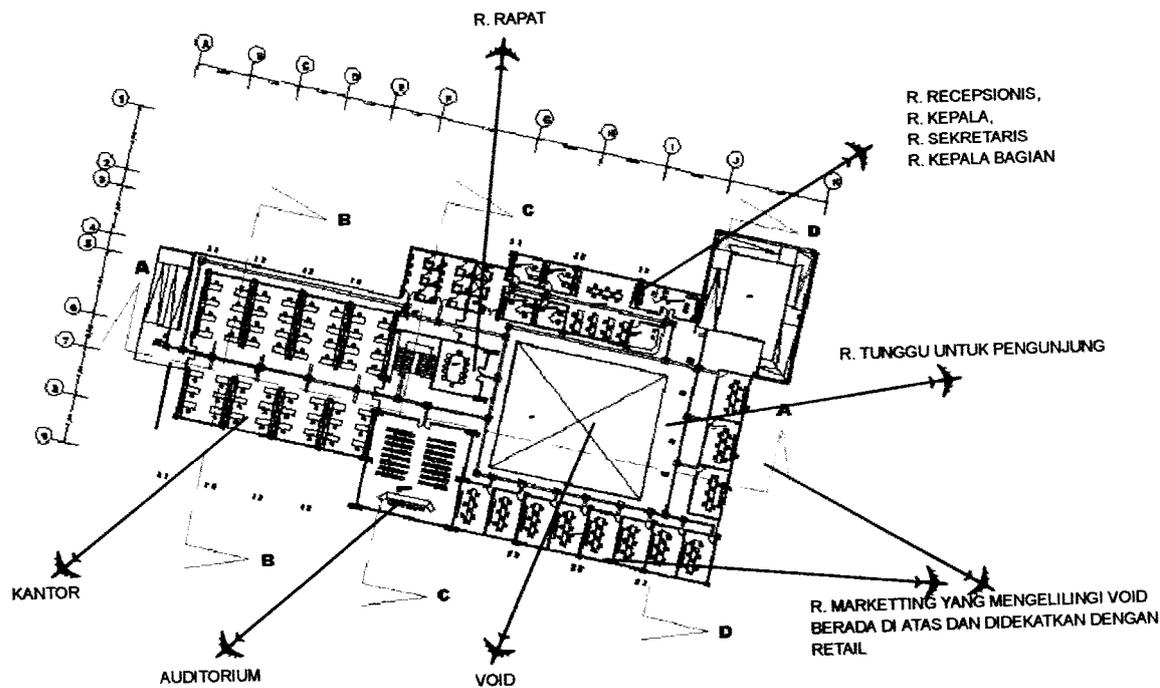


3.3 Denah





DENAH GROUND FLOOR



DENAH LANTAI I

3.4 Tampak

PINTU MASUK UTAMA YANG MUDAH
DIIDENTIFIKASI DENGAN BENTUK PENANDAAN
LOBBY DAN AIR MANCUR

PENGGUNAAN MATERIAL YANG
TRANSPARAN AGAR PENGUNJUNG
DAPAT MELIHAT RUANG YANG ADA
DIDALAMNYA



TAMPAK SELATAN

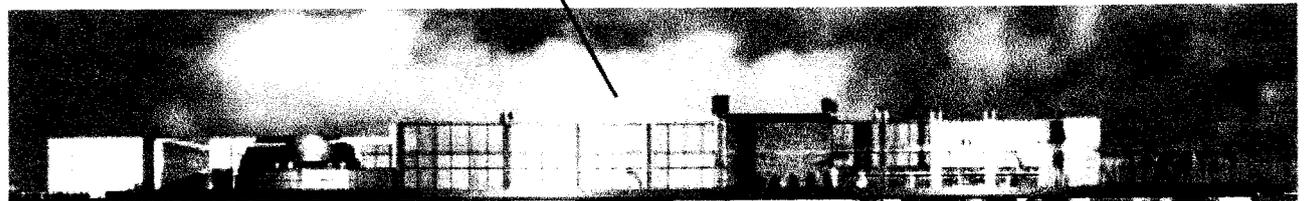
ADANYA NAMA BANGUNAN YANG
BERADA DI DEPAN ENTRANCE
MEMBERIKAN INFORMASI FUNGSI
BANGUNAN TERSEBUT

RAMP INI POSISINYA SIBAGIAN
SAMPING KANAN BANGUNAN
DIMANA FUNGSIONYA SEBAGAI
RAMP DARURAT



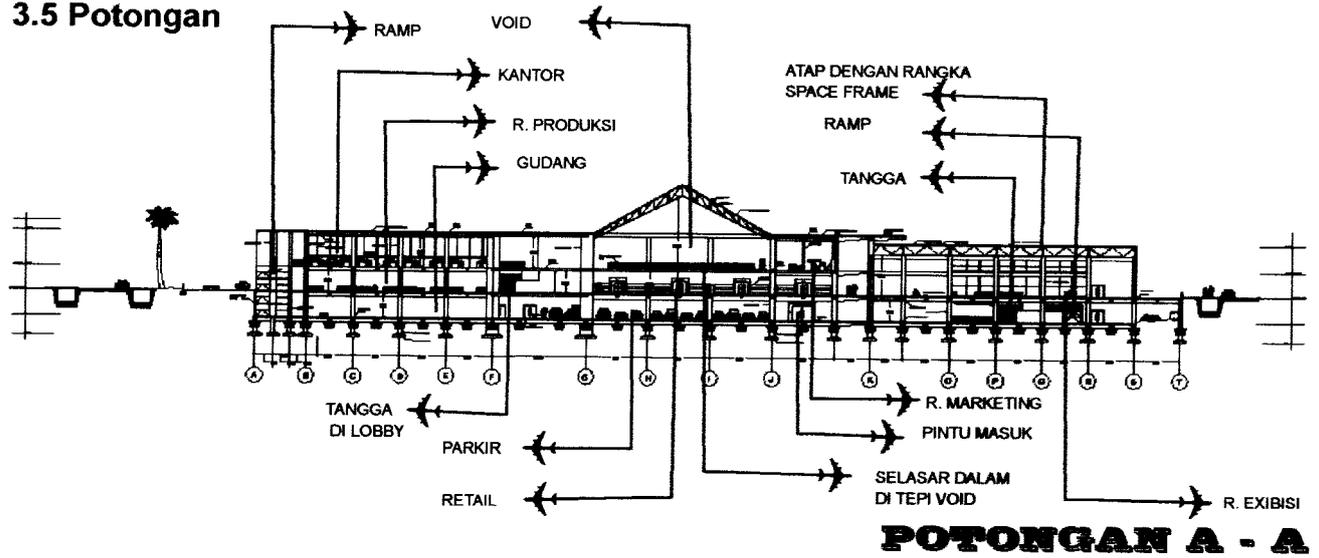
TAMPAK BARAT

DENGAN MATERIAL YANG TRANSPARAN
CAHAYA DAPAT MASUK MENERANGI
RUANG DENGAN BENTUK VOID

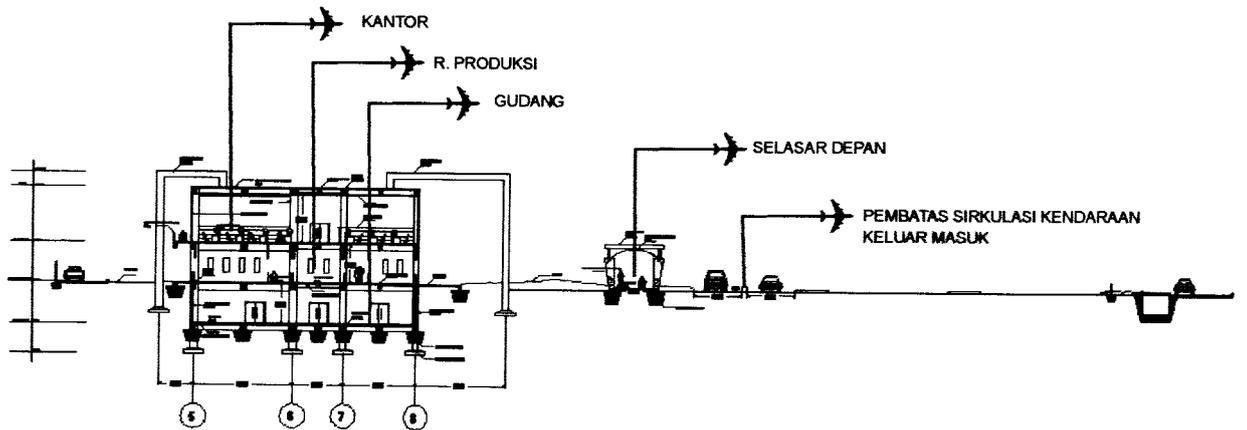


TAMPAK UTARA

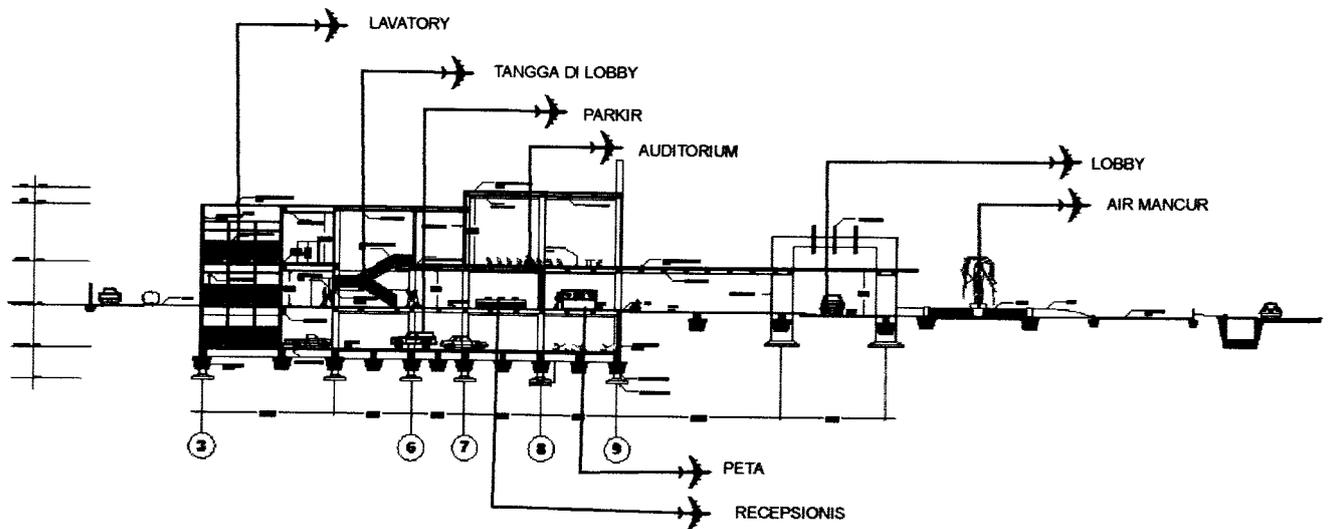
3.5 Potongan



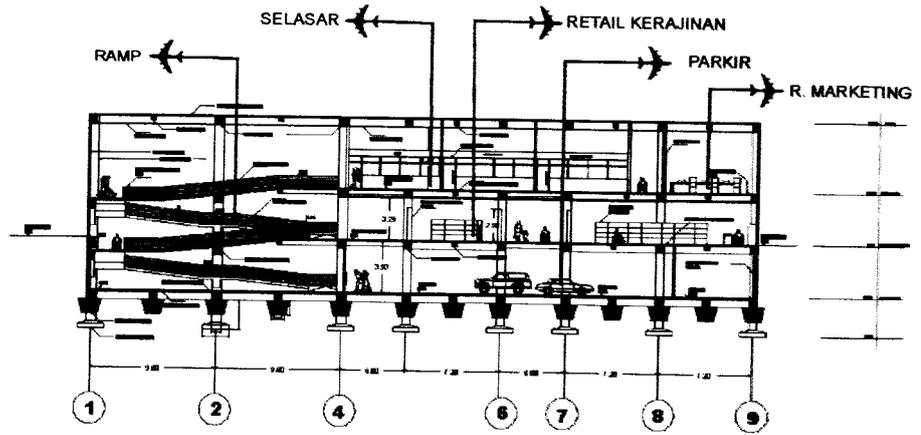
POTONGAN A - A



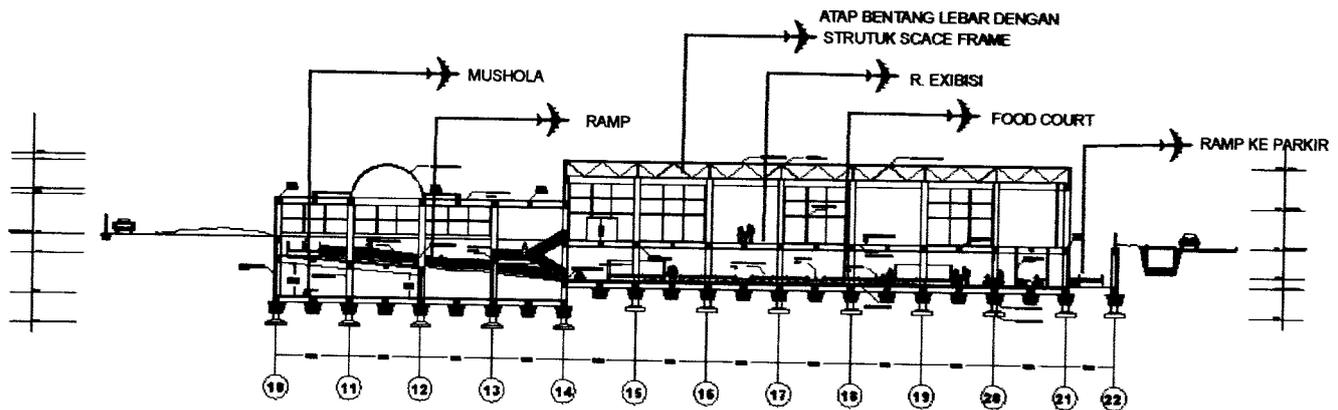
POTONGAN B - B



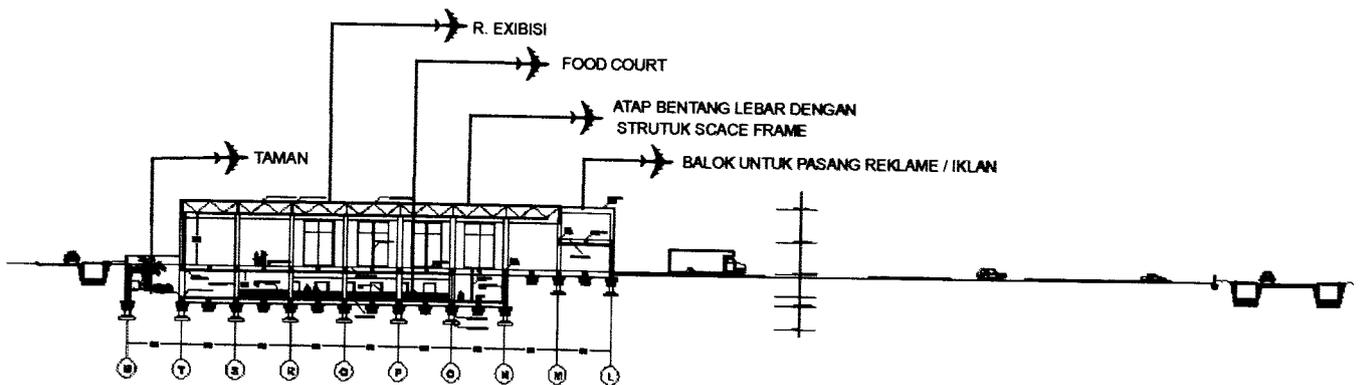
POTONGAN C - C



POTONGAN D - D



POTONGAN E - E



POTONGAN F - F

3.6 Perspektif Eksterior

BENTUK LOBBY DAN
TULISAN YANG TERTERA
DAN AIR MANCUR SEBAGAI
PENANDA CIRI KHAS
BANGUNAN



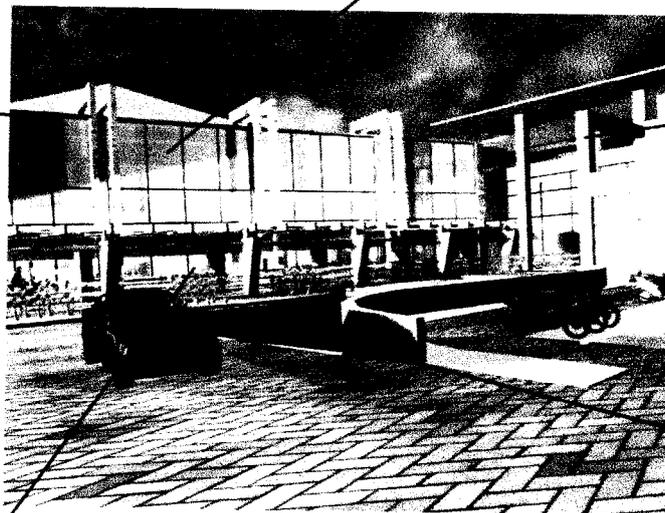
PENGADAAN SIRKULASI
YANG BERPUTAR UNTUK
MENURUNKAN DAN
MENAIKKAN PENUMPANG

AIR MANCUR
MENGELUARKAN SUARA
YAGN DAPAT MENJADI
PETUNJUK BAGI TUNA
NETRA MELAKUKAN
ORIENTASI DAN
MOBILITASI DENGAN
INDERA PENDENGARAN

LOBBY UTAMA

PENGUNAAN MATERIAL YANG
TRANSPARAN AGAR PENGUNJUNG
DAPAT MELIHAT RUANG YANG ADA DI
DALAMNYA

BALOK-BALOK VERTIKAL
SEBAGAI UNSUR ESTETIKA
DAN MENAMBAH CIRI KHAS
BANGUNAN



BALOK-BALOK
DIRUANG EXIBISI INI
DIGUNAKAN JUGA
SEBAGAI TEMPAT
REKLAME / IKLAN

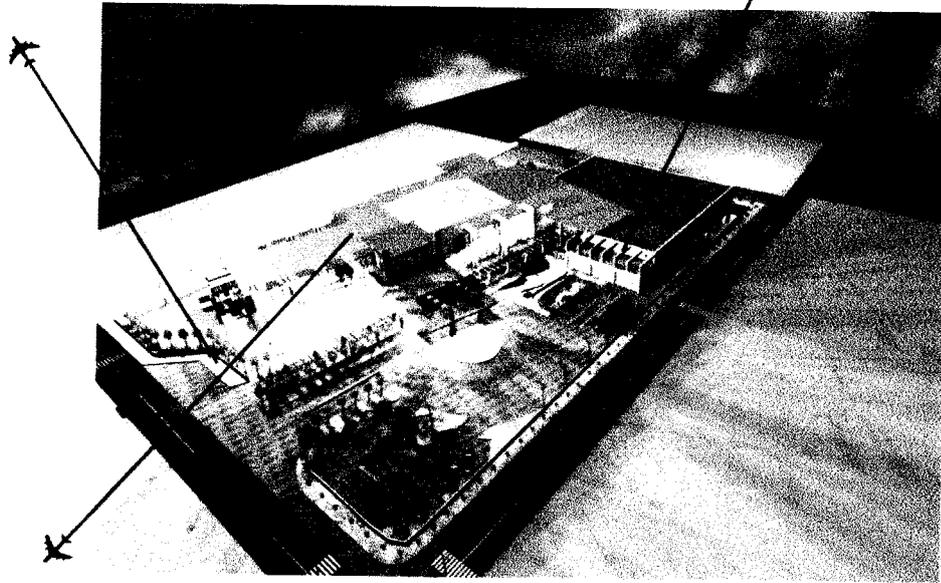
RAMP TURUN KE
BASEMENT UNTUK
KENDARAAN SETELAH
MENURUNKAN
PENUMPANG DI LOBBY

PENCAPAIAN KE RUANG
EXIBISI SECARA LANGSUNG
DARI JALAN PARANGTRITIS

LOBBY EXIBISI

TEMPAT PEMBERHENTIAN
ANGKUTAN UMUM UNTUK
MENURUNKAN DAN MENAIKKAN
PENUMPANG

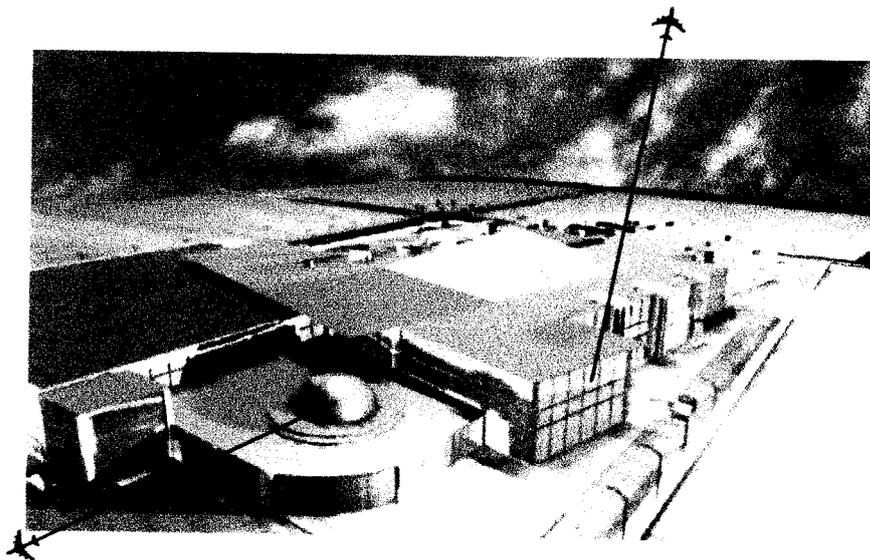
BALOK-BALOK YANG BERADA
DIDEPAN R. EXIBISI JUGA
SEBAGAI TEMPAT
REKLAME/IKLAN



BENTUK GUBAHAN MASSA
YANG AGAK MIRING DAN
OPENSPEACE YANG ADA
DIDEPAN MENJADIKAN
BANGUNAN INI DAPAT TERLIHAT
LANGSUNG MELALUI
PERSIMPANGAN JALAN DAN JL
PARANGTRITIS

**PERSPEKTIF MATA BURUNG
DARI PERSIMPANGAN JALAN**

PENGGUNAAN MATERIAL YANG TRANSPARAN
UNTUK MEMBERIKAN PENERANGAN ALAMI PADA
RAMP DALAM BANGUNAN



KUBAH INI BERADA DIATAS VOID
YANG MANA LANTAI DASARNYA
DIGUNAKAN SEBAGAI
MUSHALLA

**PERSPEKTIF MATA BURUNG
DARI SISI BELAKANG**

SELASAR INI DIBERI ATAP TRANSPARAN DENGAN BALOK-BALOK SEJAJAR, SEBAGAI PENGARAH. JUGA SEBAGAI RESPONS TERHADAP SINAR MATAHARI DAN HUJAN.

PENGGUNAAN GAIDING BLOK DENGAN WARNA YANG KONTRAS SEBAGAI PENUNJUK JALAN UNTUK PENYANDANG TUNA NETRA. POSISI GAIDING BLOK AGAK DIPINGGIR SUPAYA TIDAK TERJADI CROSSING DENGAN PEJALAN LAIN



PADA SELASAR INI DIBERIKAN PEGANGAN SEBAGAI PENGAMAN BAGI PENGGUNA.

SELASAR ENTRANCE

DENGAN ADANYA SELASAR INI, MEMISAHKAN SIRKULASI PEJALAN KHAKI DENGAN KENDARAAN.

LOBBY DAN AIRMANCUR YANG NAMPAK SEBAGAI PENANDA LOKASI PINTU MASUK UTAMA KE BANGUNAN. DITAMBAH JUGA DENGAN VEGETASI SEBAGAI PENGARAH MENUJU BANGUNAN

JALUR KELUAR MASUK MOBIL DALAM SITE DIBUAT TERPISAH UNTUK MENGHINDARI KECELAKAAN DENGAN PEMBATAS DITENGAH



ENTRANCE KENDARAAN



BENTUK GUBAHAN MASSA YANG AGAK MIRING DAN OPENSPEACE YANG ADA DIDEPAN MENJADIKAN BANGUNAN INI DAPAT TERLIHAT LANGSUNG MELALUI PERSIMPANGAN JALAN DAN JL PARANGTRITIS

PERSPEKTIF MATA MANUSIA DARI PERSIMPANGAN

RAMP DAN TULISAN INI JUGA SEBAGAI PENANDA CIRI KHAS BANGUNAN



PEMBUATAN PAGAR PADA SELASAR INI UNTUK MENGHINDARI KECELAKAAN YANG TIDAK DIINGINKAN

RUANG BONGKAR MUAT INI BERADA DIDEPAN, DISISI SEBELAH KANAN BANGUNAN YANG LOKASINYA BERDEKATAN DENGAN RUANG PRODUKSI DAN GUDANG

PERSPEKTIF RAMP DEPAN

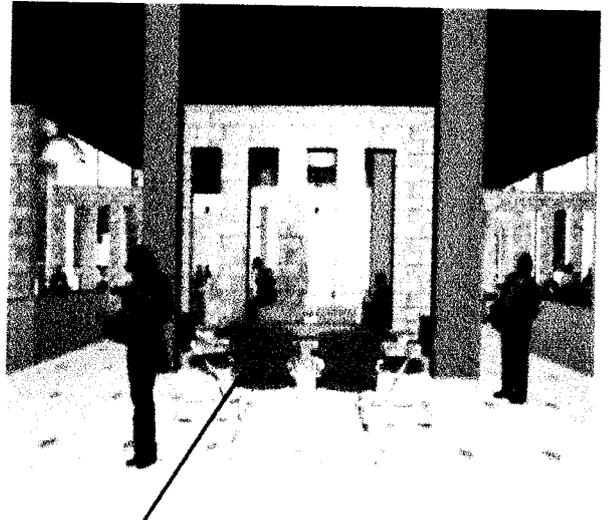
RAMP DIDEPAN INI BERFUNGSI SEBAGAI RAMP DARURAT JIKA TERJADI BAHAYA KEBAKARAN

3.6 Perspektif Interior



LOBBY R. PRODUKSI

TULISAN INI MENUNJUKKAN KELOMPOK RUANG YANG ADA DIDALAMNYA



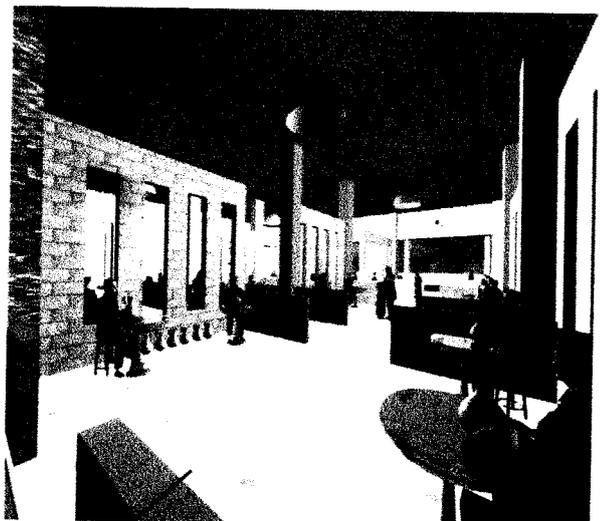
R. TAMU

R. DUDUK YANG BISA DIGUNAKAN OLEH SEMUA PENGGUNA



SELASAR

BENTUK SIRKULASI PARIMETER METHOD DIPAKAI PADA RUANGAN INI UNTUK MEMPERMUDAH ORIENTASI DAN MOBILITASI BAGI SEMUA PENGGUNA



R. PRODUKSI

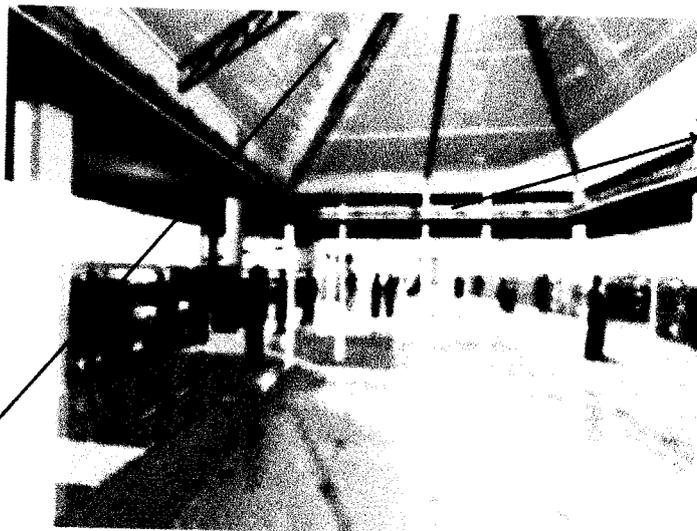
RUANG PRODUKSI YANG TERBUKA MENJADIKAN RUANGAN INI SANGAT KOMUNIKATIF DAN ATRAKTIF.



PINTU DENGAN BINGKAI YANG KONTRAS TERPADU DENGAN DINDING AGAR MUDAH DIIDENTIFIKASI

PENGUNAAN RAK-RAK UNTUK PELETAKAN BARANG - BARANG KERAJINAN YANG JUGA BERFUNGSI SEBAGAI MEDIA DISPLAY DAN DAPAT DIJANGKAU OLEH SEMUA PENGGUNA

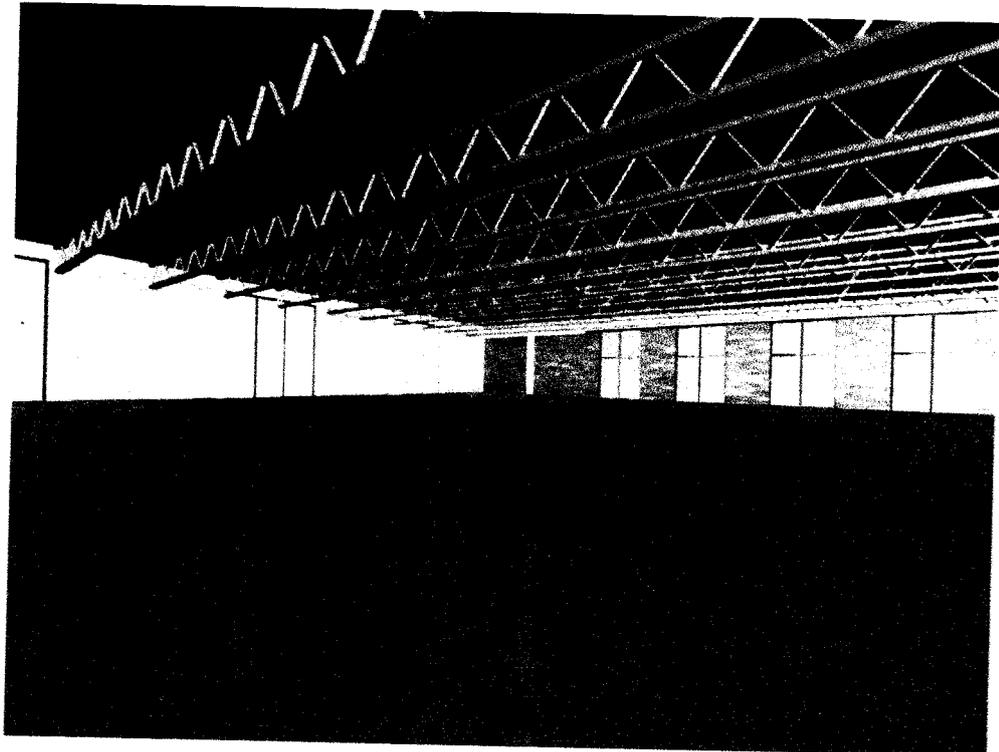
PINTU MASUK



DENGAN ADANYA VOID, RUANG- RUANG YANG ADA DIATAS DAPAT TERLIHAT.

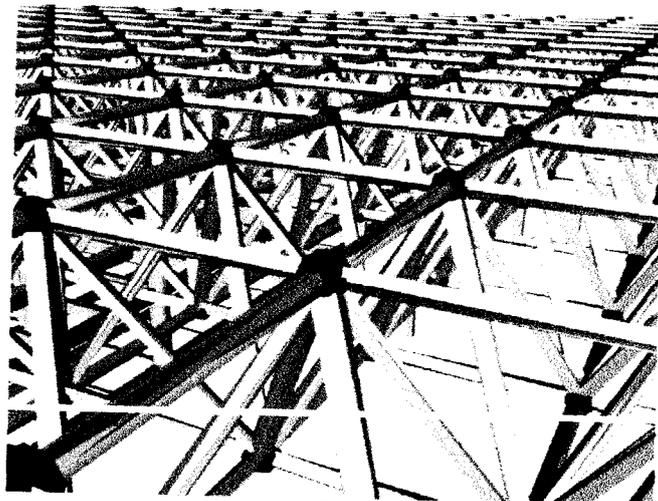
ATAP LIMAS PADA VOID MEMBERIKAN BUKAAN CAHAYA DENGAN MATERIAL TRANSPARAN.

SELASAR



Ruang exsibisi dengan ruang bebas kolom,
menggunakan struktur atap space frame.
Dengan ruang yang bebas kolom, penggunaan
ruang lebih fleksibel.

Ruang Exsibisi



Struktur Baja Space Frame

Daftar Pustaka

1. George A Covington Dan Bruce Hannah, “ **Access By Design** “, penerbit ITP (Internasional Thomson Publishing Inc. 1997.
2. Universal Design New York, Web Site : **www. Ap. Buffalo. Edu/Idea/ Indek/Html.**, tentang Universal Design.
3. Departemen Pekerjaan Umum 1998, “**Persyaratan Teknis Aksesibilitas Pada Bangunan Umum Dan Lingkungan**”.
4. Roger H. Clark Dan Michael Pause, “ **Preseden Dalam Arsitektur** “, penerbit Inter Matra.
5. Ernst Neuert, “**Data Arsitektur**” edisi kedua penerbit Erlangga, Jakarta 1990.
6. YB. Mangun Wijaya, “**Wastu Citra**“, penerbit Pt. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta 1990.
7. Web Site: **www. Access-Board.Gov/Adaag/Html.**, tentang persyaratan Teknis Aksesibilitas Internasional Pada Bangunan Umum Dan Lingkungan .
8. Francis Dk. Ching, “**Arsitektur Bentuk, Ruang Dan Susunannya**”, penerbit Erlangga, Jakarta 1991.
9. Departemen Sosial RI 1998, “**Petunjuk Teknis Pelaksanaan Penanganan Masalah Sosial Penyandang Cacat Tubuh Di Dalam Panti** “
10. Glorya Hale, “**The Source Book For The Disabled**“ penerbit Imprint Book Limited, London 1997.
11. BAPPEDA DIY, 1998, “**Atlas Sumber Daya Wilayah Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta** “.
12. Kanwil Departemen Perindustrian Dan Perdagangan DIJ, “**Potensi Industri Daerah Istimewa Yogyakarta** “.
13. Heti Fitriana 96231081, “**Hubungan Antara Penerimaan Diri Dengan Kecemasan Komunikatif Interpersonal Pada Penyandang Cacat Tubuh** “, skripsi, Fak. Psikologi, UII 2001.

14. Abu Prayitno 1782044, "**Rehabilitasi Dan Resosialisasi Penderita Cacat Tubuh Rc. Prof. Dr. Soeharso, Surakarta**", skripsi Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, FKIP, Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga 1987.
15. Prof. Dr. Bimo Walgito, "Psikologi Social", penerbit Andi Offset, Jogjakarta.
16. Novi Abdudin Nur Rokhman 96340008, "**Redisain Panti Social Bina Netra Temanggung**", tugas akhir, Teknik Arsitektur, FTSP, UII 2000.
17. Nauzul Ferry Setiawan 94340033, "**Pembangunan Pusat Rehabilitasi Penyandang Cacat Netra Mardiwuto Yogyakarta**", tugas akhir Teknik Arsitektur, FTSP, UII 2000.
18. Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, 1982, "**Arsitektur Tradisional Daerah Istimewa Yogyakarta**".

Keaslian Penulisan :

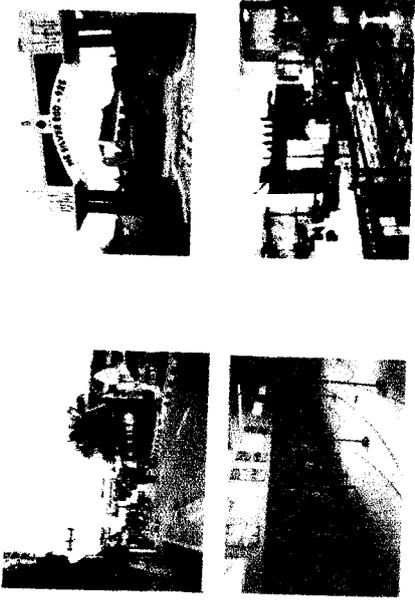
1. Ratna Wahyu Mulya Ningsih 97512072, UII 2001.
Judul : Craft Center Pendukung Pariwisata
Permasalahan : Bagaimana memadukan fasilitas-fasilitas penunjang, pengembangan industri kecil di jogjakarta dalam suatu wadah, sehingga dapat mendukung kegiatan pariwisata melalui pengadaan outlet dan pameran industri kecil untuk mendukung proses promosi, dengan didukung oleh kesan hotel toegoe sebagai bangunan yang memiliki nilai histories.
2. Rudi Hermawan 90340028, UII 1999.
Judul : Pusat Kerajinan Yogyakarta.
Permasalahan : Bagaimanakah cara mewujudkan sebuah fasilitas yang dapat memenuhi persyaratan lingkungan sebagai tempat pemasaran produk barang kerajinan sekaligus dapat dijadikan alternatif tempat obyek wisata barang kerajinan.
3. Rianto 94340162, Uii2000.
Judul : Pusat Kerajinan Bambu Jogjakarta.
Permasalahan : Bagaimana nerancang pusat kerajinan bambu yang mewujudkan suasana alami dan rekreatif sesuai citra dan karakter lingkungan setempat.
4. Ayok Kristian 97512181, Uii 2003.
Judul : Pusat Seni Kerajinan Tradisional Jogjakarta.

Pusat Seni Kerajinan Tradisional Jogjakarta.

Permasalahan : Bagaimana merancang pusat seni kerajinan tradisional Jogjakarta sebagai fasilitas yang komunikatif dan atraktif dengan pendekatan Universal Design ke dalam bangunan.

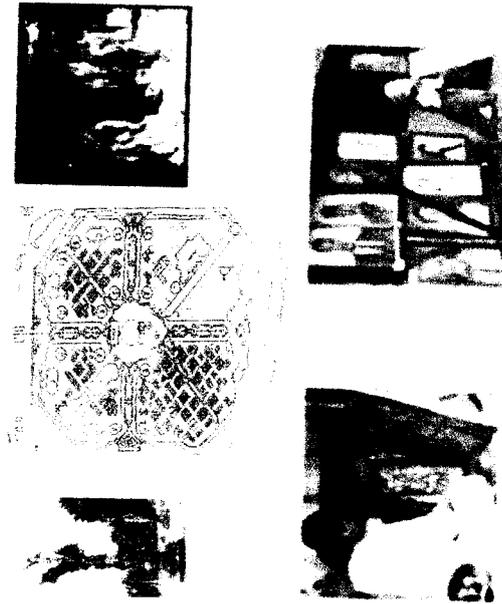
Pusat Seni Kerajinan Tradisional Jogjakarta.

STUDI PERBANDINGAN TEMPAT-TEMPAT SENI DAN KERAJINAN DARI SEGI FASILITAS

Tempat-Tempat Seni Temporer	Pusat Kerajinan Gerabah, Kasongan	Pusat Kerajinan Perak, Kota Gede
 <p>- Tempat-tempat seni dan kerajinan temporer biasanya keberadaannya tidak permanen, lokasinya biasanya berada di tempat-tempat yang berdekatan obyek wisata seperti: kebun binatang gembiraaloka, malioboro, alun-alun, kawasan hotel prawirotaman dan lain-lain. Kegiatan pengunjung utamanya yaitu mengunjungi obyek wisata tersebut kemudian mereka melihat karya seni yang berada di sekitar obyek wisata dan membelinya sebagai oleh-oleh kenangan dari kota jogja.</p> <p>- Barang yang dijual merupakan seni dan kerajinan rakyat jogjakarta.</p>	 <p>- Pusat kerajinan gerabah yang mayoritas pengerajin gerabah yang berada di desa kasongan kabupaten bantul. Kegiatan pengunjung pada tempat ini umumnya hanya melihat hasil karya seni gerabah yang dipamerkan kemudian membelinya.</p> <p>- Jenis seni kerajinan yang disajikan satu jenis yaitu kerajinan gerabah seperti guci, peralatan rumah tangga, hiasan dinding, souvenir, patung dan lain-lain.</p> <p>- Lokasinya berada di satu desa yaitu desa kasongan kabupaten bantul.</p>	 <p>- Pusat kerajinan perak kota gede merupakan desa yang mana banyak sekali pengerajin perak di desa tersebut yaitu kota gede. Kegiatan pengunjung di pusat kerajinan perak kotagede ini selain mereka membeli hasil karya seni perak tersebut mereka juga dapat melihat proses pembuatannya.</p> <p>- Karya seni dan kerajinan yang disajikan adalah sen kerajinan yang terbuat dari bahan perak seperti perhiasan, souvenir, hiasan dinding dan lain-lain.</p> <p>- Lokasinya berada di sekitar kotagede tersebut.</p>

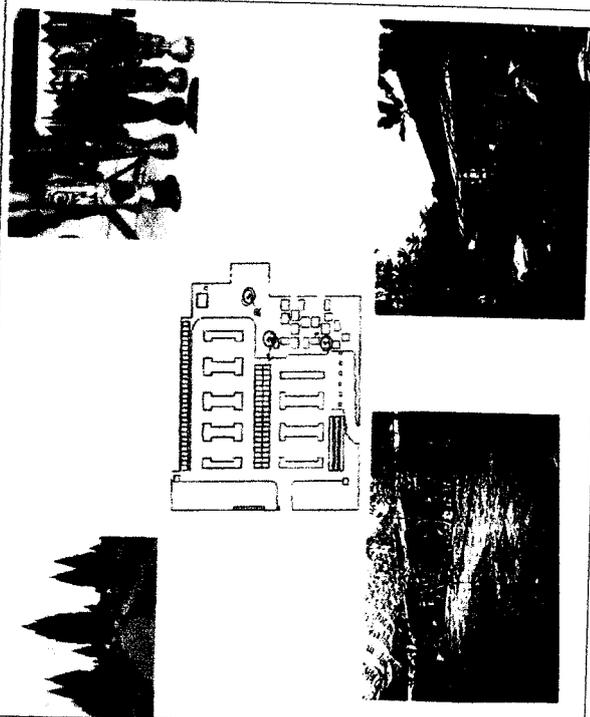
STUDI PERBANDINGAN TEMPAT-TEMPAT SENI DAN KERAJINAN DARI SEGI FASILITAS

Pasar Seni Ancol



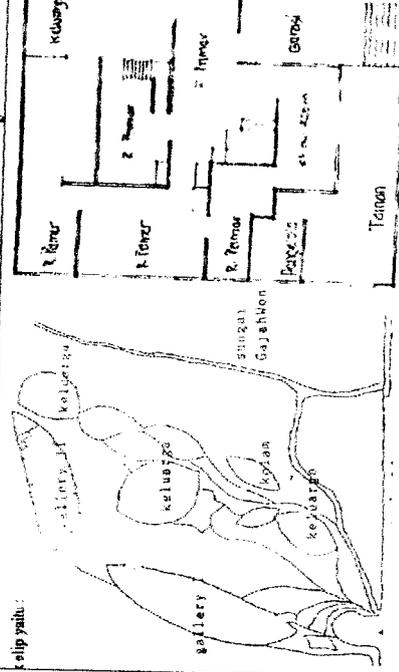
- Pasar seni ancol merupakan pasar seni nasional yang katanya menampung karya seni dan seniman yang berasal dari berbagai daerah seluruh nusantara.
- Kegiatan pengunjung yang dulunya mereka dapat melihat proses pembuatan karya seni itu secara langsung, saat ini mereka hanya bisa melihat karya seni yang sudah jadi dan membeli karya seni tersebut.
- Karya seni yang ada di pasar seni ancol umumnya hanya lukisan saja.
- Lokasi pasar seni ancol yaitu berada satu kompleks dengan taman impian jaya ancol

Pasar Seni Prambanan



- Pasar seni prambanan merupakan fasilitas penunjang atau pelengkap bagi taman wisata candi prambanan.
- Kegiatan pengunjung yang utama pada dasarnya yaitu melihat candi prambanan dan pasar seni ini mereka dapat melihat seni kerajinan rakyat kemudian membelinya sebagai oleh-oleh dan souvenir dari jogja.
- Karya seni yang dijual yaitu seni dan kerajinan rakyat jogjakarta tetapi tidak secara menyeluruh.
- Lokasinya berada dalam kompleks taman wisata candi prambanan

Galeri Affandi Dan Galeri Sapto Hudoyo



- Galeri seni merupakan tempat memamerkan hasil karya seni yang seniman tersebut gelut kepada masyarakat. Galeri seni biasanya dimiliki oleh seorang seniman untuk memamerkan hasil karya seninya.
- Kegiatan para pengunjung pada dasarnya hanya melihat pameran dan membeli hasil karya seni tersebut.
- Karya seni yang disajikan biasanya satu macam sesuai dari seni yang geluti senimar tersebut.
- Lokasi galeri tersebut biasanya berada d kediaman seniman tersebut atau tempat-tempa yang dianggap sesuai untuk memamerkan hasil karya seninya

STUDI KEBERHASILAN DAN KUALITAS AKSESIBILITAS PADA BANGUNAN DAN FASILITAS UMUM DI JOGJAKARTA DAN SURAKARTA

PUSAT REHABILITASI "YAKKUM"

RUMAH SAKIT SARJITO DAN BETHESDA

PRY adalah tempat rehabilitasi bagi penyandang cacat tubuh dimana mereka mendapatkan rehabilitasi medic, social, pengembangan diri dan resosialisasi, tetapi apakah fasilitas aksesibilitas sudah sesuai dengan standart atau belum.

Pintu entrance utama yang terbuat dari besi seperti layaknya penjara

Tidak adanya pegangan dan pagar pembatas pada ram dan jalan yang memiliki ketinggian dan ram yang sangat curam

Pintu keluar masuk asrama yang bisa dilalui oleh satu pemakai kursi roda

Ram yang sangat curam dg tinggi 60cm dan panjang 200cm

Ruang persimpangan jalan yang mana pertemuan dari empat ram hanya terdapat ruang dg luas 1,5 x 1,5 m dimana terlalu sempit untuk ruang perhentian sementara dan lokasinya di

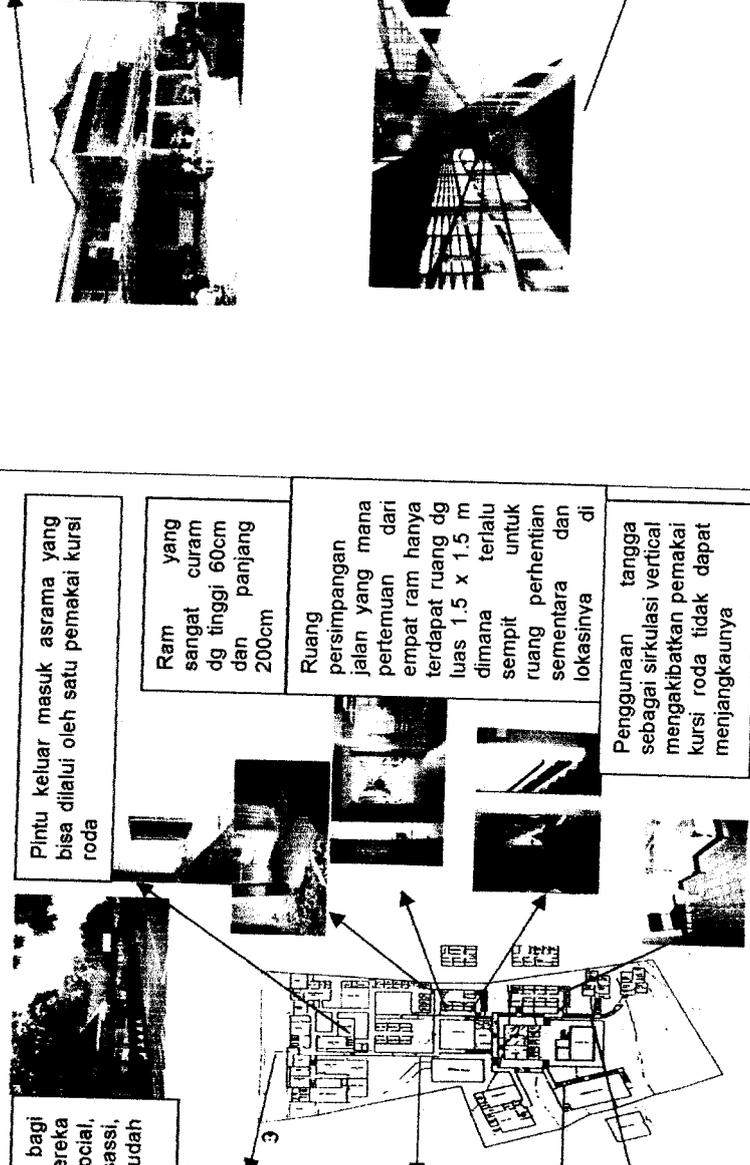
Penggunaan tangga sebagai sirkulasi vertical mengakibatkan pemakai kursi roda tidak dapat menjangkaunya

Kamar mandi yang kurang aksesibel dalam penggunaannya

Pemakaian tangga pada area yang menurun, tidak dapat diakses oleh pemakai kursi roda

Penggunaan fasilitas aksesibilitas pada rumah sakit sangatlah penting karena pasien tidak hanya untuk orang cacat saja tetapi orang normal dimana pasien yang belum mampu berjalan diharuskan memakai kursi roda sehingga semua penataan ruang harus memperhatikan kebutuhan ruang gerak yang aksesibel

Penggunaan fasilitas aksesibel disini seperti pada ruang sirkulasi, tempat tidur, toilet, ruang periksa dan lain sebagainya. Seperti halnya pada gambar di samping yaitu penggunaan ram dan penutup besi di gorong-gorong yang mengakibatkan ketidak nyamanan dan aman bagi pasien yang memakai kursi roda utamanya.



STUDI KEBERHASILAN DAN KUALITAS AKSESIBILITAS PADA BANGUNAN DAN FASILITAS UMUM DI JOGJAKARTA DAN SURAKARTA

JALUR PEDESTRIAN MALIOBORO

Jalur pedestrian malioboro tidak menyediakan nam untuk naik turun dan lebar ruang sirkulasi yang sangat sempit untuk memakai kursi roda.

Tidak adanya jalur pedestrian yang bisa diakses mengakibatkan memakai kursi roda melalui jalur kendaraan bermotor yang sangat membahayakan keselamatannya.

Jalur pedestrian di sebelah timur tidak menyediakan fasilitas untuk jalur tuna netra yang mengakibatkan orientasi gerak penyandang tuna netra tsb, menabrak kios-kios yang ada di jalur pedestrian, seperti yang terlihat pada gambar di atas.

Jalur pedestrian di sebelah barat terdapat fasilitas untuk tuna netra dan pedestrian di sebelah timur tdk ada untuk tuna netra, seperti terlihat pada gambar samping.

Jalur sirkulasi tuna netra yg ada di malioboro hanya berada pada jalur pedestrian di sebelah barat dan jalur pedestrian yang berada di kantor DPRD. Seperti yang terlihat pada gambar di samping, jalur pedestrian terputus.

TERMINAL UMBULHARJO

Terminal umbulharjo merupakan bangunan umum yang selalu ramai sebagai tempat transportasi, dimana semua orang dapat mengakses tempat ini dg mudah tetapi apakah bangunan tersebut dapat diakses untuk penyandang cacat.

Toilet umum yang biasa kita temui di terminal dan juga tempat-tempat lain seperti pasar, rumah sakit, tempat lain apakah dapat dipakai oleh orang cacat. Dengan kondisi toilet umum seperti yg ada di gambar sering kita jumpai dimana tidak dapat diakses untuk orang cacat khususnya memakai kursi roda

Bagi kita orang normal mungkin sangat mudah untuk naik turun bis tetapi bagaimana dengan mereka yang memakai kursi roda itu sangatlah susah

Pintu masuk pada terminal ini sangat sempit untuk aktifitas gerak memakai kursi roda yang disebabkan adanya pagar pembatas besi

Pada kedua stasiun ...
yang diterapkan sehingga sangat tidak mungkin untuk dilalui dan membahayakan

maksimal yg dikarenakan jalur tersebut digunakan masalah

