

PERPUSTAKAAN FTSP UIN

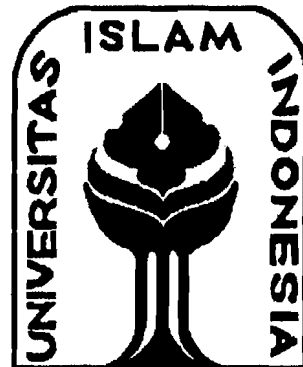
HASILAN BELI

TGL. TERIMA : 29 Mei 2005
NO. JUDUL : 001471
NO. INV. : 5200001471001
NO. BUK. :

LAPORAN PERANCANGAN PUSAT SENI DAN KERAJINAN PERAK DI JAKARTA

Penciptaan Tata Sirkulasi dan Tata Ruang yang Rekreatif

R.



الجامعة الإسلامية
الاندونيسية

711.558

1ra

p

1

Disusun Oleh :

YUS IRAWAN

No. Mhs. 95 340 140

vii, 47p : Bibl. Camp : 28

Dosen Pembimbing :
Ir. Etik Mufida, M.Eng

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA

Has Seni
Kerajinan perak

2004

PUSAT SENI DAN KERAJINAN PERAK DI JAKARTA

Penciptaan Tata Sirkulasi dan Tata Ruang yang Rekreatif

Disusun Oleh :

Yus Irawan

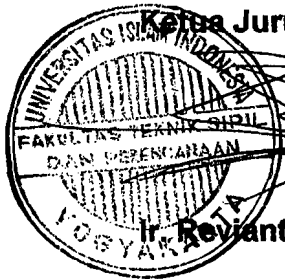
No. Mhs. 95 340 140

Telah diperiksa dan disetujui oleh

Dosen Pembimbing

Mengetahui,

Ketua Jurusan Arsitektur



Ir. Revianto, BS, M. Arch

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Etik Mufida', written in a cursive style.

Ir. Etik Mufida, M.Eng

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah, akhirnya selesai sudah tugas akhir perancangan ini, walaupun begitu banyak halangan dan rintangan yang penulis alami selama proses pembuatan tugas akhir ini. Dengan rasa syukur yang amat dalam dipersembahkan pada Allah SWT, yang maha pengasih lagi maha penyayang dengan segenap keagungan-Nya.

Penulisan laporan perancangan ini disusun untuk memenuhi persyaratan tugas akhir pada jenjang pendidikan strata satu (S-1), jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta.

Atas terselesaikannya penulisan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung sejak dari proses awal sampai terselesaikannya penulisan ini, yaitu :

- Bp. Ir. H. Widodo, MSCE, Ph.D. , selaku Dekan Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia
- Bapak Ir. Revianto B.S., M.Arch., selaku Ketua Jurusan Teknik Arsitektur Universitas Islam Indonesia
- Ibu Ir. Etik Mufida, M.Eng., selaku Dosen Pembimbing yang telah sabar membimbingku hingga terselesaikannya tugas akhir ini, "Terima Kasih banyak, Bu"
- Bapak Ir. Ahmad Syaifuddin, selaku Dosen Penguji
- Orang tuaku, Bapak , Ibu serta kakak2 dan adik2ku yang selalu mendo'akan dan memberikan dukungan dalam penulisan tugas akhir ini.
- Mertuaku, Papa, Mama, juga Adhe Ayu, yang selama ini turut memberikan semangatnya dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

- My Lovely Wife, Erika Ratna, and My Son, Rhayhan dengan sabar menanti dan menungguku di Jakarta, "I Love you So much."
- Teman-teman di Studio khususnya Angkatan 95 yang selalu ceria.
- Saudara-saudaraku dhe rizka, dhe Niken, dhe fiki juga dhe dendi, di Jl. Mojo III Gendeng Yogyakarta, juga sly yang telah menemaniku hingga larut malam.
- Beserta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungannya hingga terselesaikannya tugas akhir ini.

Menyadari bahwa penulisan laporan perancangan ini banyak kekurangan dan masih jauh dari sempurna diharapkan adanya kritik dan saran yang membangun. Dan semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan mahasiswa Jurusan Arsitektur, FTSP UII.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, Agustus 2004

Penulis

Yus Irawan

PUSAT SENI DAN KERAJINAN PERAK DI JAKARTA
Penciptaan Tata Sirkulasi dan Tata Ruang yang Kreatif

Nama : Yus Irawan
No. Mhs. : 95 340 140
Dosen Pembimbing : Ir. Etik Mufida, M.Eng

ABSTRAKSI

Pusat seni dan kerajinan perak merupakan pemusatan seni dan kerajinan perak dengan lingkup nasional yang berada di Jakarta, sehingga tidak hanya dapat di akses secara langsung oleh warga negara Indonesia tetapi oleh manca negara yang dapat melihat secara langsung keberagaman seni dan kerajinan perak yang ada di Indonesia.

Untuk menunjang peran tersebut, maka koleksi seni dan kerajinan pada pusat seni dan kerajinan perak ini juga menyediakan ruang workshop yang dapat pula diakses secara langsung oleh pengunjung. Sehingga diperlukan penataan tata sirkulasi dan tata ruang yang tepat agar pengunjung khususnya dapat menyaksikan dan melihat-lihat koleksi yang ada pada pusat seni dan kerajinan perak ini dengan nyaman. Bepijak dari hal tersebut maka penataan tata sirkulasi dan tata ruang akan dijadikan sebagai dasar utama dalam proses perancangan ini. Dengan terciptanya tata ruang dan tata sirkulasi yang baik diharapkan mampu memperlancar pergerakan/kegiatan didalam bangunan pusat seni dan kerajinan perak ini.

Sebagai bangunan pusat seni dan kerajinan perak yang terletak di Jakarta khususnya Jakarta Selatan, untuk memwadahi berbagai seni dan kerajinan perak di Indonesia maka di perlukan penciptaan tata ruang dan tata sirkulasi yang kreatif, sehingga pengunjung mendapatkan suasana lain dari kegiatan rutinnnya sehari-hari. Sehingga pengunjung merasa betah dan dapat menyaksikan koleksi yang ada dengan lebih teliti. Suasana yang kreatif pada tata sirkulasi dan tata ruang akan dijadikan konsep pada perancangan bangunan pusat seni dan kerajinan perak di Jakarta.

Penekanan-penekanan yang dipakai pada proses perancangan ini antara lain, adanya bidang dasar yang dipertinggi dan diperendah, menyediakan fasilitas istirahat, pola/pattern bukaan pada bidang/dinding, perbedaan tinggi rendah langit-langit.

DAFTAR ISI

	halaman
HALAMAN	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAKSI.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
I. PENDAHULUAN.....	1
I.1. PENGERTIAN PUSAT SENI DAN KERAJINAN PERAK.....	1
I.1.1. PENGERTIAN SENI.....	1
I.1.2. PENGERTIAN KERAJINAN PERAK.....	3
I.1.3. PENGERTIAN TEMA.....	7
I.2. LATAR BELAKANG PERMASALAHAN.....	8
I.2.1. ISSUE UMUM.....	8
I.2.2. ISSUE-ISSUE ARSITEKTURAL.....	9
I.2.2.1. Issue Arsitektur Bangunan Pusat Seni dan Kerajinan.....	9
I.3. RUMUSAN PERMASALAHAN.....	10
I.3.1. PERMASALAHAN.....	10
I.3.1.1. PERMASALAHAN UMUM.....	11
I.3.1.2. PERMASALAHAN KHUSUS.....	11
I.4. SASARAN.....	11
I.5. SPESIFIKASI PROYEK PUSAT SENI DAN KERAJINAN PERAK.....	12
I.5.1. PENGGUNA BANGUNAN.....	12
I.5.2. LOKASI SITE PROYEK.....	12
I.5.3. BATAS-BATAS SITE.....	13
I.5.4. POTENSI SITE.....	14
I.5.5. KENDALA SITE.....	14

I.6. METODA PERANCANGAN.....	14
I.7. STRATEGI PERANCANGAN.....	15
I.7.1.KERANGKA POLA PIKIR PEMECAHAN MASALAH.....	15
II. KONSEP DAN ANALISA PERANCANGAN	16
II.1. Transformasi rekreatif dalam bentuk arsitektural.....	16
II.2. Tata Sirkulasi yang rekreatif.....	19
II.3. Tata Ruang yang rekreatif.....	26
II.4. PROGRAM RUANG.....	31
II.5. Layout Ruang.....	32
III. Hasil Rancangan.....	34
III.1. Denah.....	34
III.2. Fasade Bangunan.....	35
III.3. Layout Ruang.....	36
III.4. Interior Bangunan.....	36
III.4.1. Koridor/selasar.....	36
III.4.2. Hall/lobby.....	37
III.4.3. Ruang Pamer/showroom.....	38
IV. KESIMPULAN DAN SARAN.....	39
V. LAMPIRAN.....	40
- FOTO GAMBAR STUDIO.....	40
- FOTO MAKET 3D.....	44
- PETA KOTA JAKARTA SELATAN.....	46
DAFTAR PUSTAKA.....	47

I. PENDAHULUAN

I.1. PENGERTIAN PUSAT SENI DAN KERAJINAN PERAK

Menurut kamus Bahasa Indonesia, pengertian *pusat* adalah mengumpulkan pada suatu tempat, pokok yang menjadi tumpuan.

I.1.1. PENGERTIAN SENI

- Segala sesuatu yang dilakukan orang bukan atas dorongan kebutuhan pokoknya, melainkan adalah apa saja yang dilakukan semata-mata karena kehendak akan kemewahan, kenikmatan, ataupun karena dorongan spiritual.¹
- Alat buatan manusia untuk menimbulkan efek-efek psikologis atas manusia lain yang melihatnya. Efek tersebut mencakup tanggapan-tanggapan yang berujud pengamatan, pengenalan, imajinasi yang rasional maupun irrasional.
- Seni : Hasil karya manusia yang mempunyai nilai estetis (keindahan) yang sejalan dengan kebudayaan manusia tersebut.

Kesenian merupakan bagian dari perilaku ekspresif manusia dalam membuat sebuah karya keindahan. Suatu produk kesenian mengandung unsur kreativitas dan keindahan, sehingga produk tersebut mempunyai nilai khas dan daya tarik yang kuat.

Jenis-jenis kesenian, antara lain :

- a. Seni Rupa
- b. Seni Pertunjukan
- c. Seni Sastra
- d. Peninggalan sejarah dan purbakala
- e. Adat dan Tradisi

¹ Everyman Ensiklopedia

Seni rupa merupakan bentuk ekspresi dalam ruang yang tahan waktu dan mengandung nilai-nilai keindahan.²

Secara khusus seni rupa masih dibagi menjadi **seni murni** dan **seni kriya**.

a. Seni Murni.

Dalam seni rupa dikenal istilah **Seni Murni**, yaitu karya manusia yang mengkomunikasikan pengalaman-pengalaman batinnya yang disajikan dalam bentuk dan ruang secara indah atau menarik sehingga merangsang timbulnya pengalaman batin pula pada manusia lain yang menghayatinya. Termasuk dalam seni rupa murni adalah *seni lukis* dan *seni patung*.

b. Seni Kriya

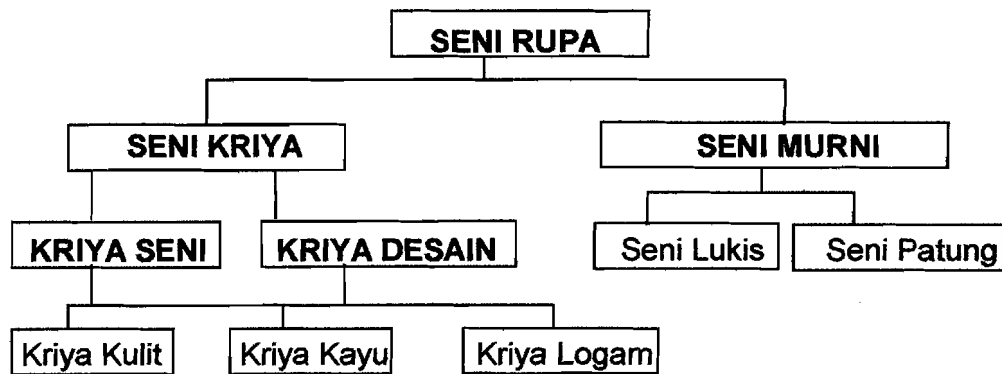
Dalam seni rupa dikenal pula *seni kriya* yaitu cabang seni rupa yang sangat memerlukan kekriyaan atau *craftsmanship* yang tinggi, semula seni ini berorientasi pada kegunaan untuk kehidupan sehari-hari namun kemudian lebih cenderung kepada presentasi estetik. Saat ini seni kriya cenderung berubah menjadi *Kriya Seni*, yaitu kriya yang meninggalkan kegunaan dan lebih condong kepada pemakaian karya untuk berekspresi atau mengejar nilai-nilai estetik dan kebaruan (novelty), sehingga berubahlah kriya dari statusnya sebagai seni terapan menjadi *seni murni*.³ Dalam seni kriya dikenal pula "kerajinan" dan "kriya desain."

Kerajinan adalah suatu usaha berterusan yang penuh dengan ketekunan, kecekatan, kegigihan, dedikasi dan daya usaha dalam melakukan suatu perkara.⁴ Hasil dari kerajinan tangan disebut juga "Seni Guna."

² Laporan Akhir, Penyusunan rencana Induk Kesenian (lanjutan), Departemen Kebudayaan dan Pariwisata 2001

³ Ibid

⁴ Sumber Internet "Sejarah Kerajinan Perak"



Sumber: ISI, 1997

Diagram 1. Bidang-bidang Seni Rupa

I.1.2. PENGERTIAN KERAJINAN PERAK

Kerajinan perak merupakan salah satu dari jenis seni rupa yang merupakan bagian dari seni kriya yakni kriya logam dengan bahan perak. Kerajinan jenis ini hampir seluruh pekerjaannya dilakukan dengan tangan, dan untuk proses peleburan dan pembentukan perak siap proses dilakukan oleh mesin. Sedangkan arti kata dari kerajinan perak dapat dijabarkan sebagai berikut :

- Kerajinan adalah jenis kesenian yang menghasilkan berbagai perabotan, hiasan atau barang lain yang artistik terbuat dari kayu, besi, porselen, emas, gading, katun-tenun dan lain-lain. Hasil dari seni dan kerajinan disebut seni guna.
- Perak adalah logam mulia berwarna putih (dalam keadaan murni) yang sangat lunak sehingga mudah untuk ditempa.

Maka pengertian kerajinan perak adalah suatu kesenian yang bahan bakunya adalah logam mulia berwarna putih yang dilakukan dengan penuh ketekunan, kecekatan, dan dapat dijadikan suatu seni guna.

Ciri kerajinan :

- a. Kegiatan membuat barang-barang untuk keperluan adat-istiadat/keagamaan serta seni budaya daerah.
- b. Kegiatan membuat barang-barang sebagai kegiatan sampingan untuk menambah penghasilan.
- c. Keterampilan membuat barang-barang yang merupakan warisan turun-temurun, menyebabkannya mempunyai ciri khas tertentu.
- d. Hampir seluruh pekerjaan dilakukan dengan tangan dan mempergunakan bahan baku setempat.

Berdasarkan pernyataan diatas maka pengertian pusat seni dan kerajinan perak adalah :

“Suatu pemusatan hasil karya manusia yang mempunyai nilai estitis serta adanya nilai craftsmanship yang tinggi yang mengandung unsur kreatifitas dan keindahan dari bahan perak”

Maksud keberadaan Pusat seni dan kerajinan perak adalah :

- Sebagai pusat informasi :
Yaitu merupakan kegiatan informasi kepada masyarakat luas sebagai konsumen tentang perkembangan hasil karya seni, melalui kegiatan pemasaran, seminar, sarasehan yang berkaitan/berhubungan dengan karya seni dan kerajinan.
- Sebagai pusat promosi :
Yaitu merupakan kegiatan mempromosikan barang karya seni dan kerajinan kepada masyarakat luas dengan tujuan untuk menarik konsumen. Kegiatan promosi dapat berupa pameran barang-barang seni dan kegiatan peragaan dalam membuat suatu karya seni.
- Sebagai pusat pemasaran :

Yaitu sebagai tempat untuk memasarkan barang-barang hasil karya seni

Macam kegiatan yang akan diwadahi dalam pusat seni dan kerajinan perak ini, antara lain :

- Kegiatan Promosi, bertujuan mempromosikan produk karya seni yang diwujudkan dalam bentuk kegiatan pameran, yaitu kegiatan komunikasi visual antara pengamat dengan obyek yang akan disajikan, dengan cara pameran tetap yang sifatnya rutin dan pameran berkala (temporer).
- Kegiatan informasi, bertujuan memberikan pelayanan informasi kepada para pengunjung atau publik baik secara langsung maupun tidak langsung yang menyangkut dengan promosi dan pemasaran barang-barang karya seni dan kerajinan perak.

Kegiatan ini berdasarkan sifatnya dibedakan :

- Informasi Langsung
Pelayanan informasi melalui tanya jawab secara langsung yang dilayani oleh petugas.
 - Informasi Tidak langsung
Memperoleh informasi melalui media cetak (papan Informasi), brosur-brosur yang ada, maupun membaca di perpustakaan.
- Kegiatan Pemasaran, merupakan kegiatan yang paling utama untuk menunjang kegiatan yang lain. Kegiatan ini bertujuan memberikan kesempatan kepada para pengunjung untuk mendapatkan barang-barang seni dan kerajinan.
 - Kegiatan Pelayanan, merupakan kegiatan yang ditujukan untuk pelayanan/servis.

- Pelayanan khusus, pelayanan administrasi umum yang menunjang kegiatan pengorganisasian seluruh kegiatan meliputi :
 - ✓ Kegiatan pengelolaan
 - ✓ Kegiatan koordinasi
 - ✓ Kegiatan administrasi
 - ✓ Kegiatan publikasi
 - ✓ Kegiatan administrasi pengusaha
 - Pelayanan umum
 - ✓ Kegiatan operasional keseluruhan
 - ✓ Kegiatan pelayanan peralatan, pergudangan
 - ✓ Kegiatan pelayanan pemeliharaan bangunan
 - ✓ Kegiatan parkir dan security
- Kegiatan pengelola
- Mengadakan hubungan baik kedalam maupun keluar guna mengembangkan dan meningkatkan kreatifitas dan mutu produk karya seni dan kerajinan.
 - Mengkoordinasi kegiatan yang berlangsung dalam pusat seni dan kerajinan yang direalisasikan melalui kegiatan administrasi/tata usaha, personalia, perbekalan, keamanan, dan sebagainya.
 - Kegiatan pelayanan teknis dan servis yang menunjang kelancaran berlangsungnya kegiatan-kegiatan yang ada di pusat seni dan kerajinan.
- Kegiatan pengunjung, kegiatan publik sebagai massa yang akan menikmati/melihat kegiatan di dalam pusat seni dan kerajinan dan sebagai konsumen produk kerajinan.
- Kegiatan penunjang, meliputi :
- ✓ Kegiatan pelayanan umum/publik

Kegiatan ini dapat berupa areal parkir, hall entrance, areal sirkulasi, ruang santai, restoran, musholla dan lavatory

- ✓ Kegiatan pelayanan pengelola
Kegiatan yang menunjang kelancaran kegiatan pengelola yang berupa, areal parkir pengelola/pengrajin/pengusaha /pedagang, ruang istirahat, lavatory pengelola
- ✓ Kegiatan pelayanan bangunan
Kegiatan perlengkapan dan perawatan bangunan yang berupa utilitas dan mechanical elektrical.

I.1.3. PENGERTIAN TEMA

“Penciptaan tata sirkulasi dan tata ruang yang rekreatif.”

Penciptaan : Pikiran/usaha untuk mengadakan sesuatu yang baru, angan-angan kreatif.⁵

Rekreatif : Berasal dari bahasa Inggris *recreate*, yang berarti bersenang-senang.⁶ Kegiatan yang dilakukan secara sadar di luar kegiatan rutin yang merupakan penyaluran fisik, mental maupun kreatifitas manusia dengan tujuan kegiatan ini untuk mendapatkan kesenangan.⁷

⁵ Kamus Besar Bahasa Indonesia, Depdikbud, 1988

⁶ John M. Echler dan Hassan Saddely, kamus Inggris Indonesia, PT. Gramedia, JKT, 1976

⁷ Wing Haryono, Pariwisata, rekreasi, dan Entertainment, Ilmu Publisher, Bandung 1979

I.2. LATAR BELAKANG PERMASALAHAN

I.2.1. ISSUE UMUM

Indonesia sebagai negara kepulauan yang terdiri atas beberapa pulau besar dan ribuan pulau kecil yang membentang dari Sabang sampai Merauke, mempunyai berbagai macam suku dan bahasa. Sebagai negara yang multi etnik, Indonesia menyimpan sumber daya kesenian yang amat potensial untuk dipelihara dan dikembangkan sebagai salah satu nilai keunggulan Negara Indonesia terutama di era globalisasi.⁸

Di Indonesia kesempatan untuk memperkenalkan atau memperagakan hasil-hasil karya seni masih kurang, hal ini disebabkan pula karena kurangnya sarana untuk hal tersebut. Sedangkan sarana tersebut sangat penting untuk melestarikan hasil-hasil budaya, terutama hasil karya seni dan kerajinan perak.

Adanya keterbatasan sarana dan modal dari para seniman dalam berkarya dan memperagakan hasil seni warisan budaya nasional, mengakibatkan kurangnya apresiasi masyarakat terhadap seni dan kerajinan. Kenyataan menunjukkan bahwa umumnya para seniman dan pengrajin tersebar di pelosok-pelosok yang agak sulit dicapai.

Bertolak dari sejarah perkembangannya, kehadiran suatu kota selalu dihubungkan dengan peradaban seni dan kerajinan. Kota merupakan suatu tempat yang terkait dengan peradaban seni dan kerajinan yang terdapat suatu pemusatan berbagai ragam manusia dan terdapat pertukaran dan pengubahan barang, jasa, gagasan baru dan ungkapan seni dan budaya.

Salah satu wadah dari dalam penataan ruang kota bisa berupa pusat seni dan kerajinan yang merupakan salah satu sarana atau tempat hiburan bagi masyarakat yang ada di Indonesia baik dalam kota ataupun diluar kota. Wahana ini dibangun sebagai tempat untuk mengembangkan kreativitas dan peragaan karya seni dari para seniman.

⁸ Djoko Dwiyanto, UGM, Makalah Seminar Nasional Seni, Adat dan Budaya, TMII 8-10 November 200

Dalam pusat seni dan kerajinan ini terdapat beberapa kegiatan seni, khususnya kerajinan perak mulai dari informasi, proses pembuatan dari bahan mentah menjadi perhiasan berupa cincin dan kalung serta alat-alat rumah tangga dan lain-lain.

Selain sebagai sarana aktivitas para seniman pusat seni dan kerajinan ini menampilkan tempat kerajinan khususnya kerajinan perak yang menampilkan kerajinan perak Kotagede, Yogyakarta serta kerajinan perak Bali mengingat kerajinan tersebut merupakan trademark perak di Indonesia. Kerajinan perak merupakan suatu hasil karya yang membutuhkan ketrampilan tangan dan sedikit dibantu oleh teknologi. Namun kurangnya tangan-tangan trampil atau kurangnya tempat bagi tangan trampil menjadi hambatan bagi aktivitasnya terutama untuk memperkenalkan kepada masyarakat luas dan dunia internasional.

Lokasi pendirian pusat seni dan kerajinan ini berada di Kota Jakarta tepatnya di sebelah selatan Kota Jakarta dengan asumsi bahwa di Jakarta terdapat suatu pemusatan berbagai ragam manusia dengan akses yang strategis. Adapun kawasan tersebut berada dalam lingkungan yang mendukung sebagai daerah pelestarian budaya dan seni serta berada dalam kawasan niaga atau perdagangan. Kota Jakarta merupakan Ibukota Negara Indonesia, wisatawan mancanegara khususnya untuk menuju kota-kota di Indonesia akan melalui Jakarta terlebih dahulu.

I.2.2 ISSUE-ISSUE ARSITEKTURAL

I.2.2.1. Issue Arsitektur Bangunan Pusat Seni dan Kerajinan

Bangunan pusat seni dan kerajinan yang ada selalu berkaitan erat dengan adanya barang-barang seni dan kerajinan dari berbagai tempat, namun bangunan pusat seni dan kerajinan yang ada lebih condong pada fungsi "pasar" yang hanya terjadinya proses jual-beli. Sehingga pusat seni dan kerajinan tidak memperhatikan kenyamanan pengunjung dalam menikmati sebuah produk seni dan kerajinan. Bahkan sirkulasi yang menjadi aspek utama dalam bangunan pusat seni dan kerajinan tersebut

sering terabaikan. Kondisi yang ada pada sebagian besar bangunan bahkan hanya cukup dilalui oleh satu orang saja. Sebagian besar pengunjung yang datang selain mencari barang seni dan kerajinan juga mencari kesenangan atau berekreasi dengan keluarga dan teman-temannya setelah disibukkan dengan pekerjaan rutinnnya sehari-hari. Pada bangunan pusat seni dan kerajinan tersebut walaupun disediakan ruang workshop yang dapat disaksikan oleh pengunjung namun akses untuk menuju ke ruang tersebut membuat pengunjung merasa risih dikarenakan suasana yang tertutup.

Pendirian pusat seni dan kerajinan sebagai bangunan publik ini tentu tidak terlepas dari masalah-masalah yang terjadi pada bangunan pusat seni sekarang ini, pengunjung yang menyaksikan sebuah karya seni dan kerajinan tersebut akan lebih menikmatinya dengan suasana rekreatif, sehingga masyarakat/ pengunjung akan merasa betah untuk menyaksikan dan memilih-milih koleksi yang ada di pusat seni dan kerajinan sambil berekreasi yang tersedianya fasilitas-fasilitas pendukung menunjang kegiatan didalamnya.

I.3. RUMUSAN PERMASALAHAN

Pusat seni dan kerajinan perak di Jakarta yang merupakan bangunan publik yang menampung orang banyak merupakan sebuah fasilitas yang memadai untuk menunjang semua kegiatan yang ada didalam pusat seni dan kerajinan perak. Fasilitas tersebut diarahkan agar masyarakat tidak enggan berkunjung khususnya pada bangunan pusat seni dan kerajinan. Sehingga pengunjung khususnya dapat menikmati fasilitas sambil berrekreasi.

I.3.1. PERMASALAHAN

I.3.1.1. PERMASALAHAN UMUM

Belum optimalnya wadah untuk melestarikan dan menggelar hasil karya seni dan kerajinan dari para seniman dan pengrajin yang ada di Indonesia serta kurangnya tenaga profesional untuk meningkatkan mutu nilai-nilai seni dan kerajinan dan masih terbatasnya tempat atau fasilitas yang digunakan untuk melestarikan hasil karya seniman dan pengrajin. Bagaimana mewujudkan bangunan pusat seni dan kerajinan yang dapat memberikan informasi, penjualan serta pengetahuan tentang proses pembuatan seni dan kerajinan perak.

I.3.1.2. PERMASALAHAN KHUSUS

Permasalahan khusus dalam proses perancangan ini adalah :

- Bagaimana menciptakan tata sirkulasi dan tata ruang yang rekreatif.

I.4. SASARAN

Yang menjadi sasaran pada proses perancangan ini adalah :

- Tata sirkulasi dan tata ruang yang rekreatif, meliputi :
 - Pola/pattern bukaan pada bidang/dinding agar tidak monoton.
 - Adanya bidang dasar yang dipertinggi dan diperendah.
 - Adanya suasana/kualitas ruang untuk memperoleh daya tarik visual.
 - Menyediakan fasilitas istirahat dititik lelah yaitu ditengah atau diakhir jalur.
 - Perbedaan tinggi/rendah langit-langit untuk menunjukkan adanya pergerakan sederhana.

I.5. SPESIFIKASI PROYEK PUSAT SENI DAN KERAJINAN PERAK

I.5.1. PENGGUNA BANGUNAN

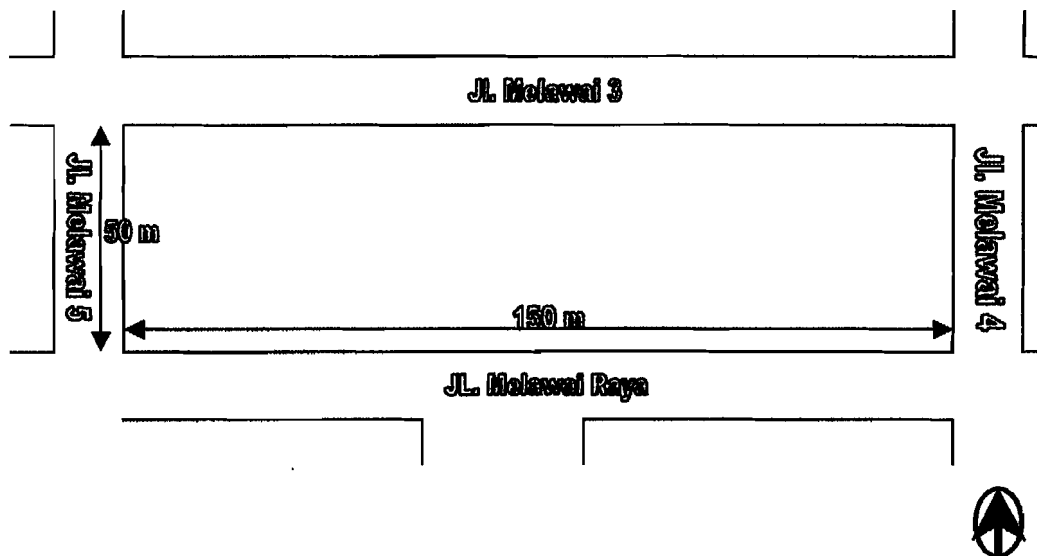
Pengguna bangunan adalah unsur utama yang terpenting dalam menentukan suatu bangunan atau lingkungan.

Secara garis besar pengguna bangunan dibedakan menjadi :

1. Pengelola
2. Pengunjung
3. Seniman
4. Pengrajin

Pusat seni dan kerajinan perak ini ditujukan untuk seluruh lapisan masyarakat agar lebih mengenal dan mengetahui jenis-jenis atau macam-macam seni kerajinan perak.

I.5.2. LOKASI SITE PROYEK



Peta site lokasi

Lokasi perencanaan pusat seni dan kerajinan perak ini adalah didalam kota Jakarta, dengan asumsi bahwa jakarta adalah merupakan salah satu kota terkait budaya, tempat dimana terdapat suatu pemusatan berbagai ragam manusia serta dengan akses yang strategis untuk kelangsungan dan prospek pusat seni dan kerajinan perak ini.

Pemilihan site pada kawasan Kebayoran Baru merupakan salah satu kawasan yang terletak di Jakarta dengan jumlah penduduk yang cukup padat dan termasuk kawasan niaga karena terlihat pada wilayah sekitar Blok M. Letak kawasan ini merupakan salah satu proyek sistem pengembangan kotamadya.

Fasilitas-fasilitas baik struktur maupun infrastruktur telah memadai karena kawasan ini termasuk kawasan perkembangan kota Jakarta.

Aksesibilitas dengan infrastruktur jalan yang telah memadai sehingga membuat kawasan ini dapat dicapai dengan mudah karena banyak dilalui oleh kendaraan umum dan kendaraan pribadi dari berbagai arah.

Wilayah ini merupakan kawasan pengembangan niaga terpadu di Kota Jakarta (sumber :RUTR Kecamatan Kebayoran Baru tahun 2000).

Letak kawasan ini dekat dengan jantung kota karena kawasan ini terletak dalam wilayah Jakarta Selatan dengan arus informasi dan kegiatan sangat menunjang, bahkan merupakan wilayah pemukiman, niaga terpadu, pariwisata, seni dan kerajinan.

Dalam hal ini lokasi yang terpilih adalah yang berada :

Pada site : Jl. Melawai Raya, Kec. Kebayoran Baru, Jakarta Selatan

Luas tanah : 7500 m².

Koefisien dasar bangunan : 60%

Koefisien luas bangunan : 2,4

Tinggi maksimum bangunan : 4 lantai

Peruntukan lahan : bangunan komersil/ umum

I.5.3. BATAS-BATAS SITE

Kondisi fisik tapak/site dibatasi dengan :

- Sebelah utara : Jalan Melawai 3
- Sebelah Selatan : Jl. Melawai Raya
- Sebelah Timur : Jl. Melawai 4
- Sebelah Barat : Jl. Melawai 5

I.5.4. POTENSI SITE

Adapun potensi site sebagai berikut :

- Lokasi tapak merupakan kawasan yang sering dikunjungi oleh wisatawan baik domestik maupun mancanegara
- Dekat dengan sarana utilitas kota
- Berdasarkan rencana induk pengembangan pariwisata di kota Jakarta, kawasan ini merupakan salah satu obyek wisata yang komersil di kota Jakarta yang akan dikembangkan.
- Berdekatan dengan fasilitas umum lainnya.
- Dekat dengan titik pertemuan bagian wilayah kota Jakarta.

I.5.5 KENDALA SITE

Adapun kendala site yang ada sebagai berikut :

- Terletak pada kawasan yang relatif padat lalu lintasnya, khususnya pada jam-jam kerja.
- Lingkup sekitar merupakan bangunan pemerintah, seperti dijumpainya kantor-kantor. Bangunan swasta seperti bangunan perdagangan dan mall
- Lingkungan disekitar tapak merupakan kawasan yang memiliki ruang terbuka sekaligus berfungsi sebagai titik pertemuan.

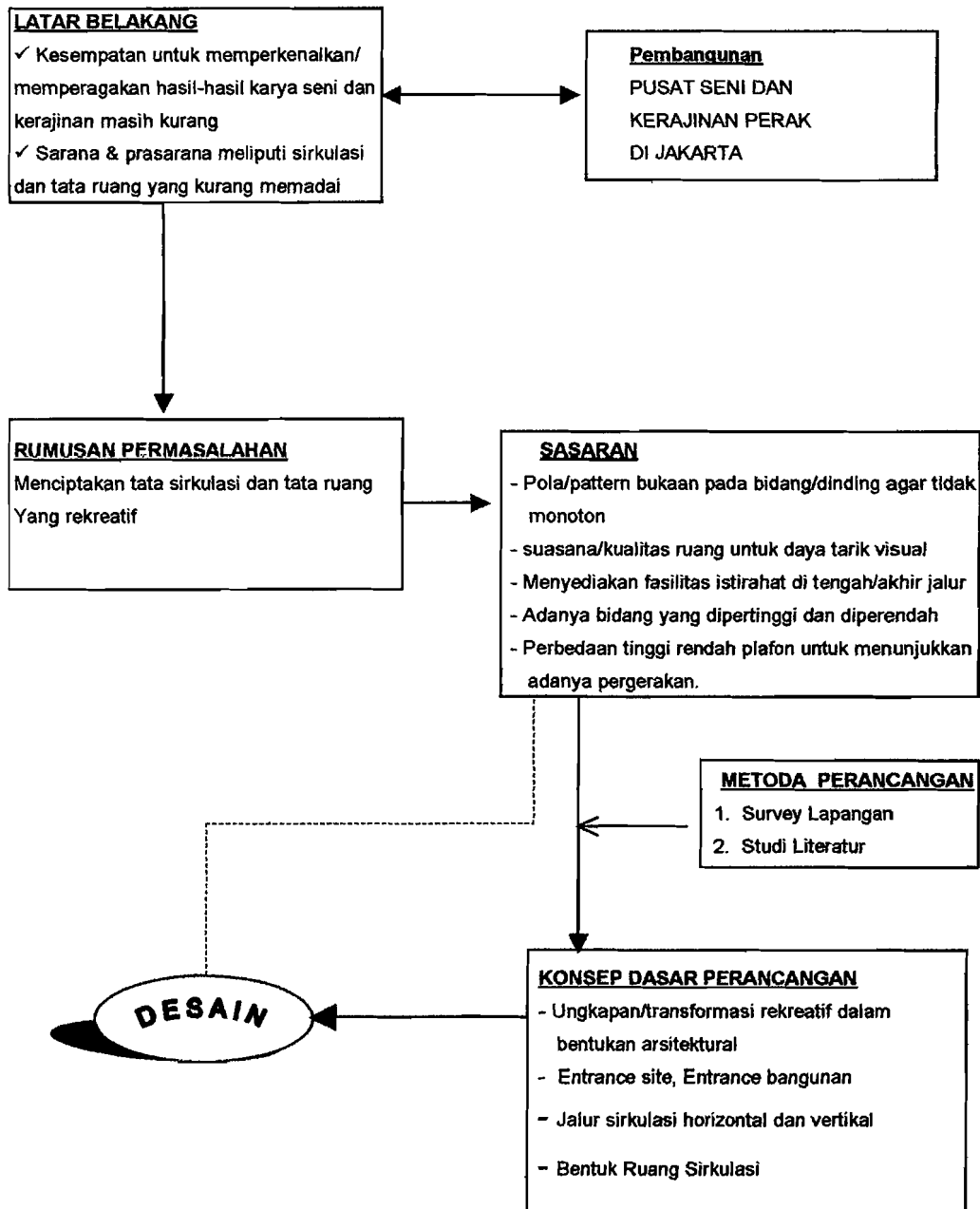
I.6. METODA PERANCANGAN

Observasi dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai data-data yang diperlukan, dengan cara :

1. Survey Lapangan dan survey lokasi
2. Studi literatur

I.7. STRATEGI PERANCANGAN

I.7.1. KERANGKA POLA PIKIR PEMECAHAN MASALAH



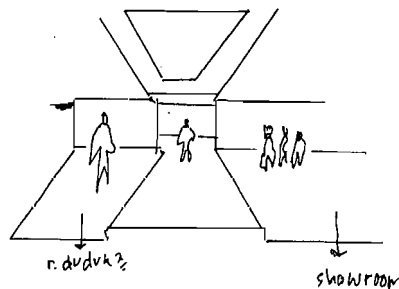
II. KONSEP DAN ANALISA PERANCANGAN

II.1. Transformasi kreatif dalam bentuk arsitektural

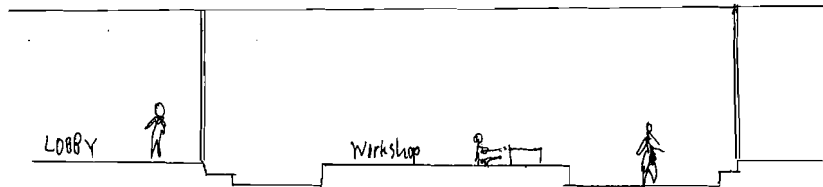
- Sebelumnya pengertian kreatif adalah “Karakter fisik yang bersifat *menyenangkan*, mengesankan *suasana santai* dan membuat betah pemakai untuk berlama-lama.”
- Kebutuhan ruang yang diperlukan berdasarkan atas perilaku yang kreatif, yaitu *bebas, santai, dan menyenangkan*.
- Berdasarkan keberadaan kegiatannya, rekreasi dibedakan menjadi :
 - ✓ *Non formal*, pengunjung datang ke suatu tempat untuk kegiatan santai, menyenangkan dengan suasana ramainya kegiatan manusia terutama pengunjung itu sendiri.
 - ✓ *Dinamis*, adanya pergerakan pengunjung yang mengalir tiada henti dari tempat ke tempat lain.

Untuk menimbulkan kesan-kesan diatas, yakni *menyenangkan, santai, bebas, non formal, serta dinamis* maka diungkapkan dalam bentukan arsitektural berupa :

- ✚ Ruang yang terbuka, untuk menunjukkan kesan yang bebas (Sumber: Francis D.K. Ching, *Arsitektur : Bentuk, Ruang, dan Susunannya*, Erlangga, Jakarta 1994, hal. 287)



✦ Adanya permainan tinggi rendah lantai yang menunjukkan kesan dinamis (sumber : Francis D.K. Ching, *Arsitektur : Bentuk, Ruang, dan Susunannya*, Erlangga, Jakarta 1994, hal. 287)

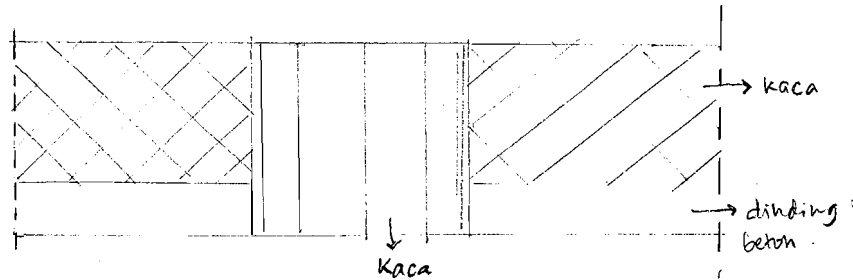


✦ Bidang-bidang yang membentuk ruang dibuat transparan untuk menunjukkan fungsi ruang tersebut dan keberadaan kegiatan yang non formal serta bebas.



↓
terbuka dengan elemen kaca
sebagai penutup dinding.

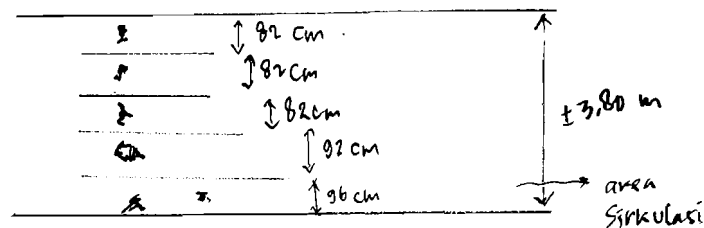
✚ Bentuk pola/pattern bukaan bidang/dinding dapat diurutkan untuk menciptakan fragmentasi pemandangan dan dapat merangsang adanya gerak didalam ruang, sehingga tidak monoton yang lebih menimbulkan kesan menyenangkan. (Francis D.K. Ching, *Arsitektur : Bentuk, Ruang, dan Susunannya*, Erlangga, Jakarta 1994, hal. 184)



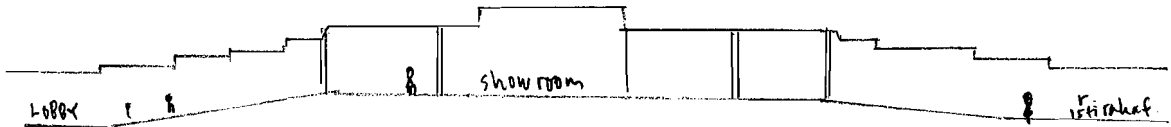
✚ Pemberian elemen-elemen alam baik didalam bangunan maupun diluar bangunan untuk menimbulkan kesan santai dan bebas.



✚ Jalur sirkulasi yang tidak berdesak-desakan dan dikembangkan dengan pelebaran area sirkulasi (Sumber : Julius Panero, AIA, *Human Dimension & Interior Space*, New York the architectural Press ltd, London 1979, hal. 268 dan hal 199)



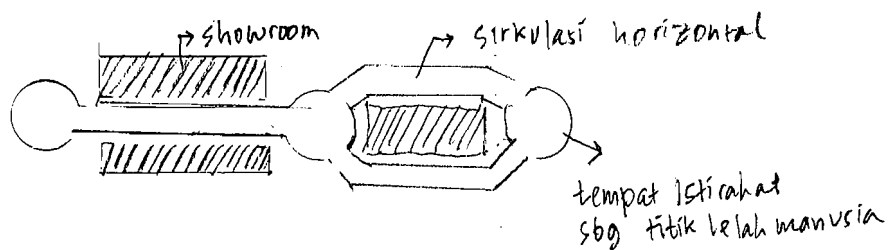
✦ Perbedaan tinggi dan bentuk ceiling yang dapat menunjukkan perbedaan visual dari ruang-ruang yang dilaluinya, dan orang dapat merasakan perbedaan aktivitas dalam ruang tersebut juga adanya pergerakan sederhana (Sumber: Edward T. White, Buku Sumber Konsep, Intermetra, Bandung, 1992, hal. 68)



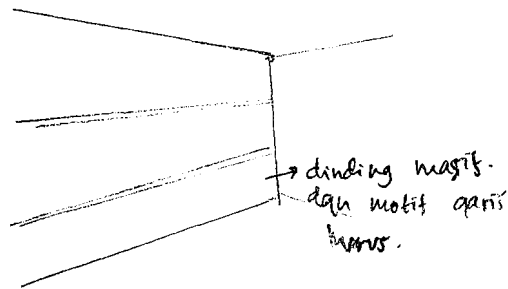
II.2. Tata Sirkulasi yang rekreatif.

a. Jalur Sirkulasi Horizontal

Pada jalur sirkulasi horizontal untuk mewujudkan konsep dengan suasana yang rekreatif, diberi elemen-elemen alam didalamnya serta dinding yang transparan/kaca.



JALUR SIRKULASI HORIZONTAL



Dinding ber motif

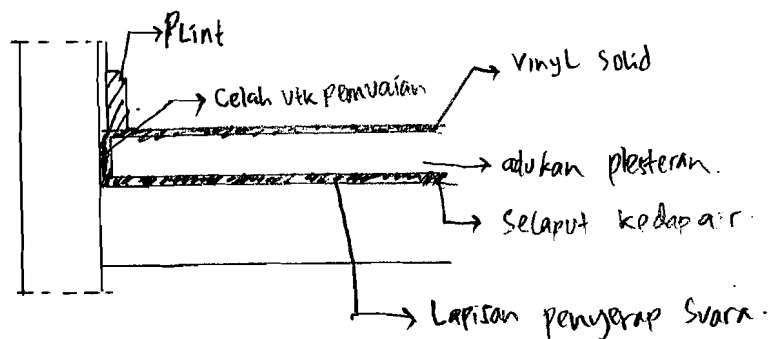
■ Lantai

Untuk lantai ramp agar tidak licin digunakan lantai berbahan vinyl solid tile dengan karakter, sebagai berikut : (sumber : J. Pamudji Suptandar, Desain Interior, Penerbit Djambatan, Jakarta, 1999, hal. 134)

- tidak licin
- tahan terhadap noda
- menyerupai warna alam
- mudah pemeliharaannya
- tahan lama.

Untuk selain ramp hampir seluruhnya menggunakan lantai berbahan cork tile dengan karakter, sebagai berikut : (sumber : J. Pamudji Suptandar, Desain Interior, Penerbit Djambatan, Jakarta, 1999, hal. 134)

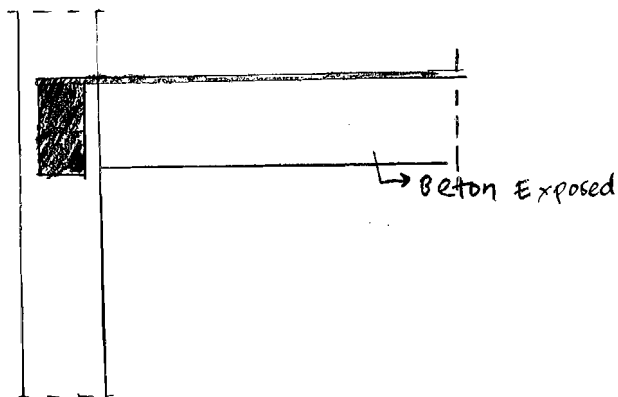
- tekstur alamiah
- murah
- mewah
- kedap suara



■ PLAFOND (CEILING)

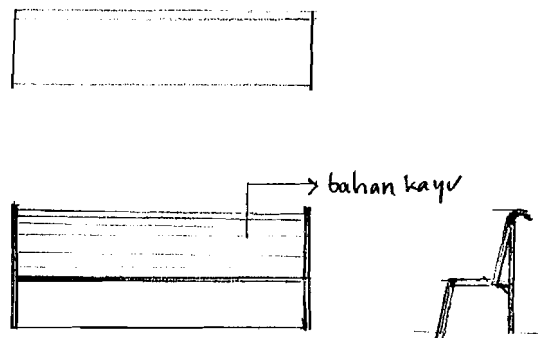
Plafond pada ruang showroom/ ruang pameran agar dapat menarik pengunjung, dibuat ceiling yang kontras, saling bersaing untuk dapat menonjolkan diri.

Untuk ruang workshop, ceiling dibuat dengan beton exposed



■ FURNITURE

Furniture pada bangunan ini menggunakan bahan alami seperti kayu dengan motif sederhana.



Furniture tempat duduk.

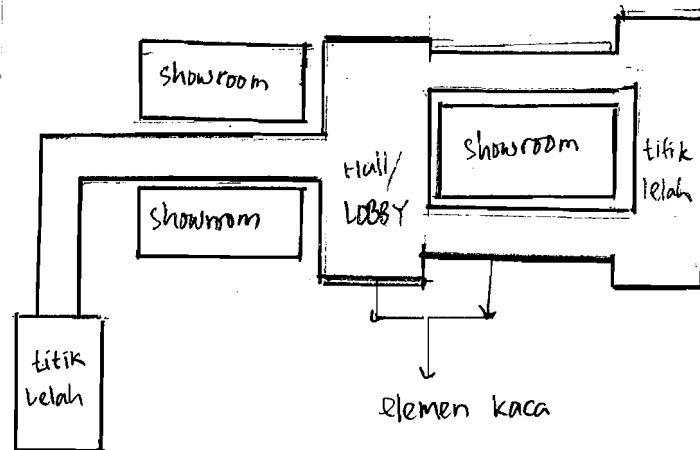
Street furniture , seperti lampu jalan disesuaikan dengan kondisi lingkungan yang ada disekitarnya.



Lampu jalan.

II.3. Konsep tata ruang yang rekreatif

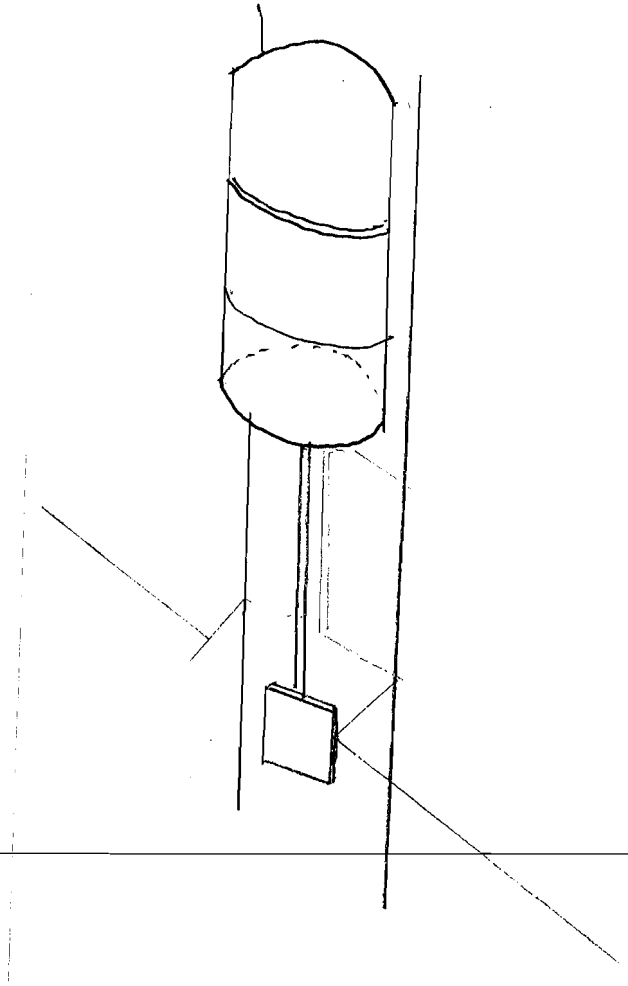
Untuk bangunan ini ruang terbuka diwujudkan sebagai ruang transparan (elemen kaca) yang menunjukkan adanya kegiatan yang non formal/bebas juga merupakan ruang publik.



a. Ruang Sirkulasi

● LIFT (ELEVATOR)

Lift (elevator) pada bangunan ini berbahan dasar kaca dengan bentuk lingkaran/kapsul agar kesan rekreatif dapat terwujud.



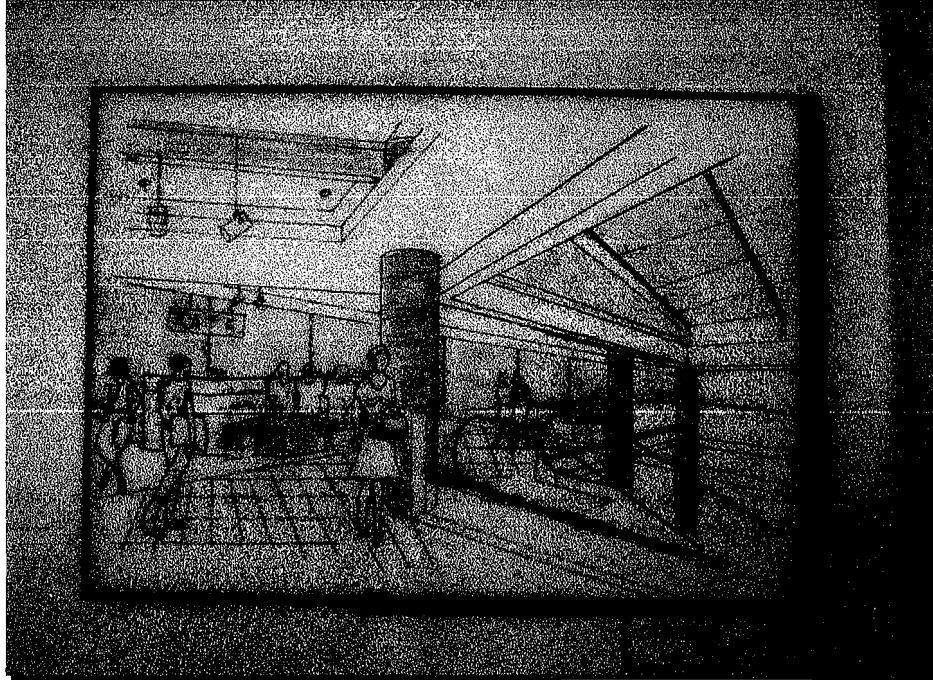
● **TANGGA/ESKALATOR**

Tangga statis pada bangunan ini untuk terciptanya kesan rekreatif digunakan bahan kaca/transparan, sehingga pengunjung dapat view keluar dengan jelas.

Sedangkan untuk tangga berjalan(eskalator) diberi elemen-elemen alam pada sisi-sisinya serta void dengan ceiling polycarbonat agar cahaya luar dapat masuk kedalam bangunan.

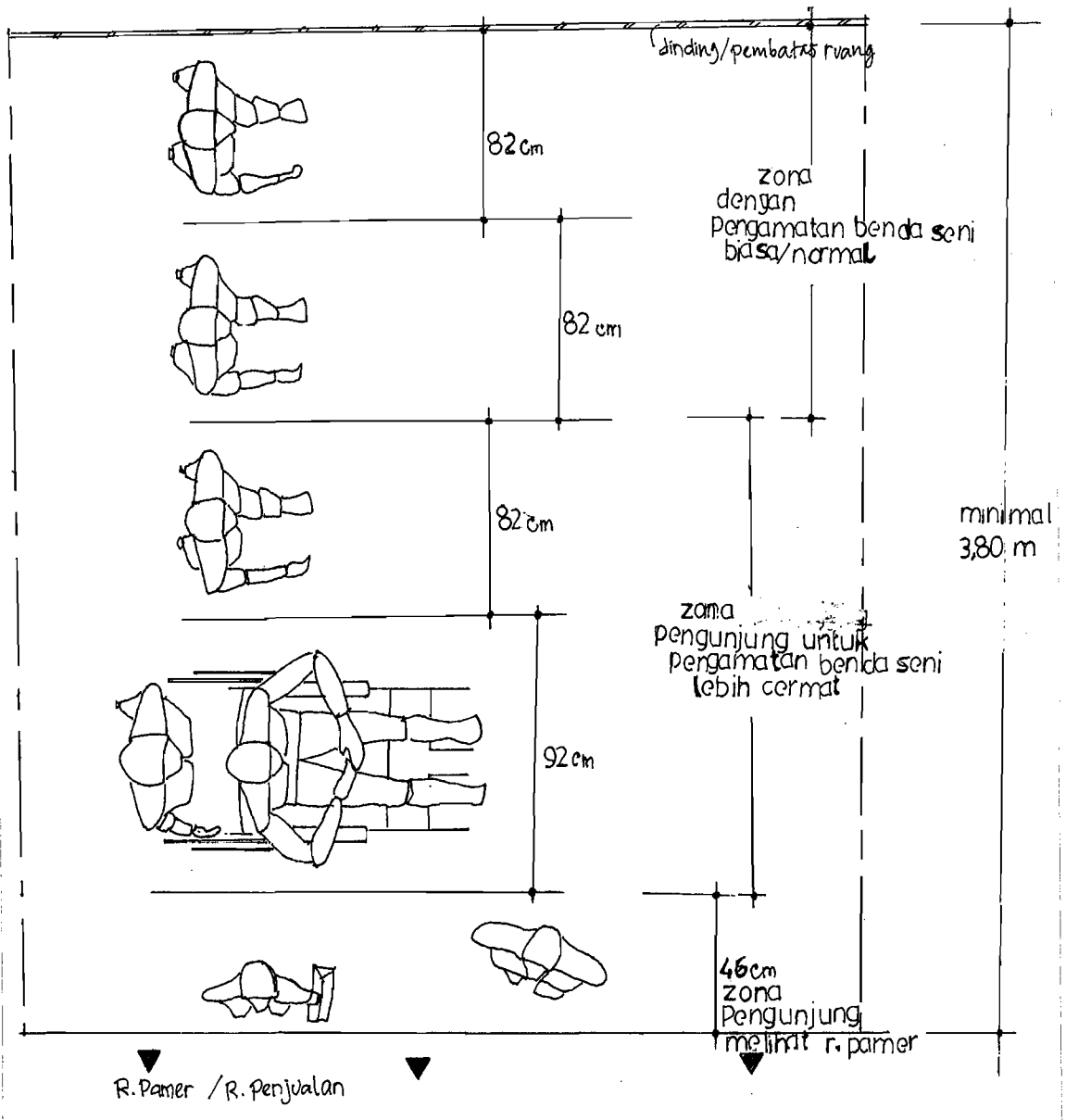
● **RUANG ISTIRAHAT**

Ruang Istirahat berupa kafe dan food court berada di lantai 3



● **CORRIDOR**

Agar menyenangkan serta bebas koridor dibuat lebih luas.

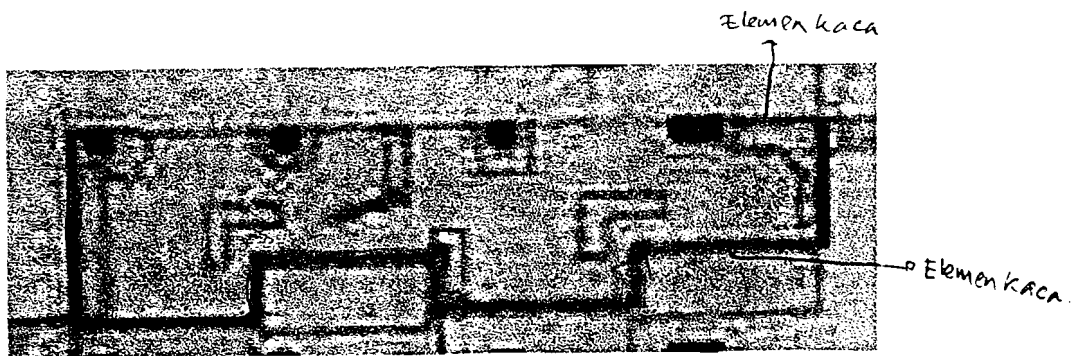


II.4. PROGRAM RUANG

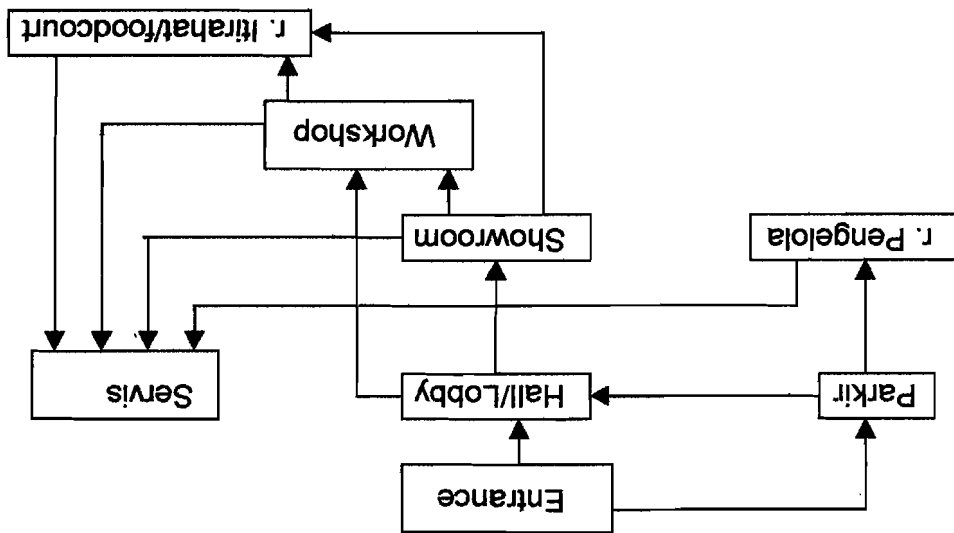
Kelompok Kegiatan	Ruang	Pendapatan Standar	Kapasitas	Luas (m ²)
Kegiatan Pengunjung	Lobby/Hall	1,5 m ² /orang	150 Org	225
	Ruang Informasi	Asumsi 40 m ²	1	40
	Lavatory Pria	WC = 0,96 m ² /orang Urinoir = 0,80 m ² Wastafel=0,90 m ²	3 orang	2,88
			6 buah	4,8
			3 buah	2,7
	Lavatory Wanita	WC = 0,96 m ² /orang Wastafel=0,90 m ²	4 buah	3,84
			3 buah	2,7
	Restorasi	Asumsi 50 m ²	2 buah	100
	Mushola	Asumsi 50 m ²	1 buah	50
Ruang Seminar	Duduk = 2 m ² /org	180 orang	360	
Ruang Istirahat	Duduk = 1,4m ² /org	160 orang	224	
Parkir pengunjung	Mobil = 15 m ² Motor = 4,6 m ²	50 mobil	750	
		100 motor	460	
Kegiatan Seniman & Pengrajin	Kios Penjualan	30 m ² /kios	50 kios	1500
	Lavatory Pria	WC = 0,96 m ² /orang Urinoir = 0,80 m ² Wastafel=0,90 m ²	3 orang	2,88
			6 buah	4,8
			3 buah	2,7
	Lavatory Wanita	WC = 0,96 m ² /orang Wastafel=0,90 m ²	4 buah	3,84
		3 buah	2,7	
Ruang Workshop	10 m ² /org	6 org	60	
Workshop Perak	20,25 m ² /org	6 org	121,5	
Kegiatan Pengelola	Ruang Pimpinan	20 m ² /org	1 org	20
	Ruang wakil	15 m ² /org	1 org	15
	Ruang Rapat	2,5 m ² /org	20 org	50
	Ruang Administrasi	8 m ² /org	15 org	120
	Ruang pemasaran	1,2 m ² /org	5 org	6
	Ruang Sekretaris	5,5 m ² /org	1 org	5,5
	Lavatory Pria	WC = 0,96 m ² /orang Urinoir = 0,80 m ² Wastafel=0,90 m ²	3 orang	2,88
			6 buah	4,8
Lavatory Wanita	WC = 0,96 m ² /orang Wastafel=0,90 m ²	4 buah	3,84	
		3 buah	2,7	
Kegiatan Service	Ruang ME	24 m ²	1	24
	Ruang Genset	60 m ²	1	60
	Ruang Pompa	15 m ²	1	15
	Ruang Mesin AC	50 m ²	1	50
	Ruang AHU	50 m	1	50
	Ruang gudang	10 m ²	1	10
Jumlah				4366,76
Sirkulasi 20%				873,352
Jumlah total				5240,112

II.5. Layout Ruang

Pola layout ruang menggunakan pola linier dengan satu sumbu, sumbu bangunan pusat seni yang direncanakan diterapkan pada ruang-ruang utama (sebagai daya tarik disini adalah ruang showroom) berkaitan dengan sirkulasi didalam ruang serta menghubungkan ruang-ruang penunjang lainnya (seperti hall dan ruang istirahat/kafe). Untuk menciptakan suasana yang rekreatif maka penataan layout ruang dengan pola liner dengan satu sumbu dibuat tidak simetri, agar menimbulkan kesan yang non formal.



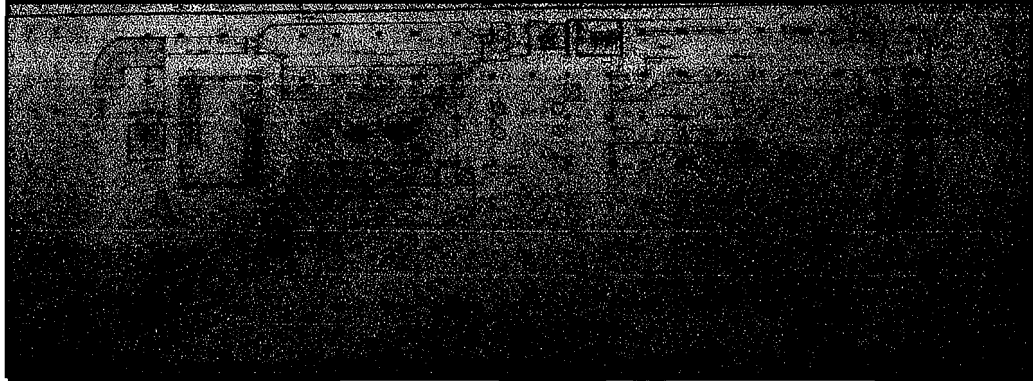
Layout r. showroom



Organisasi ruang

III. Hasil Rancangan

III.1. Denah.



Denah ground floor.

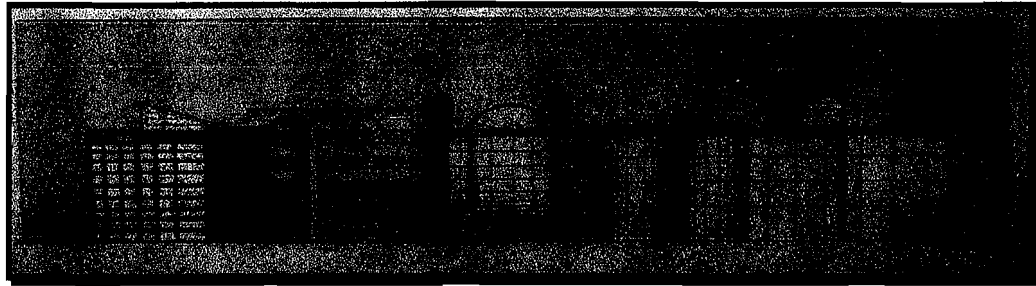
Denah pada bangunan ini merupakan sebuah massa tunggal mengingat luasan site yang terbatas serta berada di lingkungan yang padat. Kegiatan utama pada bangunan ini adalah sebagai promosi, pemasaran, serta informasi. Sebagai ruang publik adalah ruang lobby atau hall dan koridor, yang terletak di bagian depan untuk mempermudah akses pencapaian.

Ruang semi privat adalah ruang showroom dan ruang workshop, yang berada di bagian kiri dan kanan dengan perbedaan suasana, untuk bagian kiri showroom berada diantara showroom dan bagian kanan bangunan dapat view keluar berupa taman kota dan keramaian pusat perbelanjaan blok m. Area ini bisa pula sebagai area publik, pemilihan area ini sebagai area semi privat dengan pertimbangan bahwa hanya pengunjung dengan minat khusus dapat langsung mengakses ruangan ini, tetapi tidak menutup kemungkinan pengunjung lain untuk menikmatinya. Untuk itu area showroom dibuka selebar-lebarnya, agar pengunjung lainnya dapat mengaksesnya dengan mudah.

Sedangkan bagian pengelola menempati area privat penempatan area privat pada bagian pengelola terdapat di bagian kanan pojok dengan pertimbangan bahwa area tersebut hampir sebagian jalan terpadati oleh pedagang kaki lima sehingga view ada tidak menarik.

Pada area sirkulasi vertical terutama ruang escalator disekelilingnya terdapat elemen-elemen alam untuk menambahkan kesan yang rekreatif. Sedangkan elevator berbahan kaca dengan tabung berbentuk lingkaran, menambah kesan rekreatif semakin terasa.

III.2. Fasade Bangunan.

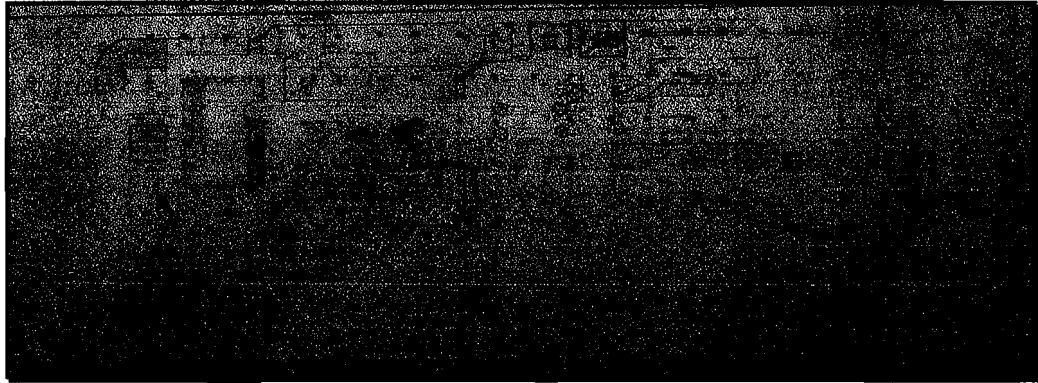


Tampak Selatan

Pada Fasade Bangunan terlihat jelas entrance bangunan yang terdapat di tengah-tengah bangunan. Elemen bangunan terlihat menggunakan elemen kaca untuk menambahkan kesan rekreatif sehingga pengunjung khususnya dapat view keluar bangunan dengan area taman pada bagian selatan serta keramaian pusat perbelanjaan blok m yang terletak dibagian utara.

Pada aktifitas workshop dan pameran terlihat disebelah kiri bangunan dibuat tanpa dinding untuk workshop dan material kaca untuk area pameran agar area ini dapat menarik perhatian pengunjung dari luar bangunan.

III.3. Layout Ruang

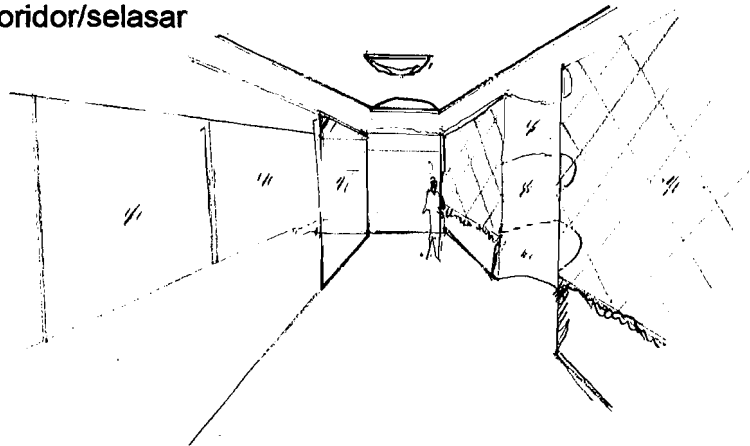


Layout ruang

Pola layout tata ruang pada bangunan ini untuk menciptakan suasana yang rekreatif maka pada ruang showroom menggunakan pola linier dengan tujuan sirkulasi jelas dan sirkulasi pengunjung dapat mengalir. Diakhir dan ditengah jalur sirkulasi dibuat void dengan bukaan atap berbahan kaca dengan maksud adanya ruang istirahat. Pada tiap zona area showroom agar pengunjung leluasa memilih serta melihat produk seni dan kerajinan perak diberi bukaan yang besar sehingga pengunjung dapat langsung melihat dengan leluasa.

III.4. Interior Bangunan

III.4.1. Koridor/selasar

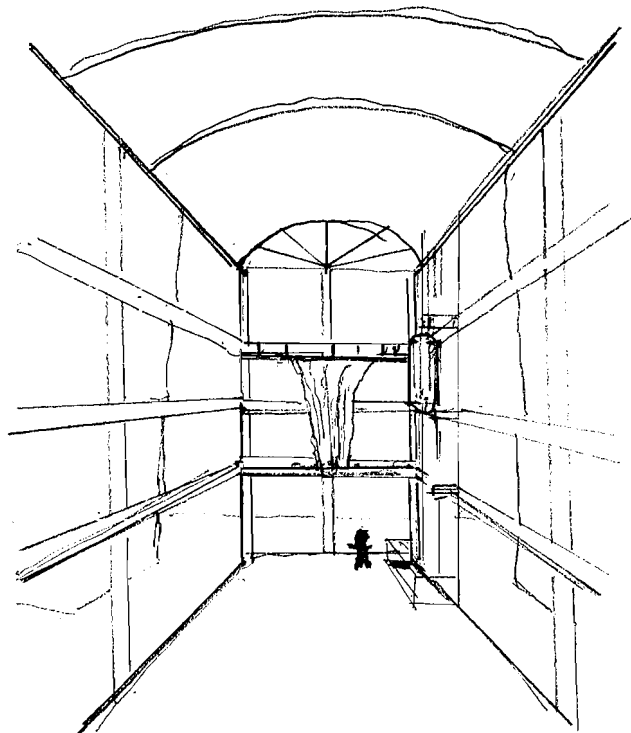


Detail interior koridor/selasar

Supaya area koridor tercukupi koridor dibuat lebih besar \pm 4m dengan pertimbangan bahwa area tersebut tidak berdesak-desakkan. Pada bagian kanan koridor dibuat terbuka dengan bukaan jendela berbahan material kaca. Penggunaan material ini diharapkan pengunjung dari luar bangunan dapat melihat aktivitas yang ada di dalam bangunan.

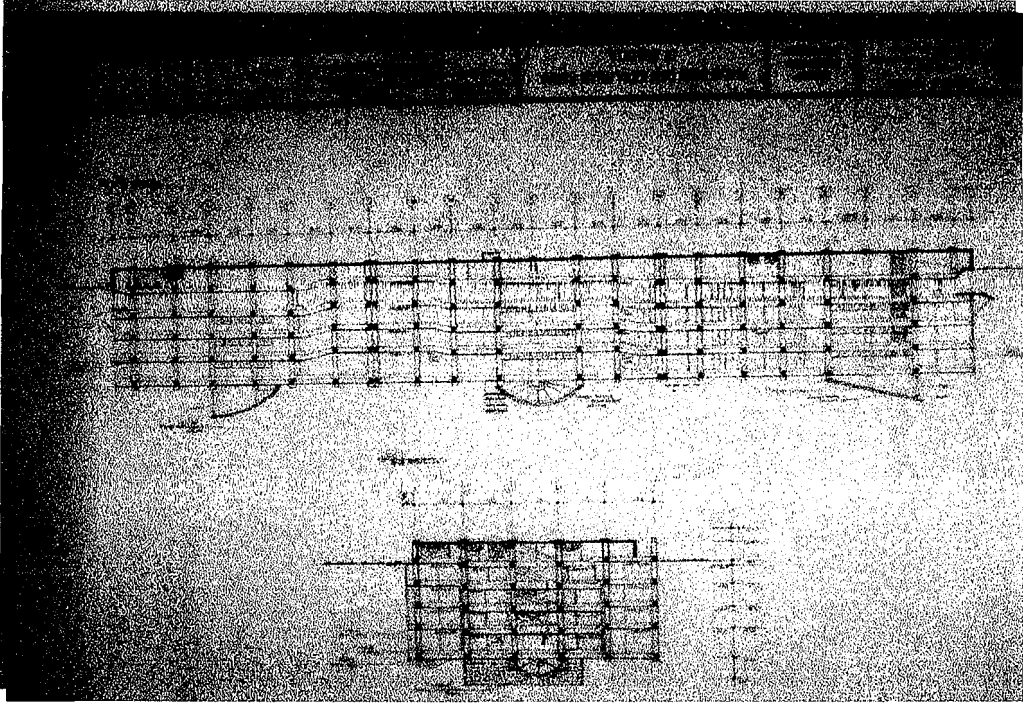
III.4.2. Hall/Lobby

Pada bagian tengah hall terdapat ruang terbuka lebar dengan maksud pengunjung dapat memilih area mana yang akan dilaluinya, untuk sirkulasi vertical hanya terdapat elevator/lift tabung berbahan kaca sehingga dapat terlihat baik dari dalam elevator maupun diluar elevator. Sebagai main entrance hall/lobby tidak diberi escalator dengan pertimbangan bahwa pengunjung dapat langsung mengakses area showroom dan workshop terlebih dahulu. Hall/lobby ini diberi elemen alam agar lebih kreatif dan adanya sajian waterfall dari lantai 3 menuju lantai 1.

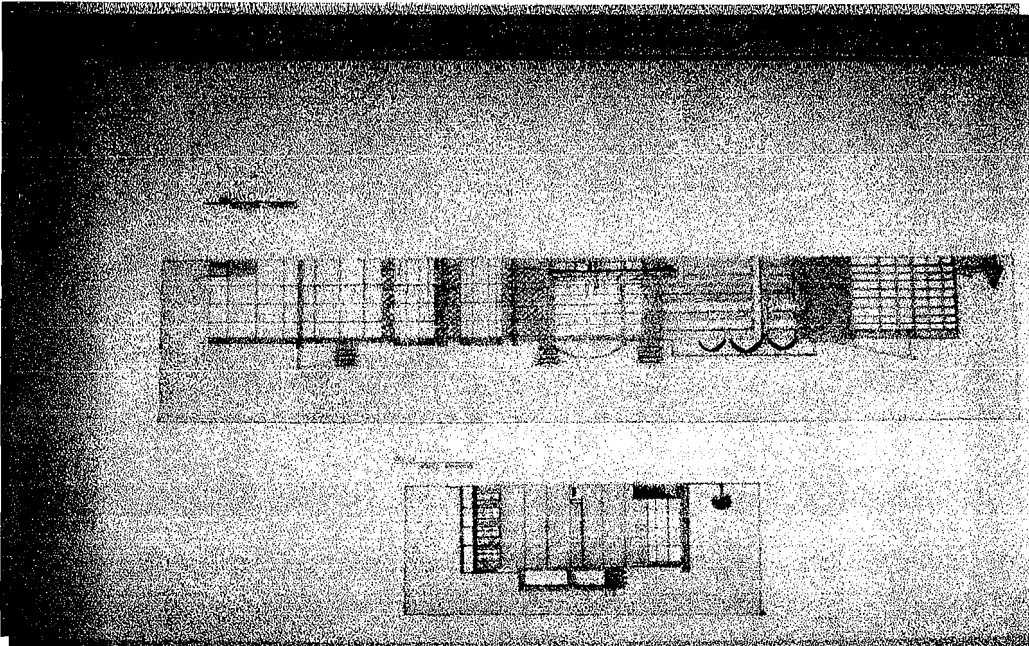


Detail Interior Hall/lobby

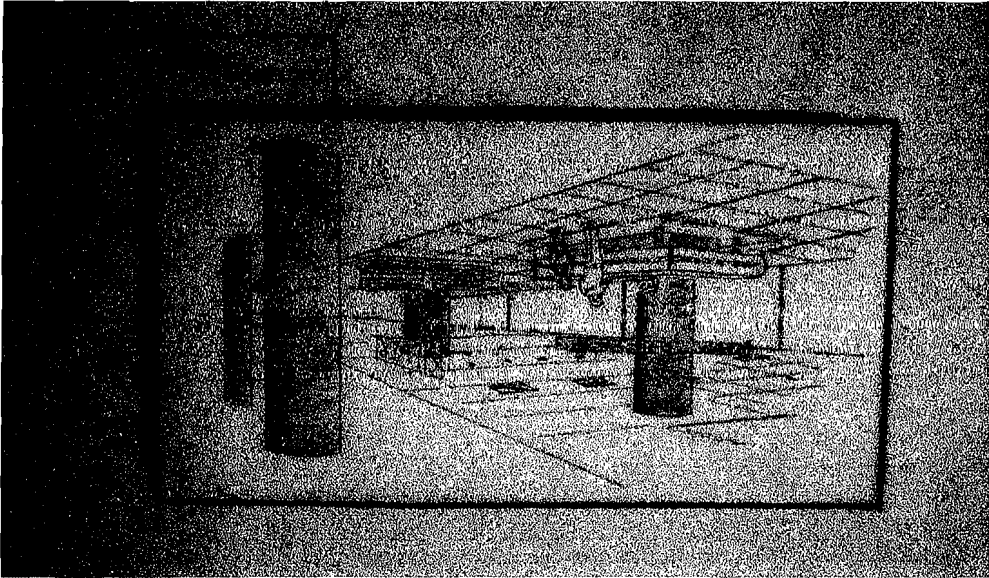
Potongan



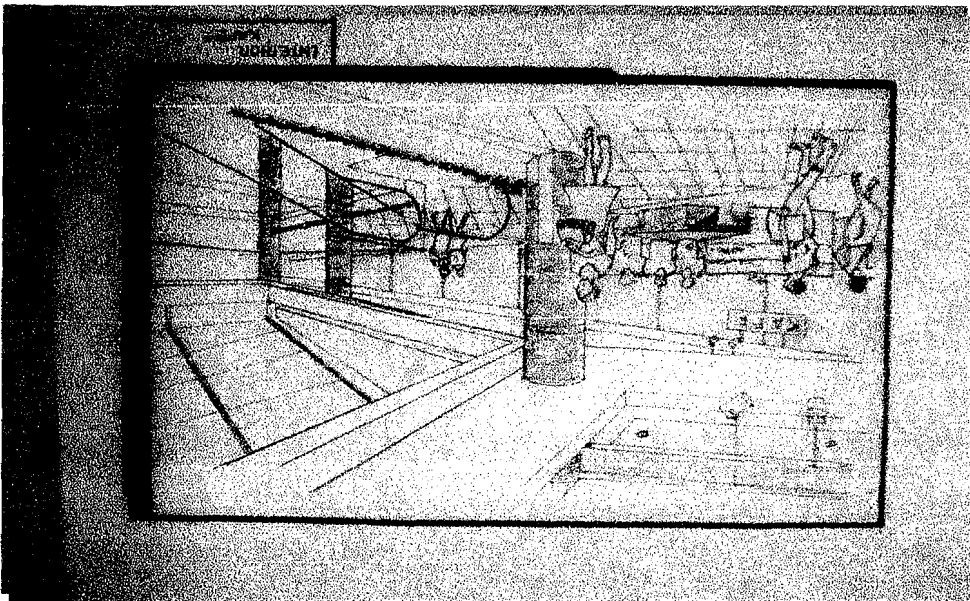
Tampak



Interior showroom



Interior kafe



DAFTAR PUSTAKA

- ✓ Francis D.K. Ching, *Arsitektur : Bentuk, Ruang, dan Susunannya*, Erlangga, Jakarta 1994
- ✓ Neufert Ernst, *Data Arsitektur*, Erlangga, Jakarta 1990
- ✓ Muhammad Ali, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, Pustaka Asmani, Jakarta 1990
- ✓ Edward T. White, *Buku Sumber Konsep*, Intermatra, Bandung 1992
- ✓ Julius Panero, AIA, *Human Dimension & Interior Space*, New York The Architectural Press Ltd, London, 1979
- ✓ Data-data Survey lapangan
- ✓ Rencana Rinci Tata Ruang Wilayah Kecamatan Tahun 2005
- ✓ I Wayan Mudiarta Utama, *Kerajinan Perak Indonesia*, UDAYANA, 1991
- ✓ STUPADATA-KLIPING PARIWISATA, Harian Kedaulatan rakyat, senin 10 April 2000 dan Selasa 11 April 2000
- ✓ Peta Kota Jakarta dan Sekitarnya
- ✓ Setya Siswanto, *Pasar Seni di Kawasan Candi Borobudur*, Tugas Akhir Program studi arsitektur UGM, Yogyakarta 2002
- ✓ Seminar Nasional Seni, Adat dan Pariwisata, Graha Lukisan-Museum Purnabhakti Pertiwi, TMII 8-10 November 2000
- ✓ Laporan Akhir, *Penyusunan Rencana Induk Kesenian (lanjutan)*, Departemen Kebudayaan dan Pariwisata 2001
- ✓ J. Pamudji Suptandar, *Desain Interior*, Djambatan, Jakarta 1999
- ✓ Time Server Standard Building Tipe 2