

BAB III

KONSEP

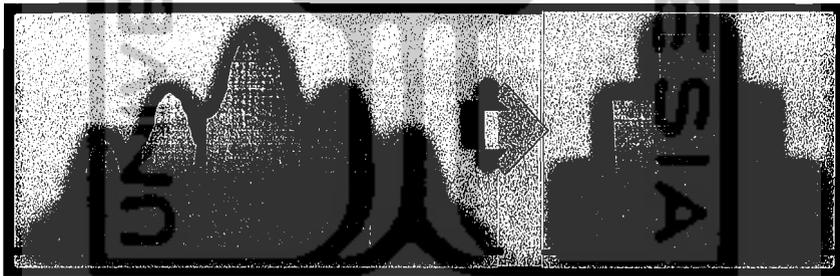
A. KONSEP ARSITEKTUR BANGUNAN TRADISIONAL LAMPUNG

1) Bentuk/penampilan

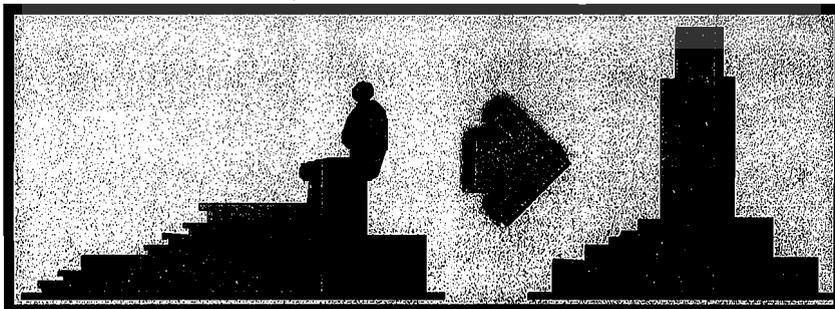
a) Asal usul masyarakat Lampung

- **Zaman Hindu Animisme**

Penerapannya dalam bangunan dapat disimbolkan dengan salah satu bagian bangunannya yang dapat memberikan kesan sebuah meja persembahan (altar), dan bentuk bangunan yang semakin mengecil keatas seperti halnya sebuah candi.



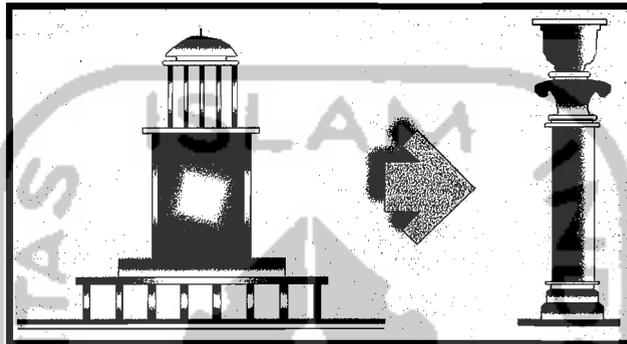
Gambar 3.14 Konsep Hindu Animisme



Gambar 3.15 Konsep hirarki pada bangunan

- **Zaman Hindia Belanda**

Penerapannya kedalam bangunan dapat disimbolkan dengan bentuk-bentuk tiang pada salah satu bangunan, yang memberikan kesan kolonial.



Gambar 3.16 Konsep zaman kolonial

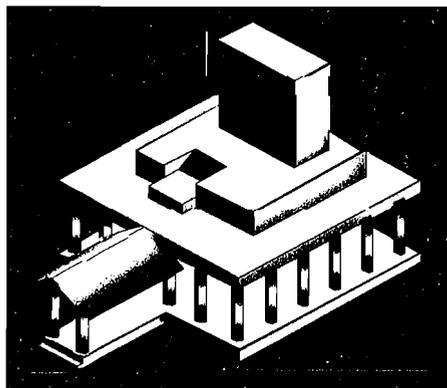
b) Sifat dan watak masyarakat Lampung

Sifat watak orang lampung dicerminkan dalam bahasa daerah yang disebut Pi-il Pesengiri dengan urutan dan pengertian sebagai berikut :

(1) Pi-il Pcsenggiri : rasa harga diri

Dengan menggunakan bahan beton yang berarti keras, karena Masyarakat Lampung mempunyai perangai yang keras.

(2) Nemui Nyimah : terbuka tangan

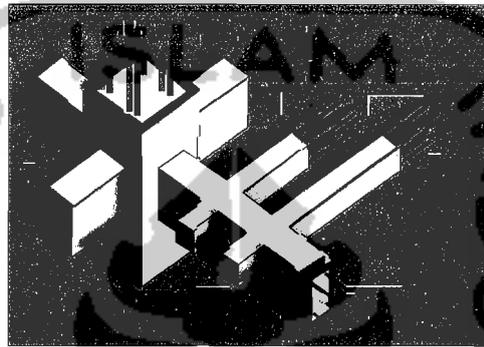


Gambar 3.17 Konsep menerima (terbuka tangan)

(3) Nengah Nyapur : hidup bermasyarakat

Penerapannya kedalam bangunan disimbolkan dengan penggunaan bahan dan bentuk yang sedapat mungkin serasi dengan lingkungan sekitarnya.

(4) Sakai Sambayan : tolong menolong (Hilman, 1989)



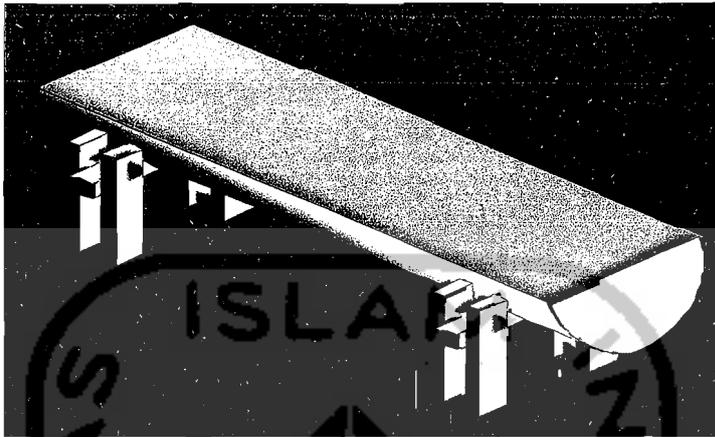
Gambar 3.18 Konsep struktur yang mempunyai keterikatan

c) Sistem Teknologi

Sistem teknologi yang akan diuraikan berikut ini hanya akan membahas mengenai peralatan yang akan dipergunakan oleh penduduk asli lampung dalam memenuhi kebutuhan hidupnya yang bila dilihat dari bentuk dan fungsinya dapat mempengaruhi proses perancangan dan perencanaan baik langsung maupun tidak langsung. Adapun jenis nama fungsi serta bahan dari alat-alat tersebut adalah :

(1) Babangku, Bakkeu

Babangku tempat duduk, dibuat dari belahan kayu bulat.



Gambar 3.19 Bentukan bangku yang ada dipakai pada ruang luar rumah Lampung

(2) Kursi

Tempat duduk yang terbuat dari kayu dan atau rotan.

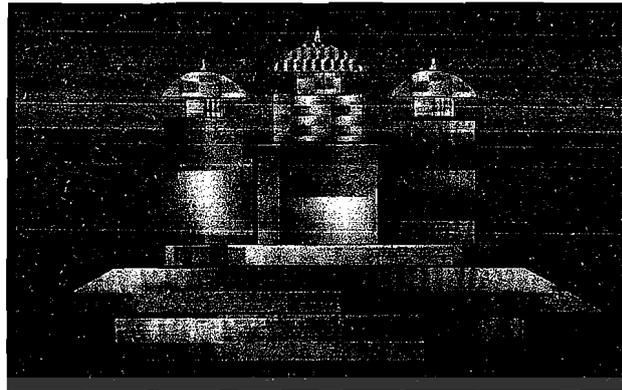


Gambar 3.20 Bentukan bangku yang pada bagian dalam rumah panggung

(3) Payung Agung

Tanda kebesaran pemuka adat. Terbuat dari kain dan bergagang kayu.

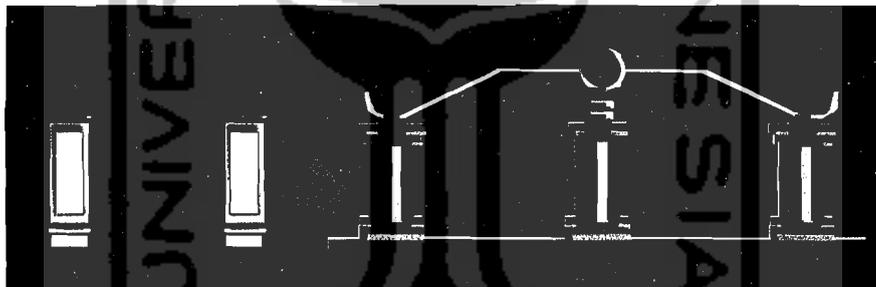
Pada adat Lampung hanya ada tiga warna putih, kuning dan merah



Gambar 3.21 Konsep tingkatan dalam hidup bermasyarakat

(4) Lawang Kuri

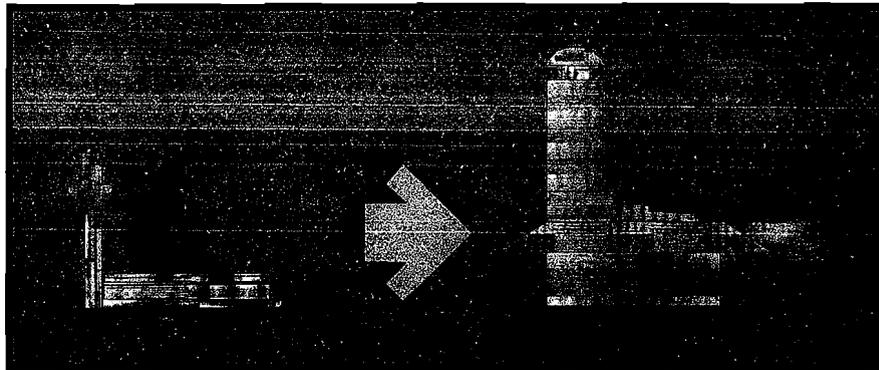
Pintu gerbang kerajaan adat dilingkungan masyarakat adat pepadun. Dibuat dari bahan kayu berukir atau hanya dari bambu yang diberi macam-macam hiasan



Gambar 3.22 Konsep gerbang rumah kepala adat lampung

(5) Pepadun dan Sesaka

Pepadun merupakan tahta (singgasana) untuk penyumbang, sedangkan sesaka adalah sandaran tempat duduk dan bahan pembuatannya dari kayu.

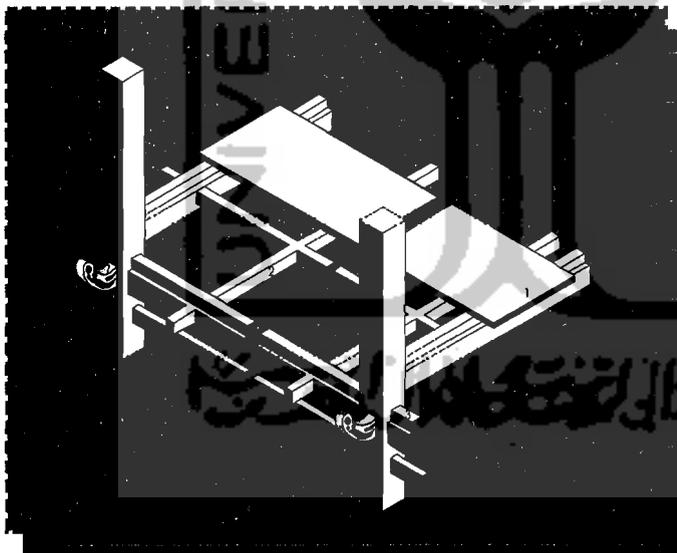


Gambar 3.23 Transformasi bentuk pepadun (Singgasana)

(6) Payan

Tombak, alat untuk menusuk lawan yang terbuat dari kayu yang diruncingkan pada kedua ujungnya.

d) Sistem Struktur Arsitektur Tradisional Lampung

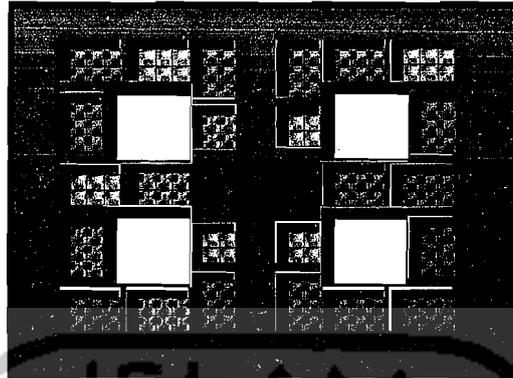


Keterangan :

1. Lantai
2. Jaryau nebak
3. Atunghanyuk
4. Atung kelabai
5. Penyesuk ari
6. Ari (tiang)
7. Ornamen seperti tanduk kerbau
8. Kolom (tiang gelanggang/ari)

Gambar 3.24 Bentuk hubungan struktur rumah panggung

2) **Bentuk sirkulasi rumah tradisional Lampung**



Gambar 3.25 Konsep sirkulasi rumah tempat tinggal

Sirkulasi yang ada pada rumah tradisional Lampung, penerapannya pada sirkulasi pasar seni dan kerajinan adalah dengan menggunakan sirkulasi ganda dengan bentuk linier, dengan area tengah sebagai porosnya (pusat pergerakan).

B. KONSEP SUSUNAN RUANG YANG FLEKSIBEL

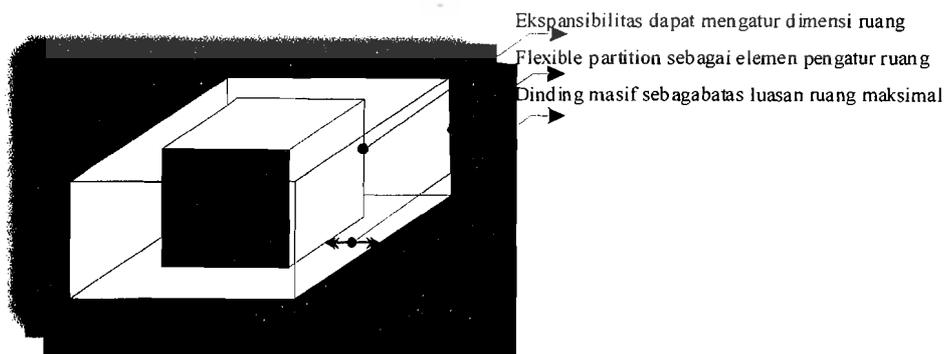
Faktor-faktor yang menentukan dari fleksibilitas suatu ruang antara lain :

Bentuk, system pencahayaan, sistem penghawaan, jalur sirkulasi dan kenyamanan jarak pandang.

1. Bentuk ruang

Jenis ruang pameran berdasarkan sistem perubahan bentuk ruang

a. **Ekspansibilitas** ruang, yaitu ruang-ruang yang dapat diperluas.

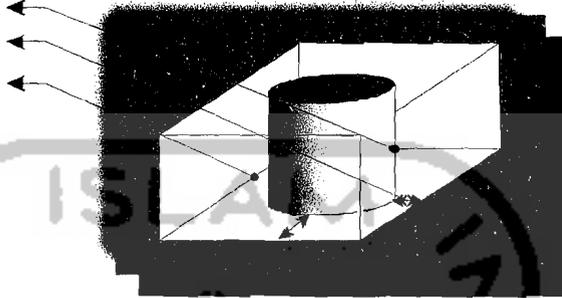


BENTUK TATA RUANG YANG DAPAT DIATUR BENTUKNYA

Gambar 3.26 Fleksibilitas dimensi ruang

b. **Konvertabilitas** ruang, yaitu ruang-ruang dengan mudah dapat mengubah bentuk dan ukuran

Konvertabilitas dapat mengatur bentuk ruang dan dimensi ruang
 Fleksibel partition untuk mengubah bentuk dan dimensi ruang
 Dinding Masif sebagai batas luasan ruang maksimal



BENTUK TATA RUANG YANG DAPAT DIATUR BENTUK RUANGNYA

Gambar 3.27 Fleksibilitas bentuk ruang

c. **Versabilitas**, yaitu ruang dapat menampung beberapa ruang didalamnya.

Flexible partition dapat membentuk ruang-ruang
 Versabilitas dapat menampung beberapa ruang pamer didalamnya
 Dinding masif sebagai batasan ruang maksimalnya.



BENTUK TATA RUANG YANG DAPAT DIATUR LAYOUTNYA

Gambar 3.28 Fleksibilitas tata ruang

2. Bentuk dasar massa bangunan

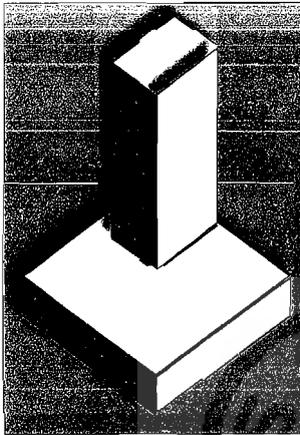
Dalam proses redesain bangunan pasar seni, pemilihan tipe massa bangunan yang berdasarkan atas pertimbangan-pertimbangan sebagai berikut :

- Kemudahan didalam sirkulasi
- Kemudahan didalam pengontrolan
- Efisien didalam penggunaan bahan
- Kesamaan bentuk dengan salah satu unsur kebudayaan masyarakat

Lampung.



d. Type : Tower on a podium



Kelebihan :

- Sangat mudah menjadi vocal point
- Sirkulasi mudah
- Mudah didalam pengontrolan
- Efisien dalam penggunaan lahan
- Memiliki kesamaan bentuk dengan pepadun

(*Singasana kepala adat Lampung*). (Budi Rahayu, 1989)

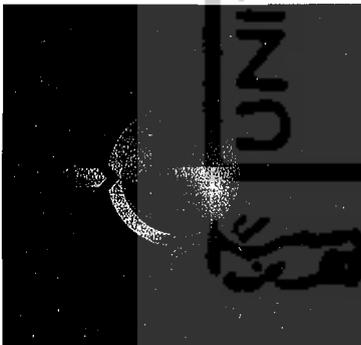
Gambar 3.32 Gubahan massa Tower on a podium

3. Macam bentuk organisasi ruang

Analisa organisasi ruang berdasarkan pola hubungan ruang, menurut DK.

Ching dapat dibagi menjadi :

a. Terpusat



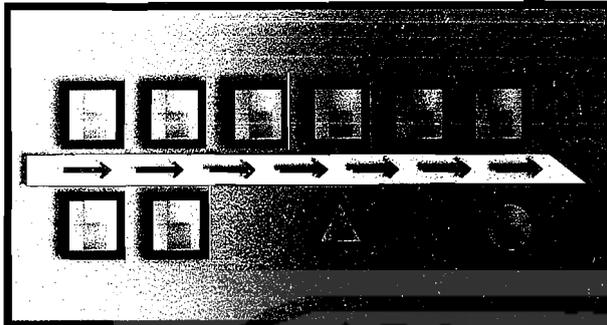
Ciri-cirinya :

- a. Bentuknya yang relatif kompak.
- b. Bentuk, ukuran dan fungsi mempunyai konfigurasi yang simetris terhadap dua sumbu atau lebih

Gambar 3.33 Organisasi ruang dengan pola Terpusat

REDESAIN PASAR SENI DAN KERAJINAN DI LAMPUNG

b. Linier



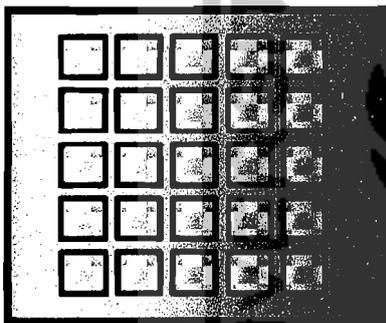
Ciri-cirinya :

- a. Sebagian terdiri dari bentuk yang diulang-ulang.
- b. Menghubungkan dan mengorganisir ruang-ruang

c. Bentuk organisasinya menunjukkan arah.

Gambar 3.34 Organisasi ruang dengan pola Linier

c. Grid

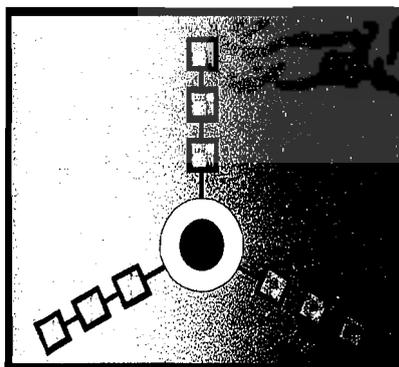


Ciri-cirinya :

- a. Bentuk ruangnya teratur dalam pola grid
- b. Bentuknya teratur.
- c. Bentuk ruang yang ada pada pola grid memiliki hubungan bersama, walaupun beda ukuran dan fungsi.

Gambar 3.35 Organisasi ruang dengan pola Grid

d. Radial



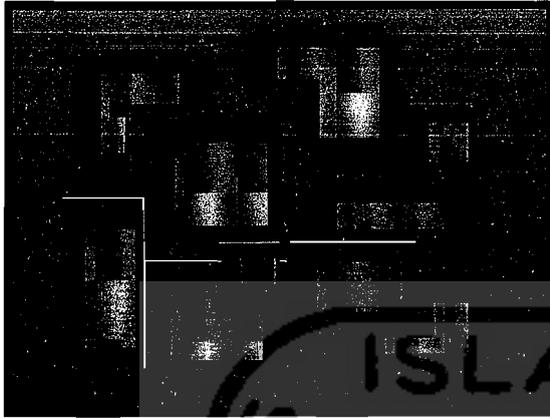
Ciri-cirinya :

- a. Bentuk organisasinya dapat memadukan bentuk organisasi terpusat maupun linier.
- b. Susunan organisasi ini menghasilkan suatu pola yang dinamis, bergerak dan berputar mengelilingi pusatnya.
- c. Bentuk umumnya memiliki organisasi linier

dimana pusat menjadi porosnya.

Gamb 3.36 Organisasi ruang dengan pola Radial

e . Cluster



Ciri-cirinya :

- a. Menerima bentuk yang berbeda ukuran, bentuk maupun fungsi.
- b. Memiliki orientasi bebas ke segala arah
- c. Ketidakteraturan bentuk

Gambar 3.37 Organisasi ruang dengan pola Cluster

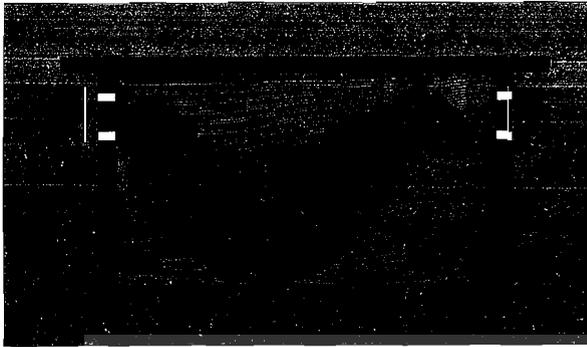
Organisasi ruang ini digunakan untuk mendasari ruang-ruang yang ada pada pasar seni dan kerajinan yaitu dengan menggunakan pola gabungan radial dan grid, dasar pertimbangannya karena pola organisasi ruang tersebut mempunyai beberapa kelebihan, seperti yang telah diterangkan diatas.

4. Sistem penghawaan

Kelembaban akan membawa kerugian terhadap obyek pameran yang terbuat dari kayu, perkaratan pada obyek yang terbuat dari logam, pengembangan dan perkeriputan pada lukisan yang terbuat dari bahan dasar kanvas, kertas serta dapat mengubah warna menjadi tidak teratur. Untuk menghindari hal tersebut diatas, maka ruang pameran dituntut untuk mempunyai kondisi udara yang kering dan dapat mempercepat proses penguapan. Kesemuanya itu dipengaruhi oleh suhu, air hujan, rembesan air dari bawah, difuse cahaya didalam ruang pameran Ada dua cara pengkondisian udara, yaitu cara alami dan cara buatan (mekanik), dimana dimana kelebihan dan kekurangan cara tersebut antara lain :



A). ALAMI (CROSS VENTILATION)



KELEBIHANNYA :

Tidak memerlukan biaya

KEKURANGANNYA ::

Dapat membawa mikroorganisme yang dapat merusak obyek pameran

Gambar 3.38 Sirkulasi udara alami

B.) BUATAN/MEKANIL (EXHAUS VENTILATUON)



KELEBIHANNYA :

Biaya murah

KEKURANGANNYA ::

Kurang maksimal dalam menyuplai udara luar

Gambar 3.39 Sirkulasi udara buatan

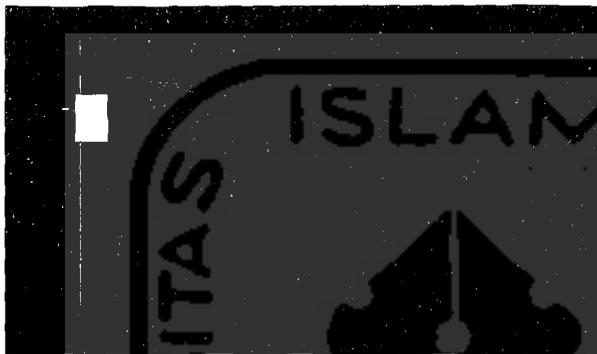
Untuk ruang yang besar dapat dibantu dengan alat menghembus (fan) atau dengan alat penghisap (exhauster), yang fungsinya untuk mempercepat aliran udara dalam sistem ventilasi silang. Adapun beberapa tuntutan dari ruang pameran, antara lain :

- Pengaliran hawa udara yang rendah menghembus ruang sebanyak mungkin, agar kelembaban udara tidak terlalu merusak. Kondisi ideal untuk obyek pameran yaitu kelembaban antara 45%-55% Dan dengan temperature udara 20 derajat celcius.
- Pengaliran udara yang sepoi-sepoi dengan kecepatan kurang lebih 0.9km – 9 km/jam, tidak mengganggu bahkan dapat menimbulkan kesan rileks

- Arah angin kencang dihindari sebab akan merusak suasana dan kenikmatan dalam komunikasi visual antara pengamat dengan obyek yang dipamerkan.

(Sumber : Herman, catatan singkat cara merawat koleksi)

C). AIR CONDITION (AC)



KELEBIHANNYA :
Suhu dapat diatur

KEKURANGANNYA ::
Biaya mahal

Gambar 3.40 Sirkulasi udara air condition (AC)

Dilakukan pada kondisi udara ruang yang tidak memungkinkan menggunakan sistem penghawaan alami, yang dimaksud dengan penghawaan buatan adalah pengkondisian udara dalam arti mengatur temperatur udara, kelembaban, dan kebersihan udara yang lebih dikenal dengan Air Condition System.

Ada 2 sistem yang dapat digunakan yaitu :

- Sistem sentralisasi yaitu pemusatan beberapa peralatan utama untuk beberapa ruang yang menuntut kondisi tetentu. Sistem ini lebih efisien bila ditinjau dari penyediaan alat dan tenaganya.
- Sistem desentralisasi yaitu mempergunakan unit-unit kecil bagi masing-masing ruangan, untuk bangunan kecil dan tersebar system ini lebih menguntungkan.

5. Bentuk sirkulasi

Adalah gerak pengamatan, yang merupakan jalur pergerakan pengunjung didalam melakukan pengamatan, yang terbagi atas sirkulasi primer dan sekunder.

a. Sirkulasi Primer

Pada sirkulasi dari ruang ke ruang, pengunjung diarahkan pada tiap ruang pameran secara berurutan tanpa ada alternatif lain. Dengan demikian pengunjung dipastikan dapat menikmati semua karya seni dan kerajinan yang dipamerkan atau setidaknya melewati ruang pameran dimana karya seni dan kerajinan itu dipamerkan.



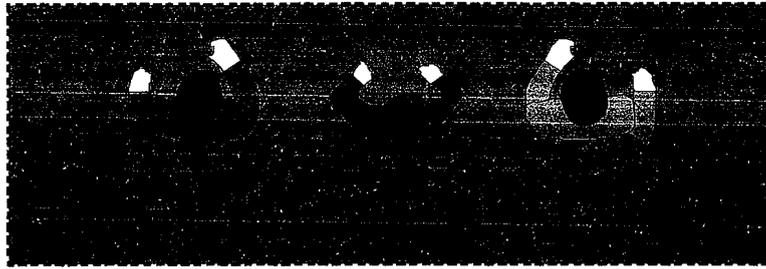
Gambar 3.41 Sirkulasi primer dari ruang ke ruang

Besaran ruang yang dibutuhkan

a. Lebar badan manusia = 0,60m

b. Ruang gerak dikedua sisi = 0,30m

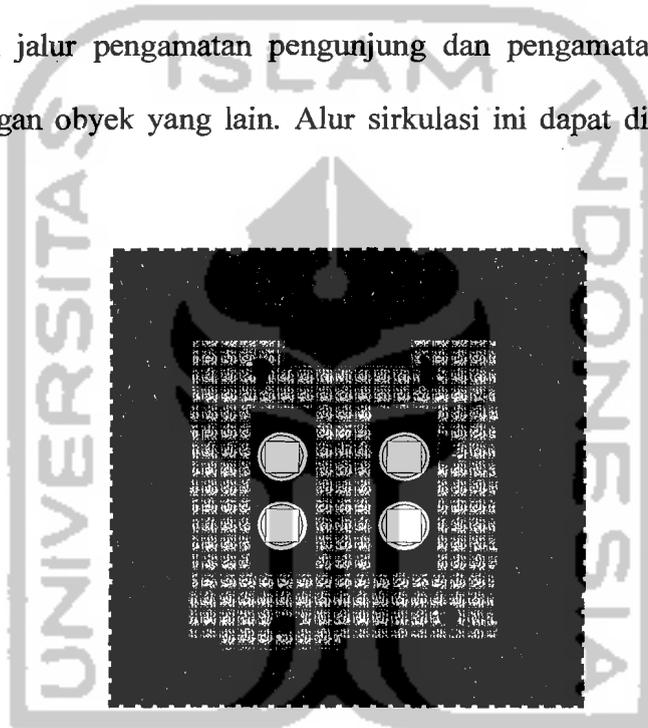
maka kebutuhan min gerak 3 orang adalah = $(0,30 \times 4) \text{ m} + (0,60 \times 3) \text{ m} = 3 \text{ m}$



Gambar 3.42 Standart kebutuhan ruang sirkulasi primer

b. Sirkulasi Sekunder

Adalah jalur pengamatan pengunjung dan pengamatan terhadap obyek yang satu dengan obyek yang lain. Alur sirkulasi ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

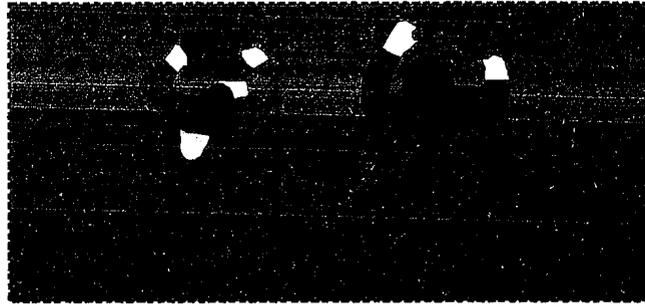


Gambar 3.43 Sirkulasi sekunder yang berada didalam ruang pameran
Besaran ruang yang dibutuhkan

Lebar minimal jalur gerak pengunjung diperhitungkan untuk 2 orang berdiri berjajar, apabila lebar badan manusia = 0,60 m dan ruang gerak kedua sisinya = 0,30 m, maka kebutuhan minimal sirkulasi sekunder ini adalah :

$$= (2 \times 0,60) + (3 \times 0,30) \text{ m} + 2,10 \text{ m.}$$





Gambar 3.44 Standart kebutuhan ruang sirkulasi sekunder

Dasar pertimbangan sirkulasi perletakkan antara lain :

- Kelancaran gerak antar ruang pameran
- Ketegasan bentuk sehingga sirkulasi menjadi jelas
- Fleksibel terhadap perubahan desain jalur
- Efektifitas penggunaan ruang pameran.

c. Sirkulasi interval

Tahap ini diperlukan setelah pengunjung mengamati >40 buah obyek pameran, maka mata akan mengalami kelelahan sehingga diperlukan area relaksasi yang berfungsi untuk :

- Tempat untuk melepas lelah
- Kesempatan untuk beraktifitas yang bersifat privacy
- Memberikan pandangan yang berbeda setelah melakukan pengamatan terhadap obyek pameran.

Dengan persyaratan kecepatan sirkulasi antara lain :

- Kecepatan gerak langsung tanpa dinikmati :
10 meter / 1 menit

- Kecepatan gerak dengan menikmati obyek :

10 meter / 2-5 menit

- Kecepatan gerak mengamati lebih teliti

10 meter / 5-10 menit

Sumber : TA Muhammad Anwar, 2000/2001, Perencanaan Kantor Gubernur Lampung

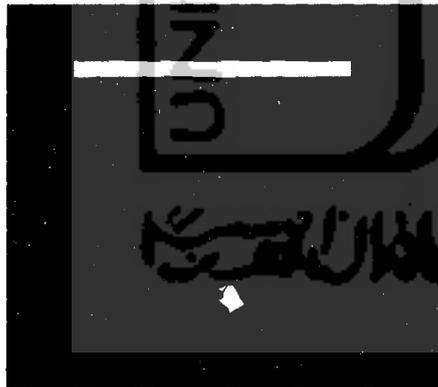
6. Standart kenyamanan jarak pandang



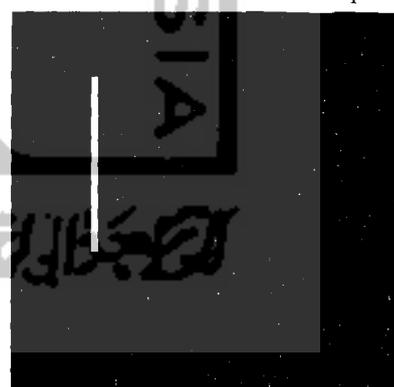
3.45 Sudut pandang pengamat (vertikal)

3.46 Sudut pandang pengamat (horizontal)

Sumber : Julius Panero & Martin Zelnik, 1979, Human Dimension in Interior Space.



3.47 Pengamatan horizontal



3.48 Pengamatan vertikal

Keterangan :

X : Jarak obyek terhadap mata

X1 : Jarak pengamatan detail

X2 : Area gerak horizontal

Y : Area pengamatan vertikal

REDESAIN PASAR SENI DAN KERAJINAN DI LAMPUNG

- Y1 : Area pengamatan vertikal diatas garis normal
- Y2 : Area pengamatan vertikal dibawah garis normal
- Eh : Batas ketinggian lantai terhadap mata pengamat.
- Z : Area pengamatan horizontal.

a. Syarat perhitungan

- a. tinggi badan manusia Indonesia (rata-rata) diasumsikan 160cm, sehingga dengan lebar dahi 10 cm, tinggi titik mata rata-rata manusia Indonesia 150 cm
- b. Tinggi lukisan dari lantai dengan standart internasional 95 cm, diadakan penyesuaian dengan tinggi badan rata-rata tersebut. Dengan demikian juga dapat direduksi sebesar 10 cm yaitu $95 \text{ cm} - 10 \text{ cm} = 85 \text{ cm}$
- c. Untuk karya seni 3 dimensional jarak jangkauan tangan manusia maksimal 1m (neufert) dan jarak pandangan teliti terhadap benda yaitu 0.90 m

b. Dasar penglihatan

1. Sudut pandangan pada potongan vertikal manusi tidak simetris (lebih besar kebawah) karena masa lebih banyak berorientasi ke bawah

- Batas standart pengamat obyek kebawah adalah 40, keatas 30
- Batas sejauh untuk pandangan kebawah 70, keatas 50

Untuk pemakaian standart di Indonesia perlu diadakan penyesuaian terhadap tinggi badan manusia, antara lain :

2. Dasar penglihatan manusia berdasarkan potongan horizontal adalah simetris

**REDESAIN PASAR SENI DAN KERAJINAN DI LAMPUNG**

- Batas standart pengamat untuk obyek kesamping adalah 15 maksimum 30 untuk kepala diam
- Batas terjauh untuk pandangan mata bergerak ketepi adalah 100 dan minimal 40 derajat.

