

## KATA PENGANTAR

***Assalamualaikum WR.WB.***

Alhamdulillahirobbil'alamin, berkat rahmat, hidayah, inayah, dan ridho dari Allah SWT yang maha menguasai dan mengatur segalanya. Laporan Tugas Akhir akhirnya dapat selesai sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan. Ya Allah, semoga dengan selesainya Tugas Akhir ini dapat memberikan ilmu dan pengalaman yang bermamfaat sebagai penerapan teori yang diperoleh selama kuliah. Semoga laporan ini dapat menjadi bekal yang bermamfaat bagi penulis, ummat, serta dapat berguna bagi siapapun yang membutuhkannya.

Penyusun telah berusaha mempersembahkan yang sebaik-baiknya, akan tetapi kami menyadari masih banyak kekurangan dan kekeliruan didalamnya, karena sebagai manusia biasa kami masih jauh dari kesempurnaan, ilmu sangat terbatas, dan selalu dekat dengan kesalahan. Untuk itu kami memohon petunjuk, saran, dan kritik guna penyempurna laporan ini.

Selesainya laporan ini tidak lepas dari bantuan, petunjuk dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis tidak lupa mempersembahkan ungkapan rasa terima kasih kepada:

1. **Allah AWT** yang selalu memberikan petunjuk, kekuatan dan masih banyak lagi nikmat yang telah diberikan dan masih dapat kami nikmati sampai sekarang
2. Ayahku ( **H.M.Rusdi.HB**) dan Ibu tercinta (**Hj.Suriani.S.Ag**) yang selalu memberikan dukungan dan kasih sayang yang sangat besarnya. Kalian adalah sepasang manusia yang paling tangguh, penuh kesabaran, kasih sayang dan semangat.
3. **Ibu Ir.H.Hastutu Saptorini.M.A** selaku Kepala Jurusan Arsitektur sekaligus dosen pembimbing yang telah amat sangat banyak memberikan arahan dan petunjuk serta dukungan selama tugas akhir.
4. Adik-adikku tercinta, **Tasam, Ahayar, Nabila, Luthfi, Rifki** yang selalu mejadi pemberi semangat dan mendoakanku

Gambar 5.2: penggunaan warna,pola dan tekstur dinding yang didasarkan pada karakter produk kerajinan .....	118
Gambar 5.3 : penggunaan warna,pola dan tekstur dinding yang didasarkan pada karakter produk kerajinan .....	118
Gambar 5.4 : konsep plafond .....	119
Gambar 5.5 : konsep perlakuan cahaya alami yang masuk kedalam ruang display ...	119
Gambar 5.6 : Konsep penggunaan pencahayaan buatan pada ruang display.....	120
Gambar 5.7 : Konsep penggunaan pencahayaan buatan pada ruang display .....	120
Gambar 5.8 :Konsep jarak pandang produk sedang dang kecil ( a), Konsep jarak pandang produk besar (b).....	122
Gambar 5.9: pengelompokan ruang pada ruang display .....	123
Gambar 5.10 : layout ruang display dan penempatan post view .....	123
Gambar 5.11 : pola sirkilasi ruang display kerajinan sapah daur ulang .....	124
Gambar 5.12 : penggunaan warna bada eksterior bangunan .....	125
Gambar 5.13 : ilustrasi viev dari arah jl. Menri supeno kearah site.....	125
Gambar 5.14 : pola irama yang digunakan pada fasad bangunan .....	125
Gambar 5.15: Penzoningan kelompok ruang pada site .....	126
Gambar 5.16: Tata massa bangun .....	126
Gambar 5.17: Orientasi bangunan .....	127
Gambar 5.18: aplikasi material plastic dan logam ekasbekas pada eksterior bangunan.....	128
Gambar 5.19 : tata ruang produksi yang terbuka secara visual dari arah luar .....	129
Gambar 5.20 : penampilan ruang produksi yang terbuka secara visual dari arah luar .	129
Gambar 5.21 : ineraksi verbal antara pengrajin dan pengunjung.....	130
Gambar 5.22 : suasana ruang kerja processing stage .....	130

### 1.1.2 Pengertian Sub Judul

- Ruang Display : Display adalah suatu ruang yang terdapat susunan-susunan produk yang memberikan kemungkinan untuk dilihat
- Interaksi : interaksi merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut antara orang-orang perorangan, antara kelompok-kelompok manusia. Apabila dua orang bertemu, di sinilah interaksi soaial akan terjadi.(Widuri,2009)
- Aspek Visual : Sesuatu yang berkaitan dengan indra pengelihatian atau dapat dilihat
- Proses Produksi : Proses produksi berarti tahapan kegiatan untuk menghasilkan barang/jasa. Menurut Ilmu Ekonomi, pengertian Produksi adalah suatu kegiatan yang ditempuh untuk menghasilkan barang maupun jasa atau kegiatan menambah nilai kegunaan/manfaat suatu barang. (Bamboomedia on net vol.2 2007)
- Pemasaran: Pemasaran Menurut WY. Stanton adalah sesuatu yang meliputi seluruh sistem yang berhubungan dengan tujuan untuk merencanakan dan menentukan harga sampai dengan mempromosikan dan mendistribusikan barang dan jasa yang bisa memuaskan kebutuhan pembeli aktual maupun potensial

*Ruang display yang mendukung aspek visual, dan interaksi pada proses produksi berarti bagaimana menciptakan interaksi yang baik antara pengunjung dan pengrajin pada proses produksi, dan menciptakan interaksi visual yang baik antara pengunjung dan barang display pada proses pemasaran*

#### **1.2.4.1 Desain Interior Ruang Display yang Tepat Merupakan Daya Tarik Tersendiri bagi Pengunjung**

Tujuan berbelanja tidaklah murni untuk memenuhi dan membeli kebutuhan semata. Adanya kebutuhan psikologi yang sifatnya irasional (selain kebutuhan fungsional). Berbelanja adalah aktivitas yang memiliki beberapa fungsi, misalnya untuk melepaskan diri dari rutinitas, mempelajari trend baru, kegiatan fisik, *sensory stimulation* (kegiatan cuci mata), sosialisasi dan bermasyarakat, serta simbol status dan otoritas.

Dalam kegiatan belanja yang didasari kegiatan cuci mata, desain interior pemasaran dapat membantu membentuk arah maupun durasi perhatian konsumen, sehingga dapat meningkatkan kemungkinan pembelian, sehingga di sini desain interior ruang display untuk fungsi pemasaran berfungsi sebagai salah satu stimuli. Suasana dan desain interior yang tepat dapat mendorong konsumen untuk mengunjungi suatu tempat belanja. (Kusumowidagdo, 2005 ). Adapun komponen-komponen ruang yang dapat membentuk suasana dan kenyamanan suatu ruang display adalah warna, tekstur, teknik penyajian barang, dimensi ruang, pencahayaan, dll

#### **1.2.4.2 Desain Interior Ruang Display Dapat Mengundang Reaksi Emosi Pengunjung**

Seperti halnya toko, desain dan suasana ruang display seperti telah dibuktikan dalam penelitian (Donovan dan Rossiter, 1982 dalam kusumowidagdo 2005) mempengaruhi keadaan emosi pengunjung. Keadaan emosional akan membuat dua perasaan yang dominan yaitu perasaan senang dan membangkitkan keinginan, baik yang muncul dari psikologikal set ataupun keinginan yang bersifat mendadak (*impulse*). Kondisi ruang dapat mempengaruhi keadaan emosi konsumen yang menyebabkan meningkatnya atau menurunnya pembelian. Lebih lanjut, dalam berbagai penelitian serupa, juga terbukti positif dapat meningkatkan keadaan emosional yang selanjutnya berpengaruh terhadap perilaku belanja pengunjung

### C. Pemasar

pemasar merupakan sekelompok orang yang memasarkan dan mempromosikan produk kerajinannya. kelompok pemasar dikategorikan kedalam 2 kategori yaitu kelompok pemasar setempat dan kelompok pemasar yang melakukan sub.

- Kelompok pemasar setempat  
Yaitu pengrajin setempat yang memproduksi barang dan memasarkannya di pusat kerajinan sampah daur ulang ini
- Kelompok sub  
Yaitu kelompok pemasar yang memproduksi barang diluar dan hanya menitipkan barang untuk di promosikan dan dipasarkan di kawasan pusat industri kerajinan sampah daur ulang ini

### D. Pengelola

Adalah sekelompok orang yang mengelola, memfasilitasi dan melayani semua kegiatan di pusat industri kerajinan sampah daur ulang ini, pembagiannya adalah sebagai berikut:

- pengelola bagian produksi  
pengelola yang mengurus segala aktifitas produksi mulai dari bahan didatangkan, pendistribusian sampai pada hubungannya dengan pengunjung
- pengelola bagian pemasaran  
pengelola yang mengurus segala jenis proses pemasaran barang hasil kerajinan
- pengelola bagian pengunjung dan manajemen  
merupakan pengelola yang mengurus pengunjung dan mengelola keberlangsungan pusat industri kerajinan sampah daur ulang

Unsur-unsur yang terlibat dalam industri pariwisata meliputi hal-hal sebagai berikut :

- Akomodasi, tempat bagi seseorang untuk tinggal sementara.
- Jasa boga atau restoran, industri jasa di bidang penyelenggaraan makan dan minum yang dikelola secara komersial.
- Transportasi atau jasa angkutan, industri usaha jasa yang bergerak dalam bidang angkutan laut dan udara.
- Atraksi wisata, kegiatan wisata yang dapat menarik perhatian wisatawan atau pengunjung.
- Cenderamata (souvenir), benda yang dijadikan kenang-kenangan dibawa oleh wisatawan pada saat kembali ke tempat asal.
- Biro perjalanan, badan usaha pelayanan semua proses perjalanan seseorang dari berangkat hingga kembali.

#### KESIMPULAN:

Dari beberapa data karakter obyek wisata di Yogyakarta diatas, pusat keajinan sampah daur ulang memiliki criteria sebagai berikut:

1. Termasuk kedalam wisata belanja yang menyajikan atraksi dan produk kerajinan
2. Mayoritas pengguna/pengunjung yang datang masuk kedalam kategori transisi antara remaja dan dewasa yang memiliki kebiasaan berupa:
  - Tidak serius
  - Berpetualang ( mencari pengalaman)
  - Mengendurkan urat saraf
  - Biasanya datang bersama teman atau keluarga

#### 2.1.3 Manageman

Pengelola Pariwisata dapat didefenisikan sebagai wadah bagi pengembangan kebudayaan, penyampaian informasi kebudayaan, serta tempat pelestarian nilai-nilai dan benda-benda kebudayaan serta pariwisata. Pengelola Pariwisata Yogyakarta merupakan fasilitas umum yang berfungsi sebagai :

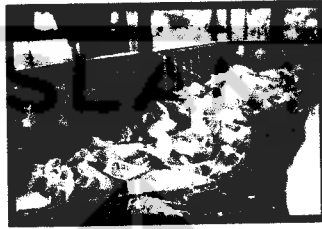
- Pengelola dan promosi pariwisata Yogyakarta yang dilengkapi fasilitas multimedia tentang tempat wisata di Yogyakarta
- Pusat studi seni budaya dan pariwisata yang mengemban misi pelestarian dan pengembangan seni budaya Yogyakarta dengan didukung fasilitas yang dibutuhkan seperti perpustakaan dan pertunjukan budaya.
- Fasilitator bagi masyarakat umum yang menjadi tempat interaksi sosial antara masyarakat setempat dengan pendatang/wisatawan sehingga dapat mengembangkan semangat kesatuan sebagai rakyat Indonesia
- Tempat bertanya bagi masyarakat Yogyakarta dan wisatawan yang berkunjung ke Yogyakarta

Menurut Drs.Wing Haryono.M.Ed.dalam bukunya Rekreasi dan Entertainment bahwa ada beberapa faktor yang harus dipenuhi demi kelangsungan suatu obyek wisata,yaitu:

1. Faktor sesuatu yang bisa dilihat ( to see) hal ini dapat berupa obyek dan atraksi wisata yang memiliki tingkat keunikan tertentu dan khusus serta obyek atau atraksi yang bersifat entertainment.
2. Faktor adanya sesuatu yang dapat dilakukan ( to do ) hal ini dapat berupa fasilitas rekreasi yang melibatkan para wisatawan
3. Faktor adanya sesuatu yang dapat di beli atau di peroleh ( to buy to shop/to get),hal ini dapat berupa cindera mata,keperluan umum,penukaran uang,pos dan telfon
4. Faktor adanya sesuatu wadah untuk menginap dan atau beristirahat ( to stay/to refresh) hal ini dapat berupa fasilitas akomodasi dan peristirahatan ( tempat nongkrong)
5. Faktor adanya sesuatu untuk dimakan,diminum,dan penyegaran kembali ( to eat)hal ini dapat berupa restaurant dan bar.
6. *To learn* merupakan faktor tambahan dari suatu kawasan rekreasi industri alternatif,sehingga pengunjung tidak hanya datang dan

### 3. Tahap Pengeringan Awal

Proses pengeringan awal merupakan proses pengeringan pada bahan baku terutama pada sampah kertas daur ulang dan sampah dari alam agar terbebas dari pembusukan dan bau. Tahap ini biasanya dilakukan setelah bahan baku dicuci dan dikelompokkan berdasarkan ukuran. Adapun kelompok sampah yang memerlukan proses pengeringan yang lama dan tempat yang banyak biasanya sampah-sampah dari sisa tumbuhan atau makhluk hidup.



*Gambar 2.3 : Proses Pengeringan sampah*

*Sumber : mht!http://ester-journey.blogspot.com/2009\_03\_01\_archive.html*

### 4. Tahap Pengerjaan

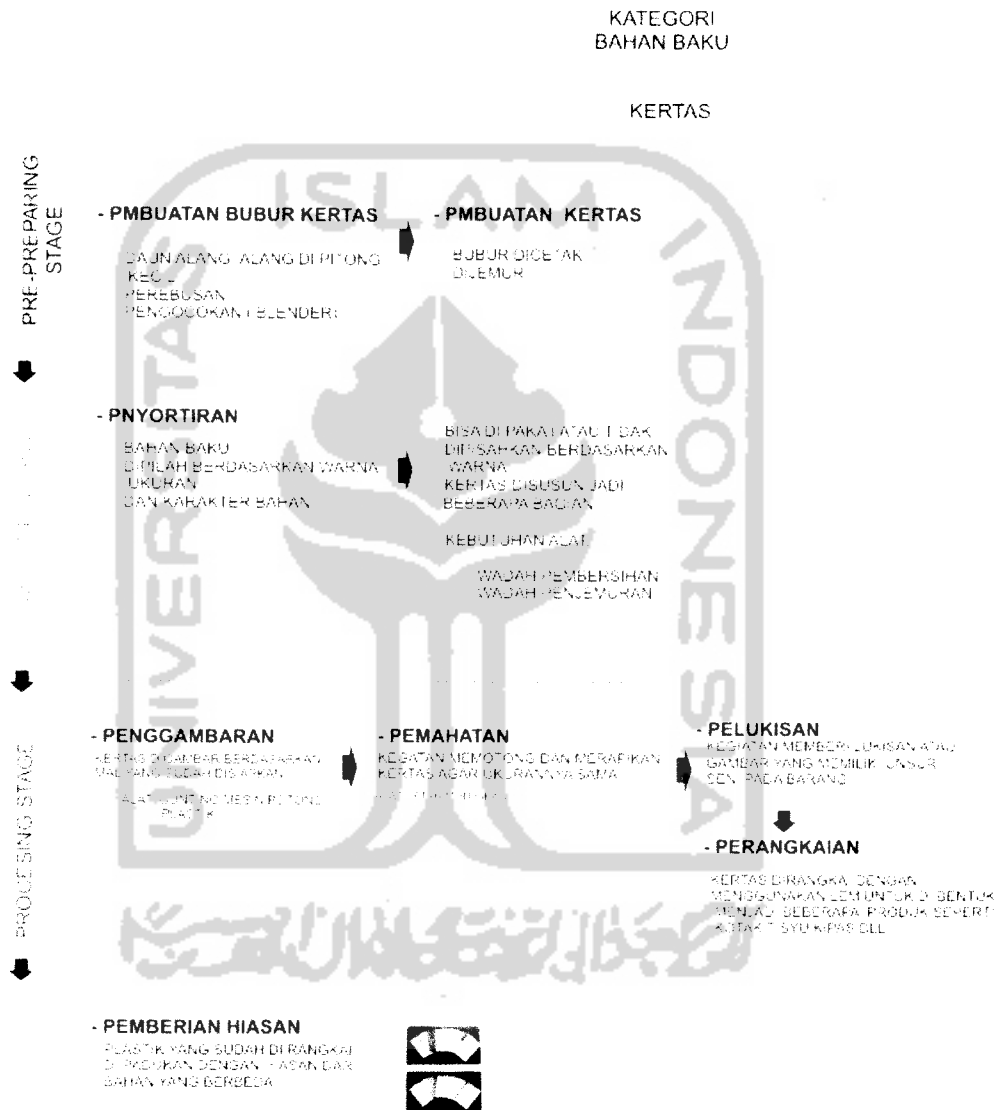
Tahap Pengerjaan merupakan tahap terpenting dimana bahan di rakit mulai dari penghalusan, pembentukan, dan perangkaian. Bagian ini merupakan inti dari proses pembuatan kerajinan, dan pada proses inilah biasanya para wisatawan tertarik untuk berkecimpung didalamnya. Adapun peralatan yang biasa digunakan yaitu mesin jahit, pahat, las, kompresor, palu, lem, dll



*Gambar 2.4 : Proses perangkaian sampah menjadi produk kerajinan*

*Sumber : mht!http://ester-journey.blogspot.com/2009\_03\_01\_archive.html*





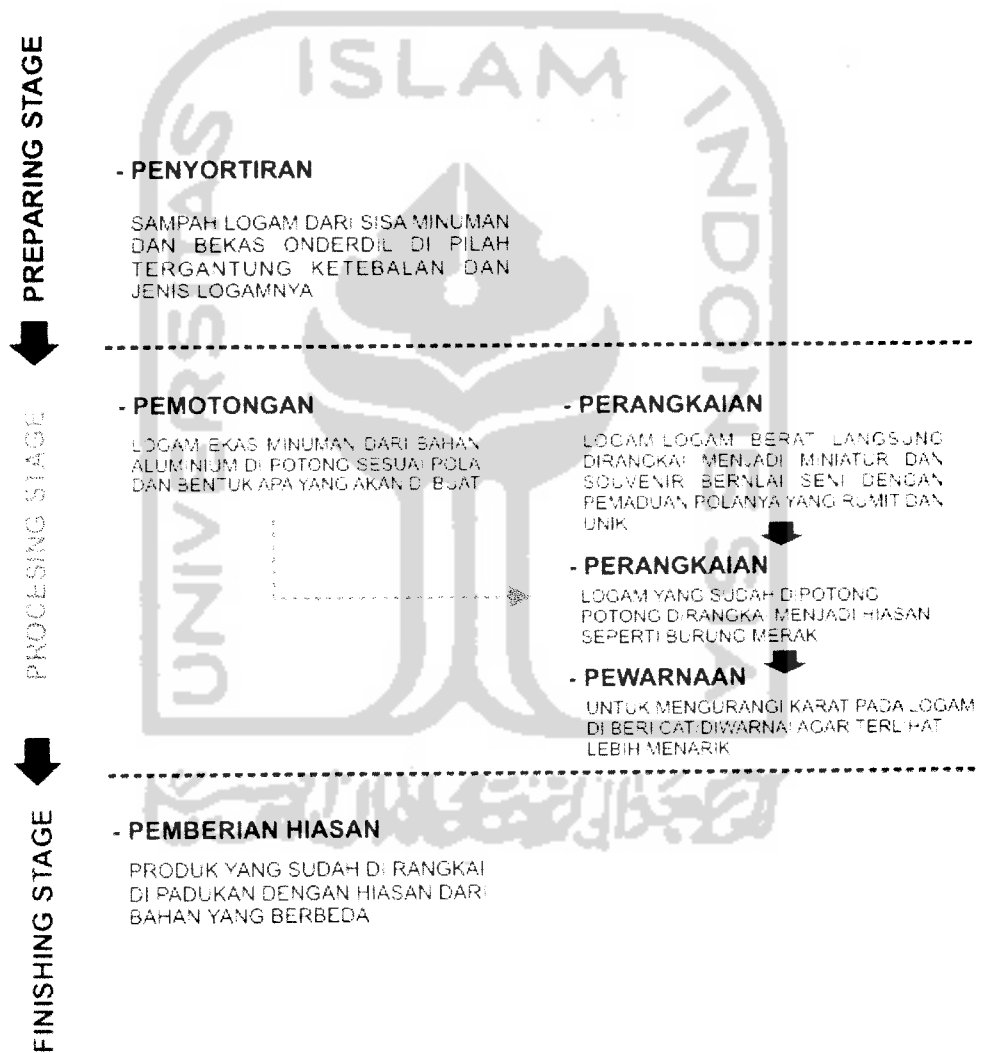
Gambar 2.9: diagram alur proses pembuatan kerajinan dari sampah kertas

**f. Proses Kelompok Sampah jenis logam**

Sampah logam dikelompokkan menjadi satu karena memiliki karakter bahan dan perlakuan yang sama pada terhadap proses pembuatan menjadi barang kerajinan

KATEGORI  
BAHAN BAKU

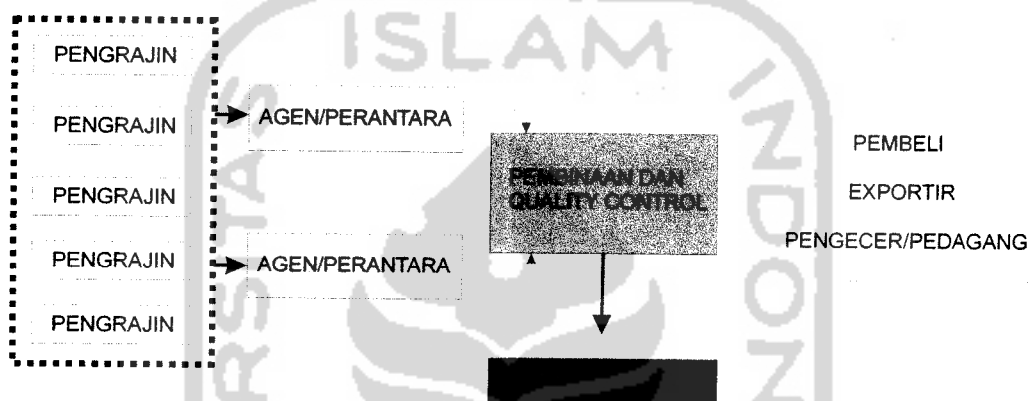
SAMPAH LOGAM



Gambar 2.13 :diagam alur proses pembuatan kerajinan dari sampah logam

pemberian informasi tentang selera konsumen yang selalu menginginkan perubahan.

Dari sistem pemasaran tersebut, terdapat banyak kendala-kendala yang dihadapi untuk promosi, pemasaran dan pengembangan kerajinan dari sampah daur ulang, maka perlu adanya pembinaan, pemberian informasi dan pemegang stoc yang menyeleksi kualitas ( quality cntrol), sehingga reect product dapat diketahui sebelum di eksport.



Gambar 2.28 : diagram proses pemasaran dengan quality control  
 Sumber: tugas akhir Arsitektur pusat kerajinan bambu Amir Ali Nahdi 2006)

Bagian quality kontrol menerima keinginan pembeli, dan eksportir yang kemudian diberitahukan dan memberi informasi keinginan kepada agen pengrajin Agar kualitas produk dapat mengalami pengembangan dan dapat mengikuti selera pasar. Untuk mengurangi reject produc, perlu dilakukan pembinaan dan pengawasan teknik proses produksi, sedangkan untuk mengembangkan kreatifitas dan keterampilan pengrajin, perlunya alat dan tempat produksi yang memadai.

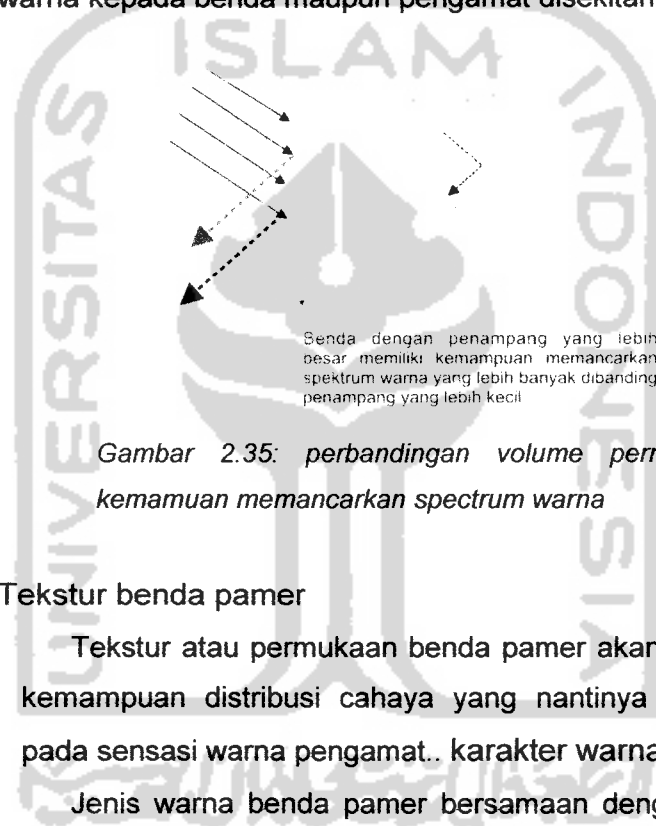
### 2.4.3 Faktor Pendukung Aspek Pemasaran

Untuk mendukung aspek pemasaran, penyajian visual yang menarik menjadi sesuatu yang penting untuk menarik pengunjung dan pembeli, adapun hal

akan memberikan rangsangan yang lebih kuat dibanding warna yang memiliki karakter gelap dan netral

- Dimensi permukaan benda pamer

Kemampuan benda dalam memantulkan cahaya dan gelombang warna juga dipengaruhi oleh dimensi atau volume benda pamer, dimensi benda yang besar dengan penampang permukaan yang lebar akan memiliki kemampuan pemantulan dan memantulkan warna kepada benda maupun pengamat disekitarnya



Gambar 2.35: perbandingan volume permukaan benda dan kemampuan memancarkan spectrum warna

- Tekstur benda pamer

Tekstur atau permukaan benda pamer akan berpengaruh pada kemampuan distribusi cahaya yang nantinya akan berpengaruh pada sensasi warna pengamat.. karakter warna benda pamer

Jenis warna benda pamer bersamaan dengan iluminasi dapat berubah tergantung tingkat kekuatan iluminasi yang datang, benda dengan karakter warna yang gelap akan semakin gelap hingga mendekati perubahan warna bila mendapat iluminasi yang gelap, begitu juga sebaliknya

- Karakter warna latar belakang benda pamer dari pengamat

	dan kuning	menggembirakan dan panas	jarak yang lebih pendek
Warna dingin	Golongan hijau dan biru	Menenangkan, damai	memberikan ilusi jarak, akan terasa tenggelam atau mundur
	Ungu	Menyedihkan	
Warna netral	Putih	Bersih, terbuka dan terang	
	Hitam	Berat, formal dan tidak menyenangkan	

Sumber: (Pile, 1995 dan Birren, 1961 dalam Osviankina, Maria Rickers Oleh sriti Mayangsari Peran Warna Pada Interior Rumah Sakit Dimensi Interior Vol.3 2003)

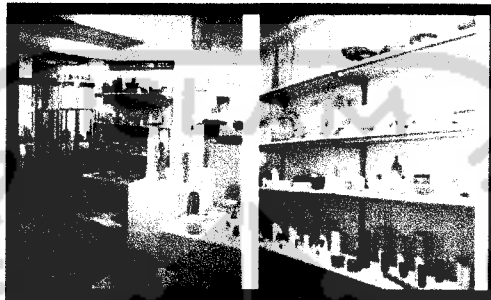
b. Berdasarkan Pemaknaan dan Penciptaan Terhadap Warna

Warna memiliki makna dan pencitraan yang berbeda-beda tergantung karakter warna, kebiasaan penggunaan warna pada momen tertentu dan budaya setempat, beberapa warna seperti putih yang selalu disimbolkan dengan kesucian, namun di beberapa tempat merupakan makna dari kematian. Contoh lain seperti warna hijau yang selalu menjadi simbolisasi alam dan warna ungu yang memberikan makna kebangsawanan. Untuk lebih lengkapnya dapat dilihat dari tabel

Tabel 2.9 : Respon psikologis dan pencitraan terhadap warna

WARNA	RESPON PSIKOLOGI	CATATAN
<b>MERAH</b>	Powar, energi, kehangatan, cinta, nafsu, agresi, bahaya	Warna merah kadang berubah arti jika dikombinasikan dengan warna lain, merah dikombinasikan dengan hijau akan menjadi symbol natal Merah jika dikombinasikan dengan putih akan mempunyai arti bahagia pada budaya oriental
<b>BIRU</b>	Kepercayaan, konserpatif, keamanan, teknologi, kebersihan dan keterturan	Banyak digunakan sebagai logo bank di Amerika serikat untuk memberikan kepercayaan

- Warna yang digunakan untuk penataan ruang display berupa warna putih., mungkin ini ditujukan untuk memberikan kesan bersih dan elegan pada ruangan ini, namun yang terjadi adalah barang-barang yang dipajang kurang dapat menonjol karena rata-rata barang kerajinan yang di pajang disini juga memiliki warna terang yang merupakan turunan dari warna putih.



Gambar 2.44: suasana warna yang digunakan dalam interior ruang display craft center

Sumber: [www.craftcentreleeds.co.uk/gallery11](http://www.craftcentreleeds.co.uk/gallery11)

- Benda-benda kerajinan yang berukuran kecil di pajang dengan cara menggantung atau di masukkan kedalam kotak kaca, ini dimaksudkan agar benda-beda dapat diperhatikan meskipun ukurannya kecil



Gambar 2.45: teknik pemajangan benda-benda kecil

Sumber: [www.craftcentreleeds.co.uk/gallery11](http://www.craftcentreleeds.co.uk/gallery11).

### 2.4.3.3 Sirkulasi Interior Ruang Display

Dalam rancangan ruang display, terdapat dua jenis sirkulasi yang biasanya digunakan dalam mengatur lay out ruang display, yaitu sirkulasi



*Gambar 2.52: entrance sbuah toko kerajinan di yogyakarta*

*Sumber: Dokumntasi pribadi*

### **3. Efek Lighting**

Efek lighting akan sangat berpengaruh pada aktraktifitas bangunan terutama pada malam hari. Pemberian efek-efek yang dramatis pada fasad bangunan dapat menambah daya tarik visual pada bangunan.

### **4. Material Konstruksi**

Penggunaan material konstruksi pada fasad bangunan merupakan salah satu aspek pembentuk eksterior bangunan yang memiliki nilai daya tarik visual. Penggunaan material yang berbeda dar bangunan pada umumnya namun tetap sejalan dengan konteks lingkungan setempat akan memudahkan pengunjung dalam mengidentifikasi bangunan. Adapun hal yang perlu diperhatikan dalam aplikasi material konstruksi yaitu :

- 1 Penataan komponen material yang berbeda dari bangunan pada umumnya
- 2 Penggunaan jenis bahan konstruksi yang digunakan,
- 3 Pola konstruksi yang diterapkan

Adapun beberapa jebis material alternative yang dapat digunakan sebagai matrial konstruksi berdasarkan sumbernya adalah:

lantai. Kemampuan botol diterapkan pada beberapa aplikasi dikarenakan botol memiliki rongga sebagai struktur sendiri yang dapat menahan beban



Gambar 2.61:botol bekas dan aplikasi pada bidang dinding

Sumber:[http://www.basscoast.vic.gov.au/files-685\\_recycling\\_plastic.jpg.mht](http://www.basscoast.vic.gov.au/files-685_recycling_plastic.jpg.mht)!<http://www.basscoast.vic.gov.au/content/content.asp?cnid=1030>

#### o Plastik

Ukuran rata-rata :  
- 0,00025m<sup>3</sup>- 0,009m<sup>3</sup> (jenis botol)  
- 0,15-0,6m<sup>2</sup> ( plastic pembungkus)

Karakter visual:  
- Memiliki bobot visual yang lebih ringan dibanding kaca

Aplikasi/ penggunaan :  
Dinding luar dan aksesoris enterance.  
-Plastic tidak tahan terhadap api sehingga tidak cocok digunakan pada bagian produksi dan ruangn yang melibatkan panas pada aktifitasnya  
- Plastik mengalami perubahan warna bila ditimpa perubahan cuaca secara terus menerus sehingga penggunaan plastic sebagai dinding eksterior tidak baik apabila terjadi kontak langsung pada panas dan hujan



7	Posisi ruang display yang didepan dapat saya akses dengan mudah dari tempat parkir				
8	Saya dapat merasakan sirkulasi yang menerus dan jelas				
9	Saya merasa terundang oleh enterance bangunan				
10	Adanya taman yang luas mempertegas keberadaan bangunan				
11	Saya tidak merasa terganggu oleh asirkulasi pengelola				

### Ruang display produk kerajinan

NO	PARAMETER YANG DIUJIKAN	TINGKAT KEBERHASILAN RANCANGAN			
		SANGAT SETUJU	SETUJU	TIDAK SETUJU	SANGAT TIDAK SETUJU
1.	Saya dapat melihat detil produk dari <i>posisi pandang</i> karena tinggi dudukan sebagaimana desain				
2.	Saya dapat melihat tekstur produk dengan jelas karena kualitas pencahayaan sebagaimana desain				
3.	Saya melihat jelas perbedaan warna antara produk dan komponen interior				
4	Pandangan saya dapat terfokus pada produk tanpa terganggu oleh obyek lain				
4	Saya dapat menjangkau seluruh produk yang dipamer				
5	Saya tidak melihat kesan sampah pada ruang dan produk yang didisplay				
7	Saya merasa tertarik untuk membeli produk yang didisplay				

### Ruang produksi kerajinan sampah daur ulang

NO	PARAMETER YANG DIUJIKAN	TINGKAT KEBERHASILAN RANCANGAN			
		SANGAT SETUJU	SETUJU	TIDAK SETUJU	SANGAT TIDAK SETUJU
1.	Saya nyaman berinteraksi dengan pengrajin di ruang produksi				
2.	Saya dapat melihat semua proses produksi kerajinan sampah daur ulang				
3.	Saya merasa terundang untuk ikut dalam proses produksi				
4	Saya merasa akrab dengan pengrajin karena penataan posisi kerja yang lesehan				

#### 4.4 ANALISIS KEBUTUHAN RUANG DAN BESARAN RUANG

Analisis kebutuhan besaran ruang merupakan proses analisis yang dilakukan untuk menentukan besaran ruang yang diharapkan. Dalam analisis kebutuhan ruang ini akan dianalisis 2 kelompok ruang yang menjadi penekanan utama yaitu ruang produksi dan ruang display

##### 4.4.1. Analisis kebutuhan ruang Display

No	Kebutuhan ruang	Jumlah unit	Asumsi besaran stand	Asumsi jumlah stand produk display	Asumsi jumlah pengunjung	Asumsi kebutuhan ruang amat per orang	Sirkulasi	Luas total Bidang display
1	Ruang display							
	• Master piece	1	2.4 m <sup>2</sup> (k) 4m <sup>2</sup> (s) 1m <sup>2</sup> (b)	4 unit 2 unit 8 unit	15 orang	1m <sup>2</sup>	10,10m <sup>2</sup>	50,26m <sup>2</sup>
	• Display Temporer	1	2.4m <sup>2</sup> (k) 4m <sup>2</sup> (s) 1m <sup>2</sup> (b)	4 unit 4 unit 8 unit	30 orang	1m <sup>2</sup>	12,9m <sup>2</sup>	64,5m <sup>2</sup>
	• Display produk mainan	1	1.2m <sup>2</sup> 3m <sup>2</sup> 2m <sup>2</sup>	2 unit 4 unit 2 unit	20 orang	1,6m <sup>2</sup>	12,6m <sup>2</sup>	63m <sup>2</sup>
	• Display produk furniture	1	4m <sup>2</sup> 9m <sup>2</sup> 16m <sup>2</sup>	2 unit 2 unit 1 unit	15 orang	1m <sup>2</sup>	14,75m <sup>2</sup>	73,75m <sup>2</sup>
	• Display produk sandang	1	3m <sup>3</sup> 3m <sup>3</sup> 1m <sup>2</sup>	1 unit 2 unit 10 unit	15 orang	1m <sup>2</sup>	8,5m <sup>2</sup>	42,5m <sup>2</sup>
	• Display produk tas dan souvenir	1	2.4m <sup>2</sup> 1,5m <sup>2</sup> 1m <sup>2</sup>	2 unit 4 unit 6 unit	15 orang	1m <sup>2</sup>	7,95m <sup>2</sup>	39,75m <sup>2</sup>
		1	4m <sup>2</sup> 4m <sup>2</sup> 9m <sup>2</sup>	1 unit 3 unit 2 unit	15 orang	1m <sup>2</sup>	13,5m <sup>2</sup>	67,5m <sup>2</sup>

Ruang display yang mendukung aspek visual dan interaksi pada proses produksi

	• Display perlengkapan rumah tangga				20 orang			
<b>Total</b>								<b>401,26m<sup>2</sup></b>

Ket. besaran asumsi stand ditentukan berdasarkan ukuran produk rata-rata

K: 0.1m<sup>2</sup> (produk kecil)

S: 0.45m<sup>2</sup> (produk sedang)

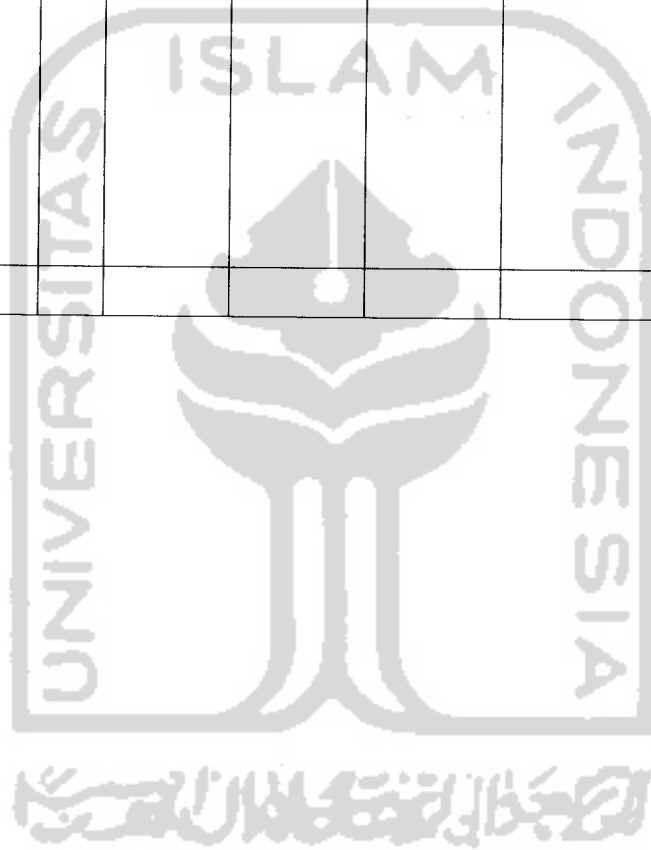
B: 2m<sup>2</sup> (produk besar)

#### 4.4.2. Analisis Kebutuhan Ruang Produksi

No	Kebutuhan ruang	unit	Asumsi jumlah pengrajin Yang terlibat Tiap unit	Kebutuhan ruang tiap pengrajin	Asumsi pengunjung yang terlibat	Kebutuhan ruang tiap pengunjung	Kebutuhan ruang alat yang digunakan	Asumsi kebutuhan Ruang bahan olahan	Total
1	R.produksi								
	• R.jemur	5	2	4,5m <sup>2</sup>	2 orang	1,5m <sup>2</sup>	1,5m <sup>2</sup>	16m <sup>2</sup>	147,5m <sup>2</sup>
	• Loading	5	1	4,5m <sup>2</sup>	1 orang	1,5m <sup>2</sup>		2m <sup>2</sup>	40m <sup>2</sup>
	• Storage	10	1	2,5m <sup>2</sup>	2 orang	1,5m <sup>2</sup>		12m <sup>2</sup>	175m <sup>2</sup>
	• R.sortir	10	1	1,5m <sup>2</sup>	2 orang	1,5m <sup>2</sup>	1m <sup>2</sup>	4m <sup>2</sup>	95m <sup>2</sup>
	• R.pembersihan awal	1	1	2m <sup>2</sup>	2 orang	2m <sup>2</sup>	1m <sup>2</sup>	4m <sup>2</sup>	11m <sup>2</sup>
	• R.pembersihan akhir	5	1	2m <sup>2</sup>	2 orang	2m <sup>2</sup>	1m <sup>2</sup>	4m <sup>2</sup>	55m <sup>2</sup>
	• R.pemisahan serat	1	1	2m <sup>2</sup>	2 orang	2m <sup>2</sup>	1m <sup>2</sup>	4m <sup>2</sup>	11m <sup>2</sup>
	• R.perangkaian	5	1	1,5m <sup>2</sup>	2 orang	2m <sup>2</sup>	1,5m <sup>2</sup>	4m <sup>2</sup>	55m <sup>2</sup>
	• R.finishing ( pewarnaan dan penambahan hiasan)	5	1	2,5m <sup>2</sup>	4 orang	2,5m <sup>2</sup>	2m <sup>2</sup>	8m <sup>2</sup>	112,5 <sup>2</sup>

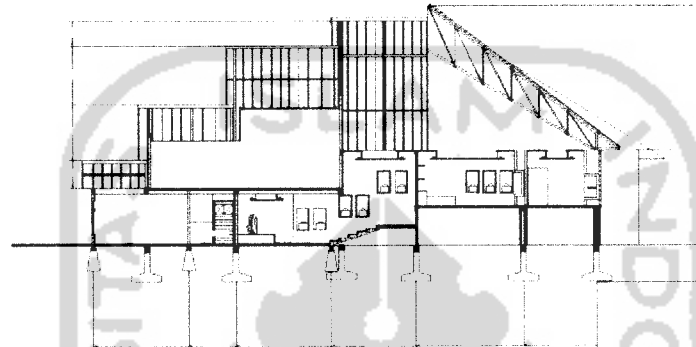
Ruang display yang mendukung aspek visual dan interaksi pada proses produksi

• R.penimpanan alat	5	1	1,5m <sup>2</sup>	1 orang	1,5m <sup>2</sup>	3m <sup>2</sup>		30m <sup>2</sup>
• R.kontrol	5	1	2,5m <sup>2</sup>	2 orang	2,5m <sup>2</sup>	1,5m <sup>2</sup>	4m <sup>2</sup>	65m <sup>2</sup>
• R.penjahitan	1	2	2m <sup>2</sup>	2 orang	2m <sup>2</sup>	2m <sup>2</sup>	6m <sup>2</sup>	16m <sup>2</sup>
• R.tenun	1	1	2m <sup>2</sup>	4 orang	2m <sup>2</sup>	4m <sup>2</sup>	4m <sup>2</sup>	18m <sup>2</sup>
• R.secondary display	5	1	2m <sup>2</sup>	5 orang	2m <sup>2</sup>		6m <sup>3</sup>	90m <sup>2</sup>
• Social area dan area pengamatan	5			20 orang	1,5m <sup>2</sup>			150m <sup>2</sup>
<b>TOTAL</b>								<b>1338.75m<sup>2</sup> (+sirkulasi 25%)</b>

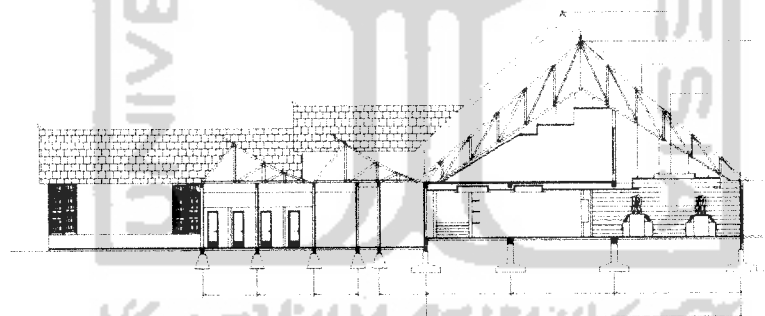


## Potongan

Gambar potongan disini untuk menunjukkan spesifikasi bangunan, ketinggian bangunan, perbedaan ketinggian lantai pada bangunan dan suasana interior bangunan. Salah satu kebijakan rancangan yang ditampilkan dalam gambar ini adalah adanya perbedaan ketinggian lantai untuk membedakan dan menjadi pemisah antar klaster ruang display



Potongan melintang

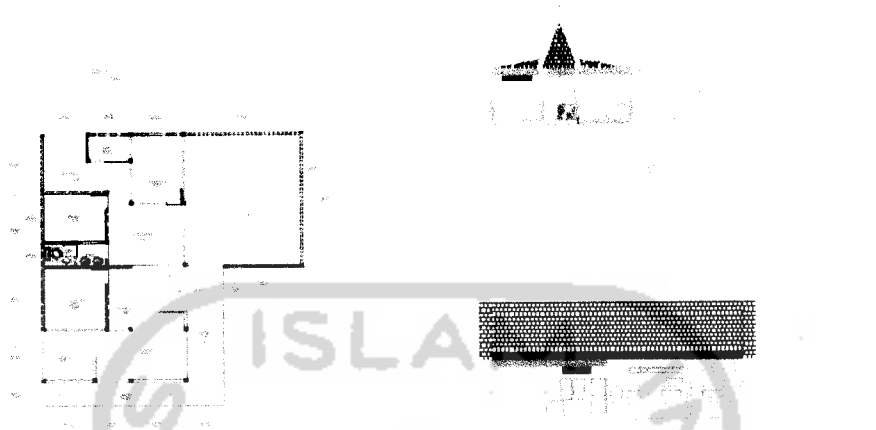


Potongan membujur

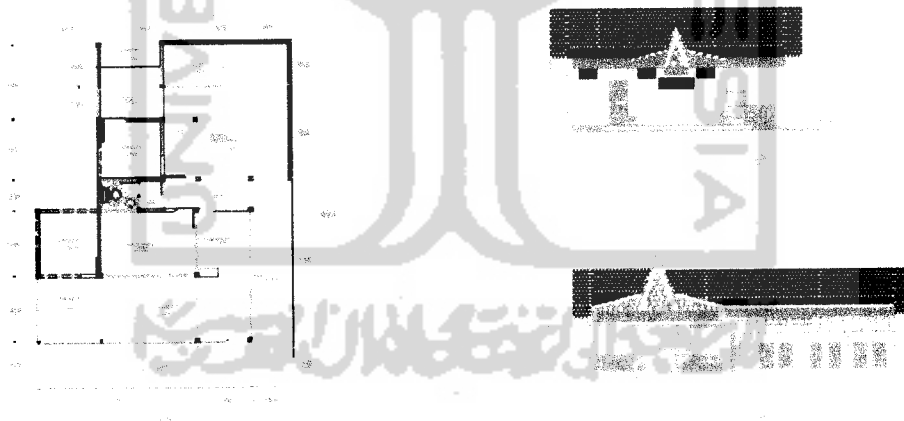
Bahan struktur atap yang digunakan yaitu mamadukan antara bahan baja dan kayu, sedangkan penutup atapnya menggunakan sirap ( baru dan sirap sisa kontruksi)

*Ruang display yang mendukung aspek visual dan interaksi pada proses produksi*

## Unit Alam



## Unit Produksi Kertas



11	Saya tidak merasa terganggu oleh asirkulasi pengelola		20%		80%
----	---	--	-----	--	-----

#### Ruang display produk kerajinan

NO	PARAMETER YANG DIUJIKAN	TINGKAT KEBERHASILAN RANCANGAN			
		SANGAT SETUJU	SETUJU	TIDAK SETUJU	ABSTAIN
1.	Saya dapat melihat detail produk dari <i>posisi pandang</i> karena tinggi dudukan sebagaimana desain	46,6 %	46,6 %		6,8%
2.	Saya dapat melihat tekstur produk dengan jelas karena kualitas pencahayaan sebagaimana desain	46,6 %	46,8 %	6,6 %	
3.	Saya melihat jelas perbedaan warna antara produk dan komponen interior	46,7 %	53,3 %		
4	Pandangan saya dapat terfokus pada produk tanpa terganggu oleh obyek lain	46,6 %	46,6 %		
4	Saya dapat menjangkau seluruh produk yang dipamer	46,6 %	46,6 %		
5	Saya tidak melihat kesan sampah pada ruang dan produk yang didisplay	53,4 %	46,6 %		
7	Saya merasa tertarik untuk membeli produk yang didisplay			6,6 %	93,4 %

#### Ruang produksi kerajinan sampah daur ulang

NO	PARAMETER YANG DIUJIKAN	TINGKAT KEBERHASILAN RANCANGAN			
		SANGAT SETUJU	SETUJU	TIDAK SETUJU	ABSTAIN
1.	Saya nyaman berinteraksi dengan pengrajin di ruang produksi	20%	80%		
2.	Saya dapat melihat semua proses produksi kerajinan sampah daur ulang	40%	53,3%		6,7%
3.	Saya merasa terundang untuk ikut dalam proses produksi	43,35%	43,35%	13,3%	
4	Saya merasa akrab dengan pengrajin karena penataan posisi kerja yang lesehan		80%		20%

**Jumlah responden:15 orang**

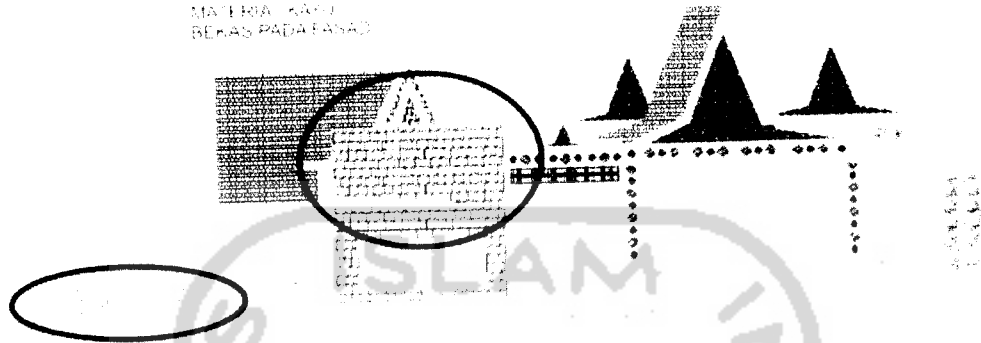
Adapun masukan yang diperoleh dari uji persepsi ini yaitu:

1. Produk pendukung untuk mempresentasikan rancangan kurang jelas
2. Perlunya memperhatikan sirkulasi pengunjung pada ruang produksi
3. Agar lebih mempertegas image fungsi bangunan dari arah luar dengan memaksimalkan penggunaan material reuse dan mengeksposnya.

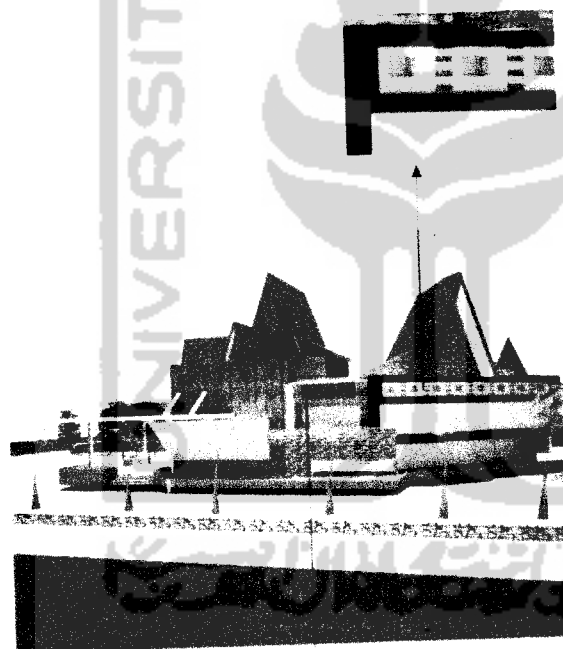
Ruang display yang mendukung aspek visual dan interaksi pada proses produksi

MENINGKUKAN BANGUNAN,  
AGAR BISA TERLIHAT DARI LUAR

PENYEDIAAN  
MATERIAL KAYU  
BERAS PADA FASAD



PENYEDIAAN  
MATERIAL BETON BERKAS

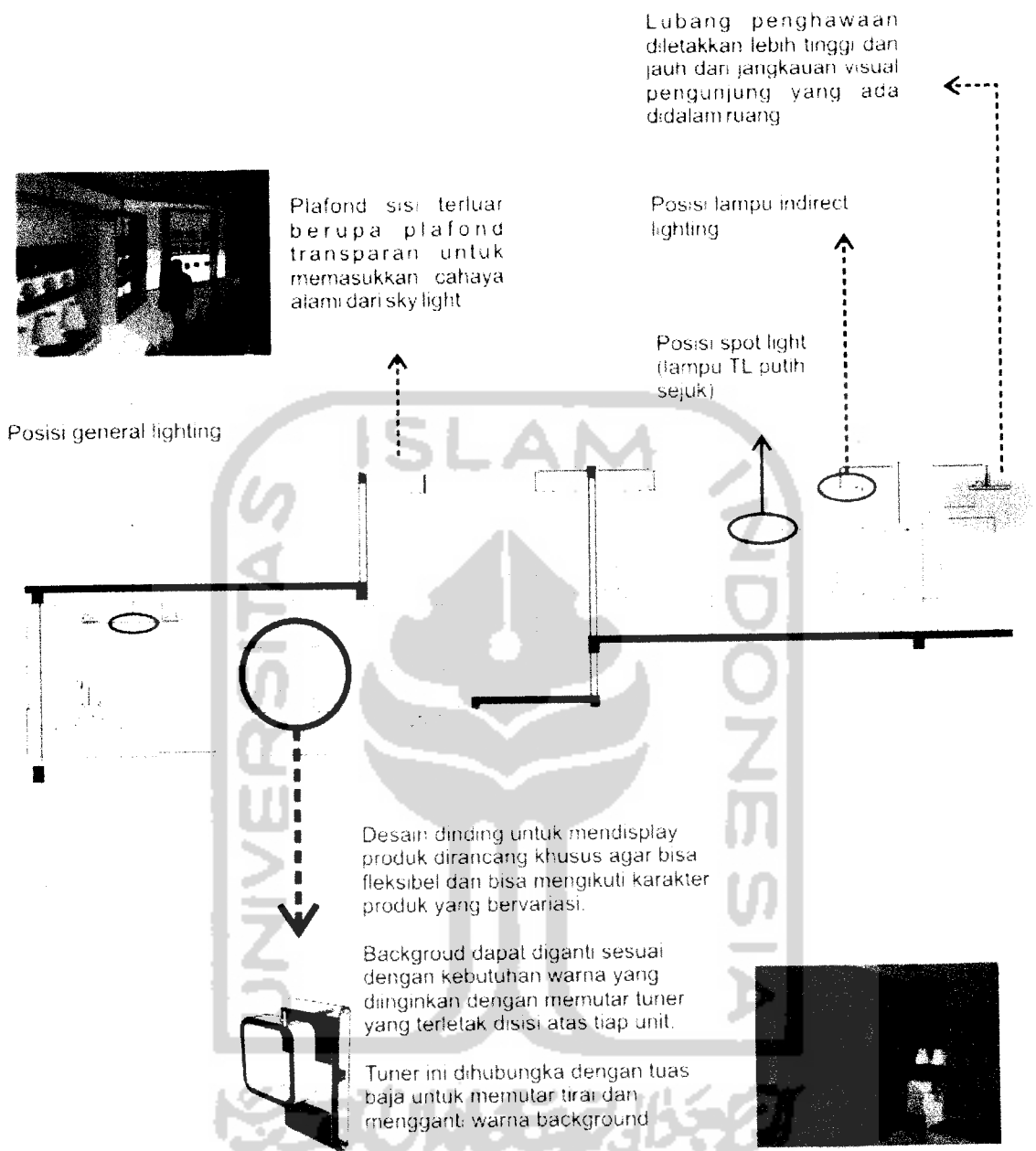


Bukaan untuk pencahayaan dan penghawaan alami di letakkan tinggi agar tidak mengganggu visual display pengunjung didalam bangunan (disebutkan dari dalam namun di ekspose dari luar)

▼ Penggunaan warna cerah pada idang fasad untuk merangsang atau memancing visual orang dari luar



*Ruang display yang mendukung aspek visual dan interaksi pada proses produksi*



*Ruang display yang mendukung aspek visual dan interaksi pada proses produksi*

Selasar yang menjadi sirkulasi pengunjung dibuat memutar mengelilingi bangunan dan mereris sampai area menjemuran tanpa ada penghalang skala lebih lanjut.

Selasar ini juga akan menjadi Zona kontak visual pertama sebelum pengunjung masuk kedalam bangunan dan berinteraksi lebih lanjut.

Bentuk rancangan atap dibuat selaras berada dengan unit yang lain.

Bentuk atap dibuat ber bentuk tradisional seperti rumah-rumah warga juga pada umumnya sebagai bentuk ini sebagai cerminan identitas lokal sekaligus cerminan rumah tinggal yang selama ini menjadi basis masyarakat rumahani ketajaman sambilan daerah.

