
BAB II

2.1 PONDOK PESANTREN

2.1.1 Pesantren

- a) Pesantren adalah institusi dakwah, social, dan keilmuwan. Kedudukan pesantren sebagai institusi social dapat diketahui dari rangkaian sejarah yang mencatat kepedulian dan perhatian pesantren pada problematika dan dinamika masyarakat sekitarnya.
- b) Berbicara tentang madrasah tidak bias lepas dari perkembangan pendidikan islam di Indonesia, bahkan sangat erat dengan perkembangan islam di Indonesia, karena para pemeluk islam ingin mempelajari dan mendalami lebih jauh dengan tentang ajaran islam. Dari sini timbul pendidikan agama Islam, yang secara oporadis dilakukan dirumah-rumah, surau, masjid, dan kemudian berkembang menjadi lembaga yang disebut pesantren.
- c) Karena dipengaruhi pendidikan gaya belanda , maka di pesantren mulai diperkenalkan system pendidikan madrasah. Dan madrasah ini dilengkapi dengan pengetahuan-pengetahuan umum, namun tetap mempunyai prioritas sebagai upaya pengembangan pesantren , yaitu pengembangan pendidikan keagamaan Islam, terutama menyangkut akidah, akhlaq, dan syariaah.
- d) Melalui SKB, Tiga Menteri pada tahun 1975, sejak itu madrasah dituntut oleh berbagai perkembangan social untuk lebih jauh lagi beradaptasi dengan pola hidup masyarakat.

KH MA. Sahal Mahfudh, "Pesantren Mencari Makna "Pustaka Ciganjur, Jakarta 1999

2.1.2 Tinjauan Karakter kegiatan

Secara garis besar, karakter aktifitas yang terdapat didalam bangunan pondok dibedakan dalam kegiatan-kegiatan, yaitu :

-
1. Kegiatan pendidikan
 2. Ibadah
 3. Hunian
 4. Kegiatan penunjang
 5. Kegiatan Ekonomi / bisnias

2.1.3 Mata pelajaran khusus

a) Pendidikan agama :

Materi kurikulum dan kurikulum local untuk mata pelajaran Agama Islam, meliputi:

1. Aqidah Akhlak
2. Al Qur'an dan Al Hadits
3. Sejarah Kebudayaan Islam
4. Fikih
5. Tsaqofah Islamiyah
6. Tahfidzul Qur'an
7. Qiro'atul Qur'an

b) Bahasa :

Bahasa Arab

2.2 KERAJINAN KRIYA

2.2.1 KETRAMPILAN

A. Cara umum dalam membuat seni kriya

- 1) Desai
- 2) Dipotong / Dibubut
- 3) Disambung
- 4) Dirakit
- 5) Diampelas
- 6) Dicat

B. Merengga

Merengga berbeda dengan membuat setilasi. Merengga berarti membubuhkan hiasan pada benda, atau ruang dengan tujuan

untuk memberikan nilai tambah pada penampilan benda atau ruang. Setilasi berarti mengubah bentuk asli menjadi bentuk baru yang lebih bernilai sebagai ragam hias, yang lazim disebut ornament.

Perinsip-perinsip:

- a) Motif renggaan harus sesuai dengan desain setruktural dengan bendayang direngga.
- b) Penempatan renggaan secara tepat pada bagian tertentu dari benda itu yang memang masih memerlukan renggaan.
- c) Sekala yang proporsional antara motif renggandengan ukuran bidang yang direngga, dan sekaligus juga ukuran benda secara keseluruhan.
- d) Motif renggaan sangat beraneka ragam . tetapi dapat dikelompokkan menjadi beberapa macam: bentuk alam, bentuk stilasi, bentuk geometri, dan bentuk bebas
- e) Pola renggaan

Atisah Sipahelu, Petrussumadi, Dasar-dasar Desain, Dep Pendidikan Kebudayaan, 1991

C. Mengukir kayu

Teknik merengga dengan mengukir adalah membuat ukiran pada permukaan benda dengan menggunakan pahat atau benda tajam lainnya. perabotan kayu sering menjadi menjadi objek renggaan dengan teknik ukir.

- a) Tinjauan kesulitan kerja
Mengukir kayu jauh lebih mudah disbanding mengukir bamboo atau tempurung.
- b) Ketersediaan bahan
Indonesia merupakan Negara terbesar kedua di dunia dalam hal pemilikan hutan tropis, sehingga bahan pokok untuk mengukir kayu tersedia sangat melimpah.

c) Segi ekonomi

Kerajinan mengukir kayu memberikan prospek yang cerah di era perdagangan bebas pada abad 21 dan waktu-waktu mendatang.

d) Segi budaya

Karya ukir merupakan hasil kerja kerajinan tangandan sekaligus dapat menumbuh kembangkan seni budaya adiluhug khas bangsa Indonesia. Karya seni ukir yang banyak diminati oleh bangsa-bangsa mancanegara ini dapat difungsikan sebagai duta informasi salahsatu kehasan khasanah budaya bangsa yang amat tinggi nilainya kemancanegara.

1. Mengenal motif corak

Dalam seni ukir, motif berkaitan erat dengan pola hias dan ornament. Motif hias merupakan pokok pikiran dan bentuk dasar dari perwujudan ornament atau ragam hias yang meliputi segala bentuk alami ciptaan Allah.

Sedangkan pola hias itu sendiri merupakan unsure dasar yang dapat dipakai sebagai pedoman untuk menyusun suatu hiasan. Pola hias mengandung suatu pengertian sebagai hasil susunan dari motif hias tertentu dalam bentuk dan komposisi yang tertentu pula.

Susunan pola hias yang menggunakan suatu motif dengan kaidah-kaidah tertentu pada suatu bidang atau ruang, akan menghasilkan suatu hiasan yang lebih indah dan disebut dengan ornament atau ragam hias.

Macam-macam jenis motif:

- 1) Motif geometris
- 2) Motif natural

Corak atau gaya

Motif ukir antar daerah yang satu dengan yang lain di Indonesia berbeda-beda. Keanekaragaman motif ini dikenal sebagai corak atau gaya.

Apabila kita cermati, di dalam motif daerah atau motif klasik tersebut terdapat unsure-unsur penyusun, seperti pilin, patran, ceplok dan lung.



Gambar 4 : Motif

Sumber : Salman Rais, Drs Suherman, Penuntun Belajar Mengukir Kayu Bagi Pemula, Adicitra Karya Nusa, Yogyakarta, 1999

2. Desain ukir

Desain ukir merupakan suatu rancangan ragam hias atau ornamen hias yang akan diterapkan pada pengukiran suatu benda pakai atau suatu benda hias maupun penciptaan benda ukir.

Menurut Syafei dan Tjetjep Rohendi Rohidi [1987], mendesain ukir dapat dilakukan melalui langkah-langkah sebagai berikut.

- a) merumuskan perkiraan masalah
- b) mengenal, menghimpun, dan mengelompokkan data
- c) proses kreatif
- d) pemilihan kemungkinan yang tepat
- e) pra-desain
- f) desain terpilih

3. Langkah-langkah berlatih pengukiran kayu

- a) Mengenal peralatan menggambar
- b) Tahap menggambar desain
 - 1) Latihan membuat coretan
 - 2) Latihan ragam coretan
- c) Cara menggunakan peralatan ukir
- d) Tahap praktek mengukir
 - 1) Mendesain
 - 2) Menyiapkan dan memilih kayu
 - 3) Menyiapkan peralatan untuk mengukir
 - 4) Menghaluskan kayu yang akan kita ukir
 - 5) Membentuk potongan kayu sesuai dengan bagian-bagian dari desain barang.
 - 6) Memindahkan gambar ornament ke atas kayu yang akan diukir
 - 7) Pelaksanaan pengukiran
 - 8) Merangkai kayu-kayu berukir sesuai dengan desain yang dibuat
 - 9) Kegiatan akhir berupa: menutup pori-pori kayu, mewarnai

Salman Rais, Drs Suherman, Penuntun Belajar Mengukir Kayu Bagi Pemula, Adicitra Karya Nusa, Yogyakarta, 1999

D. UKIR BATU

Pada dasarnya sama dengan ukir hanya saja bahan yang dipergunakan adalah batu.

a) Peralatan:

- 1) Pahat ukir
- 2) Pahat cukil

b) Produk :

- 1) Kloster
- 2) Relief
- 3) Ornament
- 4) Pot
- 5) Patung
- 6) Lampion
- 7) Profil
- 8) Dan lain-lain

c) Jenis batu yang di pakai :

- 1) Batu hitam
- 2) Batu putih
- 3) Batu abu-abu
- 4) Palimanan

d) Proses desain atau pembuatan :

Sesuai penjelasan didepan bahwa dalam hal pengerjaan pahat batu ada sebagian yang memang menggunakan gambar ada juga yang langsung pengerjanya terutama dari pembuatan relief dan patung.

Wawancara ke lokasi pembuatan

E. MEBEL

Produk produk:

- a) Kursi meja
- b) Almari
- c) Dipan
- d) dll

2.2.2 PENGETAHUAN

A. Benda seni

Benda seni ialah benda-benda yang dibuat untuk memenuhi kebutuhan akan keindahan. Ditinjau dari kadar nilai seninya,

benda-benda seni dibagi dalam dua jenis, yaitu benda seni murni yang lazim disebut sebagai karya seni, dan benda seni terapan yang lazim disebut sebagai benda hias. Karya seni dibuat berdasarkan dorongan batin yang secara murni hanya mengungkapkan batin sang seniman dan diwujudkan dalam rupa sehingga orang lain dapat menyerap bentuk pengalaman yang indah itu.

B. Pola rancangan

Karya seni dan benda-benda dibuat berdasarkan pola rancangan tertentu. **Pola rancangan tidak selalu harus dituangkan diatas kertas.** Bagi orang yang sudah sering atau mahir membuat benda-benda tertentu, pola rancangannya sudah ada dalam pikirannya. Meskipun demikian pola rancangan tersebut dapat terlihat pada benda-benda yang dihasilkan.

C. Desain

Hubungan manusia dengan desain dapat diibaratkan seperti ikan dengan air. Manusia selalu menuntut dua nilai sekaligus, yaitu nilai jasmani yang berupa kenyamanan pakaian, dan nilai rahani yang berupa keindahan.

Melalui latihan seseorang akan memiliki ketrampilan mendesain, disamping memiliki kepekaan selera keindahan, dan kreatifitas.

Desain adalah pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda buatan. Satu hal yang pasti ialah bahwa desain dihasilkan melalui berbagai pertimbangan dan perhitungan.

D. Proses desain

Proses desain dapat sederhana, tapi dapat pula pelik dan rumit **Sederhana apabila hanya menyangkut perumusan pola**

rancaangan pembuatan benda itu saja, tapi akan semakin pelik dan rumit apabila harus menyangkut pula factor-faktor lain seperti unsure tradisional, kultur, dan simbol.

Perinsip desain

1. Kesederhanaan
2. Keselarasan
3. Irama
4. Kesatuan yang terpadu
5. Keseimbangan



Gambar 5 : peralatan kriya

Sumber : Salman Rais, Drs Suherman, Penuntun Belajar

Mengukir Kayu Bagi Pemula, Adicitra Karya

Nusa, Yogyakarta, 1999

E. Unsur desain : bahasa visual

a) Unsure garis

Yang dimaksud dengan unsure garis ialah hasil goresan dengan benda keras diatas permukaan benda alam [tanah, pasir, daun dll] atau benda buatan [kertas, papan tulis, dinding, dsb]. Melalui goresan berupa unsure garis tersebut

seseorang dapat berkomunikasi. Apabila diperhatikan baik-baik akan terasa bahwa macam-macam garis itu dapat menimbulkan kesan yang berbeda-beda.[sifat garis, watak garis].

Sifat dan watak garis atau unsure garis yang sudah direncanakan sebelumnya dapat diterapkan kedalam desain untuk mencapai kesan tertentu. Contoh : untuk menghasilkan suasana benda yang terkesan kekar dan gagah dapat digunakan unsure-unsurgaris lurus tegak. **Demikian juga kalau ingin menciptakan suasana ketenangan dan lapang, didalam suatu ruangan dapat dimanfaatkan unsure garis mendatar, baik yang lurus maupun diselingi garis lengkung.**

b) Unsure bidang

Sebuah garis yang bertemu ujung pangkalnya akan membentuk sebuah bidang. Sama dengan garis disana juga terdapat sifat dan watak. Bidang rata yang lebar mengesankan lapang bidang rata tegak mengesankan dinding pembatas. Bidang bergelombang tegak menimbulkan kesan sempit pada ruang.

Pemanfaatan unsure bidang secara bervariasi tetapi proporsional dapat menimbulkan suasana menarik dan hidup, dalam tata ruang.

c) Unsure bentuk

Bangun ialah bentuk polos seperti yang terlihat oleh mata, benda plastis ialah bentuk benda sebagaimana terlihat dan terasa karena adanya unsure nilai gelap terangsehingga kehadiran bendaitu akan tampak dan terasa lebih hidup dan memainkan peran tertentu dalam lingkungannya.

Bangunan maupun bentuk plastis masing-masing benda mempunyai sifat, dan watak yang berbeda satu sama lain.

Sifat dan watak bangun suatu benda sangat ditentukan oleh sifat, dan watak bidang yang dominan pada benda tsb.

e) Unsur warna

Warna adalah unsur desain yang paling menonjol. Kehadiran unsur warna menjadikan benda dapat dilihat, dan mengungkapkan suasana perasaan atau watak benda yang dirancang.

Sebagaimana unsur yang lain di dalamnya terdapat sifat dan watak bahkan punya variasi yang tidak terbatas. Berdasarkan sifatnya, kita dapat menyebut warna muda, tua, terang, gelap, redup, dan warna cemerlang. Jika dilihat dari macamnya: kita dapat menyebut warna merah, kuning, biru dan lain sebagainya. Tapi jika orang menyebut warna panas, dingin, lembut, mencolok, ringan, berat, warna sedih, gembira, berarti orang membicarakan watak warna.

Contoh : seorang desainer akan memanfaatkan warna-warna terang dan lembut untuk mencapai suasana lapang.

Warna dan desain tidak bias dipisahkan. Dalam proses kehidupan, manusia tidak pernah lepas darinya. Penekatan dan penelitian mengenai warna dilakukan untuk membuat hidup menjadi lebih baik. Melalui warna, dunia desain bias berperan dalam memberikan harapan, inspirasi, energi, penghibur, kedamaian dan ketenangan.

Indonesian Interior and Architectural Space Resources Center, Color Forecast 2003-2004, Inias, Jakarta

- e) Unsur tekstur
- f) Ukuran
- g) Nada gelap terang
- h) Unsur arah

F. Kayu

Kayu sebagai bahan ukir memegang peranan penting dalam pengerjaan suatu ukir. Kualitas kayu sebagai bahan ukir ditentukan oleh umur kayu, warna arah serat, masa jenis, kekuatan mengepir, cacat kayu, dan jenis kayu.

- a) Jenis kayu dari pohon berdaun lebar
- b) Berdaun seperti jarum
- c) Dari pohon palem
- d) Jenis bamboo

G. Peralatan pokok Mengukir

- a) Pahat ukir kayu : satu set pahat ukir kayu berjumlah 30 atau 32 biji. Satu set alat tersebut terdiri atas empat macam pahat ukir sesuai wujud dan fungsinya:
- b) Pahat penguku, berjumlah 20
- c) Pahat pengilat atau pengilap. Berjumlah 10
- d) Pahat pengot. Berjumlah satu atau dua
- e) Pahat kol
- f) Martil ukir
- g) Batu asah dan sikat

2.2.3 WIRAUSAHA

Untuk kerajinan kriya kayu ada beberapa cara dalam pengembangan wirausahanya yaitu :

- A. Menjalinkan hubungan dengan pengusaha diluar sekolah, baik berupa kerjasama penjualan, produksi, ataupun penyediaan bahan dan perlengkapan
- B. Mengadakan pameran baik didalam atau diluar lokasi yaitu mengikuti ieven-iven tertentu.

Salah satu strategi pemasaran dalam hal kerajinan adalah dengan pameran.

Berarti: pertunjukan [hasil karya seni, barang hasil produksi dsb]

Kamus Besar Bahasa Indonesia / Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, ed 3.-cet. 2.-Jakarta : Balai Pustaka, 2002

C. Peningkatan kualitas

Lima pokok modal utama berwirausaha dalam hal ini kerajinan :

1. Minat :

Minat atau keinginan adalah modal yang sangat pokok dalam setiap usaha, termasuk tentu saja usaha dalam bidang seni. Minat adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu.

2. Ketekunan :

Tekun bermakna rajin, keras hati dan bersungguh-sungguh ketekunan juga merupakan salah satu modal.

3. Semangat :

Semangat merupakan nafsu untuk berkerja, berjuang dan bertindak atau melakukan suatu usaha yang berlandaskan kekuatan, kegembiraan serta gairah batin.

4. Kreatifitas dan terampil :

Adalah daya kemampuan untuk mencipta. **Orang yang kreatif adalah orang yang mampu melihat suasana dan situasi dan situasi dengan pandangan yang jernih, menganalisa keadaan dengan pikiran yang tajam, senantiasa berfikir positif** hingga akhirnya muncullah suatu ide atau gagasan untuk mendapatkan suatu yang lebih baik yang akan menuntunnya kearah keberhasilan.

5. Keberanian :

Yang dimaksud dengan keberanian disini adalah bersikap berani untuk memulai merubah pola pikir dan pola pandang yang akhirnya akan melandasi sikap kuat untuk berwira usaha.

Moh. Charis Jaelani, s.sn. Teknik Seni Menqurir kayu. Absolute, Jogjakarta, 2004

2.3 KREATIFITAS DAN KETRAMPILAN SANTRI

Adalah daya kemampuan untuk mencipta. Kreatifitas sangat erat hubungannya dengan daya cipta. Dan kreatifitas ini sesungguhnya merupakan kunci atau **modal utama seseorang** dalam berusaha untuk berkarya.

Orang-orang kreatif sesungguhnya tidak pernah mati ide dan gagasannya. Dari **benak dan perenungannya** akan muncul kreasi atau inovasi demi terus memperbaiki usaha, karya atau pekerjaan yang tengah digeluti.

Orang-orang kreatif akan akan selalu mampu mencari trobosan atau model-model yang baru **untuk mengembangkan daya cipta** sehingga akan meraih keberhasilan dan kesuksesan.

2.3.1 Orang yang kreatif adalah orang yang mampu melihat suasana dan situasi dengan pandangan yang jernih, menganalisa keadaan dengan pikiran yang tajam, senantiasa berfikir positif hingga akhirnya muncullah suatu ide atau gagasan untuk mendapatkan suatu yang lebih baik yang akan menuntunnya kearah keberhasilan.

2.3.2 Sikap kreatif bukan merupakan bakat atau sikap bawaan dari masing-masing orang per orang dan mengasah daya kreatifitas adalah usaha untuk memunculkannya.

Moh. Charis Jaelani, s.sn. Teknik Seni Menqurir Kayu. Absolute, Jogjakarta, 2004

2.3.3 kreativitas adalah pengembangan fantasi, imajinasi, dan intelektualitas, artinya seorang anak yang berbakat musik ia mampu menggubah juga berbagai lagu-lagu, bukan sekedar belajar sampai bisa dan sampaibaik.

Menurut de Hoop (De Hoop, F & Janson, D J (1999): *Omgaan met (hoog)begaafde kinderen, Uitgeverij Intro, Baarn*).

Pengertian kreatif bukan berarti bahwa anak ini kreatif dengan misalnya "creatieve met kurk" (kiasan untuk mengatakan bahwa kreatif yang sembarangan). Tentu saja ada berbagai bidang dari seni yang dapat diartikan sebagai kreatif, **misalnya seni ukir, drama, tari, sastra, musik, dan seni audio-visual**. Mampu memberi warna gambar yang rapih, mampu membuat renda dan bisa menyanyi bagus belum tentu secara langsung merupakan sinyal dari kreatif.

2.3.4 Bila kita berbicara soal kreatif adalah dalam konteks kemampuan yang orisinal, interpretasi yang orisinal, atau solusinya yang orisinal guna menciptakan sesuatu yang bernuansa seni, maka kreatifitas dapat dikatakan sebagai berikut:

dalam membuat gambar/lukisan di mana anak itu mempunyai cara sendiri dalam menuangkan imajinasinya dalam bentuk yang dapat kita lihat dengan mata misalnya berupa lukisan/gambar

dalam mewujudkan imajinasi bentuk tiga dimensi antara bentuk dan maksud dari model, ia tampilkan dengan caranya sendiri dalam menampilkan nuansa musik, ia melakukan interpretasi sendiri yang kemudian lebih disempurnakan dengan musik yang sudah ada dalam menjalankan peran dalam suatu kegiatan teater, ia mampu menjiwai peran itu sehingga mampu menunjukkan apa yang tengah diperankan

itu menjadi hal yang seolah benar-benar nyata dan hidup dalam penggunaan alat-alat video-visual ia mempunyai kemampuan yang sangat prima dengan caranya yang unik dalam mewujudkan apa yang dimaksudkan dalam suatu kegiatan seni sastra ia penuh dengan emosi dalam mewujudkan apa yang difikir dan dirasakan itu

Walau begitu, kreativitas berarti tidak hanya berkaitan dengan seni, yang terpenting **adalah bagaimana memecahkan suatu problem dengan caranya sendiri serta mencari tahu sendiri problem apa yang tengah terjadi hingga muncullah suatu kreativitas**

- 2.3.5 Dalam aspek kreatif ini, fleksibilitas memainkan peranan yang sangat penting, berupa hadirnya situasi baru, misalnya adanya kejutan temuan baru, atau kejutan kesalahan, pertanyaan-pertanyaan yang mengarah pada perkayaan pencarian temuan-temuan baru.** Hal di atas justru menantang mereka untuk terus secara mandiri dan dengan kekuatannya sendiri, mencari kemungkinan-kemungkinan baru, dan ini semua merupakan tanda-tanda dari suatu kreativitas yang disandang oleh seorang anak berbakat. Namun dalam mewujudkan kreativitas ini, seorang berbakat juga selalu menggunakan intuisinya yang sangat tajam. Dalam kenyataannya bisa saja terjadi sesuatu hal diwujudkannya secara tiba-tiba (dengan suatu kejutan) berdasarkan intuisi yang berkaitan erat dalam proses kemampuan kreativitas yang dimilikinya.

[Si Entong MEMORI FOTOGRAFIS 3.htm](#)

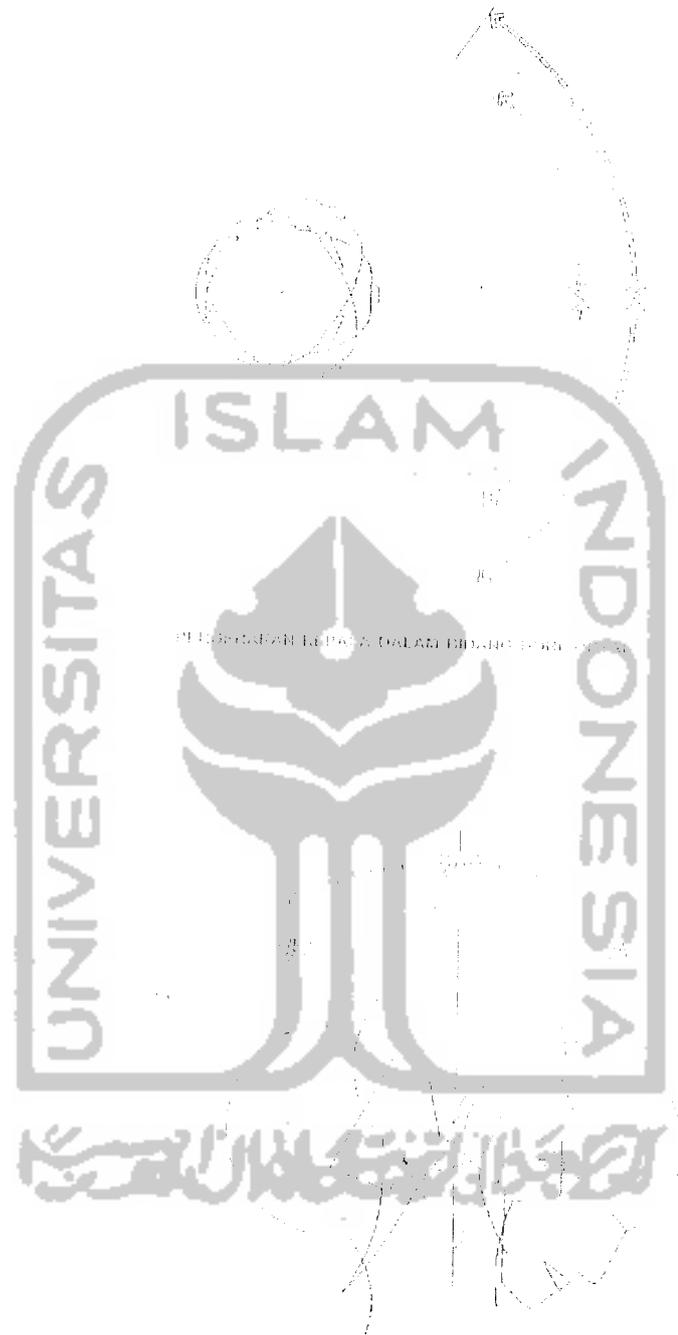
2.3.6 Antara kreatifitas akan sangat bagus jika didukung adanya factor ketrampilannya juga.

2.3.7 Sebagaimana yang telah dikatakan diatas bahwa kreativitas adalah pengembangan fantasi, imajinasi, dan intelektualitas, kreativitas berarti tidak hanya berkaitan dengan seni, yang terpenting adalah bagaimana memecahkan suatu problem dengan caranya sendiri serta mencari tahu sendiri problem apa yang tengah terjadi hingga muncullah suatu kreativitas. Ktrampilan adalah hal yang penting pula, *maka untuk meningkatkan dua hal itu dibutuhkan proses pendidikan yang berkaitan dengan kerajinan dan pameran sebagai salah satu media yang memberikan pendalaman, referensi lebih bagi siswa atau seseorang.*

2.4 EXIBITION SEPACE

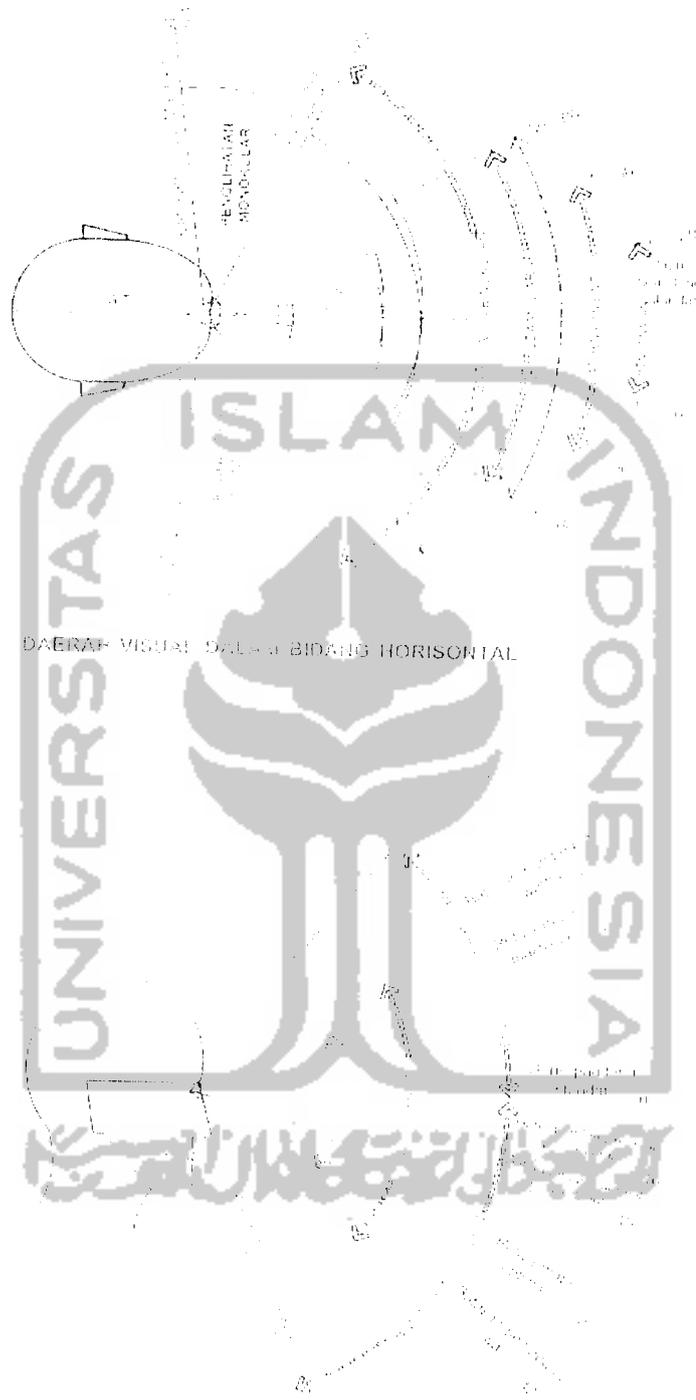
2.4.1 Kenyamanan pandang.

- a. Sudut pandang mata pengamat Vertical: kebawah adalah 40 derajat maksimal 70 dr dan keatas adalah 30 dr, maksimal 50 dr. sedang kenyamanna gerak kepala vertical adalah ke bawah dan keatas : 30 dr, maksimal ke bawah adalah 40, dan keatas adalah 50 dr.
- b. Sudut pandang pengamat horizontal kesamping kanan dan kiri adalah 15 dr – 30 dr. kenyamanna gerak kepala pengamat adalah 45 dr – 55 dr.



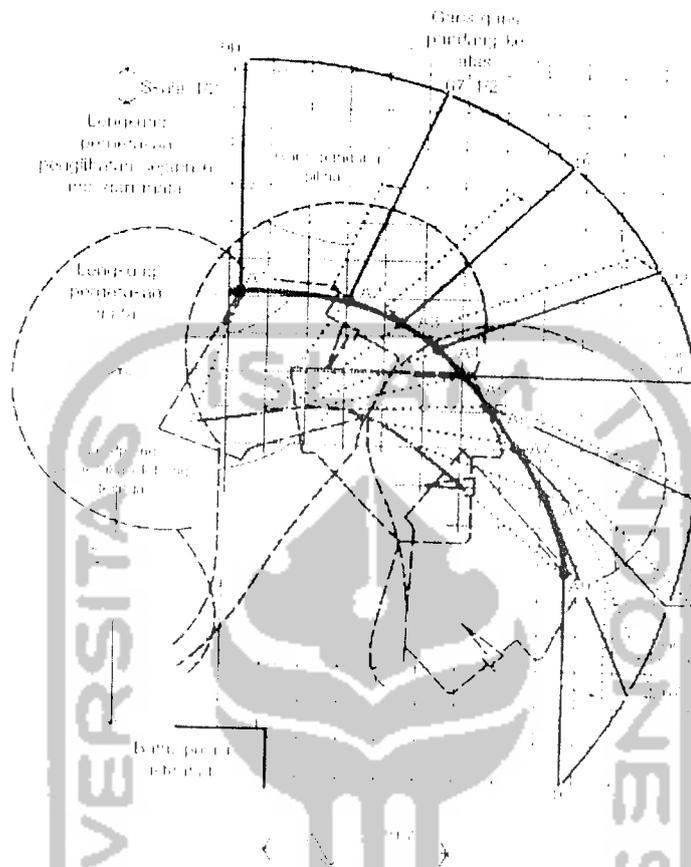
PERGERAKAN KEPALA DALAM BIDANG VERTIKAL

Gambar 6 : Pergerakan kepala horizontal atau fertikal
Sumber : Julius Panero, AIA, ASID dan Martin Zelnik, AIA, ASID, "Dimensi Manusia & Ruang Interior, Erlangga, Jakarta 2003



DAERAH VISUAL DALAM BIDANG VERTIKAL

Gambar 7 : Daerah visual, horizontal atau vertikal
 Sumber : Julius Panero, AIA, ASID dan Martin Zelnik, AIA, ASID, "Dimensi Manusia & Ruang Interior, Erlangga, Jakarta 2003

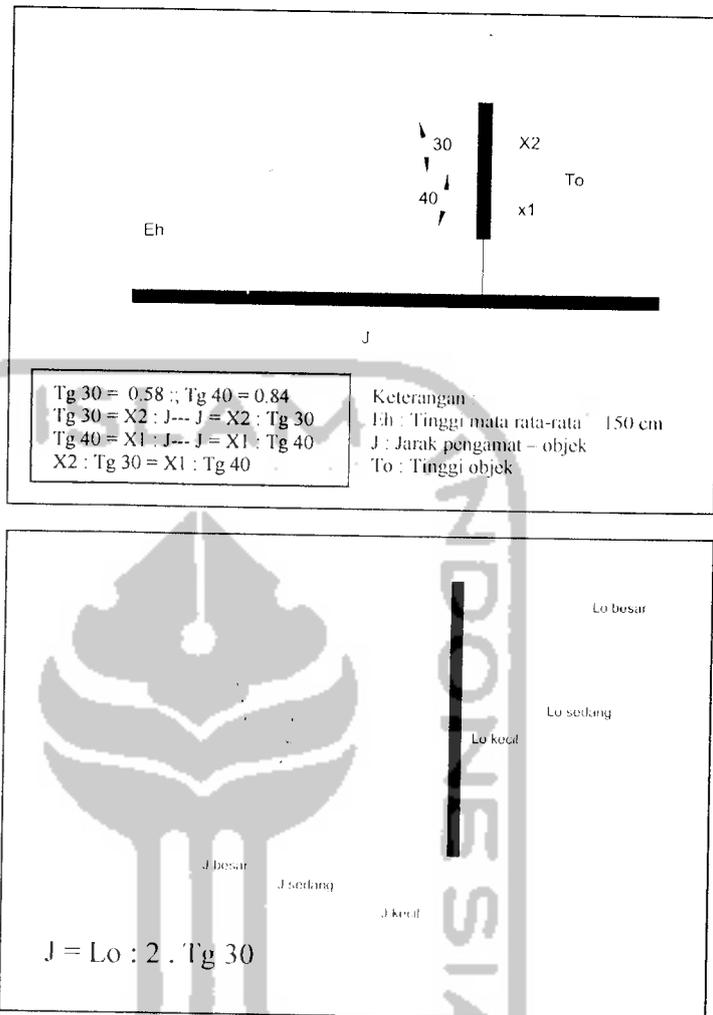


Gambar 8 : Rentang pergerakan kepala dan mata dalam bidang vertikal
 Sumber : Julius Panero, AIA, ASID dan Martin Zelnik, AIA, ASID, "Dimensi Manusia & Ruang Interior, Erlangga, Jakarta 2003

2.4.2 Jarak pengamat.

- a. Objek 2 dimensi
 1. Objek 2 dimensi menuntut pengamatan searah
 2. Kenyamanan jarak pengamat objek 2 dimensi tergantung pada dimensi objek yang di pameran.
 3. Pengamat objek 2 dimensi didukung oleh kesederhanaan sirkulasi yang jelas dan terarah.

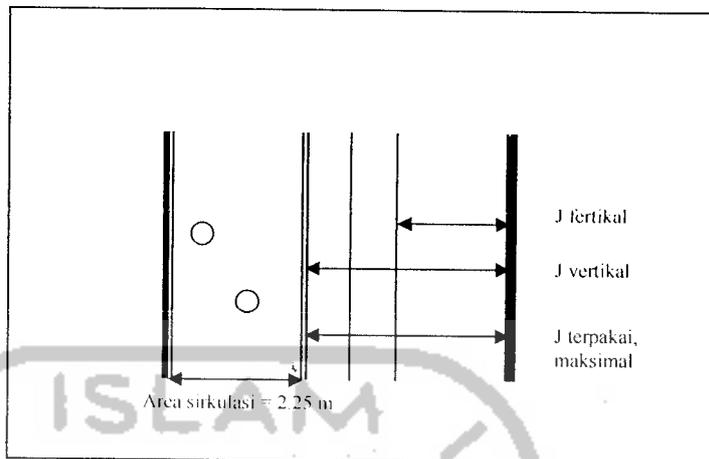
4.



Gambar 9 : Rumus jarak pandang

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

- b. Objek 3 dimensi
1. Objek 3 dimensi menuntut pola penikmatan mengelilingi objek
 2. Karya 3 dimensi merupakan karya yang memiliki nilai amatan fisik secara utuh,
 3. Jarak area amatan pada objek 3 D harus merata dari semua sudut.
 4. Rumus dasar sama dengan 2D



Gambar 10 : Penggabungan 2D antara SKV vertikal dan horisontal
 Sumber : Julius Panero & Martin Zelnik, *Human Dimension in Interior Space*, 1979

2.4.3 Ruang [space]

Ruang dibatasi dan dibentuk oleh dinding, lantai, dan bidang langit-langit.

Berdasarkan konsepnya, sebuah ruang mempunyai tiga dimensi, yaitu : panjang, lebar, dan tinggi.

Francis D.K. Ching, "Arsitektur : Bentuk, Ruang dan Susunannya", Erlangga, Jakarta 1993

2.4.4 Macam Ruang Pameran:

Secara garis besar ruang pameran dibagi menjadi 3 yaitu:

- a. Berdasarkan bentuk ruang

Dibagi menjadi 4, yaitu:

1. Counter seling

Ruang pameran yang dapat menampung beberapa pengelompokan bidang objek pameran dengan dibatasi sekat pembatas antara pengelompokan objek pameran tersebut.

2. Partially enclosed

Ruang pameran dengan seting lay out sebagai partisi dan sebagian terbuka bebas. Ruang pameran ini akan

memberikan kejutan di bagian belakang ruang dan menciptakan pola sirkulasi ruang yang bebas.

3. Open plan

Ruang pameran yang menempatkan objek pameran secara bebas yang tanpa dibatasi sekat-sekat. Menciptakan sirkulasi pengunjung yang bebas untuk melihat objek pameran mana yang akan dinikmati.

4. Display sekuence

Ruang pameran yang dihususkan untuk objek pameran 2 dimensi, dimana setting ruang tanpa dibatasi sekat-sekat. Sirkulasi yang tercipta pun lebih bebas bagi pengunjung untuk melihat objek yang akan dinikmati.

b. Berdasarkan system perubahan bentuk

1. Ekspansibilitas, yaitu ruang-ruang yang dapat diperluas
2. Konvertabilitas, yaitu ruang-ruang yang dengan mudah dapat dirubah bentuk dan dan ukuran
3. Versabilitas, yaitu ruang yang dapat menampung beberapa ruang didalamnya

c. Berdasarkan organisasi ruang.

1. Pola linier, yaitu ruang berbentuk modul dan setiap deret berorientasi keluar
2. Pola terpusat, yaitu memiliki keteraturan geometris dan kemampuan visual yang kuat, pusat orientasi yang dominant.
3. Pola radial, yaitu gabungan bentuk terpusat dengan linier, berkembang sesuai dengan bentuk sekitar dan menyediakan permukaan yang datar
4. Pola cluster, yaitu fleksibel berdasarkan fungsi yang ada, bentuk ruang yang berdekatan dan memiliki kesamaan fisual.

-
5. Pola grid, yaitu modul teratur oleh pola ruang, setabil dan cenderung kaku pada penataan ruang

James Gadner, Exhibition & Displaying, 1978.

2.4.5 Tinjauan Aspek Ruang Luar

Ruang luar dapat didefinisikan sebagai ruang yang dibatasi oleh bagian luar dari pelingkup bangunan atau ruang yang sengaja diciptakan untuk menghadirkan unsur alam didalam lingkungan buatan manusia.

Struktur keruangan [spasial] dinyatakan sebagai ruang terbuka fisik dari suatu tapak. Struktur keruangan pada umumnya merupakan hasil sifat khas topografi, pemasaan fegetasi dan gabungan sifat khas topografi dan pemasaan fegetasi.

Josep de Chiara, Lee E. Koppelman, "Standar Perencanaan Tapak" Erlangga, Jakarta, 1994

2.4.6 Tinjauan sirkulasi Ruang

System sirkulasi terdiri dari dua macam yaitu horisontal dan fertikal. Alur sirkulasi dapat diartikan sebagai " tali" yang mengikat ruang-ruang suaatu bangunan atau suatu deretan ruang-ruang dalam maupun luar, menjadi saling berubungan. Unsure-unsur sirkulasi :

1. Pencapaian bangunan : pandangan dari jauh
2. Jalan masuk kedalam bangunan
3. Konfigurasi bentuk jalan
4. Hubungan ruang dan jalan
5. Bentuk dari ruang sirkulasi : melalui ruang ruang, menembus ruang atau berakhir dalam ruang.

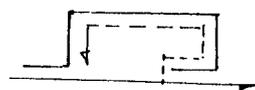
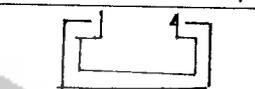
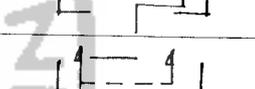
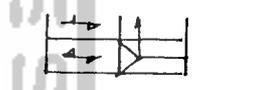
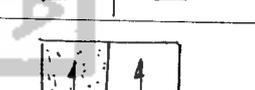
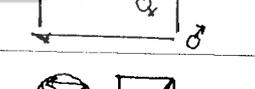
Francis D.K. Ching, " Arsitektur : Bentuk, Ruang dan Susunannya" Erlangga, Jakarta 1993

A. Tangga

Untuk mengatasi ketinggian lantai tangga dapat memperkuat arah gerak, memutuskannya, mengatasi perubahan pada tempat asalnya atau mengakhirinya.

B. Rute pemilihan gerak

Menurut Robillard [1982] rute pemilihan gerak sesuai atau berdasarkan setudi perilaku pengunjung yang terjadi adalah sebagai berikut :

Pengunjung jarang berputar secara penuh dalam ruang	
Cen derung bergerak memutar dari kanan kekiri	
Lebih banyak melihat objek pada dinding sebelah kanan	
Memilih jalur terpendek	
Mengabaikan ruang yang tidak memiliki akses keluar	
Bergerak dari pintu kepintu	
Tidak bergerak secara sistematis dari satu lantai kelantai lain	
Lebih banyak beraktifitas dipintu masuk daripada di pintu keluar	
Lebih lama berada diruang berwarna gelap	
Pengunjung pria lebih aktif bergerak dibanding wanita	
Aktifitas yang tinggi diruang informatif dan menarik	
Pintu dikanan mempercepat keluarnya pengunjung	
Menghindari objek terjauh dari pengamat	

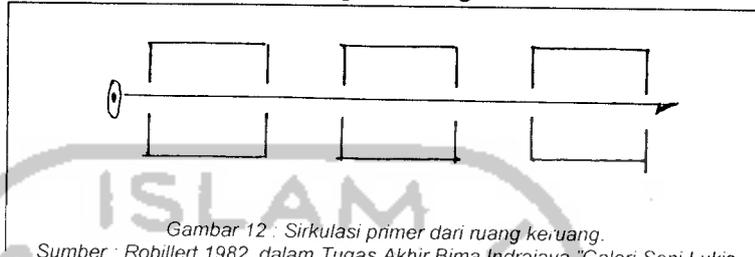
Gambar 11: Rute pemilihan gerak
 Sumber : Robillard 1982, dalam Tugas Akhir Bima Indrajaya, "Galeri seni Lukis Kontemporer di Jogja" FTSP, Arsitektur, UII

C. Jenis sirkulasi

Jenis sirkulasi pada setiap ruang dibagi menjadi 2 jenis sirkulasi: primer dan sekunder.

a. Primer

1. Sirkulasi primer dari ruang keruang.



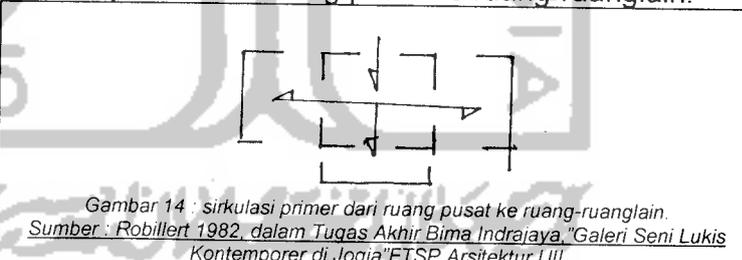
Gambar 12 : Sirkulasi primer dari ruang keruang.
Sumber : Robillert 1982, dalam Tugas Akhir Bima Indrajaya, "Galeri Seni Lukis Kontemporer di Jogja" FTSP, Arsitektur, UII

2. Sirkulasi primer dari selasar keruang.



Gambar 13 : Sirkulasi primer dari selasar keruang.
Sumber : Robillert 1982, dalam Tugas Akhir Bima Indrajaya, "Galeri Seni Lukis Kontemporer di Jogja" FTSP, Arsitektur, UII

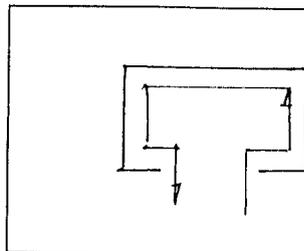
3. sirkulasi primer dari ruang pusat ke ruang-ruanglain.



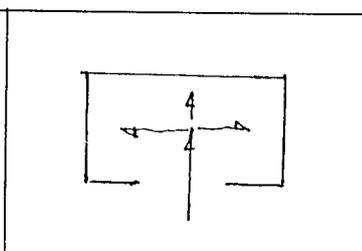
Gambar 14 : sirkulasi primer dari ruang pusat ke ruang-ruanglain.
Sumber : Robillert 1982, dalam Tugas Akhir Bima Indrajaya, "Galeri Seni Lukis Kontemporer di Jogja" FTSP, Arsitektur, UII

b. Sekunder

1. Sirkulasi satu arah



2. Sirkulasi menyebar



Gambar 15 : Sirkulasi sekunder
Sumber : Robillert 1982, dalam Tugas Akhir Bima Indrajaya, "Galeri Seni Lukis Kontemporer di Jogja" FTSP, Arsitektur, UII

2.4.7 Organisasi ruang

- a) Terpusat : suatu ruang dominan dimana pengelompokan sejumlah ruang sekunder dihadapkan
- b) Linier : suatu urutan linier dari ruang-ruang yang berurutan
- c) Radial : sebuah ruang pusat yang menjadi acuan organisasi-organisasi ruang yang linier berkembang menurut bentuk jari jari.
- d) Custer : Ruang-ruang dikelompokkan berdasarkan hubungan-hubungan atau bersama-sama memanfaatkan ciri atau hubungan visual
- e) Grid ruang-ruang diorganisasikan dalam kawasan grid structural atau grid tiga dimensi lain

Francis D.K. Ching, "Arsitektur : Bentuk, Ruang dan Susunannya", Erlangga, Jakarta 1993

2.4.8 Pencahayaan alami dan buatan

a) Pencahayaan alami

- Cahaya relative lebih merata
- Ekonomis
- Terang yang bersumber dari sinar matahari baik yang langsung, sinar pantul dari awan dan benda alam, sinarpantul dari benda sekitar dalam ruangan

b) Pencahayaan buatan

- Sumber dari lampu atau buatan manusia lainnya
- Cahaya lebih bersifat permanent dan setatis
- Fleksibel karna dapat diatur kekuatan jenis serta arahnya.
- Tidak ekonomis

Ir Sugini "Pencahayaan Bangunan" FTSP, Arsitektur, UII

2.5 STUDI KASUS

2.5.1 Pondok pesantren AL HIKMAH / SMK MUhammadiyah

Pondok ini mengembangkan kerajinan kriya kayu dimana berkerjasama dengan SMK Muhammadiyah playen gunung kidul. Adapun produk yang dihasilkan adalah kerajinan mebel termasuk didalamnya kegiatan mengukir kayu. Dipondok tersebut terdapat madrasah stanawiyah, aliyah, dan SMK kriya kayu.

Gambaran secara garis besar kurikulum :

- | | | |
|--------------|---------|------|
| 1. Kelas 1 : | Teori | 60 % |
| | Praktek | 40% |
| 2. Kelas 2 : | Teori | 30% |
| | Praktek | 70% |
| 3. Kelas 3 : | Teori | 30% |
| | Praktek | 70% |

Ruangan yang terdapat di SMK:

1. Ruang guru
2. R. tamu
3. R. kepala sekolah
4. R. TU
5. R. alat
6. R. praktek
7. R. kelas
8. R. kesenian
9. R. perpus
10. R. musholla
11. R dapur
12. R gudang
13. R BP

Gambar 16 : Denah SMK kriya MUH.
Sumber : Survei lokasi

Kegiatan dan peralatan :



Kegiatan praktek di r. praktek



Ruang pameran dan peralatan

Gambar 17 : Kegiatan di SMK
Sumber : Survai lokasi

Masrer plan pesantren AL HIKMAH KARANG MOJO.

Gambar 18 : Masterplan pondok Al Hikmah
Sumber : Survai lokasi

Tabel 1 : Jadwal di pondok Al Hikmah

Jadwal kegiatan pondok :

waktu	senin	selasa	rabu	kamis	jumat	
15.30-17.00	Bahasa arab, akhlaq,	Usul fiqih, ilmu hadits	Ilmu al Quran	Fiqih nisa' fiqih dakwah	b. inggris	
19.30 – 21.00				Bimbingn ibadah	Tausiyah pimpinan	

Jadwal SMK :

senin	selasa	rabu	kamis	jumat	Sabtu
MATEMATIKA	KEWIRAUSAHAAN	PPKN	Quran / hadits	Bahasa arab	Penjaskes
MATEMATIKA	KEWIRAUSAHAAN	PPKN	Quran / hadits	Bahasa arab	Penjaskes
MATEMATIKA	PRODUKTIF 1	PRODUKTIF 2	PRODUKTIF 3	MTK	Penjaskes
B INGGRIS	SDA	SDA	SDA	MTK	B.INDO
B INGGRIS	SDA	SDA	SDA	KOMPUTER	B.INDO
AQIDAH	SDA	SDA	SDA	KOMPUTER	TARIKH
AQIDAH	SDA	SDA	SDA	-	TARIKH
	B. JAWA	IBA. MUAMALAH	KOMPUTER		SEJARAH
	B.JAWA	IBA. MUAMALAH			SEJARAH

Sumber : Survei lokasi

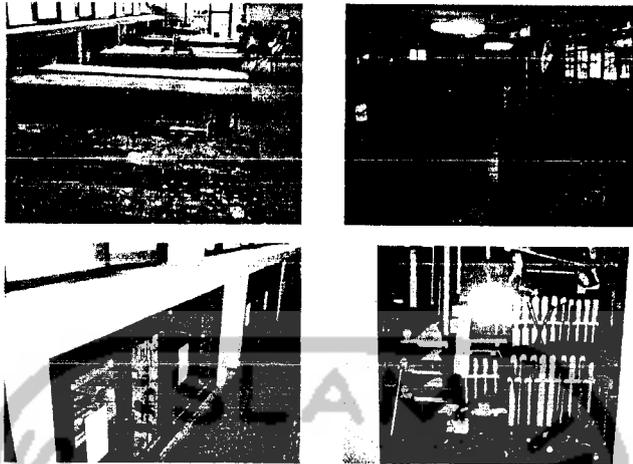
2.5.2 PPG KESENIAN

Pada PPG kesenian terdapat tempat pelatihan dan pengembangan kriya termasuk didalamnya kriya kayu. Ada dua area yaitu bangunan diklat dan bangunan produksi.

a. Ruang-ruang diklat:

1. Ruang kelas
2. Ruang studio [manual]
3. Ruang studio [mesin]
4. Ruang pameran [untuk semua kegiatan karya]
5. Ruang-ruang pendukung

Ruang studio ukir dan ruang mesin



*Gambar 19 : Tempat penyimpanan alat-alat dan ruang STD
Sumber : Survei lokasi*

b. Ruang-ruang produksi :

1. Ruang mesin[produk]
2. Ruang administrasi
3. Gudang
4. Ruang kantor
5. Ruang teori



*Gambar 20 : Ruang produksi
Sumber : Survei lokasi*

c. Penyelenggaraan akademik:

1. Jenjang pendidikan dikemas dalam 114 sks.
2. Struktur program:
 - a) matakuliah pengembangan kepribadian
 - b) matakuliah keilmuan dan ketrampilan
 - c) matakuliah keahlian berkarya

d) matakuliah perilaku berkarya

e) matakuliah berkehidupan bermasyarakat

3. Matakuliah

Tabel 2 : Mata kuliah kriya PPG kesenian

no	pelajaran	sks		no	matakuliah	sks	
1	Desain dasar I	2		1	Desai dasar II	4	
2	Menggambar	2		2	Menggambar II	4	
3	Wawasan SKD I	2		3	Kriya kayu II	6	
4	Kriya kayi I	4		4	Peng. Bahan & alat	2	
5	Pengetahuan bahan & alat	2		5	Praktek industri I	2	
6	pancasila	2		6	Bahasa ingris	2	
7	agama	2					
8	Bahasa indonesia	2					
	Semester I	20			Semester II	20	

no	pelajaran	sks		no	matakuliah	sks	
1	Computer grafis I	2		1	Computer grafis II	2	
2	Manajemen bisnis I	2		2	Manajemen bisnis II	2	
3	Ornament I	2		3	Kriya kayu III	6	
4	Wawasan SKD	2		4	Teknik produksi	2	
5	Kriya kayu III	6		5	Praktek industri I	4	
6	Menggambar III	4		6	Ornament II	2	
7	Bahasa ingris II	2		7	Bahasa ingris III	2	
	Semester III	20			Semester IV	20	

no	pelajaran	sks		no	matakuliah	sks	
1	Computer grafis I	2		1	Manajemen bisnis IV	2	
2	Manajemen bisnis II	2		2	Tugas akhir	10	
3	Teknik produksi	2		3	presentasi	2	
4	Produksi industri	4					
5	Kriya kayu V	8					
6	Bahasa ingris IV	2					
	Semester V	20			Semester VI	14	

Sumber : Survai lokasi di PPG Kesenian

2.6 KESIMPULAN

1. Ada beberapa pokok kegiatan dipesantren yaitu : pendidikan, ibadah, hunian, kegiatan penunjang, dan wirausaha.
2. Ketrampilan kria baik kayu atau pun batu merupakan kerajinan yang kompleks. Dari segi dasar pewujutan, peralatan, cara dan pemasarannya.
3. Kreatifitas dan ketrampilan adalah modal utama dalam kerajinan kriya ataupun yang lainnya
4. Pengaturan aksesibilitas kegiatan, sistem ruang, dengan mempertimbangkan Exhibition space merupakan hal penting dalam perancangan.
5. Salah satu setrategi pemasaran dan peningkatan daya kreatifitas dan ketrampilan santri dalam hal kerajinan adalah dengan pameran.
6. Berbicara soal kreatif adalah dalam konteks kemampuan yang orisinal, interpretasi yang orisinal, atau solusinya yang orisinal guna menciptakan sesuatu yang bernuansa seni. Tentu saja ada berbagai bidang dari seni yang dapat diartikan sebagai kreatif, misalnya seni ukir, drama, tari, sastra, musik, dan seni audio-visual.
7. Kreativitas adalah pengembangan fantasi, imajinasi, dan intelektualitas,
8. Dalam konteks pondok pesantren sebagai pengembangan seni kriya maka harus memaadukan dua unsur yaitu kreatifitas dan ketrampilan.

2.7 TINJAUAN PUSTAKA

EXIBITION SEPACE

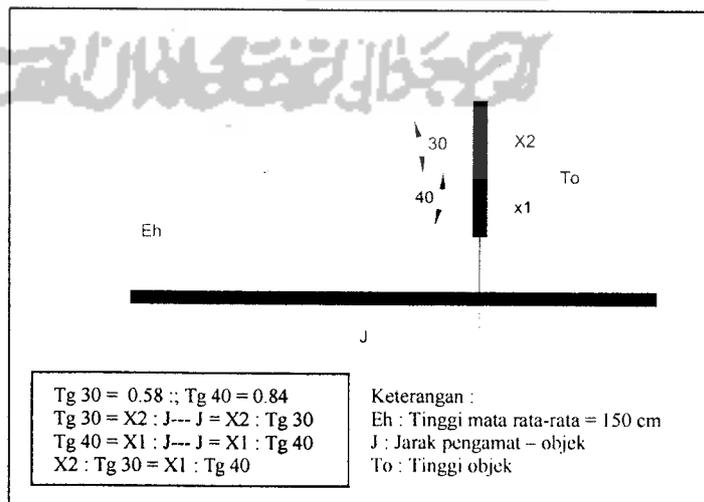
2.7.1 Kenyamanan pandang.

- a. Sudut pandang mata pengamat Vertical: kebawah adalah 40 derajat maksimal 70 dr dan keatas adalah 30 dr, maksimal 50 dr. sedang kenyamanna gerak kepala vertical adalah ke bawah dan keatas : 30 dr, maksimal ke bawah adalah 40, dan keatas adalah 50 dr.
- b. Sudut pandang pengamat horizontal kesamping kanan dan kiri adalah 15 dr – 30 dr. kenyamanna gerak kepala pengamat adalah 45 dr – 55 dr.

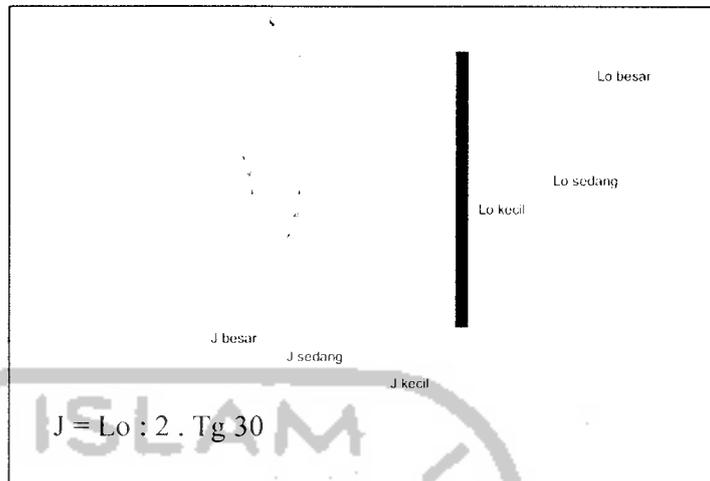
Julius panero, AIA, ASID dan martin Zelnik, AIA, ASID, "Dimensi Manusia & Ruang Interior, Erianqqa, Jakarta 2003

2.7.2 Jarak pengamat.

- a. Objek 2 dimensi
 1. Objek 2 dimensi menuntut pengamatan searah
 2. Kenyamanan jarak pengamat objek 2 dimensi tergantung pada dimensi objek yang di pameran.
 3. Pengamat objek 2 dimensi didukung oleh kesederhanaan sirkulasi yang jelas dan terarah.
 - 4.



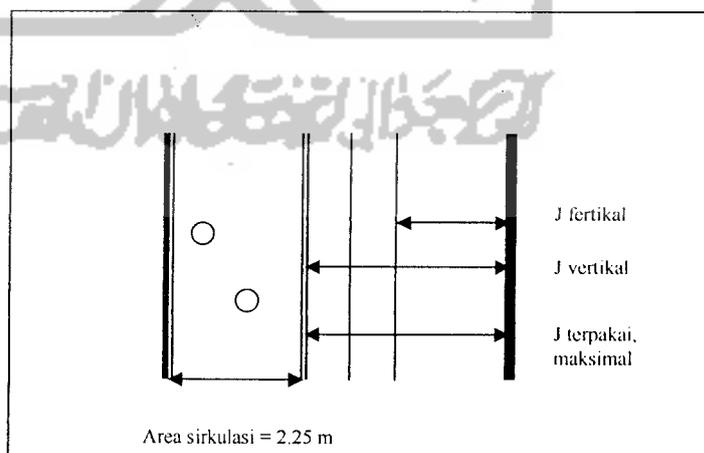
Gambar 21 : Jarak pandang vertikal.
Sumber : Julius Panero & Martin Zelnik, Human



Gambar 22 : Jarak pandang horizontal
 Sumber : Julius Panero & Martin Zelnik, *Human Dimension in Interior Space*, 1979

b. Objek 3 dimensi

1. Objek 3 dimensi menuntut pola penikmatan mengelilingi objek
2. Karya 3 dimensi merupakan karya yang memiliki nilai amatan fisik secara utuh,
3. Jarak area amatan pada objek 3 D harus merata dari semua sudut.
4. Rumus dasar sama dengan 2D



Gambar 23 : Penggabungan 2D antara SKV vertikal dan horizontal
 Sumber : Julius Panero & Martin Zelnik, *Human Dimension in Interior Space*, 1979

2.7.3 Ruang [space]

Ruang dibatasi dan dibentuk oleh dinding, lantai, dan bidang langit-langit.

Berdasarkan konsepnya, sebuah ruang, mempunyai tiga dimensi, yaitu : panjang, lebar, dan tinggi.

Francis D.K. Ching, "Arsitektur : Bentuk, Ruang dan Susunannya", Erlangga, Jakarta 1993

2.7.4 Macam Ruang Pameran:

Secara garis besar ruang pameran dibagi menjadi 3 yaitu:

a. Berdasarkan bentuk ruang

Dibagi menjadi 4, yaitu:

1. Counter seling,

Ruang pameran yang dapat menampung beberapa pengelompokan bidang objek pameran dengan dibatasi sekat pembatas antara pengelompokan objek pameran tersebut.

2. Partially enclosed,

Ruang pameran dengan seting lay out sebagai partisi dan sebagian terbuka bebas. Ruang pameran ini akan memberikan kejutan di bagian belakang ruang dan menciptakan pola sirkulasi ruang yang bebas.

3. Open plan,

Ruang pameran yang menempatkan objek pameran secara bebas yang tanpa dibatasi sekat-sekat. Menciptakan sirkulasi pengunjung yang bebas untuk melihat objek pameran mana yang akan dinikmati.

4. Display sekuence

Ruang pameran yang dihususkan untuk objek pameran 2 dimensi, dimana seting ruang tanpa dibatasi sekat-sekat. Sirkulasi yang tercipta pun lebih bebas bagi pengunjung untuk melihat objek yang akan dinikmati.

b. Berdasarkan system perubahan bentuk

1. Ekspansibilitas, yaitu ruang-ruang yang dapat diperluas
2. Konvertabilitas, yaitu ruang-ruang yang dengan mudah dapat dirubah bentuk dan dan ukuran
3. Versabilitas, yaitu ruang yang dapat menampung beberapa ruang didalamnya

c. Berdasarkan organisasi ruang.

1. Pola linier, yaitu ruang berbentuk modul dan setiap deret berorientasi keluar
2. Pola terpusat, yaitu memiliki keteraturan geometris dan kemampuan visual yang kuat, pusat orientasi yang dominant.
3. Pola radial, yaitu gabungan bentuk terpusat dengan linier, berkembang sesuai dengan bentuk sekitar dan menyediakan permukaan yang datar
4. Pola cluster, yaitu fleksibel berdasarkan fungsi yang ada, bentuk ruang yang berdekatan dan memiliki kesamaan fisual.
5. Pola grid, yaitu modul teratur oleh pola ruang, setabil dan cenderung kaku pada penataan ruang

James gadner, Exhibition & Displaying, 1978.

2.7.5 Tinjauan Aspek Ruang Luar

Ruang luar dapat didefinisikan sebagai ruang yang dibatasi oleh bagian luar dari pelingkup bangunan atau ruang yang sengaja diciptakan untuk menghadirkan unsur alam didalam lingkungan buatan manusia.

Struktur keruangan [spasial] dinyatakan sebagai ruang terbuka fisik dari suatu tapak. Struktur keruangan pada umumnya

merupakan hasil sifat khas topografi, pemasaan fegetasi dan gabungan sifat khas topografi dan pemasaan fegetasi.

Josep De Chiara, Lee E. Koppelman, "Standar Perencanaan Tapak" Erlangga, Jakarta, 1994

2.7.6 Tinjauan sirkulasi Ruang

System sirkulasi terdiri dari dua macam yaitu horisontal dan fertikal. Alur sirkulasi dapat diartikan sebagai " tali" yang mengikat ruang-ruang suaatu bangunan atau suatu deretan ruang-ruang dalam maupun luar, menjadi saling berubungan. Unsure-unsur sirkulasi :

1. Pencapaian bangunan : pandangan dari jauh
2. Jalan masuk kedalam bangunan
3. Konfigurasi bentuk jalan
4. Hubungan ruang dan jalan
5. Bentuk dari ruang sirkulasi : melalui ruang ruang, menembus ruang atau berakhir dalam ruang.

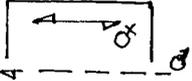
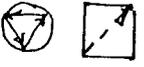
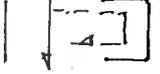
Francis D.K. Ching, " Arsitektur : Bentuk, Ruang dan Susunannya", Erlangga, Jakarta 1993

A. Tangga

Untuk mengatasi ketinggian lantai tangga dapat memperkuat arah gerak, memutuskannya, mengatasi perubahan pada tempat asalnya atau mengakhirinya.

B. Rute pemilihan gerak

Menurut robillard [1982] rute pemilihan gerak sesuai atau berdasarkan setudi perilaku pengunjung yang terjadi adalah sebagai berikut :

Bergerak dari pintu kepintu	
Pengunjung pria lebih aktif bergerak dibanding wanita	
Aktifitas yang tinggi diruang informatif dan menarik	
Pintu dikanan mempercepat keluarnya pengunjung	

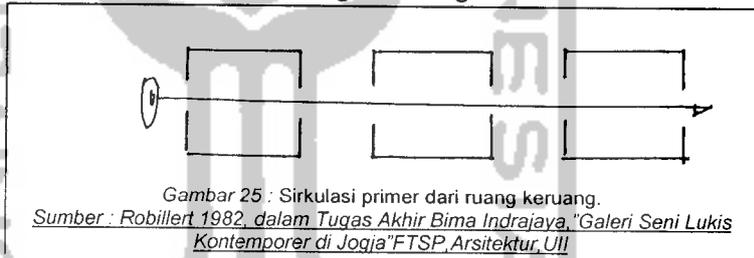
Gambar 24: Rute pemilihan gerak
 Sumber : Robillert 1982, dalam Tugas Akhir Bima Indrajaya, "Galeri Seni Lukis Kontemporer di Jogja" FTSP, Arsitektur, UII

C. Jenis sirkulasi

Jenis sirkulasi pada setiap ruang dibagi menjadi 2 jenis sirkulasi: primer dan sekunder.

a. Primer

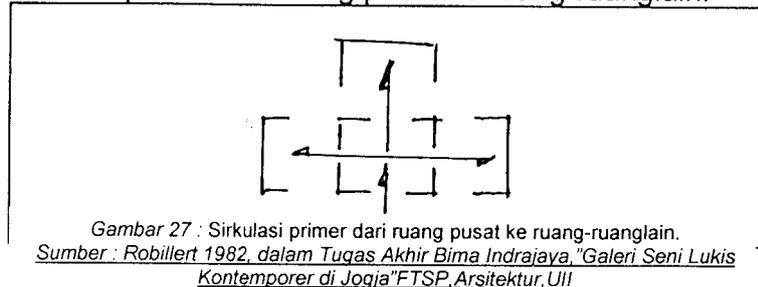
1. Sirkulasi primer dari ruang keruang.



2. Sirkulasi primer dari selasar keruang.

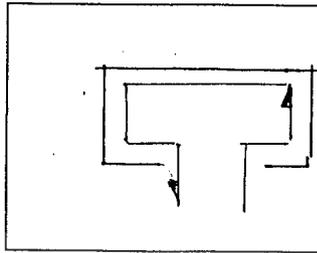


3. Sirkulasi primer dari ruang pusat ke ruang-ruanglain.

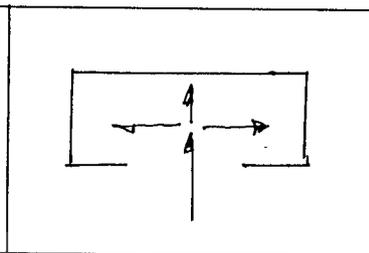


b. Sekunder

1. Sirkulasi satu arah



2. Sirkulasi menyebar



Gambar 28 : Jenis sirkulasi
Sumber : Robillert 1982, dalam Tugas Akhir Bima Indrajaya, "Galeri Seni Lukis Kontemporer di Jogja" FTSP, Arsitektur, UII

2.7.7 Organisasi ruang

- a. Terpusat : suatu ruang dominan dimana pengelompokan sejumlah ruang sekunder dihadapkan
- b. Linier : suatu urutan linier dari ruang-ruang yang berurutan
- c. Radial : sebuah ruang pusat yang menjadi acuan organisasi-organisasi ruang yang linier berkembang menurut bentuk jari jari.
- d. Custer : ruang-ruang dikelompokkan berdasarkan hubungan-hubungan atau bersama-sama memanfaatkan ciri atau hubungan visual
- e. Grid ruang-ruang diorganisasikan dalam kawasan grid structural atau grid tiga dimensi lain

Francis D.K. Ching, " Arsitektur : Bentuk, Ruang dan Susunannya", Erlangga, Jakarta 1993

2.7.8 Pencahayaan alami dan buatan

c) Pencahayaan alami

- Cahaya relative lebih merata
- Ekonomis
- Terang yang bersumber dari sinar matahari baik yang langsung, sinar pantul dari awan dan benda alam, sinarpantul dari benda sekitar dalam ruangan