

B a b : II

T i n j a u a n U m u m

II.1. PELESTARIAN

II.1.1. Pengertian Pelestarian

II.1.1.1. Definisi

Pelestarian berasal dari kata “lestari”, yang menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia, karangan WJS Poerwadarminta berasal dari kata Jawa yang berarti : tetap, kekal, dan abadi. Jadi pelestarian memiliki pengertian proses pengendalian sesuatu agar tidak berubah. Pada awalnya pengertian pelestarian tersebut termasuk preservasi dan konservasi, namun dengan berkembangnya zaman dengan segala permasalahannya maka pelestarian dibedakan pengertiannya, yaitu preservasi (pengawetan) dan konservasi (pelestarian). Menurut rumusan Piagam Burra (*The Burra Charter For the Conservation of Place of Cultural Significance, 1981*) Konservasi (pelestarian) adalah istilah yang menjadi payung dari semua kegiatan pelestarian. Menurut Jacques (1979) konsep pelestarian telah dan akan selalu mengalami perubahan dari tahun ke tahun, walau pada awalnya cenderung hanya melestarikan suatu bangunan sebagai suatu museum namun kini telah meliputi segala aspek.

II.1.1.2. Perkembangan

Konsep pelestarian pertama kali dirintis tahun 1700 oleh Vanbrugh, seorang arsitek dari istana Bleinheim Inggris. Namun usaha ini belum melembaga dan terorganisasi, baru tahun 1887 oleh William Morris didirikan “Society For the Protection of Ancient Building” atau Lembaga Pelestarian Bangunan Kuno, dan dibuatkan undang undangnya tahun 1882 dalam bentuk “Ancient Monument Act”. (*Dobby, A : Conservation & Planning, 1978*). Di Indonesia sendiri konsep pelestarian yang ada dituangkan dalam “Monumenten Ordonantie Stbl.238/1931, atau dikenal dengan M.O.1931.

II.1.1.3. Tujuan & Sasaran Pelestarian

Melihat dari pengertian dan perkembangannya, maka konsep pelestarian yang ada memiliki tujuan untuk tetap mempertahankan identitas suatu lingkungan (wilayah, daerah, kawasan, kelompok warisan budaya, dsb) atau dengan kata lain tekanan diletakkan pada persinambungan dalam perubahan agar identitas lingkungan tetap terjaga. (Laretna T. Adhisakti, Pelestarian Arsitektur dan Perkotaan, 1992 hlm 5).

Sedangkan sasaran pelestarian adalah : -Mengembalikan wajah dan obyek pelestarian, -Memanfaatkan peninggalan obyek pelestarian yang ada untuk menunjang kehidupan masa kini, -Mengarahkan perkembangan masa kini yang diselaraskan dengan perencanaan masa lalu yang tercermin dalam obyek pelestarian tersebut, -Menampilkan sejarah pertumbuhan kota/lingkungan dalam wujud fisik tiga dimensi.

II.1.1.4. Permasalahan Pelestarian

Kegiatan pelestarian yang dilakukan dapat mencakup lingkup Nasional, Regional, maupun Lokal, namun pada tingkat Nasional dan Regional biasanya dilaksanakan oleh pemerintah didukung masyarakat dan swasta. Sedangkan untuk pelestarian lokal dapat diselenggarakan sendiri oleh swasta atau masyarakat umum. Dengan demikian maka akan timbul permasalahan untuk mencapai tujuan dan sasaran pelestarian tersebut, antara lain :

1. Bila dikaitkan dengan nilai bendawi lingkungan dan tingkat pendanaan suatu daerah, apakah sudah layak untuk dilakukan ?
2. Apakah penetapan area pelestarian sesuai penetapan area sekitarnya ?
3. Siapa yang berhak memutuskan, berapa dan sejauh mana pelestariannya ?
4. Bagaimana memadukan bangunan sejarah dengan lingkungan modern ?
5. Siapa yang membiayai pelestarian dan keuntungannya bagi siapa ?
6. Seberapa jauhkah pelestarian yang dilakukan dalam bangunan, khususnya tergantung nilai kepentingan dalam bangunan ?

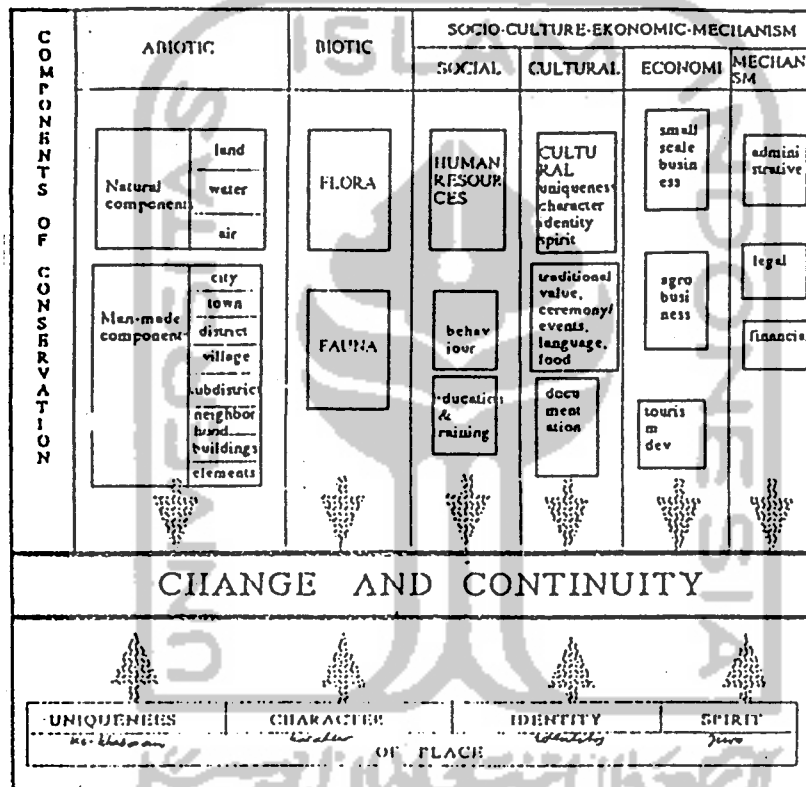
II.1.2. Ragam Pelestarian

II.1.2.1. Komponen Pelestarian

Walaupun pelestarian memiliki pengertian adanya perubahan, namun bukan berarti menghilangkan seluruh komponen yang ada sebelumnya atau mempertahankan seluruh komponen yang ada sebelumnya. Secara garis besarnya komponen pelestarian dapat dibedakan atas :

1. Komponen Non-Hayati (kebendaan), yaitu air, udara, tanah, bangunan, dsb.
2. Komponen Hayati, yaitu makhluk hidup, tumbuhan, dsb.
3. Komponen Kemasyarakatan, yaitu manusia dengan latar belakang sosial, budaya, ekonomi, dan segala aktifitas kegiatannya.

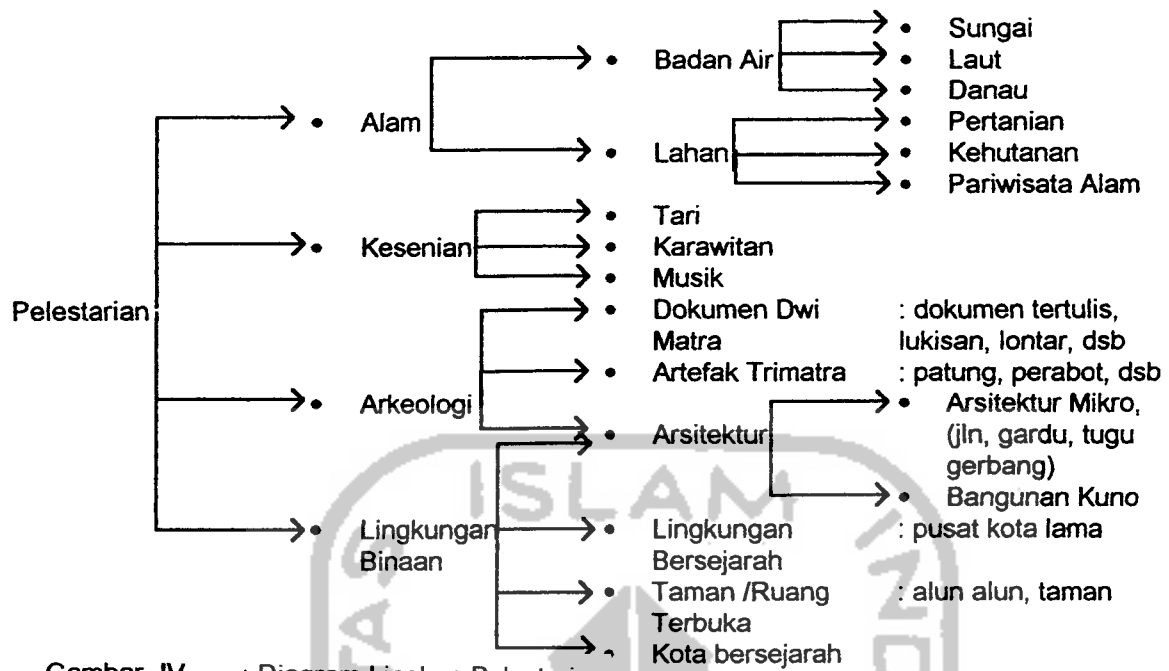
Namun tidak semua komponen selalu ada pada kawasan yang akan dilestarikan, yang terpenting adalah telaah dan mempertahankan komponen inti untuk dapat diturunkan pada generasi berikutnya. Berikut adalah rumusan konsepsi pelestariannya ditinjau berdasarkan komponen pelestariannya :



Gambar III : Diagram Konsepsi Pelestarian ditinjau dari Komponennya

II.1.2.2. Lingkup Pelestarian

Sejalan dengan perkembangan zaman yang pesat, maka kegiatan pelestarian yang pada mulanya hanya mempertimbangkan bangunan semata lambat laun menuntut adanya usaha yang lebih. Sehingga perkembangan lingkup / cakupan konservasi menjadi sangat kompleks, yaitu :



Gambar IV : Diagram Lingkup Pelestarian

Sumber : Prop. Ir. Eko Budiarto : *Konservasi Bangunan Bersejarah di Surakarta*

Melihat dari diagram cakupan pelestarian di atas, maka nampak bahwa pelestarian bangunan arsitektur termasuk dalam pelestarian lingkungan binaan, yang berarti jika ditinjau lagi komponen intinya adalah komponen Non-Hayati (kebendaan). Menurut Shankland (1975) komponen kebendaan tersebut dapat dibedakan atas :

1. Desa & Kota Kecil Bersejarah, yaitu pelestariannya harus mempertimbangkan perubahan alamiah yang terjadi (pertambahan penduduk), namun tetap mengendalikan tingkat perubahan secara cermat, teliti, terinci, serta memper timbangkan kaidah pelestarian yang ada.
2. Kawasan Bersejarah dalam Kota Besar, maka pelestarian yang dilakukan berdasar pada kebijakan untuk memberikan keseimbangan prioritas antar pelestarian itu sendiri dengan pembangunan.
3. Kota Bersejarah, yaitu bercirikan permasalahan khusus yang menjadikan kondisi masa lampau mendominasi masa kini. Sehingga pelestarian yang dilakukan benar benar akan memasuki setiap aspek yang ada di kota tsb.
4. Kelompok Bangunan Bersejarah, pelestarian yang dilakukan harus diimbangi dengan penanganan wisatawan secara cermat agar tidak merusak nilai sejarah. Hal ini disebabkan daya tarik yang dimiliki objek sangat besar.

Sedangkan jika melihat lingkup konservasi dalam suatu kota, maka obyek dan lingkup pelestarian dapat digolongkan ke dalam beberapa luasan, yaitu :

1. Satuan Areal, yaitu berwujud sub wilayah kota,
2. Satuan Pandangan / View, yaitu berupa aspek visual pada bagian kota yang dapat memberi bayangan mental (image), antara lain : -Path, -Edges, -Node, -District, dan -Landmark.
3. Satuan Fisik, yaitu berwujud bangunan, sederetan bangunan, bahkan unsur bangunan, struktur, ornament, dsb.

Dari gambaran pembahasan lingkup / cakupan pelestarian di atas, nampak bahwa pelestarian mencakup segala aspek termasuk Lingkungan Binaan (arsitektur) yang juga merupakan elemen inti pelestarian yaitu elemen Kebendaan, khususnya Kelompok Bangunan bersejarah.

II.1.2.3. Kegiatan & Tingkat Perubahan

Menurut *James Marston Fitch*, dalam bukunya "*Historic Preservation : Curatorial Management of the Built Word, 1982*" berdasarkan skala penyelesaian dan teknik usaha mempertahankan komponen kebendaan dari Lingkungan Binaan dapat digolongkan menjadi 7 tingkatan, yaitu :

1. Pengawetan (Preservation) yaitu mempertahankan bangunan seperti adanya saat akan diawetkan. Kegiatan ini paling sederhana dengan tujuan tidak merubah bentuk lagi pada masa mendatang, pengawetan dilakukan dengan alat bantu spt, zat pengawet, teknologi, dsb. Contoh : Rumah FDR di Hyde Park, NY, Peristirahatan kerajaan Inggris, dan Istana Wavel di Warsawa, Polandia.
2. Pemugaran (Restoration) yaitu pengembalian warisan budaya ke kondisi bentuk awal perkembangan morfologinya, kegiatan ini lebih radikal dari pengawetan. Contohnya Pemugaran Candi Borobudur, dan Candi Prambanan di Yogyakarta.
3. Penguatan (Consolidation) yaitu usaha mempertahankan bentuk dan bangun warisan budaya dengan menggunakan alat bantu kebendaan. Contoh kegiatan : Dengan pengasapan untuk melawan rayap pada Istana Kerajaan di Honolulu, Pembersihan batu Gereja Notre Dame di Paris, Pengeringan kayu pada Vasa Warship di Stockholm, serta Penyisipan pondasi baru Katedral York Minster di Inggris.
4. Penataan Ulang (Reconstitition) yaitu menyelamatkan bangunan yang runtuh melalui penyusunan kembali elemen bangunan tersebut satu persatu, baik pada area lama maupun pada area baru. Contoh Katedral Antigua di Guetemala, Jembatan Santa

Trinita di Firenze, Old State Capitol di Springfield Illinois, serta Desa Old Bethpage & London Bridge di Danau Havasu Arizona.

5. Pemakaian Baru (Adaptive Re-Use) yaitu kegiatan memanfaatkan kembali bangunan lama untuk fungsi baru. Kegiatan ini banyak didasari pertimbangan ekonomi untuk fungsi baru agar menguntungkan. Contoh : Castello Sforzesco di Milan, dan Old City Hall di Boston.
6. Pembangunan Ulang (Reonstruction) yaitu membangun kembali bangunan yang sudah hilang, kegiatan ini adalah yang paling radikal serta beresiko tinggi. Contoh : Royal Palace di Warsawa, Governor's Place and House of Burgesses di Williamsburg, Stoa of Attalos di Athena, serta Iwo Treasure Houses di Japan.
7. Pembuatan Kembaran (Replication) yaitu penciptaan yang meniru secara utuh warisan budaya yang masih ada, dalam arsitektur merupakan konstruksi baru yang merupakan tiruan yang utuh dari warisan budaya yang ada. Pembuatan kembaran diperlukan pada situasi tertentu, misalnya hasil kembaran ditempatkan pada museum terbuka (open air) sebagai pengganti yang asli karena tidak memungkinkan bagi yang asli untuk ditempatkan pada ruang terbuka. Contoh : Plymoth Plantation di Massachussetts dan Museum getty di Malibu.

Dilihat dari ke 7 tingkatan tersebut di atas, dari tingkat pelestarian yang terendah (tingkat kesulitan dan resikonya) hingga yang tertinggi, nampak untuk pelestarian bangunan yang paling fleksibel adalah adaptive re-use, sebab selain makna pelestarian tercapai, juga dimungkinkan bagi peningkatan fungsi dan manfaat yang lebih besar untuk menunjang kelangsungan bangunan.

II.1.3. Dasar Kebijakan Pelestarian

II.1.3.1. Gerakan Kegiatan Pelestarian

Di dalam kegiatan pelestarian, dikenal 2 macam gerakan, yaitu :

1. Gerakan Pelestarian Kebendaan, yaitu umumnya dilaksanakan oleh para arsitek, pakar sejarah arsitektur, perencana kota, pakar geologi, atau penulis.
2. Gerakan Pelestarian Kemasyarakatan, yaitu melibatkan para pakar ilmu sosial, bahkan para arsitek juga, perencana kota, pekerja sosial, kelompok swadaya masyarakat, atau tokoh politik.

Pada akhir akhir ini kedua gerakan pelestarian tersebut berjalan secara bersama sama, sebab gerakan kemasyarakatan yang dilakukanpun bertujuan untuk pelestarian kebendaan.

II.1.3.2. Konsep Pelestarian

Konsep pelestarian yang berkembang hingga saat ini, berawal sebatas pada pelestarian kebendaan, yang lebih sempit lagi yaitu bangunan. Menurut Jacques (1979) konsep pelestarian pada awalnya cenderung hanya melestarikan (preserve) bangunan sebagai suatu museum, namun saat ini telah mengalami perkembangan dari tahun ke tahun. Sedangkan menurut Mimura (1980), konsep pelestarian masa kini tidak hanya memperhatikan bangunan yang memiliki nilai sejarah saja, melainkan mempersoalkan juga berbagai nilai kemasyarakatan seperti bentang kota yang akrab, tata cara perumahan tradisional maupun kerakyatan, kegiatan kemasyarakatan, dan memelihara kebersihan lingkungan, pesta adat, keagamaan dan kebudayaan.

Menurut *Papageorgiou, A. 1971. dalam bukunya Change & Continuity : Preservation in City Planning*. Konsep pelestarian lebih menekankan obyek pelestariannya pada usaha integrasi antar lama dan baru di pusat urban bersejarah. Dalam hal ini konsep pelestarian merupakan alat untuk perencanaan dan perancangan kota (skala Urban), dengan 3 buah konsep yang terdiri atas :

1. Pemeliharaan Monumen, konsep ini berlangsung sejak tumbuhnya sejarah arsitektur, dengan cara mempertahankan monumen bersejarah.
2. Peremajaan Perkotaan, merupakan konsep yang masih muda, dengan tujuan menjamin perencanaan kota dilaksanakan sesuai dengan hasil penelitian.
3. Perbaikan Perkotaan, merupakan konsep pelestarian yang sekaligus konsep perencanaan kota dengan kompleksitas yang sangat tinggi.

Dengan demikian konsep pelestarian menentukan sekali terhadap perencanaan kota, atau kegiatan pelestarian akan memberikan pengaruh terhadap arsitektur kota.

II.1.3.3. Proses Rencana Pelestarian

Proses rencana pelestarian ini mengandung tahapan tahapan yang harus dilalui sebagai rangkaian panjang proses pelestarian yang mencakup permasalahan yang sangat luas. Adapun tahapan proses perencanaan pelestarian adalah :

1. Tahap I : Inventarisasi dan Pengumpulan Data,
2. Tahap II : Penyusunan / Pengolahan Data dan Analisa
3. Tahap III : Pengkajian Makna Kultural
4. Tahap IV : Penentuan Prioritas dan Peringkat
5. Tahap V : Perumusan Kebijakan Pelestarian

6. Tahap VI : Strategi untuk Implementasi
7. Tahap VII : Program dan Perencanaan
8. Tahap VIII : Pembiayaan dan Pelaksanaan di Lapangan

II.2. INDUSTRI KERAJINAN

II.2.1. Pengertian & Batasan

II.2.1.1. Pengertian

Dalam pembicaraan sehari-hari, industri kerajinan tidak akan terlepas dari produk cinderamata dan souvenir. Untuk itu dapat dijelaskan definisinya, yaitu :

- Industri :** Kegiatan ekonomi yang mengolah bahan mentah, bahan baku, bahan setengah jadi dan atau barang jadi menjadi barang yang lebih tinggi untuk penggunaannya termasuk rancang bangun dan rekayasa industri. (*ps 1 btr 2 UU no 5 th 84*)
- Souvenir:** Produk yang diterima dari orang lain dibeli atau dikumpulkan atau untuk disimpan guna mengenang sesuatu peristiwa / kejadian / momentum / tempat tertentu.
- Cinderamata :** Produk produk atau komoditi yang dibuat sedemikian rupa sehingga mempunyai fungsi dan juga dapat merupakan miniatur benda atau binatang tertentu dengan maksud dapat diberikan kepada orang lain untuk hadiah / kenangan.
- Kerajinan :** Segala kegiatan dalam bidang perindustrian (teknologi) yang sebagian atau seluruhnya dengan tangan.
 Produk yang diolah secara tradisional dan dikerjakan oleh tangan terampil (yang bernilai seni) yang semula dimaksudkan untuk tujuan religius dan memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari.
 Suatu kegiatan manusia untuk menciptakan suatu barang (barang/alat) melalui keterampilan tangan atas dasar pemakaian untuk membantu meringankan bebannya (*Monografi daerah Bali, Team Penyusun 1976-1977*).

II.2.1.2. Batasan

Berdasarkan data dari ITC (International Trade Centre) bahwa trend perdagangan eksport import yang dikategorikan barang Gift & Souvenir adalah :

- | | |
|--------------------------|---------------------------------|
| 1. Wacht & Clock | 5. Gold Silver Ware & Jewellery |
| 2. Imitation Jewellery | 6. Porcelent House Were |
| 3. Toys & Sporting Goods | 7. Travel Goods Handbag |
| 4. Ceramic Ornament | |

II.2.2. Pola Pengembangan Kerajinan di DIY

II.2.2.1. Pembangunan Industri Kerajinan di DIY

Pembangunan industri di Prop. DIY berpedoman pada prioritas Pembangunan Industri Nasional dan Pola Dasar Pembangunan Daerah Instimewa Yogyakarta. Salah satu prioritas pembangunan industri nasional pada Pelita V adalah Pengembangan Industri Kecil. Dan dalam Pola dasar pembangunan DIY dicantumkan 5 sasaran pembangunan, yg antara lain : Memantapkan Yogyakarta sebagai pusat industri Kerajinan. Dengan berlandaskan pada kebijakan di atas, maka disusun Rencana Pembangunan Lima Tahun Sektor Industri yang prioritas pengembangan industri dititik beratkan antara lain pada : Pengembangan ekspor hasil industri & Pengembangan industri kecil / kerajinan. Sedangkan program kerja tahun 1990 / 1991 yang direalisasikan adalah : -Peningkatan upaya penentuan tata guna lahan termasuk kawasan/zona industri, -Peningkatan upaya pengembangan industri kerajinan yang mendukung pariwisata, -Peningkatan pembinaan sentra industri kecil dan kopinkra. Sesuai dengan potensi yang ada, maka pembinaan dan pengembangan industri di DIY dititik beratkan pada industri kecil / kerajinan khususnya melalui sentra sentra dan keterkaitan. (Sumber: Laporan Tahunan Kanwil Perindustrian, 1994).

II.2.2.2. Pola Operasional Pengembangan

Pola operasioal pengembangan industri kerajinan di Yogyakarta salah satunya melalui Departemen Perindustrian yang realisasinya dengan pengadaan proyek Bimbingan dan Pengembangan Industri Kecil (BIPIK). Sedangkan dalam pelaksanaan proyek terdiri dari Proyek Pusat Pengembangan Industri Kecil (PPIK) yang merupakan lembaga penyuluhan dan pembinaan langsung kepada pengusaha / pengrajin di DIY. Adapun secara operasionalnya, aparat PPIK i.a :

1. Pusat Pelayanan Teknologi (PPT) yaitu berfungsi memberikan pengenalan terhadap peralatan baru untuk berproduksi yang lebih efisien dan mengenal kan teknologi maju kepada para pengrajin.

2. Pusat Pelayanan Promosi (PPP), yaitu berperan dalam memberikan bantuan promosi barang produk kerajinan dan mengusahakan kontak dagang. Selain itu memberikan informasi timbal balik dari masyarakat konsumen kepada produsen.
3. Pusat Pelayanan Bahan Baku (PPBB) yaitu membantu penyediaan dan pengadaan bahan baku serta bahan pembantu lainnya pada sentra industri, serta membantu pengelolaan bahan tersebut berdasarkan pola produksi jenis tsb.
4. Operasional Sektoral, yaitu mengadakan kontak dengan para pengusaha atau pengrajin dalam wilayah pembinaannya, terutama dalam sentra tertentu dan juga merealisasikan bantuan dalam bentuk peralatan maupun bahan baku.
5. Proyek LIK (Lingkungan Industri Kecil) yaitu sebagai sarana produksi, pembiayaan dan pemasaran industri kecil / kerajinan secara terpadu & berkesinambungan, serta memperbaiki arah perkembangan industri kecil kerajinan melalui jenis industri yang masuk dalam LIK di wilayah DIY.

Selain melalui departemen Perindustrian, pola operasional pengembangan lainnya adalah melalui departemen Perdagangan dan Koperasi. Secara garis besar adalah membantu operasional pemasaran produk kerajinan di DIY, realisasinya adalah :

1. Pameran Dagang Tetap, yaitu sebagai wadah tetap yang berfungsi : -Wadah promosi barang dan jasa, -Wadah adaptasi komoditi dan pengawasan mutu barang, -Area partisipasi perusahaan nasional untuk peningkatan produksi serta mutu.
2. Bantuan Kontak Dagang Ekspor, yaitu membantu kontak dagang ekspor melalui Badan Pengembangan Ekspor Nasional serta perwakilannya di luar negeri.

II.2.2.3. Wadah Pengembangan yang ada

Wadah pengembangan yang ada bagi kegiatan pembuatan, promosi, dan pemasaran kerajinan industri di DIY adalah :

1. Lingkungan Industri Kecil (LIK), yaitu sebagai area produksi kerajinan, tapi kurang mencapai sasaran sebab hanya 20 % yang berproduksi, serta tempat pemasaran, namun faktor lokasi yang sangat menghambat pencapaian dari konsumen lokal maupun asing.
2. Pusat Pelayanan Promosi, merupakan perangkat dari PPIK termasuk organisasi baru yang beroperasi tahun 1982. Sifat pelayanannya terutama ditujukan terhadap intern pengrajin sedangkan fasilitas publik yang ada menumpang pada fasilitas "Art & Craft Centre" di Ambarukmo Hotel.

3. Proyek Pameran Dagang Tetap, yang berlokasi di Kanwil perdagangan. Luas lantai yang dimiliki saat ini kurang mencukupi untuk seluruh jenis kerajinan, dengan luas sekitar 438 m² hanya lingkup kota Yogyakarta yang terwadahi.

Dari kondisi pengembangan dan pembangunan industri kerajinan di DIY, nampak sekali bahwa usaha yang dilakukan masih baru sifatnya, sementara potensinya yang begitu besar. Dan masalah yang utama nampaknya adalah belum tersedianya wadah penampung bagi promosi dan pemasaran produk kerajinan tersebut.

II.2.2.4. Permasalahan Industri Kerajinan di DIY

Permasalahan mengenai perkembangan Industri Kerajinan di Yogyakarta dapat ditinjau dari beberapa aspek, antara lain :

1. Aspek Pemasaran, antara lain : -Keberadaan lokasi para pengrajin dan konsumen potensial yang berjauhan, menyebabkan ketergantungan terhadap perantara, -Timbulnya persaingan sengit, -Tidak mengetahui selera konsumen dan teknik pemasaran, -Besarnya biaya promosi yang tidak terjangkau, -Kaitan dengan sektor wisata yang dikelola oleh pemandu wisata sehingga menimbulkan dampak negatif terhadap kebijakan harga.
2. Aspek Permodalan, antara lain : -Keterbatasan modal kerja yang diakibatkan kurang mampunya mengelola modal dan kondisi ekonomi, -Belum dimanfaatkan jasa kredit pemerintah karena keseganan dalam persyaratan.
3. Aspek Bahan Baku, antara lain : -Bahan baku umumnya bersifat musiman, sedangkan sumbernya semakin menipis dan sering dikuasai pedagang perantara, -Permintaan bahan baku yang tidak sesuai dengan permintaan pengrajin, -Penyimpanan yang tidak sempurna.
4. Aspek Manajemen dan Organisasi, antara lain : -Kurangnya kesadaran berorganisasi sehingga timbul persaingan yang kuat dan yang lemah, -Kurang memahami arti pentingnya usaha bersama, berkoperasi, dsb, -Sikap mental yang tertutup serta kurang partisipasinya dalam usaha memajukan usahanya
5. Aspek Teknologi, antara lain : -Penguasaan teknik produksi yang kurang, sehingga dasar keterampilannya kurang, -Peralatan produksi yang sangat sederhana dan tradisional bahkan terkadang kurang memadai, -Kurangnya kontrol kualitas produk mengakibatkan menurunnya konsumen.



Disamping permasalahan di atas, permasalahan utamanya adalah belum ditetapkannya wilayah peruntukan industri di propensi DIY, serta masalah promosi / pemasaran yang belum memiliki wadah yang tetap. Selama ini kegiatan promosi / penjualan mengikuti pada kegiatan pameran umum, seperti sekaten, pameran pembangunan, dsb dan tempat pelaksanaan pameranpun belum ada, walaupun dilaksanakan di gedung seperti Gedung Wanitatama, Gedung Purna Budaya, dsb tempat tempat itu sangat tidak representatif.

II.2.3. Potensi Industri Kerajinan di DIY

II.2.3.1. Ragam Industri Kerajinan di DIY

Yogyakarta yang sangat banyak memiliki potensi seni dan budaya, antara lain dilihat kenyataannya bahwa banyak terdapat para seniman sebagai penghasil produk seni. Di antara produk tersebut adalah kerajinan, dengan jenis dan lokasi kerajinan antara lain :

1. Kerajinan Perak, merupakan kerajinan yang sangat terkenal khususnya perak Kota Gede. Sifat kerajinan umumnya industri rumah tangga (home industri) yang sekaligus menyediakan show room bagi pemasarannya. Hasil kerajinan antara lain : perhiasan, assesories, elemen dekoratif, hiasan furniture, peralatan rumah tangga, dsb.
2. Kerajinan Tatah Sungging, merupakan kerajinan warisan leluhur secara turun menurun. Jenis produksinya antara lain : berbagai jenis wayang kulit, aneka seni ukir dari kulit, bahkan ukiran di kulit binatang.
3. Kerajinan Bambu, Di DIY banyak dihasilkan di daerah Sleman khususnya desa Malangan dan Moyudan, juga daerah Gunung Kidul yaitu desa Melikan dan Randu Kuning. Kerajinan ini masih sangat tradisional dengan peralatan sangat sederhana merupakan industri rumah tangga. Hasil dari kerajinan ini antara lain : Kap Lampu, Kipas, Hiasan Dekoratif, dsb.
4. Kerajinan Gerabah, kerajinan ini pada awalnya hanyalah industri untuk memenuhi kebutuhan sehari hari, seperti kual, kendi, gentong, peralatan dapur, dsb. Namun saat ini sudah berkembang ke arah kebutuhan dekoratif, seperti pot bunga, gentong ukir, dsb. Industri ini banyak terdapat di daerah Bantul.
5. Kerajinan Anyaman Mendong / Pandan, merupakan kerajinan untuk memenuhi kebutuhan rumah tangga, namun saat ini telah disentuh unsur seni seperti tikar hias, tas, dompet, topi, dsb yang berbentuk anyaman. Kerajinan ini banyak dihasilkan di daerah Bantul, Sleman, dan Kulon progo.

6. Kerajinan Batik, merupakan kerajinan yang sangat identik dengan Yogyakarta, pada awalnya kegiatan membatik hanyalah kegiatan di lingkungan keraton namun saat ini telah meluas menjadi kerajinan rakyat. Bahkan saat ini banyak dijumpai hasil karya batik yang dipadukan dengan karya seni lukis.
7. Kerajinan Kulit, kerajinan ini terus berkembang baik mutu maupun desainnya berbagai jenis kerajinan kulit dapat dipadukan dengan bambu, logam, dsb. Kerajinan ini banyak dihasilkan di daerah Gunung Kidul, Kodya Yogyakarta (Wirobrajan) dan Bantul (Mandingan) dengan hasil produksi, antara lain : tas, sepatu, dompet, jaket, assesories, dsb.
8. Kerajinan Ukir kayu / Topeng, kerajinan ini selalu berkembang mengikuti zaman, artinya bentuk benuk yang dihasilkan selalu bervariasi. Kerajinan yang dihasilkan antara lain : Ukiran perabot rumah tangga, meja, kursi, kap lampu, almari, relief lukisan, topeng kayu, aneka patung, dsb. Daerah peng- hasil kerajinan ini adalah daerah Gunung Kidul dan sekitarnya.
9. Kerajinan Logam, kerajinan ini selain perak adalah kuningan, tembaga, dan alumunium. Banyak ditemukan di Bantul dan Sleman.
10. Garmen, merupakan kerajinan yang selalu berkembang seperti halnya kerajinan ukiran. Namun kerajinan garmen lebih cerah prospeknya sebab merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia. Kerajinan ini di Yogyakarta tumbuh menjamur dengan karakteristik dan ciri sendiri sendiri.

II.2.3.2. Sentra Industri Kerajinan di DIY

Potensi kerajinan di DIY sesuai dengan Kebijakan Industri Nasional, dapat di bedakan dalam 4 kelompok industri sbg dasar pembinaan dan pengembangannya, yaitu :

1. Industri Kimia Dasar (KD)
2. Industri Mesin & Logam Dasar (IMLD)
3. Aneka Industri (AI)
4. Industri Kecil (IK)

Dari ke 4 kelompok tersebut, potensi terbesar di DIY adalah Industri Kecil (IK), yaitu dari 76.600 unit usaha pada tahun 1994, 76.489 unit diantaranya adalah Industri Kerajinan atau sekitar 99,75 %. Selebihnya Aneka Industri 95 unit usaha, Industri Kimia Dasar 6 unit usaha, dan Industri Mesin & Logam Dasar sebanyak 10 unit usaha. Dari data di atas dapat diperinci berdasar lokasinya, yaitu :

Tabel XIII : Penyebaran Potensi Industri di DIY tahun 1994.

No	Kel. Industri	Kodya	Bantul	K.Progo	G.Kidul	Sleman	Jumlah
1	IKD	0	2	0	3	1	6
2	IMLD	3	1	0	0	6	10
3	AI	43	10	1	2	39	95
4	IK	5.259	17.343	20.625	18.893	14.369	76.485
	Jumlah	5.305	17.356	20.626	18.898	14.415	76.600

Sumber : Laporan Tahunan Kanwil Perindustrian DIY tahun 1994.

Dengan potensi jumlah industri kerajinan di atas, maka sumbangan sektor industri ini pada PDRB Prop. Yogya menempati urutan ke 3 setelah Sektor Pertanian & Perdagangan.

Selain potensi berdasarkan hasil / jenis kegiatan Industri di DIY, maka berdasarkan perkembangan sentra industri kecil terdapat 259 sentra industri yang tersebar di 5 datu II,

Tabel XIV : Perkembangan Sentra Industri di DIY tahun 1994

No	Datu II	Tahun	
		1993	1994
1	Kodya Yogyakarta	29 sentra	29 sentra
2	Kab. Bantul	61 sentra	65 sentra
3	Kab. Kulon Progo	67 sentra	69 sentra
4	Kab. Gunung Kidul	52 sentra	52 sentra
5	Kab. Sleman	44 sentra	44 sentra
	JUMLAH	253 sentra	259 sentra

Tabel XV : Perkembangan Cabang Industri di DIY tahun 1994

No	Datu II	Tahun	
		1993	1994
1	Cabang Industri Pangan	71 sentra	73 sentra
2	Cabang Industri Sandang & Kulit	39 sentra	39 sentra
3	Cabang Industri Kimia & Bahan Bangunan	68 sentra	70 sentra
4	Cabang Industri Kerajinan & Umum	59 sentra	61 sentra
5	Cabang Industri Logam	16 sentra	16 sentra
	JUMLAH	253 sentra	259 sentra

Dan jika dilihat dari data di atas maka :

1. Terdapat 4 kelompok sektor industri yang sebagian besar potensinya berada pada sektor industri kecil (kerajinan).
2. Terdapat 259 sentra industri yang tersebar di 5 datu II dengan 76.000 unit usaha.
3. Terbagi dalam 5 cabang industri yang masing masing memiliki persentase masing masing berdasar kebutuhan hasil produksinya.
4. Sumbangan sektor industri kerajinan kecil yang cukup besar terhadap PDRB yaitu menduduki peringkat kedua setelah pertanian dan perdagangan.

Selain potensi jumlah sentra industri dengan ribuan unit usahanya, potensi lainnya adalah pembinaan dgn pembentukan Koperasi Industri Kecil & Kerajinan (Kopinkra), datanya :

Tabel XVI : Perkembangan Kopinkra di DIY tahun 1994

No	Cabang Industri	Daerah					Jml
		Kodya	Bantul	Progo	Kidul	Slm	
1	Pengolahan Pangan	1	4	4	5	9	23
2	Sandang & Kulit	10	4	2	-	2	18
3	Kimia & B. Bangunan	1	4	7	1	6	19
4	Kerajinan & Umum	4	7	2	5	6	24
5	Industri Logam	1	3	1	2	2	9
	JUMLAH	17	22	16	13	25	93

Sumber : Laporan Tahunan Kamwil Perindustrian tahun 1994

II.2.4. Industri Kerajinan di Kampung Taman

Kawasan Kampung Taman menyimpan potensi seni dan kerajinan kecil yang besar, hal itu lebih didukung oleh banyaknya kunjungan wisatawan ke kawasan tsb. Dari data yang ada dapat diuraikan industri kerajinan di kawasan Kampung Taman, sbb :

1. Jenis usaha kerajinan imitasi 6 pengrajin
2. Jenis usaha batik 32 pengrajin
3. Jenis usaha batik lukis 1 pengrajin
4. Jenis usaha batik tulis 2 pengrajin
5. Jenis usaha batik cap 4 pengrajin
6. Jenis usaha Kayu 4 pengrajin
7. Jenis usaha pigura 5 pengrajin
8. Jenis usaha Permainan anak 1 pengrajin
9. Jenis usaha Rancak Gamelan 1 pengrajin
10. Jenis usaha Kaligrafi 1 pengrajin
11. Jenis usaha Tatah Sungging 6 pengrajin
12. Jenis usaha Tas 2 pengrajin
13. Jenis usaha Kipas 1 pengrajin
14. Jenis usaha Keramik 1 pengrajin
15. Jenis usaha Kulit 4 pengrajin
16. Jenis usaha Ukir 1 pengrajin
17. Jenis usaha Kaos 1 pengrajin
18. Jenis usaha Boneka 1 pengrajin
19. Jenis usaha Rotan 1 pengrajin

Jumlah 75 pengrajin

Sumber : *Proyek Kamwil Perindustrian DIY, Kodya Yogyakarta Kec. Kraton.*

Dari data di atas lebih ditekankan pada macam/jenis usaha kerajinan yang ada di kawasan Kampung Taman. Sedangkan data Monografi Kelurahan Patehan Juni 1995 menyebutkan :

1. Industri Kerajinan Sedang	4 buah
2. Industri Kerajinan Kecil	85 buah
3. Industri Rumah Tangga	46 buah
Jumlah	135 buah.

II.3. PAMERAN (Exhibition)

II.3.1. Batasan Pameran

II.3.1.1. Pengertian

Pameran adalah sebuah kegiatan yang termasuk dalam kegiatan sebuah museum. Sebab dalam pengertian museum terdapat kegiatan pameran ini, yaitu :

Suatu badan tetap yang diusahakan untuk kepentingan umum, dengan tujuan memelihara, menyelidiki, memperbanyak, dan memamerkan kepada khalayak ramai guna penikmatan dan pendidikan, kumpulan obyek dan barang seni, sejarah, ilmiah, dan teknologi, kebun raya, kebun binatang, akuarium, perpustakaan, dan lembaga arsip yang memiliki ruang yang tetap akan dianggap museum (sumber : ICOM, International of Museum). Sedangkan pengertian lain yang lebih jelas adalah sesuai dengan SK Mendikbud No. 093/0/1973 yang menegaskan :

Museum adalah lembaga yang menyelenggarakan pengumpulan (collecting), pengawetan (preservation), penyajian (exhibition), perawatan (recording), penerbitan hasil penelitian dan pemberian bimbingan edukatif dan kulturil tentang benda yang bernilai budaya dan ilmiah.

Namun untuk Gedung Pamer sendiri merupakan lingkup kecil dari kegiatan museum tersebut, yaitu hanya melaksanakan pengumpulan dan penyajian dengan maksud promosi / menawarkan kepada masyarakat (profit oriented).

II.3.1.2. Fungsi & Kegiatan Terwadahi

Fungsi dan kegiatan utama dari gedung pameran kerajinan adalah melaksanakan kegiatan pameran, promosi dan penjualan secara tetap dan periodik, yaitu dengan :

1. Memberikan tempat (secara fisik) yang khusus dan permanen bagi hasil industri kerajinan, yaitu dibedakan atas :

- Di Dalam Bangunan, bagi tempat pameran barang kerajinan (serta penjualan pada kegiatan pameran tetap). Yang mampu menampung / mewadahi bagi 5 cabang industri, sebagai produk andalan.
 - Di Luar / Sekitar Bangunan, bagi tempat promosi dan penjualan pada kegiatan pameran periodik. Yaitu mampu menampung bagi 93 Kopinkra (setara sengan 259 sentra) yang ada di DIY.
2. Menampung (wadah) hasil hasil kerajinan pada satu wadah yang terpadu
 - Penyediaan tempat dan lay out yang disesuaikan kebutuhan barang.
 - Penyediaan fasilitas dan sarana penunjang/pendukung kegiatan, seperti tata lampu, pencahayaan, tata suara, dan pengkondisian udara.
 - Pengaturan pola sirkulasi dan organisasi ruang bagi kegiatan pameran.
 3. Memperkenalkan (pamer) hasil hasil industri kerajinan dari berbagai jenis.
 - Kerajinan Kulit
 - Kerajinan Batik & Garmen
 - Kerajinan Kayu & Rotan
 - Kerajinan Logam
 - Kerajinan Keramik
 - Kerajinan Patung
 4. Menawarkan (promosi) keunggulan dan keindahan hasil kerajinan
 - Penyediaan fasilitas tempat memasang poster & iklan
 - Sarana pusat informasi dan bursa kerajinan
 - Kegiatan penunjang spt, rekreasi, hiburan, seni, pendidikan, & olah raga.
 - Penekanan pada karakter pusat kegiatan pameran, promosi, & penjualan.
 5. Sebagai tempat jual beli (transaksi/memasarkan) hasil industri kerajinan.
 - Penyediaan fasilitas kontak dagang pengunjung & pengrajin
 - Pusat informasi perkembangan barang & harga
 - Kegiatan pendukung spt, kantin, art shop, gallery, boutique, dsb.

Sedangkan kegiatan yang pendukung fungsi dan kegiatan terwadahi pada gedung pameran industri kerajinan adalah : -Kegiatan yang memberi nilai tambah pada hasil kerajinan, seperti kegiatan seni, hiburan, rekreasi, pendidikan, wisata, jual beli, dan bisnis (!). Dan yang terpenting lagi latar belakang kegiatan pariwisata dan perekonomian (pengrajin kerajinan) dapat saling menunjang satu dengan yang lain.

II.3.2. Kebutuhan Ruang Pamer Kerajinan di DIY

II.3.2.1. Rencana Wadah Kegiatan Pameran

Gedung Pameran Industri Kerajinan DIY ini akan dikelola di bawah wewenang pemerintah, yaitu Kanwil Perdagangan Prop. DIY. Dan sebagaimana lazimnya, dalam hal dana perawatan dan pemeliharaan fasilitas diasumsikan akan diperbantukan sektor swasta sebagai pengelola operasional. Sedangkan lingkup / cakupan kegiatan direncanakan mampu menampung berbagai macam hasil kerajinan yang dipresentasikan / ditampilkan secara profesional *bertaraf Nasional*.

Kegiatan terpenting selain pameran, promosi dan penjualan produk industri kerajinan adalah terbinanya hubungan yang baik antara wisatawan/masyarakat pemakai hasil kerajinan dengan pengrajin sebagai produsen barang kerajinannya. Terlebih lagi pada kawasan Kampung Taman banyak terdapat pengrajin.

Secara fisik dan arsitektural akan tetap mempertahankan nilai sejarah dan budaya kawasan dan bangunan. Tetapi untuk mendukung tuntutan kegiatan bisnis dan ekonomis yang tinggi, maka akan dikembangkan dan dilengkapi dgn kegiatan penunjang, yaitu :

1. Kegiatan Jual Beli : Art Shop, Gallery, Boutique, Sanggar seni & Kerajinan, dll
2. Kegiatan Promosi : Paket wisata, dll
3. Kegiatan Rekreasi : Taman bermain, Kantin, Pusat jajanan, Plaza, dsb.
4. Kegiatan Pendidikan : Arsitektur Bangunan, Kawasan Tamansari, Keraton, dsb.
5. Kegiatan Hiburan : Tempat pentas seni, Pasar Burung, Taman, dll

Sedangkan kegiatan utama yaitu Pameran Industri Kerajinan, kegiatan yg diselenggarakan dapat dibedakan atas dua kegiatan :

1. Kegiatan tetap, yaitu mengambil lokasi di dalam bangunan dan menampilkan produk produk andalan.
2. Kegiatan temporer, yaitu dilaksanakan secara periodik berkala dengan tempat dilingkungan sekitar bangunan / halaman / plaza / pasar.

Dengan kondisi *rencana wadah kegiatan* di atas, maka Gedung Pameran Industri Kerajinan yang akan diwujudkan sangat menuntut perhitungan yang matang, yaitu : -Harus mempertahankan fisik, arsitektural, nilai sejarah, dan budaya bangunan Pulau Cemeti, sementara disisi lain -Menuntut sarana dan prasarana yang lengkap dengan tuntutan wadah yang bertaraf Nasional.

II.3.2.2. Kebutuhan (Urgensi) Ruang Pamer Kerajinan

Melihat mendesaknya penyediaan wadah bagi kegiatan promosi dan penjualan hasil industri kerajinan, maka kebutuhan Gedung Pameran khusus Industri Kerajinan nampaknya sudah sangat mendesak bagi Yogyakarta. Keadaan dan data yang ada selama ini menunjukkan, Gedung Seni dan Kerajinan di DIY hanya ada 4 buah, itupun dengan gedung yang masih multi fungsi seperti :

1. Bangsal Langembara Purna Budaya. Fungsi bangunan dapat untuk pameran seni, buku, ilmu pengetahuan, pentas kesenian, dsb. Dengan luas bangunan 18 x 18 m dan berlantai 2 maka sangat terbatas sekali ruang yang tersedia. Fasilitas penunjang pameran hanya lampu spot.
2. Gedung Bentara Budaya. Bangunan ini berfokus pada kegiatan tradisi dan kesenian rakyat, seperti pentas musik, tari, sastra, pameran kerajinan, dll. Luas bangunan 1 lantai dengan ukuran 9 x 18 m dilengkapi lampu spot.
3. Auditorium Karta Pustaka. Fungsi bangunan ini adalah penyelenggaraan pentas seni, musik, dan sebagainya. Bangunan terdiri dari 1 lantai dengan ukuran 18 x 25 meter. Namun tidak dilengkapi fasilitas penunjang pameran yang khusus.
4. Gedung Pameran Benteng Vredeborg. Bangunan ini mungkin yang paling baik kondisinya dibanding yang lainnya. Namun fungsi yang lebih utama dari bangunan ini adalah sebagai museum, dan untuk pameran lebih banyak disediakan di luar ruangan.

Dari kondisi gedung pameran di atas nampak sekali bahwa kondisi wadah yang ada sangat kurang representatif bagi penyelenggaraan kegiatan pameran, khususnya industri kerajinan apalagi yang bertaraf Nasional atau Internasional. Dan hal ini bertentangan dengan peran Yogyakarta yang bersifat nasional dalam seni dan budaya.

Sehingga dapat ditentukan / dirumuskan kebutuhan bagi ruang pameran pada umumnya maupun khususnya industri kerajinan (baik kekurangan kebutuhan ruang pameran maupun keperluan ruang pameran khusus industri kerajinan), yaitu :

1. Luasan kebutuhan wadah bagi industri kerajinan.
 - Dari tabel XVI (*Perkembangan Kopinkra di DIY*) diketahui terdapat 93 buah Kopinkra yang tersebar di 5 kabupaten/dati II dengan 5 cabang industri.
 - Dengan asumsi rata-rata (standart 3x3) diperlukan ruang pameran $3 \times 6 \text{ m} = 18 \text{ m}^2$ untuk tiap Kopinkra. Berarti diperlukan ruang pameran seluas $93 \times 18 = 1.674 \text{ m}^2$ untuk dapat mewakili sentra sentra kerajinan yang ada di DIY.
 - Barang kerajinan yang dipamerkan diasumsikan dengan besaran rata-rata.

2. Luasan wadah pameran yang tersedia

- Dari analisa gedung pameran yang ada di DIY sementara ini, belum ada satupun yang mampu menampung jumlah Kopinkra yang ada.

- Bangsal Purna Budaya	= 18 x 18 m	= 324 m ²
- Gedung Bentara Budaya	= 9 x 18 m	= 162 m ²
- Auditorium Karta Pustaka	= 18 x 25 m	= 450 m ²
Jumlah		= 936 m ²

- Disamping luasan yang kurang, fasilitas yang ada sudah tidak refresentatif khususnya sarana penunjang baik kegiatan penunjang maupun fasilitas fisik
- Fungsi bangunan yang belum jelas spesifikasi peruntukannya.
- Jarak dan lokasi yang saling berjauhan, lokasi yang tidak strategis, serta tidak didukung oleh lingkungan sekitarnya.

3. Analisa kebutuhan ruang pameran.

- Data analisa di atas jelas bahwa kebutuhan ruang pamer bagi kerajinan Industri di DIY masih jauh dari mencukupi dan masih diperlukan $1.674 - 936 = 738 \text{ m}^2$. Itupun apabila pameran dilaksanakan di semua tempat serentak baru tercukupi tempatnya.
- Sehingga kebutuhan ruang pamer yang direncanakan untuk mewadahi aktifitas dan kegiatan adalah :

Ruang pamer indoor (18 m ² x 5 dati II)	= 90 m ²
Ruang pamer outdoor	= 1.584 m ²
Jumlah	= 1.674 m ²

Hal lain yang melandasi kebutuhan ruang pameran dan promosi kerajinan di DIY adalah :

“ Disamping masalah kekurangan dan keterbatasan luas wadah yang ada, saat ini memang untuk kota Yogyakarta belum memiliki tempat kegiatan pameran dan promosi yang permanen, refresentatif, dan mampu menampilkan ciri khas daerah Yogyakarta, sehingga walaupun nampak kebutuhan gedung ini sangat sepele, namun dampak dan keuntungannya / manfaatnya sangatlah besar dan hingga saat ini belum terpikirkan untuk pengadaannya.” (sumber : Wawancara dgn Bapak Ka.sub. Bina Program beserta Staff Kanwil Perindustrian, Prop. DIY.)

II.3.3. Tinjauan Sirkulasi

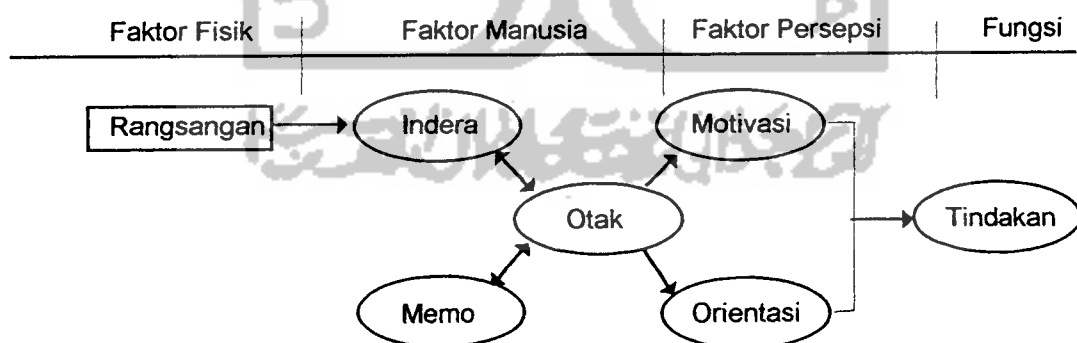
Kata sirkulasi berasal dari kata *circulate* yang berarti peredaran. Dalam arsitektur diterjemahkan sebagai tali pergerakan yang terlihat, yang menghubungkan ruang ruang suatu bangunan atau suatu deretan ruang ruang dalam atau luar secara bersama. Oleh karena itu dalam proses tersebut ada waktu yang berpindah, melalui suatu tahapan dan dari - ke ruang (*Francis D.K Ching, Arsitektur Bentuk Ruang dan Susunannya. Erlangga, Jakarta 1984*). Dalam prosesnya sirkulasi terlihat mengandung dua aktifitas, yaitu :

1. Faktor aliran atau gerak berpindah (flow), dan
2. Faktor pencapaian (accessibility) yaitu kemudahan dan kecepatan perpin- dahan.

Selain itu pola pola sirkulasi sangat dipengaruhi oleh orientasi, lingkungan fisik dan faktor manusia. Untuk faktor manusia ini (dalam lingkungan arsitektur) banyak berkaitan dengan proses fungsional dan psikologis. Maka dalam pembahasan sirkulasi akan mengacu pada pengertian sirkulasi sebagai proses fungsional dan beracuan pada masing masing komponen proses persepsi dalam arsitektur sebagai proses psikologis. Secara umum proses persepsi dalam sirkulasi (pergerakan) akan berhubungan dengan :

1. Bagaimana suatu jalur sirkulasi diterima dan berinteraksi sebagai wadah pergerakan ?
2. Bagaimana manusia mempercepat, memperlambat, memperpendek, dan memperpan- jang proses sirkulasi / pergerakannya ?

Untuk memperjelas keterkaitan sirkulasi dengan faktor faktor di atas, dapat digambarkan secara sistematis sbb ;



Gambar V : Diagram Hubungan Proses Sirkulasi.

Dihubungkan dengan proses perencanaan dan perancangan, pola dan ungkapan fisik perge rakan proses di atas akan dikaji antara : -Fisik Sirkulasi, -Faktor Manusia, - Faktor persepsi Faktor Fisik (interaksi dgn tata ruang, bentuk bangunan, struktur), serta Faktor Non Fisik (tingkat kepandaian, bentuk sosial, kebudayaan, dll).

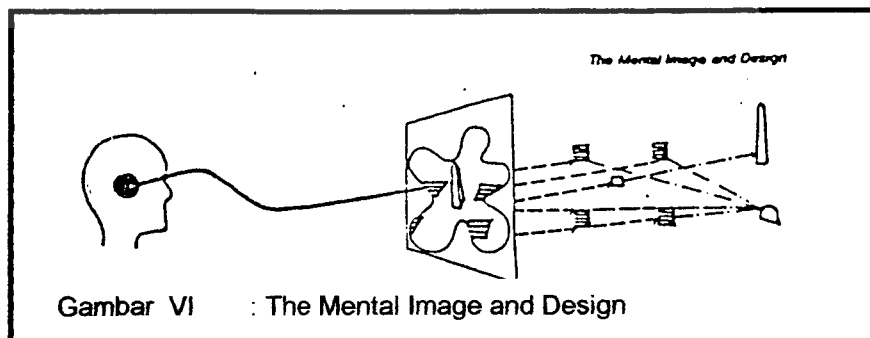
II.3.3.1. Proses Persepsi dalam Pergerakan

Dalam proses persepsi ini, seseorang akan dipengaruhi oleh faktor faktor sbb
 (*Robert G.H. Predicting The Meaning of Architecture, Design for Human Behavior, July 1973*):

1. **Meaning (Arti / Makna)**, Arti atau makna dari suatu obyek dapat diklasifikasikan menjadi dua bagian menurut arah dari arti atau makna itu diberikan. Yaitu :

- **Representative Meaning** (makna tampilan), yaitu terbagi lagi dalam : -
 Meaning, makna yang ada pada suatu obyek seperti yang terekspresikan dari bendanya, makna pragmatik (tata bahasa), icon (Brodcent, 1980), signifiers (C.Jenks, 1980). -**Referencial Meaning**, makna yang ada pada suatu obyek karena suatu proses fungsi (aktifitas), logika, aturan, pandangan hidup, konsep, dll. semantik (tata bahasa), symbol (brodbent 1980), Signifiers (C Jenks 1980).
- **Reponsive Meaning** (makna tanggapan), merupakan makna dari tanggapan si pengamat. Dimulai dari **Affective Meaning** (arti pengamatan), **Evaluative Meaning** (arti evaluasi) dan **Prescriptive Meaning** (arti kesimpulan).
- Selain itu terdapat satu macam makna lagi, yaitu makna yang terjadi pada suatu rangkaian susunan kata kata / kalimat. Sintaktik (semantik), dasar konsep dari **Pattern Language** (Christoper Alexander).

2. **Image (Bayangan)**. Image atau bayangan terjadi disebabkan oleh pengenalan pengenalan yang disimpan kuat dalam ingatannya. Menurut Kevin Lynch terdapat lima elemen bentuk yang menjadi acuan : -Node, -Path, -Edge, -District, -Landmark. Kemudian dalam model *A Theoretical Framework* (*Charles Burnette, The Mental Image and Design, Design for Human Behaviour July 1973*), diperoleh hasil runtun pengenalan seperti yang digambarkan berikut :



Gambar VI : The Mental Image and Design

3. **Motivasi.** Hasrat , kehendak atau kemauan untuk bertindak, dalam kaitannya dengan tindakan pergerakan dapat diuraikan faktor faktor yang menjadi hasrat untuk bergerak seperti berikut (*Imam Setiadi, Culture Centre di Kemayoran, Tugas Akhir Jur. Arsitek tur UGM Yogyakarta 1980*). :



Gambar VII.a : Faktor Motivasi Sirlukasi.

- Faktor Pendorong (bergerak mempercepat) :
 - Menuju sesuatu yang memikat, nyaman, teduh, -Menuju suatu perubahan (tempat terbuka, suasana nyaman, bentuk dinamis.)
 - Menuju tempat yang suatu kontras, terang, aktual. -Menuju tempat keramaian orang atau kelompok kegiatan yang menarik.
- Faktor Pengarah (kecendrungan diikuti) : -
 - Bentuk struktural, alami, dan dikenal. -
 - Symbol, lambang, tanda, petunjuk, warna, skala. -Jalur yang dinamis dan ramai.
- Faktor yang merangsang beristirahat : -Terlihat keadaan tanpa tujuan, -Kepenatan yang sangat, -Kondisi yang nyaman (ada pemandangan, tempat berteduh, dll).
- Faktor Penghambat (memperlambat, berhenti) : -Lelah dalam pergerakan atau pengamatan, rasa monoton. -Rintangan fisik, ada suatu bahaya atau ada tuntutan.
- Faktor yang merangsang pergerakan horison-tal : -Perasaan lebih mudah, leluasa, bebas. -
- Pemilihan dan perubahan arah lebih banyak. -Pergerakan lebih aman dan stabil.
- Faktor yang merangsang pergerakan menu-run : -Rasa akan tersembunyi. -Sensasi mena kutkan dan petualangan.
- Faktor yang merangsang pergerakan naik : - Mendapat pengharapan dan kesan menggem-birakan. -Menimbulkan sensasi kekuatan.



Gambar VII.b : Faktor Motivasi Sirlukasi.

4. **Tindakan.** Tindakan merupakan hasil keputusan akhir dari rangkaian persepsi. Di sini terdapat dua macam bentuk tindakan yang terangkai dalam runtutan tahapan, yaitu :

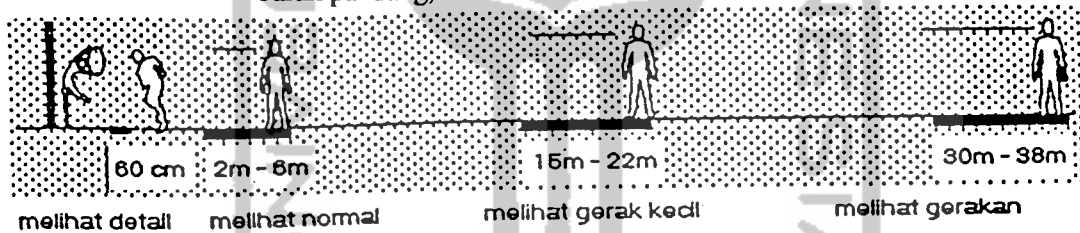
- Tindakan pemahaman bidang pandangan (teori Gestalt), pemahaman ruang sirkulasi, dan ruang lingkungan (ada orientasi, yaitu posisi atau kedudukan relatif dan arah).
- Tindakan bergerak searah, diam (berhenti) atau bergerak berlawanan arah.

II.3.3.2. Faktor Fisik Manusia

Faktor faktor yang mempengaruhi kesadaran seseorang bergerak (orientasi) dan berhubungan langsung dengan kegiatan jalan (move) akan berkaitan dengan perubahan fisiologis (organ tubuh manusia). Kondisi tersebut kebanyakan dikarenakan pengaruh rangsangan yang diterima melalui alat pengindera (sense tool) dan kondisi fisik. Berikut diuraikan komponen yang berkaitan dengan faktor inderawi, yaitu :

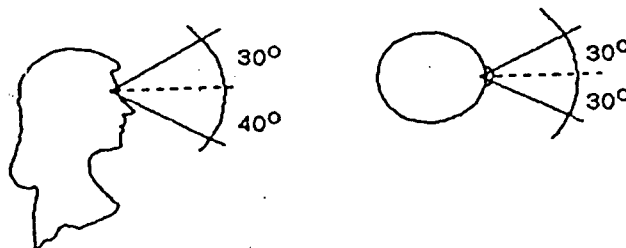
1. **Indera Penglihatan.** Intensitas cahaya yang masuk mata merupakan faktor penentu kesadaran thd lingkungan, sebab secara fisik mata memiliki aspek yang mempengaruhinya, yaitu,

- Jarak pandang,



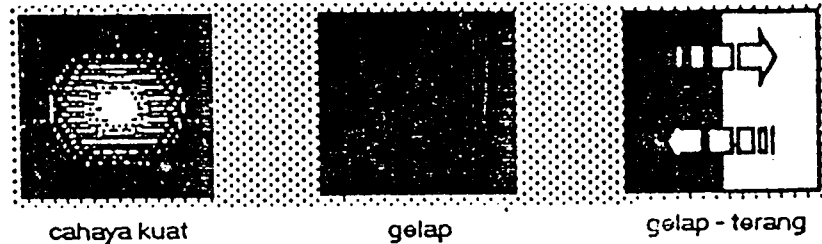
Gambar VIII : Faktor Fisik Jarak Pandang Indra Penglihatan Manusia.

- Kuat pengamatan, hingga merasakan kelelahan mata yang diukur dengan banyak materi yang dilihat dan diasumsikan setelah mengamati sekitar 40 obyek. Bila satu obyek perlu 3 menit berarti waktu total sekitar 120 menit (2 jam).
- Arah bidang pengamatan :



Gambar IX : Faktor Fisik Arah Bidang Pengamatan Manusia.

- Kelelahan mata,



Gambar X : Faktor Fisik Kelelahan Mata Manusia

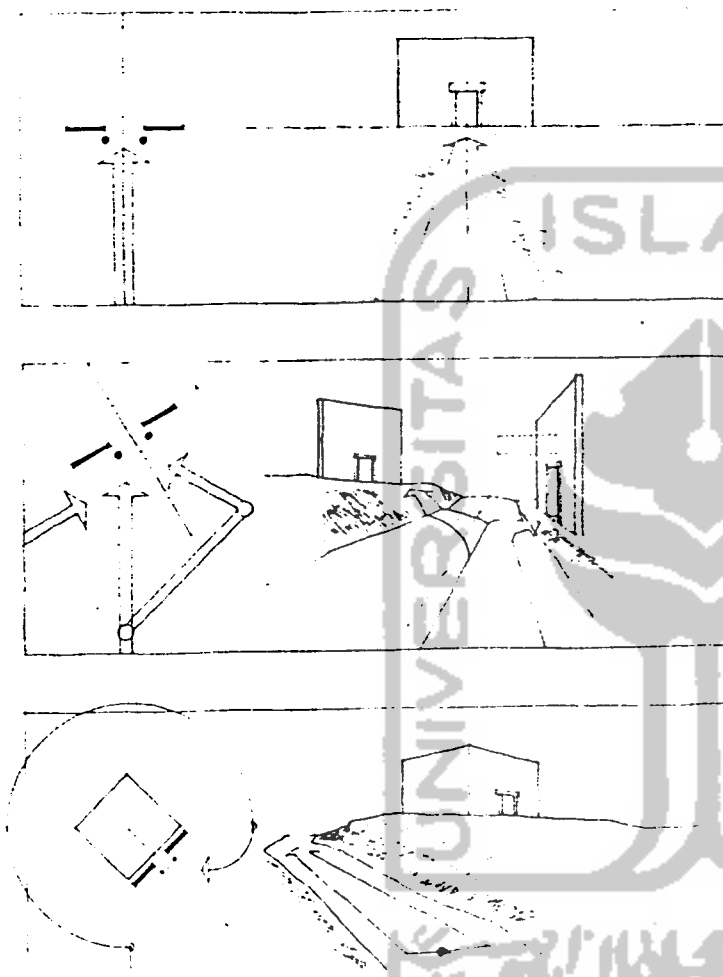
2. **Indera Penciuman**. Rangsangan bau sebenarnya tidak menimbulkan orientasi ruang, hanya memberikan dorongan untuk bergerak (searah / berlawanan dgn sumber bau). Namun jika telah diketahui situasi lingkungannya (visual / informasi) maka penciuman dapat membantu untuk orientasi. Aspek yang berpengaruh terhadap indera penciuman ini adalah :
 - Jarak dan kuat penciuman, yaitu sangat tergantung pada kuat intensitas bau dan kondisi syaraf penciuman.
 - Arah bidang penciuman, biasa dipengaruhi oleh arah angin
3. **Indera Pendengaran**. Indera ini juga memberikan orientasi, sedangkan aspek yang berpengaruh adalah :
 - Jarak dan kuat pendengaran, dipengaruhi macam, kuat frekuensi, dan sumber bunyi.
 - Arah bidang bunyi, tergantung pada letak relatif sumber bunyi dan kondisi lingkungan (bunyi dapat dipantulkan).
4. **Indera Perabaan**. Berpengaruh sebagai pendorong dan sangat jarang membantu orientasi kecuali dalam kondisi tertentu seperti penyelidikan jejak. Adapun aspek yang berpengaruh adalah :
 - Kuat perabaan, tergantung pada lingkungan atau abyek yang diraba.
 - Ketakutan meraba, sangat panas, menjijikan, tajam, dsb.
5. **Keseimbangan Tubuh (Kinetik)**. Adalah posisi tubuh saat berdiri atau berjalan, dan sangat dipengaruhi oleh :
 - Visual yang menentukan orientasi.
 - Kondisi fisik jalur (datar, miring, bergelombang, naik, turun, kasar, licin, besar, kecil, dsb).

II.3.3.3. Faktor Fisik Jalur Pergerakan

Faktor ini berhubungan dengan kondisi fisik jalur pergerakan (typografi) dan standart dimensi yang akan membentuk ruang sirkulasi dan mengarahkan pergerakan.

Faktor faktor ini diuraikan :

1. Unsur unsur Sirkulasi.



- Pencapaian ke lokasi, dari luar site bergerak ke arah bangunan atau kawasan.

- Batas jalan masuk, dari luar site atau luar bangunan masuk ke dalam site atau ke dalam bangunan dan peralihan antar ruang.

- Pergerakan ke dalam, bergerak dalam site atau bergerak ke dalam ruang.

Gambar XI : Faktor Fisik Jalur Pergerakan, Unsur Sirkulasi.

2. Macam Sirkulasi.

- Gerakan Horisontal :
- Gerakan Vertikal :

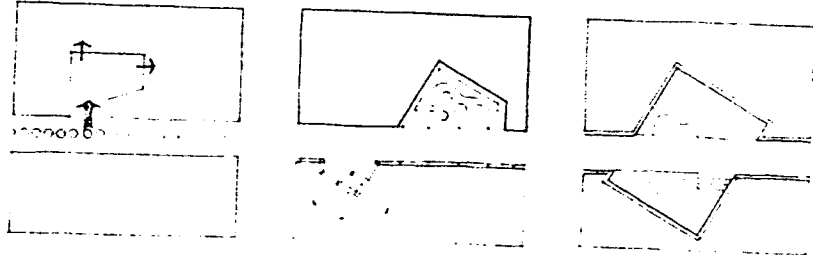
3. Klasifikasi Sirkulasi :

- Sirkulasi Primer yaitu gerak antar bangunan / blok bangunan.
- Sirkulasi Sekunder yaitu gerak antar ruang dalam / ruang terpisah dlm satu blok
- Sirkulasi Darurat yaitu jalur tersembunyi dalam keadaan darurat

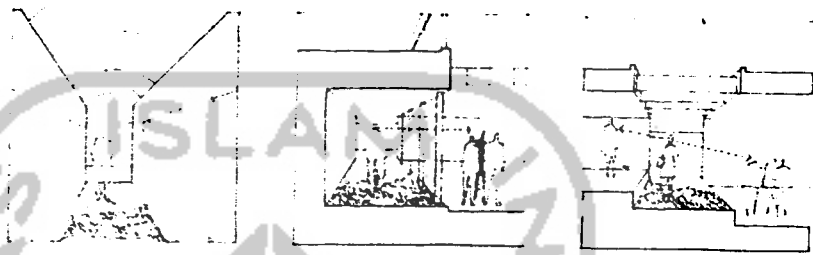
4. Ruang Sirkulasi.

Gambar XII : Ruang Ruang Sirkulasi

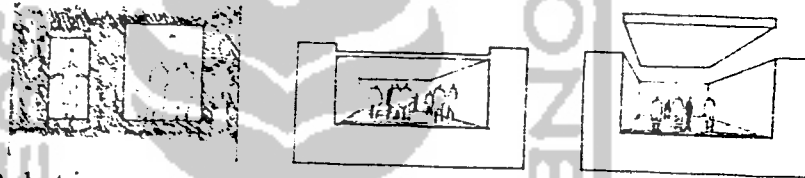
- Bidang datar.



- Bidang berpelingkup



- Lorong



5. Pola Pergerakan Pedestrian

6. Pola Pergerakan Kendaraan (dlm site)

7. Macam Perletakan area Parkir
8. Macam Penataan Parkir
9. Standart Dimensi Ruang Sirkulasi