

B. Konsep Dasar Perancangan

1. Konsep Dasar Perancangan Ruang

a. Kebutuhan Ruang

- Hunian masyarakat pengrajin
 - Halaman
 - R. tamu
 - R. keluarga
 - R. makan
 - R. tidur
 - R. dapur
 - KM/WC
 - Gudang
- Kegiatan produksi
 - R. persiapan
 - R. kerja
 - R. jual
- Kegiatan pemasaran
 - R. kerja pengrajin
 - R. jual
- Kegiatan rekreasi pengunjung
 - R. peragaan
 - R. kantin
 - R. informasi
- Kegiatan kursus dan pembinaan
 - R. sanggar kerja
 - R. kursus

- Kegiatan fasilitas pelayanan masyarakat

- R. serbagana
- R. informasi
- R. pengelola
- R. pameran
- R. administrasi
- R. BLK
- R. KUD
- R. service (Mushola, Lavatory)

b. Dimensi ruang

Ruang merupakan sesuatu yang penting dimana manusia dapat melakukan kegiatannya. Dalam upaya untuk meningkatkan pengrajin kulit salah satu faktor yang diperhatikan adalah penentuan besaran ruang dan perkembangannya berdasarkan :

- Standart yang ada, baik standar khusus untuk lingkungan perumahan maupun industri kerajinan kulit.
- Jumlah pelaku dalam ruang yang berdasarkan kuantitas pengrajin dan kuantitas pengunjung.
- Untuk ruang yang tidak ada standarnya, dihitung berdasarkan asumsi.

Tabel 5. Besaran Ruang

No.	Jenis ruang	Standart	Pelaku	Sumber
1.	Kelompok hunian	(diasumsikan per 1 unit untuk 5 orang)		
	- R. tamu	9 m ²		3
	- R. keluarga, R. makan	18 m ²		3
	- R. tidur	21 m ²		3
	- Dapur	4,5 m ²		3
	- KM/WC	3,5 m ²		3
	- Gudang	4 m ²		1
2.	Kelompok tempat produksi			
	- R. persiapan bahan	9 m ²		4
	- R. kerja	5,8 m ² /jiwa		4
	- R. jual	9 m ²		2
3.	Kelompok rekreasi pengunjung			
	- R. peragaan	4,6 m ² /jiwa		4
	- Shelter	6 m ²		2
	- Lavatory umum	3,5 m ²		2
4.	Kelompok pengelola dan pelayanan			
	- R. serbaguna	0,21 m ² /jiwa		4
	- R. informasi	12 m ²		2
	- R. pengelola			
	(r. tamu, r. pimpinan	36 m ²		2
	r. administrasi)			
	- R. Koperasi			
	(r. tamu, r. pimpinan			
	r. penyimpanan dan pen-			
	jualan barang)	80 m ²		4
	- R. pameran	40 m ²		4
	- R. pembinaan dan latihan	5,4 m ² /jiwa		4
	- R. mushola	250 m ² /100 jiwa		2
	- Lavatory	3,5 m ²		2
	- Kantin	1,33 m ² /jiwa		1
5.	Kelompok pemasaran			
	- R. kerja	0,5 m ² /jiwa		
	- R. jual	9 m ²		
6.	Parkir			
	- Mobil	15 m ² /mobil		4
	- Bus	42 m ² /bus		4
	- Sepeda motor	1 m ² /motor		4

Sumber :

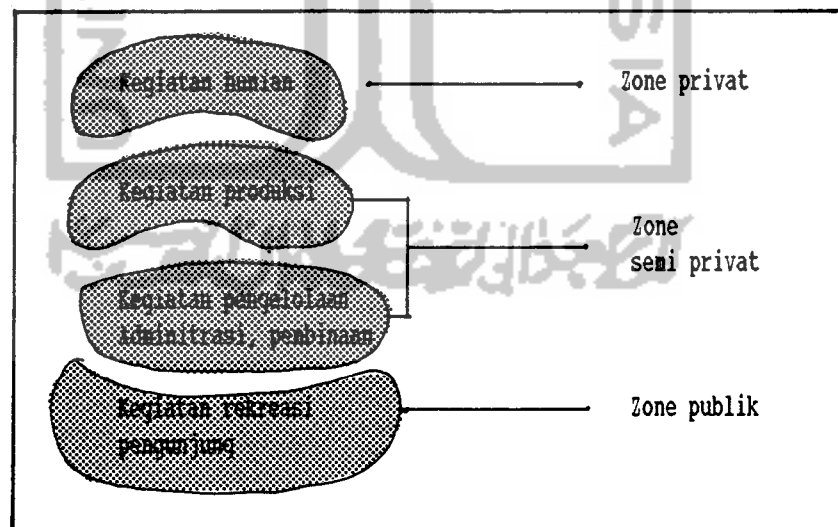
1. Architect Data, Neuvet, Gramada Pubeis Nalsted Press, John Wiley & Sons, Inc New York, 1980.
2. Time Saver Standart, Callender, John Hancock, Ms Graw Hill Company, New York 1986.
3. Standard Arsitektur di bidang Perumahan, Lembaga Penyelidikan Masalah Bangunan, 1980.
4. Standard Kebutuhan Area Gerak Manusia, Tugas Akhir Penataan Desa Kerajinan Gerabah "Pundong" sebagai Desa Wisata, Wul, 1992.

c. Pola pendaerahan

Pendaerahan ruang dalam site berdasarkan kelompok kegiatan yang direncanakan dengan menggunakan konsep

- Kegiatan rutin kemasyarakatan
 - Sifat kegiatan ini dibedakan menjadi dua yaitu hunian (privat) dan kegiatan kemasyarakatan (publik).
 - Tata letak pendaerahan pada zone yang telah ditentukan agar tidak mengganggu keseimbangan lingkungan.
 - Penggunaan unsur alam sebagai pembatas ruang luar.
 - Untuk zone privat dihindarkan terhadap pengaruh zone publik (kebisingan, debu, udara) dengan unsur pembatas.
- Kegiatan Industri
 - Perletakan tempat produksi pada daerah yang masih dapat dijangkau pengunjung untuk mengurangi efek yang ditimbulkan (pencemaran udara, bau).
 - Pengawasan pencemaran dengan penataan letak dan vegetasi.
 - Pembatasan zone pengunjung dengan zone hunian.

- Kegiatan pengelolaan, administrasi dan pembinaan
 - Tata letak kelompok kegiatan pengelolaan, administrasi, dan pembinaan termasuk dalam zone semi publik.
 - Zone ini memerlukan privacy dalam batas tertentu
- Kegiatan rekreasi pengunjung
 - Tata letak dengan mempertimbangkan kemudahan pencapaian, hubungan antar kegiatan.
 - Menghindari hubungan langsung antara zone publik dengan zone privat.
 - Untuk memecahkan masalah lingkungan digunakan elemen fisik maupun tanaman dan perletakan tempat pembuangan pada tempat yang strategis.

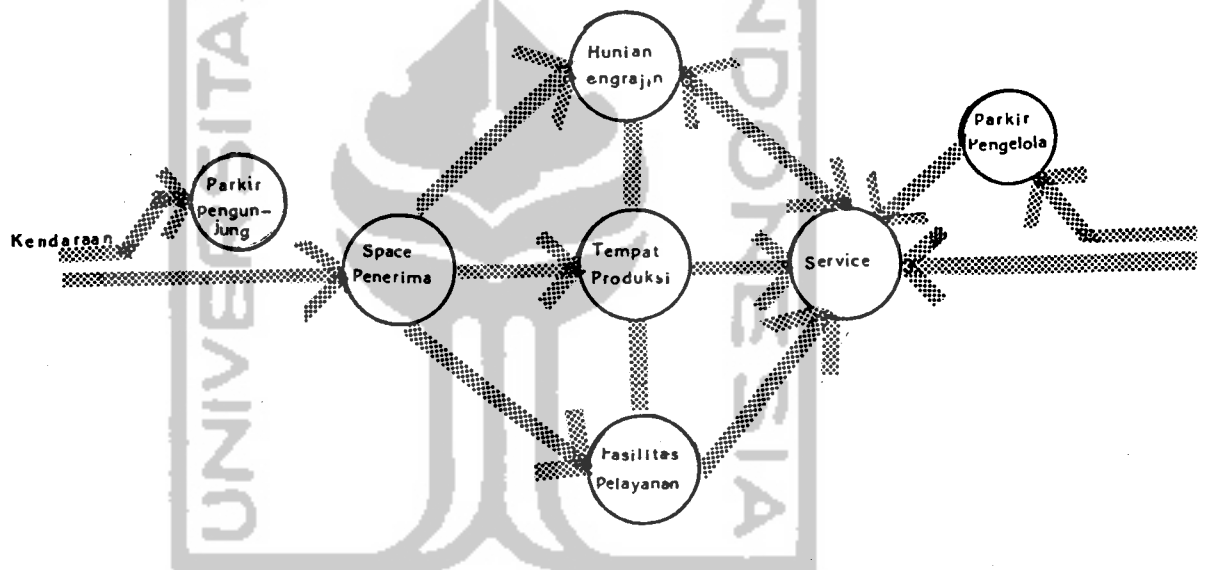


Gambar 6.1. Pendaerahan ruang

2. Konsep Dasar pengolahan Lansekap

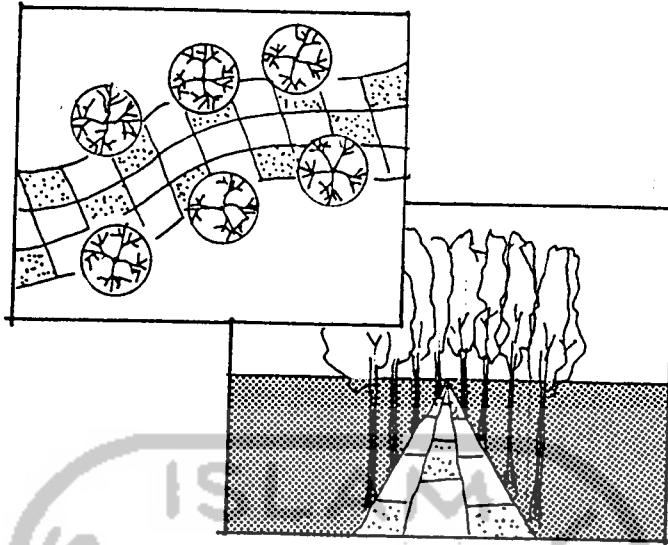
a. Pola pencapaian

- Dibedakan menjadi 2 kelompok yaitu pencapaian pengunjung dan pengelola.
- Main Entrance digunakan oleh pengunjung dan site entrance oleh pengelola.
- Sarana pencapaian ke site dibedakan pencapaian kendaraan dan pejalan kaki.



b. Sirkulasi

- Sirkulasi manusia
 - Adanya kemudahan pencapaian terutama dari pusat pelayanan ke rumah pengrajin.
 - Adanya kejelasan arah, dengan menggunakan elemen-elemen pengarah, misal pola perkerasan dan pemanfaatan vegetasi.
 - Pengunjung dapat menuju ke rumah pengrajin



Gambar 6.2. Penanfaatan Unsur Alan sebagai pengarah pada sirkulasi

Sistem sirkulasi yang diterapkan pada tata ruang luar adalah :

- Sistem pelestarian sebagai penghubung antar kegiatan.
- Sistem plaza terbuka sebagai titik simpul menuju kelompok bangunan.
- Sirkulasi Kendaraan
 - Agar tidak mengganggu lingkungan dengan pencemaran udara serta suara maka kendaraan tidak diperkenankan memasuki kawasan.
 - Untuk kendaraan pengangkut bahan baku dan hasil kerajinan yang akan dipasarkan melalui jalur alternatif, kemudahan di parkir secara kolektif pada area khusus.
 - Menciptakan ruang gerak yang nyaman, bebas dan aman bagi pengunjung (manusia).

- Adanya pemisahan yang jelas antara jalur sirkulasi kendaraan dan manusia (pejalan kaki).

Pemisahan tersebut berupa :

- perbedaan tinggi rendah lokasi
- pemisahan jalur sirkulasi
- pemberian elemen pemisahan
- Sistem sirkulasi kendaraan yang ditetapkan adalah sistem parkir secara kolektif pada tempat yang telah ditentukan, yaitu kendaraan di parkir pada tempat tertentu kemudian pengunjung berjalan kaki menuju fasilitas pelayanan.
- Sirkulasi intern
 - Untuk sirkulasi antar ruang/massa menggunakan sistem sirkulasi menerus dengan simpul koridor.
 - Untuk sirkulasi dalam ruang disesuaikan dengan jenis dan kegiatan dalam ruang.

c. Pemanfaatan unsur vegetasi

Pemanfaatan vegetasi dalam bangunan dipilih tanaman :

- tanaman rendah untuk penutup tanah
- tanaman semak untuk pembatas dan pengarah sirkulasi.
- tanaman semak tinggi untuk pembatas ruang dan pandang.

- tanaman pohon untuk pelindung.
- pemakaian bersama, untuk komposisi estetis.

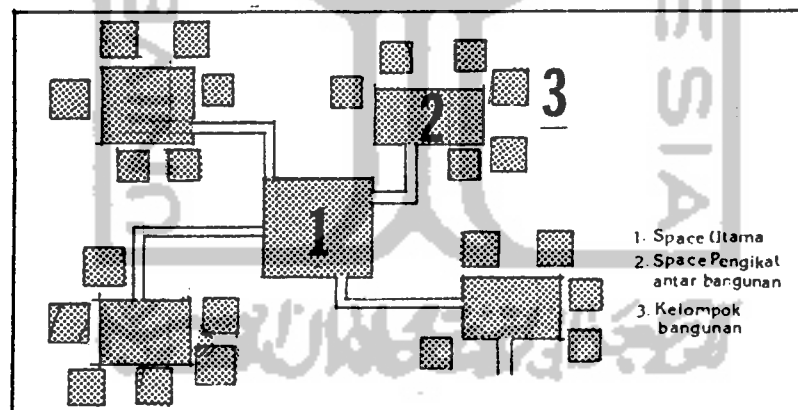
3. Ungkapan Bentuk Visual Bangunan

a. Bentuk dasar ruang

- Karakter bentuk yang paling tepat adalah menerima/terbuka, netral.
- Bentuk ruang dituntut mempunyai tingkat efisiensi dan efektifitas yang tinggi.
- Bentuk ruang yang memungkinkan adalah bentuk ruang segi empat

b. Tata massa bangunan

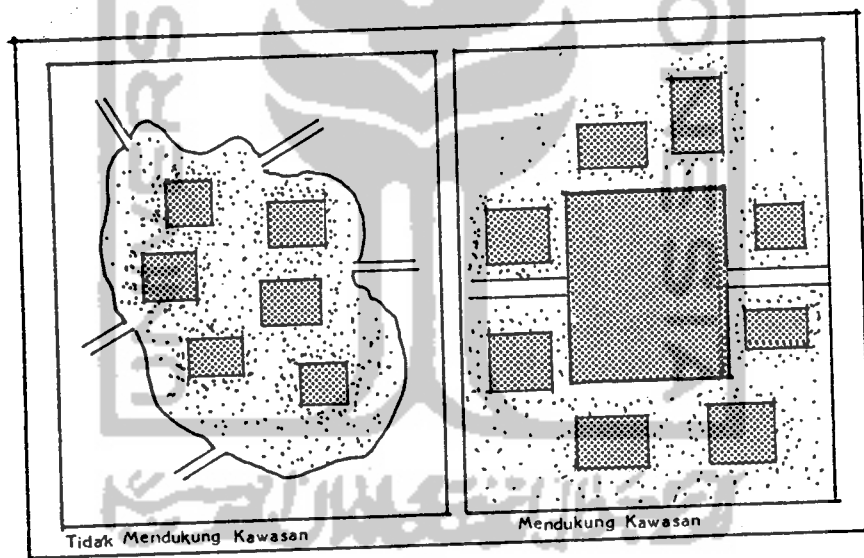
- Menggunakan pola cluster



Gambar 6.3. Pola Cluster pada Massa Bangunan

- Menghindari konflik penggunaan lahan dimaksudkan untuk menjadikan nilai lebih kawasan dan meningkatkan kualitas lingkungan.

- Pengolahan massa bangunan disesuaikan dengan kondisi tapak dan mempertimbangkan daerah khusus yang mempunyai view yang baik.
- Memanfaatkan ruang-ruang terbuka antar bangunan untuk mendukung kegiatan industri, interaksi dengan pengunjung.
- Terdapat keanekaragaman/variasi pengolahan massa bangunan yang disesuaikan dengan fungsi bangunan.
- Pemanfaatan ruang yang tidak merusak suasana lingkungan kawasan.

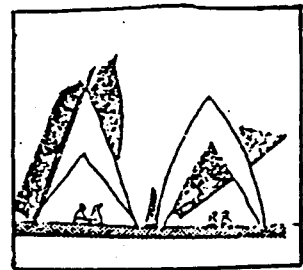
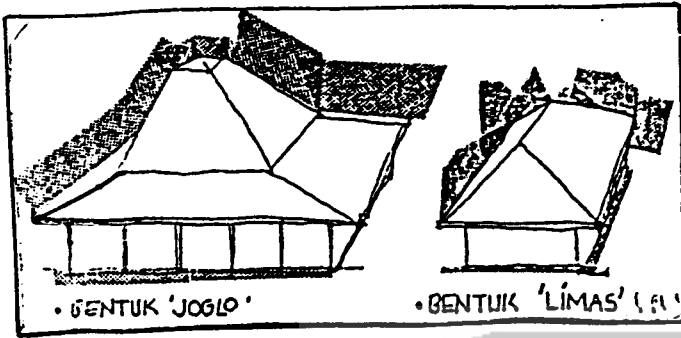


Gambar 6.4. Pemanfaatan Ruang

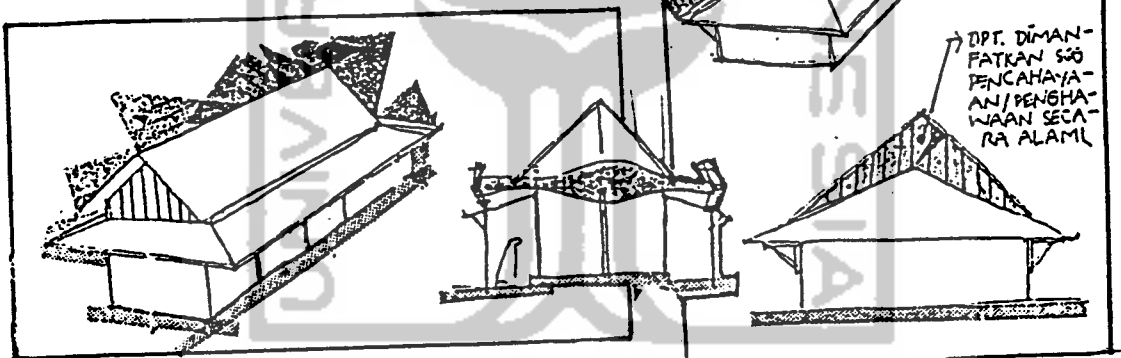
c. Ungkapan fisik Bangunan

1. Bentuk fisik bangunan

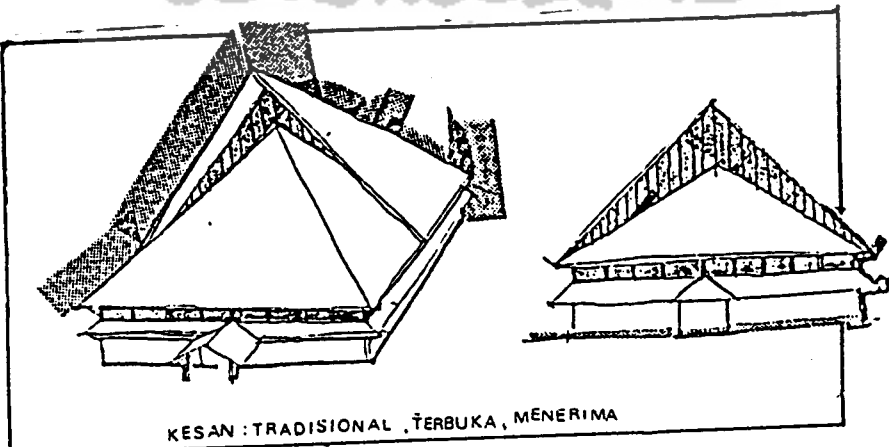
- Secara keseluruhan bersifat menarik perhatian pengunjung.



TUNTUTAN KEGIATAN REKREATIF / DAYA TARIK / PENGUNJUNG

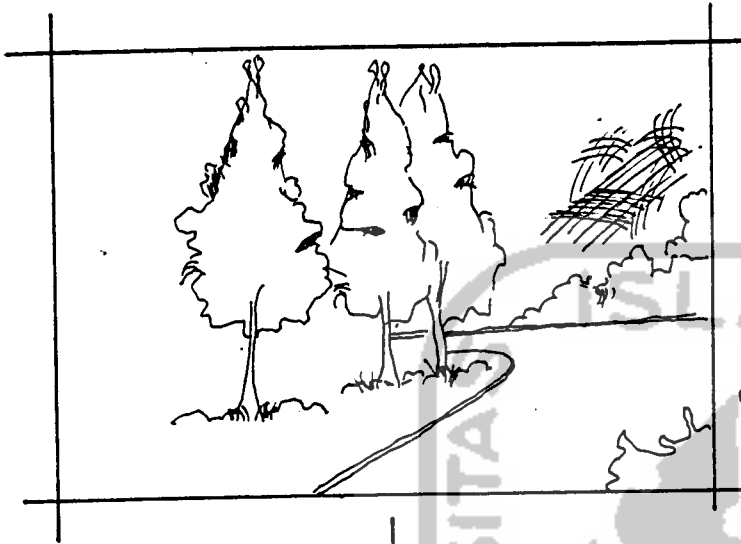


ALTERNATIF BENTUK GABUNGAN

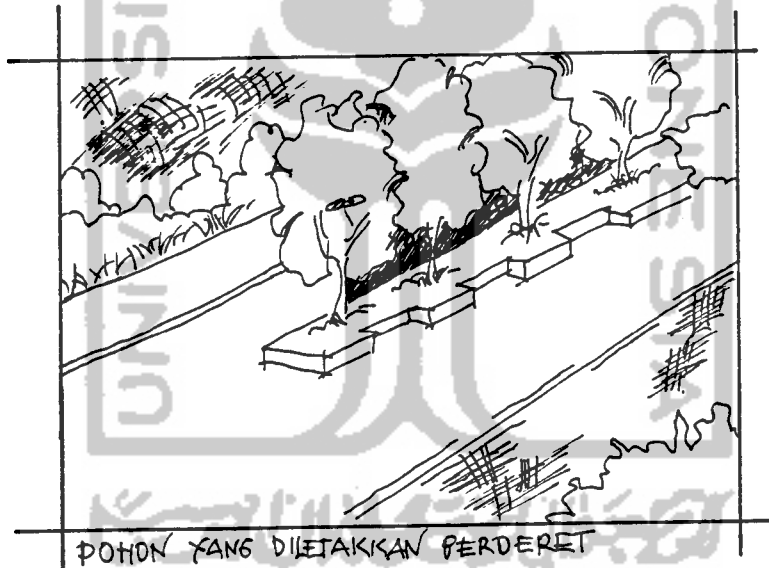


SKETSA IDE

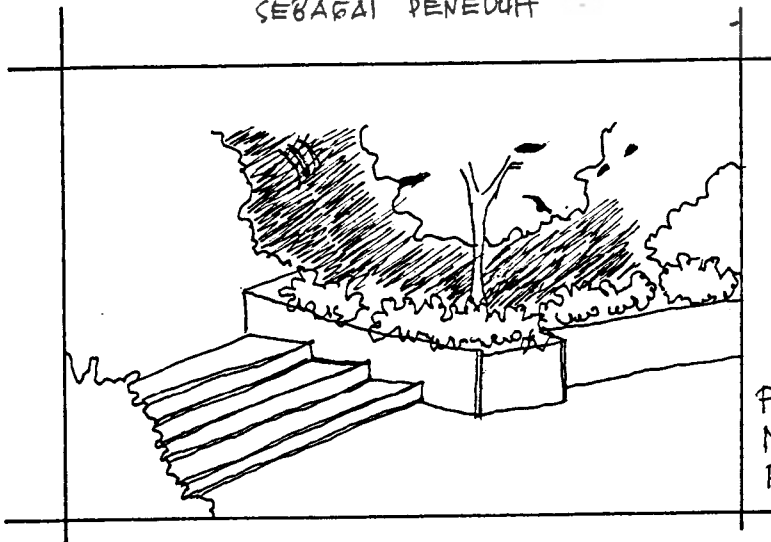
PEMANFAATAN UNSUR ALAMI
SEBAGAI PEMBETUK KENYAMANAN



CEMARA YANG MEMBENTUK
KESAN VERTIKAL YANG
KUAT



POHON YANG DIJETAJKAN BERDERET
SEBAGAI PENEDUH



PERMAINAN LANTAI
MENGHUBUNGKAN DUA
PERMUKAAN YANG DINAMIS

- Bentuk bangunan memcerminkan fungsi yang diwadahnya.
- Bentuk bangunan memperhatikan karakter lingkungan sekitarnya.
- Bentuk bangunan memperhatikan terhadap kondisi klimatologi.
- Bentuk bangunan mempertimbangkan terhadap kelayakan dan biaya.

Bentuk bangunan dengan memperhatikan tuntutan tersebut maka bentuk bangunan yang ditetapkan adalah bentuk pengembangan tradisional jawa.

4. Konsep Dasar Persyaratan Teknis

a. Sistem Struktur dan Konstruksi

- Untuk bangunan yang sudah ada perubahan sistem peruangan seyogyanya tetap memanfaatkan sistem struktur yang telah ada berikut pengembangan sistem konstruksinya juga menyesuaikan.

Pada umumnya menggunakan sistem konstruksi permanen.

- Untuk bangunan baru, karena kondisi struktur tanah cukup baik, maka :
 - Pada sub struktur menggunakan pondasi batu kali serta penggunaan sistem pondasi titik umpak untuk bangunan tertentu.
 - Pada super struktur yaitu menggunakan rangka

dengan sistem rangka atap kayu (kuda-kuda). Bentuk sesuai dengan lingkungan desa atau pengembangannya yang harmonis dan masih selaras dengan bentuk lingkungan .

- Pemilihan bahan konstruksi :
 - Merupakan bahan konstruksi permanen
 - Mudah didapat dan mudah pengerjaannya
 - Sesuai dengan penampilan bangunan yang direncanakan.
- Pemanfaatan teritis untuk perlindungan terhadap air hujan.

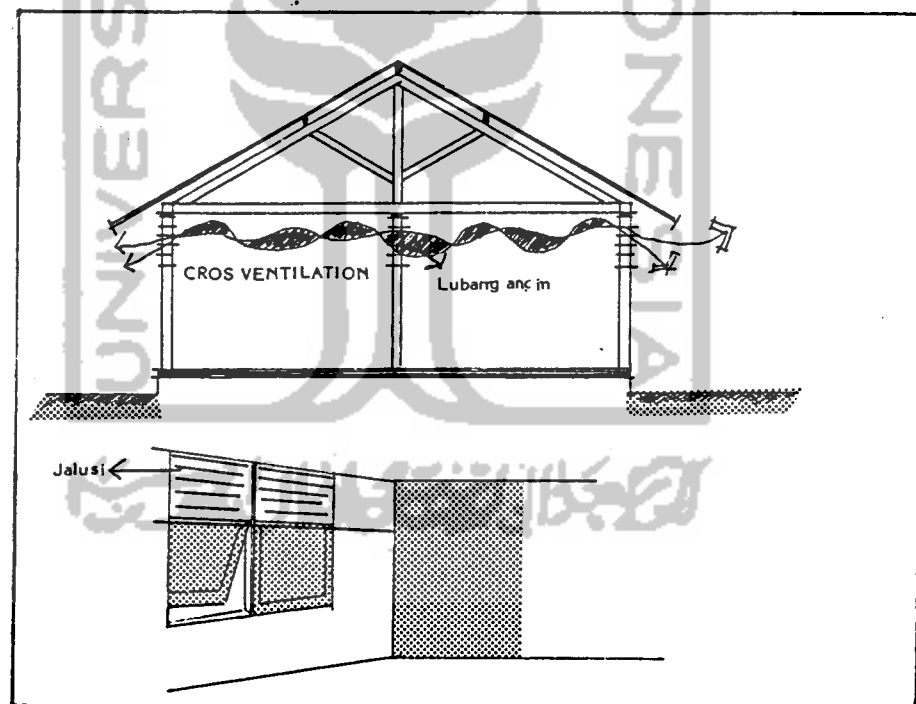
b. Sistem pencahayaan dan penghawaan

Pencahayaan :

- Menggunakan cahaya alami untuk siang hari semaksimal mungkin.
 - Menggunakan elemen vegetasi maupun buatan untuk menghindari sinar yang langsung masuk ruang.
 - Penggunaan rumput dan pohon-pohon perdu untuk mengurangi pemantulan sinar.
 - Penggunaan sinar buatan untuk malam hari serta pada siang hari (saat cuaca mendung).
- Penggunaan lampu listrik disesuaikan dengan jenis ruang dan kegiatan.

Penghawaan :

- Memanfaatkan penghawaan alami semaksimal mungkin sesuai dengan kebutuhan, serta memanfaatkan pergerakan dan kecepatannya. Didasarkan pula pada kelembaban dan suhu udaranya.
- Menggunakan sistem Cross ventilation
- Pemanfaatan ruangan atap untuk mengendalikan suhu ruangan.
- Penggunaan elemen vegetasi untuk mendukung pengkoordinasian udara segar dan bersih, selain juga untuk estetika.



Gambar 6.5. Pemanfaatan Penghawaan Alami