



**ANALISA**

## Bab III Analisa

Bagian ini merupakan upaya untuk melakukan telaah lebih dalam lagi tentang berbagai aspek yang mungkin terkait pada proses perancangan bangunan nantinya, seperti melalui metode perbandingan dan mengkritisi karya yang sudah ada untuk kemudian memilah bagian yang sesuai untuk mendukung perancangan.

### III.1. Studi Observasi

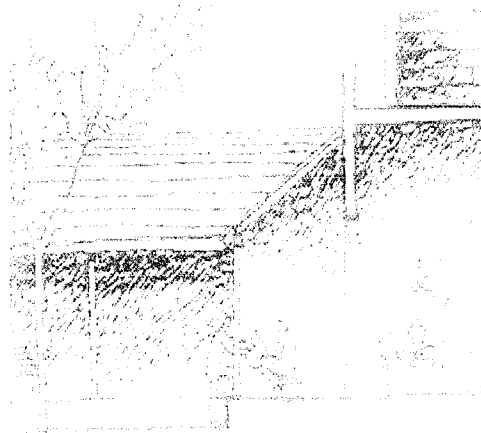
#### 1. Museum Kerajinan Charles Correa, New Delhi, India<sup>7</sup>

Bangunan karya Correa ini terlihat unik karena pengalaman ruang yang diciptakannya. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan terhadap museum kerajinan ini, ada sejumlah aspek arsitektural sebagai gambaran menuju inspirasi perancangan bangunan pusat pemasaran.

##### a. Display karya

- Bangunan museum ini menampilkan *display* dengan berbagai cara, misalnya hasil produk ditampilkan secara sederhana dengan meletakkan produk pada rak-almari suatu ruang, kemudian menampilkan proses produksi dimana seorang pengrajin memperagakan cara pembuatan kerajinan tersebut dalam suatu ruangan sementara pengunjung bisa mendekat untuk belajar dan mencoba mempraktekkannya.

Gambar III.1. Cara Display Karya



<sup>7</sup> Correa, Charles, Architect In India, Craft Museum, A Mimar Book, 1998.

Namun ada juga cara unik dalam menampilkan karakter kerajinan rakyat dengan mengolah bagian-bagian wajah bangunan menjadi bagian dari *folk art display*.

Gambar III.2. Folk Art Display

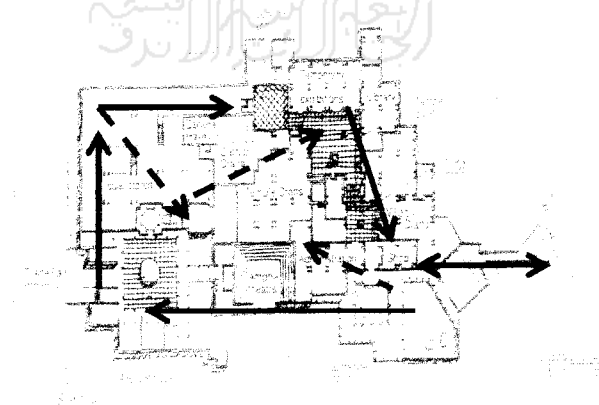


Keuntungan dari pengolahan ini akan memberikan tema tertentu pada ruang tertentu yang sesuai dengan tema bangunan itu, sebagaimana terlihat pada salah satu dinding yang diolah dengan salah satu motif yang ada pada kerajinan tradisional yang disajikan berikut.

#### b. Pola sirkulasi

Untuk pola sirkulasi bangunan ini merupakan gabungan *linear* yang dimaksudkan untuk mengarahkan pengunjung pada urutan tahapan kegiatan masing-masing ruang yang perlu diketahuinya, dan *network* di mana hal ini mempunyai maksud untuk memudahkan menuju ruang tertentu bisa memotong jalur tanpa harus mengikuti melalui semua ruang satu persatu.

Gambar III.3. Pola Sirkulasi

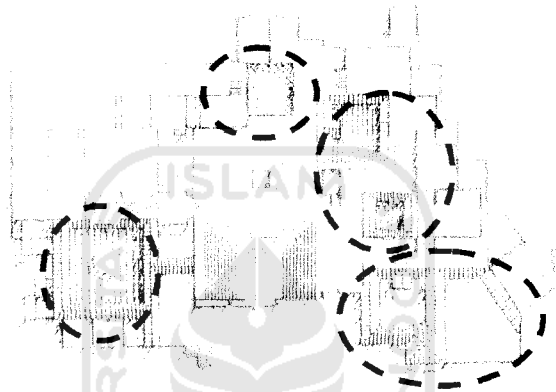


Pola sirkulasi semacam ini cukup efektif dan efisien karena urutan kegiatan yang diinginkan dapat dinikmati oleh pengunjung, namun juga memudahkan bagi para pengelola bangunan dapat langsung menuju ruangan kerja yang diinginkan tanpa harus mengikuti urutan ruang yang ada.

### c. Bentuk dan pola ruang

- Bangunan ini menerapkan sebagian dari pengaruh kepercayaan yang dimiliki masyarakat setempat yaitu Hindu di mana pada tempat pemujaannya membentuk suatu ruang terbuka yang langsung berhubungan dengan sang penguasa langit. Dan Correa mencoba mewujudkan *open to sky space* itu sebagai ruang transisi berupa *courtyards* yang sekaligus memberikan keuntungan karena menyatukan ruang-ruang berkaitan yang melingkupinya. Namun bagian ini akan memerlukan perawatan intensif agar penampilan selalu terjaga.

Gambar III.4. Penerapan Open To Sky Space Berupa Courtyard



Dengan komposisi bentuk ruang demikian, maka ruang akan menjadi terfokus pada ruang terbuka dalam ruangan dan courtyards itu juga menyatukan ruang pelingkupnya serta dapat dimanfaatkan oleh pengunjung untuk berinteraksi dengannya.

- Karakter bangunan seperti ini, sesuai bila diterapkan untuk bangunan tropis karena dengan terdapatnya teritis akan menahan cahaya matahari terik untuk masuk ruangan, sedangkan di saat hujan dapat mencegah tampias air dalam bangunan. Selain itu akan lebih mendekatkan bangunan baru nantinya dengan bangunan tradisional masyarakat sekitarnya.

Gambar III.5. Teritis



sehingga hal ini cocok bila diterapkan pada bangunan yang berada pada daerah negara beriklim tropis termasuk Indonesia. Teritisan ini akan dengan sendirinya mewujudkan pengkondisian udara alami pada ruang-ruang yang menghadapnya, sehingga ruangan yang menghadapnya berukuran seoptimal mungkin untuk dapat memasukkan udara segar dalam ruangan dan juga cahaya alami.

#### d. Elemen bukaan

Elemen bukaan pada bangunan ini terlihat hampir seluruhnya menghadap ke sisi dalam yaitu courtyard, karena memang ingin menghargainya lebih dari sisi luar bangunan.

Gambar III.6. Bukaan Menghadap Courtyard

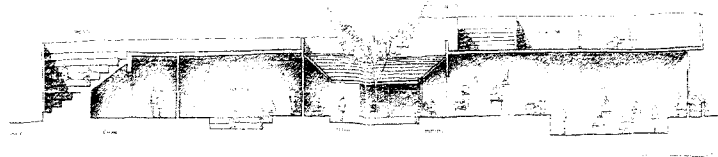


Sehingga setiap orang yang masuk menuju suatu ruang tertentu akan dapat menikmati keindahan taman dan kesegarannya dari dalam ruangan

#### e. Pengolahan karakter ruang

Selain itu terdapat faktor pendukung yang menjadikan bangunan ini unik, yaitu karena antara ruang terdapat perbedaan tinggi lantai (*split level*) yang diolah sesuai karakter dan kekuatan guna masing-masing ruang.

Gambar III.7. Pengolahan Lantai (*split Level*)



Pengkondisian semacam ini akan membantu suasana ruang yang diinginkan misalnya agar lebih akrab antara pengunjung dengan bangunan atau *display* yang ditampilkan agar tampak lebih kuat karakternya dengan peletakan pada lantai *split* tersebut.

## 2. Museum Seni Rupa Haji Widayat, Magelang

Secara umum bangunan museum ini tampak biasa dari segi penampilannya, karena hanya permainan kesan kedalaman dinding dan bukaan berupa jendela hanya pojok tertentu saja dan bahkan lebih banyak bukaan kecil-kecilan semacam *rooster* atau lubang angin seperti di bawah ini.

Selanjutnya dari pengamatan museum ini terdapat beberapa aspek arsitektural yang mungkin dapat dimanfaatkan bagi perancangan pusat pemasaran kain tapis nantinya.

### a. Display karya pada ruang

- Cara melakukan *display* akan menentukan kekuatan karakter ruang dan obyeknya. Museum ini hampir seluruh ruang memanfaatkan cahaya alami sebagai media pendukung pencahayaan untuk menerangi karya seni.

Kemudian dipadu dengan permainan dinding untuk menampilkan kesan kedalam ruang, sehingga display obyek nampak seperti berada dalam ruang lainnya dengan cahaya dari *skylight* yang lebih terang daripada bagian lainnya, sebagaimana terlihat pada gambar berikut.

Gambar III.8. Pemanfaatan Bukaan Untuk Display



Pengkondisian display seperti ini akan memberikan kekuatan karya itu muncul secara alami. Namun hal ini kurang cocok untuk diterapkan langsung pada bangunan yang memajang obyek misalnya berbahan utama kain dengan warna yang perlu dijaga keawetannya, karena jika sinar matahari langsung mengenai obyek yang *display* itu akan menjadikannya cepat pudar warnanya dan rusak.

- Kemudian yang cukup menarik pada interior ruang display di sini, terdapat sebuah kursi yang melingkar pada bagian tengah ruangan sehingga ketika duduk di kursi tersebut akan melihat hampir

separuh display yang ada dalam ruangan tersebut. Hadirnya tempat duduk melingkar di tengah ruangan menjadikannya sebagai pusat perhatian pengunjung ketika memasuki ruang ini, sekaligus sebagai awal penyebaran pandangan pengamat ke sekeliling ruangan.

Gambar III.9. Tempat duduk Pada Display Interior



#### b. Pola sirkulasi

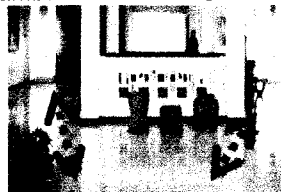
Pola sirkulasi yang diterapkan menunjukkan unsur gerak linier dan diam di setiap titik (ruang) tertentu dalam rangkaian pola sirkulasi tersebut. Sehingga pengunjung akan berjalan dari satu ruang menuju ruang lainnya namun pada tiap ruang tersebut pengunjung diajak untuk berhenti beberapa saat dan mengamati secara linier (melingkar) pula padanya. Sehingga komposisi ruang yang terbentuk juga memiliki pola linear yang terdiri dari dua sayap dengan hall entrance pada bagian tengah yang menyatukan keduanya.

Gambar III.10. Pola Sirkulasi



Pola sirkulasi seperti ini baik untuk tema bangunan yang ingin memperlihatkan karya seni koleksi secara berurutan, sehingga satu persatu display dapat dinikmati dengan baik dan mendetil hingga karya terakhir yang disajikannya.

Gambar III.11. Pola Sirkulasi



Kemudian terdapat pula sirkulasi yang diantarai lubang void penghubung antara lantai satu dengan lantai di bawahnya.

#### b. Elemen bukaan

Kemudian penampilan bangunan cenderung minimalis dengan bukaan hanya pada sudut ruang tertentu dan sebagian besar *façade* diolah dengan adanya repetisi bukaan kecil yang lebih berfungsi sebagai ventilasi udara, namun hanya baik secara estetika dan terlihat kurang efektif karena lubangnya terlalu kecil sementara dimensi ruangan cukup besar sehingga suplai udara segar dalam bangunan tidak optimal. Selain itu terlihat sebagian ventilasi ini berubah sebagai sarang burung liar yang menjadikan penampilan bangunan kotor karena sarang dan kotorannya, juga serangga dapat masuk ke ruangan melalui lubang itu.

Gambar III.12. Bukaan Bangunan



- Selain itu, terdapat juga bukaan pada tiap sudut ruangan dan bagian ini ditampilkan obyek yang bersifat tiga dimensional seperti patung. Dengan pengkondisian semacam ini obyek itu menjadi semakin kuat wujudnya karena muncul efek gelap terang padanya sebagaimana terlihat pada gambar atas kanan.

#### Kesimpulan

Point penting yang dimiliki pada bangunan museum kerajinan **Charles Correa**, karena konsep perancangan yang digunakan museum ini berdasarkan pendekatan kekayaan tradisional yang dimiliki masyarakat lokal. Point penting tersebut yaitu :

- Menerapkan ruang transisi berupa *courtyards* untuk menyatukan ruang-ruang berkaitan yang melingkupinya.



- Mewujudkan bukaan bangunan yang menghadaap ke *courtyard* untuk memberikan interaksi ruang dengan taman itu.
- Kemudian menerapkan atap teritis pada *courtyard* dan sebagian atap bangunan yang merupakan salah satu perwujudan tradisional pada bangunan.
- Pola sirkulasi merupakan gabungan linear dan network sebagai pendukungnya untuk mendapatkan ruang dan kegiatan yang efisien dan efektif.

Selanjutnya Point penting yang diperoleh dari hasil observasi bangunan **museum widayat**, yaitu:

- Bagaimana menciptakan pengolahan ruang yang dapat menunjang display produk yang ditampilkan.
- Bagaimana memanfaatkan cahaya alami vertikal untuk memperkuat kesan ruang dan bagian-bagian display.

Kemudian berdasarkan pengamatan dari hasil kedua observasi bangunan di atas, maka yang menjadi **fokus** pengolahan dalam perancangan bangunan Pusat Pemasaran Kain Tapis nantinya disesuaikan dengan produk yang didisplay, pola sirkulasi, courtyard dan pengolahan ruang, dengan penjelasan lebih mendalam sebagai berikut :

**a. Cara *Display* ruang , yaitu:**

- Bagaimana mewujudkan display pada setiap ruangan sesuai dengan karakter produk yang disajikan dan didukung oleh penerapan transformasi motif kain Tapis Padanya.
- Menerapkan *display* yang sesuai dengan karakter proses produksi kain Tapis.
- Kemudian juga *display* yang sesuai dengan eksibisi temporer seperti peragaan dengan panggung.
- Selain itu juga cara *mendisplay* bagian yang tidak dapat ditampilkan secara manual melainkan dengan bantuan, alat seperti display tentang sejarah pembuatan kain Tapis sejak masa lampau dan penggunaannya dalam berbagai upacara adat.

- Kemudian bagaimana display tersebut menyatu dengan kegiatan refreshing dan rekreatif seperti pada kantin dengan tamannya.

Tabel III.1. Strategi Display Pada Ruang Penyajian Produk

<b>Strategi display penyajian produk</b>
<p>Bagaimana pengunjung dapat menikmati produk yang disajikan pada bidang vertikal dengan posisi panjang dan tinggi ukuran produk. Sudut pandang mata pengunjung dikondisikan dengan jarak tertentu (sudut pandang ideal terhadap obyek menurut standar : 30°), nyaman serta terbebas dari penghalang, sehingga dapat mengamati tiap sajian produk secara utuh.</p> <p>Namun juga bisa merasakan langsung keadaan barang (kualitas tenunan dan tekstur) dengan meraba dan menyentuhnya pada suatu tempat saji (rak-almari) yang tersedia. Pada bagian ini jarak dan sudut pandang tidak lagi penting, karena justru pengunjung diharapkan mengamati langsung, dibanding dengan media display pada dinding di atas.</p> <p>Pengolahan pencahayaan yang tepat untuk mendukung display pada ruangan yaitu dengan cahaya buatan, untuk menjaga kualitas dan keawetan barang tetap terjaga. Sementara cahaya alami dikondisikan masuk tidak langsung ke ruangan dan hanya sebagai pelengkap penciptaan suasana ruangan, muncul diantara hirarki dinding dan ruang, sehingga memperkuat karakter bentuk ruangnya.</p> <p>Ruangan cenderung berbentuk memanjang dan sesuai dengan bentuk motif yang menjadi pasangannya, dengan maksud agar pengunjung dapat menikmati seluruh sajian yang ada satu persatu.</p>

Tabel III.2. Strategi Display Pada ruang Proses Produksi

<b>Strategi display proses produksi</b>
<p>Pengunjung diharapkan dapat berinteraksi secara langsung dengan para pengrajin yang ada pada setiap tahapan ruang proses produksi, kemudian juga dapat melihat sebagian karya yang telah jadi dan dipajang didinding sebelum selanjutnya disajikan di ruang penyajian produk. Selain itu mereka dapat pula mencoba untuk mempraktekkan pengolahan kain tersebut dengan bimbingan pengrajin yang ada, sehingga jarak dan sudut pandang tidak penting untuk menjadi bagian dari pengolahan display. Melainkan justru toleransi besar ruangan yang dipertimbangkan, untuk mendapatkan kondisi ideal kegiatan pengrajin, dan pengunjungpun cukup leluasa untuk bergerak di dalamnya.</p> <p>Kemudian dibedakan posisi ruang dengan sirkulasi penghubung antar kegiatan ruang yaitu dengan peninggian lantai setinggi ukuran tertentu (<math>\pm 60\text{cm}</math>) sehingga posisi ruang terhadap sirkulasi jelas dan representatif.</p> <p>Pengolahan bukaan terhadap dinding menyesuaikan kegiatan, di mana disetiap tahapan, pengrajin melakukan kegiatannya sambil duduk (lesehan), demikian pula pengunjung yang masuk keruang ini dikondisikan untuk duduk melalui pengkondisian skala ruang yang akrab (plafond rendah). Dengan ini maka bukaan juga diletakkan pada posisi tengah ke bawah tinggi dinding, namun sesuai dengan pandangan orang yang sedang berjalan di sirkulasi sehingga antara ruang luar (<i>courtyard</i>) dengan ruang dalam tetap terjadi interaksi dan bukaan sebagai media transisi visual yang mengajak pengunjung untuk memasuki ruangan tersebut.</p> <p>Sementara pengolahan bukaan pelengkap pada sisi dinding yang menghadap luar bangunan hanya sebagai ventilasi udara yang tidak terlalu besar, bertujuan untuk mengalirkan pergantian udara dari dan kedalam ruangan.</p>

Tabel III.3. Ruang Eksibisi Temporer

<b>Ruang eksibisi temporer</b>
<p>Pengunjung dapat melihat peragaan atau pameran misalnya di atas panggung (catwalk) dengan sudut pandang yang nyaman untuk sebagian besar orang berposisi duduk mengelilinginya. Namun bagi yang sambil berdiripun mempunyai sudut pandang nyaman kesemua sisi catwalk yang ada. Sehingga tinggi catwalk diatur sedemikian rupa agar kedua jenis pengunjung dapat mengikuti kegiatan dengan seksama.</p> <p>Sementara catwalk akan menjadi fokus, sehingga pencahayaan buatan sangat penting untuk mendukung penampilan para peraga mode (selain juga bertujuan untuk menjaga kualitas produk dari kerusakan), namun lampu dapat digeser posisi sesuai kebutuhan untuk kegiatan sejenis dengan lay out berbeda.</p> <p>Kemudian pencahayaan alami muncul dari sebagian besar dinding pelungkup ruang namun tidak dominan, melainkan berupa relung-relung bukaan cahaya kecil yang menerpa masuk ruangan sehingga muncul suasana tertentu.</p> <p>Pengolahan sirkulasi menyesuaikan lay out ruangan yang ditata dengan tempat duduk mengelilingi catwalk. Tetapi pengunjung tetap mudah untuk keluar masuk dari posisi duduknya. Kemudian ketika eksibisi temporer sedang tidak diadakan maka ruangan ini dapat digunakan sebagai tempat pelatihan yang berkaitan dengan kain Tapis seperti tenun atau tarian adat yang menggunakan kain itu.</p>

Tabel III.4. Strategi Display Pada Ruang Audio Visual

<b>Ruang audio visual</b>
<p>Mengkondisikan pengunjung seperti berada pada ruangan teaterikal dan penglihatannya difokuskan pada layar peraga di depannya dengan jarak pandang yang sesuai aturan standar sehingga nyaman. Kemudian didukung peralatan peraga yang representatif (alat audio visual) supaya pengunjung menghayati dan terbawa suasana seolah berada dalam kegiatan yang sedang ditampilkan itu.</p> <p>Tidak ada bukaan cahaya alami pada ruangan ini agar pengunjung tidak terganggu dalam mengikuti sajian yang tampil pada layar tersebut, sehingga digunakan penerangan buatan yang dapat dimatikan dan dihidupkan setiap saat sesuai kebutuhan. Kemudian ruangan dikondisikan tertutup kedap suara dari kebisingan yang terjadi di luar ruangan ini.</p>

Tabel III.5. Pengolahan Kantin

<b>Pengolahan kantin dengan taman</b>
<p>Membawa pengunjung pada suasana seperti berada dalam salah satu motif kain Tapis dan merasakan secara tiga dimensional bentuk motif dalam ruangan maupun dari luar ruangan. Kemudian ornamen interior maupun eksterior juga mengikuti bentuk motif dengan tujuan agar bentuk itu bisa menjadi bagian dari kegiatan tersebut. Selain itu pengunjung dapat berinteraksi dan bermain dengan taman yang berada disebagian sisi kantin, di mana komposisi taman diolah seperti hamparan kain Tapis Raja Medal dengan elemen motif yang berwujud tiga dimensi patung sehingga bisa menjadi obyek bermain.</p> <p>Bukaan dibuat besar representatif, tujuan untuk memperoleh pandangan yang luas terhadap taman didekatnya, demikian pula terdapat akses yang representatif untuk menuju taman dari kantin itu.</p> <p>Pengkondisian ruang dengan menerapkan penghawaan dan pencahayaan alami, sehingga perlu penciptaan teritisan untuk menahan terik matahari dan tampias disaat hujan.</p> <p>Namun pada malam hari menggunakan penerangan buatan yang diposisikan di dalam dan diluar ruangan sedemikian rupa sehingga memunculkan karakter ruangan sesuai bentuk motif melalui kesan gelap terangnya. Bentuk ruang mengikuti terapan makna dan juga kemudahan akses layanan kepada pengunjung.</p>

## b. Pola Sirkulasi

Pembentukan pola sirkulasi bersifat *linear* dengan maksud untuk mengarahkan pengunjung agar mengikuti urutan kegiatan *display* yang ada, yaitu penyajian produk, kemudian untuk mengetahui proses pembuatannya, dan selanjutnya menuju ruang proses produksi, ruang eksehibisi temporer, *audio visual*, serta kantin taman. Pada ketiga ruang yang disebut terakhir ditambahkan pola sirkulasi *network* dengan maksud bila ada kepentingan tertentu maka dapat langsung menuju ruang tersebut tanpa harus mengikuti urutan ruang yang ada. Namun untuk menghindari pengkaburan urutan ruang yang diharapkan maka pola *network* ini diposisikan sedemikian sehingga tidak terlihat dominan serta disamarkan letak dan pengolahannya dari sirkulasi *linear* utama, misalnya membentuk selasar yang menyatu dengan motif kain Tapis pada courtyard dimana warna dan material menyesuaikan pengolahan courtyard itu dan pengarah sirkulasi diwujudkan dengan jajaran pepohonan di kanan kiri selasar itu.

## c. Pengkondisian ruang dengan pengolahan sedemikian rupa sehingga :

- Bentuk dan karakternya sesuai tema ruangnya, misalnya ruang proses produksi dibentuk terpisah berdasarkan tahapan produksi masing-masing, namun tetap membentuk pola *linear* sehingga pengunjung akan berjalan mengikuti pola tersebut satu per satu. Dengan pengolahan seperti ini akan membentuk ruang transisi yang bertujuan untuk memberikan suasana *refreshing* diantara tahapan ruang kegiatan yang ada sehingga pengunjung akan dimanjakan dan betah dengan kegiatan yang disajikan tersebut.
- Bukaannya dibentuk dan diposisikan dominan menghadap ruang luar dalam bangunan (*courtyard*). Hal ini dimaksudkan untuk memanfaatkan dan menghargai ruang dalam yang telah dikondisikan sedemikian rupa untuk mendukung kegiatan utama. Diharapkan pengunjung dapat menikmati *point of interest* tersebut pada sudut pandang terindah yang terbingkai dari dalam ruangan tersebut sehingga interaksi ruang luar dengan bangunan menjadi kuat.

- Bentuk dan elemen pelingkup ruangan diwujudkan berdasarkan transformasi motif yang menjadi bagian tiap ruang tersebut dan dimunculkan dengan karakter yang mempresentasikan motif tersebut secara makna bentuknya dalam wujud tiga dimensional ruang.

#### d. Courtyard

- Dalam bangunan ini courtyard berkedudukan membentuk ruang yang akan menjadi komposisi bangunan secara keseluruhan. Berdasarkan hal itu, maka bukaan ruang display akan dominan menghadap ke arah courtyard yang juga berfungsi menyatukan ruang-ruang yang melingkupinya.
- Courtyard ini akan diolah seperti hamparan kain Tapis dengan repetisi dan hirarki warna seperti pada kain dasar tapis tersebut, kemudian bentuk motifnya diwujudkan sebagai sculpture tiga dimensi dengan tujuan dapat menjadi obyek berinteraksi dan bermain antar pengunjung pada courtyard tersebut. Tujuan courtyard ini adalah untuk menyatukan semua ruangan yang terbentuk dari motif Raja Medal tersebut.
- Sementara itu, diantara fungsi ruang utama tercipta pula ruang transisi terbuka yang terbentuk karena ruang-ruang tersebut dan bertujuan untuk memberikan jarak agar masing-masing bentuk transformasi motif dapat terlihat secara utuh dan dapat menciptakan kesetaraan bangunan baik itu kesetaraan ungkapan maupun kesetaraan keterlihatan sehingga muncul bentuk yang sesuai dengan karakter-karakternya.

### III.2. Kegiatan dan Program Ruang

Pengolahan ruang yang sesuai dengan tema kain Tapis Raja Medal dan bertujuan menjadikan bangunan seperti hamparan kain Tapis, maka dengan itu **urutan pola motif tersebut menjadi penting** karena melalui metode ini diharapkan bangunan yang terwujud nanti akan membawa imaji para pengunjung seolah-olah berada pada hamparan kain Tapis Raja Medal. Sehingga berdasarkan hal tersebut **urutan ruang juga menjadi penting** diwujudkan, untuk memperoleh efektifitas dan efisiensi kegiatan maupun fungsi ruang sesuai urutan susunan pola motif kain Tapis raja Medal.

Berdasarkan keinginan untuk memberikan bentuk arsitektural dengan pendekatan seperti yang telah diungkapkan secara mendasar di atas, selanjutnya diperlukan pembahasan berkaitan dengan kegiatan yang akan mengisi dalam bangunan Pusat Pemasaran Kain Tapis nantinya, yaitu :

1. Kegiatan penyajian produk/ pemasaran
2. Kegiatan pembuatan kain tapis
3. Kegiatan eksebisi temporer dengan *display* wujud produk barang
4. Kegiatan *display* pendukung (yang mungkin tidak bisa ditampilkan dengan produk barang, seperti tentang sejarah tapis dan kegiatan upacara adat yang terkait) dengan wujud *audio visual*.
5. Kegiatan rekreatif/*refreshing* yang menyertai sebagian kegiatan tersebut seperti adanya kantin dengan *courtyard*

Kelima kegiatan di atas nantinya akan menjadi fokus dalam perancangan bangunan yang menerapkan motif kain Tapis Raja Medal sehingga **ornamen motif bersifat menunjang kegiatan *display*** tersebut.

Tabel III.6. Penerapan Susunan Motif Dan Urutan Ruang Kegiatan

Tapis Raja Medal	Bangunan
Pola ragam hias yang dimiliki: <ul style="list-style-type: none"> <li>• pucuk rebung</li> <li>• kuda</li> <li>• ayam nyecak konci</li> <li>• orang di atas rato ditarik orang</li> <li>• belah ketupat</li> </ul> <i>background</i> : kain dasar merupakan pola dari warna hitam, merah hati, kuning, biru dan coklat.	Satuan bentuk-bentuk ruang display: <ul style="list-style-type: none"> <li>• ruang penyajian produk</li> <li>• ruang proses produksi</li> <li>• ruang eksebisi temporer</li> <li>• ruang audio visual</li> <li>• kantin dengan taman</li> </ul>
Urutan (deretan linear) motif di kain: <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) motif pucuk rebung</li> <li>(2) elemen kuda</li> <li>(3) ayam yecak konci</li> <li>(4) orang diatas rato ditarik orang</li> <li>(5) motif belah ketupat</li> </ol>	urutan ruang representatif: <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) ruang penyajian produksi</li> <li>(2) ruang proses produksi</li> <li>(3) ruang eksebisi</li> <li>(4) ruang audio visual</li> <li>(5) kantin</li> </ol>

### III.2.1. Ruang Utama

Berikut merupakan pembahasan lebih mendetil dari kegiatan utama.

1. Langkah pertama adalah pengenalan dan pemasaran produk tersebut, bagaimana upaya untuk dapat menyajikan produk kepada khalayak sebagai calon pembeli dan agar pengunjung tersebut tertarik oleh produk-produk yang dihasilkan, maka kegiatan menyajikan kain hasil

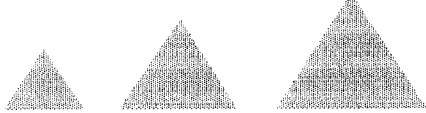
olahan itu memerlukan strategi dengan pertimbangan berbagai hal seperti dibawah ini,

Tabel III.7. Ruang Penyajian Produk

Nama	Ruang penyajian produk kaian tapis
Tujuan	Befungsi memperlihatkan kain hasil tenunan sekaligus bertujuan memasarkan / penjualannya
Aktivitas	Menyajikan produk kain Tapis dengan berbagai model secara pasif yaitu sebagian produk dipajang/ digantung dalam rak-almari sehingga pengunjung dapat menikmati berbagai ragam tapis, sebagian digantung pada hanger seperti swalayan sehingga bisa disentuh/diraba dan bisa langsung memilihnya. Atau secara aktif dimana terdapat pengrajin yang sedang mengolah tapis menjadi berbagai produk seperti kerajinan hiasan dinding, ada juga yang sedang mengolah menjadi produk fashion dan mengamati lebih dekat tentang hal itu.
Strategi pengolahan bentuk/pola ruang	Ruang diolah dengan pencahayaan sebagian cahaya alami untuk siang hari untuk menghemat listrik, namun tidak secara langsung diarahkan pada kain tapis yang terpajang, melainkan diwujudkan pada bukan dinding dan juga sebagian atap khusus untuk ruangan dengan cara penahan/pembelokan cahaya melalui <i>plafond split</i> , dan cahaya buatan ( <i>spotlight</i> ) khusus untuk pajangan/display tapis tersebut sehingga keawetan warna maupun kualitas kainnya terjaga. Ornamen interior dengan pola motif yang ada pada raja medal baik tersebut sebagai pola lantai, dinding maupun bukan dengan pola grid linear untk memberikan kesan tatanan motif pada tapis yang teratur; dan sebagiannya secara acak/cluster untuk menggambarkan pergerakan hidup kuda tersebut (coklat muda yang mewakili warna emas) dan gradasinya, dengan tujuan supaya warna kain yang dipajang tetap menonjol/terfokus, tidak tercover oleh interiornya. Kemudian pola ruang diatur linear bebas (tidak harus jalan dari awal) hingga akhir, bila hendak mencari suatu produk yang diinginkan) dan metode penyajiannya dengan etalase-etalase yang membebaskan bagi pengunjung untuk melihat dan memilih barang yang hendak dibeli.
Ketrangan	Agar lebih efektif terhadap display produk sekaligus untuk sirkulasi maka media display (rak-almari/ hanger terbagi dalam 3-4 lajur sehingga terdapat lebih dari satu sirkulasi dengan maksud semua produk dapat dilalui. kasir penjualan berada pada dua titik lokasi (masing-masing 1 kasir) dalam ruang penyajian produk dengan tujuan untuk memudahkan pembeli. Penampilan interior diolah menggambarkan elemen dasar tapis yaitu repetisi warna (gradasinya) juga permainan tekstur dinding untuk memperkuat kesan itu.

Ruang penyajian ini akan diolah dengan tema motif Tapis Raja Medal yang berposisi pada awal kain Tapis, yaitu pucuk rebung . Sehingga strategi transformasi bentuknya akan sebagai berikut.

Tabel III.8. Motif Pucuk Rebung

Motif 1	Pucuk Rebung
Deskripsi	Melukiskan seseorang yang tumbuh dan berkembang dari masa kecilnya hingga dewasa.
Strategi transformasi	Menggunakan cara permainan skala ( <i>descale</i> ) bentuk segitiga dari bentuk pucuk rebung itu.
Gambar	
Tujuan	Permainan bentuk dengan perbedaan skala untuk memunculkan komposisi bentuk dan kesan ruang yang lebih dinamis, sehingga pada tiap ruangan pengunjung merasakan keintiman yang berbeda.
Terapan	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ Bentuk ruangan ini menggunakan bentuk kotak dengan pertimbangan, karena bentuk ini paling efektif untuk memperoleh efektifitas dan efisiensi kegiatan dalam ruang.</li> <li>□ Sementara bentuk segitiga hadir sebagai pola yang menginterseksi bentuk kotak itu, sehingga terbentuk open space ditengah ruangan yang menggambarkan pertumbuhan pucuk rebung. Segitiga yang digunakan adalah segitiga sama sisi yang saling berpotongan satu sama lainnya pada salah satu sisi dan membentuk pola pada open space ruangan dan menjadi bentuk atap pada bagian atas sejajarnya. Selain itu juga hadir sebagai bukaan pada dinding bangunan dengan diolah sedemikian rupa sehingga cahayanya tidak langsung mengenai display. Yaitu sebagian display yang dekat dengannya maka diolah dengan dibuatkan bidang pelindung agar terjaga keawetan produk yang didisplay.</li> <li>□ bentuk segitiga atap diolah dalam tiga tingkatan skala :skala akrab kemudian segitiga skala normal dan terakhir dengan skala mendekati monumental, di mana masing-masing dilekatkan ke salah satu sisi panjangnya, sehingga sudut terkecilnya dapat langsung dilebur dengan segitiga berikutnya untuk menjadi daya tarik penampilan bangunan dari luarnya.</li> <li>□ Penampilan bangunan menggambarkan pertumbuhan pucuk rebung yaitu kotak yang berundak dengan gabungan tiga buah segitiga pada atapnya yang juga berundak karena dengan segitiga ini akan lebih dapat mengatur keindahan proporsi penampilan bangunan dan menjadi daya tarik utama bagi bangunan karena bentuk ini akan paling menonjol dan berada didepan. Kemudian maksud menonjol ini karena secara fungsi dan komposisi, ruangan pucuk rebung ini merupakan pusat pemasaran yang menjadi bagian utama dari bangunan serta menjadi daya tarik bagi orang yang melihatnya. Bahan atap dengan genting supaya tidak tercipta skylight dan cahaya masuk secara langsung mengenai display produk serta lebih terkesan tradisional dalam sentuhan bangunan modern.</li> <li>□ Bukaan pada dinding diletakkan di bagian atas atau bawah dinding supaya tidak mengganggu display serta cahaya matahari yang masuk tidak langsung mengenai obyek display. Bukaan berbentuk pucuk dengan skala yang berbeda tiap ruang untuk mendukung hirarki ruang yang ada.</li> <li>□ Warna interior dinding, lantai dan plafond menggambarkan warna pucuk rebung yaitu abu-abu muda yang juga merupakan gradasi</li> </ul>



warna hitam pada kain dasar.

- Motif yang dihadirkan pada interior ruangan berupa pengolahan pola tepi lantai dengan bentuk dan skala yang sama. Bentuk pola mengikuti bentuk segitiga ruang. Warna pola lantai hitam untuk membedakan dari warna ruang tersebut dan pola lebih terlihat.
- Pengolahan ornamen seperti armateur (tempat lampu) juga bernuansa pucuk rebung.

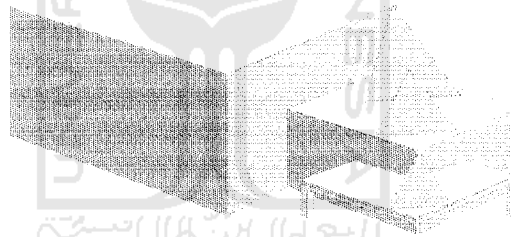
Motif ini **bagus untuk diterapkan** pada ruang penyajian produk karena akan menjadi bagian ruang utama bagi bangunan yang merupakan pusat pemasaran itu sendiri, serta menggambarkan keadaan tumbuh dan berkembang sesuai kegiatan perdagangan.

Karena dengan perubahan skala pada ruang, kesan bergerak dinamis itu dapat dirasakan dalam tiga dimensi ruang tersebut, dan pengunjung akan terbawa untuk berjalan menghayati dan mengikuti ruang itu dari kecil menuju besar.

Kemudian pada skala ruang yang besar mendekati monumental, diolah menjadi dua lantai untuk memanfaatkan ketinggian bentuk itu namun lantai dua berupa mezzanine dengan tujuan supaya lantai satu dengan lantai dua tetap menyatu serta terjadi interaksi visual maupun verbal.

Kondisi ini akan mendukung tampilan display linear namun zig-zag mengikuti patahan-patahan dindingnya; sebagian pada tengah ruang sebagian di tepi dan dinding ruangan, sehingga pengunjung tidak merasa bosan justeru diharapkan terbawa oleh suasana ruang tersebut.

Skeatas gambaran bentuk



2. langkah selanjutnya dari pembuatan kain Tapis adalah mengandung berbagai proses produksi, dari persiapan bahan, pengolahan bahan baku yang akan dijadikan dasar pembuatan kain hingga proses penenunan yang rumit untuk menghasilkan sebuah produk, karenanya menuntut berbagai hal sebagai berikut,

Tabel III.9. Ruang Proses Produksi Kain Tapis

Nama	Ruang proses produksi kain Tapis
Tujuan	Memperlihatkan pada pengunjung cara dan proses pembuatan sebuah kain Tapis, mulai dari awal hingga selesainya proses penyulaman ragam hias

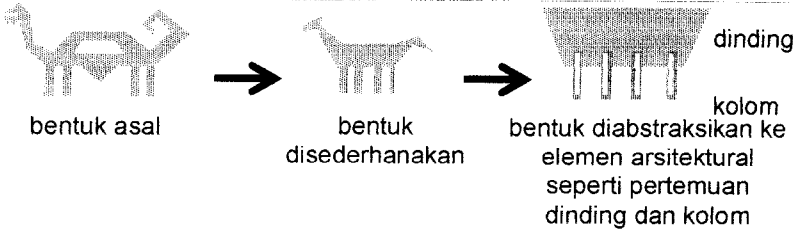
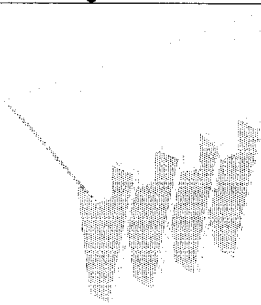
Aktivitas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- tahap pewarnaan ( metode kuno) dan penyusunan benang. Disini terdapat pengrajin yang sedang memperlihatkan/ memperagakan cara pembuatan warna-warna yang akan di gunakan untuk dasar tapis dengan menggunakan bahan alami, kemudian proses pencelupan benang hingga jadi dan selanjutnya disusun dalam alat-alat tenun</li> <li>- Setelah itu menuju ruang selanjutnya yang sedang dilakukan penenunan benang kain dasar oleh pengrajin sembari mempresentasikan pada pengunjung yang ingin mengetahuinya.</li> <li>- Selanjutnya menuju ruangnya berikutnya dimana terdapat pengrajin sedang melakukan penyulaman benang emas sebagai ragam hias, setelah kain dasar pada semacam meja untuk selanjutnya mulai disulam satu persatu dengan benang emas.</li> </ul>
Strategi pengolahan bentuk/ pola ruang	<p>Proses tersebut di <i>Layout</i> dalam ruang terpisah namun berurutan sesuai urutan proses dari awal hingga akhir, <b>karena</b> itulah maka ruang dibuat pola linier sehingga pengunjung dapat memahami proses secara mendetail. Namun dengan <b>maksud</b> untuk menghindari kebosanan atau agar pengunjung lebih terkesan dengan <i>display</i> yang disajikan, maka ruang-ruang tersebut dipadu dengan adanya <i>courtyard</i> baik di salah satu sisi maupun di antara ruang itu, sehingga ada transisi yang memberikan kesegaran dalam pengetahuan, karena pada <i>courtyards</i> akan ditanam tanaman yang merupakan bahan-bahan pembuat warna benangnya <b>Tujuannya</b> menunjukan pada pengunjung bagaimana cara mendapatkan bahan untuk warnanya.</p> <p>Sehingga satu sisi tiap ruang terbuka menghadapnya agar pengunjung dapat melihat proses tersebut sembari menikmati <i>courtyards</i> atau misalnya sekeluarga, anaknya bisa mengenal sambil bermain diareanya. Dengan inipun otomatis cahaya alami akan masuk ruangan secara optimal (seperti museumnya Correa), namun supaya obyek proses produksi menjadi fokus maka didukung cahaya buatan difokus ke orang yang sedang menenun kain dasar.</p>
Keterangan	Masing-masing tahapan proses terdapat $\pm$ 2 orang sedang melakukan proses aktivitas tersebut diatas dengan maksud agar suasana kegiatan menjadi lebih hidup dengan canda dan cengkrama namun tetap dalam situasi keseriusan kerja

Motif kuda menjadi bagian penerapan dari perencanaan ruang proses produksi, dengan pengolahan karakter atau simbol kekuatan kuda.

Sehingga strategi proses transformasi bentuknya adalah sebagai berikut

Tabel III.10. Motif Kuda

Motif 2	Kuda
Deskripsi	Menggambarkan media untuk membantu kegiatan manusia yang tidak bisa dilakukannya dalam kehidupan, seperti membawa beban berat serta menempuh jarak yang jauh.
Strategi transformasi	Pengolahan menuju bentuk arsitektural akan lebih merepresentasikan karakter kekuatan kuda dengan <b>abstraksi</b> yang muncul pada motif tersebut, melalui elemen pembentukan ruang dan penampilan logika struktur yang ditimbulkannya.

<p>Gambar</p>	
<p>Tujuan</p>	<p>Bermaksud menunjukkan komposisi elemen arsitektural yang menampilkan prinsip pembebanan yang mengalami eksperimentasi logis terhadap kekuatan itu sendiri.</p>
<p>Terapan</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ Bentuk ruang persegi panjang untuk memperoleh efektifitas proses produksi dengan menggunakan peralatan tenun yang ada.</li> <li>□ Sementara motif kuda akan hadir sebagai abstraksi yang menunjukkan simbol kekuatan kuda. Ruangan ini mencoba menampilkan pengolahan elemen pembentuknya dengan mengutamakan eksperimen komposisi kolom, balok dan dinding terhadap logika penyaluran beban strukturalnya. Misalnya kolom yang menopang dinding dibuat pipih dan semakin mengecil ke bawah, namun tetap mampu menahan bebannya. Kolom diwujudkan dengan pengulangan berkelipatan empat untuk menunjukkan jumlah kaki tiap kuda tersebut, juga sebagian kolom diposisikan berbeda (misalnya miring) setelah mempertimbangkan prinsip penyaluran bebannya.</li> <li>□ Atau pada beberapa tempat dalam ruangan terdapat plafond yang ditopang dengan repetisi balok seperti halnya kolom yaitu ukuran semakin mengecil ke salah satu sisi.</li> <li>□ Warna yang diterapkan dalam ruangan yaitu coklat agak muda yang merepresentasikan warna kulit kuda pada umumnya.</li> <li>□ Kemudian abstraksi bentuk kuda tersebut juga diwujudkan sebagai bukaan kecil sebagai ventilasi yang memperindah penampilan ruangan dari luar.</li> </ul> <p>Motif ini akan diterapkan sebagai sebuah ruang proses produksi dengan menunjukkan kekuatan sistem struktur yang menopang dan membentuk ruangan tersebut.</p> <p>Maksud penerapan hanya pada sebagian dari ruangan untuk menunjukkan pergerakan ruang menjadi lebih dinamis.</p> <p>Selain itu juga diperkuat warna lebih gelap seperti coklat pada dindingnya sehingga karakter itu muncul dengan sempurna.</p>
<p>Sketsa gambaran bentuk</p>	
	

3. Kemudian selain kegiatan penyajian produk yang bersifat permanen seperti diatas, perlu strategi dengan kegiatan lain untuk lebih mengembangkan dan meningkatkan pemasaran bagi kain Tapis. Tidak menutup kemungkinan untuk memunculkan variasi produk sesuai kondisi sekarang misalnya pembuatan *modern fashion* berbasis pada kain dasar Tapis dengan tujuan untuk memperoleh model baru dalam kerangka tradisi. Selanjutnya untuk memperkenalkan produk tersebut maka diperlukan area penunjang yang dapat memenuhi tuntutan berbagai hal, dengan strategi pengolahan ruang sebagai berikut,

Tabel III.11. Ruang Eksibisi Temporer

Nama	Ruang eksibisi temporer
Tujuan	Menyajikan dan memperkenalkan produk-produk baru dan disertai pameran lain seperti kerajinan khas lampung namun yang diolah menggunakan bahan kain Tapis, sebagai suatu daya tarik bagi pengunjung
Aktivitas	Mengadakan kegiatan pameran produk kain Tapis berbagai model dan diolah menjadi produk misalnya <i>fashion</i> , sehingga pameran tersebut dapat dikemas sebagai fashion show oleh para peraga busana. Kemudian juga mengadakan pameran berbagai kerajinan yang dapat dihasilkan dari kain Tapis
Strategi pengolahan bentuk/ pola ruang	Pengolahan pola dan tata ruang cenderung <i>open layout</i> yang bersifat sebagai tempat berkumpul orang dan bisa ditempatkan sesuatu pada ruangan ini sebagai fokus seperti <i>catwalk</i> , dengan maksud agar dapat diubah <i>lay out</i> ruangnya sesuai keinginan pameran. Selain itu juga didukung dengan tata cahaya untuk memperkuat kesan ruang dan karakter produk yang ditampilkan. Interior ruangan ini cenderung polos tanpa ornamen dengan warna coklat seperti ruang penyajian, namun lebih terfokus mengolah dominasi tata cahaya buatan (dapat bergerak/pindah) untuk memperkuat karakter obyek yang dipamerkan. Sedangkan cahaya alami muncul di tepi-tepi atapnya sebagai pelengkap suasana
Keterangan	Bila pameran biasa, display produk terletak di dinding kanan-kiri dengan ukuran tertentu. Sedangkan bagian tengah <i>open lay out</i> : bisa terbagi 2 Jalur display atau hanya satu ; namun bila digunakan sebagai fashion show display tengah dapat diubah menjadi <i>catwalk</i> , sehingga penikmat show terfokus dan dapat di ubah menjadi <i>catwalk</i> , sehingga penikmat show terfokus dan mengelilinginya kemudian disaat ada peragaan busana para pengunjung akan duduk atau mungkin sebagian berdiri mengelilinginya menikmati para peragawati memamerkan produk fashionnya.

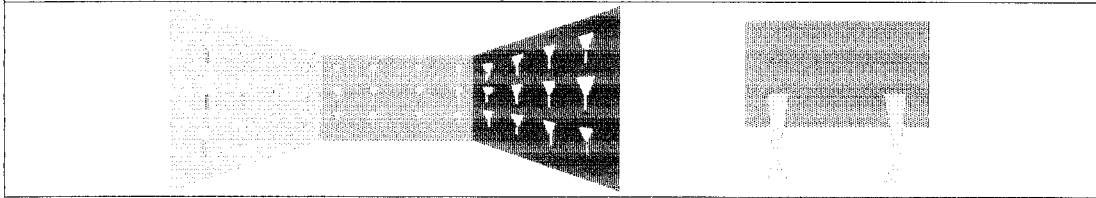
Ayam nyecak konci menjadi tema bagi pengolahan ruang eksibisi temporer, dengan strategi transformasi sebagai berikut,

Tabel III.12. Ayam Nyecak Konci

<b>Motif 3</b>	<b>Ayam nyecak konci</b>
Deskripsi	Figur ini menggambarkan kunci kejayaan dan kesuksesan seseorang yang memiliki kedudukan dalam adat
Strategi transformasi	Karena bentuk yang hadir pada motif ini sudah merupakan <b>abstraksi</b> dari aslinya dan cukup representatif dengan karakter ayam itu sendiri, namun untuk mewujudkan bentuk arsitektural maka diambil fragmentasi bagian paling representatif darinya, yaitu kepala yang sedang nyecak konci dan kakinya.
Gambar	<p>bentuk disederhanakan ke elemen bentuk arsitektural. sebagai bentuk bukaan.</p> <p>bentuk asal. diambil 2 fragmen bentuk yang representatif dari karakter ayam</p> <p>kepala + konci</p> <p>kaki ayam</p> <p>menjadi kolom penopang dinding</p>
Tujuan	Pengambilan bentuk kepala nyecak konci dan kakinya untuk memudahkan orang mengingat dan mengenal bentuk motif itu, serta memudahkan dalam pembentukan elemen arsitektural nantinya.
Terapan	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ Bentuk ruangan ini akan berupa abstraksi kepala ayam nyecak konci, karena bentuknya cukup efektif untuk mengarahkan pengunjung menikmati kegiatan peragaan yang ada, yaitu gabungan bentuk segitiga dengan bujur sangkar. Dengan bentuk segitiga ini penataan tempat duduk dapat terfokus melihat catwalk yang berposisi pada bagian ruang bujur sangkar. Bentuk ruangan sendiri menyesuaikan bentuk abstraksi ini namun tetap memperhatikan efektifitas ruang sehingga mengalami penyesuaian sesuai kebutuhan ruang.</li> <li>□ Abstraksi bentuk ini berupa bukaan berukuran kecil (sebesar rooster) dan diulang hampir sepenuh dinding pelingkup ruangan yang langsung menghadap sinar matahari, dengan maksud agar cahaya masuk dapat bergerak menurut waktu edar matahari itu.</li> <li>□ Kemudian kaki ayam dapat diabstraksikan seperti pada motif kuda di atas, yaitu bentukan kolom yang menopang dinding, namun tetap memperhatikan sistem penyaluran beban strukturalnya.</li> <li>□ Makna kejayaan dan kesuksesan seseorang tersebut akan diperkuat dengan polesan warna keemasan diseluruh dindingnya. Sehingga seolah pengunjung berada dalam ruangan bertabur emas dan dipenuhi cahaya kebesarannya.</li> <li>□ Untuk menjaga agar ruangan tetap terawat baik maka bentuk bukaan ini bagian tengahnya diletakkan kaca warna-warni yang juga akan memunculkan warna-warna tertentu dalam ruangan.</li> <li>□ Pengolahan penampilan bangunan menyesuaikan pengolahan elemen bukaan dan elemen struktural tersebut. Sehingga orang yang melihatnya akan membayangkan sebagai bentuk ayam nyecak konci.</li> </ul> <p>Motif ini lebih tepat bila muncul pada sebagian besar dinding ruang</p>

eksibisi sebagai permainan bukaan kecil dan diulang hampir sepenuh dinding karena akan memunculkan titik-titik cahaya pada dinding sedemikian banyak untuk menggambarkan cahaya alam semesta (hal ini mirip seperti penciptaan ruang dalam stupa rupa datu borobudur, di mana ruangan diterangi oleh relung-relung sinar semesta dari segala penjuru lingkup ruang itu).

Sketas gambaran bentuk




4. Kegiatan eksibisi temporer hanya dapat menyajikan display yang berupa produk barang saja. Sementara untuk kegiatan penyajian produk pameran yang merupakan sejarah masa lampau tentang pembuatan kerajinan kain Tapis secara tradisional dan juga penggunaannya dalam berbagai upacara adat tidak mungkin dapat tersajikan pada ruang eksibisi temporer. Sehingga membutuhkan ruang audio visual sebagai penunjang aktivitas pameran tersebut.

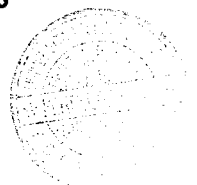
Tabel III.13. Ruang Audio Visual

Nama	Audio visual
Tujuan	Menyajikan sesuatu yang tidak dapat ditampilkan dalam ruang eksibisi diatas, seperti pengetahuan tentang sejarah pembuatan kain tapis dan penggunaan kain Tapis pada upacara adat.
Aktivitas	Memberikan informasi dan pengetahuan tentang bagaimana proses pembuatan kerajinan kain Tapis secara tradisional. Kemudian bagaimana kain tersebut digunakan untuk berbagai upacara adat.
Strategi pengolahan bentuk/ pola ruang	<p>Hadir berdampingan dengan ruang kegiatan eksibisi temporer di atas dengan maksud supaya pengunjung yang ingin mengetahui lebih jauh tentang sejarah kain Tapis dan kegunaannya dalam masyarakat adat mudah mencapainya dan menjadi satu rangkaian kegiatan dengan eksidisi tersebut.</p> <p>Pengolahan bentuk dan pola ruang seperti ruang teater yaitu tempat duduk pengunjung cenderung berbentuk setengah lingkaran dan menghadap ke arah layar visual. Tujuannya untuk memfokuskan perhatian pengunjung dan menghayati sajian sejarah dan nilai penting yang disampaikannya.</p> <p>Kemudian motif hias, mengisi sebagian pola pada dinding sebagai ornamen relief sekaligus shading bukaan yang menahan cahaya alami masuk dan menyilaukan display atau aemateur lampu agar lampu menjadi temaram dan display tidak terganggu. Selain itu juaga berupa pola ornamen lantai bertujuan untuk memperkuat karakter ruang tersebut.</p>
Keterangan	Bentuk ruangan cenderung tertutup semua sisi, dan bukaan tidak sebagai jendela melainkan hanya berfungsi sebagai masuknya sedikit cahaya untuk membentuk karakter motif hias yang menjadi penahannya

Ruangan ini merupakan salah satu bagian yang bertujuan memberikan sajian semaksimal mungkin untuk menghormati budaya dan pengunjung, sehingga motif orang di atas rato ditarik orang sesuai untuk mewujudkan keinginan itu, berikut merupakan strategi transformasinya.

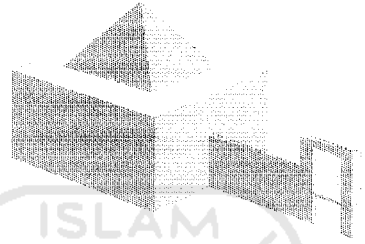
Tabel III.14. Motif Orang Di atas rato Ditarik Orang

Motif 4	orang di atas rato ditarik orang
Deskripsi	Figur yang menggambarkan kedudukan tinggi dan kehormatan seseorang yang telah diangkat dengan gelar tertentu, seperti pangeran.
Strategi transformasi	Sebagaimana bentuk orang diatas rato sedang ditarik orang yang hadir pada motif ini sudah merupakan abstraksi dari bentuk aslinya, namun untuk memperoleh bentuk arsitektural yang memiliki pertimbangan terhadap estetika bentuk dan struktur maka <b>abstraksi</b> tersebut akan disederhanakan.
Gambar	 <p>bentuk asal</p> <p>diabstraksikan sesuai bentuk asal</p> <p>dikomposisikan ke bentuk arsitektural : massa, kolom dan dinding.</p>
Tujuan	Dimaksudkan supaya memperoleh efektifitas ruang dari karakter abstraksi yang muncul tersebut, namun makna tidak menjadi pudar dan mudah dipahami bahwa kedudukan yang tinggi itu akan abadi meski tampil dalam kesederhanaan.
Terapan	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Bentuk ruangan dikondisikan seperti orang di atas rato yang sedang ditarik orang, sehingga massa ruang ditinggikan seperti rumah panggung tradisonal Lampung ditopang dinding struktur dan kolom empat di kanan kiri yang menggambarkan rato. Peninggian ini juga dimaksudkan untuk kebutuhan fungsi ruang dengan susuna tempat duduk yang berundak seperti teater. Kemudian pada bagian yang terdapat dinding pemikul dan empat repetisi kolom pipih, orang yang berjalan dibawahnya akan terasa seperti berada di bawah rato yang tengah berjalan membawa seorang pangeran.</li> <li><input type="checkbox"/> Penampilan bangunan mengikuti fungsi ruang sebagai penyajian audio visual yang mirip teaterikal dengan tempat duduk berundak, maka massa ruangan ini seolah miring yang menggambarkan orang di atas rato sedang berjalan ditarik orang dan juga merepresentasikan fungsi itu sendiri.</li> <li><input type="checkbox"/> Kemudian orang yang akan memasuki ruangan ini diharuskan menaiki tangga yang membawa bayangan pengunjung seolah sedang menaiki rato.</li> <li><input type="checkbox"/> Warna luar dan dalam ruangan adalah coklat keemasan yang menggambarkan makna motif.</li> <li><input type="checkbox"/> Atap ruangan merupakan gabungan antara daag beton yang</li> </ul>



merepresentasikan bentuk rato, dengan atap genting berupa piramida yang mewakili bentuk orang yang di atas rato. Motif ini akan cocok sebagai bentuk komposisi massa yang menggambarkan abstraksi itu dengan elemen arsitektural pendukung yang sesuai dengan komposisinya. Massa ruang yang hadir diletakkan berada di atas ruang lainnya seperti ruang courtyard atau selasar penghubung yang menggambarkan kedudukan tinggi seseorang yang telah duduk di atas rato. Sistem struktur tetap menjadi pertimbangan sehingga ruangan tetap berdiri kokoh dan aman. Kemudian pada sisi interior motif tersebut akan hadir sebagaimana terdapat dalam kain Tapis dan berfungsi sebagai ornamen dinding sekaligus shading bukaan agar cahaya yang masuk hanya sekedar untuk memperkuat motif yang diterpa cahaya dan menjadi siluet cahaya motif itu.

#### Sketsa gambaran bentuk



5. Setelah ketiga kegiatan utama tersebut, memberikan suasana refreshing bagi pengunjung sangat penting karena hal ini akan memberikan kesan dan gairah untuk menikmati kegiatan dan suasana yang disuguhkan itu. Maka salah satu sarana kegiatan yang diharapkan dapat memberikan suasana itu adalah kantin, berikut strategi pengolahan ruang tersebut sebagai berikut,

Tabel III.15. Kantin



Nama	Kantin
Tujuan	Dengan <b>maksud</b> untuk memberikan kelengkapan pelayanan bagi yang mungkin membutuhkan sekedar memanjakan badan di sela-sela mereka beraktifitas di dalam gedung tersebut dan juga memberikan kelengkapan suasana <i>refresing</i> yang diberikan oleh adanya <i>courtyards</i> nantinya. <b>Karena</b> sangat mungkin diantara pengunjung tersebut ada yang merasa membutuhkan hal itu ketika masih dalam bangunan sementara untuk keluar kurang efisien, disamping itu juga bisa merupakan media untuk istirahat sejenak ataupun duduk menikmati keadaan yang bernuansa beda itu karena diposisikan menghadap taman serta ke ruang utama didekatnya, sambil menikmati snack sekeadarnya dan akan lebih menghidupkan kegiatan pada bangunan tersebut. Kemudian antara salah satu <i>courtyards</i> yang ada dengan kantin akan berdampingan letaknya dengan tujuan untuk saling melengkapi kegiatan <i>refreshing</i> tersebut.
Aktivitas	- Kegiatan penyajian dan pelayanan kebutuhan pengunjung seperti makanan dan minuman. Dimana pengunjung datang duduk dan pelayanan menanyakan kebutuhan yang diinginkan pengunjung



	- Pengunjung sambil menikmati hidangan dapat melakukan <i>refresing</i> seperti sekedar memandangi hamparan taman yang ada serta dapat bermain pada taman tersebut.
Strategi pengolahan bentuk/ pola ruang	Bentuk dan pola ruangan dapat menyesuaikan tiga ruang di atas karena yang diutamakan adalah kemudahan dan kecekatan dalam penyajian, sehingga posisi pelayanan terhadap meja pengunjung dekat kesemua arah, selain itu kantin juga mudah diakses dari ruang-ruang yang ada. Namun bentuk ruangan cenderung terbuka pada semua sisi yang menghadap ke taman sehingga pengunjung dapat berinteraksi dengannya. Pengolahan ruang menampilkan sebagian karakter bangunan tradisional Lampung seperti bahan dinding dari kayu dan lantai kayu yang diposisikan seperti rumah panggung dengan ornamen yang menyesuaikan tema bangunan, hal ini di maksudkan agar lebih mendukung karakter bangunan secara keseluruhan nantinya.
Keterangan	Suasana kantin di buat sedekat mungkin dengan kehidupan tradisional Lampung seperti interior dari motif Tapis yang muncul dalam bangunan serta penggunaan material bangunan menyesuaikan. Termasuk juga pelayan menggunakan pakaian tradisional juga ( meski mungkin sudah dimodifikasi ) agar menyatu dengan tema tradisional tersebut

Selanjutnya tabel dibawah ini menunjukkan bagaimana pengolahan ruang kantin di atas dengan menerapkan karakter bentuk motif belah ketupat, dibawah ini adalah strategi transformasi menuju bentuk arsitekturalnya.

Tabel III.16. Motif Belah Ketupat

Motif 5	belah ketupat
Deskripsi	Figur tersebut merupakan gambaran bekal menempuh dan menghadapi kehidupan seseorang untuk menuju satu kehidupan lebih tinggi. Misalnya menggambarkan perjuangan para gadis jaman dulu untuk menuju jenjang perkawinan harus mampu membuat sebuah kain Tapis. <sup>4</sup>
Strategi transformasi	Menerapkan <b>abstraksi</b> dari bentuk dasarnya, yaitu berupa siluet bentuk aslinya yang diwujudkan secara tiga dimensional terhadap ruang.
Gambar	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>posisi belah ketupat berdiri, sebagai bentuk kolom dan bukaan</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>posisi rebah, sebagai bentuk denah ruang</p> </div> </div>
Tujuan	Untuk memperlihatkan bentuk belah ketupat pada semua sisi tiga dimensinya, baik dari luar maupun dalam ruangan itu sendiri. Kemudian elemen vertikal (kolom, dinding) dan elemen horisontal (balok lantai atau atap) akan terwujud dalam satu kesatuan komposisi dengan penampilan setiap sisi berbeda. Sehingga diharapkan abstraksi ini dapat dipahami dari semua sisi bentuk dan ruangnya.

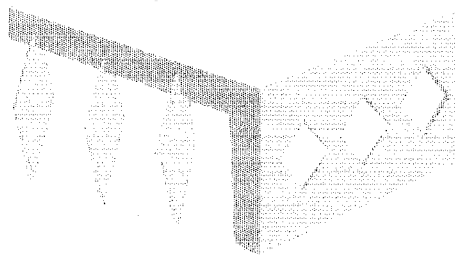
<sup>4</sup> Firmansyah, Juanedi, Mengenal Sulaman Tapis Lampung, dan Kain tenun tradisional Lampung, Mohammad Effendi tahun 1995.

Terapan

- Bentuk belah ketupat hadir mirip dengan jajaran genjang dengan sudut menyesuaikan efektifitas ruang yang diperolehnya.
- Kemudian pada dua sisi sudut yang lebih kecil akan dimanfaatkan sebagai jalur sirkulasi sehingga bentuk jajaran genjang akan berfungsi efektif terhadap kegiatan ruang kantin tersebut.
- Bentuk motif belah ketupat terwujud secara tiga dimensi dari pandangan horisontal (denah dan situasi) serta vertikal façade bangunan itu, dengan besaran menyesuaikan kebutuhan kapasitas pengunjung.
- Bukaan dibentuk sesuai motif belah ketupat dengan ukuran cukup besar, dengan maksud supaya pengunjung yang sedang menikmati hidangan dapat sembari menikmati pemandangan hamparan kain tapis pada pola courtyard yang ada didekatnya. bentuk bukaan belah ketupat direpetisi di sebagian dinding yang menghadap ke courtyard, agar tercipta bingkai-bingkai pandangan yang unik (karena berbentuk belah ketupat) baik ke taman maupun ke ruangan lainnya.
- Warna ruangan coklat kekuningan yang mewakili salah satu warna dasar kain tapis, dan juga mewakili warna belah ketupat aslinya.
- Ornamen interior seperti pola lantai dibuat seperti belah ketupat peletakan pola mengikuti bentuk denahnya, warna dibuat lebih gelap dari warna ruang dengan maksud agar lebih terlihat diantara sela-sela meja kursi yang ada dalam kantin.

Motif ini **diterapkan** pada kantin, sebagai rangka pelingkup tiga dimensional pembentuk ruangan yang didukung sebagian bidang vertikal dinding maupun horisontal atap. Sehingga dari luar ruang itu terlihat sebagai bentuk belah ketupat demikian pula didalamnya. Supaya semua sisi bentuk dapat terlihat, bentuk ini diposisikan pada arean berdekatan serta menghadap ruang terbuka atau courtyard, sehingga pengunjung akan mudah mengenalinya dan menghayatinya sebagai gambaran wujud belah ketupat yang menunjukkan berbagai aspek kehidupan yang harus dihadapinya.

Sketsa gambaran bentuk



### III.1.2. Ruang Pendukung Utama

Selain kelima ruang yang menjadi fokus representatif dari perwujudan pusat pemasaran kain tapis diatas, tentunya juga akan menentukan kegiatan dan ruang pendukung agar pusat pemasaran tersebut berfungsi sebagaimana mestinya. Maka dibawah ini merupakan ruang-ruang yang diharapkan mampu mendukung kegiatan utama di atas,

Tabel III.17. Courtyard

Nama ruang	Courtyard
Keterangan	<p>Bertujuan memberikan suasana pusat pemasaran yang alami dan menyegarkan bagi penguna dalam bangunan itu, sehingga sebagian dari ruangan yang ada tidak perlu menggunakan pengkondisi udara buatan, misalnya ruang peraga proses produksi karena dengan pengkondisian demikian maka akan lebih dekat dan mengenalkan alam (bersahabat dengan alam) yang menjadi bagian pendukung dalam proses pembuatan kain tapis itu sendiri yaitu dengan menghadirkan tanaman-tanaman yang digunakan untuk pewarnaan serta pengrajin dapat memperagakan bagaimana cara memanfaatkan dan mengolah tanaman tersebut; courtyard juga bertujuan sebagai ruang transisi yang menyuguhkan refreshing dari alam dan pengalaman unik karena taman itu diolah melalui pendekatan tatanan ragam Tapis Raja Medal itu sendiri dan pengunjung bisa melaluinya untuk merasakan seolah berada pada hamparan kain Tapis dan bermain dengannya.</p>
Pengolahan	<ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="491 1111 1337 1272">□ Pola courtyard dibentuk sesuai konsep perancangan yaitu bagaimana ragam hias itu dapat terwujud padanya baik secara dua dimensi berupa pola landscape sesuai kain dasar Tapis Raja Medal maupun tiga dimensional berupa sculpture tiga dimensional dari motif kain Tapis tersebut.</li> <li data-bbox="491 1272 1337 1592">□ Courtyard merupakan open space yang menjadi pendukung ruang utama seperti peragaan cara memungut bagian tanaman untuk warna, sebagai tempat berinteraksi dan bermain, sebagai jalur sirkulasi temporer untuk even tertentu seperti misalnya pada even fashion show taraf internasional yaitu dari hal langsung menuju ruang eksibisi temporer tanpa harus mengikuti urutan ruang yang ada, kemudian courtyard merupakan bagian dari kantin yaitu sebagian tempat duduk diletakkan pada courtyard agar pengunjung yang menikmati makanan seolah berada pada hamparan kain Tapis dan bermain padanya.</li> <li data-bbox="491 1592 1337 1787">□ Repetisi warna pada kain dasar akan diwujudkan sebagai permainan batu kerikil yang diwarnai dan diatur peletakan masing-masing kumpulan kerikil warna seperti kain dasar itu. Kemudian pembatas antar warna sebagian berupa deretan pohon-pohon perdu atau tanaman bahan pewarna kain dasar Tapis, ataupun merupakan conblock atau grassblock.</li> <li data-bbox="491 1787 1337 1877">□ Sebagian dari pola warna dipadukan dengan elemen air dan dibuat semacam kolam dangkal, sehingga anak-anak yang bermain tidak khawatir akan tenggelam. Selain itu elemen air ini</li> </ul>

	<p>akan membuat suasana taman menjadi segar.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>□ Kemudian elemen motif dari kain Tapis diwujudkan dalam bentuk 3 dimensi seperti kursi pucuk rebung dan belah ketupat atau berupa lampu taman, patung kuda, ayam nyecak konci, dan rato yang ditarik patung orang.</li> <li>□ Untuk courtyrad yang ada diantara urutan ruang berbeda, dibuat dengan ukuran kecil menyesuaikan bentuk ruangan. courtyard ini berfungsi sebagai ruang transisi untuk menuju ruang selanjutnya dengan tema ruang yang berbeda.</li> <li>□ Pengolahan pola courtyard ini lebih sederhana namun tetap mewakili kain Tapis yaitu kain dasarnya yang merupakan repetisi komposisi warna dengan bahan dari grassblock warna-warni.</li> </ul>
--	--

Tabel III.18. Hall Entrance

Nama ruang	Hall entrance
Keterangan	<p>Tujuannya untuk menjadi tanda dan memudahkan pengunjung mencari jalan masuk.</p> <p>Karena bentuk hall bukan sekedar berupa tanda pintu masuk ke bangunan namun berwujud ruangan terbuka yang longgar dan bebas kolom tengahnya serta memiliki atap peneduh. Sehingga dengan ini dapat memberi kesan Welcome dan mengarahkan pengunjung masuk gedung melewati tempat tersebut.</p>
Pengolahan	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ Hall entrance pada Pusat Pemasaran ini akan menunjukkan gambaran awal (pengolahan bentuk dan elemennya mirip mendekati ruangan utama yaitu ruang penyajian produk dengan transformasi pucuk rebungnya dengan maksud agar lebih menyatu dengan bagian utama bangunan) sebelum pengunjung memasuki hamparan kain tapis itu dengan mengulang bentuk seperti ruang utama didekatnya yaitu ruang penyajian produk dengan maksud menciptakan kesatuan komposisi salah satu motif yang ada, yaitu pucuk rebung karena ruangan ini berdekatan dan berhubungan langsung dengan ruang penyajian yang berbentuk motif pucuk rebung sehingga akan berkaitan secara komposisi. Sekaligus menjadi transisi antara lingkungan dengan bangunan yang menyuguhkan karakter berbeda dengan visualisasi kain tersebut .</li> <li>□ Kemudian bagian ini diharapkan cukup longgar untuk sirkulasi pengunjung melakukan pergerakan dan saling berpapasan (3 orang berjajar kearah samping). Karena hal ini untuk mengantisipasi secara maksimal dengan prediksi yang masuk ke ruangan bangunan tersebut merupakan keluarga.</li> </ul>

Tabel III.19. Ruang Informasi dan Kasir Tiket

Nama ruang	Ruang informasi dan kasir
Keterangan	<p>Tujuan untuk memberikan informasi bagi pengunjung yang membutuhkan informasi tentang sesuatu yang berkaitan dengan segala hal yang terdapat dan berkaitan dengan bangunan ini. Kemudian terdapat tempat pembayaran tiket masuk ke bangunan dekat ruang informasi. Sedangkan kasir pembelian produk diletakkan dalam ruang penyajian produk.</p> <p>Karena informasi di butuhkan bagi seseorang yang mungkin ingin mengetahui apa saja yang ada sebelum memasuki tiap ruangan, sehingga ketika masuk dapat membayangkan bangunan dan display yang ada sehingga dapat mengikuti alurnya, sekaligus sebagai tempat penitipan barang. Atau mungkin seandainya terdapat suatu kegiatan seperti pameran/ seminar yang berkaitan dengan hal isi bangunan, bagian ini bisa memberikan penjelasannya.</p> <p>Sedangkan kasir pembayaran bagi yang bertujuan membeli produk ditempatkan pada titik strategis dalam ruang penyajian produk agar efisien serta memudahkan pengunjung, dan keamanan produk dapat terjaga. Pengunjung membeli karcis sekaligus merupakan tiket masuk untuk menyaksikan kegiatan penyajian audiovisualnya, jadi kegiatan penyajian audiovisual dapat dihadirkan setiap waktu selama waktu bukanya bangunan tersebut.</p>
Pengolahan	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Ruang informasi diletakkan disini dalam setelah hall entrance, untuk menempatkan ruang informasi dan kasir tiket masuk, mempunyai kapasitas 3 orang (2 informan, 1kasir).</li> <li><input type="checkbox"/> pengolahan ruangan lebih dominan ke materialnya, seperti lantai yang menggunakan kayu dengan maksud untuk menampilkan nilai tradisional seperti lantai pada rumah adat Lampung.</li> <li><input type="checkbox"/> Ruang ini menjadi transisi yang menghubungkan hall entrance dengan ruangan utama yang ada.</li> </ul>

Tabel III.20. Ruang Koleksi

Ruang	Ruang koleksi
Keterangan	<p>Bertujuan untuk menampung kemudian menyeleksi barang-barang yang masuk dari pengrajin atau suatu industri setempat. Selanjutnya menyimpan barang tersebut sebagai persediaan/stok produk yang telah mengalami proses seleksi terlebih dahulu untuk menjaga mutu dari produk yang akan dijual.</p> <p>Karena dengan demikian dapat diketahui ada atau tidaknya cacat dan ketidak sempurnaan dari produk yang di antar tersebut. Sehingga diharapkan kualitas produk yang disajikan nantinya terjamin dan tidak mengecewakan para pembeli.</p>
Pengolahan	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Ruang ini berisi rak-rak atau almari untuk menampung produk persediaan, juga terdapat dua akses yaitu dari ruang kurator dan dari ruang penyajian/ pemasaran.</li> <li><input type="checkbox"/> Syarat ruang harus ber AC, tujuan untuk menjaga kualitas dan keawetan barang, dan pencahayaannya dikondisikan seluruhnya dengan cahaya buatan untuk tujuan tersebut.</li> <li><input type="checkbox"/> Kemudian ruangan didesain dengan pintu masuk yang tidak menjadi satu bagian dengan pintu masuk pengunjung (dan mobil bisa sampai di depan pintu), karena untuk menjaga kelancaran sirkulasi pengunjung dan pengantaran barang itu sendiri.</li> </ul>

Tabel III.21. Ruang Kantor Administrasi

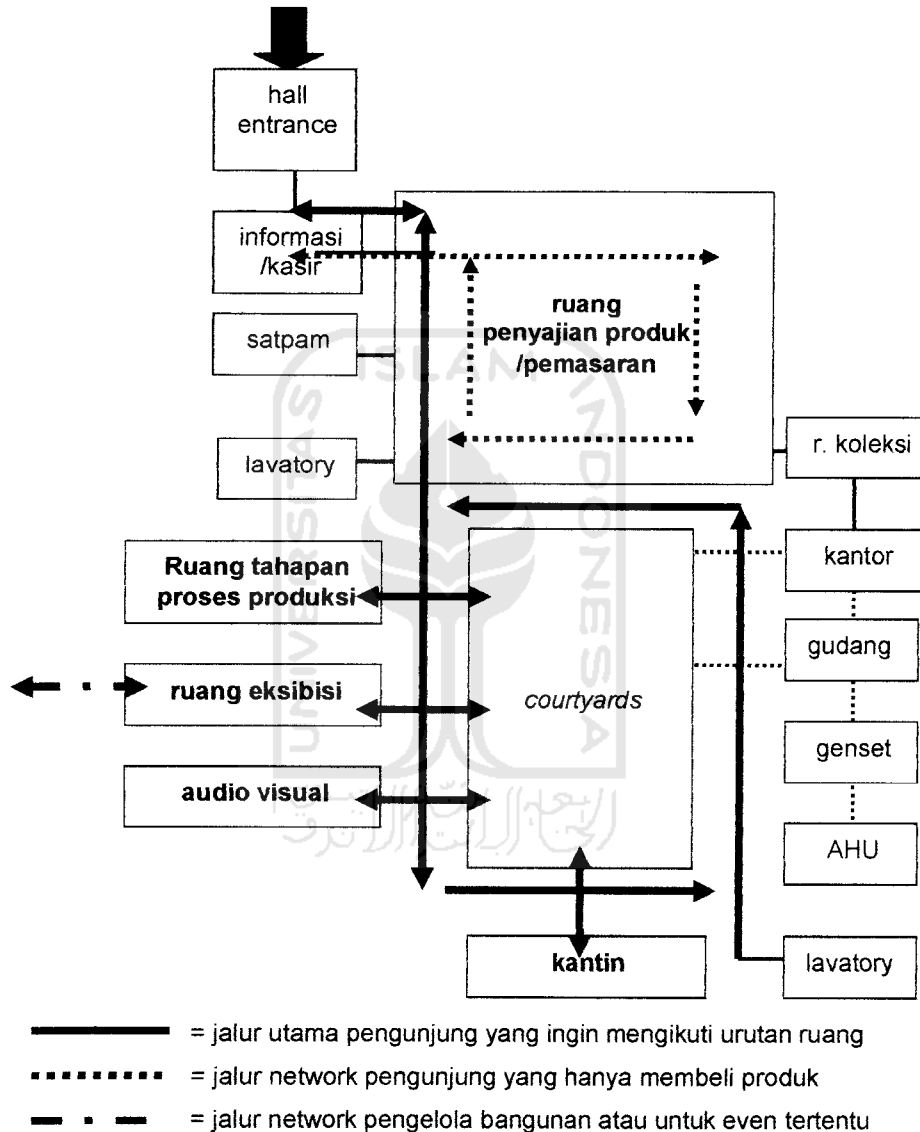
<b>Nama ruang</b>	<b>Kantor administrasi</b>
keterangan	<p><b>Tujuan</b> ruangan ini, guna mewadahi kegiatan pemilik/pengurus maupun karyawan administratif bangunan ini.</p> <p>Karena bagaimanapun sebuah pusat pemasaran membutuhkan menejerial dan administrasi bagi kelancaran dan kemajuan sistem pemasaran itu sendiri.</p>
Pengolahan	<ul style="list-style-type: none"> <li>❑ Bagian ini berisi ruang direktur, wakil direktur, manajer, sekretaris, ruang tamu, ruang karyawan, dan gudang arsip terencana dalam satu ruang tamu, ruang karyawan, dan gudang arsip terencana dalam satu area dan saling berhubungan secara visual (ruang direktur, wakil, manajer dan ruang tamu) dengan ruang lainnya.</li> <li>❑ Sementara ruang karyawan di buat berhubungan secara fisik dan visual agar tercipta hubungan kerja yang harmonis antar karyawan. Sedang gudang arsip menyesuaikan keduanya.</li> <li>❑ Pengkondisian udara menggunakan AC karena untuk menjaga peralatan dan arsip yang disimpan di dalamnya agar tidak cepat rusak serta kenyamanan para karyawan</li> <li>❑ Bukaan dibuat standar dengan maksud agar cahaya alami dapat masuk namun tidak terlalu terik dan penggunaan AC tidak berlebihan. Selain pencahayaan alami, juga dibuat pencahayaan buatan untuk keadaan tertentu seperti malam hari agar para karyawan tetap dapat bekerja dengan baik.</li> </ul>

### III.3. Pola Sirkulasi

Sebagaimana telah disebutkan dalam pembahasan sebelumnya, bahwa pola jalur sirkulasi harus efektif untuk mengarahkan pengunjung agar mengikuti urutan ruang display utama, maka pola sirkulasi yang diolah adalah pola linear, yang juga akan membantu pertimbangan dalam mengolah komposisi bentuk dan hubungan ruang Pusat Pemasaran Kain Tapis sesuai urutan motif kain Tapis ini. Sirkulasi linear menjadi pola utama dengan maksud untuk menunjukkan tahapan-tahapan kegiatan penyajian kerajinan hingga cara pembuatannya kepada pengunjung, namun pada bagian ruang tertentu dibuat jalur langsung (*network*) dengan maksud karena kepentingan tertentu yang tidak memerlukan prosesi seperti urutan yang dibentuk, dapat langsung menuju ruangan lain yang diinginkan itu, seperti misalnya **pengunjung yang hanya ingin membeli produk tidak perlu mengikuti urutan ruang yang ada** melainkan langsung masuk dan hanya mengelilingi

ruang penyajian produk saja. Selanjutnya bila ada even tertentu seperti fashion show tingkat nasional atau internasional, maka setelah masuk hall entrance kemudian terus menuju courtyard dan melalui jalur temporer yang dapat dikondisikan pada courtyard, kemudian untuk pengelola atau karyawan bangunan setelah masuk lewat hall dapat langsung menuju ruangan mereka.

Gambar III.13. Pola Sirkulasi



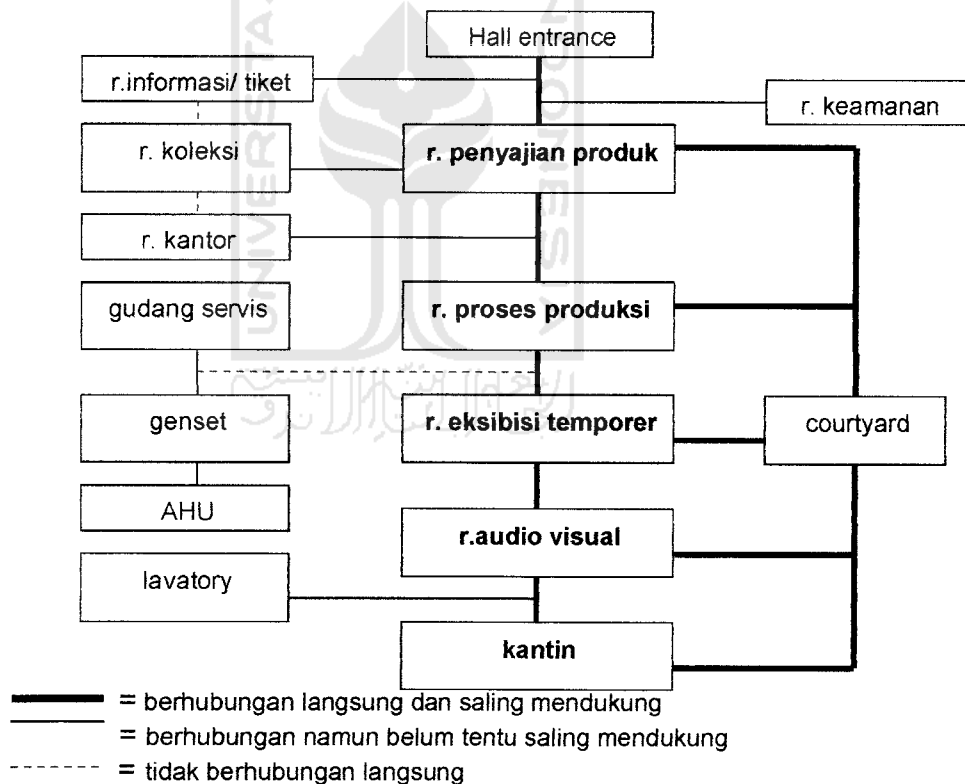
Kemudian berdasarkan ini, maka pada pusat pemasaran nantinya akan menerapkan pola ini karena ada ruang-ruang tertentu seperti ruang kantor atau karyawan akan lebih efektif dan efisien dengan akses langsung ini, karena mereka merupakan pemilik atau pelayan bagi bangunan tersebut yang harus memanfaatkan waktu sebaik mungkin untuk bekerja melayani para

pengunjung sehingga harus mempersiapkan segala sesuatunya untuk itu lebih awal. Sedangkan untuk ruang penyajian produk dan ruang eksibisi temporer, meski tetap mengutamakan pola linear namun pada saat tertentu akan lebih efisien bagi pengunjung yang hanya ingin membeli kebutuhannya atau bila ada kegiatan penting berkait dengan eksibisi yang memerlukan akses langsung ke ruangan itu.

### III.4. Pola Hubungan Ruang

Selain karena pola sirkulasi di atas, untuk merangkai pola ruang yang efisien sesuai kegiatan/fungsinya, maka peletakan ruang satu terhadap lainnya untuk menjalin hubungan ruang juga didasarkan pada tingkat kepentingan masing-masing ruang itu dan juga keterkaitannya terhadap ruang lain dalam mendukung kegiatan ruang didekatnya.

Gambar III.14. Pola Hubungan Ruang



Berikut merupakan penjelasan keterkaitan antar ruang yang dibutuhkan pada Pusat Pemasaran Kain Tapis di bandar Lampung.



**Hall entrance** menjadi bagian pertama dalam suatu bangunan karena merupakan tempat masuk keluarnya pengguna bangunan, selain itu juga merupakan titik awal untuk menuju ruang-ruang yang ada baik mengikuti urutan ruang maupun melalui jalan pintas langsung menuju ruang tertentu;

Selanjutnya bagi yang memerlukan informasi tentang kegiatan yang ada dan fungsi-fungsi ruang dalam bangunan atau yang berhubungan dengan segala hal mengenai kain tapis dan bangunan tersebut maka diberi fasilitas berupa **ruang informasi** akan berada setelah hall entrance, sedangkan untuk masuk ke dalam bangunan dikenakan biaya masuk (**tempat tiket** bersebelahan dengan ruang informasi) karena bangunan memberikan informasi dan pengetahuan tentang kesejarahan kerajinan kain Tapis dan nilai-nilai penting yang dimilikinya. Selain itu, biaya masuk sekaligus berfungsi sebagai tiket untuk menikmati sajian audiovisual tentang sejarah, budaya dan nilai-nilai informasi penting yang berkaitan dengan kain Tapis tersebut, agar suasana bangunan menjadi lebih hidup;

Kemudian **ruang penyajian produk** berhubungan secara langsung dengan informasi karena untuk efisiensi dan efektifitas pelayanan bagi pengunjung yang hanya ingin mengetahui produk jadinya tanpa harus mengikuti urutan ruang karena bermaksud mencari kebutuhan saja, sehingga pengunjung yang ingin membeli barang maka pembayaran dilakukan pada kasir pembayaran yang menyatu dengan ruang ini untuk mewujudkan keamanan sekaligus kenyamanan bagi pengunjung;

Dari ruang tersebut dapat menuju dan mengikuti tahapan kegiatan **peragaan proses produksi** untuk mengetahui secara langsung cara pembuatan kain Tapis;

Untuk **ruang eksibisi temporer** dapat diakses setelah mengikuti urutan ruang yang ada, namun bisa juga diakses dari ruang penyajian produk langsung menuju ruangan itu karena ada kepentingan tertentu misalnya ada event peragaan busana dari kain Tapis yang bersifat nasional;

**Kantor** dikondisikan agar mudah diakses setelah masuk bangunan melalui hall, namun dapat diakses melalui jalur lain setelah mengikuti tahapan kegiatan yang ada, hal ini dimaksudkan bila ada kunjungan penting;

Demikian pula untuk **ruang audio visualnya**, namun ruang ini diposisikan dekat dengan ruang eksibisi temporer dengan maksud untuk

menampilkan pameran yang tidak dapat disajikan secara display produk barang seperti sejarah pembuatan kain Tapis jaman dahulu beserta upacara adatnya, sehingga pengunjung seolah dibawa pada suasana masa lalu dengan segala nilai tradisinya;

Kemudian **ruang koleksi** dapat diakses dari ruang penyajian produk untuk menambah produk-produk display yang telah laku, namun ruang ini juga dapat diakses langsung keluar bangunan untuk menerima suplay produk barang dari pengrajin;

Sementara untuk **kantin** lebih fleksibel posisinya karena yang penting dapat diakses dengan mudah dan menjadi bagian dari urutan ruang tersebut, kemudian waktu untuk membuka dan menutup kegiatan kantin menyesuaikan waktu buka dan tutupnya bangunan, karena kantin merupakan fasilitas pelengkap dan pemberi nilai tambah bagi suasana yang ditawarkan oleh bangunan kepada pengunjung;

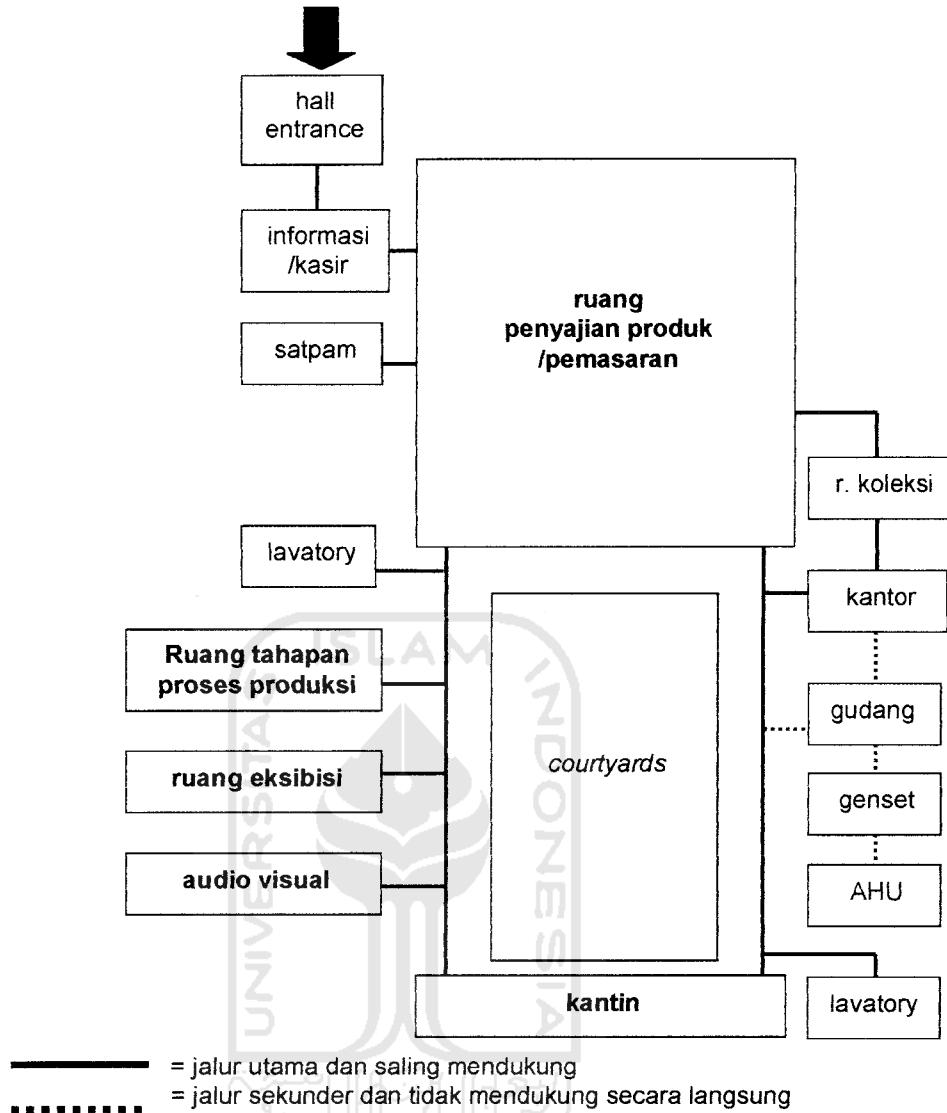
Posisi **courtyard** lebih cenderung pada ruang-ruang utama karena untuk memberikan refreshing dan suasana alami pada bangunan dan kegiatannya;

**Gudang, genset** dan **AHU** diletakkan saling berdekatan karena ketiga berhubungan dalam rangka untuk mewujudkan kelancaran kinerja bangunan terutama sistem MEEnya, juga ada akses langsung keluar untuk kebutuhan servis, sedang akses dalam bangunan tidak langsung agar kebisingan yang ditimbulkan tidak mengganggu kegiatan utama bangunan; sedangkan **lavatory** menyesuaikan komposisi hubungan ruang dan bertujuan untuk memudahkan bagi pengunjung; **ruang keamanan** penempatan harus strategis mengawasi dalam dan luar bangunan maka akan ditempatkan pada posisi yang dapat mengakses kedua area tersebut yaitu dekat hall entrance.

### III.5. Organisasi Ruang

Selanjutnya dari kebutuhan ruang yang diperoleh di atas, dilakukan penataan/peletakan ruang satu dengan ruang yang lainnya yang didasarkan selain pada kesesuaian maksud dengan konsep perancangan bangunan, juga didasarkan pada kedekatan guna dan hubungan antar ruang sehingga ruang-ruang tersebut dapat saling mendukung secara maksimal, sebagaimana terwujud di bawah ini.

Gambar III.15. Organisasi Ruang



### III.6. Lay Out Ruang

Kemudian dari ruang-ruang yang dibutuhkan di atas, memerlukan perkiraan lay out bertujuan untuk menentukan bentuk ruang optimal. Adapun ruang diciptakan dengan tujuan guna memwadahi suatu kegiatan, sedangkan kegiatan sendiri dapat terlaksana jika ada yang melakukan yaitu manusia dan untuk menjadikan kegiatan lancar dibutuhkan sarana pendukung seperti modul di bawah ini yang diperoleh selain dari buku standar arsitek<sup>8</sup> juga sebagian merupakan hasil estimasi di lapangan.

a. Pelaku kegiatan/manusia

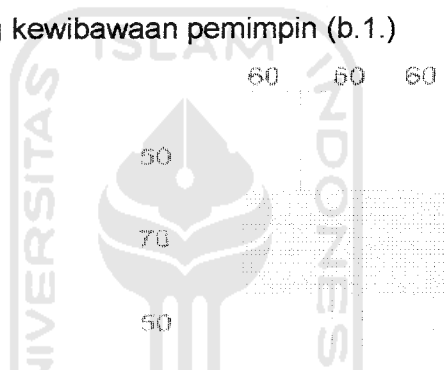
Orang pada saat berjalan atau diam, menurut standar memiliki ukuran a.1., sedangkan pada posisi salah satu tangan direntangkan misalnya mengambil suatu barang maka seperti a.2.



Gambar III.16. Pelaku kegiatan/manusia (Ukuran standar)

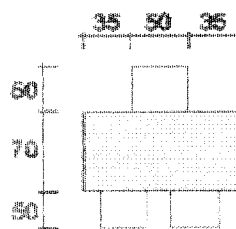
b. meja-kursi

Sedangkan untuk alat seperti meja dan kursi memiliki berbagai variasi ukuran sesuai penggunaannya, untuk meja-kursi direksi dan manajer biasanya lebih besar dari meja lainnya sebagai perlambang kewibawaan pemimpin (b.1.)



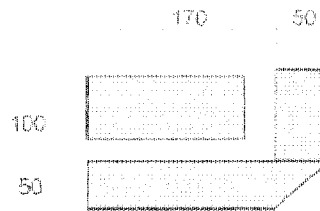
Gambar III.17.1. Meja Kursi (Ukuran standar)

Sementara bagi karyawan atau umum ukurannya lebih kecil (b.2.) karena menggambarkan status dan posisinya yang biasa atau umumnya.



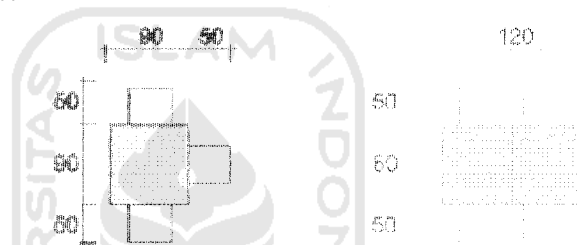
Gambar III.17.1. Meja Kursi (Ukuran standar)

Kemudian untuk tamu menggunakan modul berbeda seperti gambar b.3. dengan maksud untuk lebih menghormati tamu dan menghilangkan kesan jarak jabatan antara tuan rumah dengan tamunya.



Gambar III.17.2. Meja Kursi (Ukuran standar)

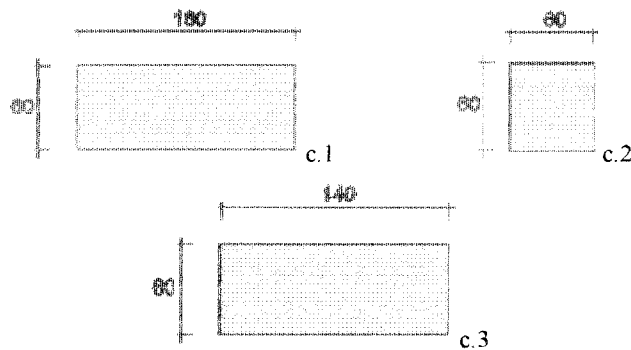
Selanjutnya untuk suasana nonformal seperti menikmati santapan makan di kantin, menggunakan modul b.4. di bawah ini, dengan maksud untuk menciptakan suasana akrab interpersonal yang duduk dalam satu meja serta tidak membedakan satu dengan lainnya. Dan modul inipun sesuai bila digunakan pada even tertentu semacam untuk pengunjung *fashion show*, karena semua yang datang memiliki hak yang sama untuk menikmati even dari awal hingga akhir.



Gambar III.17.3. Meja Kursi (Ukuran standar)

c. rak-almari

Selain itu, suatu kegiatan cenderung memerlukan tempat untuk menyimpan sesuatu berupa rak terbuka atau almari baik besar (c.1) maupun kecil (c.2) supaya barang yang disimpan dapat terjaga dengan baik olehnya dan memberikan kesan ruangan lebih rapi. Sedangkan khusus c.3. merupakan rak untuk tempat menyulam kain tenunnya.



Gambar III.18. Rak-Almari (Ukuran standar)

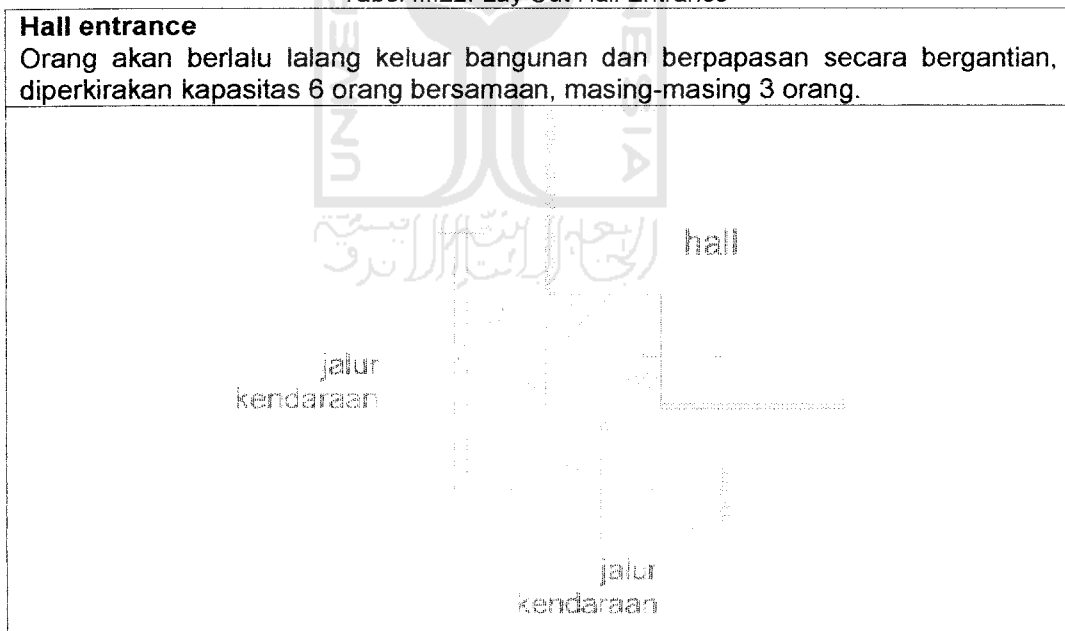
Sebagian besar ruang akan menggunakan modul tersebut untuk memperoleh pendekatan estimasi besaran ruang yang representatif sehingga nantinya luasan ruang terbentuk menjadi efisien dan efektif fungsinya, namun masih memberikan kesempatan bagi langkah pengembangan di masa mendatang.

Sementara untuk ruangan yang tidak membutuhkan modul tersebut maka menggunakan standar<sup>9</sup> yang telah ada atau menggunakan langsung dari hasil survei, seperti di bawah ini.

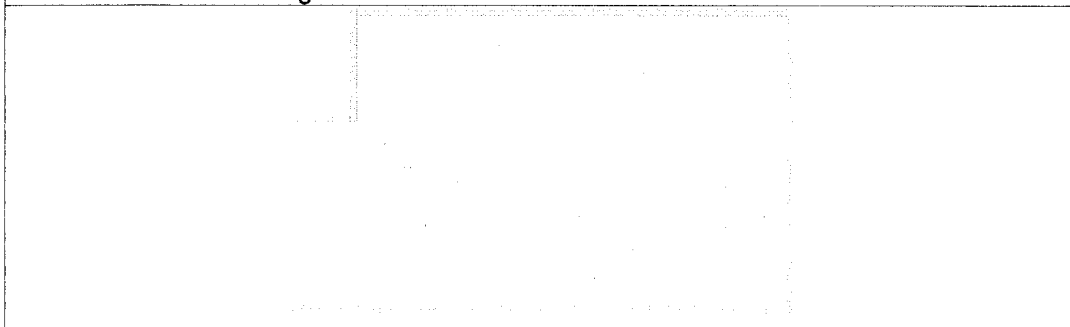
- Toilet memiliki standar minimal : 150 x 120
- Mesin genset dari hasil survei : ±100 x 200
- Mesin AHU dari hasil survei : ±150 x 230
- Parkir satu mobil dari standar : 220 x 360
- Parkir satu motor : 80 x 170

Selanjutnya dari modul tersebut maka akan dilakukan estimasi lay out ruang yang dibutuhkan bagi tiap-tiap fungsi berdasarkan modul tertentu sebagaimana terlihat di bawah ini.

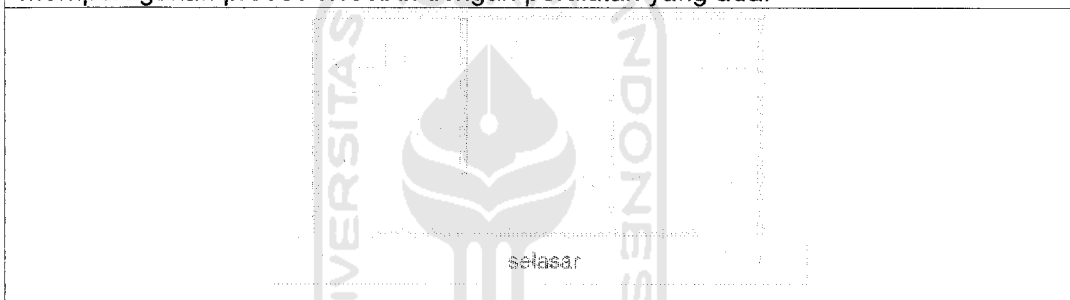
Tabel III.22. Lay Out Hall Entrance



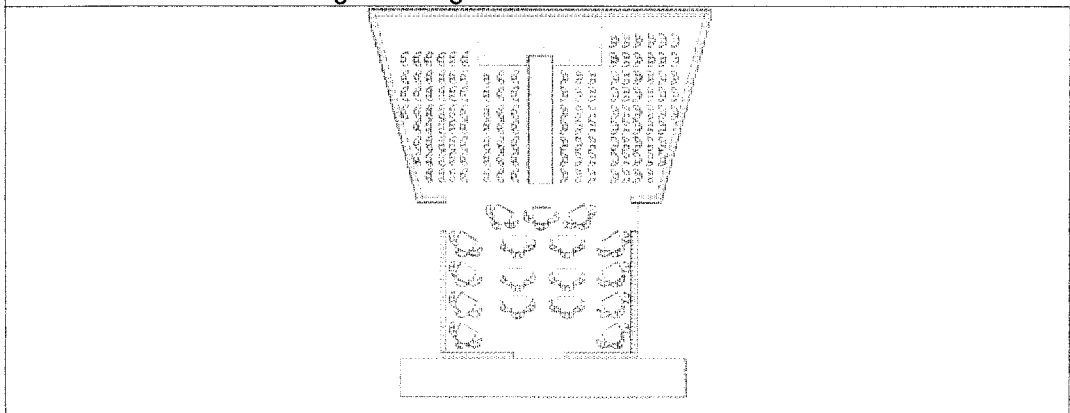
Tabel III.23. Lay Out Ruang Penyajian produk

<p><b>Ruang penyajian produk</b>                  Ada pengrajin sedang memperagakan atau mengerjakan pesanan pembuatan fashion dan kerajinan dari produk tapis.                  Ada rak almari dan hanger berjajar/berderet.                  Ada sirkulasi untuk 3 orang berpapasan dan ada untuk 2 orang berpapasan melewati rak atau hanger.</p>


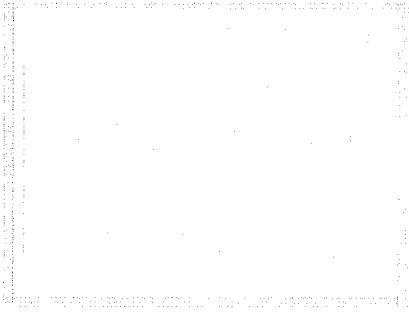
Tabel III.24. Proses Produksi

<p><b>Ruang proses produksi</b>                  Masing-masing ruang tahapan proses produksi ada 2 orang yang sedang memperagakan proses tersebut dengan peralatan yang ada.</p>


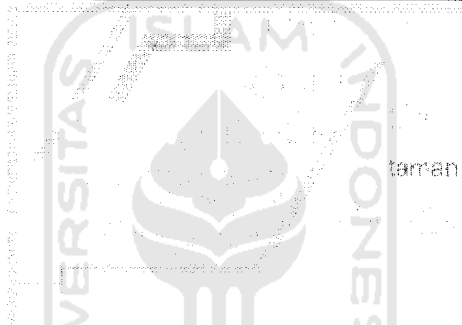
Tabel III.25. Lay out ruang Eksibisi Temporer

<p><b>Ruang eksibisi temporer</b>                  Bisa dibuat panggung kecil dan catwalk, kapasitas pengunjung 150 orang duduk. Hal ini karena biasanya undangan show bersifat terbatas, dan ruangan dibuat dengan luasan sedang oleh karena lebih bersifat fleksibel terhadap event kecil maupun yang sedikit lebih besar, ruang ini dibuat dekat dengan ruang lain seperti taman, kantin atau ruang penyaji produk, tujuannya bila ada kegiatan lebih besar bisa memanfaatkan sebagian ruang tersebut.</p>


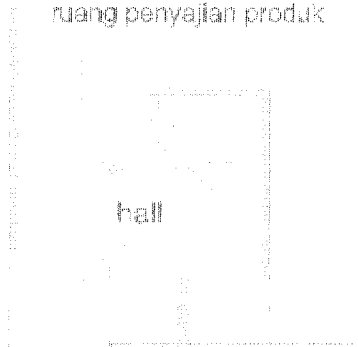
Tabel III.26. Lay Out Audio Visual

<p><b>Audivisual</b>                  Terdapat 1 layar display dan seperangkat audio visual, ruangan dapat menampung sekitar 60 orang dengan posisi pengunjung seperti berada pada suatu teater.</p>


Tabel III.27. Lay Out Kantin

<p><b>Kantin</b>                  Kapasitas 50 orang, dengan pertimbangan karena tidak semua pengunjung ingin makan disela waktu berbelanja, namun seandainya kurang akan ditempatkan di taman di dekatnya oleh karena itu terletak dekat taman.</p>


Tabel III.28. Lay Out Ruang Informasi dan Kasir Tiket

<p><b>Ruang informasi dan kasir</b>                  Dalam ruangan ini terdapat satu meja informasi yang sekaligus sebagai penitipan barang; kemudian kasir disini dimaksudkan untuk biaya masuk ke dalam bangunan yang terletak di samping ruang informasi.                  Sedangkan untuk kasir pembelian produk yang ada diletakkan dekat ruang penyajian produksi dimaksudkan agar mudah pengontrolan barang dan keamanannya dan terdapat di beberapa titik lokasi seperlunya supaya mencegah antrian panjang namun tetap efektif.</p>




Tabel III.29. Lay Out Ruang Koleksi

<p><b>Ruang koleksi</b>                  Terdapat 1 meja untuk pendaftar barang masuk, 2 orang penyeleksi barang dan empat stok sementara sebelum di gudang.                  Kemudian terdapat 10 rak almari besar dan terbagi empat bilik yang bertujuan untuk menyimpan barang sesuai jenisnya, karena masing-masing almari untuk 4 jenis tapis sehingga ke 40 jenis tapis yang ada dapat terampung dengan jumlah tertentu.</p>
--

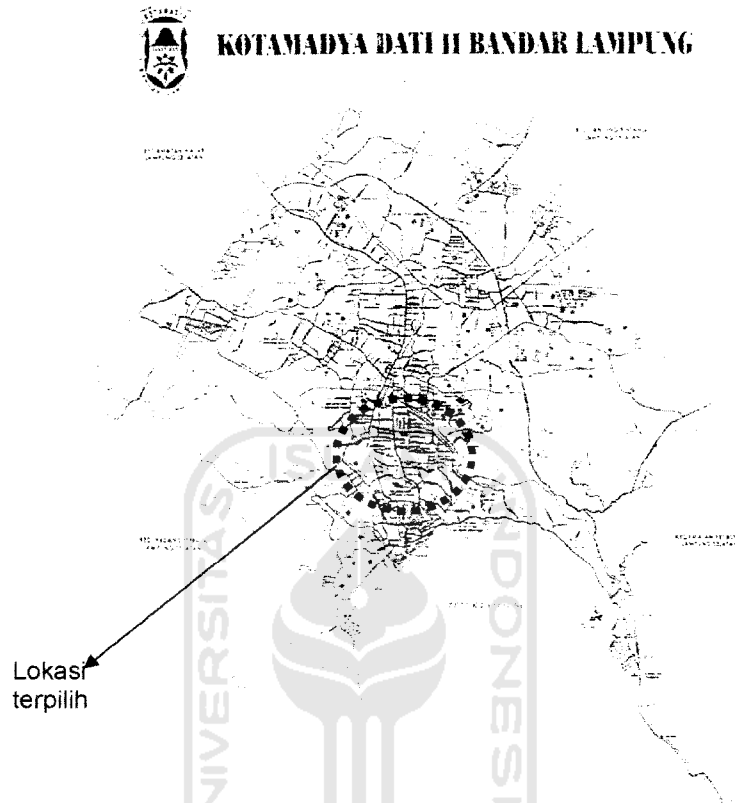
Sedangkan untuk *lay out* untuk ruang kantor dan administrasi, ruang genset, AHU, *lavatory*, ruang keamanan gudang, kebersihan dan area parkir akan menyesuaikan keadaan dan luasan *site* nantinya dengan maksud agar memberikan pengaruh yang baik terhadap komposisi bangunan secara keseluruhan nantinya.

Kemudian masing-masing ruangan atau area tersebut memiliki toleransi luasan yang memungkinkan untuk penyesuaian perubahan luasan, hal ini karena pertimbangan guna menghadapi perkembangan pusat pemasaran kain Tapis tersebut pada masa akan datang.

### III.7. Analisa pemilihan lokasi dan site.

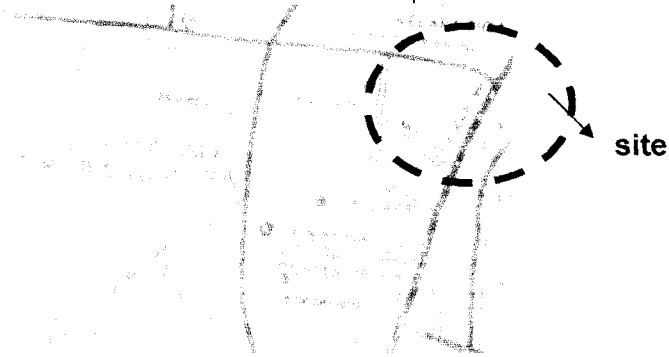
Berikut ini merupakan tahapan menentukan lokasi dan site yang representatif bagi perancangan bangunan Pusat Pemasaran kain Tapis nantinya.

Gambar III.19. Peta Lokasi



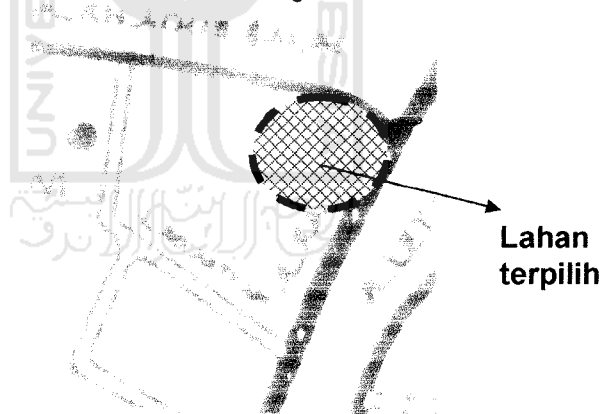
Berdasarkan peta Kotamadya Bandar Lampung tersebut terdapat satu lokasi yang dapat mewakili untuk pemilihan site sesuai dengan pertimbangan posisi dan potensi kawasan serta kemungkinan pengembangan tata wilayahnya, yaitu **Tanjung Karang Pusat**, karena kota ini berada pada area pusat bisnis Bandar Lampung, yang cukup berpotensi untuk pusat pemasaran dan perdagangan. Kemudian untuk akses penyaluran barang ke semua wilayah atau luar daerah tujuan cukup mudah karena terdapat berbagai arah jalur yang menuju dan meninggalkan daerah pusat bisnis ini, selain itu juga untuk tujuan luar pulau Sumatera jarak menuju ke pelabuhan Panjang hanya sekitar 20 menit, sedangkan dari jalur lintas Sumatera kurang lebih 10 menit. Selain itu, sarana dan prasarana yang dimilikinya juga lebih baik dan lengkap seperti angkutan kota, jalur telepon, riol kota, dan kondisi jalan raya lebih baik dari daerah lainnya di Bandar Lampung.

Gambar III.20. Posisi Site Terhadap Jalan



Kemudian dengan pertimbangan itu pula, maka site yang dipilih sebagai lahan untuk perencanaan dan perancangan bangunan Pusat Pemasaran Kain Tapis nantinya, berada pada pertemuan dua jalan protokol di pusat kota yaitu Jl. Kartini dan jalan KH. Agus Salim dengan sarana dan prasarana yang lebih lengkap dibanding wilayah lainnya. Karena daerah pada jalan ini merupakan tujuan utama perdagangan dengan terdapatnya berbagai pusat perdagangan seperti *mall* dan deretan pertokoan di hampir seluruh daerah. Maka selanjutnya berikut merupakan analisa terhadap site terpilih untuk memperoleh produk perancangan yang maksimal sesuai konsep yang diinginkan.

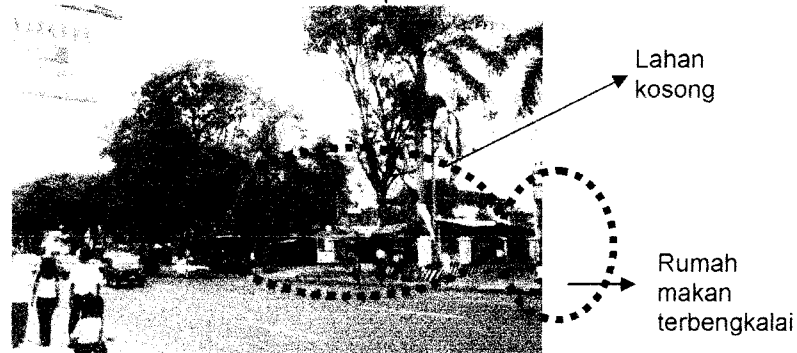
Gambar III.21. Zooming Posisi Site



Sementara sebagian lahan tersebut sudah merupakan area perdagangan yang padat dan tidak mungkin untuk dipindahkan ke area lainnya. Namun diantara pertokoan itu terdapat sebuah rumah makan lama berukuran besar, yang sudah tidak difungsikan dan terbengkalai, dan juga masih terdapat sebagian sisa lahan kosong dibelakangnya. Kemudian posisinya juga sangat strategis karena berada tepat di pertemuan dua jalan protokol itu. Sehingga keadaan ini sangat potensial dimanfaatkan untuk lahan bangunan Pusat

Pemasaran itu. Luasan lahan  $\pm 103 \times 91$  m atau sekitar  $\pm 1$  Ha, yang diperkirakan sudah mencukupi untuk bangunan dengan *landscapenya*.

Gambar III.22. Site Terpilih



Gambar tersebut menunjukkan posisi lahan kosong yang terbengkalai di sebelah rumah makan lama dan sudah tidak dipergunakan kembali. Letaknya cukup strategis serta mudah dilihat oleh setiap orang yang melintasi kedua jalan tersebut, baik pejalan kaki maupun menggunakan kendaraan.

Gambar III.23. Kondisi Site



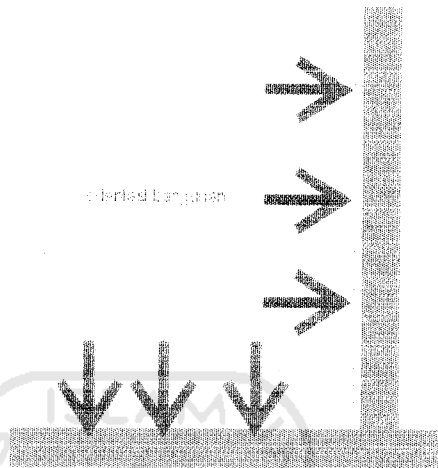
Sementara diantara lahan kosong yang menjadi site perencanaan terdapat sebagian terdapat beberapa pemukiman yang menempati lahan pemerintah daerah setempat tersebut. Untuk mengatasi hal ini, termasuk rumah makan yang sudah terbengkalai itu, maka dilakukan kerjasama dengan pemerintah daerah setempat yaitu mengupayakan untuk mendapat hak guna bangunan pada lahan tersebut, sehingga bangunan Pusat Pemasaran nantinya juga merupakan aset pemerintah daerah Kotamadya Bandar Lampung.

- Orientasi bangunan

Jl. Kartini dan Jl. KH. Agus Salim merupakan jalur utama dalam kota yang berhadapan langsung dengan *site* sehingga orientasi bangunan akan

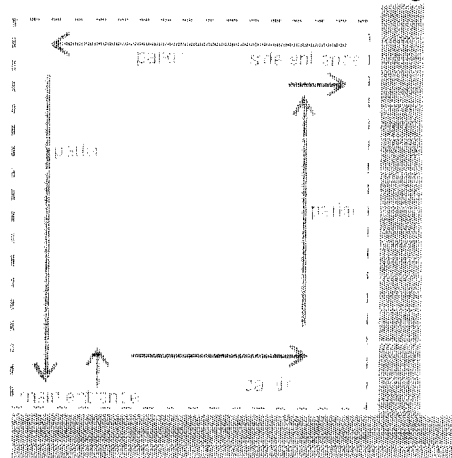
mengarah pada jalur tersebut agar menjadi *point of interest* dan *catching view* bagi bangunan secara keseluruhan. Sehingga dua sisi bangunan diolah semaksimal mungkin menyesuaikan dan mendukung *display* pada ruang utama agar bisa dinikmati orang sambil berjalan dan mengingatkan akan tradisi yang dimilikinya.

Gambar III.24.1. Orientasi Bangunan



Jalur pada Jl. Kartini merupakan jalur besar dan searah, sementara pada Jl. KH. Agus Salim terbagi menjadi dua arah jalur. Selanjutnya untuk tujuan keamanan dan kenyamanan bagi kendaraan masuk atau keluar, maka akses utama dibuat pada jalan yaitu Jl. Kartini karena merupakan jalan utama kota itu, dengan maksud untuk menyerap sebagian besar kendaraan yang melalui jalur ini, dan pintu keluar berada pada sisi Jl. Agus Salim dengan tujuan untuk menghindari keruwetan antara kendaraan masuk dan keluar, sementara parkir dapat berada pada sepanjang arah jalur masuk menuju keluar bangunan yaitu dua sisi yang menghadap dua jalan tersebut. Namun untuk menyerap calon pengunjung yang dari arah Jl. Agus Salim, maka perlu dibuat *side entrance* yang bersebelahan namun terpisah dengan jalur keluar bangunan, namun pintu keluarnya tetap satu pada sisi Jl. Agus Salim tersebut untuk memudahkan pengontrolan dan keamanan. Kemudian sisi belakang bangunan merupakan area parkir kendaraan yang masuk dari arah Jl. Agus Salim dan sebagiannya diolah sebagai aman yang seperti pola dasar kain Tapis sebagai pendukung dan menyesuaikan ruang display utama untuk menyatukan bangunan dengan lahannya.

Gambar III.24.2. Pencapaian ke Bangunan

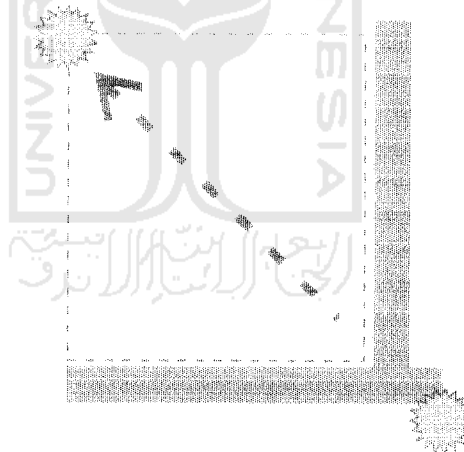


Kemudian untuk jalur pejalan kaki akan berada di tepi jalan masuk dan keluar dikondisikan lebih tinggi dari jalur kendaraan, dengan tujuan untuk memberikan keamanan dari kendaraan yang berlalu lalang tersebut dan juga mereka akan lebih memudahkan untuk mencapai bangunan tersebut.

- Arah sinar matahari

Arah sinar matahari terhadap adalah sebagai berikut,

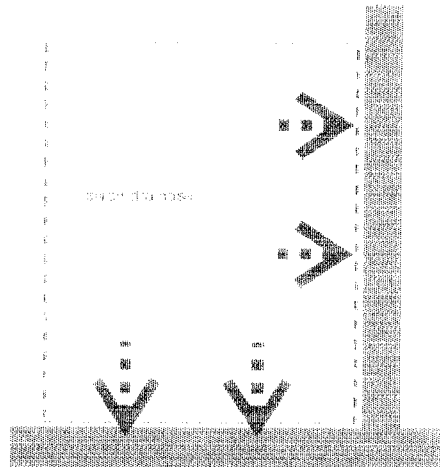
Gambar III.25. Arah Sinar Matahari



Dengan posisi edar matahari demikian maka semua sisi akan mengalami cahaya padanya, sehingga pengolahan bukaan nantinya akan menyesuaikan dan bertujuan untuk menahan teriknya sinar yang masuk di pagi hari hingga sore harinya dengan penerapan teritir atau kanopi pada ruangan yang langsung menghadapnya.

- Aliran drainase

Gambar III.26.



Untuk saluran drainase pada lahan yang utama akan dialirkan ke riool kota pada sisi ke dua jalan tersebut, namun untuk mengantisipasi hal yang tidak diinginkan maka akan tetap dibuatkan drainase pada lahan di ruang terbuka dalam bangunan maupun pada area parkirnya.

### III.8. Analisa Hasil Resume Motif Tapis dan Observasi Bangunan

Setelah diperoleh ruang utama dan ruang-ruang pendukungnya dengan keinginan dan persyaratan tersebut, maka selanjutnya pengolahan bentuk bangunan dan suasana display/ruang memerlukan pertimbangan dari hasil observasi museum Correa dan juga museum Haji Widayat.

Seperti dalam hal penciptaan orientasi bangunan terhadap site dan akses jalan padanya memberikan gambaran kepada seseorang ketika memperhatikan bangunan itu dari luar sudah membayangkan sebagai hamparan kain Tapas Raja Medal pada suatu lahan yang luas. Hal ini dimaksudkan agar dengan penampilan seperti itu maka imaji seseorang akan terbangun terhadap apa yang ada dalam bangunan itu.










Kemudian sebagaimana telah disebutkan di bahasan sebelumnya bahwa masyarakat adat memiliki pengaruh terhadap kepercayaan Hindu, sehingga menerapkan sebagian dari tradisi dan pengaruh kepercayaan yang dimiliki masyarakat setempat akan menjadikan bangunan nantinya sebagai representasi daerah Lampung khususnya yang memberikan kekuatan nilai sejarah nenek moyangnya. Sedangkan dengan penggunaan material sebagaimana yang digunakan oleh penduduk sekitar dan metode

pengerjaannya mengikuti cara tradisi akan menjadikan bangunan tersebut sebagai bagian dari lingkungan sekitar dan menyatu dengannya, misalnya papan kayu sebagaimana pada rumah panggung adat Lampung, maka akan digunakan pada sebagian lantai ruang utama yang mendukung untuk memperkuat karakter tradisional yang ditampolkan pada bangunan nantinya.

Karena Indonesia merupakan daerah yang memiliki iklim tropis, maka bangunan selain menyatu dengan lingkungan juga penting untuk menerapkan unsur bangunan tropis seperti teritisan, hal ini dimaksudkan agar bangunan mampu mengatasi keadaan iklim hujan agar tampias air tidak masuk bangunan maupun saat kemarau dimana cahaya matahari mungkin masuk ke bangunan sangat terik dapat diatasi dengan adanya teritis itu.

Kemudian selain dengan pertimbangan di atas, juga terdapat berbagai pertimbangan penting yang lebih terfokus pada pengolahan ruang yang sesuai dengan tema kain Tapis Raja Medal. Yaitu bahwa **urutan pola motif tersebut menjadi penting** karena melalui metode ini diharapkan bangunan yang terwujud nanti akan membawa imaji para pengunjung seolah-olah erada pada hamparan kain Tapis Raja Medal dan berjalan mengamati dari satu motif ke motif lainnya sesuai urutan perletakan motif itu yaitu berawal dari paling atas ke bawah. Sebagaimana urutan berikut ini,

Tabel III.30. Urutan Motif Tapis Raja Medal

1. tepi kain merupakan deretan elemen puck rebung	1	
2. deretan elemen kuda	2	
3. deretan motif ayam nyecak konci	3	
4. deretan motif orang di atas rato ditarik orang	4	
5. elemen belah ketupat	5	
	4	
	3	
	5	
	1	

Selanjutnya dengan itu, ruang-ruang display diharapkan akan dihayati serta lebih memiliki makna dan keterikatan emosi sesuai dengan setiap motif yang menjadi pasangan penyatuannya itu. Sehingga bayangan para pengunjung terbawa dalam untaian makna serta terbuka kemblai lembaran memori tentang nilai-nilai pentingnya kain tapis yang terekspresi dalam wujud tiga dimensional yaitu bangunan pusat pemasaran.



Namun disatu sisi, **urutan ruang juga penting** untuk mewujudkan efektifitas dan efisiensi kegiatan maupun fungsi ruangnya. Sebagaimana fungsi utama dari bangunan nantinya adalah sebagai pusat pemasaran kain tapis, sehingga dengan ini **ruang penyajian produk** yang menjadi ruang utama dan pertama setelah pengunjung masuk ke dalam ruangan, sedangkan ruang lain menyesuaikan. Karena dengan ini juga pengunjung yang hanya ingin mencari kebutuhan kain tidak perlu menelusuri semua ruang satu persatu tapi langsung menuju ruang penyajian atau pemasaran tersebut.

Berikut merupakan upaya penyatuan ruang dengan tema motif Tapis Raja Medal. Namun hanya merupakan ruangan utama dan yang representatif untuk diolah menggunakan susunan motif Tapis Raja Medal, karena ruangan tersebut nantinya akan berada pada posisi yang hampir semua sisi terlihat oleh mata pengunjung dan mendominasi dalam pengolahan penampilan bangunan.

■ **Ruang penyajian produk kain Tapis menampilkan motif pucuk rebung**

Melukiskan seserang yang tumbuh dan berkembang dari masa kecilnya hingga dewasa. Menyajikan produk kain Tapis dengan berbagai model secara pasif yaitu sebagian produk dipajang/ digantung dalam almari kaca sehingga pengunjung dapat menikmati berbagai ragam tapis, sebagian digantung pada hanger seperti swalayan sehingga bisa disasa/diraba dan bisa langsung memilihnya. Atau secara aktif dimana terdapat pengrajin yang sedang mengolah tapis menjadi berbagai produk seperti kerajinan hiasan dinding, ada juga yang sedang mengolah menjadi produk fashion dan mengamati lebih dekat tentang hal itu.

Menggunakan cara permainan skala (descale) bentuk segitiga dari bentuk pucuk rebung itu, untuk memunculkan komposisi bentuk dan kesan ruang yang lebih dinamis, sehingga pada tiap ruangan pengunjung merasakan keintiman yang berbeda.

Bentuk dasar ruangan adalah kotak dengan maksud untuk memperoleh efektifitas ruangan, sementara pengolahan atap dengan segitiga yang digunakan adalah segitiga sama sisi, yaitu memunculkan bentuk segitiga dalam tiga tingkatan pertumbuhan yaitu kecil, sedang, besar. kemudian agar lebih efektif terhadap display produk sekaligus untuk sirkulasi, maka

media display (rak/almari/hanger terbagi dalam 3-4 lajur sehingga terdapat lebih dari satu sirkulasi dengan maksud semua produk dapat dilalui.

■ **Ruang proses produksi kain Tapis dengan motif kuda**

Menggambarkan media untuk membantu kegiatan manusia yang tidak bisa dilakukannya dalam kehidupan, seperti membawa beban berat serta menempuh jarak yang jauh. Ruang ini memperlihatkan pada pengunjung cara dan proses pembuatan sebuah kain Tapis, mulai dari awal hingga selesainya proses penyulaman ragam hias tahap pewarnaan ( metode kono) dan penyusunan benang. Disini terdapat pengrajin yang sedang memperlihatkan/ memperagakan cara pembuatan warna-warna yang akan di gunakan untuk dasar tapis dengan menggunakan bahan alami, kemudian proses pencelupan benang hingga jadi dan selanjutnya disusun dalam alat-alat tenun. Setelah itu menuju ruang selanjutnya yang sedang dilakukan penenunan benang kain dasar oleh pengrajin sembari memperlihatkan pada pengunjung yang ingin mengetahuinya. Selanjutnya menuju ruangna berikutnya dimana terdapat pengrajin sedang melakukan penyulaman benang emas sebagai ragam hias, setelah kain dasar pada semacam meja untuk selanjutnya mulai disulam satu persatu dengan benang emas. Masing-masing tahapan proses terdapat  $\pm$  2 orang sedang melakukan proses aktivitas tersebut diatas dengan maksud agar suasana kegiatan menjadi lebih hidup dengan canda dan cengkrama namun tetap dalam situasi keseriusan kerja.

Pengolahan menuju bentuk arsitektural akan lebih merepresentasikan karakter kekuatan kuda dengan abstraksi yang muncul pada motif tersebut, melalui elemen pembentukan ruang dan penampilan logika struktur yang ditimbulkannya. Ruang ini mencoba menampilkan pengolahan elemen pembentuknya dengan mengutamakan eksperimen komposisi kolom, balok dan dinding terhadap logika penyaluran beban strukturalnya. Misalnya kolom yang menopang dinding dibuat pipih dan semakin mengecil ke bawah, namun tetap mampu menahan bebannya. Kolom diwujudkan dengan pengulangan berkelipatan empat untuk menunjukkan jumlah kaki tiap kuda tersebut, juga sebagian kolom

diposisikan berbeda (misalnya miring) setelah mempertimbangkan prinsip penyaluran bebannya.

Atau pada salah satu ruang terdapat plafond yang ditopang dengan repetisi balok seperti halnya kolom yaitu ukuran semakin mengecil ke salah satu sisi.

- **Ruang eksibisi temporer merepresentasikan ayam nyecak konci** Figur ini menggambarkan kunci kejayaan dan kesuksesan seseorang yang memiliki kedudukan dalam adat. Ruangan tersebut menyajikan dan memperkenalkan produk-produk baru dan disertai pameran lain seperti kerajinan khas lampung namun yang diolah menggunakan bahn kain Tapis, sebagai suatu daya tarik bagi pengunjung, dengan mengadakan kegiatan pameran produk kain Tapis berbagai model dan diolah menjadi produk *fashion* misalnyasehingga pameran tersebut dapat dikemas sebagai fashion show oleh para peraga busana. Kemudian juga mengadakan pameran berbagai kerajinan yang dapat dihasilkan dari kain Tapis

Kemudian untuk mewujudkan bentuk arsitektural maka diambil fragmentasi bagian paling representatif darinya, yaitu kepala yang sedang nyecak konci. Abstraksi bentuk ini berupa bukaan berukuran kecil sebesar rooster dan diulang hampir sepenuh dinding pelingkup ruangan yang langsung menghadap sinar matahari, dengan maksud agar cahaya masuk dapat bergerak menurut waktu edar matahari itu.

Untuk menjaga agar ruangan tetap baik maka bentuk ini bagian tengahnya diletakkan kaca warna-warni, yang juga akan memunculkan warna tertentu dalam ruangan.

Bentuk ruangan sendiri menyesuaikan bentuk abstraksi ini namun tetap memperhatikan efektifitas ruang sehingga mengalami penyesuaian sesuai kebutuhan ruang.

- **Ruangan audio visual dengan motif orang di atas rato ditarik orang** yang menggambarkan kebesaran dan kehormatan seseorang karena kedudukannya Menyajikan sesuatu yang tidak dapat ditampilkan dalam ruang eksibisi diatas, seperti pengetahuan tentang sejarah pembuatan kain tapis dan penggunaan pada upacara adat. Strategi untuk memperoleh bentuk arsitektural yang memiliki pertimbangan terhadap

struktur maka abstraksi tersebut akan disederhanakan sesuai bentuk yang muncul pada kain Tapis.

Kedua motif ini akan cocok sebagai bentuk komposisi massa yang menggambarkan abstraksi itu dengan elemen arsitektural pendukung sesuai dengan komposisinya. Massa ruang yang hadir diletakkan berada di atas ruang lainnya seperti ruang courtyard atau selasar penghubung (diangkat melayang dari permukaan tanah), yang menggambarkan kedudukan tinggi seseorang yang telah duduk di atas rata. Sistem struktur tetap menjadi pertimbangan sehingga ruangan tetap berdiri kokoh dan aman. Kemudian pada sisi interior motif tersebut akan hadir sebagaimana terdapat dalam kain Tapis dan berfungsi sebagai ornamen dinding sekaligus shading bukaan agar cahaya masuk hanya sekedar untuk memperkuat motif karena diterpa cahaya dan menjadi siluet dari motif itu.

- **Kantin dengan motif belah ketupat** merupakan gambaran bekal untuk menempuh dan menghadapi kehidupan seseorang menuju satu kehidupan lebih tinggi. Misalnya menggambarkan perjuangan para gadis jaman dulu untuk menuju jenjang perkawinan harus mampu membuat sebuah kain Tapis. Ruangan ini untuk memberikan kelengkapan pelayanan bagi yang mungkin membutuhkan sekedar memanjakan badan di sela-sela mereka beraktifitas di dalam gedung tersebut dan juga memberikan kelengkapan suasana *refreshing* yang diberikan oleh adanya *courtyard* nantinya. Ruangan ini menerapkan abstraksi dari bentuk dasarnya, yaitu berupa siluet bentuk aslinya yang diwujudkan secara tiga dimensional terhadap ruang.

Bentuk belah ketupat hadir mirip dengan jajaran genjang dan terwujud secara tiga dimensi dari pandangan horisontal (denah dan situasi) serta vertikal façade bangunan itu, dengan besaran menyesuaikan kebutuhan kapasitas pengunjung.

Ornamen interior menyesuaikan motif itu, agar pengunjung lebih terkesan berada dalam belah ketupat tiga dimensi. Demikian pula bentuk bukaan menyerupai belah ketupat yang direpetisi di sebagian dinding yang representatif, agar tercipta bingkai-bingkai pandangan yang unik (karena berbentuk belah ketupat) baik ke taman maupun ke ruangan lainnya.

Ruang-ruang di atas merupakan ruangan yang representatif untuk diolah dengan dukungan representasi makna bentuk motif Tapis Raja Medal, karena ruangan tersebut nantinya akan berada pada posisi yang hampir semua sisi terlihat oleh mata pengunjung dan mendominasi dalam pengolahan penampilan bangunan.

Sementara untuk ruang tertentu seperti halnya entrance, kantor dan ruang koleksi sebagai ruang pendukung utama, akan menyesuaikan tema yang terwujud dalam ruang-ruang utama tersebut untuk memperkuat karakter hamparan kain Tapis yang diharapkan ; demikian pula ruang keamanan akan menjadi pendukung dalam mewujudkan penampilan bangunan secara keseluruhan. Sementara gudang servis, lavatory, ruang AHU dan genset tidak dilakukan pengolahan motif ini, kecuali hanya bagian tertentu darinya yang representatif untuk terlihat secara penampilan bangunan maupun dari dalam bangunan oleh pengunjung. Hal ini **karena** ruangan tersebut lebih diutamakan untuk memaksimalkan fungsinya dan posisinya cenderung disembunyikan dari pengunjung agar tidak mengganggu kesempurnaan display.

Namun guna memberikan kesan menyatu dengan ruang lain dan bangunan keseluruhan, maka pengolahan penampilan secara umum seperti penerapan warna dinding, tetap mengikuti dan menyesuaikan ruang utama di atas.