

BAB II

TINJAUAN PUSAT KERAJINAN TASIKMALAYA

2.1 Tinjauan Lokasi

Lokasi site terletak di Desa Manggungjaya Kecamatan Rajapolah, Kabupaten Tasikmalaya berada di dataran rendah yang subur. Dari letak geografis untuk Desa Manggungjaya, sebelah barat berbatasan dengan Desa Sukaraja, sebelah timur berbatasan dengan sungai Citanduy dan Kabupaten Ciamis, sebelah utara berbatasan dengan Desa Manggungsari, sebelah selatan berbatasan Desa Rajapolah.

Dengan ketinggian lebih kurang 456 meter di atas permukaan laut dengan temperatur rata-rata adalah 17-37 derajat celcius. Serta dikelilingi oleh gunung merapi yang sudah tidak aktif lagi, seperti Gunung Galunggung dan Gunung Syawal tetapi masih menampilkan keindahannya juga dengan adanya Sungai Citanduy yang merupakan pembatas Kabupaten Tasikmalaya dengan Kabupaten Ciamis.

Pencapaian dari dan menuju ke lokasi, dapat ditempuh dengan melalui jalan arteri utama (sebagai jalan lintas propinsi) yang menghubungkan Jawa Tengah, Bandung, Jakarta. Letak Desa Manggungjaya berada pada jarak 93 km dari Bandung (ibukota propinsi).

➤ Lokasi Site

Berikut bentuk site terpilih dan karakteristik lingkungan pendukung.

Batas-batas pada site terpilih :

Utara : Gunung Syawal, sawah dan Pemandian air panas.

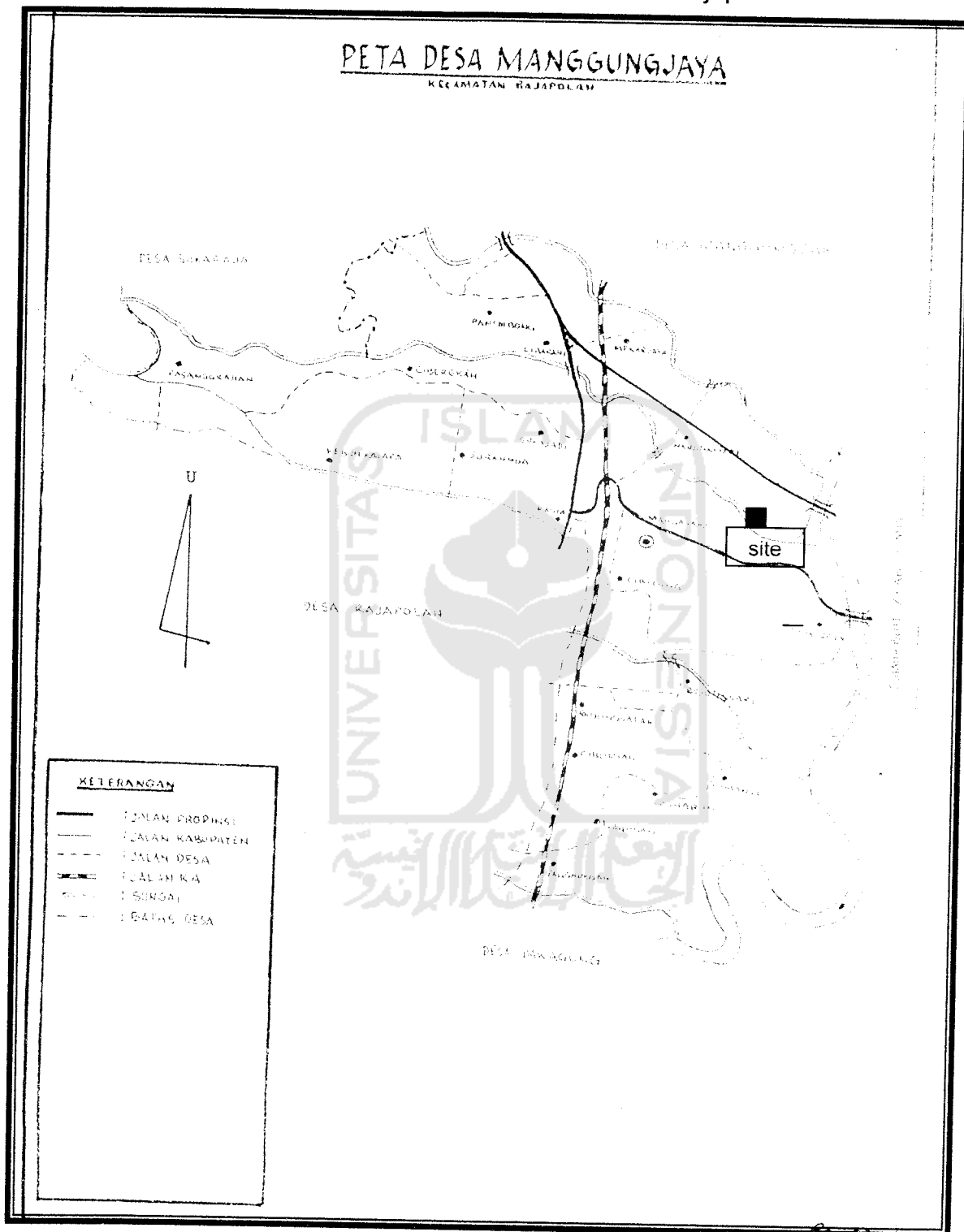
Selatan : Sungai Citanduy.

Barat : Gunung Galunggung.

Timur : Gunung Bongkok, Sungai Citanduy dan sawah.

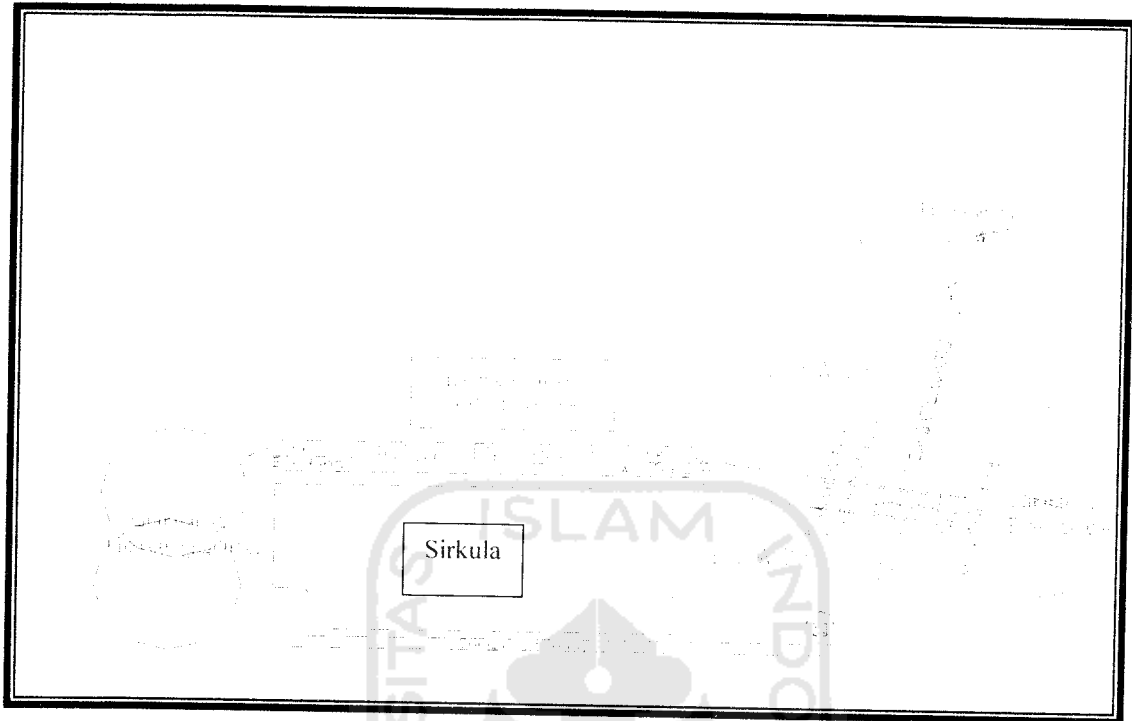
Gambar 2.1

Peta Desa Manggungjaya, Kecamatan Rajapolah



Sumber : Data Kantor Kelurahan Manggungjaya

Gambar 2.2
Gambar Site Terpilih



Gambar 2.3
View dari site ke Gunung Syawal



Sumber : Pengamatan Lapangan

Pada daerah ini suasana pedesaanya masih terasa alami, walaupun telah dibangunnya jalan lintas propinsi yang menghubungkan Jawa Tengah, Bandung dan Jakarta. Tetapi belum terdapat perubahan di lingkungan tersebut, termasuk di lokasi site yang dipilih. Unsur-unsur elemen alam yang masih lengkap seperti air, tanah, udara dan tumbuh-tumbuhan yang masih sangat asri

dan sejuk. Hamparan sawah yang hijau membentang dapat kita lihat pada lokasi Pusat Kerajinan Tasikmalaya. Dengan adanya terasering dengan beragam ketinggiannya, serta ditumbuhi oleh padi yang pada saat menjelang waktu panen berubah warna menjadi kuning kecoklatan serta pada saat petani melakukan kegiatan panen. Tebing-tebing gunung dan ketinggian bervariasi antara 50-1000 an meter, sehingga lokasi site tersebut memiliki view yang sangat indah ke arah gunung, sawah dan sungai tersebut. Disertai adanya sungai yang mengalir indah dan menimbulkan suara gemericik air serta aliran air yang tidak pernah surut meskipun di musim kemarau.

2.2 Tinjauan Umum Pusat Kerajinan Tasikmalaya

2.2.1 Pengertian Pusat Kerajinan Tasikmalaya

Dengan demikian pengertian pusat kerajinan Tasikmalaya adalah kumpulan dari berbagai macam wadah kerajinan khas Tasikmalaya (kerajinan bordir, mendong, pandan dan bambu) yang terorganisasi, sebagai tujuan pengenalan dan pengembangan kerajinan Tasikmalaya, yang meliputi kegiatan promosi dan pemasaran yang dapat memuaskan bagi konsumen serta dapat memberikan sifat rekreatif bagi wisatawannya.

2.2.2 Fungsi Pusat Kerajinan Tasikmalaya

Pusat kerajinan Tasikmalaya memiliki fungsi utama adalah sebagai wadah untuk melayani kegiatan informasi, promosi serta pemasaran produk kerajinan bagi publik dengan pengenalan, peningkatan apresiasi dan pemasaran produk kerajinan khas Tasikmalaya (kerajinan bordir, pandan, mendong dan bambu).

Adapun fungsi pusat kerajinan Tasikmalaya lebih jauh adalah sebagai media informasi bagi publik, yaitu dengan cara komunikasi visual antara pengunjung dengan obyek kerajinan melalui pameran dan pemasaran produk kerajinan Tasikmalaya. Juga sebagai tempat mempromosikan produk karya kerajinan Tasikmalaya yang baru kepada masyarakat umum.

2.2.3 Kegiatan Serta Karakteristik Kegiatan Pusat Kerajinan Tasikmalaya

Lingkup kegiatan yang terdapat pada fasilitas ini merupakan pewadahan fungsi pusat pameran dan promosi produk kerajinan Tasikmalaya. Jenis kegiatan utama :

➤ **Pameran dan Promosi**

Kegiatan pameran dan promosi merupakan kegiatan yang bertujuan mengenalkan, menunjukkan, memamerkan dan menarik perhatian orang lain terhadap barang-barang kerajinan Tasikmalaya.

Karakteristik kegiatan pameran dan fasilitas ini :

- Menarik minat orang lain agar tertarik pada materi promosi.
- *Atraktif*, unsur ini diperlukan untuk menarik perhatian.
- *Mengundang*, agar pengunjung datang dan melihat.

Kegiatan ini dalam penerapannya dapat dirinci menjadi sub kegiatan :

a. Pameran Tetap

Pameran ini akan berlangsung dalam durasi atau sepanjang satu tahun dengan sistem kontrak bagi penyewa kavling yaitu kalangan pengusaha dan seniman kerajinan Tasikmalaya. Kontrak sewa kavling ini untuk jangka waktu satu tahun dan dapat diperpanjang lagi. Produk-produk yang dipamerkan berupa benda-benda produk kerajinan Tasikmalaya.

b. Pameran Berkala atau Temporer

Pameran ini menampilkan produk hasil seni kerajinan Tasikmalaya secara berkala, yaitu dalam jangka waktu satu bulan. Pameran ini bertujuan memberikan informasi produk kerajinan Tasikmalaya terutama untuk produk-produk kerajinan terbaru.

c. Pameran Perkembangan Kerajinan

Pameran ini menampilkan produk kerajinan Tasikmalaya yang telah diseleksi secara ketat, baik dalam kriteria artistik, desain seni kerajinan dan produk yang dapat mewakili suatu wadah tertentu.

➤ **Pertukaran Informasi**

Kegiatan yang dimaksud ini adalah kegiatan yang bertujuan untuk mengkomunikasikan produk dan desain kerajinan antar insan seni kerajinan, Kegiatan komunikasi ini berwujud seperti Seminar, yaitu merupakan pertemuan insan kerajinan khas Tasikmalaya (kerajinan bordir, pandan, mendong, bambu) untuk membahas sebuah permasalahan tertentu, melalui diskusi dan pengkajian, untuk mendapatkan sebuah kesimpulan atau keputusan bersama.

Kegiatan ini memiliki karakteristik :

1. *Interaktif*, dalam penyampaian informasi
2. *Mempunyai hubungan yang erat*, misalnya mempunyai ketertarikan pada bidang yang sama.
3. *Dinamis*, kegiatan komunikasi ini dapat dilakukan oleh beberapa orang sekaligus, dan dapat dilakukan terus menerus.

2.2.4 Pelaku Kegiatan dan Karakteristik

➤ **Pengusaha sekaligus pengelola**

Mereka yang bergerak dalam bisnis industri kerajinan. Pengusaha ini dapat diartikan baik sebagai perorangan, yaitu pengrajin yang sekaligus pengusahanya, maupun perseorangan atau kelompok pengelola sebuah usaha produk kerajinan.

Karakteristik dunia usaha dan kerajinan Tasikmalaya :

- *Dinamis*, karena menawarkan produk yang selalu berubah dan berkembang sesuai kondisi pasar yang mutakhir.
- *Kuat*, produk kerajinan Tasikmalaya merupakan produk kerajinan yang dapat mampu bertahan dalam pangsa pasar dunia.
- *Mengalir*, produk kerajinan Tasikmalaya ini merupakan komunitas yang harus selalu mengalir mengikuti selera pasar.

➤ **Pengunjung**

Pengunjung ini dapat dibedakan menjadi dua golongan, yaitu masyarakat aktif dan pasif, masyarakat aktif adalah yang dekat dengan kerajinan, misalnya saja kritikus seni, wartawan, dan pemerhati atau peminat kerajinan. Sedangkan

masyarakat pasif, yaitu yang menggunakan fasilitas ini sebagai wadah keingintahuan mereka, untuk membeli produk kerajinan dan wadah rekreasi.

Karakteristik Masyarakat, baik sebagai pengunjung fasilitas ini maupun sebagai pemerhati seni kerajinan :

- Mempunyai *rasa ingin tahu yang besar*, hal ini dapat dijelaskan dari prosentase jumlah penduduk yang berpendidikan.
- *Terbuka*, terhadap hal-hal yang baru, meskipun tetap mempertahankan tradisi.
- *Dinamis*, karena selera masyarakat terhadap kerajinan selalu berubah.

2.3 Macam-macam Kerajinan Tasikmalaya

2.3.1 KERAJINAN BORDIR

Produk bordir Tasikmalaya sudah sejak lama terkenal, bahan utama bordir berupa kain dan benang. Jenis produk bordir bermacam-macam, seperti pakaian, busana muslim, kerudung, mukena, gordeng, badcover, seprey, sarung bantal, taplak meja, serbet serta alat-alat rumah tangga lainnya.

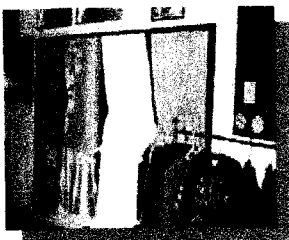
A. Karakteristik dari produk kerajinan bordir :

- Fleksibel*, mudah cara penyimpanan (digantung dan dilipat).
- Tipis*, tidak banyak makan tempat
- Ringan*, mudah dipindahkan

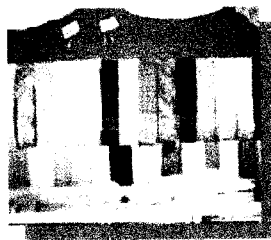
Gambar 2.4

Macam hasil kerajinan bordir

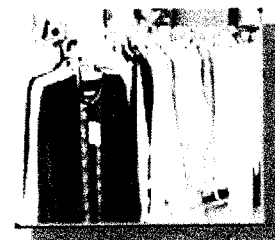
Sumber : Pengamatan lapangan



a) Aneka gordeng



b) Aneka kerudung



c) Baju Koko

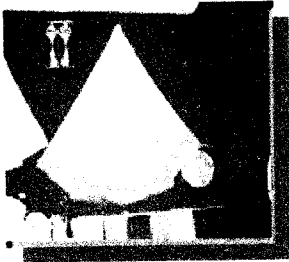
Agar produk kerajinan bordir ini dapat menarik minat para pengunjung untuk membeli dan memilikinya, maka diperlukan beberapa strategi cara memamerkannya, yaitu dengan cara :

1. Digantung
2. Ditempelkan pada dinding
3. Dilipat
4. Dipakaikan pada boneka-boneka etalase

Gambar 2.5

Cara memamerkan kerajinan bordiran

Sumber : Pengamatan lapangan



a) ditempel pada dinding



b) digantung



c) dilipat dan digantung

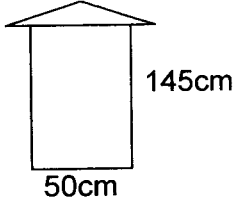

B. Fasilitas yang diperlukan :

1. Tiang besi dan gantungan pakaian (hanger)
2. Lemari kaca
3. Rak-rak
4. Boneka-boneka etalase
5. Dinding yang dilapisi karpet, supaya kedap udara sehingga pakaian tersebut tidak berubah warna, terdapat bintik-bintik hitam karena lembab.
6. Adanya etalase yang terdapat di depan counter (menarik minat pengunjung dengan menampilkan produk-produk terbaru).
7. Setiap ruangan dilengkapi dengan kamar pas (kecuali ruang show room).

C. Ruang yang dibutuhkan :

- a. Ruang Pameran Tetap ukuran sedang
- b. Ruang Show Room
- c. Ruang Retail-retail

Ukuran Produk Kerajinan Bordir

1. Ukuran Produk yang Digantung	2. Ukuran Produk yang Dilipat
 <p>145cm 50cm</p>	 <p>50 cm 30 cm</p>
Tebal untuk 5 -10 helai Produk ± 40cm	Tebal untuk 5 -10 helai Produk ± 25 cm

2.3.2 KERAJINAN ANYAMAN MENDONG

Bahan baku kerajinan mendong adalah mendong, benang, kain, pewarna, bambu, karton. Produk dari anyaman antara lain topi, tikar, tas, boks, hiasan-hiasan dinding, dan sebagainya.

A. Karakteristik dari anyaman mendong :

- 1 *Ringan*, sehingga tidak jadi masalah untuk ditumpuk
- 2 *Besar*, cukup membutuhkan banyak tempat

Gambar 2.6

Macam Kerajinan Anyaman Mendong



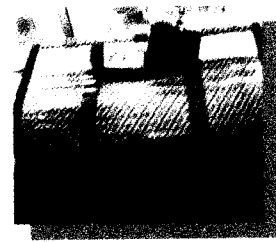
a) Tas besar



b) Tas Kecil
(aksesoris)



c) Boks



d) Tikar

Sumber : Pengamatan lapangan

Agar produk kerajinan anyaman mendong ini dapat menarik minat para pengunjung untuk membeli dan memilikinya, maka diperlukan beberapa strategi cara memamerkannya, yaitu dengan cara :

- 1 Dipajang pada rak-rak
- 2 Dipajang di atas meja-meja yang tidak terlalu tinggi
- 3 Ditumpuk
- 4 Untuk tikar cukup diberdirikan di atas lantai

B. Fasilitas yang diperlukan :

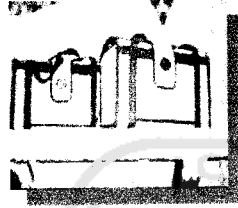
- 1 Rak-rak baik yang terbuat dari kayu ataupun besi
- 2 Meja-meja pendek, tapi mempunyai lebar yang besar

Gambar 2.7

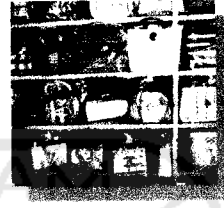
Cara memamerkan hasil kerajinan anyaman mendong



a) Ditumpuk



b) Disimpan di atas meja



c) Disimpan di rak-rak



d) berdiri di atas lantai

Sumber : Pengamatan lapangan

C. Ruang yang dibutuhkan :

- 1 Ruang pameran ukuran sedang dan besar
- 2 Ruang show room
- 3 Ruang penyimpanan barang kerajinan (dilengkapi dengan pengatur temperatur suhu)

Dimensi Produk Kerajinan Mendong

1. Untuk kerajinan berupa tas, dompet, hiasan dan souvenir mempunyai dimensi :
 - Panjang : 15 - 40 cm (rata-rata 20 cm)
 - Lebar : 5 - 20 cm (rata-rata 10 cm)
 - Tinggi : 15 - 40 cm (rata-rata 20 cm)
2. Untuk produk kerajinan berupa tikar yang dibentang :
 - Panjang : 120 - 200 cm
 - Lebar : 60 - 100 cm
3. Untuk produk kerajinan berupa tikar yang digulung :
 - Panjang : 60-100 cm
 - Tebal : 20 cm

2.3.3 KERAJINAN ANYAMAN PANDAN

Usaha kerajinan pandan hampir sama dengan usaha kerajinan mendong, sudah sejak lama ditekuni oleh sebagian penduduk secara turun temurun di lokasi sentra produksinya. Kegiatan proses kerajinan pandan dikerjakan dengan menggunakan alat sederhana sehingga sangat mudah dikerjakan oleh siapapun termasuk ibu-ibu rumah tangga. Pengadaan sarana produksi dan bahan baku usaha kerajinan diupayakan sendiri oleh pengrajin. Bahan baku dan penunjang industri kerajinan pandan yang biasa digunakan oleh para pengrajin adalah anyaman pandan, kain, benang jahit, kancing batok kelapa, lem, zat warna/pengkilap, pernis, resluiting, tambang dan karton.

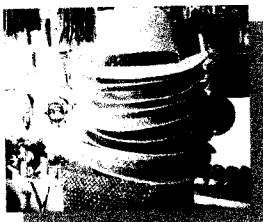
Jenis produk dari anyaman pandan ini seperti tas, boks, sarung bantal, topi, taplak meja, sandal dan sebagainya.

A. Karakteristik dari anyaman pandan :

- 1 *Ringan*, sehingga tidak jadi masalah untuk ditumpuk
- 2 *Besar*, cukup membutuhkan banyak tempat

Gambar 2.8

Macam kerajinan anyaman pandan



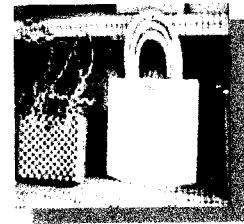
a) Topi



b) boks



c) sarung bantal



d) Tas

Sumber : Pengamatan lapangan

Agar produk kerajinan anyaman pandan ini dapat menarik minat para pengunjung untuk membeli dan memilikinya, maka diperlukan beberapa strategi cara memamerkannya, yaitu dengan cara :

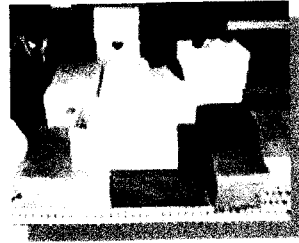
- 1 Dipajang pada rak-rak
- 2 Dipajang di atas meja-meja yang tidak terlalu tinggi
- 3 Ditumpuk

Gambar 2.9

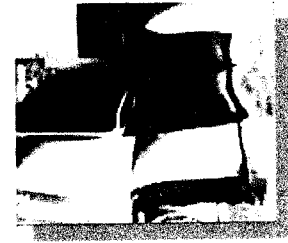
Cara memamerkan produk kerajinan anyaman pandan



a) Ditumpuk



b) Disimpan di atas meja



c) Disimpan di rak/
lemari kaca

Sumber : Pengamatan lapangan

B. Fasilitas yang diperlukan :

- 1 Rak-rak baik yang terbuat dari kayu ataupun besi
- 2 Meja-meja pendek, tapi mempunyai lebar yang besar
- 3 Lemari kaca dan kayu

C. Ruang yang dibutuhkan :

- 1 Ruang pameran ukuran sedang dan besar
- 2 Ruang show room
- 3 Ruang penyimpanan barang kerajinan (dilengkapi dengan pengatur temperatur suhu)

Dimensi Produk Kerajinan Pandan

4. Untuk kerajinan berupa tas, dompet, hiasan dan souvenir mempunyai dimensi :
 - Panjang : 15 - 40 cm (rata-rata 20 cm)
 - Lebar : 5 - 20 cm (rata-rata 10 cm)
 - Tinggi : 15 - 40 cm (rata-rata 20 cm)
5. Untuk produk kerajinan berupa tikar yang dibentang :
 - Panjang : 120 - 200 cm
 - Lebar : 60 - 100 cm
6. Untuk produk kerajinan berupa tikar yang digulung :
 - Panjang : 60-100 cm
 - Tebal : 20 cm

2.3.4 KERAJINAN BAMBU

Industri kerajinan bambu merupakan kegiatan padat karya, seperti halnya industri kerajinan yang telah diuraikan sebelumnya. Industri ini mampu menyerap lebih banyak tenaga kerja untuk setiap satu satuan investasi. Menurut Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kabupaten Tasikmalaya, industri kerajinan bambu mampu menyerap tenaga kerja 13.899 orang yang tergabung dalam 1.562 unit usaha.³

Bahan baku Kerajinan bambu adalah bambu, rotan, pernis, lem, mendong, pandan. Jenis produk dari kerajinan bambu ini beragam, tidak hanya pada anyaman tetapi pada bentuk bambu tersebut yang diolah secara demikian rupa. Hasil anyaman bambu berupa tas, tempat pensil, kap lampu, kipas, keranjang buah, roti, keranjang sampah, baki lamaran, vas bunga, mainan anak-anak, hiasan-hiasan, peralatan dapur dan rumah tangga lainnya. Sedangkan pada hasil bentukan kayu, seperti alat musik seruling tradisional Sunda dan angklung, furniture seperti kursi, meja, rak, dan hiasan-hiasan dinding lainnya.

Gambar 2.10

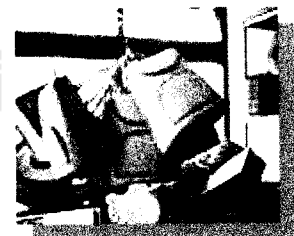
Macam kerajinan anyaman bambu



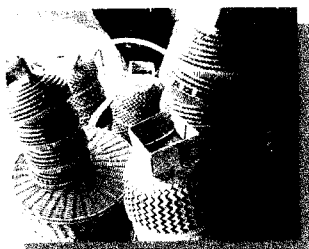
a) keranjang roti dan buah



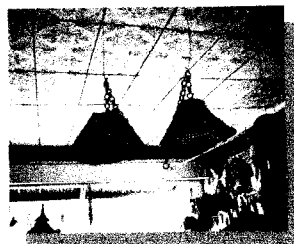
b) Lampu tidur hiasan-hiasan



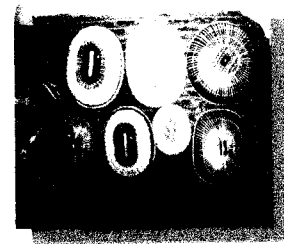
c) Tas



d) peralatan dapur



e) Kap lampu gantung



f) Tudung saji

Sumber : Pengamatan lapangan

Gambar 2.11

Macam kerajinan bambu



a) Seruling
bambu

b) alat-alat rumah
tangga

c) Gantungan
kunci

d) Tempat kue

Sumber : Pengamatan lapangan

A. Karakteristik dari kerajinan bambu :

- 1 Berat bervariasi, seperti anyaman ringan sedangkan kerajinan berbentuk bambu utuh cukup berat.
- 2 Bentuknya bervariasi juga, ada yang besar dan kecil.

Agar produk kerajinan bambu ini dapat menarik minat para pengunjung untuk membeli dan memilikinya, maka diperlukan beberapa strategi cara memamerkannya, yaitu dengan cara :

- 1 Disimpan di atas meja, baik itu yang berat maupun ringan.
- 2 Di gantung, khusus bagi yang ringan seperti gantungan kunci, tas, kipas, seruling bambu.
- 3 Ditumpuk, seperti peralatan dapur seperti (boboko, tapian, ayakan) dan peralatan rumah tangga lainnya yang memungkinkan untuk ditumpuk.
- 4 Ditempelkan pada dinding dan plafon, seperti tudung saji dan kap lampu, hiasan dinding.
- 5 Disimpan di lantai seperti furnitur, mainan anak-anak.
- 6 Disimpan di rak-rak seperti giasa pernak-pernik, angklung.

B. Fasilitas yang dibutuhkan :

- 1 Meja
- 2 Rak
- 3 Gantungan, paku

C. Ruang yang dibutuhkan :

- 1 Ruang pameran ukuran sedang dan besar
- 2 Ruang show room
- 3 Ruang penyimpanan barang kerajinan (dilengkapi dengan pengatur temperatur suhu)

Dimensi Produk kerajinan Bambu :

1. Untuk produk kerajinan berupa hiasan dan souvenir mempunyai dimensi :
 - Panjang : 15 – 40 cm
 - Lebar : 5 – 20 cm
 - tinggi : 15 – 40 cm
2. Untuk produk kerajinan berupa alat musik mempunyai dimensi :
 - Panjang : 40 - 60 cm
 - Lebar : sesuai diameter bambu \pm 2 - 5 cm
 - Tinggi : 15 - 40 cm

2.4 Tinjauan Rest Area

2.4.1 Pengertian Rest Area

Pengertian rest area secara umum adalah pemanfaatan suatu area lahan terbuka sebagai tempat kegiatan rekreatif seperti beristirahat, makan dan minum bahkan tempat bermain untuk anak-anak. Berupa kafe dan restoran yang dilengkapi sarana penunjang seperti kids fun, bilyard, warnet, wartel, atm, mesjid, taman sebagai tempat untuk beristirahat sejenak. Dengan itu diharapkan para pengunjung dapat bersantai dan sambil menikmati makanan dan minuman, melepaskan lelah sambil menikmati suasana dan panorama alam.

Perlunya rest area ini dipengaruhi oleh kebutuhan para pengunjung yang memerlukan tempat beristirahat sekalian makan disamping membeli oleh-oleh. Biasanya jenuh berada di pusat kerajinan, juga dalam menempuh perjalanan jauh, para penumpang mengalami kejenuhan setelah berjam-jam berada di dalam kendaraan. Apalagi apabila ingin melakukan buang air kecil atau besar, yang tidak mungkin dilakukan di dalam kendaraan (kecuali memakai bis

yang ada wc), lapar dan haus sehingga kegiatan-kegiatan tersebut begitu melekat dalam mewarnai sebuah perjalanan.

Dengan adanya rest area dapat membantu para penumpang untuk melakukan kegiatan-kegiatan di atas tadi sambil menikmati keindahan alam seperti dikelilingi oleh tiga buah gunung yang menjulang tinggi, hamparan sawah yang hijau membentang, hamparan sungai yang mengalir indah. Mungkin dengan adanya rest area ini juga dapat menjadikan tempat istirahat dan refreasing yang tepat bagi mereka.

2.4.2 Penggabungan antara Pusat Kerajinan dan Rest Area

Sebenarnya bagi pengunjung juga membutuhkan fasilitas rekreasi yang relevan, dengan melihat-lihat dan menikmati hasil karya seni kerajinan sudah merupakan bentuk rekreasi tersendiri. Seperti disebutkan oleh Neumeyer bahwa rekreasi itu sendiri merupakan sebuah aktivitas yang diikuti pada waktu luang, menimbulkan kesenangan dan mempunyai daya tarik tersendiri (neumeyer,1949).

Untuk mengatasi kejenuhan yang mungkin timbul bagi pelaku kegiatan pada fasilitas ini diperlukan sarana rekreasi yang relevan dengan fungsi fasilitas ini :

- Memasukkan unsur alami dan citra lingkungan setempat sebagai daya tarik yang khas bagi wisatawan atau pengunjung.
- Untuk mengatasi kejenuhan akan alur pameran ini misalnya diatasi dengan menempatkan tempat beristirahat, dengan bangku-bangku dan patio/taman.
- Kafe dan Restoran merupakan alternatif lainnya karena berhubungan dengan kebutuhan dasar dan kebutuhan kreatif.

Kegiatan rekreasi memiliki karakteristik :

1. Bebas, lepas dari rutinitas.
2. Riang, menyenangkan dan refreshing.

2.5 Tinjauan Pada Tapak Sebagai Kesatuan Karya dan Rancangan Pusat Kerajinan Tasikmalaya

Kesatuan karya rancang dan elemen alamnya sangat mempengaruhi penyajian suatu perencanaan kawasan Pusat Kerajinan Tasikmalaya, seperti :

- Unsur-unsur suasana yang bersifat alamiah, dengan struktur pada pendukung berupa : gunung, sawah dan sungai.
- Warna-warna alamiah dengan kombinasi gelap-terang.
- Suara-suara alamiah berkesan menonjol dibandingkan dengan suasana keramaian kota, yang terdengar adalah gemericik air, kicau burung.
- Konfigurasi ruang berupa gunung yang menjulang tinggi, hamparan sawah dan hamparan air.

Gunung

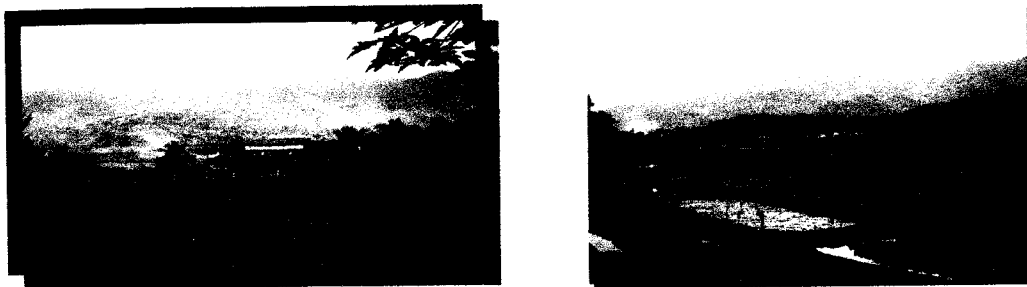
Gunung yang terdapat di sekeliling lokasi site pada Pusat Kerajinan Tasikmalaya terdapat tiga buah gunung, yaitu :

- Sebelah Barat : Gunung Galunggung
- Sebelah Utara : Gunung Syawal
- Sebelah Timur : Gunung Bongkok

Gunung-gunung yang berdiri kokoh, seakan-akan menyatu dengan langit, berwarna hijau kebiru-biruan serta dapat terlihat jelas dengan kasap mata ribuan pohon yang tumbuh rindang di dalam gunung tersebut. Sehingga menambah suasana begitu sejuk dan damai yang terasa, seakan-akan kepenatan dan kejenuhan hilang seketika karena melihat keindahan alam tersebut.

Gambar 2.12

Gunung Syawal merupakan view utama dari site



Sumber : Pengamatan lapangan

Gambar 2.13

Gunung Bongkok sebagai view yang tidak kalah menarik



Sumber : Pengamatan lapangan

Karakteristik dari gunung tersebut :

1. *Monumental*, tinggi menjulang
2. *Dramatis*, dengan adanya lereng dan tebing yang turun-naik

Sawah

Hamparan sawah yang hijau membentang dapat kita lihat pada lahan Pusat Kerajinan Tasikmalaya. Dengan adanya terasering-terasering sebagai pencegah erosi, komposisi tinggi rendah terasering tersebut akan menimbulkan kesan dinamis yang sangat variatif sehingga semuanya membentuk tatanan harmonis yang begitu indah dan kuat.

Disamping itu dapat menikmati pergantian warna pada saat menjelang panen tiba, hamparan hijau berubah menjadi kuning kecoklat-coklatan serta dapat melihat aktivitas para petani pada saat memanen padi di sawah tersebut, yang mungkin sekarang ini kita sudah jarang melihatnya karena area pertanian telah tergantikan oleh area-area bangunan.

Gambar 2.14

Hamparan sawah yang hijau membentang



Sumber : Pengamatan lapangan

Karakteristik dari sawah tersebut :

1. *Dinamis dan harmonis*, dengan adanya terasering-terasering pada sawah tersebut.
2. *Natural*, warna hijau membentang terasa segar dan sejuk

Sungai

Di sebelah utara dan selatan site Pusat Kerajinan Tasikmalaya (tepatnya pada bagian belakang site) mengalir sungai Citanduy. Sungai ini mengalir dari arah selatan ke utara dan memiliki lebar kurang lebih 20 meter. Pada sebelah utara site, sungai Citanduy ini dijadikan sebagai pembatas antara Kabupaten Tasikmalaya dan Kabupaten Ciamis. Letak sungai ini tidak jauh dengan lokasi Pusat Kerajinan Tasikmalaya sehingga terletak lebih rendah, pada pinggiran sungai terdapat sawah yang semakin dekat sungai posisinya semakin rendah.

Arus sungai pada sungai Citanduy searah dengan membujurnya letak sungai, yaitu air mengalir dari arah selatan ke utara dengan aliran arus air yang lamban dan terus menerus. Hanya pada saat turun hujan arus sungai terlihat agak kencang dan sedikit gelombang.

Sungai Citanduy tersebut memiliki kedalaman rata-rata 1-2,5 meter. Pada saat terjadi air pasang, perbedaan tinggi permukaan air dapat mencapai 0,5-1,5

meter dari permukaan saat air dalam keadaan normal. Ketinggian maksimal air pasang hanya terjadi jika turun hujan lebat. Pada saat musim kemarau kedalaman sungai mengalami penurunan yang tidak terlalu besar, yaitu penurunan hanya sekitar 0,5 meter dari saat permukaan air dalam keadaan normal.

Gambar 2.15

Sungai Citanduy yang membatasi Kabupaten Tasikmalaya dan Ciamis



a) Letak sungai sebelah utara jembatan perbatasan



b) Letak sungai di belakang site

Sumber : Pengamatan lapangan

Karakteristik dari sungai tersebut :

1. *Dinamis*, mengalir terus menerus dari arah selatan ke utara
2. *Spirit* dan *romance*, menghasilkan suara-suara yang dapat memberikan ketenangan dan kestabilan emosi.

☞ Penggunaan Prinsip-Prinsip Arsitektur Organik Sebagai Acuan Metode Perancangan

Pemanfaatan gunung, sawah dan sungai sebagai view yang sangat bagus, dan agar bangunan dapat menyatu dan berinteraksi dengan lingkungannya maka memakai teori Frank Lyoid Wright dalam merancang suatu bangunan dalam kerangka arsitektur organik, diuraikan dalam 9 point di bawah ini :

1. Berusaha untuk mengurangi jumlah bagian-bagian dan ruang-ruang yang terpisah, sehingga secara keseluruhan ruang-ruang bisa terjalin sebagai

Tugas Akhir 32

suatu ruang yang *dekat* dan utuh, dimana cahaya, udara dan pemandangan dari ruang-ruang (luar maupun dalam) bisa terlihat dan dirasakan sebagai suatu kesatuan yang utuh dalam bangunan.

2. Menciptakan asosiasi yang utuh antara bangunan dan lingkungan melalui cara pengembangan (*extension*) maupun pengurangan (*emphasis*) dari bidang-bidang yang sejajar dengan tanah (*lantai/tingkat*), dengan penekanan pada usaha untuk tidak meletakkan bangunan pada titik yang paling baik pada site. Pengertian disini adalah bahwa titik yang terbaik semestinya lebih dipentingkan bagi hubungannya dengan kepentingan psikis pemakai bangunan (titik yang baik dalam pengertian indah akan lebih bisa dinikmati sebagai pemandangan daripada jika didirikan bangunan di atasnya). Akan lebih baik lagi untuk melihat ke arah spot tersebut didirikan bangunan dengan konsekuensi kehilangan view yang bagus, ditambah dengan mendirikan bangunan pada titik yang kurang menguntungkan dengan sendirinya akan memberi nilai tambah pada site pada akhirnya (bagian kurang menguntungkan tertutupi/tersamarkan dengan adanya bangunan).
3. Menghilangkan kesan bahwa ruang adalah sebuah volume yang terkotak-kotak, dan sebaliknya menciptakan ruang. Dan ruang-ruang dalam suatu bangunan sebagai kesatuan perhubungan yang *saling menembus*, intens dan dengan sendirinya utuh sebagai suatu kesatuan (dengan pengecualian pada ruang-ruang tertentu), termasuk dengan ruang luarnya. Dengan membuat ruang-ruang lebih berskala manusia, secara lebih bebas : dengan mengurangi ruang-ruang kosong yang tidak perlu seperti ruang yang berlebihan diantara diantara lantai dan plafon yang sering merupakan ruang terbuka karena jarak lantai ke langit-langit yang terlalu tinggi, pemilihan struktur dikaitkan dengan jenis material, sehingga secara keseluruhan bangunan akan lebih manusiawi untuk ditinggali.
4. Sebisa mungkin *mengangkat* basement lebih ke permukaan, sehingga ruang bawah menjadi lebih bisa ditinggali, lebih hidup, lebih bisa dilihat

- sebagai *masonry*/susunan batu (pondasi biasa merupakan susunan batu) yang berfungsi pula secara estetis, selain sebagai alas/pondasi bangunan.
5. Menciptakan keselarasan dan keseimbangan antar luar dan dalam bangunan dengan perancangan dan penataan bukaan-bukaan dalam skala manusia, tampak tidak dibuat-buat, baik berdiri sendiri maupun sebagai satu seri (deret) bukaan pada bangunan secara keseluruhan. Jendela dan bukaan adalah merupakan lapisan yang tembus cahaya sebagaimana dinding yang terperforasi. Bagaimana mengatur ruang-ruang yang pada hakekatnya adalah tercipta dari peraturan bukaan-bukaan pada dinding yang ada dalam bangunan, dan bahwa konsep ruang/kamar adalah titik berat dari ekspresi arsitektur, maka penciptaan bukaan adalah bukan sekedar membuat lubang, melainkan harus didasarkan pada maksud, kebutuhan dan unsur keutuhan dengan keseluruhan bangunan (dalam hubungannya dengan jenis material yang dipakai, pola ornamentasi, dsb).
 6. Mengurangi kombinasi pemakaian jenis material yang berbeda-beda, perancangan diarahkan pada pemakaian satu jenis material (monomaterial) sebisa mungkin ; berusaha tidak memakai ornamentasi yang tidak secara natural keluar dari bahan yang digunakan, dengan bertujuan agar bangunan bisa tampil lebih *bersih* dan *ekspresif* sebagai suatu tempat untuk ditinggali. Garis-garis geometri adalah sesuatu yang natural dari mesin, oleh karenanya karakter demikian bisa dimunculkan pada interior.
 7. Menggabungkan sistem utilitas seperti AC, kelistrikan, plumbing, dan sebagainya sehingga keseluruhan sistem ini bisa menjadi unsur pokok dari bangunan itu sendiri. Sistem-sistem ini ditampilkan dalam wujud arsitektural.
 8. Dalam penyempurnaannya, suatu bangunan harus merupakan sekali lagi keutuhan, dimana-mana detailnya diusahakan untuk menjadi "sederhana"

(lebih mudah bagi pengerjaan mesin), yaitu antara lain dengan penggunaan bentuk-bentuk *rectilinear* dan garis-garis lurus.

9. Yang terakhir dengan tidak lagi memakai dekorasi yang merupakan unsur terpisah dari bangunan.

Bangunan harus hidup bersama alam, dimiliki oleh alam, sehingga antara alam dan bangunan dapat hidup bersama. Ada **tiga pendekatan konsep alam Frank Lloyd Wright**, yaitu :

1. Manusia harus tinggal atau hidup bersama dengan alam.
2. Alam merupakan kekuatan dari inspirasi rancangan.
3. Alam mengajarkan cara yang tepat dalam pemakaian material.

☞ **Studi Kasus pada Pusat Kerajinan yang telah ada**

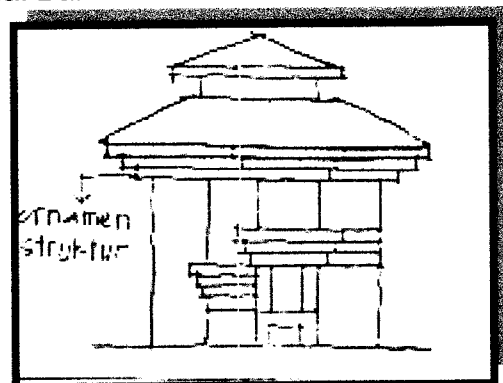
1. Pusat Kerajinan Sukowati di Bali

Pasar seni ini dikelola oleh pihak swasta dan dibawah oleh Pemda Gianyar untuk memasarkan produk kerajinan yang berasal dari seluruh Bali.

Dari segi Arsitektur dapat diketahui :

1. Bentuk bangunan dengan citra tradisional Bali terlihat dari bentuk atap dan ornamen struktur yang menonjol keluar.

Gambar 2.16
Citra Tradisional Bali



Sumber : Analisa pemikiran

2. Sirkulasi pejalan kaki tidak leluasa, karena :
- Terjadi crossing pejalan kaki.
 - Sirkulasi terlalu sempit untuk berdiri, di satu sisi tidak leluasa dalam melihat barang yang dipajang.

Gambar 2.17

Sirkulasi Pejalan Kaki

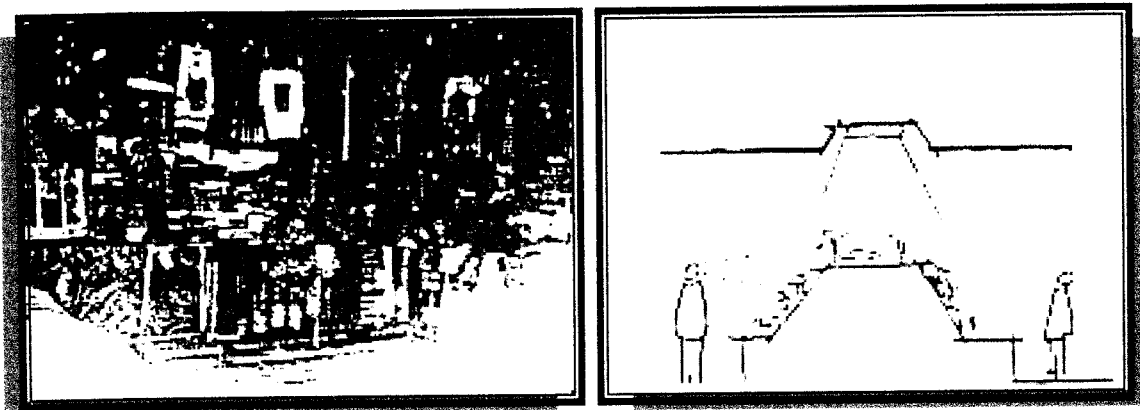


Sumber : Analisa pemikiran

3. Tempat parkir yang kurang memadai, pengaturan parkir masih kurang terselesaikan.
4. Pencahayaan kurang yang mengakibatkan barang kurang menarik untuk dilihat.

Gambar 2.18

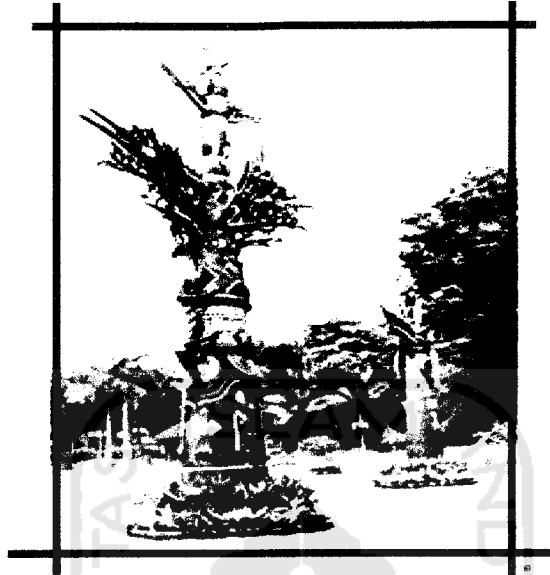
Pencahayaan Buatan



Sumber : Analisa pemikiran

2. Pasar Seni Ancol di Jakarta

Gambar 2.19
Gerbang masuk



Sumber : www.ancol.co.id

☞ **Ajang Prestasi dan Apresiasi Seni**

Gagasan mendirikan Pasar Seni di kawasan Taman Impian Jaya Ancol lahir dari kebutuhan untuk mendorong semangat berkarya dan berekreasi bagi para seniman, di samping membangun jembatan apresiasi antara seniman dengan masyarakat.

☞ **Pasar Seni**

Hingga 1998, Pasar Seni telah memiliki 200 unit kios lebih yang menggelar aneka barang hasil seni, kerajinan dan souvenir : mulai dari lukisan, patung, ukir-ukiran dan relief sampai barang kerajinan yang terbuat dari kuningan, kayu, rotan, bambu, tembikar, kulit, tanduk dan keramik.

Tak kalah menariknya adalah koleksi kain tenun dan batik, serta aksesoris yang terbuat dari batu-batuan, mutiara dan kerang. Para seniman membuat patung dan relief dengan medium kayu, batu, semen atau kolase untuk digelar

disini, sedangkan dari kalangan pengrajin ukir-ukiran Jepara dan Bali, Wayang Golek, tatak sungging wayang kulit, serta topeng kertas.

Di antara kios-kios ini juga ada yang difungsikan untuk kegiatan bengkel seni, taman pengetahuan populer dan warung spesifik. Penting untuk dicatat adalah kegiatan pelatihan pembinaan citarasa seni bagi anak dan remaja dalam bentuk kursus, observasi atau kerja nyata, sebagai kegiatan ekstra kulikuler.

Pasar Seni ancol merupakan lokasi ideal untuk eksibisi, terbukti dengan suksesnya penyelenggaraan berbagai pameran seperti Pameran Taman Hias, Pameran Buah, Pameran boneka, pameran komponen Bangunan, dan Pameran Fotografi.

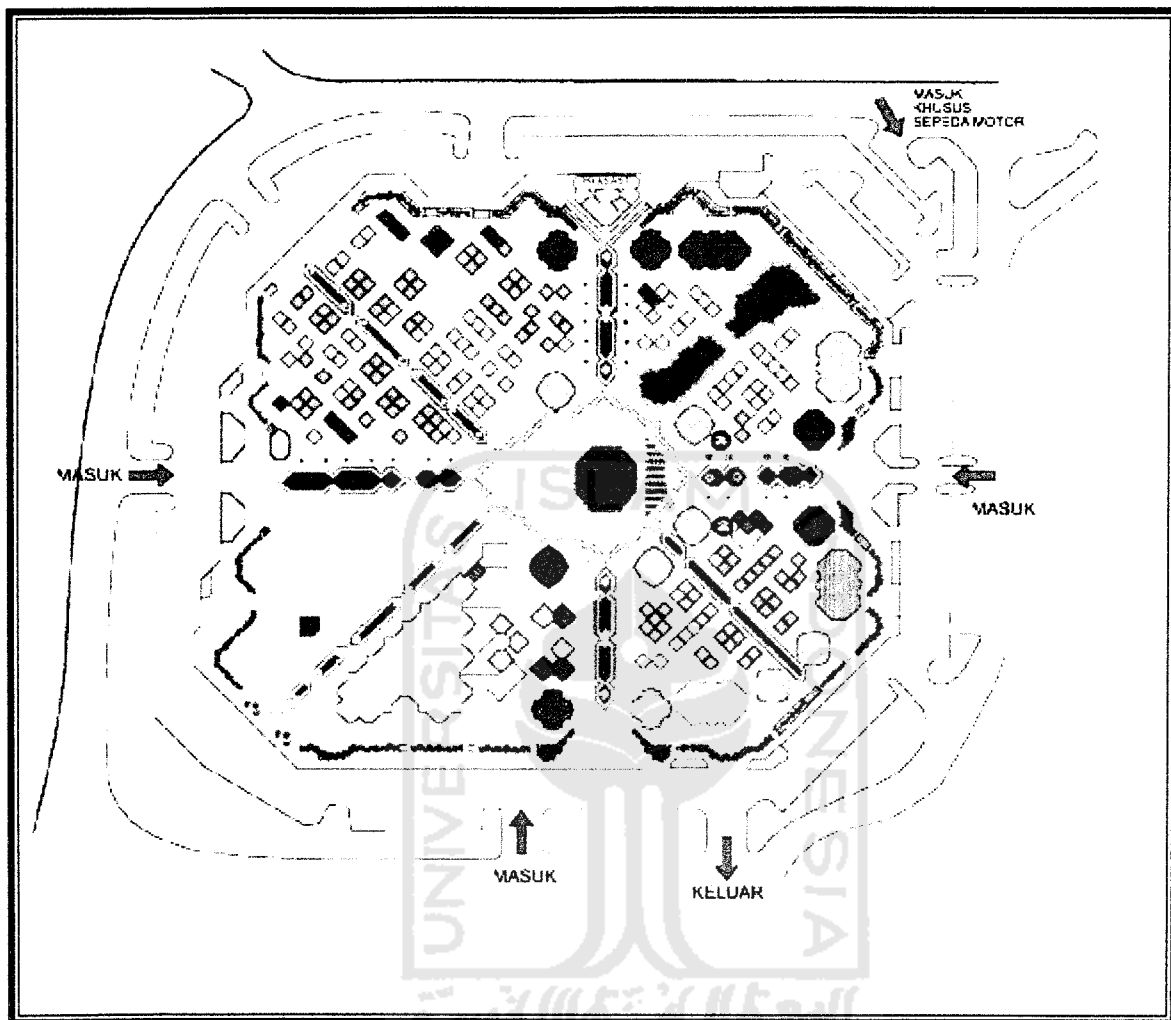
Gambar 2.20

Suasana di Pasar Seni Ancol



Sumber : www.ancol.co.id

☞ Denah Pola Tata Ruang Pasar Seni Ancol



Sumber : www.ancol.co.id

Tata massa dari Pasar Seni Ancol dibagi dalam beberapa blok, yang secara umum ditata dengan pola radial dengan ruang terbuka sebagai pusat orientasi (point of view) dan setiap blok dipisahkan oleh jalan masuk ke area pasar seni.

- Keberadaan pasar seni yang terpadu dan terorganisir, memberi lahan kepada para seniman dan pengrajin, baik pemula maupun senior untuk bertemu atau bersosialisasi dan sebagai lahan pemasaran berbagai hasil karya mereka.
- Dengan pola tata ruang luar yang terbentuk oleh kios-kios sehingga sirkulasi berada diantara kios-kios tersebut.

- Pengunjung dapat beristirahat sambil melihat pertunjukkan seni.
- Menyatukan workshop dan pasar seni sebagai konsep untuk menarik para pengunjung menyaksikan demonstrasi dari seniman.
- Adanya plaza atau ruang terbuka sebagai point of view, memberi kesan terbuka dan dinamis bagi kegiatan yang ada dan berfungsi sebagai pembagi arah pergerakan pengunjung pasar seni sehingga memberi kemungkinan mendapatkan kesamaan pengunjung bagi setiap kios.
- Jalan masuk ke area pasar seni yang terdiri dari beberapa jalan masuk, memberi alternatif kepada pengunjung dalam menelusuri atau melihat pasar seni.
- Adanya kegiatan hiburan berupa pentas seni dapat mendatangkan kebisingan, mengganggu kenyamanan dan ketenangan para seniman atau para pengrajin khususnya yang ada di sekitar pentas seni.
- Sistem penataan stand terpisah, lebih terasa leluasa dan bebas.
- Parkir yang memutar sekeliling pasar mempermudah akses pengunjung.
- Banyak ruang yang kurang efektif.
- Terjadi ending sirkulasi pada sudut-sudut tertentu (sistem sirkulasi terputus/terdapat beberapa jalan pintas).

Kesimpulan

Pusat Kerajinan atau pasar seni adalah wadah atau tempat yang berwujud fisik yang mampu menampung aktivitas komersial dan promosi barang seni yang terorganisir sebagai tujuan pengenalan dan pengembangan kreativitas pengrajin.

Dari studi kasus terhadap pasar seni yang telah ada, dapat disimpulkan :

Tabel 2.1

Kesimpulan pusat kerajinan yang ada

Sumber : analisa pemikiran

	Pasar Seni Sukowati	Pasar Seni Ancol
Sirkulasi	Sirkulasi terlalu sempit sehingga terjadi crossing	Sirkulasi dinamis

	pejalan kaki	
Citra Bangunan	Arsitektur tradisional Bali	Arsitektur vernakuler
Pencahayaan	Pencahayaan kurang karena hanya memakai pencahayaan buatan sehingga barang kurang menarik	Pencahayaan alami dan buatan
Open Space	Tidak ada	Ada
Entrance	Jelas	Kurang jelas
Pengelompokkan Bangunan	Kios peragaan dan penjualan menjadi satu	Kios peragaan dan penjualan terpisah sesuai dengan kegiatan yang diwadahi
Fasilitas Pendukung	Tidak ada	Taman, pementasan kesenian
Parkir	Tidak teratur	Teratur
Orientasi Bangunan	Sesuai tipologis pasar tradisional	Memusat

➤ Kelemahan pusat kerajinan yang telah ada :

- Sirkulasi masih sering terjadi crossing pejalan kaki.
- Pencahayaan buatan membuat barang kerajinan kurang menarik.
- Open space tidak tersedia.
- Belum adanya pengelompokkan bangunan utama dan pelengkap.
- Tidak terdapat fasilitas pendukung seperti taman, plaza dan tempat istirahat.
- Orientasi bangunan kurang jelas.
- Ruang interaksi dengan lingkungan kurang tercipta.

➤ Dari kelemahan-kelemahan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pusat kerajinan yang ideal yaitu :

- Dapat menampung segala aktivitas atau suatu wadah pemusatan barang kerajinan yang sekaligus berfungsi sebagai wadah memasarkan dan memperkenalkan barang kerajinan.
 - Penataan ruang yang sedemikian rupa dengan memadukan unsur sirkulasi yang mengikuti pergerakan pengunjung.
 - Unit penjualan barang kerajinan juga terdapat panggung hiburan yang meramaikan suasana, galeri tempat seniman mengadakan pameran karya seni dan berkarya, juga penataan taman serta bangku untuk beristirahat.
 - Terdapat plaza yang memberikan kesempatan bagi pengunjung untuk berkomunikasi.
 - Bersifat terbuka, luas, pandangan bebas, menerima dan atraktif.
- Beberapa faktor yang terpenting dalam perencanaan pasar seni adalah :
- 1 Terdapatnya berbagai jenis kegiatan sehingga perlu adanya pembagian area untuk ruang berdasarkan jenis kegiatan yang diwadahi :
 - Area khusus untuk kegiatan penjualan yang berupa unit penjualan.
 - Area khusus untuk kegiatan pengelolaan dan pelayanan.
 - Area khusus untuk kegiatan pendukung seperti pameran dan ruang pementasan.
 - Area untuk kegiatan pelayanan yang bersifat umum seperti lavatory, kantin dan lain-lain.
 2. Sirkulasi pada pusat kerajinan perlu diperhatikan terutama pergerakan pengunjung :
 - Perletakkan kios mengikuti pergerakan pengunjung sehingga pengunjung dapat bergerak leluasa dan nyaman.
 - Fungsi yang terdapat pada pusat kerajinan tidak hanya untuk tempat berjualan tetapi unsur rekreasi juga dimasukkan dengan mengajak pengunjung untuk berjalan-jalan di sekitar arena pusat

- kerajinan dengan fasilitas untuk bersantai seperti rest area serta fasilitas pendukung lainnya.
 - Penataan sirkulasi untuk ruang luar seperti letak parkir, jalur masuk dan keluar, pencapaian dari parkir ke entrance.
 - Penataan parkir yang memberikan kemudahan dan kelancaran sirkulasi bagi pengunjung, pengelola maupun penjual.
 - Adanya kejelasan dalam pencapaian dari parkir menuju ke lokasi pusat kerajinan.
 - Parkir bagi pengelola mendapatkan lokasi tersendiri.
 - Sirkulasi yang bersifat rekreatif dan bervariasi.
3. Dalam kegiatan pusat kerajinan kegiatan utamanya adalah mempromosikan barang kerajinan, pameran dan pemasaran.
4. Penampilan pusat kerajinan dapat memberikan kesan nuansa alami yang menyatu dengan alam dengan pemanfaatan potensi tapak yang ada di sekelilingnya, juga dengan adanya fasilitas pendukung seperti rest area sehingga membuat pengunjung tidak merasa bosan dan untuk beristirahat dan betah untuk tinggal.