

BAB III

ANALISA RANCANGAN

3.1 Gagasan skematik

Konsep		Penerapan pada rancangan
1. <i>Sebagai Pusat Promosi dan Pemasaran</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Promosi adalah mengangkat sesuatu untuk ditonjolkan (agar menarik) - Satu upaya mengangkat satu objek menjadi/sebagai pusat perhatian diantara objek lain 	<ul style="list-style-type: none"> - Untuk menciptakan itu, harus adanya satu massa yang dianggap point atau objek, massa lainnya ditempatkan sebagai latar/bakground <p style="text-align: center;">↓</p> <p style="text-align: center;">Konsep Hiraki dan Point of View</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adanya bentukan tinggi atap dan elemen pada keruangan ataupun fasade bangunan yang menunjukkan hiraki. Dominasi terlihat dari massa yang ukuran dan bentuknya berbeda dari unsur massa lainnya
2. <i>Sebagai Bangunan Lokal</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Mensikapi Lingkungan atau peka lingkungan 	<ul style="list-style-type: none"> - Penggunaan teritis atau shading pada bukaan jendela untuk mengantisipasi air hujan dan cahaya matahari secara langsung - Adaptif terhadap bangunan sekitar dengan menyesuaikan garis tinggi sekitar dengan bangunan pada rancangan yakni dengan elemen garis dinding terluar yang ditonjolkan.
	<ul style="list-style-type: none"> - Bentuk atap 	<ul style="list-style-type: none"> - Bentuk atap limasan dengan penambahan modifikasi yakni elemen miring mengikuti sudut atap sebagai simbolik cangkang yang biasanya terdapat pada atap bangunan lokal.
	<ul style="list-style-type: none"> - Pola Kepala-badan-kaki 	<ul style="list-style-type: none"> - Eksterior <ul style="list-style-type: none"> Pada fasade bangunan dengan diperjelas perbedaan material maupun warna yakni: <ol style="list-style-type: none"> a. Kaki : material batu kerakal diukur dari tanah sampai lantai b. Badan : menggunakan warna krem/gading, terlihat dari lantai sampai plat atap c. Kepala : Menggunakan warna coklat muda dimulai dari plat atap sampai atap limasan dengan warna atap merah tua - Interior <ul style="list-style-type: none"> Terlihat pada bentuk kolom-kolom, dengan diperjelas penggunaan bahan dan warna, yakni: <ol style="list-style-type: none"> a. Kaki : menggunakan material plywood dengan warna kayu b. Badan : dengan material beton yang dicat warna putih c. Kepala : material plywood atau kayu dengan warna kayu

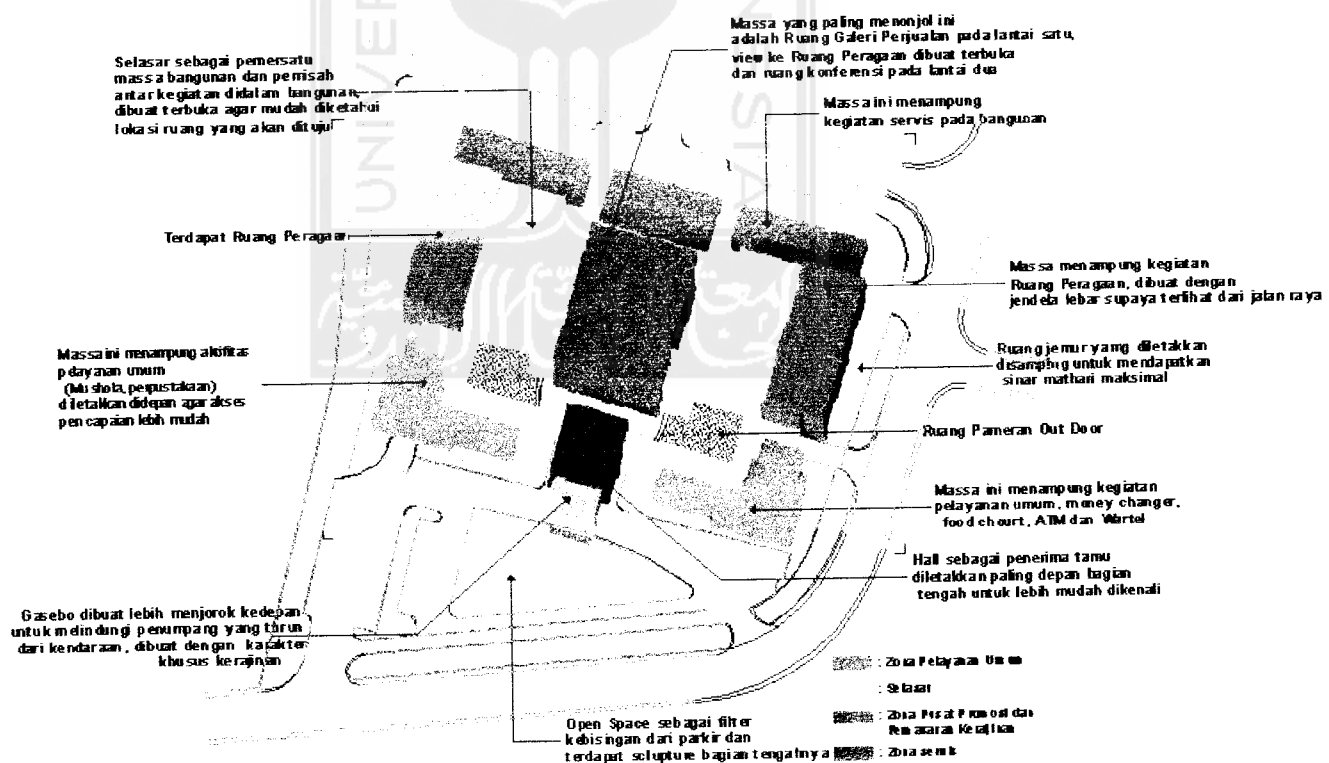
	- Ragam/motif Hias	- Menggunakan motif tanaman sulur yang digunakan pada railing hall dan digunakan pada plafond Hall - Motif bintang dipakai pada plafond Hall
	- Dinamis	- Penggunaan repetisi berupa kolom-kolom pada fasade bangunan guna mempertegas adanya bukaan selasar
	- Orientasi arah menurut kepercayaan (utara-selatan)	- Grid bangunan yang tercipta berorientasi pada jalan raya dengan arah Utara-Selatan
	- Menggunakan material yang berasal dari alam sekitar	- Banyak menggunakan material dari alam, misalnya batu kerakal ataupun kayu. Material kayu banyak digunakan pada interior, misal : untuk rak display dan panggung peragaan.
	- Denah bangunan lokal	- Denah pada Rancangan
	1. Simetris bentuk dan besaran ruang	1. Simetris bentuk dan besaran ruang
	2. Terbuka terhadap lingkungan sekitar	2. Penggunaan material kaca dan bentukan ruang-ruang yang terbuka, adanya open space, memasukkan vegetasi dalam bangunan, mis taman
	3. Penggunaan peringgitan /selasar maksimal	3. Selasar sebagai ruang sirkulasi dan pemersatu/pengikat massa bangunan yang berbeda dibuat terbuka agar view maksimal
	4. Hirarki ruang, makin ke dalam makin privat/ Peletakan ruang berdasarkan tingkat privasi	4. - Lantai 1 : Kegiatan pelayam umum (publik) - Kegiatan Pusat Promosi dan Pemasaran (publik) - Kegiatan servis (servis) -Lantai 2 : Kegiatan Pengelola (privasi)
	5. Transformasi keruangan bangunan Lokal: - Pendopo : sebagai kepala yang selalu dapat berkomunikasi dengan pihak lain. - Gandok : sebagai alat kerja/anggota badan - Dalem : sebagai Alat pernapasan (jantung) dan paru-parunya - Sentong : sebagai Alat vital	5. Keruangan pada rancangan : - Pendopo : Hall, terbuka letaknya di depan sebagai penerima tamu - Gandok : Ruang Peragaan - Dalem : Galeri Penjualan dan Permasaran Kerajinan - Sentong : Ruang Pengelola
3. Sebagai Wadah berkarakter Kerajinan	- Kreatifitas Tangan sebagai karakter khusus	- Karakter tangan pada kanopi hall yang menggunakan material batu serpih yang disusun, motif ragam hias yang dibuat dari kreatifitas masyarakat selain itu terdapat ornamen kerajinan berbentuk anyaman bambu yang disusun sebagai karakter kerajinan tangan
	- Menggunakan bahan maupun produk kerajinan sebagai salah satu identitas bangunan	- Misalnya : hasil kerajinan kulit digunakan untuk sofa kursi, kerajinan genteng untuk atap, kerajinan anyaman bambu sebagai ornamen dan material kuningan (membuat gamelan) digunakan untuk sculpture

	<p>- Kerajinan sebagai hasil kreativitas manusia</p>	<p>- Untuk mengekspresikan bentuk kreatifitas disimbolkan elemen garis :</p> <p>~~~~~ : Wave, lembut bergerak</p> <p>/// : Diagonal line, aktif, tidak stabil</p> <p> : Horisontal-vertikal line, Dinamis, Stabil</p>
--	--	--

Tabel III.1 Gagasan skematik

3.1.1 Analisa keruangan

Pola keruangan mengadopsi dari bangunan lokal, sehingga tercipta tiga massa bangunan. Pada bangunan lokal, perletakan keruangan berdasarkan tingkat privasinya. Massa bangunan untuk pelayanan terhadap publik diletakkan paling depan. Dan dikuti massa bangunan untuk kegiatan utama pada Pusat Promosi dan Pemasaran diletakkan pada zona bagian tengah. Massa bangunan paling belakang untuk kegiatan servis yang sifatnya privat yang tidak berhubungan langsung, dipisahkan dengan massa bangunan lainnya.



Gambar III.1 zoning

Pada bangunan lokal bangunan dianggap personifikasi tubuh manusia. Sehingga keruangan mengambil transformasi dari bangunan lokal, yakni untuk :

- Pendopo sebagai hall

Persamaan :

- Pendopo diibaratkan kepala yang selalu dapat berkomunikasi dengan pihak lain.
- Hall sebagai penerima tamu dan keterbukaan menciptakan kesan menyatu dengan alam.

- Dalem sebagai Galeri Penjualan dan Pameran

Persamaan :

- Dalem diibaratkan alat pernapasan (jantung dan paru-paru) sebagai organ utama dalam tubuh manusia.
- Galeri Penjualan dan pameran menampung kegiatan utama dalam bangunan karena merupakan hasil kreatifitas tangan manusia.

- Gandok sebagai Ruang Peragaan

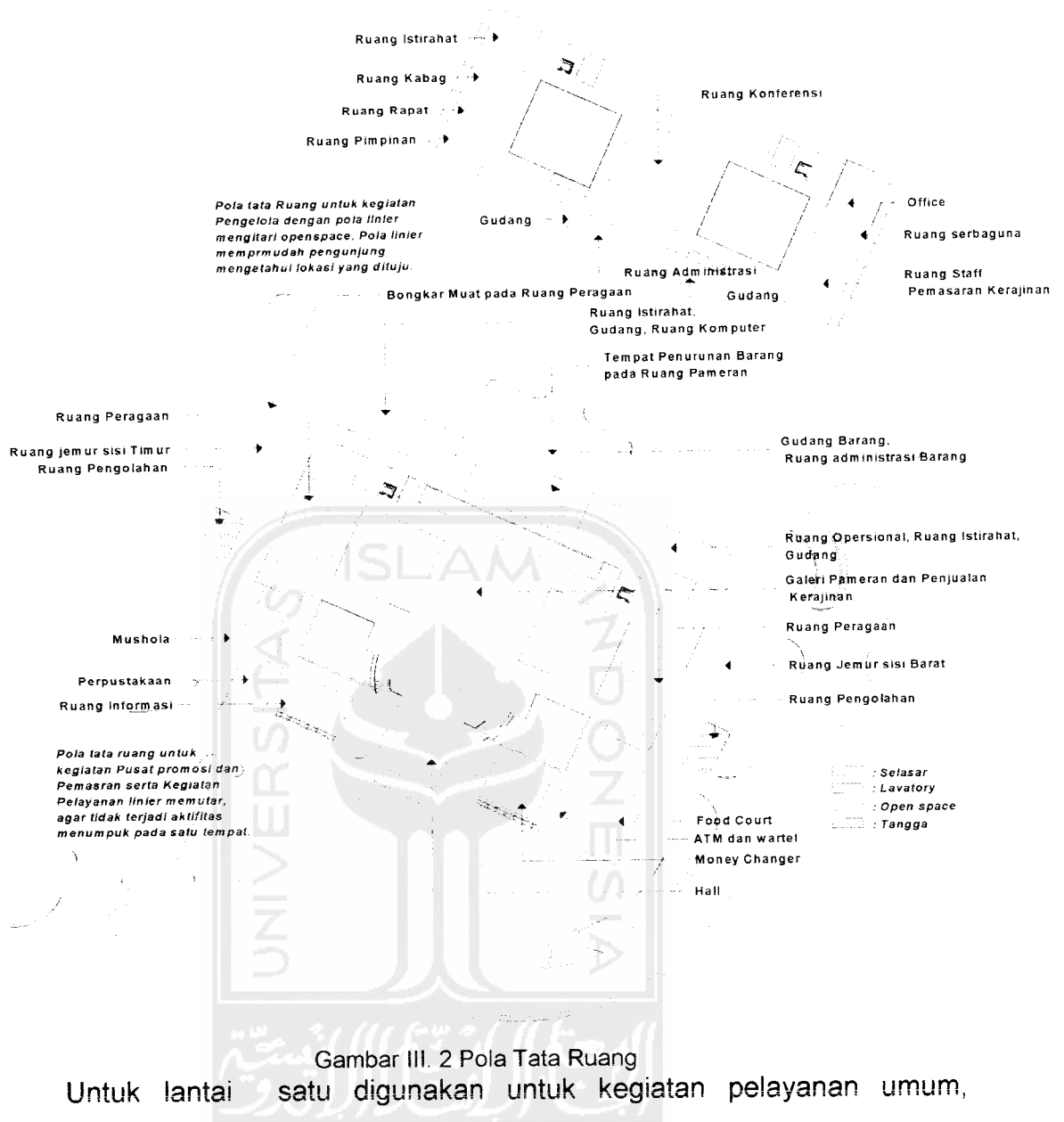
Persamaan :

- Gandok diibaratkan alat kerja atau anggota badan.
- Sama dengan ruang peragaan yang menampung kegiatan cara membuat, mengenalkan bahan dan alat kerja.

- Sentong ditransformasikan sebagai Ruang Pengelola.

Persamaan :

- Sentong diibaratkan alat vital dalam tubuh manusia
- Ruang Pengelola bersifat privasi. Sebagai ruang pengelola, ddalam bangunan keberadaannya penting karena mengatur agar semua kegiatan dalam bangunan dapat berjalan lancar.



Gambar III. 2 Pola Tata Ruang

Untuk lantai satu digunakan untuk kegiatan pelayanan umum, kegiatan pusat promosi dan pemasaran dan kegiatan serta kegiatan servis pada bangunan. Untuk lantai satu kegiatan lebih banyak berhubungan dengan publik. Dan lantai dua digunakan untuk kegiatan pengelola yang bersifat lebih privasi. Konsep awal tidak terdapat open space. Adanya open space untuk memisahkan kegiatan antar ruang galeri penjualan dan Pameran.

Massa bangunan dihubungkan selasar. Selasar sangat penting karena sebagai pemersatu, penghubung serta sirkulasi dalam bangunan. Pada Pusat Promosi dan Pemasaran harus mempunyai karakter:

- Terbuka ataupun transparan, yang melambangkan keterbukaan yaitu bahwa fasilitas ini menerima semua masyarakat dari semua lapisan golongan masyarakat.
- Progresif, selalu ingin berkembang, bergerak mencari bentuk kreatifitas kerajinan.

Beberapa persyaratan arsitektural pada fasilitas Pusat Promosi dan Pemasaran Kerajinan antara lain :

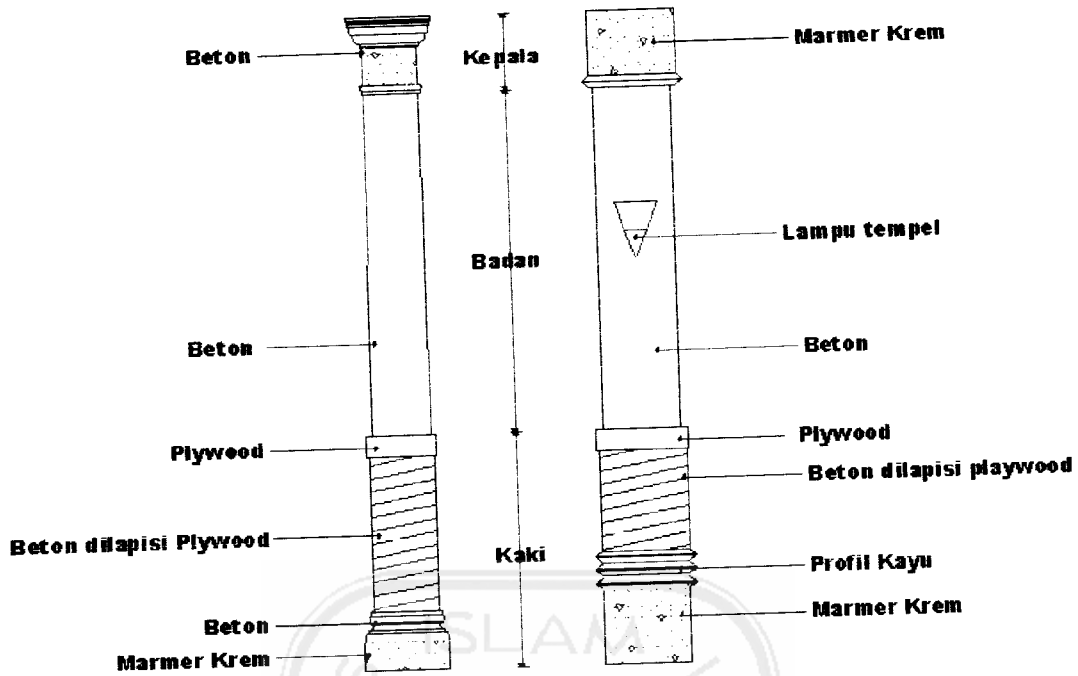
- Aksesibilitas, kemudahan dalam pencapaian.
- Berkesan welcome, mengundang
- Kenyamanan, dengan memperhatikan faktor-faktor pencahayaan, penghawaan dan suara.
- Kejelasan dicapai melalui permainan, bentuk, warna tekstur, dominasi dan lain-lain.

3.1.2 Analisa bentukan atap

Atap yang digunakan atap limasan. Pada atap limasan bagian tengah dimodifikasi dengan penambahan elemen miring pada setiap sudut atap agar tidak terkesan monoton. Penggunaan atap limasan pada bangunan karena tap limasan lebih terkesan netral dari pada atap lainnya. Artinya atap ini pada bangunan lokal digunakan setiap lapisan masyarakat.

3.1.3 Proporsi

- Proporsi yang digunakan untuk acuan adalah proporsi dalam bangunan lokal. Proporsi penampilan fasade rancangan disesuaikan proporsi dalam bangunan lokal, yang mengadopsi proporsi manusia yakni kepala-badan-kaki. Selain digunakan dalam menentukan proporsi fasade bangunan juga dalam struktur, misalnya kolom dengan pembagian kepala-badan-kaki.

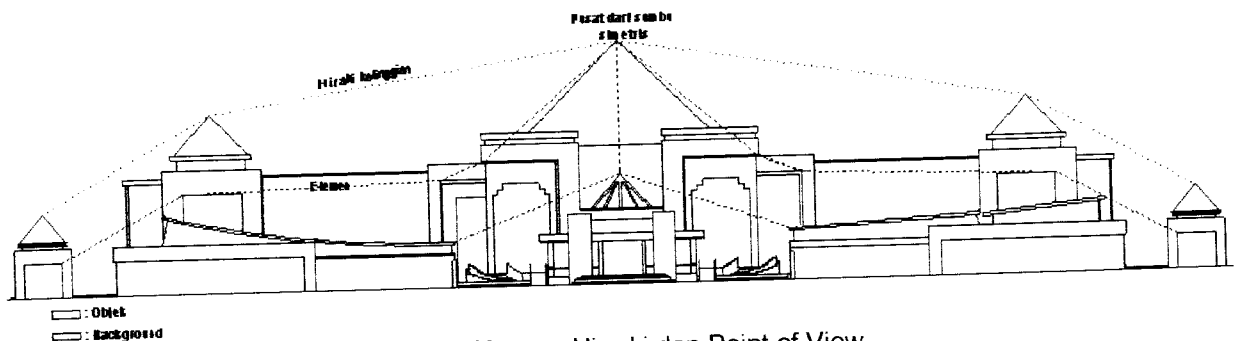


Gambar III.3 Detail Kolom

Proporsi bangunan lokal pada rancangan diletakkan pada bagian tengah sebagai point of view.

- Kepala : pada bagian kepala menggunakan atap limasan, karena bentuk atap limasan bersifat netral, artinya bisa dipakai semua golongan masyarakat, diukur dari plat atap sampai dengan atap.
- Badan : bagian badan diukur dari plat atap samapi dinding terendah.
- Kaki : bagian kaki diukur dari tanah sampai tinggi satu meter dengan material batu.

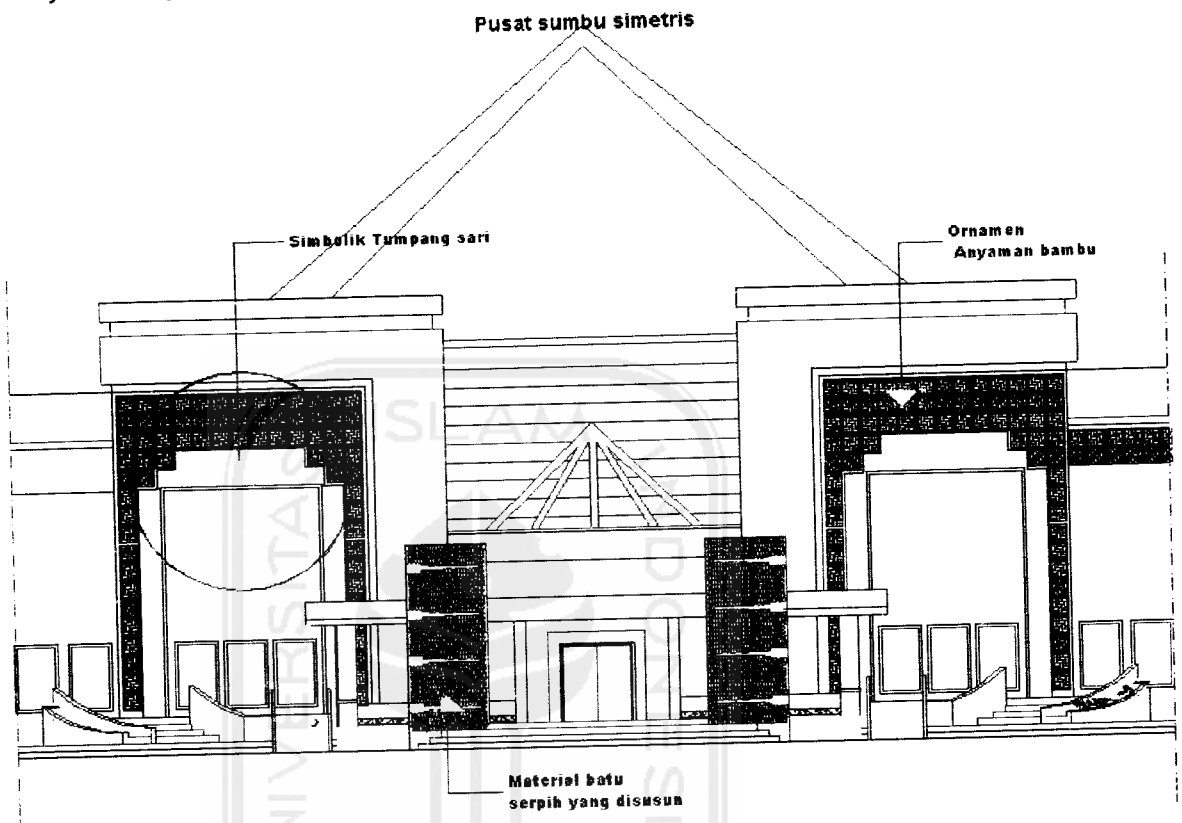
3.1.4 Konsep Hirarki dan Point of View



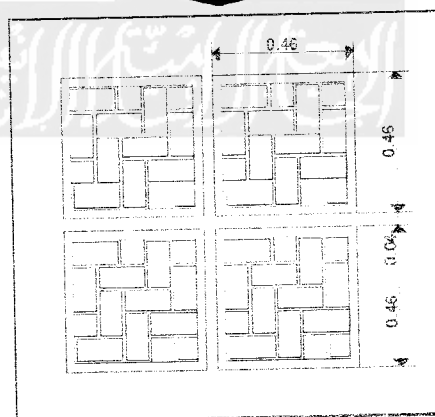
Gambar III.4 Konsep Hirarki dan Point of View

Hirarki dapat terlihat dari bentuk dan ukuran yang berbeda dari unsur-unsur di dalamnya. Ada bagian bangunan yang dijadikan objek dan lainnya hanyalah sebagai background. Perbedaan hirarki ini terlihat dari

bentukan elemen dinding, bahan yang digunakan dan ketinggian atap. Pada bagian dinding digunakan bahan teraso mengambil bentuk simbolik dari tumpang sari pada bangunan lokal disusun menggunakan ornamen kerajinan anyaman bambu.



Gambar



Gambar III.5 Detail Ornamen Anyaman

Tujuan penggunaan ornamen anyaman bambu dan susunan batu serpih pada objek untuk lebih menampilkan karakter tangan sebagai karakter khusus kerajinan selain mendukung fungsi sebagai sebuah Pusat Promosi dan Pemasaran produk-produk Kerajinan.

3.1.5 Warna

Pemilihan warna sedapat mungkin mengekspresikan kreatifitas dan tidak meningglkan citra sebagai bangunan yang peka lingkungan. Karakter warna memberikan karakter pada ruang dan penampilan bangunan. Untuk warna yang digunakan pada Pusat Promosi dan Pemasaran Kerajinan adalah warna krem/gading muda/tua dan coklat. Warna krem/gading dan coklat berkesan alamiah dan hangat yang mencerminkan karakter kerajinan.

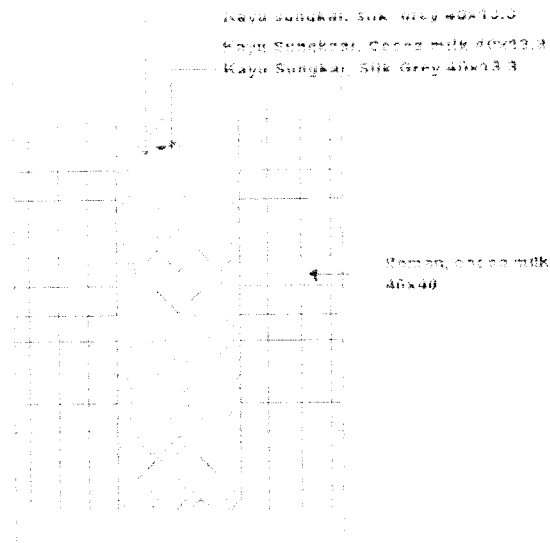
3.1.6 Interior

▪ Dinding

Untuk sebagian dinding interior khususnya pada ruang peragaan dipakai material kayu yang dilapiskan pada dinding. Menggunakan kayu karena sifat kayu yang mudah dibentuk dan kesan penampilannya hangat, lunak alamiah dan untuk konstruksi menyegarkan (*Sutedjo. Suwondo B, Peran, Kesan Dan Pesan Bentuk Arsitektur*). Selain untuk lebih menekankan sebagai ruang peragaan kerajinan dan sebagai bangunan lokal yang memakai material dari alam sekitar.

▪ Lantai

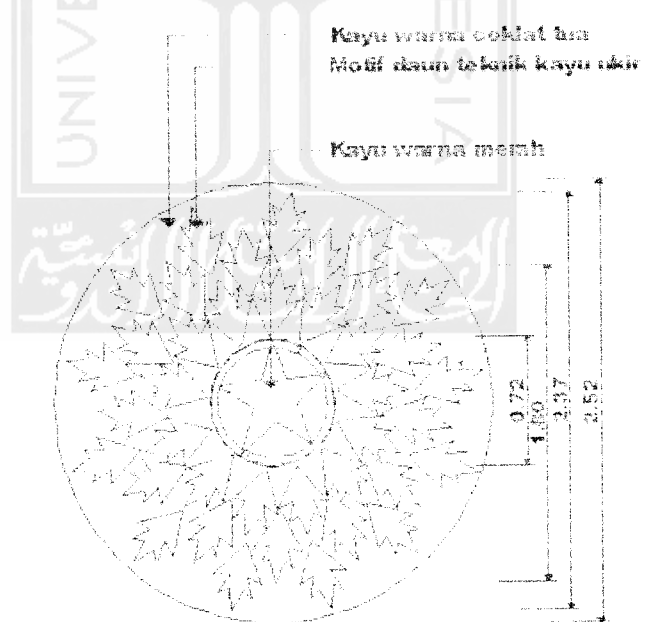
Pada lantai juga menggunakan material kayu yang disusun zig-zag dengan perbedaan warna kayu/plywood. Susunan zig-zag pada lantai tersebut bertujuan sebagai pola pengarah sirkulasi dan memunculkan dominasi karakter tangan.



Gambar III.6 Detail lantai

- Plafond

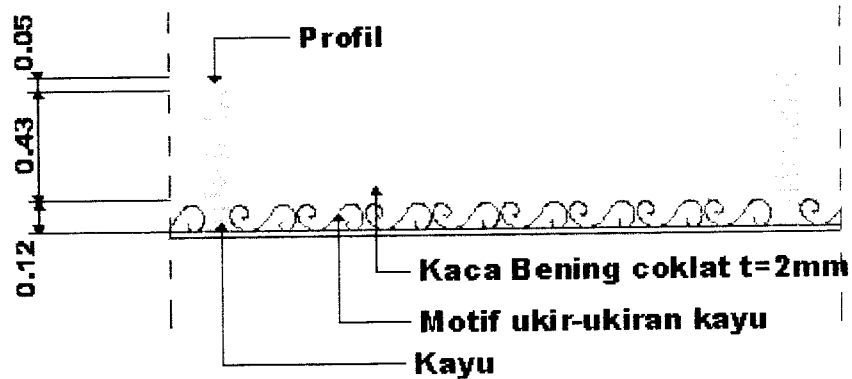
Pada plafond Hall diberi ornamen yang berupa motif bintang yang berada ditengah-tengah dengan dikelilingi motif lidah api. Tujuannya selain menampilkan motif hias yang biasanya dipakai pada bangunan lokal juga sebagai hasil kreatifitas tangan yang harus diangkat agar lebih menonjol



Gambar III.7 Detail motif hias pada plafond

- Railing

Selain pada Plafond motif sulur bangunan lokal juga dipakai pada railing Hall. Motif sulur menggunakan material kayu dimodifikasi dengan material kaca.



Gambar III.8 Detail railing

3. 2 Analisa kegiatan

Kegiatan	Pelaku kegiatan	Ruang	Kegiatan	Pengelompokan
1. Kegiatan Pelayanan Umum	Pengunjung	- Parkir	- Parkir	Publik
		- Mushola	- Sholat	Servis
		- Tempat wudhu	- Wudhu	Servis
		- Toilet/Lavatory	- Lavatory	Servis
		- Pos keamanan	- Keamanan	Servis
		- ATM	- ATM	Servis
		- Wartel	- Menelpon	Servis
		- Kantin	- Makan, minum	Servis
2. Kegiatan Promosi dan Pemasaran	Pengunjung	- Parkir	- Parkir	Publik
		- R. Informasi	- mengetahui informasi	Publik
		- R. Pameran	- melihat pameran - membeli barang	Publik
		- R. Peragaan	- melihat peragaan	Publik
		- Hall	- memilih ruang yang diinginkan	Publik
		- R. konferensi	- konferensi	Privat
	Pengrajin	- Parkir	- parkir	Publik
		- R. Pameran	- Mengikuti pameran	Publik
		- R. Peragaan	- memperagakan proses produksi	Publik
		- Loading dok	- menyerahkan produk dan bahan baku	Servis
		- Hall	- memilih ruang	Publik
3. Kegiatan	Pengelola	- Mushola	- sholat	Servis
		- Toilet	- lavatory	Servis
		- Parkir	- parkir	Publik

Pengelolaan		Kantor	- bekerja - administrasi	Privat
		- R. Pimpinan		
		- R. Sekretaris		
		- R. Ka.Sie dan Staff		
		- R. Arsip dan dokumen		
		- R. Tamu		
		- R. Rapat		
		- R. Bendahara		
	- Gudang			
	- MEE	- Operasional	Servis	
	- R. Operasional			

Tabel III.2 Analisa Kegiatan

1. Karyawan dan Pengelola

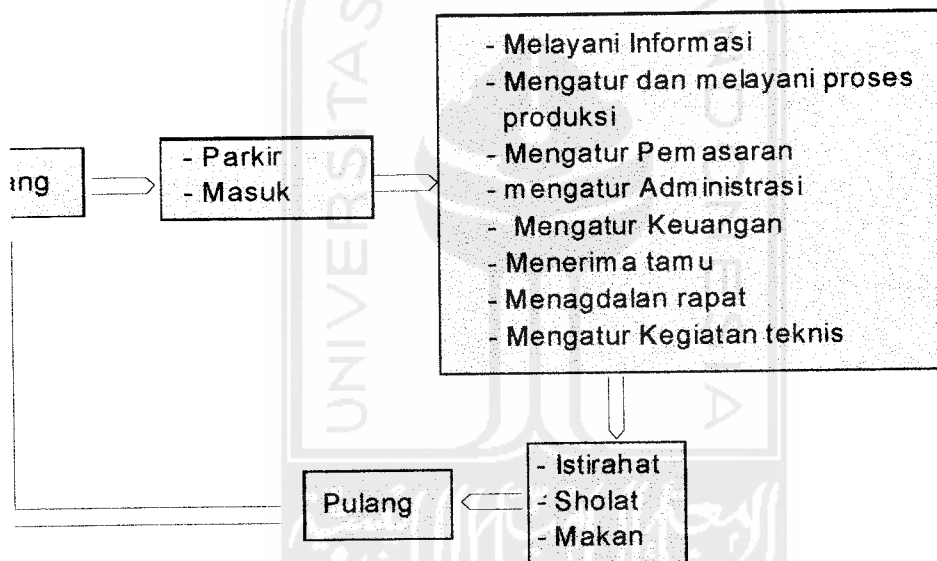


Diagram III.3 Kegiatan Karyawan dan Pengelola

2. Pengrajin

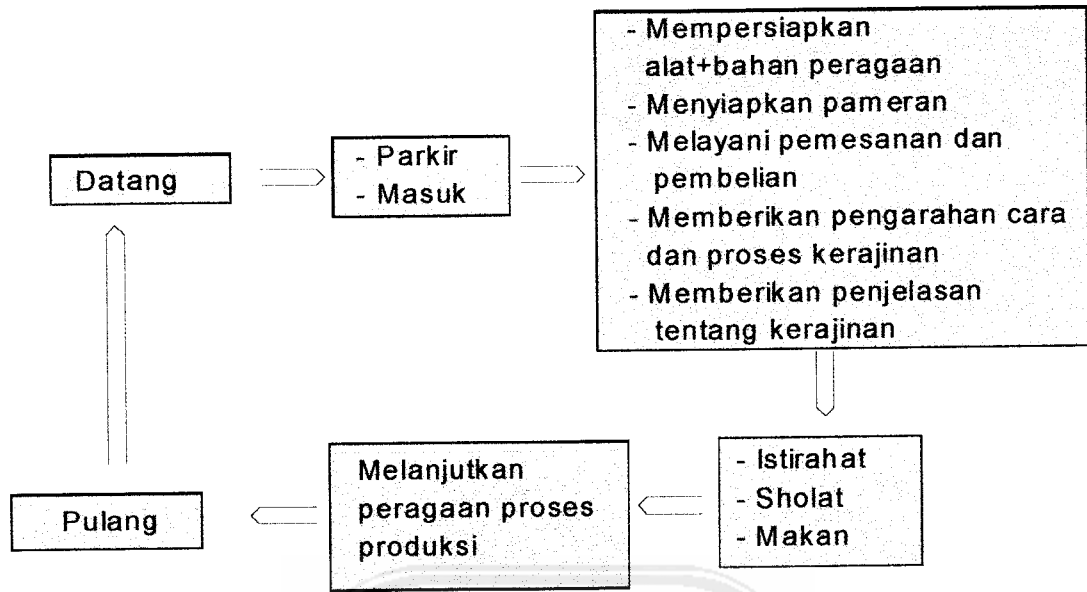


Diagram III.4 Kegiatan Pengrajin

3. Pengunjung

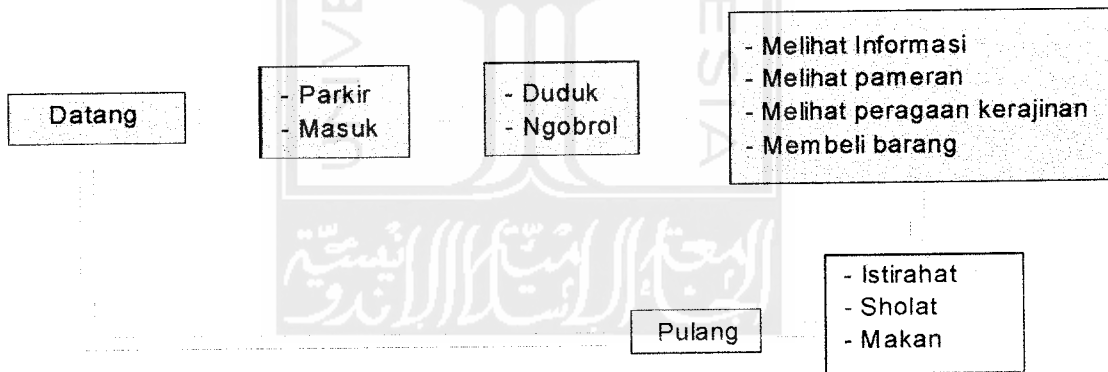


Diagram III.5 Kegiatan Pengunjung

4. Investor atau tamu

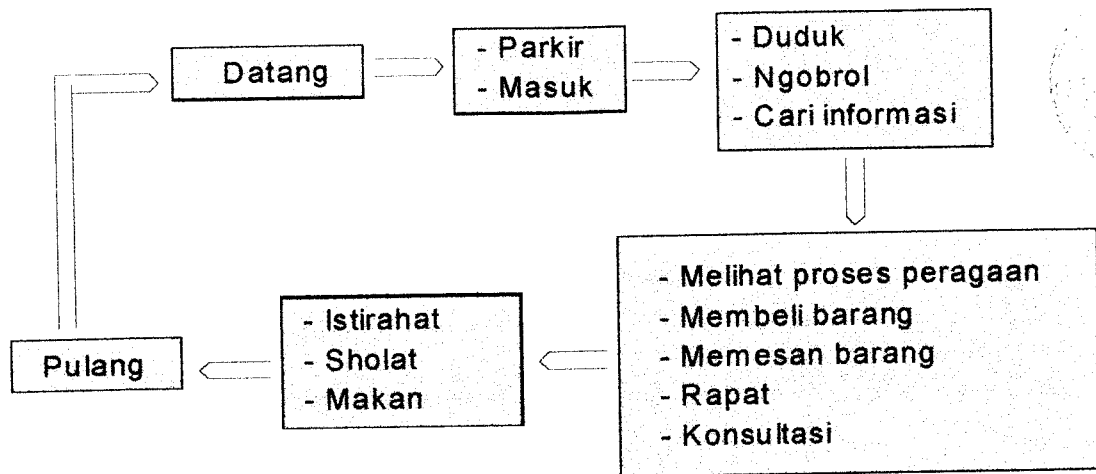


Diagram III.5 Kegiatan Investor atau tamu

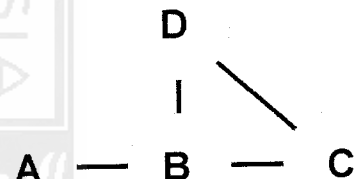
3.2 Organisasi Ruang

Analisa Pola Hubungan

Berdasarkan pada :

- Macam Ruang
- Pola sirkulasi hubungan ruang

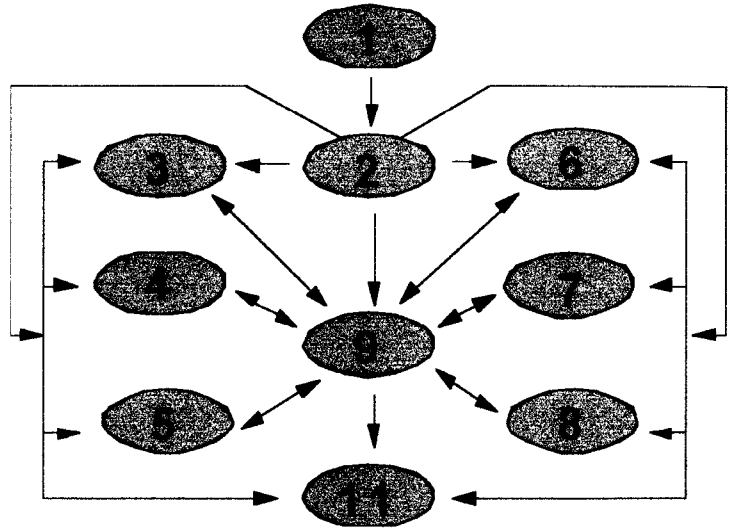
A	Zona Kegiatan Pelayanan Umum
B	Zona Kegiatan Promosi dan Pemasaran
C	Zona servis
D	Zona Pengelola



Tabel III.7 Analisa Pola Hubungan Ruang

- Zona Ruang Kegiatan Pelayanan Umum

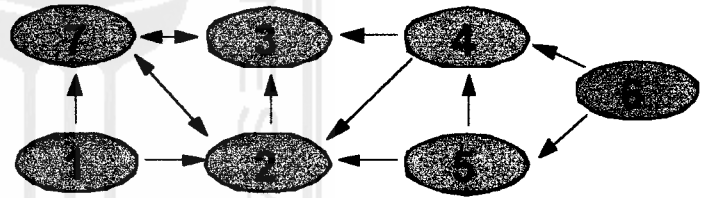
1	Parkir
2	Hall
3	Ruang Informasi
4	Perpustakaan
5	Mushola
6	Money Changer
7	Wartel
8	ATM
9	Wartel
10	Kantin
11	Lavatory



Tabel III.8 Zona Ruang Kegiatan Pelayanan Umum

- Zona Ruang Kegiatan Promosi dan Pemasaran

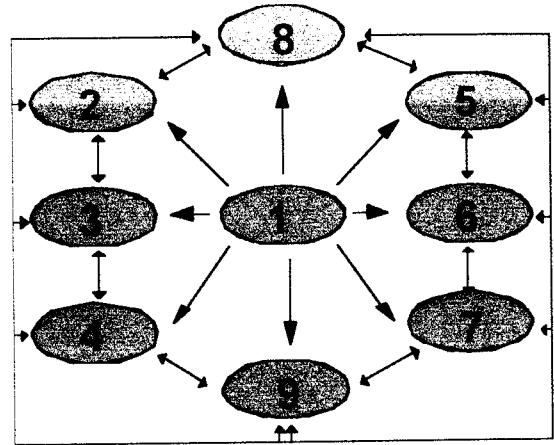
1	Galeri Pameran dan Penjualan
2	R. Peragaan
3	R. Pengolahan
4	R. Transfer
5	Gudang
6	Loading Dock
7	Lavatory



Tabel III.9 Zona Ruang Kegiatan Promosi dan Pemasaran

- Zona Kegiatan Pengelolaan

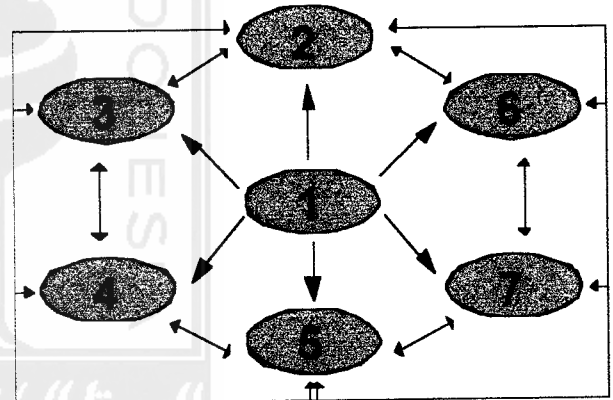
1	Tangga/Lift
2	R. Pimpinan/Sekretaris
2	R. Rapat
3	R. Kabag
4	R. Istirahat
5	R. Staf Pemasaran
6	R. Serbaguna
7	R. Kantor
8	R. Konferensi
9	R. Administrasi



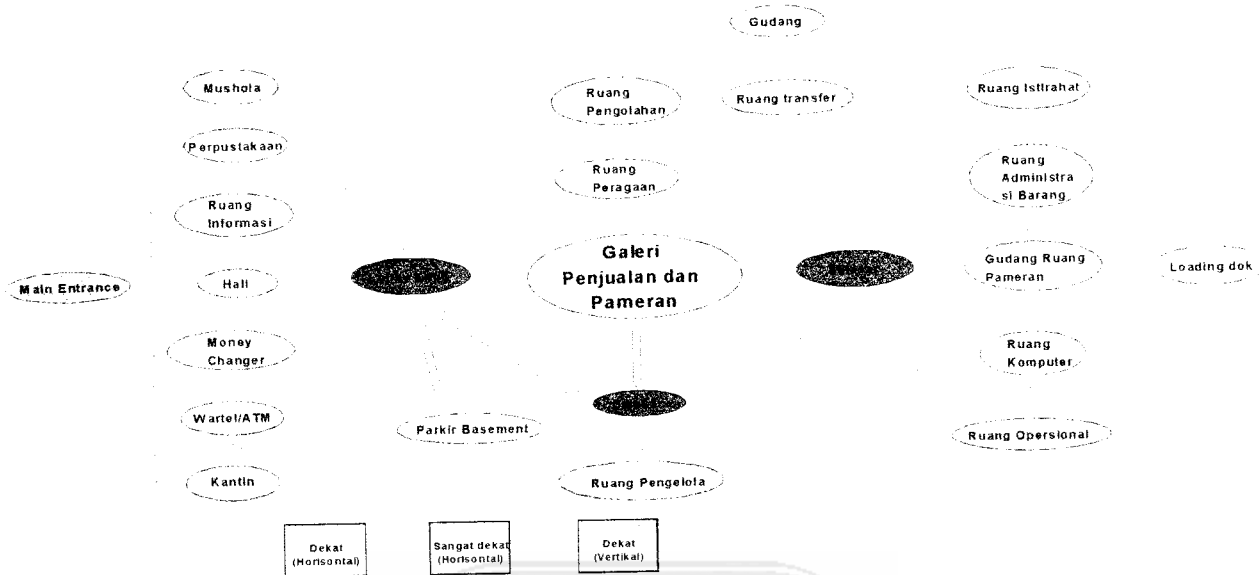
Tabel III.10 Zona Ruang Kegiatan Pengelolaan

▪ Zona Ruang Servis

1	Selasar
2	R. Adminitrasi Barang
2	Gudang Ruang Pameran
3	R. Komputer
4	R. Istirahat
5	Gudang Ruang Peragaan
6	R. Operasional
7	Lavatory



Tabel III.11 Zona Ruang Kegiatan servis



Gambar III.12 Organisasi Ruang

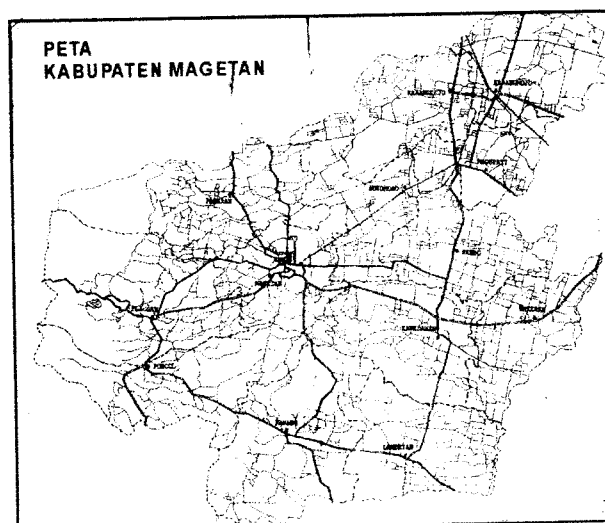
3.4 Analisa site

Pemilihan lokasi dilakukan dalam lingkup Kabupaten Magetan. Hal-hal yang dipergunakan sebagai dasar pertimbangan pemilihan lokasi adalah :

1. Sebaran produsen

Pertimbangan terhadap titik-titik sebaran produsen kerajinan seluruh Kabupaten Magetan.

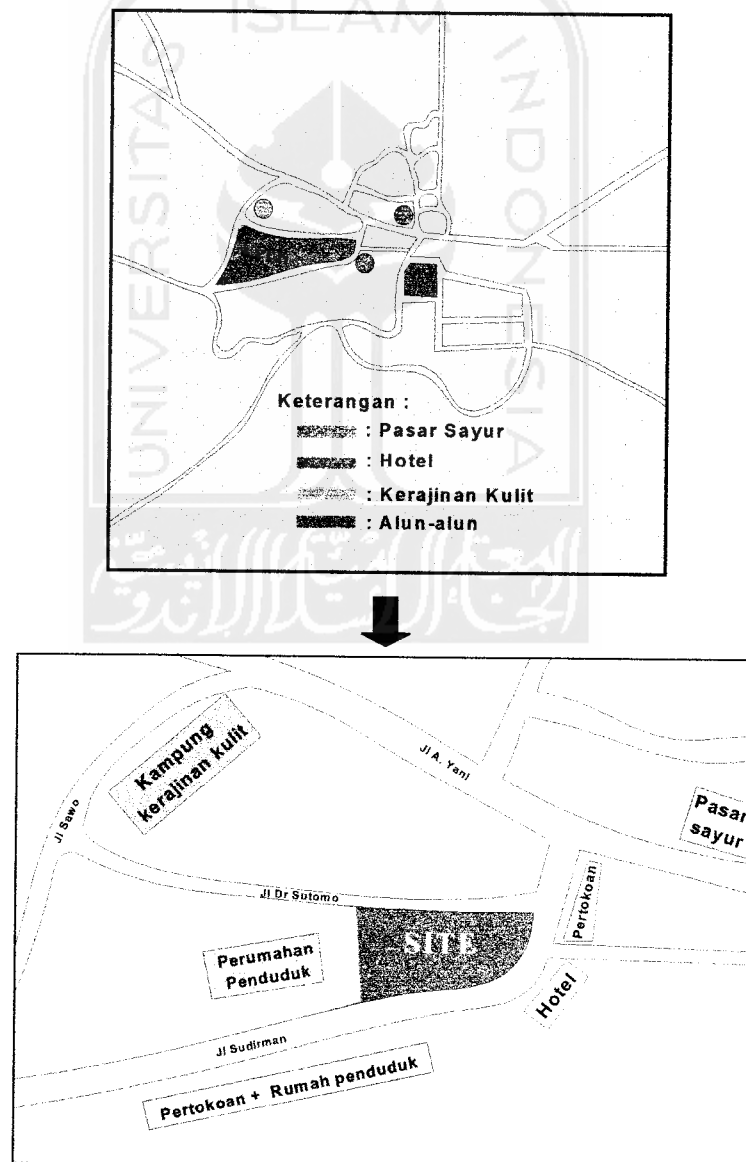
Berdasarkan sebaran produsen kerajinan yang ada di Kabupaten Magetan ini, maka dapat dirumuskan agar lokasi pusat promosi kerajinan ini dilokasikan pada tempat yang relatif seimbang yaitu kurang lebih ditengah-tengah diantara titik sebaran tersebut agar dapat melayani semua pengerajin yang ada secara merata.



Gambar III.9 Sebaran Titik Produsen

2. Fasilitas daerah dan Jalur

Kelangsungan suatu kegiatan dalam sebuah kabupaten sangat dipengaruhi oleh keberadaan dan jarak dari fasilitas yang berhubungan dengan kegiatan. Fasilitas daerah yang dapat mendukung kegiatan pusat promosi produk kerajinan adalah pasar sayur, penginapan dan hotel karena pusat promosi ditujukan untuk konsumen luar daerah atau kota. Selain terdapat fasilitas-fasilitas di atas, site juga dekat dengan kerajinan kulit yang berada di kecamatan Magetan yang digunakan sebagai penarik wisatawan. Karena selama ini kerajinan yang dikenal sebagian besar masyarakat adalah kerajinan kulit.

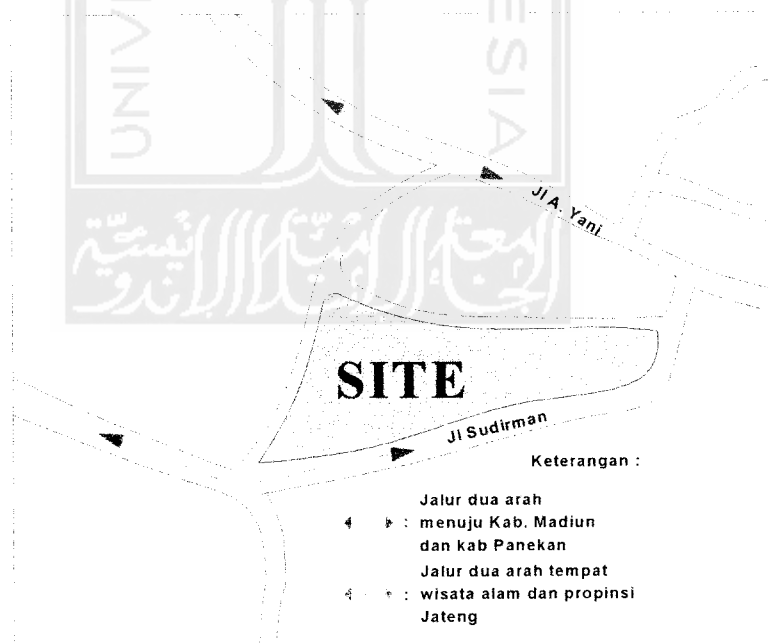


Gambar III.9 Fasilitas jalur

- Berada tepi jl. Sudirman yang merupakan jalur menuju tempat wisata alam Sarangan dan merupakan jalur yang dilalui dari dan menuju propinsi Jawa Tengah.
- Pencapaian lebih mudah karena dilalui angkutan umum.
- Dekat dengan Kampung Kerajinan Kulit yang selalu ramai dikunjungi wisatawan dari luar maupun dalam daerah.
- Terdapat fasilitas pendukung yaitu hotel dan pasar sayur.

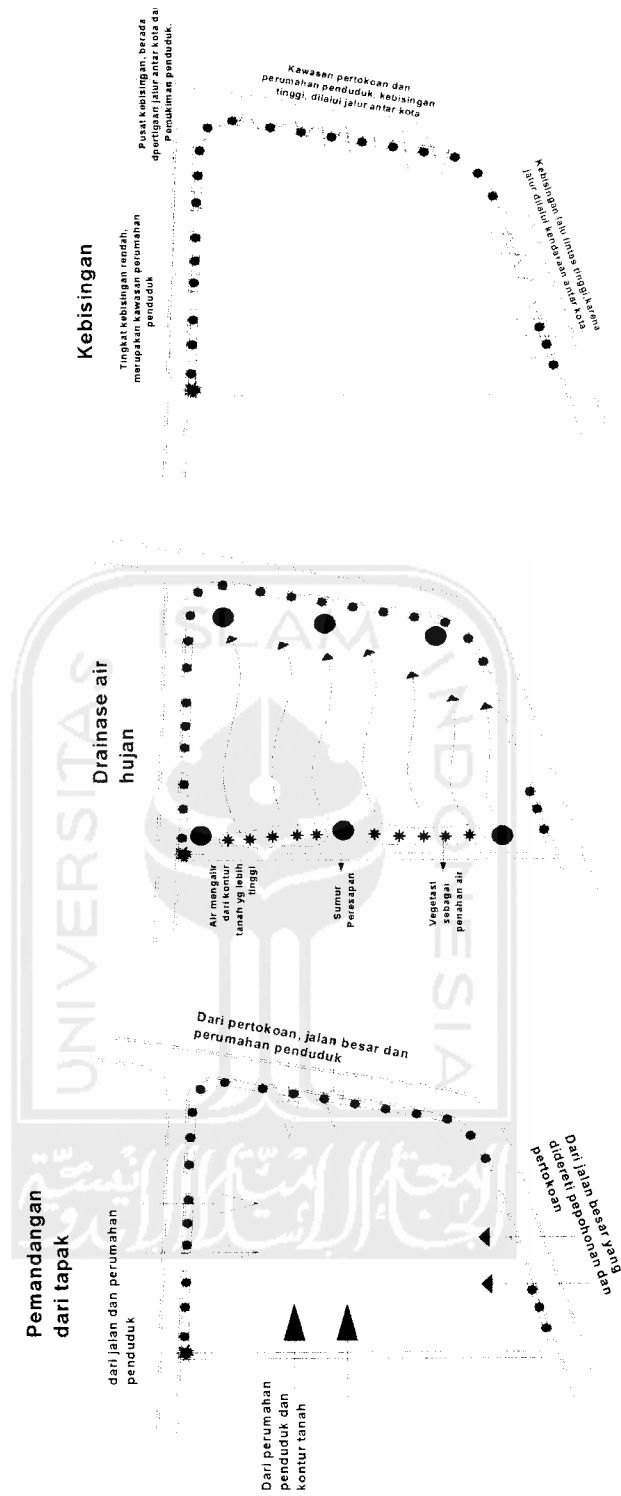
3. Jalan utama dan jalur wisata

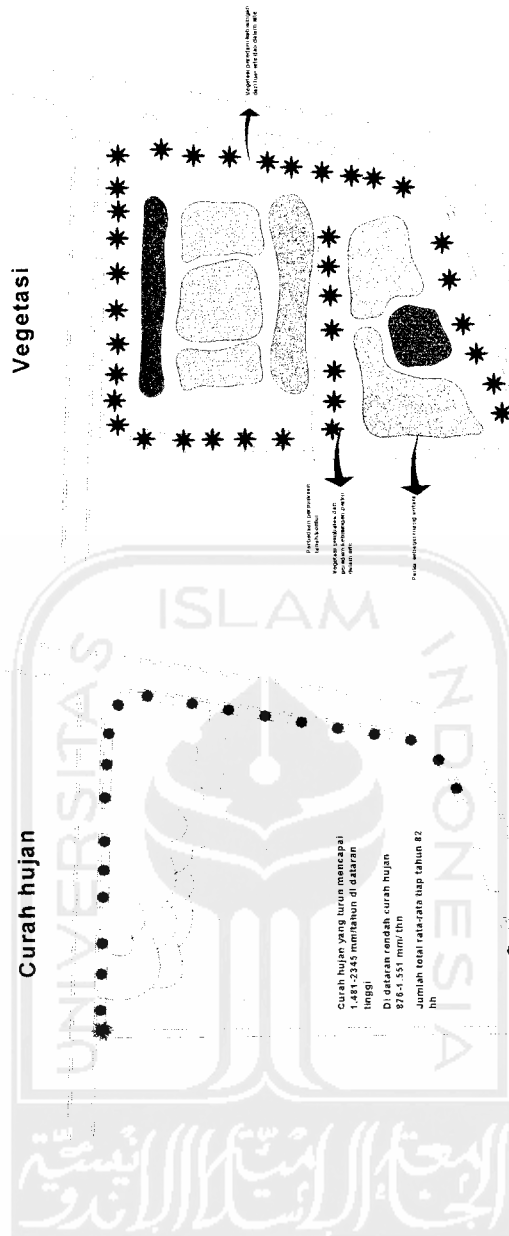
Jalan yang di lewati adalah lalu lintas antar kota yaitu kabupaten Madiun dan solo. Jalan utama yang melalui lokasi adalah jalan Sudirman. Selain dilewati lalu lintas antar kota juga dilewati wisatawan yang berkunjung ke objek wisata alam, yaitu telaga Sarangan , Telaga Wurung dan objek wisata lainnya. Hal ini sebagai pertimbangan membantu jalannya proses pemasaran dan pengenalan produk kerajinan kepada wisatawan yang berkunjung dari dalam daerah ataupun luar daerah.



Gambar III.11 Jalur utama dan jalur wisata

4. Analisa Tapak



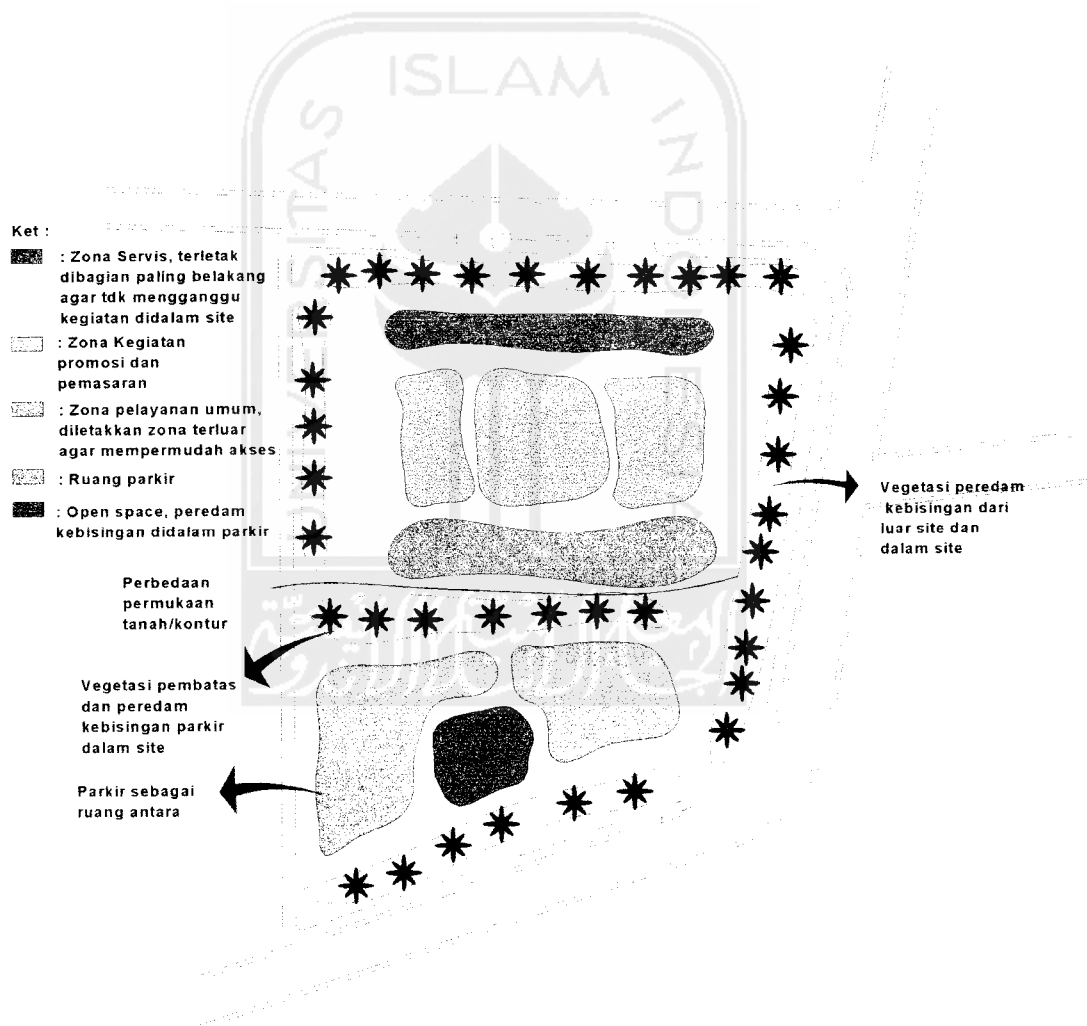


Gambar III. 12 Analisa Tapak

3.5 Zoning

1. Zoning horisontal

Penentuan zona didasarkan pada tingkat keprivasian kegiatan dalam bangunan. Zona public adalah zona paling luar yang sangat banyak berhubungan dengan publik. Zona servis adalah zona yang berhubungan dengan pelayanan operasional, sehingga diletakkan pada daerah yang dapat dijangkau dari semua zona. Sedangkan zona privat diletakkan pada zona paling sedikit berhubungan dengan public dan tidak berhubungan dengan zona luar secara langsung.



Gambar III.13 Zoning Horisontal

Perletakan zona kegiatan berdasarkan jenis kegiatan yang akan ditampung. Kegiatan pelayanan umum diletakkan pada zona paling luar

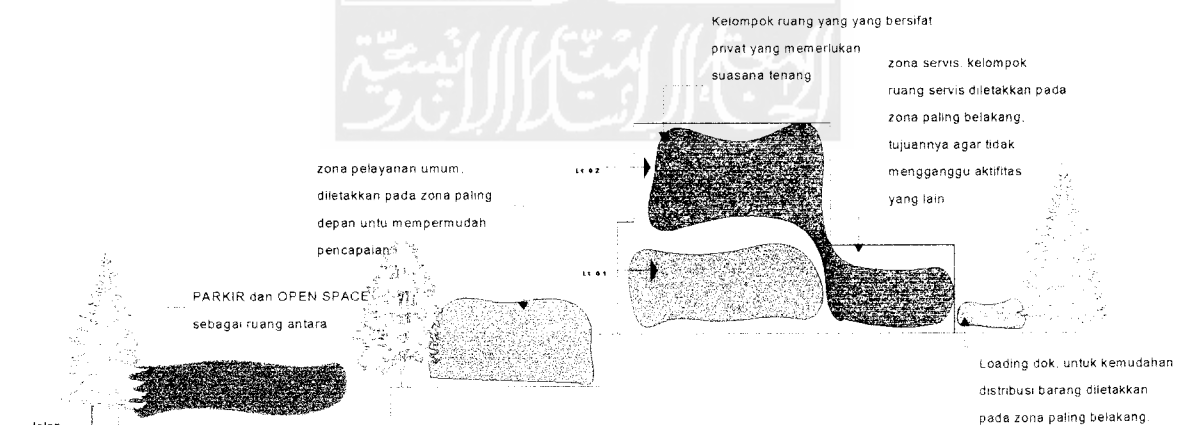
karena berhubungan pelayanan terhadap publik. Zona publik yang lain ialah kegiatan yang berhubungan dengan promosi dan pemasaran.

Kegiatan promosi dan pemasaran sebagai kegiatan pokok. Karena kegiatan promosi dan pemasaran erat berhubungan dengan publik, maka diletakkan dekat dengan kegiatan pelayanan umum dan langsung berhubungan dengan akses luar bangunan. Sedangkan kegiatan pelayanan MEE diletakkan pada zona bagian belakang karena hubungannya servis terhadap bangunan. Dan kegiatan yang bersifat privat juga diletakkan pada zona paling belakang dan letaknya tidak boleh berhubungan langsung dengan zona publik..

2. Zoning vertikal

Zoning vertikal untuk menunjukkan hubungan kegiatan antara lantai 1, lantai 2 dan parkir. Pada lantai 1 ditempati kegiatan yang yang bersifat publik dan servis. Kegiatan yang bersifat publik adalah kegiatan pelayanan terhadap umum dan kegiatan promosi dan pemasaran. Sedangkan kegiatan servis yang berhubungan dengan servis bangunan dan kegiatan yang berhubungan dengan promosi dan pemasaran.

Pada lantai 2 hanya ditempatkan kegiatan pengelola. Karena kegiatan ini memerlukan suasana yang tenang.



Gambar III.12 Zoning Vertikal

Ruang yang menimbulkan kebisingan utama diletakkan pada posisi kontur tanah yang paling rendah, yakni parkir. Sedangkan kegiatan yang memerlukan suasana yang tenang diletakkan pada posisi paling tinggi yakni kegiatan untuk ruang pengelola. Ruang antara berfungsi mengatur posisi jalan

dengan kedalaman bangunan. Kontur tanah atau ketinggian permukaan tanah menunjukkan tingkatan zona.

3.6 Besaran Ruang

Table III.13 Jenis Dan Volume Terbesar Barang Kerajinan

No.	Bahan baku kerajinan	Jenis Barang	Volume Terbesar (m)	
			P x L	Tinggi
1.	Anyaman Bambu	Kap lampu, kipas, hiasan dinding, furniture, mainan anak-anak, krei, tas dsb	0.9 x 0.6	1.2
2.	Gamelan	Gamelan/Gong	Diameter = 0.5	0.5
3.	Kulit	Tas, dompet, sepatu, sandal, jaket, sabuk, gantungan kunci, dsb.	0.4 x 0.3	0.6
4.	Genteng	Genteng	0.3x0.4	0.3
5.	Penyamakan Kulit	Kulit	1.5x 2	1

Tabel III.14 Jenis Ruang Berdasarkan Proses Pengolahan, Dan Finishing Kerajinan

No.	Bahan baku Kerajinan	Prose Pengolahan	Proses menjadi Kerajinan	Proses Pendekorasian
1.	Anyaman Bambu	<ul style="list-style-type: none"> - H. Jemur • R. Potong Dan Penghalusan 	<ul style="list-style-type: none"> • R. Tatah Dan Anyam 	<ul style="list-style-type: none"> • R. Semir
2.	Gamelan	<ul style="list-style-type: none"> • R. Lelas Dan Tembak 	<ul style="list-style-type: none"> • R. Tatah 	<ul style="list-style-type: none"> • R. Laras
3.	Kulit	<ul style="list-style-type: none"> • - 	<ul style="list-style-type: none"> • R. Gambar Dan Potong • R. Jahit 	<ul style="list-style-type: none"> • R. Semir
4.	Genteng	<ul style="list-style-type: none"> - H. Pengolahan Tanah 	<ul style="list-style-type: none"> • R. Cetak Dan Bentuk - H. Jemur - R. Bakar 	<ul style="list-style-type: none"> • R. Pengecatan
5.	Penyamakan Kulit	<ul style="list-style-type: none"> - Penggosokan - Sporing - Pemasukan Kulit - Penyempitan 	<ul style="list-style-type: none"> - R. Jemur 	<ul style="list-style-type: none"> • -

Keterangan :

- tulisan warna hitam = ruang di dalam bangunan
- tulisan warna merah = ruang di luar bangunan

Tabel III.15 Jenis Ruang dan Besaran Ruang

N o	Kegiatan	Ruang	Jumlah	Standart /m ²	Jumlah Ruang	Luas Jumlah /m ²		
1.	Kegiatan Pelayanan Umum	Parkir						
		- Bus	4	@ 3.5	-	438		
		-Mobil						
		Pengunjung	60	@ 34	-	2040		
		Pengelola	40			1360		
		- Motor						
		Pengunjung	100	@ 1	-	200		
		Pengelola	40			80		
		<i>Jumlah Total Parkir</i>						2656
		- Mushola & R. Istirahat	90	@ 0,75	1	67.5		
		- Tempat wudhu	10 Kran	@ 1,2	1	12		
		- Toilet/Lavatory	10	@ 1,2	2	24		
		- Pos keamanan	4	@ 1,05	4	16.8		
		- ATM	-	@ 8	4	32		
		- Wartel	-	@ 4	4	16		
- Kantin	70	@ 1,4	1	98				
- Money Changer	30	@ 1,8	1	54				
- Perpustakaan	60	@ 0.75	1	45				
<i>Jumlah total Pelayanan Umum</i>						333.3		
2.	Kegiatan Promosi dan Pemasaran	- R. Informasi	20	@ 3.5	1	70		
		- Galeri penjualan				580		
		▪ R. Peragaan						
		1. <i>Penyamakan Kulit</i>						
		- R. Bahan baku		@ 6	1	6		
		- R. Pengapuran dan Spleteng	3	@ 8	1	24		
		- R. Proses Pikel	2	@ 7	1	14		
		- R. Babakan Akasia	1	@ 8	1	8		
		- R. Toga/Rotari	2	@ 10	1	20		
		- R. Jemur				150		
		2. <i>Anyaman Bambu</i>						
		- R. Bahan baku		@ 10	1	10		
		- R. Pembelahan dan Irat	3	@ 8	1	24		
		- R. Anyam dan Pola	3	@ 7	1	21		
		3. <i>Gamelan Perunggu</i>						
		- R. Bahan baku		@ 6	1	6		
		- R. Peleburan dan Pembakaran	3	@ 16	1	48		
		- R. Kikir	3	@ 8	1	24		
		- R. Laras	2	@ 6	1	12		
		4. <i>Kerajinan kulit</i>						
		- R. Bahan baku		@ 6	1	6		
		- R. Mal/Pola	2	@ 6	1	12		
		- R. Jahit	3	@ 8	1	24		
- R. Biken kap	1	@ 5	1	10				
- Finishing	1	@ 4	1	4				

	5. Genteng				
	- R. Bahan baku	1	6	1	6
	- R. Pencetak	3	@ 8	1	24
	- R. Pendiapan sementara dan sisir	2	@ 10	1	20
	- R. Pengecatan	2	@ 10	1	20
	- R. Jemur				150
	- Lavatory	8	@1.2	2	19.2
	<i>Ruang Peragaan</i>				637
	- Hall	100	@1		100
	- R. Konferensi	80	@ 0.8	1	64
	- R. Pengepakan	-	-	1	60
	- R. Administrasi	-	-	1	54
	- R. Transfer	-	@ 50	2	100
	- Loading Dock	2	17.5 x 16	1	280
	- Gudang	1			50
	<i>Jumlah</i>				3946
3. Kegiatan Pengelolaan	Kantor				
	- R. Pimpinan	1	@ 2.6	1	26
	- R. Sekretaris	1	@ 2.6	1	26
	- R. Ka.Sie dan Staff	40	@ 2.6	2	320
	- R. Arsip dan Dokumen	-	@ 12	6	72
	- R. Tamu	15	@ 1.2	4	72
	- R. Rapat	50	@ 0.75	1	37.5
	- R. Bendahara	15	@ 1.2	1	18
	- R. Konferensi	100	@ 0.8	1	300
	- Gudang	-	10 x 10	2	200
	- R. Istirahat				48
	- Staf Pemasaran				
	1. Anyaman Bambu	6	3		18
	2. Kulit	6	3		18
	3. Gamelan	6	3		18
	4. Penyamakan Kulit	6	3		18
	5. Genteng	6	3		18
	<i>Jumlah</i>				1214
4. Kegiatan Servis	- MEE	-	16.8 x 25.2	1	424
	- R. Operasional	15	@ 2	1	30
	- R. Istirahat				48
	- R. Lavatory				27.5
	- Gudang	2			138
	<i>Jumlah</i>				667.5

Jumlah luasan total 8816.8 m²

Sirkulasi 20% = 1763.36 m²

Open Space = 400 m²

Jumlah total luas bangunan adalah **10.980,16 m²**, terdiri dari 2 lantai

Luas lahan 15.000 m²