

BAB IV

PENDEKATAN KONSEP DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

4.1. Tujuan Analisa

Mencapai pendekatan desain pada galeri kerajinan kuningan.

4.2. Analisa Konsep Dasar Perencanaan Lokasi

4.2.1. Dasar Pertimbangan

Pemusatan pembinaan, promosi dan pemasaran industri kerajinan kuningan berfungsi sebagai fasilitas pelayanan umum untuk memenuhi kebutuhan pembinaan dan mendapatkan produk kerajinan kuningan yang ada di Juwana, maka nemuntut perletakan lokasi dengan pertimbangan :

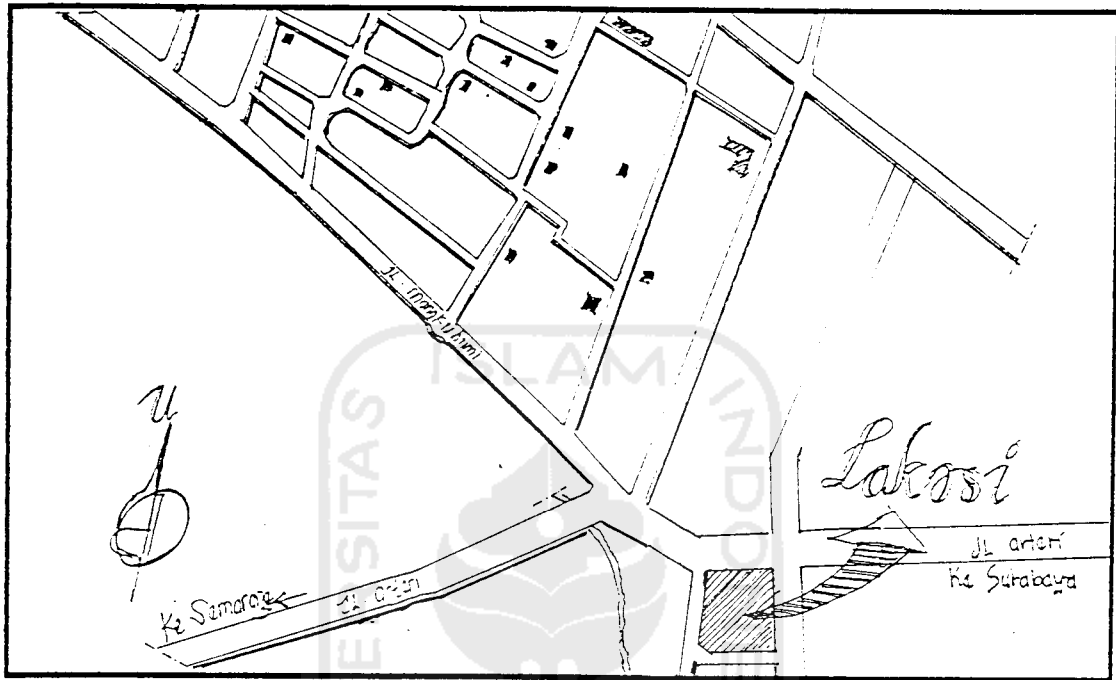
- Kemudahan pencapaian yang didukung oleh jalur transportasi kota, kondisi serta kualitas jalan yang baik (tidak mempersulit pemakai bangunan).
- Kesesuaian dengan kondisi lingkungan di sekitarnya.
- Berpotensi untuk berkembangnya kerajinan kuningan.
- Kemudahan fasilitas jaringan prasarana kota : air, listrik, telepon dan lain-lain.
- Potensi lokasi.

4.2.2. Penentuan lokasi

Berdasarkan dasar pertimbangan yang telah diberikan dan dikaitkan dengan kondisi dan pengembangan kota Juwana, maka lokasi galeri adalah :

- Lokasi terletak di jalan pantura yang dilalui sarana transportasi umum dan tersedia jaringan fasilitas utilitas maupun komunikasi.
- Lokasi daerah yang terdapat kegiatan ekonomi, sosial dan budaya yang tumbuh dan berkembang.

- Lokasi sesuai dengan tata ruang kota dan mengingat fasilitas ini harus dekat dengan industri kerajinan kuningan dan proses pembuatan kerajinan kuningan, maka diusahakan mendekati kawasan industri.



Gambar 4.1
Peta Lokasi Galeri



Gambar 4.2
Lokasi Galeri

4.3. Analisa Site

4.3.1. Pola Pencapaian

Untuk menentukan pola pencapaian perlu diperhatikan motivasi pengunjung dan keinginan pengrajin.

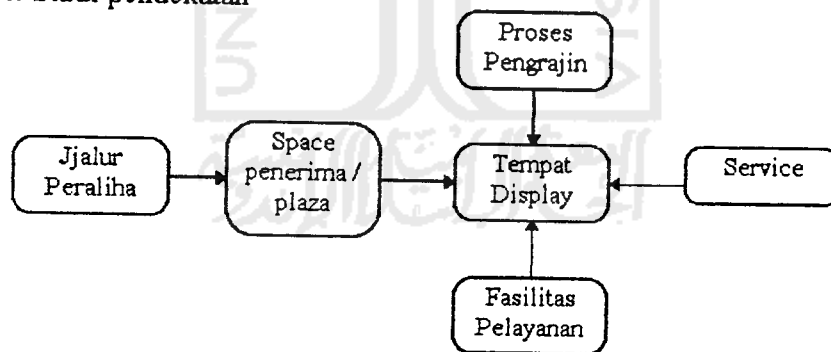
a. Dasar pertimbangan

- motivasi / keinginan pelaku kegiatan
- pemerataan pencapaian
- pola kegiatan
- kemudahan pencapaian

b. Kriteria penentuan

- pencapaian dari luar kedalam tapak diusahakan mudah, cepat dan tidak mengganggu sirkulasi sekitar.
- pola pencapaian diusahakan tidak membingungkan dan menerapkan variasi yang tepat antara kelompok kegiatan baik untuk pihak pengunjung, pengelola maupun pengrajin.
- pola pencapaian disesuaikan dengan pola hubungan kegiatan.

c. Studi pendekatan



Gambar 4.3
Pola Pencapaian

4.3.2. Orientasi

a. Dasar pertimbangan

- situasi / kondisi lokasi
- lingkungan sekitar
- kemudahan dan keamanan pencapaian

b. Kriteria penentuan

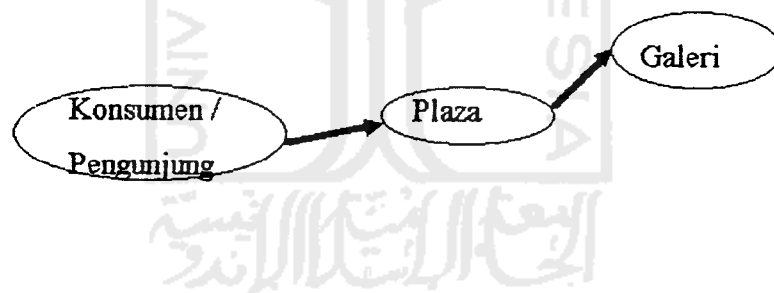
- Makro :

Kegiatan utama adalah produksi dan pemasaran maka pengunjung maupun konsumen merupakan orientasi utama, sedangkan pelayanan berorientasi pada pihak yang dilayani.

- Mikro :

Pencitraan bangunan yaitu : mewujudkan bangunan yang mudah dikenali sebagai galeri kumingan.

c. Studi pendekatan



Gambar 4.4

Pola Orientasi Bangunan

4.3.3. Pemanfaatan Unsur Vegetasi

a. Dasar pertimbangan

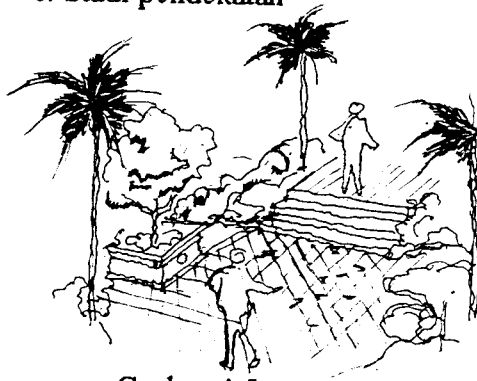
- fungsi vegetasi
- tuntutan kegiatan
- potensi lingkungan

b. Kriteria penentuan

Vegetasi diharapkan akan berfungsi sebagai :

- **Kontrol visual**
 - Menahan silau yang ditimbulkan matahari, lampu dan pantulan sinar.
 - Pemakaian tanaman sebagai dinding, atap dan lantai.
 - Membentuk kesan privacy
 - Tanaman sebagai penghalang pandangan terhadap sampah dan sebagainya.
- **Pembatas fisik**
 - Tanaman sebagai penghalang gerakan manusia dan hewan, selain berfungsi untuk mengarahkan.
- **Pengendalian iklim**
 - Kontrol terhadap radiasi matahari dan suhu.
 - Pengendalian angin.
 - Pengendalian kelembaban.
 - Pengendali suara.
 - Tanaman sebagai filter / penyaring.
- **Pencegah erosi**
- **Pembentuk nilai estetis**
 - Memberi keindahan melalui komposisi, ukuran, warna dan jenis tumbuhan sebagai unsur.

c. Studi pendekatan



Gambar 4.5

Pemanfaatan unsur vegetasi

Penentuan jenis tanaman :

- Tananaman dasar sebagai penutup dan meningkatkan kualitas ruang (rumput-rumputan)
- Tanaman perdu sebagai pembatas, memperjelas arah, isolasi terhadap debu, udara dan bunyi (teh-tehan)
- Tanaman tinggi sebagai bidang penutup vertikal, peneduh, pembentuk ruang (kelapa, buah-buahan, bambu).

4.4. Analisa Kegiatan

4.4.1. Pelaku Kegiatan

A. Pengunjung

Adalah pihak yang menikmati jasa pelayanan yang diberikan baik secara perorangan maupun kelompok.

- Jenis pengunjung
 - Publik / masyarakat
 - Wisatawan domestik
 - Wisatawan asing

• Motivasi kegiatan

- Motivasi serius

Yaitu keinginan untruk mendapatkan informasi, untuk menambah pengetahuan dan pemahaman tentang produk dan industri kerajinan kuningan.

- Motifasi berbelanja dan rekreasi

Yaitu keinginan untuk melihat, menikmati keindahan produk kerajinan secara santai sambil menikmati keindahan lingkungan alam disekitarnya serta keinginan untuk membeli produk.

B. Pengrajin / Pengusaha

Adalah pihak yang memberikan pelayanan berupa peragaan pembuatan produk kerajinan kuningan secara langsung sebagai produk yang dipromosikan maupun yang dipasarkan.

Motivasi kegiatan :

- Memperkenalkan produknya kepada publik sebagai konsumen agar lebih mengenal, menikmati dan akhirnya ada keinginan untuk membelinya
- Untuk mengetahui permintaan pasar mengenai jenis produk yang diminati atau promosi lain mendukung peningkatan pemasaran.

C. Pengelola

Merupakan pelaku kegiatan seluruh pengelola yang terdiri dari seperangkat personal, yang dibagi menjadi :

- Pimpinan umum
- Sekretaris umum
- Kepala bidang dan bawahannya

4.4.2. Macam Kegiatan

Macam kegiatan yang dikembangkan :

- a. Kegiatan industri kerajinan kuningan yang mencakup keseluruhan kegiatan proses produksi.
- b. Kegiatan pengelolaan dan pelayanan bagi masyarakat dan wisatawan. yaitu :

- Kegiatan promosi / informasi, diwujudkan dalam bentuk :

1. Kegiatan pameran (show room).

Merupakan kegiatan komunikasi visual antara pengunjung dengan obyek pameran. Kegiatan dibagi menjadi :

- Pameran tetap

Kegiatan pameran yang diselenggarakan setiap hari.

- Pameran tidak tetap

Kegiatan pameran yang diselenggarakan diluar lingkungan industri kerajinan kuningan dan pada waktu tertentu.

2. Kegiatan promosi / informasi

Merupakan kegiatan memberikan informasi / promosi secara langsung maupun tak langsung, tertulis maupun lisan kepada pengunjung.

3. Kegiatan Pemasaran

Memberi kesempatan bagi pengunjung dengan membeli, memesan atau kontak dagang lainnya. Bentuk kegiatan ini dibagi menjadi :

- Jual beli secara langsung, yaitu :

Jual beli yang dilakukan antara pengrajin / pengusaha dengan konsumen / pengunjung yang secara spontan ingin memiliki produk kerajinan.

- Jual beli tidak langsung, yaitu :

Jual beli yang dilakukan para pemilik modal / pedagang berupa pesanan partai besar.

- Kontak dagang antara pedagang perantara dan pengrajin / pengusaha sebagai upaya memperluas produk.

4. Kegiatan pembinaan dan pengelolaan

• Kegiatan pembinaan

Pembinaan bagi pengusaha / pengrajin yang meliputi : majemen, administrasi, ketrampilan teknis, etika kerja juga berupa program percontohan serta penyuluhan dan pengarahan.

• Kegiatan pengelolaan

Kegiatan ini bertujuan mengkoordinir seluruh kegiatan yang ada agar berlangsung lancar dan saling mendukung.

5. Kegiatan produksi kerajinan kuningan

- Penyiapan bahan baku serbuk kuningan

- Pengolahan bahan baku menjadi kerajinan kuningan

- Finishing (pengepakan)

6. Kegiatan rekreasi pengunjung

Kegiatan pelayanan :

- Kantin
- R. Peragaan (sistem display)
- R. Informasi

7. Kegiatan fasilitas pelayanan masyarakat

- Parkir area
- Plaza penerima
- Tempat pertemuan (serba guna)
- R. Promosi / informasi
- R. Pameran / sistem display
- R. Administrasi
- R. Pembinaan
- R. Proses produksi
- Taman
- Kantin
- R. Service (Mushola, Lavatory)

4.4.3. Kebutuhan Ruang

a. Kegiatan umum :

- Ruang kegiatan pengunjung
- Ruang promosi
- Plaza
- Ruang Parkir
- Lobby

b. Kegiatan pelayanan umum :

- Musholla
- Lavatory
- Ruang satpam

- c. Ruang kegiatan pengelola :
 - R. Staff pengelola
 - R. Penerangan / humas
 - Gudang peralatan dan perlengkapan
 - Parkir pengelola
- d. Ruang kegiatan utama :
 - R. Pameran tidak tetap
 - R. Pameran tetap
 - R. Produksi
 - R. Parkir

4.4.4. Besaran Ruang

A. Ruang Kegiatan Umum

- Plaza pengunjung
 $0,13m^2 / orang \times 600 = 78m^2$
- R. Informasi
 $2m^2 / orang \times 4 = 8m^2$
- Lobby
 $100 \times 1,6 m^2 / orang = 160m^2$
- Parkir cukup untuk :
 - Roda dua = 100 unit @ $1,5m^2 = 150m^2$
 - Roda empat = 50 unit @ $6m^2 = 300m^2$

B. Ruang Utama

- Ruang proses produksi : 6 unit @ $4m^2 \times 5 = 120m^2$

C. Ruang kegiatan penunjang kegiatan utama

- Ruang seminar
 $30 \times 1,5m^2 / orang = 45m^2$

D. Ruang pelayanan umum

- Kafetaria
 $12 \times 2m^2 = 24m^2$
- Dapur
 $2 \times 2m^2 = 4m^2$
- Mushola

15 x 1,5m ² /orang	= 22,5m ²
- Lavatory	
4 x 3m ² / ruang	= 12m ²
- Ruang satpam	
6 x 2m ² /orang	= 12m ²
E. Ruang pengelolaan	
- Ruang staff pengelola	
20 x 4m ² /orang	= 80m ²
- Ruang penerangan	
10 x 4m ² /orang	= 40m ²
- Ruang staff	
15 x 1,6m/orang	= 24m ²
- Perpustakaan	
20 x 1,3m ² /orang	= 26m ²
Asumsi rak dan ruang baca	
- Ruang penerimaan tamu	
6 x 1,6m ² /orang	= 9,6m ²
- Ruang service pengelola	
6 x 3m ² /orang	= 18m ²
- Ruang mekanikal elektrik	
- Gudang peralatan	
6 X 3m ² /ruang	= 18m ²
- Parkir staff pengelola	
Roda dua 20 unit @ 1,5m ²	= 30m ²
Roda empat 10 unit @ 6m ²	= 60m ²

4.5. Spesifikasi Produk Kerajinan Kuningan

4.5.1. Macam Produk kerajinan kuningan Di Juwana

1. Lampu Meja
2. Lampu Dinding
3. Lampu Gantung
4. Teko
5. Figura
6. Meja
7. Kursi
8. Kroset
9. Handle

10. Engsel

11. Tarikan Laci

Yang akan diinformasikan didalam ruang display :

- a. Produk komponen dan onderdil ; dimasukkan dalam kategori komponen produk setengah jadi masih berupa komponen-komponen peralatan (masih setengah jadi).
- b. Produk asli ; dimasukkan dalam kategori produk asli langsung jadi atau setengah jadi.
- c. Foto-foto ; masuk dalam kategori barang jadi meliputi foto-foto produk, proses produksi.

4.5.2. Dimensi Produk

Produk kerajinan dapat diklasifikasikan dalam ukuran besar dan ukuran kecil.

UKURAN OBYEK	JENIS KERAJINAN	Σ JENIS KERAJINAN	UKURAN TERKECIL	UKURAN TERBESAR	LUASAN TERBESAR	
Obyek Kecil	Lampu Meja	6	0,09m ²	0,25m ²	2m ²	
	Lampu Dinding	6	0,05m ²	0,09m ²	1m ²	
	Teko	3	0,3m ²	0,4m ²	2m ²	
	Pigura	2	0,3m ²	0,3m ²	1m ²	
	Kroset	11	0,02m ²	0,03m ²	1m ²	
	Handle	3	0,02m ²	0,03m ²	1m ²	
	Engsel	2	0,02m ²	0,03m ²	1m ²	
	Tarikan Laci	4	0,004m ²	0,5m ²	1m ²	
	Obyek Besar	Lampu Gantung	9	0,003m ²	0,005m ²	1m ²
Meja		1	0,3m ²	3,2m ²	63m ²	
Kursi		1	0,2m ²	0,6m ²	5m ²	
				-	0,3m ²	1m ²

TABEL 4.1 Klasifikasi Produk Kerajinan Kuningan

Dimensi produk secara rinci memang kurang bisa diklasifikasikan karena klasifikasi industri kerajinan kuningan yang beragam, tetapi dari klasifikasi jenis produk display dapat ditabelkan seperti diatas dan perbedaan dimensi yang mencolok adalah produk besar dan kecil (akan membedakan jenis peruangannya).

4.5.3. Sifat dan karakter produk

Sifat produk secara garis besar dapat dibedakan dalam dua jenis yaitu dua dimensi dan tiga dimensi. Materi tiga dimensi memberi kesan meruang, dapat bersifat masif, berongga serta mengandung unsur panjang, lebar, dan tinggi. Sedangkan untuk materi dua dimensi hanya memberi kesan bidang dan hanya mengandung unsur panjang dan lebar.

Karakteristik produk masing-masing dapat diklasifikasikan menjadi :

- a. Produk yang tidak bisa dipegang karena akan mengakibatkan kerusakan barang atau turunnya kualitas serta untuk menghindari bahaya keamanan dari keselamatan barang dan konsumen, sehingga pewardahannya harus dalam ruang tertutup atau dijauhkan dari jangkauan pengunjung, tetapi masih dapat dilihat dan diamati secara jelas.
- b. Produk yang bisa dilihat dan dipegang cenderung diolah-pilah sehingga tuntutannya harus diletakkan diruang terbuka yang mudah dijangkau oleh konsumen.

PRODUK BISA PEGANG	PRODUK TIDAK BISA PEGANG
Kroset	Lampu Meja
Handle	Lampu Dinding
Engsel	Lampu Gantung
Tarikan Laci	Teko
Meja	Pigura
Kursi	

TABEL 4.2 : Karakteristik Produk Kerajinan Kuningan

4.6. Analisa Sistem Display

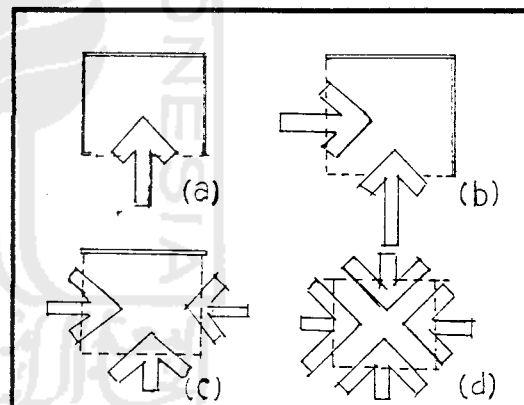
4.6.1. Fleksibilitas Ruang Pamer

Fleksibilitas ruang merupakan hal yang sangat penting karena, kegiatan pameran obyek selalu berubah dan berhenti secara periodik atau setiap saat dan ruang pameran yang besar akan lebih banyak memberikan kebebasan, fleksibilitas yang tinggi dalam penyusunan tata letak ruang pameran, sirkulasi maupun terhadap materi pameran itu sendiri

Penataan elemen pembentuk ruang display akan sangat menentukan penataan ruang-ruang display terutama untuk kegiatan display model. Seperti halnya dalam galeri sebagai pusat pembinaan, promosi dan pemasaran industri kuningan, dimana penekanan pada sistem display.

Ada empat type bentuk dasar dari ruang pameran berdasarkan jumlah bukaannya guna pencapaian pengunjung :

- Ruang pameran dengan terbuka pada satu sisi.
- Ruang pameran dengan terbuka pada dua sisi.
- Ruang pameran dengan terbuka pada tiga sisi.
- Ruang pameran dengan terbuka pada empat sisi



Gambar 4.6

Type Ruang Pamer Berdasar Bukaannya

4.5.2. Fasilitas Ruang Display

A. Ruang Pamer Tidak Tetap

Ruang ini disediakan khusus untuk pameran yang design baru.

$$\begin{aligned}
 & \Sigma \text{ Luas obyek terbesar} + \Sigma \text{ Luas obyek terkecil} + 1,6\text{m}^2 / \text{orang} \times 400 \\
 & = 10\text{m}^2 + 69 + 640\text{m}^2 \\
 & = 719\text{m}^2
 \end{aligned}$$

B. Ruang Pamer Tetap

1. Ruang pameran dengan panel

Ruang ini merupakan unit pameran terkecil yang digunakan untuk memamerkan produk-produk kerajinan kuningan berukuran kecil.

$$\begin{aligned} \Sigma \text{ Luas terbesar obyek terkecil} &+ 1,6\text{m}^2 / \text{orang} \times 200 \\ &= 10\text{m}^2 + 320\text{m}^2 \\ &= 330\text{m}^2 \end{aligned}$$

2. Ruang Showroom

Showroom ini digunakan untuk memamerkan produk berdimensi besar.

$$\begin{aligned} \Sigma \text{ Luas terbesar obyek terbesar} &+ 1,6\text{m}^2 / \text{orang} \times 200 \\ &= 69\text{m}^2 + 320\text{m}^2 \\ &= 389\text{m}^2 \end{aligned}$$

3. Ruang Model

Ruang model digunakan untuk memamerkan contoh-contoh ruang dalam skala sebenarnya, seperti contohnya rumah : kamar mandi, R. kerja, R. tamu, R. tidur, R. keluarga/ R. makan, dll, dengan perabot yang sesungguhnya.

$$\text{Jumlah ruang model 5 unit, @ } 3 \times 3, \Sigma = 5 \times 9 = 45\text{m}^2$$

C. Ruang Seminar

Ruang seminar digunakan sebagai ruang pertemuan para pengrajin / pengusaha, dimana kegiatan ini merupakan kegiatan penunjang pameran yang biasanya berupa diskusi, seminar, dll.

D. Ruang Sinema

Ruang ini digunakan untuk memutar slide atau gambar-gambar tentang produk kerajinan sebagai presentasi.

4.6.3. Penyajian Benda Pamer

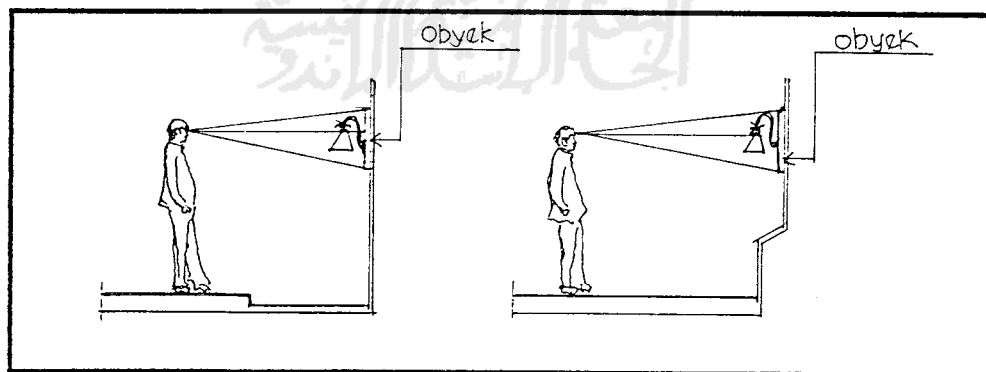
A. Tata letak Benda Pamer

- Ditampilkan sehingga lebih penting dari pada lingkungannya atau latar belakang misalnya warna, alas kotak, penampang.
- Tata letak pada suatu bidang panel harus dapat menjadi pusat perhatian, dengan permainan faktor kontras, perbedaan warna, dalam bentuk sifat permukaan dan arah garis.
- Komposisi yang harmonis dimana penataan kerajinan kuningan tidak terlalu ramai.
- Dengan komposisi pertigaan / perlimaan tiap modul mendatar atau vertikal.

B. Sistem Penyajian

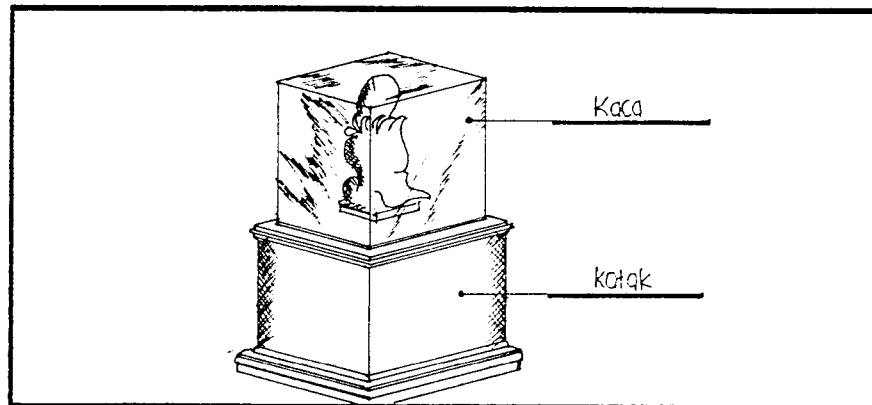
- Penyajian terbuka produk kerajinan tempel dan 3 dimensi.
- Supaya komunikasi benda pameran dapat dimengerti oleh pengamat maka perlu adanya label, foto, penjelasan / sketsa tentang benda yang bersangkutan.

Agar benda pameran tidak mengalami gangguan fisik dari pengamat maka perlu pengamanan dengan kotak kaca, menaikkan / menurunkan tangga atau diberi tanaman pembatas.



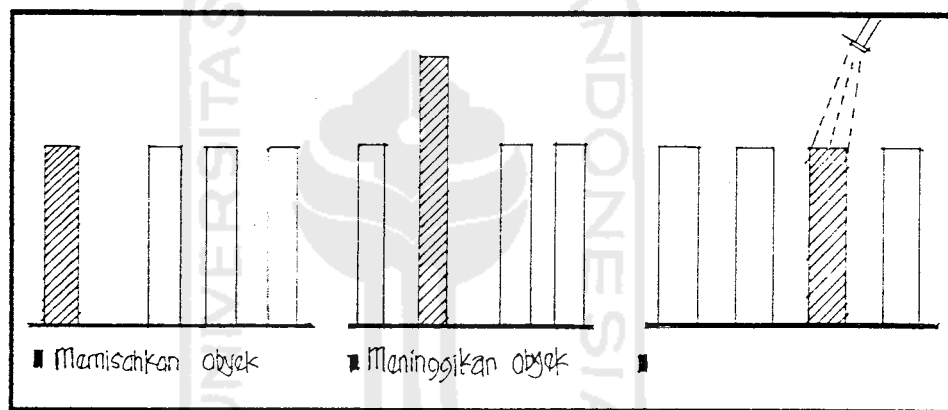
Gambar 4.7

Pelindungan obyek tempel



Gambar 4.8

Perlindungan obyek 3 dimensi



Gambar 4.9

Komposisi perletakan obyek 3 dimensi

C. Peralatan

Tata peralatan pameran kerajinan kuningan tidak dapat disajikan dalam satu cara yang sama dan sekaligus.

Ada beberapa pertimbangan yaitu :

- Memerlukan tempat dan dinding untuk perletakannya.
- Dapat terlihat semua arah.
- Memerlukan perlindungan dari pengunjung dan cuaca.

Dari hal diatas maka peralatan yang dapat dipergunakan dalam pameran adalah :

- Panil (untuk obyek tempel)
- Kotak standard, untuk benda 3 dimensi.
- Lemari pamer, untuk bentuk yang bervariasi dari yang kecil sampai yang besar.

D. Faktor Suasana

Faktor suasana adalah faktor dimana suasana ruang mendukung proses komunikasi visual pada ruangan tersebut. Suasana timbul karena cahaya dan warna disamping tata letak obyek, sirkulasi, pengamatan, dan lain-lain.

1. Dasar Pertimbangan

Memberikan keindahan pada benda pamer.

Keamanan benda pamer dari pengaruh radiasi sinar matahari.

Tercipta proses kondisi visual yang nyaman sehingga pengunjung dapat berapresiasi.

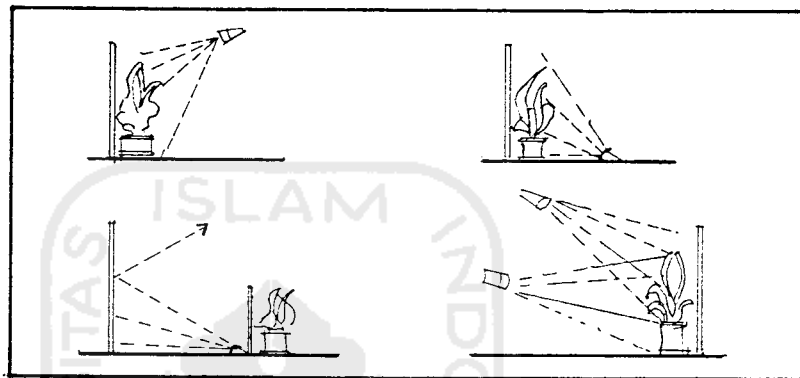
2. Peranan Cahaya dan Warna Dalam Ruang Pamer

- Cahaya yang dibahas disini adalah cahaya buatan, sedang cahaya alami dipakai dengan syarat tidak langsung / dipantulkan, dibiaskan.
- Suasana yang diinginkan adalah suasana penghayatan romantis dengan penonjolan obyek pamer.
- Memberi pergantian suasana untuk tiap kelompok ruang pamer sesuai dengan misi yang terkandung di tiap periode.
- Suasana dapat diwujudkan dengan pengolahan elemen pembentuk ruang yaitu : tinggi rendah lantai, langit-langit.

3. Peranan Warna

Warna mempunyai pengaruh terhadap suasana ruang, yang berhubungan dengan perasaan dan kejiwaan. Peranannya antara lain:

- Sebagai latar belakang dari benda kerajinan akan menambah pesona dan memperindah obyek.
- Nilai, watak dan keunikan obyek akan lebih tercermin dengan adanya warna.
- Warna sebagai latar belakang tidak boleh lebih mencolok daripada benda kerajinan itu sendiri.



Gambar 4.10

Alternatif Penyinaran Pada Benda Obyek

4.6.4. Tata Peragaan pameran

Unsur-unsur yang mendukung tata peragaan pameran sebagai kegiatan utama didalam Galeri adalah :

A. Sistem Peragaan

Sistem peragaan pameran yang digunakan agar pengunjung dapat menangkap pesan dan kesan yang disampaikan pada kegiatan pameran ada beberapa macam, yaitu :

1. Sistem Statis

Benda peraga dipamerkan dan diberi keterangan secara tertulis dengan perletakan bisa dilantai, meja, digantung, ditempel didinding / panel.

2. Sistem Peragaan Dinamis

Benda peraga yang ditampilkan / dipamerkan dapat bergerak dengan aktif, yaitu digerakkan oleh pengunjung.

3. Sistem Peragaan Demonstratif

Peragaan benda yang dipamerkan dengan demonstrasi atau dipertunjukkan langsung oleh petugas secara berkala.

B. Cara Penyajian

Cara penyajian peragaan sangat penting peranannya dalam menunjang sukses tidaknya tujuan diselenggarakannya suatu kegiatan pameran.

Sistem penyajian ini dapat ditinjau dari beberapa segi, yaitu :

1. Segi pengunjung

Kenikmatan pengunjung dalam menikmati materi pameran dipengaruhi oleh sistem penyajian. Hal ini dapat dicapai dengan cara:

- Memberikan space yang cukup luas bagi pengunjung sehingga mempunyai kebebasan bergerak.
- Memenuhi persyaratan jarak pandang dan sudut pandang pengunjung.
- Memberikan kebebasan cara mengamati obyek pameran.

2. Segi Materi Pameran

Dalam menyajikan materi pameran perlu diperhatikan beberapa hal :

- Memperhatikan karakter pameran.
- Menyesuaikan proporsi obyek dengan ruangan pameran dan tetap memenuhi persyaratan proporsi.

Untuk dapat menciptakan suasana ruang yang diinginkan terlebih dahulu perlu diketahui tuntutan obyek dan pengamat. Tuntutan tersebut antara lain :

- harus mampu menonjolkan / menaikkan nilai obyek.
- harus menarik massa / perhatian akan obyek
- mampu memberi rasa ketenangan sehingga mendukung pengunjung dalam melihat dan menghayati obyek pameran.
- harus mampu memberikan arahan pada pergerakan pengamat.

- mendukung kelancaran proses pergerakan.

Selain beberapa tuntutan yang telah dikemukakan diatas ada aspek-aspek pembentuk kondisi ruang pameran yang dapat menciptakan kondisi komunikatif, aspek-aspek tersebut antara lain : pencahayaan dan tata warna.

4.6.5. Sistem Pencahayaan

Cahaya dapat digunakan untuk memberikan penerangan pada benda dan ruang. Cahaya dapat juga untuk mengarahkan gerak pengunjung. Masalah pencahayaan suatu area pameran memegang peranan yang sangat penting. Berhasil tidaknya pengunjung mengungkapkan benda banyak dipengaruhi oleh sistem tata cahayanya. Sumber pencahayaan yang dapat digunakan yaitu :

A. Pencahayaan Alami⁷

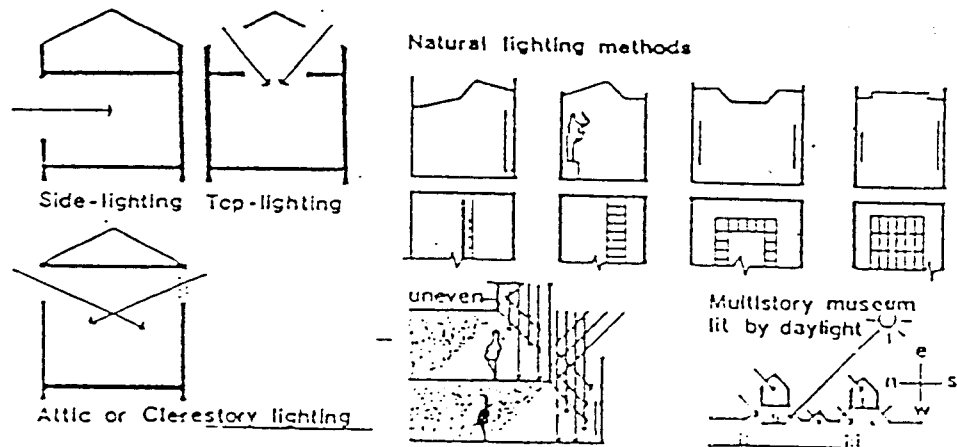
Pemanfaatan cahaya alami disiang hari memiliki beberapa keuntungan dan kerugian :

- Keuntungan :
Cahaya relatif lebih merata dan ekonomis
- Kerugian :
Arah datangnya sinar matahari yang selalu berubah-ubah dan intensitasnya tidak selalu tetap.
Tergantung cuaca.

Tidak bisa memberi cahaya pada bagian yang diinginkan.

Pencahayaan alami dapat digunakan pada ruang pameran melalui jendela samping maupun atas.

⁷ James Dardner and Huller, Exhibition and Diaplay, F.W.Dodge Corporation, New York, London. 1960, hal, 88.



Gambar 4.11

Pendistribusian Pencahayaan Alami

B. Pencahayaan Buatan⁸

Dipergunakan terutama pada malam hari atau siang hari dimana cahaya alam dianggap kurang. Penggunaan cahaya buatan mempunyai keuntungan dan kerugian :

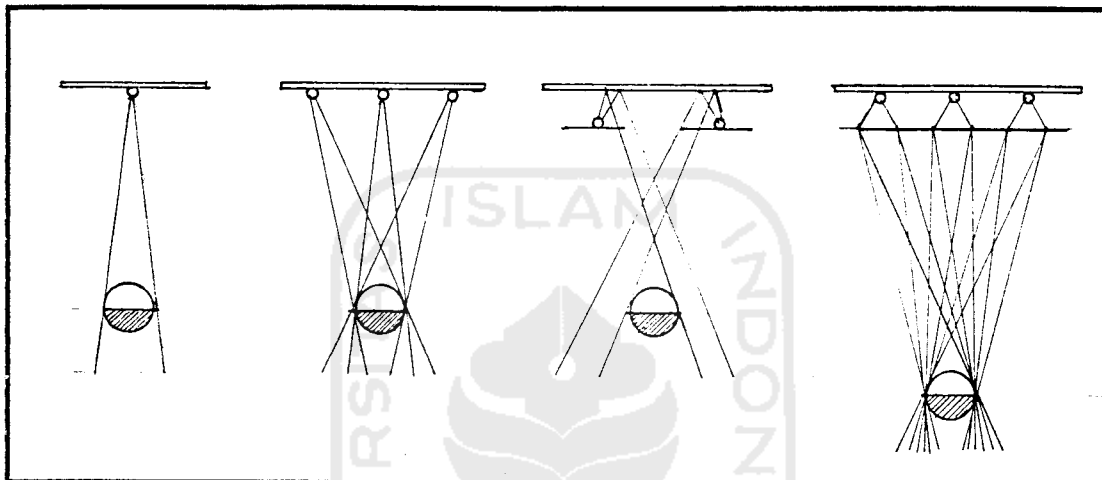
- Kerugian
Bersifat permanen dengan intensitas yang tetap dan dapat diatur kekuatannya serta arahnya.
Fleksibel untuk penataannya
- Keuntungan
Sumber cahaya mahal

4 macam pencahayaan buatan yang biasa dipakai untuk menimbulkan kesan tertentu antara lain.

- Pencahayaan langsung oleh titik lampu tunggal. Sistem ini akan menciptakan bayangan dan refleksi yang jelas.
- Pencahayaan langsung oleh beberapa titik lampu. Sistem ini menciptakan kontur bayangan yang lembut.

⁸ Ibid. hal. 59.

- Pencahayaan tidak langsung oleh lampu reflektor pada plafon. Sistem pencahayaan ini akan menimbulkan distribusi bayangan yang lemah.
- Pencahayaan tidak langsung oleh titik lampu dengan menggunakan perantara plafon yang berfungsi sebagai bahan pemfokus cahaya. Sistem ini hampir tidak menghasilkan efek bayangan.

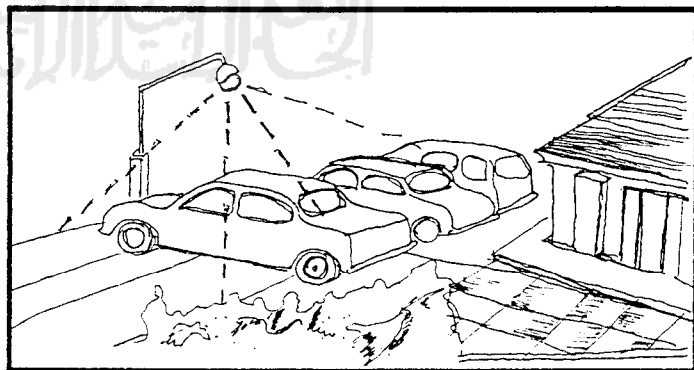


Gambar 4.12

Teknik Pencahayaan

Penggunaan pencahayaan buatan tersebut adalah pada :

- Out door

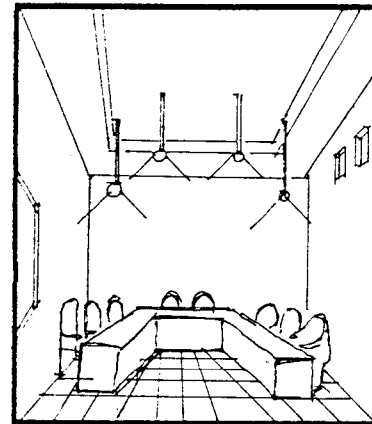


Gambar 4.13

Pencahayaan Buatan Untuk Out Door

- In door

Pengadaan cahaya buatan mendukung kesan karakter dan fungsi akan ruang ruang yang spesifik. Dengan pertimbangan ; kebutuhan, kesesuaian, afisiensi, efektifitas, kelancaran dan penonjolan kesan ruang yang yang berlainan tiap ruangnya.



Gambar 4.14

Pencahayaan buatan untuk in door

Maka aspek pencahayaan yang mempengaruhi penataan display dapat dianalisis menjadi ;

1. Sistem pencahayaan

Sistem pencahayaan perlu dilakukan secara tepat agar tuntutan karakteristik tiap produk pameran dapat terpenuhi, maka untuk produk 2 dimensi digunakan pencahayaan merata, sedangkan untuk produk 3 dimensi menggunakan pencahayaan terarah, setempat dan sistem pencahayaan efek khusus untuk mendapatkan penguasaan.

2. Kuat cahaya

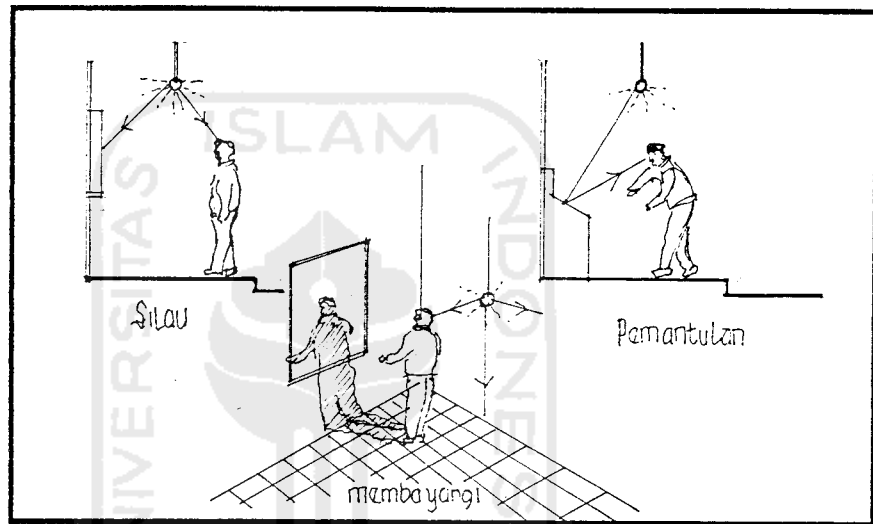
Kuat cahaya perlu dipertimbangkan terhadap luas bidang, dan kepekaan produk terhadap radiasi (untuk lampu TL mengandung Ultra Violet dan pijar mengandung Infra Merah).

3. Warna cahaya

Warna harus mendukung penampilan produk yang sesungguhnya, sehingga digunakan warna putih. Untuk menampilkan efek khusus materi dan suasana display maka menggunakan warna cahaya yang berwarna.

4. Perletakan cahaya

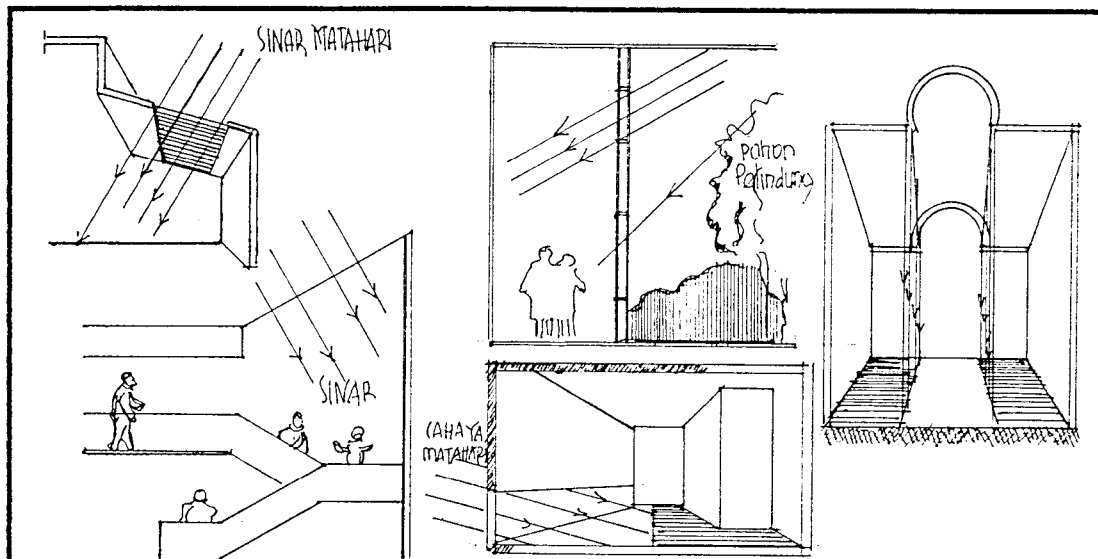
Tata cahaya dibedakan sesuai dengan sistem pencahayaan yang digunakan adalah langsung dan tak langsung. Cahaya pengisidan melatr belakang obyek diletakkan didepan dan belakang, diatas dan dibawah, ataupun didalam obyek dari 1,2, atau 3 sumber cahaya yang dibedakan untuk benda-benda produk 2 dan 3 dimensi. Tata cahaya menghindari terjadinya pantulan pada obyek.



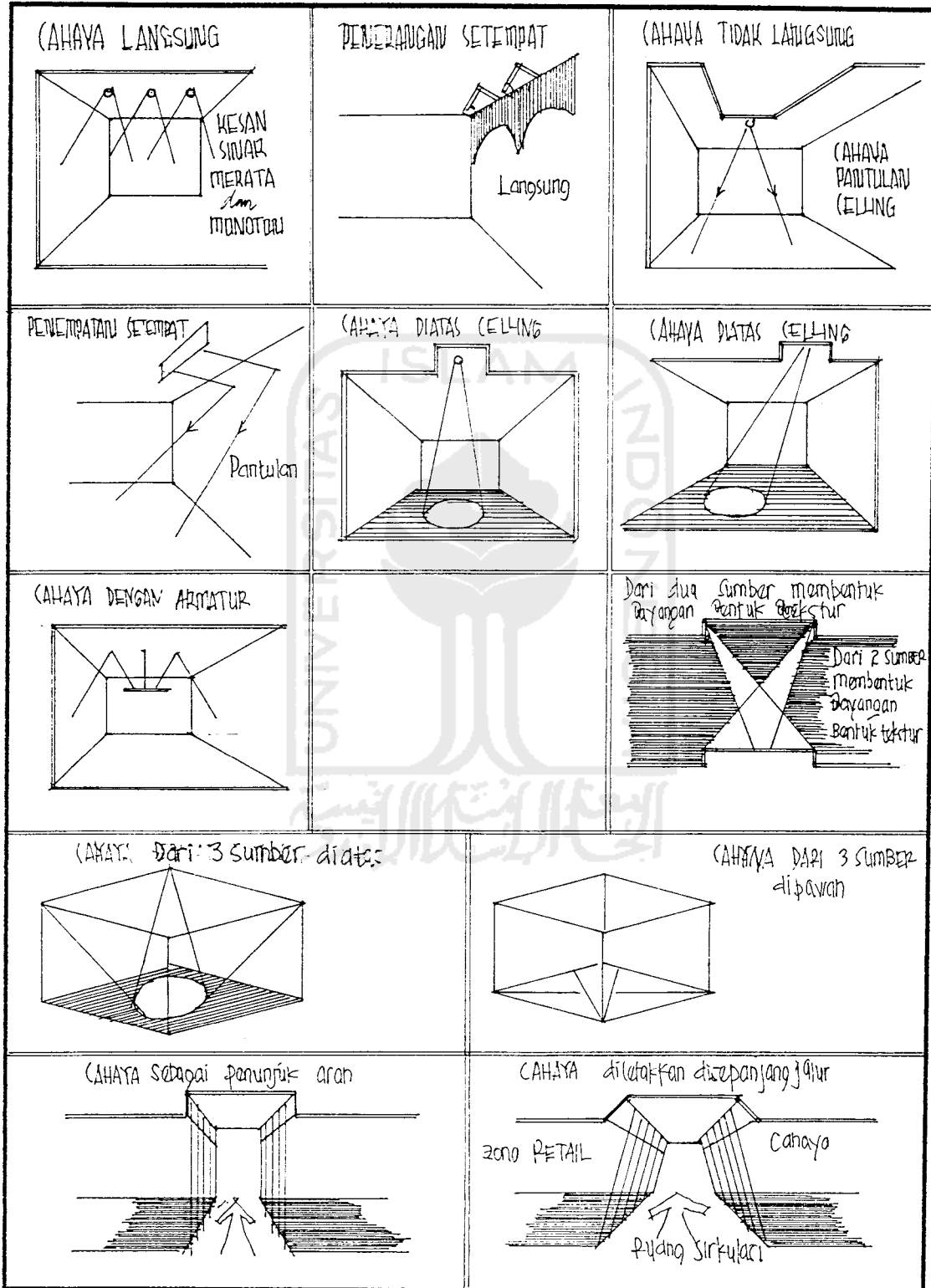
Gambar 4.15

Teknik Pencahayaan Buatan yang Dihindari

PENCAHAYAAN ALAMI



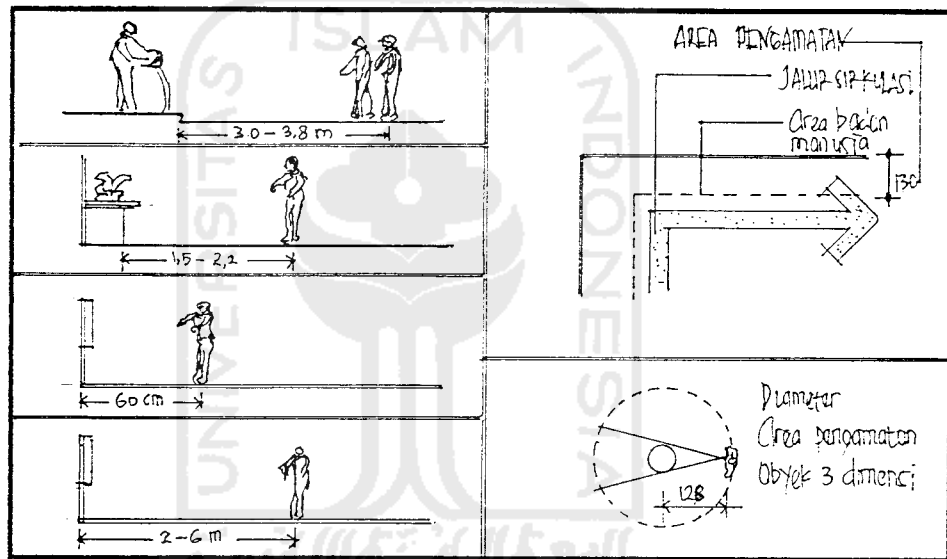
PENERANGAN UMUM



4.6.6. Sirkulasi

Sirkulasi pada ruang pameran harus memberikan keleluasaan dan kemudahan bagi para pengunjung hal tersebut merupakan upaya pelayanan bagi pengunjung dan penyelenggara agar mereka merasa nyaman melakukan aktifitasnya.

Sirkulasi dalam ruang pamer ini merupakan jalur pergerakan yang ikut mendukung penataan display produk, karena sirkulasi tersebut menentukan ruang pergerakan, area pengamatan dan penataan barang.

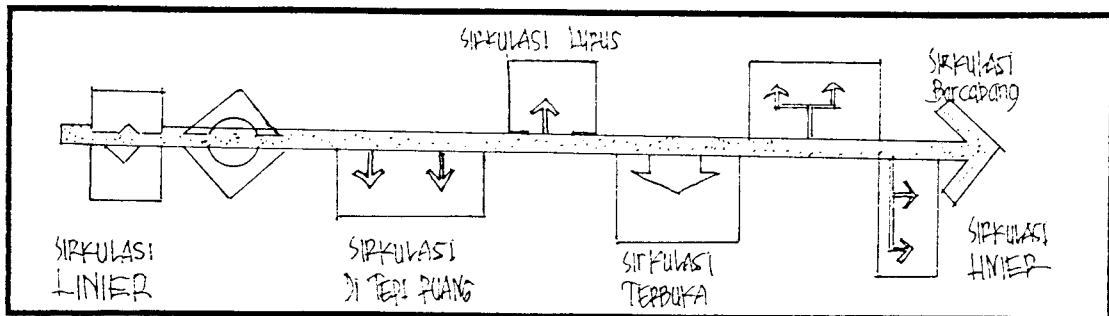


Gambar 4.16

Hubungan sirkulasi dengan obyek

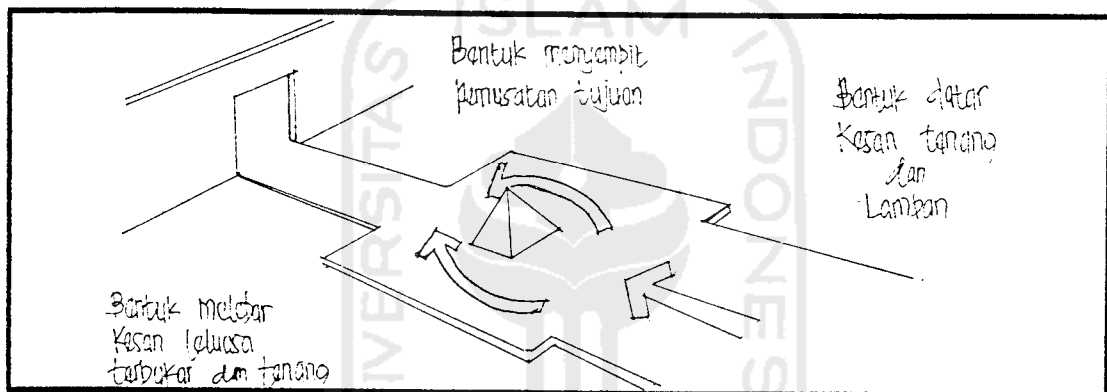
Dari fungsinya sirkulasi dapat dibedakan menjadi sirkulasi :

- Sirkulasi Primer
Sirkulasi yang menghubungkan antara ruang dan fungsi bangunan.
- Sirkulasi sekunder
Jalur pergerakan yang terjadi akibat sifat materi produk yaitu untuk area pengamatan.



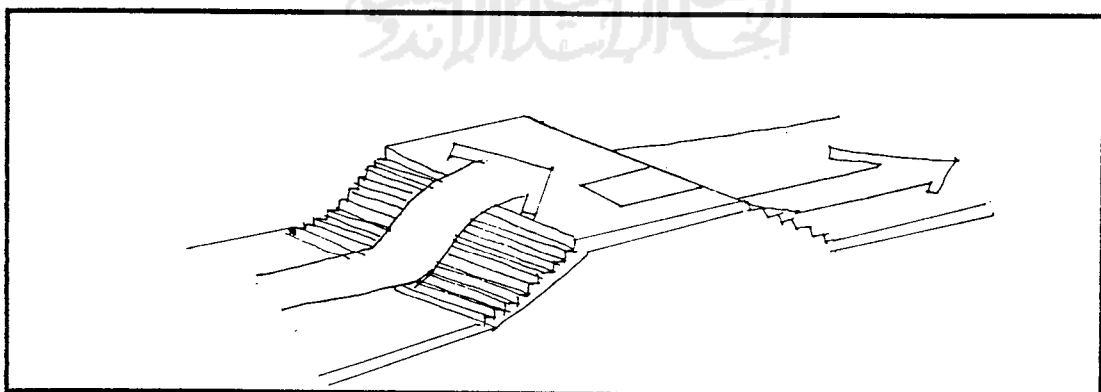
Gambar 4.17

Sirkulasi primer dan sekunder



Gambar 4.18

Sirkulasi pembentuk ruang



Gambar 4.19

Sirkulasi pola lantai

4.7. Analisa Ruang

4.7.1. Sistem Peruangan

A. Tata Ruang Dalam

- **Organisasi Tata Ruang Makro**

Tata ruang dalam ini mempunyai orientasi ke fasilitas pelayanan pengunjung, mengingat fungsinya sebagai publik / umum dan perannya sebagai pengatur dan pengkoordinir sistem-sistem lainnya agar dapat berjalan sesuai fungsinya.

- **Organisasi Tata Ruang Mikro**

Selain berdasarkan fungsi juga didasarkan pada perpindahan sifat ruang yang sesuai dengan hirarki ruangnya. Ruang-ruang publik / umum dapat berbentuk ruang luar, plaza, pekarangan, open space.

- a. **Sistem pengunjung**

1. Open Space
2. Plaza
3. Sistem Display
4. Proses produksi
5. Fasilitas

- b. **Sistem tempat kerja industri kerajinan kuningan**

1. Proses Produksi
2. Finishing
3. Show room
4. Pengelola
5. Jual beli

c. Sistem fasilitas pelayanan galeri

1. Plaza
2. Tempat pertemuan
3. R. Pameran
4. R. Informasi
5. R. Administrasi
6. R. Pengelola
7. R. Proses
8. R. Kantin
9. R. Service

- Ruang Dalam Bangunan

Merupakan ruang yang dibatasi oleh bidang fisik elemen pembentuk ruang atap dinding lantai.

a. Kebutuhan Pengelompokan Ruang

Ruang dalam bangunan ini meliputi ruang untuk memwadahi kegiatan pengrajin, ruang untuk kegiatan industri kerajinan dan ruang untuk kegiatan pengunjung. Ketiga fungsi ruang diwadahi dalam suatu bangunan galeri yang disesuaikan dengan karakteristik masing-masing fungsi tersebut antara lain :

- Ruang untuk kegiatan pengrajin, yang bersifat privat.
- Ruang untuk kegiatan produksi, bersifat semi publik.
- Ruang untuk kegiatan pengunjung, terjadi interaksi langsung antara pengrajin.

Pengelompokan masing-masing kegiatan adalah sebagai berikut :

- Ruang pengrajin, meliputi :
 - Ruang pembinaan
 - Ruang kerja
 - Ruang service

- Ruang untuk kegiatan industri kerajinan kuningan, meliputi :
 - Ruang persiapan bahan
 - Ruang kerja
 - Ruang penyimpanan
- Ruang untuk kegiatan pengunjung, meliputi :
 - Ruang untuk proses produksi
 - Ruang untuk melihat hasil produksi dan melakukan transaksi yaitu ruang penyimpanan dan pemasaran.

b. Hubungan Ruang

Berdasarkan hubungan antar kegiatan, maka kegiatan yang sejenis dapat dikelompokkan. Adapun hubungan ruang dapat dilihat pada matriks berikut :

R. Show Room
R. Pengelola
R. Service
R. Jual
R. Produksi

B. Tata Ruang Luar

Penyusunan pola tata ruang luar sesuai dengan pola tata ruang makro.

Tata ruang luar mempunyai urutan sbb :

- Plaza penerima (pada pusat fasilitas pelayanan) yang merupakan milik umum (pengunjung).
- Pekarangan-pakarangan diantara rumah pengrajin sebagai tempat kerja sekaligus sebagai tempat kontrak sosial terdekat dari

rumah penduduk untuk berkumpul dan tempat bersama-sama antar keluarga.

- **Ruang Dalam Tapak**

Merupakan ruang yang terbentuk diantara susunan kelompok bangunan. Penataan ruang dalam tapak dengan mendekatkan beberapa kelompok bangunan sesuai dengan karakteristik kegiatan, yang diberikan dalam 3 kelompok yaitu :

- a. Kelompok ruang beserta tempat usaha pengrajin yang terdiri dari ruang pembinaan dan ruang produksi.
- b. Kelompok ruang untuk kegiatan pengunjung.
- c. Kelompok pengelola dan pelayanan umum yang terdiri dari :
 - Parkir
 - Plaza penerima
 - Ruang informasi / promosi
 - Ruang pengelola dan ruang administrasi
 - Ruang serba guna (pameran)
 - Ruang pembinaan dan latihan
 - Kantin
 - Ruang service (mushola, lavatory)

Karakteristik masing-masing kelompok kegiatan untuk menentukan hubungan ruang, meliputi :

- a. Kelompok ruang pengrajin

- Kegiatan antara pengunjung dengan pengrajin dalam hal pemasaran dan proses pembuatannya.
- Hubungan erat antara sarana pengrajin dalam memperoleh bahan baku.

- b. Kelompok pengunjung

- Hubungan antara pengunjung dengan kegiatan pengrajin dan pengelolaan yang bersifat erat.

c. Kelompok pengelola dan pelayanan umum

- Sebagai pengkoordinasi dari kegiatan-kegiatan yang berlangsung.

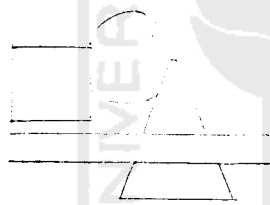
4.7.2. Organisasi Ruang

Pola penataan massa bangunan penataan kelompok bangunan pada site.

Penentuan penataan didasarkan pada :

- Jenis kegiatan yang diwadahi
- Tuntutan kegiatan

Organisasi ruang yang digunakan diharapkan dapat mendukung seluruh fungsi kegiatan dan sesuai dengan tuntutannya. Pola organisasi ruang yang sesuai adalah pola " Cluster ".



Hal ini dimaksudkan agar tidak terjadi konflik penggunaan lahan serta meningkatkan kualitas lingkungan antara lain dengan :

- Pengelompokan massa berdasarkan pada pengelompokan fungsi yang ada.
- Pengelompokan bangunan Cluster yang memberikan kemudahan pencapaian, pelayanan, sirkulasi dan orientasi bangunan.
- Tata letak kelompok massa bangunan yang mempertimbangkan view dan jalur utama serta pendukung.
- Pengolahan massa bangunan dengan keanekaragaman / variasi yang disesuaikan dengan fungsi bangunan.

- Pemanfaatan elemen-elemen alam sebagai pembentukan ruang luar (bacaan dan vegetasi) yaitu pada penataan jalur sirkulasi dan pendestrian.

4.8. Penataan Sirkulasi

4.8.1. Sirkulasi Extern

Sirkulasi kegiatan ini terjadi karena adanya kegiatan pengelola yang mengatur, mengkoordinir dan mengendalikan semua kegiatan yang ada diluar. Jalur sirkulasi ini berfungsi sebagai penghubung gerak dari suatu unit, space atau obyek yang lain. Sirkulasi dapat diartikan suatu pergerakan yang terus menerus sehingga merupakan suatu peredaran yang baik oleh manusia maupun barang.

Di pemusatan pembinaan, promosi dan pemasaran, sirkulasi merupakan masalah yang penting mengingat sirkulasi ini diperlukan untuk melancarkan pergerakan pengunjung dan proses kegiatan produksi. Untuk itu dalam merencanakan jalur sirkulasi harus jelas, terarah dan tidak membingungkan. Agar suatu kegiatan dapat berlangsung dengan lancar maka pola sirkulasi harus mempertimbangkan tuntutan kegiatan rekreasi yaitu yang dinamis dan santai.

Dasar pertimbangan :⁹

- a. Adanya hirarki, baik pada ruang utama maupun ruang perantara.
- b. Mampu menampung gerak kendaraan dan manusia berkeliling, berhenti dan beristirahat.
- c. Mengarahkan kegiatan pengunjung agar tidak melalui jalur sirkulasi yang memerlukan privacy yang tinggi.
- d. Luasan suatu ruang sirkulasi harus sesuai dengan macam dan jumlah aktifitas yang ditampung.

⁹ D.K.Ching, 1985 ; 206

- e. Menghadirkan unsur-unsur pelengkap seperti vegetasi, plaza dengan pola yang berbeda bertujuan untuk membedakan penggunaan site dan menguatkan arah sirkulasi.

4.8.2. Sirkulasi Intern

Dasar pertimbangan :

- a. Kemungkinan dapat bergerak dengan leluasa bagi pengamat, maka diperhitungkan penyediaan ruang minimal menampung gerak mengamati obyek pameran, termasuk perpindahan pengamatan dari obyek yang satu ke obyek yang lain.
- b. Ada ketegasan arah sirkulasi sehingga tidak terjadi cross.
- c. Pengunjung dalam ruang pameran cenderung untuk mengetahui keseluruhan jalur yang akan dilalui sebelum bergerak melakukan sesuatu.
- d. Adanya ruang interval sebagai ruang istirahat setelah lelah menyaksikan pameran.
- e. Perlu adanya variasi yang menyadarkan pengunjung dari rasa kebosanan.

4.9. Analisa Penampilan Bentuk Visual Bangunan

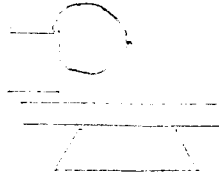
Bentuk visual bangunan yang ada harus sesuai dengan jenis bangunan dan karakter kegiatan dengan memperhatikan kegiatan didalamnya dan lingkungannya.

4.9.1. Bentuk Dasar dan Ruang

- a. Dasar dan Pertimbangan
 - Karakter kegiatan yang diwadahi
 - Tuntutan kegiatan pelakunya
 - Tuntutan efisiensi penggunaan site
- b. Kriteria Penentuan
 - Pada dasarnya karakter kegiatan yang diwadahi adalah komunikasi visual antara pengunjung dengan produk kerajinan kuningan, karakter ruang yang mendukung adalah karakter bangunan yang tidak mengalahkan ekspresi dan bentuk obyek yang dikomunikasi.

- Kegiatan ini menuntut adanya bentuk wadah dengan tingkat efisiensi dan fleksibilitas yang tinggi.
- Bentuk dasar ruang yang memungkinkan pemanfaatan site yang seefisien mungkin.

c. Pemilihan Bentuk Cluster



Dasar Pertimbangan :

- Terdiri dari bentuk-bentuk yang saling berdekatan.
- Bersifat fleksibel dan dinamis.
- Pengembangan lebih bebas dan terbuka.
- Orientasi massa dapat ke segala arah.

4.9.2. Tata Massa Bangunan

a. Dasar Pertimbangan

- Karakter kegiatan
- Tingkat kekomplekan kegiatan
- Kemudahan pelaksanaan dan pengendalian kegiatan

b. Kriteria Penentuan

- Kegiatan yang akan ditampung merupakan kegiatan majemuk dan masing-masing kelompok menuntut persyaratan tersendiri dan jenis massa yang ada harus mengatasi.
- Jenis massa yang diterapkan harus mendukung kemudahan pelaksanaan kegiatan oleh masing-masing pelaku dengan cara membedakan tingkat kelompok aktifitas.

c. Studi Pendekatan

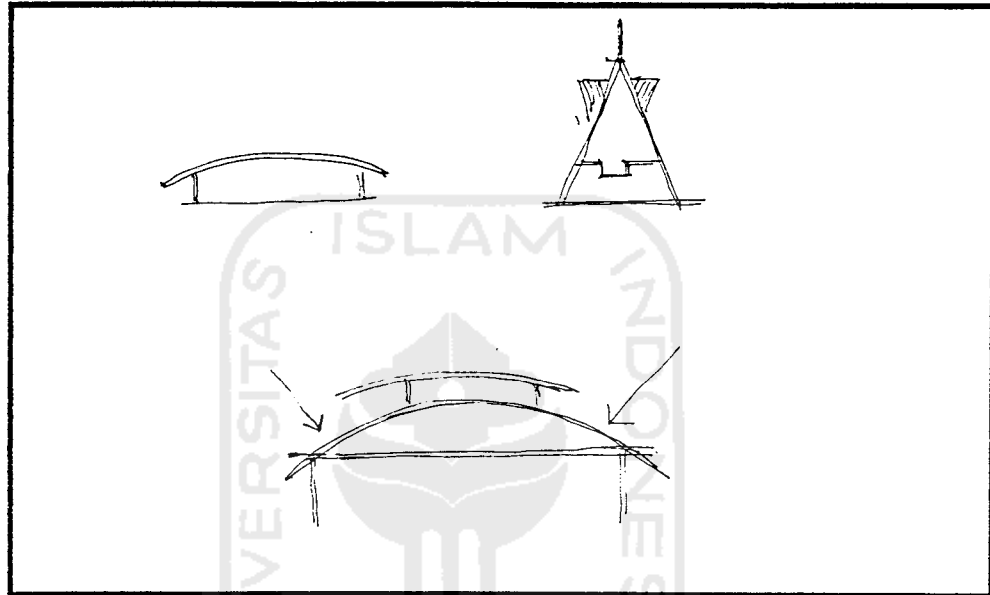
- Jenis massa yang mendukung pengelompokan dengan tuntutannya adalah jenis massa majemuk dengan pola cluster.
- Massa majemuk memungkinkan melakukan pengelompokan sehingga mempermudah pengunjung.

4.9.3. Ungkapan Fisik Bangunan

Untuk mendapatkan penampilan bangunan yang komunikatif dan rekreatif pada bangunan Galeri kuingan.

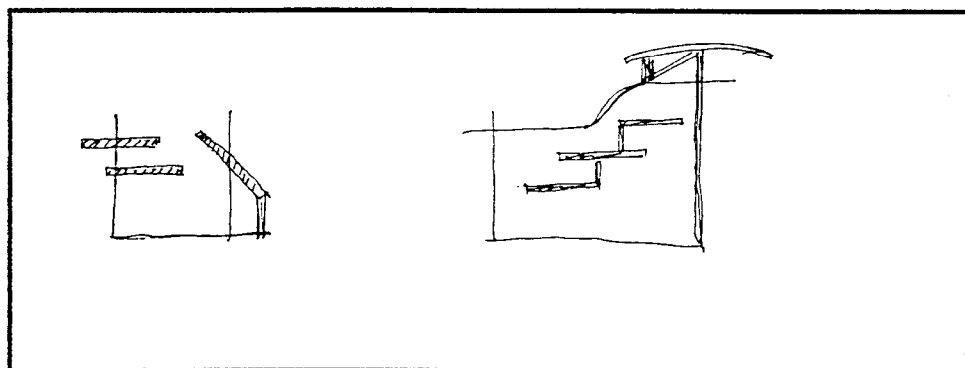
Mengambil bentuk dasar bujur sangkar, efisiensi ruang. Penampilan bangunan lebih mempunyai daya tarik dengan mengambil sebagian pola-pola dari bangunan kuningan

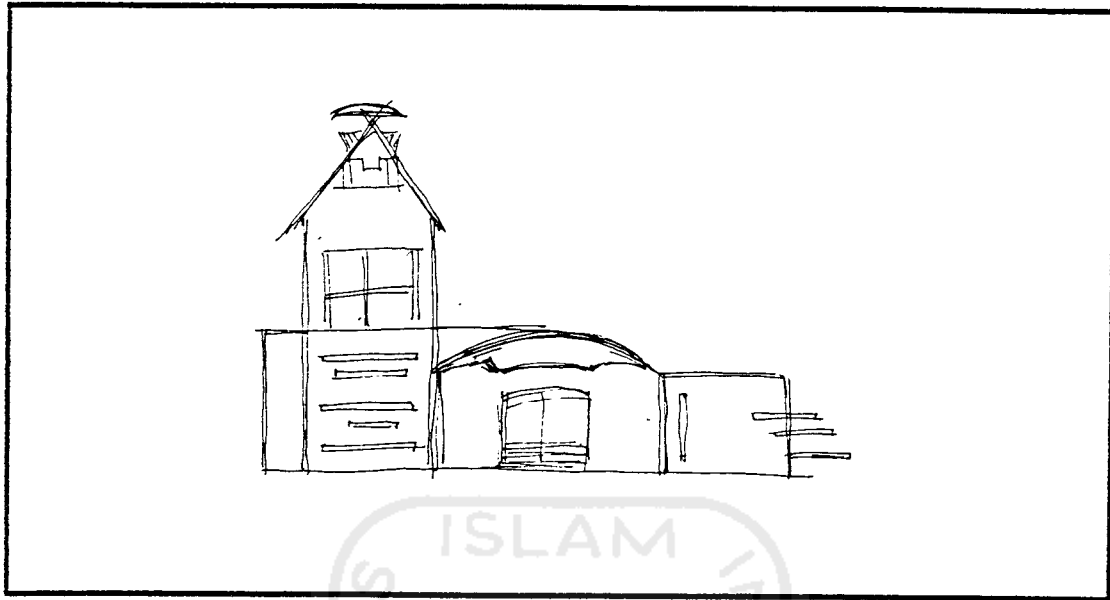
Untuk bangunan dengan menggunakan beberapa variasi seperti dengan pengolahan bentuk bentuk atap.



Gambar 4.20
Pengolahan Bentuk Atap

Untuk mendapatkan kesan dramatik (dengan penataan yang menarik banyak pengunjung), beberapa bagian dengan pengolahan (penataan).Pola-pola ini terekspose dengan sangat jelas, digunakan pada sisi-sisi bangunan :





Gambar 4.21

Penampilan bangunan yang komunikatif dan rekreatif

.10. Analisa Teknis

4.10.1. Sistem Struktur dan Konstruksi

a. Dasar pertimbangan

Pemilihan struktur dan konstruksi akan menentukan bentuk, penampilan visual dan kekuatan bangunan.

b. Kriteria pemilihan

- Sistem struktur dengan bentuk bangunan dan mendukung fungsi dan karakter bangunan.
- Memenuhi persyaratan konstruktif, yaitu : awet terhadap pengaruh panas, hujan maupun kelembaban udara.
- Dapat dikerjakan dengan teknologi dan tenaga setempat.

c. Pemilihan bahan bangunan

- Kuat mendukung beban, awet terhadap pengaruh alam, panas, hujan maupun kelembaban udara.

- Bahan bangunan mudah didapatkan.
- Mendukung keselarasan dengan ungkapan bangunan yang ingin ditampilkan.

4.10.2. Sistem Sanitasi dan Drainasi

a. Dasar pertimbangan

- Rencana space dan penataan massa bangunan
- Tata dan arah jalur sirkulasi
- Topografi kawasan dan atau kemiringan lahan

b. Kriteria pemilihan

- Sistem yang digunakan disesuaikan dengan tuntutan bangunan.
- Sistem diusahakan mempunyai tingkat kemudahan baik dalam pemasangan maupun operasionalnya sehingga efisien dalam hal biaya dapat dicapai.
- Kapasitas yang digunakan disesuaikan dengan persyaratan standar baik secara kualitatif maupun kuantitatif.

c. Perencanaan sistem

- Membuat saluran-saluran pembuangan air kotor baik air hujan maupun limbah rumah tangga.
- Sistem drainasi dengan pola menyebar melalui beberapa saluran khusus yang melintasi kontur dan bangunan pada jalan utama saluran drainasi bersifat terbuka dan tertutup yang diarahkan ke sungai.

4.10.3. Sistem Pengkodisian Ruang

a. Pencahayaan

- Dasar Pertimbangan
 - Jenis ruang
 - Sifat kegiatan
 - Kenyamanan ruang
- Penerapan Sistem Pencahayaan
 - Pencahayaan alami

Persyaratan-persyaratan yang harus dipenuhi adalah :

1. Menghindari sinar langsung dan silau terhadap sinar matahari.
2. Ditribusi cahaya yang cukup merata.
3. Pereduksian sinar ultra violet.

Ungkapan fisik dari sistem pengendalian sinar alami ini melalui upaya :

1. Pengaturan orientasi bangunan
2. Pengaturan jarak antar massa
3. Penggunaan sistem tritisan
4. Pemanfaatan pohon sebagai barrier terhadap sinar matahari.

- Pencahayaan buatan

Sitem pencahayaan ini dipergunakan terutama pada malam hari atau bila keadaan sinar matahari tidak efektif. Sistem ini berlandaskan pada tuntutan suasana / efek psikologis yang akan dicapai dan karakteristik dari lampu yang akan digunakan kebutuhan akan sinar.

B. Penghawaan

Sistem penghawaan yang digunakan adalah penghawaan alami. Penghawaan alami ini penting karena didalam lingkungan industri ini terdapat fungsi hunian yang memerlukan sistem penghawaan yang baik. Upaya yang dilakukan adalah perletakan bidang bukaan yang memungkinkan ventilasi silang.