

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Pengertian Judul

1.1.1. Pusat

Pokok pangkal atau yang menjadi tumpuan ¹

1.1.2. Kerajinan

Kata benda yang berasal dari kata rajin = giat bekerja atau kerajinan adalah barang yang dihasilkan melalui keterampilan tangan ²

1.1.3. Kulit

Pembalut paling luar tubuh manusia atau hewan ³

1.1.4. Wisata

Pergi bersama – sama untuk melihat dan mengetahui sesuatu / tamasya / rekreasi ⁴

1.1.5. Reptil

Hewan melata kelas vertebrata ⁵

Dengan demikian pusat kerajinan kulit reptil dapat diartikan sebagai pusat tempat pembuatan barang – barang keterampilan tangan yang bahannya berasal dari kulit hewan melata ular dan buaya.

1.2. Latar Belakang

Habitat hutan dan rawa – rawa yang banyak dihuni oleh ular dan buaya di Kalimantan berpotensi untuk dikembangkan dan diambil kulitnya sebagai komoditi ekspor dan bahan baku pembuatan tas, jaket, ikat pinggang dan sebagainya. Salah satu habitat rawa dan penangkaran buaya yang telah ada berada di Kelurahan teritip, Kecamatan Balikpapan Timut. Lokasi penangkaran buaya tersebut berada di daerah hutan bakau yang selalu tergenang air laut dan banyak dihuni oleh buaya rawa. Selama ini proses pembuatan kulit dan produk kerajinan kulit dilakukan di daerah Surabaya, Jawa timur yang kemudian diekspor ke Kalimantan untuk dipasarkan.

1. Pusat Pembinaan Pengembangan Bahasa, Dep P & K, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, 1995

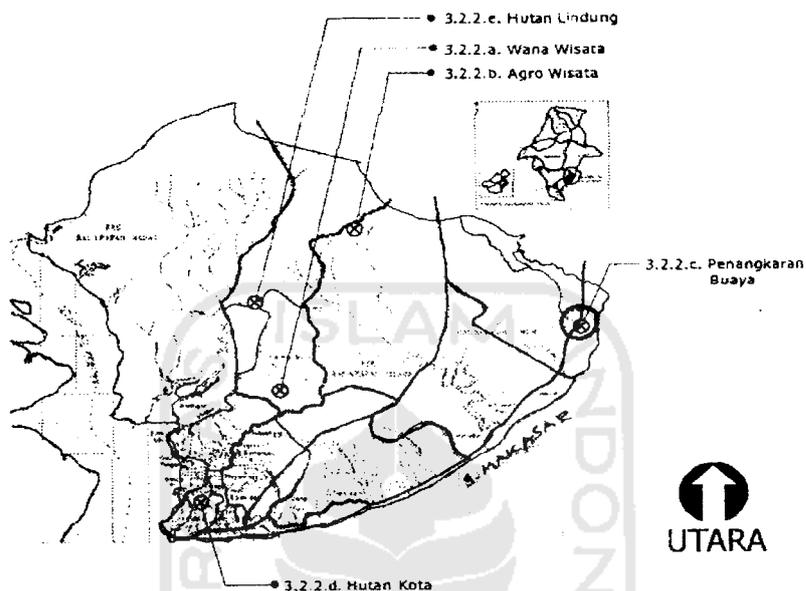
2. Ibid

3. Ibid

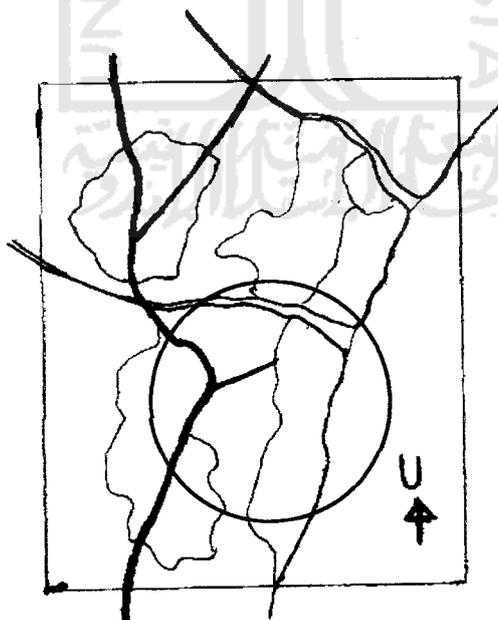
4. Ibid

5. Ibid

Sedangkan di Kalimantan hanya sebagai tempat penangkaran reptil hingga menjadi kulit mentah saja. Kondisi seperti ini dari segi ekonomis kurang efisien karena produk jadi tersebut menjadi mahal setelah sampai di Kalimantan. Hal ini disebabkan oleh belum adanya wadah yang menampung kegiatan proses produk kulit sampai menjadi barang kerajinan.



Gambar 1a. Peta Balikpapan



Gambar 1b. Peta lokasi

Perkembangan kerajinan di Balikpapan belum berkembang dengan baik, bahkan sangat langka mengingat posisi kota Balikpapan yang merupakan kota industri berat dan perdagangan hasilnya, sementara barang – barang hasil kerajinan masih didatangkan dari Tenggarong dan Samarinda yang memang berkembang baik di daerah tersebut. Beberapa contoh kerajinan di Kalimantan yang bias menjadi obyek wisata dalam proses pembuatannya adalah sarung tenun di Samarinda dan tembikar di Kasongan, Yogyakarta yang memiliki nilai budaya dan komersil bisa dijadikan sebuah ukuran bahwa proses pembuatan kulit dan proses pembuatan produk kerajinan kulit seerti tas, jaket dn sebagainya bisa dijadikan potensi obyek wisata minat khusus karena pembuatan barang kerajinan selain memiliki nilai budaya dan bentuk yang khas juga memiliki keunikan dalam proses pembuatannya yang pada kenyataanya banyak dilakukan dengan menggunakan keahlian tangan manusia. *Barang kerajinan adalah produk yang dibuat dengan keahlian, keterampilan dan ketelitian yang sifatnya rumit, halus dan dikerjakan dengan proses dan urutan tertentu. Barang kerajinan bisa dijadikan ungkapan ekspresi jiwa manusia yang diwujudkan dalam bentuk dan corak benda.*⁶

Ketertarikan wisatawan terhadap proses pembuatan produk kerajinan dari kulit tersebut dapat dijadikan sebagai suatu strategi pemasaran dan promosi yang dapat meningkatkan daya tarik pusat kerajinan tersebut. Proses pembuatan kulit dan kerajinan yang dijadikan obyek wisata memerlukan alur sirkulasi yang dapat melihat proses produksi kerajinan tersebut secara detail dan jelas mulai dari penangkaran reptil, penyamakan kulit, pembuatan barang kerajinan hingga penjualan barang kerajinan tersebut. Sirkulasi di pusat kerajinan kulit reptil tersebut harus dapat digunakan oleh semua jenis pengguna baik pengguna cacat maupun normal, tua atau anak – anak, mulai dari entrance hingga keluar. Secara fisik dan visual, sirkulasi yang ada dapat memberikan kenyamanan, kejelasan arah dan jenis ruang bagi pengunjung ketika melalui alur sirkulasi tersebut baik dari bentuk, arah sirkulasi ataupun keberadaan sarana penunjang dan fasilitas yang ada seperti parkir, taman, restoran dan sebagainya. Karena itu perlu suatu sarana yang dapat menampung kegiatan kerajinan dan wisata tersebut.

⁶. Rudi Hernawan, Pusat Kerajinan Yogyakarta Sebagai Sarana Promosi dan Pemasaran Barang Kerajinan, TA UII 1999.

1.3. Permasalahan

Dengan memperhatikan keadaan dan kondisi (potensi dan kendala) penangkaran buaya yang ada, maka dapat dirumuskan permasalahan yang terbagi atas permasalahan umum dan permasalahan khusus.

1.3.1. Permasalahan Umum

Bagaimana konsep bangunan yang dapat mewadahi kegiatan proses kerajinan kulit reptil dan dapat digunakan pula sebagai obyek wisata.

1.3.2. Permasalahan Khusus

Bagaimana konsep sirkulasi yang dapat mengintegrasikan antara fungsi bangunan sebagai wadah proses kerajinan dan fungsi wisata sehingga saling mendukung dalam satu kegiatan yang terpadu.

1.4. Tujuan Dan Sasaran

1.4.1. Tujuan

Merencanakan suatu tatanan ruang pusat kerajinan kulit reptil sebagai obyek wisata yang dapat mengintegrasikan antara fungsi kerajinan dan fungsi wisata menjadi saling mendukung serta sesuai dengan fungsi, karakteristik kegiatan kerajinan dan wisata.

1.4.2. Sasaran

Menentukan pola sirkulasi, pola hubungan tatanan masa dan ruang guna terjadinya interaksi kegiatan yang saling mendukung.

1.5. Lingkup Pembahasan

Dalam lingkup pembahasan ini berkaitan dengan penyediaan wadah fisik pusat kerajinan kulit reptil dan wisata yang saling berintegrasi. Sebagai tempat proses pembuatan bahan dasar kulit reptil dan produknya serta wisata mengenai proses pembuatan kerajinan tersebut.

Pembahasan dititik beratkan pada masalah – masalah yang dibatasi pada masalah :

1.5.1. Integrasi ruang

1.5.2. Pola sirkulasi

1.5.3. Hubungan visual dan fisik

1.5.4. Pengolahan site

Untuk pembahasan diluar judul atau diluar lingkup arsitektural hanya bersifat pendukung pemecahan masalah untuk mendapatkan landasan konseptual.

1.6. Keaslian Penulisan

Karya ilmiah yang memiliki kesamaan dengan penulisan ini dalam jenis amatan yaitu:

1.6.1. Judul : Pusat Kerajinan Yogyakarta Sebagai Tempat Promosi dan Pemasaran Barang Kerajinan.

Oleh : Rudi Hernawan, TA UIL, 1999

Penataan ruang peraga yang dapat memperlihatkan cara pembuatan kerajinan hingga dapat menciptakan daya tarik visual.

1.6.2. Judul : Agrowisata Salak Pondok Desa Turi.

Oleh : Kunto Swandono, TA UIL, 1998

Merencanakan performansi ruang yang mampu memberikan kenyamanan hubungan visual antara kegiatan penelitian dan wisata, sehingga kegiatan penelitian tersebut dapat dinikmati oleh wisatawan.

Sementara untuk pusat kerajinan kulit reptil sebagai obyek wisata ini menekankan pada integrasi ruang antara dua fungsi yang berbeda menjadi saling mendukung melalui sirkulasi dan organisasi ruang serta menciptakan sirkulasi yang dapat memperlihatkan proses pembuatan kulit dan kerajinan kulit tersebut.

1.7. Metode Pembahasan

1.7.1. Tahap I (Input)

1. Latar belakang mengenai keadaan kerajinan di Balikpapan, latar belakang proses kerajinan kulit reptil dijadikan obyek wisata.
2. Permasalahan, tujuan dan sasaran mengenai sirkulasi dan bentuk ruang yang dapat menampung dan mengintegrasikan fungsi kerajinan dan wisata serta dapat memperlihatkan proses pembuatan kulit dan barang kerajinan kepada pengunjung dengan jelas.

1.7.2. Tahap II (Proses)

1. Menganalisa jenis aktivitas yang menentukan jumlah dan keadaan ruang.
2. Menganalisa keadaan lokasi penangkaran buaya yang ada serta keadaan lokasi alternatif.

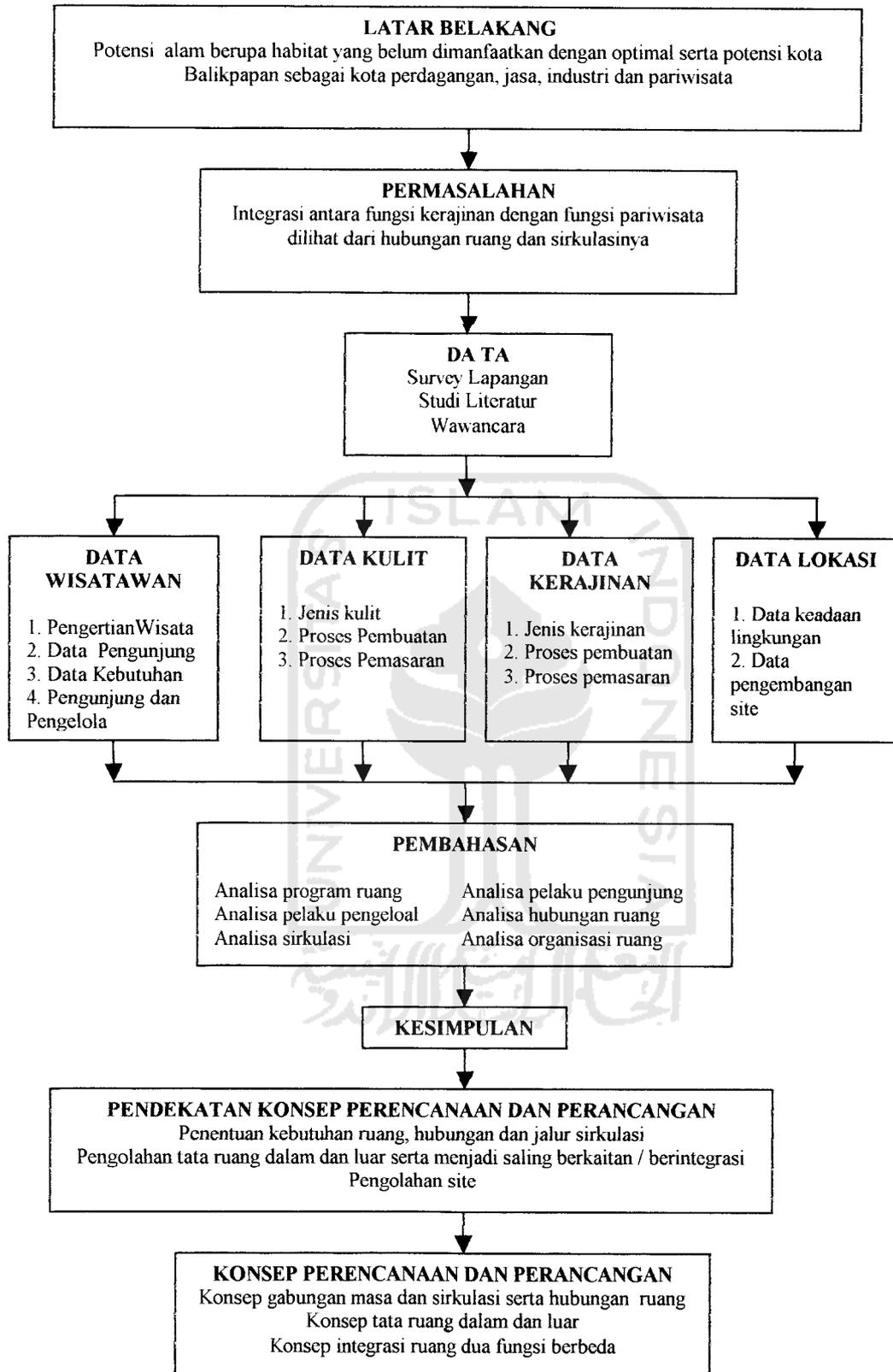
1.7.3. Tahap III (Out Put)

1. Perancangan organisasi ruang dan program ruang yang sesuai dengan keadaan dilapangan, kebutuhan ruang dan syarat ruang yang ada.

2. Menentukan alternatif sirkulasi yang dapat memperlihatkan proses pembuatan kulit dan barang kerajinan secara jelas



SKEMA PEMIKIRAN



Gambar 2. Skema Pola Pikir

1.1. Sistematika Penulisan

BAB I. Pendahuluan

Mengungkapkan latar belakang permasalahan, rumusan permasalahan, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, metode pemecahan masalah dan sistematika penulisan.

BAB II. Pusat Kerajinan Kulit Buaya Dan Ular

Mengemukakan pengertian wisata dan kerajinan khususnya kulit, peranan, bagian – bagian ruang, aktifitas kegiatan dan lokasi

BAB III. Pusat Kerajinan Kulit Sebagai Obyek Wisata Di Teritip Balikpapan

Menganalisa batasan – batasan kegiatan maupun masalah – masalah yang diangkat pada permasalahan pusat kerajinan kulit sebagai obyek wisata di Teritip Balikpapan

BAB IV. Kesimpulan

Berisi kesimpulan dari hasil analisa data – data yang diperoleh dan berupa masukan – masukan untuk mengacu kepada landasan konseptual perencanaan dan perancangan Pusat Kerajinan Kulit Sebagai Obyek Wisata.

BAB V. Pendekatan Pada Konsep Dasar Perencanaan Dan Perancangan

Mengungkapkan konsep dasar perencanaan dan perancangan serta alternatif – alternatif kesimpulan yang digunakan sebagai pilihan pengambilan keputusan, konsep dasar perancangan Pusat Kerajinan Kulit Buaya dan Ular Sebagai Obyek Wisata di Teritip Balikpapan

BAB VI. Konsep Dasar Perencanaan dan Perancangan

Mengungkapkan konsep dasar perencanaan dan perancangan sebagai acuan penyelesaian permasalahan yang akan digunakan untuk mentransformasikan kedalam ide – ide gagasan desain Pusat Kerajinan Kulit Buaya dan Ular Sebagai Obyek Wisata di Teritip Balikpapan.