

**GALERI DAN WORKSHOP GERABAH DI
DESA WISATA KASONGAN**

APLIKASI TRANSFORMASI GERABAH DALAM DESAIN GALERI

(GALLERY AND POTTERY WORKSHOP IN KASONGAN VILLAGE)

(APPLICATION OF POTTERY TRANSFORMATION IN GALLERY DESIGN)

CENTRE FOR ISLAMIC AND NUSANTARA ARCHITECTURE



DISUSUN OLEH :

ERISA

07512047

PEMBIMBING :

IR. REVIANTO BUDI SANTOSA, M.ARCH. IAI.

**JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA**

2011



**GALERI DAN WORKSHOP GERABAH DI DESA WISATA
KASONGAN
APLIKASI TRANSFORMASI GERABAH DALAM DESAIN GALERI**

LEMBAR PENGESAHAN

JUDUL TUGAS AKHIR:

**GALERI DAN WORKSHOP GERABAH DI DESA WISATA KASONGAN
Aplikasi Transformasi Gerabah Dalam Desain Galeri**

(GALLERY AND POTTERY WORKSHOP IN KASONGAN VILLAGE)

(Application of Pottery Transformation in Gallery Design)

NAMA MAHASISWA :

ERISA

NOMOR MAHASISWA :

07 512 047

YOGYAKARTA, 1 Februari 2012

Menyetujui,

Pembimbing

Penguji

Ir. Revianto Budi Santosa, M.Arch. IAI.

Ir. Munichy Bachron Edrees, M.Arch. IAI.

Mengetahui,

Ketua Jurusan Arsitektur FTSP UII,



Dr. Ing. Ilya Fadjar Maharika, IAI





CATATAN DOSEN PEMBIMBING

Berikut adalah penilaian buku laporan akhir :

Nama Mahasiswa : Erisa
Nomor Mahasiswa : 07 512 047
Judul Tugas Akhir : **GALERI DAN WORKSHOP GERABAH DI
DESA WISATA KASONGAN**
Aplikasi Transformasi Gerabah Dalam Desain Galeri

Kualitas buku laporan akhir : sedang baik baik sekali *mohon dilingkari

sehingga,

Direkomendasikan / ~~tidak direkomendasikan~~ *mohon dilingkari

Untuk menjadi acuan produk tugas akhir

Yogyakarta, 1 Februari 2012

Dosen Pembimbing

Ir. Revianto Budi Santosa, M.Arch. IAI.





PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 1 Februari 2012




Erisa





PRAKATA

Assalamu'alaikum wr.wb

Alhamdulillahirobbil 'alamin. Puji Syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, hidayah, dan inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan ini dengan baik tanpa hambatan yang berarti.

Penulis menyadari bahwa dalam pelaksanaan dan penyusunan laporan ini tidak lepas dari bimbingan, bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan terimakasih dan penghargaan kepada:

1. ALLAH SWT, yang selalu ada dalam setiap langkahku, atas karunia, hidayah akal fikiran dan segala kemudahan yang diberikan.
2. Dr. Ing. Ilya Fadjar Maharika, IAI selaku Ketua Jurusan Arsitektur UII.
3. Ir. Revianto Budi Santosa, M.Arch. IAI selaku Dosen Pembimbing, yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing, mengarahkan, mendengarkan curahan hati penulis, dan tak hentinya memberikan masukan yang positif.
4. Ibu Erni Juniasih dan Bapak G. Iswantara, selaku ibu dan ayah tercinta, yang tidak putus-putusnya memberikan dorongan dan motivasi hingga terselesaikannya laporan ini.
5. Kedua adikku Riswan Megananda dan Nanda Risaldi, walaupun kadang bandel tapi hidupku tidak akan berwarna tanpa kalian.
6. Mbak Kistiviana Martha K.P, Desima Swakisari Kartika, Indri Rahmawati, Winda Puspita Dewi, Chusnul Yuniar Nanda, Lidzaakiriina, Yulida Dwi Ikhsani, Olivia Principal Austin, sahabat-sahabatku terima kasih semangatnya, aku beruntung punya kalian semua.





**GALERI DAN WORKSHOP GERABAH DI DESA WISATA
KASONGAN**
APLIKASI TRANSFORMASI GERABAH DALAM DESAIN GALERI

7. Arie Juniarto, seseorang yang spesial, yang telah memotivasi dan memberikan perhatian.
8. Semua anak arsitek UII yang sedang sama-sama berjuang.
9. Semua pihak yang telah ikut membantu yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

Semoga segala bantuan, bimbingan, dan pengajaran yang telah diberikan akan mendapatkan imbalan dari Allah SW.

Penulis menyadari sepenuhnya akan keterbatasan kemampuan yang dimiliki, bahwa dalam penyusunan laporan ini, masih banyak terdapat kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan segala kritik dan saran yang membangun demi sempurnanya laporan ini. Akhir kata, Penulis berharap agar laporan ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Wassalamu'alaikum wr.wb

Yogyakarta, 1 Februari 2012

Penulis

Erisa





DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan	<i>ii</i>
Catatan Dosen Pembimbing	<i>iii</i>
Pernyataan	<i>iv</i>
Prakata	<i>v</i>
Daftar Isi	<i>vii</i>
Daftar Gambar	<i>x</i>
Daftar Tabel	<i>xiv</i>
Abstrak	<i>xv</i>
Abstract	<i>xvi</i>
Bab I Pendahuluan	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	7
1.3. Tujuan	7
1.4. Sasaran	7
1.5. Metodologi Pembahasan	8
1.6. Keaslian Penulisan	9
Bab II Kajian Literatur	
2.1. Kajian Fungsi Bangunan	11
2.1.1. Batasan Judul	11
2.1.2. Latar Kerajinan Tanah Liat	15
2.1.3. Karakteristik Gerabah Kasongan	18
2.1.4. Desain Galeri dan Workshop	25





**GALERI DAN WORKSHOP GERABAH DI DESA WISATA
KASONGAN**
APLIKASI TRANSFORMASI GERABAH DALAM DESAIN GALERI

2.1.5.	Kajian Besaran Ruang Galeri dan Workshop	27
2.1.6.	Koleksi	43
2.2.	Kajian Penekanan Teori Penekanan	45
2.2.1.	Teori Transformasi	45
2.2.2.	Preseden	48
2.3.	Kajian Lokasi	55
2.3.1.	Kondisi Eksisting	55
2.3.2.	Kriteria Pemilihan Site	60
2.3.3.	Rencana Detail Tata Ruang Kawasan (RTDRK)	60

Bab III Analisis

3.1.	Analisis Pelaku Kegiatan dan Karakter Kegiatan Pengguna Bangunan (User)	62
3.1.1.	Pengrajin	62
3.1.2.	Pengunjung	63
3.1.3.	Pengelola (Staff UPT)	64
3.2.	Analisis Besaran Ruang	65
3.2.1.	Besaran Ruang Galeri	65
3.2.2.	Besaran Ruang Workshop	66
3.2.3.	Ruang Pengelola	66
3.2.4.	Restoran	67
3.2.5.	Perpustakaan	67
3.2.6.	Ruang Publik	68
3.2.7.	Ruang Maintenance	69
3.2.8.	Ruang Parkir	69
3.2.9.	Penginapan	72
3.3.	Analisis Site	73
3.3.1.	Analisis Pemilihan Site	73
3.3.2.	Analisis Site Terpilih	76
3.4.	Analisis Filosofi Terbentuknya Gerabah	77





3.5. Analisis Bentuk Gerabah	78
3.6. Analisis Kesesuaian Kebutuhan Ruang dengan Peraturan yang Berlaku	80
Bab IV Konsep	
4.1. Konsep Zoning	81
4.1.1 Pencapaian	81
4.1.2 Area Terbuka Hijau	81
4.1.3 Entrance (Pintu Masuk ke Site)	82
4.1.4 Exit (Pintu Keluar Site)	82
4.1.5 Zona Parkir	82
4.1.6 Zona Tobong	82
4.1.7 Zona Bangunan	82
4.1.8 Zona Kolam	83
4.2 Konsep Secara Filosofi	83
4.3 Konsep Transformasi	84
Bab V Pengembangan Rancangan	
5.1 Pengolahan site dan Peletakan Bangunan	87
5.2 Siteplan	89
5.3 Denah bangunan	90
5.4 Tampak bangunan	92
5.5 Eksterior Bangunan	93
5.6 Interior Bangunan	96
5.7 Contoh Paket wisata yang ditawarkan berdasar lama waktu berkunjung	97
5.8 Hasil Uji Desain	99

Daftar Pustaka

xvii

Lampiran





DAFTAR GAMBAR

<i>Gb. 1.1. Skema hubungan antara Pemerintah, UPT, Pengrajin, dan Pengunjung/ Wisatawan</i>	4
<i>Gb. 1.2. Skema Latar Belakang Masalah</i>	5
<i>Gb. 1.3. Foto Udara Site terpilih</i>	6
<i>Gb. 1.4. Teapot shape building in Meitan, Guizhou, China.</i>	6
<i>Gb. 2.1. Canada House Gallery</i>	12
<i>Gb. 2.2. Gladstone Pottery Museum</i>	13
<i>Gb. 2.3. Gerabah Kasongan</i>	13
<i>Gb. 2.4. Buku ‘Keramik untuk Hobi dan Karir’, Tanah Liat Earthenware,</i>	14
<i>Gb. 2.5. Mangkuk Porselen Karya Suyatna</i>	16
<i>Gb. 2.6. Macam tanah liat berdasarkan suhu bakar</i>	16
<i>Gb. 2.7. Zona aktivitas kawasan Kasongan</i>	17
<i>Gb. 2.8. Gearabah Kasongan yang tergolong periode Tradisional</i>	18
<i>Gb. 2.9. Kualiti</i>	19
<i>Gb. 2.10. Kendil</i>	19
<i>Gb. 2.11. Gentong</i>	20
<i>Gb. 2.12. Piring tanah liat</i>	20
<i>Gb. 2.13. Anglo</i>	21
<i>Gb. 2.14. Keren</i>	21
<i>Gb. 2.15. Coek-Muntu (Cobek-Ulekan)</i>	21
<i>Gb. 2.16. Gajah dan Kuda yang membawa keranjang</i>	22
<i>Gb. 2.17. Sapto Hudoyo</i>	23
<i>Gb. 2.18. Kuda berornamen tempel hasil pengembangan Sapto Hudoyo</i>	23
<i>Gb. 2.19. Keramik Kontemporer / Keramik Modern</i>	24
<i>Gb. 2.20. Keramik Bahan GRC</i>	24
<i>Gb. 2.21. Macam tata letak benda pameran</i>	28





**GALERI DAN WORKSHOP GERABAH DI DESA WISATA
KASONGAN**
APLIKASI TRANSFORMASI GERABAH DALAM DESAIN GALERI

<i>Gb. 2.22. Contoh beberapa Studio yang menyediakan fasilitas kursus</i>	29
<i>Gb. 2.23. Ukuran dan layout pembuatan keramik</i>	30
<i>Gb. 2.24. Ukuran Meja yang nyaman untuk pergerakan</i>	31
<i>Gb. 2.25. Bahan Baku Keramik, Tanah Liat dan Pasir</i>	32
<i>Gb. 2.26. Proses Pengolahan Bahan</i>	33
<i>Gb. 2.27. Teknik Putar dengan alat putar tangan dan alat putar kaki</i>	34
<i>Gb. 2.28. Teknik Cetak menggunakan cetakan</i>	34
<i>Gb. 2.29. Teknik Pijat</i>	35
<i>Gb. 2.30. Teknik Pijat</i>	35
<i>Gb. 2.31. Teknik Lempengan</i>	36
<i>Gb. 2.32. Pengerasan Gerabah</i>	36
<i>Gb. 2.33. Dekorasi Ukir</i>	37
<i>Gb. 2.34. Dekorasi Pelubangan</i>	37
<i>Gb. 2.35. Dekorasi Cap</i>	38
<i>Gb. 2.36. Cara Membuat Dekorasi Tempel</i>	38
<i>Gb. 2.37. Contoh Hasil Dekorasi Tempel</i>	39
<i>Gb. 2.38. Contoh Hasil Dekorasi Lukis</i>	39
<i>Gb. 2.39. Proses Pengeringan</i>	40
<i>Gb. 2.40. Proses Pembakaran dengan Menggunakan Tungku Ladang</i>	41
<i>Gb. 2.41. Proses Pembakaran dengan Menggunakan Tungku Bata</i>	41
<i>Gb. 2.42. Proses Pembakaran dengan Menggunakan Tungku Besi</i>	42
<i>Gb. 2.43. Proses Pengepakan yang Sudah Diangkut di Truk</i>	43
<i>Gb. 2.44. Gladstone Pottery Museum</i>	48
<i>Gb. 2.45. Gladstone Pottery Museum</i>	51
<i>Gb. 2.46. China Wood Sculpture Museum by MAD</i>	52
<i>Gb. 2.47. Sketsa Mata Santiago Calatrava</i>	53
<i>Gb. 2.48. Planetarium, Science Museum, And L'umbracle, Santiago</i>	54
<i>Gb. 2.49. Situasi</i>	55
<i>Gb. 2.50. Ukuran Site</i>	56
<i>Gb. 2.51. Kondisi Eksisting Site</i>	56
<i>Gb.2.52. Foto Kondisi Eksisting Site</i>	57





**GALERI DAN WORKSHOP GERABAH DI DESA WISATA
KASONGAN**
APLIKASI TRANSFORMASI GERABAH DALAM DESAIN GALERI

<i>Gb. 2.53. Ukuran Site</i>	58
<i>Gb. 2.54. Kondisi Eksisting Site</i>	58
<i>Gb. 2.55. Foto Kondisi Eksisting Site 2</i>	59
<i>Gb. 3.1. Foto Site, Alternatif Site 1 dan Alternatif Site 2</i>	73
<i>Gb. 3.2. Skema analisis Site</i>	76
<i>Gb. 3.3. Skema filosofi pembentukan gerabah</i>	77
<i>Gb. 3.4. Gerabah Tradisional</i>	79
<i>Gb. 4.1. Konsep Zoning</i>	81
<i>Gb. 4.2. Konsep Filosofi</i>	83
<i>Gb. 4.3. Konsep Transformasi Bangunan Utama Galeri</i>	84
<i>Gb.4.4. Konsep Transformasi Bangunan Utama Workshop dan Jembatan Penghubung</i>	85
<i>Gb. 4.5. Konsep Transformasi Bangunan Utama yang mengisahkan perjalanan terbentuknya gerabah</i>	86
<i>Gb. 5.1. Gambar Situasi</i>	87
<i>Gb. 5.2. Tari Bondan</i>	88
<i>Gb. 5.3. Siteplan</i>	89
<i>Gb. 5.4. Denah Lantai 1 Bangunan Utama</i>	90
<i>Gb. 5.5. Denah Lantai 2 Bangunan Utama</i>	90
<i>Gb. 5.6. Denah Lantai 3 Bangunan Utama</i>	91
<i>Gb. 5.7. Denah Lantai Bangunan Pendukung</i>	91
<i>Gb. 5.8. Tampak Bangunan</i>	92
<i>Gb. 5.9. Eksterior bangunan dan taman</i>	93
<i>Gb. 5.10. Tampak Bangunan dan galeri outdoor</i>	93
<i>Gb. 5.11. Eksterior bangunan</i>	94
<i>Gb. 5.12. Taman dan kolam di samping bangunan</i>	94
<i>Gb. 5.13. Galeri outdoor pada top roof bangunan utama</i>	95
<i>Gb. 5.14. View dari beranda ruang baca perpustakaan senja hari</i>	95





**GALERI DAN WORKSHOP GERABAH DI DESA WISATA
KASONGAN**
APLIKASI TRANSFORMASI GERABAH DALAM DESAIN GALERI

<i>Gb. 5.15. Interior bangunan galeri siang hari</i>	96
<i>Gb. 5.16. Interior bangunan galeri malam hari</i>	96
<i>Gb. 5.17. Gambar skema Paket Wisata 1 jam</i>	97
<i>Gb. 5.18. Gambar skema Paket Wisata 2 jam</i>	97
<i>Gb. 5.19. Gambar skema Paket Wisata 3 jam</i>	98
<i>Gb. 5.20. Gambar skema Paket Wisata 4 jam</i>	98





DAFTAR TABEL

<i>Tabel 1.1. Kunjungan ke UPT Kasongan</i>	3
<i>Tabel 2.1 Periode keramik Kasongan dan Karakteristiknya</i>	25
<i>Tabel 2.2 Aktifitas Gladstone Pottery Museum</i>	49
<i>Tabel 2.3. Rencana Intensitas Penggunaan Ruang</i>	61
<i>Tabel 3.1. Analisis Karakter Kegiatan dan Ruang yang dibutuhkan Pengrajin</i>	62
<i>Tabel 3.2. Analisis Karakter Kegiatan dan Ruang yang dibutuhkan Pengunjung</i>	63
<i>Tabel 3.3. Analisis Karakter Kegiatan dan Ruang yang dibutuhkan Pengelola</i>	64
<i>Tabel 3.4. Analisis Besaran Ruang Galeri</i>	65
<i>Tabel 3.5. Analisis Besaran Ruang Workshop</i>	66
<i>Tabel 3.6. Analisis Besaran Ruang Pengelola</i>	66
<i>Tabel 3.7. Analisis Besaran Restoran</i>	67
<i>Tabel 3.8. Analisis Besaran Perpustakaan</i>	67
<i>Tabel 3.9. Analisis Besaran Ruang Publik</i>	68
<i>Tabel 3.10. Analisis Besaran Ruang Maintenance</i>	69
<i>Tabel 3.11. Analisis Besaran Ruang Parkir</i>	71
<i>Tabel 3.12. Analisis Total Besaran Ruang</i>	72
<i>Tabel 3.13. Analisis Kriteria Pemilihan Site</i>	75
<i>Tabel 3.14 Periode keramik Kasongan dan Karakteristiknya</i>	78
<i>Tabel 3.15. Analisis Intensitas Penggunaan Ruang yang diijinkan berdasarkan luas lahan dan Peraturan Pemerintah</i>	80





ABSTRAK

Kasongan merupakan salah satu desa wisata yang terkenal akan kerajinan gerabahnya. Galeri dan Workshop gerabah di desa wisata Kasongan dimaksudkan untuk mewadahi dan memfasilitasi kebutuhan pengrajin dan wisatawan. Galeri merupakan wadah untuk memamerkan sekaligus mempromosikan suatu hasil kesenian. Workshop gerabah dimaksudkan untuk memberikan pengetahuan dan pelatihan secara langsung tentang pembuatan gerabah di desa wisata Kasongan.

Tujuan utama dari Galeri ini adalah mengembangkan potensi wisata yang ada di Kasongan. Untuk mengakomodasi para wisatawan maka dilengkapi beberapa fasilitas penunjang. Antara lain, guesshouse, cafe, perpustakaan, souvenir center, dan taman terbuka.

Permasalahan yang timbul adalah bagaimana membuat bangunan yang eye catching dan mampu menarik minat wisatawan yang ada, namun tetap dapat menonjolkan seni kerajinan gerabah yang dipamerkan di dalamnya.

Pemecahan masalah yang akan dilakukan menggunakan analisis pendekatan yaitu Environmental Relations, Literal Analogies, Brainstorming, Means-focus, Optimization Essential Function. Melalui kelima pendekatan tersebut, diharapkan Galeri dan loka karya gerabah ini dapat dirancang secara optimal untuk menjawab semua permasalahan-permasalahan yang ada.

Konsep perancangan yang digunakan adalah Konsep secara Filosofi yang menerapkan elemen pembentuk Gerabah (tanah, air, udara, api) sebagai Zoning dalam bangunan. Dan Konsep Transformasi yang menceritakan proses terbentuknya gerabah melalui bangunan.

Kata Kunci :Gerabah, Kasongan,Transformasi, Galeri, Workshop.





ABSTRACT

Kasongan is one of the tourist village known for its handicrafts gerabahnya. Pottery gallery and workshop in the rural tourism Kasongan intended to accommodate and facilitate the needs of craftsmen and tourists. Gallery is a place to showcase and promote an artistic result. Pottery workshop is intended to provide knowledge and training directly on the manufacture of pottery in tourist villages Kasongan.

The main purpose of this gallery is to develop tourism potential in Kasongan. To accommodate the tourists it has several support facilities. Among other things, guesshouse, cafe, library, souvenir center, and city park.

The problem that arises is how to create an eye catching building and able to attract the tourists, but still be able to highlight the art of pottery on display in it.

Solving problems will be done using the analysis approach of Environmental Relations, Literal analogies, Brainstorming, Means-focus, Essential Function Optimization. Through the fifth approach, the expected gallery and pottery workshops can be optimally designed to answer all the problems that exist.

Design concepts used in this building are, Philosophy Concept is the concept that applies elements forming pottery (clay, water, air, fire) as the Zoning in the building. And Formation Concept that tells the formation process of pottery through the building.

Keyword: pottery, Kasongan, Transformation, Gallery, Workshop.





BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Yogyakarta adalah salah satu kota tujuan wisata yang terkenal, baik di kalangan domestik maupun mancanegara. Wisatawan domestik yang datang ke Yogyakarta mencapai angka di atas satu juta orang tiap tahunnya dan kunjungan terbanyak dari tahun 2002-2006 adalah pada tahun 2004, mencapai 1.696.835 orang. Namun pada tahun 2006 mengalami penurunan drastis hingga 654.502 orang saja. Wisatawan mancanegara yang berkunjung ke Yogyakarta dari tahun ketahun terus meningkat. Tahun 2002, wisatawan mancanegara yang berkunjung ke Yogyakarta sebanyak 91.799 orang dan peningkatan wisatawan tertinggi dari tahun 2002-2006 adalah pada tahun 2005, yaitu 157.955 orang. Kemudian terjadi penurunan drastis pada tahun 2006, hanya 60.708 orang. Hal ini terjadi karena pada tahun itu Yogyakarta diguncang gempa (*Dinas Pariwisata, Seni dan Budaya Kota Yogyakarta, 2009*).

Salah satu daerah kunjungan wisata yang populer adalah Kabupaten Bantul. Bantul banyak memiliki potensi wisata alam seperti pantai dan gua juga potensi wisata kerajinan yang berbeda dalam tiap desa karena menganut sistem pengembangan *One Village One Product (OVOP)*. Kerajinan-kerajinan yang terdapat di kabupaten Bantul di antaranya dalah kerajinan kulit, wayang, patung, kayu, bambu, dan gerabah. Kerajinan ini biasanya berkembang turun temurun oleh para pengrajin, sehingga selain memiliki nilai seni kerajinan ini juga memuat nilai sejarah yang tinggi.

Sentra kerajinan yang menjadi salah satu tujuan wisata di Kabupaten Bantul adalah Desa Wisata Kasongan. Kasongan terkenal akan sentra kerajinan gerabahnya. Bahkan hasil kerajinan gerabah Kasongan dapat menembus pasar ekspor seperti Eropa dan Amerika. Sejak tahun 1971-1972, Desa Wisata Kasongan mengalami kemajuan cukup pesat. Sapto Hudoyo (seorang seniman besar Yogyakarta) membantu mengembangkan Desa Wisata Kasongan dengan membina masyarakatnya yang sebagian besar pengrajin untuk memberikan





GALERI DAN WORKSHOP GERABAH DI DESA WISATA KASONGAN

APLIKASI TRANSFORMASI GERABAH DALAM DESAIN GALERI

berbagai sentuhan seni dan komersil bagi desain kerajinan gerabah sehingga gerabah yang dihasilkan tidak menimbulkan kesan yang membosankan dan monoton, namun dapat memberikan nilai seni dan nilai ekonomi yang tinggi. Keramik Kasongan dikomersilkan dalam skala besar oleh Sahid Keramik sekitar tahun 1980an (*Kasongan, Wikipedia Indonesia*). Dari tahun ke tahun jumlah pengunjung Kasongan terus meningkat, bahkan pada masa krisis moneter 1998 lalu, pengrajin di daerah ini meraup untung yang besar dari lonjakan mata uang dollar AS. Harga keramik/gerabah menjadi murah dimata pembeli luar negeri dan mampu menaikkan ekspor hingga 50-100%. Hal ini tentu saja memberikan keuntungan yang signifikan bagi pengusaha maupun pemasar industri keramik/gerabah ini. Namun kemudian terjadi penurunan yang cukup signifikan pada tahun 2006 ketika Yogyakarta terjadi gempa, Kasongan mengalami dampak yang cukup berat karena menurunnya jumlah wisatawan baik domestik maupun mancanegara, juga karena sebagian besar merupakan produk pecah belah maka pecah akibat guncangan gempa (*Desa Wisata Kasongan, Jogja Kotaku*). Walaupun demikian semangat Kasongan tidak pudar walaupun sudah luluh lantak. Kasongan mulai berbenah diri, etalase-etalase yang pecah sudah mulai terisi kembali. Untuk beberapa pengrajin besar pembenahan diri ini dapat dikatakan cepat namun untuk sektor produksi skala kecil harus memulai lagi dari awal dan prosesnya lama. Bahkan para pengrajin besar terus mengembangkan produknya dan memperluas kawasannya menjadi lebih mendekati jalan besar. Hal ini membuat pengrajin kecil menjadi semakin terpinggirkan. Oleh karena itu untuk mendukung semangat, menunjang dan memfasilitasi para pengrajin kecil perlu adanya Galeri untuk membantu pemerataan bagi pengrajin supaya para Pengrajin Kecil ini nantinya tidak hilang atau kalah karena persaingan bisnis yang keras.

Hingga saat ini jumlah pengrajin yang terdapat di Kasongan mencapai 581 pengrajin. Tersebar di daerah Sembungan, di wilayah RT 01 Ngeledok, Kalipucung, RT 02/Jambu, Kalipucung, RT 03 Gesik/Kasongan, RT 05/Kalipucung, RT 02/Kalipucung, Goren/Kasongan, Tirto/Kasongan, RT 02, RT 03, RT 04 Sentanan, RT 05 Sentanan, RT 06 Sentanan, RT 07 Jerontabag, Beton





RT 04 Tirtononirmolo, RT 01 Karanpule, RT 02/29, RT 05 Godongan, RT 08 Kalongan. Kesemua pengrajin tadi telah bergabung di Koprasi Industri Seni Kerajinan Keramik (KOPINKRA) SETYA BAWANA KASONGAN dengan BH (Badan Hukum) Nomer : 084/BH/VIII/2006, dan diakui mendapat sentuhan Bidang Industri Disperindagkop Kab. Bantul, tentunya melalui pembinaan yang dilakukan UPT (Unit Pelaksanaan Teknis).

Dalam pengembangan Kasongan pemerintah membentuk Unit Pelayanan Teknis (UPT) pada tahun 1987. UPT merupakan kepanjangan tangan dari pemerintah kepada para pengrajin. UPT merupakan salah satu media informasi bagi pengunjung yang datang ke Kasongan, juga menjadi tempat pelatihan dari pemerintah yang diberikan kepada para pengrajin. Di UPT ini juga dapat dilakukan praktek pembuatan gerabah bagi masyarakat umum, karena sebagian besar pengrajin tertutup untuk memperlihatkan proses pembuatannya. Hal ini mungkin dikarenakan persaingan bisnis yang ada. UPT terdiri dari 3 gedung, yaitu gedung pokok/ utama, gedung baru (workshop dan tempat pelaksanaan pelatihan) dan Edotel Kasongan (Education Hotel) yang bekerjasama dengan SMK 1 Bantul. Masing-masing bangunan saling melengkapi eksistensi UPT tersebut. Menurut data kunjungan UPT, setiap bulan bisa ratusan sampai ribuan orang berkunjung ke UPT. Kunjungan ini dapat berupa pencarian informasi saja ataupun melakukan pelatihan membuat gerabah. (*Suwardjo, Staff Unit Pelayanan Teknis - UPT- , 2011*).

Tabel 1.1: Kunjungan ke UPT Kasongan

No	Tahun	Jumlah Kunjungan	Jumlah Orang
1	2007	192 Kunjungan	6128 Orang
2	2008	234 Kunjungan	8756 Orang

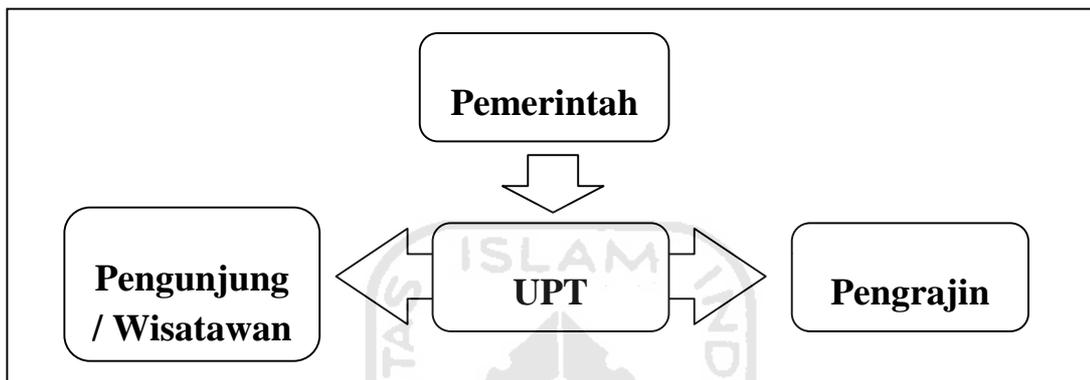
Sumber : Suwardjo, Staff Unit Pelayanan Teknis -UPT- , 2011

Keberadaan UPT ini sangat membantu baik pengrajin maupun pengunjung yang baru pertama kali datang ke Kasongan. Namun sayangnya lokasi dari UPT ini kurang strategis, sehingga pertama kali datang ke tempat ini tidak bisa





langsung menemukan lokasi UPT, bila bertanya ke masyarakat sekita masih beberapa orang tidak mengetahui letak UPT. UPT tidak terletak di jalan utama namun masuk ke dalam gang. Bis tidak dapat masuk ke gang ini. Selain itu juga tidak ada tempat parkir yang memadai misalnya untuk rombongan yang menggunakan bis. Bangunan UPT juga kurang menarik.

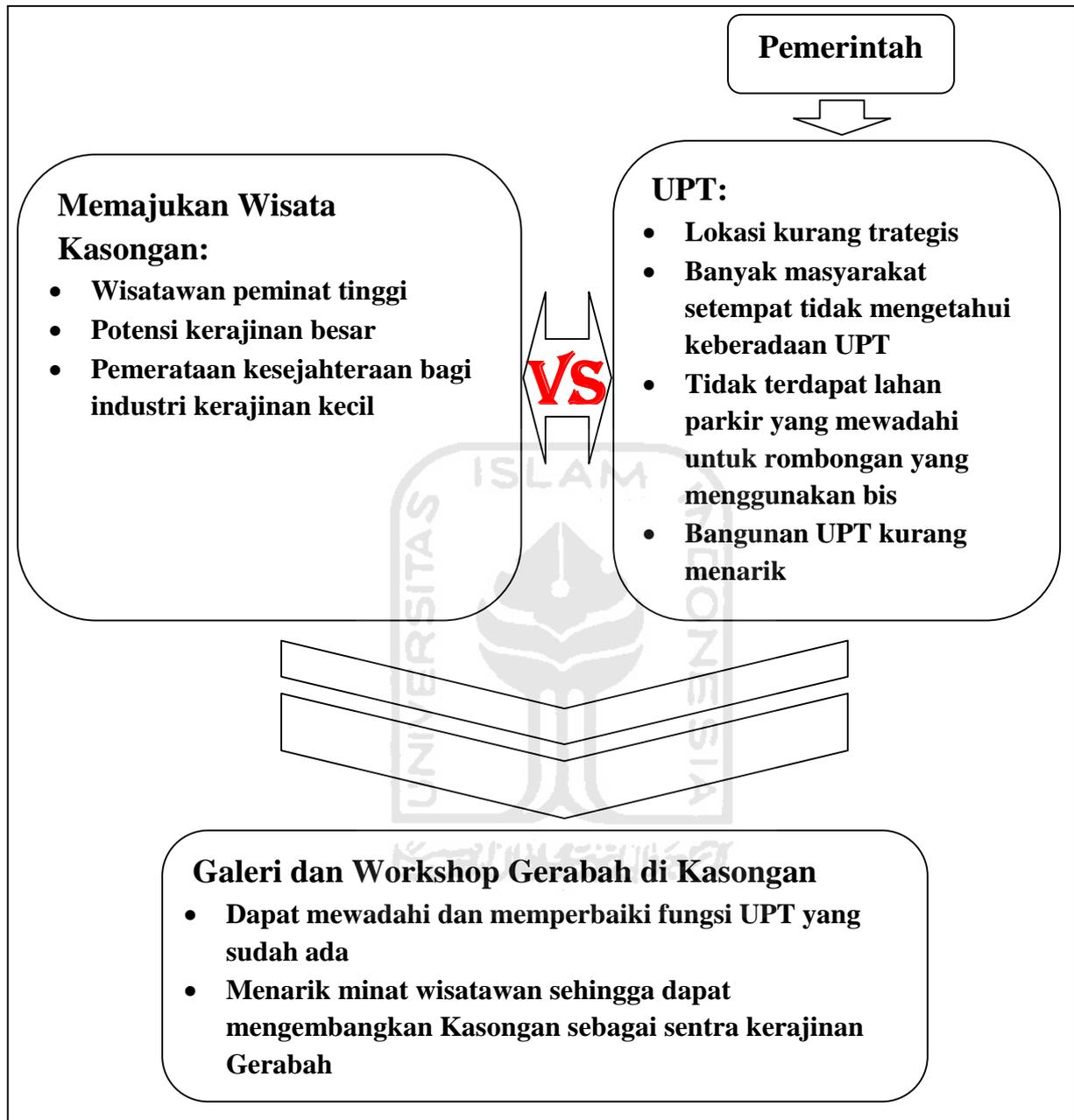


Gambar 1.1. Skema hubungan antara Pemerintah, UPT, Pengrajin, dan Pengunjung/ Wisatawan

Sumber : Analisis Pribadi berdasar wawancara dengan narasumber di UPT

Oleh karena itu, untuk mendukung Kasongan sebagai desa wisata perlu adanya Galeri dan workshop gerabah yang dapat mewadahi fungsi UPT dan dapat menarik minat wisatawan sehingga dapat mengembangkan Kasongan sebagai sentra kerajinan gerabah. Upaya ini dilakukan untuk memfasilitasi Kasongan juga untuk merelokasi UPT yang letaknya kurang strategis agar fungsi UPT nantinya menjadi lebih baik dan lebih dikenal masyarakat. Galeri dan Workshop ini ditujukan sebagai media display gerabah bagi para pengrajin gerabah tradisional. Karena sebagian besar hasil Gerabah Tradisional sudah tidak banyak lagi peminatnya sehingga perkembangan ekonominya tidak secepat dan sebesar pengusaha keramik. Hal ini juga dimaksudkan agar Galeri dan Workshop ini tidak menjadi pesaing bagi para pengusaha keramik.





Gambar 1.2. Skema Latar Belakang Masalah

Sumber : Analisis Pribadi

Lokasi yang dipilih terletak di area depan, yaitu di Jl. Raya Kasongan di pedukuhan Kajen, Desa Bangunjiwo, Kecamatan Kasihan Kabupaten Bantul, Tepatnya berada setelah pintu gerbang pertama kasongan. Lokasi site sangat





GALERI DAN WORKSHOP GERABAH DI DESA WISATA KASONGAN

APLIKASI TRANSFORMASI GERABAH DALAM DESAIN GALERI

strategis karena masih dapat terlihat dari Jalan Utama yaitu Jalan Bantul. Kemudahan akses, suasana alam terbuka yang tenang, sejuk dari view yang terlihat pada site menjadi salah satu alasan memilih site tersebut. Hal ini dimaksudkan agar ketika mewadahi para pengrajin kecil, produknya juga dapat dilihat oleh Konsumen.



Gambar 1.3. Foto Udara Site terpilih

Sumber : Google Earth, 2011

Sebelumnya telah ada diantaranya bangunan yang mentransformasi suatu bentuk menjadi bentukan bangunan. Salah satunya adalah Bangunan yang berbentuk Poci Teh di Meitan, Guizhou, China. Tapi karena transformasi yang dilakukan terlalu mentah, sehingga hanya seperti Poci Teh raksasa saja dibangun di sana. Menurut penulis kurang menarik bila transformasi dilakukan seperti ini.



Gambar 1.4. Teapot shape building in Meitan, Guizhou, China.

Sumber : <http://yeinjee.com/2010/world-largest-teapot-shape-structure/>





1.2. Rumusan Masalah

1.2.1 Permasalahan umum :

Bagaimana merancang Galeri dan workshop gerabah yang dapat memfasilitasi fungsi UPT dan dapat menarik minat wisatawan sehingga dapat mengembangkan Kasongan sebagai sentra kerajinan gerabah.

1.2.2. Permasalahan khusus :

Bagaimana merancang Galeri dan workshop gerabah dengan menerapkan transformasi bentuk gerabah pada bangunan Galeri guna menonjolkan seni gerabah itu sendiri.

1.3. Tujuan

Merancang Galeri dan workshop gerabah yang memfasilitasi fungsi UPT dan dapat menarik minat wisatawan dengan menerapkan transformasi bentuk gerabah pada bangunan Galeri guna menonjolkan seni gerabah itu sendiri.

1.4. Sasaran

Sasaran yang ingin diperoleh dari proses perancangan Galeri dan workshop Gerabah Kasongan yang menekankan pada Aplikasi Penerapan Transformasi Gerabah dalam Desain Galeri Guna Menonjolkan Seni Gerabah adalah :

1. Mentransformasikan bentuk gerabah Kasongan ke dalam ungkapan arsitektural bangunan Galeri dan Workshop.
2. Skala bangunan lebih menonjol dari bangunan sekitar agar bangunan lebih terlihat.
3. Transformasi pada bagian dalam bangunan harus dapat mendukung dan menonjolkan seni gerabah yang ditampilkan.
4. Menjadi 'Gateway' masuk yang dapat menjadi pengantar masuk ke dalam Desa Wisata Kasongan yang dapat menguatkan karakter Bentuk, Ruang, dan Kawasan.





1.5. Metodologi Pembahasan

1.5.1. Metode Pengumpulan Data

1. Survey

Survey dilakukan untuk mendapatkan data-data secara langsung. Kegiatan survey dilakukan dengan cara wawancara dan pengamatan langsung. Survey dilakukan untuk mendapatkan data-data mengenai Galeri yang tidak dapat dipelajari dari buku. Survey site juga dilakukan untuk mengetahui kondisi eksisting dan lingkungan sekitar site yang akan direncanakan untuk Galeri dan Workshop Gerabah Kasongan ini.

2. Literature

Pengumpulan data melalui dokumen, media massa, media elektronik, jurnal, peraturan, blog, majalah, buku, dll. Juga mencari data ke instansi-instansi terkait, seperti UPT; Dinas Perindustrian, Perdagangan dan Koperasi guna mengetahui Profil Desa Wisata Kasongan.

1.5.2. Metode Analisis

Analisis dilakukan dengan mengkaji karakteristik kegiatan dari pengguna untuk kemudian ditentukan besaran ruang yang dibutuhkan. Kemudian dikaji hubungan antar ruang agar dapat diketahui organisasi antar ruang. Selanjutnya dianalisis kebutuhan ruang dan besaran ruang yang diperlukan.

Menganalisis karakteristik Gerabah Kasongan sehingga nantinya dapat ditransformasikan ke dalam arsitektur bangunan Galeri dan Workshop.

Langkah terakhir adalah menggabungkan dan menselaraskan antara ruang yang dibutuhkan dengan bentukan masa yang diperoleh dari hasil transformasi sehingga selanjutnya dapat dilanjutkan ke tahap desain.





1.5.3. Metode Pendekatan Konsep

Permasalahan yang ada akan diselesaikan menggunakan tiga buah pendekatan, yaitu :

1. *Environmental Relations*, yaitu dengan menggabungkan hubungan yang tepat antara manusia dan lingkungan termasuk pertimbangan tentang bagaimana material berinteraksi dengan lingkungan. Sehingga metode ini tepat untuk menyelesaikan konsep interaksi ruang dalam dan ruang luar galeri.
2. *Means-focus*, yaitu dengan bermain dengan bentuk guna mendapatkan solusi desain.
3. *Optimization Essential Function*, yaitu dengan pengoptimalisasian fungsi-fungsi yang penting sehingga tercipta Zoning dari kegiatan-kegiatan utama.

1.5.4. Metode Pengujian Desain

Pengujian dilakukan dengan cara Populis yaitu membuat desain 3D kemudian dilakukan penilaian dari pihak-pihak terkait misalnya dari beberapa masyarakat atau wisatawan.

1.6. Keaslian Penulisan

1. Tugas Akhir

Judul : Pusat Pelatihan dan Galeri Seni Gerabah Kasongan

Oleh : Shanty Dewi Larasati (06.512.110) UII

Permasalahan : Merancang Pusat Pelatihan dan Galeri Seni Gerabah Kasongan sehingga dapat menarik minat pengunjung dengan menerapkan Arsitektur Vernakular dalam rancangan sehingga tetap mewujudkan bangunan yang kontekstual terhadap lingkungan sekitar.





GALERI DAN WORKSHOP GERABAH DI DESA WISATA KASONGAN

APLIKASI TRANSFORMASI GERABAH DALAM DESAIN GALERI

Persamaan : Merancang Galeri Seni Gerabah di Kasongan

Perbedaan : Penekanan yang dilakukan pada bangunan Galeri, penekanan bangunan Galeri terhadap arsitektur vernakular sedangkan bangunan Galeri yang akan dirancang ditekankan pada transformasi gerabah sebagai hasil kebudayaan di Kasongan.





BAB II

KAJIAN LITERATUR

2.1. Kajian Fungsi Bangunan

2.1.1. Batasan Judul

Menurut Amri Yahya (1990), **Galeri** adalah suatu wadah (bangunan tertutup maupun terbuka atau keduanya) yang dipergunakan sebagai ajang komunikasi visual antara seniman dan masyarakat melalui hasil karya seni rupa dimana seniman memamerkan, sedangkan pengunjung menanggapi. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, galeri adalah ruangan atau gedung tempat memamerkan benda atau karya seni. Beberapa orang sering sulit membedakan antara Galeri dengan Museum. **Museum**, berdasarkan definisi yang diberikan *International Council of Museums* disingkat *ICOM*, adalah institusi permanen, nirlaba, melayani kebutuhan publik, dengan sifat terbuka, dengan cara melakukan usaha pengoleksian, mengkonservasi, meriset, mengomunikasikan, dan memamerkan benda nyata kepada masyarakat untuk kebutuhan studi, pendidikan, dan kesenangan. Karena itu ia bisa menjadi bahan studi oleh kalangan akademis, dokumentasi kekhasan masyarakat tertentu, ataupun dokumentasi dan pemikiran imajinatif di masa depan dan sejak tahun 1977 tiap tanggal 18 Mei diperingati sebagai hari *Hari Museum Internasional*. Berdasarkan koleksinya, koleksi museum lebih bernilai historis atau benda yang dikonservasi sehingga tidak untuk diperdagangkan. Sedangkan koleksi Galeri lebih bersifat komersial (dapat diperdagangkan).

Berdasarkan perbedaan fungsi tersebut maka Galeri lebih cocok disebut pada bangunan ini karena sebagian besar dari koleksinya diperjualbelikan walaupun Galeri ini tidak secara langsung menjual kepada konsumen. Galeri hanya memberikan media pameran bagi koleksi para pengrajin. Koleksi dari bangunan ini sebagian besar merupakan produksi dari para perajin tradisional yang tidak memiliki showroom pribadi. Sehingga dapat pemeratakan pertumbuhan ekonomi di Kasongan dan mengantisipasi punahnya hasil budaya





GALERI DAN WORKSHOP GERABAH DI DESA WISATA KASONGAN

APLIKASI TRANSFORMASI GERABAH DALAM DESAIN GALERI

lokal setempat. Peminat dari benda koleksi yang dipamerkan akan dihubungkan langsung dengan pengrajin melalui Galeri ini. Selain itu Galeri ini juga menyediakan berbagai layanan informasi bagi wisatawan yang ingin mengenal lebih jauh tentang Desa Wisata Kasongan.



Gambar 2.1. Canada House Gallery

Sumber : <http://www.canadahouse.com/aboutus.asp>

Beberapa literatur menyebutkan bahwa **Workshop** adalah pelatihan kerja, yang meliputi teori dan praktek dalam satu kegiatan terintegrasi. Dimaknai dari kata dasarnya Workshop sendiri adalah tempat kerja bisa juga disebut Bengkel, dimana intinya workshop adalah tempat tenaga kerja (mekanik, montir, seniman dll) melakukan kegiatan teknis dengan didukung alat-alat kerja. Definisi lain dari workshop adalah wadah atau tempat penampungan untuk memodifikasi data dan alat-alat. (Faizal Alfa Z., 2010)





GALERI DAN WORKSHOP GERABAH DI DESA WISATA KASONGAN

APLIKASI TRANSFORMASI GERABAH DALAM DESAIN GALERI



Gambar 2.2. Gladstone Pottery Museum

Sumber : <http://www.flickr.com/photos/rjt208/2679347097/>

Gerabah adalah adalah perkakas yang terbuat dari tanah liat yang dibentuk kemudian dibakar untuk kemudian dijadikan alat-alat yang berguna membantu kehidupan. **Tembikar** adalah alat keramik yang dibuat oleh pengrajin. Tembikar dibuat dengan membentuk tanah liat menjadi suatu obyek. (Wikipedia, Tembikar, 2011).



Gambar 2.3. Gerabah Kasongan

Sumber : Penulis, 2011

Menurut Nia Gautama (2011) dalam bukunya 'Keramik untuk Hobi dan Karir', Gerabah atau tembikar dan terakota (terracotta, latin) berasal dari tanah liat jenis earthenware pembakarannya paling tinggi sekitar 900°Celsius. Yang dimaksud dengan tembikar adalah berupa wadah, pot, perangkat makan, sedangkan terakota adalah yang buka n pot yaitu berupa patung dan relief. Tanah ini biasanya berwarna kemerahan setelah dibakar. Jenis tanah ini biasanya tidak





GALERI DAN WORKSHOP GERABAH DI DESA WISATA KASONGAN

APLIKASI TRANSFORMASI GERABAH DALAM DESAIN GALERI

berglasir dan tidak dapat menyimpan air dalam waktu lama, karena masih bisa menyerap air sekitar 10-15%. Oleh karena itu seringkali kendi penyimpan air, di bawahnya ditataki piring untuk menahan rembesan air.



*Gambar 2.4. Buku 'Keramik untuk Hobi dan Karir', Tanah Liat Earthenware,
Gerabah Kasongan*

Sumber : Nia Gautama, 2011

Di Indonesia, gerabah banyak ditemui di daerah Plered, Cirebon, Kasongan, dan Lombok. Umumnya pembakarannya masih tradisional yaitu open air firing, tetapi sekarang banyak yang sudah menggunakan tungku pembakaran yang juga terbuat dari tanah liat. Sekarang sudah dikembangkan glasir untuk gerabah, seperti di Cirebon yaitu di Sitiwinangun dan juga di Yogya, tepatnya di Kasongan. (Nia Gautama , 2011)

Dari hal ini dapat disimpulkan bahwa pengertian **Galeri dan Workshop Gerabah** adalah tempat memamerkan gerabah sebagai ajang komunikasi antara seniman dan masyarakat, tempat memperoleh pengetahuan, kemahiran, atau kecakapan sekaligus sebagai sarana untuk memfasilitasi perkembangan seni gerabah.





2.1.2. Latar Kerajinan Tanah Liat

Menurut Buku 'Keramik untuk Hobi dan Karir' karangan Nia Gautama, dapat juga dibedakan melalui tanah liat berdasarkan suhu bakar.

Macam Tanah Liat Berdasarkan Suhu Bakar

Tanah liat yang telah dibakar diklasifikasikan menjadi tiga kategori sesuai dengan densitas bakarnya, yaitu earthenware, stoneware, dan porcelain.

1. Earthenware

Tanah liat jenis earthenware pembakarannya paling tinggi sekitar 900°Celsius dan hasilnya disebut gerabah atau tembikar dan terakota (terracotta, latin).

2. Stoneware

Tanah liat jenis stoneware, pembakarannya bisa mencapai 1250°Celsius, sehingga tidak mudah ditembus oleh air, penyerapannya sekitar 2-5%, apalagi kalau dilapisi glasir, karena fungsi glasir selain sebagai elemen dekorasi, juga untuk melapisi badan dari keramik itu sendiri. Jenis tanah liat stoneware inilah yang lebih banyak digunakan dalam dunia industri rumah tangga dan manufaktur.

3. Porcelain

Suatu sumber mengatakan bahwa porcelain atau porselen berasal dari kata 'porcellno' yang diperkenalkan oleh Marcopolo pada abad ke- 13, yang berarti benda putih tembus pandang seperti kerang. Penulis tidak mendapatkan data yang jelas asal muasal porselen tetapi dalam buku Susan Peterson dikatakan bahwa China mulai mengenal porselen sekitar 1000 SM, dan porselen memang sangat berkembang di China dibandingkan dengan Jepang dan Korea.





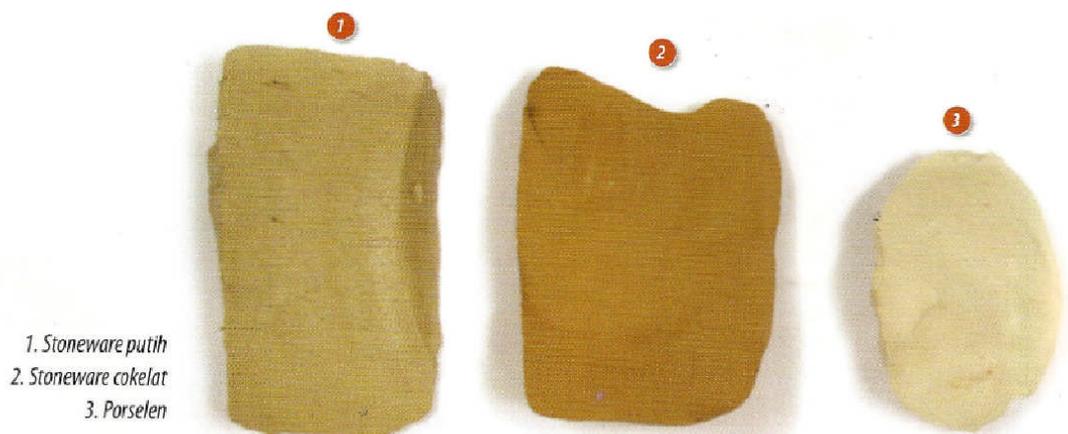
Mangkuk
Porselen
Karya
Suyatna

Gambar 2.5. Mangkuk Porselen Karya Suyatna

Sumber : Nia Gautama, 2011

Porselen sangat tidak plastis, tetapi paling keras dan daya serap airnya hanya 0-1%. Porselen berwarna putih dan bisa tembus cahaya jika tipis, tetapi semakin diberi warna, semakin berkurang daya tembus cahayanya, dan temperaturnya

adalah yang paling tinggi yaitu sekitar 1300°Celsius. Bahan dasar porselen adalah kaolin, feldspar, dan silica. Karena tidak plastis, maka porselen paling sulit dibentuk, dan hanya yang sudah sangat terampil bisa membuat benda-benda dengan teknik putar dari bahan ini.



Gambar 2.6. Macam tanah liat berdasarkan suhu bakar

Sumber : Nia Gautama, 2011





Tanah Liat di Kasongan

Di Kasongan sendiri mayoritas masih tergolong tanah liat jenis bakaran rendah (earthenware) atau sering disebut gerabah, tapi dalam perancangan Galeri ini tidak menutup kemungkinan untuk adanya peningkatan / kemajuan dalam praktek pembuatan gerabah sehingga mungkin saja dalam waktu beberapa tahun kedepan Gerabah Kasongan akan berkembang menjadi Keramik Kasongan dan sudah menggunakan teknik gelasir.



Gambar 2.7. Zona aktivitas kawasan Kasongan

Sumber : Analisis Penulis, 2011 berdasarkan data dari KKN UGM 2009

Desa wisata kasongan terbagi beberapa zona yang terkait dengan aktivitas warga/pengrajin gerabah, menjadi antara lain :

1. Zona Dekoratif

Produk-produk kerajinan yang dihasilkan di dominasi oleh produk yang akan digunakan sebagai pajangan atau hiasan.

2. Zona Tobong

Terdapat banyak tobong / tungku besar yang digunakan untuk membakar kerajinan gerabah.

3. Zona Finising

Para zona ini gerabah akan dicat atau ditambah dengan beberapa ornament agar lebih menarik.

4. Zona Showroom

Terdapat banyak showroom yang memamerkan kerajinan-kerajinan gerabah.

5. Zona Tradisional

Gerabah yang dihasilkan pada zona ini berupa peralatan-peralatan rumah tangga yang sebagian masih digunakan oleh masyarakat desa.





2.1.3. Karakteristik Gerabah Kasongan

Menurut perkembangan dan Periodisasi Keramik yang berkembang di Kasongan, dapat digolongkan sebagai berikut:

1. Tradisional

Menurut Suwardjo, Staff UPT, 2011 Kasongan terkenal dengan kerajinan gerabahnya sejak 320 tahun yang lalu (1675-1765). Hasil produksi yang berkembang pada periode ini, berfungsi sebagai wadah untuk kebutuhan sehari-hari diantaranya sebagai alat dapur. Teknik yang digunakan dalam pembuatannya pun masih terbatas pada teknik putar yang bisa dikatakan sebagai teknik paling kuno dalam pembuatan keramik. Selain itu juga menggunakan bakaran yang tingkatnya rendah dengan tungku pembakaran yang masih tradisional Biasanya menggunakan model pembakaran tungku ladang yang dibakar menggunakan sampah organik (daun kering).

Pada tahun 1745-1825 seorang warga desa yaitu Mbah Jembuk mengembangkan cobek ke arah produk hiasan dengan berbagai bentuk kepala binatang (kepala kerbau, kambing, ikan gabus, dan sebagainya). Kemudian berkembang produk celengan dalam bentuk binatang. Pada masa itu mata uang yang beredar adalah jenis logam. Sekitar tahun 1745-1825 berkembang jenis produk anglo dan pot. (Suwardjo, 2011)



Gambar 2.8. Gerabah Kasongan yang tergolong periode Tradisional

Sumber : Penulis, 2011





Beberapa Contoh Keramik yang tergolong dalam periode Tradisional Kasongan atau sering disebut Gerabah:

- **Kuali**

Alat untuk memasak, bisa untuk memasak nasi ataupun masakan berkuah. Bentuknya membulat, pada bagian bawahnya rata.



Gambar 2.9. Kuali

Sumber : Penulis, 2011

- **Kendil**

Alat untuk memasak, hampir menyerupai Kuali dan memiliki tutup. Di Jogja lebih populer istilah 'Gudeg Kendil' karena biasanya di Jogja Kendil dipakai untuk memasak Gudeg (makanan tradisional khas Jogja). Bentuknya agak membulat dibawahnya agar sesuai dengan bagian atas anglo.



Gambar 2.10. Kendil

Sumber : Penulis, 2011





- **Gentong**

Tempat penyimpanan gabah (bulir padi) di rumah-rumah jaman dahulu ,
dibuat dr tanah liat, perutnya besar, mulutnya sempit.



Gambar 2.11. Gentong

Sumber : Penulis, 2011

- **Piring tanah liat**

Piring yang terbuat dari tanah liat.



Gambar 2.12. Piring tanah liat

Sumber : Penulis, 2011





- Anglo

Tungku memasak dengan bahan bakar arang.



Gambar 2.13. Anglo

Sumber : Penulis, 2011

- Keren

Tungku memasak dengan bahan bakar kayu.



Gambar 2.14. Keren

Sumber : Penulis, 2011

- Coek-Muntu (Cobek-Ulekan)

Alat yang digunakan untuk menghaluskan bumbu.



Gambar 2.15. Coek-Muntu (Cobek-Ulekan)

Sumber : Penulis, 2011





2. Ny. Sulyantara Soelaiman

Produk jenis pot muai menggeliat semenjak masuknya pengaruh Ny. Sulyantara Soelaiman. Pot dan vas bunga dikembangkan ke arah seni. Hal ini dikarenakan Ny. Sulyantara Soelaiman merupakan salah satu pecinta seni *Ikebana* (seni menata bunga dari Jepang). Sehingga dia mengembangkan pot dan vas bunga yang sampai sekarang diekspresikan dalam bentuk binatang seperti Kuda dan Gajah yang membawa keranjang. Tehnik bakaran yang digunakan merupakan tehnik bakaran rendah sampai sedang. Terdapat produk yang dipertahankan warna asli tanah liat ataupun diberi pewarnaan. Perkembangan ini terus berlangsung sampai dengan tahun 1967.



Gambar 2.16. Gajah dan Kuda yang membawa keranjang

Sumber : Penulis, 2011

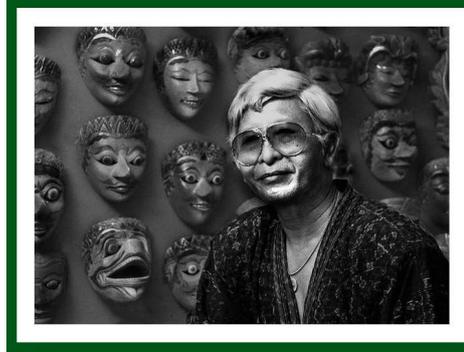
3. Sapto Hudoyo

Hasil Kerajinan Kasongan yang mulanya hanya wadah yang polos mulai dibentuk dan diberi ornamen. Sehingga selain berfungsi, benda ini tidak menimbulkan kesan yang membosankan dan monoton, namun dapat memberikan nilai seni dan nilai ekonomi yang tinggi. Tehnik bakaran yang digunakan merupakan tehnik bakaran rendah sampai sedang. Sapto Hudoyo juga biasanya mempertahankan warna alami dari tanah liat tersebut. Pada tahun 1970, produk yang telah dikembangkan oleh Ny. Sulyantara Soelaiman yaitu produk motif binatang ditambahkan dekorasi tempel (dengan cara dipencet) yang dijadikan ciri khas dari produk Kasongan. Selain itu, Sapto Hudoyo juga mengenalkan seni





patung yang dibuat dari bahan tanah liat. Seperti produk patung Loro Blonyo yang merupakan bentukan dari sepasang pengantin yang duduk berdampingan.



Gambar 2.17. Sapto Hudoyo

Sumber : http://www.trenggalekjelita.web.id/2010_08_01_archive.html



Gambar 2.18. Kuda berornamen tempel hasil pengembangan Sapto Hudoyo

Sumber :Penulis, 2011

4. Kontemporer

Pada tahun 1980 dikenalkan tanah liat dari Godean dan tungku pembakaran jenis api naik (up draft) melalui UPT. Pertengahan tahun 1987 hasil kerajinan Gerabah mulai memasuki pasaran ekspor. Sedangkan jenis kerajinan gerabah glasiran mulai dikenalkan pada tahun 1988 oleh UPT bekerjasama dengan Perkumpulan Untuk Peningkatan Usaha Kecil (PUPUK) Bandung.(Suwardjo, 2011)

Perkembangan keramik sampai masa sekarang digolongkan sudah cukup maju. Untuk itu dapat digolongkan dalam periode kontemporer. Fungsinya buakan sebagai barang yang dapat digunakan untuk wadah atau alat dapur sehari-





**GALERI DAN WORKSHOP GERABAH DI DESA WISATA
KASONGAN**
APLIKASI TRANSFORMASI GERABAH DALAM DESAIN GALERI

hari lagi tapi sudah dianggap sebagai barang seni yang memiliki nilai artistik yang tinggi. Teknik pembuatannya pun beragam mulai dari penggunaan teknik putar sampa dengan memodifikasi dan mengkombinasi teknik yang ada. Teknik bakarannya pun sudah mencapai teknik bakaran tinggi karena melapisi keramik dengan bahan gelasir sehingga tampilannya lebih menarik. Bentuknya ada yang polos karena keinginan pasar yang lebih menyukai model minimalis, tetapi ada juga yang kaya akan ornamen. Dari segi warna juga bervariasi, dapat mempertahankan warna asli gerabah untuk model natural, tetapi juga dapat berwarna-warni sesuai keinginan pasar.



Gambar 2.19. Keramik Kontemporer / Keramik Modern

Sumber : Penulis, 2011

Baru-baru ini dikembangkan Keramik dengan campuran bahan Semen, Pasir, dan Mate Fiber yang lebih dikenal dengan GRC (Glass Fiber Reinforced Cement) yang dibuat dengan cara dicetak. Keramik model ini pembuatannya lebih mudah dan cepat.



Gambar 2.20. Keramik Bahan GRC

Sumber : Penulis, 2011





Tabel 2.1 Periode keramik Kasongan dan Karakteristiknya

Periodisasi	Fungsi	Teknik	Bentuk
Tradisional	Wadah sehari-hari Alat dapur	Putar Bakaran Rendah	Polos Warna asli Gerabah
Ny. Sulyantara Soelaiman	Vas Bunga	Bentuk & Tempel Bakaran Rendah- Sedang	Ornamen Warna & Warna asli Gerabah
Sapto Hudoyo	Wadah Seni Patung	Bentuk & Tempel Bakaran Rendah- Sedang	Ornamen Warna asli Gerabah
Kontemporer	Artistik	Tekniknya Beragam-macam (Kombinasi) Bakaran Tinggi	Polos & Ornamen Warna asli Gerabah & Warna-warni

Sumber : Analisis Penulis dari berbagai sumber, 2011

2.1.4. Desain Galeri dan Workshop

2.1.4.1. Pengguna dan Karakteristik Keempatnya dalam Galeri dan Workshop Gerabah di Kasongan

Untuk mengetahui kebutuhan ruang dari desain Galeri dan Workshop di Kasongan ini, terlebih dahulu perlu dikaji pengguna (*user*) dan karakteristik kegiatannya dalam Galeri dan Workshop Gerabah di Kasongan. Berdasarkan hasil kajian di UPT dan analisisnya maka pengguna (*user*) dan karakteristik kegiatannya dalam Galeri dan Workshop Gerabah di Kasongan terdiri dari :

1. Pengrajin

Eksisting (yang tersedia di UPT sekarang ini) :

- Mengikuti pelatihan dari pemerintah bila Pemerintah menyelenggarakan pelatihan.





GALERI DAN WORKSHOP GERABAH DI DESA WISATA KASONGAN

APLIKASI TRANSFORMASI GERABAH DALAM DESAIN GALERI

Perkembangan dalam desain :

- Pengrajin akan diajak bekerjasama untuk mengisi koleksi dari galeri.
- Pengrajin akan diberikan kesempatan untuk memamerkan hasil karyanya di dalam galeri.

2. Wisatawan

Eksisting (yang tersedia di UPT sekarang ini) :

- Wisatawan dapat mengikuti pelatihan pembuatan gerabah
- Wisatawan dapat menikmati koleksi galeri sebatas hasil keterampilan dari pelatihan yang telah ada sebelumnya.

Perkembangan dalam desain :

- Wisatawan dapat menikmati koleksi galeri yang mencakup semua perkembangan dan koleksi gerabah Kasongan.
- Wisatawan yang diharapkan untuk mengunjungi Galeri dan Workshop ini tidak hanya sebatas wisatawan minat khusus yang berniat mempelajari gerabah, tetapi juga masyarakat umum. Diharapkan masyarakat umum yang nantinya berekreasi disini dapat tertarik untuk mengunjungi galeri.

3. Staff UPT

Eksisting (yang tersedia di UPT sekarang ini) :

- Merupakan staff pengelola UPT yang merupakan kepanjangan tangan dari pemerintah kepada pengrajin.
- Staff UPT merupakan salah satu media informasi bagi wisatawan yang datang ke Kasongan dan ingin mengerti lebih jauh tentang seluk beluk Kasongan.





- Staff UPT mengelola galeri dan workshop di UPT.

Perkembangan dalam desain :

- Staff UPT akan mengelola galeri, workshop, dan seluruh fasilitas di dalamnya.

4. Staff Pengajar

Eksisting (yang tersedia di UPT sekarang ini) :

- Staff pengajar hanya pegawai honorer yang dibayar saat permintaan pelatihan mencukupi kuota yaitu diatas 10 orang peserta.

Perkembangan dalam desain :

- Staff pengajar merupakan pengrajin yang bergantian mengajar di workshop UPT.

Berdasarkan karakteristik kegiatan di atas dapat disimpulkan bahwa ruang-ruang yang dibutuhkan antara lain **Galeri** (sebagai ruang pameran utama), **Workshop** (sebagai tempat pembelajaran pembuatan gerabah), **Ruang terbuka Hijau** (yaitu berupa ruang terbuka hijau aktif, maksudnya ruang terbuka ini tidak hanya bersifat pasif sebagai penghasil oksigen, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana rekreasi), **Fasilitas Pendukung** lainnya seperti **ruang parkir, toilet, mushola**.

2.1.5. Kajian Besaran Ruang Galeri dan Workshop

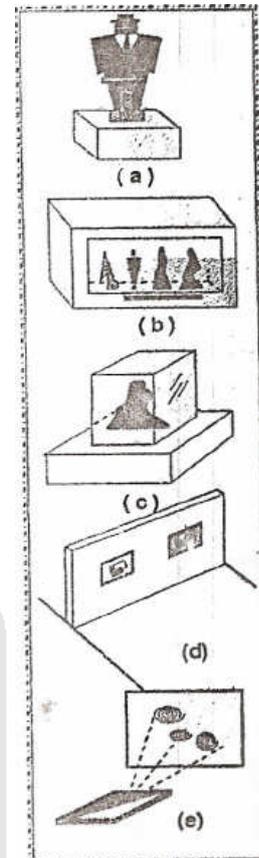
2.1.5.1. Standar Galeri dan Workshop

Dalam Planning Study, The American Association of Museum Washington DC tata letak benda pameran dibedakan menjadi 5 sistem :





- a. Sistem ruang terbuka objek diletakkan ditengah-tengah ruangan, dalam bentuk dan objek dimensi untuk objek besar.
- b. Sistem Diorama Untuk objek sederhana bisa diletakkan di tepi ruangan, menggambarkan dengansuatu cerita dimana lingkungannya dicerminkan dengan suasana buatan.
- c. Sistem Vitrin Disajikan dalam bentuk 3 dimensi yang ditutup kotak. Sistem ini cocok untuk penyajian benda pameran berupa patung hasil kerajinan.
- d. Sistem Panel Dengan ditempel di dinding, biasanya untuk benda pameran berupa lukisan.
- e. Sistem slide atau film Menonjolkan objek disertai dengan penjelasan.



Gambar 2.21. Macam tata letak benda pameran

Sumber : Planning Study, The American Association of Museum Washington DC

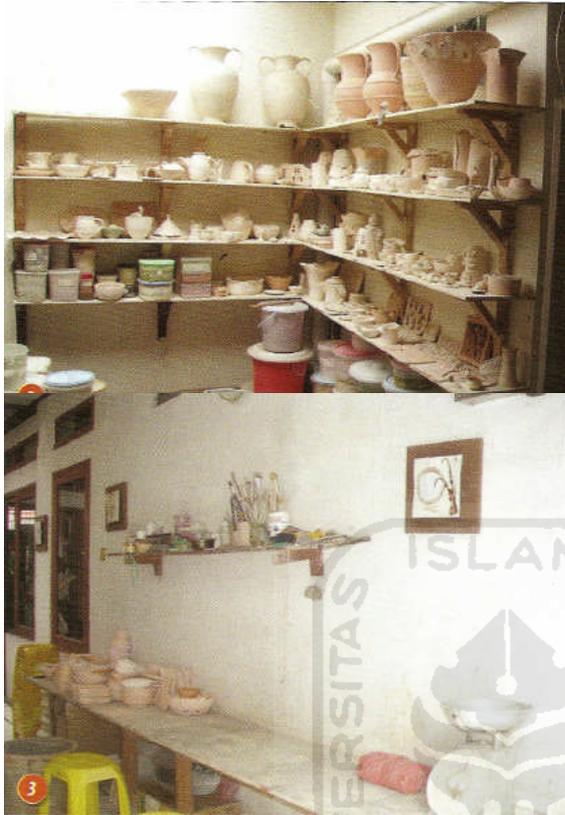
Workshop / Studio

Menurut Nia Gautama (2011) dalam bukunya 'Keramik untuk Hobi dan Karir', Studio untuk kursus, sebaiknya disediakan bangku-bangku untuk peserta kursus. Perhatikan ruangan yang digunakan untuk kursus sehingga meja kerja dapat disesuaikan dengan luas ruangan. Kalau memanfaatkan garasi rumah, meja kerja bisa terbuat dari triplek tebal yang disikukan ke dinding.





**GALERI DAN WORKSHOP GERABAH DI DESA WISATA
KASONGAN**
APLIKASI TRANSFORMASI GERABAH DALAM DESAIN GALERI



Contoh studio yang menyediakan fasilitas kursus:

1. Studio Kolekan, Jakarta
2. Rak simpan karya peserta kursus Studio Kolekan, Jakarta
3. Studio Puspa 5, Jakarta

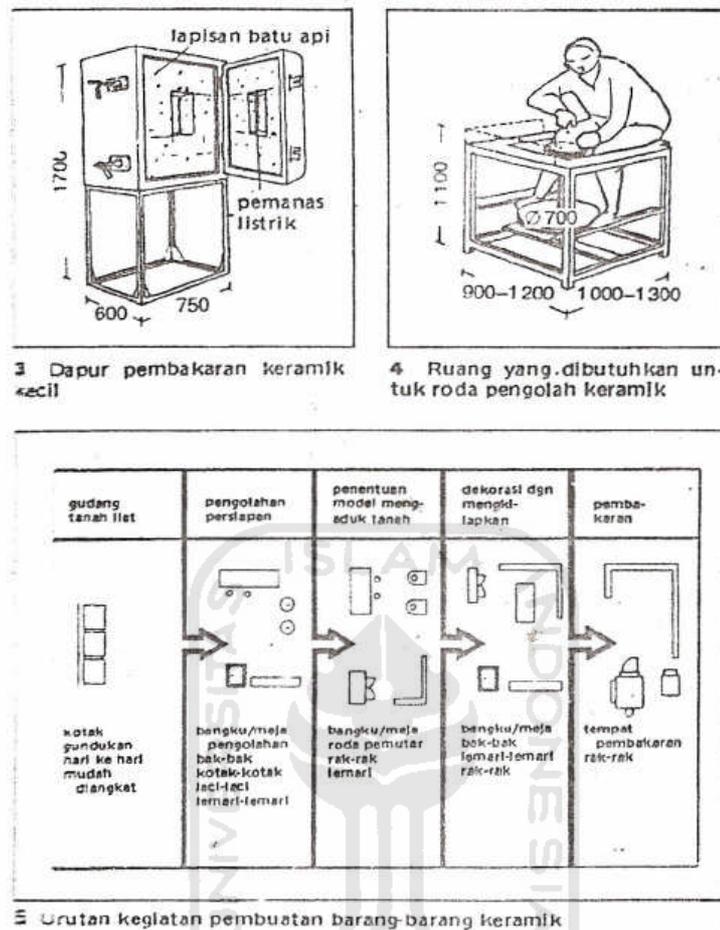
Gambar 2.22. Contoh beberapa Studio yang menyediakan fasilitas kursus

Sumber : Nia Gautama, 2011





GALERI DAN WORKSHOP GERABAH DI DESA WISATA KASONGAN
APLIKASI TRANSFORMASI GERABAH DALAM DESAIN GALERI

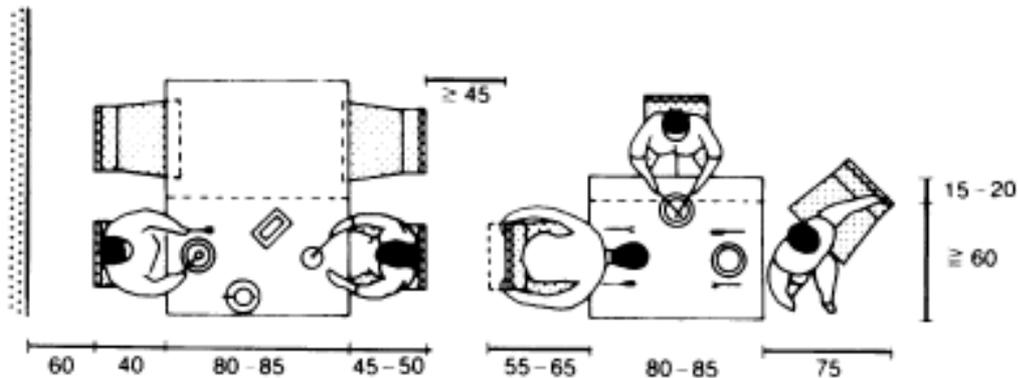


Gambar 2.23. Ukuran dan layout pembuatan keramik

Sumber : Buku Data Arsitek edisi 33 hal 137

Di gambar ini dapat dilihat contoh ukuran ruang dapur pembakaran kecil, yaitu lebar 600 mm, panjang 750 mm, dan tinggi 1700 mm. Untuk ukuran ruang pembuatan keramik lebar 900-1200 mm, panjang 1000-1300 mm, dan tinggi 1100 mm. Dan untuk alur kegiatan pembuatan keramik yaitu gudang penyimpanan tanah liat kemudian pengolahan persiapan, kemudian penentuan model mengaduk tanah, kemudian dekorasi dengan mengkilapkan, kemudian yang terakhir pembakaran.





Gambar 2.24. Ukuran Meja yang nyaman untuk pergerakan

Sumber : Buku Data Arsitek

Di dalam ruang workshop juga disediakan meja untuk teknik pembuatan gerabah yang menggunakan teknik cetak. Sehingga ruang yang dibutuhkan kurang lebih seperti standar yang ada pada Gambar 2.24.

2.1.5.2 Tahap Kegiatan Pembuatan Kerajinan tanah Liat

Untuk mengetahui Workshop yang baik maka perlu diketahui proses/ tahapan-tahapan yang ada dalam pembuatan kerajinan tanah liat. Menurut tahapan proses pengolahan di Kasongan berdasar dari wawancara dengan Bapak Paeran pengrajin Gerabah di Kasongan, tahapan-tahapan mengolah tanah liat diantaranya :

1. Pengadaan Bahan Baku Tanah Liat

Tanah liat yang utama digunakan berasal dari sekitar Kasongan. Namun karena kini jumlahnya sudah tidak banyak lagi, maka Pengrajin mengambil tanah liat di daerah Godean. Bahan campuran lain yaitu berupa tanah kuning dan pasir di dapatkan di keadaan sekitar Kasongan.





Gambar 2.25. Bahan Baku Keramik, Tanah Liat dan Pasir

Sumber : Penulis, 2011

2. Mengolah Tanah Liat

Tanah liat diolah dalam keadaan basah (bila kurang basah dapat ditambahkan air) kemudian dicampur dengan bahan-bahan lain seperti pasir (untuk merekatkan tanah) dan tanah kuning agar dihasilkan produk yang bermutu tinggi.

Bahan- bahan tersebut kemudian dicampur dapat secara manual atau dengan mesin (molen). Hasil terbaik biasanya diputar sebanyak 5-6 kali putaran sehingga tidak terdapat kerikil karena kerikil telah hancur.





Gambar 2.26. Proses Pengolahan Bahan

Sumber : Penulis, 2011

3. Pembentukan Dasar

Alat yang digunakan pada proses pembentukan diantaranya adalah :

- Roda putar
- Kawat pemotong tanah liat
- Spons untuk menghaluskan
- Tempat air

Beberapa teknik pembentukan dasar :

1) Teknik Putar

Teknik Putar adalah teknik yang paling umum digunakan para pengrajin. Pengrajin tradisional biasanya menggunakan alat putar tangan atau kaki. Alat putar dilapisi dengan papan yang berdiameter 30-40 cm dengan ketebalan 3 cm. Untuk mempermudah pengambilan gerabah papan ditaburi pasir. Tehnik ini membutuhkan kesabaran, konsentrasi dan keserasian.





Teknik putar ini biasanya baik untuk membuat benda-benda fungsional seperti mangkuk, piring, silinder, ceret, dan benda pakai lainnya. Tetapi dalam perkembangannya teknik ini bisa diaplikasikan untuk berbagai bentuk sesuai dengan kreativitas dan imajinasi pembuatnya.



Gambar 2.27. Teknik Putar dengan alat putar tangan dan alat putar kaki
Sumber : Penulis, 2011

2) Teknik Cetak

Teknik cetak membutuhkan cetakan, biasanya teknik ini dipakai ketika pesanan yang diterima banyak. Karena dengan teknik ini waktu pembuatannya menjadi lebih singkat.



Gambar 2.28. Teknik Cetak menggunakan cetakan
Sumber : Penulis, 2011





3) Teknik Pijat

Teknik pijat merupakan teknik dasar pembentukan gerabah tanpa dibantu oleh alat apapun. Karena dalam proses pembuatan hanya dengan mengenali sifat-sifat dan kelenturan tanah liat. Hanya dengan memijat-mijat gumpalan tanah liat hingga membentuk rongga dengan ketebalan ± 7 mm dan dibentuk sesuai yang diinginkan.



Gambar 2.29. Teknik Pijat

Sumber : Penulis, 2011

4) Teknik Gelungan

Merupakan teknik membentuk benda dengan cara menumpuk gelungan demi gelungan. Metode ini adalah metode paling umum yang digunakan.



Gambar 2.30. Teknik Pijat

Sumber : Penulis, 2011

5) Teknik Lempengan atau Teknik giling/lembar (slab)

Digunakan untuk membuat benda yang tidak bundar tetapi persegi seperti keramik lantai. Tanah liat dihaluskan dengan





menggunakan rol. Dalam pembuatan gerabah pada teknik ini harus menghindari sinar matahari agar bahan baku tidak cepat kering.



Gambar 2.31. Teknik Lempengan

Sumber : Penulis, 2011

4. Pengerasan

Gerabah diangin-anginkan agar kering. Lama pengerasan biasanya 1-2 hari. Dalam proses pengerasan ini harus terhindar dari sinar matahari secara langsung.



Gambar 2.32. Pengerasan Gerabah

Sumber : Penulis, 2011





5. Pengukiran Dan Pemberian Ornamen

Setelah keras dan tidak terlalu lembek gerabah dapat diukir dan diberi ornamen. Berikut adalah beberapa cara pemberian ornamen:

1) Dekorasi Ukir

Dilakukan pada keramik halus maupun keramik tradisional dengan menggunakan alat misalnya seperti lidi atau alat pahat.



Gambar 2.33. Dekorasi Ukir

Sumber : Penulis, 2011

2) Dekorasi Toreh

Cara ini dilakukan dengan menggunakan pisau. Torehan tersebut membentuk motif-motif sesuai yang diinginkan.

3) Dekorasi Pelubangan

Dilakukan dengan cara melubangi bagian-bagian yang diinginkan, dihiasi dengan pipa logam yang dipotong miring. Hasil dari dekorasi ini biasanya terpat lilin atau hiasan meja.



Gambar 2.34. Dekorasi Pelubangan

Sumber : Nia Gautama, 2011





4) Dekorasi cap

Teknik ini diterapkan pada permukaan benda keramik. Cap dap dibuat dari kayu, logam, atau gips .



Gambar 2.35. Dekorasi Cap

Sumber : Nia Gautama, 2011

5) Dekorasi Tempel

Dilakukan dengan menempelkan motif-motif tertentu misal potongan tanah liat hasil cetak atau pecahan keramik. Menempel ornamen yang dimaksud adalah menempelkan pola timbul ke salah satu sisi dari objek yang sedang dibuat.



Selalu scratch (garuk) sisi-sisi yang akan saling direkatkan. Bubuhkan pasta tanah (lem tanah) sebagai perekat.

Kemudian gunakan alat pembentuk untuk merekatkan tepi ornamen yang dilekatkan. Tujuannya agar tidak lepas sewaktu pembakaran.

Gambar 2.36. Cara Membuat Dekorasi Tempel

Sumber : Nia Gautama, 2011





Ceramic tile, dengan relief motif kerang. Model ini cocok sebagai elemen dekorasi interior atau eksterior. Karya Nia Gautama.

Gambar 2.37. Contoh Hasil Dekorasi Tempel

Sumber : Nia Gautama, 2011

6) Dekorasi Lukis

Dilakukan dengan cara melukis diatas keramik baik setelah diglasir maupun tang belum diglasir.



Gambar 2.38. Contoh Hasil Dekorasi Lukis

Sumber : Penulis, 2011

7) Dekorasi Sablon

Teknik ini hanya dapat dilakukan pada benda yang permukaan datar, misalnya tegel.

Para pengrajin Kasongan sekarang sudah pandai dalam menggunakan teknik-teknik dekorasi diatas. Beberapa pengrajin juga sudah mulai





mengembangkan teknik dekorasinya sendiri untuk menunjukkan ciri khas dari hasil karyanya.

6. Pengerinan

Proses pengeringan dilakukan di tempat terbuka dan langsung terkena sinar matahari. Proses ini biasanya membutuhkan waktu 2-5 hari tergantung ketebalan bahan. Hal ini dilakukan agar kadar air dalam gerabah dapat berkurang sehingga saat dibakar gerabah tidak pecah atau retak. Pada malam hari gerabah yang belum kering harus ditutup dengan menggunakan terpal agar tidak basah terkena embun.



Gambar 2.39. Proses Pengerinan

Sumber : Penulis, 2011

7. Pembakaran

Proses selanjutnya adalah pembakaran. Gerabah yang telah kering dibakar di tungku pembakaran. Proses pembakaran membutuhkan waktu 4-11 jam sesuai ukuran gerabah. Pembakaran ini dilakukan supaya kadar air pada bagian dalam gerabah hilang.





Menurut Suwardjo (2011), Staff UPT ada 3 perbedaan suhu dalam proses pembakaran menu rut kualitasnya :

- Suhu 600°C

Suhu ini biasanya digunakan untuk pembakaran dengan cara tungku ladang. Tungku ladang adalah proses pembakaran yang berada di ladang dengan area terbuka. Proses pembakaran ini menggunakan daun kering dan jerami untuk bahan pembakarannya. Proses pembakaran dengan suhu 600°C ini dinamakan dengan earthenware.



Gambar 2.40. Proses Pembakaran dengan Menggunakan Tungku Ladang

Sumber : Anonim, 2011

- Suhu 900°C

Suhu ini biasanya digunakan untuk pembakaran dengan cara tungku bata. Tungku bata adalah proses pembakaran yang berada di ladang tetapi dengan keadaan tertutup dengan tumpukan bata. Proses pembakaran dengan suhu 900° C ini dinamakan dengan stoneware .



Gambar 2.41. Proses Pembakaran dengan Menggunakan Tungku Bata

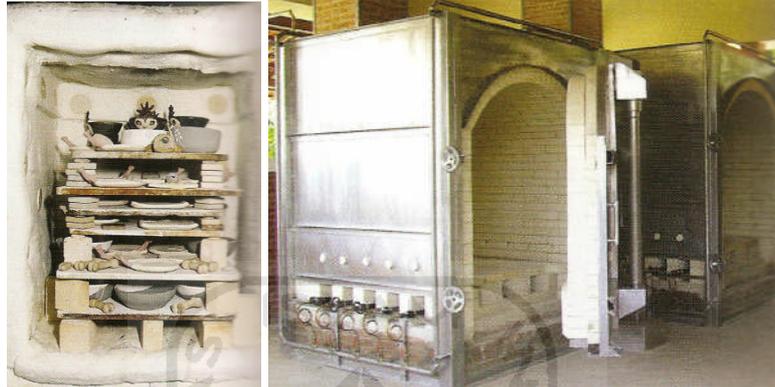
Sumber : Penulis, 2011





- Suhu 1200° C

Suhu ini biasanya digunakan untuk pembakaran dengan cara tungku besi. Tungku besi adalah proses pembakaran yang berada di dalam ruangan. Tungku ini terbuat dari besi. Proses pembakaran dengan suhu 1200° C ini dinamakan dengan porselain atau giasiran.



Gambar 2.42. Proses Pembakaran dengan Menggunakan Tungku Besi

Sumber : Nia Gautama, 2011

8. Penghalusan

Setelah dilakukan proses pembakaran gerabah dibersihkan dan dihaluskan dengan amplas. Proses ini sekaligus merneriksa barang dari retakan atau barang yang cacat jika retak dapat dilakukan penambahan dengan menggunakan campuran semen. Sedangkan barang yang pecah sudah tidak dapat digunakan lagi dan dihancurkan.

9. Finishing

Setelah halus keramik diberi hiasan/ sentuhan akhir. Macam finishing yang ada diantaranya :

- Mozaik Kaca
- Cat Bakar
- Cat Erosi
- Cat Batik





- Glossy
- Pasir

10. Pengepakan

Gerabah yang telah selesai di finishing kemudian masuk ke proses pengepakan untuk di ekspor atau dikirim ke pembeli. Pengepakan bisa dengan menggunakan kardus maupun kotak kayu yang di dalamnya diberi jerami. Sebagian lagi hasil produk dipamerkan di kios masing-masing pengrajin.



Gambar 2.43. Proses Pengepakan yang Sudah Diangkut di Truk

Sumber : Nia Gautama, 2011

2.1.6. Koleksi

Menurut waktu pamerannya, koleksi dapat dibagi menjadi 2 yaitu:

1. Koleksi Tetap

Merupakan benda koleksi yang dirasa memiliki nilai sejarah yang penting bagi perkembangan dan kemajuan koleksi Gerabah Kasongan. Hal ini dimaksudkan untuk rekam jejak perkembangan kasongan. Terlebih lagi barang-barang hasil kerajinan tradisional kini mulai kurang diminati karena masyarakat mulai menggunakan teknologi yang lebih maju. Misalnya untuk menghaluskan bumbu masyarakat tidak lagi menggunakan cobek dari tanah liat melainkan menggunakan cobek batu yang lebih kuat atau alat elektronik seperti blender yang lebih praktis. Begitu pula untuk lat masak lainnya seperti kual, masyarakat lebih memilih menggunakan





panci alumunium. Untuk anglo dan keren sudah digantikan dengan kompor gas ataupun kompor minyak, walaupun masih ada beberapa orang yang masih menggunakannya. Sehingga untuk mencegah ‘kepunahan’ hasil kerajinan ini diperlukan upaya konservasi terhadap koleksi produk tradisional ini demi kepentingan edukasi masyarakat mendatang.

2. Koleksi Temporer

Merupakan benda koleksi yang berupa barang pameran yang sifatnya tertentu dalam satu tenggat waktu, misalnya ada perkembangan baru tentang tren pembuatan keramik diadakan pameran pada suatu waktu.

Koleksi Galeri nantinya akan ditata berdasarkan periode perkembangan Keramik di Kasongan. Pengelompokan koleksi ini penting untuk menentukan alur nantinya.





2.2. Kajian Teori Penekanan

2.2.1. Teori Transformasi

Berdasarkan kamus *The New Grolier Webster International Dictionary of English Language*, transformasi adalah menjadi bentuk yang berbeda namun mempunyai nilai-nilai yang sama, perubahan dari satu bentuk atau ungkapan menjadi suatu bentuk yg mempunyai arti atau ungkapan yg sama mulai dari struktur permukaan dan fungsi.

Sedangkan berdasarkan *Webster Dictionary*, tahun 1970, transformasi berarti perubahan menjadi sesuatu. Transformasi dapat dianggap sebagai sebuah proses pemalihan total dari suatu bentuk menjadi sebuah sosok baru yang dapat diartikan sebagai tahap akhir dari sebuah proses perubahan. Ada pula pendapat ahli mengenai arti kata transformasi. Krier, 2001 berpendapat bahwa perubahan bentuk terjadi salah satunya karena penetrasi.

Laseau, 1980 dalam Sembiring, 2006 yang ditutip dari TA UII oleh Yulida Dwi Ikhsani 2011 membagi transformasi menjadi beberapa kategori, yaitu:

a. Transformasi bersifat topologikal (geometri)

Bentuk geometri yang berubah dengan komponen pembentuk dan fungsi ruang yang sama;

b. Transformasi bersifat hiasan (ornamental)

Dilakukan dengan menggeser, memutar, mencerminkan, melipat, dll;

c. Transformasi bersifat reversal (kebalikan)

Pembalikan citra pada figur objek yang akan ditransformasi dimana citra objek dirubah menjadi citra sebaliknya;

d. Transformasi bersifat distorsi (merancukan)

Mengedepankan kebebasan perancang dalam merancang





Bentuk

Bentuk obyek merupakan penjabaran geometris dari bagian semesta bidang yang ditempati oleh obyek tersebut, yaitu ditentukan oleh batas-batas terluarnya namun tidak tergantung pada lokasi (koordinat) dan orientasi (rotasi)-nya terhadap bidang semesta yang ditempati. Bentuk obyek juga tidak tergantung pada sifat-sifat spesifik seperti: warna, isi, dan bahan.

Seorang ahli matematika dan statistik dari Inggris, David George Kendall mendefinisikan "bentuk" sebagai berikut:

Bentuk adalah seluruh informasi geometris yang akan tidak berubah ketika parameter lokasi, skala, dan rotasinya dirubah.

Bentuk sederhana dapat diterangkan oleh teori benda geometri dasar (dua dimensi) misalnya titik, garis, kurva, bidang (misal, persegi atau lingkaran), atau bisa pula diterangkan oleh benda padat (tiga dimensi) seperti kubus, atau bola. Namun, kebanyakan bentuk yang kita temui dalam kehidupan sehari-hari adalah bentuk rumit. Misalnya bentuk pohon dan bentuk garis pantai, yang mana sangat rumit sehingga diperlukan lebih dari sekedar teori geometri sederhana untuk menganalisisnya. Salah satu teori yang berusaha menganalisa bentuk-bentuk rumit ini adalah teori fraktal.

Menurut Plato, Socrates bertanya kepada Meno tentang definisi bentuk/rupa. Dari dialog tersebut muncul lebih dari satu definisi pasti, Socrates percaya bahwa tidak ada satu definisi akurat yang mampu menjelaskan sesuatu, segala sesuatu, termasuk definisi bentuk.





Menurut Mila adriani, 2009 dalam bukunya *Insertion*, beberapa macam cara dalam menentukan bentuk bangunan baru terhadap bangunan lama.

1. Matching

- a. Arsitektur baru mengimitasi arsitektur lama.
- b. Relatif mudah dicapai, karena tinggal menyesuaikan dengan bentuk bangunan yang serupa.
- c. Kreativitas tidak tercapai.
- d. Desain menipu yang melihat.

2. Contrasting

- a. Bangunan yang lama berbeda dengan bangunan yang baru.
- b. Posisi bangunan baru bisa di belakang atau sejajar bangunan lama.
Relatif sulit, menghubungkan arsitektur baru dengan yang arsitektur yang telah ada sebelumnya.

3. Compatible

Desain baru harus sensitif terhadap struktur bangunan lama dalam hal :
Ukuran, skala, warna, bahan dan karakter bangunan, kawasan dan lingkungan. Misal : jendela bangunan lama memiliki desain rumit, sedangkan yang baru dirancang lebih sederhana dengan proporsi yang sama.



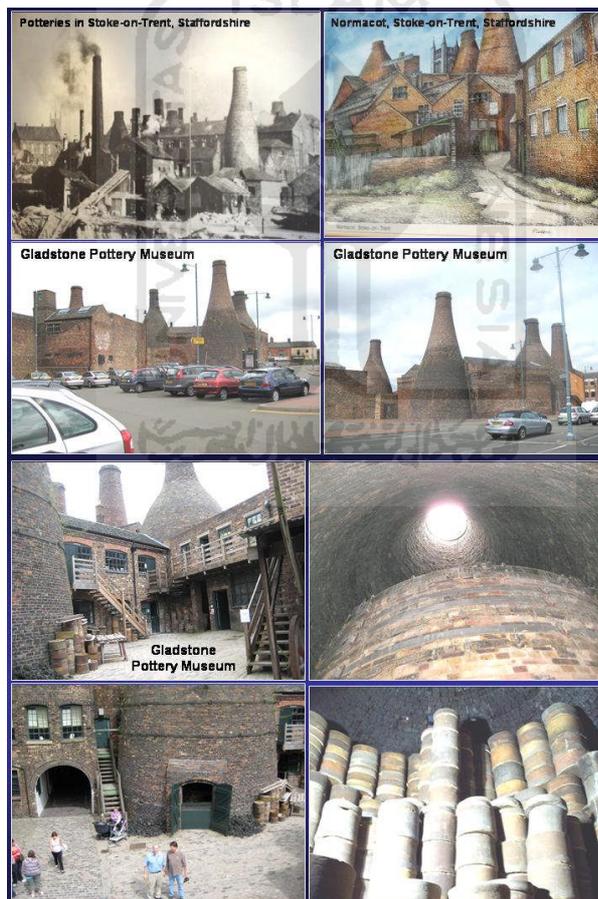


2.2.2. Preseden

2.2.2.1. Preseden Galeri Gerabah

1. Gladstone Pottery Museum

Terletak di Victoria, Inggris. Awalnya merupakan pabrik tembikar tua yang kemudian dibongkar untuk membuat situs ini lebih menarik bagi pembeli. Seorang pengusaha lokal, Derek Johnson dari H & R Johnson produsen genteng, membeli situs dan membalikinya untuk Industri Keramik Staffordshire untuk dijalankan sebagai museum. Museum ini dibuka pada tahun 1974, secara resmi dibuka oleh Duke of Gloucester pada tahun 1975. Pada bulan Mei 1994 kepemilikan Gladstone Pottery Museum diberikan kepada Dewan Kota.



Gambar 2.44. Gladstone Pottery Museum

Sumber : <http://www.culture24.org.uk/wm>





**GALERI DAN WORKSHOP GERABAH DI DESA WISATA
KASONGAN**
APLIKASI TRANSFORMASI GERABAH DALAM DESAIN GALERI

Tabel 2.2 Aktifitas Gladstone Pottery Museum

No	Aktifitas	Fasilitas
1	Akses	<ul style="list-style-type: none"> • Sulit diakses oleh kaum <i>difable</i> • Transportasi vertikal menggunakan lift dan tangga • Sebuah kursi roda dan skuter listrik disediakan sesuai permintaan
2	The Museum's Introductory Video	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan <i>subtitle setting</i>
3	Workshop or Activity Session	
	a. Crafty Castle Acre Discovery Visit	<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki site yang indah untuk mengumpulkan ide dan menggali kreativitas desain membuat ubin dekoratif sendiri
	b. Art Deco Plate Painting	<ul style="list-style-type: none"> • Ada sesi interaktif dan praktek didalamnya • Mempelajari tokoh lokal, yaitu Clarice Cliff, kemudian melukiskannya dalam piring, dan di desain secara unik.
	c. Clay Mask Making	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat topeng dari tanah liat sesuai yang diinginkan. Dapat juga disesuaikan dengan <i>eventnya</i>.
	d. Coil Pot Making	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat wadah silinder dengan dekorasi permukaan pot yang sesuai keinginan
	e. Dish Making	<ul style="list-style-type: none"> • Bekerja dengan skill yang dimiliki, membuat kerajinan tanah liat dengan teknik khusus
	f. Handling The Victorians	<ul style="list-style-type: none"> • Sebuah ruangan seperti kamar, dengan dekorasi kehidupan victorian lama (kapasitas ruang 15 orang)
	g. Herritage Hunt	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan petunjuk yang ada pada bangunan untuk mengetahui bagaimana perubahan Gladstone Pottery Museum, Galilah untuk menemukan arkeologi asli yang mengungkap lebih banyak sejarah setempat.
	h. Physical and Chemical Processes	<ul style="list-style-type: none"> • Mengetahui mesin-mesin besar di Gladstone Pottery Museum





**GALERI DAN WORKSHOP GERABAH DI DESA WISATA
KASONGAN**
APLIKASI TRANSFORMASI GERABAH DALAM DESAIN GALERI

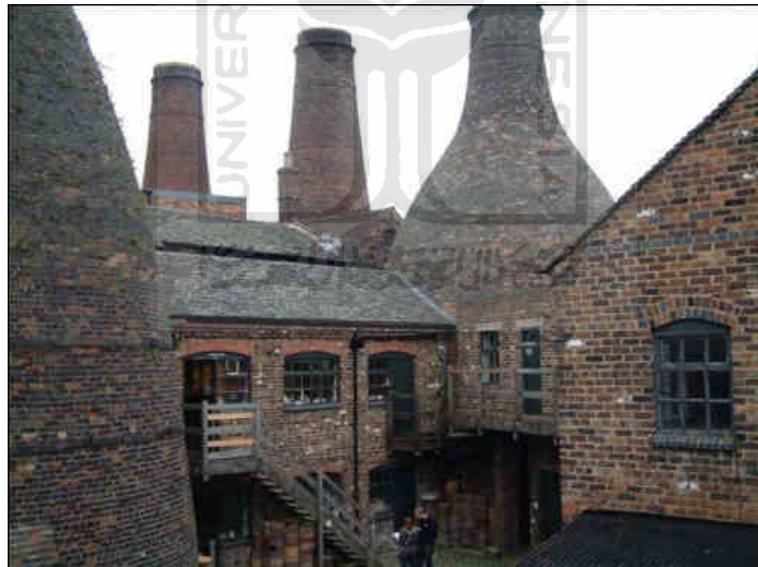
		(kapasitas ruang < 15 anak)
4	Learning (Belajar)	a. Pelajaran Sejarah dan Geografi
		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Victorian Toys and Games</i>
		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Domestic Bliss</i>
		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Gladstone Pottery Museum Guided Tour</i>
		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Potteries Children</i>
		b. Pelajaran Seni dan Desain
		<ul style="list-style-type: none"> • Redesain ubin
		<ul style="list-style-type: none"> • Membuat Pot Tanah Liat
		<ul style="list-style-type: none"> • Membuat Topeng Tanah Liat
5	Tea Room	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Tea room</i> menghadap ke halaman berbatu sebagai salah satu view yang menarik
		<ul style="list-style-type: none"> • Menyajikan kopi pagi, makan siang, dan teh sore
		<ul style="list-style-type: none"> • Terbuka untuk pengunjung non-museum
6	Gift Shop	<ul style="list-style-type: none"> • Kerajinan buatan lokal setempat
		<ul style="list-style-type: none"> • Hiasan rumah yang unik dan menarik
		<ul style="list-style-type: none"> • Terbuka untuk pengunjung non-museum

Sumber : <http://www.culture24.org.uk/wm>





**GALERI DAN WORKSHOP GERABAH DI DESA WISATA
KASONGAN**
APLIKASI TRANSFORMASI GERABAH DALAM DESAIN GALERI



Gambar 2.45. Gladstone Pottery Museum

Sumber : <http://www.culture24.org.uk/wm>





2.2.3.2 Preseden Transformasi Bangunan

1. China Wood Sculpture Museum by MAD

Arsitek beijing MAD telah meluncurkan desain mereka untuk sebuah museum dengan panjang 200m, es berbentuk di Harbin, China timur laut. Museum, yang akan didedikasikan untuk patung kayu Cina, adalah yang pertama dari tiga bangunan budaya di kota yang dirancang oleh MAD. Beijing 08 Januari 2011 MAD meluncurkan museum baru mereka untuk patung-patung kayu Cina di Harbin. Sebagai kota utama Cina Utara, Harbin adalah dalam proses mendefinisikan dirinya sebagai pusat regional untuk seni pada saat kota bersejarah ini berkembang pesat.

Terinspirasi oleh pemandangan musim dingin lokal yang unik, museum ini adalah hasil kontras antara keagungan alam dan kehidupan sehari-hari. Gubahan masa berbentuk cairan beku yang mencerminkan dan mengeksplorasi hubungan antara bangunan dan lingkungan.

Dari intepertasi yang penulis dapatkan bentuk ini ditransformasikan dari bentuk 'sculpture' yang dinamis sehingga tercipta bentuk bangunan yang abstrak dan seperti bentuk yang menggeliat.



Gambar 2.46. China Wood Sculpture Museum by MAD

Sumber : <http://www.dezeen.com/2011/01/08/china-wood-sculpture-museum-by-mad/>





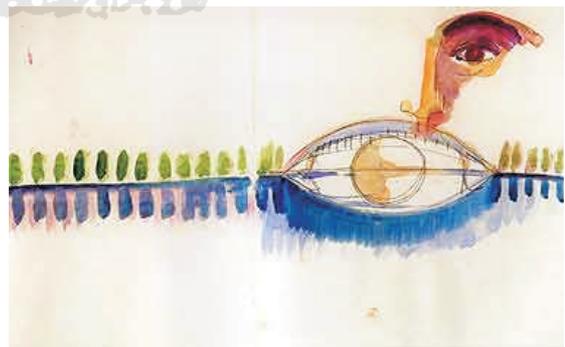
2. PLANETARIUM, SCIENCE MUSEUM, AND L'UMBRACLE LOCATION VALENCIA, SPAIN

**CLIENT GENERALITAT VALENCIANA, CITY OF ARTS AND
SCIENCES S.A.**

Planetarium Kota Valencia dapat menjadi referensi Calatrava paling eksplisit untuk mata manusia, dan sketsa-nya untuk proyek membuat hubungan ini jelas. Calatrava sering menarik figur manusia dalam desain, menggarisbawahi kedua analisisnya sendiri tentang proporsi dan hubungan dari tubuh manusia untuk arsitektur. Bentuk-bentuk alami misalnya tubuh manusia, hewan maupun tumbuhan sering menjadi dasar idenya dalam mentransformasikan bentukan sehingga menjadi sebuah gubahan masa yang mempunyai nilai estetika yang tinggi.

Dalam menuangkan gagasannya Calatrava lebih banyak menuangkannya dalam lukisan (hand drawing) karena menurutnya tercipta hubungan yang erat antara karya lukisannya dengan dirinya. Dalam sketsa, Calatrava menguraikan sukseksi bentuk-bentuk yang merupakan Kotanya Pengetahuan, dengan Planetarium di tengah (di atas, kiri). Bentuk kantilever atau miring secara konsisten mengingatkan ide untuk bergerak.

Bentuk bergaris yang digunakan oleh arsitek tidak seperti yang muncul dalam karya-karya sebelumnya, tapi di sini upaya untuk menyederhanakan dan membuat lebih kuat. Menjelaskan dunia alam tidak pernah jauh dari proses desain.



Gambar 2.47. Sketsa Mata Santiago Calatrava

Sumber : http://community.gunadarma.ac.id/blog/main/tag_arsitektur/





GALERI DAN WORKSHOP GERABAH DI DESA WISATA KASONGAN

APLIKASI TRANSFORMASI GERABAH DALAM DESAIN GALERI

Menurut intepertasi penulis Arsitek dari bangunan ini mentransformasikan mata sebagai dasar dari bangunan planetarium. Transformasi yang dilakukan sangat menarik yaitu membuat setengah bangunan berbentuk mata dan membuat bangunan ini dikelilingi oleh air pada sekelilingnya sehingga saat dilihat dari suatu sisi, setengah bangunan yang ada terpantul menjadi bentukan mata utuh.



Gambar 2.48. Planetarium, Science Museum, And L'umbracle, Santiago

Calatrava

Sumber : http://community.gunadarma.ac.id/blog/main/tag_arsitektur/





2.3. Kajian Lokasi

2.3.1. Kondisi Eksisting Alternatif Site

Lokasi yang dipilih terletak di area depan, yaitu di Jl. Raya Kasongan di pedukuhan Kajen, Desa Bangunjiwo, Kecamatan Kasihan Kabupaten Bantul, Tepatnya berada setelah pintu gerbang pertama kasongan. Lokasi site sangat strategis karena masih dapat terlihat dari Jalan Utama yaitu Jalan Bantul. Kemudahan akses, suasana alam terbuka yang tenang, sejuk dari view yang terlihat pada site menjadi salah satu alasan memilih site tersebut.



Gambar 2.49. Alternatif Site

Sumber : Google Earth, 2011



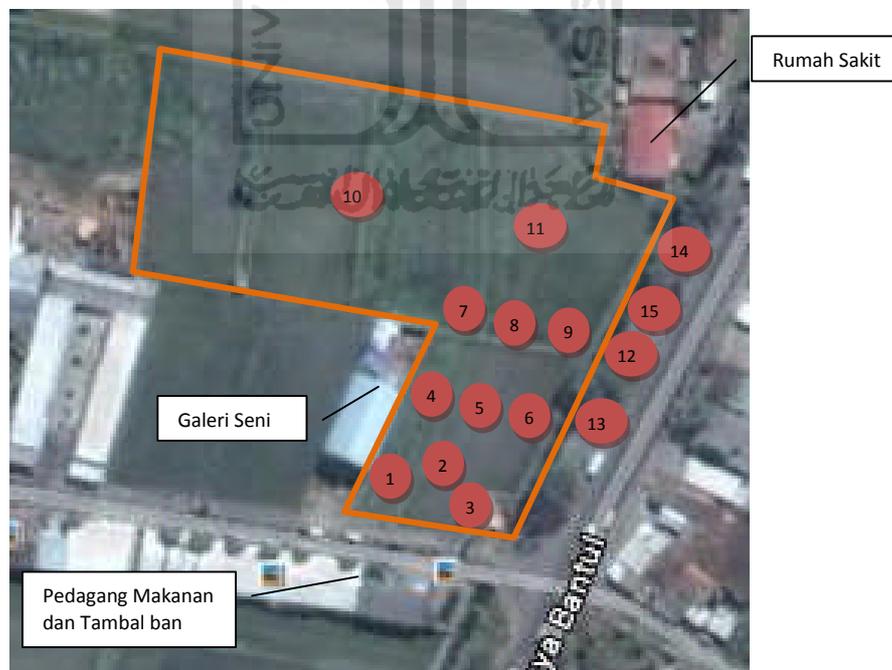


2.3.1.1 Alternatif Site 1



Gambar 2.50. Ukuran Site Alternatif 1

Sumber : Analisis Pribadi, 2011



Gambar 2.51. Kondisi Eksisting Site

Sumber : Analisis Pribadi





**GALERI DAN WORKSHOP GERABAH DI DESA WISATA
KASONGAN**
APLIKASI TRANSFORMASI GERABAH DALAM DESAIN GALERI

Foto kondisi eksisting site 1 :



Tampak Depan Kiri Site

Tampak Depan Site

Tampak Depan Kanan Site



Tampak Tengah Kiri Site

Tampak Tengah Site

Tampak Tengah Kanan Site



Tampak Belakang Kiri Site

Tampak Belakang Site

Tampak Belakang Kanan Site



Tampak Belakang Site

Tampak Belakang Site

Tampak Kiri Site



Tampak Kiri Depan Site

Tampak Kiri Site

Tampak Kiri Belakang Site

Gambar 2.52. Foto Kondisi Eksisting Site 1

Sumber : Penulis, 2011



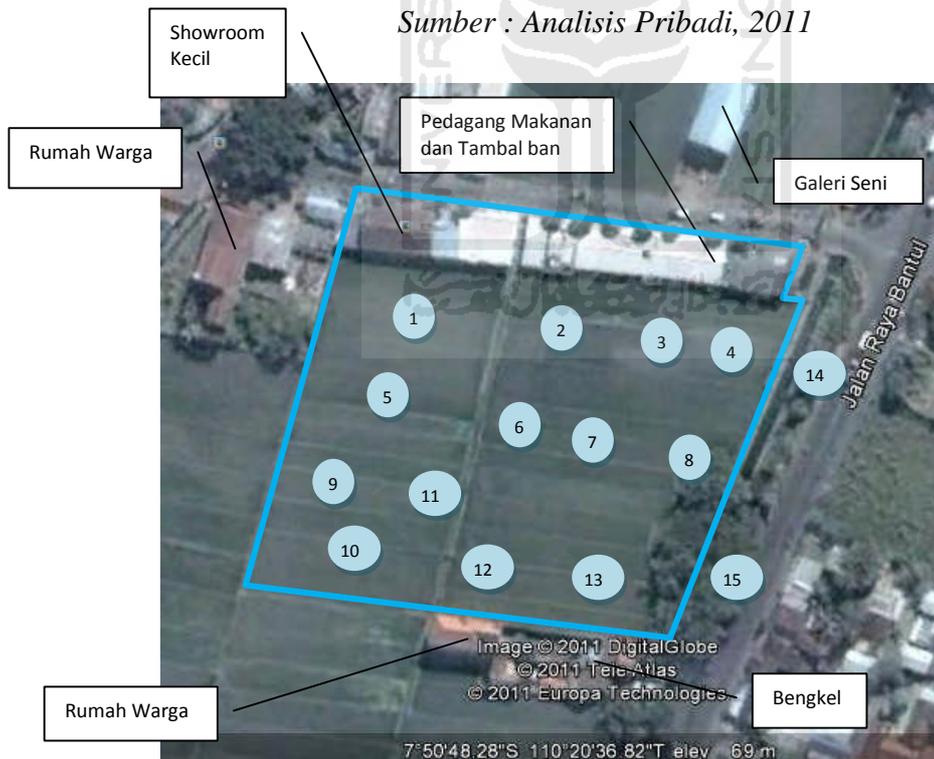


2.3.1.2 Alternatif Site 2



Gambar 2.53. Ukuran Site

Sumber : Analisis Pribadi, 2011



Gambar 2.54. Kondisi Eksisting Site

Sumber : Analisis Pribadi





**GALERI DAN WORKSHOP GERABAH DI DESA WISATA
KASONGAN**
APLIKASI TRANSFORMASI GERABAH DALAM DESAIN GALERI

Foto kondisi eksisting site 2 :



Tampak Depan Kiri Site



Tampak Depan Site



Tampak Depan Kanan Site



Tampak Tengah Kiri Site



Tampak Tengah Site



Tampak Tengah Kanan Site



Tampak Belakang Kiri Site



Tampak Belakang Site



Tampak Belakang Kanan Site



Tampak Belakang Site



Tampak Belakang Site



Tampak Kiri Site



Tampak Kiri Depan Site



Tampak Kiri Site



Tampak Kiri Belakang Site

Gambar 2.55. Foto Kondisi Eksisting Site 2

Sumber : Penulis, 2011





2.3.2 Kriteria Pemilihan Site

Menurut Buku Site Analysis, terdapat beberapa Faktor yang dapat dipertimbangkan dalam pemilihan site. Diantaranya :

Legally Permissable

- Analisis Zoning
- Probability of zoning change
- Environment Registration

Physically Possible

- Bentuk
- Ukuran
- Kontur
- Akses

Financial Feasible

- Biaya pembangunan
- Biaya pembebasan lahan

View

2.3.3 Rencana Detail Tata Ruang Kawasan (RTDRK)

Berdasarkan Laporan Rancangan Rencana Detail Tata Ruang Kawasan Kecamatan Kasihan, Bappeda Bantul tahun 2008-2018, menyatakan bahwa Kecamatan Kasihan berada pada wilayah pengembangan II (SPW II) dengan pusat pengembangan diarahkan ke kota Yogyakarta. Wilayah ini berbatasan langsung dengan Kota Yogyakarta sehingga termasuk dalam kawasan Sub Urban Berwawasan Lingkungan, prioritas penanganannya adalah guna mendukung pengembangan kota Yogya dengan penekanan pada **pengembangan perumahan** atau **permukiman** dan kawasan **perdagangan** dan **jasa** serta pengaturan permasalahan lintas batas seperti IPAL, sampah, drainase, jalan dan jembatan. Pengaturan dan penataan dititikberatkan pada aspek penataan bangunan, pembangunan pada saluran irigasi, ruang publik, jalur hijau, alih fungsi lahan, pedagang kaki lima, penataan periklanan tepi jalan, penertiban lampu penerangan jalan terutama pada akses utama.





Masih berdasarkan Bappeda Bantul, rencana pengaturan intensitas penggunaan ruang kawasan Kecamatan Kasihan adalah berkepadatan tinggi dan berketinggian bangunan rendah. Untuk perturan intensitas lain dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 2.3. Rencana Intensitas Penggunaan Ruang

NO.	Jenis Peraturan Intensitas Penggunaan Ruang	Angka maksimal yang Diijinkan
1.	KDB (Koefisien Dasar Bangunan)	60%
2.	KLK (Koefisien Lantai Bangunan)	4xKDB
3.	Tinggi Bangunan	2-3 lantai
4.	Ketinggian Maksimum	8-15 meter
5.	KDH (Koefisien Dasar Hijau)	
	- Luas prasarana yang diperkeras	40% KDB

Sumber : Bappeda Bantul, 2007

Sedangkan untuk peraturan garis sempadan bangunan terhadap jalan, antara lain :

1. Garis sempadan bangunan terhadap jalan arteri primer adalah 20 meter dari as jalan.
2. Garis sempadan bangunan terhadap jalan arteri sekunder adalah 20 meter dari as jalan.
3. Garis sempadan bangunan terhadap jalan kolektor primer adalah 15 meter dari as jalan.
4. Garis sempadan bangunan terhadap jalan kolektor sekunder adalah 7 meter dari as jalan.
5. Garis sempadan bangunan terhadap jalan lokal primer adalah 10 meter dari as jalan.
6. Garis sempadan bangunan terhadap jalan lokal sekunder adalah 4 meter dari as jalan.





BAB III

ANALISIS

3.1. Analisis Pelaku Kegiatan dan Karakter Kegiatan Pengguna Bangunan (User)

3.1.1. Pengrajin

Pengrajin di Kasongan saat ini hanya menggunakan bangunan UPT pada saat mengikuti pelatihan dari pemerintah saat Pemerintah mengadakan pelatihan (seminar). Dalam perkembangan desain Pengrajin akan diajak bekerjasama untuk mengisi koleksi dari galeri sehingga memberikan kesempatan bagi para pengrajin untuk memamerkan hasil karyanya. Pengrajin juga berperan sebagai Staff Pengajar yang bergantian memberi pengajaran di Workshop bagi para Pengunjung yang berminat.

Tabel 3.1. Analisis Karakter Kegiatan dan Ruang yang dibutuhkan Pengrajin

No.	Pelaku	Karakter Kegiatan	Ruang
1.	Pengrajin	• Mengikuti seminar	R. Auditorium
		• Mengikuti Pelatihan inovasi pembuatan Gerabah dari Pemerintah	R. Workshop
		• Memamerkan Karya Seni Tetap	Showroom Tetap
		• Mengikuti Festival Gearabah Kasongan	Showroom Temporer
		• Mencari referensi tentang perkembangan gerabah	Perpustakaan
		• Bersantai dan berdiskusi bersama pengrajin lain	Taman
		• Makan	Restoran
		• Beribadah	Mushola





		<ul style="list-style-type: none"> • Aktivitas Privat 	Toilet (KM)
2.	Staff Pengajar	<ul style="list-style-type: none"> • Mengajar membuat Gerabah kepada Pengunjung 	R. Workshop

3.1.2. Pengunjung

Pengunjung yang mengunjungi UPT dan Desa Wisata Kasongan saat ini berasal dari berbagai latar belakang dan kepentingan. Ada yang perseorangan, ada yang rombongan, ada yang satu keluarga, ada yang pelajar, ada yang masyarakat umum, ada yang pengrajin keramik dari daerah lain, ada yang hanya melihat-lihat, ada yang ingin membeli hasil kerajinan, ada yang berwisata, ada yang mencari informasi dan sebagainya. Dalam perkembangan desain Pengunjung akan diwadahi dan difasilitasi dengan lebih baik agar lebih nyaman dalam berwisata.

Tabel 3.2. Analisis Karakter Kegiatan dan Ruang yang dibutuhkan Pengunjung

No.	Pelaku	Karakter Kegiatan	Ruang
1.	Pengunjung	<ul style="list-style-type: none"> • Melihat karya seni gerabah dari berbagai periode 	Showroom Tetap
		<ul style="list-style-type: none"> • Melihat Festival Gerabah Kasongan 	Showroom Temporer
		<ul style="list-style-type: none"> • Belajar membuat gerabah Kasongan 	Workshop
		<ul style="list-style-type: none"> • Mencari informasi 	R. Informasi
		<ul style="list-style-type: none"> • Mencari referensi tentang Kasongan 	Perpustakaan
		<ul style="list-style-type: none"> • Bersantai dan berdiskusi bersama pengrajin lain 	Taman
		<ul style="list-style-type: none"> • Makan 	Restoran
		<ul style="list-style-type: none"> • Beribadah 	Mushola
		<ul style="list-style-type: none"> • Aktivitas Privat 	Toilet (KM)
		<ul style="list-style-type: none"> • Menginap 	Homestay dan Edotel





		<ul style="list-style-type: none"> Melihat Zona-Zona Pengrajin di Kasongan (menggunakan sepeda) 	Kawasan eksisting Zona-Zona pengrajin Kasongan
--	--	--	--

3.1.3. Pengelola (Staff UPT)

Pengelola dari Galeri dan Workshop Gerabah di Desa Wisata Kasongan merupakan Staff UPT yang sebelumnya mengelola UPT Kasongan. Sebelumnya Staff UPT bertugas sebagai kepanjangan tangan antara pemerintah dan pengrajin, memberikan informasi kepada pengunjung yang datang ke Kasongan yang ingin mengetahui tentang seluk beluk Kasongan. Dalam pengembangan desain Staff UPT mengelola Galeri, Workshop, dan seluruh fasilitas yang ada di dalamnya.

Tabel 3.3. Analisis Karakter Kegiatan dan Ruang yang dibutuhkan Pengelola

No.	Pelaku	Karakter Kegiatan	Ruang
1.	Pengelola (Staff UPT)	<ul style="list-style-type: none"> Mengelola Galeri , Workshop, dan seluruh fasilitas di dalamnya. 	R. Pengelola
		<ul style="list-style-type: none"> Memberikan seminar / rapat 	R. Auditorium
2.	Receptionis	<ul style="list-style-type: none"> Memberikan informasi kepada pengunjung 	R. Informasi
3.	Satpam	<ul style="list-style-type: none"> Menjaga keamanan Galeri dan Workshop 	R. Satpam
4.	Tukang Parkir	<ul style="list-style-type: none"> Membantu Parkir Kendaraan 	R Parkir
5.	Penjaga Perpustakaan	<ul style="list-style-type: none"> Menjaga Perpustakaan 	Perpustakaan
		<ul style="list-style-type: none"> Memfotokopi referensi (tukang fotokopi) 	R.Fotokopi
6.	Petugas Kebersihan	<ul style="list-style-type: none"> Membersihkan Galeri dan Workshop Gerabah 	R. Cleaning Service
7.	Pekerja Restoran	<ul style="list-style-type: none"> Melayani pembeli (pelayan) 	Restoran
		<ul style="list-style-type: none"> Memasak (Koki) 	Dapur





**GALERI DAN WORKSHOP GERABAH DI DESA WISATA
KASONGAN**
APLIKASI TRANSFORMASI GERABAH DALAM DESAIN GALERI

	<ul style="list-style-type: none"> Bersantai dan berdiskusi bersama pengrajin lain 	Taman
	<ul style="list-style-type: none"> Makan 	Restoran
	<ul style="list-style-type: none"> Beribadah 	Mushola
	<ul style="list-style-type: none"> Aktivitas Privat 	Toilet (KM)

3.2. Analisis Besaran Ruang

3.2.1. Besaran Ruang Galeri

Tabel 3.4. Analisis Besaran Ruang Galeri

No.	Ruang	Kapasitas	Standar	Unit	Luas (m ²)
1.	R. Pamer Tetap (berdasarkan periode) <ul style="list-style-type: none"> Tradisional Ny. Sulyantara Soelaiman Saptohudoyo Kontemporer 	@periode 25 gerabah	1 m ² / gerabah	4 periode	100,00
2.	R. Pamer Temporer	@kelompok 10 gerabah	1 m ² / gerabah	38 Kelompok*	380,00
3.	Loading Dock	20 gerabah	1 m ² / gerabah	1	20,00
4.	Gudang	20 gerabah	1 m ² / gerabah	1	20,00
	Total				520,00

* Menurut data dari Dinas Perindustrian, dan Perdagangan dan Koperasi, Pengrajin Kasongan di bagi mejadi 38 Kelompok





3.2.2. Besaran Ruang Workshop

Tabel 3.5. Analisis Besaran Ruang Workshop

No.	Ruang	Kapasitas	Standar	Unit	Luas (m ²)
1.	Bengkel kerja	20 orang	2,25 m ² / orang	3	135,00
2.	R. Penyediaan dan Pengolahan Bahan Baku	-	Asumsi 5x5 m ²	1	25,00
3.	R. Penjemuran Gerabah	100 gerabah	0,5 m ²	1	50,00
4.	R. Finishing	50 gerabah	1,5 m ²	2	150,00
5.	Tungku		2x2 m ²	4	16,00
6.	Gudang	-	Asumsi 5x5 m ²	2	50,00
7.	R. Pelatihan /Seminar (Bisa juga digunakan untuk ruang rapat)	50 orang	1,9 m ²	1	95,00
	Total				521,00

3.2.3. Ruang Pengelola

Tabel 3.6. Analisis Besaran Ruang Pengelola

No.	Ruang	Kapasitas	Standar	Unit	Luas (m ²)
1.	R. Kepala UPT	1 orang	20 m ²	1	20,00
2.	R. Staff UPT	5 orang*	2 m ²	2	20,00
3.	R. Tamu	5 orang	2 m ²	1	10,00
	Total				50,00

* Menurut Struktur Organisasi UPT Gerabah Kasongan terdapat 5 Staff Bidang Perindustrian dan 5 Staff P4TK





3.2.4. Restoran

Tabel 3.7. Analisis Besaran Restoran

No.	Ruang	Kapasitas	Standar	Unit	Luas (m ²)
1.	R. Makan	50 orang	1,5 m ² / orang	1	75,00
2.	Dapur	1 koki 3 pelayan 1 tukang cuci (5 orang)	Asumsi 6x5 m ²	1	30,00
4.	Gudang Bahan Makanan	-	Asumsi 3x3 m ²	1	9,00
3.	R. Kasir	1 orang	Asumsi 2x2 m ²	1	4,00
	Total				118,00

3.2.5. Perpustakaan

Tabel 3.8. Analisis Besaran Perpustakaan

No.	Ruang	Kapasitas	Standar	Unit	Luas (m ²)
1.	R. Buku	2000 buku	Rak 5 tingkat (t=2m) 1,5x0,5 m ² (memuat 500buku)	4 rak	3,00
2.	R. Komputer	3 orang	1,4 m ² / orang	1	4,20
3.	R. Baca	20 orang	0,8x1,4 m ²	1	22,40
4.	R. Penitipan Barang (locker)	20 locker	Locker ukuran t=0,5m; 0,45mx0,45m. Rak 4 tingkat (t=2m) 0,45x2,25 m ²	1	1,50





**GALERI DAN WORKSHOP GERABAH DI DESA WISATA
KASONGAN**
APLIKASI TRANSFORMASI GERABAH DALAM DESAIN GALERI

5.	R. Fotocopy	1 penjaga	Asumsi 3x3 m ²	1	9,00
6.	Gudang	-	Asumsi 3x3 m ²	1	9,00
	Total				49,10

3.2.6. Ruang Publik

Tabel 3.9. Analisis Besaran Ruang Publik

No.	Ruang	Kapasitas	Standar	Unit	Luas (m ²)
1.	Ruang Informasi	2 orang	2,7 m ² / orang	1	5,40
2.	Toilet Pria	3 orang 1 WC 2 Urinoir 2 Wastafel	1,5x1,5 m ² / WC 0,6 m ² / Urinoir 0,5 m ² / Wastafel Total =4,5 m ²	8	36,00
3.	Toilet wanita	3 orang 3 WC 3 Wastafel	1,5x1,5 m ² / WC 0,5 m ² / Wastafel Total =8,3 m ²	8	66,40
4.	Mushola	20 orang	0,6x1,2 m ² / orang	1	14,40
5.	Ruang Wudhu	3 orang	0,6x1,2 m ² / orang	2	4,30
	Total				126,50





3.2.7. Ruang Maintenance

Tabel 3.10. Analisis Besaran Ruang Maintenance

No.	Ruang	Kapasitas	Standar	Unit	Luas (m ²)
1.	R. MEE & Genset	-	Asumsi 4x6 m ²	1	24,00
2.	R. Cleaning Service Gudang Alat Cleaning Service	5 orang	Asumsi 4x6 m ² Asumsi 2x2 m ²	1	28,00
3.	R. Satpam	3 orang	Asumsi 4x6 m ²	1	24,00
	Total				76,00

3.2.8. Ruang Parkir

Dalam menganalisis besaran ruang parkir diperlukan perhitungan kunjungan wisata dalam satu waktu satuan parkir. Data ini dapat diperoleh dari perhitungan jumlah kunjungan wisata ke UPT tiap tahunnya. Kemudian perhitungan dilakukan untuk mencari data kunjungan pada 5 tahun setelah tahun Galeri dibangun (misalkan tahun sekarang 2011 maka 5 tahun setelahnya adalah tahun 2016). Nilai 5 tahun diambil berdasarkan perhitungan pembangunan jangka pendek. Maka dapat diperoleh jumlah kunjungan wisata tiap harinya. Jam efektif Galeri ini adalah 7 jam (10.00-17.00). Maka akan dapat diketahui jumlah pengunjung tiap jamnya. Diasumsikan pengunjung paling lama mengunjungi Galeri dan Workshop ini selama 2 jam, maka akan didapatkan jumlah pengunjung selama 2 jam tersebut yang akan berpengaruh terhadap besaran ruang parkir yang dibutuhkan.

Model pertumbuhan pengunjung yang digunakan adalah model pertumbuhan penduduk secara geometrik (*geometric rate of growth*) dengan dasar bunga-berbunga (bunga majemuk), dimana angka pertumbuhan (*rate of growth*) sama untuk setiap tahun, dengan rumus matematika sebagai berikut :





$$P_t = P_o (1+C)^n$$

keterangan :

- P_t = Jumlah wisata pda tahun t
 P_o = Jumlah wisata pada tahun dasar
 C = laju pertumbuhan wisata rata-rata
 n = angka/jumlah tahun prediksi

$$C = \frac{(P_t - P_{t-1})}{P_{t-1}}$$

$$C = \frac{(P_t - P_{t-1})}{(P_{t-1})}$$

keterangan :

- C = Laju pertumbuhan wisata
 P_t = Jumlah wisata pada tahun t
 P_{t-1} = Jumlah wisata pada satu tahun sebelumnya

Rumus Perhitungan untuk mengetahui jumlah pengunjung tahun t.

Sumber : <http://www.penataanruang.net/ta/Lapantar04/P3/DASbahorok/BAB%20I.pdf>

$$P_t = P_o (1 + C)^n$$

$$P_{2011} = P_{2007} (1 + C)^{2011-2007}$$

$$P_{2011} = 6128 (1 + 0,43)^4$$

$$P_{2011} = 6128 \times 4,18$$

$$P_{2011} = 25.615,04$$

(dibulatkan menjadi 25.615)

$$C = \frac{(P_t - P_{t-1})}{P_{t-1}}$$

$$C = \frac{(8765 - 6128)}{6128}$$

$$C = \frac{2673}{6128}$$

$$C = 0,43$$

$$P_t = P_o (1 + C)^n$$

$$P_{2016} = P_{2007} (1 + C)^{2016-2007}$$

$$P_{2016} = 6128 (1 + 0,43)^9$$

$$P_{2016} = 6128 \times 25$$

$$P_{2016} = 153.200$$





Asumsi 1 tahun adalah 365 hari, maka jumlah pengunjung pada tahun 2016 per hari adalah :

$$153.200 : 365 = 419,72 \text{ (dibulatkan menjadi 420)}$$

Jika jam buka efektif Galeri adalah pukul 10.00-17.00 maka museum beroperasi selama 7 jam. Jumlah pengunjung per jam adalah :

$$420 : 7 = 60 \text{ orang}$$

Diasumsikan mayoritas pengunjung paling lama mengunjungi Galeri selama 2 jam, maka dalam satu satuan waktu parkir jumlah pengunjungnya adalah :

$$2 \times 60 = 120 \text{ orang}$$

Sebagian besar pengunjung merupakan rombongan anak sekolah maka sekitar 67 % atau sekitar 80 orang pengunjungnya menggunakan Bus. Area Parkir Bus yang diperlukan **2 Bus**. Sekitar 20 orang akan menggunakan mobil. Bila diasumsikan 2 orang datang bersama. Maka area parkir mobil yang diperlukan adalah untuk **10 Mobil**. Sisanya 20 orang datang menggunakan motor. Sehingga lahan parkir motor yang diperlukan sekitar **15 Motor**. Ruang Parkir Sepeda diperuntukan sebagai fasilitas tambahan untuk menjelajahi area desa wisata Kasongan. Kurang lebih disediakan Ruang Parkir 30 Sepeda.

Tabel 3.11. Analisis Besaran Ruang Parkir

No.	Ruang	Kapasitas	Standar	Unit	Luas (m ²)
1.	R. Parkir pengunjung	2 bus	50 m ² / bus	1	100,00
		10 mobil	3x5 m ² / mobil		150,00
		15 motor	0,8x2 m ² / motor		24,00
		30 sepeda*	0,6x2 m ² / sepeda		36,00
2.	R. Parkir pengelola	5 mobil	3x5 m ² / mobil	1	75,00
		3 mobil box	5x5 m ² / mobil box		75,00
		30 motor	0,8x2 m ² / motor		48,00
	Total				508,00





* Sepeda juga disediakan untuk dipinjamkan kepada pengunjung atau wisatawan yang berminat berwisata mengelilingi Desa Wisata Kasongan atau mengunjungi tempat kerja pengrajin Kasongan.

3.2.9. Penginapan

Penginapan akan langsung dihubungkan ke Edotel dan Homstay yang ada di sekitar zona Pengrajin Kasongan. Tujuannya agar lebih dekat pada kegiatan dan kehidupan pengrajin Kasongan.

Total Besaran Ruang yang Dibutuhkan

Tabel 3.12. Analisis Total Besaran Ruang

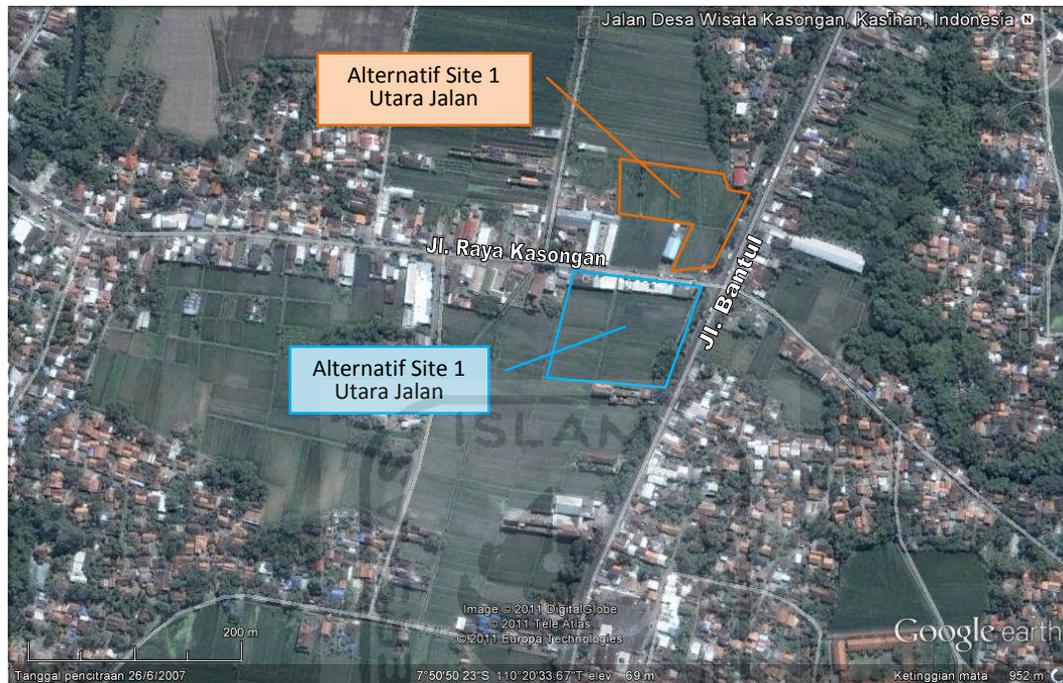
No.	Ruang	Luas (m ²)
1.	R. Galeri	520,00
2.	R.Workshop	521,00
3.	R. Pengelola	50,00
4.	Restoran	118,00
5.	Perpustakaan	49,10
6.	R.Publik	126,50
7.	R. Maintenance	76,00
	Total	1460,60
8.	Sirkulasi (20%)	292,12
	Total	1752,72
9.	R. Parkir	508,00
	Sirkulasi Parkir (30%)	152,40
	Total R.Parkir+Sirkulasi Parkir	660,40





3.3. Analisis Site

3.3.1. Analisis Pemilihan Site



Gambar 3.1. Foto Site, Alternatif Site 1 dan Alternatif Site 2

Sumber : Google Earth dan Analisis Penulis, 2011

Site 1

Kelebihan :

- Bagian depan berupa lahan yang tidak produktif
- Dekat dengan Jala Raya Utama
- Tidak terdapat bangunan yang harus digusur

Kekurangan :

- Terdapat Bangunan Galeri yang sudah cukup lama berada disana dan sudah cukup besar dan kuat sebagai galeri sehingga lebar site di area selatan sempit dan tidak bisa diperlebar.
- Karena terdapat di utara jalan maka pengunjung yang kebanyakan datang dari arah Kota Yogyakarta (utara) tidak dapat melihat dengan lebih leluasa





dari Jalan Bantul juga bangunan serasa menutupi jalan masuk ke area Desa Wisaa Kasongan.

- Sebelah Utara berbatasan langsung dengan rumah sakit, sehingga dikhawatirkan aktivitas Galeri dan Workshop ini akan mengganggu aktivitas rumah sakit, misalnya dari kebisingan yang ditimbulkan maupun debu ataupun asap hasil produksi.

Site 2

Kelebihan :

- Bagian depannya berupa lahan yang tidak produktif
- Dekat dengan Jala Raya Utama
- Site lebih luas
- Site yang menghadap jalan lebih lebar sehingga fasad depan site lebih mudah diolah dan lebih dapat terlihat dari jalan raya.
- Site terdapat di selatan jalan sehingga tidak menutupi jalan utama menuju ke Desa Wisata Kasongan. Malah seolah-olah sebagai gerbang masuk yang menyambut pengunjung dan mengantarkannya ke Desa Wisata Kasongan

Kekurangan

- Di site tersebut sudah terdapat bangunan warung makan dan tambal ban, sehingga sebelum menggunakan site tersebut perlu dilakukan pembebasan lahan terlebih dahulu.
- Bagian belakang masih terdapat sawah yang produktif

Berdasarkan analisis kekurangan dan kelebihan yang telah dilakukan terlihat Site 2 lebih memiliki banyak kelebihan dibandingkan dengan Site 1. Selain itu pula Site 2 lebih memiliki sedikit kekurangan daripada site 1. Oleh karena itu Site 2 dirasa lebih cocok digunakan sebagai Galeri dan Workshop Gerabah di Kasongan.





Berdasarkan dari Buku Site Analisis disebutkan beberapa Site Selection Factors yang dapat digunakan untuk menganalisis pemilihan Site.

Tabel 3.14. Analisis Kriteria Pemilihan Site

Kriteria	Site 1 (Utara Jalan)	Site 2 (Selatan Jalan)
Legally Permissable • Analisis Zoning • Probality of zoning change • Environment Registion	☆☆ ☆☆☆ ☆☆☆	☆☆ ☆☆☆ ☆☆
Physically Possible • Bentuk • Ukuran • Kontur • Akses	☆ ☆☆ ☆☆☆ ☆☆	☆☆☆ ☆☆☆ ☆☆☆ ☆☆☆
Financial Feasible • Biaya pembangunan • Biaya pembebasan lahan	☆☆ ☆☆	☆☆ ☆
View	☆☆	☆☆☆
Total	22 ☆	25 ☆

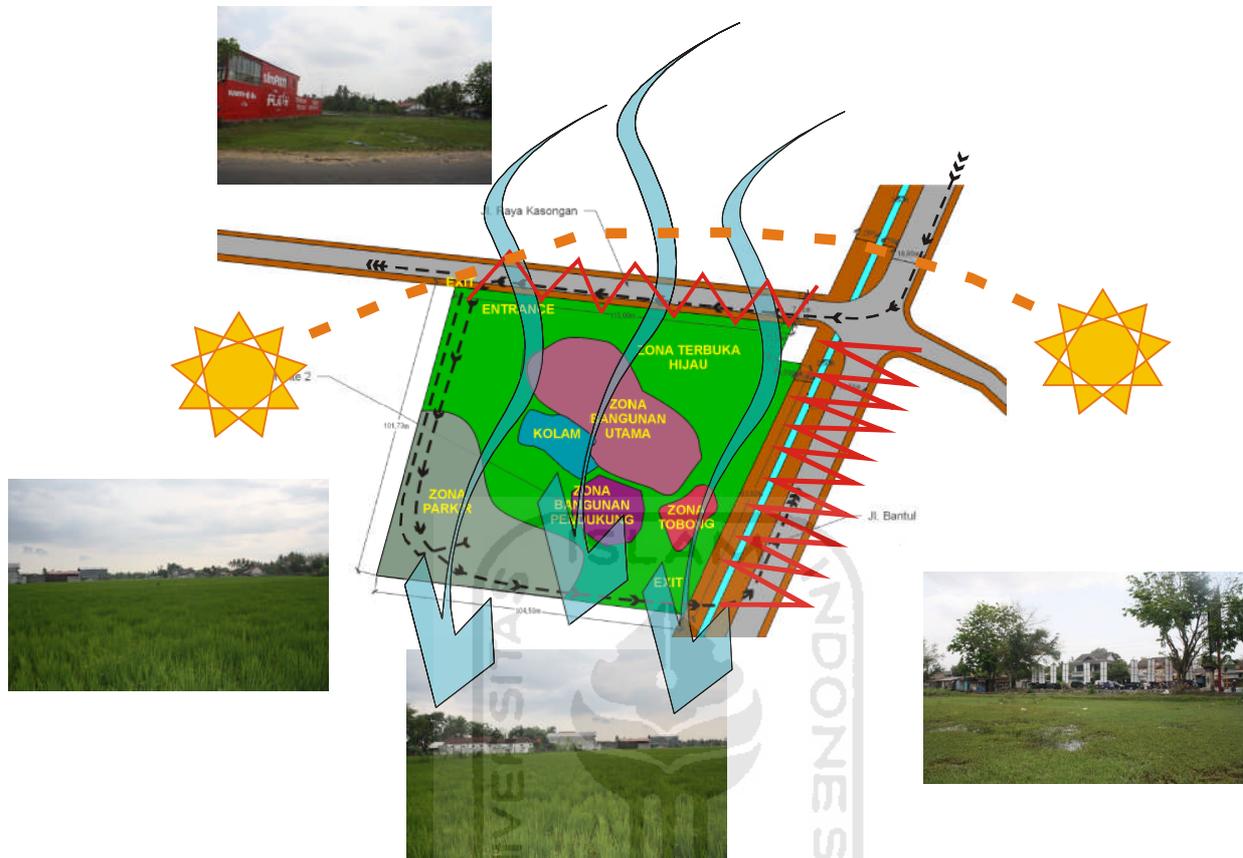
Keterangan ☆☆☆ **Baik**
 ☆☆☆ **Sedang**
 ☆ **Kurang**

Dari kedua analisis yang dilakukan terbukti Site 2 lebih unggul daripada Site 1. Oleh karena itu Site yang dipilih adalah **Site 2**.





3.3.2. Analisis Site Terpilih



Gambar 3.2. Skema analisis Site

Sumber : Analisis Penulis, 2011

1. Analisis Angin

Angin bertiup dari utara menuju selatan. Kondisi lingkungan sekitar yang masih asri dan alami membuat udara berhembus sepoi-sepoi dan terasa sejuk.

2. Analisis Matahari

Matahari Terbit di Timur dan Tenggelam di Barat.

Sehingga memaksimalkan bukaan pada sisi Timur dan meminimalisir bukaan di sisi Barat. Agar intensitas cahaya yang diterima sesuai dengan yang dibutuhkan. Cahaya pagi lebih baik dari pada cahaya sore. Sehingga bukaan di sisi timur akan lebih baik daripada bukaan pada sisi barat.





3. Analisis Kebisingan

Kebisingan tinggi di Area dekat Jalan Bantul karena merupakan Jalan Arteri besar dari Kota Yogyakarta. Kebisingan lebih kecil di Area Jalan Raya Kasongan.

4. Analisis View

View sebelah Utara : Jalan Raya Kasongan dan Pekarangan

View sebelah Selatan : Ruko dan sawah

View sebelah Timur : Jalan Raya Bantul

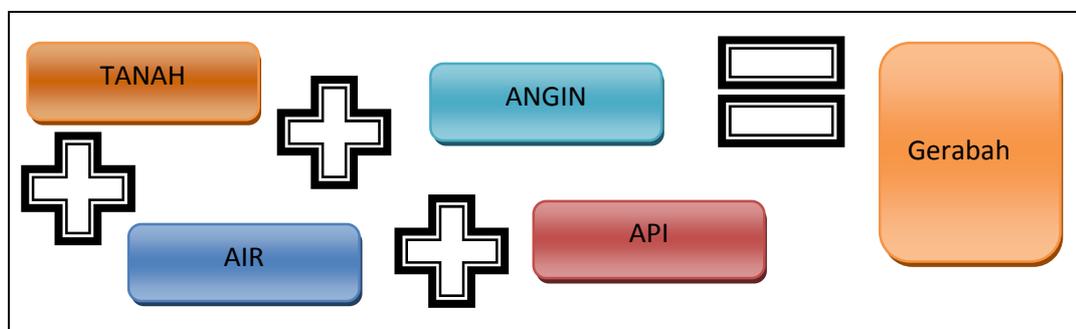
View sebelah Barat : Sawah

5. Analisis Pencapaian

Pengunjung banyak datang dari Kota Yogyakarta kemudian masuk (Entrance) melalui jalan Raya Kasongan kemudian keluar (Exit) bisa melalui Jalan Raya Kasongan bisa juga melalui Jalan Bantul.

3.4. Analisis Filosofi Terbentuknya Gerabah

Berdasarkan elemen pembentuknya Gerabah tercipta dari gumpalan **tanah** liat yang dicampur dengan sedikit campuran tanah dan pasir yang dibentuk dengan dibasuh **air** yang kemudian dikeringkan dengan **diangin**-anginkan dan akhirnya dibakar di dalam tungku **api**. Keempat elemen ini merupakan 4 elemen yang mendasari terbentuknya gerabah. Kurang salah satu elemen saja hasilnya akan berbeda. Selain itu 4 elemen ini juga dikenal sebagai elemen ekologis yang terdapat di bumi ini. Sehingga bila berhasil membaurkan keempat elemen ini maka akan tercapai keselarasan dan keseimbangan ekosistem.



Gambar 3.3. Skema filosofi pembentukan gerabah

Sumber : Analisis Penulis, 2011





3.5. Analisis Bentuk Gerabah

Tabel 3.15 Periode keramik Kasongan dan Karakteristiknya

Periodisasi	Fungsi	Teknik	Bentuk
Tradisional	Wadah sehari-hari	Putar	Polos
	Alat dapur	Bakaran Rendah	Warna asli Gerabah
Ny. Sulyantara Soelaiman	Vas Bunga	Bentuk & Tempel	Ornamen
		Bakaran Rendah- Sedang	Warna & Warna asli Gerabah
Sapto Hudoyo	Wadah	Bentuk & Tempel	Ornamen
	Seni Patung	Bakaran Rendah- Sedang	Warna asli Gerabah
Kontemporer	Artistik	Tekniknya	Polos & Ornamen
		Bermacam-macam (Kombinasi)	Warna asli Gerabah & Warna-warni
		Bakaran Tinggi	

Sumber : Analisis Penulis dari berbagai sumber, 2011

Berdasarkan Kajian yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa perkembangan Gerabah Kasongan terbagi menjadi 4 Periode. 4 Periode ini nantinya akan mempengaruhi tata letak peletakan koleksi tetap.

Perletakan koleksi tetap harus urut terhadap periodenya sehingga tidak terjadi tumpang tindih terhadap waktu berkembangnya kawasan Kasongan. Agar lebih mudah dipahami, wisatawan akan diajak melihat perkembangan gerabah Kasongan mulai dari yang tradisional sampai ke periode kontemporer. Kemudian baru akan dilanjutkan dengan ruang pameran Temporer.

Dari ke 4 macam periode tersebut periode tradisional lebih diutamakan karena periode tradisional ini rawan untuk dilupakan karena masyarakat sudah tidak lagi menggunakan alat sehari-hari dengan bahan tanah liat lagi. Selain itu juga milik dari masyarakat sekitar, yaitu kehadiran Galeri ini diharap tidak menjadi pesaing bagi para pengrajin yang lain.





**GALERI DAN WORKSHOP GERABAH DI DESA WISATA
KASONGAN**
APLIKASI TRANSFORMASI GERABAH DALAM DESAIN GALERI



Gambar 3.4. Gerabah Tradisional

Sumber : Penulis, 2011

Dari beberapa bentukan diatas bentukan **gentong** ternyata menarik untuk diolah. Bentuknya unik dan identik dengan material tanah liat. Selain itu bentukan **anglo** juga menarik dengan perlubangan-perlubangannya. **Tanah liat** sendiri merupakan bahan yang sifatnya fleksibel sehingga dapat dibentuk menjadi bentukan apapun.





3.6. Analisis Kesesuaian Kebutuhan Ruang dengan Peraturan yang Berlaku

Tabel 3.15. Analisis Intensitas Penggunaan Ruang yang diijinkan berdasarkan luas lahan dan Peraturan Pemerintah

NO.	Jenis Peraturan Intensitas Penggunaan Ruang	Angka maksimal yang Diijinkan
1.	KDB (Koefisien Dasar Bangunan) 60%	$60\% \times 1.1457,27 \text{ m}^2$ $= 6.874,36 \text{ m}^2$
2.	KLB (Koefisien Lantai Bangunan) 4xKDB	$4 \times 6.874,36 \text{ m}^2 =$ $27.497,44 \text{ m}^2$
3.	Tinggi Bangunan	2-3 lantai
4.	Ketinggian Maksimum	8-15 meter
5.	KDH (Koefisien Dasar Hijau)	
	- Luas prasarana yang diperkeras 40% KDB	$40\% \times 6.874,36 =$ $2.749,74 \text{ m}^2$

Berdasarkan kebutuhan ruang dan kesesuaiannya terhadap peraturan pemerintah yang berlaku, maka:

Kebutuhan ruang yang akan diwadahi dalam bangunan $1752,72 \text{ m}^2$ sedangkan KDB yang diijinkan $6.874,36 \text{ m}^2$, sehingga masih sesuai dengan peraturan. Luas total ruang parkir dan sirkulasinya yang dibutuhkan $660,40 \text{ m}^2$ sedangkan luas sarana yang diijinkan untuk diperkeras $2.749,74 \text{ m}^2$, sehingga masih sesuai dengan peraturan. Kebutuhan ruang Galeri dan Workshop seluruhnya $1752,72 \text{ m}^2 + 660,40 \text{ m}^2 = 2413,12 \text{ m}^2$. Luas site $1.1457,27 \text{ m}^2$. Karena site yang ada luas maka area hijau yang disediakan dapat lebih luas yang juga dapat difungsikan sebagai taman luar aktif yang dapat dipakai untuk kegiatan.



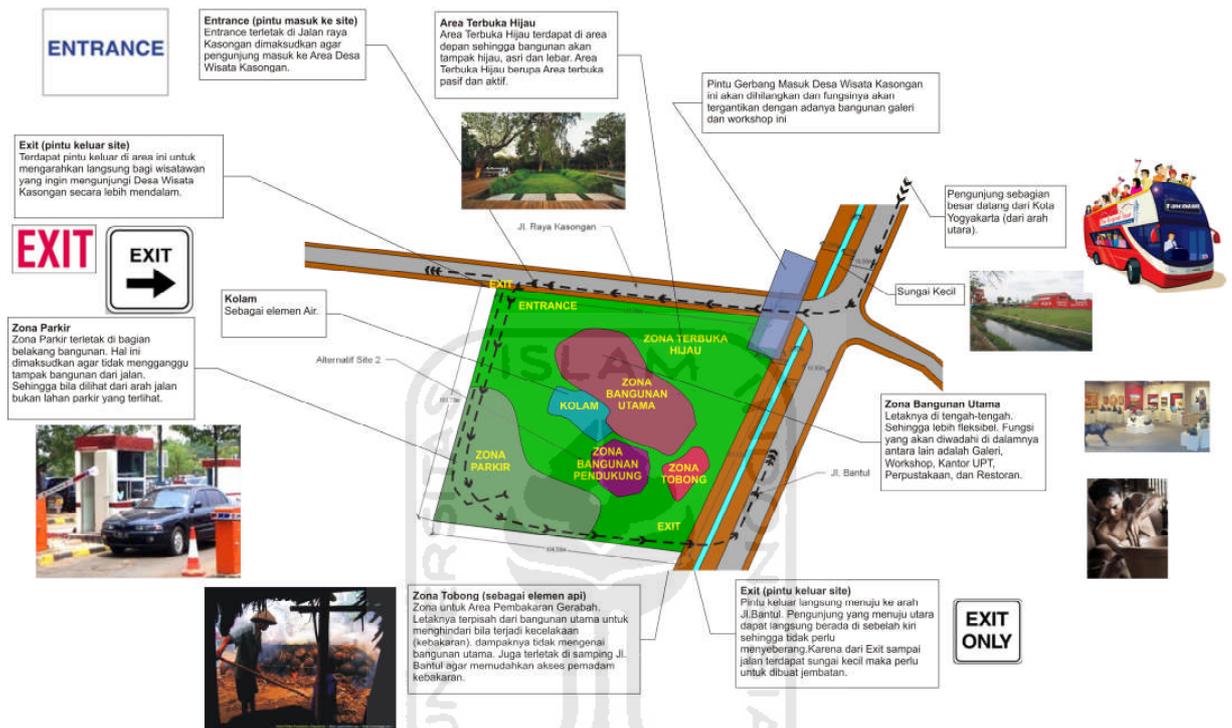


GALERI DAN WORKSHOP GERABAH DI DESA WISATA KASONGAN

APLIKASI TRANSFORMASI GERABAH DALAM DESAIN GALERI

BAB IV KONSEP

4.1 Konsep Zoning



Gambar 4.1. Konsep Zoning

Sumber : Analisis Penulis, 2011

4.1.1 Pencapaian

Menurut hasil pengamatan penulis, sebagian besar wisatawan datang dari arah kota (Yogyakarta) yaitu dari arah utara. Yang kemudian akan diarahkan untuk memasuki Jl. Raya Kasongan.

4.1.2 Area Terbuka Hijau

Area terbuka hijau yang ada diolah dan dimanfaatkan sebisa mungkin. Ditanami dengan tanaman sehingga suasana menjadi lebih asri. Ruang terbuka ini juga disediakan untuk pengembangan Bangunan nantinya. Sehingga tersedia area untuk pengembangan bangunan.





4.1.3 Entrance (Pintu Masuk ke Site)

Pintu masuk Site terdapat di Jl.Raya Kasongan. Hal ini agar wisatawan masuk ke area Kasongan.

4.1.4 Exit (Pintu Keluar Site)

Terdapat 2 macam pintu keluar, yaitu pintu keluar yang melalui Jl.Raya Kasongan dan Pintu keluar yang melalui Jl.Bantul. Pintu keluar di Jl.Raya Kasongan dimaksudkan untuk mempermudah akses pengunjung menuju Desa Wisata Kasongan. Sedangkan pintu Keluar di Jl. Bantul mempermudah wisatawan yang akan kembali ke utara, sehingga tidak perlu menyeberang. Di sisi sebelah kanan site terdapat sungai kecil. Sehingga bila akan membuat akses keluar melalui Jl. Bantul, maka perlu dibuat jembatan.

4.1.5 Zona Parkir

Zona Parkir terdapat di belakang bangunan. Hal ini dimaksudkan agar bangunan lebih terekspose. Sehingga yang pertama kali terlihat oleh pengunjung adalah bangunan, bukannya lahan parkir.

4.1.6 Zona Tobong

Zona Tobong adalah area pembakaran, sehingga rawan akan kebakaran. Jadi zona tobong disendirikan tidak menjadi satu dengan bangunan utama. Zona Tobong diletakkan di belakang bangunan dekat dengan bangunan workshop sehingga mempermudah aktifitas dari workshop ke area tobong. Selain itu juga dekan dengan Jl. Bantul (jalan utama) untuk mempermudah akses mobil pemadam jika sampai terjadi kebakaran.

4.1.7 Zona Bangunan

Zona bangunan utama terletak di tengah site. Hal ini dikarenakan agar bangunan lebih mudah terlihat. Area galeri akan berada di sisi kiri





karena zona tobong sebaiknya berada di sisi kiri dekat Jl. Bantul, maka workshop juga akan berada di sisi kiri.

4.1.8 Zona Kolam

Zona Kolam akan ada disamping bangunan utama. Selain menambah estetika kolam juga dapat mempersejuk suasana. Kolam juga dapat digunakan untuk media pameran. Display untuk gerabah. Sehingga wisatawan akan diajak langsung melihat gerabah dapat juga difungsikan sebagai ornamen atau pelengkap pada kolam.

4.2 Konsep Secara Filosofis

Konsep secara filosofinya adalah membaurkan keempat elemen pembentuk gerabah. Yaitu tanah, air, udara, dan api. Tanah diimplementasikan ke dalam bangunan. Air diimplementasikan pada kolam, udara menyatu di sekitar kita dimana saja di bumi ini. Dan api diimplementasikan pada zona tobong.

SECARA FILOSOFI

Gerabah tercipta atas 3 elemen penting, yaitu tanah liat, air, dan kemudian dibakar menggunakan api.



TANAH



API



AIR

Dalam Bangunan akan ada implementasi dari 3 elemen tersebut :

Tanah : Bangunan Galeri dan Workshop itu sendiri

Api : Zona Tobong atau tungku pembakaran (tempat membakar gerabah)

Air : Dengan adanya kolam atau elemen air dalam bangunan

Ketiga elemen ini juga merupakan fungsi ekologis yang ada di bumi sehingga bila dapat membaurkan ketiga elemen ini akan tercapai keselarasan ekosistem.

Zona Bangunan

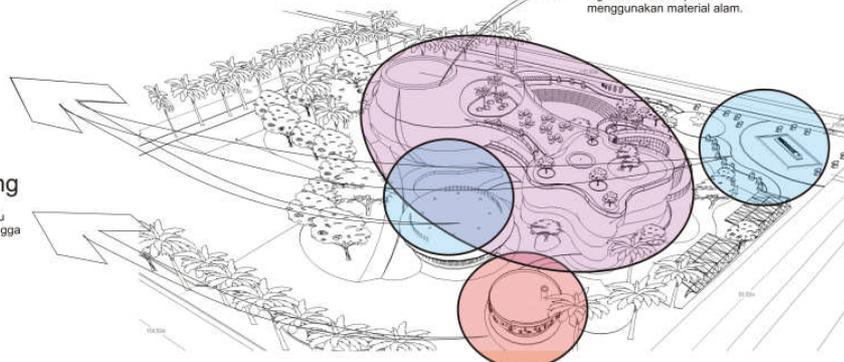
mewakili elemen tanah seperti bentuk yang menyerupai gerabah dan material yang digunakan beberapa menggunakan material alam.

Zona Kolam

Mewakili elemen air. Kolam juga digunakan sebagai media pameran (display)

Zona Tobong

mewakili elemen api sebagai fungsinya yaitu membakar keramik hingga menjadi gerabah.



Gambar 4.2. Konsep Filosofis

Sumber : Analisis Penulis, 2011

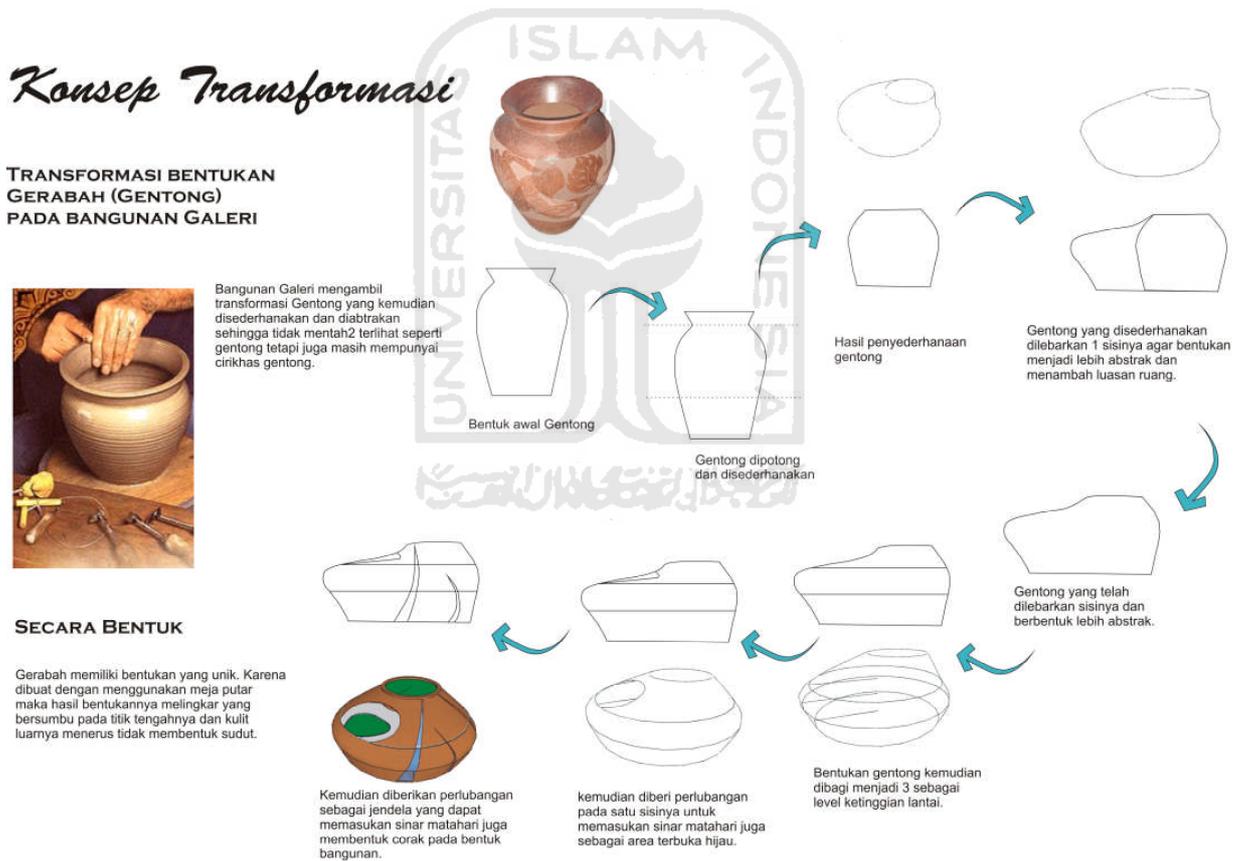




4.3 Konsep Transformasi

Konsep transformasinya adalah bagaimana mentransformasikan bentukan bentukan gerabah yang dapat mencitrakan wajah Kasongan.

Bentukan gentong ternyata menarik untuk diolah. Bentuknya unik dan identik dengan material tanah liat. Gentong ini juga tetap ada dan terus berkembang dari tahun ke tahun. Walaupun fungsinya juga berubah ari yang awalnya sebagai tempat beras menjadi hiasan yang bernilai estetis seperti guci. Bentukan gentong akan ditransformasikan ke dalam bangunan utama (Galeri).



Gambar 4.3. Konsep Transformasi Bangunan Utama Galeri

Sumber : Analisis Penulis, 2011





GALERI DAN WORKSHOP GERABAH DI DESA WISATA KASONGAN

APLIKASI TRANSFORMASI GERABAH DALAM DESAIN GALERI

Tanah liat sendiri merupakan bahan yang sifatnya fleksibel sehingga dapat dibentuk menjadi bentukan apapun.

Selain itu bentukan **anglo** juga menarik dengan perlubangan-perlubangannya. Perlubangan-perlubangan ini akan diimplementasikan pada pola roof garden di atap bangunan utama (Workshop).

Bangunan utama akan tampak seperti bentukan tanah liat dan gentong. Tanah liat pada bangunan workshop mengisahkan bahwa tanah liat akan diolah di workshop. Bangunan utama galeri yang berbentuk seperti Gentong akan mengisahkan hasil akhir dari pengolahan tanah liat dari bangunan workshop. Karena sesuai fungsinya bangunan ini digunakan untuk mendisplay gearabah hasil olahan dari workshop.

Konsep Transformasi

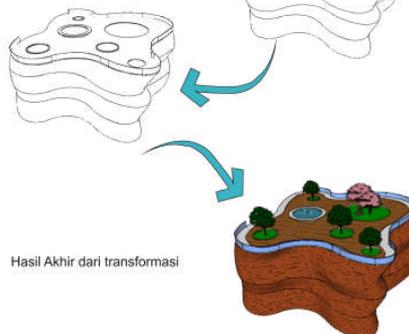
TRANSFORMASI BENTUKAN TANAH LIAT PADA BANGUNAN WORKSHOP

Bangunan Workshop bentuk bangunannya terinspirasi bentukan tanah liat yang masih belum beraturan yang memiliki filosofi fungsi yang sama dengan Workshop yaitu mengolah tanah liat.



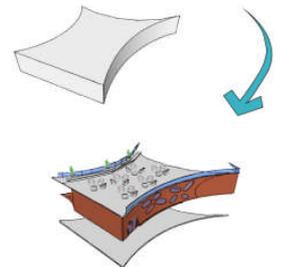
Pemberian Railing kaca dimaksudkan untuk keamanan bangunan juga untuk mendukung estetika.

Pola pada atapnya menggunakan pola pelubangan pada 'Anglo' akan tetapi pola pelubangannya dibuat acak. Pola ini digunakan sebagai pola roof garden dan outdoor galeri.



Hasil Akhir dari transformasi

JEMBATAN PENGHUBUNG



Merupakan Jembatan (Skywalk) yang menghubungkan antara bangunan Workshop dan Galeri. jembatan ini juga berfungsi sebagai ruang baca perpustakaan filosofi fungsi yang diambil adalah ilmu yang menhantarkan dari bentukan awal (di workshop) hingga menjadi bentukan yang memiliki nilai seni (dipajang di galeri)

Gambar 4.4. Konsep Transformasi Bangunan Utama Workshop dan Jembatan Penghubung

Sumber : Analisis Penulis, 2011

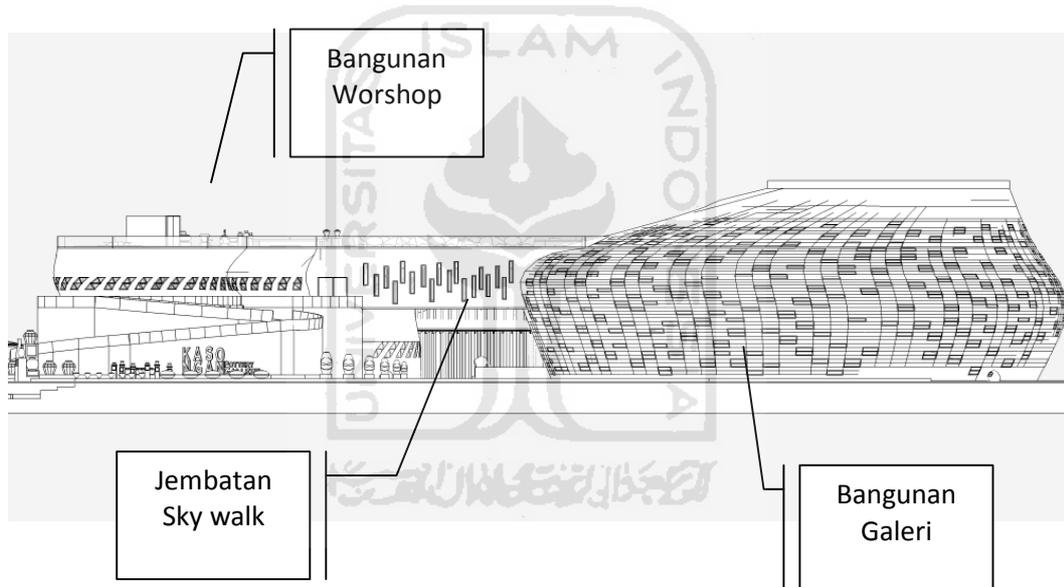




GALERI DAN WORKSHOP GERABAH DI DESA WISATA KASONGAN

APLIKASI TRANSFORMASI GERABAH DALAM DESAIN GALERI

Kedua bangunan akan dihubungkan dengan jembatan (skywalk) yang didalamnya difungsikan sebagai ruang baca perpustakaan. Sehingga nantinya bangunan ini akan menceritakan alur terbentuknya gerabah. Mulai dari tanah liat yang diolah pada bangunan workshop. Diteruskan melalui jembatan yang menghubungkan bangunan. Yaitu jembatan yang akan disebut jembatan ilmu karena fungsinya sebagai ruang baca perpustakaan. Yang mengisahkan untuk membuat tanah liat menjadi gerabah diperlukan ilmu yang melandasi penciptaannya. Kemudian sampailah di hasil akhirnya yaitu pada bangunan galeri yang berbentuk seperti Gentong.



Gambar 4.5. Konsep Transformasi Bangunan Utama yang mengisahkan perjalanan terbentuknya gerabah

Sumber : Analisis Penulis, 2011



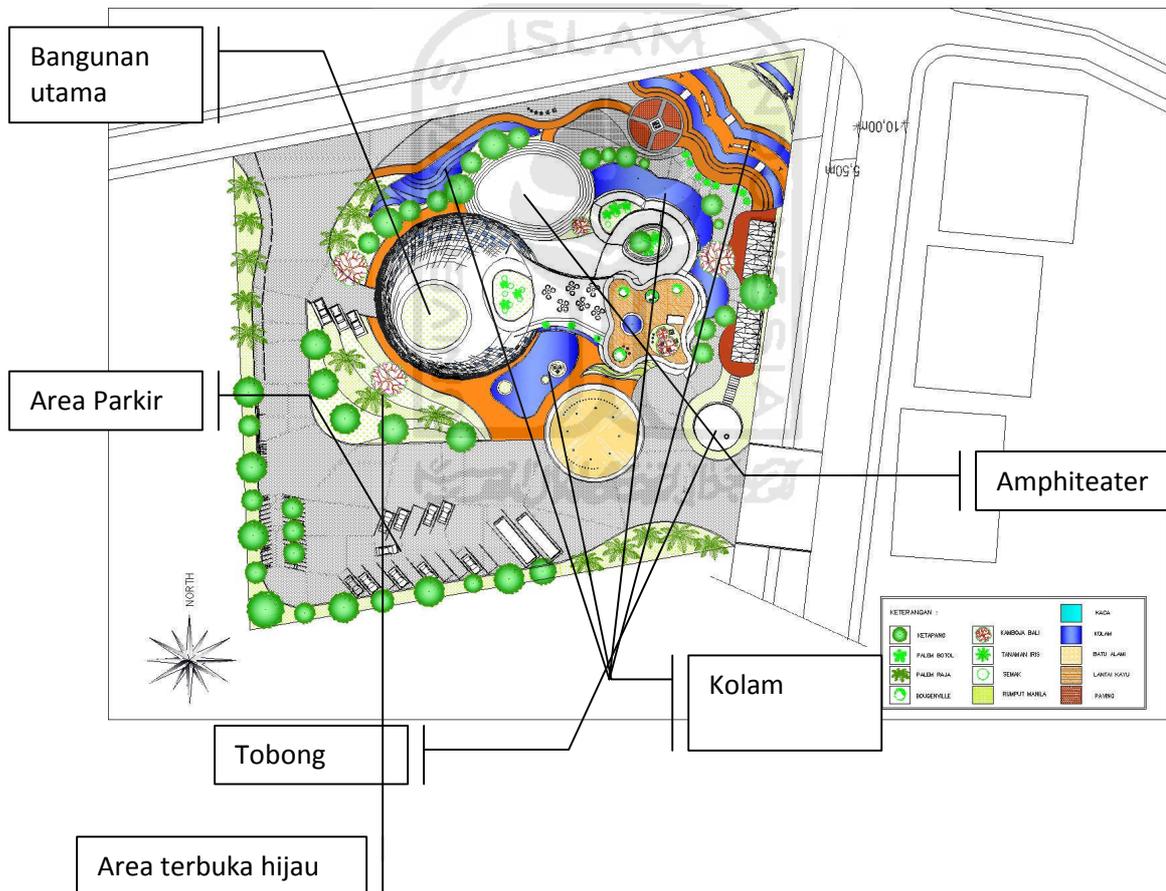


BAB V

PENGEMBANGAN RANCANGAN

5.1 Pengolahan site dan Peletakan Bangunan

Sesuai konsep yang telah ditentukan. Bangunan utama akan terletak di tengah agar lebih terekspose. Area Parkir di area belakang. Tobong dekat dengan Jl Bantul. Terdapat Kolam di dekat bangunan. Terdapat area terbuka hijau. Kemudian ditambah dengan amphiteater.



Gambar 5.1. Gambar Situasi

Sumber : Gambar dan Analisis Penulis, 2011





GALERI DAN WORKSHOP GERABAH DI DESA WISATA KASONGAN

APLIKASI TRANSFORMASI GERABAH DALAM DESAIN GALERI

Amphiteater ini dimunculkan untuk menambah atraksi pada bangunan ini. Kesenian yang akan ditampilkan disini adalah Tari Bondan. Walaupun Tari Bondan bukanlah kerajinan asli dari Kasongan tetapi Tari Bondan merupakan Tarian yang menggunakan media tanah liat yaitu gentong dalam tarian. Tari Bondan adalah tari yang berasal dari Surakarta, Jawa Tengah. Yang ditarikan seorang wanita dengan menggendong boneka mainan dan payung terbuka, menari dengan hati-hati di atas kendi yang diinjak dan tidak boleh pecah. Tarian ini melambangkan seorang ibu yang menjaga anak-anaknya dengan hati-hati dan dengan rasa kasih sayang. Merupakan salah satu tarian yang paling sulit ditarikan karena sambil menggendong boneka, si penari harus siap-siap naik di atas kendi yang berputar sambil memutar-mutarkan payung kertasnya.



Gambar 4.5. Tari Bondan

Sumber : <http://visitcentraljava.com/category/seni-budaya/taribondan>

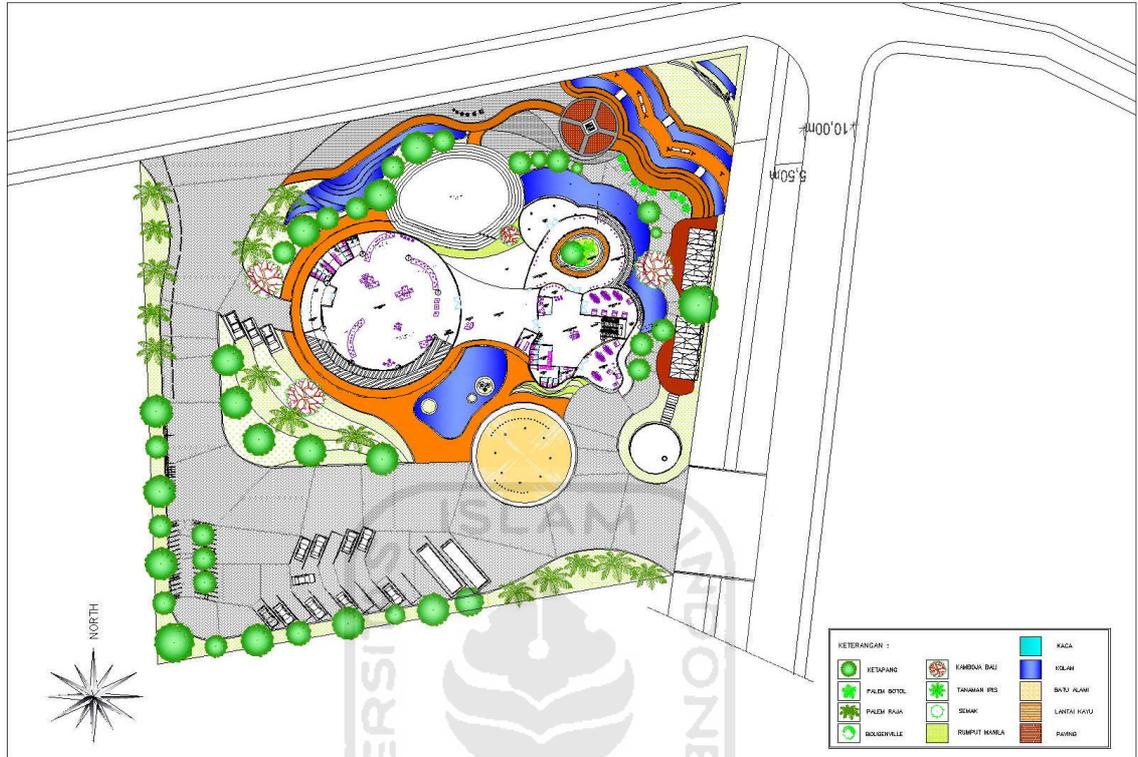




GALERI DAN WORKSHOP GERABAH DI DESA WISATA KASONGAN

APLIKASI TRANSFORMASI GERABAH DALAM DESAIN GALERI

5.2 Siteplan



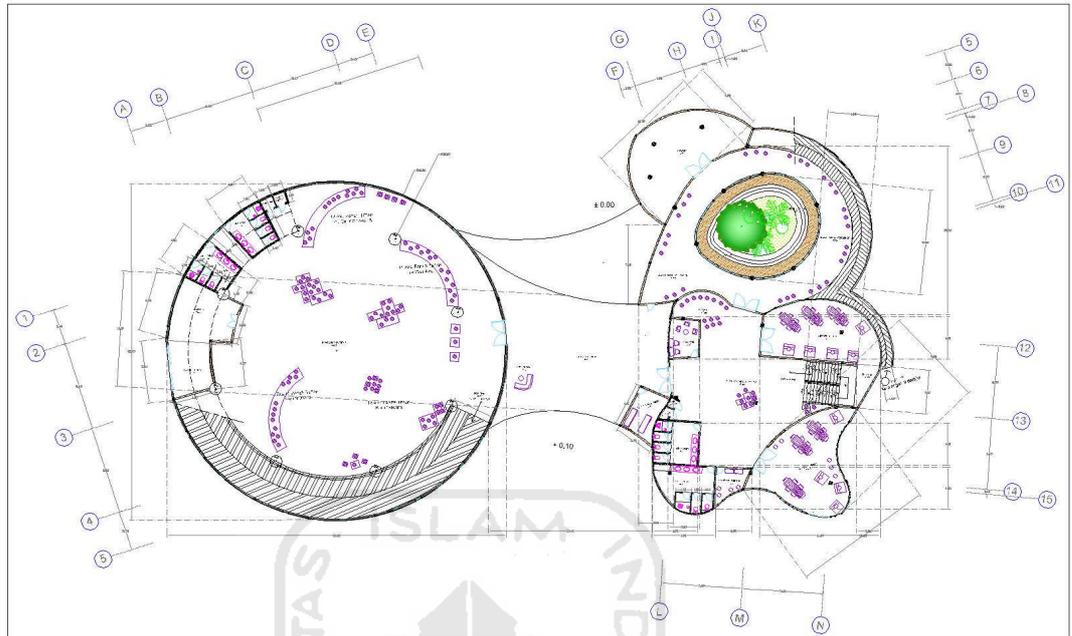
Gambar 4.6. Siteplan

Sumber : Gambar Penulis, 2011



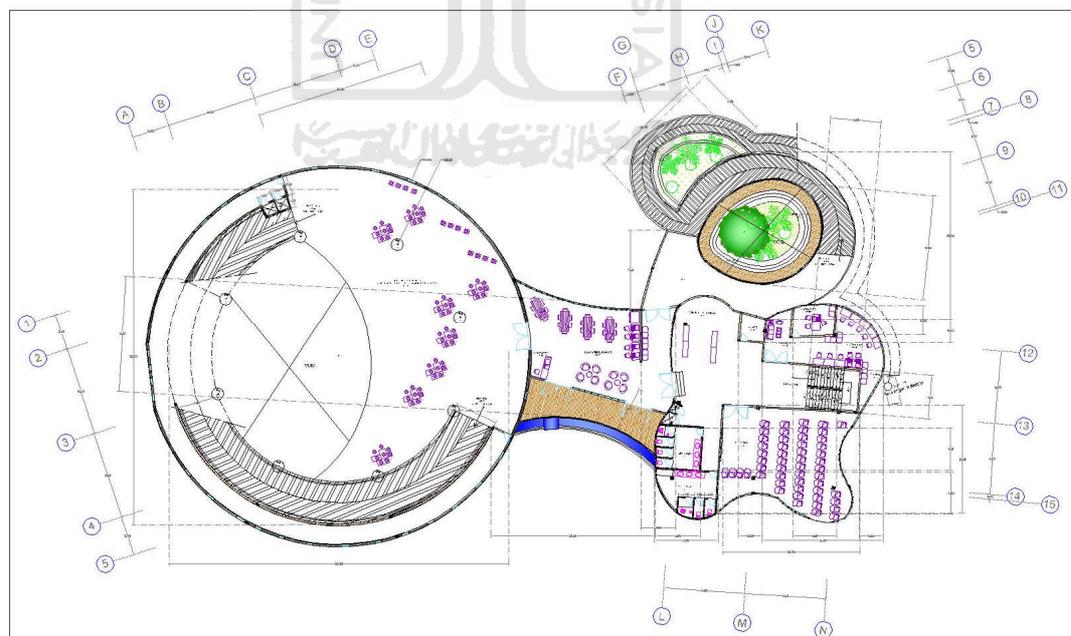


5.3 Denah bangunan



Gambar 4.7. Denah Lantai 1 Bangunan Utama

Sumber : Gambar Penulis, 2011



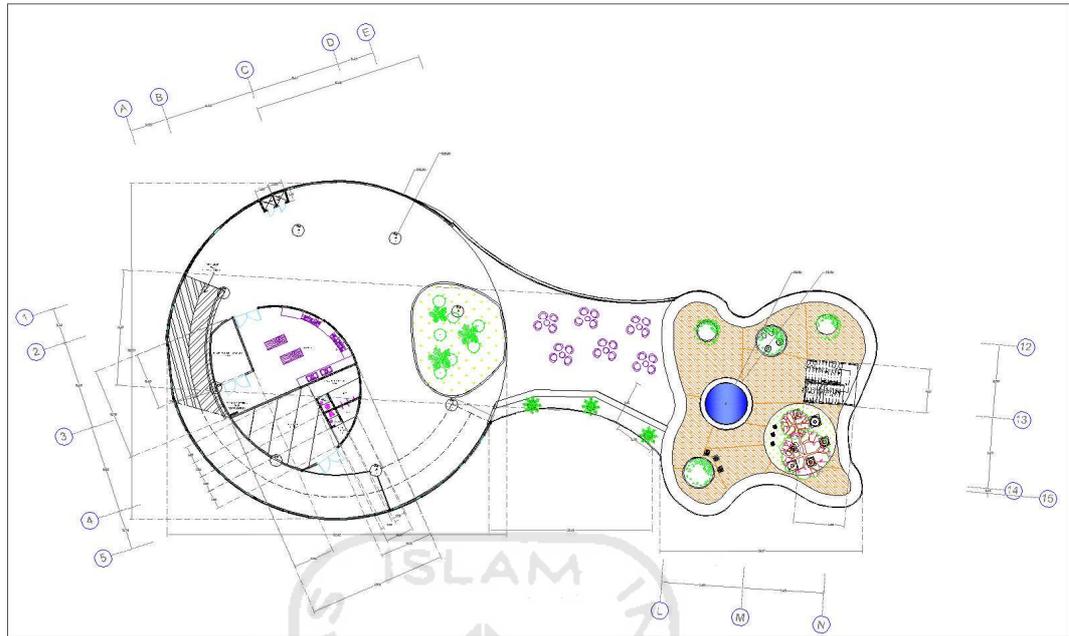
Gambar 4.8. Denah Lantai 2 Bangunan Utama

Sumber : Gambar Penulis, 2011



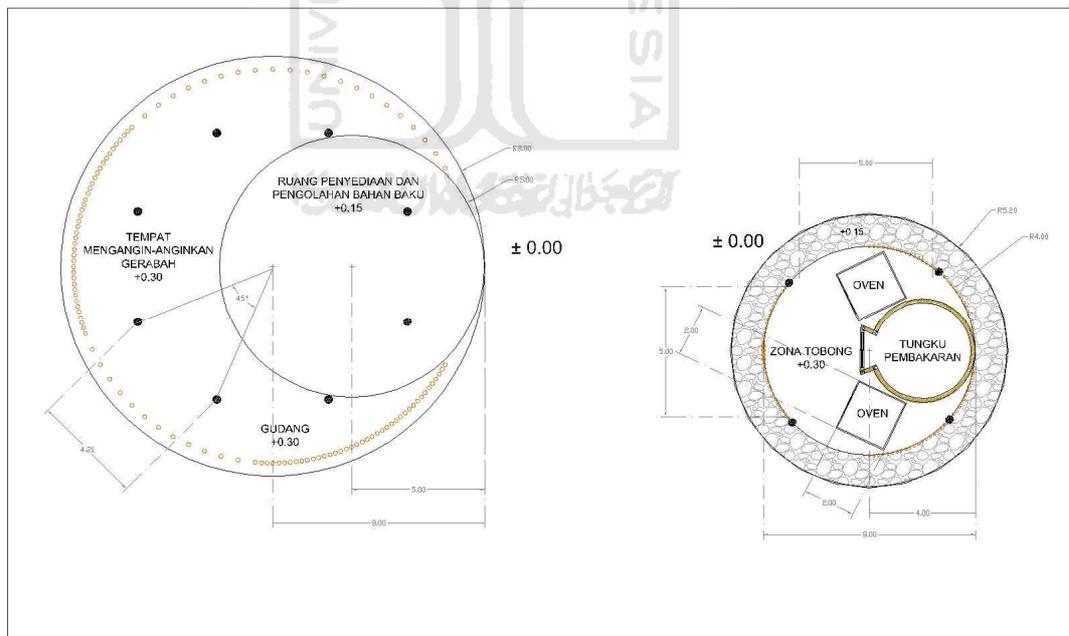


**GALERI DAN WORKSHOP GERABAH DI DESA WISATA
KASONGAN**
APLIKASI TRANSFORMASI GERABAH DALAM DESAIN GALERI



Gambar 4.9. Denah Lantai 3 Bangunan Utama

Sumber : Gambar Penulis, 2011



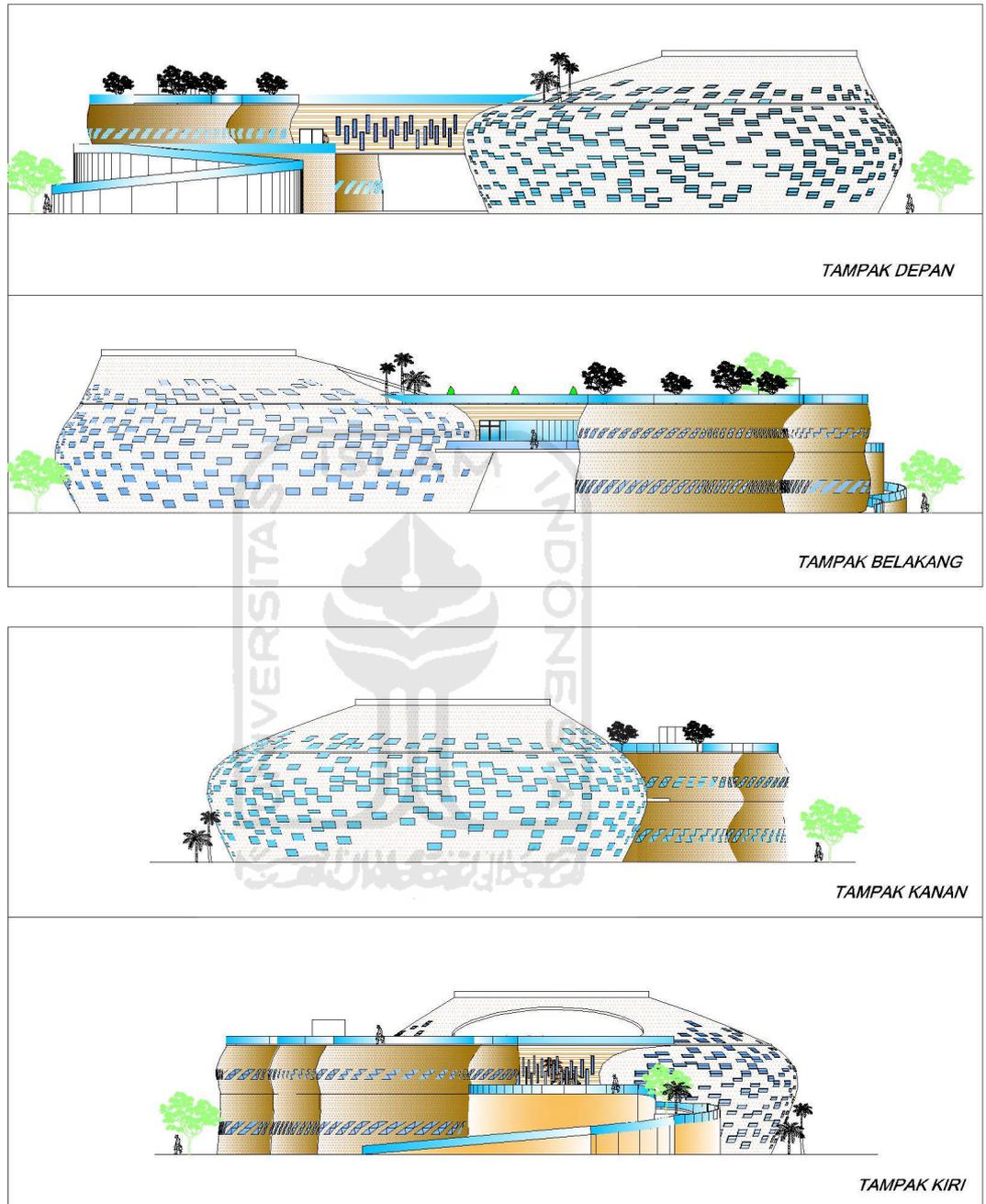
Gambar 4.10. Denah Lantai Bangunan Pendukung

Sumber : Gambar Penulis, 2011





5.4 Tampak bangunan



Gambar 4.11. Tampak Bangunan

Sumber : Gambar Penulis, 2011





5.5 Eksterior Bangunan



Gambar 4.12. Eksterior bangunan dan taman

Sumber : Gambar Penulis, 2011



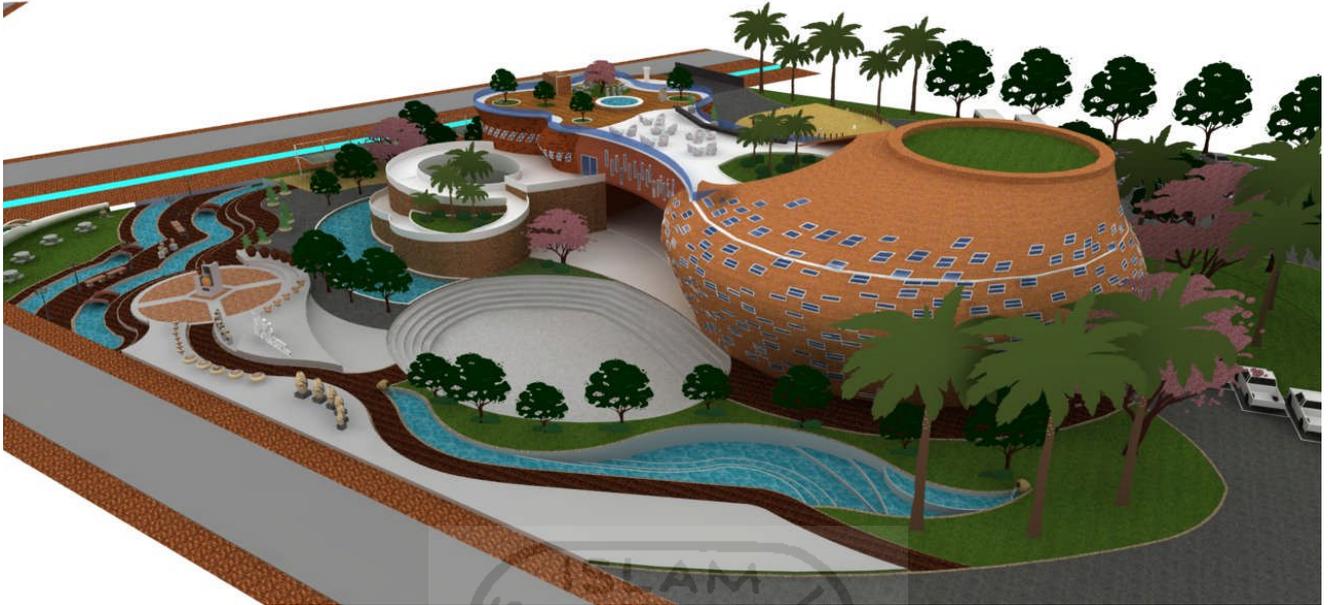
Gambar 4.13. Tampak Bangunan dan galeri outdoor

Sumber : Gambar Penulis, 2011





**GALERI DAN WORKSHOP GERABAH DI DESA WISATA
KASONGAN**
APLIKASI TRANSFORMASI GERABAH DALAM DESAIN GALERI



Gambar 4.14. Eksterior bangunan

Sumber : Gambar Penulis, 2011



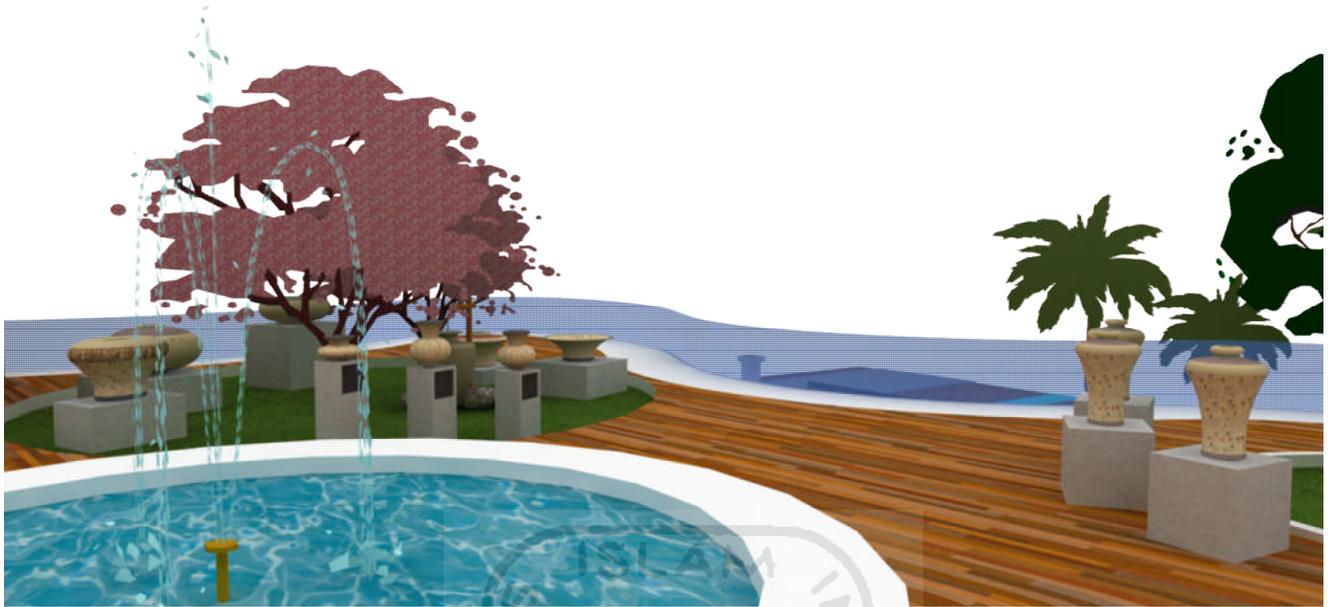
Gambar 4.15. Taman dan kolam di samping bangunan

Sumber : Gambar Penulis, 2011



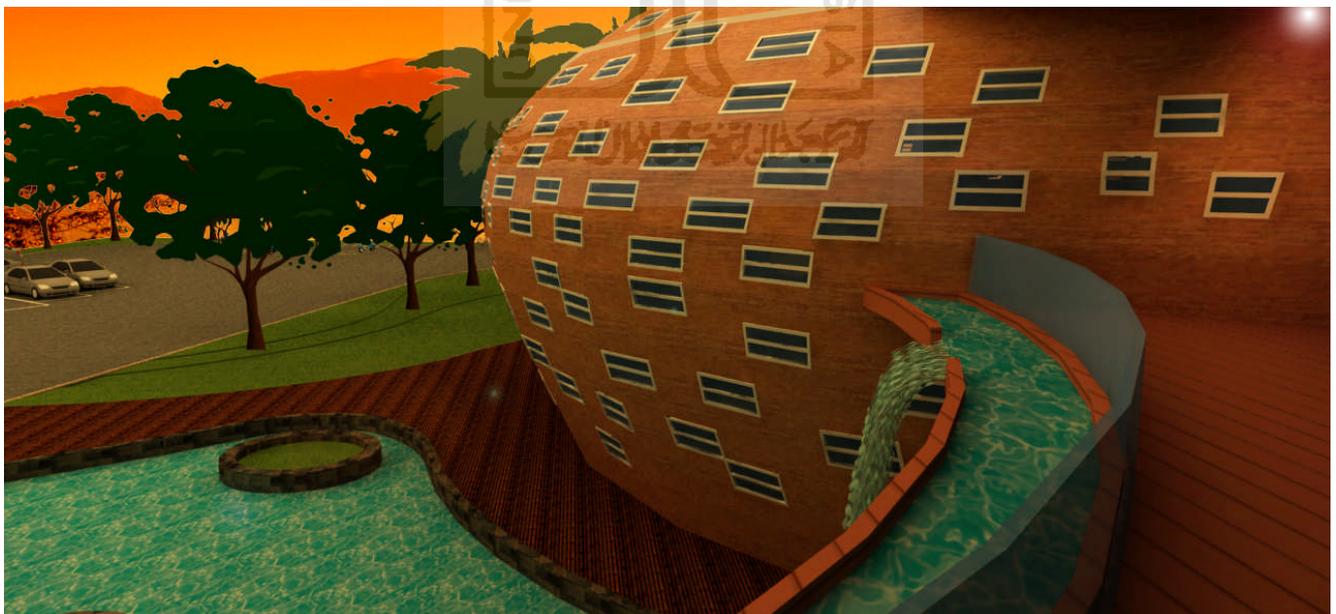


**GALERI DAN WORKSHOP GERABAH DI DESA WISATA
KASONGAN**
APLIKASI TRANSFORMASI GERABAH DALAM DESAIN GALERI



Gambar 4.16. Galeri outdoor pada top roof bangunan utama

Sumber : Gambar Penulis, 2011



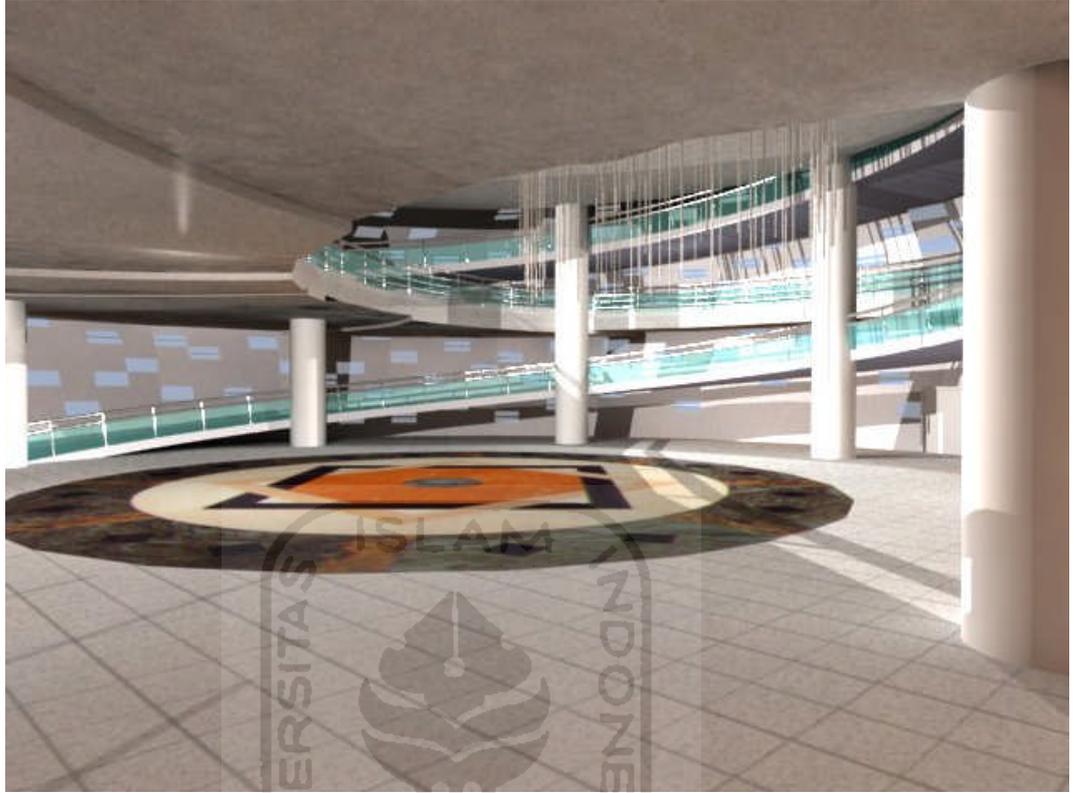
Gambar 4.17. View dari beranda ruang baca perpustakaan senja hari

Sumber : Gambar Penulis, 2011



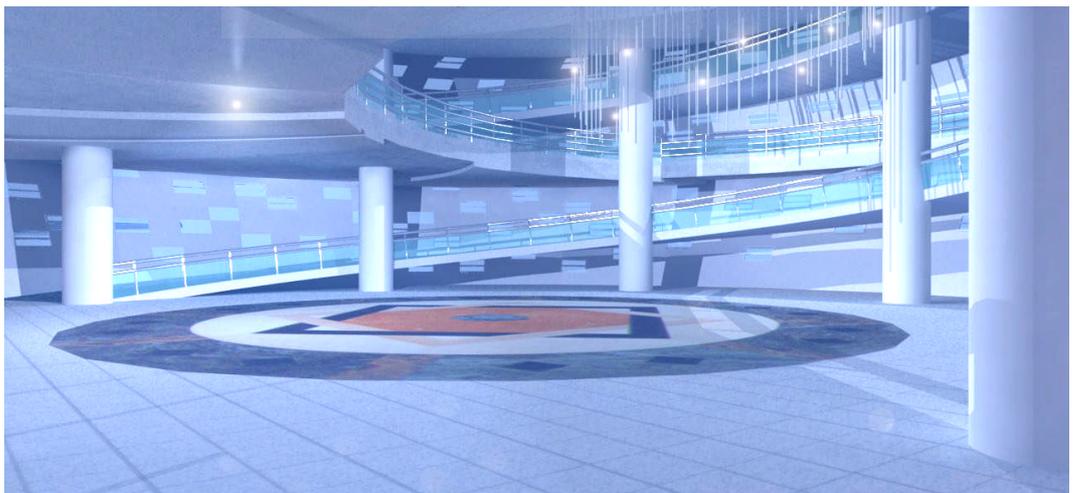


5.6 Interior Bangunan



Gambar 4.18. Interior bangunan galeri siang hari

Sumber : Gambar Penulis, 2011



Gambar 4.19. Interior bangunan galeri malam hari

Sumber : Gambar Penulis, 2011





5.7 Contoh Paket wisata yang ditawarkan berdasar lama waktu

berkunjung

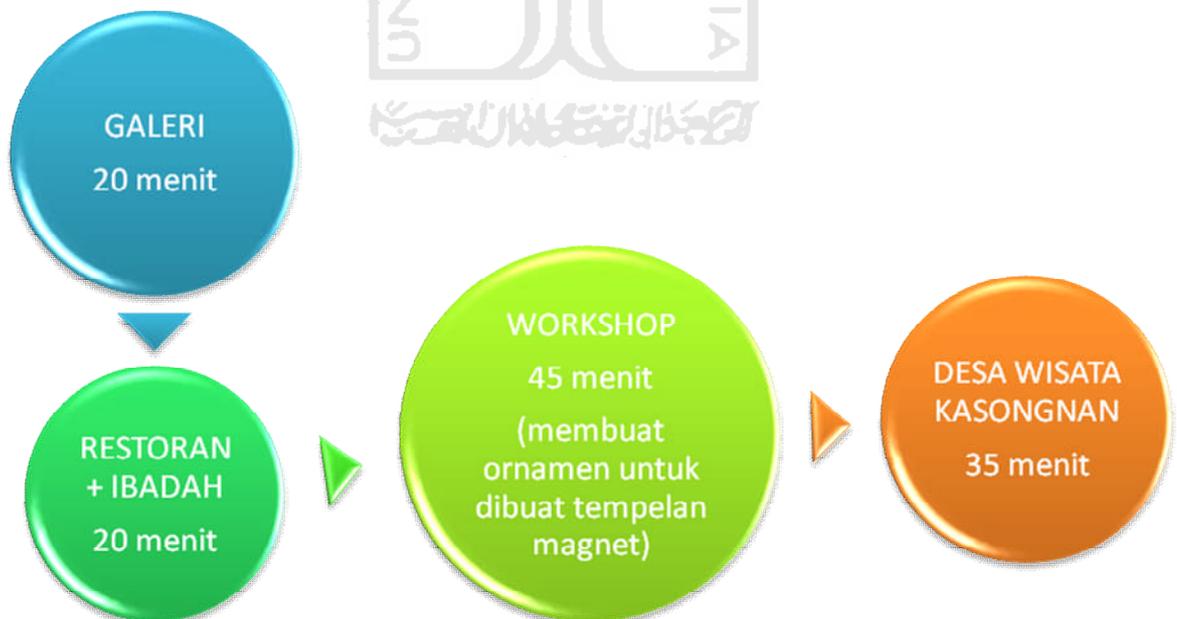
1 JAM



Gambar 4.20. Gambar skema Paket Wisata 1 jam

Sumber : Analisis Penulis, 2011

2 JAM



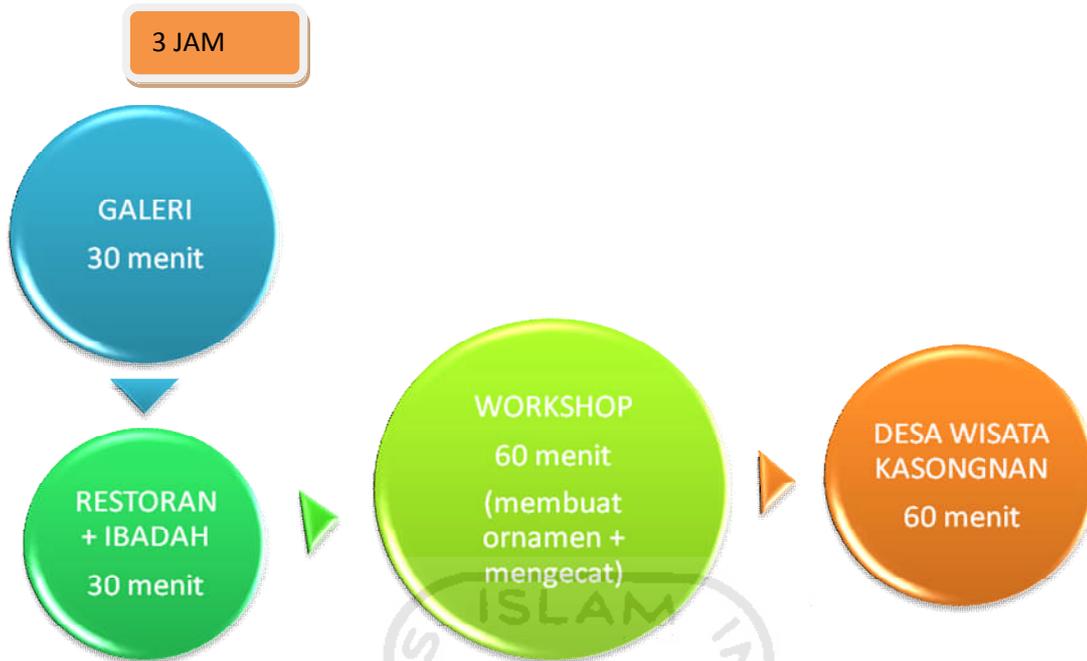
Gambar 4.21. Gambar skema Paket Wisata 2 jam

Sumber : Analisis Penulis, 2011



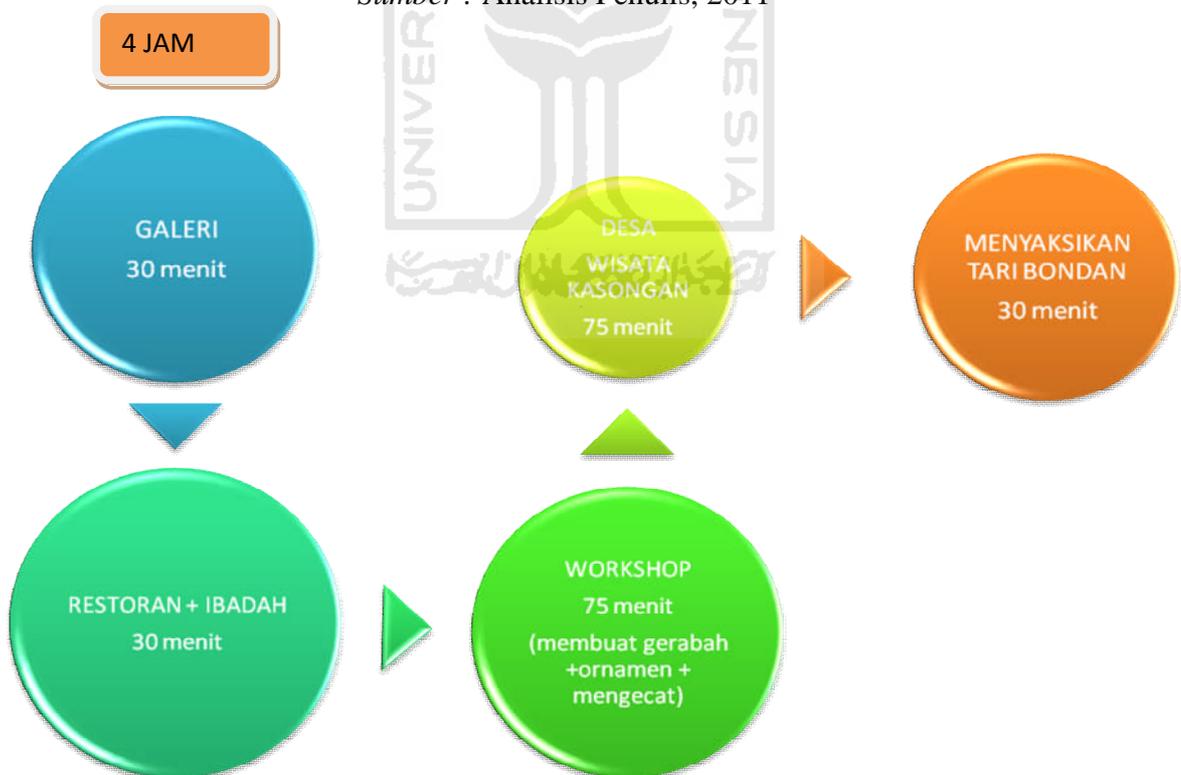


GALERI DAN WORKSHOP GERABAH DI DESA WISATA KASONGAN
APLIKASI TRANSFORMASI GERABAH DALAM DESAIN GALERI



Gambar 4.22. Gambar skema Paket Wisata 3 jam

Sumber : Analisis Penulis, 2011



Gambar 4.23. Gambar skema Paket Wisata 4 jam

Sumber : Analisis Penulis, 2011





5.8 Hasil Uji Desain

Uji desain yang dilakukan adalah uji populis terhadap 30 wisatawan.

Macam pertanyaan yang dilontarkan :

1. Pernahkah anda mengunjungi / berwisata di Desa Wisata Kasongan?
 - a. Pernah (dipilih 23 orang)
 - b. Belum (dipilih 7 orang)
2. Apakah anda pernah mendengar tentang UPT (Unit Pelayanan Teknis) di Kasongan?
 - a. Pernah (dipilih 2 orang)
 - b. Belum(dipilih 28 orang)
3. Pernahkah anda mengunjungi UPT Kasongan?
 - a. Pernah (dipilih 1 orang)
 - b. Belum(dipilih 28 orang)

Bila jawaban anda terdapat jawaban b. Belum maka informasi tentang Kasongan dan Potensinya belum dapat terwadahi dan terencana dengan baik, sehingga diperlukan bangunan baru yang dapat merepresentasikan wajah kasongan sehingga dapat mensosialisasikan dan memajukan Desa Wisata Kasongan.

4. Apakah bangunan ini telah mencitrakan Kasongan?
 - a. Sudah Bagus(dipilih 18 orang)
 - b. Lumayan / Sedang(dipilih 11 orang)
 - c. Tidak. Alasan, ... (dipilih 1 orang)
5. Apakah bangunan ini mudah diakses, dilihat, dan ditemukan?
 - a. Ya(dipilih 30 orang)
 - b. Ragu-Ragu(dipilih 0 orang)
 - c. Tidak(dipilih 0 orang)
6. Apakah bangunan ini dapat memamerkan / mempromosikan gerabah Kasongan dengan baik?
 - a. Ya(dipilih 25 orang)
 - b. Sedikit(dipilih 5 orang)
 - c. Tidak(dipilih 0 orang)





**GALERI DAN WORKSHOP GERABAH DI DESA WISATA
KASONGAN**
APLIKASI TRANSFORMASI GERABAH DALAM DESAIN GALERI

7. Apakah bangunan ini dapat menjadi *gateway* (pengantar), sehingga dengan adanya bangunan seperti ini anda ingin berkunjung ke Kasongan?
- a. Ya (dipilih 20 orang)
 - b. Mungkin (dipilih 10 orang)
 - c. Tidak (dipilih 0 orang)

Dari hasil uji Desain yang penulis lakukan maka bangunan ini telah dapat mencitrakan Kasongan. Mudah diakses dan ditemukan, dapat mempromosikan gerabah dengan baik. Dan dapat menjadi *gateway* yang dapat menarik minat wisatawan mengunjungi Kasongan.





DAFTAR PUSTAKA

Literature :

- Bappeda. 2007. Laporan Rancangan Rencana Detail Tata Ruang Kawasan Kecamatan Kasihan. CV. Aviat Sejahtera Kons. Kabupaten Bantul.
- Gautama, Nia. 2011. Keramik untuk Hobi dan Karir. Jakarta. P.T. Gramedia Pustaka Utama.
- Larasati, Shanty Dewi. 2010. Pusat Pelatihan dan Galeri Seni Gerabah Kasongan. Tugas Akhir, tidak dipublikasikan. Yogyakarta : Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia, Jurusan Arsitektur.
- Neufert, Ernst. 2002. Data Arsitek Jilid 33. Jakarta. Erlangga.
- Planning Study, The American Association of Museum Washington DC
- Yahya, Amri. 1990. Catatan Kunjungan Ke Rumah-Rumah Seni Rupa di Negara Lain.

Website :

- <http://akselera.wordpress.com/2010/08/19/definisi-workshop-definition-of-workshop/> diunduh pada tanggal 25 Juli 2011, pukul 20:00.
- <http://bappeda.bantulkab.go.id/documents/20100615135726-rpjp-p.pdf>, diunduh pada tanggal 28 Maret 2011, pukul 14:33.
- http://community.gunadarma.ac.id/blog/main/tag_arsitektur/, diunduh pada tanggal 21 Juli 2011, pukul 19:00.
- <http://id.wikipedia.org/wiki/Tembikar>, diunduh pada tanggal 21 Juli 2011, pukul 19:00.
- <http://kamusbahasaindonesia.org/galeri#ixzz1YWptpgFd>, diunduh pada tanggal 10 Agustus 2011, pukul 10:00.
- <http://www.canadahouse.com/aboutus.asp>, diunduh pada tanggal 10 Agustus 2011, pukul 10:00.
- <http://www.culture24.org.uk/wm>, diunduh pada tanggal 21 Juli 2011, pukul 19:00.





**GALERI DAN WORKSHOP GERABAH DI DESA WISATA
KASONGAN**
APLIKASI TRANSFORMASI GERABAH DALAM DESAIN GALERI

<http://www.dezeen.com/2011/01/08/china-wood-sculpture-museum-by-mad/>,

diunduh pada tanggal 28 Juli 2011, pukul 15:00.

<http://www.flickr.com/photos/rjt208/2679347097/> diunduh pada tanggal 21 Juli

2011, pukul 19:00.

http://www.trenggalekjelita.web.id/2010_08_01_archive.html diunduh pada

tanggal 21 Juli 2011, pukul 19:00.

<http://yeinjee.com/2010/world-largest-teapot-shape-structure/>, diunduh pada

tanggal 10 Agustus 2011, pukul 10:00.

