

JOGJA CLOTHING CENTER

Penggunaan Limbah Produksi Clothing Company

Sebagai Material Bangunan



Diajukan oleh:

IMAM MUTHOHA
06512095

Dosen Pembimbing:

Ir. Supriyanta, M. Si.

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
2010

LEMBAR PENGESAHAN
JOGJA CLOTHING CENTER

"Penggunaan Limbah Produksi Clothing Company Sebagai Material Bangunan"

TUGAS AKHIR

Disusun Oleh :

IMAM MUTHOHA

No. Mhs. : 06512095

Tugas Akhir ini di pertahankan dan di sahkan di depan Dewan Penguji Program Studi
Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan

Universitas Islam Indonesia

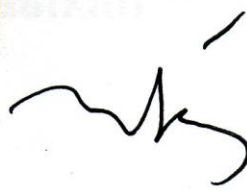
Yogyakarta, 12 Juli 2010

Yang terdiri dari

الجامعة الإسلامية
الاندونيسية


Ir. Supriyanta, M.Si

Dosen Pembimbing I


Ir. Etik Mufida, M.Eng

Dosen Pembimbing II



MENGETAHUI


Ilya Fadiar Maharika, Dr. Ing. Ir. MA.

Ketua Jurusan Arsitektur UII

CATATAN DOSEN PEMBIMBING

Berikut adalah penilaian buku laporan akhir:

Nama mahasiswa : IMAM MUTHOHA

Nomor mahasiswa : 06512095

Judul tugas akhir : JOGJA CLOTHING CENTER

Penggunaan Limbah Produksi Clothing

Company Sebagai Material Bangunan

Kualitas buku laporan akhir : sedang baik baik sekali ^{*)} mohon dilingkari

sehingga,

Direkomendasikan/tidak direkomendasikan ^{*)} mohon dilingkari

untuk menjadi acuan produk tugas akhir

Yogyakarta, Juli 2010
Dosen Pembimbing

(Ir.Supriyanta, M.Si)

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : IMAM MUTHOHA
NIM : 06512095
Program Studi : Arsitektur
Fakultas : Teknik Sipil dan Perencanaan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan penulisan karya ilmiah yang telah berlaku.

Tanda tangan yang tertera dalam lembar pengesahan adalah asli. Apabila terbukti tanda tangan dosen penguji palsu, maka saya bersedia memperbaiki dan mengikuti yudisium satu tahun kemudian.

Yogyakarta, Juli 2010

Yang menyatakan

Imam Muthoha

PERSEMBAHAN

Ku persembahkan buku ini . . .

Untuk sejoli yang slalu ada untukku Babah Nurudin S.Pd dan Ummmy Sulastri S.Pd.SD

Untuk ke dua adikku Ikhwana Taufik dan Ibnu Nugroho

Dan untuk calon istriku

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum WR. WB.

Syukur Alhamdulillahirobbil'alamin selalu penulis tujukan kepada ALLAH SWT yang selalu dan selalu memberikan keajaiban-keajaiban dalam perjalanan penulis menyelesaikan penyusunan Laporan Tugas Akhir ini maupun dalam kehidupan sehari-hari. Semoga Laporan Tugas Akhir ini sedikit banyak dapat menjadi bekal bagi penulis, segenap ummat, serta dapat berguna bagi siapapun yang membutuhkan.

Penulis telah berusaha semaksimal mungkindalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini, akan tetapi kami menyadari masih banyak kekurangan dan kekeliruan didalamnya, hal tersebut di karenakan kami masih manusia biasa yang tidak akan luput dari kesalahan dan kekurangan. Untuk itu kami memohon petunjuk, saran, dan kritikan untuk sempurnannya Tugas Akhir ini.

Selesaiannya Laporan Tugas Akhir ini tidak lepas dari bantuan, petunjuk dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis tidak lupa mempersembahkan ungkapan rasa terimakasih kepada:

1. **Allah SWT** , aku sadar keajaiban-keajaiban yang selama ini ada, terjadi hanya karna MU.
2. Babeh **Nurudin S.Pd.I** dan Ummy **Sulastri S.Pd.SD** kalian adalah sejoli yang sangat tangguh, penuh kesabaran dan kasih sayangnya selalu tercurah untukku.
3. Bapak **Ir.Supriyanta, M.Si** selaku dosen pembimbing yang selalu sabar dalam memberi arahan dan bimbingan. Maaf karna selalu mencari dan dicari.
4. Adik-adikku tersayang **Ikhwan Taufik dan Ibnu Nugroho** kalian adalah penyemangat dalam hidup ini.
5. **Dini Sukandini** manusia paling nyebelin tetapi kadang ngangenin.ngeeeeenggg...
6. Pak **Revianto Budi Santosa** dosen, kawan, penasehat, sekaligus tokoh yang petuah-petuahnya selalu kutunggu.
7. Dosen Pengujiku **Ir. Etik Mufida, M.Eng** , terimakasih atas masukan yang sangat membangun.
8. Dosen-dosenku yang telah banyak memberikan segudang ilmu pengetahuan sebagai bekal mengarungi hidup ini.
9. Geng Bodol **wha Komenk, Paman Kulun, Kang Ucon, Kang Igun, Gurit, Andan, Kiki** kalian memang mahluk paling bodol yang pernah aku kenal.

10. Teman-teman Apotek Kolombo dan Alumni Apotek Kolombo, **Ibu Suharni Sukanto, Mba Nunung, Om Heldon, Mba Lia, Mba Rindang, Mba Ani, Mba Nia, Ana, Khemi, Sulis, Pak Dhe Ableh, Plenong** kalian adalah teman seperjuangan yang menyenangkan.
11. Anak-anak Sparagoza clothing company **Adek, Kuming, Kulun, Fikry, Cuplis**, dll. Mari kita berjuang bersama.
12. Makhluk-makhluk Fadego Retas yang telah banyak memberikan masukan dan cacian, **Pak Dhe Gondhes, kang Ucon, kang Igun, Fidin, Fajri**.
13. Rekan-rekan Clothing Company Jogjakarta **Fadego Retas, Psychogenic, Dept Apparel, Huit Cloth Indonesia, Green man, Secreet, Spoky, 308** dll, mari bersatu membangun bangsa.
14. Teman bimbinganku yang selalu semangat untuk selesaikan peperangan ini **Dini Pratiwi, Sakti Wikantara**, kalian adalah calon manusia hebat.
15. **Robet**, makasih buat pinjaman komputernya, makasih tumpangan kamarnya, makasih pocary sweatnya, thnks bro.
16. **Bang Ajo, Kak Laura, Qiva** yang udah ngebantuin ngeprint mpe gak tidur.
17. Kawan-kawan Arch '06 **Agung Perdana, Rani Novasari, Nanda, Ari Caesar, Andi, Angga, Ari Wibowo 05**
18. Penghuni Kos Bu Brojo dan Alumni SMF Indonesia, **Kang Wanto, Bayu, Domir, Banu, Arif, Jaka, Breni, Lampar, Pak Ano, Bu Ano, Anin, Cahyo** Kalian sangat berpengaruh dalam proses pencapaian semua ini.
19. **Kang Thole, kang Doni** "Konco Paling Edyan tapi kadang edane ono benere, suwun kang...."
20. Temen-temen KKN ku **Dharu, Ucha, Eka, Mano, Domba, Hafi** terimakasih buat kekompakannya.
21. Dan semua pihak yang turut membantu kelancaran Tugas Akhir ini, Semoga Allah SWT membalas dan melipat gandakan amal dan kebaikan yang telah di berikan, amin.

Akhir kata, penyusun mengucapkan terimakasih atas segala bantuan, dorongan, motifasi serta arahan yang di berikan dalam penyusunan Tugas Akhir ini. Apabila terdapat kesalahan dalam penyusunannya maka maafkanlah saya karena saya adalah manusia biasa.

Wassalamualaikum wr.wrb

Yogyakarta, Juli 2010

IMAM MUTHOHA
06512095

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
CATATAN DOSEN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
ABSTRAK	xiv
DESAIN PREMIS	xv
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Judul	1
1.1.1 Pengertian Judul	1
1.1.2 Pengertian Sub Judul	2
1.2 Latar Belakang	3
1.2.1 Clothing Company ; Antara Idealisme dan Industri Konveksi (Industri Sandang)	3
1.2.2 Fashion Lifestyle and hobby	8
1.2.3 Fenomena Clothing Company di Yogyakarta	9
1.2.4 Limbah Clothing Company	19
1.2.5 Potensi Limbah Clothing Sebagai Bahan Bangunan	22
1.2.6 Penggunaan Limbah Padat Industri Tekstil (<i>Sludge</i>) Sebagai Bahan Campuran Beton	25
1.2.7 Penggunaan Limbah Padat Industri Tekstil (<i>Sludge</i>) Sebagai Bahan Pengganti Semen Pada Pavingblock	28
1.3 Tujuan dan Sasaran Perancangan	28
1.3.1 Tujuan	28
1.3.2 Sasaran	29
1.4 Rumusan Masalah	30
1.4.1 Masalah Umum	30
1.4.2 Masalah Khusus	30
1.5 Metode Perancangan	31
1.5.1 Jenis Data Yang Di Perlukan	31

1.5.2	Metode Pengumpulan Data	34
A.	Metode Pengumpulan Data Primer	34
B.	Metode Pengumpulan Data Sekunder	35
1.5.3	Metode Analisis	35
1.5.4	Metode Sintesis	36
1.6	Metode Pengujian Perancangan	36
1.6.1	Metode Kuisisioner	36
1.6.2	Metode Prosentase Penggunaan Material Limbah di Dalam Bangunan	42
1.7	Keaslian Penulis	43
BAB 2. PENELUSURAN PERSOALAN DAN PEMECAHAN PERSOLANAN PADA DESAIN		45
2.1	Permasalahan Umum dan Alternatif Solus Desain	45
2.1.1	Karakteristik Kegiatan Jogja Clothing Center Berdasarkan Aspek Pengguna	46
A.	Pengunjung	47
B.	Pelaku Clothing Company	47
C.	Marketing	47
D.	Pengelola	48
2.2	Permasalahan Khusus dan Alternatif Solusi Desain	55
2.2.1	Selubung Bangunan	56
A.	Lantai	57
B.	Dinding	59
C.	Atap	61
D.	Plafon	62
2.2.1	Limbah Produksi Clothing Company	62
2.2.3	Atraktif Desain	65
2.3	Penelusuran Data Existing	66
2.3.1	Lokasi Proyek	66
2.4	Batasan Desain	68
BAB 3. PENDEKATAN KONSEP		69
3.1	Konsep	69
3.1.1	Konsep Komponen Interior Jogja Clothing Center	69
A.	Konsep Lantai Jogja Clothing Center	69
B.	Konsep Dinding Jogja Clothing Company	72
C.	Konsep Plafon Jogja Clothing Center	72
3.1.2	Konsep Visual Eksterior Bangunan	74
3.1.3	Konsep Bangunan Produksi yang Ramah dan Interaktif Terhadap Pengunjung	75

BAB 4. HASIL PERANCANGAN	77
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN	83
Gambar Pra Rancangan	
Laporan Pengujian	
Gambar 3 Dimensi	
Poster	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	: Komunitas anak muda.....	3
Gambar 2	: Contoh baju-baju clothing company dan distro.....	6
Gambar 3	: Artis yang di endorse oleh merk atau label tertentu.....	7
Gambar 4	: Fashion,Lifestyle,dan Hobby.....	9
Gambar 5	: Proses Pensablonan.....	15
Gambar 6	: Proses Jahit.....	15
Gambar 7	: Packaging.....	16
Gambar 8	: Limbah Clothing/limbah konveksi.....	22
Gambar 9	: Grafik fungsi 1.....	49
Gambar 10	: Hubungan Antar Fungsi.....	50
Gambar 11	: Grafik Fungsi 2.....	51
Gambar 1 2	: Grafik Fungsi 3.....	53
Gambar 13	: Selubung bangunan.....	56
Gambar 14	: Dinding partisi kain perca.....	60
Gambar 15	: Limbah Clothing Company.....	63
Gambar 16	: Lantai Kaca.....	64
Gambar 17	: Peta Jalan Cendrawasih dan sekitarnya.....	66
Gambar 18	: Kondisi Sekitar Site.....	67
Gambar 19	: permainan tingi rendah lantai dan permainan perbedaan warna lantai.....	70
Gambar 20	: grassblock berbahan sludge.....	71
Gambar 21	: lantai kaca.....	71
Gambar 22	: Permainan plafon menggunakan lembaran kain.....	73
Gambar 23	: Tata Masa.....	74

Gambar 24 : Void atau bukaan.....	76
Gambar 25 : Tampak belakang.....	77
Gambar 26 : Atap Tenda.....	78
Gambar 27 : Keatraktifan desain terlihat jelas pada perpaduan warnanya.....	79
Gambar 28 : Keatraktifan desain terlihat jelas pada perpaduan warnanya.....	80
Gambar 29 : Keatraktifan desain terlihat jelas pada perpaduan warnanya.....	80
Gambar 30 : Bukaan lebar pada lantai 2.....	81

DAFTAR TABEL

Tabel 1	: Daftar Clothing di Yogyakarta.....	11
Tabel 2	: Proses Produksi.....	18
Tabel 3	: Klasifikasi Limbah Clothing Company.....	21
Tabel 4	: Hasil pemeriksaan Parameter Kimia dan Fisika sludge.....	27
Tabel 5	: Data-data yang di butuhkan.....	34

JOGJA CLOTHING CENTER

Use of Production Wastes as Building Materials Clothing Company

Imam Muthoha

Majoring in Architecture – Universitas Islam Indonesia

sparagoza99@yahoo.com

ABSTRACT

Jogja including cities with the highest number of players after the apparel company into two bandung. But the most compassionate of all, the city of Yogyakarta has a container that can not accommodate the community such as clothing. Jogja Fashion Center is expected to address these challenges. Not only serves as a forum for perpetrators Clothing, but also serves as a source of knowledge for society, especially regarding Manufacture Apparel, because in it there is a function of education. The visitors who come to interact with workers and could also direct the practice in place. This will greatly simplify the process of studying there.

Without us knowing it, many Clothing Company grow and expand in major cities such as Yogyakarta raises many issues relating to the environment, including waste production. Examples of waste from the production of clothing company which is a patchwork pieces, pieces of sewing thread, silk-screening the rest of medicine, all of which we unknowingly be damaging to the environment if we do not care about things like that. During this handling of this waste is less so in the note, and just let it pile up on empty land. Some companies sell clothing to the garbage collector, and that too only to the extent of the floor as Chesed. In this design, the waste will be used as building materials.

From the survey there are two groups of waste from clothing company, namely solid waste (scraps of fabric, sewing yarn waste, sludge) and liquid waste (liquid medicine remaining silk screening, washing water waste materials). Design will be more concentrated on the use of solid waste. Use of each of wastes into building materials tailored to their character. For example, a patchwork of color display has an interesting character but not waterproof, then we can use as a background, or perhaps if used as roofing material need further treatment will be resistant to rain water. Interesting concept will be formed from a combination of patchwork has a wide range of colors. Test questionnaire that has been done for several communities around the site, which resulted in that the design is quite interesting and very good if more use of waste materials.

KEYWORD :

1. *Clothing* :
2. *Production Wastes* :
3. *Building Materials* :

JOGJA CLOTHING CENTER

Penggunaan Limbah Produksi Clothing Company Sebagai Material Bangunan

Oleh : Imam Muthoha

Jurusan Arsitektur – Universitas Islam Indonesia

sparagoza99@yahoo.com

DESAIN PREMIS

Selama ini penggunaan limbah konveksi hanya sebatas di gunakan sebagai kesed lantai. Penggunaan sebagai material bangunan akan banyak menimbulkan pertanyaan dari masyarakat, apakah memungkinkan, bagaimana caranya. Potensi-potensi dari limbah tersebut akan di gali menurut karakter dari limbah itu sendiri. Oleh karena itu pemilihan karakter limbah akan sangat di perhatikan, karena penetapan penggunaan limbah sebagai material bangunan di tuntut harus bisa sesuai dengan karakter dari limbah tersebut. Misalnya pada pelapis dinding atau backdrop kita bisa menggunakan kain perca, selama dinding tersebut terlindung dari air hujan. Karena kita tau karakter dari kain perca yang tidak tahan terhadap air.

Jika kita ingin memaksakan karakter dari limbah tersebut, kita harus mempunyai konsekuensi perancangan yang harus kita terapkan di dalam desain. Misalnya jika kita ingin menggunakan gabungan dari kain perca sebagai material atap, maka kita harus melapisinya dengan material yang tahan terhadap air hujan. Agar karakter warna yang ada pada kain perca tetap terlihat, maka pelapis yang cocok adalah plastik bening. Begitu juga pada penerapan fungsi-fungsi material yang lain.

Konsep lain dari perancangan adalah atraktif. Kemungkinan respons dari masyarakat adalah timbul pertanyaan bagaimana penerapan konsep atraktif ke dalam desain. Konsep atraktif akan di bentuk dari tampilan bangunannya yang beranekawarna, konsep tersebut di ambil dari karakter kain perca yang juga akan banyak di gunakan pada material bangunan.

PENDAHULUAN

1.1 JUDUL

"Jogja Clothing Center"

*Penggunaan Limbah Produksi Clothing Company Sebagai
Material Bangunan*

1.1.1 Pengertian Judul

- Clothing : Clothing adalah suatu bidang usaha yang memproduksi suatu produk sandang atau mode dengan menggunakan brand atau merk sendiri, mereka biasa memasarkan produk mereka sendiri atau bekerja sama dengan distro. ([peluang-usaha-distro-n-clothing.html](#))
- Center : Center atau pusat adalah konsentrasi padat dari berbagai kegiatan yang menyatu pada suatu titik tertentu (10 rools of good center)

Maka *Jogja Clothing Center* adalah bangunan yang mewadahi perkumpulan perusahaan atau tempat usaha dalam bidang sandang atau mode di kota Jogja dengan brand atau merk tertentu

yang berorientasi pada komunitas anak muda, baik dari proses produksi maupun distribusi yang di pusatkan di suatu tempat untuk memperoleh keuntungan.

1.1.2 Pengertian Sub Judul

- Limbah : Pengertian limbah itu sendiri adalah buangan yang dihasilkan dari suatu proses produksi baik industri maupun domestik atau rumah tangga (wikipedia)
- Clothing Company : Clothing Company merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang pembuatan pakaian jadi atau sejenisnya dengan merk atau label sendiri (peluang-usaha-distro-n-clothing.html)
- Material Bangunan : Meterial bangunan adalah bahan dasar atau bahan utama yang di gunakan untuk mendirikan bangunan.

Penggunaan Limbah Sisa Clothing Company Sebagai Material Bangunan berarti bagaimana menggunakan buangan yang di hasilkan dari proses produksi perusahaan pakaian jadi yang berupa potongan kain perca dan sejenisnya menjadi bahan utama dalam mendirikan suatu bangunan.

1.2 LATAR BELAKANG

1.2.1 Clothing Company ; Antara Idealisme dan Industri Konveksi (Industri Sandang)

Suatu komunitas mempunyai kegiatan atau agenda rutin yang biasa di lakukan oleh anggota komunitas tersebut. Kegiatan tersebut biasanya di lakukan di suatu tempat tertentu yang mereka jadikan daerah teritorial komunitas yang bersangkutan, daerah teritorial tersebut terbentuk baik secara langsung atau tidak langsung di karenakan seringnya mereka melakukan perkumpulan di daerah tersebut. Selain membentuk suatu daerah teritorial atau daerah kekuasaan suatu komunitas menunjukan karakter dan idealisme mereka melalui gaya berpakaian.



Gambar 1. Komunitas anak muda

Sumber : www.google.com/image/saincloco / di unduh tgl 2 juni 2010

Berawal dari itu terbentuklah pola pikir mereka untuk membuat pakaian atau atribut mereka sendiri yang mereka produksi hanya untuk di pakai oleh kalangan komunitas mereka. Berawal dari produksi kecil-kecilan lambat laun mereka menjadikannya suatu bisnis. Melalui mulut ke mulut dan melalui hubungan pertemanan maka bisnis tersebut menjadi bisnis yang menjanjikan. Mereka tidak hanya memproduksi untuk kalangan mereka saja, tetapi sifatnya lebih terbuka untuk umum tetapi hanya untuk orang-orang yang ingin berpenampilan atau bergaya seperti mereka saja. Mereka membentuk suatu perusahaan kecil-kecilan yang biasanya mereka sebut clothing company, dan untuk pemasarannya biasanya mereka bekerjasama dengan distro di kota-kota yang menjadi basis komunitas mereka. Hal itulah yang mendasari tumbuh berkembangnya Clothing Company.

Jika kita melihat kebelakang munculnya Clothing Company berawal setelah krisis ekonomi global pada tahun 1998, Usaha Kecil Menengah(UKM) adalah salah satu usaha masyarakat yang tidak begitu terpengaruh imbas krisis moneter. Hal ini di karenakan modal utama UKM adalah modal pribadi bukan pinjaman dari pemerintah atau pihak asing, walaupun ada UKM yang bermodal pinjaman atau kredit dari bank tetapi jumlahnya tidak terlalu banyak, sehingga pada saat krisis moneter UKM malah cenderung menguat (wikipedia, 2006).

Pada dasarnya Clothing Company termasuk dalam usaha kecil menengah yang di kelola oleh masyarakat sendiri. Diawali dari kota Bandung, dan lambat laun masuk ke Jogja dan kota-kota besar lainnya seperti Surabaya, Jakarta, Denpasar, Makasar, Medan, dll.(peluang-usaha-distro-n-clothing.html) Dari produksi produksi skala kecil mereka jadikan bisnis tersebut sebagai mata pencaharian pokok mereka. Sehingga terkadang antara idealisme mereka dalam berkreasi selalu terbentur dengan kebutuhan untuk memperoleh uang. Idealisme sang desainer atau perancang akan tergadaikan oleh uang, sehingga tak ayal barang-barang distro yang dulu terkenal limited dan hanya orang-orang tertentu saja yang bisa memakainya sekarang menjadi produk yang sangat menjamur di kalangan masyarakat.

Tanpa menyampingkan produk Clothing Company yang sudah tidak begitu limited dan exclusive lagi, banyak hal menarik yang bisa di dapat dari bisnis ini. Kebanyakan pengelola Clothing Company adalah kawula muda sehingga produk yang mereka hasilkan akan lebih kreatif dan idealisme anak muda masih sangat terasa sekali. Kejelian dan kreatifitas desainer-desainer muda tersebut telah mampu bersaing dengan produk-produk luar negeri.



Gambar 2. Contoh baju-baju clothing company dan distro

Sumber : www.Online Distro Clothing.com / sparagoza clothing company

di unduh tgl 3 juni 2010

Kasus pemerintahan yang sedang hangat di bicarakan, gosip artis, kejadian-kejadian bencana alam tidak jarang menjadi tema dari produk mereka. Dengan konsep desain yang selalu update, maka tidak jarang produk mereka di pakai oleh artis atau grup band tertentu. Mereka bekerjasama dengan cara memakaikan baju mereka ke artis atau grup band terkenal agar produk mereka di lihat oleh masyarakat luas. Sistem kerjasama seperti ini biasa di sebut *endorse*¹.

¹Endorse : kerjasama antara Clothing Company dengan suatu grup band atau artis, agar brand atau merk mereka terlihat oleh masyarakat luas.

Atau sistem kerjasama dengan pihak even organizer pada acara tertentu, yaitu dengan memakaikan baju kita sebagai *wadrop*² artis atau model. Yang di maksud dengan wadrop misalnya pada acara ExtraVagana, sparagoza sebagai Brand Clothing Company memakaikan produk mereka pada artis-artis pemeran acara tersebut. Keuntungannya hampir sama dengan sistem endorse, yang di harapkan produk kita akan ikut terkenal dengan di pakai oleh artis atau orang yang memerankan dalam acara tertentu.



Gambar 3. Artis yang di endorse oleh merk atau label tertentu

Sumber : Dokumen Pribadi

²Wadrop : Pemakaian produk dari Clothing tertentu pada artis yang sedang tampil atau sedang ada dalam acara tertentu.

1.2.2 Fashion Lifestyle and hobby

Pada dasarnya bukan hanya kalangan muda-mudi tetapi orang tua pun ingin penampilan mereka di perhatikan oleh orang-orang di sekitar mereka. Karena pada dasarnya manusia mempunyai sifat ingin di hargai, oleh karena itu dalam hidup kita tidak bisa lepas dari *Fashion*. Fashion dapat berpengaruh terhadap gaya hidup seseorang dan dapat juga tumbuh menjadi *hobby*. Contoh yang paling sederhana adalah bagaimana kita sampai mengoleksi baju atau kostum kesebelasan Manchester United ketika kita mempunyai hobby bermain bola. Dan tidak sedikit juga dari kita mengoleksi kostum tersebut menjadi ingin menjadikannya bisnis.

Kebanyakan pengusaha kostum olahraga adalah pelaku olahraga itu sendiri atau sekedar suka olahraga tertentu. Contoh lainnya adalah bagaimana kita bersusah payah mengoleksi jaket basebool dan kemana-mana kita memakai jaket tersebut, hal tersebut di karenakan kita ingin orang lain tau bahwa kita mempunyai hobi bermain olah raga tersebut, atau bahkan kita adalah jagoan basebaal.



Gambar 4. Fashion, Lifestyle, dan Hobby

Sumber : dokumentasi pribadi

1.2.3 Fenomena Clothing Company di Yogyakarta

Clothing Company adalah suatu bidang usaha yang memproduksi pakaian atau sejenisnya dengan menggunakan brand atau merk sendiri dan cara memasarkannya biasanya bekerjasama dengan distro atau di pasarkan sendiri. (peluang-usaha-distro-n-clothing.html).

Produk masing-masing clothing company memiliki ciri khas atau karakter sendiri, misalnya Fadego Retas Cloting Company memiliki konsep desain etnik, Shyppyilis Infection memiliki ciri khas kartun monsterisnya, semua itu adalah cara mereka membangun imej pasar terhadap produk mereka.

Sedangkan Distro atau distribution outlet adalah bidang usaha marketing yang memasarkan produk dari beberapa clothing company. Banyak orang menganggap clothing dan distro adalah sama. Distro berasal dari kata *to distribute* yang berarti menyalurkan, maka tidak jarang distro dan Clothing mempunyai hubungan yang sangat erat, karena antara satu dan lainnya saling membutuhkan.

Tetapi ada juga clothing company yang mempunyai distro sendiri, contohnya unckle 347, sheppylish, slacker, dll. Biasanya cara kerjasamanya menggunakan sistem beli putus atau bisa juga dengan cara konsinasi atau titip barang, dan tiap tanggal yang telah di sepakati biasanya dari pihak Clothing Company meminta faktur tagihan barang yang laku kepada pihak distro. Sistem tersebut adalah sistem kerjasama yang sudah biasa di pakai.

Pertumbuhan Clothing Company di Jogja pada tahun-tahun ini meningkat tajam, pameran Clothing berlabel seperti KICK FEST, ICA, the PARADE, merupakan salah satu indikasi begitu pesatnya pertumbuhan Clothing di Jogja.

JOGJA CLOTHING CENTER

"Penggunaan Limbah Produksi Clothing Company Sebagai Material Bangunan"

Daftar Clothing Company Jogja yang sudah terdaftar sebagai merk dagang

No.	Nama Clothing Company	Alamat
1.	Slackers	RingRoad Utara km 1,5 Maguwoharjo,Sleman
2.	Seephylliz infection	Jl Banteng Raya No 1A,Sleman,Yogya
3.	Unpossed	Jl Agung Sedayu,14 D Sambisari Jakal Yogya
4.	Anybeary search	Jl Mataram No 51 A,Yogya
5.	Rebel Stars	Jl Buton F47 Yogya
6.	Magnum	Laksda Adisucipto 43 B Yogya
7.	Selfish	Jl Merak No 9,Papringan,Yogya
8.	Triggers	Jl Seturan Raya C11,Yogya
9.	Nichers	Jl Langensari 23A Yogya
10.	Starcross	Perum Jambusari Jl Enau Barat no 7 Yogyakarta
11.	Snatch	Nandan Griya Idaman 131,Yogya
12.	308 Absolut	Jl Gejayan 29,Mrican Yogyakarta
13.	Fadego Retas	Jl Banteng Raya 1/15 Sleman Yogya
14.	SPARAGOZA CLOTHING CO	Perum Banteng Baru 4/no 12 Sleman Yogyakarta

Tabel 1.daftar Clothing di Yogyakarta

Sumber : Wawancara dengan owner Fadego Retas/Survey

Dari asal kata berasal dari kata cloth yang berarti baju, Clothing Company merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang pembuatan baju dan sejenisnya dengan merk atau label sendiri.

Di Jogja sendiri Jumlah Clothing yang ada hampir mencapai seratus, baik Clothing yang sudah besar maupun Clothing yang masih amatiran. Tetapi masih banyak dari mereka yang belum mematenkan atau mendaftarkan brand mereka menjadi merk dagang. Kebanyakan dari mereka mengawali usaha tersebut hanya berdasarkan hobi mendesain yang mereka kembangkan. Kreatifitas dan kebaruan desain sangat diuntut dalam bisnis yang satu ini, biasanya mereka mempunyai desainer yang terikat dalam Clothing tersebut ataupun desainer yang tidak terikat atau secara *freelance*³. Hal tersebut ada kelebihan dan kekurangannya, karakter atau kekhasan desain akan lebih melekat pada desainnya jika suatu Clothing mempunyai desainer yang terikat jika di banding dengan Clothing yang hanya merekrut desainernya secara freelance saja, tetapi kelebihan kerjasama secara freelance kita menjadi lebih mudah dan sederhana dalam perjanjian kerjanya karena pihak Clothing hanya membayar sang desainer jika ada desain yang di sukai saja.

³*Freelance : bekerja lepas tanpa ikatan dinas atau kontrak dalam jangka waktu tertentu*

Secara garis besar Clothing Company merupakan perusahaan industri tekstil yang di kerjakan secara kecil-kecilan. Proses konvensional yang ada dalam perusahaan ini adalah dari konsep, pra desain, desain matang, proses sablon, proses jahit, dan proses packaging atau pengemasan produk.

- **Konsep** : Kelebihan dalam clothing company adalah semua desainnya di harapkan mempunyai arti tersendiri, oleh karena itu sebelum mendesain sang desainer harus memikirkan konsep yang akan di usung dalam desain tersebut. Walaupun kadang banyak konsep atau arti desain yang tidak bisa di pahami oleh halayak ramai tetapi proses ini sangat penting untuk kelangsungan Clothing itu sendiri, karena mengingat konsep awal dari produk Clothing itu sendiri adalah sifat limited dan eksklusifitasnya.
- **Pra desain** : Tahapan ini adalah proses dimana desain sudah setengah jadi tetapi belum tersentuh proses penyempurnaan, proses ini lebih menekankan pada penuangan konsep ke dalam desain, sehingga berhasil atau tidaknya konsep akan sangat berpengaruh pada proses awal ini.

- **Desain matang** : Dalam tahapan ini terdapat proses penyempurnaan desain, pemilihan warna, dan pemecahan desain untuk di buat master film sablon.
- **Proses sablon** : Tahapan ini harus sangat di perhatikan tehnik pengerjaannya, karena pada tahapan ini devisi sablon di tuntut harus bisa meramu dan mencocokkan warna yang tergambar di dalam desain dengan pewarna nyata yang akan di tuangkan ke dalam kain. Keberhasilan proses sablon adalah mutlak hukumnya, karena sekali saja terdapat kesalahan akan berakibat fatal pada kain berpola yang akan di sablon. Tehnik sablon yang biasa di gunakan adalah tehnik konvensional/sablon biasa, flocking atau sablon tebal, foaming atau biasa di sebut sablon timbul, dll. Pada tahapan ini banyak menghasilkan limbah cair diantaranya adalah ; sisa Photoxol TS (bahan pembuat afdruk pada screen), air sisa Rubber (cat sablon) semuanya adalah zat kimia cair yang berbahaya untuk lingkungan hidup.



Gambar 5. Proses Pensablonan

Sumber : Google/sablon.http/2h6wva0.jpg / di unduh tgl 4 juni 2010

- **Proses jahit** : Setelah melalui proses sablon, kain akan masuk ke devisi jahit untuk proses penjahitan. Pada tahapan inilah banyak di hasilkan limbah padat, diantaranya adalah potongan kain perca, potongan kertas pola, dan potongan benang jahit.



Gambar 6. Proses Jahit

Sumber : Pabrik konveksi.com / di unduh tgl 19 mei 2010

- **Packaging** : Proses packaging atau pengemasan harus unik dan menarik, selain untuk menarik pembeli, pengemasan produk yang unik akan menambah citra atau nilai pada suatu produk. Di dalam proses ini terdapat proses QC (Quality Control) dimana semua barang di periksa untuk memastikan produk tersebut masuk dalam kriteria atau standarisasi produk yang boleh di pasarkan. Selain proses QC, proses lain yang terdapat pada tahapan ini adalah proses pemberian label harga pasar yang di tetapkan.



Gambar 7. packaging

Sumber : www.google.com/picture/packaging / di unduh tgl 6 juni 2010

Setelah melalui beberapa tahapan produksi maka produk Clothing Distro tinggal di pasarkan. Pemasaran yang biasa di lakukan adalah dengan cara memajangnya di Distro milik Clothing itu sendiri atau bekerjasama dengan Distro milik orang lain. Jika bekerjasama dengan

Distro milik orang lain maka sistem kerjasama yang biasanya di pakai adalah :

- Sistem beli putus : adalah sistem kerjasama dimana pembelian barang dari Distro sebagai pihak pemasar kepada Clothing sebagai pihak produsen secara langsung dan dengan harga potongan tertentu.
- Sistem konsinasi : sistem kerjasama dimana Clothing akan menitipkan produknya kepada pihak Distro dengan perjanjian sebagian nilai penjualan akan di peruntukan untuk Distro, nilainya tergantung kesepakatan kedua belah pihak. Standar di Jogjakarta berkisar 25-30%.

Limbah yang ada pada proses marketing di Distribution Outlet adalah sisa plastik-plastik OPP kemasan dari baju maupun kantong plastik pembungkus barang. Kadang tidak kita sadari, semua itu sangat membahayakan sekali untuk lingkungan mengingat sampah plastik akan sangat lama sekali proses penguraiannya untuk kembali ke alam.



Tabel 2. Proses Produksi

Sumber : dokumen pribadi

Perlunya di bangun Jogja Clothing Center adalah untuk menanggapi banyaknya sampah sisa produksi dari clothing company agar bisa mempunyai nilai ekonomi yang lebih tinggi, khususnya di gunakan sebagai material bangunan. Selama ini limbah tersebut hanya menambah jumlah sampah kota dan kurang begitu diperhatikan kegunaannya. Selain itu tujuan lainnya adalah untuk mewadahi semua kegiatan clothing company di wilayah Jogja dan sekitarnya mulai dari kegiatan produksi sampai dengan distribusi.

1.2.4 Limbah Clothing Company

Adanya Clothing Company sedikit banyak berpengaruh terhadap kemajuan ekonomi suatu daerah, namun demikian kita harus mewaspadai aspek negatif akibat limbah yang di timbulkan. Dengan adanya perancangan ini di harapkan akan memberikan alternatif untuk mencegah terjadinya kerusakan lingkungan yang di sebabkan oleh limbah produksi dari Clothing Company, atau bahkan tercipta suatu cara mendayagunakan kembali limbah yang ada menjadi material bangunan.

Dimana masyarakat bermukim, disanalah berbagai jenis limbah akan dihasilkan. Limbah jika di tinjau secara kimiawi terdiri dari bahan kimia senyawa organik dan senyawa an organik. Dengan konsentrasi dan kuantitas tertentu, kehadiran limbah dapat berdampak negatif terhadap lingkungan terutama bagi kesehatan manusia, sehingga perlu dilakukan penanganan khusus. Tingkat bahaya keracunan yang ditimbulkan oleh limbah tergantung pada jenis dan karakteristik limbah (wikipedia).

Pengertian limbah itu sendiri adalah buangan yang dihasilkan dari suatu proses produksi baik industri maupun domestik atau rumah tangga (wikipedia). Maka yang di maksud dengan limbah Clothing

adalah buangan yang di hasilkan oleh proses produksi pakaian oleh label atau brand tertentu, meliputi proses pemotongan pola, proses pensablonan, sampai proses penjaitan kain menjadi baju.

Pada umumnya pendayagunaan limbah Clothing Company hanya pada pengolahan kain perca, itupun baru sebatas mengolahnya menjadi kesed atau boneka, dan jumlahnya masih sangat minim sekali, belum ada yang menggunakannya menjadi material bangunan dalam jumlah besar.

Limbah Clothing Company tersebut di klasifikasikan menjadi limbah padat dan limbah cair:

No.	Limbah Padat	Limbah Cair
1.	Potongan kain perca	Cairan sisa Photoxol TS (bahan pembuat afdruk pada screen)
2.	Potongan benang jahit	Cairan sisa Rubber (cat sablon)
3.	Plastik OPP	Cairan sisa pencucian kain tekstil
4.	Kertas Label	
5.	Kertas hangtag	

Tabel 3. *Klasifikasi Limbah Clothing Company*

Sumber : data pribadi dan wawancara nara sumber

Seperti halnya limbah domestik, limbah sisa produksi Clothing merupakan masalah krusial yang susah untuk di pecahkan. Banyaknya bermunculan Clothing merupakan masalah sumber munculnya limbah-limbah konveksi terutama kain perca. Walaupun pada saat sekarang ini ada jasa yang mau membeli kain perca tetapi jumlahnya masih sedikit sekali. Belum ada terobosan yang bisa mengolah limbah Clothing menjadi mempunyai nilai ekonomis dan fungsi yang lebih tinggi. Di dalam perancangan ini di harapkan limbah tersebut bisa

diolah menjadi material bangunan, misalnya gabungan kain perca yang di jahit bisa di gunakan sebagai karpet atau bisa juga di gunakan sebagai dinding partisi, tentunya harus melalui penanganan khusus.



Gambar 8. Limbah Clothing/limbah konveksi

Sumber : www.googlepic/konveksi_jabar.htm / di unduh tgl 12 mei 2010

1.2.5 Potensi Limbah Clothing Sebagai Bahan Bangunan

Potensi Limbah Clothing sebagai bahan bangunan sangat tinggi sekali, hal tersebut mengingat karakter dari limbah clothing yang kebanyakan adalah kain perca. Kita ketahui kain perca biasa di olah menjadi kesed, saputangan, gorden, boneka dan banyak lagi hasil olahan yang bisa kita ambil dari kain perca. Tetapi pada kasus ini kita akan mencoba mengolahnya menjadi bahan bangunan. Potensi yang ada dari kain perca untuk bangunan adalah:

1. Gorden

Gorden atau selubung jendela dapat kita buat menggunakan kain perca yang di gabung-gabungkan dengan cara di jahit. Pola atau gambar dapat kita bentuk tergantung cara penyusunannya.

2. Ternit / plafon

Sisa kain juga bisa kita olah menjadi plafon atau ternit bangunan. Kelebihan dari plafon yang menggunakan bahan kain adalah bisa membuat suasana suatu ruangan menjadi lebih hangat, tetapi kekurangannya tidak tahan air dan mudah kotor.

3. Dinding partisi

Dinding partisi bisa di bentuk dari sisa kain perca jika kita menginginkan bentuk yang fleksibel.

4. Pelapis lantai / karpet

Sisa kain perca juga bisa di olah menjadi pelapis lantai atau karpet. Ruangan yang menggunakan karpet sebagai pelapis lantainya akan terkesan hangat dan dapat menyerap suara.

5. Pelapis dinding / backdrop

Pelapis dinding berfungsi sebagai ornamen hiasan suatu ruangan agar suasana di suatu ruangan menjadi lebih hidup. Gambar atau susunan berbagai macam pola yang berwarna-warni dapat di bentuk dari penggabungan potongan kain perca.

6. Atap

Pada kasus tertentu kain juga dapat di gunakan sebagai material atap, contoh sederhananya adalah pada tenda. Konsep tersebut juga bisa kita terapkan dalam bangunan konvensional, tentunya dengan penanganan khusus, misalnya dengan melapisinya dengan material plastik, agar tahan terhadap air hujan.

7. Struktur tali / struktur kabel

Struktur tali dapat di bentuk dari penggabungan sisa kain perca yang dililit menyerupai tambang. Kekuatan tarik dari struktur tali yang menggunakan kain perca dapat timbul karena pada dasarnya kain mempunyai daya tarik yang cukup tinggi.

8. Tiang

Untuk di gunakan sebagai tiang sisa kain perca harus melalui penanganan yang khusus karena pada dasarnya kain perca kurang mempunyai daya desak. Penangan khusus dapat di lakukan dengan cara memperkeras bahan tersebut, misal dengan cara mencampurnya dengan campuran semen atau dengan bahan sejenis yang dapat menyebabkan bahan tersebut menjadi keras dan mempunyai daya desak yang tinggi.dll.

1.2.6 Penggunaan Limbah Padat Industri Tekstil (*Sludge*)

Sebagai Bahan Campuran Beton

Limbah padat industri tekstil (*Sludge*) akan di gunakan sebagai bahan campuran beton. *Sludge* yang di pakai di ambil dari pabrik tekstil PT. Jogjatex yang beralamat di jalan Sorosutan 11 Yogyakarta. *Sludge* adalah hasil netralisasi limbah dari proses pewarnaan dan penyempurnaan tekstil, limbah tersebut berbentuk seperti lumpur. Untuk menghasilkan limbah padat (*sludge*) maka lumpur tersebut harus di keringkan terlebih dahulu.

Secara singkat berikut ini adalah proses pengolahan limbah padat industri tekstil (*sludge*):

1. *Drying and finishing process*

Pada proses ini terdapat penambahan zat pewarna dan bahan pembantu dengan suhu 210°C dan pH 5,5 – 6,5

2. *Screening process*

Bak kontrol dengan kawat *streemen*, berfungsi sebagai penyaring limbah padat.

3. *Equalisation process*

Sebagai penampung air limbah, disini terjadi proses penurunan suhu sampai 41°C , penyamaan pH 1-1,5 dan penyamaan debit.

4. Pengkapuran

Dalam proses ini di tambahkan kapur calcium hidroksid ($\text{Ca}(\text{OH})_2$) dengan tujuan menaikkan pH 8,5 – 11,5.

5. Bak *koagulasi* atau *flokulasi*

Koagulasi dengan memberi $\text{Fe}(\text{SO}_4)_2\text{AlSO}_4$ sehingga air limbah yang mengandung partikel terlarut dan partikel tersuspensi akan menggumpal. *Flokulasi* adalah menyatukan gumpalan kecil pada *koagulasi* oleh *flok* yang merupakan *polielektrolit*. Gumpalan menyatu karena adanya tarik menarik muatan listrik positif dan negatif. Akibatnya gumpalan yang cukup besar akan turun dan mengendap ke bawah, setelah cukup banyak di pompa ke atas untuk di keringkan dengan dasar pasir, terbentuklah *sludge*. (Laporan pemeriksaan fisika dan kimia Balai Teknik kesehatan Lingkungan Departemen Kesehatan RI, Yogyakarta).

Berdasarkan pemeriksaan parameter fisika dan kimia yang di lakukan oleh Balai Teknik Kesehatan Lingkungan (BTKL), Departemen Kesehatan Republik Indonesia, Yogyakarta, limbah padat industri tekstil (*sludge*) asal pabrik tekstil PT. Jogjatex mempunyai kandungan seperti pada tabel berikut.

No	Parameter	Satuan	Hasil Analisa
1	pH	-	7,0
2	Besi (Fe)	%	1,5
3	Mangan (Mn)	%	0,01
4	Crom total (Cr)	%	0,043
5	Alluminium (Al)	%	0,036
6	Timbal (Pb)	%	Ttd
7	Nikel (Ni)	%	0,0181
8	Calcium (Ca)	%	14,2
9	Magnesium (Mg)	%	72,0
10	Tembaga (Cu)	%	0,0118

Tabel 3. Hasil pemeriksaan Parameter Kimia dan Fisika sludge
Sumber : BTKL Departemen Kesehatan RI, Yogyakarta

Dari hasil pengujian tim dari BTKL Departemen Kesehatan RI, Yogyakarta maka dapat di simpulkan bahwa penambahan limbah padat industri tekstil (sludge) pada bahan campuran beton akan meningkatkan kuat desak dari beton tersebut.

1.2.7 Penggunaan Limbah Padat Industri Tekstil (*Sludge*)

Sebagai Bahan Pengganti Semen Pada Pavingblock

Dari pengujian laboratorium dan pengamatan di lapangan yang dilakukan oleh Wahyu Hidayat dan Sabdo Luhur Utomo, 2001 dalam Tugas Akhir mereka menyimpulkan bahwa Pemanfaatan limbah padat industri tekstil (*sludge*) sebagai pengganti bahan ikat semen dapat meningkatkan kuat desak pavingblock terutama pada kadar penggantian semen sebanyak 5% berat semen. Sedangkan pemanfaatan *sludge* sebagai pengganti pasir ternyata menurunkan kuat desak *pavingblock*.

1.3 TUJUAN DAN SASARAN PERANCANGAN

1.3.1 Tujuan

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk memberikan suatu pemikiran dan gagasan baru untuk perkumpulan Clothing dan Distro. Hasil yang diperoleh nantinya diharapkan dapat berguna untuk semua pelaku Clothing Company dan Distro khususnya di daerah Yogyakarta. Serta di harapkan bangunan tersebut akan menjadi tujuan wisata baru

yang akan ikut menyokong perekonomian rakyat, khususnya di Yogyakarta.

1.3.2 Sasaran

Sasaran dari desain ini adalah perancangan yang di tujukan pada pelaku Clothing dan Distro di Yogyakarta yang belum mempunyai tempat bernaung dan berkumpul untuk melakukan kegiatan-kegiatannya. Penekanan desain yang mengarah pada penggunaan limbah hasil produksi di harapkan bisa ikut menjaga dan mengurangi kerusakan lingkungan.

1.4 RUMUSAN MASALAH

1.4.1 Masalah Umum

- a. Bagaimana mewujudkan sebuah bangunan Clothing Center agar bisa mewadahi fungsi-fungsi yang ada di dalamnya
- b. Bagaimana menciptakan fasilitas pendukung bangunan Clothing Center untuk meningkatkan daya tarik pengunjung.

1.4.2 Masalah Khusus

- a. Bagaimana merancang selubung bangunan menggunakan limbah sisa clothing company yang bisa memberikan kesan atraktif terhadap lingkungan sekitar maupun terhadap orang yang ada di dalamnya.
- b. Bagaimana mendayagunakan limbah padat sisa produksi dari Clothing Company menjadi material bangunan yang sesuai dengan karakter limbah tersebut.

1.5 METODE PERANCANGAN

1.5.1 Jenis Data Yang Di Perlukan

Data yang di perlukan dalam kasus Jogja Clothing Center adalah:

1. Data mengenai daur ulang limbah dan pengolahannya, terutama pengolahan limbah konfeksi. Barang-barang yang dapat di hasilkan dari pengolahan limbah konfeksi , limbah cair maupun limbah padatnya. Cara atau proses yang di lakukan untuk mengolah limbah tersebut.
2. Data yang berhubungan dengan Clothing Company dengan semua perangkatnya dan sistem pemasarannya di dalam Distro. Tidak seperti industri konveksi kebanyakan yang mendistribusikan produknya melalui factory outlet atau bahkan kios-kios di pasar. Clothing Company hanya mendistribusikan produknya lewat Distro yang menjadi patner bisnisnya atau hanya dengan memasarkan dari orang ke orang saja.

3. Data yang berhubungan dengan proses produksi di dalam clothing company sampai dengan tata cara pemasarannya di distro. Proses produksi sebuah clothing company berbeda dengan proses produksi industri konveksi kebanyakan, walaupun pada dasarnya sama-sama memproduksi pakaian jadi. Begitu juga proses pemasarannya.
4. Data lokasi site di daerah Demangan khususnya di Jl Cendrawasih, yaitu data yang di perlukan adalah data ukuran site dan luasan site, peraturan setempat, potensi ekonomi daerah tersebut, potensi clothing company di daerah tersebut.

Secara lengkap data yang di butuhkan terdapat dalam tabel berikut :

JENIS DATA	SUB JENIS DATA	JENIS DAN PENJELASAN DATA
Daur ulang limbah dan sampah Clothing Company	- Daur ulang sampah menjadi Material bangunan	- Penjelasan tentang daur ulang dan Jenis-jenis Limbah Clothing Company - Jumlah produksi

		limbah clothing company di Yogyakarta - Material Bangunan yang dapat dihasilkan dari limbah konveksi.
Clothing Company	- Perbedaan dengan Industri konveksi kebanyakan	- Proses Produksi - Sistem pemasaran - Produk dari clothing company
Proses produksi clothing company dan proses pemasaran produk	- Proses Produksi	- Urutan dan alur proses produksi - Pola kegiatan produksi - Peralatan yang di butuhkan
	- Proses Pemasaran	- Metode pemasaran - Faktor yang dapat meningkatkan

		penjualan - Distro sebagai relasi dalam pemasaran.
Data tentang lokasi site	- Eksisting	- Luas dan ukuran site - Potensi ekonomi daerah tersebut - Potensi Clothing Company

Tabel 4 : Data-data yang di butuhkan**Sumber** : dokumen pribadi

1.5.2 Metode Pengumpulan Data

o Metode Pengumpulan Data Primer

Metode pengumpulan data primer di lakukan dengan cara wawancara dan observasi langsung dengan para pelaku Clothing Company. Observasi dan wawancara di lakukan untuk mendapatkan data-data yang valid yang berhubungan dengan Clothing company. Observasi langsung ke site juga di lakukan untuk mendapatkan data yang tepat tentang luasan site, potensi ekonomi daerah tersebut, dan potensi clothing company di daerah tersebut serta potensi-potensi lain yang ada di daerah tersebut. Survey ke Kimpraswil dan Dinas

Pekerjaan Umum untuk mendapatkan informasi tentang peraturan umum daerah setempat dan master plan kota Yogyakarta.

o Metode data sekunder

Metode data sekunder dilakukan dengan melakukan kajian literatur yang berkaitan dengan pengolahan limbah industri, misalnya dengan mengkaji sifat atau karakter suatu limbah, sehingga kita akan lebih mudah dalam memperlakukan limbah tersebut ke dalam bangunan yang akan kita rancang. Selain itu kita juga harus mencari data-data tentang jenis limbah yang dapat dimanfaatkan sebagai material bangunan dan perbandingan atau komposisi yang paling baik dan kuat. Metode pengumpulan data juga bisa dilakukan melalui internet. Data yang diperoleh mencakup data-data yang tidak kita temukan dalam observasi langsung dan kajian literatur.

1.5.3 Metode Analisi

Di dalam metoda analisis terdapat proses penguraian arti dan proses pengkajian sebagai landasan teori yang digunakan. Penguraian arti dan proses pengkajian tersebut melingkupi hal-hal yang berhubungan dan mempunyai sinkronisasi dengan topik yang sedang dibahas.

1.5.4 Metode Sintesis

Pada metode sintesis terdapat penggabungan formulasi atau gabungan data yang telah di olah dan akan di gunakan sebagai bahan pertimbangan dalam proses perancangan, sehingga di harapkan akan di hasilkan suatu rancangan dengan konsep :

- 2 Membuat suatu tempat komunitas pelaku clothing di Jogja yang di dalamnya terdapat tempat produksi sekaligus berfungsi sebagai tempat pemasaran produk-produk yang di hasilkan.
- 3 Pengolahan limbah sisa produksi dari clothing company sebagai material bangunan, untuk meningkatkan nilai ekonomi dari limbah tersebut dan untuk ikut menjaga lingkungan hidup.

Sehingga dari proses sintesis tersebut, tujuan dari perancangan dapat tercapai dengan baik dan dapat berguna untuk semua pelaku Clothing Company dan Distro khususnya di daerah Yogyakarta.

1.6 METODE PENGUJIAN PERANCANGAN

1.6.1 Metode Kuisisioner

Metode kuisisioner adalah pengujian dan pengukuran tingkat keberhasilan berdasarkan cara pandang seseorang. Proses pengujian yang di lakukan adalah dengan cara membagikan kuisisioner kepada

beberapa tingkat golongan masyarakat. Dengan di pilihnya beberapa tingkat golongan masyarakat, maka kita akan lebih yakin seberapa besar bangunan itu dapat di terima oleh semua kalangan. Apakah solusi yang di tawarkan bisa memecahkan permasalahan yang ada.

Tingkatan golongan masyarakat yang akan di jadikan responden:

1. Tingkat dangkal : masyarakat umum di sekitar site (para tukang becak yang mangkal di sekitar site, penjual nasi, tukang parkir, dll)
2. Tingkat menengah : masyarakat yang mempunyai pendidikan minimal SLTA atau sederajat.
3. Tingkat dalam : kalangan pelaku clothing, owner-owner dari clothing company di jogja dan sekitarnya.

Objek pengujian berupa model gambar atau model 3D, dari model tersebut responden akan mengisinya apakah desain tersebut menjawab permasalahan yang ada atau tidak. Dari hasil pengujian tersebut akan terlihat keberhasilan dari rancangan kita menyelesaikan permasalahan yang ada.

Berikut ini adalah contoh form kuisioner uji model Jogja Clothing Center:

INSTRUMEN UJI PERSEPSI TERHADAP SIMULASI JOGJA

CLOTHING CENTER

***“Penggunaan Limbah Sisa Produksi Clothing Company Sebagai
Material Bangunan”***

Nama :

Pekerjaan :

Usia :

Instruksi :

1. Berilah tanda (X) pada kolom yang sesuai dengan pendapat saudara
2. Bila pernyataan kurang di mengerti silahkan di kosongkan
3. Berikan pendapat anda tentang rancangan yang ada pada kolom terakhir isian ini.

Fungsi Jogja Clothing Center

No	PARAMETER YANG DI UJIKAN	SANGAT SETUJU	SETUJU	TIDAK SETUJU	SANGAT TIDAK SETUJU
1.	Jogja Clothing Center akan dapat menjadi tujuan wisata baru bagi wisatawan domestik				
2.	Jogja Clothing Center akan dapat menjadi tujuan wisata baru bagi wisatawan manca negara.				
3.	Bangunan ini akan dapat mengurangi jumlah limbah clothing company				
4.	Bangunan ini akan dapat meningkatkan nilai ekonomis limbah clothing				
5.	Bangunan ini akan menjadi pusat dari clothing-clothing company di Yogyakarta				
6.	Bangunan ini akan mewadahi kebutuhan dan kegiatan clothing company khususnya dalam kegiatan produksi dan				

JOGJA CLOTHING CENTER

"Penggunaan Limbah Produksi Clothing Company Sebagai Material Bangunan"

	pemasaran				
7.	Bangunan ini akan mewadahi komunitas pelaku clothing di kota Jogja				

Keunikan Bentuk dan Konsep Rancangan

No	PARAMETER YANG DI UJIKAN	SANGAT SETUJU	SETUJU	TIDAK SETUJU	SANGAT TIDAK SETUJU
1.	Keunikan bangunan sangat nampak di lihat dari luar				
2.	Saya merasa ingin mengunjungi bangunan tersebut ketika melihatnya dari jalan Cendrawasih				
3.	Konsep pembelajaran langsung di dalam bangunan sangat membantu dalam pemahaman pengunjung yang ingin belajar.				
4.	Saya sangat tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran tersebut				
5.	Semua proses produksi dapat dengan mudah kita lihat dan pelajari				

JOGJA CLOTHING CENTER

"Penggunaan Limbah Produksi Clothing Company Sebagai Material Bangunan"

Produksi dan pemasaran

No	PARAMETER YANG DI UJIKAN	SANGAT SETUJU	SETUJU	TIDAK SETUJU	SANGAT TIDAK SETUJU
1.	Banyak Clothing Company di Jogja yang akan memakai jasa produksi Jogja Clothing Center				
2.	Clothing Company lebih mudah dalam melakukan proses produksi dengan adanya Jogja Clothing Center				
3.	Akan banyak brand atau merk dari clothing company yang akan menitipkan produknya di Jogja Clothing Center untuk ikut di pasarkan				
4.	Orang akan tertarik membeli barang di Jogja Clothing Center dari pada di distro lainya				

Tanggapan dan masukan terhadap Jogja Clothing Center :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

1.6.2 Metode Prosentase Penggunaan Material Limbah di Dalam Bangunan

Berapa besar keseluruhan penggunaan material limbah yang di gunakan di dalam bangunan Jogja Clothing Center itu sendiri. Keberhasilan penghitungan prosentase ini di tetapkan 50 %, jika jumlah material yang di gunakan lebih dari setengah dari material total maka perancangan tersebut di anggap telah berhasil. Ketetapan standar 50% tersebut di ambil dari Green Sistem Construction.

1.7 KEASLIAN PENULIS

1. Tugas Akhir, Universitas Gajah Mada oleh Galih Satrio Pinandito (2006), dengan judul: " Distro Center Sebagai Pusat Kreatifitas Remaja di Yogyakarta".

Persamaan : Terletak pada kandungan tema yang di bahas yaitu komunitas Clothing Distro.

Perbedaan : Pada tugas akhir tersebut hanya Distro yang di bahas, tetapi Clothing Company sebagai penyuplay produk Distro belum di bahas sama sekali.

2. Tugas Akhir, Universitas Gajah Mada oleh Amanda Intan Widyasri (2007), dengan judul: " Kajian Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Tumbuh dan Hidupnya Distro-Bistro pada suatu Lokasi di Perkotaan Yogya".

Persamaan : Sama-sama mengandung pembahasan tentang distro dan produk yang di jual.

Perbedaan : Lebih menitik beratkan isue tentang faktor-faktor yang mempengaruhi tumbuh dan berkembangnya Distro, bukan pada proses dan hal-hal yang berhubungan dengan pengelolaan distro itu sendiri, serta tidak

membahas Clothing Company sebagai penyedia barang atau produk yang di jual di Distro.

3. Tugas Akhir, Universitas Islam Indonesia oleh Arham Rusdi (2010), dengan judul:

“ Pusat Industri Kerajinan Sampah Padat Daur Ulang di Yogyakarta”.

Persamaan : Sama-sama membahas tentang bagaimana mengolah barang bekas dan berusaha meningkatkan nilai ekonomisnya.

Perbedaan : Lebih pada pengolahan sampah-sampah sisa dari rumah tangga yang berupa plastik bekas dan sampah-sampah lainnya, bukan sampah atau limbah yang berasal dari sisa produksi Clothing Company, serta penekanannya lebih kepada Ruang display yang mendukung aspek visual dan interaksi pada ruang produksi.

PENELUSURAN PERSOALAN DAN PEMECAHAN PERSOLANAN PADA DESAIN

2.1 PERMASALAHAN UMUM DAN ALTERNATIF SOLUSI DESAIN

Permasalahan umum yang ada yaitu bagaimana mewujudkan bangunan Jogja Clothing Center agar bisa mewadahi fungsi-fungsi yang ada di dalamnya. Salah satu tingkat keberhasilan suatu perancangan adalah seberapa besar bangunan itu dapat mewadahi fungsi-fungsi yang ada, sehingga dalam perancangan Jogja Clothing Center juga di pikirkan bagaimana agar perancangan ini mempunyai tingkat keberhasilan yang tinggi. Untuk menetapkan fungsi-fungsi dari bangunan ini maka kita harus mengetahui apakah yang di maksud dari Jogja Clothing Center.

Jogja Clothing Center adalah bangunan yang mewadahi perkumpulan perusahaan atau tempat usaha dalam bidang sandang atau mode di kota Jogja dengan brand atau merk tertentu yang berorientasi pada komunitas anak muda, baik dari proses produksi maupun distribusi yang di pusatkan di suatu tempat untuk memperoleh keuntungan. Atau dengan kata lain Jogja Clothing Center (JCC) adalah pusat dari Cloting Company di daerah Jogja dan sekitarnya, baik clothing company yang sudah berskala besar maupun yang masih

kecil. Di dalam bangunan tersebut terdapat proses produksi, proses pemasaran serta terdapat juga fasilitas-fasilitas yang di harapkan akan dapat menunjang kreatifitas dan proses pembelajaran para pelaku Clothing. Sehingga industry clothing di Indonesia, khususnya di Yogyakarta akan semakin maju.

Agar perancangan sesuai dengan kebutuhan pengguna maka kita butuh memahami karakter dari pengguna Jogja Clothing Center.

2.1.1 Karakteristik Kegiatan Jogja Clothing Center Berdasarkan Aspek Pengguna

A. Pengunjung

1. Pengunjung dengan tujuan belanja

Pengunjung jenis ini adalah pengunjung yang hanya ingin mencari barang yang di inginkan dan setelah mendapatkannya akan langsung pergi dan tidak akan menghiraukan kegiatan apa yang ada di sekitarnya.

2. Pengunjung dengan tujuan belajar

Pengunjung yang bertujuan untuk belajar cenderung mencari ilmu dan pengetahuan baru yang bisa di cari di tempat ini. Kebanyakan pengunjung jenis ini akan banyak bertanya dan banyak mengamati proses dan kegiatan yang ada.

3. Pengunjung dengan tujuan rekreasi dan tujuan lain

Pengunjung dengan tujuan rekreasi biasanya hanya datang pada saat-saat tertentu saja, terutama pada saat di adakan acara tertentu, misal expo atau pameran. Mereka hanya sekedar mencari suasana baru dan cenderung hanya melihat-lihat saja tanpa mempunyai keinginan membeli barang atau produk yang di jual.

B. Pelaku Clothing Company

Kebanyakan pelaku Clothing adalah anak muda yang gemar bergaul dan membentuk memiliki komunitas, hal ini berdasarkan tumbuh berkembangnya Clothing yang berangkat dari suatu komunitas tertentu. Walaupun sama-sama memproduksi pakaian, pelaku Clothing berbeda dengan para penjahit atau pekerja pabrik tekstil kebanyakan. Orientasi mereka lebih kepada bergaul untuk memperbesar komunitas mereka dan memamerkan karya seni mereka yang berupa desain agar bisa di akui oleh masyarakat luas, bukan semata memperoleh keuntungan dari produk yang mereka jual.

C. Marketing

Kelompok ini adalah ujung tombak promosi dan iklan suatu produk. Keberhasilan suatu produk dapat di kenal oleh

masyarakat luas sangat tergantung dari marketing, oleh karena itu seorang yang bertugas menjadi marketing diuntut untuk menguasai semua hal yang berkenaan dengan barang yang mereka pasarkan, baik dari proses pembuatannya sampai dengan keunggulan atau perbedaannya dengan produk lain.

D. Pengelola

Pengelola bertugas mengatur, merawat, dan menjalankan semua sistem dari fasilitas yang di sediakan di Jogja Clothing Center tersebut. Agar lebih mudah dalam pengawasan dan pembagian wewenang maka pengelola di bagi menjadi beberapa bagian:

- Pengelola bagian produksi

Pengelola yang berwenang dalam pembuatan suatu produk mulai dari perencanaan atau tahap desain sampai dengan barang siap untuk di jual ke pasar. Pengelolaan di Jogja Clothing Center berupa pengelolaan alat-alat produksi dan fasilitas produksi yang ada.

- Pengelola bagian marketing

Pengelolaan pemasaran produk sampai ke tangan konsumen atau masyarakat luas

- Pengelola bagian manajemen

Mereka bertugas mengelola manajemen Jogja Clothing Center agar tetap bisa berjalan sebagaimana mestinya.

Berikut adalah fungsi-fungsi dari Jogja Clothing Center.

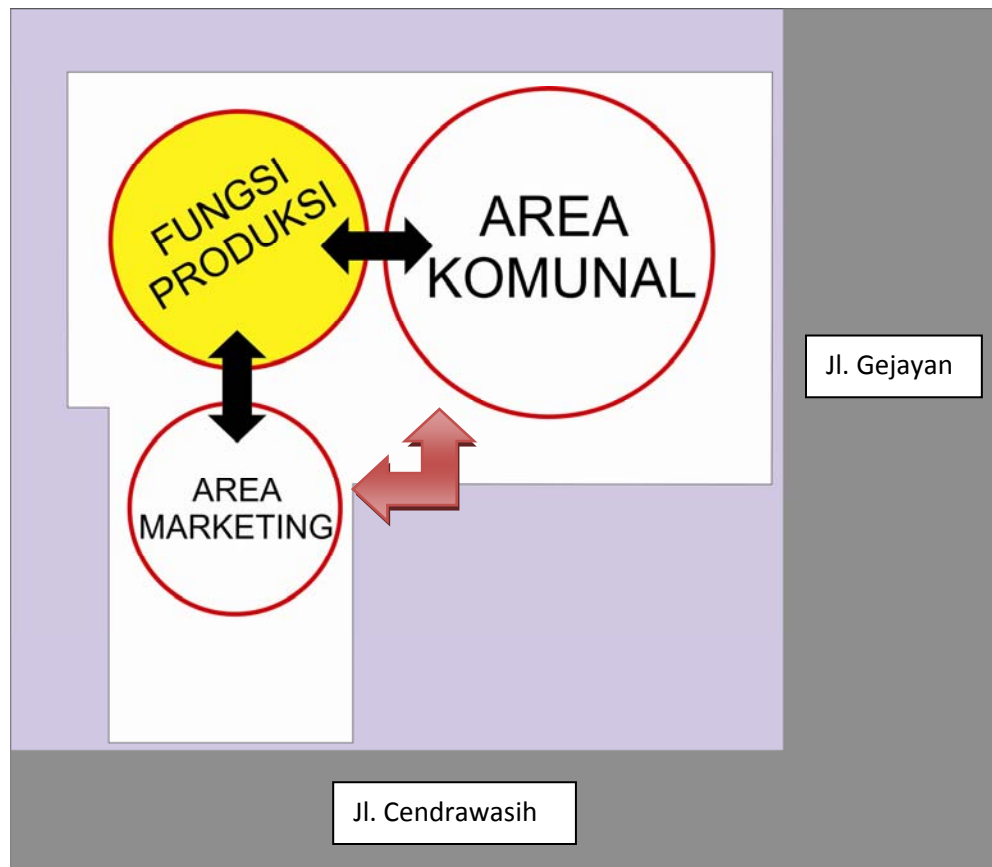
1. Fungsi Produksi

Menyediakan fasilitas produksi dari Clothing Company, yaitu mulai dari proses desain, proses pemotongan pola pakaian, proses penyablonan/pembordiran, proses penjahitan, bahkan sampai proses packaging.



Gambar 9. Grafik fungsi 1

Sumber : data pribadi



Gambar 10. Hubungan Antar Fungsi

Sumber :data pribadi

Fungsi Produksi berada pada bagian paling belakang, penempatan ini di karenakan fungsi produksi membutuhkan tingkat pengerjaan dan space yang cukup luas. Alasan lain penempatan seolah terlindung pada bagian luar adalah agar tidak semua orang dapat dengan bebas melihat proses produksi, hanya orang-orang tertentu dan yang benar-benar berniat belajar yang dapat

mengaksesnya. Sehingga dapat di simpulkan bahwa fungsi produksi mempunyai tingkat privasi lebih tinggi dari fungsi-fungsi yang lainnya.

2. Fungsi Market/Outlet Distribution

Menawarkan konsep pemasaran yang marketable dengan di sediakannya ruang yang di khususkan untuk memajang produk dari berbagai Clothing Company dengan brand atau merk masing-masing. Selain itu juga tersedia space terbuka yang luas untuk acara expo atau pameran di waktu-waktu tertentu, di mana setiap brand bisa memasarkan produk mereka sekaligus memperkenalkan produk kepada masyarakat luas.



Gambar 11. Grafik Fungsi 2

Sumber :data pribadi

Penempatan fungsi marketing pada bagian luar karena pada dasarnya fungsi pemasaran harus cenderung mudah dijangkau (kemudahan akses), dan dekat dengan keramaian (untuk memamerkan atau mendisplay produk agar mudah di lihat orang).

Pada fungsi ini berhubungan langsung dengan area komunal yang di situ terdapat panggung pertunjukan atau mini amphiteater di mana di situ sering di adakan acara atau even untuk menarik banyak orang atau pengunjung. Fungsi marketing tersebut berupa *distribution outlet (Distro)* di area tersebut di jual produk dari bermacam brand atau merk dari clothing company dalam maupun dari luar Jogja, tetapi lebih di utamakan untuk Clothing yang melakukan produksi di Jogja Clothing Center itu sendiri.

3. Fungsi Pendidikan

Para pengunjung dapat belajar bagaimana proses produksi pakaian distro dari mulai proses desain sampai dengan barang siap di pasarkan dan para pengunjung di beri kesempatan untuk ikut dalam proses tersebut. Selain itu para pengunjung juga akan di ajarkan bagaimana mengolah limbah yang di

timbulkan dari proses produksi menjadi barang yang lebih bermanfaat khususnya di jadikan material bangunan.



Gambar 12 Grafik Fungsi 3

Sumber : data pribadi

Fungsi pendidikan tidak mempunyai tempat yang khusus karena pada dasarnya pendidikan di dalam Jogja Clothing Center di ajak untuk praktek langsung dalam proses yang ada. Penjelasan dan teori di sampaikan langsung oleh pelaku produksi langsung di tempat sehingga di harapkan para pengunjung yang berniat menimba ilmu akan lebih mudah

menangkapnya. Karena ilmu yang di dapat akan langsung di praktekkan di tempat itu juga.

Pendidikan yang di ajarkan di sini selain pendidikan tentang bagaimana proses produksi Clothing Company, juga di ajarkan bagaimana pengolahan limbah dari Clothing Company tersebut.

Permasalahan umum yang lain adalah bagaimana menciptakan fasilitas pendukung bangunan Clothing Center untuk meningkatkan daya tarik pengunjung. Daya tarik menjadi hal yang sangat penting bagi suatu bangunan. Bagaimana bangunan tersebut berinteraksi dengan para calon pengunjung sehingga akhirnya tertarik mengunjungi bangunan tersebut.

Ada banyak cara untuk meningkatkan daya tarik pengunjung, di antaranya adalah dengan memberikan fasilitas pendukung pada bangunan tersebut. Fasilitas pendukung adalah tambahan fungsi dari suatu bangunan yang dapat menyokong fungsi utama yang ada. Misal, masjid-masjid pada masa sekarang ini banyak yang mempunyai fasilitas pendukung berupa taman bacaan atau perpustakaan islam. Perpustakaan itu sendiri adalah fungsi tambahan dari fungsi utama masjid sebagai tempat ibadah. Pada kasus Jogja Clothing Center juga

seperti itu, penambahan panggung hiburan akan menjadi poin tersendiri bagi bangunan tersebut. Pada saat di adakan suatu pertunjukan secara tidak langsung orang akan berbondong-bondong mendatangi Jogja Clothing Center. Walaupun tujuan utama mereka adalah melihat pertunjukan tersebut. Contoh lain dari pengaruh fasilitas pendukung bangunan adalah orang akan merasa nyaman berlama-lama berada di dalam suatu bangunan karena di dalam bangunan tersebut terdapat kantin dengan masakannya yang lezat. Semua itu bertujuan untuk mendukung fungsi utama dari suatu bangunan.

2.2 PERMASALAHAN KHUSUS DAN ALTERNATIF SOLUSI

DESAIN

Permasalahan khusus yang ada pada Jogja Clothing Center adalah ***bagaimana merancang selubung bangunan menggunakan limbah produksi clothing company yang bisa memberikan kesan atraktif terhadap lingkungan sekitar maupun terhadap orang yang ada di dalamnya.*** Untuk menyelesaikan permasalahan tersebut kita perlu mengkaji beberapa hal yang merupakan kat kunci atau garis besar dari permasalahan tersebut.

2.2.1 Selubung Bangunan

Selubung bangunan itu sendiri mempunyai arti selimut pembentuk fasad dari suatu bangunan. Baik luar bangunan atau dalam bangunan. Terdiri dari lantai, dinding, atap, plafon, atau bahkan daun pintu dan jendela. Selain mempunyai peran utama sebagai selimut atau pelindung suatu bangunan, selubung bangunan mempunyai peran pembentuk citra suatu bangunan. Kesan pengunjung atau orang yang melihat suatu bangunan akan terbentuk dari selubung bangunan tersebut.



Gambar 13 : selubung bangunan

Sumber : google.com/home / di unduh tanggal 15 juni 2010

Selubung bangunan yang baik adalah selubung bangunan yang dapat mendukung citra atraktif dan konsep tepatguna dari penggunaan material limbah clothing tersebut. Agar hasil dari

penerapan material limbah clothing dapat maksimal, maka kita perlu mengkaji lebih dalam tentang penggunaan pola, warna, material dan tekstur pada setiap bidang tersebut.

o Lantai

Pendalaman mengenai lantai di sini untuk mengetahui warna, corak, dan material pelapis lantai yang tepat dan dapat mendukung fungsi dari lantai tersebut.

• Pola dan Karakter Lantai Pada Ruang Produksi

Untuk menghilangkan rasa bosan dan menimbulkan rasa senang para pegawai di butuhkan suasana ruang kerja yang atraktif dan terasa santai/tidak formal. Suasana tersebut dapat di bentuk dengan perpaduan warna yang beragam, terutama pada lantainya. Dari sisi psikologi, warna mempunyai pengaruh kuat terhadap suasana hati manusia, membuat suasana panas atau dingin, provokatif atau simpati, menggairahkan atau menenangkan.(Arham Rusdi, Tugas Akhir 2009). Contoh warna-warna yang dapat menimbulkan respon psikologi semangat atau bahkan rajin dalam bekerja adalah golongan warna-warna cerah seperti merah, kuning, putih dll.

Material lantai untuk ruang produksi adalah material yang kuat dan tahan terhadap benturan atau goresan benda tajam, hal ini dikarenakan di dalam proses produksi intensitas gerak dan benturan sangat tinggi. Pemilihan material lantai yang tahan terhadap air juga harus di pikirkan dalam pemilihan material untuk ruang produksi Jogja Clothing Center, karena di dalam proses produksi JCC terdapat proses penyablonan yang notabene menggunakan cat sablon yang merupakan zat cair yang dapat merusak warna dari material bangunan.

- **Pola dan Karakter Lantai Pada Outlet (Distro)**

Permukaan lantai yang bertekstur akan memantulkan cahaya secara menyebar. Cahaya yang menyebar dapat mengurangi tekstur fisik dan bahkan mengaburkan tekstur fisik ke benda yang terkena pantulan.(Arham Rusdi, Tugas Akhir 2009). Keuntungan yang di dapat dari kaburnya tekstur adalah kesan lembut pada obyek yang di display yaitu baju dari Clothing Company itu sendiri yang akan lebih terlihat halus. Kenyamanan pengunjung sangat di pengaruhi dari jenis material dan pemilihan warna dari lantai outlet itu sendiri.

o Dinding

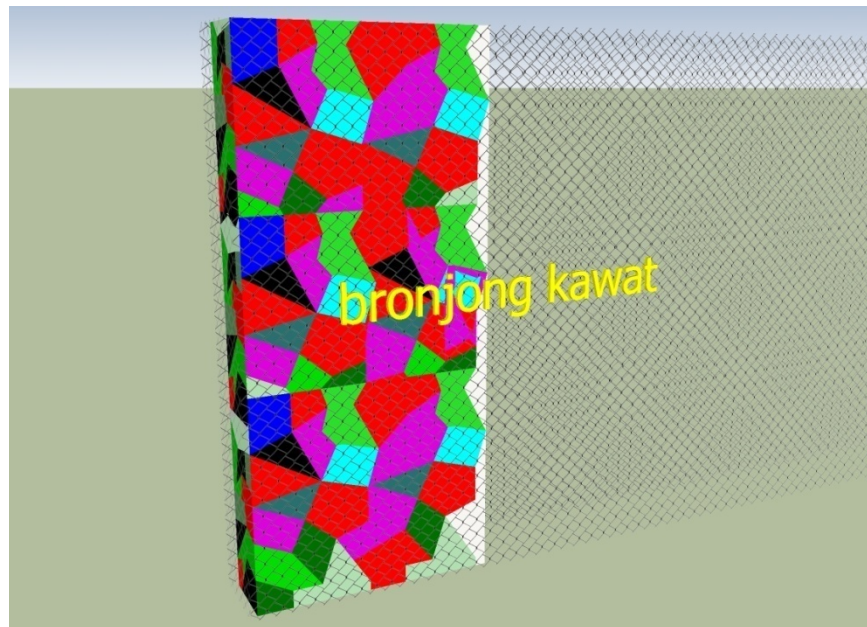
Di dalam interior sebuah ruangan display, warna dari dinding tidak boleh terlalu dominan atau mencolok, sehingga perhatian pengunjung akan terbagi dengan obyek utama yang ada. Produk yang mempunyai warna gelap sebaiknya di pasangkan dengan latar belakang berwarna terang untuk merangsang pengunjung lebih mudah tertarik pada produk yang di pajang.

Tetapi untuk sebuah ruangan yang mempunyai fungsi umum, misal ruang tamu atau ruang kerja bisa menggunakan dinding yang mempunyai corak atau pola (backdrop). Pola dari backdrop tersebut bisa di bentuk dari gabungan kain perca yang di susun sedemikian rupa.

Selain warna, tekstur dari dinding juga harus di perhatikan. Tektur dinding yang licin dapat memantulkan cahaya yang memancar ke produk, tekture yang licin akan memantulkan cahaya yang teratur baik dalam menerjemahkan tektur (ching 1996).

Kumpulan kain perca juga bisa di gunakan sebagai dinding partisi. Caranya yaitu dengan menempatkannya pada sebuah keranjang atau *bronjong* kawat. Bentuk dari dinding partisi tersebut tergantung dari bentukan bronjongnya. Kelebihan dari dinding

partisi dari kain perca selain praktis, peredam bunyi yang baik, juga bisa di susun membentuk pola tertentu.



Gambar 14 : dinding partisi kain perca

Sumber : data pribadi

o Atap

Kita ketahui atap merupakan bagian teratas dari suatu bangunan. Oleh karenanya pemilihan material atap harus sangat di perhatikan untuk mendukung fungsi dari suatu bangunan. Pada area komunal Jogja Clothing Center akan di usahakan menggunakan material kain perca pada atapnya. Karena kita telah mengkaji bahwa karakter kain perca tidak tahan terhadap air hujan, maka akan di tambahkan material yang bisa mendukung kinerja kain perca sebagai atap. Pilihan desain jatuh pada material plastik bening. Kain perca yang telah di susun sedemikian rupa akan di lapsi dengan plastic dengan cara di tempelkan. Penggabungan dua material ini bisa menggunakan perekat berupa lem plastik. Walaupun dari segi keawetan kurang begitu berhasil, tetapi material ini sudah bisa mawadahi fungsi yang di bebaskan, yaitu sebagai atap. Keuntungan yang di dapat jika di dibandingkan dengan material lain adalah hemat dan praktis pembuatannya.

o Plafon

Pendalaman mengenai plafon dilakukan untuk memperdalam pengetahuan tentang plafon itu sendiri. Keuntungan dari pendalaman materi tentang plafon adalah agar ruangan yang tercipta mempunyai daya tarik tersendiri. Permainan tinggi rendah, warna dan lain sebagainya akan menambah keindahan pada suatu ruangan, tetapi harus sangat diperhatikan pada ruangan outlet yang notabene berfungsi untuk memajang barang, plafon di usahakan tidak mendominasi ketertarikan penglihatan, atau bahkan sampai mengalahkan barang yang di pajang.

Sebisanya mungkin fungsi plafon tidak hanya memperindah ruangan tetapi juga mendukung eksistensi barang yang di pajang pada suatu ruangan.

2.2.2 Limbah Produksi Clothing Company

Limbah Clothing Company pada dasarnya sama dengan limbah pabrik tekstil atau garmen. Limbah yang di hasilkan ada dua macam atau dua karakter, yaitu limbah cair dan limbah padat.



Gambar 12. Limbah Clothing Company

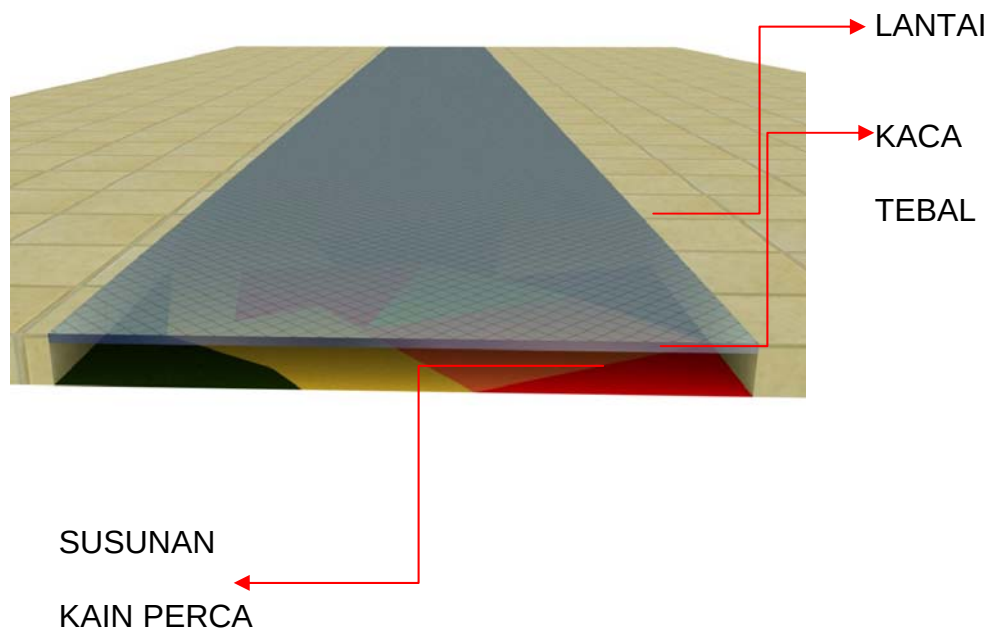
Sumber : dokumen Pribadi

Dalam pengolahan limbah hal yang harus di perhatikan adalah volume limbah, kandungan bahan pencemaran, dan frekuensi pembuangan limbah. Cara mengatasi limbah bisa dengan cara pengolahan kembali dan bisa juga dengan cara penanganan limbah.(wikipedia/limbah). Pada dasarnya pengolahan limbah itu sendiri dapat dibedakan menjadi :

1. pengolahan menurut tingkatan perlakuan : yaitu bagaimana sebaiknya kita memperlakukan limbah yang ada harus berdasarkan seberapa tingkat bahaya dari limbah itu sendiri.
2. pengolahan menurut karakteristik limbah : karakter limbah juga mempengaruhi kita dalam mengatasinya atau mengolahnya,cara pengolahan yang salah akan percuma karena efek darilimbah itu akan tetap ada.

Sedangkan untuk pengolahan limbah clothing company menjadi material bangunan yang perlu di perhatikan adalah karakter dari limbah tersebut. Contohnya adalah karakter dari kain perca yang atraktif dengan kandungan warnanya yang sangat beragam sangat bagus sekali di gunakan sebagai pelapis lantai atau karpet berpola. Tetapi kita juga perlu memahami karakter lain dari kain perca yang tidak tahan terhadap air. Maka penanganannya perlu kita perhatikan peletakan pada ruangan-ruangan tertentu atau dengan melapisinya dengan material yang lebih tahan terhadap air.

Berikut merupakan contoh konsep penggunaan kain perca.



Gambar 13. Lantai Kaca / Sumber : dokumen Pribadi

2.2.3 Atraktif Desain

Tampilan eksterior bangunan atau fasad bangunan adalah unsur pembentuk daya tarik visual paling awal yang akan berpengaruh pada perilaku orang akan mengunjungi atau tidak bangunan tersebut. Masalah khusus pada perancangan ini adalah bagaimana merancang selubung bangunan menggunakan limbah sisa clothing company yang bisa memberikan kesan atraktif dari bangunan itu sendiri. Maka di harapkan para pengunjung dapat menikmati suasana yang ada pada JCC tanpa ada rasa bosan baik secara tampilan maupun masa bangunannya. Untuk mencapai tampilan bangunan yang atraktif tersebut maka kita harus mengawalinya dari bentukan bentukan dasar masa yang merupakan karakter yang tertanam pada ciri dari limbah clothing yang akan banyak kita olah, khususnya kain perca. Kain perca mempunyai bentukan yang tidak beraturan tetapi tetap dinamis jika kita pintar dalam menyusunnya. Warna yang bermacam-macam yang ada pada kain perca merupakan salah satu kekuatan tampilan yang atraktif.

Selain perpaduan warna dan bentuk yang di ambil dari kain perca dalam rancangan ini juga menggunakan cara-cara tertentu dalam rancangannya untuk membentuk kesan atraktif, di antaranya dengan membuat suatu bentukan masa atau ruang yang dinamis dan tidak terkesan kaku dengan besaran dan ketinggian yang bervariasi.

2.3 PENELUSURAN DATA EXISTING

2.3.1 Lokasi Proyek



Gambar 14. Peta Jalan Cendrawasih dan sekitarnya

Sumber : google map, di unduh tgl 12 mei 2010

Lokasi pembangunan Jogja Clothing Center akan di bangun di daerah sekitar Jl Cendrawasih karena beberapa faktor,diantaranya :

1. Lokasi dipilih di wilayah kota Yogyakarta karena selain Yogyakarta merupakan pusat dari anak muda yaitu mahasiswa dan pelajar, juga karena Yogyakarta merupakan kota wisata sehingga mudah di akses oleh wisatawan baik domestik maupun mancanegara.

JOGJA CLOTHING CENTER

"Penggunaan Limbah Produksi Clothing Company Sebagai Material Bangunan"

DARI DEPAN SITE



SEBELAH TIMUR SITE



SEBELAH BARAT SITE



SEBERANG JALAN TERDAPAT SEKERTARIAT GEREJA

DI SEPANJANG JALAN BANYAK BERJAJAR DISTRO

Gambar 15. Kondisi Sekitar Site
Sumber : Dokumen pribadi

2. Jalan Cendrawasih merupakan pusat keramaian anak muda khususnya mahasiswa karena kita tahu daerah tersebut dekat dengan kampus-kampus besar seperti UGM, UNY, UIN, dll.
3. Jalan Cendrawasih sekarang ini telah menjadi sentra baru tumbuh berkembangnya distro di Yogyakarta. Di sepanjang jalan tersebut banyak sekali terdapat distro baik yang kecil maupun distro-distro besar yang sudah banyak di kenal oleh kalangan anak muda Jogja dan sekitarnya.
4. Pemilihan lokasi di daerah Jl Cendrawasih akan sangat memudahkan bagi pengunjung dari luar Jogja, karena daerah

tersebut dekat dengan jalan utama Jogja – Solo yaitu Jl. Solo dan sangat mudah di akses dari Ring Road utara, yaitu dengan mengikuti Jl. Gejayan.

5. Daerah tersebut sangat bagus sekali untuk kegiatan ekonomi, dapat di lihat dari banyaknya pertokoan di daerah tersebut, serta dekat dengan pasar Demangan yang merupakan pusat ekonomi di daerah tersebut yang sudah cukup terkenal di daerah Jogja dan sekitarnya.

2.4 BATASAN DESAIN

Kriteria batasan desain yang ada adalah :

1. Lokasi sasaran desain yang akan di rancang adalah di daerah Demangan, Yogyakarta, tepatnya di daerah sekitar jalan Cendrawasih, dimana di situ berdekatan dengan beberapa perguruan tinggi yang merupakan sumber dari anak muda.
2. Perancangan mencakup desain tempat berkumpulnya komunitas Clothing Jogja dengan berbagai kegiatan clothing company.

PENDEKATAN KONSEP

3.1 KONSEP

Konsep dasar dari Jogja Clothing Center adalah bagaimana menggabungkan tiga fungsi bangunan yaitu fungsi produksi, marketing/distribusi, dan pendidikan ke dalam satu kesatuan utuh menggunakan material sisa limbah clothing company.

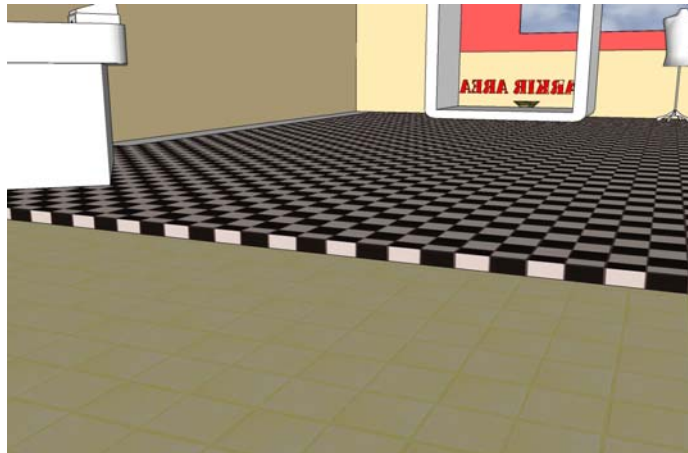
3.1.1 Konsep Komponen Interior Jogja Clothing Center

Konsep komponen Interior Jogja Clothing Center yaitu konsep rancangan yang membentuk interior Jogja Clothing Center itu sendiri, adapun yang termasuk di dalamnya yaitu konsep bidang lantai, bidang dinding, bidang plafond.

o Konsep Lantai Jogja Clothing Center

Adapun konsep bidang lantai dalam Jogja Clothing Center diantaranya adalah :

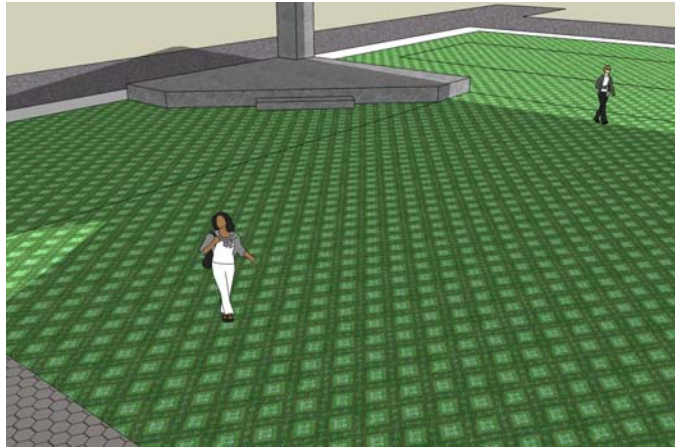
- Pada lantai dalam ruangan yang mempunyai area lebar di buat seolah terjadi permainan tinggi rendah permukaan antai, ntuk mencegah kesan monoton.



Gambar 16 : permainan tingi rendah lantai dan permainan perbedaan warna lantai

Sumber : data pribadi

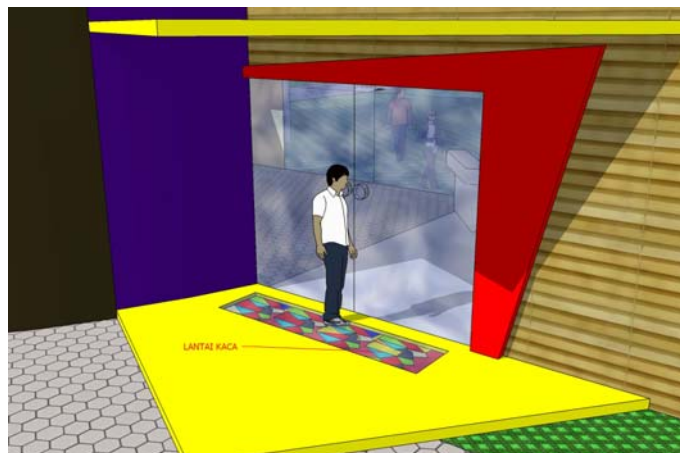
- Pola dari lantai satu ruangan di bedakan dengan pola di ruangan yang lainnya. Permainan pola tersebut bisa di buat paten tetapi juga bisa di buat flexibel dengan hanya menutupnya dengan karpet yang tentunya terbuat dari material limbah (kain perca)
- Pada area komunal yang notabene adalah ruangan terbuka di gunakan lantai pavingblock yang dipadukan dengan permainan rumput kebun. Atau sering kita sebut grassblock. Grassblock tersebut menggunakan material sludge.



Gambar 17 : grassblock berbahan sludge

Sumber : data pribadi

- Pada ruangan yang rawan terkena air tetap kita berikan nuansa kain perca dengan membuat lantai dari kaca dan pada bagian bawah di letakkan susunan kain perca, sehingga kain perca tetap bisa di nikmati sebagai penghias lantai dan tetap terlindungi dari air hujan.



Gambar 18 : lantai kaca

Sumber : data pribadi

o Konsep Dinding Jogja Clothing Company

Konsep dinding Jogja Clothing Center menekankan pada permainan pola dan warna yang di dapat dari *backdrop* atau pelapis dinding. Agar tetap konsisten dengan konsep awal maka material pelapis dinding menggunakan sisa kain perca dan perkuatan dari dindingnya menggunakan beton campuran *sludge*. Adapun konsep dinding per bagian ruangan adalah sebagai berikut:

- Pada bagian outlet atau pemasaran di gunakan dinding dengan tidak begitu banyak pola atau motif, dan warna dari dinding itu sendiri di utamakan warna gelap. Hal tersebut di maksudkan untuk mempertegas bentuk dan warna dari produk yang di display.
- Tekstur dari dinding menggunakan tekstur lembut dengan pelapisan menggunakan backdrop berbahan kain perca pada beberapa bagiannya.

o Konsep Plafon Jogja Clothing Center

Plafon yang di inginkan adalah plafon yang dapat membantu kemudahan visual pengamat terhadap ruangan dan apa yang ada di dalam ruangan tersebut. Misalnya pada bangunan outlet, di harapkan dengan adanya plafon yang mendukung kemudahan visual pengamat,

JOGJA CLOTHING CENTER

"Penggunaan Limbah Produksi Clothing Company Sebagai Material Bangunan"

maka produk yang di display akan bertambah nilai jualnya karena tampilan visualnya bertambah.

Konsep lain dari plafon Jogja Clothing Center adalah pada penggunaan kain perca yang sudah di gabungkan dan berbentuk lembaran. Kesan klasik romantic akan di dapat pada bentukan ini.



Gambar 19 : Permainan plafon menggunakan lembaran kain

Sumber : data pribadi

3.1.2 Konsep Visual Eksterior Bangunan

Konsep ini berhubungan dengan keunikan tampilan luar dari suatu bangunan dari sudut pandang visual orang yang melihatnya. Dari bentukannya yang di bagi menjadi tiga masa utama dan di dalamnya mengandung fungsi utama, telah menegaskan adanya konsep bisual eksterior dari bangunan Jogja Clothing Center itu sendiri. Dari gabungan ketiga masa tersebut terdapat point of interest dari bangunan tersebut yaitu bangunan fungsi produksi yang berbentuk tabung dengan ornamen repetisi dan mempunyai selubung bangunan atau motif dari bangunan bercorak warna-warni yang di ambil dari karakter kain perca.



Gambar 20 : Tata Masa

Sumber : data pribadi

Ornamen repetisi atau pengulangan banyak di gunakan untuk membentuk kesan penyeimbang dari pola atau motif dari fasad bangunan yang terkesan ramai dengan warnannya.

3.1.3 Konsep Bangunan Produksi yang Ramah dan Interaktif Terhadap Pengunjung

Konsep ini mempunyai kriteria perancangan yang di buat untuk mendukung proses pembelajaran yang di selenggarakan menggunakan metode pengamatan langsung dan praktek langsung di tempat tersebut. Adapun batasan-batasan desainnya adalah sebagai berikut :

- Menciptakan jarak interaksi atau jarak hubungan pembicaraan yang intens, maksimal 1,5 m antara pekerja dan pengunjung.
- Karena area produksi berada pada bangunan berlantai tiga maka agar pengunjung tidak merasa bosan dan malas sampai ke lantai 3, suasana setiap lantainya di buat berbeda sehingga pengunjung akan mendapatkan pengalaman perasaan berbeda di setiap lantainya.
- Ruang produksi yang tidak tertutup dan dapat dengan mudah di akses dari jalur mobilitas para pengunjung. Sehingga para pengunjung akan mudah tertarik untuk mencoba mempraktekannya langsung di tempat.

- Di setiap lantainya terdapat area santai atau area istirahat yang mungkin bisa berupa void atau teras yang di tujukan pada view tertentu. Hal tersebut adalah service dari bangunan terhadap pengunjung, agar pengunjung yang tidak tertarik dengan isi dari bangunan tersebut masih bisa mendapatkan pengalaman atau perasaan lain dari bangunan tersebut.



Gambar 21 : void atau bukaan

Sumber : data pribadi

HASIL PERANCANGAN

Hasil perancangan akhir adalah sebuah bangunan dengan tinggi tiga lantai plus basement dan luas lantai sekitar 1000 m² dengan setiap lantainya mempunyai fungsi sendiri-sendiri berdasarkan urutan produksi. Mulai dari bahan baku datang dengan kendaraan melalui basement, dan di angkut naik ke lantai tiga menggunakan lift barang. Di lantai tiga terdapat fungsi persiapan produksi seperti pemotongan bahan, selanjutnya bahan yang sudah di potong di bawa ke lantai dua untuk proses pensablonan. Setelah proses pensablonan selesai hasil dari pensablonan tersebut akan di jahit di lantai satu. Di lantai satu terdapat juga area untuk Quality Control dan Packaging sampai baju siap untuk di pasarkan di outlet yang berada pada bagian depan.

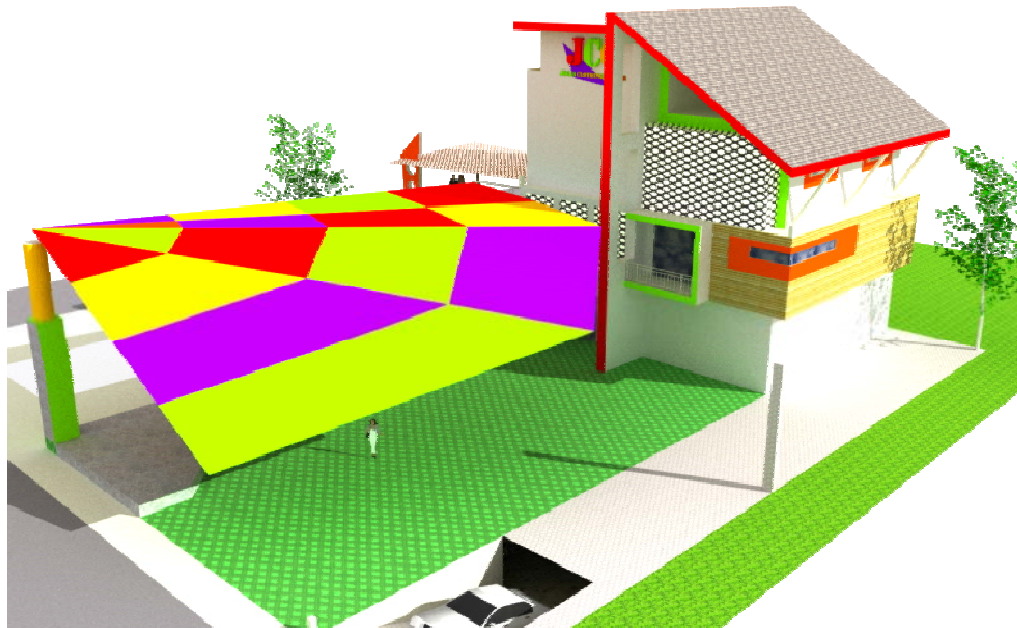


Gambar 22 : Tampak Belakang

Sumber : Dokumen pribadi

Kolom struktur sengaja di tonjolkan dan d pertegas menggunakan warna yang berbeda. Pada lantai dua di bentuk semacam tonjolan lantai kantilever agar tidak terkesan monoton.

Bentuk jendela yang tidak beraturan dan mempunyai warna yang mencolok mengikuti karakter dari kain perca.



Gambar 23. Atap Tenda

Sumber : dokumen pribadi

Atap tenda yang terbuat dari kani perca terbentang menaungi area komunal. Sewaktu-waktu bisa dengan mudah di buka jika di inginkan.

JOGJA CLOTHING CENTER

"Penggunaan Limbah Produksi Clothing Company Sebagai Material Bangunan"



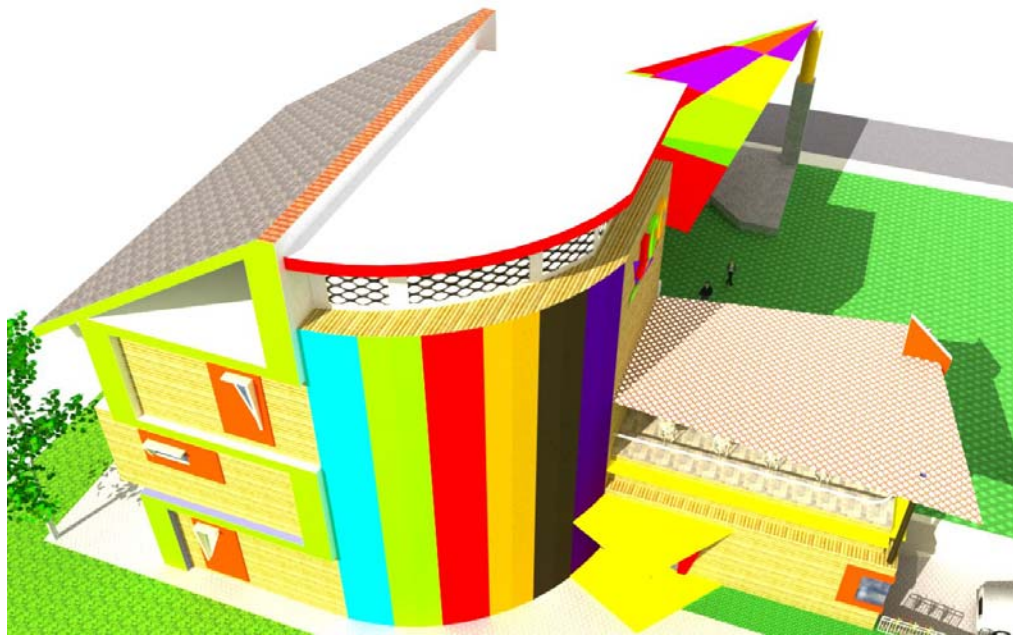
Gambar 24. Keatraktifan desain terlihat jelas pada perpaduan warnanya

Sumber : dokumen pribadi

Perpaduan warna kontras dan bentukan ornament sirip pada beberapa bagian bangunan mempertegas kesan atraktif. Masa tiga lantainya menjadi point of interest bagi bangunan tersebut bahkan bagi lingkungan sekitarnya.

JOGJA CLOTHING CENTER

"Penggunaan Limbah Produksi Clothing Company Sebagai Material Bangunan"



Gambar 25. Keatraktifan desain terlihat jelas pada perpaduan warnanya

Sumber : Dokumen pribadi

JOGJA CLOTHING CENTER

"Penggunaan Limbah Produksi Clothing Company Sebagai Material Bangunan"

Pada lantai dua mempunyai bukaan paling lebar karena di dalamnya terdapat kegiatan pensablonan yang membutuhkan sirkulasi udara dan cahaya matahari untuk mengeringkan cat.



Gambar 26. Bukaan lebar pada lantai 2

Sumber : dokumen pribadi

DAFTAR PUSTAKA

Asyauqi,Royyan, (2008), Sukses Bisnis Distro,Yogyakarta ; Jelasutra

Google (2007),di akses melalui [http://Clothing Distro.com/managerial](http://ClothingDistro.com/managerial).

Pada tanggal 29 Maret 2009

Google,(2010),di akses melalui [http://pengolahan limbah/google.htm](http://pengolahanlimbah/google.htm)

Pada tanggal 25 Maret 2009

Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1994.

Pinandito, Galih Satrio, (2006), Distro Center Sebagai Pusat Kreatifitas Remaja di Yogyakarta,Tugas Akhir Perancangan,Universitas Gajah Mada.

Widyasri,Aman Intan, (2007), Kajian Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Tumbuh dan Hidupnya Distro-Bistro Pada Suatu Lokasi di Perkotaan Yogya,Tugas Akhir Perancangan,Universitas Gajah Mada.

Wikipedia,(2008),di akses melalui <http://konveksi/limbah> konveksi/htm

Pada tanggal 30 maret 2009

Wikipedia,(2009),diakses melalui

<http://limbah/Limbah%20wikipedia.htm>,

Pada tanggal 20 Maret 2009

Wikipedia,(2008),di akses melalui <http://perkembangan>

[kota/wikipedia.htm](http://perkembangan_kota/wikipedia.htm),

Pada tanggal 10 maret 2009

GAMBAR 3 DIMENSI



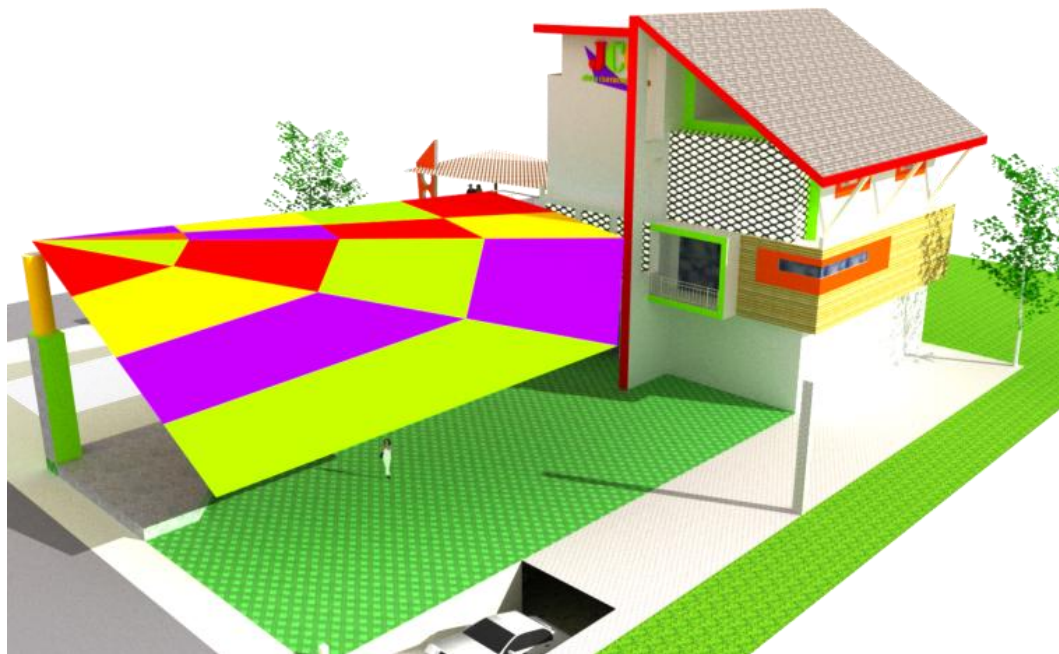
Atraktifitas fasad pada semua bagian



Warna warni eksterior mengadopsi dari kain perca



Menjadi point of interest di kawasan tersebut



Area komunal adalah kawasan yang serbaguna



Atraktifitas bentuk sampai ke detail dan bentuk jendela



Perpaduan warna yang beragam membentuk kesan dinamis



JOGJA CLOTHING CENTER

penggunaan limbah produksi clothing company sebagai material bangunan

Konsep

Konsep dasar dari JCC adalah bagaimana menggabungkan tiga fungsi bangunan, yaitu fungsi produksi, distribusi/marketing, dan fungsi pendidikan ke dalam satu kesatuan utuh menggunakan material limbah produksi clothing company.

- Lantai



Lantai kaca dengan permainan kain perca yang di susun di bawahnya dan permainan tinggi rendah lantai merupakan salah satu konsep dari JCC untuk menghilangkan kesan monoton.

- Dinding

Konsep dinding JCC menekankan pada permainan pola dan warna yang di bentuk dari backdrop atau pelapis dinding. Agar tetap konsisten dengan konsep awal, maka pelapis dinding menggunakan kain perca.

Sedangkan pada salah satu baglannya terdapat dinding berlubang yang di bentuk dari coster yang di susun, sehingga terbentuklah suatu dinding dengan perlubangan untuk sirkulasi udara.



coster dengan sludge



dinding berlubang



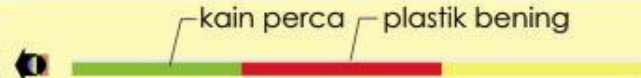
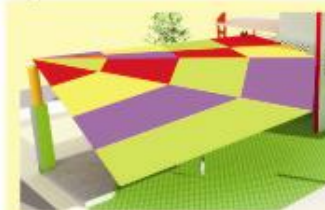
penerapan pada bangunan

- Plafon

Pada ruangan outlet / distro bentuk plafon akan di buat seatraktif mungkin. Permainan kain dengan warna-warna yang mencolok membuat ruangan tersebut seolah-olah lebih hidup.



- Atap



Karakter dasar dari kain perca adalah tidak tahan terhadap air hujan. Penanganannya yang paling tepat, praktis dan sederhana adalah dengan cara melapisinya dengan plastik bening. Bisa dengan cara di rekatkan dengan Lem atau hanya di lapiaskan saja.

- Visual Exterior Bangunan

Point of interest dari bangunan ini adalah bangunan untuk fungsi produksi, selain karena bangunan ini paling tinggi, juga karena warna dari masa ini sangat atraktif, dengan berbagai warna yang mencolok pada salah satu sisinya **mengadopsi warna dari kain perca.**

Aksen-aksen garis menerus yang terbentuk dari elemen kolom struktur yang di ekspose mempertegas bentukan dari bangunan tersebut.



Gambar perancangan





JOGJA CLOTHING CENTER

penggunaan limbah produksi clothing company sebagai material bangunan

Jogja Clothing Center adalah bangunan yang mewadahi perkumpulan perusahaan atau tempat usaha yang bergerak dalam bidang sandang atau mode di kota Jogja dengan brand atau merk tertentu yang berorientasi pada komunitas anak muda, baik dari proses produksi maupun distribusi yang di pusatkan di suatu tempat untuk memperoleh keuntungan.

Latar belakang

Latar belakang di bangunnya Jogja Clothing Center (JCC) adalah untuk menanggapi banyaknya limbah produksi clothing company agar bisa mempunyai nilai ekonomis lebih tinggi khususnya di olah menjadi material bangunan. Selama ini limbah tersebut hanya menambah jumlah sampah kota dan kurang begitu diperhatikan kegunaannya. Tujuan lain dari di bangunnya JCC adalah untuk mewadahi semua kegiatan clothing company di wilayah Jogja dan sekitarnya, mulai dari kegiatan produksi sampai dengan distribusi.



clothing company



limbah produksi clothing company

Limbah produksi clothing
-belum di manfaatkan maksimal
-kebanyakan hanya di biarkan
menumpuk di pekarangan

PEMIKIRAN
BARU



material bangunan

Tujuan

Tujuan dari perancangan ini adalah memberikan suatu pemikiran dan gagasan baru untuk perkumpulan clothing dan distro, terutama dalam hal pengolahan limbah produksi clothing company menjadi material bangunan.

Rumusan permasalahan

Permasalahan Umum

- Bagaimana mewujudkan sebuah bangunan clothing center agar bisa mewadahi fungsi-fungsi yang ada di dalamnya.
- Bagaimana menciptakan fasilitas pendukung bangunan clothing center untuk meningkatkan daya tarik pengunjung

Permasalahan Khusus

- Bagaimana merancang selubung bangunan menggunakan limbah sisa produksi clothing company yang bisa memberikan kesan atraktif terhadap lingkungan sekitar maupun orang yang ada di dalamnya
- Bagaimana mendayagunakan limbah padat produksi clothing company menjadi material bangunan yang sesuai dengan karakter limbah tersebut.

Pemecahan persoalan desain

Fungsi

- Fungsi Produksi
- Fungsi Distribusi (marketing)
- Fungsi Pendidikan

Karakter

- Fungsi Produksi (space luas, privat)
- Fungsi Distribusi (kemudahan akses, dekat dengan keramaian)
- Fungsi Pendidikan (pendidikan yg flexibel, belajar langsung dari sumber langsung di praktekkan)

Pemecahan

- Area produksi di tempatkan pada bagian belakang, agar hanya orang-orang tertentu yang bisa mengaksesnya. Tetapi tidak menutup kemungkinan bagi yang berniat belajar memasuki area tersebut.
- Area distribusi (outlet) berada pada bagian depan untuk kemudahan akses dan agar lebih mudah di jangkau oleh masyarakat umum.
- Fungsi pendidikan tidak di sediakan ruangan khusus, karena proses pembelajaran di setting langsung berinteraksi dengan para pekerja JCC dan bisa langsung praktek di area produksi.



mini cafe (lantai 2)

Fasilitas Pendukung

Fasilitas pendukung yang ada di JCC adalah :

- Mini Café = Tempat berkumpulnya para pelaku clothing distro sebagai tempat bertukar pikiran dan membicarakan bisnis atau transaksi
- Area Komunal = Area terbuka, sebagai tempat di adakannya pameran distro atau sejenisnya sebagai ajang promo
- Panggung pertunjukan = Untuk menarik masa datang ke JCC.



Selubung Bangunan

- Atap
- Lantai
- Dinding
- Plafon

Atraktif

- Warna
- Bentuk
- Komposisi

Karakter Limbah

- Kain perca mempunyai bentuk yang beragam dan unik. Keunikannya sangat terlihat dari warna-wamanya yang beranekaragam. Tetapi kekurangan dari kain perca tidak tahan terhadap cairan.



Atap



bronjong kawat

Tumpukan kain Perca

Dinding Partisi

Infotasi

- Atap = Kain perca tidak tahan terhadap air, maka penanganannya dengan cara di lapiisi dengan material yang tahan terhadap air. Contohnya adalah plastik. Kain perca yang sudah di susun sedemikian rupa di lapiisi dengan plastik bening, tujuannya adalah agar warna dari kain perca akan tetap terlihat.

- Lantai = Permasalahan air lagi-lagi menjadi hal utama yang harus di perhatikan. Penggunaan material kain perca pada lantai agar tahan terhadap kotoran cairan adalah dengan cara membuat lantai kaca. Di dalam kotak kaca tersebut di susun potongan kain perca membentuk pola-pola yang unik dan menarik sehingga lantai akan terkesan atraktif.

- Dinding = Kain perca bisa juga di gunakan sebagai dinding partisi, dengan cara mengiskannya pada bronjong kawat yang di bentuk pipih seperti dinding, di sini kain perca hanya sebagai material pengisi saja. Maka terbentuklah sebuah dinding partisi yang bisa meredam suara dan praktis, serta bisa mudah di bentuk sesuai keinginan.

- Plafon = Kesan romantis bisa di dapat dengan cara membuat plafon dengan material kain yang di gantungkan pada balok-balok anak/rangka plafon.

Plafon Kain



Lantai kaca



IMAM MUTHOHA
06512095