

BAB IV KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

IV.1. Konsep Peruangan

IV.1.1. Kebutuhan dan Pesaran Ruang

Peruangan dikelompokkan berdasar karakter keprivasian ruang-ruang tersebut, yaitu publik, privat dan servis.

Tabel.IV.1. Kebutuhan dan besaran ruang

Kelompok ruang	Ruang	Standart m ²	Kapasitas	Besaran m ²
A. Publik	1. R. peragaan			
	- Bordir	12	1 rg	
	- Bubut & ukir kayu	24	1 rg	
	- Keramik	10	1 rg	
	- Ayaman	12	1 rg	
	- Logam (lencana)	10	1 rg	
	- Kulit	22	1 rg	
	Luas total + sirkulasi	-	3 rg	735
	2. Galeri penjualan	-	2 rg	490
	3. Hall & R. Informasi	-	1 rg	230
4. Parkir	- Bus	38,5 m ²	4 bus	438
	- Mobil pengunjung		33 mobil	1122
	- Mobil pengelola		18 mobil	612
	- Motor pengunjung	34 m ²	82 motor	164
	- Motor pengelola		45 motor	90
		1 m ²		

B. Privat	4. Kantor			
	- R. Pimpinan	12	1 rg	12
	- R. Wakil	12	1 rg	12
	- R. Sekretaris	16	1 rg	16
	- R. Bendahara	9	1 rg	9
	- R. Kepala T.U.	12	1 rg	12
	- R. Rapat	12	1 rg	12
	- R. Tamu	9	1 rg	9
	5. Gudang	10 x10	2 rg	200
	6. R. penerimaan	9	1 rg	9

C. Servis	4. Musholla	0,75	Diasumsi Kan 90	68
	5. Tempat wudlu	1,2	Diasumsikan 10 kran	12
	6. Loading dok	17,5 x 16	1 rg	280
	4. MEE	16,8 x 25,2	1 rg	424
	5. Toilet	3	12 rg	36
	6. Pos keamanan	4	3 rg	12
				Total

(sumber: analisis)

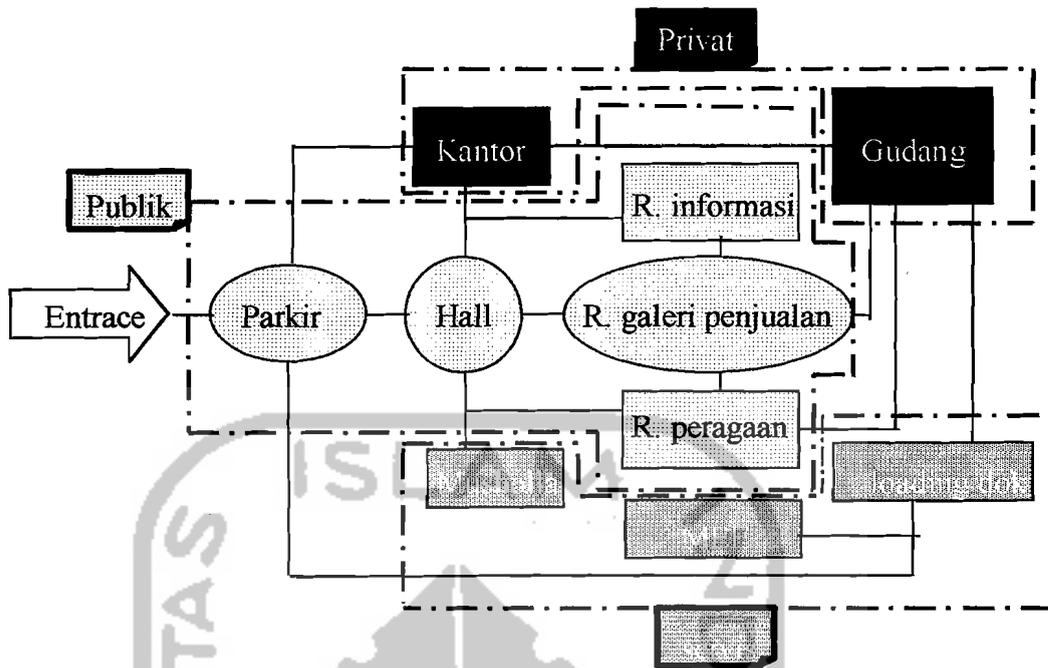
$KDB\ 60\% = 4994\ m^2$, Open space 40 % = 3330 m^2

Jadi total site yang dibutuhkan $4994\ m^2 + 3330\ m^2 = 8324\ m^2$

Ruang galeri penjualan mempunyai ruang yang cukup besar (490) maka perlu dijadikan menjadi 2 bangunan yang terpisah dengan ukuran yang lebih kecil, sedangkan ruang peragaan (735) dibagi menjadi 3 bangunan.

IV. 1.2. Organisasi Ruang

Organisasi ruang ditentukan berdasar kelompok ruang, sirkulasi dan hubungan ruang.



Skema IV.1. Organisasi ruang (Sumber: analisis)

IV.1.3. Ruang Dalam

A. Ruang Galeri Penjualan

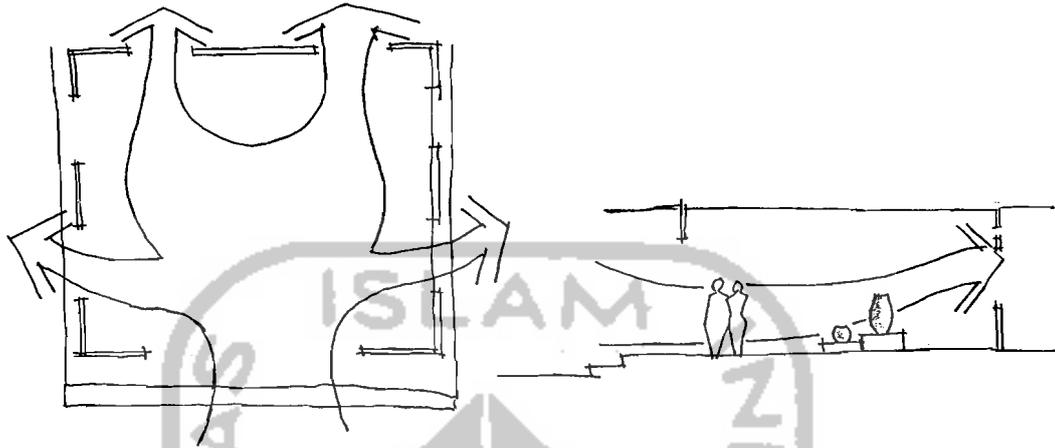
Galeri penjualan merupakan ruang yang dipergunakan sebagai tempat untuk menunjukkan sekaligus memamerkan contoh-contoh produk kerajinan yang dipasarkan melalui pusat promosi kerajinan ini. Dengan demikian ruang galeri penjualan ini harus benar-benar dapat menampung barang-barang tersebut dengan baik dan juga dalam perencanaan harus mempertimbangkan faktor ekonomi, akan tetapi tetap memperhatikan persyaratan ruang tertentu dan penataan ruang serta teknik penyajian tersendiri pada ruang galeri serta ruang peragaan.

A.1. Persyaratan Ruang

A.1.1. Penghawaan

Penghawaan pada ruangan galeri penjualan ditentukan dengan menggunakan penghawaan alami. Sistem penghawaan ini dipilih dengan alasan pertimbangan perhitungan operasional yang lebih ekonomis. Pusat promosi

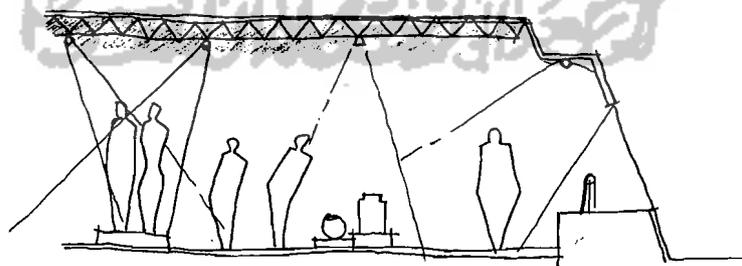
produk kerajinan sebagai tempat untuk melakukan promosi bagi pengrajin di Kabupaten Kudus, sedangkan para pengrajin tersebut sebagian besar adalah pengusaha kerajinan kecil/ industri kecil. Penghawaan didapatkan melalui bukaan-bukaan, pintu dan jendela yang ada pada ruangan tersebut.



Gb.IV.1. Konsep penghawaan galeri penjualan

A.1.2. Pencahayaan

Sistem pencahayaan yang dipergunakan dalam ruang galeri penjualan adalah penggabungan antara 2 sistem pencahayaan, yaitu sistem pencahayaan buatan dan sistem pencahayaan alami. Pencahayaan buatan dimaksudkan untuk memperjelas kondisi asli barang yang tidak terjangkau oleh cahaya alami. Pencahayaan buatan juga membantu jika terjadi perubahan cuaca di luar ruangan menjadi gelap atau mendung.

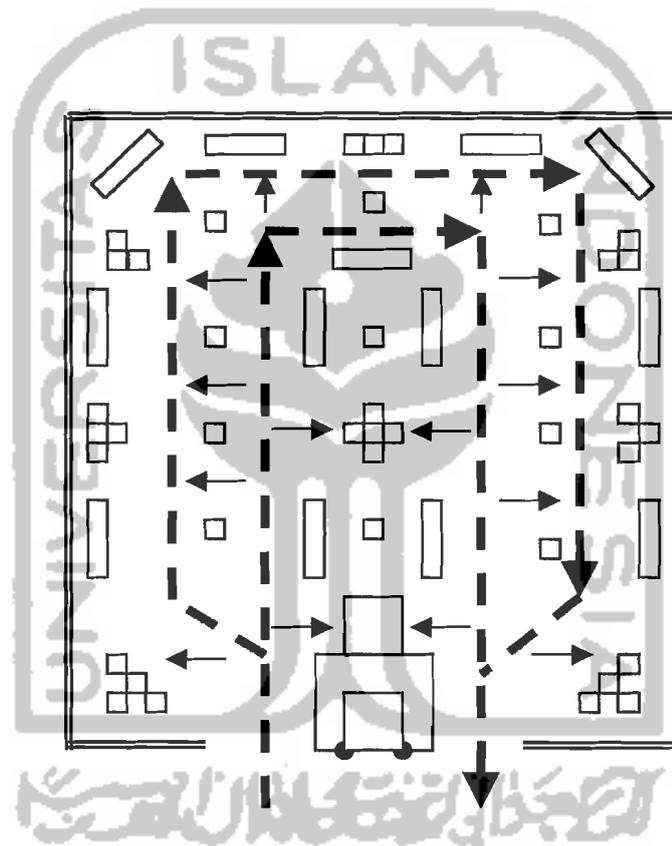


Gb.IV.2. Konsep pencahayaan galeri penjualan

Pencahayaan alami bersifat lebih dominan dengan tujuan ekonomis, yaitu agar dapat mengurangi biaya operasional bangunan.

A.2. Sirkulasi dan Penataan Ruang

Penataan/ layout ruang pada ruang galeri penjualan disesuaikan dengan sirkulasi yang dipergunakan dalam ruangan tersebut. Sirkulasi utama yang sesuai, simpel serta efektif adalah sirkulasi linear. Dari sirkulasi utama tersebut kemudian terdapat sirkulasi yang menuju objek untuk memperhatikan objek yang didisplay lebih dekat.



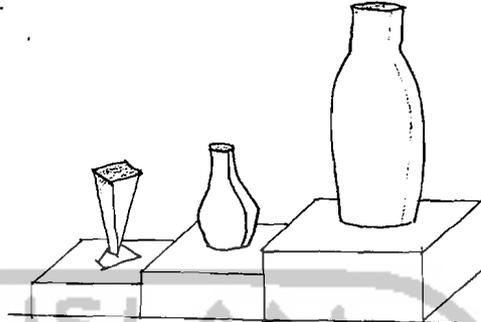
Gb.IV.3. Konsep sirkulasi dan penataan ruang galeri penjualan

A.3. Teknik Penyajian

Ruang galeri penjualan memuat dan memamerkan contoh produk kerajinan yang didasarkan pada jenis dan model produk. Untuk menarik perhatian, maka perlu ada cara khusus untuk menyajikan barang yang dilakukan dengan menggunakan beberapa model dan ukuran.

➤ Meja

Meja dibuat dengan 3 ukuran ketinggian yang berbeda. Pengaturan itu dimaksudkan agar tidak terbentuk penataan yang monoton dan menarik untuk dilihat secara 3 dimensi.



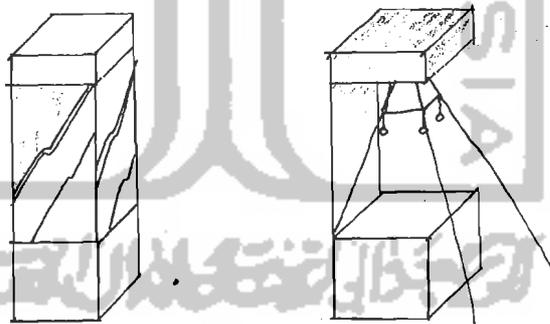
Gb.IV.4. Display meja pada galeri penjualan

➤ Etalase

Penyajian dengan etalase dipergunakan dua model, yaitu etalase kaca dan etalase khusus lampu gantung.

Etalase kaca dibuat untuk menyimpan dan mendisplay barang-barang kecil seperti souvenir, ikat pinggang dan barang-barang kecil lainnya.

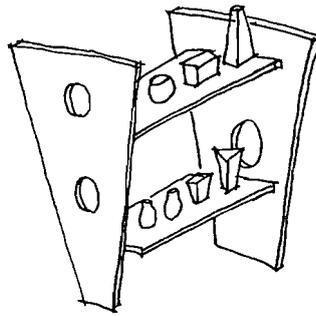
Etalase ini digunakan untuk lampu gantung agar diletakkan seperti fungsinya.



Gb.IV.5. Display etalase pada galeri penjualan

➤ Rak

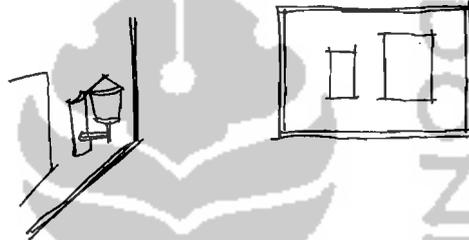
Rak dipergunakan untuk penyajian yang tidak mengharuskan untuk dilihat secara 3 dimensi.



Gb.IV.6. Display rak pada galeri penjualan

➤ Panel

Panel dipergunakan untuk benda-benda yang dapat diperhatikan secara 2 dimensi dan beberapa lampu tempel.



Gb.IV.7. Display panel pada galeri penjualan

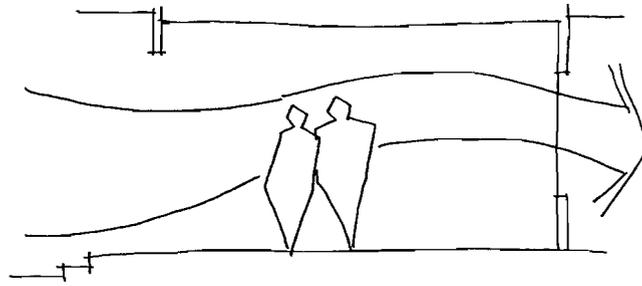
B. Ruang Peragaan

Kuang peragaan merupakan ruangan yang menampung kegiatan peragaan pembuatan barang-barang kerajinan yang memungkinkan untuk dilakukan pada tempat tersebut. Kegiatan yang berlangsung dalam ruang ini memerlukan persyaratan tertentu, meskipun harus mempertimbangkan faktor ekonomis dalam operasionalnya.

B.1. Persyaratan Ruang

B.1.1. Penghawaan

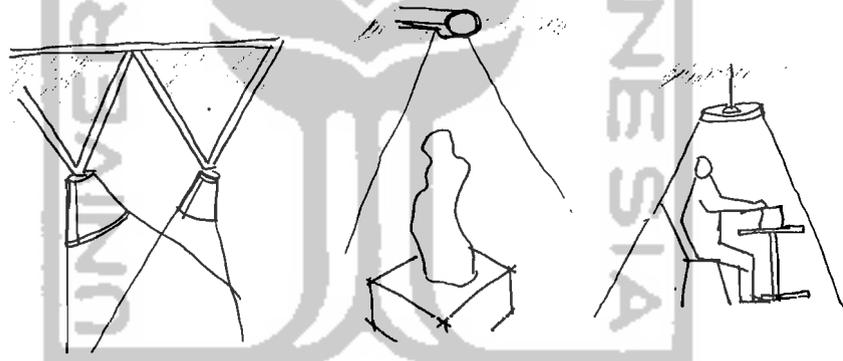
Seperti pada ruang galeri penjualan, ruang peragaan juga menggunakan penghawaan alami yang melalui bukaan yang ada, yaitu pintu dan jendela. Tujuan dari penerapan sistem ini adalah perhitungan yang lebih ekonomis.



Gb.IV.8. Konsep penghawaan ruang peragaan

B.1.2. Pencahayaan

Pencahayaan mempergunakan penggabungan dua buah sistem, yaitu pencahayaan alami dan pencahayaan buatan. Pencahayaan buatan lebih berperan dominan, disebabkan pekerjaan pada bidang peragaan memerlukan pencahayaan yang optimum.



Gb.IV.9. Konsep pencahayaan ruang peragaan

B.2. Sirkulasi dan Penataan Ruang

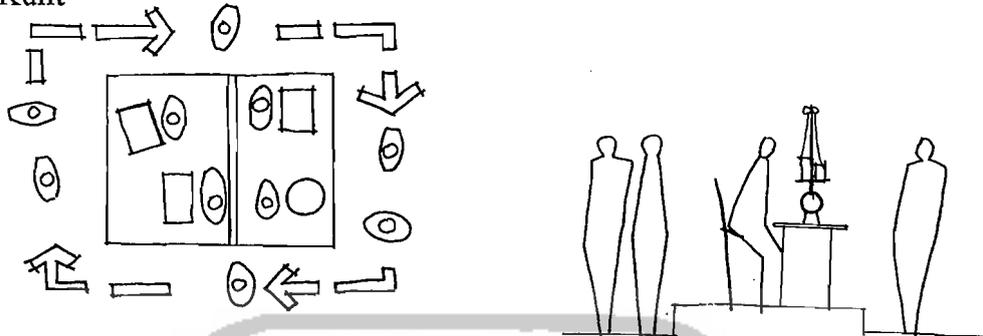
Sirkulasi pada ruang peragaan berbentuk linier. Penataan ruang untuk peragaan diletakkan ditengah-tengah ruang, disesuaikan dengan karakter atap joglo yang memusat. Pembagian ruang bersekat-sekat antar unit peraga didasarkan pada tiap kegiatan peragaan yang dimasukkan dalam katagori, yaitu:

- Bordir
- Bubut & ukir kayu
- Keramik

- Ayaman

- Logam (lencana)

- Kulit



Gb.IV.10. Konsep sirkulasi dan penataan ruang peragaan

Besaran ruang yang dibutuhkan didasarkan pada kebutuhan ruang masing-masing kegiatan.

C. Kantor

Penghawaan ruang-ruang dalam kantor mempergunakan sistem alami yang dihasilkan dari penataan lingkungan site, dengan perhitungan biaya oprasional yang lebih ekonomis.

Pencahayaan menggunakan penggabungan antara sistem pencahayaan alami dan buatan. Pencahayaan buatan sangat diperlukan pada ruang-ruang kerja di dalam kantor.

D. Ruang lain

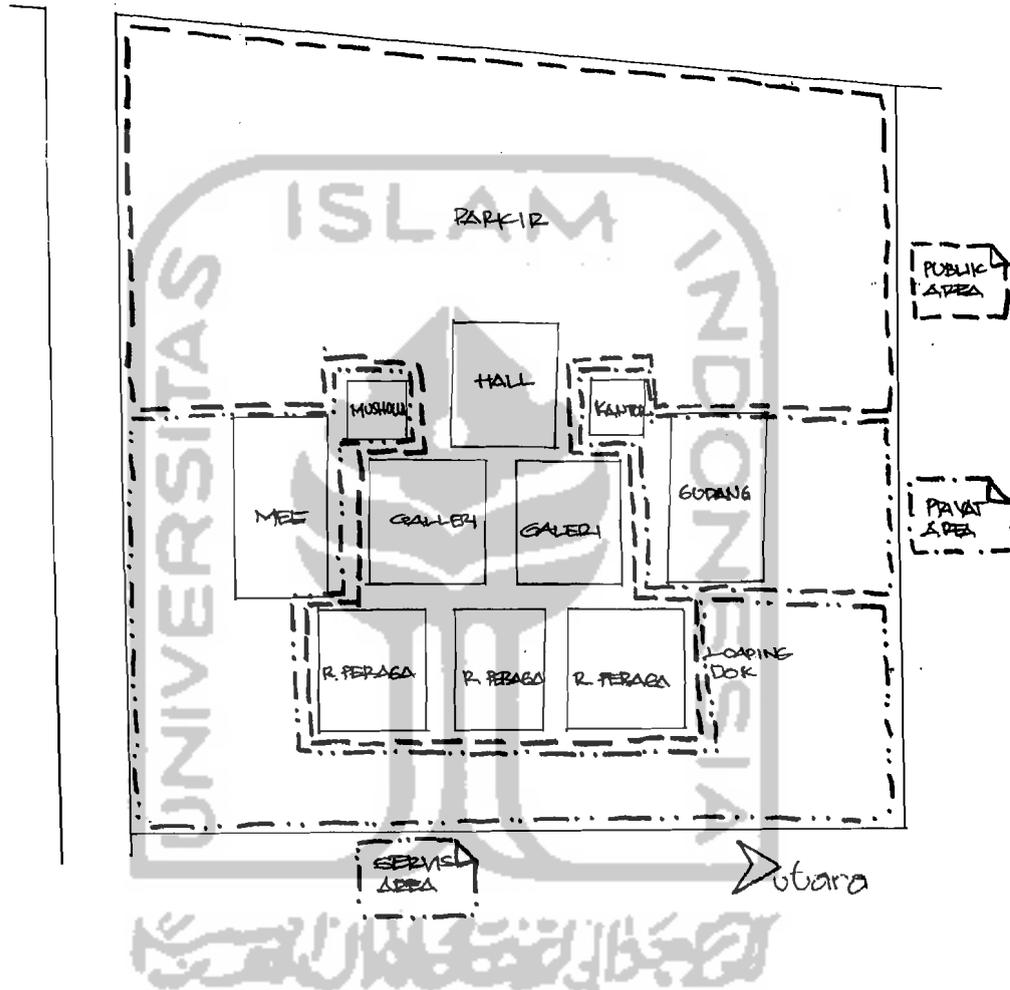
Penghawaan ruang-ruang lain mempergunakan sistem alami, dengan perhitungan biaya oprasional yang ekonomis.

Pencahayaan menggunakan penggabungan antara sistem pencahayaan alami dan buatan. Pencahayaan buatan sangat diperlukan terutama pada ruang-ruang kerja.

IV.2. Pengolahan site

IV.2.1. Zoning

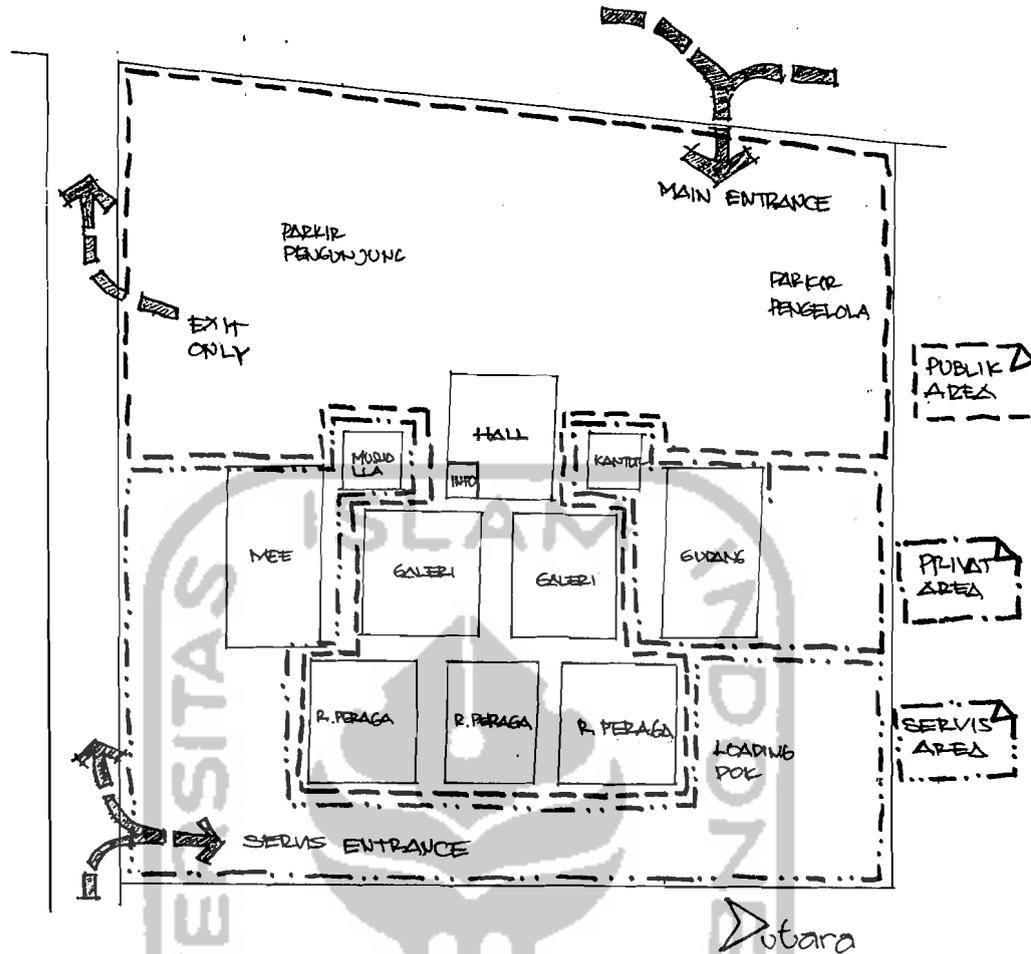
Zoning didasarkan pada keprivasian masing-masing ruang, kemudian dari penzoningan tersebut di buat plotting pada masing-masing ruang.



Gh IV.11. Ploting pada site

IV.2.2. Entrance

Penentuan *main entrance* berdasarkan kemudahan pencapaian dan kejelasan akses/ keterlihatan dari jalan umum yang merupakan salah satu *point interest*. *Main entrance* ditentukan berada pada Jl. AKBP. R. Agil Kusumadya, sedangkan untuk *servis entrance* menggunakan jalan yang berada di sebelah selatan site.



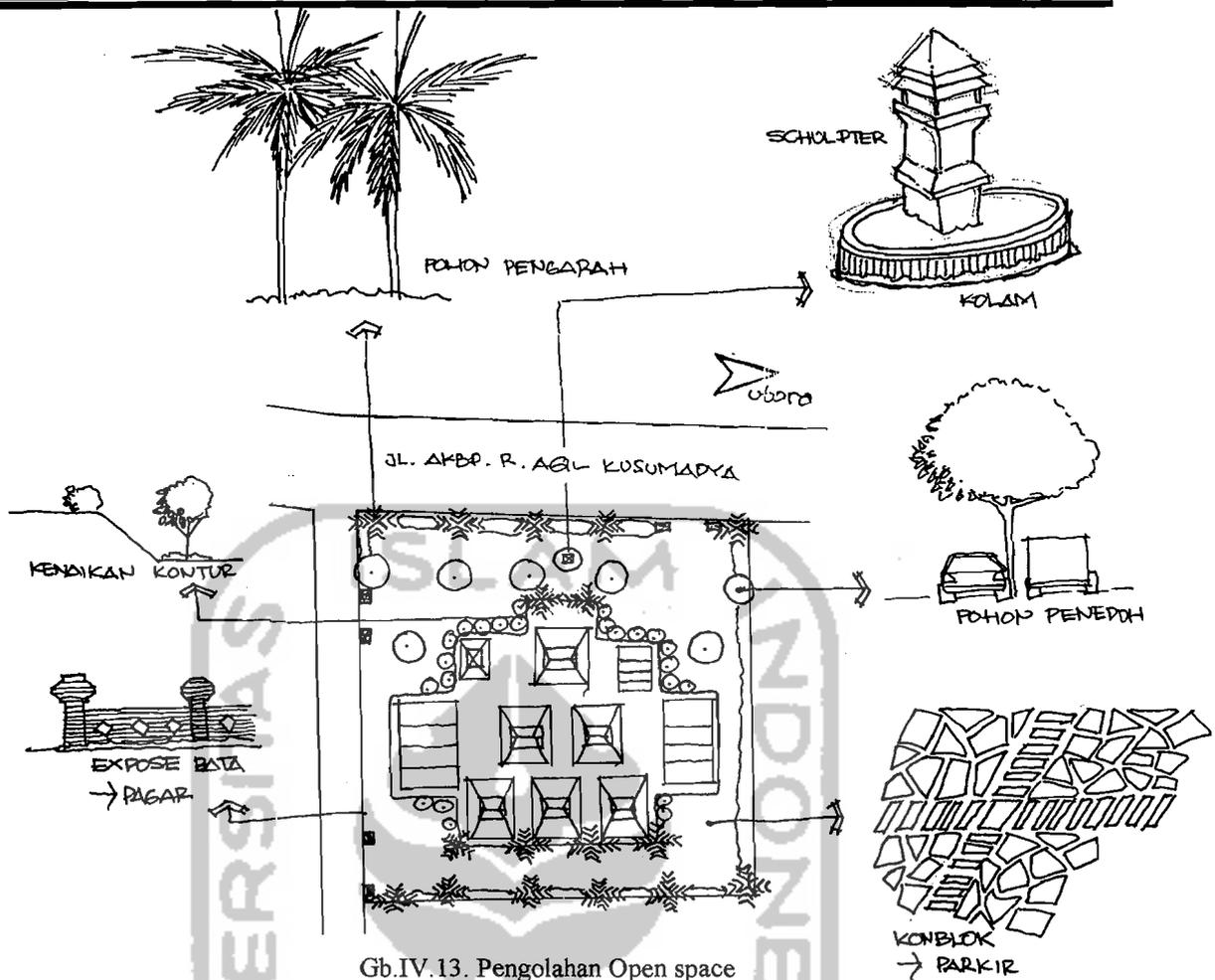
Gb.IV.12. Pengolahan Entrance

IV. 2.3. Parkir

Parkir dibedakan menjadi 2 berdasarkan pada pengguna, yaitu: Parkir pengunjung dan parkir pengelola. Parkir pengelola menggunakan parkir sistem tertutup sebagian yaitu penggunaan atap dan sistem parkir terbuka/ tanpa atap untuk parkir pengunjung.

IV.2.4. Open space

Sebagian besar *open space* ditutup menggunakan batu pecah sebagai *conblock*. Hal itu dengan tujuan agar dapat mengurangi terjadinya hamburan debu yang berlebihan akan tetapi air hujan tetap dapat diserap oleh tanah. *conblock* akan lebih menarik dengan dibuat berpola agar memberi kesan yang lebih estetik dan tidak terkesan polos dan sekedar fungsional.



Gb.IV.13. Pengolahan Open space

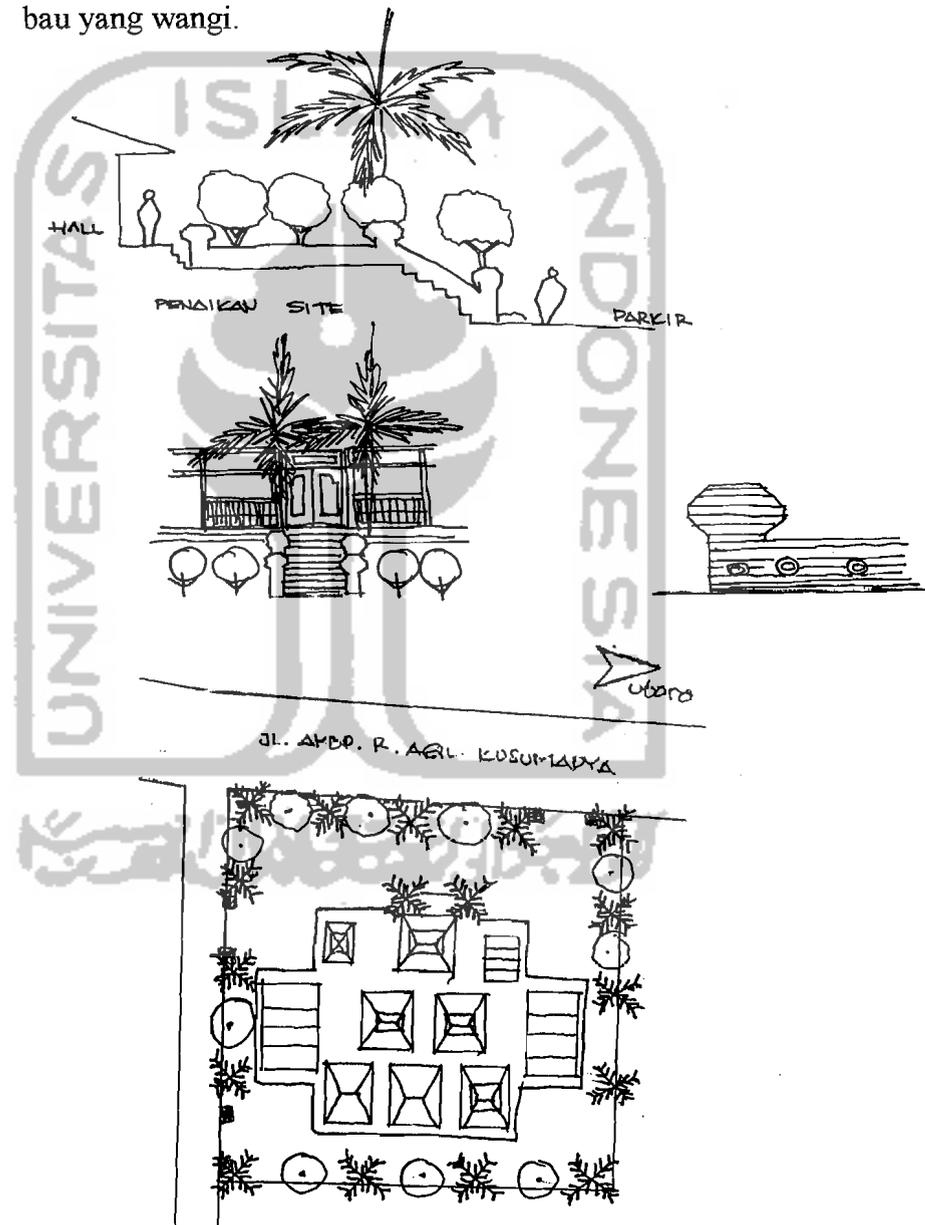
Pengolahan site perlu adanya pemberian *vegetasi* yang ditujukan untuk membantu penghawaan dalam ruang yang menggunakan penghawaan alami. Untuk menciptakan penghawaan alami yang nyaman pada iklim di Kabupaten Kudus yang relatif panas, perlu adanya pengolahan ruang luar yang dapat menciptakan suasana sejuk. *Vegetasi* yang dapat dipergunakan adalah tanaman peneduh, peredu, tanaman hias serta pengarah. Selain tanaman penambahan kolam dapat dilakukan agar dapat membantu menurunkan suhu pada site dengan penambahan uap air pada udara.

Tanaman yang dipilih adalah:

- Pohon tanjung

Pohon tanjung merupakan tanaman yang banyak ditemukan dan ditanam pada beberapa tempat di Kabupaten Kudus. Pohon ini dapat difungsikan sebagai tanaman peneduh.

- Pohon palem raja
Palem raja adalah tanaman yang dapat dipergunakan sebagai tanaman pengarah.
- Asem kranji
Tanaman ini diketemukan di kantor Kabupaten Kudus
- Melati dan mawar
Mlati dan mawar mempunyai bentuk dan warna yang indah dan bau yang wangi.



Gb.IV.14. Pengolahan Site

Penaikan kontur pada site yang didirikan bangunan ditujukan agar bentuk dari bangunan dapat terlihat dari depan, terutama jalan dan *entrance*.

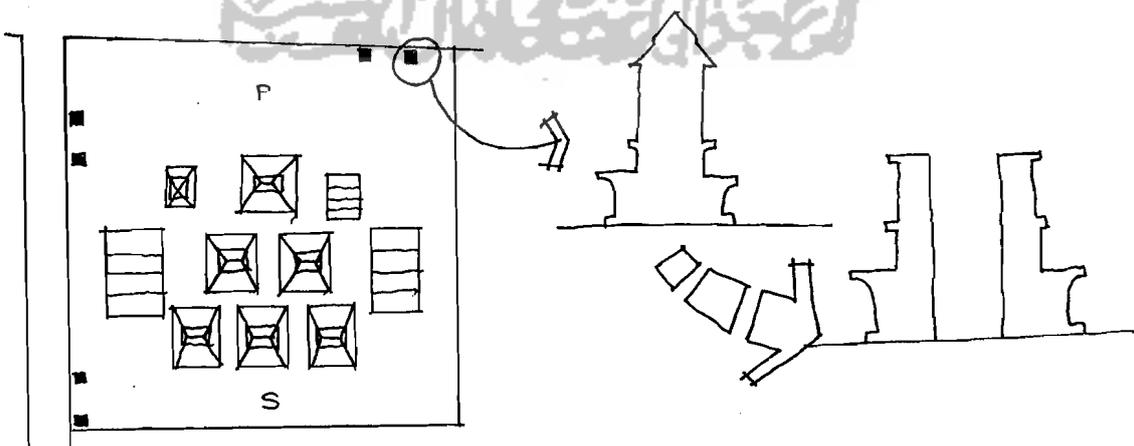
IV.3. Penampilan Bangunan

Inti dari penampilan bangunan adalah mengambil dan mengolah arsitektur rumah adat Kudus untuk bangunan itu sendiri dan menara Kudus sebagai lingkungannya serta beberapa penggunaan bahan modern (kacadan beton).

IV.3.1. Entrance

Entrance adalah merupakan pintu gerbang untuk masuk ke dalam site. Pintu masuk ke dalam site dibuat menjadi dua buah dan satu pintu keluar. Pintu masuk merupakan bagian dari site yang pertama kali dilalui untuk masuk ke dalam site. Untuk menunjukkan suatu kekhasan tersendiri, maka perlu sekiranya bahwa pintu masuk tersebut dibuat suatu gerbang dengan desain yang khas.

Desain pintu gerbang pada pusat promosi produk kerajinan Kudus ini dibuat dengan bentuk yang khas Kudus. Bentuk khas arsitektur Kudus diambil dari bentuk dasar dari arsitektur Menara Kudus yang diolah lagi. Pengolahan itu yaitu bentuk dasar yang dibelah menjadi dua berupa gapura. Pembelahan bentuk dasar menara tersebut dimaksudkan dengan melalui gerbang gapura tersebut akan merasakan suasana Khas Kabupaten Kudus. Ukuran gapura untuk main entrance lebih besar daripada pintu keluar dan pintu masuk servis, dengan tujuan agar tidak membingungkan pengunjung yang akan masuk ke site.

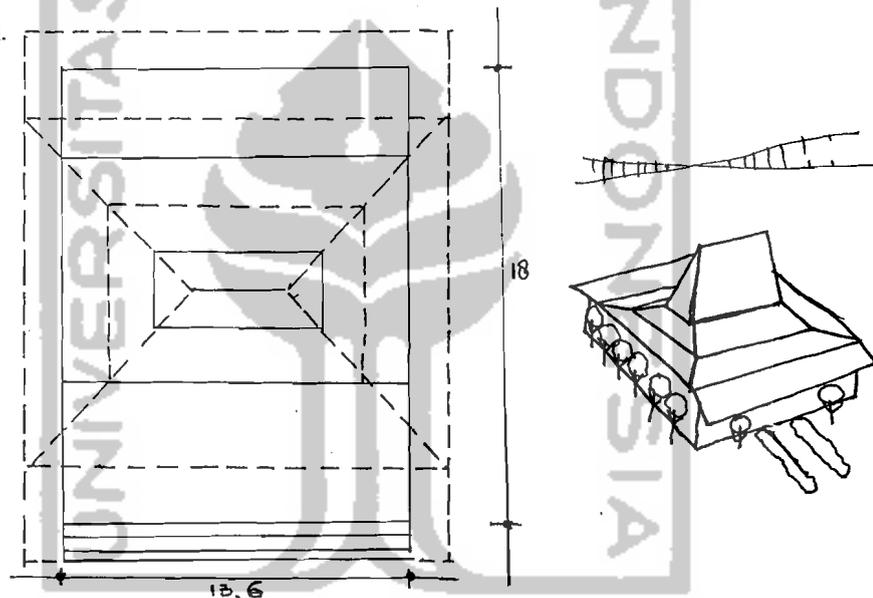


Gb.IV.15. Konsep *Entrance*

IV.3.2. Hall

Hall merupakan bangunan terdepan dari seluruh bangunan. Bangunan ini adalah bangunan yang terlihat begitu memasuki site karena bangunan ini merupakan bangunan yang menghubungkan bagian luar ruang dengan ruang dalam bagi pengunjung umum.

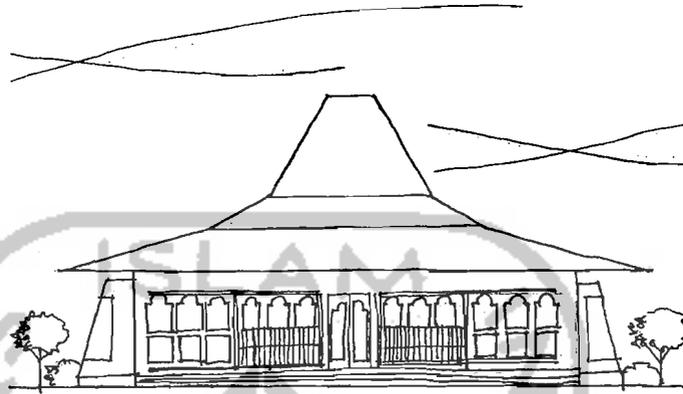
Sebagai bangunan penyambut bangunan ini dibuat dengan atap joglo trajumas/ pencu yang sudah dikenal secara umum, agar dapat mencerminkan arsitektur Kudus bagi pengunjung. Atap joglo pencu merupakan atap rumah bagi para bangsawan, sehingga hal ini dapat dipergunakan sebagai lambang bahwa konsumen harus diperlakukan sebagai orang terhormat layaknya kaum bangsawan.



Gb.IV.16. Atap joglo pencu pada hall dan ruang utama lainnya

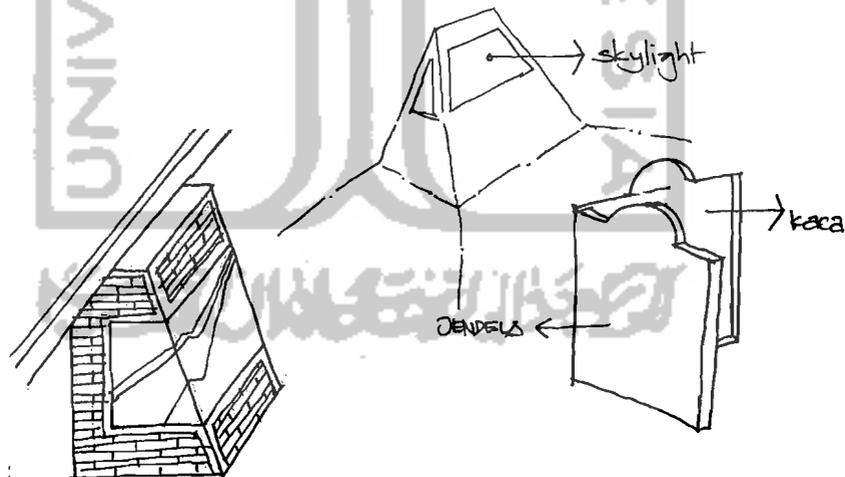
Bagian fasade bangunan mempergunakan penyelesaian arsitektur rumah adat Kudus yang mempergunakan bahan sebagian besar dari kayu. Pemilihan bahan kayu berdasarkan pertimbangan artistik bangunan. Fasade dilengkapi juga dengan pintu khas Kudus yaitu pintu utama dan pintu sorong. Bagian ini dipadukan dengan beberapa bagian dari semen (kolom) yang disesuaikan dengan fungsi secara struktur.

Atap joglo pencu dan pintu rumah adat dipilih untuk diaplikasikan pada bangunan ini disebabkan elemen-elemen tersebut adalah elemen yang paling dapat mewakili dan dapat menimbulkan kesan arsitektur Kudus.



Gb.IV.17. Konsep Fasade Hall

Selain penggunaan bahan-bahan tersebut, bangunan ini juga perlu dipadukan dengan penggunaan bahan-bahan yang lebih bersifat modern, yaitu kaca yang dipergunakan untuk jendela.

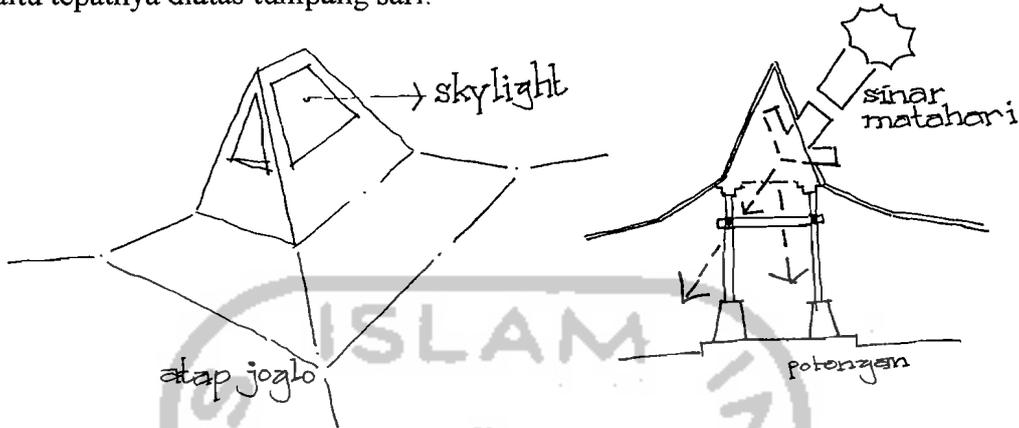


Gb.IV.18. Pemanfaatan kaca

IV.3.3. Galeri Penjualan dan R. Peragaan

Seperti halnya pada hall, galeri penjualan dan ruang peragaan juga menggunakan dinding dari kayu berornamen. Pada interior bangunan

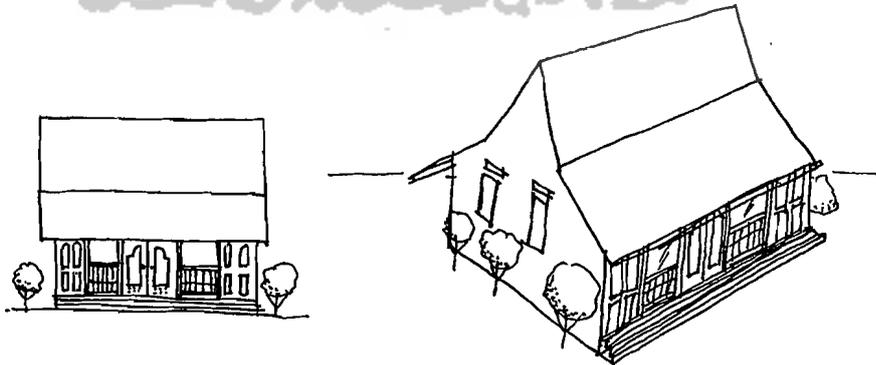
mempergunakan beberapa penggunaan bahan kaca untuk *skylight*. *Skylight* dipergunakan untuk memberikan cahaya alami diletakkan pada bagian tengah yaitu tepatnya diatas tumpang sari.



Gb.IV.19. Peletakan Skylight

IV.3.4. Kantor

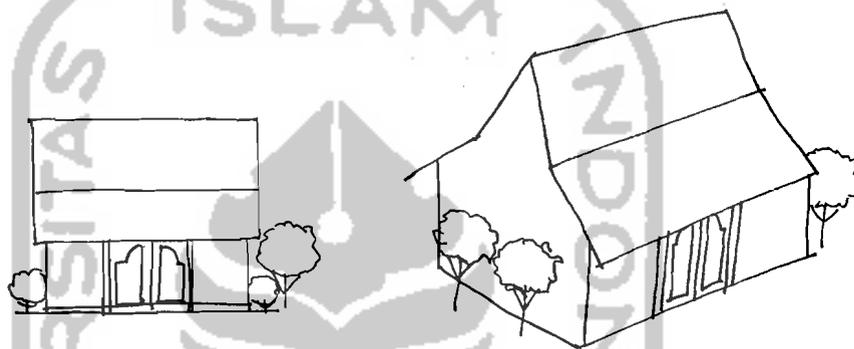
Penyelesain pada bagian dinding bangunan kantor menggunakan dinding tembok bata dengan alasan perhitungan terhadap safety, sedangkan atap menggunakan atap bentuk payon kampung, untuk melambangkan bahwa kerajinan tersebut berasal dari rakyat kecil. Perbedaan tersebut untuk membedakan antara bangunan utama dan bangunan penunjang. Kesatuan bangunan didapat dari kesamaan penggunaan pintu dan bahan atap.



Gb.IV.20. Konsep Atap Fasade Kantor

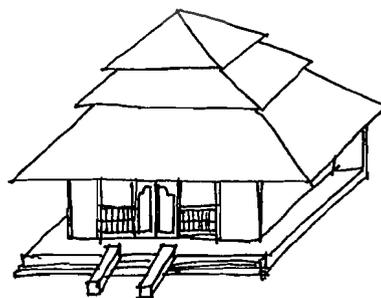
IV.3.5. R. Servis

Bangunan-bangunan servis seperti gudang dan MEE, menggunakan dinding bata keseluruhan karena bangunan ini memerlukan perhatian khusus terhadap *safety*. Atap yang dipergunakan pada bangunan ini adalah atap payon kampung agar dapat menyatu dengan bangunan penunjang lainnya, tentunya dengan alasan yang sama pula. Bangunan servis tidak menggunakan pintu sorong dan pintu tengah rumah adat Kudus, akan tetapi menggunakan pintu regol kayu yang cukup besar agar memudahkan sirkulasi.



Gb.IV.21. Konsep Atap dan Fasade R. Servis

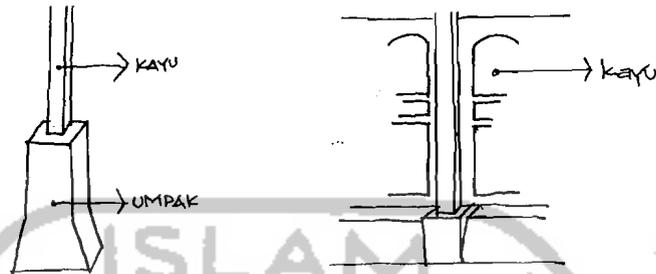
Untuk bangunan musholla menggunakan atap tajug yang melambangkan suatu tempat untuk peribadatan. Pintu menggunakan pintu seperti bangunan lain selain bangunan servis dan bagian lain seperti pada bangunan lainnya, akan tetapi lebih banyak menggunakan bukaan berupa jendela serta penyesuaian fungsi bangunan itu sendiri.



Gb.IV.22. Konsep Musholla

IV.4. Konsep Struktur

Fondasi menggunakan fondasi gabungan antara fondasi menerus dan fondasi setempat, seperti yang dipergunakan pada rumah adat Kudus.



Gb.IV.23. Fondasi (sumber: data arsitektur tradisional Kudus)

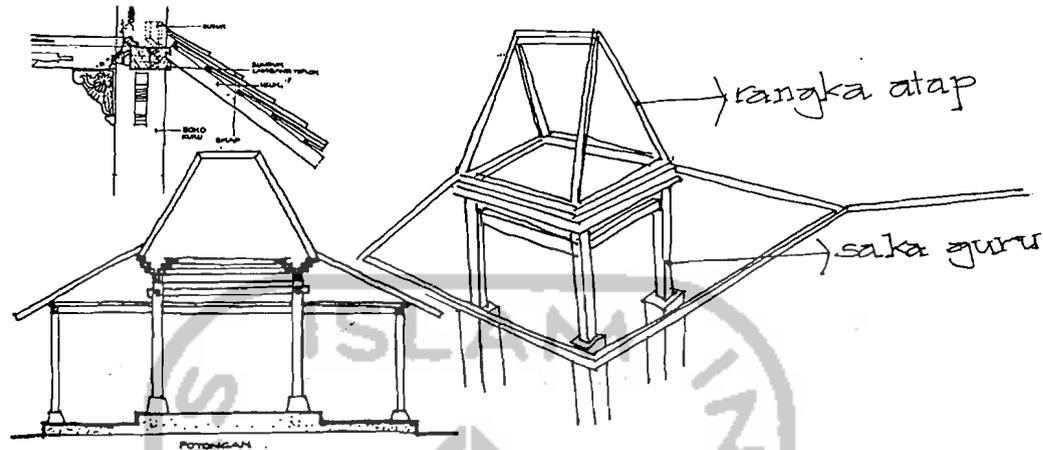
Fondasi setempat dipergunakan pada tiap kolom utama yang dipergunakan pada semua bangunan tersebut.

Pada dinding rumah adat Kudus seperti yang telah dianalisa pada bagian sebelumnya yaitu dinding kayu yang menggunakan kayu jati bang, yaitu kayu jati yang mempunyai sifat keras, urat halus, licin seperti berminyak, serta tahan lama. Sedangkan dinding pada Menara Kudus menggunakan bata merah yang diekspose dan diberi lapisan anti air.



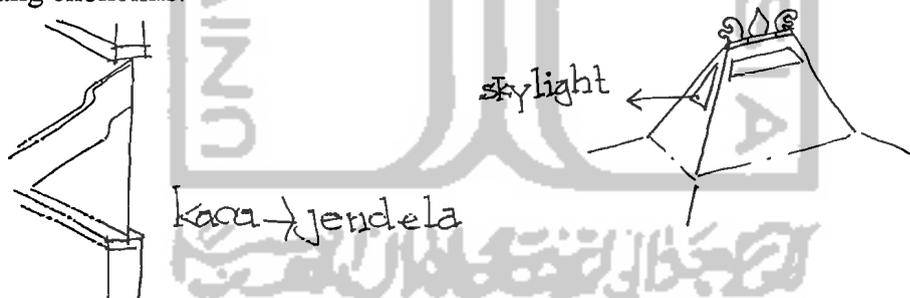
Gb.IV.24. Dinding (sumber: data arsitektur tradisional Kudus)

Atap berbentuk joglo trajumas atau lebih sering disebut sebagai joglo pengu tersebut menggunakan penutup atap genting tanah. Kuda-kuda disangga oleh tumpang sari yang kemudian disalurkan ke 4 buah *saka guru*.



Gb.IV.25. Struktur atap (sumber: data arsitektur tradisional Kudus)

Untuk melengkapi fungsional ruang, maka perlu ditambah dengan beberapa bahan struktur modern yaitu kaca. Elemen kaca dipergunakan sebagai jendela, selain untuk jendela kaca juga dipergunakan sebagai *skylight* untuk memanfaatkan cahaya alami secara optimum sebagai pertimbangan operasional yang ekonomis.



Gb.IV.26. Struktur Tambahan

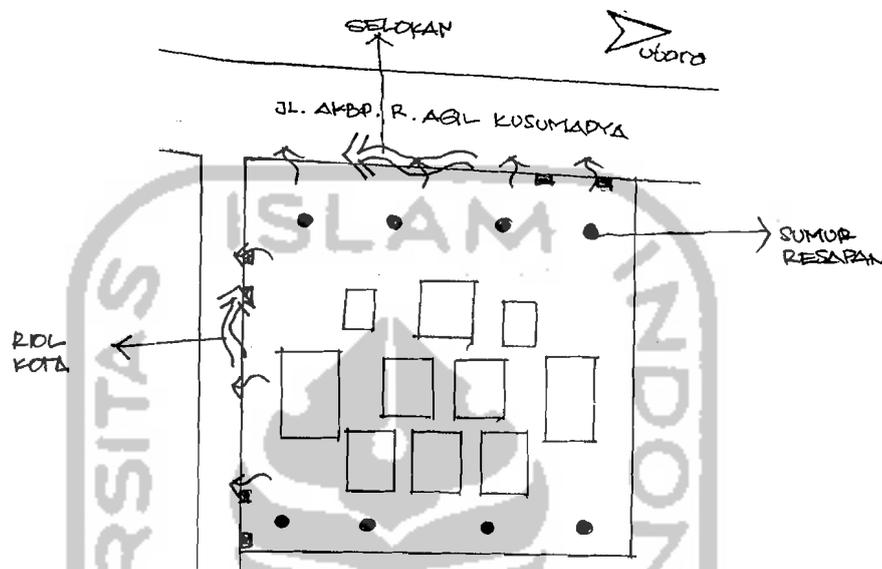
IV.5. Konsep Utilitas

Sistem utilitas dalam site dipengaruhi oleh sistem utilitas lingkungan yaitu pada sistem saluran sanitasi drainasi, elektrik, penghawaan serta pencahayaan.

Penanganan masalah drainasi dapat menggunakan 2 cara yaitu :

- Riol kota
- Sumur resapan

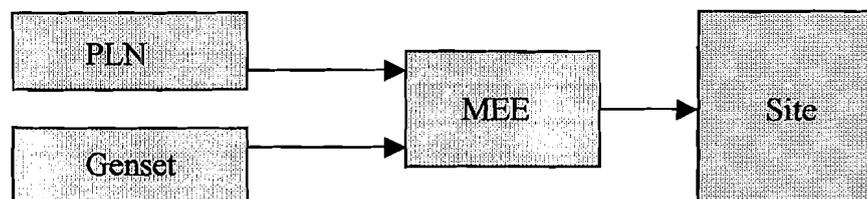
Riol kota berada pada sisi selatan dan sisi barat site, sedangkan sumur resapan tersebar pada seluruh *open space*.

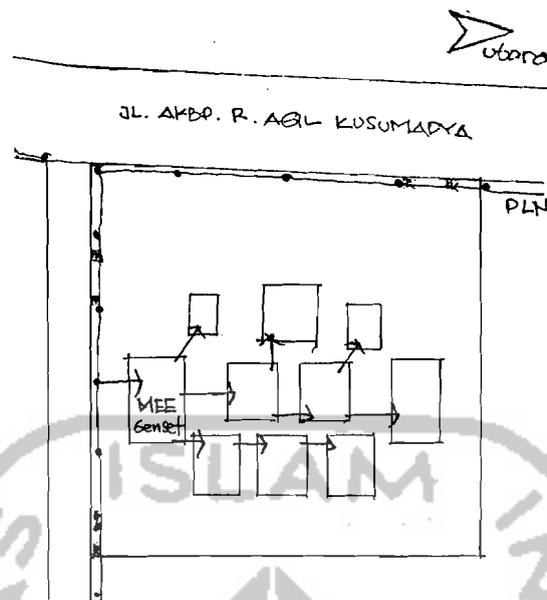


Gb.IV.27. Drainasi site

Masalah utilitas lain berupa pembuangan sampah, limbah dari proses peragaan diatasi dengan menampung sampah dan limbah tersebut pada satu tempat dekat dengan ruang peragaan dan *loading dok* kemudian diangkut dengan mobil keluar menuju ke tempat pembuangan sampah kota. Limbah air kotor ditampung pada *septic tank* kemudian dibuang keluar dengan bantuan mobil limbah kota.

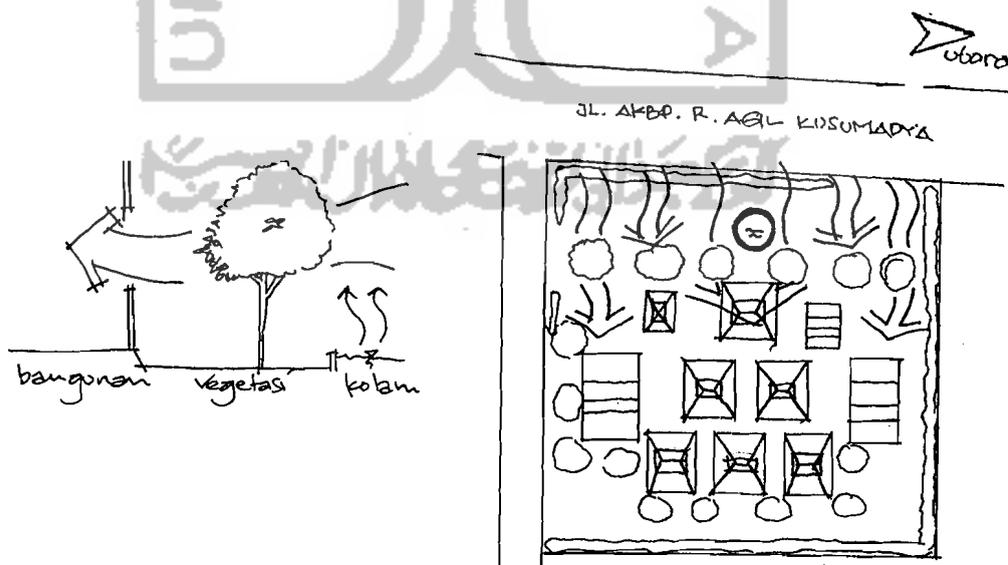
Elektrikal menggunakan 2 sumber yaitu PLN sebagai sumber utama dan generator cadangan bila terjadi kematian sumber listrik utama.





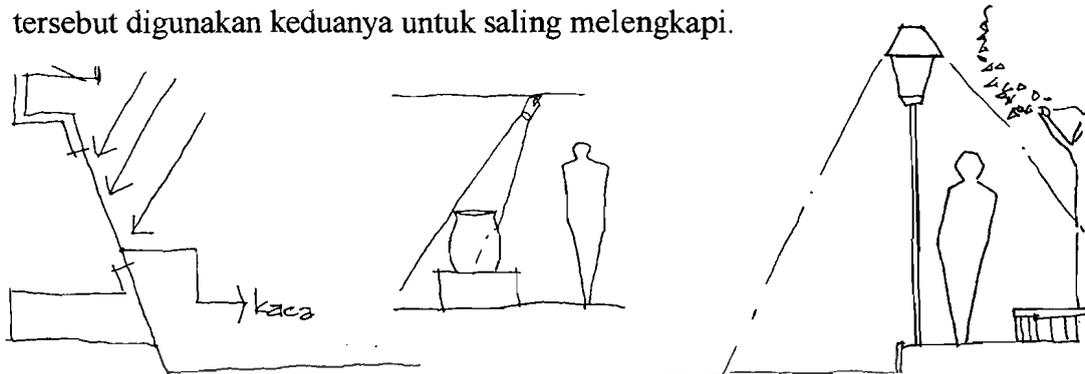
Gb. IV.28. Elektrikal

Penghawaan menggunakan penghawaan alami. Hal ini dibantu dengan pemberian dan pengolahan tanaman. Pepohonan yang dapat dipergunakan adalah pohon peneduh, peredu serta pengarah. Selain tanaman penambahan kolam dapat dilakukan agar dapat membantu menurunkan suhu pada site dengan penambahan uap air pada udara seperti yang telah dijelaskan pada bagian pengolahan site.



Gb.IV.29. Penghawaan Alami dan Penataan Taman

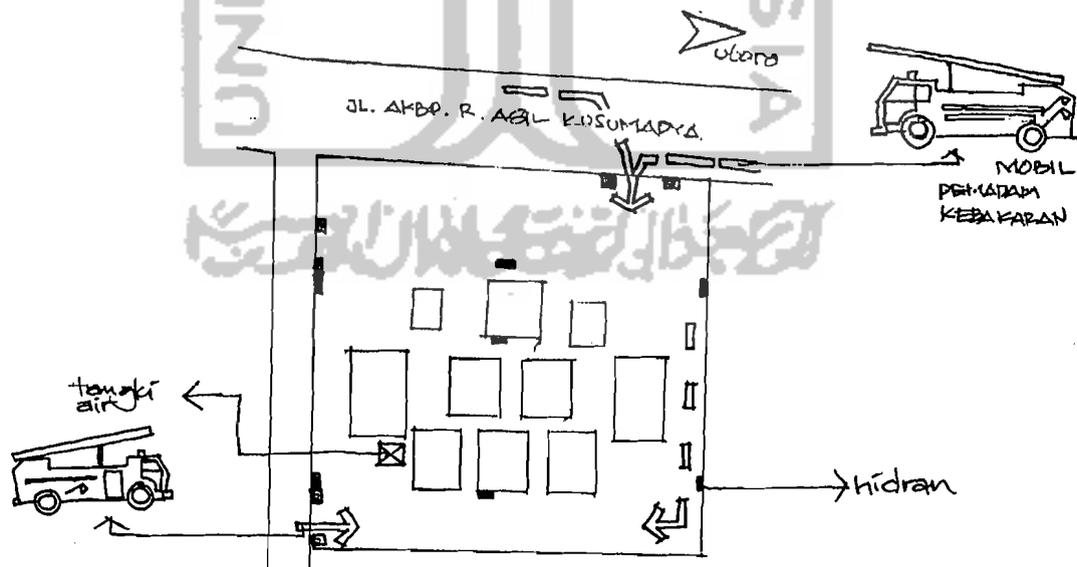
Pencahayaan menggunakan pencahayaan alami sebagai pencahayaan utama dan pencahayaan buatan sebagai tambahan. Kedua sistem pencahayaan tersebut digunakan keduanya untuk saling melengkapi.



Gb.IV.30. Pencahayaan interior dan eksterior

Fire protection yang sesuai dengan tempat ini adalah *sprinkler* yang dilengkapi *smoke detector* untuk ruang dalam dan *hydran* untuk ruang luar serta bantuan dari luar yaitu fasilitas mobil pemadam kebakaran.

Sprinkler dipasang dengan cara ditempel pada langit-langit semua ruangan. Hydran diletakan pada ruang parkir, taman serta di sela-sela antar bangunan untuk mempermudah penggunaan jika diperlukan. Tangki untuk *fireprotection* dijadikan satu dengan tanki air bersih dengan kapasitas 25 % dari kapasitas total. Tangki ini diletakkan dekat dengan MEE.



Gb.IV.31. Perencanaan *fire protection*

Ruang peragaan memerlukan penanganan khusus terhadap permasalahan dampak dari kegiatan yang berlangsung di dalamnya. Permasalahan tersebut antara lain masalah sampah padat dan cair serta permasalahan suara yang ditimbulkan dari proses peragaan itu sendiri.

Untuk masalah sampah telah dibahas sebelumnya diatas pada bagian penanganan limbah. Sedangkan masalah suara, diatasi dengan pemisahan antara kegiatan-kegiatan peragaan tersebut dengan pembatas ruangan baik permanen maupun semi permanen. Selain pemberian batas juga dilakukan pemisahan ruang pada bangunan yang berbeda sesuai dengan karakter masing-masing pekerjaan.

- 
- Katagori I : 1. Anyaman
2. Keramik
- Katagori II : 1. Bordir
2. Kulit
- Katagori III : 1. Logam
2. Bubut dan ukir kayu