

BAB III

PENAMPILAN PUSAT KERAJINAN BAMBU

3.1 Karakteristik Wadah Kegiatan Pusat Kerajinan Bambu

Jenis Kegiatan, sifat kegiatan dan karakteristik kegiatan yang membutuhkan pewadahan kegiatan, mempunyai nuansa yang beragam pula. Dari karakteristik kegiatan-kegiatan yang ada didapat citra dari masing-masing kegiatan yang kemudian ditransformasikan dalam bentuk nuansa pada wujud fisik dari kegiatan yang ada.

Nuansa kegiatan ini diperlukan untuk membentuk suasana dari setiap kegiatan utama yang ada pada fasilitas Pusat Kerajinan Bambu ini.

Karakteristik dari masing-masing kegiatan ini dapat disimpulkan dengan tabel berikut ini :

Tabel 3.1
Kegiatan dan karakteristik kegiatan
Sumber : Pemikiran Penulis

	KEGIATAN	KARAKTERISTIK KEGIATAN
A	PAMERAN PROMOSI	Menarik minat Kejutan/surprise Mengundang
B	PEMASARAN	Menarik minat Dinamis
C	WORKSHOP	Edukasi Interaktif
D	INFORMASI	Kreatif Interaktif Akrab Dinamis
E	REKREASI	Bebas, lepas Ruang, menyenangkan, dan refreshing

3.2 Ekspresi dan Citra Ruang

Arsitektur menjadi pembawa ekspresi dan citra, makna yang dapat dikomunikasikan. Hubungan antara fungsi/maksud, struktur, dan bentuk dalam arsitektur secara tradisional sangat kuat. Tetapi hubungan tersebut tidak dapat



memberikan dan menunjukkan ekspresi pada bangunan (Eisenman, 1991). Bangunan agar dapat menjadi wadah komunikasi harus mempunyai ekspresi dan citra.

Ekspresi merupakan tanggapan atas karakteristik kegiatan. Sedangkan citra menurut Mangunwijaya, merupakan gambaran, suatu kesan penghayatan yang ditangkap seseorang (Mangunwijaya, 1988). Jules dalam Pengantar Arsitektur mengemukakan bahwa citra merupakan cara komunikasi antara perancang dan pengguna bangunan, dengan pertimbangan bahwa citra mengungkapkan pesan pikiran khusus maupun filosofis yang disampaikan perancang, pengguna maupun pemilik bangunan.

Ekspresi dan citra ruang akan mempengaruhi perilaku, sikap dan suasana pada ruang tersebut. Misal saja untuk mengekspresikan kegiatan promosi perlu menampilkan citra ruang yang mengundang, menimbulkan ketertarikan dan menampilkan kejutan-kejutan.

3.3 Faktor Pembentuk Kenyamanan Ruang Kegiatan Pada Pusat Kerajinan Bambu

a. Kenyamanan visual

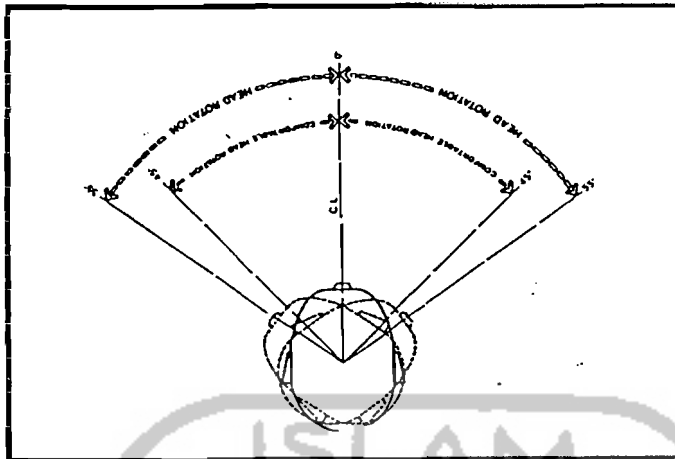
Salah satu hal yang penting dalam menikmati suatu karya seni, khususnya karya seni yang dapat dilihat dan diamati dengan baik adalah aspek visual. Ada suatu karya seni yang hanya bisa dilihat dengan baik pada jarak tertentu, jadi aspek visual ini mempengaruhi kenyamanan dalam melihat sebuah karya seni, sehingga nantinya berpengaruh juga terhadap besaran ruang dan persyaratan ruang pada bangunan Pusat kerajinan Bambu. Faktor-faktor yang mempengaruhi kenyamanan visual adalah :

1. Kenyamanan pandang horizontal.

- Batas standar 30 derajat kekiri dan kekanan
- Batas visual 62 derajat kekiri dan kekanan

Simetris karena kemampuan mata kiri dan kanan diasumsikan sama

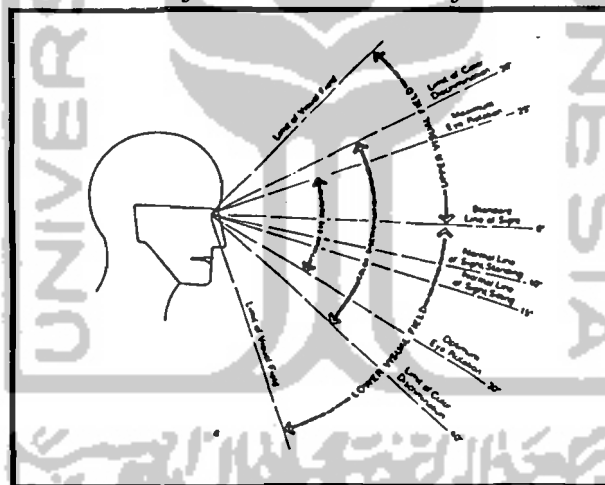




Gambar 3.1 : Jarak pengamatan normal secara horizontal
 Sumber : Panero, 1979.

2. Kenyamanan pandang vertikal

- Batas standar 30 derajat keatas dan 40 derajat kebawah

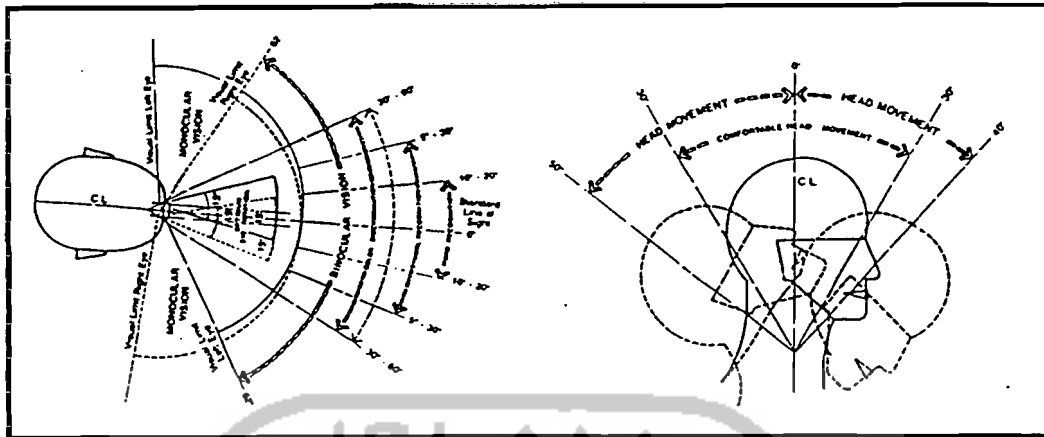


Gambar 3.2 : Jarak pengamatan normal secara vertikal
 Sumber : Panero, 1979

3. Kenyamanan pandang pengamatan

- Horizontal, standar 45 derajat kekiri dan kekanan
- Vertikal, 30 derajat keatas dan kebawah

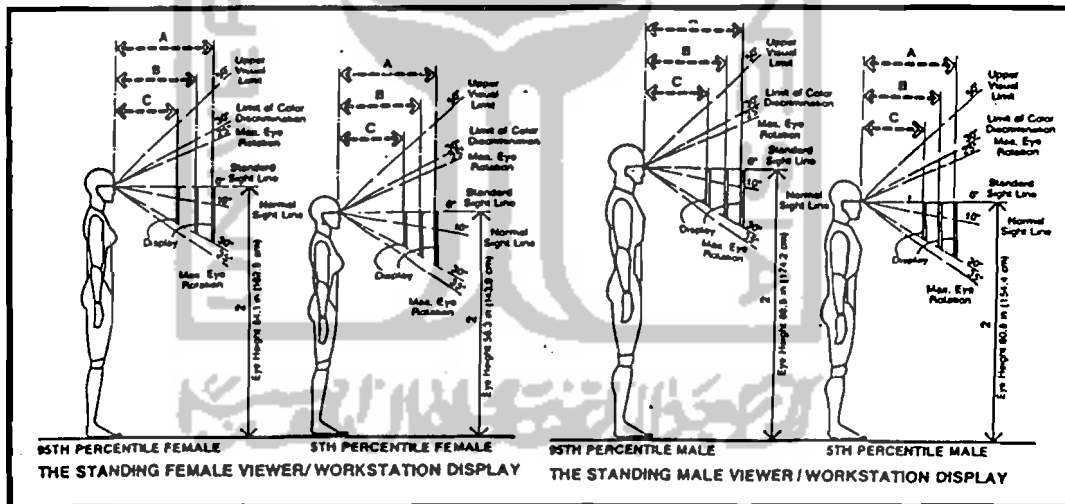




Gambar 3.3 : Gerakan kepala secara vertikal dan horizontal
 Sumber : Panero, 1979

4. Jarak dari mata ke obyek

Melalui proses akomodasi, mekanisme mata manusia akan secara otomatis memfokuskan mata pada obyek hal ini berlaku selama masih ada persyaratan jarak pandang. Berikut ini persyaratan jarak pandang antara mata dan obyek.



Gambar 3.4 : Persyaratan jarak pandang antara mata dan obyek
 Sumber : Panero, 1979

b. Kenyamanan pencahayaan

Cahaya adalah suatu wahana pembentuk bentuk di dalam ruang. Kuantitas, kualitas dan warna cahaya mempengaruhi persepsi-persepsi terhadap massa dan volume ruang tersebut, (Clark and Pause, 1986).



Untuk dapat melihat sebuah obyek diperlukan cahaya yang menyinari obyek tersebut dan sinar dari obyek tersebut dipantulkan sehingga dapat ditangkap mata. Intensitas cahaya ini akan mempengaruhi interpretasi terhadap sebuah obyek. Ada dua macam sistem pencahayaan :

1. Pencahayaan alami

Pencahayaan ini berasal dari matahari, mempunyai kelebihan pada siang hari, selain cahayanya merata juga hemat secara ekonomis, (Coleman, 1950). Sedangkan kekurangannya, intensitas cahaya yang datang berlainan pada berbagai waktu sehingga menimbulkan radiasi dan dapat merusak subyek-subyek tertentu. Keterbatasan yang lain yaitu kurangnya variasi penyinaran yang didapatkan dan keterbatasan kemampuan dalam menyinari obyek tertentu.



Gambar 3.5 : Pemanfaatan cahaya alami dengan menggunakan skylight pada Saltama Museum of Modern Art, Kisho Kurokawa
Sumber : New museum, 1991

2. Pencahayaan buatan

Cahaya buatan adalah cahaya elektrik atau cahaya yang berasal dari listrik. Keuntungan penggunaan cahaya ini adalah mudah diterapkan, mudah disesuaikan dengan keadaan yang ada dan efek yang tidak bervariasi, sehingga dapat memberikan hasil yang diinginkan pada obyek yang di sinari, (De Chiara, 1983).



3. Tingkat iluminasi pencahayaan berdasarkan jenis ruang dan suasana ruang yang dikehendaki.

Penerapan tingkat cahaya yang diberikan pada sebuah ruang ini berdasarkan pada tipe aktifitas yang ada pada ruang tertentu. Kegiatan yang membutuhkan tingkat ketelitian yang tinggi membutuhkan intensitas pencahayaan yang tinggi pula.

Tabel : 3.3
Rekomendasi illuminasi yang digunakan pada tipe aktifitas dan jenis ruang
Sumber : Concept In Architectural Lighting, 1983

KATEGORI ILUMINASI	RENTANG ILUMINASI DALAM LUX (FC)	TIPE AKTIFITAS	TIPE RUANG
A	20-30-50 (2-3-5)	Ruang publik dengan sekeliling gelap	Koridor (di malam hari) Ruang tunggu
B	50-75-100 (5-7,5-10)	Orientasi sederhana untuk kunjungan temporer	Diskotik, Dining halls, Residence untuk santai dan hiburan
C	100-150-200 (10-15-20)	Ruangan kerja dimana pekerjaan visual dengan performansi hanya kadang-kadang saja	Koridor, Lobby, Area Resepsionis, Gereja
D	200-300-500 (20-30-50)	Performansi kerja fisual dalam kontras sedang / ukuran kecil	Bank (area teller) Gereja (altar gereja) Ruang Kelas (laboratorium) Kantor
F	1000-1500-2000 (100-150-200)	Performansi kerja visual dalam kontras rendah/ukuran sangat kecil	Ruang gambar, Studio, Ruang mengajar (untuk demonstrasi)
G	2000-3000-5000 (200-300-500)	Performansi kerja visual dalam kontras rendah / ukuran sangat kecil dalam jangka waktu panjang	Rumah sakit (meja otopsi)
H	5000-7500-1000 (500-750-100)	Performansi kegiatan yang amat panjang dengan kerja visual yang membutuhkan ketelitian	Rumah sakit (ruang operasi)
I	10000-15000-20000 (1000-1500-200)	Performansi kegiatan dengan tugas visual yang sangat spesial, yang membutuhkan kontras yang rendah dengan ukuran kecil secara ekstrim	Industrial (pemeriksaan bahan tekstil)

4. Hubungan pencahayaan dengan pembentukan suasana

Pola gelap terang dalam sebuah ruangan dapat memberikan kesan impresif secara subyektif. Tabel 3.7 berikut ini akan menampilkan kondisi pencahayaan yang mempengaruhi kesan impresif secara subyektif.



Tabel : 3.4
 Hubungan kondisi pencahayaan dan impresif visual secara subyektif
 Sumber : Concept In Architectural Lighting, 1983

KONDISI PENCAHAYAAN	IMPRESI VISUAL SUBYEKTIF
Terang, kuat	Keleluasaan
Illuminasi rendah dengan tingkat pemakaian kadang-kadang	Privat dan Intim
Sumber cahaya dengan temperatur warna sedang	Relaksasi, Santai dan Menyenangkan
Sumber cahaya dengan temperatur warna panas	Kejelasan (area publik)
Pencahayaan dengan penekanan pada batas pinggir (seperti accent light)	Kejelasan (area publik), Keleluasaan, Relaksasi, Privat, Intim, Santai, dan Menyenangkan
Terang, pencahayaan seragam pada permukaan kerja horizontal	Kejelasan (area publik), Keleluasaan

c. Kenyamanan penghawaan

Penghawaan buatan digunakan pada ruang-ruang yang peka terhadap suhu, kelembaban udara, dan ruang-ruang dengan jenis kegiatan yang mempunyai intensitas tinggi.

3.4 Sistem Sirkulasi antar Ruang didalam Bangunan

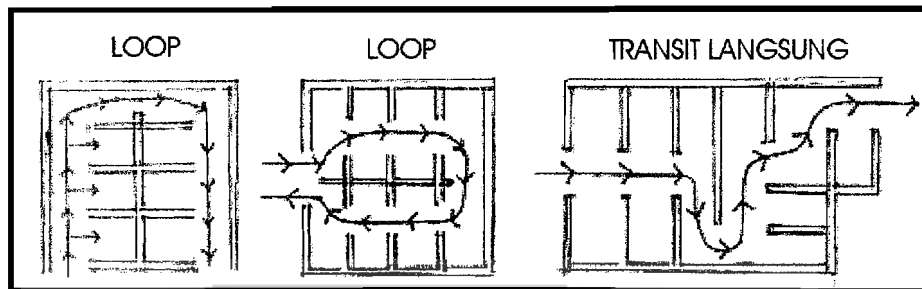
Ada beberapa tipe sirkulasi di dalam ruangan dan antar ruang-ruang yang dapat diterapkan pada fasilitas pameran dan promosi, (Coleman, 1950).

a. Sirkulasi melalui dan di dalam sebuah ruangan

Biasanya direncanakan sebagai sebuah putaran (loop), tetapi ada juga yang menggunakan sistem transit langsung. Pemisahan aliran pengunjung masuk dan keluar harus dilakukan secara tegas untuk menghindarkan kekacauan pergerakan pengunjung. Peninggian dan penurunan lantai akan sangat membantu menuntun arus



sirkulasi ini. Berikut ini akan ditunjukkan beberapa alternatif pola sirkulasi di dalam ruangan pameran :

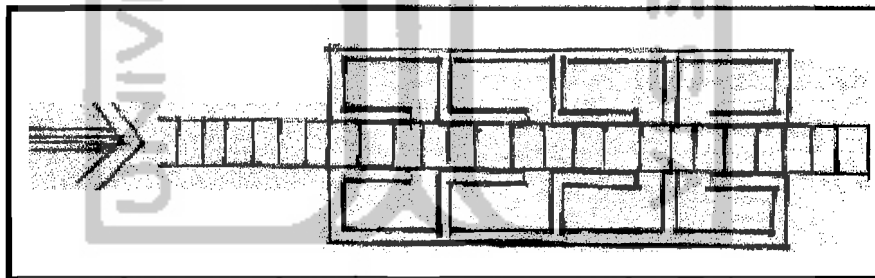


Gambar 3.6 : Pola sirkulasi pada ruang pameran
Sumber : De Chiara, 1983

b. Sirkulasi melalui dan melewati rangkaian ruang-ruang

Pencapaian ini memanfaatkan pergerakan melalui beberapa ruangan secara berurutan dan berkesinambungan, berupa sirkulasi melalui koridor ke ruang-ruang.

Rangkaian ini menghendaki sirkulasi dengan urutan yang jelas, biasanya ada dua pintu yang berhubungan antara ruang yang satu dengan ruang yang lain secara berurutan.



Gambar 3.7 : Sirkulasi dari koridor ruang-ruang
Sumber : De Chiara, 1983

Sirkulasi ini memberikan keuntungan dari kemudahan pencapaian, pengaturan arus sirkulasi dan kemudahan mengidentifikasi alur sirkulasi secara jelas.

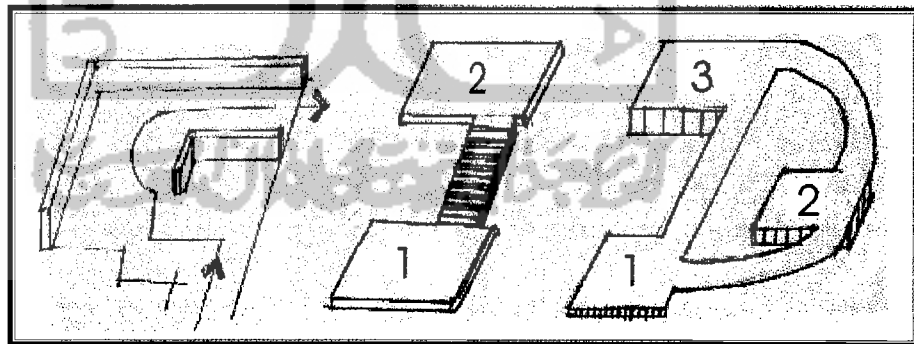


c. Sistem sirkulasi pada bangunan

Sirkulasi pada bangunan ini merupakan wadah rangkaian pergerakan pengunjung pada fasilitas ini. Sirkulasi ini dimulai pada pintu masuk lokasi pusat kerajinan ini, selanjutnya pengunjung dapat mengikuti alur sirkulasi dimulai dari ruang luar, kemudian dapat menuju ruang-ruang di dalam bangunan, melakukan aktifitas pada ruang, sampai pada pergerakan ke luar bangunan. Dari gambaran di atas maka alur sirkulasi pada fasilitas ini harus menampilkan alur yang jelas., dimana kejelasan alur dapat diperoleh melalui alur sirkulasi.

Sistem sirkulasi pada bangunan dapat di tentukan dengan sistem-sistem berikut ini :

- Sistem sirkulasi horizontal
Sistem sirkulasi ini menghubungkan ruang-ruang dan menampung pergerakan pengunjung secara horizontal.
- Sistem sirkulasi vertikal
Sistem sirkulasi ini menghubungkan ruang-ruang dan menampung pergerakan pengguna bangunan vertikal
- Sistem sirkulasi gabungan/tiga dimensional
Kontinuitas pergerakan dan kegiatan membutuhkan sistem sirkulasi gabungan horizontal dan vertikal. Alur sirkulasi secara tiga dimensional ini memungkinkan pergerakan yang dinamis dan aksesibilitas ke ruang-ruang kegiatan yang bagus.



Gambar 3.8 : Sistem sirkulasi pada bangunan

Sumber : Analisa Penulis



3.5 Tinjauan Elemen Alam sebagai Penentu Perancangan Bangunan yang Adaptif dan Rekreatif

3.5.1 Pengertian

Alam : Segala sesuatu yang berada disekitar kita/sekeliling kita, (Poerwadarminta, 1976).

Rekreatif : Semua kegiatan yang dilakukan selama waktu senggang, baik secara individu maupun kelompok, sifatnya bebas dan menyenangkan sehingga orang cenderung untuk melaksanakannya, (Henry Pratt, 1994).

Adaptif : Dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan, (Poerwadarminta, 1976).

3.5.2 Hakekat Alam

Pada dasarnya alam lingkungan adalah segala sesuatu yang ada dimuka bumi, yang bukan dibuat oleh manusia, baik yang ada dipermukaan, di dalam tanah, di dalam air maupun di udara.

Secara garis besar alam lingkungan di bagi menjadi dua elemen, yaitu :

1. Elemen alami

Meliputi : Bentuk tanah, Vegetasi/tata hijau, Air

2. Elemen buatan

Meliputi : Bangunan, Perkerasan, Struktur tapak

3.5.3 Peranan Elemen-elemen Alam

Elemen-elemen alam mempunyai peranan penting dalam menciptakan suasana alami dan kenyamanan terhadap ruang yang dirancang. Dalam pemanfaatannya harus diperhitungkan dampaknya sehingga tidak merusak kelestarian alam, elemen-elemen alam tersebut antara lain : Sinar matahari, kondisi udara, kontur, batuan, vegetasi dan air.

Vegetasi menunjukkan tuntutan suasana segar dan tenang dan dapat dikembangkan untuk melindungi dan mengamankan tanah serta pertimbangan estetika.



3.6 Pertimbangan Alam Sebagai Faktor Penentu Perancangan

3.6.1 Usaha Pelestarian Alam

Tema dalam bangunan adalah bagaimana memasukan suasana alami dan rekreatif ke dalam bangunan. Sehingga keberadaan bangunan harus memperhatikan aspek pelestarian alam dan menjaga lingkungan. Bentuk dan penataan fasilitas bangunan harus mencegah terjadinya penurunan kualitas lingkungan dan pencemaran arsitektural, (Edward Inskep, 1991).

Bentuk pencemaran arsitektural misalnya letak dan wujud fisik bangunan yang tidak harmonis/adaptif dengan lingkungan sekitarnya, tata letak lansekap yang tidak menyatu dengan lingkungannya.

Beberapa aspek dan elemen dasar dalam menciptakan lingkungan binaan agar tetap mendukung pelestarian alam yaitu :

- Pola-pola desain yang diterapkan harus menyatu dan dapat berintegrasi dengan alam sekitarnya terutama dengan desa kerajinan bambu.
- Penggunaan material harus menyesuaikan dengan elemen-elemen alam agar dapat menciptakan keharmonisan dengan lingkungan.
- Sistem utilitas yang digunakan tidak boleh menimbulkan dampak negatif terhadap lingkungan.
- Pola pencapaian dengan memanfaatkan elemen-elemen alam untuk menciptakan keharmonisan dengan lingkungan.

3.6.2 Potensi Alam

Potensi alam terdiri dari potensi visual dan potensi alam yang dikembangkan untuk menciptakan aktivitas rekreatif. Potensi visual berupa paduan variatif antara keadaan kontur, vegetasi dan fenomena alam.

Spesifikasi kontur sebagai obyek untuk mengurangi kejenuhan dari kelelahan pandang dan bersifat rekreatif didapat misalnya dengan menciptakan suasana alami sesuai lingkungan setempat yaitu dengan membuat taman-taman/patio.

3.6.3 Adaptif dengan Alam

Adaptif merupakan usaha untuk menyesuaikan diri dengan alam, berorientasi dan memanfaatkan potensi alam yang ada, adaptasi berarti selaras, seimbang dan



lestari.

Adaptasi dapat diciptakan dengan memasukkan elemen-elemen alam kedalam ruang atau tampilan bangunan untuk menciptakan keselarasan dan keseimbangan dengan alam.

3.7 Bangunan yang Rekreatif dan Adaptif Terhadap Elemen-elemen Alam

Menurut Batler, rekreasi adalah semua kegiatan yang dilakukan secara sadar yang merupakan kegiatan diluar kegiatan rutin, yang biasanya dilakukan pada waktu luang, yang merupakan penyaluran fisik, mental maupun kreatifitas, kegiatan ini semata-mata karena keinginan sendiri.

a. Karakter rekreatif

Karakter-karakter rekreatif yang dapat diungkapkan pada bentuk bangunan adalah

- **Dinamis**
Rekreasi merupakan suatu aktifitas yang selalu berubah setiap waktu sesuai kondisi.
- **Bebas**
Rekreasi dilakukan dengan bebas dari segala bentuk ikatan dan paksaan.
- **Kegembiraan dan keceriaan**
Terdapat unsur permainan atau kesenangan yang menimbulkan kreatifitas.
- **Non-formal**
Dilakukan pada waktu senggang.

b. Penelusuran bentuk rekreatif dan adaptif

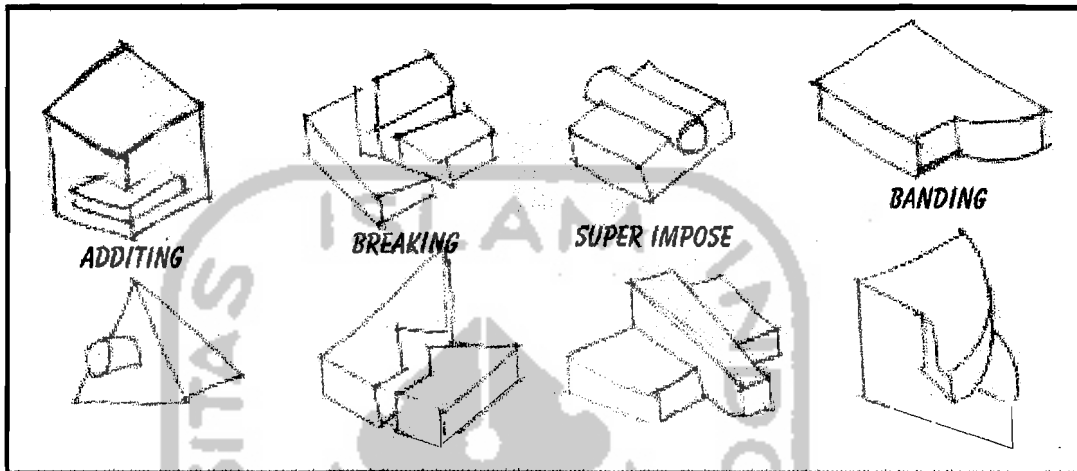
Bentuk akan menjadi tanda, isi yang menjadi ditandai, masih dalam bentuk yang sama, berbeda warna akan menyampaikan makna yang berbeda pula, demikian pula ruang yang sama berbeda tekstur akan mengakibatkan perbedaan makna dan suasana, (Jenks, Charles. 1970).

Ungkapan fisik merupakan transformasi dari konsep dalam berbagai konsep dalam berbagai elemen desain yang meliputi ; bentuk, ruang, terang, gelap, tekstur, garis dan cahaya, (Hapler and Paul Walch).

Penampakan fisik visual (bentuk) dari massa ditentukan oleh aspek wujud,



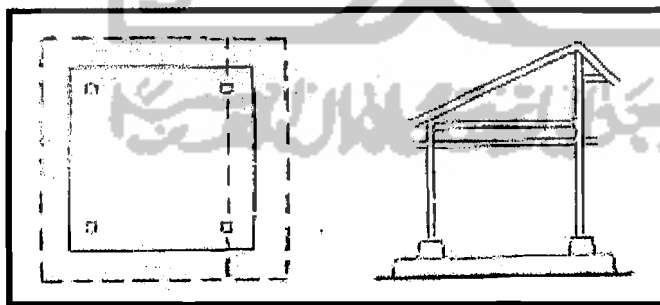
komposisi dari unsur-unsur pembentuk, orientasi massa, multi addition, heterogenous form. Penyusunan komposisi untuk mengolah bentuk mencerminkan fungsi dan kegiatan yang sesuai dengan kebutuhan bangunan Pusat kerajinan bambu dan untuk mencapai keindahan arsitektur dilakukan dengan berbagai cara, seperti terlihat pada gambar 3.9 di bawah ini :



Gambar 3.9 : Adaptasi bentuk menurut Rob Krier
 Sumber : Architecture Composition, Rizzoli, New York

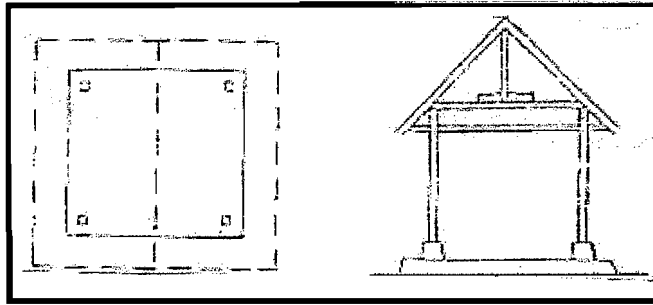
3.8 Bentuk Rumah Tradisional

Bentuk rumah tradisional yang dipakai sebagai acuan adalah bentuk rumah tradisional Jawa. Bentuk rumah tradisional Jawa banyak ditentukan dari bentuk atapnya, (Koentjoroningrat, 1995), macam bentuk rumah tradisional jawa dapat dilihat pada gambar dibawah ini :

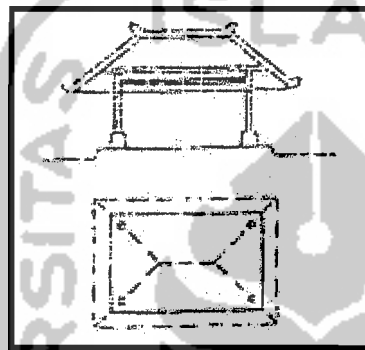


Gambar 3.10 : Panggape pokok
 Sumber : Dakung, 1982

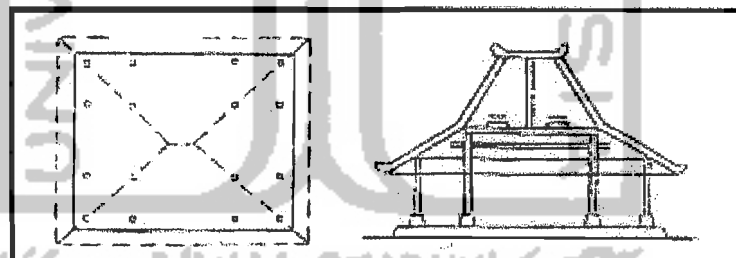




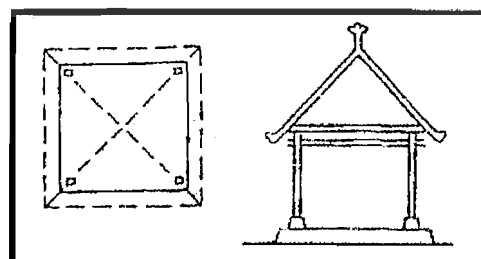
Gambar 3.11 : Kampung pokok
Sumber : Dakung, 1982



Gambar 3.12 : Limasan
Sumber : Dakung, 1982



Gambar 3.13 : Joglo
Sumber : Dakung, 1982



Gambar 3.14 : Tajug
Sumber : Dakung, 1982



3.9 Kesimpulan

Berdasarkan tinjauan terhadap nuansa dan penampilan pada pusat kerajinan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Unsur-unsur yang harus di perhatikan sebagai implementasi pembentuk nuansa pada wadah kegiatan pusat kerajinan yaitu : wujud, struktur, skala, warna, material dan tekstur.
2. Faktor-faktor penunjang pembentukan nuansa yang harus diperhatikan antara lain : kenyamanan visual, kenyamanan pencahayaan dan kenyamanan penghawaan.
3. Pembentukan suasana di dalam dan antar ruang tidak terlepas dari bentuk dan pola sirkulasi.
4. Elemen-elemen alam terdiri dari elemen tidak dapat ditata (sinar matahari, kondisi udara) dan elemen dapat ditata (kontur, air, vegetasi) dapat dimanfaatkan untuk menjaga kualitas lingkungan.
5. Elemen-elemen dasar yang harus di pertimbangkan dalam menciptakan lingkungan binaan dan bentuk citra bangunan yaitu : bentuk, garis, warna, tekstur, skala dan ruang.
6. Elemen-elemen alam dalam membentuk guna dan citra bangunan dapat diolah untuk menghindari kejenuhan dan kebosanan sekaligus menciptakan suasana rekreatif.
7. Ungkapan rekreatif yaitu semua kegiatan yang dilakukan secara sadar yang merupakan kegiatan diluar kegiatan rutin, yang biasa dilakukan pada waktu luang, yang merupakan penyaluran fisik, mental maupun kreatifitas, kegiatan ini semata-mata karena keinginan sendiri.
8. Bentuk arsitektur Jawa tercermin pada bangunan rumah tinggal jawa. Bentuk rumah tradisional Jawa banyak ditentukan oleh bentuk atapnya, yang antara lain adalah : Penggape, Kampung, Limasan, Joglo dan Tajug.

