

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Tinjauan Objek Perancangan

2.1.1 Definisi

2.1.1.1 Definisi Perancangan

Perancangan menurut Soendo B. Soetedjo adalah aktifitas kreatif menuju sesuatu yang baru dan berguna yang tidak ada sebelumnya. Menurut JW.Wade, perancangan adalah mengembangkan gagasan keseluruhan menjadi suatu usul wujud bangunan.

2.1.1.2 Definisi Sentra

Sentra menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah tempat yg terletak di tengah-tengah (bandar dsb); titik pusat; pusat (kota, industri, pertanian, dsb); sentral

(<http://www.artikata.com/arti-350319-sentra.html>)

2.1.1.3 Definisi Batik

Dari segi pengerjaannya, pengertian kata benda dan penggunaannya, batik bisa disebut sebagai kain bercorak. Kata "batik" berasal dari gabungan dua kata bahasa Jawa yaitu "amba", yang bermakna "menulis" dan "tik" atau "titik" yang bermakna "titik", yang artinya berkaitan dengan pekerjaan halus, lembut, dan kecil serta mengandung unsur keindahan. Secara etimologis, batik berarti menitikkan malam dengan canting sehingga membentuk corak yang terdiri atas susunan titikan dan garisan. Dari segi kata benda, Batik merupakan hasil

penggambaran corak di atas kain dengan menggunakan canting sebagai alat gambar dan malam sebagai zat perintangnya, yang berarti bahwa teknik batik merupakan penerapan corak di atas kain melalui proses celup rintang warna dengan malam sebagai medium perintangnya. (Source: *Indonesia Indah Buku ke-8 'Batik'/ BP3 TMII & Wikipedia*).

Yudoseputro (2000 : 98) bahwa batik berarti gambar yang ditulis pada kain dengan mempergunakan malam sebagai media sekaligus penutup kain batik.

Batik adalah salah satu cara pembuatan bahan pakaian, selain itu batik bisa mengacu pada dual hal. Yang pertama adalah teknik pewarnaan kain dengan menggunakan malam untuk mencegah pewarnaan sebagian dari kain. Dalam literatur internasional, teknik ini dikenal sebagai *wax- resist dyeing*. Pengertian kedua adalah kain atau busana yang dibuat dengan teknik tersebut, termasuk penggunaan motif- motif tertentu yang memiliki kekhasan. (<http://id.wikipedia.org/wiki/seni>)

A. Jenis- Jenis Batik

1. Menurut Teknik Pembuatan

- Batik tulis adalah kain yang dihias dengan tekstore dan corak batik menggunakan tangan. Pembuatan batik jenis ini memakan waktu kurang lebih 2-3 bulan.
- Batik cap adalah kain yang dihias dengan tekstore dan corak batik yang dibentuk dengan cap (biasanya terbuat dari tembaga). Proses pembuatan batik jenis ini membutuhkan waktu kurang lebih 2-3 hari.

- Batik lukis adalah proses pembuatan batik dengan cara langsung melukis pada kain putih.

2. Menurut Daerah Asal Pembuatan

- Batik Pesisir, batik yang berkembang di daerah pesisir seperti Cirebon, Pekalongan, Madura, dan Lasem.
- Baik Non Pesisir, batik yang berkembang di sekitar kraton seperti Yogya dan Solo.

B. Alat – alat yang digunakan untuk membatik

Kain mori (bisa terbuat dari sutra atau katun), canting sebagai alat pembentuk motif, gawangan (tempat untuk menyampirkan kain), lilin serta panci dan kompor untuk memanaskan. Batik cap menambah cap-capan sebagai alat cap untuk mempercepat pengerjaan batik. Cap mempunyai motif siap pakai dan ukuran yang variatif.



Gambar 2.1. Canting dan Cap

Sumber : www.alatbatik.com

C. Proses Pembuatan Batik

• Proses Pembuatan Batik Tulis

- Membuat pola dasar atau motif gambar dengan pensil diatas kain putih.
- Proses membatik pola dasar pada kain dengan lilin atau bisa disebut malam sesuai garis pensil dengan menggunakan canting yang dilakukan pada kedua sisi kain atau bolak- balik.
- Pemberian isian pada proses di atas berupa titik- titik dan gurat- gurat dengan lilin
- Setelah proses batik pertama atau pola warna pertama, kain dicelupkan kedalam warna pertama. Selanjutnya kembali ke proses membatik tahap berikutnya untuk menutup bagian- bagian yang tetap pada warna pertama dengan lilin.
- Mencelupkan kembali ke warna yang kedua
- Setelah proses mewarna dilanjutkan dengan merebus kain untuk menghilangkan lilin yang di batikkan pada kain. Kemudian kain di jemur atau dikeringkan untuk mengulangi pembatikan pada pola dasar dengan titik- titik dan menutup warna- warna pertama dan kedua agar tidak terkena warna berikutnya.
- Proses pencelupan kembali ke dalam bak warna untuk memberi warna pada pola dasar dan merebusnya kembali untuk menghilangkan semua lilin yang menempel.

- Proses yang terakhir yaitu menjemur kembali untuk mengeringkan kain batik sebelum dipakai.

- **Proses Pembuatan Batik Cap**

- Pertama membuat pinggiran dengan cap khusus yang sudah memiliki pola atau motif pada kedua sisi kain dengan lilin.
- Memberi lilin dasar dengan cap pola dasar sesuai dengan motif secara berulang- ulang pada seluruh kain.
- Member lilin berulang- ulang pada bagian kain yang tetap berwarna putih.
- Proses selanjutnya mencelupkan kain pada warna dasar.
- Mengeringkan dan menghilangkan lilin pada bagian- bagian tertentu untuk mendapatkan warna berikutnya dan menutup warna dasar agar tidak terkena warna selanjutnya.
- Proses berikutnya sama seperti proses pembuatan batik tulis.

2.1.1.4 Definisi Keseluruhan

Sentra batik di Pamekasan adalah pusat yang menghasilkan atau memproduksi bahan pakaian/ batik dengan ciri khas Madura yang terletak di Pamekasan. sentra ini meliputi proses produksi, edukasi, eksplorasi, rekreasi dan hal- hal yang berkaitan dengan batik. Dari uraian di atas, Pamekasan paling berpotensi sebagai lokasi Sentra batik khas Pamekasan. Akses yang mudah menuju Kota Pamekasan menjadi salah satu alternatif dibangunnya sentra batik di daerah tersebut. Lokasi yang tidak jauh dari kota tentu saja dapat memudahkan para wisatawan mengakses berbagai fasilitas umum yang tersedia di sentra ini dan

sekitarnya. Fasilitas tersebut di antaranya masjid/langgar, pusat pelayanan dan pelatihan batik (*Workshop*), pasar tradisional, wisma dan restaurant/café, gedung pertemuan dan lain sebagainya. Sentra batik di Pamekasan ini juga di sediakan tempat khusus untuk proses produksi batik, mulai dari proses mencanting, pewarnaan, hingga pelorodan (meluruhkan malam yang menempel pada kain), tempat pameran/ galeri, dan musium batik.

Di sentra batik ini kita dapat dengan mudah melakukan belanja batik langsung ke pengrajin dan melihat proses produksi. Hal lain yang menarik adalah adanya tempat pembelajaran batik yang disediakan untuk pengunjung atau wisatawan yang ingin belajar batik dan merasakan hidup di lingkungan pengrajin batik sehingga bisa merasakan batik tidak hanya saja sebagai *fashion*, tapi batik sebagai proses budaya dan sosial.

2.1.2. Teori Perancangan

Sentra batik khas Pamekasan di Pamekasan merupakan sarana penunjang aktivitas masyarakat yang di dalamnya menampung berbagai kegiatan yang berhubungan dengan batik. Tempat ini digunakan sebagai sentra untuk menjaga dan melestarikan budaya batik yang ada di Jawa Timur khususnya di Madura. Unsur yang terkandung di dalamnya, diantaranya :

1. Sirkulasi

Sirkulasi ke Bangunan, Sebuah bangunan merupakan bagian yang integral dengan lingkungannya. Hubungan sirkulasi bangunan dengan lingkungan eksteriornya yaitu pencapaian ke bangunan, yang terbagi menjadi:

◆ Pencapaian Langsung

Suatu pendekatan yang mengarah langsung ke suatu tempat masuk melalui sebuah jalan lurus yang segaris dengan alur sumbu bangunan. Tujuan visual yang mengakhiri pencapaian ini jelas, dapat merupakan fasad bangunan atau perluasan tempat masuk.

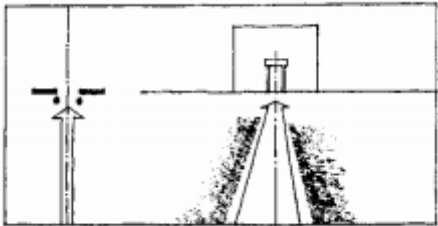
◆ Pencapaian Tersamar

Pendekatan tersamar meningkatkan efek perspektif pada fasad dan bentuk bangunan. Jalur dapat diubah arahnya satu atau beberapa kali untuk menghambat dan memperpanjang urutan pencapaian.

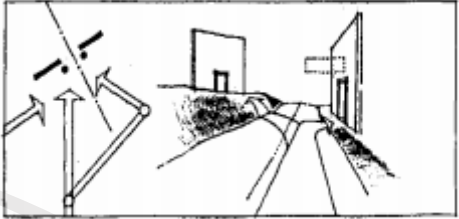
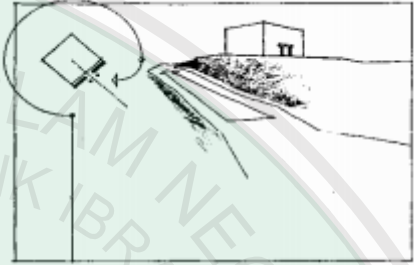
◆ Pencapaian Berputar

Sebuah jalan berputar memperpanjang urutan pencapaian dan mempertegas bentuk tiga dimensi bangunan. Sewaktu bergerak mengelilingi tepi bangunan, jalan masuk ke bangunan mungkin dapat dilihat terputus-putus atau dapat tersembunyi sampai tempat kedatangan.

Tabel 2.1 Macam- Macam Pencapaian ke Bangunan

No	Pencapaian ke Bangunan	Gambar
1	Pencapaian Langsung	

Tabel 2.1 Lanjutan

No	Pencapaian ke Bangunan	Gambar
2	Pencapaian Tersamar	
3	Pencapaian Berputar	

Sumber : sirkulasi-ke-bangunan.pdf

2. Parkir

Menurut Shirvani (1985:24), elemen parkir mempunyai dua efek langsung terhadap kualitas lingkungan, yaitu :

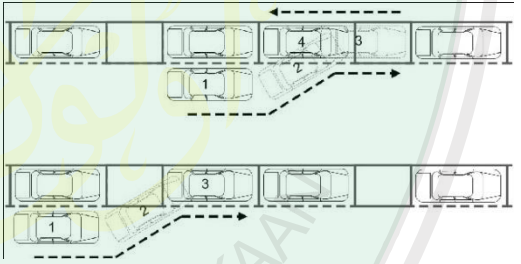

- a. Menghidupkan aktivitas komersial (dimana faktor parkir sangat penting)
- b. Mempertajam benturan visual terhadap bentuk fisik kota

Masih menurut Shirvani (1985:25-26) beberapa cara dalam mengendalikan parkir, yaitu :

- a. Struktur tempat parkir tidak boleh mengganggu aktivitas di sekitarnya. Mendukung kegiatan *street level* dan menambah kualitas visual lingkungan, akan lebih baik lagi jika pembangunannya diiringi dengan penegakan peraturan parkir yang resmi sebagai bagian perencanaan.

- b. Pendekatan program penggunaan berganda dalam arti memaksimalkan penggunaan tempat parkir dengan pelaku dan waktu yang berbeda secara simultan.
- c. Tempat parkir khusus, dimana suatu perusahaan atau instansi yang memiliki sejumlah besar karyawan dengan kendaraannya, membutuhkan area parkir tersendiri yang memadai.
- d. Tempat parkir di kawasan pinggir kota yang dibangun oleh swasta dan atau pemerintah.

Tabel 2.2 Jenis- jenis Parkir

No	Jenis- jenis parkir	Gambar
1.	Parkir Paralel pada jalur kendaraan	
2.	Parkir sudut	

Tabel 2.2 Lanjutan

No	Jenis- jenis parkir	Gambar
3.	Parkir khusus	

Sumber : www.sistem parkir.com

3. Kegiatan Eksibisi

Pengertian

- a. Pameran (kata dasar : pamer) : Pertunjukan (memperlihatkan lukisan- lukisan, senjata, hasil bumi dsb)
- b. *Exhibition* (bahasa latin : exhibition) : Suatu pameran, pertunjukan atau kehadiran untuk memperlihatkan sesuatu pertunjukan, pameran umum seperti karya seni, produk pabrik dsb

Dari uraian di atas maka dapat ditarik suatu definisi *Exhibition* yaitu suatu bangunan yang mempunyai fungsi sebagai tempat untuk memperlihatkan atau memamerkan suatu produk atau benda-benda seperti hasil industri, karya seni, dll.

Menurut Fred Lawson persyaratan dan kriteria perlu diperhatikan dalam perencanaan dan perancangan gedung pameran adalah fleksibilitas ruang pameran, keamanan pengunjung terjamin, kenyamanan pengunjung dihubungkan dengan keadaan termal, pencahayaan yang tetap dan merata terhadap objek,

sirkulasi dan pencapaian terutama sirkulasi pengunjung dan kegiatan perdagangan dan kegiatan lain untuk mendukung pelaksanaan pameran. Kriteria dan persyaratan tersebut dapat disimpulkan menjadi 3, yaitu :

a. Fleksibilitas

Secara harfiah fleksibilitas dapat didefinisikan sebagai kemampuan untuk menyesuaikan diri. Kemudahan penyesuaian ruang pameran berpotensi untuk dapat menampung lebih banyak ragam materi dan stan pameran. Fleksibilitas ruang pameran dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu :

- **Pemilihan sistem struktur**, Penggunaan ruang dengan bentangan yang besar dan bentuk denah yang lebih dinamis dapat meningkatkan efisiensi ruang dan pengaturan stan pameran. Untuk mendapatkan ruangan dengan bentangan yang besar dibutuhkan suatu sistem struktur bentang lebar yaitu struktur rangka, struktur cangkang, struktur kabel dan tenda. Pertimbangan pemilihan struktur pada bangunan pameran terutama ditekankan pada pemanfaatan sistem struktur untuk penempatan sistem mekanikal-elektrikal dan perlengkapan teknis bangunan.
- **Pembagian Ruang**, Pembagian ruangan dapat dilakukan dengan menggunakan struktur dinding geser. Sistem ini dilakukan agar ruang pameran dapat menampung jenis pameran yang berbeda dalam waktu tertentu.
- **Ketinggian Ruang**, Ketinggian ruang pameran ditentukan oleh jenis produk yang dipamerkan dan bentuk stand pameran. Ruangan

pameran dengan ketinggian lebih dari 6 meter mempunyai fleksibilitas untuk menampung pameran dengan model stand bertingkat.

- **Tata Letak stand Pameran,** Fleksibilitas pola pengaturan stand pameran diperoleh dengan mempertimbangkan letak penyaluran sumber energy listrik dan air. Untuk ruangan dengan bentangan yang besar penyaluran fasilitas tersebut dapat dilakukan dengan penerapan sistem jaringan kabel dan sistem lantai panggung.
- **Lantai Stand Pameran Fleksibilitas,** lantai ruang pameran dapat diperoleh dengan menerapkan beberapa pola lantai stan pameran, yaitu sistem lantai pameran split (bertingkat), sistem lantai putar, sistem lantai stan berlantai banyak yaitu lantai stan dinaikkan dengan sistem hidrolik.

b. Kenyamanan

Kenyamanan untuk ruang pameran dipengaruhi oleh faktor keadaan termal dan pencahayaan ruang pameran.

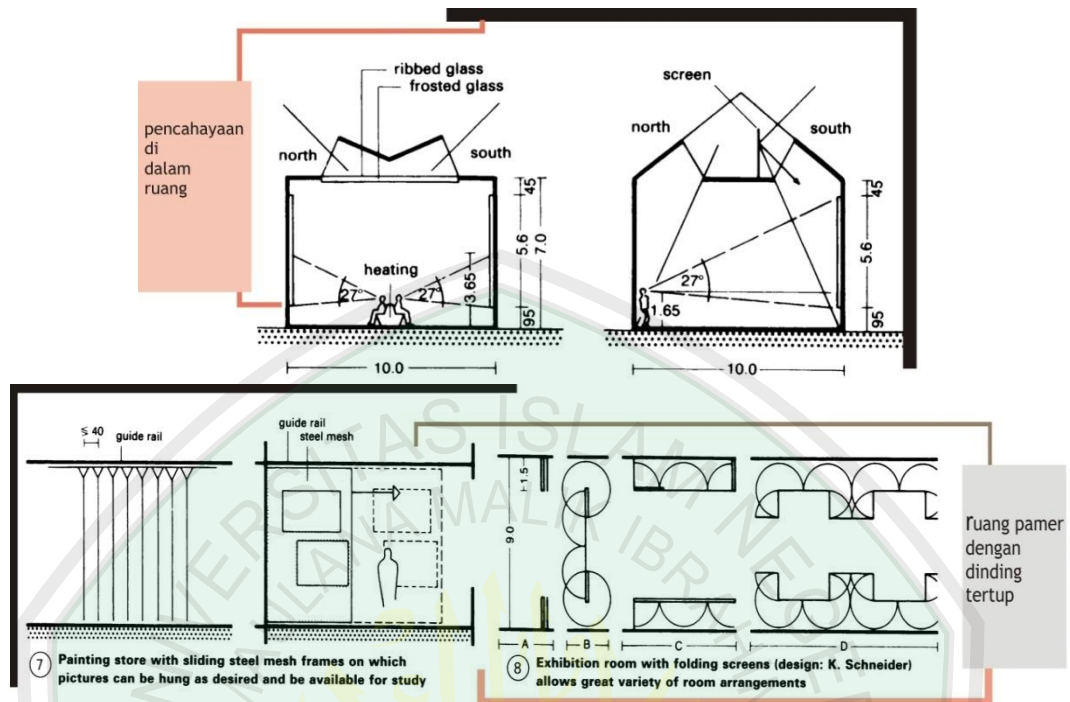
- **Kenyamanan Thermal,** Untuk memberikan kondisi yang nyaman secara terus-menerus dalam suatu bangunan, maka sistem pengkondisian udara bangunan harus dapat mempertahankan kondisi thermal dalam ruangan dengan kondisi iklim dan suhu udara di luar ruangan. Beberapa faktor yang mempengaruhi kenyamanan thermal, yaitu :
 - Iklim dan kelembaban yang menitikberatkan pada suhu normal tubuh 37^o terhadap lingkungan sekitarnya.

- Pengaruh radiasi alam atau radiasi buatan akibat pemancaran energy dari benda-benda dalam ruangan.
- Adanya konduksi panas dari luar nelalui dinding. Panas matahari yang masuk melalui bukaan.
- **Kenyamanan Pencahayaan**, Tujuan perancangan ini adalah untuk memberikan suatu lingkungan yang menyenangkan dan nyaman untuk memudahkan pelaksanaan tugas-tugas visual secara efisien. Menurut sumber, cahaya dapat dibedakan menjadi dua, yaitu cahaya buatan dan alami.

c. Sirkulasi

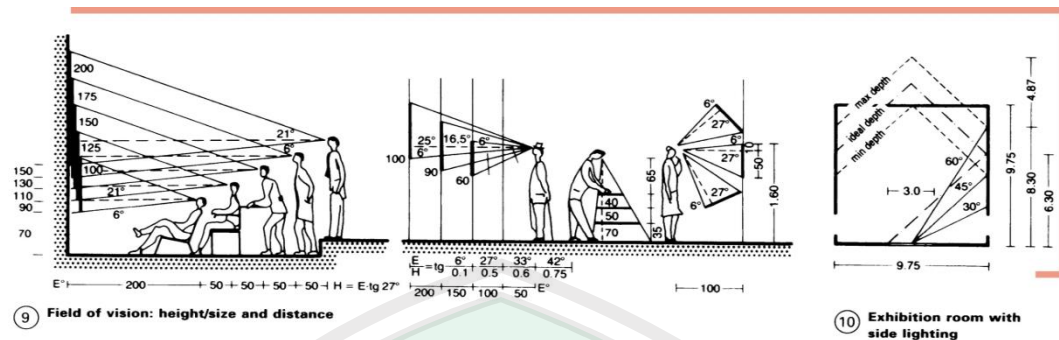
Perencanaan dan perancangan sistem sirkulasi pada bangunan pameran terutama ditekankan pada pola pengaturan pencapaian pejalan kaki, jalur sirkulasi pengunjung dan sirkulasi servis bangunan.

Ruang *exhibition* harus memiliki pencahayaan yang baik. Tempat untuk menggantung lukisan yang baik adalah 30^0 dan 60^0 pada ketinggian ruangan 6,7m dan 2,13m untuk lukisan yang panjangnya 3,04m sampai 3,65m. Pada instalasi gabungan tidak ada lorong memutar melainkan jalan masuk dari bagian samping. Terdapat bagian untuk pengepakan, pengiriman barang dan administrasi, seperti yang terlihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 2.2 Exhibition Room
 Sumber : *Ernst and Peter Neuffer Architects Data*

Gambar di atas menunjukkan mengenai pencahayaan di dalam ruang pameran untuk memberikan kenyamanan kepada pengunjung. Selain itu Lukisan yang kecil tergantung pada titik beban. Kebutuhan tempat lukisan 3-5 m² untuk tempat hiasan gantung. Kebutuhan tempat material lukisan yakni 6-10 m² pada bidang dasar. Seperti yang ditunjukkan pada gambar di bawah ini mengenai jarak pandang di dalam ruang:



Gambar 2.3 Exhibition Room
 Sumber : Ernst and Peter Neuffer Architects Data

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan pada perencanaan sistem pencahayaan. Menurut roestanto dalam Saputra (2003:29), perencanaan pencahayaan meliputi:

1. Kondisi lampu yang diperlukan

ada tiga hal penting yang perlu diperhatikan tentang kondisi lampu, yaitu:

- a. Iluminasi (penerangan) yang benar pada area baca.
- b. Shielding *reflection* dari lampu dan jendela di layar CRT (monitor komputer)
- c. Distribusi yang benar dari cahaya keseluruh ruangan.

2. Kategori lampu, meliputi:

- a. Ambient *lighting*: tipe ini berupa pencahayaan tidak langsung (*indirect lighting*) dari langit-langit atau dinding.
- b. Accent *lighting*: tipe lampu ini dipasang untuk menyediakan berkas cahaya, warna, dan kontras (*light shape, color, and contrast*).

- c. Task *lighting* sejenis lampu diatas meja (*furniture lamp*), *spot light*, *indirect lighting*.
- d. Derajat kehomogenan (*degree of homogeneity*)

Menurut Reynolds dalam Saputra (2003:30) ada 5 tipe sistem pencahayaan, yaitu:

1. Pencahayaan tidak langsung

Dalam sistem pencahayaan ini 90%-100% cahaya yang dipancarkan diarahkan langsung ke langit-langit dan dinding bagian atas ruangan. Dengan demikian, langit-langit dan dinding bagian atas yang terkena cahaya menjadi sumber cahaya. Apabila permukaan langit-langit memiliki tingkat pantulan tinggi (*high reflectance*) maka cahaya di dalam ruangan menjadi menyebar sehingga menghasilkan sedikit bayangan.

2. Pencahayaan setengah tidak langsung

Sistem pencahayaan ini 60%-90% cahaya yang di pancarkan diarahkan langsung ke langit-langit dan dinding bagian atas ruangan. Sistem ini hampir sama dengan sistem pencahayaan tidak langsung. Hanya saja sistem ini lebih efisien dan memungkinkan tingkat pencahayaan yang lebih tinggi tanpa adanya kekontrasan penerangan yang tidak diinginkan antara sumber cahaya dan latar belakangnya.

3. Pencahayaan langsung—tidak langsung

Sistem pencahayaan langsung—tidak langsung menghasilkan pendistribusian yang merata antara sisi bagian atas dan sisi bagian bawah. Hasilnya adalah langit-langit dan dinding bagian atas yang terang. Sistem

pencahayaannya ini sangat efisien dan sangat baik digunakan dalam ruangan yang membutuhkan penerangan seragam dengan tingkat penerangan yang cukup, misalnya ruang kelas dan ruang kerja standar.

4. Pencahayaan Setengah Langsung

Pada sistem pencahayaan ini, 60%-90% cahaya yang dihasilkan mengarah ke bawah dan sebagian cahaya yang dihasilkan yang mengarah ke atas menerangi langit-langit. Sistem ini sangat efisien. Pantulan cahaya yang menyilaukan dapat dikontrol dengan beberapa metode. Dengan penerangan dinding yang cukup, kualitas pencahayaan memberikan suasana kerja yang menyenangkan. Sistem ini dapat diterapkan pada kantor, ruang kelas, toko dan area kerja lainnya.

5. Pencahayaan Langsung

Sistem pencahayaan langsung seluruh cahaya yang dihasilkan mengarah ke bawah, sehingga penerangan langit-langit seluruhnya berasal dari pantulan dan lantai dan perabotan ruangan. Dalam sistem ini efek yang dihasilkan tergantung dan distribusi pencahayaannya, yaitu menyebar atau terpusat. Cahaya yang menyebar menghasilkan suasana kerja dengan dinding dan langit-langit yang agak gelap. Sistem ini biasanya digunakan pada daerah kerja yang umum. Sedangkan, cahaya yang terpusat menghasilkan bayangan yang tajam dengan suasana teatrikal. Biasanya dipergunakan untuk ruang makan di restoran dan area-area yang membutuhkan privasi.

4. Fasilitas Showroom / Pameran / Galeri

Dalam Encyclopedia of American Architectural, dikatakan bahwa perancangan galeri menunjuk pada perancangan museum, dan demikian

sebaliknya. Perbedaan antara galeri dan museum adalah bahwa museum secara umum diartikan sebagai suatu bangunan atau ruang di dalam bangunan yang digunakan sebagai tempat untuk mengoleksi objek pengetahuan atau karya seni langka, sedangkan galeri barang-barang yang dikoleksi sengaja untuk dipamerkan dan dijual. (Encyclopedia of Architecture, hal 222)

Bangunan ini memiliki fungsi utama untuk memamerkan produk-produk furniture dan produk seni yang dipasarkan untuk khalayak umum. Sebagai ruang untuk memamerkan hasil produk seni, ada persyaratan yang harus dipenuhi (Neufert, 1996, hal. 135-137) yaitu :

1. Terlindung dari kerusakan, pencurian, kebakaran, kelembaban, kekeringan, cahaya matahari langsung, dan debu.
2. Penampilan display dengan cara yang paling menarik dan dapat dilihat tanpa kesulitan.
3. Pencahayaan yang cukup.
4. Penghawaan yang baik dan kondisi ruang yang konstan

Dimensi ruangan dalam ditentukan oleh aktivitas dan dipengaruhi oleh pengelompokan fungsi, hierarki ruang, kebutuhan pencapaian, pencahayaan dan arah pandangan. Dalam menata produk ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, yaitu :

1. Menganalisa karakteristik barang dagangan sebelum menatanya dalam rak display.

2. Produk yang didisplay pada akhirnya menjadi pusat perhatian pembeli, karena itu diperhatikan lingkungan sekitar area sebelum mendisplay produk.
3. Membuat tingkat display secara geometris dan sigurat.
4. Sistem display dibuat sefleksibel mungkin untuk menghindari penataan di luar jangkauan mata pengunjung. (Designing to sell, hal. 55-58)

Penataan layout ruang pameran terbagi dua, yaitu :

1. *Sequential Circulation*

Sirkulasi yang dibentuk berdasarkan ruang yang telah dilalui dan benda seni diperkenalkan satu persatu, menurut ruang pameran berbentuk ulir atau memutar hingga akhirnya menuju entrance area pertama kali masuk galeri.

2. *Random Circulation*

Di sini pengunjung merasa lebih nyaman dengan memilih jalan sendiri, ruang atau jalur mana yang ingin dikunjungi, untuk melihat dan menikmati karya seni dari ruang galeri yang dibentuk tanpa batasan-batasan dinding pemisah ruangan.

Sistem pelayanan galeri bertujuan untuk memberikan kenyamanan dan kelancaran bagi pengunjung dan pengelola. Ada dua macam sistem pelayanan dalam galeri, yaitu :

1. Sistem terbuka (Open Access), yaitu sistem pelayanan dimana pengunjung dapat melihat-lihat objek pameran tanpa didampingi petugas atau karyawan.

2. Sistem tertutup (Close Access), yaitu sistem pelayanan dimana pengunjung dalam melihat-lihat objek pameran didampingi petugas atau karyawan.

Di dalam galeri, biasanya terdapat fasilitas antara lain :

1. Visitor guide service atau informasi untuk menerima pengunjung dan memberikan pelayanan informasi.
2. Administrasi dan dokumentasi untuk mengatur dan mencatat keluar masuk barang.
3. Display sementara atau permanen untuk memajang dan memamerkan benda-benda.

Hal-hal yang perlu diperhatikan pada *Showroom* / Pameran / Galeri antara lain :

❖ **tata cahaya pameran**

Tata cahaya adalah prioritas yang unik pada sebuah pameran, baik di dalam ruang (galeri, museum) atau di luar ruang. Pencahayaan yang menarik dan benar (dalam arti intensitas sinar yang masuk) terhadap karya seni (terutama pada *indoor*) yang disajikan merupakan nilai tersendiri dalam penataan ruang dan karya, sekaligus juga menjadi tanda yang berarti dalam penampakan profesionalitas penyelenggaraan.

Persoalan ini bisa saja menimbulkan masalah dan konflik (baik secara mekanis maupun personal) bila penanganannya tak memenuhi ukuran, jarak, selera, dan criteria yang ditetapkan dan muncul karena berbagai kondisi.

Jumlah dan durasi pencahayaan adalah faktor kunci ketika berpikir tentang tata letak cahaya pada setiap karya, karena sangat bergantung pada situasi dan kondisi gedung. Sadari pula sinar ultraviolet dan tingkat kepanasan tertentu dapat memengaruhi warna, pigmen, minyak, kanvas, atau kertas karya (seperti sinar matahari langsung). Lukisan tidak sepenuhnya mendapat penyinaran langsung, tentukan bagian- bagian tertentu yang mengarahkan mata *publik* pada *center of interest* karya. Cahaya artificial berbentuk *fluorescent tube*, lampu pijar dan lampu halogen dapat merusak seperti halnya sinar matahari. Dan hindari perubahan temperature secara ekstrem, apalagi jika pameran tersebut pameran tetap yang berlangsung lama, seperti museum.

Beberapa hal mendasar yang dapat diperhatikan pada tata lampu dalam ruangan :

1. Lampu harus difokuskan pada objek (patung atau lukisan), *display window* (karya non- konvensional), atau *merchandise* utama (karya objek tertentu).
2. Lampu tidak boleh difokuskan pada lantai, dinding yang kosong, kecuali pada kasus- kasus tertentu.
3. Pilih sudut berkisar 30- 45⁰ arah vertikal. Sudut ini biasanya akan menciptakan tekanan yang efektif dengan penonjolan dan pola bayangan yang alami.
4. Jika memungkinkan, gunakanlah *lighting* yang saling bersilangan dari arah kiri dan kanan atau alternative dari arah depan. Hal ini akan menciptakan penonjolan dan bayangan dan meninggikan bentuk dimensi tiga ddari objek.

5. Harus berhati- hati dalam penanganan *lighting* agar lampu tidak menyilaukan mata penonton yang berada disana.

6. *Spotlight* harus segera difokuskan kembali apabila lokasi dan display diubah.

(Sumber : Menimbang ruang menata rupa: wajah dan tata pameran seni rupa. Hal 185)

❖ Display ruang dan materi

Menata, merancang, mendesain, mengatur, menyusun, serta mengorganisasi unsur- unsur, objek atau ruang berdasar pertimbangan praktis, ekonomis, estetis dan ergonomis untuk tujuan tertentu adalah salah satu kegiatan utama yang harus dilakukan dalam pameran.

Dalam hal ini penataan ruang berarti pula mengorganisasi unsur- unsur berupa pengamat, karya seni, dan berbagai benda pendukung dan aksesoris ruang agar mudah diakses, murah, indah, dan nyaman bagi berlangsungnya proses interaksi berbagai hal diatas.

Ada tiga hal pokok yang mutlak disadari apabila berurusan dengan kegiatan menata atau mendesain : unsur apa yang ditata, siapa pengguna hasil penataan, dan prinsip atau kaidah penataannya. unsur apa yang ditata meliputi : pengetahuan tentang berbagai materi karya, label, jenis dan bentuk panel, lemari, meja, lampu, pengaturan cahaya, pengaturan udara, termasuk pengetahuan tentang berbagai alat pendukung. Pada prinsip siapa penggunanya berkaitan dengan meninjau latar belakang dan karakter paling umum (sebagian besar) penonton? Pengamat yang akan datang, misalnya dengan memperhatikan latar

belakang budaya sosial, ekonomi dan pendidikan yang dimiliki pengamat. Sedangkan prinsip dan kaidah penataan terkait erat dengan kemampuan manajemen pengetahuan curator? Penggagas, khususnya pada persoalan mendisplay ruangan. Pekerjaan ini terkait erat dengan prinsip- prinsip komposisi yang berkenaan dengan pengetahuan tentang perbandingan, keseimbangan, kesatuan (intensitas) materi utama dan pendukung yang akan dipamerkan.

Sumber : Menimbang ruang menata rupa: wajah dan tata pameran seni rupa. Hal 170

❖ Gerai

Suasana atau atmosfer dalam gerai berperan penting dalam memikat pembeli, membuat nyaman mereka dalam memilih barang. Gerai yang tertata dan rapi lebih menarik dibanding gerai yang diatur biasa saja.

Desain gerai merupakan strategi penting untuk menciptakan suasana yang akan membuat pelanggan betah berada dalam gerai. Desain gerai meliputi desain eksterior (wajah gerai atau *store front*, *marquee*, pintu masuk, dan jalan masuk), *lay out* atau tata letak berkaitan dengan alokasi ruang guna penempatan produk yang dijual, *ambience* adalah suasana dalam toko yang menciptakan perasaan tertentu dalam diri pelanggan yang timbul dari unsur- unsur desain interior, pengaturan cahaya, tata suara, system pengaturan udara, dan pelayanan.

Beberapa unsur sehubungan dengan desain eksterior :

- *Store front* : desain eksternal menunjukkan ciri khas dari perusahaan, baik berupa gaya, struktur, maupun bahan.

- *Marquee* : simbol baik yang hanya berupa tulisan beserta gambar maupun yang diwujudkan dalam bentuk tiga dimensi.
- pintu masuk : gerai kecil hanya memiliki satu pintu masuk, sedangkan menengah dan besar memiliki sedikitnya dua pintu, yaitu pintu utama dan pintu akses dari lahan parkir.

Beberapa unsur sehubungan dengan *ambience* :

- *olfactory* : tujuan penggunaan aroma adalah menciptakan kesan rasa tertentu, misalnya segar atau rasa lainnya seperti kesejukan. Aroma juga dapat digunakan untuk menstimulasi suasana tertentu.
- *Aural* : suara dan musik berpengaruh pada suasana hati (*mood*). Musik lembut membuat pengunjung terpengaruh lebih santai disbanding dengan music yang menghentak keras.

Macam- macam *lay out* dalam perencanaan gerai :

- *Gridiron lay out* : pola lurus (pola *gridiron/ grid*) menguntungkan dalam hal kesan efisien, lebih banyak menampung barang yang dipamerkan, mempermudah konsumen untuk berhemat waktu berbelanja, dan kontrol lebih mudah.
- *Guided shopper flows* : tata letak arus berpenuntun terbilang tata letak yang sedikit dianut. Tata letak ini membuat pelanggan dapat “ digiring” melalui jalan yang diciptakan sehingga salah satu kerugiannya adalah kelelahan yang dialami pelanggan. Akan tetapi keuntungannya mendapatkan suguhan pilihan produk dalam ragam dan jumlah *item* yang besar.

Beberapa hal yang perlu diketahui dalam penataan antara lain adalah :

- Gang/ jalan (*walkway*) hendaknya bersih dari rintangan bagi pengunjung.
- Jika perlu cermin dan tempat duduk perlu diperhatikan jarak dan perantaranya supaya ada kesan lega dan ada pengaruh pada keberadaan pelanggan.
- Tanaman dapat mengeluarkan oksigen, bagus untuk dapat berpikir jernih.
- Tiang dan patung melambangkan stabilitas dan membumi.

Sumber : pemasaran ritel, hal 208

❖ Alokasi ruang

Alokasi ruang toko terbagi ke dalam beberapa jenis ruang atau area, yaitu *selling space*, *merchandise space*, *customer space*, dan *personnel space*. *Selling space* merupakan ruang atau area penempatan barang yang akan diambil konsumen, *merchandise space* adalah ruang/ area untuk menempatkan barang persediaan, *customer space* adalah area untuk berbagi keperluan pembeli seperti ruang pas, bangku untuk istirahat sejenak, toilet, dan gang/ jalan untuk lalu lalang. *Personnel space* adalah ruang untuk para karyawan berganti seragam, istirahat, menyimpan barang pribadi, dan lainnya.

Sumber : pemasaran ritel, hal 211

5. Fasilitas Workshop

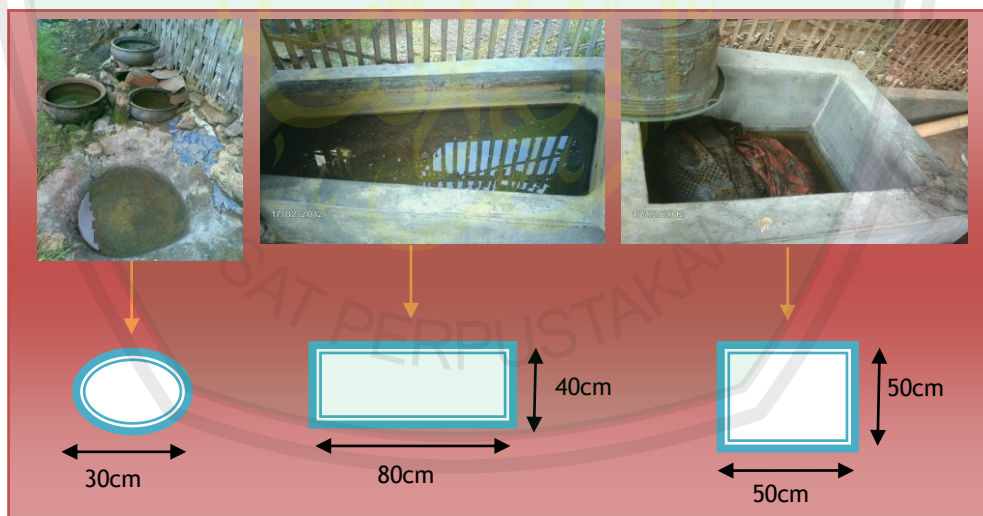
Bangunan ini juga sebagai bengkel kerja yang menyediakan bahan setengah jadi untuk diproses yang selanjutnya akan dipamerkan di ruang

showroom. Kegiatan yang berkaitan dengan proses produksi membatik, mulai dari proses pembuatan pola pada kain, pewarnaan, sampai proses penjemuran. Proses pembuatan batik tulis :

1. Proses pengawetan (*Kettel*)

Kain gulungan dipotong sesuai ukuran dan kebutuhan, kemudian direndam dengan bahan pengawet. Semakin lama direndam, kualitas batik semakin bagus. Setelah direndam kain dibersihkan dan dijemur, kemudian kain yang sudah kering siap untuk dibatik. Ciri- ciri kain yang sudah di *kettel* :

- ◆ Beban kain berat.
- ◆ Bau minyak sangat menyengat.
- ◆ Serat kain sangat rapat

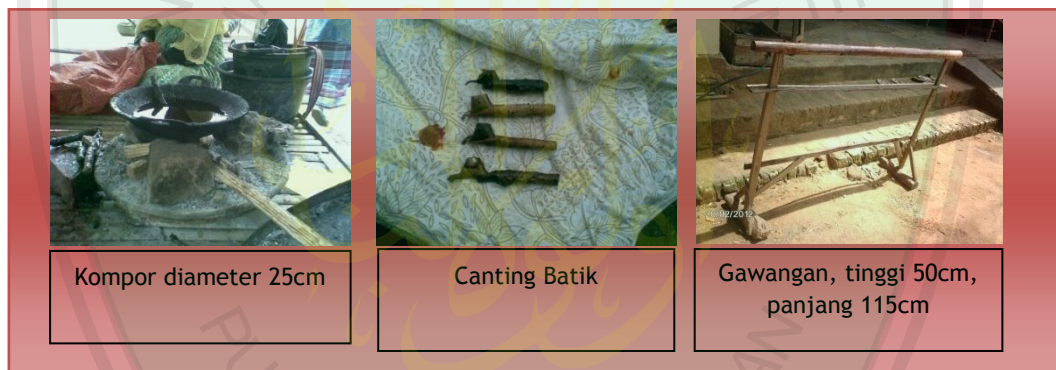


Gambar 2.4 Tempat Pengawetan kain Mori
Sumber : Dokumentasi, 2012

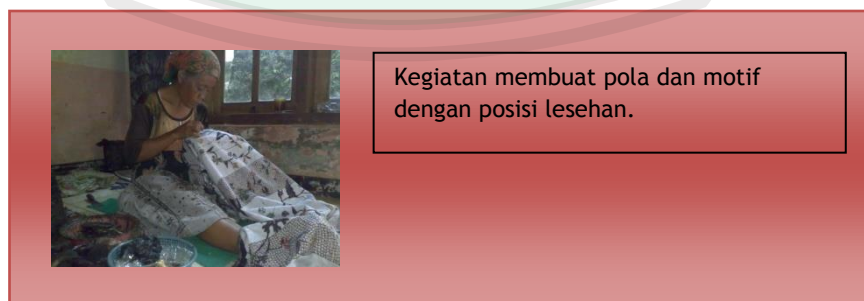
Tempat pengawetan kain mori bermacam- macam bentuk, ada yang berbentuk seperti gentong dan ada yang seperti bak mandi. Selain itu juga ada yang terbuat dari bak plastik non permanen sehingga mudah dipindah- pindah.

2. Membuat pola dasar

Membuat pola dasar atau motif gambar dengan pensil bagi pembatik pemula, sedangkan bagi yang sudah ahli bisa membuat pola langsung dengan menggunakan malam. Dalam membuat pola dasar ada dua jenis yaitu pola beraturan dan pola bebas, dengan *coletan* warna merah yang menjadi ciri khas batik Madura.



Gambar 2.5 Alat Membatik
Sumber : Dokumentasi, 2012



Gambar 2.6 Kegiatan Membuat Pola dan Motif
Sumber : Dokumentasi, 2012



Gambar 2.7 Kegiatan Membuat Pola dan Motif
Sumber : Dokumentasi, 2012

3. Proses Pewarnaan

Kain yang sudah berpola siap untuk diwarnai, pencelupan bahan pewarna pada kain sesuai dengan takarannya. Setelah proses pencelupan, kain dijemur ditempat yang rindang. Tempat pewarnaan kain terbuat dari aluminium 50cmx 120cm dengan tinggi 90cm biasanya dilakukan sambil berdiri. Sedangkan yang terbuat dari kayu berukuran 50cmx 120cm biasanya dilakukan sambil duduk , terkadang juga menggunakan bak sebagai tempat pewarnaan.



Gambar 2.8 Proses Pewarnaan
Sumber : Dokumentasi, 2012



Gambar 2.9 Proses Pewarnaan
Sumber : Dokumentasi, 2012

4. Proses Pelorotan

Istilah *pelorotan* adalah istilah dalam dunia batik, yaitu proses perebusan kain di dalam air yang mendidih untuk menghilangkan malam dari kain. Setelah proses pelorotan kain dijemur dan siap unruk di warna kembali. Semakin sering dilorot, kain batik semakin mahal. Proses *pelorotan* dilakukan di dalam tong yang berisi air mendidih dengan menggunakan kompor atau tungku serta kayu sebagai alat untuk mengangkat kain yang direbus.



Gambar 2.10 Alat dan Proses *Pelorotan*
Sumber : Dokumentasi, 2012

5. Penjemuran

Penjemuran merupakan proses yang dilakukan setelah kain diawetkan, diwarnai, dan setelah proses *pelorotan*. Tempat penjemuran ada dua, yaitu langsung dibawah terik matahari dan ditempat yang rindang.



Gambar 2.11 Tempat Jemur
Sumber : Dokumentasi, 2012

6. Pasar dalam bentuk Retail

Kata Retail berasal dari bahasa Inggris yang berarti penjual eceran. Pada perkembangannya, retail sendiri memiliki arti penjual barang-barang, biasanya dalam jumlah sedikit (kecil atau eceran) kepada masyarakat umum dan tidak dijual kembali. Suatu usaha dapat dikatakan sebuah retail, jika telah memiliki beberapa outlet yang menjual barang-barang yang sama pada saat yang sama dengan nama yang sama pula. Metode Penjualan pada retail dapat dibagi menjadi tiga, yaitu :

- Personal Service

Metode tradisional dimana pembeli dilayani oleh seorang asisten penjual yang biasanya berada di belakang meja counter, yang mana pada akhir pembelian ia menyerahkan uang pembayaran dan membawanya ke bagian kasir dan menyerahkan tanda lunas barang tersebut. Dalam metode ini pembeli

mendapatkan pengaruh maupun pengarahan dari asisten penjual. Barang-barang dagangan yang biasa memakai metode ini adalah barang-barang yang bernilai tinggi, seperti perhiasan, barang boutique, dan lain lain.

- Self selection

Metode penjualan dimana pembeli dapat menegang, memilih serta membandingkan kemudian membawanya ke kasir untuk dibayar dan dibungkus. Di sini tersedia beberapa staff asisten penjualan. Metode ini biasanya digunakan secara umum pada toko-toko umumnya. Seperti toko pakaian, dan lain lain.

- Self Service

Metode penjualan dimana pembeli dapat berkeliling dalam toko, mengamnil barang yang dikehendaki, lalu meletakkanya ke dalam keranjang atau trolley (kereta dorong) dan dengan usaha sendiri pula membawanya ke kasir untuk dibayar dan dibungkus. Dengan demikian, pembeli melayani dirinya sendiri. Metode ini digunakan pada supermarket dimana pintu masuk dan keluar dipisahkan dengan jelas. (Sumber : Beddington, Nadine. 1982. Design for Shopping Centre. London : Butterworth Scientific).

- Retail service

Retail service (pelayanan eceran) bertujuan memfasilitasi para pembeli saat mereka berbelanja di gerai. Hal- hal yang dapat memfasilitasi para pembeli terdiri atas layanan pelanggan, *personal selling*, layanan transaksi berupa cara pembayaran yang mudah, layanan keuangan berupa penjualan kredit, dan fasilitas-fasilitas seperti toilet, tempat ganti pakaian bayi, *food court*, telepon umum, dan sarana parkir. Sumber : pemasaran ritel, hal 218

7. Window Display

Window Display merupakan sarana promosi serta sarana untuk menunjukkan identitas retail kepada khalayak. Penataan window display yang kreatif merupakan salah satu cara untuk menarik minat pengunjung masuk ke dalam retail. Benda-benda display akan terus berganti sesuai dengan produk-produk terbaru yang dikeluarkan oleh perusahaan. Namun kuncinya tetap satu, yaitu focus terhadap produk yang akan didisplay. Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam window display adalah :

1. Window display harus sederhana. Peletakkan berbagai macam barang sekaligus tidak diperbolehkan.
2. Window display harus selalu tampak bersih.
3. Mengganti display secara berkala agar selalu tampak fresh.
4. Pencahayaan yang terang adalah hal yang krusial, baik pada malam hari ataupun siang hari. Track lights yang dapat digerakkan akan bekerja lebih baik untuk menerangi display atau signs.
5. Penggunaan bentuk dan warna yang diulang dapat digunakan untuk menarik perhatian pengunjung.
6. Mengelompokkan tiga atau lima buah display ke dalam satu grup. Jumlah yang ganjil jauh lebih menarik minat mata untuk melihat.
7. Benda yang memiliki perbedaan massa dan kedalaman akan menarik mata untuk terus menerus melihat.
8. Sesuatu yang bergerak digunakan untuk menarik pengunjung.
9. Menggunakan pencahayaan dengan warna yang terang.

10. Penggunaan tema yang sama pada window display dengan display lainnya yang terletak di dalam retail. (Sumber : Camilletti, Denise Schroeder & Kim Solum. <http://www.MRA.com>)

8. Wisma standar hotel

Untuk membangun sebuah Wisma harus memperhatikan persyaratan dan kriteria bangunan sebagai berikut :

1. Lokasi Wisma mudah dicapai kendaraan umum/pribadi roda empat langsung ke area Wisma dan dekat dengan tempat wisata.
2. Wisma harus menghindari pencemaran yang diakibatkan gangguan luar yang berasal dari suara bising, bau tidak enak, debu, asap, serangga dan binatang mengerat.
3. Wisma harus memiliki taman baik di dalam maupun di luar bangunan.
4. Wisma harus memiliki tempat parkir kendaraan tamu Wisma.
5. Bangunan Wisma memenuhi persyaratan perizinan sesuai dengan Undang-Undang yang berlaku :
 - Ruang Wisma memperhatikan arus tamu, arus karyawan, arus barang/produksi Wisma.
 - Unsur dekorasi Indonesia harus tercermin dalam :
 - Ruang Lobby
 - Restoran
 - Kamar Tidur
 - Function Room
6. Wisma harus menyediakan restoran

7. Tersedianya Function Room yaitu ruang untuk acara-acara tertentu (ruang serba guna).
8. Tersedianya Lobby dengan luas minimal 100 m².
9. Wisma harus menyediakan Lounge.
10. Wisma menyediakan telepon umum di lobby.
11. Wisma menyediakan toilet umum di lobby.
12. Wisma menyediakan ruangan yang disewakan untuk keperluan lain di luar kegiatan usaha Wisma minimal 3 ruangan untuk kegiatan yang berbeda.
13. Wisma harus menyediakan ruangan poliklinik.
14. Tersedianya Dapur dengan luas sekurang-kurangnya 40 % dari luas restoran.
15. Tersedianya area Administrasi yang terdiri dari Kantor Depan (Front Office) dan Kantor Pengelola Wisma.

Setiap lokasi yang akan dikembangkan sebagai suatu tempat wisata memiliki pemecahan yang khusus. Dalam merencanakan sebuah Wisma perlu diperhatikan prinsip-prinsip desain (Fred Lawson, Wisma and Resort, Planning, Desgn and Refubishment, Watson-Gupti Publication Ltd) sebagai berikut :

- a. Kebutuhan dan persyaratan individu dalam melakukan kegiatan wisata.
 - Suasana yang tenang dan mendukung untuk istirahat, selain fasilitas olah raga dan hiburan.
 - Alones (kesendirian) dan privasi, tetapi juga adanya kesempatan berpartisipasi dalam aktivitas kelompok.

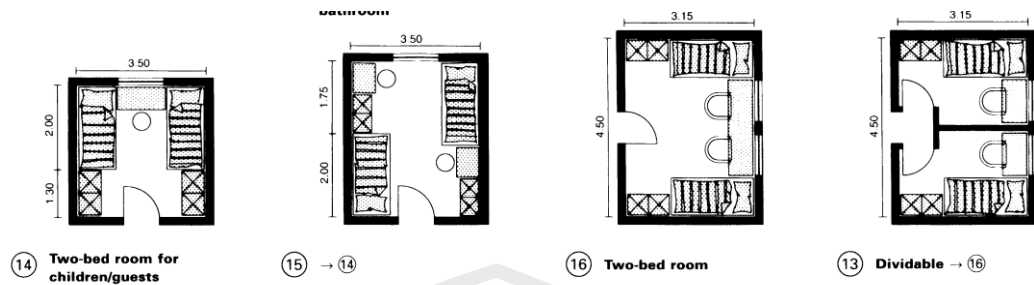
- Berinteraksi dengan lingkungan, dengan budaya baru, dengan Negara baru dengan standar kenyamanan rumah sendiri. Karakter yang berbeda, yang memerlukan untuk berinteraksi dengan orang lain.

b. Pengalaman unik bagi wisatawan.

- Ketenangan, perubahan gaya hidup dan kesempatan untuk relaksasi.
- Kedekatan dengan alam, matahari, laut, hutan, gunung, danau, dan sebagainya.
- Memiliki skala yang manusiawi.
- Dapat melakukan aktivitas yang berbeda seperti olah raga dan rekreasi.
- Keakraban dalam hubungan dengan orang lain diluar lingkungan kerja.
- Pengenalan terhadap budaya dan cara hidup yang berbeda.

c. Menciptakan suatu citra wisata yang menarik

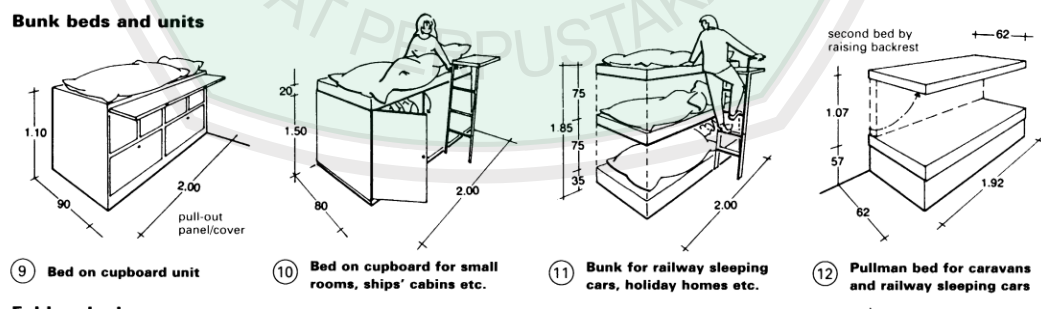
- Memanfaatkan sumber daya alam dan kekhasan suatu tempat sebaik mungkin.
- Menyesuaikan fisik bangunan terhadap karakter lingkungan setempat.
- Pengolahan terhadap fasilitas yang sesuai dengan tapak dan iklim setempat.



Gambar 2.12 Denah Kamar Tidur
Sumber : Ernst and Peter Neuffer Architects Dat

Pada gambar diatas kamar tidur berisikan dua tempat tidur yang ditata berjajar yang berukuran 3.50mx3.30m, ada juga yang ditata belawanannya berukuran 3.50mx3.75m, kamar tidur dengan meja panjang berukuran 3.15mx4.50m dan kamar tidur yang bersekat berukuran 3.15mx4.50m.

Bentuk tempat tidur juga banyak macamnya seperti *singlebed*, *doublebed*, ada yang bertingkat dua dan ada yang bertingkat tiga. Ada juga tempat tidur yang dapat berfungsi sebagai tempat penyimpanan. Berikut adalah gambar tempat tidur:



Gambar 2.13 Jenis- jenis Tempat tidur
Sumber : : Ernst and Peter Neuffer Architects Dat

9. Sistem Plumbing

Industri batik selain menghasilkan kain batik sebagai produk yang diinginkan, juga menghasilkan limbah padat, gas dan cair. Industri batik merupakan penghasil limbah cair yang sangat besar dan kompleks, karena proses produksinya menghasilkan bermacam- macam limbah.

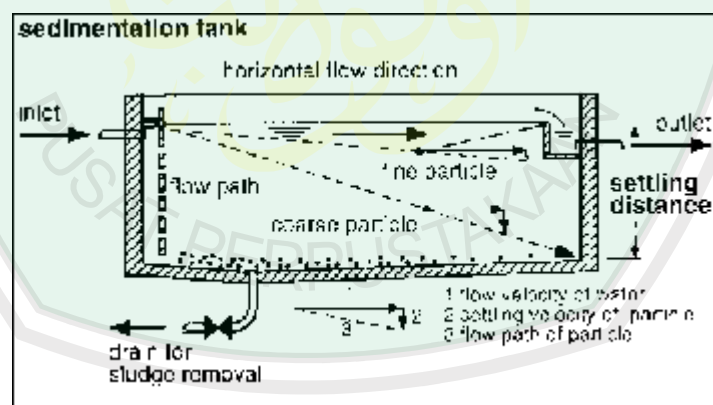
Dalam pengolahan limbah cair dapat digunakan dengan berbagai instalansi, yang salah satunya adalah instalansi *aerobic roughing filter*. Dari berbagai studi maupun aplikasi di lapangan diketahui bahwa *aerobic roughing filter* bisa digunakan untuk pengolahan limbah cair. *Aerobic roughing filter* merupakan suatu unit pengolahan yang menggunakan batu krikil yang mempunyai ukuran antara 4-20 mm yang dapat digunakan untuk memisahkan padatan dalam air dan mampu mengurangi beban organik yang tinggi. Sebagai salah satu alternatif pengolahan limbah cair, maka penggunaan *aerobic roughing filter* perlu dilakukan penelitian tentang kinerja instalansi *aerobic roughing filter* aliran horizontal sebagai alternatif pengolahan (Kasam *et al*, 2009).

Kombinasi *roughing filter* dengan filter aliran lambat yang digunakan sebagai pengolahan air sungai dengan kekeruhan 150 NTU mampu menurunkan kekeruhan 88-95%. Instalansi *roughing filter* juga dapat digunakan sebagai pengolahan air minum yang mengandung kekeruhan, *total suspended solid* (TSS), dan Fe (Jafari Dastanaie *et al*, 2007 *dalam* Kasam *et al*, 2009).

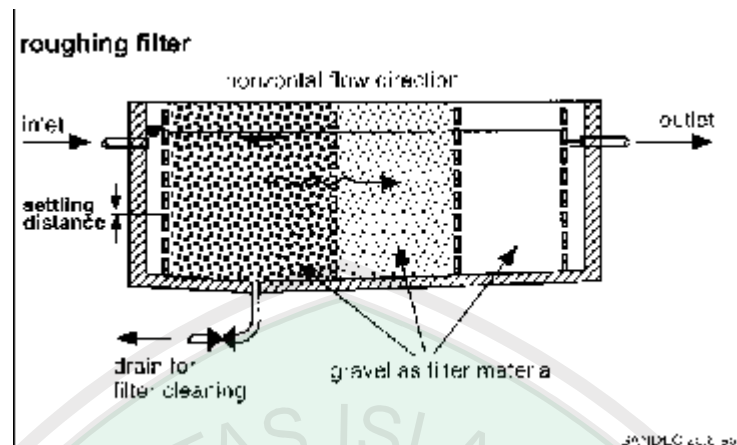
Roughing filter (RF) merupakan pengolahan pendahuluan untuk menurunkan kekeruhan air di mana air melewati bak dengan media yang kasar seperti kerikil atau gerabah. RF ini sudah dipakai lebih dari 25 negara di antaranya

Argentina, Bolivia, Madagaskar, Ghana, India, Australia, dan sebagainya. RF kebanyakan digunakan sebagai pengolahan pendahuluan untuk meremoval partikel dalam jumlah besar dan lebih sulit untuk menafsirkan peningkatan efisiensi dari pengolahan berikutnya seperti filter lambat (Levine *et al*, 1985 dalam Titistiti & Hadi, 2010).

Roughing filter biasanya menggunakan kerikil dengan diameter yang berbeda – beda, pada bagian mukanya menggunakan kerikil dengan diameter besar, pada bagian berikutnya menggunakan kerikil dengan diameter yang lebih kecil, demikian seterusnya. Sehingga pada tiap – tiap bagian tersebut menyaring padatan dengan diameter yang berbeda – beda pula (Wegelin, 1996 dalam Titistiti & Hadi, 2010). Prinsip dasar kerja *roughing filter* dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 2.14 Konsep Prinsip Kerja Sedimentasi
(Sumber : Titistiti & Hadi, 2010)



Gambar 2.15 Konsep Prinsip Kerja Roughing Filter Dibandingkan Dengan Sedimentasi
(Sumber : Titistiti & Hadi, 2010)

Instalasi *roughing filter* seringkali diprioritaskan sebagai teknologi *pretreatment* untuk kebutuhan air perkotaan. Dimana tipe filter yang berbeda juga dikembangkan untuk pengolahan pada kualitas air baku yang berbeda. Prefilter dan *roughing filter* secara ekstensif juga digunakan pada rencana penyediaan air pada beberapa Negara berkembang, dan rencana air bawah tanah di Negara industri. Intake filter mampu mereduksi material padatan 50-70% dan *roughing filter* mampu memisahkan material partikulat 90% lebih (Wegelin & Martin, 1996 dalam Kasam *et al*, 2009).

Produksi bersih merupakan suatu cara untuk mengelola proses produksi industri batik, pola pendekatan produksi bersih dalam melakukan pencegahan dan meminimasi limbah yaitu dengan strategi *elimination, reduce, reuse, recycle, recovery* atau *reclaim*. Prinsip-prinsip pokok dalam strategi produksi bersih dalam “ Kebijakan Nasional Produksi Bersih” dituangkan dalam 5R (*rethinking, reduction, reuse, recovery* dan *recycle*). Adapun pengertiannya adalah:

- a. *Elimination* (pencegahan) adalah upaya untuk mencegah timbulan limbah langsung dari sumbernya mulai dari bahan baku, proses produksi samapi produk.
- b. *Rething* (berfikir ulang) adalah suatu upaya untuk berfikir ulang bagi manajemen untuk memperbaiki semua proses produksi agar efisien, aman bagi manusia dan lingkungan.
- c. *Reduce* (pengurangan) adalah upaya untuk menurunkan atau mengurangi limbah yang dihasilkan dalam suatu kegiatan.
- d. *Reuse* (pakai ulang atau penggunaan kembali) adalah upaya yang memungkinkan suatu limbah dapat digunakan kembali tanpa perlakuan fisika, kimia atau biologi.
- e. *Recycle* (daur ulang) adalah upaya mendaur ulang limbah untuk memanfaatkan limbah dengan memprosesnya kembali ke proses semula melalui perlakuan fisika, kimia, dan biologi.
- f. *Recovery* atau *reclaim* (pungut ulang atau ambil alih) adalah upaya mengambil bahan- bahan yang masih mempunyai nilai ekonomi tinggi dari suatu limbah, kemudian dikembalikan kedalam proses produksi dengan atau tanpa perlakuan fisika, kimia, dan biologi.

2.2. Tinjauan Tema

2.2.1 Definisi Tema

Metafora merupakan bahasa yang digunakan untuk menjelaskan sesuatu melalui persamaan yang ada dan perbandingan. Metafora berasal dari bahasa Yunani *metapherein*, berasal dari kata 'meta' yang berarti memindahkan atau

menurunkan, dan *'pherein'* yang berarti mengandung atau memuat. Secara etimologi, metafora dapat diartikan sebagai pemindahan makna yang dikandungnya kepada obyek atau konsep lain sehingga makna tersebut terkandung pada obyek yang dikenakan baik melalui perbandingan langsung maupun analogi

Arsitektur metafora mengidentifikasi suatu bangunan arsitektural dengan pengandaian sesuatu yang abstrak, sehingga setiap pengamat akan mempunyai persepsi masing-masing sesuai dengan persepsi yang muncul pada saat pertama kali melihat bangunan tersebut.

Dalam arsitektur Metafora dibangun melalui perwujudan konsep desain. Melalui pengejawantahan desain, konsep tersebut 'dipindahkan' ke dalam ruang tiga dimensi. Tekstur, bentuk dan warna dirancang untuk menghasilkan kualitas visual ruang yang unik, meliputi lantai, dinding, atap dan sebagainya. Ruang-ruang unik inilah yang kemudian membawa makna-makna khusus sebagai ekspresi metaforik. Metafora dalam arsitektur adalah Sebuah gaya bahasa arsitektur yang membawa, memindahkan dan menerjemahkan kiasan suatu obyek ke dalam bentuk bangunan (ruang tiga dimensi).

Pada awal tahun 1970-an muncul ide untuk mengkaitkan arsitektur dengan bahasa, menurut Charles Jenks dalam bukunya "the language of post modern" "dimana arsitektur dikaitkan dengan gaya bahasa, antara lain dengan cara metafora. Sedangkan menurut James C. Snyder, dan Anthony J. Cattanesse dalam "Introduction of Architecture" Metafora mengidentifikasikan pola-pola yang

mungkin terjadi dari hubungan-hubungan paralel dengan melihat keabstrakannya, berbeda dengan analogi yang melihat secara literal.

Anthony C. Antoniades, 1990 dalam bukunya, “Poetic of Architecture : Theory of Design” , mengidentifikasi metafora arsitektur ke dalam 3 kategori, yaitu :

- ❑ ***Intangible methaphors***, (metafora yang tidak dapat diraba) metafora yang berangkat dari suatu konsep, ide, hakikat manusia dan nilai-nilai seperti : individualisme, naturalisme, komunikasi, tradisi dan budaya.
- ❑ ***Tangible methaphors*** (metafora yang nyata), Metafora yang berangkat dari hal-hal visual serta spesifikasi / karakter tertentu dari sebuah benda seperti sebuah rumah adalah puri atau istana, maka wujud rumah menyerupai istana.
- ❑ ***Combined methaphors*** (metafora kombinasi), merupakan penggabungan kategori 1 dan kategori 2 dengan membandingkan suatu objek visual dengan yang lain dimana mempunyai persamaan nilai konsep dengan objek visualnya. Dapat dipakai sebagai acuan kreativitas perancangan.

Menurut Geoffrey Broadbent, 1995 dalam buku “Design in Architecture” metafora pada arsitektur adalah merupakan salah satu metod kreatifitas yang ada dalam desain spektrum perancang.

Arsitektur yang berdasarkan prinsip- prinsip metafora pada umumnya :

1. Mencoba atau berusaha memindahkan keterangan dari suatu subjek ke subjek lain.

2. Mencoba atau berusaha untuk melihat suatu subjek seakan-akan sesuatu hal yang lain.
3. Mengganti fokus penelitian atau penyelidikan area konsentrasi atau penyelidikan lainnya (dengan harapan jika dibandingkan atau melebihi perluasan kita dapat menjelaskan subjek yang sedang dipikirkan dengan cara baru).

Penerapan metafora dalam arsitektur sebagai salah satu cara atau metode sebagai perwujudan kreativitas Arsitektural, yakni sebagai berikut :

1. Memungkinkan untuk melihat suatu karya Arsitektural dari sudut pandang yang lain.
2. Mempengaruhi untuk timbulnya berbagai interpretasi pengamat.
3. Mempengaruhi pengertian terhadap sesuatu hal yang kemudian dianggap menjadi hal yang tidak dapat dimengerti ataupun belum sama sekali ada pengertiannya
4. Dapat menghasilkan Arsitektur yang lebih ekspresif.

Metafora atau kiasan pada dasarnya mirip dengan konsep analogi dalam arsitektur, yaitu menghubungkan diantara benda- benda. Tetapi hubungan ini lebih bersifat abstrak yang biasanya terdapat dalam metode analogi bentuk.

2.2.2 Keterkaitan Tema dengan Rancangan

Penerapan arsitektur metafora dalam perancangan sentra batik di pamekasan ini adalah pendekatan *tangible metaphor* yaitu mengambil unsur/ karakteristik batik yang kemudian melalui proses transformasi dan pengolahan

bentuk sehingga menjadi bentukan yang menyatu antara satu dengan yang lainnya. Pemilihan motif batik sekar jagad sebagai pendekatan terhadap tatanan massa. Unsur- unsur pada batik sekar jagad juga akan diaplikasikan kedalam rancangan untuk memperindah perancangan. *Tangible metaphor* dipilih karena dianggap mempunyai kemudahan tersendiri dalam mendesain sebuah bangunan. Kemudahan pada proses mendesain tersebut diperoleh karena bentuk dasar yang digunakan diambil secara langsung dari unsur/ karakteristik batik, namun pengolahannya tetap menggunakan sistem dari arsitektur modern yang kemudian dimodifikasikan secara kreatif. Pada *tangible metaphor*, lebih menghadirkan tampilan visual, proses dan material bisa menggunakan teknologi modern.

Motif batik sekar jagad yang merupakan salah satu motif batik Pamekasan yang dimetaforakan pada perancangan, dengan menerapkan karakteristik sekar jagad pada rancangan, seperti :

- Pola geometris berbentuk *ceplok* berulang yang semuanya saling merapat.
- Garis- garis pembatas / range yang tidak simetris untuk masing- masing *ceplok* motif.
- Bermotif flora dan fauna
- Membentuk lingkup/ *cluster*
- Pola bertumpuk
- Pola berselang- seling
- Pengulangan bentuk

Warna – warni Karakteristik sekar jagad yang dimetaforakan antara lain: motif yang bebas terkait dengan bentukan flora dan fauna, warna- warna terang yang mendominasi. Dengan menghadirkan bentuk- bentuk flora dan fauna serta warna terang akan menghadirkan tampilan visual batik sekar jagad.

Tabel 2.3 Proses metafora secara umum






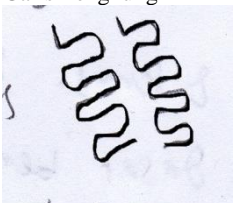

Sekar Jagad Lama	Sekar Jagad Baru	Metafora	Arsitektural
Motif batik besar	Motif batik kecil	Ukuran pola (bentuk dan material bisa jadi tidak asli atau persis)	Ukuran ruang, ukuran bentuk. Diterapkan pada pola ruang linear, bentuk- bentuk lengkung seperti lengkung batik.
Motif flora	Motif flora dan fauna	Alamiah (bentuk dan material bias jadi tidak asli atau persis)	Material alam, penzoningan, fungsi, ukiran bentuk seperti bentukan flora dan fauna. Penzoningan di khususnya sesuai dengan pola batik yang memisahkan antara flora dan fauna. Dalam hal ini dapat diterapkan antara publik dan prifat.
Warna gelap	Warna cerah	Warna (kehadiran suasana)	Interior dan eksterior. Hal ini dapat diterapkan pada bentukan yang paling menonjol menggunakan warna cerah, sedangkan warna dasar bangunan atau dinding menggunakan warna gelap seperti pola warna batik. Begitu juga sebaliknya.
Warna senada	Warna- warni	Pola warna (kehadiran suasana)	Suasana ruang, furniture
Penyatu berupa garis lengkung	Penyatu berupa tangkai- tangkai daun yang berpusat pada satu flora atau fauna	Pembatas antar motif (craft manship)	Partisi, dinding, pembatas ruang dan massa, sirkulasi.

Tabel 2.3 Lanjutan

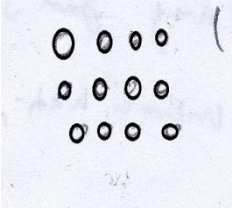
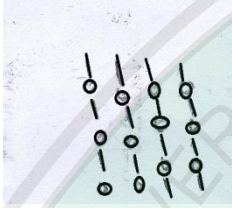
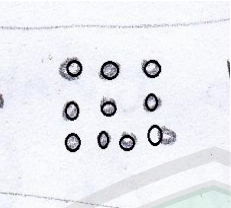
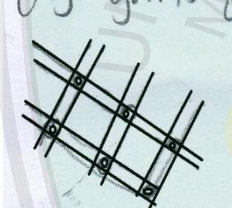
Sekar Jagad Lama	Sekar Jagad Baru	Metafora	Arsitektural
Ruang lingkup besar	Ruang lingkup kecil dan beraturan	Irama, keteraturan	Layout, lansekap, denah, sirkulasi
Proses pembuatan batik tulis	Proses pembuatan batik tulis dan batik cap.	Proses menciptakan bentuk	Sistem pembentukan, hal ini dapat diterapkan dari sistem ruang, bangunan, tata massa. Seperti pada pola ruang pameran atau galeri.
Fungsi batik digunakan untuk kalangan tertentu	Fungsi batik digunakan untuk umum, seperti pada acara formal.	Fungsi	Penzoningan area, dapat diterapkan pada ruang dan lansekap.

Sumber : Hasil Analisis, 2012

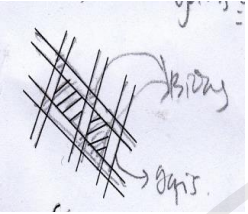
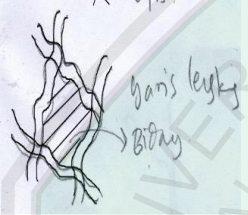
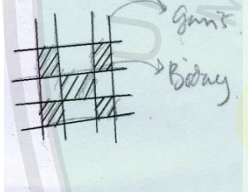


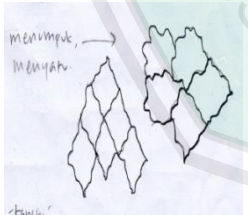

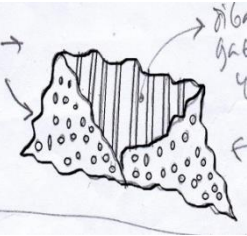
Tabel 2.4 Proses metafora secara unsur

Sekar Jagad Lama	Sekar Jagad Baru	Metafora	Arsitektural
<p>Garis Lurus</p> 	<p>Garis Lurus</p> 	Bentuk dan material bisa jadi tidak asli atau persis seperti dalam arsitektur tradisional	Garis merupakan salah satu unsur desain yang menegaskan sifat-sifat permukaan bidang-bidang. Hal ini bisa diterapkan pada pembatas, dinding, bukaan dan fasad.
<p>Garis putus-putus</p> 	<p>Perpaduan Garis</p> 		
<p>Garis zig-zag</p> 			
<p>Garis Lengkung</p> 			
<p>Perpaduan garis</p> 			

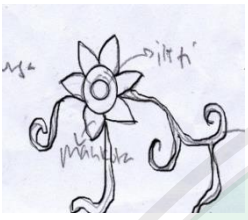

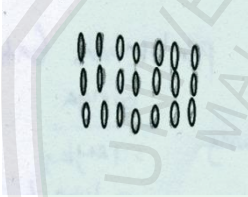



Tabel 2.4 Lanjutan

Sekar Jagad Lama	Sekar Jagad Baru	Metafora	Arsitektural
<p data-bbox="411 378 464 405">Titik</p>  <p data-bbox="336 629 536 696">Perpaduan garis dan titik</p> 	<p data-bbox="675 378 727 405">Titik</p> 	<p data-bbox="847 378 1094 490">Membangkitkan kembali keaslian dan kebijaksanaan craft</p>	<p data-bbox="1121 378 1353 613">Titik merupakan unsure desain yang bersifat statis, terpusat dan tidak memiliki arah. Dapat diterapkan pada sculpture.</p>
<p data-bbox="320 920 520 987">Titik yang terbentuk dari gabungan garis</p> 			


Tabel 2.4 Lanjutan

Sekar Jagad Lama	Sekar Jagad Baru	Metafora	Arsitektural
<p>Bidang hasil perpaduan garis lurus.</p>  <p>garis lengkung</p>  <p>Perpaduan antar bidang</p> 	<p>Bidang dari perpaduan bentuk bebas yang biasanya berbentuk lengkung sebagai symbol tangkai daun.</p>  <p>numpuk.</p> 	<p>Bentuk dan material bisa jadi tidak asli atau persis seperti dalam arsitektur tradisional</p>	<p>Bidang dalam unsure desain memiliki panjang dan lebar tetapi tidak memiliki tinggi. Bidang dapat memperjelas kualitas bangunan. Dapat diaplikasikan pada slasar sebagai pembatas, bukaan, penzoningan dan lay out.</p>
<p>Penyatuan bidang-bidang dengan system menumpuk membentuk ruang</p> 	<p>Ruang yang dibatasi oleh motif yang berbeda.</p>  	<p>Fungsi bangunan tidak berubah.</p>	<p>Ruang adalah rongga yang dibatasi permukaan bangunan. Dapat diaplikasikan pada ruang dalam dan ruang luar, pembentukan ruang.</p>

Tabel 2.4 Lanjutan

Sekar Jagad Lama	Sekar Jagad Baru	Metafora	Arsitektural
<p>Jenis motif bunga yang berdaun, tangkai, inti bunga/putik dan mahkota bunga.</p> 	<p>Jenis motif bunga yang menonjolkan mahkota bunga saja.</p> 	<p>Bentuk dan material bisa jadi tidak asli atau persis seperti dalam arsitektur tradisional</p>	<p>Bentuk yang mencerminkan karakteristik. Diterapkan pada interior dan eksterior. Difokuskan pada bangunan yang paling menonjol.</p>
<p>Jenis motif tanaman biji-bijian seperti padi.</p> 	<p>Jenis motif sulur-sulur seperti bunga rambut.</p> 		
	<p>mahkota bunga yang terlepas</p>  <p>Jenis motif yang menonjolkan inti dan mahkota bunga.</p> 		

Tabel 2.4 Lanjutan

Sekar Jagad Lama	Sekar Jagad Baru	Metafora	Arsitektural
	<p>Motif berupa binatang yang bersayap dan berhubungan dengan bunga, seperti Kupu-kupu, burung perkutut dan kalibri.</p> 	<p>Bentuk dan material bisa jadi tidak asli atau persis seperti dalam arsitektur tradisional</p>	<p>Bentuk sebagai penunjang. Diterapkan pada penzoningan khususnya pada bangunan penunjang.</p>
<p>Warna gelap dan terang, warna merah yang pasti ada. Sedangkan warna lainnya coklat, marun, hijau tua, putih, hitam, dll.</p>	<p>Warna variatif, berpadu dengan warna flora dan fauna. Warna merah sebagai ciri batik madura.</p>	<p>Penghadiran suasana</p>	<p>Warna sebagai salah satu unsur batik. Diterapkan pada eksterior dan interior, suasana ruang, penzoningan.</p>

Sumber : Hasil Analisis, 2012

2.3. Tinjauan kajian keIslaman

2.3.1. Keterkaitan Objek dengan KeIslaman

Sentra batik di Pamekasan merupakan pusat usaha terkait industri batik. Usaha yang mampu meningkatkan perekonomian masyarakat dan pemerintahan, dengan usaha tersebut mampu memenuhi kebutuhan hidup

Manusia dianjurkan untuk selalu berusaha, apalagi telah diciptakan bumi sebagai lahan mata pencaharian yang banyak mengandung sumber kekayaan alam yang bisa dimanfaatkan untuk keberlangsungan hidup. Sesuai Firman Allah yang artinya:

“Allah SWT menciptakan alam semesta dan segala isinya, daratan, lautan, angkasa raya, flora, fauna, adalah untuk kepentingan umat manusia” (QS an-Nahl: 10-16)

Manusia sebagai khalifah Allah, diamanati oleh Allah untuk melakukan usaha-usaha agar alam semesta dan segala isinya tetap lestari, sehingga umat manusia dapat mengambil manfaat, menggali dan mengelolanya untuk kesejahteraan umat manusia dan sekaligus sebagai bekal dalam beribadah dan beramal shaleh.

Sentra batik di Pamekasan merupakan usaha yang memanfaatkan sumber dari alam, seperti dalam proses pewarnaan yang menggunakan bahan-bahan alami dan motif-motif dalam batik yang mengambil inspirasi dari alam. Sentra batik ini berusaha untuk tidak merusak lingkungan, seperti mengolah limbahnya sebelum di buang ke saluran pembuangan.

2.3.2 Keterkaitan Tema dengan Keislaman

Dalam surat An- Nisaa' ayat 33 :

وَلِكُلِّ جَعَلْنَا مَوَالِي مِمَّا تَرَكَ الْوَالِدَانِ وَالْأَقْرَبُونَ وَالَّذِينَ عَقَدْتُمْ أَيْمَانَكُمْ فَأْتَوْهُمْ نَصِيْبَهُمْ إِنَّ اللَّهَ كَانَ عَلَى كُلِّ شَيْءٍ شَهِيدًا (33) الرَّجَالُ قَوَّامُونَ عَلَى النِّسَاءِ بِمَا فَضَّلَ اللَّهُ بَعْضَهُمْ عَلَى بَعْضٍ وَبِمَا أَنْفَقُوا مِنْ أَمْوَالِهِمْ فَالصَّالِحَاتُ قَانِتَاتٌ حَافِظَاتٌ لِّلْغَيْبِ بِمَا حَفِظَ اللَّهُ وَاللَّاتِي تَخَافُونَ نُشُوزَهُنَّ فَعِظُوهُنَّ وَاهْجُرُوهُنَّ فِي الْمَضَاجِعِ وَاضْرِبُوهُنَّ فَإِنْ أَطَعْتُمْ فَلَا تَبْغُوا عَلَيْهِنَّ سَبِيلًا إِنَّ اللَّهَ كَانَ عَلِيمًا كَبِيرًا (34)

Bagi tiap-tiap harta peninggalan dari harta yang ditinggalkan ibu bapak dan karib kerabat, Kami jadikan pewaris-pewarisnya^[288]. Dan (jika ada) orang-orang yang kamu telah bersumpah setia dengan mereka, maka berilah kepada mereka bahagiannya. Sesungguhnya Allah menyaksikan segala sesuatu.

Ayat ini menjelaskan tentang warisan, hukum dan ketentuan waris-mewaris. Setiap warisan merupakan peninggalan yang harus dijaga. Begitu juga dengan batik, Batik sebagai warisan budaya adalah kerajinan seni lukis yang memiliki nilai seni tinggi dan telah menjadi bagian dari budaya Indonesia (khususnya Jawa) sejak dahulu kala. Tradisi membatik pada awalnya merupakan tradisi yang turun temurun, sehingga kadang kala suatu motif dapat dikenali berasal dari batik keluarga tertentu. Beberapa motif batik dapat menunjukkan status seseorang di masyarakat.

Keterkaitan tema dengan ayat tersebut, yaitu sama- sama menjaga warisan. Dengan tema ini mampu menjaga warisan budaya, yaitu budaya batik yang tetap mempertahankan corak yang memiliki makna dan filosofi yang sangat berarti.

2.4 Gambaran Umum Lokasi

2.4.1 Deskripsi Lokasi

Kabupaten Pamekasan adalah sebuah kabupaten di Pulau Madura, Provinsi Jawa Timur, Indonesia. Kabupaten ini berbatasan dengan Laut Jawa di utara, Selat Madura di selatan, Kabupaten Sampang di barat, dan Kabupaten Sumenep di timur. Posisi seperti ini menjadikan Pamekasan cepat berkembang, baik dari aspek penduduk, pendidikan, sosial, ekonomi, budaya maupun aspek lain.

Pertumbuhan perekonomian Kabupaten Pamekasan terutama dipacu oleh pertumbuhan dan perkembangan sektor industri dan perdagangan. Kedua sektor tersebut merupakan sektor yang mempunyai peranan yang sangat penting dalam meningkatkan jumlah pendapatan Kabupaten Pamekasan sehingga pembangunan di bidang industri dan perdagangan merupakan salah satu prioritas utama tanpa mengabaikan sektor yang lain.

Potensi sektor industri perdagangan yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan di Kabupaten Pamekasan diantaranya adalah industri tikar, aneka kerajinan batik, garam, tembakau dan rokok, dll.

Kabupaten Pamekasan terdiri atas 13 kecamatan, yang dibagi lagi atas 178 desa dan 11 kelurahan. Kecamatan Pamekasan merupakan lokasi Sentra batik khas Pamekasan, karena merupakan pusat pemerintahan. Lokasi terletak di sekitar pusat kota, tepatnya sebelum masuk pusat kota. Lokasi tersebut merupakan daerah strategis yang mudah diakses dari segala arah.

2.4.2 Kondisi Eksisting

1. Kondisi Fisik Dasar (Alami)

Kondisi fisik dasar yang terdapat di wilayah perencanaan terbagi atas dua pembahasan. Adapun bagian dari kondisi fisik dasar ini adalah batas administrasi perkotaan dan kondisi fisiografis.

A. Batas Administrasi Perkotaan

Secara geografis berada pada $6^{\circ} 51' - 7^{\circ} 31'$ Lintang Selatan (LS) dan $113^{\circ} 19' - 113^{\circ} 58'$ Bujur Timur (BT).

B. Kondisi Fisiografis

Kondisi fisiografis di Perkotaan Pamekasan meliputi topografi, klimatologi, jenis tanah dan hidrologi. Untuk lebih jelasnya lihat dari uraian di bawah ini.

C. Topografi

Topografi di Perkotaan Pamekasan, meliputi :

1. Kelerengan

Perkotaan Pamekasan umumnya merupakan wilayah datar dengan kelerengan anatar 0-8% seluas 7.184 Ha dan sisanya antara 8-15% dan 15-25%.

2. Ketinggian

Ketinggian Perkotaan Pamekasan bervariasi mulai dari 0-50 meter, 50 – 100 meter dan 100-150 meter. Sebagian besar didominasi oleh ketinggian sekitar 0-50 meter sebesar 6.116 Ha atau sebesar 84 % .

D. Klimatologi

Kabupaten Pamekasan dan Propinsi Jawa Timur hanya dikenal 2 musim yaitu musim kemarau dan musim hujan. Musim kemarau berlangsung pada bulan April hingga Oktober, sedangkan musim hujan berlangsung pada bulan Oktober hingga April dengan curah hujan rata-rata per tahun yaitu 1.621,77 mm dan perbulan sebesar 102,25 mm. disamping itu Kabupaten Pamekasan memiliki suhu maksimum 30°C dan minimum 28°C dengan kelembaban udara 80%.

E. Jenis Tanah

Jenis tanah di Perkotaan Pamekasan terdapat beberapa kelompok jenis tanah yaitu Kompleks Brown Forest, Kompleks Mediteran Merah, Aluvial Kelabu Kekuningan, Kompleks Grumosol Kelabu, Asosiasi Hidromorf Kelabu, Aluvial Hidromorf dan Kompleks Mediteran. Perkotaan Pamekasan di dominasi oleh jenis tanah Kompleks Mediteran Merah dengan luas sebesar 2.028 Ha.

F. Hidrologi

Hidrologi di Perkotaan Pamekasan di bagi menjadi dua yaitu :

1. Sumber mata air yang meliputi :

- ✓ SB Nyamplong II di Desa Toronan;
- ✓ SB Sentol I dan SB Sentol II di Desa Sentol; dan
- ✓ SB Banyubulu di Desa Samatan.

2. Jaringan aliran sungai, meliputi Sungai Kloang, Sungai Tarokan, D.I Samiran, Sungai topo dan Sungai Butbut.

2. Kondisi Fisik Buatan (Binaan)

Rencana Penataan Kawasan Dan Bangunan

Penataan koefisien dasar bangunan pada kawasan- kawasan di perkotaan Pamekasan diarahkan sebagai berikut:

A. Kegiatan Komersial

- Perdagangan pada kawasan pusat kota

Perdagangan pada pusat kota ini memiliki skala pelayanan yang sangat luas, sehingga seluruh kawasan yang dimiliki dapat digunakan sebagai bangunan. Arahan penataan bangunannya

adalah : KDB = 90- 100%, KLB = 1-3,0 dan TLB = 4- 20 lantai.

KDB ini termasuk system parkir yang ada di dalam bangunan (*off street*)

- Jasa komersial pada kawasan pusat kota

Termasuk didalamnya antara lain showroom, biro perjalanan, bank, dan sebagainya. Arahan penataan bangunannya adalah : KDB = 90-100%, KLB = 0,9- 3,00 dan TLB = 4- 20 lantai. KDB ini termasuk system parkir yang ada di dalam bangunan.

- Kawasan perdagangan- jasa yang terletak pada sepanjang jalan utama kota tetapi tidak termasuk dalam kawasan pusat kota. Arahan penataan bangunannya adalah KDB = 90-100%, KLB = 0.9- 3,0, dan TLB = 4- 20 lantai. Dan yang perlu diperhatikan pada kegiatan ini harus mempunyai sistem parkir *off street*(didalam bangunan) tersendiri selain parkir *on street*(dipinggir jalan) bagi kegiatan yang banyak menimbulkan bangkitan dan tarikan kendaraan yang cukup besar.

- Kegiatan perdagangan dan jasa yang terletak pada pusat lingkungan dan yang tersebar. Termasuk kegiatan ini adalah pertokoan, took, warung, bengkel, tukang jahit, dan sebagainya. Arahan penataan bangunannya adalah : KDB = 70- 80%, KLB = 0.7- 1,6, dan TLB = 2- 6 lantai.

B. Perkantoran

- Perkantoran pada kawasan pusat kota

Kawasan perkantoran yang terletak pada kawasan ini memiliki skala pelayanan tingkat kota. Arahan penataan bangunannya adalah :
KDB = 40-60%, KLB = 0,4- 1,8, dan TLB = 4- 20 lantai.

- Perkantoran pada lokasi lainnya

Intensitas bangunannya sedang dan pada kawasan ini harus cukup ruang terbuka untuk parkir, upacara, olah raga, serta tempat untuk pejalan kaki. Arahan penataan bangunannya adalah : KDB = 40-60%, KLB = 0,4- 1,2, dan TLB = 3- 10.

C. Fasilitas Umum

- Fasilitas umum pada kawasan pusat kota

Termasuk fasilitas ini antara lain adalah kantor pos, kantor telepon, Wisma, dan sebagainya. Arahan penataan bangunannya adalah :
KDB = 50- 60%, KLB = 0,5- 1,8, dan TLB = 4- 20.

- Fasilitas umum pada kawasan lain

Termasuk fasilitas ini antara lain adalah balai pertemuan, gedung serba guna, dan sebagainya. Arahan penataan bangunannya adalah :
KDB = 50- 60%, KLB = 0,5- 1,8%, dan TLB = 1-4.

D. Industri

- Untuk industri yang mempunyai skala pelayanan besar dengan dampak yang besar, maka intensitas kegiatannya tinggi dan perlu penyediaan ruang terbuka yang cukup. Arahan penataan bangunannya adalah : KDB = 40- 50%, KLB = 0,4- 1,0, dan TLB = 2-4.

- Industri yang memiliki skala pelayanan sedang dengan intensitas kegiatan sedang. Pada lokasi industri semacam ini, perlu penyediaan ruang terbuka yang cukup akan tetapi tidak sebesar industri yang mempunyai skala pelayanan besar. Arahan penataan bangunannya adalah : KDB = 40- 60%, KLB = 0,4- 1,2, dan TLB = 2-4
- Industri rumah tangga, kegiatan industry ini berada pada kawasan perumahan. Arahan penataan bangunannya adalah : KDB = 50- 70%, KLB = 0,5- 1,4, dan TLB = 2-4 lantai.

E. Perumahan

- Perumahan kapling besar, arahan penataan bangunannya adalah : KDB = 30- 50%, KLB = 0,3- 1,25, dan TLB = 1-4 lantai.
- Perumahan kapling sedang, arahan penataan bangunannya adalah : KDB = 50- 60%, KLB = 0,50- 1,2, dan TLB = 1-2 lantai.
- Perumahan kapling kecil, arahan penataan bangunannya adalah : KDB = 60- 75%, KLB = 0,60- 1,2, dan TLB = 1-2 lantai.
- Perumahan sangat sederhana, arahan penataan bangunannya adalah : KDB = 60- 80%, KLB = 0,6- 1,6, dan TLB = 1-2 lantai.
- Rumah susun, arahan penataan bangunannya adalah : KDB = 20- 30%, KLB = 0,80- 1,20, dan TLB = 10-20 lantai.
- Perumahan khusus, arahan penataan bangunannya adalah : KDB = 80- 90%, KLB = 0,8- 0,9, dan TLB = 1lantai.

- Perumahan pada kawasan perkampungan, arahan penataan bangunannya adalah : KDB = 80- 90%, KLB = 0,8- 1,35, dan TLB = 1-2 lantai.

Dalam pengaturan KDB atau KLB ini harus disesuaikan dengan Garis Sempadan Pagar (GSP) dan Bangunan (GSB). Bagi bangunan yang GSB-nya lebih kecil dalam pengertian jarak dari pagar semakin jauh, maka dapat diberlakukan sistem intensif dalam bentuk pemberian ijin penambahan ketinggian bangunan dengan catatan KLB- nya tetap.

2.4.3 RENCANA TATA RUANG WILAYAH KABUPATEN PAMEKASAN 2011-2031

Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kabupaten Pamekasan, khususnya kecamatan Pamekasan tertuang dalam :

Pasal 40 ayat 2 huruf e

Industri Kecil dan Menengah (IKM) batik di Kecamatan Tlanakan, Kecamatan Pademawu, Kecamatan Galis, Kecamatan Larangan, Kecamatan Pamekasan, Kecamatan Proppo, Kecamatan Palengaan, Kecamatan Pegantenan, Kecamatan Kadur, Kecamatan Pakong dan Kecamatan Waru; dan

Pasal 41 ayat 4

Kawasan peruntukan pariwisata buatan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf c, tersebar di Kecamatan Pamekasan, Kecamatan Larangan, Kecamatan Pademawu dan Kecamatan Larangan.

Pasal 66 ayat 6

Ketentuan umum peraturan zonasi untuk kawasan peruntukan industri sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf e, disusun dengan memperhatikan:

- a. pemanfaatan ruang untuk kegiatan kawasan industri, kawasan peruntukan industri dan industri rumah tangga serta kawasan industri untuk usaha mikro, kecil dan menengah;
- b. pemanfaatan ruang untuk kegiatan industri baik yang sesuai dengan kemampuan penggunaan teknologi, potensi sumber daya alam dan sumber daya manusia di wilayah sekitarnya;
- c. pembatasan pembangunan rumah tinggal di dalam lokasi kawasan peruntukan industri untuk mengurangi dampak negatif pengaruh dari keberadaan industri terhadap permukiman yang ada;
- d. pelarangan peruntukan lain selain industri maupun fasilitas pendukungnya dalam kawasan yang ditetapkan sebagai kawasan industri, kecuali kawasan peruntukan industri, industri rumah tangga dan kawasan industri untuk usaha mikro, kecil dan menengah;
- e. pemanfaatan ruang kawasan industri untuk usaha mikro, kecil dan menengah, diarahkan untuk pemanfaatan rumah tinggal, kegiatan produksi, tempat proses produksi, fasilitas pendukung/penunjang permukiman maupun industri akan diatur tersendiri secara khusus;
- f. pemanfaatan ruang untuk industri rumah tangga, diizinkan pemanfaatannya dalam kawasan permukiman dengan pembatasan pada luasan lahan, dan dampak yang ditimbulkan (berdasarkan batasan kapasitas produksi, tenaga kerja, transportasi yang dihasilkan, dan limbah

yang dihasilkan berdasarkan analisa daya dukung dan daya tampung lokasi); dan

- g. pemanfaatan ruang untuk pergudangan antara lain berupa gudang untuk industri, perdagangan, stasiun pengisian bahan bakar dan kegiatan sejenis diizinkan pemanfaatannya dalam kawasan permukiman dengan pembatasan pada luasan lahan, dan dampak yang ditimbulkan.

Pasal 66 ayat 7

Ketentuan umum peraturan zonasi untuk kawasan peruntukan pariwisata sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf f, disusun dengan memperhatikan:

- a. pemanfaatan potensi alam dan budaya masyarakat sesuai daya dukung dan daya tampung lingkungan;
- b. perlindungan terhadap situs peninggalan kebudayaan masa lampau;
- c. pembatasan pendirian bangunan (kecuali permukiman penduduk) pada koridor jalur wisata utama maupun kawasan obyek wisata hanya untuk kegiatan peruntukan lahan yang menunjang kegiatan pariwisata; dan
- d. pelarangan pendirian bangunan selain yang dimaksud pada huruf c.

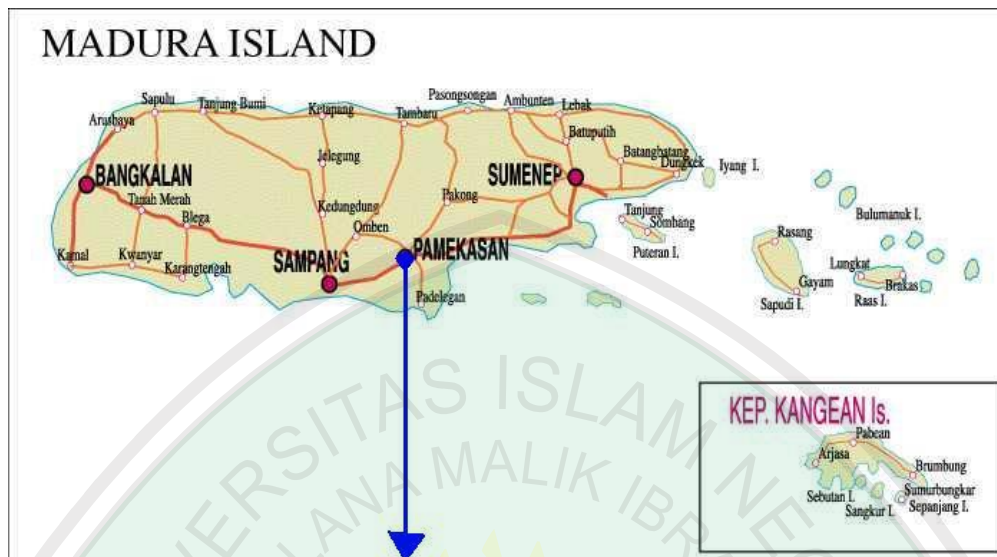
Pasal 67 ayat 2

Ketentuan umum peraturan zonasi pada kawasan pertumbuhan ekonomi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf a, meliputi:

- a. kawasan penunjang ekonomi dalam skala besar umumnya berupa kawasan perkotaan, harus ditunjang sarana dan prasarana yang memadai sehingga menimbulkan minat investasi yang besar;

- b. pada setiap bagian dari kawasan strategis ekonomi ini harus diupayakan untuk mengefisienkan perubahan fungsi ruang untuk kawasan terbangun melalui arahan bangunan vertikal sesuai kondisi kawasan masing-masing;
- c. pada kawasan strategis secara ekonomi ini harus dialokasikan ruang atau zona secara khusus untuk industri, perdagangan – jasa dan jasa wisata perkotaan;
- d. pada zona dimaksud harus dilengkapi dengan ruang terbuka hijau untuk memberikan kesegaran ditengah kegiatan yang intensitasnya tinggi serta zona tersebut harus tetap dipertahankan;
- e. pada kawasan strategis ekonomi ini boleh diadakan perubahan ruang pada zona yang bukan zona inti tetapi harus tetap mendukung fungsi utama kawasan sebagai penggerak ekonomi dan boleh dilakukan tanpa merubah fungsi zona utama yang telah ditetapkan;
- f. dalam pengaturan kawasan strategis ekonomi ini zona yang dinilai penting tidak boleh dilakukan perubahan fungsi dasarnya;
- g. pada kawasan yang telah ditetapkan sebagai permukiman bila didekatnya akan diubah menjadi fungsi lain yang kemungkinan akan mengganggu permukiman harus disediakan fungsi penyangga sehingga fungsi zona tidak boleh bertentangan secara langsung pada zona yang berdekatan; dan
- h. untuk menjaga kenyamanan dan keamanan pergerakan maka pada kawasan terbangun tidak boleh melakukan kegiatan pembangunan diluar area yang telah ditetapkan sebagai bagian dari rumija atau ruwasja, termasuk melebihi ketinggian bangunan seperti yang telah ditetapkan

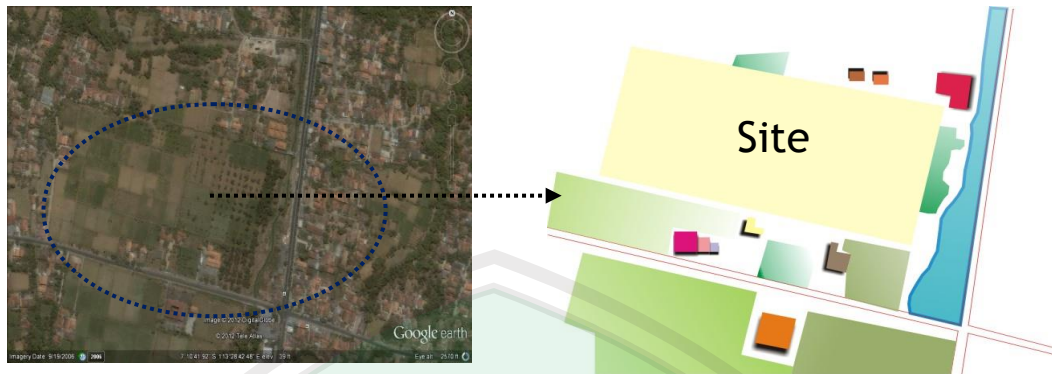
2.4.4 Gambar Lokasi



Gambar 2.16 Peta Madura
Sumber : Peta- Madura1.com



Gambar 2.17 Peta Pamekasan
Sumber : Hasil Analisis



Gambar 2.18 Peta Lokasi
Sumber : Hasil Analisis

Batas dalam tapak perancangan sentra batik khas Pamekasan adalah sebagai berikut :

- Sebelah Utara : Hotel New Ramayana
- Sebelah Selatan : Persawahan dan Perkebunan Mangga
- Sebelah timur : Sungai dan Jalan Trunojoyo
- Sebelah Barat : Persawaha dan Perkebunan Mangga



Gambar 2.19 Lokasi Sentra Batik di Pamekasan
Sumber : Hasil Analisis, 2012

2.5. Studi Banding

2.5.1 Studi Banding Objek

➤ Kampung Batik Laweyan

Laweyan merupakan kampung tradisional yang keberadaannya sudah ada sejak sebelum tahun 1500M. Sebagai daerah sentra industri batik dan permukiman tradisional, kawasannya banyak bercirikan jalan/ gang sempit, rumah berbeteng tinggi dan berhimpitan. Laweyan banyak dipersepsikan orang sebagai lingkungan

yang tertutup, angkuh dan kurang mempunyai nilai sosial. Kondisi ini tidak sepenuhnya benar. Sebagai permukiman yang didominasi arsitektur tradisional Jawa, Indisch dan Islam dengan public space yang terbatas, Laweyan tumbuh sebagai kawasan yang "ramah" bagi komunitasnya. Kondisi ini terwujud diantaranya karena adanya pemanfaatan sebagian ruang privat penghuninya sebagai ruang semi publik dan pemanfaatan masjid-masjid serta ruang terbuka lainnya sebagai pusat kegiatan sosial budaya. Dalam perkembangannya sebagai suatu kawasan heritage, keberadaan ruang publik tersebut sangat berpengaruh terhadap terwujudnya kenyamanan dan keselarasan lingkungannya.

Kondisi Geografis

Kampung Laweyan mempunyai luas wilayah 24,83 Ha. Terdiri dari 20,56 Ha. Tanah pekarangan dan bangunan, sedang yang berupa sungai, jalan, tanah terbuka, kuburan seluas 4,27 Ha. Jenis persil rumah di Laweyan secara garis besar terdiri dari : persil rumah juragan batik besar (1000m²-3000m²), persil rumah juragan batik sedang (300m²-1000m²), persil milik buruh batik (25m²-100m²) (Widayati, 2002).

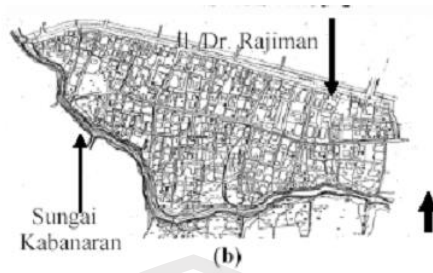
Arsitektur Rumah Tinggal

Masyarakat Laweyan bukanlah keturunan bangsawan, tetapi karena mempunyai hubungan yang erat dengan kraton melalui perdagangan batik serta didukung dengan kekayaan yang ada, maka corak pemukiman khususnya milik para saudagar batik banyak dipengaruhi oleh corak pemukiman bangsawan Jawa . Bangunan rumah saudagar biasanya terdiri dari *Pendopo*, *ndalem*, *sentong*, *gandok*, *pavilion*, pabrik, beteng, *regol*, halaman depan rumah yang cukup luas

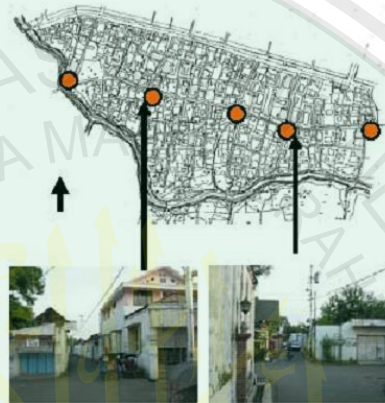
dengan orientasi bangunan menghadap utara-selatan. Atap bangunan kebanyakan menggunakan atap limasan bukan joglo karena bukan keturunan bangsawan (Widayati, 2002).

Dalam perkembangannya sebagai salah satu usaha untuk lebih mempertegas eksistensinya sebagai kawasan yang spesifik, corak bangunan di Laweyan banyak dipengaruhi oleh gaya arsitektur Eropa dan Islam, sehingga banyak bermunculan bangunan bergaya arsitektur *Indisch* (Jawa-Eropah) dengan *façade* sederhana, berorientasi ke dalam, fleksibel, berpagar tinggi lengkap dengan lantai yang bermotif karpet khas Timur Tengah. Keberadaan “beteng” tinggi yang banyak memunculkan gang-gang sempit dan merupakan ciri khas Laweyan selain untuk keamanan juga merupakan salah satu usaha para saudagar untuk menjaga *privacy* dan memperoleh daerah “kekuasaan” di lingkungan komunitasnya.

Kampung Laweyan sebagai permukiman tradisional, elemen kawasannya dibentuk oleh butiran massa yang saling berdekatan membentuk jalan lingkungan yang relatif sempit. Massa bangunan milik juragan batik sebagian besar terdiri dari massa bangunan besar dan sedang. Bangunan tersebut biasanya dilengkapi dengan pagar tinggi yang menyerupai “beteng”. Adapun massa bangunan kecil jumlahnya lebih sedikit dan sebagian besar merupakan milik pekerja batik.



Gambar 2.20 Peta Kampung Laweyan
Sumber : Priyatmono, 2004



Gambar 2.21 Ruang publik sisi perempatan jalan
Sumber : Priyatmono, 2004



Gambar 2.22 Gerbang kampung Batik Laweyan



Gambar 2.23 Tugu Batik Laweyan



Gambar 2.24 Kawasan Industri Batik JL. Sidoluhur Laweyan

Sumber : Dwi Andi Susanto, 2008

➤ Pengrajin Batik di Madura

Pengrajin batik yang biasa disebut sentra batik di Madura rata-rata hampir sama di setiap kabupaten yang ada di Madura, baik dalam bidang produksi, pemasaran, maupun motif atau corak batik. Dalam teknik pembuatan semua kabupaten di Madura lebih memilih batik tulis, walaupun ada salah satu kabupaten yang menggunakan cap sebagai media batik. Seperti yang ada di kabupaten Sampang, disana menggunakan teknik batik tulis dan batik semi cap. Batik semi cap merupakan perpaduan dari batik tulis dan batik cap, proses pengerjaan batik semi cap lebih cepat dari pada batik tulis. Akan tetapi harga dan kualitas masih lebih unggul batik tulis.

Pengrajin batik di Madura ini merupakan industri rumahan, sehingga ruang-ruang produksi tidak tertata dan berkonsep. Kurangnya penanda atau pengarah menjadi salah satu kendala menuju lokasi Sentra Batik. Kebutuhan akan adanya *signage* (papan petunjuk/keterangan) bertujuan untuk membantu para pengunjung dalam menemukan lokasi serta memperoleh informasi saat berada di Sentra Batik. Hingga saat ini masih belum optimal adanya *signage* Sentra Batik, sehingga kurang mampu memberikan informasi secara tepat kepada para pengunjung.

Tabel 2.5 Karakteristik Sentra Batik Madura

No	Kabupaten	Karakteristik Batik	Gambar
1.	Bangkalan	Motif batik dipengaruhi perkembangan zaman dan sesuai permintaan konsumen. Batik gentong merupakan batik khas dari batik bangkalan, tapi permintaan semakin berkurang karena harga yang mahal dan kalah saing dengan motif- motif yang baru. Sentra batik bangkalan di tanjung bumi ini memiliki tempat produksi sendiri, akan tetapi tidak memiliki showroom untuk memamerkan hasil batik. Rumah pemilik menjadi tempat produksi, seperti halaman rumah yang menjadi tempat penjemuran, hasil produksi berada di ruang tamu. Sedangkan untuk tempat pewarnaan dan <i>pelorotan</i> memanfaatkan halaman belakang rumah. Ruang – ruang tersebut tidak tertata dan sekedarnya saja.	
2.	Sampang	Tetap mempertahankan motif- motif tradisional dan cenderung berwarna gelap. Sentra batik di desa Kotah ini sulit dijangkau oleh kendaraan umum, sentra ini merupakan tempat pengepulan batik dari para pengrajin batik. Sirkulasi di sentra ini berupa gang- gang sempit yang hanya cukup dilalui satu orang. Penataan ruang-ruang tidak beraturan, seperti halnya tempat peracikan obat yang berada di jalur sirkulasi. Tempat pengawetan dan pewarnaan yang berada di samping dapur dan kamar mandi, ruang membatik yang berukuran 3x4 dengan pencahayaan yang kurang karena terhalang oleh bangunan yang lain.	

Tabel 2.5 Lanjutan

No	Kabupaten	Karakteristik Batik	Gambar
3.	Pamekasan	<p>Motif bebas sesuai perkembangan dan penuh warna yang mencolok. Motif bunga menjadi motif dominan karena orang yang memakai dan melihatnya akan merasa senang. Sedangkan warnah yang sangat dominan adalah warna merah yang melambangkan kedamaian dan di pengaruhi oleh faktor geografis yang panas. Warna-warna yang mencolok melambangkan karakter orang Madura yang ulet dan pantang menyerah. Sentra batik di desa Klampar ini tidak memiliki penanda yang cukup optimal, sentra ini merupakan tempat pengepulan bati dari para pengrajin. Sedangkan shoowroomnya berada di daerah kota, namun sentra ini memiliki sekolah khusus belajar membatik. Tempat produksi batik berada di masing-masing rumah pengrajin batik yang tidak terlalu jauh dari tempat pengepulan batik. Gazebo diruang terbuka sebagai tempat membatik, ada juga yang memanfaatkan <i>space</i> di belakang rumah sebagai tempat membatik. Tempat pengawetan dan pewarnaan berupa ruang semi terbuka yang terbuat dari dinding anyam bambu, ruang untuk <i>pelorotan</i> berupa ruang tertutup maupun ruang terbuka. Sentra ini memiliki tempat parkir yang cukup luas, dan ruang khusus tempat pengepulan batik tanpa penataan interior. Pembuangan limbah industry langsung di alirkan ke sungai setelah melalui proses penyaringan.</p>	 <p>The image collage consists of eight photographs arranged in a grid-like fashion. The top-left photo shows several people sitting on the floor in a traditional setting, engaged in batik-making. The top-right photo shows a person washing a piece of fabric in a large tub. The middle-left photo shows a person working at a table with various tools. The middle-right photo shows laundry hanging on a line outdoors. The bottom-left photo shows a person working with large tubs of dye. The bottom-middle photo shows a person hanging a piece of fabric. The bottom-right photo shows a person working with a large tub. The bottom-most photo shows a person working with a large tub.</p>

Tabel 2.5 Lanjutan

No	Kabupaten	Karakteristik Batik	Gambar
4.	Sumenep	<p>Terpengaruh keraton, sehingga pada setiap batik selalu ada gambar ayam sebagai symbol pemimpin yang menguasai daerah tersebut. Sentra batik di desa Pekandangan barat ini merupakan tempat produksi sekaligus showroom. Memiliki tempat parkir yang hanya cukup untuk sekitar enam mobil, memanfaatkan ruang tamu sebagai showroom yang berdinding kaca tanpa penataan interior. Showroom terkesan luas karena dibuat lesehan dan pencahayaan yang cukup. Untuk tempat pembatikan berada di sebelah rumah dengan ruang semi terbuka yang berukuran 4x5. Tempat pengawetan dan pewarnaan berada di belakang rumah dan berdampingan dengan kandang ayam sehingga terlihat kotor. Sedangkan untuk pembuangan limbah setelah melalui penyaringan langsung dibuang ke laut yang tidak jauh dari sentra batik.</p>	

Sumber : Survei dan Dokumentasi Pribadi, 2012

➤ Rumah Seni Cemeti

Profil Rumah Seni Cemeti

Bangunan : Rumah sekaligus galeri Seni Cemeti

Dibangun : sejak tahun 1988

Lokasi : Jl. D. I. Panjaitan 41 Yogyakarta

Site Area : 400m²

Dirancang ulang oleh : Ir. Eko Prawoto M.Arch IAI

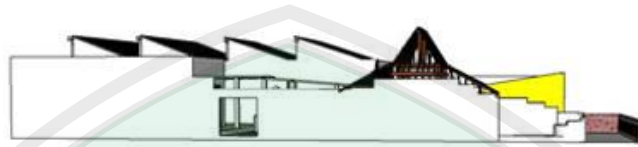
Konsep : seni kontemporer Indonesia

Tema : Green Architecture traditional-modern

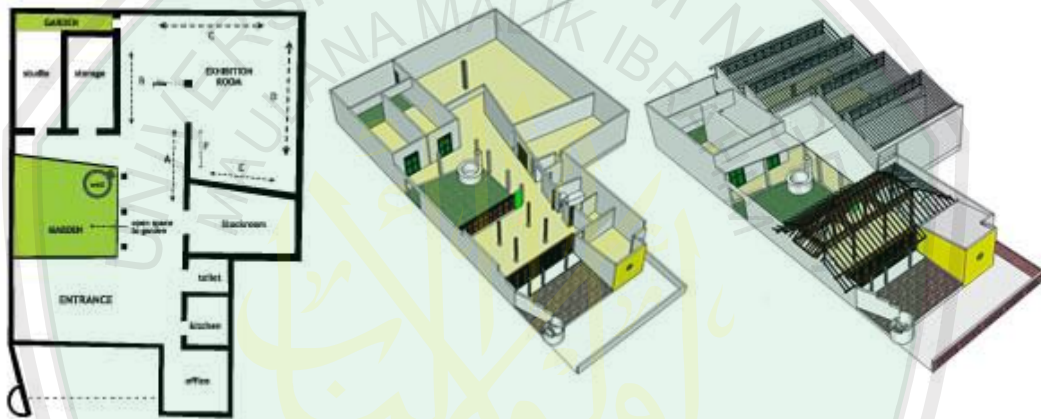
(Sumber:majalah Indonesia Design vol.3 no.14 2006. www.cemetiarthouse.com)

Bangunan

Gambar denah cemeti Art House



Gambar 2.25 Tampak Samping Cemeti Art House



Gambar 2.26 Denah dan Perspektif Cemeti Art House

Bangunan Rumah Seni Cemeti ini bergaya arsitektur vernakular. Hal ini terlihat pada ruang lobby penerima yang bergaya joglo yang mencirikan bangunan tradisional Jawa. Dari ruang penerima ini pengunjung digiring menuju ke ruang pameran melewati sebuah ruang selasar dengan salah satu sisi yang terbuka. Terdapat sebuah taman hijau kecil berukuran kurang lebih 25 m² pada sebelah sisi yang terbuka pada selasar. Di sisi sebelah kanan terdapat ruang penunjang berupa lavatory dan pantry serta *stockroom*. Terdapat ceruk dinding yang berisi

display buku dokumentasi seniman dan kegiatan yang dilakukan oleh Rumah Seni Cemeti yang berada di sisi kanan dan kiri pitu *stockroom*.

Ruang Pamer berukuran 105 m² dengan konsep ruang yang semi terbuka yang salah satunya menghadap selasar yang menghubungkannya ke ruang lobby penerima. Ruang pameran dilengkapi dengan sistem pencahayaan alami dari bukaan atap dan sistem pencahayaan artifisial dari lampu sorot. Selain itu juga terdapat suplay listrik dari stop-kontak untuk suplay listrik karya seni instalasi yang memputuhkan listrik sebagai energi penggerak mekanik atau pada kasus video art. Finishing dinding ruang pameran menggunakan warna putih netral tanpa ornamenasi. Plafond dibiarkan tanpa finishing untuk pencahayaan alami yang merata pada seluruh ruang pameran. Sedangkan finishing lantai dari ubin dengan warna krem merata dari ruang penerima hingga ruang pameran.

Terdapat ruang kegiatan penunjang yang terletak di sisi depan massa bangunan yang digunakan untuk kegiatan pengelolaan yang terhubung pada ruang lobby dan ruang penerima. Selain itu terdapat pula 2 ruang lainnya yaitu ruang storage peralatan dan ruang studio konsep mini yang keduanya terhubung pada selasar yang menghubungkan ruang penerima dengan ruang pameran serta taman mini yang berada di tengah massa bangunan.

Aktifitas dan Fasilitas

Aktifitas dan fasilitas yang ada di Rumah Seni Cemeti :

1. Pameran/eksehibisi Ruang pameran temporer 12mx14m dengan kapasitas 150 orang
2. Perawatan karya seni meliputi :

- a. penyimpanan
- b. konservasi dan penjualan Stockroom
3. Eksperimen Studio konsep dan homestay seniman
4. Kegiatan pengelolaan Ruang pengelola
5. Kegiatan informasi Lobby
6. Kegiatan penunjang Storage Lavatory Taman.

Tanggapan bangunan :

- ❖ Ditinjau dari standar galeri,

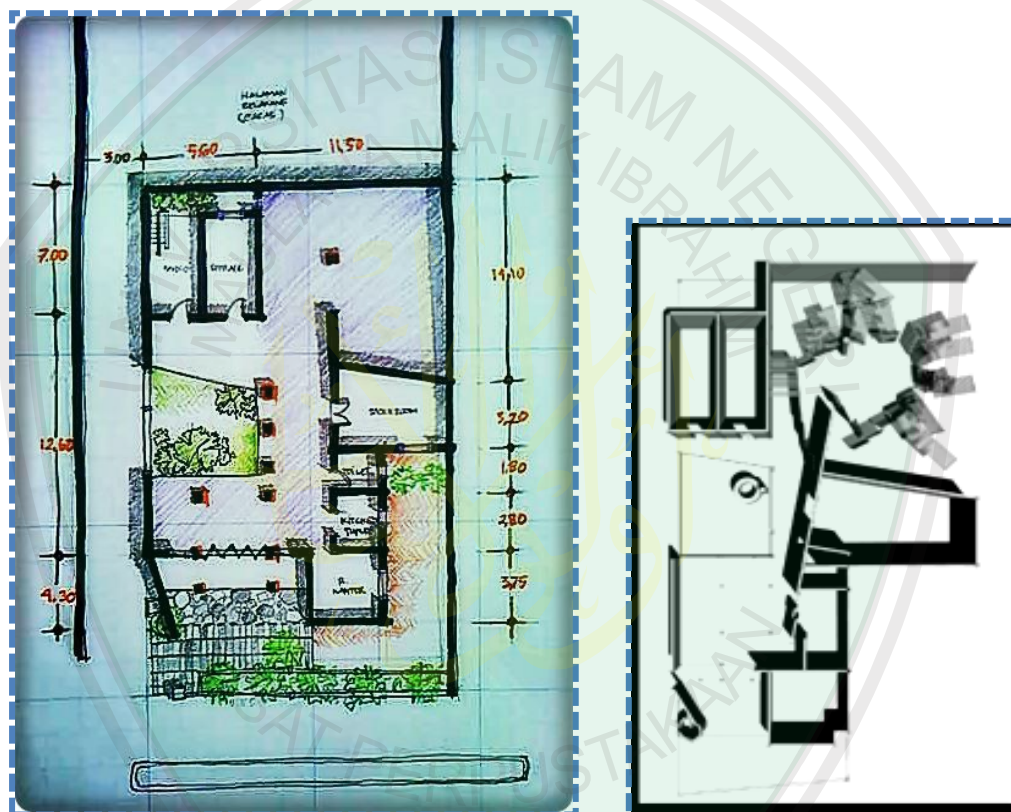
Menurut standar galeri, ruang-ruang yang ada di galeri cemeti ini beberapa telah memenuhi kebutuhan ruang sesuai data yang telah disebutkan pada kajian objek. Berdasarkan hasil survey 29 Oktober 2011, Galeri ini memiliki ruang:

Tabel 2.6 Ruang- ruang di Galeri Cemeti

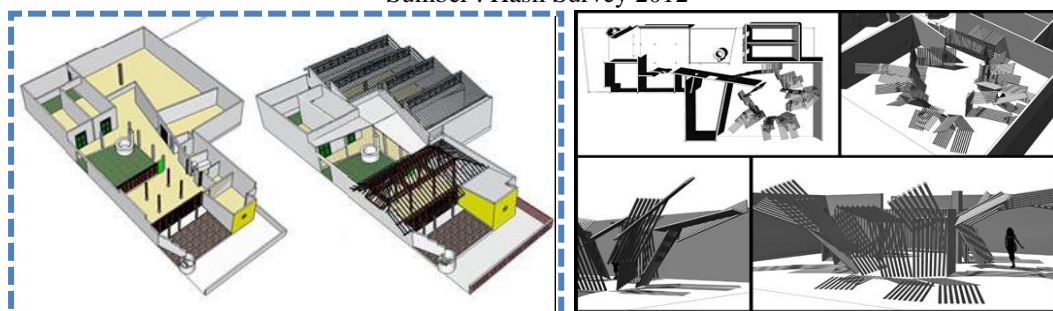
Ruang galeri cemeti	Dimensi	Ruang galeri menurut neufert	Standar ruang menurut neufert	Keterangan (sesuai/tidak sesuai standar)
<i>Exhibit room</i>	11,5m X 14,1m	<i>exhibition</i>	9,75m X 9,75m	✓
Studio	6m X 2,8m	studio	3,23m X 4,8m	Lebar ruang kurang
<i>Stockroom</i>	3,2m X 6m	<i>Paper restorer, Storage, storeroom</i>	1,80 X 1,95m	✓
<i>Storage</i>	6m X 2,8m	<i>storage</i>	1,80 X 1,95m	✓
<i>Kitchen</i>	3m X 2,8m	<i>Chief restorer</i>	3m X 2,4m	✓
2 buah <i>Staff room</i>	@4m X 3,5m	<i>Staff room</i>	2,5m X 3m	✓
<i>Office</i>	4,1m X 3,75m	<i>Administrator, reading room</i>	4,30 X 3,8m	Lebar ruang kurang
<i>Toilet</i>	2,3m X 1,8m	<i>toilet</i>	1,40m X 1,45m	✓
<i>Guest room</i>	4m X 6,5m	<i>lobby</i>	2m X 2,5m	✓
Selasar	4m X 8m	selasar	3,40m	✓
Teras	6,5m X 2m	terras	0,5m	✓
-		<i>Lecture room, theatre</i>		Belum tersedia

Sumber : Survey, 2012

Sesuai fungsinya, galeri ini hanya memerlukan satu ruang untuk memenuhi criteria galeri, yaitu adanya ruang pertunjukan / theatre, namun karena masih tersedianya halaman di bagian belakang galeri, dan pernah berfungsi sebagai area pameran terbuka, maka fungsi pertunjukan masih memungkinkan untuk dipenuhi di area ini.



Gambar 2.27 Denah dan Perspektif Galeri Cemeti
Sumber : Hasil Survey 2012



Gambar 2.28 Perspektif Isometric dan Interior Partisi Galeri Cemeti
Sumber : [www. Cemetiarthouse.com](http://www.Cemetiarthouse.com)



Iklim: bentuk jendela, penggunaan 2pintu, dan adanya taman di bagian tengah mampu memasok cahaya dan mengalirkan udara ke tiap ruangan



Pola sirkulasi bagi pengguna yang meligtat galeri tidak mengganggu akses ruangan yang lain. Masing-masing ruangan memiliki privasi diluar akses publik yang mengunjungi ruang exhibit. Hal ini merupakan wujud dari *respect for user*.



Gambar 2.29 Aspek *respect for user*
 Sumber: survey 2011, www.cemetiartthouse.com

❖ ASPEK IKLIM

Bentuk bukaan galeri yang menyesuaikan dengan iklim di tropis di Yogyakarta, gaya arsitekturnya menggunakan gaya rumah jawa umumnya. Hal ini

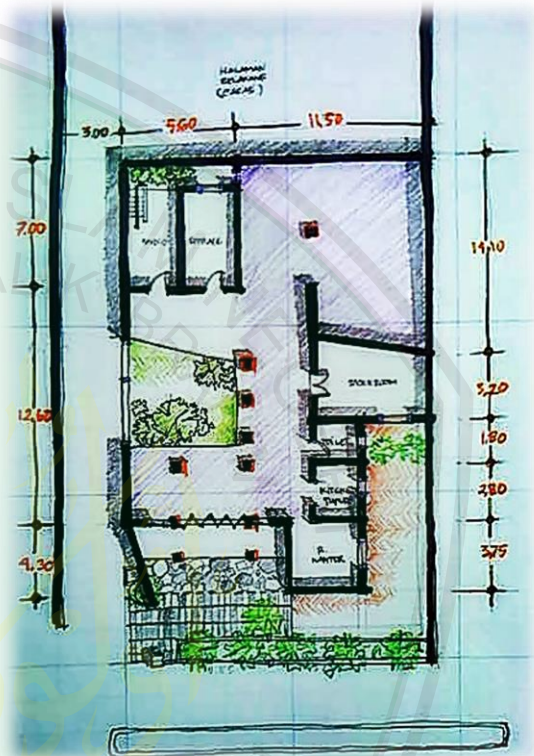
menyesuaikan dengan cuaca dan kondisi udara panas sehingga bentuk pintu, dan jendela dapat dibuka dengan maksimal mengalirkan serta menstabilkan udara di dalam bangunan.



Ruang pameran tetap mendapat cahaya dari sisi samping. Jendela ini membuat ruang terasa mengalir (view ke luar)



Taman ini mendapat akses langsung ke luar, sehingga ruang-ruang di dalamnya tetap dapat merasakan kondisi iklim sekitar



Perancangan entrance 2 pintu pada ruang yang cukup kecil mampu mengalirkan sirkulasi yang maksimal



Bentuk atap tradisional jawa ini sekaligus menanggapi suhu panas yang didapat saat siang

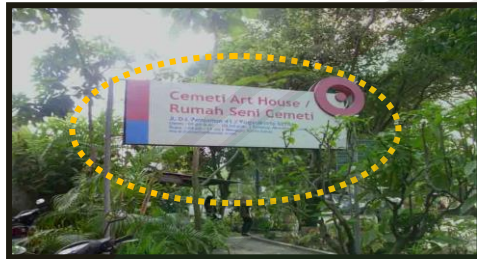


Bentuk atap dengan kemiringan ini menjadi salah satu tanggapan terhadap iklim yaitu mampu menstabilkan udara panas atap

Gambar 2.30 Studi Banding Terhadap Iklim
Sumber: survey 2012, www.cemetiarthouse.com

❖ ASPEK RESPEK TERHADAP LINGKUNGAN

Entrance utama menggunakan penanda berupa papan nama dan akses masuk yang diatur dengan penataan tanaman. Hal ini tanaman sebagai wujud pagar pengarah.



Entrance utama Perancangan gapura yang minimalis, tidak mengganggu tanaman yang tumbuh di sekitarnya, tidak membayangi/menghalangi cahaya matahari.



Pemakaian bambu sebagai respon terhadap bahan alami yang mudah di dapat di daerah ini, selain itu, teknik pemasangannya pun memberi kesan ruang menjadi teduh, walaupun pada saat siang hari, ruangan ini mendapat panas yang tinggi.



Pameran terbuka: Menggunakan material lampu didukung dengan penerangan lampu yang memunculkan kesan tradisional dan alami. Dalam hal ini, rancang pameran tidak menghilangkan unsur alam, yaitu pohon-pohon besar yang ada disekitar. Bentuk **pergerakan bambu** pun *tidak mengganggu pohon besar* di sekitar.



Elemen vegetasi juga menyertai pagar bangunan. Mengesankan bangunan tidak terlepas dari alam, terlihat dengan dijadikannya pagar sebagai media tumbuh bagi vegetasi yang mampu hidup di area ini.

Gambar 2.31 Studi Banding Terhadap Iklim
 Sumber: survey 2012, www.cemetiarthouse.com

❖ ASPEK ENERGY

Pencahayaan siang, memakai day light yang maksimal dari perancangan atap skylight mengurangi pemakaian energy lampu di tambah dengan jalusi di bagian plafon tanpa penambahan pendingin ruangan



Gambar 2.32 Penggunaan Daylight yang maksimal
Sumber: survey 2012, www.cemetiarthouse.com

❖ ASPEK MATERIAL

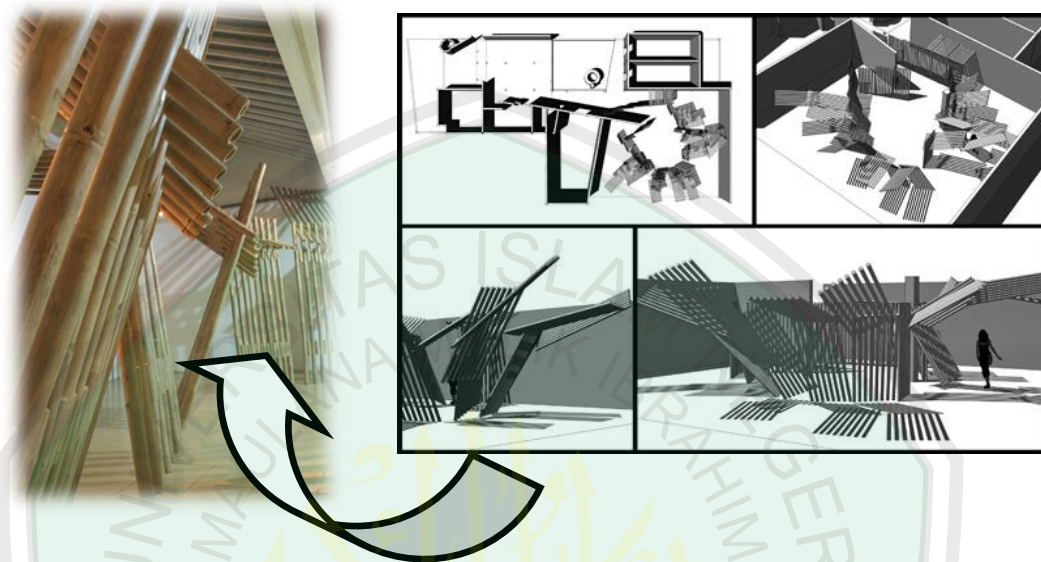
Material Kolom, berupa material beton yang dibiarkan apa adanya menimbulkan sifat netral bagi ruang. Dalam hal ini pemilihan material dengan pemakaian yang tidak berlebihan.

Penggunaan material lantai, bahan keramik. Alangkah lebih baik jika material lantai memakai material alam seperti : kayu, bambu, atau bebatuan alam.



Gambar 2.33 Interior Galeri Cemeti
Sumber : www.cemetiarthouse.com

Interior pameran, memasukkan unsur alam di dalam ruangan yang menyesuaikan dengan eksterior pameran di luar, yaitu tetap menggunakan konsep pergerakan bambu.



Gambar 2.34 Interior Galeri Cemeti
Sumber : www.cemetiarthouse.com

2.5.2. Studi Banding Tema

➤ Stasiun TGV

Stasiun TGV yang terletak di Lyon, Perancis, adalah salah satu contoh karya arsitektur yang menggunakan gaya bahasa metafora konkrit karena menggunakan kiasan objek benda nyata (Tangible). Stasiun TGV ini dirancang oleh Santiago Calatrava, seorang arsitek kelahiran Spanyol. Melalui pendekatan tektonika struktur, Santiago Calatrava merancang stasiun TGV dengan konsep metafora seekor burung. Bentuk stasiun TGV ini didesain menyerupai seekor

burung. Bagian depan bangunan ini runcing seperti bentuk paruh burung. Dan sisi- sisi bangunannya dirancang menyerupai bentuk sayap burung.



Gambar 2.35 Stasiun TGV
Sumber : www.girinarasoma.com

➤ Sydney Opera House

Sydney Opera House adalah salah satu contoh perancangan yang menggunakan tema metafora. Sydney Opera House dirancang oleh Jom Utzon, seorang arsitek kelahiran Denmark. Setiap orang yang melihat karya arsitektur ini, akan menghasilkan berbagai macam interpretasi sesuai dengan pikiran masing-masing. Ada yang berpendapat bahwa konsep metafora Sydney Opera house berasal dari bentuk cangkang siput atau kerang. Ada juga yang berpendapat, karya arsitektur ini adalah kiasan layar kapal yang sedang berkembang. Dan ada juga yang berpendapat, sebagai bagian bunga yang mekar.



Gambar 2.36 Sydney Opera House
Sumber : www.girinarasoma.com