

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Objek

2.1.1 Pengertian Pusat Kerajinan

Pusat adalah suatu tempat dimana suatu bentuk aktivitas dan pelayanan dipusatkan menjadi satu. (www. kamus indonesia.com). **Kerajinan** adalah hal yang berkaitan dengan buatan tangan atau kegiatan yang berkaitan dengan barang yang dihasilkan melalui keterampilan tangan (kerajinan tangan). Kerajinan yang dibuat biasanya terbuat dari berbagai bahan. Dari kerajinan ini menghasilkan hiasan atau benda seni maupun barang pakai. (Kamus Ilmiah Pupuler, hal. 328)

Kerajinan adalah sejenis kesenian yang menghasilkan berbagai perabot, hiasan, perangkat, dan barang-barang yang masing-masing bermutu tinggi. www.wikipedia.com

Maka jika diartikan secara umum pusat kerajinan adalah suatu wadah yang menampung aktivitas atau kegiatan dari berbagai jenis kesenian yang menghasilkan berbagai perabot, hiasan, perangkat dan barang-barang yang masing-masing bermutu tinggi yang diproduksi dengan tangan dan dipusatkan menjadi dalam satu tempat kesatuan.

2.1.2 Pengertian Akar Kayu Jati

Pengertian akar adalah bagian pokok disamping batang dan daun bagi tumbuhan yan tubuhnya yang merupakan kormus. Jenis-jenis akar ada dua macam

yaitu akar serabut dan akar tunggang. akar serabut pada umumnya terdapat pada tumbuhan monokotil. Fungsi utama akar serabut adalah untuk memperkokoh berdirinya tumbuhan. Sedangkan akar tunggang, akar ini umumnya pada tumbuhan dikotil. Fungsinya untuk menyimpan makanan.

Pengertian kayu adalah bagian batang atau cabang serta ranting tumbuhan yang mengeras karena mengalami lignifikasi (pengayuan).

Pengertian Jati adalah sejenis pohon penghasil kayu bermutu tinggi. Pohon besar, berbatang lurus, dapat tumbuh mencapai tinggi 30-40 m. Berdaun besar, yang menggugurkan daunnya di musim kemarau. Jati dapat tumbuh di daerah dengan curah hujan 1.500 – 2.000 mm/tahun dan suhu 27 – 36 °C baik di dataran rendah maupun dataran tinggi. Tempat yang paling baik untuk pertumbuhan jati adalah tanah dengan pH 4.5 – 7 dengan kelembaban tanah yang rendah. Jati memiliki daun berbentuk elips yang lebar dan dapat mencapai 30 – 60 cm saat dewasa.

Meskipun keras dan kuat, kayu jati mudah dipotong dan dikerjakan, sehingga disukai untuk membuat furniture dan ukir-ukiran. Kayu yang diampelas halus memiliki permukaan yang licin dan seperti berminyak. Pola-pola lingkaran pada kayu nampak jelas, sehingga menghasilkan gambaran yang indah. Dengan kehalusan tekstur dan keindahan warna kayunya, jati digolongkan sebagai kayu mewah. Oleh karena itu, jati banyak diolah menjadi mebel taman, mebel interior, kerajinan, panel, dan anak tangga yang berkelas. Sekalipun relatif mudah diolah, jati terkenal sangat kuat dan awet, serta tidak mudah berubah bentuk oleh perubahan cuaca.

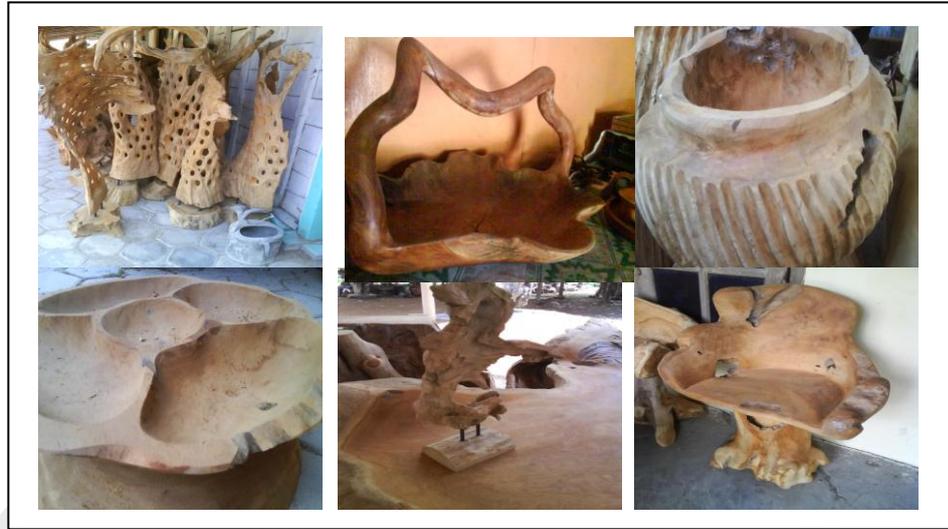
Kayu jati mengandung semacam minyak dan endapan di dalam sel-sel kayunya, sehingga dapat awet digunakan di tempat terbuka meski tanpa divernis; apalagi bila dipakai di bawah naungan atap.

2.1.3 Pusat Kerajinan Akar Kayu Jati

Pusat kerajinan akar kayu jati merupakan sebuah wadah atau sarana yang dapat digunakan sebagai sarana promosi, edukasi dan produksi. Pusat kerajinan akar kayu jati diharapkan dapat menjadi sarana yang dapat memberika manfaat bagi masyarakat sekitar khususnya dalam hal pendapatan kas keluarga, disamping juga membuka lapangan kerja sehingga dapat mengurangi jumlah pengangguran yang semakin meningkat sekarang. Kerajinan akar kayu jati telah menjadi usaha pokok sebagian besar masyarakat Kecamatan Margomulyo. Hal ini menunjukkan adanya kepedulian yang tinggi dari masyarakat sekitar terhadap kerajinan akar kayu jati. Terutama, erat kaitannya dengan usaha-usaha dalam memenuhi kebutuhan keluarga sekaligus prospek kerajinan akar kayu jati tersebut untuk kedepannya. (Profil Kepeloporan Bidang Kewirausahaan, 2008)

2.1.3.1 Produk yang dihasilkan

Ada berbagai banyak model kerajinan yang dapat dihasilkan dari akar kayu jati. Model-model produk yang dihasilkan diantaranya: sofa, kursi, meja, hiasan natural, handicraf dan lain-lain dengan harga yang variatif tergantung bentuk, ukuran dan nilai seni barang itu sendiri.



Gambar 2.1 Contoh Hasil Produksi Kerajinan Akar Kayu Jati
(Sumber: Hasil survey 2010)

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan, dalam proses produksi kerajinan akar kayu jati, terlebih dahulu disiapkan bahan-bahan yang berupa: akar kayu jati, ampelas, lem kayu, paku. Sedangkan alat-alat yang dibutuhkan adalah kapak, gerinda, pethel, bor listrik, cekrek, dan mesin ketam. Adapun proses pembuatannya sebagai berikut:

- a. Akar yang telah ada, diamati dan dipastikan model apa yang cocok untuk dibentuk menjadi sebuah produk.
- b. Setelah dibentuk dan sudah terlihat modelnya (missal: sofa) dipasang minimal tiga kaki untuk satu sofa, yaitu dengan dilem dan dipaku pada masing-masing kaki.
- c. Selanjutnya adalah proses penghalusan yang pertama, bahan tersebut mulai diraut dengan alat khusus yang bernama cekrek. Sedangkan untuk bagian datar dapat dihaluskan dengan menggunakan mesin ketam.

- d. Sofa setengah halus kemudian diampelas mamakai gerinda mesin, sehingga benar-benar halus.
- e. Untuk proses akhir disesuaikan dengan permintaan konsumen, setengah jadi (natural) atau barang yang sudah finishing.

2.1.3.2 Persyaratan Proses Produksi dan Peralatan Kerajinan Akar Kayu Jati

Menurut hasil pengamatan proses produksi kerajinan akar kayu jati yang masih setengah jadi, melalui beberapa tahapan yang telah disebutkan di atas. Setiap ruangan yang dibutuhkan mempunyai beberapa persyaratan yaitu sebagai berikut:

- Tempat akar yang belum diolah hanya membutuhkan sebuah lahan dengan ruangan yang hanya mempunyai atap. Lebih bersifat ruang semi terbuka untuk memaksimalkan udara yang masuk agar akar-akar yang ada tidak lembab yang menyebabkan kerusakan kayu. Bahkan ada juga kayu yang hanya diletakkan diruang terbuka, agar terkena panas dan hujan. Dimaksudkan untuk menguji ketahanan dari akar kayu jati tersebut.
- Selanjutnya baru dilakukan proses pengamatan, baru dibentuk kasar dengan menggunakan gergaji. Tahapan ini membutuhkan ruang semi terbuka dengan ruangan yang hanya terdiri dari atap, dan tiang. Keadaan lantai hanya terbuat dari tanah karena terdapat banyak sisa akar yang digergaji. Ruang yang terbuka dapat membawa debu-debu akibat proses penggergajian dengan udara yang mengalis.

- Setelah digergaji dan telah diketahui bentuk desain yang akan dibuat, akar kayu jati dihaluskan yang membutuhkan ruang semi terbuka karena banyaknya kotoran dan debu sisa penghalusan. Selain faktor tersebut, para tukang cenderung menginginkan ruang yang masih terbuka untuk mendapatkan udara yang segar, karena jika dalam bekerja ditempatkan pada ruang tertutup, maka keadaannya akan pengap.
- Proses pengampelasan dilakukan di tempat yang sama dengan tempat penghalusan. Terdapat sebuah lantai dengan luasan 4m²/tukang untuk mempermudah pengerjaan akar kayu jati, karena tidak tercampur dengan kotoran sisa penggergajian.

2.1.4 Teori Penunjang Perancangan

Adapun beberapa teori yang dibutuhkan dalam perancangan pusat kerajinan akar kayu jati yang dapat menjadi landasan acuan dalam perancangan.

2.1.4.1 Auditorium

Auditorium merupakan ruangan yang dibutuhkan dalam perancangan pusat kerajinan. Auditorium difungsikan sebagai ruang serbaguna seperti: tempat berkumpul para pengrajin yang diadakan setiap satu bulan sekali, tempat penyuluhan pemerintah ketika melakukan penyuluhan terhadap para pengrajin, serta tempat yang dapat digunakan sebagai tempat berkumpulnya para pengunjung ketika mengadakan seminar. Auditorium terdiri dari dua bagian yaitu: ruang utama sebagai tempat pertunjukan atau tempat pemandu yang berupa

panggung atau sejenisnya dan ruang untuk penonton untuk menyaksikan pertunjukan yang sedang ditampilkan di ruang utama. Selain itu, diperlukan beberapa ruang lain yang fungsinya sebagai penunjang kedua kegiatan utama di atas, seperti menunjang kenyamanan penonton, kelancaran berlangsungnya pertunjukan, menjaga ketertiban, dan hal lain yang berkaitan dengan aktifitas di dalam auditorium. Diantara ruang-ruang yang dibutuhkan dalam sebuah auditorium adalah:

1. Panggung: merupakan tempat untuk pementasan atau tempat tutor dalam mengarahkan atau mempertunjukkan materinya.
2. Auditorium (tempat penonton): adalah tempat yang disediakan bagi penonton untuk menyaksikan pertunjukan di panggung. Ukurannya lebih luas dari yang lain karena untuk menampung jumlah orang yang cukup banyak.
3. Penunjang
Merupakan ruang pendukung dari kegiatan utama di dalam auditorium. Berberapa ruang yang dibutuhkan diantaranya adalah ruang latihan, ruang administrasi, kamar mandi (WC), ruang mechanical electrical (termasuk ruang bagi operator panggung).

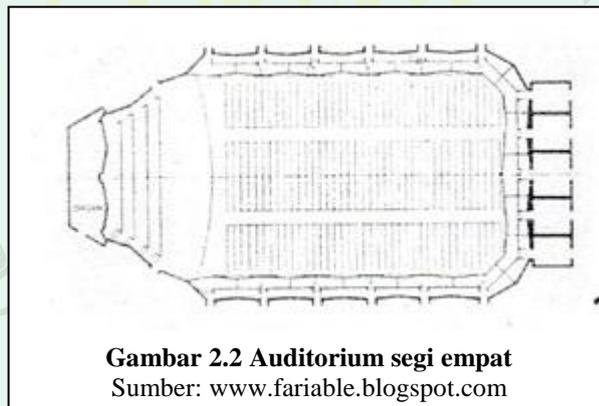
- **Bentuk Ruang Pertunjukan**

Sebuah auditorium memiliki bentuk yang berbeda-beda sesuai dengan jenis aktivitas yang diwadahnya, diantaranya konser, pementasan drama, seminar

atau rapat. Bentuk auditorium dipilih berdasarkan kebutuhan jumlah pengunjung dan kualitas akustik serta visual. Menurut Leslie L. Doelle (1993), bentuk ruang pertunjukan (auditorium) dapat dibagi berdasarkan sistem akustiknya. Pembagian tersebut adalah sebagai berikut:

- Segiempat

Bentuk ini merupakan bentuk yang sederhana. Letak panggung pertunjukan berada di salah satu sisi dan ruang penonton berada di sisi yang lain. Kondisi ini menyebabkan penonton yang berada di area samping akan merasa kesulitan menikmati pertunjukan karena arah hadapnya tidak lurus ke arah panggung pertunjukan sehingga mengurangi rasa nyaman.



Gambar 2.2 Auditorium segi empat
Sumber: www.fariable.blogspot.com

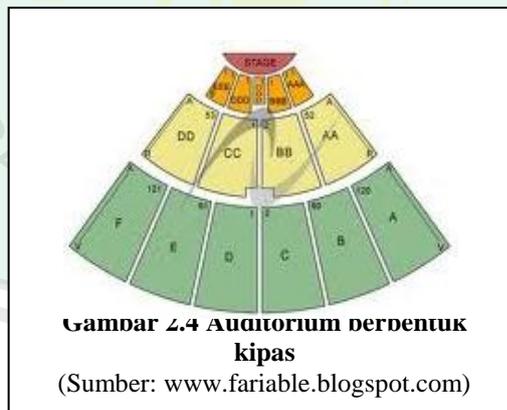
Dapat pula panggung berada di tengah-tengah ruang penonton. Kondisi ini dapat menampung lebih banyak penonton, tetapi tetap memiliki masalah sama, yakni penonton yang berada di area samping akan merasa kesulitan menikmati pertunjukan. Bentuk ini sering digunakan sebagai ruang seminar, workshop, rapat, dan sebagainya.



Gambar 2.3 Auditorium segi empat
 Sumber: www.fariable.blogspot.com

- Kipas (melingkar)

Bentuk kipas menjadikan ruang penonton melingkari panggung pertunjukan. Dengan kondisi ini, kemampuan visual penonton terhadap pertunjukan yang berlangsung tidak terganggu dengan posisinya (pandangan penonton lurus ke depan, tidak perlu menoleh terlalu banyak). Fokus pandangan di semua area ruang penonton tertuju ke sebuah pusat, yakni panggung.

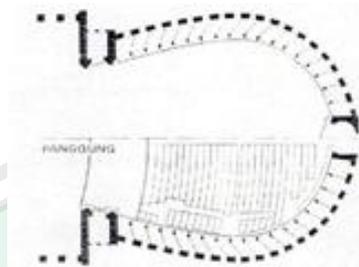


Gambar 2.4 Auditorium berbentuk kipas
 (Sumber: www.fariable.blogspot.com)

- Bentuk tapal kuda

Bentuk ruang ini akan memantulkan gelombang bunyi secara memusat di sisi tengah ruangan (terletak di titik fokus cekung) karena permukaan dinding yang berbentuk cekung. Keadaan ini dapat membuat suara menjadi lebih jelas di

bagian tengah ruangan, tetapi dibagian lain akan kurang. Jika berlebihan, suara yang terdengar di titik fokus pantulan akan terlalu keras.



Gambar 2.5 Auditorium berbentuk tapal-kuda

(Sumber: www.fariable.blogspot.com)

- Bentuk tak beraturan

Bentuk ini tercipta karena untuk memenuhi aspek kenyamanan visual, pencahayaan, dan akustik. Dinding ruangan dibuat tak beraturan (cekung dan cembung dengan perhitungan sistematis) agar dapat menyerap bunyi (bunyi cacat akustik) ataupun memantulkan gelombang bunyi yang dibutuhkan dengan baik (<http://fariable.blogspot.com>, 2011).

2.1.4.2 Ruang Administrasi

Ruang administrasi merupakan ruangan yang dibutuhkan dalam keperluan administrasi sebuah pusat kerajinan terutama dalam masalah barang-barang koleksi. Administrasi sering dikaitkan dengan kegiatan tata usaha dalam pengelolaan koleksi, yaitu kegiatan penyelenggaraan urusan tulis menulis, dokumentasi dan kearsipan dalam pengelolaan koleksi, serta melayani proses jual beli kerajinan akar kayu jati.

Kegiatan administrasi koleksi akan berjalan dengan baik bila dilengkapi dengan peralatan administrasi. Peralatan administrasi pengelolaan koleksi adalah kelengkapan administrasi untuk mengelola barang koleksi. Kelengkapan itu biasa berupa formulir-formulir yang digunakan untuk catatan kondisi, buku-buku catatan/laporan pengeluaran-masuk (jual-beli) koleksi dan buku catatan laporan kegiatan. Peralatan administrasi yang diperlukan untuk perencanaan, pelaporan kegiatan dan untuk bahan evaluasi sebagai berikut:

- a. Berita Acara Pemeriksaan Koleksi, dibuat oleh seksi koleksi sebelum menyerahkan koleksi yang akan dipamerkan kepada seksi penyajian atau dikonservasi oleh seksi. Seksi penyajian/konservasi juga membuat Berita Acara yang sama kepada seksi koleksi pada saat pengembalian koleksi. Berita Acara itu juga dibuat apabila pusat kerajinan mengadakan transaksi pembelian, penjualan, penukaran dan peminjaman koleksi untuk berbagai keperluan, misalnya pameran temporer.
- b. Berita Acara Serah Terima Koleksi, dibuat apabila suatu seksi menerima atau menyerahkan koleksi.
- c. Buku Penerimaan Koleksi, dipergunakan untuk mencatat setiap koleksi yang diterima, dicatat secara kronologis menurut hari/tanggal waktu koleksi itu diterima. Buku ini wajib dimiliki oleh setiap seksi.
- d. Kartu Koleksi/kartu katalog/kartu tik, memuat data tentang sekelompok koleksi. Disusun dan disimpan di dalam laci kartu yang diletakan pada gudang koleksi, atau dalam ruangan seksi koleksi. Kartu itu dapat menunjukkan adanya mutasi koleksi.

- e. Buku Pengeluaran Koleksi, terdapat pada seksi koleksi untuk mencatat koleksi-koleksi yang dikeluarkan dan ditulis secara kronologis menurut hari/tanggal pengeluaran.
- f. Tanda Pengeluaran Koleksi, berfungsi sebagai surat pengantar dalam penyerahan koleksi dari seksi koleksi kepada seksi pemeliharaan koleksi/seksi penyajian/seksi bimbingan dan publikasi.

Secara keseluruhan bagian administrasi mempunyai tugas tersebut, namun untuk sebuah pusat kerajinan membutuhkan bagian promosi yang melayani pengunjung dalam masalah jual beli koleksi.

2.1.4.3 Ruang Pamer

1. Bentuk dan Persyaratan Area Pamer

Untuk mendesain area pamer, perlu diperhatikan hal-hal seperti berikut:

1. Variasi posisi pintu atau akses masuk dapat membantu mengarahkan pengunjung dan letakkan di jalur-jalur yang sering didatangi pengunjung.
2. Hindari kesan monoton dengan cara variasi dimensi, warna dan material pada elemen interior dan pencahayaan.
3. Pintu bias ditempatkan pada sudut-sudut yang paling jauh, dengan demikian ruang terasa lebih efektif.
4. Pengaturan view penting, apalagi untuk area-area yang sering didatangi Pengunjung.

5. Penempatan karya atau obyek yang menarik perhatian perlu untuk memberi nilai lebih pada ruang itu sendiri dan menarik perhatian pengunjung (Time Saver Standars for Building Types 370-371).

2. Jenis-jenis pameran

- **Pameran tetap:** pameran yang menyajikan karya-karya koleksi secara periodik yang ditata berdasarkan konsep kuratorial. Waktu penyelenggaraan Pameran Tetap berlangsung minimal 1 kali dalam satu tahun.
- **Pameran temporer:** pameran tunggal atau pameran bersama yang menyajikan karya-karya seni rupa dalam jangka waktu tertentu yang diselenggarakan oleh pihak pameran atau kerjasama dengan pihak lain. Waktu penyelenggaraan Pameran Temporer berlangsung minimal selama 10 hari, maksimal berlangsung selama 30 hari.
- **Pameran keliling:** pameran yang menyajikan karya-karya koleksi maupun karya di luar koleksi ke berbagai daerah di Indonesia dan atau di luar negeri yang diselenggarakan oleh pihak pameran atau kerjasama dengan pihak lain. Waktu penyelenggaraan pameran keliling minimal berlangsung selama 10 hari.
- **Pameran tunggal/pameran bersama:** materi yang dipamerkan pada pameran bersama merupakan karya-karya lebih dari satu seniman. Biaya pameran ditanggung oleh seniman yang bersangkutan. Peminjaman gedung dilakukan dengan cara mengajukan permohonan disertai

porposal kepada pihak pemilik gedung, selanjutnya permohonan tersebut akan dipertimbangkan oleh Tim Kurator. Fasilitas pokok yang disediakan gedung pameran berupa panel, lampu, bantuan teknis tata pameran dan fasilitas keamanan. Penyelenggaraan pameran dapat dilangsungkan antara 1 minggu sampai 3 minggu.

- **Pameran kerja sama:** pola pameran ini dilaksanakan berdasarkan kerjasama antara pihak pameran, dengan pihak lain. Pihak lain tersebut dapat merupakan lembaga/organisasi kebudayaan/kesenian, museum, galeri, dan Pusat-Pusat Kebudayaan negara sahabat. Biaya penyelenggaraan ditanggung bersama. Pameran Kerja sama ini dapat dilaksanakan selama 10 kali dalam 1 tahun, tiap-tiap pameran dapat dilaksanakan antara 2 minggu sampai 1 bulan.
- **Pameran khusus:** pameran khusus adalah pameran yang biaya penyelenggaraannya sepenuhnya ditanggung oleh pemilik pameran. Materi yang dipamerkan dapat merupakan koleksi pihak pameran atau milik seniman atau kolektor lainnya. Penyelenggaraan pameran khusus mencapai 2 atau 3 kali dalam setahun.

(Sumber: www.galeri-nasional.or.id/Pameran.php?subactic).

3. Fleksibilitas Ruang Pameran

Fleksibilitas ruang pameran sangat diperlukan untuk mengantisipasi kebosanan pengunjung, menggairahkan kegiatan pameran, dan juga untuk

mengikuti perkembangan jaman. Untuk mengantisipasi hal-hal di atas, ada beberapa cara yang dapat dilakukan, yaitu antara lain :

- Perkembangan pameran dilakukan dengan sistem rotasi koleksi dari ruang pamer ke ruang penyimpanan secara rutin.
- Perubahan koleksi pameran dapat menyebabkan perubahan penataan pameran. Untuk itu perabot yang digunakan sebagai penunjang perlu dipilih yang praktis, mudah dibongkar dan dipasang, serta fleksibel untuk diletakkan pada tempat-tempat yang berbeda.
- Pemakaian sekat pembatas yang tidak permanen, sehingga mudah untuk diubah sewaktu-waktu. (Sumber: www.galeri-nasional.or.id/Pameran.ph).

4. Pencahayaan

Tata lampu dan pencahayaan menjadi bagian yang cukup penting. Apalagi jika pameran berlangsung pada malam hari, atau tidak banyak cahaya alam yang bisa masuk ke dalam ruang pameran. Pada umumnya, penerangan atau pencahayaan dapat dibedakan menjadi dua yaitu penerangan buatan (penerangan artifisial) dan penerangan alamiah (cahaya matahari).

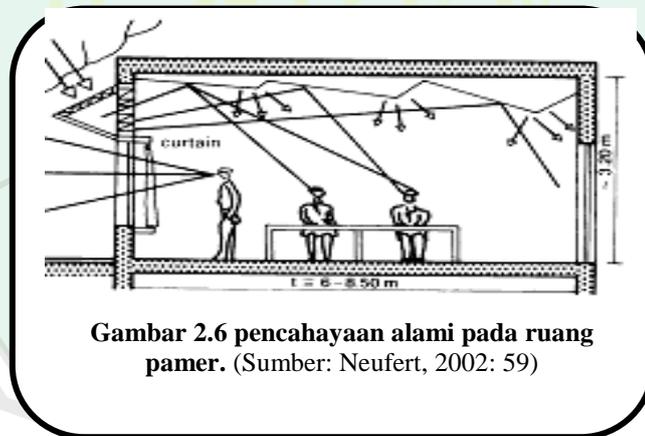
Menurut Grandjean dalam bukunya "Fitting the Task to The Man", pencahayaan yang tidak didesain dengan baik akan menimbulkan gangguan atau kelelahan penglihatan selama bekerja. Karenanya, pencahayaan penting dalam pameran dapat menciptakan kenyamanan saat pengunjung memandang sebuah pameran. Perlu ditegaskan, pencahayaan yang baik adalah pencahayaan yang memungkinkan untuk dapat melihat objek-objek secara jelas dan cepat. Untuk

mendapatkan tingkat kenyamanan yang baik, secara umum saat memandang sebuah pameran dalam ruang pameran diperlukan pencahayaan pada kisaran antara 300-500 lux (www.balipost.com/mediadetail.php).

Pencahayaan yang mendukung sebuah ruang pameran dapat dibedakan menjadi tiga menurut sumber serta fungsinya yaitu sebagai berikut :

a) Pencahayaan Alami

Pencahayaan alami berasal dari sinar matahari. Matahari merupakan sumber cahaya alami utama yang berasal dari alam. Pemanfaatan sumber cahaya matahari dapat memberikan manfaat yang banyak karena secara tidak langsung dapat menghemat energi. Pencahayaan alami didapat dari bukaan-bukaan yang ada di dinding atau atap.

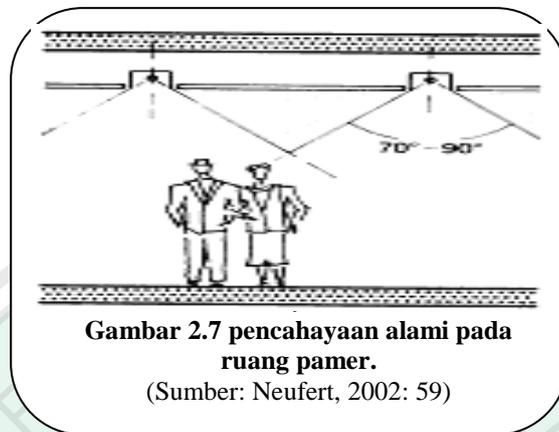


Gambar 2.6 pencahayaan alami pada ruang pameran. (Sumber: Neufert, 2002: 59)

b) Pencahayaan Merata Buatan

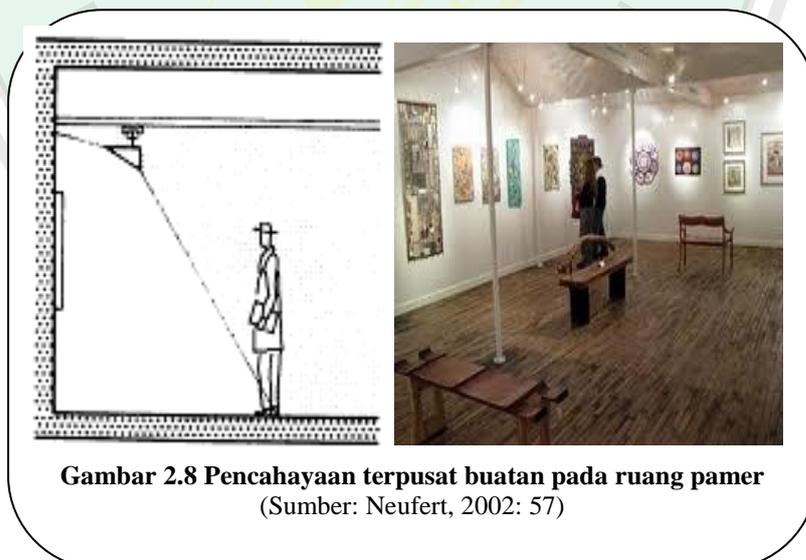
Pencahayaan buatan merupakan pencahayaan yang berasal dari tenaga listrik. Pencahayaan buatan dapat membantu menerangi bagian-bagian ruangan yang tidak terkena cahaya matahari. Penggunaan pencahayaan

buatan disesuaikan dengan aktivitas yang diwadahi serta besaran ruangnya.



c) Pencahayaan Terfokus Buatan

Pencahayaan terfokus buatan (*artificial lighting*) merupakan hal yang berasal dari tenaga listrik. Pencahayaan jenis ini biasanya dipakai pada ruang pameran untuk memfokuskan objek yang dipamerkan atau memberikan efek yang berbeda pada suatu elemen yang ditonjolkan.



4. Sirkulasi

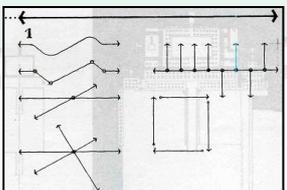
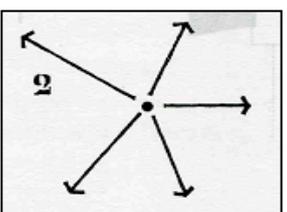
Pola sirkulasi sangat mempengaruhi kelancaran aktifitas yang ada di di dalam sebuah bangunan. Hal ini dilakukan untuk menaikkan minat pengunjung dan mengarahkan pengunjung untuk mengikuti alur sirkulasi antara ruang, sehingga semua koleksi dapat dinikmati para pengunjung. Selain itu, perancangan pola sirkulasi yang baik dapat mengatasi masalah penumpukan masa pengunjung yang ada di dalam ruang pameran sehingga pengunjung tidak merasa bosan. Pola sirkulasi ruang pameran harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

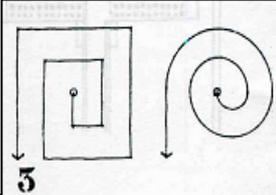
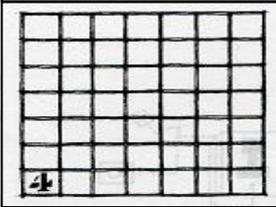
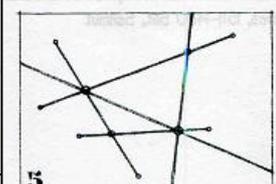
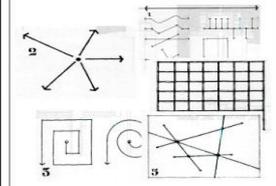
- a. Fleksibilitas ruang pameran untuk dapat mengantisipasi perubahan atau penambahan penyajian barang koleksi dalam batas tertentu.
- b. Menghindari terciptanya suasana monoton karena adanya hubungan antara ruang yang satu dengan ruang yang lain dalam satu garis lurus.

Macam-macam pola sirkulasi :

Adapun beberapa macam pola sirkulasi yang dapat dipilih dan diterapkan dalam perancangan pusat kerajinan.

Tabel 2.1 Pola Sirkulasi

No	Jalur	Gambar	Keterangan
1	Linier		Jalan lurus yang mengorganisir untuk sederet ruang-ruang
2	Radial		Jalan lurus yang berkembang dari atau berhenti pada sebuah pusat

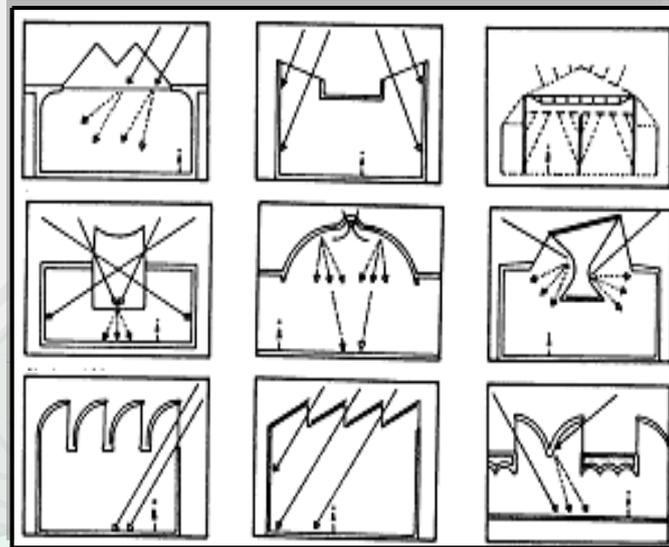
3	Spiral		Jalan tunggal menerus, yang berasal dari titik pusat, mengelilingi pusat dengan jarak yang berubah
4	Grid		Dua pasang jalan sejajar yang saling berpotongan pada jarak yang sama dan membentuk ruang segi empat
5	Jaringan		Jalan yang menghubungkan titik-titik tertentu dalam ruang
6	Komposit		Kombinasi keseluruhan pola jalur

Sumber: Ching, (2000:253)

5. Langit – Langit Pembentuk Ruang Pamer

Langit-langit merupakan salah satu faktor atau elemen yang mempengaruhi ruang pameran. Bentuk dan posisi langit-langit sangat mempengaruhi aktivitas yang berlangsung dibawahnya. Bentuk, warna dan tekstur dan pola langit-langit dapat diberi artikulasi untuk meningkatkan kualitas visual suatu ruangan serta memberikan kualitas arah maupun orientasi. Langit-langit merupakan elemen non struktural yang membatasi pandangan manusia, karena tidak perlu menahan pengaruh cuaca maupun memikul beban. Menurut Gardner (1960), langit-langit atau plafond yang sesuai untuk ruang pameran adalah langit-langit yang dibiarkan

sebagian terbuka untuk keperluan ekonomis serta memberikan kemudahan untuk akses terhadap peralatan yang digantung dan dipasang pada langit-langit.



Gambar 2.9 Bentuk elemen langit-langit.

(Sumber: Neufert, 2002: 54)

2.1.4.4 Finishing Kayu

Perancangan pusat kerajinan akar kayu jati melayani proses finishing saja, karena melihat beberapa faktor, diantaranya sebagai berikut:

1. nilai jual produk finishing yang lebih tinggi dari pada produk setengah jadi.
2. hasil produk yang difinishing lebih berkualitas.
3. para pembeli lebih tertarik pada barang yang telah difinishing.

Selain beberapa alasan di atas, dengan finishing akan melindungi kayu dari kerusakan dan gangguan rayap sehingga produk yang dihasilkan lebih tahan lama.

Finishing kayu terdiri dari bermacam-macam jenis pelapis yaitu pelapis transparan (*clear finish*) dan pelapis non transparan (*opaque finish*). Untuk jenis pelapis transparan ada 4 jenis :

1. **Politur**

Jenis pelapis ini memiliki kelebihan dapat digunakan pada interior maupun eksterior. Tetapi karena lapisan ini cenderung tipis maka mudah memudar, sehingga harus sering melapis ulang untuk menghasilkan material kayu yang terlihat indah.

2. **NC (Nutricellulose)**

Isu tentang green building juga memaksa para produsen pelapis kayu menciptakan jenis pelapis yang ramah lingkungan karena terbuat dari getah pohon. Tetapi sayangnya jenis pelapis ini sudah jarang didapatkan karena bahan bakunya yang sudah langka.

3. **Melamine**

Melamine akan membuat kayu menjadi lebih halus, karena jenis pelapis ini akan menutup dengan sempurna pori-pori kayu sehingga memberi kesan mewah. Jenis pelapis ini hanya cocok untuk ditempatkan di dalam rumah (interior), apabila sudah bosan maka akan sulit untuk melakukan pelapisan ulang sehingga diperlukan pengamplasan terlebih dahulu baru dilakukan pelapisan yang baru. Selain itu bau yang menyengat pada furniture setelah dilakukan pelapisan, membutuhkan waktu yang lama untuk menghilangkan bau tersebut, sebagai antisipasi pada ruangan yang menggunakan furniture dengan pelapis melamine, maka bukaan dan jendela dengan sirkulasi yang lancar sangat diperlukan.

4. **PU (Polyurethan)**

Jenis pelapis ini mirip dengan pelapis melamine hanya saja jenis PU memiliki kelebihan yaitu tidak mengeluarkan bau yang menyengat sehingga aman untuk kesehatan. Namun, harganya masih terlalu mahal, sehingga jarang sekali digunakan sebagai material pelapis.

Selain pelapis transparan, juga bisa menggunakan pelapis non transparan yang juga memiliki varian yang beragam.

1. **Cat Duco**

Pilihan untuk cat duco sangat beragam, sehingga sangat cocok digunakan untuk furnitur anak yang membutuhkan warna yang bervariasi. Tetapi pelapis ini relatif mahal harganya dan membutuhkan tahapan pelapisan yang cukup banyak untuk menghasilkan kualitas yang baik, selain itu furnitur yang sudah dicat dengan cat duco serat asli kayu tersebut tidak dapat dikembalikan.

2. **Veneer**

Tampilan pelapis ini bagus dan alami karena memang jenis pelapis ini menggunakan serat kayu asli. Tetapi membutuhkan dana yang sangat mahal untuk prosesnya. Jenis pelapis ini sangat tipis sehingga diperlukan lem yang sangat kuat agar tahan lama.

3. **Laminate**

Variasi motif dan warnanya beragam disesuaikan dengan selera, hanya saja tekstur yang licin membuat pelapis laminate terlihat tidak alami apabila digunakan pada furniture kayu.

4. **Tacon**

Pelapis ini memiliki tekstur sehingga terkesan alami, kekurangan dari pelapis ini disebabkan warna yang mudah memudar dan berubah menjadi kekuningan sehingga mengurangi keindahan kayu.

5. **PVC (polyvynil carbonate)**

PVC paling mudah didapatkan, karena pelapis ini lebih awet dan harganya paling terjangkau bila dibandingkan dengan pelapis lain. Hanya saja penampilannya tidak alami dan bahannya kurang ramah lingkungan (<http://www.tentangkayu.com>).

2.1.4.5 Budidaya jamur

Pusat kerajinan akar kayu jati ini dilengkapi dengan fasilitas pembudidayaan jamur untuk mengolah limbah dari penghalusan kerajinan, sehingga meminimalisir limbah yang ada. Selain pemanfaatan limbah, hal ini juga dapat dimanfaatkan sebagai media belajar bagi para pengunjung untuk mengetahui lebih dalam lagi cara membudidayakan jamur, khususnya jamur tiram yang terbuat dari serbuk gergaji sisa dari kerajinan akar kayu jati. Diantara ruang-ruang yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

1. Ruang Produksi

adalah ruangan yang berfungsi untuk melakukan kegiatan Pengayakan, Pencampuran, Pewadahan, dan Sterilisasi.

2. Ruang Inokulasi

Ruang Inokulasi adalah ruangan yang berfungsi untuk menanam bibit pada media tanam, ruang ini harus mudah dibersihkan, tidak banyak ventilasi untuk menghindari kontaminasi (adanya mikroba lain).



Gambar 2.10 Ruang Inokulasi
(Sumber: Fithrawan, 2010)

3. Ruang Inkubasi

Ruangan ini memiliki fungsi untuk menumbuhkan miselium jamur pada media tanam yang sudah di inokulasi (Spawning). Kondisi ruangan diatur pada suhu 22 – 28 derajat C dengan kelembaban 60% – 80%, Ruang ini dilengkapi dengan rak-rak bambu untuk menempatkan media tanam dalam kantong plastic (baglog) yang sudah di inokulasi.



Gambar 2.11 Ruang Inkubasi
(Sumber: Fithrawan, 2010)

4. Ruang Budidaya (Kumbung jamur/ Rumah Jamur)

Ruang penanaman (growing) digunakan untuk menumbuhkan tubuh buah jamur. Ruangan ini dilengkapi juga dengan rak-rak penanaman dan alat penyemprot/pengabutan. Pengabutan berfungsi untuk menyiram dan mengatur suhu udara pada kondisi optimal 16 – 22 derajat C dengan kelembaban 80 – 90%.

- **Cara budidaya jamur pada daerah yang bersuhu panas**

1. menggunakan bahan atap yang tidak menyerap panas. Hal ini penting agar intensitas sinar matahari yang masuk ke dalam kumbung jamur tidak berlebihan. Beberapa bahan yang bisa gunakan sebagai atap kumbung jamur antara lain anyaman bambu, atau genteng.
2. faktor kelembapan merupakan syarat utama yang harus terpenuhi dalam budidaya jamur tiram, sebab kelembapan udara sangat berpengaruh pada pertumbuhan jamur. Untuk mengatasi hal tersebut bisa meletakkan beberapa tong/wadah air di dalam kumbung jamur untuk meningkatkan kelembapan ruangan.
3. lokasi budidaya jamur yang berada di daerah panas, maka harus membuat bangunan kumbung di tempat yang teduh atau dekat dengan pepohonan. Selain itu, letak pintu kumbung tidak terletak di arah matahari terbit atau terbenam, hal ini dilakukan untuk mencegah sinar matahari langsung masuk ke ruangan kumbung.

4. Lokasi kumbung harus terhindar dari sinar matahari langsung yang terlalu menyengat. maka dapat menambahkan pohon rindang (perdu) disekeliling kumbung jamur.
5. untuk memperlancar sirkulasi udara di dalam kumbung jamur tiram, usahakan tinggi bangunan kumbung dibuat lebih tinggi atau tidak kurang dari 4 meter.

2.2 Tinjauan Tema

2.2.1 Alasan Pemilihan Tema

Pemilihan tema metafora adalah untuk mengambil dan mengangkat bentuk akar untuk diterapkan ke dalam sebuah bangunan, karena metafora adalah mengidentifikasikan suatu benda ke dalam wujud yang abstrak dengan mengambil karakteristik atau sifat dari akar. Akar selain menjadi objek kerajinan juga akan menjadi objek bangunan, sehingga bangunan akan memiliki ruh dari akar yang lebih mendalam.

Pemilihan tema tangible methaphor mempunyai maksud tersendiri, diantaranya adalah sebagai tanda atau symbol agar para pengunjung lebih mudah menjangkaunya dan mengingatnya. Secara tidak langsung dengan bentuk yang unik dapat menarik perhatian yang lebih bagi pengunjung.

2.2.2 Pengertian Tema

Pengertian metafora sangat bermacam-macam, diantaranya sebagai berikut:

Pengertian metafora secara umum berdasarkan Oxford Learner's Dictionary :

- A figure of speech denoting by a word or phrase usually one kind of object or idea in place of another to suggest a likeness between them.
- A figure of speech in which a term is transferred from the object it ordinarily designates to an object it may designate only by implicit comparison or analogies.
- A figure of speech in which a name or quality is attributed to something to which it is not literally applicable.
- The use of words to indicate something different from the literal meaning

Menurut James C. Snyder, dan Anthony J. Cattanesse dalam “Introduction of Architecture”

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

Menurut Charles Jenks, dalam “The Language of Post Modern Architecture”

Metafora sebagai kode yang ditangkap pada suatu saat oleh pengamat dari suatu obyek dengan mengandalkan obyek lain dan bagaimana melihat suatu bangunan sebagai suatu yang lain karena adanya kemiripan.

Menurut Geoffrey Broadbent, 1995 dalam buku “Design in Architecture”

Transforming : figure of speech in which a name of description term is transferred to some object different from. Dan juga menurutnya pada metafora pada arsitektur

adalah merupakan salah satu metode kreatifitas yang ada dalam desain spektrum perancang (<http://onjasaarsitek.blogspot.com>, 2010).

Jika ditarik kesimpulan metafora adalah mengidentifikasi hubungan antara benda dimana hubungan tersebut lebih bersifat abstrak daripada nyata serta mengidentifikasi pola hubungan sejajar. Metafora dapat mewujudkan imajinasi sehingga dapat berkreasi dan mewujudkannya dalam perancangan.

2.2.3 Kategori Dalam Metafora

Ada beberapa kategori atau jenis dari metafora yang dapat menjadi acuan dalam perancangan agar lebih memfokuskan dalam merancang, diantaranya:

Menurut Anthony C. Antoniades, 1990 dalam "Poethic of Architecture"

Ada tiga kategori dari metafora

1. **Intangible Metaphor (metafora yang tidak diraba)**, yang termasuk dalam kategori ini misalnya suatu konsep, sebuah ide, kondisi manusia atau kualitas-kualitas khusus (individual, naturalistik, komunitas, tradisi dan budaya).
2. **Tangible Metaphors (metafora yang dapat diraba)**, dapat dirasakan dari suatu karakter visual atau material.
3. **Combined Metaphors (penggabungan antara keduanya)**, dimana secara konsep dan visual saling mengisi sebagai unsur-unsur awal dan visualisasi sebagai pernyataan untuk mendapatkan kebaikan kualitas dan dasar.

2.2.4 Manfaat metafora

Kegunaan penerapan metafora dalam arsitektur sebagai salah satu cara atau metode sebagai perwujudan kreativitas arsitektural, yakni sebagai berikut :

- memungkinkan untuk melihat suatu karya Arsitektural dari sudut pandang yang lain.
- Mempengaruhi untuk timbulnya berbagai interpretasi pengamat.
- Mempengaruhi pengertian terhadap sesuatu hal yang kemudian dianggap menjadi hal yang tidak dapat dimengerti ataupun belum sama sekali ada pengertiannya.
- Dapat menghasilkan Arsitektur yang lebih ekspresif (<http://sukmahadi.blogspot.com>, 2009)

2.2.5 Akar

Akar merupakan organ vegetatif utama yang memasok air, mineral dan bahan-bahan yang penting untuk pertumbuhan dan perkembangan tanaman, selain itu perakaran merupakan landasan yang sangat penting karena perakaran memberikan penguat mekanis untuk memelihara struktur lurus keatas suatu pohon atau tanaman. Penelitian mengenai akar tanaman sampai saat ini dirasakan masih kurang sekali bila di banding dengan organ-organ lain pada tanaman.

Pertumbuhan akar yang kuat, lazimnya diperlukan untuk kekuatan dan pertumbuhan pucuk tanaman pada umumnya. Apabila akar mengalami kerusakan akibat gangguan biologis, mekanis dan fisis maka pertumbuhan pucuk tanaman akan menjadi kuarang optimal. Selain berhubungan dengan tanaman maka akar juga akan selalu berhubungan dengan tanah sebagai tempat melekatnya akar. Peranan akar sangat penting untuk pertumbuhan tanaman oleh karena itu perlu

dilakukan upaya-upaya pengamatan dan kajian yang lebih intensif mengenai proses-proses pembentukan akar.

- **Sifat-sifat akar:**

1. Merupakan bagian tumbuhan yang biasanya terdapat di dalam tanah, dengan arah tumbuh ke pusat bumi (geotrop) atau menuju ke air (hidrotrop), meninggalkan udara dan cahaya.
2. Tidak berbuku-buku, jadi juga tidak beruas dan tidak mendukung daun-daun atau sisik-sisik maupun bagian-bagian lainnya.
3. Warna tidak hijau, biasanya keputih-putihan atau kekuning-kuningan.
4. Tumbuh terus pada ujungnya, tetapi umumnya pertumbuhannya masih kalah pesat jika dibandingkan dengan bagian permukaan tanah. Bentuk ujungnya seringkali meruncing, hingga lebih mudah untuk menembus tanah (<http://olandvai.wordpress.com>, 2011)

- **Jenis akar**

Secara umum, ada dua jenis akar yaitu:

1. Akar serabut. Akar ini umumnya terdapat pada tumbuhan monokotil. Walaupun kadang-kadang, tumbuhan dikotil juga memilikinya (dengan catatan, tumbuhan dikotil tersebut dikembangkan dengan cara cangkok, atau stek). Fungsi utama akar serabut adalah untuk memperkokoh berdirinya tumbuhan.
2. Akar tunggang. Akar ini umumnya terdapat pada tumbuhan dikotil. Fungsi utamanya adalah untuk menyimpan makanan.

- **Fungsi akar**

Fungsi akar bagi tumbuhan:

1. Untuk menyokong dan memperkokoh berdirinya tumbuhan di tempat hidupnya
2. Untuk menyerap air dan garam-garam mineral (zat-zat hara) dari dalam tanah
3. Mengangkut air dan zat-zat makanan yang sudah diserap ke tempat-tempat pada tubuh tumbuhan yang memerlukan
4. Pada beberapa macam tumbuhan ada yang berfungsi sebagai alat respirasi, misalnya tumbuhan bakau
5. Pada beberapa jenis tumbuhan, ada yang berguna sebagai tempat menyimpan cadangan makanan atau sebagai alat reproduksi vegetatif. Misalnya wortel yang memiliki akar tunggang yang membesar, berfungsi sebagai tempat menyimpan makanan. Pada tumbuhan sukun, dari bagian akar dapat tumbuh tunas yang akan tumbuh menjadi individu baru (<http://belajarsamapagurussp.blogspot.com>, 2011)

- **Jenis-jenis akar**

1. Akar serabut. Akar ini umumnya terdapat pada tumbuhan monokotil. Walaupun kadang-kadang, tumbuhan dikotil juga memilikinya (dengan catatan, tumbuhan dikotil tersebut dikembangbiakkan dengan cara cangkok, atau stek). Fungsi utama akar serabut adalah untuk memperkokoh berdirinya tumbuhan.

2. Akar tunggang. Akar ini umumnya terdapat pada tumbuhan dikotil. Fungsi utamanya adalah untuk menyimpan makanan (<http://belajarbersamapagurussp.blogspot.com>, 2011).

2.2.6 Metafora Akar

Penerapan metafora akar dalam bangunan yaitu mengambil sifat-sifat dari akar dan mengaplikasikannya ke dalam bangunan. Adapun sifat-sifat akar secara visual adalah:

- Merupakan bagian tumbuhan yang biasanya terdapat di dalam tanah, dengan arah tumbuh ke pusat bumi (geotrop) atau menuju ke air (hidrotrop), meninggalkan udara dan cahaya. Dapat diterapkan ke dalam penerapan pondasi bangunan yang cenderung menggunakan pondasi yang tertancap ke dalam tanah seperti pondasi batu kali, pondasi paku bumi dll.
- Tidak berbuku-buku, jadi juga tidak beruas dan tidak mendukung daun-daun atau sisik-sisik maupun bagian-bagian lainnya. Penerapannya dengan menghindari bentukan cekungan-cekungan tetapi dapat menggunakan bentuk berkelok ke dalam bangunan.
- Warna tidak hijau, biasanya keputih-putihan atau kekuning-kuningan. Dapat diterapkan pada warna cat bangunan untuk memperkuat kesan akar, seperti kuning, putih, hijau kekuningan dll. Penggunaan jenis vegetasi yang digunakan juga dapat memperkuat nuansanya dengan menggunakan beberapa jenis tanaman yang mempunyai warna daun dan bunga yang berwarna kekuningan atau keputihan seperti krokot, kemuning, bougenvil,

furing, bambu kuning dan lain sebagainya dengan pertimbangan jenis tanah dan iklim yang cocok untuk tumbuhan tersebut.

- Tumbuh terus pada ujungnya, tetapi umumnya pertumbuhannya masih kalah pesat jika dibandingkan dengan bagian permukaan tanah. Diterapkan pada perletakan bangunan yang menggunakan basaman untuk parkir.
- Bentuk ujungnya seringkali meruncing, hingga lebih mudah untuk menembus tanah. Dapat diterapkan pada ornamen bangunan sebagai penambah estetika dengan bentuk yang meruncing.

Sifat-sifat akar tersebut dapat dijadikan sebagai prinsip dalam perancangan pusat kerajinan akar kayu jati.

2.3 Studi Banding

Studi terdiri dari dua macam, yaitu studi banding objek dan tema. Hal ini dimaksudkan adalah sebagai kaca perbandingan untuk dapat diterapkannya dalam bangunan. Dengan memilah-milah kekurangan dan kelebihan dari suatu bangunan agar tidak terjadi kesalahan yang sama dalam perancangan.

2.3.1 Studi Banding Objek Kerajinan Bubut Cukit di Bojonegoro



Gambar 2.12 Pusat Kerajinan Bubut Cukit
Sumber: Hasil survei, 2011

Studi banding objek mengambil objek central industri kerajinan bubut cukit yang berada di daerah Desa Batokan Kecamatan Kasiman pada ujung barat Kabupaten Bojonegoro dan berbatasan dengan Kota Cepu Kabupaten Blora Jawa Tengah. Kerajinan bubut cukit merupakan kerajinan yang proses pembuatannya dengan cara memutar kayu dengan menggunakan mesin bubut. Hampir rata-rata penduduk yang ada di daerah Kasiman menjadi pengrajin bubut cukit dan bahkan hampir setiap rumah mempunyai galeri untuk menjual kerajinan mereka. Bubut cukit banyak dipilih oleh masyarakat Kasiman karena prospek kedepannya yang lebih menjanjikan.

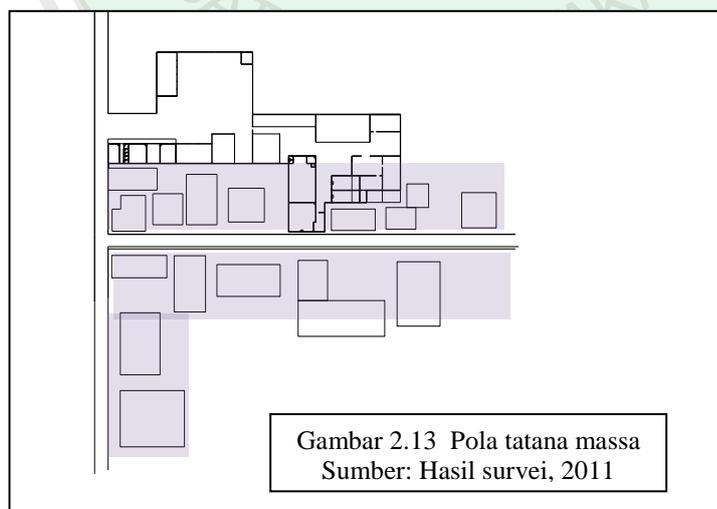
Banyak kesamaan yang mendasari pengambilan studi banding objek ini. Kesamaan bahan dasar, yaitu limbah kayu jati, dapat diambil pelajaran dari cara pengolahannya dari awal sampai proses finishingnya hingga proses pemasarannya. Kesamaan jangkauan pemasarannya yang sama-sama dalam perkembangan, namun disini kerajinan bubut cukit lebih berkembang pesat karena kerajinan bubut cukit lebih dahulu terbangun dari pada kerajinan akar kayu jati. Kesamaan dari segi ekonomi yang merupakan usaha untuk meningkatkan perekonomian warga, dari para pengrajin hingga masyarakat sekitar yang menjadi pekerjanya. Contoh produk yang dihasilkan dari kerajinan bubut cukit berupa barang-barang souvenir khususnya miniatur mobil, sepeda motor, becak, kereta api, jam dinding atau guci, ornamen dan aksesoris penghias rumah serta keperluan rumah tangga lainnya.

Hampir sebagian besar penduduk Kasiman menjadikan kerajinan bubut cukit sebagai mata pencaharian utama untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari.

Studi banding objek ini mengambil kompleks perkampungan yang berada di Desa Sambeng RT 13 RW 2. Pemilihan perkampungan ini karena terdapat bangunan yang dijadikan sebagai ruang bersama yaitu PT. Tunggal Jaya. Walaupun bangunan ini merupakan milik individu, namun keberadaannya sangat membantu para pengrajin sekitar. Semua kerajinan yang ada di rumah para pengrajin disekitar berasal dari PT. Tunggal Jaya. Jadi, kerajinan yang didistribusikan ke pengrajin sekitar merupakan kerajinan setengah jadi, dan untuk finishing dan pemasarannya diserahkan kepada pengrajin sekitar.

A. POLA TATANAN MASSA

Pola tatanan massa kerajinan bubut cukit berbentuk linier mengikuti jalan yang ada. Sehingga pengunjung yang datang dapat mengikuti alur rumah para pengrajin dan dapat menikmati kerajinan yang dipamerkan di setiap rumah. Pola linier memberikan kesan keteraturan massa bangunan, karena massa bangunan secara tidak langsung dapat tertata mengikuti alur jalan raya.



B. FASADE

Fasade bangunan para pengrajin menggunakan bentuk-bentuk yang tidak beraturan, karena bangunan merupakan rumah tinggal yang mempunyai fungsi tambahan sebagai ruang pameran sekaligus ruang jual beli. Keadaan ini menjadikan kompleks kerajinan bubut cukit tidak begitu terlihat sebagai sebuah objek pusat kerajinan, karena fasadenya yang kurang menarik.



Gambar 2.14 Fasade kompleks pemukiman pengrajin bubut cukit
Sumber: Hasil survei, 2011

C. AKSEBILITAS

Keadaan jalan raya menuju pusat kerajinan bubut cukit di Kota Bojonegoro sebagian besar merupakan jalan yang beraspal dengan kondisi yang cukup baik. Hal ini sangat mendukung aksesibilitas untuk menuju pusat kerajinan bubut cukit, karena semua kendaraan dapat mencapainya dengan mudah dengan adanya jalan raya yang memadai. Transportasi bagi para pengunjung yang tidak memiliki kendaraan dapat mencapai dengan angkutan umum (angkot/ojek).

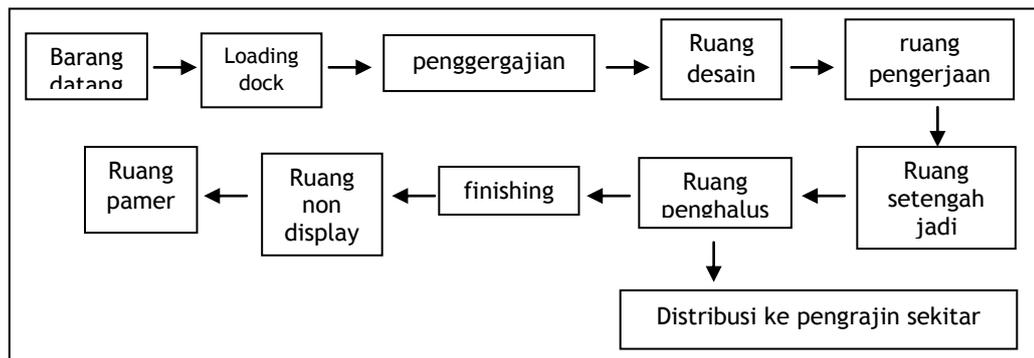
Selain melalui jalur darat, pencapaian menuju tapak dapat dilalui dari jalur perairan, karena kawasan pusat kerajinan bubut cukit berada dekat dengan sungai, yaitu Sungai Bengawan Solo. Fasilitas transportasi yang ada berupa perahu kecil yang dapat menampung maksimal 7 sepeda motor dan 20 orang. Transportasi

yang ada sangat membantu aksesibilitas para pengunjung yang ingin mengunjungi pusat kerajinan bubut cukit.

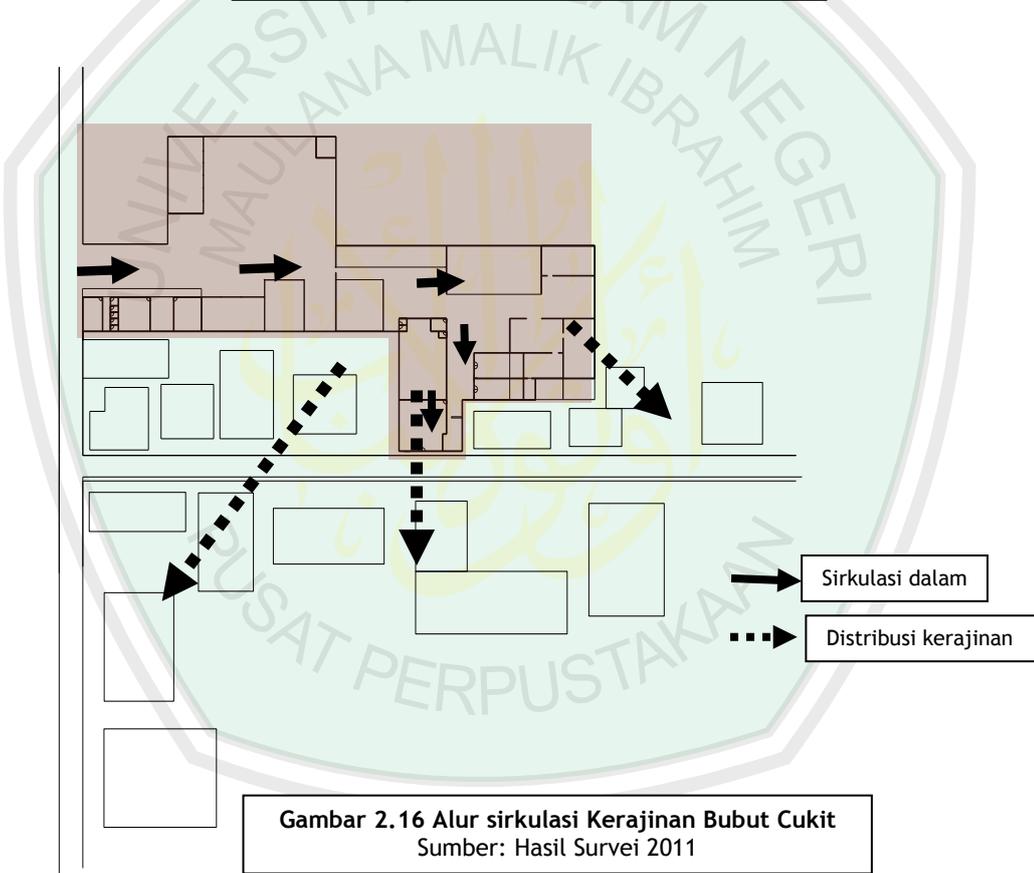
Pencapaian menuju tapak dapat menggunakan kendaraan dan pejalan kaki. Namun, disekitar tapak tidak ada pembeda jalan antara pengguna kendaraan dan pejalan kaki. Hal ini dikarenakan belum tersedianya *pedestrian ways* dari pemerintah.

D. SIRKULASI DALAM TAPAK

Dari pola tatanan massa dan keadaan tapak, alur sirkulasi kerajinan adalah barang-barang yang datang berupa kayu gelondongan yang ukurannya sangat besar dan diangkut dengan truk atau pick-up dengan melalui pintu masuk pekerja. Kayu yang ada diletakkan di loading dock. Loading dock berupa lahan kosong tanpa penutup atap. Kayu yang telah dipilih, digergaji sesuai kebutuhan menggunakan gergaji besar. Setelah digergaji ditentukan desain yang akan dikerjakan, dan dilanjutkan dengan proses pengerjaannya. Setelah pengerjaan selesai, kerajinan dimasukkan dalam ruang setengah jadi untuk proses penghalusan. Kerajinan yang telah dihaluskan didistribusikan kepengrajin kecil disekitar yang telah memesan dan yang tidak dipesan, dilanjutkan dengan proses finishing. Setelah semua proses dilakukan, kerajinan yang telah difinishing diletakkan di ruang non display sebelum dipilih untuk dipamerkan.



Skema 2.15 Alur sirkulasi Kerajinan Bubut Cukit
 Sumber: Hasil Survei 2011



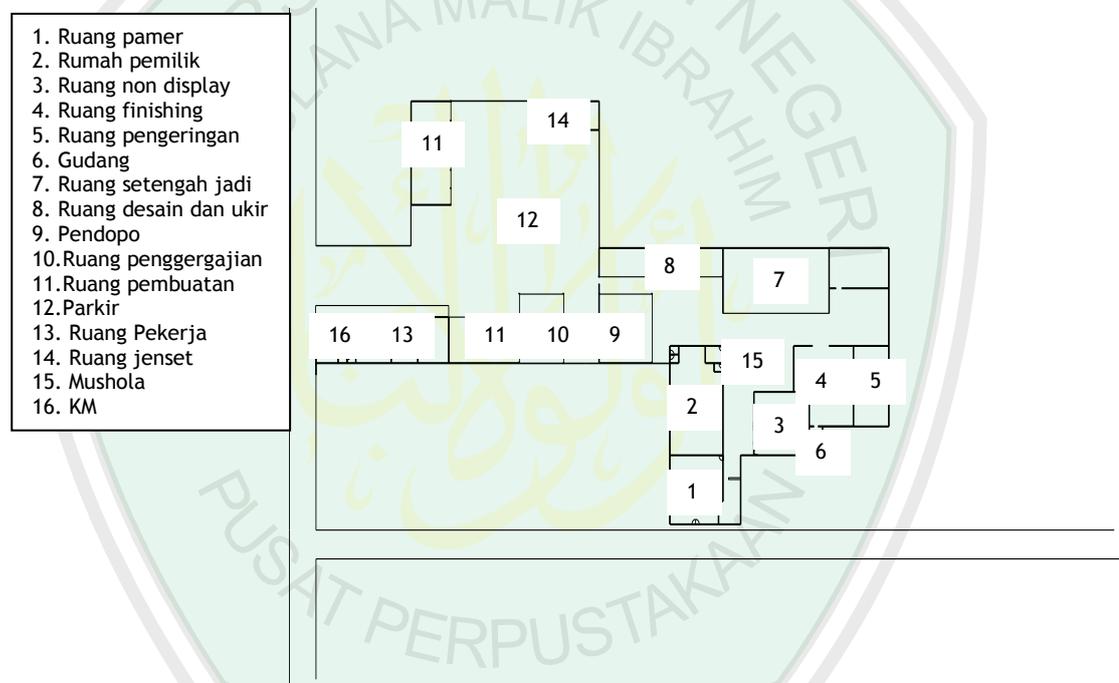
Gambar 2.16 Alur sirkulasi Kerajinan Bubut Cukit
 Sumber: Hasil Survei 2011

Kawasan ini terdiri dari beberapa pengrajin, namun disini akan menjelaskan lebih detail lagi tentang salah satu pengrajin yang dimiliki oleh PT. Tunggal Jaya. PT. Tunggal Jaya merupakan pusat pengolahan kerajinan bubut cukit yang paling lengkap diantara pengrajin sekitar dan merupakan pengrajin

yang paling besar diantara yang lainnya. Selain alasan tersebut, PT. Tunggal Jaya juga dijadikan tempat berkumpulnya para pengrajin dalam kegiatan yang berhubungan dengan kerajinan bubut cukit.

A. FASILITAS

Pusat kerajinan bubut cukit memiliki beberapa fasilitas yang mendukung kegiatan sebuah pusat kerajinan.



Gambar 2.17 Denah Pusat Kerajinan Bubut Cukit

Sumber: Hasil Survei 2011

1. Ruang Pamer

Ruang pameran pada pusat kerajinan bubut cukit ini berfungsi sebagai ruang untuk memamerkan kerajinan yang diproduksi. Selain untuk memamerkan, ruang ini juga difungsikan untuk pemasaran, karena selain dapat melihat-lihat pengunjung juga dapat membeli barang-barang yang dipamerkan. Ruang pameran

berupa galeri yang terdiri dari rak-rak untuk mendisplay barang kerajinan. Tempat menerima tamu untuk menjamu/melayani tamu yang ingin membeli atau berkepentingan lain, serta kasir untuk proses administrasi. Pada ruang display, bentuk display yang ditunjukkan selain berupa rak-rak, ketajinan juga dipajang pada dinding-dinding untuk memamerkan kerajinan yang digantung seperti jam dinding, lampu dll.



Gambar 2.18 Ruang Pamer
(Sumber: Hasil survei, 2010)

2. Ruang Produksi

- **Ruang penggergajian kayu**

Proses produksi membutuhkan beberapa ruangan, diantaranya ruang penggergajian. Ruangan ini terdiri dari gergaji besar yang digunakan untuk memotong kayu gelondongan. Ruang yang dibutuhkan cukup luas dengan sifat ruang semi terbuka dengan penutup atap. Tidak memerlukan dinding penghalang tetapi membutuhkan lantai dari perkerasan untuk mempermudah pembersihan sisa penggergajian kayu.



Gambar 2.19 Ruang penggergajian
(Sumber: Hasil survei)

- **Ruang desain**

Proses pendesainan berada di ruangan ini. Pendesainan dilakukan oleh pekerja khusus yang mempunyai keahlian dalam mendesain kayu sekaligus membentuk kayu menjadi kerajinan yang diinginkan.



Gambar 2.20 Ruang desain
(Sumber: Hasil survei, 2010)

- **Ruang pembentukan kerajinan**

Ruang pembentukan kerajinan merupakan ruang yang paling besar pada pusat kerajinan bubut cukit ini dan dibagi menjadi 3 macam yaitu:

1. Ruang pembentukan kerajinan yang di ukir. Proses pembentukan menggunakan meja besar sebagai alas kayu yang akan didesain, dan alat ukir untuk mengukir bagian yang rumit. Luasan ruangan yang dibutuhkan tergantung besar kerajinan yang akan diolah dan banyaknya kerajinan yang akan dibentuk. Sedangkan untuk sifat ruangnya semi terbuka karena membutuhkan ruangan yang banyak

udara agar para pekerja tidak merasa kepanasan dalam ruangan. Alasan lainnya adalah banyaknya debu yang diakibatkan mesin penghalus yang digunakan, sehingga akan menambah pengap pada ruangan. Pada ruangan ini membutuhkan pencahayaan yang memiliki intensitas yang tinggi karena kegiatan yang diwadahi sangat rumit yaitu mengukir.



2. Ruang pembentukan kerajinan bubut yang mewadahi proses kerajinan yang perlu menggunakan mesin bubut. Biasanya kerajinan-kerajinan yang ukurannya kecil yang diproses pada ruangan ini. Bahan-bahannya merupakan kayu sisa dari penggergajian untuk meminimalkan kayu yang dibuang.



3. Ruang pembentukan perabot digunakan untuk mengerjakan berbagai macam perabot rumah tangga seperti almari, meja, kursi, dll. Ukuran ruangnya pun lebih besar karena kerajinan yang dibentuk lebih besar pula.



Gambar 2.23 Ruang pembentukan perabot
Sumber: Hasil survei, 2011

- **Ruang penyimpanan kerajinan setengah jadi**

Ruang penyimpanan ini bersifat seperti gudang penyimpanan. Bersifat tertutup dengan tetap membutuhkan bukaan dan pencahayaan agar ruangan dalamnya tidak lembab sehingga tidak merusak barang-barangnya.



Gambar 2.24 Ruang Kerajinan setengah jadi
Sumber: Hasil survei, 2011

- **Ruang finishing**

Proses finishing meliputi proses pemlituran kerajinan. Jenis finishing yang digunakan adalah melamine karena jenis finishing ini lebih halus dan tahan lama

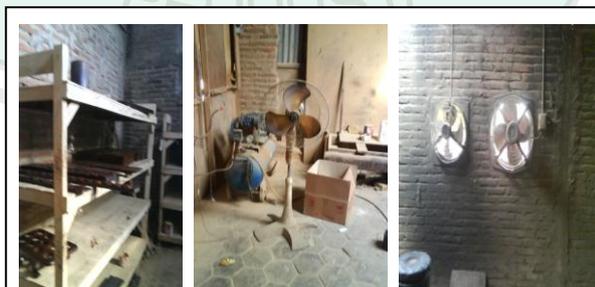
dan sangat cocok untuk perabot. Ruang finishing dibagi menjadi dua yaitu finishing untuk perabot dan untuk kerajinan bubut. Ruangan untuk finishing tertutup tetapi dengan bukaan yang lebar, agar udara tetap dapat mengalir dengan lancar karena bau yang dihasilkan malamine sangat pekat. Alat yang dibutuhkan untuk menghilangkan bau tersebut hanya sebuah kipas angin besar.



Gambar 2.25 Ruang finishing
(Sumber: Hasil survei, 2010)

- **Ruang pengeringan**

Ruang pengeringan membutuhkan ruangan yang banyak bukaan. Walaupun tempat pengeringan, ruangan ini tidak boleh terkena sinar matahari langsung. Sehingga membutuhkan bukaan yang lebar untuk tetap mendapatkan cahaya. Perabotan yang dibutuhkan hanya rak-rak sebagai tempat kerajinannya.



Gambar 2.26 Ruang pengeringan
(Sumber: Hasil survei, 2010)

- **Ruang non display**

Berupa gudang penyimpanan sementara untuk kerajinan yang belum dipamerkan. Kebersihan ruangan ini sangat diperlukan agar tidak mengganggu dan merusak kerajinan yang sudah jadi.



Gambar 2.27 Ruang non display

(Sumber: Hasil survei 2010)

- **Ruang packing**

Ruangan ini dibutuhkan untuk mengepaki barang-barang yang akan didistribusikan kepada pembeli yang telah memesan.



Gambar 2.28 Ruang packing

(Sumber: Hasil survei, 2010)

3. Ruang Pekerja

Ruang pekerja yang disediakan oleh pemilik adalah beberapa ruang untuk tidur, ruang bersama yang digunakan untuk istirahat dan makan, serta kamar

mandi. Penyediaan ruang tidur untuk para pekerja yang datang dari daerah yang jauh yang tidak sempat untuk pulang kerumahnya.

4. Loading dock

Loading dock merupakan tempat untuk sirkulasi barang datang sekaligus sebagai tempat penyimpanannya. Pada kerajinan bubut cukit, loading dock yang ada berupa lapangan luas tanpa penutup atap. Barang-barang yang ada berupa kayu gelondongan yang ukurannya sangat besar-besar sehingga membutuhkan area yang luas.

5. Parkir

Ruang parkir terdiri dari dua jenis, yaitu parkir untuk pengunjung dan parkir untuk pekerja. Parkir untuk pengunjung sangat kurang sekali karena pengunjung hanya dapat memarkir kendaraannya pada pinggir-pinggir jalan raya dan dapat mengganggu pengguna jalan yang lainnya. Sedang untuk parkir pekerja sangat luas sekali karena menggunakan lahan sisa dari pusat kerajinan bubut cukit. Untuk jalur sirkulasinya dibedakan antara parkir pengunjung dan pekerja.

6. Pendopo

Pendopo merupakan ruang bersama yang ada pada pusat kerajinan bubut cukit. Ruangan ini berupa ruang terbuka yang digunakan untuk berkumpul para pengrajin bubut cukit yang diadakan setiap satu bulan sekali. Kegiatan yang diwadahi berupa arisan rutin sekaligus membahas hal-hal yang berhubungan dengan kerajinan bubut cukit.



Gambar 2.29 Pendopo
 Sumber: Hasil survei, 2010)

B. PRODUK YANG DIHASILKAN

Beberapa produk yang dihasilkan yaitu perabot rumah tangga diantaranya lemari, meja, kursi. Kerajinan bubut diantaranya asbak, guci, furniture. Kerajinan ukir berupa hiasan-hiasan dinding yang diukir seperti lukisan ukir yang terbuat dari kayu.



Gambar 2.30 Contoh kerajinan yang dihasilkan
 Sumber: Hasil survei, 2011

C. ALAT-ALAT YANG DIGUNAKAN



Gambar 2.31 Alat-alat bubut
 Sumber: Hasil survei. 2011

Peralatan yang digunakan sangat bervariasi. Untuk mesin bubut saja terdiri dari berbagai macam tergantung cara pengoperasiannya dan dimensinya. Maksud dimensi adalah ukuran bidang kerja yang digunakan untuk pekerjaan pembubutan. Contohnya mesin bubut ukuran 400 mm mempunyai arti mesin bisa mengerjakan benda kerja sampai diameter 400 mm. Untuk pengoperasiannya mesin bubut berfungsi sebagai mesin pembubutan, pengeboran, pengerjaan tepi, penguliran, pembubutan tirus, penggurdian, dan meluaskan lubang.

Berdasarkan studi banding tersebut dapat dideskripsikan kekurangannya, diantaranya:

- Alur sirkulasi ruang masih kurang maksimal, dari segi penyusunan ruang yang kurang tertata.
- Kurangnya besaran ruang yang disebabkan kurangnya dalam memprediksi barang yang ada sehingga sering kali barang ditempatkan di ruangan yang seharusnya bukan fungsinya.
- Barang-barang kurang tertata rapi sehingga ruangan yang ada terlihat lebih sempit.
- Pencahayaan dan penghawaan dalam ruang kurang maksimal, sehingga ada sebagian ruangan yang terasa pengap, seperti ruang packing dan ruang finishing.

Di antara kelebihanannya adalah sebagai berikut:

- Bentuk kerajinan atau produk yang dihasilkan oleh pusat kerajinan bubut cukit tidak terpaku pada satu kerajinan saja, sehingga bentuk kerajinan yang dihasilkan lebih berkembang dan bervariasi.
- Pemanfaatan bahan yang sangat baik, karena sisa-sisa kayu dimanfaatkan kembali untuk dibentuk menjadi kerajinan yang baru.

2.3.2 Studi banding tema



Gambar 2.32 View Kompleks Bangunan Museum Of Fruit
 Sumber: (Ernaning, 2008)

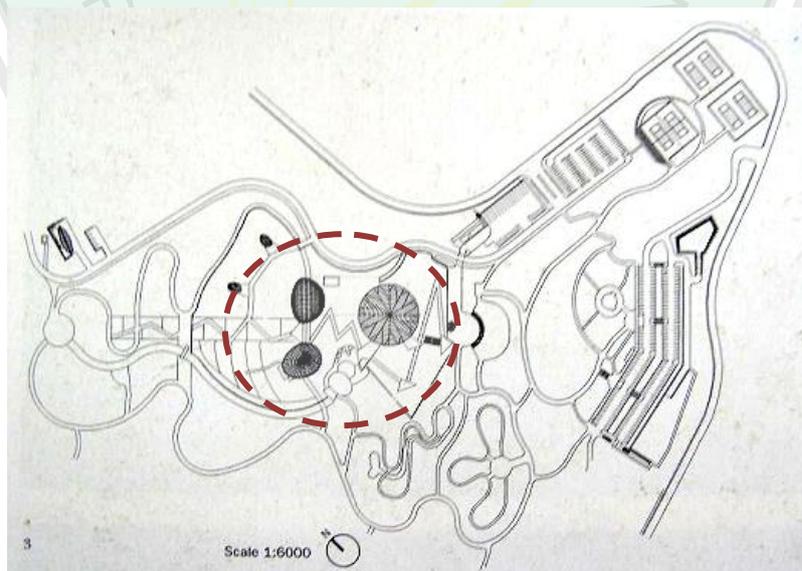
Studi banding tema mengambil objek bangunan Museum of Fruit yang berada di Jepang yang dirancang oleh Itsuko Hasegawa yang berfungsi sebagai museum pendidikan dan green house. Kompleks bangunan ini terdiri dari tiga massa utama, yaitu: Fruit Plaza, green house, dan workshop. ketiga bangunan ini terletak dekat dengan Gunung Fuji yang terlihat seperti rumah kaca.

Pada perancangan Museum of Fruit ini menggunakan tema metafora karena dalam perancangannya menghadirkan sesuatu hal yang lain, yaitu menghadirkan karakter fisik buah dan bibit yang dituangkan ke dalam bentuk bangunan. Bangunan terlihat bagaikan bibit buah yang tersebar di atas tanah.

Selain mentransfer bentuknya, museum ini juga menghadirkan sifat-sifat dari buah dan biji ke dalam perancangannya, sehingga museum of fruit menerapkan *combine mataphor* (Ernaning, 2008).

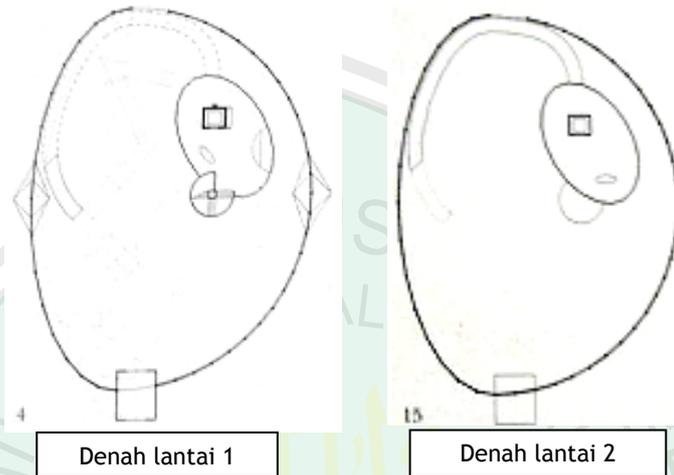
Berdasarkan data-data yang ada, dapat dilakukan beberapa analisa. Analisa yang dilakukan lebih kepada pendalaman penerapan *tangible metafora* dengan menerapkan karakteristik bibit buah yaitu tersebar secara acak di atas tanah, bibit buah setengah tenggelam di tanah, bentuk bibit buah lingkaran dan tidak beraturan, dan bibit yang sudah ditanam akan tumbuh besar.

Secara visual tampak keseluruhan bangunan menunjukkan bentuk bibit-bibit yang disebar ke tanah. Bentuk bangunan lingkaran, dengan bentuk yang tidak beraturan dengan berbagai macam lingkaran. Hal ini dapat lebih mudah diraba/ dirasakan bahwa bangunan tersebut adalah bangunan yang berisikan segala sesuatu yang berhubungan dengan bibit, buah, dan tumbuhan.



Gambar 2.33 Tampilan Bangunan
Sumber: (Ernaning, 2008)

Bentuk denah bangunan pada greenhouse memperlihatkan bentuk bibit yang mempunyai inti biji. Hal dapat terlihat jelas pada bentukannya yang melingkar.



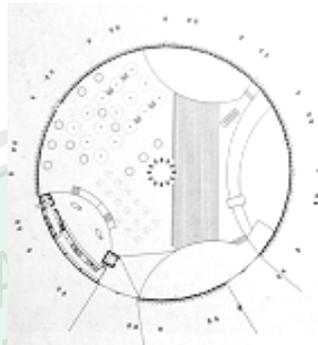
Gambar 2.34 Tropical Green House
Sumber: (www.asava-newflavours.blogspot.com, 2011)

Bentuk bibit juga nampak pada denah fruit plaza. Walaupun bentuk bibitnya sedikit berbeda dengan denah greenhouse, namun bentukannya tetap mengacu pada bibit. Pada bangunan fruit plaza terdiri dari shop pada lantai 1 dan 2, dan restaurant yang ditempatkan pada lantai 3.



Gambar 2.35 Denah Workshop
Sumber: ([Ernaning](#), 2008)

Denah fruit plaza juga menerapkan bentuk bibit yang berbentuk lingkaran. Bentuk lingkarannya lebih sempurna dari pada denah bangunan lainnya.



Gambar 2.36 Denah Fruit Plaza

Sumber: (Ernaning, 2008)

Penerapan tema tangible metaphor pada interior ruangan dikuatkan dengan adanya *display* yang menceritakan tentang buah-buahan. Display menampilkan berbagai macam buah-buahan. Karakter buah-buahan diperkuat dengan warna-warna segar yang menunjukkan kesegaran dari buah-buahan.



Gambar 2.37 Contoh display pada museum of fruit

Sumber: (Ernaing, 2008)

Karakter bibit buah juga terlihat pada interior fruit plaza yang menampilkan keadaan bibit yang sedang tumbuh menjadi pohon besar. Kolom pada tengah bangunan digambarkan sebagai batangnya yang bercabang.



Gambar 2.38 Interior Fruit Plaza

Sumber: (www.asava-newflavours.blogspot.com, 2011)

Tampilan keseluruhan bangunan memperlihatkan bibit-bibit yang tertanam kedalam tanah sehingga terlihat seperti ada bagian bangunan yang berada di bawah tanah. Bentuk bangunan terdiri dari bentuk lingkaran bibit buah yang tidak beraturan.



Gambar 2.39 Tampilan Bangunan

Sumber: (www.asava-newflavours.blogspot.com, 2011)

Struktur bangunan Museum Of Fruit terdiri dari tiga struktur shell yang terbuat dari baja dengan tinggi bangunan mencapai 20 meter dan bentang 50 meter yang dihubungkan oleh bangunan bawah tanah. Sebagian dari bangunan

dilapisi kaca dan terbentuk dari baja yang berbentuk pipa. Dimensi typical 40 meter dengan bentang 20 meter (Ernaning, 2008). Dengan struktur shell dapat mempermudah pembentuka lingkaran sehingga dapat menguatkan karakter bibit buah yang berbentuk lingkaran.



Gambar 2.40 Struktur Bangunan

Sumber: (www.asava-newflavours.blogspot.com, 2011)

Rancangan bangunan yang menggunakan tema metafora memiliki sifat-sifat yang lebih mendalam terhadap sesuatu yang diumpamakan sehingga maknanya akan lebih mendalam. Tema metafora akan membantu dalam berimajinasi untuk mendapatkan desain yang baru yang lebih berbeda dengan desain bangunan lainnya. Namun dari studi banding museum of fruit terdapat beberapa kekurangan. Kekurangan ini dilihat dari penilaian para pengunjung dalam menangkap desain bangunan. Diantaranya adalah sebagai berikut:

- Tatanan massa bangunan tidak terlihat seperti bibit yang disebar melainkan seperti buah-buahan yang disebar di atas tanah.
- Fruit plaza tidak seperti pohon bibit yang tumbuh menjadi sebuah pohon yang besar, tetapi lebih terlihat seperti pohon besar yang menaungi pohon-pohon kecil dibawahnya, ini terlihat pada interiornya (Ernaning, 2008).

- Sebagian besar bangunan menggunakan penutup kaca, sehingga ruangan terasa panas.

Dan kelebihan yang dapat dipetik dari Museum of fruit adalah sebagai berikut:

- Dari penerapan tema metafora, bentuk bangunan yang dihasilkan lebih beranekaragam karena dengan metafora dapat menambah imajinasi dalam merancang.
- Bentuk bangunan yang seperti bibit buah selain menambah pengetahuan tentang tema juga menambah pengetahuan tentang penerapan struktur bangunan pada bangunan yang melengkung.

2.4 Tinjauan Keislaman

Pengambilan tema metafora mempunyai tujuan tersendiri yaitu dengan mengkaji makna dari firman Allah:

هُوَ الَّذِي أَنْزَلَ مِنَ السَّمَاءِ مَاءً لَكُمْ مِنْهُ شَرَابٌ وَمِنْهُ شَجَرٌ فِيهِ تُسِيمُونَ ﴿١١﴾ يُنْبِتُ لَكُمْ بِهِ الزَّرْعَ وَالزَّيْتُونَ وَالنَّخِيلَ وَالْأَعْنَابَ وَمِنْ كُلِّ الثَّمَرَاتِ إِنَّ فِي ذَلِكَ لَآيَةً لِقَوْمٍ يَتَفَكَّرُونَ ﴿١٢﴾

Dia-lah, Yang telah menurunkan air hujan dari langit untukmu, sebagiannya menjadi minuman dan sebagiannya (menyuburkan) tumbuh-tumbuhan, yang pada (tempat tumbuhnya) kamu menggembalakan ternakmu. Dia menumbuhkan bagimu dengan air hujan itu tanam-tanaman: zaitun, korma, anggur dan segala macam buah-buahan. Sesungguhnya pada hal demikian

benar-benar ada tanda (kekuasaan Allah) bagi kaum yang memikirkan. (Surat an-Nahl/16: 10-11)

Ayat di atas menjelaskan bahwa segala sesuatu yang ada di bumi dapat dimanfaatkan, dan Allah juga menyediakan apa-apa yang dapat mendukung keberadaan sesuatu. Tumbuh-tumbuhan merupakan salah satu hal yang harus dimanfaatkan, karena akar merupakan bagian dari tumbuhan, maka akar dapat dimanfaatkan juga, sebagai bahan kerajinan sekaligus sebagai ide dasar dari perancangan. Hal ini menunjukkan kekuasaan Allah, bahwa sesuatu hal yang sederhana juga dapat bermanfaat. Akar sering dilupakan karena merupakan limbah, namun dalam hal ini mengubah pandangan manusia bahwa bahan sisa atau limbah juga dapat dijadikan sesuatu yang berharga yang mengandung estetika tersendiri.

Tema metafora juga mengangkat akar yang hanya sebagai limbah ke dalam bangunan berarti memanfaatkan bentukan alam sehingga mewujudkan rasa syukur atas penciptaan alami.