

**PERANCANGAN SUMBAWA PHOTOGRAPHY EDUTAINMENT CENTER
DENGAN PENDEKATAN REINVENTING TRADITION DISUMBAWA**

TUGAS AKHIR

Oleh:

ARRY HARDHIKA

NIM. 14660079



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2019

**PERANCANGAN *SUMBAWA PHOTOGRAPHY EDUTAINMENT CENTER*
DENGAN PENDEKATAN *REINVENTING TRADITION* DI *SUMBAWA***

TUGAS AKHIR

Diajukan Kepada:

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam

Memperoleh Gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars)

Oleh:

ARRY HARDHIKA

NIM. 14660079

JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2019



KEMENTERIAN AGAMA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR

Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp/Faks. (0341) 558933

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : ARRY HARDHIKA
NIM : 14660079
Jurusan : Teknik Arsitektur
Fakultas : Sains dan Teknologi
Judul Tugas Akhir : Perancangan *Sumbawa Photography Edutainment Center*
Dengan Pendekatan *Reinventing Traditon Di Sumbawa*

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa saya bertanggung jawab atas orisinalitas karya ini. Saya bersedia bertanggung jawab dan sanggup menerima sanksi yang ditentukan apabila dikemudian hari ditemukan berbagai bentuk kecurangan, tindakan plagiatisme dan indikasi ketidak jujuran di dalam karya ini.

Malang, 11 Januari 2019

Pembuat pernyataan,



ARRY HARDHIKA
NIM. 14660079

**PERANCANGAN SUMBAWA PHOTOGRAPHY EDUTAINMENT CENTER
DENGAN PENDEKATAN REINVENTING TRADITION DI SUMBAWA**

TUGAS AKHIR

Oleh:

ARRY HARDHIKA

NIM. 14660079

Telah diperiksa dan Disetujui untuk Diuji:

Tanggal: 26 Desember 2018

Pembimbing I,



Luluk Maslucha, S.T., M.Sc.
NIP. 19800917.200501.2.003

Pembimbing II,



Arief Rakhman Setiono, M.T.
NIP. 19790103.200501.1.005

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Arsitektur



Fan Anita Kusumadewi, M.T.
NIP. 19790913.200604.2.001

**PERANCANGAN SUMBAWA PHOTOGRAPHY EDUTAINMENT CENTER
DENGAN PENDEKATAN RE-INVENTING TRADITION DI SUMBAWA**

TUGAS AKHIR

Oleh:

Arry Hardhika
14660079

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji TUGAS AKHIR dan Dinyatakan
Diterima Sebagai Salah Satu Persyaratan untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Arsitektur (S.Ars.)

Tanggal 26 Desember 2018

Menyetujui :

Tim Penguji

Penguji Utama : Harida Samudro, M.Ars
NIDT. 19861028.20180201.1.246

Ketua Penguji : Aisyah Nur Handryant, MSc
NIDT. 19871124.20160801.2.080

Sekretaris Penguji : Luluk Maslucha, S.T, M.Sc.
NIP. 19800917.200501.2.003

Anggota Penguji : Arief Rakhman Setiono, M.T.
NIP. 19790103.200501.1.005

()

()

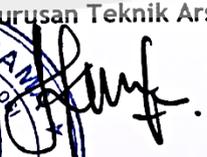
()

()

Mengesahkan,

Ketua Jurusan Teknik Arsitektur




Parwati Kusumadewi, M.T
NIP. 19790913.200604.2.001

ABSTRAK

Hardhika, Arry, 2018, *Perancangan Sumbawa Photography Edutainment Center Dengan Pendekatan Re-iventing Tradition*. Dosen Pembimbing : Luluk Masluha, ST, M.Sc., Arief Rakhman Setiono, MT.

Kata Kunci : Sumbawa, *Photography, Edutainment, Re-iventing Tradition*.

Perancangan Sumbawa *Photography Edutainment Center* di Kabupaten Sumbawa ini merupakan sebuah pusat pembelajaran dan wisata fotografi bagi masyarakat Sumbawa. Latar belakang perancangan *Sumbawa Photography Edutainment Center* karna tidak adanya ruang-ruang atau wadah bagi komunitas fotografi untuk menyalurkan dan mengembangkan kreatifitasnya dibidang fotografi. Tujuan dari perancangan ini nantinya akan menjadi wadah bagi masyarakat Sumbawa untuk mengenal fotografi dan mengembangkan bakat dibidang fotografi. Dengan adanya perancangan ini, diharapkan mampu menjadi wadah pembelajaran dan pengenalan fotografi dan juga sebagai penunjang ekonomi masyarakat dan kabupaten Sumbawa.

Fasilitas yang terdapat pada Sumbawa *Photography Edutainment Center* ini bisa digolongkan pada tiga fungsi yaitu fungsi primernya edukasi dan hiburan fotografi, fungsi skundernya berupa pengembangan komunitas fotografi dan pengembangan ekonomi, dan fungsi penunjangnya seperti administrasi dan hal-hal yang menunjang kegiatan pengelolaan Sumbawa *Photography Edutainment Center*.

Pendekatan yang digunakan pada perancangan Sumbawa *Photography Edutainment Center* ini menggunakan *reiventing tradition*. karena menekankan prinsip penggabungan budaya sehingga memunculkan budaya baru. Dengan pendekatan ini sebagai tindakan untuk melestarikan budaya setempat, memunculkan kembali kecintaan dan kebanggaan akan adanya sebuah kebudayaan dalam masyarakat.

ABSTRACT

Hardhika, Arry, 2018, Design of Sumbawa Photography Edutainment Center using Re-iventing Tradition Approach. Advisor : Luluk Maslucha, ST, M.Sc., Arief Rakhman Setiono, MT.

Keywords: Sumbawa, Photography, Edutainment, Re-iventing Tradition.

Design of Sumbawa Photography Edutainment Center in the Sumbawa regency is a central learning and photography tourist object for Sumbawa society. The design background of Sumbawa Photography Edutainment Center is because there aren't any photography communities to distribute and develop creativities in photography. The purpose of this design is to be a place for Sumbawa society in acquainted and develop of photography talent. With the design, the prospect will be a learning place and photography acquainted and also as an economical society supporting and Sumbawa regency.

There are some facilities in Sumbawa Photography Edutainment Center, it can be organized in 3 functions, it is the primer functions of education and entertainment photography, secondary functions of community and economic development, and supporting functions such us administration and other things which is supporting the management of Sumbawa Photography Edutainment Center.

The approach will be used in this Design of Sumbawa Photography Edutainment Center is re-iventing tradition because, it is emphasize on cultural affiliation principal that will approaching new culture. Using this approach as an act to preserves local culture, re-approaching amorousness and proud feeling of a culture in society.



ملخص

هارديكا ، آري، 2018 ، سومباوا تصميم التصوير الفوتوغرافي مركز الترفيه مع نهج التقليد أعاده التنفيس. الأستاذ
 MT, عاريف رحمن ستيونو , M.Sc., المشرف: لولوء مسلوها

الكلمات الرئيسية: سومباوا ، والتصوير الفوتوغرافي ، والترفيه ، وأعاده التهوية التقليد

مركز التصميم الترفيهي في التصوير الفوتوغرافي سومباوا ريجنسي سومباوا هو مركز للتعلم والتصوير الفوتوغرافي
 السياحي لشعب سومباوا. سومباوا بيرانكانغا التصوير الخلفي مركز الترفيه لان عدم وجود مساحات أو حاويات
 لتصوير المجتمع لقناه وتطوير إبداعه في مجال التصوير الفوتوغرافي. والغرض من هذا التصميم سيكون الحاوية
 لمجتمع سومباوا لمعرفة التصوير الفوتوغرافي وتطوير المواهب في مجال التصوير الفوتوغرافي. ومن المتوقع ان
 يكون وجود هذا التصميم هو بوتقة التعلم وإدخال التصوير الفوتوغرافي فضلا عن دعم المجتمع الاقتصادي ومقاطعته
 سومباوا

المرافق الموجودة في مركز سومباوا للتصوير الفوتوغرافي ويمكن تصنيف هذا في ثلاث وظائف وهي وظيفة التعليم
 الابتدائي والتسليّة الوظيفة سكونيا في شكل التصوير الفوتوغرافي ، والتصوير بنغمباغان والتنمية الاقتصادية
 المجتمعية ، وانها وظائف الملفات بينونجنيا مثل الاداره والأشياء التي تدعم أنشطه مركز سومباوا بينجلاهان
 للتصوير الفوتوغرافي الترفيهي

النهج المستخدم في تصميم مركز التصوير الترفيهي سومباوا يستخدم التقليد التنفيس يؤكد علي مبدا دمج ثقافة كارنا
 وذلك لتوليد ثقافة جديده. ومع هذا النهج بوصفه عملا للمحافظة علي الثقافة المحلية ، فانه يجلب الظهر بولع واعتزاز
 بثقافة المجتمع

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb

Segala puji bagi Allah SWT karena atas kemurahan Rahmat, Taufiq dan Hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini sebagai persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana (S.Ars.). Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah diutus Allah sebagai penyempurna ahklak di dunia.

Penulis menyadari bahwa banyak pihak yang telah berpartisipasi dan bersedia mengulurkan tangan, untuk membantu dalam proses penyusunan laporan tugas akhir ini dengan judul “Perancangan *Sumbawa Photography Edutainment Center* Dengan Pendekatan *Reinventing Tradition*”. Untuk itu iringan do’a dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan, baik kepada pihak-pihak yang telah banyak membantu berupa pikiran, waktu, dukungan, motifasi dan dalam bentuk bantuan lainnya demi terselesaikannya laporan ini. Adapun pihak-pihak tersebut antara lain:

1. Ayah, Ibu, dan Bibi tercinta (Bpk. Syafruddin, Ibu Hatifah Alm, dan Bibi Nova Pustanti) Yang Telah Memberikan Dukungan Moral, Materi, Do’a, dan Semangat Dalam Menyelsaikan Tugas Akhir Ini. Terimakasih Atas Do’a Yang Setiap Waktu Dianjatkan, Sujud-sujud Panjangnya yang Selalu Dilakukan, Penempaan dan Pembelajaran Kerasnya Hidup, Hingga Penulis Menjadi Lebih Tegar dan Lebih Kuat. Terimakasih Juga Atas Keringat Dan Jerih Payahnya Untuk Membiayai Penulis Menyelsaikan Laporan ini.
2. Prof. Dr. H. Abd. Haris, M.Ag, selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Sri Harini, M.Si, selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi UIN Maulana Malik Ibrahim.
4. Tarranita Kusumadewi, M.T, selaku Ketua Jurusan Teknik Arsitektur UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
5. Luluk Masclucha, S.T, M.T, dan Arief Rakhman Setiono, M.T, selaku pembimbing yang telah memberikan banyak motivasi, inovasi, bimbingan, arahan serta pengetahuan yang tak ternilai selama masa kuliah terutama dalam proses penyusunan laporan tugas akhir.
6. Segenap Anggota Tim Penanggung Jawab Tugas Akhir Teknik Arsitektur UIN MALIKI MALANG, Atas bantuannya.
7. Seluruh praktisi, dosen dan karyawan Jurusan Teknik Arsitektur UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
8. Seluruh Konco Jangkrik Angkatan 2014 dan Teman-teman Seperjuangan, Team Barakuda, Teman-teman Basket (Menantu Idaman) Yang Telah Memberikan Suntikan Semangat Untuk Menjadi Pribadi Yang Selalu Semangat, Menarik dan Baru.
9. Terimakasih Pula Pada Sahabat-sahabat Tercinta Yang Telah Memberikan Dorongan Semangat Belajar.

10. Semua Pihak Yang Tidak Dapat Disebutkan Satu Persatu Yang Telah Membantu Dalam Laporan Ini dan Telah Mendoakan Suksesnya Laporan Ini.

Penulis menyadari bahwa penulis ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis sangat mengharapkan saran dan kritik demi perkembangan selanjutnya. Akhirnya semoga laporan Seminar Hasil ini dapat bermanfaat bagi penulis serta menambah wawasan bagi pembaca. amin..

Wassalamualaikum Wr. Wb

Malang, 11 Januari 2019

Arry Hardhika
Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRAC	vi
ملخص	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	i
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL.....	xix
BAB 1	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Tujuan Perancangan.....	4
1.5 Manfaat Perancangan.....	4
1.6 Batasan-Batasan.....	5
1.7 Pendekatan Rancangan	6
BAB II.....	7
STUDI PUSTAKA	7
2.1 Sumbawa Photography Edutainment Center	7
2.1.1 Sumbawa Photography Edutainment Center	7
2.2 Tinjauan Non Arsitektural Objek Rancangan.....	8
2.2.1 sejarah dan perkembangan fotografi	8
2.2.2 Sejarah Perkembangan Fotografi di Indonesia	12
2.2.3 Kebutuhan Dalam Fotografi.....	13

2.3 Tinjauan Arsitektural	16
2.2.1, Studio Foto	16
2.3.2 Laboratorium Komputer	18
2.3.3 Ruang Kelas	21
2.3.4 Perpustakaan	23
2.3.5 Galeri	24
2.3.6 Bioskop	29
2.3.7 Lanskap (Taman)	33
2.4 Kajian Pendekatan	37
2.4.1 Regionalisme Arsitektur	37
2.4.2 Re-Inventing Tradition	38
2.4.3 Nilai Dasar Re-inventing Tradition	39
2.5 Integrasi Keislaman	48
2.5.1 Integrasi Objek dengan Nilai-Nilai Islam	48
2.5.2 Integrasi Pendekatan Dengan Nilai-nilai	50
2.6 Studi Banding	51
2.6.1 Studi Banding Objek	51
2.6.2 Studi Banding Pendekatan	60
BAB III	65
METODE PERANCANGAN	65
3.1. Metode Perancangan	65
3.2. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data	66
3.3. Teknik Analisa	67
3.4. Teknik Sintesis (Perumusan Konsep)	68
3.5. Diagram Alur Pola Pikir Perancangan	69
BAB IV	70
KAJIAN LOKASI RANCANGAN	70
4.1 Gambaran Umum Lokasi Rancangan	70
4.1.1 Profil Kabupaten Sumbawa	70
4.1.2 Karakter Fisik Kabupaten Sumbawa	71

4.1.3 Profil Lokasi Tapak	75
4.1.4 Lokasi Dan Batas Tapak.....	77
4.1.5 Dimensi Tapak.....	78
4.2 Analisis - Analisis	78
4.2.1 Analisis Fungsi, Analisis Aktifitas, Analisis pengguna, dan Ruang	78
4.2.2 Analisis Tapak	90
BAB V.....	109
KONSEP PERANCANGAN	109
5.1 Konsep Dasar	109
5.2 Konsep Tapak	111
5.3 Konsep Bentuk.....	113
5.4 Konsep Ruang	114
4.5 Konsep Struktur	115
4.6 Konsep Utilitas.....	116
BAB VI.....	117
HASIL PERANCANGAN.....	117
6.1. Objek Perancangan	117
6.2. Hasil Perancangan Kawasan	117
6.2.1 Zoning	117
6.2.2 Pola Tatahan Masa.....	118
6.2.3 Perancangan Sirkulasi dan Akses Tapak.....	120
6.3. Hasil Rancangan Bentuk Bangunan.....	122
6.3.1. Bangunan Utama	123
6.3.2 Bangunan Penunjang	131
6.4. Hasil Rancangan Ruang.....	132
6.5. Detail Arsitektur.....	136
6.6. Detail Lanscape	137
6.7 Utilitas Kawasan.....	139
BAB VII	140
PENUTUP	140

7.1 Kesimpulan	140
7.2 Saran	141
DAFTAR PUSTAKA	142



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Teknologi Kamera di Era 1000 M	9
Gambar 2. 2 Kamera Obscura.....	9
Gambar 2. 3 Foto Pertama	10
Gambar 2. 4 Studio potrait Daguerreotype pertama (1841).....	11
Gambar 2. 5 Arah/posisi pencahayaan dalam fotografi.....	15
Gambar 2. 6 layout studio foto.....	17
Gambar 2. 7 Standar jarak foto pada ruang studio foto	17
Gambar 2. 8 Studio foto	18
Gambar 2. 9 Standar Kenyamanan Pengguna Komputer	19
Gambar 2. 10 Jarak Pandang Pengguna Komputer	19
Gambar 2. 11 Contoh Layout Dan Sirkulasi	19
Gambar 2. 12 Denah Ruang Kelas	21
Gambar 2. 13 Skema Inverse Square Law.....	22
Gambar 2. 14 Layout ruang koleksi dan ruang baca	23
Gambar 2. 15 sitem sirkulasi perpustakaan	24
Gambar 2. 16 Jarak Pandang Subjek ke Obek	25
Gambar 2. 17 Sudut Pandang Mata	25
Gambar 2. 18 Jarak Pandang Mata Terhadap Objek.....	26
Gambar 2. 19 Sirkulasi Pola Linier	26
Gambar 2. 20 lampu Sorot dinding Sumber: Neufert, 2007	27
Gambar 2. 21 Penerangan Objek 3 Dimensi Yang Terarah	27
Gambar 2. 22 Jenis-jenis Top lighting	28
Gambar 2. 23 Bioskop	29
Gambar 2. 24 Pada ruang bioskop Jarak dan ukuran kursi	30
Gambar 2. 25 Bentuk Layar pada Ketinggian dan Lebar	30
Gambar 2. 26 Jarak sudut pandang layar bioskop	31
Gambar 2. 27 Peletakan Speaker pada bioskop	31
Gambar 2. 28 Peredam Suara Pada Bioskop.....	32
Gambar 2. 29 Absorsi Suara	32
Gambar 2. 30 Standart Dimensi Ruang Kontrol	33
Gambar 2. 31 Tanaman Lanskap	34
Gambar 2. 32 Air Mancur Dan Kolam	34
Gambar 2. 33 Kursi atau bangku Taman	35
Gambar 2. 34 Tempat Sampah	35
Gambar 2. 35 Lampu Taman	36
Gambar 2. 36 Selasar.....	36

Gambar 2. 37 Pola perancangan Re-Inventing Tradition.....	38
Gambar 2. 38 Lokasi Istana Dalam Loka	40
Gambar 2. 39 Fasade Istana Dalam Loka	41
Gambar 2. 40 Ornamen Paga Bagian Kepla Istana Dalam Loka	41
Gambar 2. 41 Orintasi Bangunan Dalam Loka.....	43
Gambar 2. 42 Denah Dalam Loka	43
Gambar 2. 43 Uma Lengge sumber : Radar Lombok, 2018	45
Gambar 2. 44 Fasade Uma Lengge	46
Gambar 2. 45 Ornamen-ornamen Uma Lengge	46
Gambar 2. 46 Orientasi Bangunan Uma Lengge	47
Gambar 2. 47 Darwis Triadi <i>School Of Photography</i>	52
Gambar 2. 48 Ruang Kelas Darwis Triadi <i>School Of Photography</i>	52
Gambar 2. 49 Studio Foto Darwis Triadi <i>School Of Photography</i>	55
Gambar 2. 50 Outdoor Foto Darwis Triadi <i>School Of Photography</i>	55
Gambar 2. 51 Asia Camera Museum	57
Gambar 2. 52 Dark Room	57
Gambar 2. 53 Obscura Room.....	57
Gambar 2. 54 Exhibition Hall.....	58
Gambar 2. 55 Unique Collection	58
Gambar 2. 56 Guided tour office	58
Gambar 2. 57 Tetaring Kayumanis Restaurant.....	60
Gambar 2. 58 aplikasi plafon melayang dan lantai terapung	61
Gambar 2. 59 aplikasi dinding bambu.....	62
Gambar 3. 1 Tahapan Reiventing Tradition	65
Gambar 3. 2 Diagram Alur Pola Pikir Perancangan	69
Gambar 4. 1 Peta Sumbawa.....	70
Gambar 4. 2 Peta Topografi Kabupaten Sumbawa.....	72
Gambar 4. 3 Peta Kecamatan Moyo Hilir	76
Gambar 4. 4 Lokasi Tapak Perancangan	76
Gambar 4. 5 Lokasi dan Batas Tapak	77
Gambar 4. 6 Dimensi Tapak.....	78
Gambar 4. 7 Analisis Fungsi	79
Gambar 4. 8 Pola Sirkulasi Pengelola	82
Gambar 4. 9 Pola Sirkulasi Pengunjung	82
Gambar 4. 10 Pola Sirkulasi Pelajar	83

Gambar 4. 11 Pola Sirkulasi Komunitas	83
Gambar 4. 12 Analisis Matriks	87
Gambar 4. 13 Keterkaitan Ruang Edukasi & Hiburan	88
Gambar 4. 14 Keterkaitan Ruang Sosialisasi & Ekonomi	88
Gambar 4. 15 Keterkaitan Ruang Pengelola & Service	88
Gambar 4. 16 Keterkaitan Antar Ruang	89
Gambar 4. 17 Buble Diagram	89
Gambar 4. 18 Blok Plan	90
Gambar 4. 19 Batas Tapak	91
Gambar 4. 20 Bentuk Tapak	91
Gambar 4. 21 Dimensi Tapak	92
Gambar 4. 22 Analisis Zonasi	92
Gambar 4. 23 Analisis Bentuk Makro	93
Gambar 4. 24 Analisis Orientasi Bangunan	94
Gambar 4. 25 Analisis Batas Tapak	95
Gambar 4. 26 Eksisting Matahari	96
Gambar 4. 27 Analisis Bentuk Bangunan	96
Gambar 4. 28 Analisis Bukaan Bangunan.....	97
Gambar 4. 29 Analisis Angin	98
Gambar 4. 30 Analisis Angin	98
Gambar 4. 31 Analisis Hujan	99
Gambar 4. 32 Analisi Angin.....	99
Gambar 4. 33 View Ke Luar	100
Gambar 4. 34 Analisis View Keluar	100
Gambar 4. 35 Analisis View Keluar	101
Gambar 4. 36 Anlisis Bentuk Bangunan	101
Gambar 4. 37 Sclupture.....	102
Gambar 4. 38 Eksisting Tapak	102
Gambar 4. 39 Analisis Sksebilas	103
Gambar 4. 40 Analisis Jalur Sirkulasi	104
Gambar 4. 41 Analisis Vegetasi.....	105
Gambar 4. 42 Eksisting.....	106
Gambar 4. 43 Analisis Air Bersih	106
Gambar 4. 44 Analisis Air Kotor	107
Gambar 4. 45 Analisis Struktur	108
Gambar 5. 1 Skematik Konsep dasar	109
Gambar 5. 2 Konsep Tapak.....	111

Gambar 5. 3 Konsep Tapak.....	112
Gambar 5. 4 Konsep Bentuk.....	113
Gambar 5. 5 Konsep Ruang.....	114
Gambar 5. 6 Konsep Struktur	115
Gambar 5. 7 Analisis Utilitas.....	116
Gambar 6. 1 Zoning Tapak	118
Gambar 6. 2 Site Plan	119
Gambar 6. 3 Perspektif Kawasan.....	119
Gambar 6. 4 Sirkulasi dan Akseibilitas Tapak.....	120
Gambar 6. 5 Key Plan	121
Gambar 6. 6 Sclupture Kawasan.....	121
Gambar 6. 7 Gerbang Masuk	122
Gambar 6. 8 Selasar	122
Gambar 6. 9 Denah Bangunan Informasi	123
Gambar 6. 10 Denah Bioskop	123
Gambar 6. 11 Tampak Depan Bangunan Informai & Bioskop.....	124
Gambar 6. 12 Tampak Sampin Bangunan informasi & bioskop.....	124
Gambar 6. 13 Suasana Bangunan Informasi & Bioskop	124
Gambar 6. 14 Denah Bangunan Edukasi LT 1.....	125
Gambar 6. 15 Denah Bangunan Edukasi LT 2.....	125
Gambar 6. 16 Tampak Depan Bangunan Edukasi	126
Gambar 6. 17 Tampak Samping Bangunan Edukasi	126
Gambar 6. 18 Eksterior Bangunan Edukasi	126
Gambar 6. 19 Denah Bangunan Galery LT 1	127
Gambar 6. 20 Denah Bangunan Galery LT 1	127
Gambar 6. 21 Tampak Depan Galery	128
Gambar 6. 22 Tampak Samping Galery	128
Gambar 6. 23 Eksterior Bangunan Galeri	129
Gambar 6. 24 Denah Bangunan Pengelola LT 1	129
Gambar 6. 25 Denah Bangunan Pengelola LT 2	130
Gambar 6. 26 Tampak Depan Pengelola	130
Gambar 6. 27 Tampak Depan Pengelola	130
Gambar 6. 28 Eksterior Bangunan Pengelola.....	131
Gambar 6. 29 Eksterior Mushollah	131
Gambar 6. 30 Interior Lobby	132
Gambar 6. 31 Interior Lobby	133
Gambar 6. 32 Interior Lobby	133

Gambar 6. 33 Sclupture.....	134
Gambar 6. 34 Studio Outdoor	134
Gambar 6. 35 Studio Outdoor	135
Gambar 6. 36 Taman Bunga.....	135
Gambar 6. 37 Detail Arsitektur Bangunan Edukasi.....	136
Gambar 6. 38 Detail Arsitektur Bangunan Pengelola	137
Gambar 6. 39 Detail Lanscape	138
Gambar 6. 40 Detail Lanscape	139
Gambar 6. 41 Utilitas Kawasan	139



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel fungsi ruang Sumbawa <i>Photography Edutainment Center</i>	16
Tabel 2. 2 Tabel Standar Akustik Ruang Kelas	22
Tabel 2. 3 Proses Reiventing Tradition.....	39
Tabel 2. 4 ornamen pada bagian badan bangunan.....	42
Tabel 2. 5 Ruang Dalam Loka	43
Tabel 2. 6 Ruang -Ruang Uma Lengge	47
Tabel 2. 7 Kajian Arsitektural Darwis Triadi School Of Photography	56
Tabel 2. 8 kajian Arsitektur Asia Camera Museum	59
Tabel 2. 9 Tabel Penerapan Reinventing Tradition pada Bangunan Kayu Manis	62
Tabel 4. 1 Kondisi Iklim Dan Curah Hujan Kabupaten Sumbawa	71
Tabel 4. 2 Kondisi Topografi Lahan Kabupaten Sumbawa	73
Tabel 4. 3 Analisis Aktivitas Primer	79
Tabel 4. 4 Analisis Aktivitas Skunder	79
Tabel 4. 5 Analisi Aktivitas Penunjang	80
Tabel 4. 6 Analisis Pengguna.....	80
Tabel 4. 7 Analisis Kebutuhan Ruang	84
Tabel 4. 8 Analisis Persyaratan Ruang	85

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan fotografi di Indonesia mengalami perkembangan yang sangat pesat. Dapat dilihat dari semakin bertambahnya jumlah penggemar fotografi, anggota dalam komunitas atau organisasi fotografi, berkembangnya teknologi untuk alat-alat fotografi, serta semakin banyaknya digunakan media fotografi sebagai alat atau sarana penunjang untuk berbagai kegiatan seperti pada media masa, bidang perdagangan, ilmu pengetahuan, dokumentasi, hiburan, dan lain-lain.

Saat ini fotografi memiliki dua fungsi penting dalam kehidupan manusia. Fotografi sebagai seni yaitu media yang dapat mengekspresikan kedalaman seseorang fotografer. Fotografi sebagai salah satu bentuk teknologi informasi global yang dapat merekam dan menyampaikan sesuatu kepada orang lain. Dengan dua fungsi utama tersebut fotografi sangat dekat dalam kehidupan masyarakat dan juga semakin berkembang (kanzeila, 2015).

Perkembangan gaya fotografi yang semakin beragam, perkumpulan komunitas-komunitas fotografi yang semakin sering digelar, menjadi indikator pesatnya perkembangan dunia fotografi. Dilihat dari peserta lomba Canon Photo Marathon Indonesia (CPMI) VIII 2016 yang diadakan di Surabaya, Yogyakarta, dan Jakarta ada 4.140 fotografer yang ikut serta. Pada hari pertama yang diselenggarakan dikota Surabaya ada 683 peserta, pada hari kedua yang diselenggarakan dikota Yogyakarta ada 1.857 peserta, dan pada hari terakhir yang diselenggarakan di Jakarta ada 1.600 peserta (Harun, 2016). Berdasarkan kenyataan tersebut, sangat diperlukan suatu tempat yang dapat mewadahi kebutuhan akan ruang bagi fotografi.

Kota Sumbawa adalah salah satu kota dengan keindahan alamnya yang masih asri. Banyaknya traveller yang berkunjung ke Sumbawa untuk menikmati keindahan alamnya, dan banyak juga fotografer dari luar Sumbawa yang rela jauh-jauh ke Sumbawa hanya untuk berburu foto alam Sumbawa yang masih asri. Tidak hanya fotografer luar saja, tetapi banyak juga fotografer lokal yang sangat menikmati keindahan alam Sumbawa dengan cara mengabadikan dengan lensa mereka.

Fotografi di Sumbawa saat ini mulai berkembang, banyaknya penggemar di dunia fotografi ini terutama di kalangan anak muda Sumbawa. Banyaknya fotografer-fotografer muda yang mulai bermunculan, dan banyak juga komunitas-komunitas fotografi yang mulai terbentuk. Komunitas tersebut mulai berperan dengan mengeksplere keindahan alam yang ada di Sumbawa. Keindahan alam Sumbawa mulai dikenalkan dari hasil karya fotografi yang mulai berkembang di Sumbawa. Banyaknya akun instagram yang mengatas namakan komunitas fotografi yang ada di Sumbawa yang bertujuan untuk mengenalkan keindahan alam dan kebudayaan yang ada di Sumbawa (Nanda, 2015).

Tidak hanya itu pemerintah juga ikut berperan dalam perkembangan dunia fotografi di Sumbawa. Salah satunya dari Dinas Pemuda Olahraga, Kebudayaan, dan Pariwisata, setiap tahun mengadakan lomba fotografi yang bertemakan pariwisata dan budaya. Lomba fotografi ini juga menjadi salah satu cara pemerintah Sumbawa untuk memperkenalkan pariwisata dan kebudayaan yang ada di Sumbawa, yaitu melalui karya-karya dari para fotografer yang ada di Sumbawa. Pada lomba fotografi tersebut terdapat 150 fotografer lokal (sumbawa) dan 80 fotografer dari luar kota sumbawa, dengan masing-masing fotografer menyetorkan 2 karya terbaiknya.

Karya-karya tersebut dipamerkan dalam acara Festival Moyo yang dilaksanakan di lapangan pahlawan kota Sumbawa. Dalam pameran tersebut ada 510 foto yang dipamerkan, 460 foto dari lomba fotografi dan 50 foto dari kumpulan-kumpulan foto sejarah kota Sumbawa. Acara pameran ini diadakan tiga hari berturut-turut dengan jumlah pengunjung yang semakin hari semakin bertambah. Pada hari pertama ada sekitaran 560 pengunjung, hari kedua 651 pengunjung, dan pada hari terakhir dimana juga pada hari ini ada penampilan kesenian Sumbawa mencapai 842 pengunjung. (Dinas Pemuda Olahraga, Kebudayaan, dan Pariwisata, 2016).

Salah satu bukti banyaknya minat masyarakat Sumbawa terhadap dunia fotografi yaitu dengan banyaknya masyarakat yang hadir pada acara pameran foto yang diadakan di acara Festival Moyo. Acara yang berlangsung selama tiga hari tiga malam ini berlangsung sukses dan banyak peminatnya. Setiap harinya pengunjung yang datang semakin bertambah, ini membuktikan bahwa hasil fotografi banyak peminatnya. Tidak hanya dari acara itu saja, seperti yang kita tahu perkembangan media sosial sekarang ini semakin berkembang, salah satunya media sosial yang banyak digemari masyarakat yakni instagram. Instagram yakni media sosial yang digunakan sebagai album untuk berbagi foto dan video yang dimana foto dan video tersebut dipamerkan, ini juga salah satu bukti masyarakat sangat menggemari dunia fotografi.

Dilihat dari karya-karya fotografer lokal (Sumbawa) yang diunggah di media sosial, perkembangan fotografi di Sumbawa semakin hari semakin berkembang. Selain menyalurkan hobi di dunia fotografi, fotografer juga mengenalkan kota Sumbawa kepada dunia melalui media sosial, ini salah satu bentuk kecintaan generasi muda terhadap tanah kelahirannya. Pada zaman sekarang yaitu zaman teknologi yang dimana semuanya berkembang di media sosial, jadi salah satu manfaat dari perkembangan zaman ini yaitu fotografer dapat mempublikasikan karyanya di media sosial seperti instagram, facebook, youtube, dan lain-lain.

Fotografi semakin tahun semakin berkembang, namun sarana fotografi masih sangat sedikit. Selain media sosial, komunitas fotografi dan masyarakat juga membutuhkan wadah untuk belajar dan menampung hasil karya fotografinya. Kebanyakan dari komunitas dan masyarakat belajar dunia fotografi dari internet dan

sharing sesama anggota komunitas, karna tidak adanya ruang-ruang yang dapat merespon, menginspirasi, dan mendukung kegiatan fotografi dari pecinta fotografi tersebut.

Dengan dibangunnya sarana *Photography Edutainment Center* di Sumbawa yang merupakan salah satu upaya untuk menampung karya-karya hasil fotografi dan juga sebagai pusat pembelajaran dan pengenalan kepada masyarakat mengenai dunia fotografi. *Photography Edutainment Center* nantinya akan menjadi salah satu pusat Edukasi, dimana semua hal yang berkaitan dengan dunia fotografi dan camera akan di *explore* lebih mendalam. Dengan adanya *Photography Edutainment Center* ini nantinya dapat menginspirasi generasi muda untuk berkarya dibidang fotografi.

Pembelajaran adalah suatu proses ingin mengetahui lebih dalam, pembelajaran juga banyak hikmah yang ditemukan didalamnya. Dalam proses pembelajaran kita akan menyadari betapa Maha Besar Allah yang menciptakan langit dan bumi serta seisinya. Seperti dalam (Q.S. Az-Zumar ayat 5) yang berbunyi :

“Dia menciptakan langit dan bumi dengan (tujuan) yang benar; Dia menutupkan malam atas siang dan menutupkan siang atas malam dan menundukkan matahari dan bulan, masing-masing berjalan menurut waktu yang ditentukan. Ingatlah Dialah Yang Maha Perkasa lagi Maha Pengampun.”

Sebagai manusia, tak lepas dari tanggung jawab kita sebagai khalifah dimuka bumi. Dimana kita ditugaskan untuk menjaga bumi dan seluruh isinya agar tetap asri. Ada alasan mengapa Allah menciptakan kita sebagai khalifah dibumi ini, yaitu karena manusia memiliki akal untuk berfikir dan mengenali lingkungannya. Inilah yang membedakan manusia dengan makhluk hidup lainnya. Sebagaimana yang kita ketahui, orang-orang yang berakal melihat ayat-ayat Allah dan berusaha untuk memahami ilmu, kekuasaan dan kreasi seni-Nya yang tak terhingga dengan mengingat dan merenungkan hal-hal tersebut, sebab ilmu Allah tak terbatas, dan ciptaan-Nya sempurna tanpa cacat. (Fauziah, 2015).

Arsitektur yang baik seharusnya dapat merespon kebutuhan masyarakat sekitarnya. Lebih jauh lagi dapat menginspirasi potensi-potensi yang terdapat pada masyarakat sekitarnya. Oleh karena itu keinginan untuk merancang sebuah ruang kawasan fotografi untuk dapat memfasilitasi kegiatan fotografi yang mulai berkembang dimasyarakat Sumbawa pada umumnya. Penciptaan ruang-ruang yang dapat merespon, menginspirasi, dan mendukung kegiatan fotografi yang beragam, menjadi tuntutan desain tersendiri.

Untuk dapat menghasilkan desain yang dapat merespon, menginspirasi dan mendukung kegiatan fotografi, perancangan ini menggunakan pendekatan *Regionalism Architecture*. *Regionalism Architecture* adalah sebuah pendekatan yang menekankan

pada pengungkapan karakteristik suatu daerah atau tempat dalam arsitektur kontemporer. Pendekatan ini juga memadukan bentuk dan material daerah dengan hal-hal yang modern.

Penerapan pendekatan *Regionalism Architecture* yang difokuskan pada *Reiventing Tradition*, diharapkan dapat menciptakan sebuah perancangan yang dimana memadukan dua karakter. Yakni karakter budaya dari budaya Sumbawa dan karakter budaya Bima, yang dimana kedua budaya ini terdapat disatu pulau yang sama. Harapannya dengan memadukan dua karakter tersebut akan menciptakan tradisi baru yang memuat gabungan dari dua tradisi lokal.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah yang ada di dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Tidak adanya ruang-ruang atau wadah bagi komunitas fotografi untuk menyalurkan dan mengembangkan kreatifitasnya dibidang fotografi.
2. Tidak adanya sarana untuk menampung masyarakat yang ingin belajar atau mengenal dunia fotografi.
3. Tidak adanya pelatihan dan pembinaan tentang fotografi.
4. Kurang optimalnya pengelolaan hasil dari karya fotografi di sumbawa.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana rancangan Sumbawa *Photography Edutainment Center* yang dapat memberikan ruang dan sarana pembelajaran bagi masyarakat yang ingin mengetahui dunia fotografi di Sumbawa?
2. Bagaimana penerapan pendekatan *Reiventing Tradition* dalam perancangan Sumbawa *Photografy Edutainment Center*?

1.4 Tujuan Perancangan

1. Menghasilkan Rancangan Sumbawa *Photografy Edutainment Center* yang dapat menjadi sarana pembelajaran bagi generasi muda, Masyarakat umumnya, dan tempat untuk menampung hasil karya komunitas fotografi.
2. Menghasilkan Rancangan Sumbawa *Photography Edutainment Center* dengan pendekatan *reiventing tradition*.

1.5 Manfaat Perancangan

- a. Pemerintah
 - a. Sebagai investasi jangka panjang
 - b. Meningkatkan pendapatan daerah dibidang pariwisata.
- b. Masyarakat
 - a. Meningkatkan kualitas hasil fotografi bagi komunitas-komunitas fotografi.

- b. Menjadi salah satu tempat rekreasi dan belajar bagi masyarakat.
- c. Akademisi
 - a. Dapat memberikan pembelajaran fotografi bagi generasi muda.
 - b. Membantu menyiapkan generasi muda untuk zaman yang akan datang.
- d. Praktisi
 - a. Membuka wawasan arsitektural bahwa pentingnya ruang-ruang untuk perkembangan masyarakat.
 - b. Menambah wawasan keilmuan dibidang arsitektur dalam perancangan kawasan Sumbawa *Photography Edutainment Center* dengan pendekatan *Regionalism Architectur* yang berfokus pada *Reiventing Tradition*.

1.6 Batasan-Batasan

1. Obyek

Obyek yang akan dirancang adalah *Photography Edutainment Center* di Sumbawa. Perancang berfokus pada sarana pembelajaran fotografi bagi masyarakat khususnya generasi muda.
2. Fungsi
 - a. Edukasi
 - Sebagai pusat pengenalan dan pembelajaran dunia fotografi kepada masyarakat khususnya generasi muda yang ada di Sumbawa.
 - Pembelajaran kamera yakni dari kamera modern menuju kamera jaman dulu.
 - Objek yang di foto yakni sesuai dengan integrasi keislaman.
 - b. Entertainment

Sebagai sarana untuk mewadahi hasil karya-karya dari komunitas fotografi yang ada di Sumbawa.
3. Pengguna
 - a. Khusus

Untuk komunitas-komunitas Fotografi yang ada di Sumbawa.
 - b. Umum

Untuk masyarakat Sumbawa pada umumnya yang menyukai dunia fotografi. Diperuntukkan untuk umum disini adalah sebagai pusat pengenalan dan pembelajaran bagi masyarakat yang ingin belajar dan mengenal dunia fotografi. Ada batasan usia untuk masyarakat yang pengen belajar fotografi, minilal berusia 12 tahun dan maksimal berusia 40 tahun.
4. Skala Pelayanan

Skala pelayanan dari perancangan *Photography Edutainment Center* ini adalah skala regional yang meliputi wilayah Sumbawa dan Lombok.

5. Lokasi

Perancangan *Photography Edutainment Center* di kabupaten Sumbawa, Nusa Tenggara Barat. Lokasi berada pada akses jalan utama Sumbawa - Bima yang dimana berada disebelah jalan lintas kabupaten.

1.7 Pendekatan Rancangan

Pada perancangan nantinya akan menggunakan turunan pendekatan *Regionalism Architecture*. *Regionalism Architecture* adalah pendekatan yang mengungkapkan suatu karakteristik budaya suatu daerah. Dalam pendekatan ini, budaya yang berkembang disuatu tempat dipahami sebagai sistem yang utuh yang mengikuti berbagai aspek, diantaranya arsitektur yang merupakan perwujudan bendawi dari nilai-nilai budaya dan wadah bagi kebiasaan masyarakat dalam budaya tersebut (Rapoport, 2016)

Untuk mewujudkan perancangan Sumbawa *Photography Edutainment Center* yang didasarkan pada karakter budaya Sumbawa dan karakter budaya Bima, Maka untuk pendekatan *Regionalsme Architecture* difokuskan pada *Reinventing Tradition*. Penerapan pendekatan *Reiventing Tradition* yang diterapkan pada perancangan Sumbawa *Photography Edutainment Center*, yaitu dengan menerapkan bentuk fasade, ornamen, dan nilai-nilai, yang terdapat pada arsitektur Sumbawa yang dikombinasikan dengan arsitektur Bima sehingga memunculkan arsitektur yang baru. Dengan begitu menjadikan Sumbawa *Phototgraphy Edutainment Center* sebagai tempat belajar, serta tempat wisata yang sangat menarik dan menyenangkan bagi masyarakat sekitar.

BAB II STUDI PUSTAKA

2.1 Sumbawa Photography Edutainment Center

2.1.1 Sumbawa Photography Edutainment Center

Sumbawa *Photography Edutainment Center* merupakan sebuah wadah atau ruang bagi masyarakat untuk mengenal dan belajar dunia fotografi. Sumbawa *Photography Edutainment Center* tidak hanya sebagai tempat senang-senang atau wisata saja, melainkan ada proses pembelajaran yang terdapat didalamnya.

A. Definisi Photography

Fotografi berasal dari bahasa Yunani yaitu *phobos* yang berarti cahaya dan *graphoo* yang berarti menulis. Secara umum, fotografi berarti proses atau metode untuk menghasilkan gambar atau foto dari suatu objek dengan merekam pantulan cahaya yang mengenai objek tersebut dengan media yang peka cahaya. Tanpa adanya cahaya tidak ada foto yang bisa dibuat (id.wikipedia.org/wiki/fotografi).

Fotografi berasal dari dua istilah Yunani: *photo* dari *phos* (cahaya) dan *graphy* dari *graphe* (tulisan atau gambar). Maka makna harfiah fotografi adalah menulis atau menggambar dengan cahaya. Dengan ini maka identitas fotografi bisa digabungkan menjadi kombinasi dari sesuatu yang terjadi secara alamiah (cahaya) dengan kegiatan yang diciptakan oleh manusia dengan budaya (menulis dan menggambar/melukis) (Bull, 2010).

Fotografi sebagai karya seni mengandung nilai estetika yang mencerminkan pikiran dan perasaan dari fotografer yang ingin menyampaikan pesannya melalui gambar/foto. Fotografi tidak bisa didasarkan pada berbagai teori tentang bagaimana memotret saja karena akan menghasilkan gambar yang sangat kaku, membosankan dan tidak memiliki rasa, fotografi harus disertai dengan seni. (sudjojo, 2010)

Fotografi adalah salah satu media komunikasi, yakni media yang bisa digunakan untuk menyampaikan pesan/ide kepada orang lain. Media foto atau istilahnya dengan fotografi merupakan sebuah media yang bisa digunakan untuk mendokumentasikan suatu momen atau peristiwa penting (sudarma, 2014).

Dari berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa fotografi digunakan sebagai media untuk merekam/mendokumentasikan suatu karya seni yang mengandung nilai estetika yang digunakan untuk menyampaikan ide atau pesan kepada orang lain melalui media gambar atau video.

B. Definisi Edutainment

Edutainment berasal dari dua kata yaitu terdiri dari *education* dan *entertainment*, yang mana penjelasan dari definisi masing-masing akan dijelaskan sebagai berikut.

1. Pengertian *Education*

Education adalah pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian. (Wikipedia, 2017)

Education adalah usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai dalam masyarakat dan kebudayaan. Pendidikan dapat dibatasi dalam pengertiannya yang sempit dan luas. Dalam arti sempit pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menolong anak didik menjadi matang kedewasaannya. Pendidikan dalam pengertian ini dilakukan oleh institusi formal sekolah (Purwanto, 2009)

Education adalah aktivitas dan usaha manusia untuk meningkatkan kepribadiannya dengan jalan membina potensi-potensi pribadinya, yaitu rohani (pikir, karsa, rasa, cipta, dan budi nurani) -- juga berarti lembaga yang bertanggung jawab menetapkan cita-cita (tujuan) pendidikan, isi, sistem, dan organisasi pendidikan -- meliputi keluarga, sekolah dan masyarakat. (Fuad, 2005)

2. Pengertian *Entertainment*

Entertainment/Hiburan adalah segala sesuatu, baik yang berbentuk kata-kata, tempat, benda maupun perilaku yang dapat menjadi penghibur atau pelipur hati yang susah atau sedih. Hiburan bersifat subjektif, bergantung pada penikmatnya. Pada umumnya hiburan dapat berupa musik, film, opera, drama, ataupun berupa permainan bahkan olahraga (Wikipedia, 2017)

3. Pengertian *Edutainment*

Edutainment terdiri dari dua kata, yaitu education and entertainment. Kata education berarti pendidikan dan entertainment artinya hiburan. Dari segi bahasa Edutainment memiliki arti pendidikan yang menyenangkan. Sedangkan dari segi terminologi, Jadi, edutainment bisa didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis, sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan.

Sumbawa *Photography Edutainment Center* merupakan pusat fotografi yang ada di Sumbawa, sebagai tempat pengenalan dan pembelajaran dunia fotografi kepada masyarakat sekitar. Sumbawa *Photography Edutainment Center* juga sebagai wadah atau ruang bagi masyarakat untuk berwisata dan belajar dunia fotografi dengan perubahan suasana yang dihadirkan di setiap ruang yang memiliki fungsi yang berbeda.

2.2 Tinjauan Non Arsitektural Objek Rancangan.

2.2.1 sejarah dan perkembangan fotografi

Pada hakikatnya, fotografi merupakan teknik untuk menghasilkan gambar yang tahan lama melalui suatu reaksi kimia yang terjadi, ketika cahaya menyentuh permukaan

yang telah dipersiapkan sebelumnya. Sejarah fotografi saat ini berhutang banyak pada beberapa nama yang memberikan kontribusi yang sangat berarti bagi perkembangan fotografi sampai era digital sekarang (Mulyanta & Edi, 2007)

a. Era 1000 M

Sejarah mencatat nama Al Hazen, seorang pelajar berkebangsaan Arab yang menulis bahwa citra dapat dibentuk dari cahaya yang melewati sebuah lubang kecil, hal ini dikemukakannya pada tahun 1000 M.



Gambar 2. 1 Teknologi Kamera di Era 1000 M

Sumber : <http://gootex.blogspot.co.id/2016/07/perkembangan-teknologi-fotografi-dari.html>, 2017

b. Era 1400 M

Kurang lebih 400 tahun kemudian, Leonardo da Vinci juga menulis mengenai fenomena yang sama. Namun, Battista Della Porta, juga menulis hal tersebut sehingga dia yang dianggap sebagai penemu prinsip kerja kamera melalui bukunya, Camera Obscura.



Gambar 2. 2 Kamera Obscura

Sumber: <https://kamerapertama.wordpress.com>, 2017

c. Awal abad 17

Ilmuwan Italia, Angelo Sala menemukan bahwa bila serbuk perak nitrat dikenai cahaya, warnanya akan berubah menjadi hitam. Bahkan saat itu, dengan komponen kimia tersebut ia telah berhasil merekam gambar-gambar yang tak bertahan lama. Hanya saja masalah yang dihadapinya adalah menyelesaikan proses kimia setelah gambar-gambar itu terekam sehingga permanen.

d. Era tahun 1727

Pada 1727, Johan Heinrich Schuize, profesor farmasi dari Universitas di Jerman juga menemukan hal yang sama pada percobaan yang tak berhubungan dengan fotografi. Ia memastikan bahwa komponen perak nitrat menjadi hitam karena cahaya dan bukan oleh panas

e. Era tahun 1800 - Sekarang

Pada tahun 1800, Thomas Wedgwood, seorang berkebangsaan Inggris, bereksperimen untuk merekam gambar positif dari citra yang telah melalui lensa pada kamera obscura yang sekarang ini disebut kamera, tapi hasilnya sangat mengecewakan.

Akhirnya ia berkonsentrasi sebagaimana juga Schuize membuat gambar-gambar negative pada kulit atau kertas putih yang telah disaputi komponen perak dan menggunakan cahaya matahari sebagai peninaran.

Tahun 1824, setelah melalui berbagai proses penyempurnaan oleh berbagai negara, akhirnya Joseph Nieephore Niepee, seorang lithograph berhasil membuat gambar permanen pertama yang disebut "FOTO".



Gambar 2. 3 Foto Pertama
Sumber: <https://www.brilio.net>, 2017

Pembuatannya dengan tidak menggunakan kamera, melalui proses yang disebutnya Heliogravure atau proses kerjanya mirip lithograph dengan menggunakan sejenis aspal yang disebutnya Bitumen of Judea sebagai bahan kimia dasarnya.

Agustus 1827, setelah saling menyurati beberapa waktu sebelumnya, Niepee berjumpa dengan Louis Daguerre, pria Perancis dengan beragam keterampilan tapi dikenal sebagai pelukis. Mereka merencanakan kerjasama untuk menghasilkan foto melalui penggunaan kamera.

Tahun 1829, Niepee secara resmi bekerja sama dengan Daguerre tetapi Niepee meninggal dunia pada tahun 1833. Pada tanggal 7 Januari 1839, dengan bantuan seorang ilmuwan untuk memaparkan secara ilmiah, Daguerre mengumumkan hasil penelitian. Penelitiannya selama ini kepada Akademi Ilmu Pengetahuan Perancis.

Hasil kerjanya yang berupa foto-foto yang permanen itu disebut Daguerretype yang tak dapat diperbanyak atau reprint atau repro. Saat itu Daguerre telah memiliki foto studio komersil dan Daguerreotype tertua yang masih ada hingga kini diciptakannya tahun 1837.



Gambar 2. 4 Studio potrait Daguerreotype pertama (1841)
Sumber: <http://adapandabuled.blogspot.co.id>, 2017

Tanggal 25 Januari 1839, William Henry Fox Talbot, seorang ilmuwan Inggris memaparkan hasil penemuannya berupa proses fotografi modern kepada a Institut Kerajaan Inggris.

Berbeda dengan Daguerre, ia menemukan sistem negative-positif (bahan dasar: perak nitrat, diatas kertas). Walaupun telah menggunakan kamera, sistem itu masih sederhana seperti apa yang sekarang kita istilahkan: Contact Print (print yang dibuat tanpa pembesaran atau pengecilan).

Juni 1840, Talbot memperkenalkan Calotype perbaikan dari sistem sebelumnya juga menghasilkan negative diatas kertas. Dan pada Oktober 1847, Abel Niepee de St Victor keponakan Niepee memperkenalkan penggunaan kaca sebagai base negative menggantikan kertas.

Pada januari 1850, seorang ahli kimia Inggris Robert Bingham memperkenalkan penggunaan Collodion sebagai emulsi foto yang saat itu cukup populer dengan sebutan WET_PLATE Fotografi. Setelah berbagai perkembangan dan penyempurnaan, penggunaan rol film mulai dikenal.

Juni 1888, George Eastman seorang Amerika menciptakan revolusi fotografi dunia hasil penelitiannya di tahun 1877. Ia menjual produk baru dengan merk KODAK berupa sebuah kamera box kecil dan ringan yang telah berisi rol film (dengan bahan kimia perak bromide) untuk 100 exposure.

Berbeda dengan kamera masa itu yang besar dan kurang praktis, produk baru tersebut memungkinkan siapa saja dapat memotret dengan leluasa. Hingga kini perkembangan fotografi terus mengalami perkembangan dan berevolusi menjadi film-film digital yang mutakhir tanpa menggunakan rol film.

Selanjutnya secara bertahap, fotografi berkembang ke arah penyempurnaan teknik dan kualitas gambarnya sampai pada akhir abad ke-19

fotografi telah mencapai kualitas hasil yang mendekati seperti yang dikenal sekarang.

2.2.2 Sejarah Perkembangan Fotografi di Indonesia

Kassian Cephas, lahir di Yogyakarta, 15 Januari 1845. Oleh banyak pihak diakui sebagai fotografer pertama Indonesia. Fotografer lainnya yang ada di Indonesia sebagian adalah keturunan Belanda. Kassian Cephas yang tinggal dan punya studio di Yogyakarta juga merupakan “pemotret resmi” Kraton Yogyakarta. (Juliastuti, 2009)

Selain itu, ada pula Ansel Adam seorang “fine art photographer” Amerika terbesar dari abad ke-20. Ansel adam tidak hanya dihargai dari karya foto-fotonya saja, juga dari dedikasinya dalam dunia pendidikan fotografi. Ansel bersama Fred Archer pada 1940-an memperkenalkan suatu metode yang dikenal dengan nama zone system (ZS). (Wikipedia 2017)

Metode temuan Ansel ini secara umum adalah proses terencana dalam pembuatan foto, mulai dari pra-visualisasi kemudian mengkalkulasi pencahayaan secara tepat sampai memproses film secara akurat. Hasil akhirnya adalah negative foto yang prima sebagai pondasi utama membuat cetakan foto yang berkualitas juga maksimal.

Perkembangan fotografi di Indonesia terasa sangat nyata karena media,yang menjadi naungan karya-karya fotografi juga terlepas dari kungkungan pemerintah. Selama jaman kekuasaan Orde Baru, karya-karya fotografi hanya sebatas untuk kepentingan komersial saja. Sekarang,para juru foto dapat mempertontonkan karya idealis mereka lewat pameran-pameran.

Perkembangan fotografi Indonesia memang tidak mencakup bidang teknologi yang kemudian menimbulkan perubahan signifikan dalam bidang fotografi dunia. Di Indonesia fotografi lebih pada bagaimana penerapannya. Atau bisa dibilang fotografi di Indonesia lebih bersifat konsumtif.

Sejarah fotografi di Indonesia dimulai pada tahun 1857,pada saat 2 orang juru foto Woodbury dan Page membuka sebuah studio foto di Harmonie,Batavia. Masuknya fotografi ke Indonesia tepat 18 tahun setelah Daguerre mengumumkan hasil penelitiannya yang kemudian disebut-sebut sebagai awal perkembangan fotografi komersil.

Studio fotopun semakin ramai di Batavia. Dan kemudian banyak fotografer professional maupun amatir mendokumentasikan hiruk pikuk dan keragaman etnis di Batavia. Masuknya fotografi di Indonesia adalah tahun awal dari lahirnya teknologi fotografi,maka kamera yang adapun masih berat dan menggunakan teknologi yang sederhana. Teknologi kamera pada masa itu hanya mampu merekam gambar yang statis. Karena itu kebanyakan foto kota hasil karya Woodbury dan Page terlihat sepi karena belum memungkinkan untuk merekam gambar yang bergerak. (Alwi, 2006)

Masuknya Jepang tahun 1942 juga menciptakan kesempatan transfer teknologi ini. Karena kebutuhan propagandanya, Jepang mulai melatih orang Indonesia menjadi fotografer untuk bekerja di kantor berita mereka, Domei. Mereka inilah, Mendur dan Umbas bersaudara, yang membentuk imaji baru Indonesia, mengubah pose simpuh di kaki kulit putih, menjadi manusia merdeka yang sederhana.

Foto-foto mereka adalah visual-visual khas revolusi, penuh dengan kemeriahan dan optimisme, beserta keserataan antara pemimpin dan rakyat biasa. Inilah momentum ketika fotografi benar-benar “sampai” ke Indonesia, ketika kamera berpindah tangan dan orang Indonesia mulai merepresentasikan dirinya sendiri. (Daniarwika, 2009)

2.2.3 Kebutuhan Dalam Fotografi

A. Kamera

Fotografi tidak bisa dipisahkan dari sebuah kamera. Kamera merupakan sebuah alat yang dapat membuat gambar dari sebuah objek yang dibiarkan melalui sebuah lensa kepada film yang ada di belakangnya. Gambar yang terdapat pada film disebut latent image. System kerja kamera sendiri menyerupai system kerja indra mata. Pada bola mata terdapat retina yang berfungsi untuk memfokuskan cahaya pada kornea yang kemudian menerjemahkan bentuk benda yang kita liat, hal ini seperti lensa kamera yang memfokuskan bayangan benda pada film. (Rohman, 2013)

a. Jenis-jenis Kamera

Berdasarkan metode kerjanya, secara garis besar, terdapat 4 jenis kamera.

1. Range Finder (RF)

Jenis kamera ini mempunyai jendela pengamat (viewfinder) terpisah dari lensa pengambilan gambar. Kelemahan dari kamera jenis ini adalah memunculkan efek parallax pada foto yang dihasilkan, yaitu apa yang terlihat pada viewfinder tidak sama dengan apa yang ada pada foto.

2. Single Lens Reflex (SLR)

Kamera jenis ini menggunakan satu lensa untuk membidik dan mengambil gambar. Penggunaan nama reflex itu sendiri karena kamera ini menggunakan cermin pada jalur cahaya yang memantulkan cahaya dari lensa ke prisma penta (pentaprism) untuk kemudian diterukan ke viewfinder.

3. Twin Lens Reflex (TLR)

Kamera jenis ini memiliki 2 lensa dengan pembesaran yang sama. Satu lensa digunakan sebagai pembidik dan lensa yang lain digunakan sebagai lensa pengambilan gambar. Kamera ini menempatkan kedua lensa secara bertumpuk, satu di atas yang lain. Pada lensa pengamat, juga terdapat

cermin yang berfungsi memantulkan gambar untuk kemudian diteruskan ke viewfinder.

4. View Camera

Kamera ini memiliki konstruksi yang paling sederhana. Kamera ini terdiri dari dua panel yang dihubungkan dengan selubung akordeon (bellows). Panel yang terdapat pada bagian depan kamera berfungsi untuk menyangga lensa, sedangkan panel belakang berfungsi sebagai penyangga film dan tabir untuk melakukan penajaman gambar. Keunggulan dari kamera ini, orientasi dan ketinggian dari panel depan dan belakang dapat diubah-ubah sehingga kamera ini dapat menghasilkan foto yang dapat dibuat oleh jenis kamera lain. (Wikipedia, 2017)

B. Teknik Dasar Fotografi

Dalam fotografi untuk bisa menghasilkan karya foto yang bagus diperlukan pengetahuan tentang teknik-teknik dasar fotografi. Tekni-teknik dasar ini diantaranya mencakup seputar teori pencahayaan, komposisi dan sudut pandang.

1. Pencahayaan

Dalam fotografi ada hal pokok yang harus dimengerti dan dikuasai oleh seorang fotografer, yaitu tentang teori pencahayaan (exposure). Hal ini karena pada dasarnya fotografi merupakan proses melukis dengan cahaya. Exposure merupakan seni atau teknik untuk mencari keseimbangan antara seberapa besar jumlah cahaya (volume) yang melewati sebuah lensa dengan seberapa lama waktu yang dibutuhkannya untuk mampu menghasilkan gambar pada sebidang bahan peka cahaya (film) atau sensor digital yang terdapat di dalam kamera. (adriansyah, 2010)

Kualitas pencahayaan ini sendiri sangat beragam, baik itu cahaya matahari atau cahaya dari lampu-lampu atau benda yang berpijar dan menghasilkan cahaya. Kualitas cahaya matahari tergantung pada jam dan posisi matahari, misalnya cahaya matahari pagi beda dengan cahaya matahari sore.

Ada 5 dasar model arah/posisi pencahayaan dalam fotografi baik alami (sinar matahari) maupun sumber cahaya buatan. (Daniel, 2012)

- a. Front Light, adalah posisi cahaya berada di depan objek, sehingga pada bagian depan objek akan mendapat cahaya penuh.
- b. Oval Light, adalah posisi cahaya berada pada 3/4 objek, sehingga akan terdapat sedikit bayangan pada bagian belakang objek.
- c. Side Light, adalah posisi cahaya berada pada sisi samping dari objek, sehingga bayangan dan terang objek akan terbagi menjadi dua,

bagian terang dan bayangan akan berada pada posisi yang berlawanan.

- d. Rim Light, adalah posisi cahaya berada bagian belakang dengan posisi sudut 1/4 objek, sehingga pada bagian depan objek akan gelap dan akan timbul garis cahaya pada tepian objek.
- e. Back Light, adalah posisi cahaya tepat pada bagian belakang objek sehingga sisi depan objek menjadi gelap dan tercipta garis-garis cahaya pada bagian belakang objek secara tegas.



Gambar 2. 5 Arah/posisi pencahayaan dalam fotografi
Sumber: <https://www.sentradigital.com>, 2017

2. Komposisi

Dalam bidang seni rupa dan fotografi, komposisi diartikan sebagai cara penempatan objek pada bidang gambar dengan memanfaatkan unsur-unsur yang ingin ditampilkan pada karya tersebut. Komposisi Mulai berkembang sejak seni lukis dikenal orang, karena media antara lukisan dan fotografi memiliki kedekatan maka prinsip-prinsip komposisi dalam seni lukis dapat diterapkan dalam fotografi.

ada beberapa faktor yang mempengaruhi komposisi untuk menghasilkan foto yang bagus. Faktor-faktor tersebut dapat digunakan semuanya ataupun hanya sebagian saja. (yuliansyah, 2010) Faktor-faktor tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Pemilihan warna (warna yang cerah akan lebih menarik perhatian).
- b. Bukaannya Diafragma yang digunakan, (seberapa tajam atau blur latar depan atau latar belakang akan mempengaruhi seberapa dominan objek foto).
- c. Jarak pemotretan. Objek yang lebih dekat akan terekam lebih besar dan sebaliknya).
- d. Lensa yang dipakai. (Lensa tele akan mengisolasi objek dari sekelilingnya, sementara lensa sudut lebar akan memasukkan lebih banyak informasi dalam foto).
- e. Pengaturan objek dalam bidang gambar, dan lain sebagainya.

Pengaturan komposisi bertujuan untuk menghasilkan foto yang bagus, namun tidak ada aturan yang paten tentang komposisi karena bagus sendiri bernilai relatif bagi tiap orang. Namun foto yang menggunakan prinsip komposisi hasilnya lebih baik dari pada yang tidak menggunakan.

2.3 Tinjauan Arsitektural

Perancangan Sumbawa *Photography Edutainment Center* yang berfungsi sebagai wadah atau ruang untuk menampung karya-karya hasil fotografi dari komunitas dan juga sebagai pusat pembelajaran dan pengenalan kepada masyarakat mengenai dunia fotografi. Berdasarkan fungsinya, ada beberapa standart ruang yang harus dipenuhi agar menghasilkan perancangan yang fungsional, efisien dan menarik. Beberapa standart yang dibutuhkan diantaranya :

Tabel 2. 1 Tabel fungsi ruang Sumbawa *Photography Edutainment Center*

No	Fungsi Education	Fungsi Entertainment
1	Studio Foto	Galery Foto
2	Lab Komputer	Galery Camera
3	Ruang Kelas	Bioskop
4	Perpustakaan	
5	Auditorium	

(Sumber. Analisis, 2017)

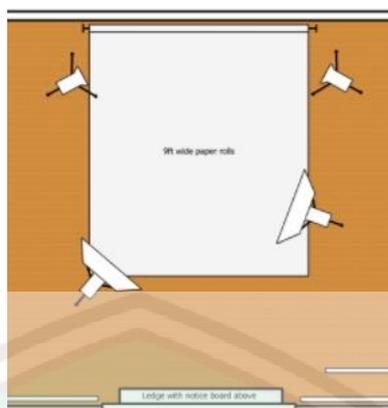
2.2.1, Studio Foto

Studio foto adalah sebuah tempat yang digunakan oleh seorang fotografer untuk mengambil gambar atau foto dengan menggunakan kamera digital atau dengan menggunakan kamera non digital, untuk menghasilkan sebuah foto dengan dukungan beberapa alat bantu yang tersedia di dalam ruangan.

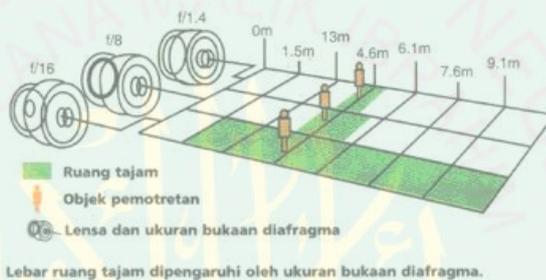
Studio foto pada perancangan Sumbawa *Photography Edutainment Center* adalah sebagai fungsi *education*, yang dimana akan digunakan sebagai tempat proses pembelajaran bagi pengunjung atau pelajar fotografi. pada studio foto yang diterapkan pada perancangan Sumbawa *Photography Edutainment Center* yaitu sebagai berikut :

A. Persyaratan ruang studio foto

1. Ukuran studio foto minimal 3m x 6m.
2. Tertutup, tidak membutuhkan sinar matahari.
3. Membutuhkan pencahayaan buatan, lampu-lampu besar sehingga ruang perlu dikondisikan.
4. Dinding dan lantai tidak boleh ada efek bayangan, lantai tidak boleh licin.
5. Faktor kebersihan sangat penting, ruangan bebas debu.



Gambar 2. 6 layout studio foto
 Sumber : <https://www.ians-studio.co.uk/studio-layout/>,2017



Gambar 2. 7 Standar jarak foto pada ruang studio foto
 Sumber : <https://www.ians-studio.co.uk/studio-layout/>,2017

B. Alat Pendukung Dalam Studio Foto

1. Payung

payung ini bertujuan untuk membantu fotografer untuk mendapatkan efek cahaya yang sesuai dengan keinginan fotografer, sehingga efek pencahayaan dapat lebih terfokus maupun efek cahaya dapat tercukupi.

2. Lampu Gantung / Lampu Sorot

Lampu ini berfungsi untuk menghilangkan bayangan yang terbentuk di belakang obyek foto, karena efek lampu blitz yang biasanya datang dari depan obyek foto, pada saat pengambilan foto terjadi.

3. Background Screen

Studio foto yang baik, biasanya layar yang digunakan sebagai background atau latar belakang sebuah obyek foto, dapat diganti ganti sesuai tema yang akan dipakai pada saat sesi pemotretan berlangsung.

4. Aksesoris Pendukung

Penambahan beberapa aksesoris pendukung biasanya digunakan sesuai tema dan kebutuhan latar, ini bertujuan agar hasil foto lebih terkesan dan terlihat bagus.



Gambar 2. 8 Studio foto
Sumber: <https://www.fansshare.com>, 2017

2.3.2 Laboratorium Komputer

Laboratorium komputer merupakan sarana untuk pembelajaran praktik siswa yang berkaitan dengan kompetensi dibidang teknologi, informasi, dan komunikasi. Pembelajaran yang dilakukan berupa praktikum teknologi informasi dan komunikasi yang terdiri dari pengoperasian komputer, pengolahan kata, pengolah angka dan pengolah presentasi serta aplikasi komputer lainnya.

Laboratorium komputer pada Sumbawa *Photography Edutainment Center* berfungsi sebagai tempat mengembangkan keterampilan dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi. Laboratorium komputer pada perancangan ini nantinya sebagai tempat proses pembelajaran editing sebuah foto untuk menghasilkan foto yang sesuai dan bagus. Pada laboratorium komputer ada beberapa hal yang perlu diperhatikan adalah sebagai berikut :

A. Standar Kenyamanan Pengguna Komputer

Pada ruang Laboratorium komputer perlu menentukan jarak pengguna dengan monitor, ketinggian meja komputer, dan kursi pengguna, sehingga pengguna komputer dapat menggunakan komputer dengan nyaman. Selain itu perletakan fasilitas yang terdapat pada laboratirum juga harus sesuai, agar pengguna tidak mengalami kesulitan dan selalu nyaman menggunakan komputer.

Pada ruang Laboratorium komputer pastinya pengguna akan menghabiskan waktu yang lama, karna pada laboratorium komputer pengguna akan melakukan proses editing, dan untuk menghasilkan editing foto yang bagus pastinya butuh waktu yang lama dan juga ketelitian aditor dan ruangan laboratorium ini akan didesain sesuai dengan kenyamanan penggunaanya.

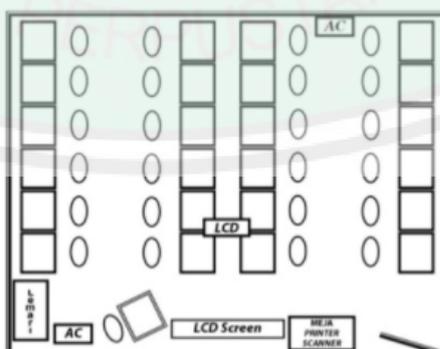


Gambar 2. 9 Standar Kenyamanan Pengguna Komputer
 Sumber: <https://www.livinghealthgroup.com.au>, 2017



Gambar 2. 10 Jarak Pandang Pengguna Komputer
 Sumber: <https://www.livinghealthgroup.com.au>, 2017

Faktor sirkulasi pada laboratorium komputer sangat perlu diperhatikan karena menyangkut keselamatan dan kenyamanan pengguna. Sirkulasi yang baik diterapkan pada laboratorium komputer berupa sirkulasi linear yang dilengkapi 1 (satu) pintu di depan yang membuka ke luar dengan layout sebagai berikut :



Gambar 2. 11 Contoh Layout Dan Sirkulasi
 Sumber: <https://image.slidesharecdn.com>, 2017

Desain penataan lab komputer pada gambar diatas memiliki keuntungan sebagai berikut :

1. Meminimalisir risiko kecelakaan
2. Mudah dalam perawatan
3. Kelelahan akibat suhu yang terlalu panas dalam ruangan berkurang karena sistem sirkulasi yang memadai
4. Lebih mudah memantau kegiatan pengguna karena adanya lorong diantara pengguna.

B. Pencahayaan dan Penghawaan Ruang

Persyaratan pencahayaan pada ruang laboratorium komputer adalah sebagai berikut :

1. Bukaannya cahaya (jendela) minimal 7.2m².
2. Bukaannya cahaya minimal 10% dari luas Laboratorium Komputer, untuk sehatnya kondisi ruang dengan penerangan alami.
3. Jumlah titik lampu minimal 4 (empat), masing-masing lampu TL (20 watt).
4. Bukaannya ventilasi udara (lubang angin) minimal 3.6m²
5. bukaannya ventilasi udara minimal 5% dari luas Laboratorium Komputer, untuk sehatnya kondisi ruang dengan sirkulasi udara silang dan kelembaban normal.
6. Untuk Laboratorium Komputer yang didesain dengan fasilitas AC, spesifikasi kapasitas AC yang disediakan minimal 2 x 1PK atau 1 x 2PK.

C. Tinjauan Keselamatan, Kesehatan, Dan Kenyamanan Ruang

Dalam tinjauan keselamatan, kesehatan dan kenyamanan ruang hal - hal yang perlu diperhatikan adalah sebagai berikut :

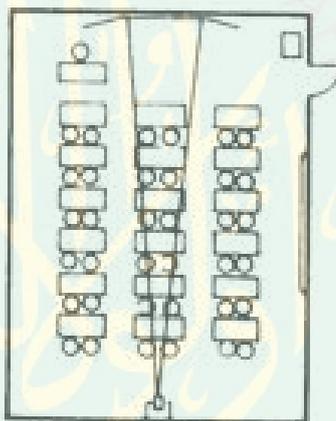
1. Bukaannya pintu ke arah luar (selasar), dimaksudkan untuk mempermudah proses evakuasi yang tiba-tiba dan melibatkan banyak siswa.
2. Lebar selasar kelas minimal 2 m akan memberi ruang yang cukup untuk pergerakan horisontal antar ruang, sehingga memudahkan proses evakuasi apabila diperlukan.
3. Pemasangan teralis pada kusen jendela dan perkuatan pintu teralis pada kusen pintu.
4. Laboratorium komputer memiliki MCB tersendiri.
5. Ketersediaan daya listrik yang mencukupi sesuai dengan jumlah konsumsi daya listrik dari peralatan yang direncanakan.
6. Jalur instalasi dan kontak listrik pada lantai, yang mendukung rencana lay out, rencana penempatan peralatan komputer.
7. Tersedia APAR (alat pemadam api ringan) yang mudah dijangkau dan digunakan
8. Penggunaan karpet untuk menghindari kabel berserakan.

2.3.3 Ruang Kelas

Ruang kelas merupakan suatu ruangan dalam bangunan pendidikan yang berfungsi sebagai tempat untuk kegiatan tatap muka dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dalam ruangan ini terdapat beberapa fasilitas seperti meja, kursi, lemari, papan tulis, proyektor, layar proyektor, serta aksesoris ruangan lainnya yang sesuai. Ruang kelas memiliki syarat kelayakan dan standart tertentu, misalnya ukuran, pencahayaan alami, sirkulasi udara, dan persyaratan lainnya yang telah dijelaskan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional no 3 tahun 2009.

A. Layout dan Standar Luas

Pada perancangan Sumbawa Photography Edutainment Center, layout ruang kelas yang diterapkan berupa ruang kelas standar. Ruang Kelas ini hanya berfungsi sebagai wadah untuk menyampaikan materi dengan fasilitas berupa meja dan kursi standar, papan tulis dan proyektor. Kapasitas maksimum ruang kelas adalah 25 orang dengan standar luas ruang 2m²/mahasiswa, luas minimum 20 m².



Gambar 2. 12 Denah Ruang Kelas
Sumber: Neufert, 2007

Hal yang diperhatikan dalam pencahayaan ruang kelas adalah sebagai berikut,

1. Memanfaatkan cahaya matahari sebagai sumber cahaya utama.
2. Distribusi cahaya dapat diserap masuk kedalambangunan semaksimal mungkin.
3. Tata cara perancangan sistem pen-cahayaan buatan pada bangunan gedung ialah harus memenuhi intensitas pencahayaan se-besar 250 lux.
4. Ventilasi alami yang disediakan harus terdiri dari bukaan permanen, jendela, pintu atau sarana lain yang dapat dibuka dengan jumlah bukaan ventilasi tidak kurang dari 5% terhadap luas lantai ruangan yang membutuhkan ventilasi.
5. Sistem ventilasi mekanis harus diberikan jika ventilasi alami yang memenuhi syarat tidak memadai. Penempatan Fan harus memungkinkan pelepasan udara secara maksimal dan juga memungkinkan masuknya udara segar atau sebaliknya. Sistem ventilasi mekanis bekerja terus menerus selama ruang tersebut dihuni.

6. Kebutuhan laju udara untuk ventilasi mekanik pada ruang kelas sebesar 0,15 (m³/min)/ orang.

B. Akustik Ruang Kelas

Dalam ruang kelas, ada tiga hal yang perlu diperhatikan agar pendengar dapat menerima informasi dengan baik, yaitu

1. Ambient Noise

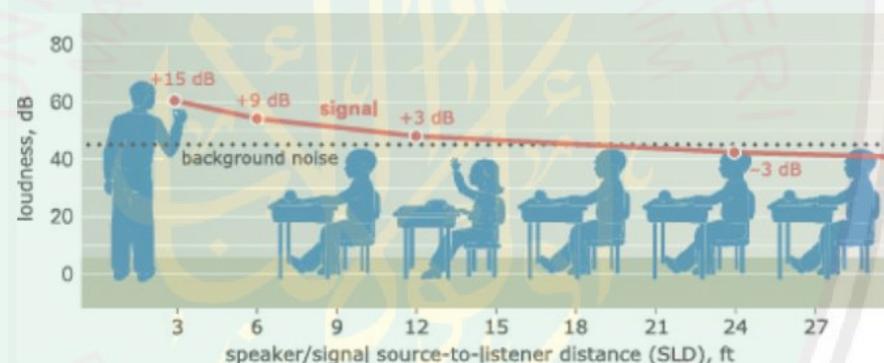
Ambient Noise adalah noise atau suara gangguan yang terdengar sebagai suara latar, dapat berasal dari dalam ruangan ataupun luar ruangan.

2. Reverberation

Reverberation adalah dengung yang dihasilkan saat ada suara yang dibunyikan di dalam ruangan tersebut.

3. Signal to Noise (SNR) Ratio

Signal to Noise (SNR) Ratio pada dasarnya adalah seberapa keras suara sang pembicara, jika dibandingkan dengan berbagai noise yang ada di dalam ruangan tersebut. Hal ini akan sangat berpengaruh terhadap pemahaman dari apa yang ditangkap pendengar.



Gambar 2. 13 Skema Inverse Square Law

Sumber: <https://www.sangpencariilmu.wordpress.com>, 2017

Tabel berikut mencakup berbagai standar yang diterapkan oleh beberapa standar yang ada dalam dunia akustik di ruang kelas.

Tabel 2. 2 Tabel Standar Akustik Ruang Kelas

Komponen akustik	ASHA guidelines	ANSI guidelines	Rata - rata ruang kelas
Ambient Noise	35 dB untuk ruang kosong	35 dB untuk ruang kosong	50 dB untuk ruang kosong
Reverberation	< 4 detik	< 6 detik untuk ruang kecil dan ,7 untuk ruangan besar	52 detik
Signal to Noise (SNR)	Tidak kurang dari + 15 dB	-	Rata - rata kurang dari + 4 dB

sumber: <https://www.sangpencariilmu.wordpress.com>, 2017

2.3.4 Perpustakaan

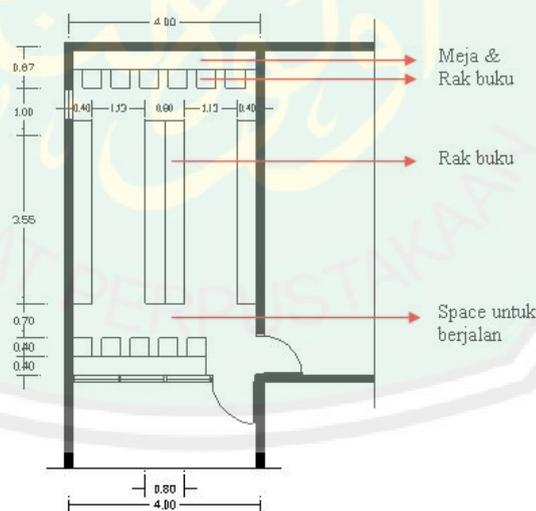
Perpustakaan adalah mencakup suatu ruangan, bagian dari gedung / bangunan atau gedung tersendiri, yang berisi buku-buku koleksi, yang diatur dan disusun demikian rupa, sehingga mudah untuk dicari dan dipergunakan apabila sewaktu-waktu diperlukan oleh pembaca (Sutarno NS, 2006).

Sistem layanan sebuah perpustakaan dan perawatan koleksi yang harus dilakukan. Menurut Neufert ada 2 sistem pola perpustakaan yaitu :

1. Sistem Pola Terbuka yaitu sistem yang menggunakan penyimpanan buku secara tumpukan terbuka' dilengkapi dengan ruang baca didekatnya dan bukan diantara rak-rak. Bentuk ini banyak dijumpai di perpustakaan pada umumnya.
2. Sistem akses tertutup yaitu di mana si pembaca tidak dapat mengambil buku sendiri melainkan harus melalui petugas dan buku dicari melalui katalog yang tersedia.

Pada Pada perancangan Sumbawa Photography Edutainment Center sistem yang diterapkan adalah sitem Pola terbuka agar, pengunjung dapat dengan bebas memilih atau mencari buku yang ingin dibacanya tanpa bantuan atau dengan bantuan pustakawan (pengelola perpustakaan). Kelemahannya adalah buku mudah rusak, dicuri/diambil orang atau susah ditemukan. Kesulitan penemuan buku ini terjadi karena biasanya pengunjung tidak menyimpan buku yang sudah dibacanya ketempat semula (asal) sesuai penomoran buku (klasifikasi).

A. Standar Ruang dan Layout Perpustakaan

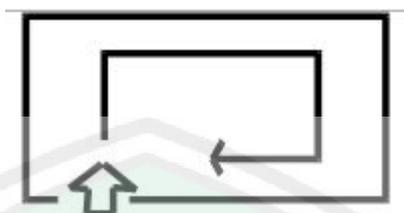


Gambar 2. 14 Layout ruang koleksi dan ruang baca
Sumber: <http://www.pnri.go.id>, 2017

Untuk menempatkan rak-rak buku dalam ruang perpustakaan harus diperhatikan luas ruang, banyaknya furnitur, letak jendela dan pintu serta tinggi plafon ruangan tersebut. Penempatan area koleksi dapat diletakkan di tengah dengan ruang baca berada

di pinggir ruangan. Sirkulasi antar rak buku harus memadai dengan jarak minimal 1 meter dan sirkulasi untuk pengunjung minimal 0,7 meter.

Sistem sirkulasi yang dapat diterapkan berupa sistem sirkulasi seperti pada gambar dibawah.



Gambar 2. 15 sitem sirkulasi perpustakaan
Sumber: <http://www.pnri.go.id>, 2017

Sistem sirkulasi seperti ini menguntungkan karena pandangan terarah keseluruhan ruangan.

B. Pencahayaan dan Penghawaan Perpustakaan

Hal yang diperhatikan dalam pencahayaan ruang kelas adalah sebagai berikut,

1. Memanfaatkan cahaya matahari sebagai sumber cahaya utama
2. Distribusi cahaya dapat diserap masuk kedalambangunan semaksimal mungkin
3. Tata cara perancangan sistem pen-cahayaan buatan pada bangunan perpustakaan ialah harus memenuhi intensitas pencahayaan se-besar 300 lux.
4. Ventilasi alami yang disediakan harus terdiri dari bukaan permanen, jendela, pintu atau sarana lain yang dapat dibuka dengan jumlah bukaan ventilasi tidak kurang dari 5% terhadap luas lantai ruangan yang membutuhkan ventilasi
5. Sistem ventilasi mekanis harus diberikan jika ventilasi alami yang memenuhi syarat tidak memadai. Penempatan Fan harus memungkinkan pelepasan udara secara maksimal dan juga memungkinkan masuknya udara segar atau sebaliknya. Sistem ventilasi mekanis bekerja terus menerus selama ruang tersebut dihuni.
6. Kebutuhan laju udara untuk ventilasi mekanik pada ruang perpustakaan sebesar 0,15 (m³/min)/ orang.

2.3.5 Galeri

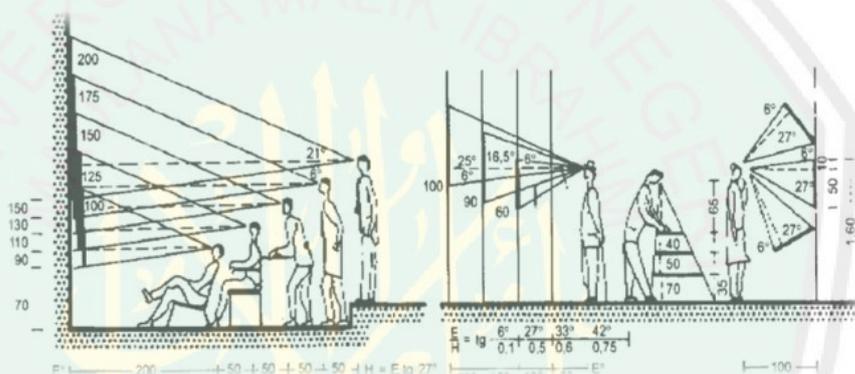
Galeri adalah ruang sebagai tempat pameran karya-karya fotografi. Ruang ini berisi foto-foto terbaik dari beberapa fotografer yang dimana akan dipamerkan kepada pengunjung Sumbawa *Photography Edutainment Center*. Galeri adalah ruang untuk memperagakan hasil karya seni, benda-benda budaya dan ilmu pengetahuan.

Galeri pada perancangan Sumbawa *Photography Edutainment Center* sebagai fungsi *entertainment* dimana pengunjung dapat melihat-lihat pameran 2 dimensi berupa foto-foto terbaik dari beberapa fotografer dan 3 dimensi berupa koleksi kamera. Galeri yang berfungsi untuk mendukung kenyamanan pengunjung yang melihat objek-objek 2

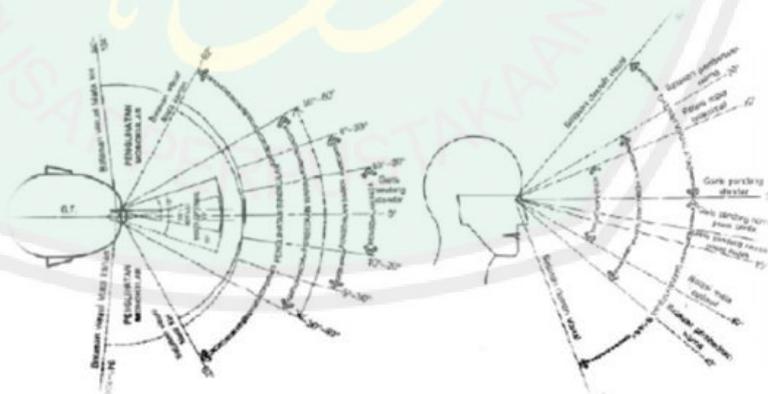
dimensi dan 3 dimensi, perletakan foto-foto pada ruang pameran galeri harus ditata dengan penataan yang baik, dan tidak mengganggu sirkulasi. Untuk dapat menghasilkan galeri yang efektif dan efisien ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan, yaitu sebagai berikut :

A. Standar Jarak Pengamat Terhadap Objek

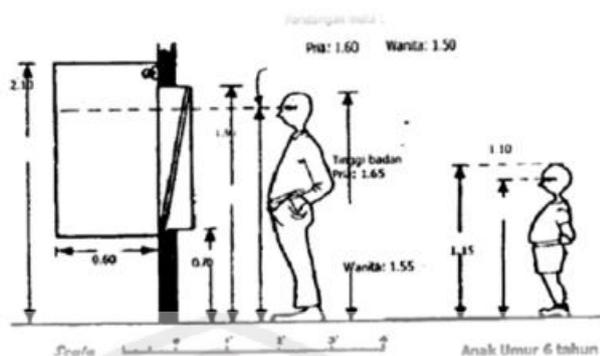
Pada galeri perancangan Sumbawa *Photography Edutainment Center* ruang-ruang yang ada diantaranya ruang galeri foto dan ruang galeri kamera. Ruang galeri foto yang berisi foto-foto terbaik hasil karya fotografer, dan galeri kamera yakni sekumpulan kamera dari berbagai jenis dan tahunnya. Pada ruang galeri perlu menentukan sudut pandang yang tepat sehingga pengunjung dapat melihat benda-benda yang dipamerkan dengan jelas dan nyaman. Selain itu perletakan benda-benda yang dipamerkan juga diatur dan disesuaikan menurut jenisnya, bertujuan untuk memudahkan pengunjung untuk menikmati karya-karya foto.



Gambar 2. 16 Jarak Pandang Subjek ke Obek
Sumber: Neufert, 2007



Gambar 2. 17 Sudut Pandang Mata
Sumber: <https://www.repository.usu.ac.id/>, 2011



Gambar 2. 18 Jarak Pandang Mata Terhadap Objek
 Sumber: <https://www.repository.usu.ac.id/>, 2011

Sirkulasi dalam galeri yang perlu diperhatikan adalah interior ruang pameran yaitu pencahayaan, kelembaban relatif dan suhu. Faktor yang berpengaruh dalam sirkulasi eksterior maupun interior yaitu pencapaian, akses pintu masuk, konfigurasi jalur, hubungan jalur dan ruang, bentuk ruang sirkulasi (Ching, 2000). Sirkulasi pencapaian pada ruang galeri harus diperhatikan dalam perancangan Sumbawa *Photography Edutainment Center*.

Pencapaian yaitu jalur yang ditempuh untuk mendekati atau menuju bangunan. Dalam hal ini pencapaian pada Sumbawa *Photography Edutainment Center* menggunakan pola linier. Pola linier adalah jalan yg lurus yg dapat menjadi unsur pembentuk utama deretan antar ruang. Pola ruang seperti ini biasanya menempatkan fungsi-fungsi yang ada dalam satu tata atur yang menyerupai sebuah garis lurus yang meneruskan fungsi dari ruang satu ke ruang yang lain sehingga terjadi interaksi tatap muka langsung (Ching, 2000).



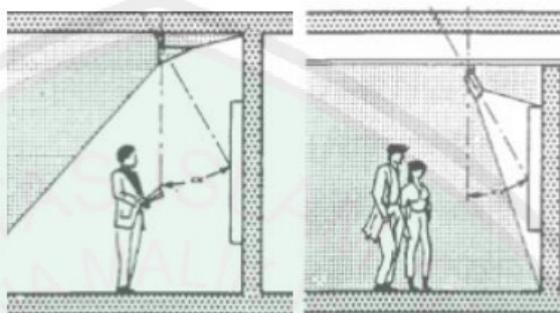
Gambar 2. 19 Sirkulasi Pola Linier
 Sumber: Ching, 2000

Pencahayaan pada ruang galeri sangat dibutuhkan karena untuk dapat melihat karya yang dipamerkan harus membutuhkan cahaya. Cahaya pada ruang bertujuan menyinari berbagai bentuk elemen-elemen yang ada di dalam ruang, sedemikian rupa sehingga ruang menjadi teramati dan dirasakan secara visual suasana (Honggowidjaja, 2003). Cahaya diharapkan dapat membantu pemakai

ruang dapat melakukan kegiatan dan aktivitasnya dengan baik dan juga terasa nyaman. Faktor pencahayaan dibagi menjadi 2 diantaranya :

1. Pencahayaan Buatan

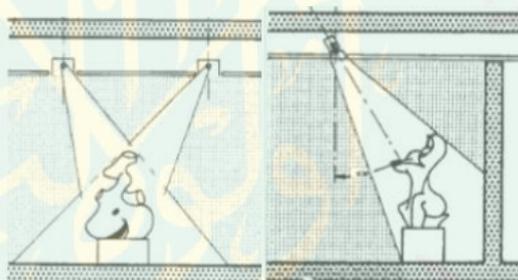
Pencahayaan buatan pada galeri yakni berupa lampu pada ruangan. lampu sendiri bertujuan untuk menyorot objek (karya) yang terdapat dalam galeri. untuk penempatan lampu sendiri, ada jarak yang baik agar lampu dapat menerangkan objek dengan jelas.



Gambar 2. 20 lampu Sorot dinding

Sumber: Neufert, 2007

selain pencahayaan karya 2 dimensi pada galeri,ada juga terdapat objek 3 dimensi seperti kamera yang memerlukan cahaya untuk menyorot ke arah objek.



Gambar 2. 21 Penerangan Objek 3 Dimensi Yang Terarah

Sumber: Neufert, 2007

Dari penjelasan diatas diperoleh data standar jarak pencahayaan ke obyek yang di pameran. Untuk mendukung kenyamanan pengunjung yang melihat karya fotografi, perletakan pencahayaan pada foto atau kamera yang di pameran pada ruang pameran galeri harus ditata dengan penataan yang baik, agar pengunjung dapat mengamati objek dengan nyaman.

2. Pencahayaan Alami

Pencahayaan alami adalah sumber pencahayaan yang berasal dari sinar matahari. Keuntungan dari pencahayaan alami adalah menghemat penggunaan pencahayaan buatan yakni menghemat listrik. Terdapat dua bentuk dasar bukaan untuk memasukkan cahaya ke dalam ruangan, antara lain:

a. Side lighting

Side lighting adalah pencahayaan dari bagian samping atau sisi. Bukaan yang ada di bagian samping ruangan adalah jendela. Perencanaan jendela harus dilakukan dengan hati-hati, karena perencanaan yang tidak tepat dapat menimbulkan silau dan suhu ruangan yang cenderung panas.

1. Penempatan jendela sebaiknya berada tinggi dari lantai dan tersebar merata (tidak hanya berada pada satu sisi dinding saja) agar dapat mendistribusikan cahaya dengan merata.
2. Jendela yang terlalu luas sering kali tidak tepat digunakan pada negara yang beriklim tropis, karena panas dan radiasi silau terlalu banyak masuk ke dalam ruang, terutama pada galeri yang memiliki ketentuan tertentu atas banyaknya cahaya dalam ruang karena dikhawatirkan dapat merusak objek yang dipamerkan (Bovill dalam Meiliana, 2010).

b. Top lighting

Top Lighting adalah pencahayaan pada bagian atas. Pencahayaan pada bagian atas yakni berupa bukaan, bukaan pada bagian atas dapat berupa skylight, sawtooth, monitor, atau clerestory.



Gambar 2. 22 Jenis-jenis Top lighting
Sumber. Lechner, 2007

Dari beberapa jenis bukaan pada bagian atas, tiak semuanya dapat di terapkan begitu saja pada perancangan, dikarenakan pencahayaan alami tidak baik untuk galeri karna akan merusak karya-karya yang ada di galeri.

Pada perancangan Sumbawa *Photography Edutainment Center* sebagai wadah tempat *education* dan *entertainment* dimana pengunjung dapat melihat-lihat pameran fotografi dan juga dapat belajar fotografi, dari hal tersebut terdapat sirkulasi, pencahayaan dan jarak pengamat sehingga galeri nyaman untuk pengunjung.

2.3.6 Bioskop

Bioskop pada perancangan Pusat Sumbawa *Photography Edutainment Center* adalah sebagai tempat pemutaran film atau video pendek hasil dari karya komunitas fotografi. bioskop disini selain sebagai tempat pemutaran film tetapi juga bisa digunakan sebagai tempat bedah karya fotografi. bedah karya disini tidak hanya karya fotografi saja, tetapi bedah karya juga dapat berupa dari film-film yang mengandung makna dan nilai moral.



Gambar 2. 23 Bioskop
Sumber: <http://peredam21.blogdetik.com>, 2017

Untuk dapat menciptakan bioskop yang nyaman, ada beberapa hal yang harus diperhatikan antara lain :

1. Pencahayaan

Pencahayaan pada bioskop yakni menggunakan pencahayaan buatan dan menghindari pencahayaan alami. Pada dasarnya pencahayaan kebutuhan pencahayaan pada ruang bioskop yakni diperlukan sebelum dan setelah pertunjukkan. Hal-hal yang perlu diperhatikan sehubungan dengan pencahayaan adalah:

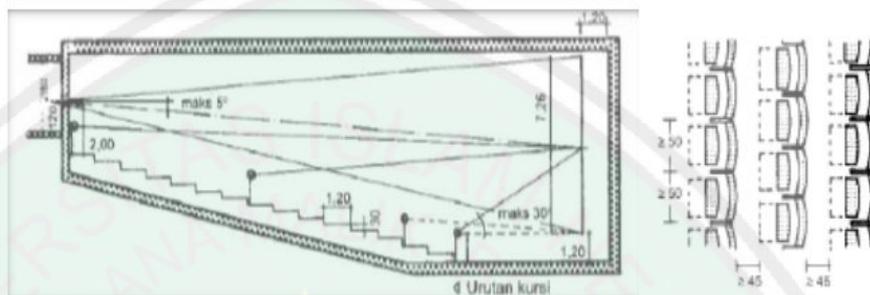
- a. System pencahayaan tidak boleh menyilaukan mata, maksimal 150 lux dan tidak boleh bergetar.
- b. Tersedia cukup cahaya untuk kegiatan pembersihan gedung pertunjukkan.
- c. Kekuatan penerangan pada tangga adalah 3 fc.

2. Tempat duduk dan Jarak Layar Bioskop

Untuk tempat duduk pada ruang bioskop mempunyai ketentuan tersendiri, adalah sebagai berikut :

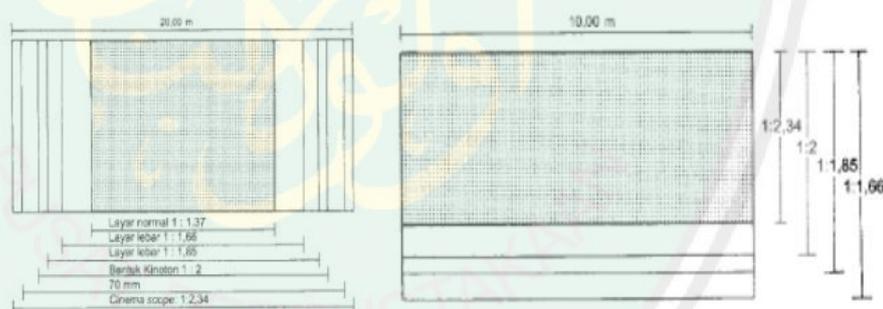
- a. Lebih kurang 40-50 cm.
- b. Tinggi kursi dari lantai sebaiknya 48 cm.
- c. Tinggi sandaran 38-40 cm dengan lebar sandaran disesuaikan dengan kenyamanan.
- d. Sandaran tangan berfungsi juga sebagai pembatas.
- e. Sandaran pengguna tidak boleh terlalu tegak.
- f. Letak kursi agar diatur sedemikian rupa sehingga semua penonton dapat melihat gambar secara penuh dengan tidak terganggu.

- g. Jarak antara kursi dengan kursi didepannya minimal 40 cm yang berfungsi untuk jalan ketempat kursi yang dituju.
- h. Tiap penonton harus dapat melihat dengan sudut pandang maksimal 30° dengan kemiringan lantai kecondongan 10% .
- i. Penonton yang duduk di baris terdepan harus masih dapat melihat seluruh gambar sepenuhnya. Artinya bagian tepi layar atas, bawah dan samping kiri dan kanan berturut-turut maksimum membentuk sudut 60° - 80° dengan titik mata.



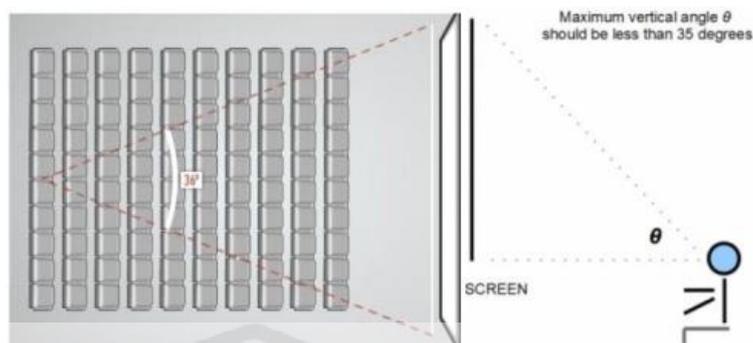
Gambar 2. 24 Pada ruang bioskop Jarak dan ukuran kursi
Sumber: Neufert, 2007

Tinggi ruang proyektor 2,80 m, ventilasi, dan peredam suara untuk ruang penonton. Ruang proyeksi disesuaikan dengan banyaknya ruang penonton. Lebar film 16 mm, 35 mm, dan 70 mm. Tengah sinar proyeksi harus tidak membias lebih dari 5° horisontal dan pembias.



Gambar 2. 25 Bentuk Layar pada Ketinggian dan Lebar
Sumber: Neufert, 2007

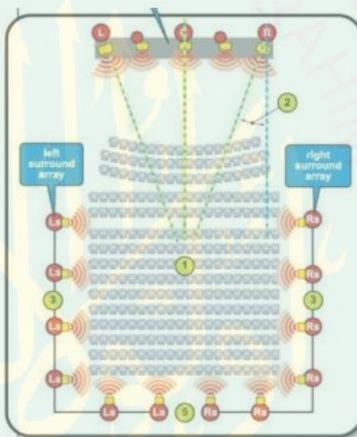
Jarak layar bioskop dari dinding THX setidaknya sebesar 120 cm tergantung besar bioskop dan sistem kedap suara sampai 50 cm digantung ke sistem pengait. Layar proyeksi berlubang (dapat ditembus suara). Penyorotan film bergerak atau layar terbatas pada layar proyeksi pada ketinggian layar yang sama. layar proyeksi besar diatur dengan radius ke urutan kursi terakhir. Sisi bawah layar proyeksi seharusnya terletak min 1,20 m di atas lantai.



Gambar 2. 26 Jarak sudut pandang layar bioskop
Sumber: <http://mrseru.com/>, 2017

3. Peletakan Sound Sistem

Sound system yang digunakan di gedung bioskop dengan peletakan suara pada dinding dalam jarak yang sama antara satu dengan yang lain, sehingga suara akan diterima merata oleh penonton. Suara yang dihasilkan dari sound speaker tidak boleh terdengar sama dengan suara yang berasal dari speaker depan.



Gambar 2. 27 Peletakan Speaker pada bioskop
Sumber: <http://cinemapoetica.com/>, 2017

Dari gambar diatas dapat disimpulkan bahwa peletakan sound yang baik adalah merata di semua bagian ruangan. peletakan sound yakni pada bagian depan, bagian samping kiri dan kanan, dan pada bagian belakang. semua sound sistem harus mengarah kepada penonton agar suara dapat terdengar dengan jelas oleh penonton. Maka dari itu, waktudelay dari speaker surround terhadap speaker yang ada di depan biasanya adalah 1 ms untuk jarak 340 mm. Berarti, suatu ruangan bioskop dengan panjang 34 m akan mempunyai waktu delay sebesar 100 ms atau 1/10s.

4. Peredam Suara Pada Ruang Bioskop

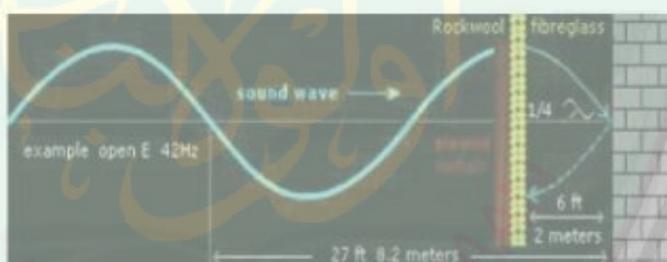
Pada gedung bioskop, pantulan suara harus diminimalisasi. Penyerapan suara biasanya disiasati dengan pemasangan kaintirai pada dinding samping kiri dan kanan, serta dinding pada bagian belakang. Selain itu bahan jok dan sandaran

kursi harus dipilih yang tidak menyerap suara, tetapi tetap membuat penonton nyaman.



Gambar 2. 28 Peredam Suara Pada Bioskop
Sumber: <https://indonesian.alibaba.com>, 2017

Kebanyakan pemasangan tirai pada dinding berhasil mengabsorpsi suara dengan frekuensi tinggi, tetapi kurang memperhatikan frekuensi rendah. Oleh karena itu, diberlakukan prinsip $1/4 \lambda$. Bahan penyerap suara yang digunakan harus diletakkan sejauh $1/4 \lambda$ dari frekuensi terendah yang diserap. Pada contoh di bawah ini, jika frekuensi terendahnya adalah 42 Hz, maka bahan penyerap suara sebaiknya diletakkan pada jarak 2 meter dari dinding. Untuk materialnya, dapat digunakan rock wool (fibreglass) yang dikatakan merupakan material dengan kemampuan absorpsi yang cukup tinggi. Material ini dikatakan dapat membuat sebuah ruangan hampir mendekati ruangan anechoic, dengan harga yang cukup murah.



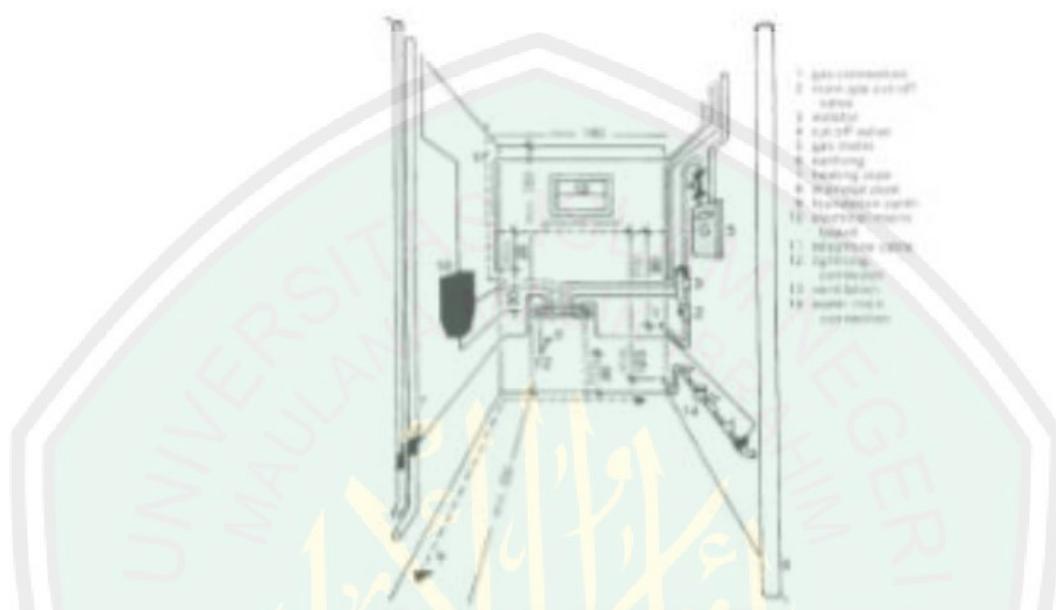
Gambar 2. 29 Absorpsi Suara
Sumber: <https://Scribddd.com>, 2017

5. Penghawaan

Untuk normal penghawaan pada bioskop 27°C dan kelembaban yang baik adalah 40%” (Soebagio Reksosoebroto, 2009). “Suhu ruangantara 20°C - 25°C , dengan kelembaban diantara 40%-50%”(Rudi Gunawan, 2008). penggunaan penghawaan pada ruang bioskop yakni menggunakan penghawaan buatan. penghawaan buatan yang digunakan yakni menggunakan Air Conditioning (AC) AC yang baik untuk gedung bioskop adalah menggunakan AC central. Air Conditioning (AC), prinsip kerjanya adalah penyaringan, pendinginan, pengaturan kelembaban serta pengaturan suhu dalam ruangan. Yang perlu diperhatikan bila menggunakan AC adalah ruangan harus tertutup rapat dan orang tidak boleh merokok didalam ruangan.

6. Ruang Kontrol

Ruang kontrol adalah ruang yang berada pada bagian belakang bioskop. Ruangan ini berfungsi sebagai sebagai tempat pengontrolan terhadap semua sistem mechanical electrical yang ada di dalam ruang bioskop. Sedangkan untuk kebutuhan ruang kontrol sesuai dengan standar ruang kontrol seperti gambar di bawah ini:



Gambar 2. 30 Standart Dimensi Ruang Kontrol
Sumber: Neufert, 2007

Pada perancangan Sumbawa *Photography Edutainment Center*, bioskop digunakan sebagai sarana *education* dan *entertainment* dimana perancangan bioskop yang sesuai dengan standart penempatan sound sisten, penghawaan dan pencahayaan bioskop yang diatur sedemikian rupa sehingga pengunjung yang melihat dan menikmati bioskop dengan nyaman.

2.3.7 Lanskap (Taman)

lanscape pada perancang Sumbawa *Photography Edutainment Center* sangat dibutuhkan, karna lanscape sangat berperan penting untuk menunjang hasil fotografi. lanscape yang sesuai pada perancangan Sumbawa *Photography Edutainment Center* yakni lanscape taman. Taman merupakan tatanan kesatuan secara utuh menyeluruh antara segenap unsur-unsur lingkungan hidup yang saling mempengaruhi. Taman pada perancangan Sumbawa *Photography Edutainment Center* adalah sebagai tempat pembelajaran outdoor fotografi.

A. Elemen-Elemen Pada Taman

Elemen pada taman terdiri dari dua bagian, yaitu soft material dengan hard material.

1. Soft material.

Soft material sendiri dibagi menjadi 2, yakni :

A. Tanaman

untuk tanaman terdapat berbagai jenis, jenis tanaman terdiri dari, pohon, perdu, semak, penutup tanah (mulsa), rumput.



Gambar 2. 31 Tanaman Lanskap
Sumber: <https://architectaria.com> 2017

Pada perancangan Sumbawa *Photography Edutainment Center* fitur air sebagai menambah kenyamanan dan estetika lansekap. Dari berbagai fitur air, jenis air yang digunakan pada perancangan adalah kolam dan air mancur. kolan dan air mancur dapat mendukung objek fotografi.



Gambar 2. 32 Air Mancur Dan Kolan
Sumber : <http://www.air-mancur.com>, 2018

Dari penjelasan diatas, lanskap soft material sangat mendukung sekali untuk perancangan Sumbawa *Photography Edutainment Center* ini, selain memberikan efek estetika pada rancangan yaitu dapat berungsi sebagai objek fotografi atau penunjang fotografi. selain itu soft material juga mempunyai fungsi. Soft material berfungsi sebagai:

1. Pelindung atau naungan.
2. Masalah/problem kebisingan/proteksi bising atau suara yang mengganggu.
3. Pengarah (mengarahkan ke suatu tempat atau tujuan).

4. Pembatas (membatasi suatu lahan atau areal tertentu).
5. Pemecah angin (pohon, semak dan perdu).
6. Penghalang pandang.
7. Proteksi terhadap bau (memakai pengharum untuk menghilangkan bau yang tidak sedap atau menyengat).

2. Hard Material.

Hard material merupakan elemen selain vegetasi (selain dari persebaran dan keanekaragaman tumbuhan atau tanaman), yang dimaksud disini adalah benda-benda yang dirancang membentuk sebuah taman terdiri dari :

A. Kursi Atau Bangku Taman

Kursi atau bangku taman digunakan sebagai tempat duduk untuk menikmati suasana, selain itu juga bisa sebagai salah satu penunjang objek fotografi.



Gambar 2. 33 Kursi atau bangku Taman
Sumber : <http://media.rooang.com>, 2018

B. Tempat Sampah.

Tempat sampah yakni berfungsi sebagai tempat pembuangan sampah pengunjung yakni bertujuan agar sampah tidak berserakan pada perancangan.



Gambar 2. 34 Tempat Sampah
Sumber : <https://m.alibaba.com>, 2018

C. Lampu taman.

lampu taman berfungsi sebagai penerangan kawasan Perancangan Sumbawa *Photography Edutainment Center* pada malam hari. Lampu taman juga dapat memberikan estetika yang indah pada perancangan di malam hari.



Gambar 2. 35 Lampu Taman
Sumber : <http://sooaxer.org>, 2018

D. Selasar

Selasar yakni sebagai naungan pejalan kaki, selain itu juga selasar pada perancangan ini dapat berfungsi sebagai tempat pembelajaran fotografi. bentukun yang menarik dan unik dari selasar dapat berfungsi sebagai objek fotografi.



Gambar 2. 36 Selasar
Sumber : <http://www.freshpalace.com>, 2018

Dari penjelasan diatas, lanskap hard material sangat mendukung sekali untuk perancangan Sumbawa *Photography Edutainment Center* ini, selain memberikan efek estetika pada rancangan yaitu dapat berfungsi sebagai objek fotografi atau penunjang fotografi. Hard material juga mempunyai fungsi yang sebagai berikut :

- a. Penambah suasana untuk meningkatkan nilai-nilai estetika atau keindahan.
- b. Dapat membangkitkan jiwa seni seseorang.
- c. Sebagai tempat untuk meningkatkan rasa kenyamanan, keamanan dan kenikmatan.
- d. Menambah pengetahuan.

2.4 Kajian Pendekatan

2.4.1 Regionalisme Arsitektur

Regionalisme Arsitektur dimulai pada masa Arsitektur Modern yang berusaha meninggalkan masa lampau, Regionalisme berkembang sekitar tahun 1960 (Jeks, 1977). Regionalisme merupakan salah satu perkembangan Arsitektur Modern yang menarik perhatian mereka terhadap ciri kedaerahan yang di kolaborasikan dengan gaya modern yang berkembang pada saat itu.

Regionalisme merupakan peleburan atau penyatuan antara yang lama dan yang baru (Curtis, 1985). Menurut William Curtis (1985), Regionalisme diharapkan dapat menghasilkan bangunan yang bersifat abadi, melebur atau menyatukan antara yang lama dengan yang baru, antara Regional dengan universal.

Regionalisme arsitektur merupakan tema arsitektur yang bertujuan mengangkat kembali budaya lokal dengan kebudayaan masa kini. Menurut Lim, William S.W/Tan, Hock Beng (1998) membagi regionalisme menjadi empat, yaitu:

- a. (Reinvigorating) Menyegarkan kembali tradisi.
Reinvigorating berlatar belakang bahwa logika konstruksi yang mana terlihat secara langsung pada arsitektur tradisional secara perlahan tergantikan dengan evolusi dari teknologi material. Dengan banyaknya jenis konstruksi baru yang berbanding terbalik dengan kearsitekturalan nusantara.
- b. (Reinventing) Mengkombinasikan tradisi lokal.
Reinventing Tradition merupakan proses membentuk / memperbaiki tradisi dengan cara mengkombinasikan tradisi lokal yang ada dengan unsur-unsur dari tradisi lain sehingga terbentuk „tradisi“ baru yang berbeda. Berasal dari dua tradisi yang berbeda dilebur menjadi satu kesatuan.
- c. (Extending) Melanjutkan tradisi.
Extending merupakan melanjutkan tradisi masa lalu yang mana pada tradisi tersebut juga terdapat kelenturan yang mana dapat mempertinggi sensitivitas kita, interpretasi kita, sehingga kita dapat memilih apa yang kita butuhkan untuk masa sekarang dan masa yang akan datang.
- d. (Reinterpreting) Penginterpretasian kembali tradisi.
Dalam hal ini tradisi diinterpretasi kembali dengan menggunakan langgam kontemporer, yang mana bentuk tradisional formal tidak dibuang melainkan di transformasi kembali melalui jalan penyegaran.

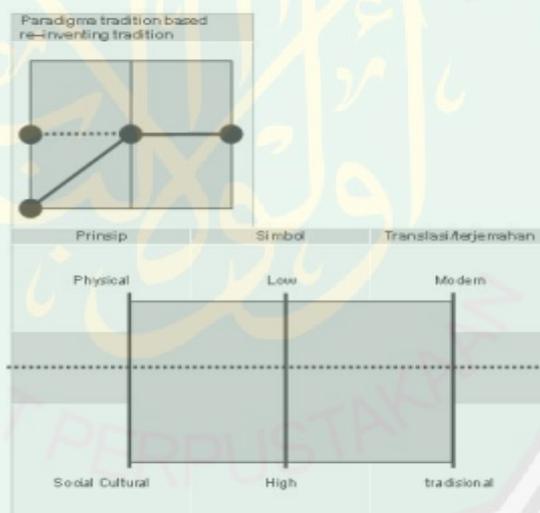
Penerapan pendekatan pada perancangan Sumbawa *Photography Edutainment Center* yakni *Regionalism Architecture* yang difokuskan pada *Reiventing Tradition*. Pendekatan *Reiventing Tradition* akan menjadi acuan atau batasan dalam perancangan ini.

2.4.2 Re-Inventing Tradition

Dalam perancangan Sumbawa *Photography Edutainment Center* mengambil tema *Reinventing tradition*, dimana *Re-inventing tradition* yang merupakan salah satu bagian dari Regionalisme Arsitektur. *Regionalisme Reinventing* merupakan penggabungan arsitektur lokal dengan arsitektur luar tanpa meninggalkan identitas suatu kelokalan sehingga menimbulkan integrasi dan terbentuk arsitektur yang sesuai dengan zaman karena timbul keberubahan. Integrasi kelokalan dengan unsur universal menurut (Wisnantara, 2008) :

- a. Dalam arsitektur terdapat tradisi dari unsur-unsur yang setempat yang telah demikian mengakar (keajegan), tetapi sekaligus ada sesuatu yang terus bertumbuh dan berkembang (perubahan).
- b. Demi keberlangsungan eksistensinya, arsitektur berusaha untuk memodernkan diri mengakrabi proses perubahan zaman, sekaligus berinteraksi dengan unsur unsur yang pendatang, dengan tetap berpijak pada akar yang setempat.

Pada tema regional keajegan di sini berupa corak arsitektur unsur lokal yang mengambil corak arsitektur Sumbawa yang berfokus pada arsitektur *Dalam Loka* dan Arsitektur Bima yang berfokus pada Arsitektur *Uma Lengge*, yang diwujudkan dalam perancangan Sumbawa *Photography Edutainment Center*.



Gambar 2. 37 Pola perancangan Re-Inventing Tradition
Sumber: Schulz. N.C. The Concept of Dwelling. Rizolli. New York: 1984

Proses *Reiventing Tradition* pada arsitektur dalam hal ini meliputi lima hal, yang mana lima hal tersebut dipengaruhi oleh aspek filosofis dan konsep arsitektural. Lima hal tersebut adalah :

- a. Pola Wilayah
Pada pola wilayah dalam pendekatan reiventing tradition dipengaruhi oleh aspek-aspek berikut yang meliputi : sosial budaya, simbol, politik (praturan) serta fisik sekitar.

b. Bentuk Bangunan

Proses reiventing tradition pada bentuk bangunan perancangan arsitektur dalam hal ini akan dipengaruhi oleh : politik, budaya, dan fisik sekitar.

c. Layout Bangunan

Hal-hal yang berpengaruh dalam layout bangunan pada pendekatan reiventing tradition dipengaruhi oleh : politik, sosial budaya, simbol, dan fisik sekitar.

d. Kontruksi

Kontruksi pada pendekatan reiventing tradition dipengaruhi oleh faktor-faktor yang meliputi : politik, budaya, dan fisik sekitar.

e. Ragam Hias

Dalam proses ragam hias dipendekatan reiventing tradition dipengaruhi oleh : simbol, sosial budaya, dan fisik sekitar.

Tabel 2. 3 Proses Reiventing Tradition

Aspek arsitektural	sosial	budaya	politik	simbol	fisik
Pola Wilayah	v	v	v	v	v
Bentuk Bangunan		v	v		v
Layout Bangunan	v	v	v	v	v
Kontruksi		v	v		v
Ragam Hias	v	v		v	v

(Sumber : teddy, 2011)

Pada penjelasan diatas adalah prinsip dari Re-Inventing Tradition, dimana pendekatan ini adalah pendekatan yang menggabungkan dua budaya, sehingga memunculkan bentuk baru tanpa menghilangkan prinsip dari kedua budaya tersebut. Pada *tradition based re-inventing*, nilai dalam desain berada pada tatanan sosial budaya, dengan peluang untuk memodifikasi ke arah fisik. Nilai merupakan faktor yang mendapatkan porsi lebih tinggi dari pada hal fisik (material dan konstruksi). Ketika sebuah simbol tertentu dihadirkan dan diaplikasikan pada suatu bangunan, maka yang dapat dideteksi adalah nilai symbol tersebut, bukan adopsi yang diambil secara fisiknya.

2.4.3 Nilai Dasar Re-inventing Tradition.

Re-iventing Tradition yang digabungkan pada perancangan Sumbawa Photography Edutainment Center adalah Budaya Sumbawa dan Budaya Bima. Kedua budaya tersebut terdapat pada satu pulau yang sama dimana berada dipulau Sumbawa. Menurut story kedua budaya ini saling berkaitan satu sama lain, yang dimana pada masa Kerajaan Pangeran Sumbawa pernah mempersunting Putri dari Kerajaan Bima. Dari segi Arsitektural Rumah Adatnya juga hampir sama yakni menggunakan rumah adat berarsitektural panggung.

A. Arsitektur Sumbawa (Dalam Loka)

Salah satu kajian arsitektur Sumbawa adalah Istana *Dalam Loka*, bangunan ini merupakan bukti nyata terhadap keberadaan arsitektur Sumbawa. *Dalam Loka* merupakan kesatuan dari nilai seni dan nilai bangunan sehingga merupakan nilai tambah dari hasil karya budaya manusia yang dapat dijabarkan secara keilmuan. *Dalam Loka* memiliki nilai yang terdapat pada setiap sudut bangunan yang dibangun. Dalam Loka Arsitektur Tradisional Tertua di Sumbawa Besar adalah Istana Dalam Loka. Istana Dalam Loka merupakan perwujudan seni dan kreativitas para leluhur masyarakat Sumbawa di bidang Arsitektur yang tak ternilai harganya dan sebagai suatu kekayaan budaya yang patut dibanggakan dan dilestarikan (Karmawan, 2014).

Dalam Loka memiliki luas 696,98 m² dengan 2 bangunan kembar yang ditopang oleh 98 tiang kayu jati dan 1 buah tiang pendek (tiang guru) yang terbuat dari pohon ulin. Bangunan dalam loka menghadap ke selatan atau tepatnya ke arah Bukit Sampar dan alun-alun kota. Pertama kali memasuki istana akan ditemukan susunan tangga yang menjadi satu-satunya jalan masuk ke istana. Tangga ini menyimbolkan bahwa siapapun harus menghormati raja. Hal ini tercermin dari keharusan membungkuk bagi siapapun yang melewati tangga ini.

a. Lokasi Istana Dalam Loka

Istana Dalam Loka berada di Jln. Dalam Loka No.1 RT. 001, RW 002, Kelurahan Seketeng, Sumbawa Besar, Kec. Sumbawa, Kab. Sumbawa, NTB.



Gambar 2. 38 Lokasi Istana Dalam Loka
Sumber: <http://oandr08.blogspot.co.id>, 2017

Istana Dalam Loka berada tepat didepan masjid jami kota Sumbawa, tidak jauh dari Pendopo Bupati Sumbawa. Dulunya istana dalam loka ini sebagai tempat kediaman raja Sumbawa.

b. Bentuk Fasade Istana Dalam Loka

Bentuk Fasade Istana Dalam Loka pada umumnya berupa bangunan rumah panggung kembar sebanyak dua lantai yang ditopang oleh 99 buah tiang penyangga.



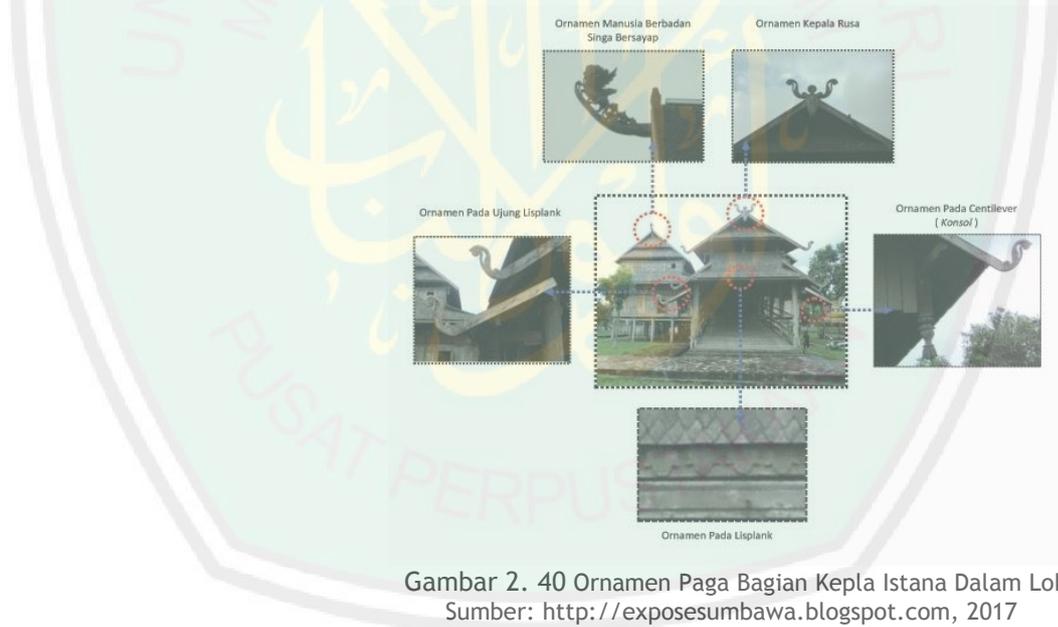
Gambar 2. 39 Fasade Istana Dalam Loka
 Sumber: <http://exposesumbawa.blogspot.com>, 2017

Menurut sejarah istana dalam loka yang jumlah tiannya berjumlah 99, terinspirasi dari Asmaul Husna yang berjumlah 99 juga.

c. Ornamen-Ornamen Tradisional Sumbawa pada Bangunan Istana Dalam Loka.

1. Ornamen Pada Bagian Kepala

Pada bagian kepala bangunan terdapat beberapa Ornamen-Ornamen diantaranya adalah Ornamen Kepala Rusa, Ornamen Manusia Berbadan Singa Bersayap dan ornamen pada bagian lisplank dan ujung lisplank dan Konsol (karmawan, 2014).



Gambar 2. 40 Ornamen Paga Bagian Kepla Istana Dalam Loka
 Sumber: <http://exposesumbawa.blogspot.com>, 2017

2. Ornamen Pada Bagian Badan Bangunan

Ornamen Pada badan bangunan diantaranya adalah ornamen pada bagian dinding bangunan (pintu dan ventilasi), Serta Ornamen pada tiang dan balok bangunan.

Tabel 2. 4 ornamen pada bagian badan bangunan

Jenis Ornamen	Gambaran Umum
Ornamen pada pintu	
Ornamen pada bukaan dinding (ventilasi)	
Ornamen pada tiang bangunan	
Ornamen pada balok bangunan	

(Fredri, 2014)

ornamen yang terdapat pada bagian bangunan yaitu terinspirasi daritumbuhan, salah satunya *lonto engal* (tumbuhan menjalar).

d. Orientasi Bangunan

Bangunan Dalam Loka menghadap ke selatan, tidak berhadapan dengan Masjid Kesultanan. Berdasarkan hukum arah mata angin, selatan diyakini dapat memberikan suasana senap semu nyaman nyawe (sejuk, damai, nyaman dan tenteram) bagi penghuni bangunan istana. Posisi tidak berhadapan dengan masjid memberikan nilai toleransi bagi penghuni istana yang tidak sempat sholat berjamaah di masjid, itu sebabnya dibuat mushalla di dalam *Bala Rea* (salah satu ruang dalam loka). Arah selatan juga bermakna berpijak pada masa lalu, artinya Sultan harus arif mengambil hikmah dari kejadian masa lalu untuk kebaikan masa kini.

Di luar bangunan *Dalam Loka* terdapat kebun istana (kaban alas), gapura atau tembok istana (bala buko), rumah jam (bala jam) dan tempat untuk lonceng

istana. Bangunan ini dibangun dari bahan kayu jati yang didatangkan dari hutan jati limung (hutan jati di sumbawa).



Gambar 2. 41 Orientasi Bangunan Dalam Loka
 Sumber: <http://exposumbawa.blogspot.com>, 2017

e. Ruang-Ruang Pada Bangunan



Gambar 2. 42 Denah Dalam Loka
 Sumber. Pribadi, 2018

Pada denah diatas terdapat beberapa pembagian ruang *Dalam Loka*, beberapa ruangan mempunyai nama dan fungsi tersendiri.

Tabel 2. 5 Ruang Dalam Loka

Nama Ruang	Gambar	Keterangan
Tetegasa		Tetegasa (tangga) yakni sebagai tangga utama untuk naik ke <i>Dalam Loka</i> .

Paladang		Paladang (ruang tunggu) yakni ruang yang berada didepan pintu utama yang mana berfungsi sebagai tempat menunggu sebelum dipersilahkan masuk.
Lunyak Agung		Lunyak agung, sebagai tempat musyawarah, resepsi atau acara pertemuan lainnya.
Lunyak Mas		Lunyak Mas, fungsinya adalah sebagai ruangan khusus untuk permaisuri, istri-istri menteri dan staf penting kerajaan ketika dilangsungkan upacara adat.
Repan Shalat		Repan Shalat yakni sebagai tempat ibadah.
Repan Kacapuri		Repan Kacapuri yakni ruang peraduan sultan dan juga sebagai tempat pertemuan permaisuri dengan tamu wanita.

<p>Repan Raja</p>		<p>Repan Raja yakni kamar tidur raja.</p>
<p>Sanapir Kamutar</p>		<p>Sanapir Kamutar adalah ruang yang berada dibagian belakang bangunan yang berfungsi sebagai dapur.</p>

Sumber. Analisis Pribadi, 2018

B. Arsitektur Bima (*Uma Lengge*)

Uma Lengge salah satu rumah adat tradisional peninggalan asli nenek moyang suku Bima (*Dou Mbojo*) yang dulunya berfungsi sebagai tempat tinggal dan tempat penyimpanan padi. Lokasi kedua peninggalan adat tersebut terletak di Desa Maria, Kecamatan Maria, dan Desa Sambori Kecamatan Lambitu Kabupaten Bima, Pulau Sumbawa.



Gambar 2. 43 Uma Lengge

sumber : Radar Lombok, 2018

Pada masa lalu, padi disimpan di *Uma Lengge* atau *Uma Jompa* untuk kebutuhan satu tahun. Penempatannya yang terpisah dengan rumah tinggal penduduk konon dimaksudkan untuk mencegah efek domino yang merugikan apabila terjadi bencana kebakaran. Dengan demikian, apabila rumah tempat tinggal penduduk terbakar, maka padi yang disimpan di dalam *Uma Lengge* atau *Uma Jompa* tidak akan ikut terbakar,

begitu pula sebaliknya. Oleh karena itulah, kompleks Uma Lengge di Desa Maria dibangun agak jauh dari pemukiman penduduk.

a. Bentuk Fasade Uma Lengge

Struktur *Uma Lengge* berbentuk kerucut setinggi 5-7 cm, bertiang empat dari bahan kayu, beratap alang-alang yang sekaligus menutupi tiga perempat bagian rumah sebagai dinding dan memiliki pintu masuk di bagian bawah. Untuk bagian atap, terdiri atas atap uma atau butu uma yang terbuat dari daun alang alang, langit-langit atau taja uma yang terbuat dari kayu lontar, serta lantai tempat tinggal terbuat dari kayu pohon pinang atau kelapa.

Bentuk fasad Uma Lengge yakni berupa rumah panggung yang memiliki tiga lantai, masing-masing lantai mempunyai fungsinya. pada uma lengge terdapat empat tiang penyangga, kolom ini langsung menopang kerangka atap.



Gambar 2. 44 Fasade Uma Lengge
Sumber. <http://budaya.kampung-media.com>, 2018

Struktur Atap pada Uma Lengge ini sampai ke lantai dua, menutupi seluruh bagian lantai dua, dan pada lantai bawahnya terbuka.

b. Ornamen-ornamen Uma Lengge

Ornamen pada Uma Lengge yakni berupa ukiran pada strukturnya, tidak ada ornamen yang mencolok dari uma lengge ini.



Gambar 2. 45 Ornamen-ornamen Uma Lengge
Sumber. <http://tektan.tumblr.com>, 2018

Ornamen pada Uma Lengge terinspirasi dari tumbuhan, yang dimana biasanya lebih kebentuk dedaunan.

c. Orientasi Bangunan

Bangunan Uma Lengge yakni menghadap kearah utara dan selatan, biasanya didalam satu perkampungan Uma Lengge ini saling berhadapan satu sama lain. dengan bangunan yang menghadap kearah utara dan selatan yakni diyakini akan memberikan ketentraman dan kenyamanan pada penggunaanya dan menghindari sinar matahari langsung. Banunan yang saling berhadapan langsung diyakini meningkatkan hubungan emosional antar penduduk.



Gambar 2. 46 Orientasi Bangunan Uma Lengge
Sumber. <http://tektan.tumblr.com>, 2018

Pada Uma Lengge tidak terdapat halaman yang luas, dikarenakan jarak yang terlalu dekat antar bangunan. Tidak adanya pemisah halaman antar rumah (pager) semuanta terbuka tanpa ada pembatas dari bangunan satu ke bangunan yang lain.

d. Ruang-ruang pada Uma Lengge

Uma Lengge terdiri dari tiga lantai :

Tabel 2. 6 Ruang -Ruang Uma Lengge

Nama	Gambar	Keterangan
Lantai Pertama		Lantai pertama yakni biasanya digunakan sebagai tempat menerima tamu dan kegiatan upacara adat, pada lantai pertama ini berbentuk terbuka yang berarti siapa saja boleh mampir dan mencerminkan keramahan penduduk sekitar.
Lantai Kedua		Lantai kedua pada Uma Lengge yakni lebih privasi, lantai dua ini digunakan sebagai tempat tidur sekalian sebagai dapur.

Lantai Ketiga		Lantai ketiga yakni lantai yang berada dipaling atas berfungsi sebagai tempat penyimpanan bahan makan seperti padi, palawija dan umbi-umbian.
---------------	---	---

Sumber. Analisis Pribadi, 2018

C. Integrasi Pendekatan

Di dalam perancangan Sumbawa *Photography Edutainment Center* dengan pendekatan *Reinventing tradition*, memunculkan bentuk desain yang mengangkat budaya Sumbawa (*dalam loka*) dan Budaya Bima (*uma lengge*). Pengaplikasian pendekatan perancangan di dalam bangunan terbentuk dari integrasi budaya yang diaplikasikan dengan pendekatan *Reinventing*.

Re-Inventing tradition ditentukan dari penetapan aspek arsitektur dari dasar berpikir secara filosofis yang ditunjukkan dengan pendetektakan nilai yang bertahan dan dihilangkan. Aspek yang bertahan merupakan faktor yang harus dipertahankan karena memiliki image, Image ini merupakan kondisi yang sustainable. Sedangkan faktor yang dihilangkan, merupakan aspek yang bisa dimodifikasi tanpa menghilangkan karakteristik arsitektur vernakular. (affandy,2015).

2.5 Integrasi Keislaman

2.5.1 Integrasi Objek dengan Nilai-Nilai Islam

Sumbawa *Photography Edutainment Center* adalah sebuah pusat pengenalan dan pembelajaran dunia fotografi. Pengenalan dan pembelajaran adalah akan sebuah keilmuan, dan keilmuan seperti cahaya yang akan menerangi umat manusia dalam menjalankan kehidupan yang benar. Cahaya ini seperti apa yang dijelaskan dalam surah An-Nur.

Surah An-Nur adalah surah ke-24 dari al-Qur'an. Surah ini terdiri atas 64 ayat, dan termasuk golongan surah Madaniyah. Dinamai An-Nur yang berarti Cahaya yang diambil dari kata An-Nur yang terdapat pada ayat ke 35. Dalam ayat ini, Allah s.w.t. menjelaskan tentang Nur Ilahi, yakni Al-Quran yang mengandung petunjuk-petunjuk. Petunjuk-petunjuk Allah itu, merupakan cahaya yang terang benderang menerangi alam semesta. (Fauziah ,2015)

Surah An-Nur ayat 40 yang artinya :

Atau seperti gelap gulita di lautan yang dalam, yang diliputi oleh ombak, yang di atasnya ombak (pula), di atasnya (lagi) awan; gelap gulita yang tindih-bertindih, apabila dia mengeluarkan tangannya, tiadalah dia dapat melihatnya, (dan) barangsiapa yang tiada diberi cahaya (petunjuk) oleh Allah tiadalah dia mempunyai cahaya sedikitpun. (Al Qur'an, surah An-Nur, 24:40)

Berdasarkan tafsir Jalalayn yaitu (Atau) amal perbuatan orang-orang kafir yang buruk (seperti gelap-gulita di lautan yang dalam) yakni laut yang amat dalam (yang diliputi oleh ombak di atasnya) di atas ombak itu (ada ombak pula, di atasnya lagi) maksudnya di atas ombak yang kedua itu (awan) yang mendung dan gelap; ini adalah (gelap-gulita yang tindih-menindih) yakni gelapnya laut, gelapnya ombak yang pertama, gelapnya ombak yang kedua, dan gelapnya mendung (apabila dia mengeluarkan) yakni orang yang melihatnya (tangannya) di dalam gelap-gulita yang sangat ini (tiadalah dia dapat melihatnya) artinya hampir saja ia tidak dapat melihat tangannya sendiri (dan barang siapa yang tiada diberi cahaya oleh Allah tiadalah dia mempunyai cahaya sedikit pun) maksudnya barang siapa yang tidak diberi petunjuk oleh Allah, niscaya ia tidak akan mendapatkan petunjuk.

Menurut penafsiran diatas bahwa manusia telah dibekalkan dengan akal dan pikiran. Manusia adalah sebaik-baiknya ciptaan Allah yang telah diberkahi dengan kelebihan dibandingkan dengan makhluk lainnya. Kelebihan tersebut hendaknya dipergunakan sebaik mungkin untuk melihat petunjuk di jalan Allah, agar mendapatkan cahaya dari Allah. Salah satunya yaitu dengan mencari ilmu pengetahuan di jalan Allah, agar tidak tersesat ke jalan yang salah.

Sumbawa *Photography Edutainment Center* merupakan wisata sekaligus pembelajaran tentang dunia fotografi. Berdasarkan tujuan dan fungsi dari Sumbawa *Photography Edutainment Center* yang merupakan sebuah wadah atau ruang bagi masyarakat untuk mengenal dan belajar dunia fotografi, serta menjadikannya pelajaran dalam kemajuan keilmuan bidang fotografi sehingga dapat menjadi pengetahuan bagi pengunjungnya.

Dalam pandangan ulama menurut hukum fotografi terdapat beberapa pendapat yang berbeda.

1. Ulama yang mengharamkan fotografi secara mutlaq
2. Ulama yang mengharamkan fotografi, namun membolehkan untuk keadaan darurat.
3. Ulama yang membolehkan fotografi asalkan objeknya bukanlah hal-hal yang bertentangan dengan syari'at.

Adapun mengenai fotografi terjadi perbedaan pendapat dikalangan ulama, sebagian ulama berpendapat bahwasanya fotografi sama hukumnya dengan tashwir

(menggambar). Namun, diantara para ulama yang menyamakan hukum fotografi dengan tashwir (menggambar) ada yang mengharamkannya secara mutlaq dan ada juga yang membolehkannya hanya untuk keperluan darurat, seperti untuk foto paspor ataupun kartu tanda pengenal. Diantara ulama yang mengharamkan fotografi secara mutlaq adalah syekh Bin Baz, beliau mengatakan dalil-dalil yang mengaramkan tashwir juga berlaku dalam fotografi.

Menurut jumbuh ulama mutaakhirin (masa kini) seperti Syekh Bakhit Muthi'i, Syekh Jadul Haq Ali Jadul haq, Syekh Ali Al-Sais, Syekh Yusuf Al-qardhawi, Syekh Mutawalli sya'rawi, Syekh Ramadhan al-Bouty dan Syekh Ali Jumah bahwa hukum fotografi adalah mubah (boleh) selama tidak menyimpang dari syariat Islam. Mereka rata-rata berpendapat bahwa fotografi bukanlah tashwir (menggambar) seperti yang diharamkan dalam hadits. Syekh Ali Al-Sais mengibaratkan foto yang dihasilkan oleh media fotografi seperti seorang yang berdiri di depan cermin lalu cermin tersebut memantulkan sebuah gambar.

Mufti Mesir masa dahulu, yaitu Al 'Allamah Syekh Muhammad Bakhit Al Muthi'i di dalam risalahnya yang berjudul *Al Jawabul Kaafi fi Ibahaatit Tashwiiril Futughrafi* berpendapat bahwa fotografi itu hukumnya mubah. Beliau berpendapat bahwa pada hakikatnya fotografi tidak termasuk ke dalam aktivitas mencipta sebagaimana disinyalir hadits dengan kalimat "yakhluqu kakhlaqi" (menciptakan seperti ciptaan-Ku), tetapi foto itu hanya menahan bayangan. Lebih tepatnya, fotografi ini diistilahkan dengan "pemantulan", karena ia memantulkan bayangan dengan syarat objeknya adalah halal. Terlebih lagi di zaman sekarang dengan kemajuan teknologi audio - visual, fotografi menjadi suatu media dalam menyampaikan sesuatu, sehingga fotografi pun dapat menjadi media dakwah dan menjadi bukti atas terjadinya suatu peristiwa.

2.5.2 Integrasi Pendekatan Dengan Nilai-nilai

Pendekatan dalam perancangan menggunakan *Re-Inventing tradition*, dimana pendekatan yang diaplikasikan untuk melestarikan kebudayaan, dengan mengintegrasikan kebudayaan Sumbawa dan budaya Modern. Kita semua tentunya mengerti bahwa setiap orang harus memiliki kecintaan terhadap tempat tinggal/tanah kelahirannya, sebagaimana Rasulullah saw mencintai kota Madinah. Kecintaan terhadap tempat tinggal di sini maksudnya adalah dengan menjaga dan melindunginya. Memberikan identitas lokal dalam arsitektur juga merupakan bentuk kecintaan terhadap tanah tempat di mana kita tinggal dan bentuk penghargaan terhadap leluhur. Tema yang digunakan dalam perancangan Sumbawa *Photography Edutainment Center* memiliki tujuan untuk menjaga keberlangsungan budaya yang ada. Hal ini tersurat pada surat Al-'raf /7: 199

“Jadilah engkau pemaaf; titahkanlah yang 'urf (adat kebiasaan yang baik), dan berpalinglah dari orang yang jahil” (QS Al-A'raf 17: 199).

Pelajaran yang dapat diambil dari ayat di atas yaitu bahwa selama kebudayaan dalam suatu masyarakat tidak bertentangan dengan prinsip ajaran Islam maka hal itu masih bisa diterapkan sebagai media penyebaran nilai-nilai Islam. Ayat-ayat Al-Qur'an di atas memberikan ide untuk menentukan pendekatan perancangan. Sehingga dipilihlah tema “Re-Inventing tradition” (kombinasi unsur arsitektur yang baru dengan yang lama). Mempertahankan segala sesuatu yang baik akan arsitektur Sumbawa, dimana dengan pendekatan Re-Inventing tradition perancangan dibentuk melalui pendekatan kepada kebudayaan Sumbawa dikombinasikan dengan gaya kekinian.

Sehubungan dengan menjaga keberlangsungan budaya yang ada, hal yang ditekankan ada dua yaitu nilai lokal dan kemajuan teknologi dan kemudian diintegrasikan dengan nilai - nilai keislaman. Ayat yang menjelaskan tentang integrasi dari ketiga hal ini adalah:

“Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, dan silih bergantinya malam dan siang terdapat tanda-tanda bagi orang-orang yang berakal, (yaitu) orang-orang yang mengingat Allah sambil berdiri atau duduk atau berbaring, dan mereka memikirkan penciptaan langit dan bumi (seraya berkata): “Ya Tuhan Kami, Tiadalah Engkau menciptakan ini dengan sia-sia, Maha suci Engkau, Maka peliharalah Kami dari siksa neraka.”. (QS. Ali Imran: 190-191).

Dari ayat di atas menjelaskan betapa pentingnya integrasi antara keislaman, keindonesiaan, dan keilmuan yang tergambar dalam ciri pokok manusia (ulil albab) yaitu dzikir, tadabbur, dan tafakkur sehingga ilmu yang diperolehnya tidak terpisah. Hal ini berarti ilmu yang dihasilkan dari paduan iman, lokal, dan akal akan menghasilkan keterkaitan dimensi ruhaniah dan jasmaniah dalam satu keutuhan totalitas berpikir ilmiah dengan menggunakan metode dan pendekatan ilmu-ilmu modern dalam kajian Islam yang memuat kearifan lokal dimana basis titik tolak berpikirnya adalah ibadah kepada Allah (Sodikin, 2015).

2.6 Studi Banding

2.6.1 Studi Banding Objek

A. Darwis Triadi School Of Photography

Darwis Triadi School Of Photography merupakan salah satu sekolah fotografi yang ada di Indonesia, Sekolah ini didirikan oleh fotografer ternama, Darwis Triadi. Darwis Triadi School Of Photography memulai aktifitasnya pada awal tahun 2003, yang berlokasi di Jl. Pattimura No. 2, Kebayoran Baru Jakarta Selatan. Didukung oleh tim manajemen dan pengajar yang profesional yang menjunjung tinggi asas transparansi dan kekeluargaan dengan motto “LEARN FROM THE BEST”.

Misi dari Darwis Triadi *School Of Photography* :

1. Memajukan dunia fotografi secara umum.
2. Mengembangkan sumber daya manusia yang profesional.
3. Mewujudkan generasi muda yang creative, dinamis, dan memiliki keahlian (seni fotografi).
4. Membantu pemerintah mencerdaskan anak bangsa melalui pendidikan informal (seni fotografi).



Gambar 2. 47 Darwis Triadi *School Of Photography*
Sumber: <http://logikafre.blogspot.com>, 2017

Darwis Triadi *School Of Photography* terdapat beberapa fasilitas untuk berlangsungnya proses belajar di sekolah ini, yaitu :

1. Ruang Kelas

Ruang kelas ini berfungsi sebagai tempat pengenalan dan pembelajaran dari basic fotografi. Sebelum masuk kepada praktek fotografi, pengenalan basic fotografi sangatlah penting karna sebelum menggunakan kamera, sebelumnya harus mengenali apa saja yang ada pada kamera dan apa saja fungsinya, dan itu semua disampaikan pada ruang kelas.



Gambar 2. 48 Ruang Kelas Darwis Triadi *School Of Photography*
Sumber: <http://kaltim.prokal.co>, 2017

proses pembelajaran di kelas pada Darwis Triadi *School Of Photography* dibagi menjadi beberapa bagian, yakni :

a. Basic

Basic merupakan kelas dasar yang dimana pemula diwajibkan untuk mengambil kelas ini. pada kelas basic ini pemula akan dikenalkan

pada dasar-dasar dari fotografi. Adapun materi yang diajarkan pada kelas basic ini adalah :

1. Pengenalan Dasar fotografi
2. Teknik Pencahayaan
3. Praktek (available light)
4. Dasar-dasar Komposisi
5. Praktek komposisi
6. Praktek (moving object)
7. Pemotretan Close-up (outdoor)
8. Hunting (Museum Fatahillah)
9. Quality of Light
10. Penggunaan Flash

b. Intermediate

Intermediate merupakan kelas yang berada diatas kelas basic, kelas ini dapat diambil jika sudah memahami dasar dari fotografi. Adapun materi yang diajarkan pada kelas Intermediate ini adalah :

1. Pengenalan Studio Lighting
2. Praktek Studio Lighting
3. Model Photography I (low key)
4. Praktek Model I
5. Model Photography II (high key)Praktek Model II
6. Praktek Model II
7. Architecture & Interior Photography
8. Praktek Interior Photography
9. Landscape Photography
10. Model Photography III (Praktek)
11. Pemotretan Produk (still life)
12. Praktek Still Life
13. Pre-Wedding Photography
14. Hunting Pre-wedding Photography
15. Model with single light (fullshoot , close up)

c. Advanced

Advanced merupakan kelas tingkat atas, yang dimana pada kelas ini akan diajarkan semua tentang fotografi. jika sudah melalui kelas ini akan dapat dikatakan sebagai fotografer profesional. Adapun materi yang diajarkan pada kelas Advanced ini adalah :

1. Commercial Studio Lighting
2. Praktek Comm Studio Lighting

3. Fashion Photography
4. Praktek Fashion Photography
5. Product Photography
6. Praktek Product Photography
7. Wedding Photography
8. Praktek Wedding Photography
9. Photography Jurnalistik
10. Model Art
11. Praktek Model Art
12. Lighting Character
13. Praktek Lighting Character
14. Coorporate Photography
15. Art Still Life
16. Manajement Photography
17. Lighting With Improvisation

d. Special Class

Selain tiga kelas diatas ada juga kelas tambahan yang dinamakan Special Class. Special Class ini merupakan kelas tambahan dari tiga kelas yang sudah dipaparkan ini atas. Adapun materi yang diajarkan pada kelas Special Class ini adalah :

1. Lighting Control
2. Mixed Light
3. Lighting Outdoor

e. Photoshop

kelas terakhir yakni Photoshop, kelas photoshop ini adalah kelas yang mengajarkan proses editing menggunakan photoshop. photoshop sendiri digunakan pada proses finishing pada hasil foto, agar menjadi foto yang sempurna atau sesuai dengan keinginan fotografer. Adapun materi yang diajarkan pada kelas Photoshop ini adalah :

1. Digital Processin
2. Photo Retauching
3. Conceptual Imaging

2. Studio Foto

Studio foto adalah sebuah tempat yang digunakan oleh seorang fotografer untuk mengambil gambar atau foto dengan menggunakan kamera digital atau dengan menggggunakan kamera non digital untuk menghasilkan sebuah foto dengan dukungan beberapa alat bantu yang tersedia di dalam ruangan. Studio

foto pada Darwis Triadi *School Of Photography* sama seperti studio foto lainnya, tetapi yang membedakannya studio foto ini digunakan sebagai tempat pembelajaran. Dalam studio foto ini pelajar dapat mempelajari trik-trik atau cara mengambil foto, biasanya dalam studio foto akan ada objek untuk diabadikan. Dengan adanya objek pelajar akan diajari *angle* atau *moment* pengambilan foto, agar menghasilkan foto yang bagus dan memuaskan.



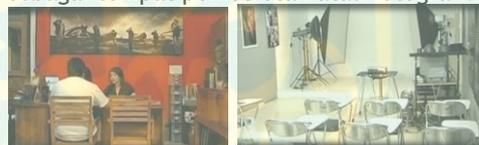
Gambar 2. 49 Studio Foto Darwis Triadi *School Of Photography*
Sumber: <http://www.imgrum.org>, 2017

Selain studio foto Darwis Triadi *School Of Photography* juga memfasilitasi *outdoor* foto, yang dimana digunakan sebagai tempat pembelajaran foto outdoor. Dalam foto outdoor lebih kepada pemanfaatan keindahan alam, seperti taman. Konsep outdoor sendiri tidak membutuhkan banyak alat bantuan, hanya dengan baground alam dan pencahayaan matahari yang sesuai sudah dapat melakukan foto outdoor. Foto outdoor tidak hanya dilakukan dilingkungan Darwis Triadi *School Of Photography* tetapi juga ditempat lain seperti di taman kota, di hutan, yang sesuai dengan tema atau konsep yang akan diajarkan.



Gambar 2. 50 Outdoor Foto Darwis Triadi *School Of Photography*
Sumber. <http://beauty.grivy.com>, 2017

Tabel 2. 7 Kajian Arsitektural Darwis Triadi School Of Photography

No	Pembahasan	Keterangan
1	Sejarah	Darwis Triadi <i>School Of Photography</i> berawal dari seorang fotografer yang mempunyai keinginan untuk membagi ilmu fototgrafi. Pada tahun 2003 mulai didirikan Darwis Triadi <i>School Of Photography</i> yang dimana bekerja sama dengan fotografer profesional lainnya dalam proses mengajar dan sampai sekarang sudah ada 2 cabang yang didirikan yakni di Surabaya dan Yogyakarta.
2	Layout	Darwis Triadi <i>School Of Photography</i> hanya terdapat satu bangunan saja yakni bangunan utama. pada depan bangunan yakni terdapat tempat parkir dan pada dalam bangunan terdapat taman dan kola yang biasa digunakan sebagai tempat foto outdoor. 
3	Fasade	Fasade atau bentuk bangunan Darwis Triadi <i>School Of Photography</i> yakni mengadopsi bentuk minimalis, yang pada depannya terlihat sederhana hanya terdapat bukaan pintu masuk saja. penggunaan warna yang gelap juga memberikan kesan minimalis yang minim akan bukaan. 
4	Pembagian Ruang	Untuk pembagian ruang pada Darwis Triadi <i>School Of Photography</i> yakni pada ruang depan terdapat lobby dan kantin, pada ruang tengah terdapat ruang kelas, studio foto, dan pada ruang belakang terdapat taman dan kolam. kebanyakan dari fungsi ruang yakni sebagai tempat pemotretan atau fotografi. 

Sumber. Analisis, 2018

Berdasarkan penjelasan diatas, Darwis Triadi *School Of Photography* dapat dijadikan preseden untuk perancangan Sumbawa *Photography Edutainment Center*. Pemanfaatan ruang-ruang yang diterapkan pada Darwis Triadi *School Of Photography* yang mempunya fungsi masing-masing bisa dijadikan acuan untuk diterapkan pada perancangan Sumbawa *Photography Edutainment Center*.

B. Asia Camera Museum

Asia Camera Museum merupakan salah satu wisata museum yang ada di Malaysia, dan salah satu *museum photography* yang terbilang lengkap di malaysia yang memiliki luas bangunan 352 m². Camera Museum berada di george town, penang, Malaysia. Museum ini mulai beroperasi pada tanggal 31 Agustus 2013 yang diresmikan oleh ketua menteri Penang Lim Guang Eng, dan masi beroprasi sampai sekarang. Pada museum ini terdapat 1000 koleksi kamera, dan 1500 koleksi foto.



Gambar 2. 51 Asia Camera Museum
Sumber: <https://www.tripadvisor.com.sg>, 2017

Bangunan museum memiliki 2 lantai, pada lantai pertama yakni lobby dan toko pemilik museum, dan pada lantai kedua yakni museum yang dimana dibagi menjadi beberapa ruangan. Ruangan dilantai 2 dibagi menjadi 9 ruang yaitu :

1. Dark room

Dark room adalah ruangan yang gelap, pada ruangan ini terdapat beberapa alat penunjang dari kamera. Dark room didesain gelap agar memunculkan suasana klasik pada ruangan.



Gambar 2. 52 Dark Room
Sumber: <http://www.penangfoodforthought.com>, 2017

2. Obscura Room

Obscura room adalah sebuah ruangan yang terdapat display kotak-kotak yang dimana terdapat beberapa jenis kamera menurut jamannya. Obscura room merupakan cikal bakal untuk kamera modern ke depannya.



Gambar 2. 53 Obscura Room
Sumber: <http://www.penangfoodforthought.com>, 2017

3. Exhibition Hall

Exhibition Hall merupakan ruangan terbesar diantara ruangan lainnya, ruangan ini berfungsi sebagai ruang pameran utama. Pada ruangan ini terdapat jenis-jenis kamera yang lengkap yang berada didalam display kaca.

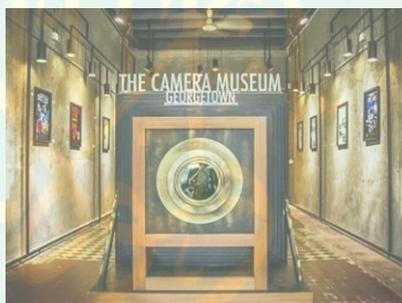


Gambar 2. 54 Exhibition Hall

Sumber: <http://www.penangfoodforthought.com>, 2017

4. Unique Collection

Unique Collection adalah salah satu ruangan yang cukup menarik, karna pada ruangan ini terdapat koleksi-koleksi unik dari museum ini. Koleksi unik tersebut mulai dari jenis kamera yang unik sampai dengan foto-foto yang unik terdapat diruangan ini.



Gambar 2. 55 Unique Collection

Sumber: <https://www.timeout.com>, 2017

5. Guided Tour Office

Guided tour office merupakan ruangan penerimaan yang berada di depan pada lantai dua. Ruangan ini berfungsi sebagai ruangan untuk kariawan-kariawan pemandu dimuseum ini.



Gambar 2. 56 Guided tour office

Sumber: <http://www.penangfoodforthought.com>, 2017

Tabel 2. 8 kajian Arsitektur Asia Camera Museum

No	Pembahasan	Keterangan
1	Sejarah	<p>Asia Camera Museum ini mulai beroperasi pada tanggal 31 Agustus 2013 yang diresmikan oleh ketua menteri Penang Lim Guang Eng, dan masi beroprasi sampai sekarang. Dulunya bangunan ini adalah sebagai Rumah Tinggal biasa dengan toko Kamera yang berada dilantai satu.</p> 
2	Layout	<p>Pada layout hanya terdapat tempat parkir dan bangunan utama. Tempat parkir yang terletak pada depan bangunan dengan ruang yang luas dan tidak terdapat vegetasi. Vegetasinya hanya terdapat pada bagian belakanng bangunan.</p> 
3	Fasade	<p>Fasade Atau Bentuk Bangunan Asia Camera Museum Menerapkan Gaya Arsitektur Romawi Atau Utopia, dengan bentuk dan warna putih sehingga terlihat megah. Atapnya juga mengambil konsep benyuk plana dengan ditopang tiang-tiang yang menonjol sehingga terlihat kokoh.</p> 
4	Pembagian Ruang	<p>Untuk pembagian ruang pada museum ini dimulai dari pembagian ruang bawah dan atas, ruang bawah yakni rumah dan toko pemilik, sedangkan dilantai dua museumnya. Pada museum ruangnya juga dibagi menjadi 5 seperti apa yang sudah dipaparkan diatas.</p> 
5	Interior	<p>Interior asia camera museum ini tidak terlalu mencolok, karna dipenuhi oleh display tempat camera dipamerkan. Pada interiornya juga gaya romawi diterapkan dilantai satu dan pada lantai dua lebih ke gaya klasik dengan pencahayaan yang seperlunya yang hanya menyorot ke barang yang ada didalam museum.</p> 

(Sumber. Analisi,2017)

Berdasarkan penjelasan diatas, Asia Camera Museum dapat dijadikan preseden untuk perancangan Sumbawa *Photography Edutainment Center*. Pemanfaatan ruang-ruang yang diterapkan pada Asia Camera Museum yang mempunya fungsi masing-masing bisa dijadikan acuan untuk diterapkan padaperancangan.

2.6.2 Studi Banding Pendekatan

Studi banding pendekatan disesuaikan dengan pendekatan yang digunakan, pemilihan studi banding pendekatan berupa Tetaring Kayumanis Restaurant Nusa Dua Bali dikarenakan preseden tersebut menerapkan prinsip-prinsip *reiventing tradision*.

A. Data Project Tetaring Kayumanis Restaurant

Nama : Tetaring Kayumanis Restaurant

Lokasi : Nusa Dua, Bali

Arsitek : Budi Pradono

Area Site : 779.79 m²; Restoran indoor: 398.19 m²; Restoran outdoor: 73.81 m²

Material Utama: Bambu, Clay

Material tambahan: baja, kaca, granit, polycarbonate, atap baja bergelombang, beton.



Gambar 2. 57 Tetaring Kayumanis Restaurant
sumber : www.e-architect.co.uk, 2018

Resto dan lounge Kayumanis merupakan bagian dari area publik Vila Kayumanis di Nusa Dua, Bali. Konsepnya adalah mempertemukan tata cara santap *fine dining* gaya hidup modern dan *tetaring* bagian dari budaya Bali. Tetaring merupakan bangunan temporer beratap daun nyiur yang didirikan di bagian tengah pekarangan jika seseorang mengadakan upacara adat.

Bangunan tradisional yang seluruhnya terbuat dari bambu kemudian diterjemahkan ke dalam fungsi restoran baru dan modern, seperti fine dining, bar, dan area lounge yang tidak bisa ditemukan di tipologi tradisional restoran. Tanah liat dan bambu lokal kemudian dipilih dan dikombinasikan dengan bahan global seperti baja, kaca, akrilik, polikarbonat, dan granit. Kombinasi ini telah menciptakan yang menarik sinergi Kombinasi bahan yang berbeda dan bagaimana

bahannya diproses telah membentuk citra arsitektur kontemporer tanpa kehilangan identitas lokal.

B. Strategi Desain

Strategi desain mengacu pada empat aspek yaitu kolom acak, lantai mengambang dan langit-langit melayang, dinding sempit dan partisi bambu. Bentuk restoran diambil dari bentuk bangunan sementara yang disebut "Tetaring"

Pengaturan massa dibagi menjadi tiga bagian terbuka ruang di antara bangunan. Bangunan dengan tanah liat tinggi merupakan interpretasi bangunan berteknologi rendah Bali Aga. Ini berfungsi sebagai penghalang menuju ruang yang lebih pribadi, vila yang terletak di belakang restoran. Jalan menuju Restoran mulai dari area resepsionis, harus melewati kolam renang sebelum masuk ke lorong yang panjang dengan dinding yang terbuat dari tanah liat. Proses ini adalah makanan pembuka sebelum kita mulai makan, jalan akan menuju ke foyer yang sempit dan tinggi. Serambi ada di lantai dua dan memberikan pilihan beberapa ruang makan baik di dalam maupun di luar bangunan.



Gambar 2. 58 aplikasi plafon melayang dan lantai terapung
sumber : Award Cycle, 2007

Konsep ruang terapung: kolom struktural tidak terhubung dengan dinding atau partisi, serta lantai, dan akhirnya ruang yang dibuat akan ditentukan oleh langit-langit bambu yang melayang. Atau ruang terapung diciptakan karena partisi keprak bambu yang bergerak dinamis, begitu juga menjadi redefinisi arsitektur vernakular di sekitar Bali yang menggunakan bambu sebagai elemen utama rumah mereka sejak ratusan tahun yang lalu.

Konsep ruang universal yang ditawarkan dengan teknologi kaca dibuat tidak hanya untuk membuat ruang transparan, namun didefinisikan ulang dengan adanya partisi bambu yang dapat digeser (seperti perangkat penetrasi sinar matahari). Upaya untuk mentransfer sinar matahari ke ruang interior melalui potongan bambu akan

memberi kehidupan ke dalam ruang. Sinar matahari yang melewati bangunan akan bergerak di siang hari. Ruang yang dibuat akan lebih ambigu, bias, pribadi dan semi privat serta publik. Tampilan juga berubah sesuai kebutuhan pengguna dan karena sinar matahari.

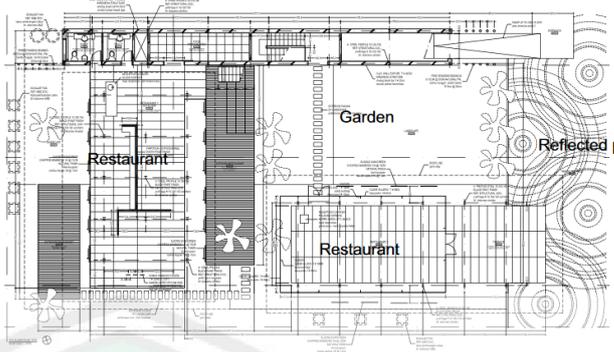
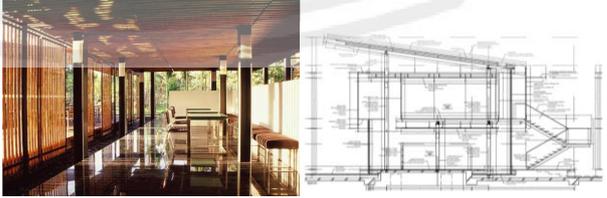


Gambar 2. 59 aplikasi dinding bambu
sumber : Award Cycle, 2007

Eksplorasi bahan lokal berupa bambu yang menawarkan alternatif kayu yang layak secara ekologis untuk konstruksi. Bambu adalah tanaman yang tumbuh sangat cepat. secara ekologis mudah untuk beregenerasi. Dinding tanah liat telah digunakan oleh penduduk Bali di Ubud Bali, sejak ratusan tahun yang lalu. Memperkenalkan dinding tanah liat ini di Bangunan kontemporer memungkinkan generasi muda untuk kembali belajar teknologi pribumi dari kakek-nenek mereka. Penduduk setempat juga mulai belajar menggabungkan bahan-bahan lokal dan bahan industri seperti kaca, baja, stainless steel dan juga akrilik.

Tabel 2. 9 Tabel Penerapan Reinventing Tradition pada Bangunan Kayu Manis

No	Pembahasan	Keterangan
1	Bentuk bangunan	<p>Bentuk bangunan mengambil bentuk Tetaring, bentuk bangunan sederhana dengan bentuk persegi panjang.</p>

<p>2</p>	<p>Pertapakan</p>	 <p>Pertapakan dalam restoran ini lebih mementingkan kondisi yang lebih populer untuk kepentingan para penggunanya. Hal mengindikasikan proses reinventing yang dilakukan untuk memberikan kenyamanan bagi para pengunjung restoran. terdapat lorong sempit dengan bahan tanah liat, Bangunan dengan tanah liat tinggi merupakan interpretasi bangunan berteknologi rendah Bali Aga.</p>
<p>3</p>	<p>Peratapan</p>	 <p>Per-atap-an dalam restoran ini tidak melakukan banyak proses perubahan. Namun dapat dibaca dari beberapa detil yang tampak, atap mempunyai susunan dan model yang sama dengan atap asli dari tetaring.</p>
<p>4</p>	<p>Kontruksi</p>	<p>kolom struktural tidak terhubung dengan dinding atau partisi, serta lantai, kolom struktural tidak terhubung dengan dinding atau partisi, serta lantai. Terdapat perpaduan struktur beton dengan susunan bambu serta beberapa material tambahan yang berupa material modern.</p> 
<p>5</p>	<p>Dinding</p>	<p>Dinding sebagai elemen pembatas sudah mengalami perubahan fungsi ataupun tampilan. Proses reinventing dengan melakukan modernisasi terhadap tampilan material yang menyusun dinding tersebut. Lembaran dinding tidak berfungsi sebagai pembatas namun menjadi</p>

		<p>alat untuk ventilasi udara (fenestration) dan memasukkan cahaya pada ruang serta memberi efek estetika pada bias cahaya yang masuk melalui celah antar bambu.</p> 
--	--	--

(Sumber. Analisis,2018)

Berdasarkan hasil data diatas dapat disimpulkan bahwa Tetaring Kayumanis Restaurant menerapkan prinsip *Reiventing Tradition* yang mana terlihat pada bentuk dan penggunaan material bangunan. Selain itu juga menggabungkan dengan perpaduan material tradisional dan *modern*. Penerapan *reiventing tradition* pada Tetaring Kayumanis Restaurant, dapat menjadi acuan untuk menerapkan *reiventing tradition* pada perancang Sumbawa *Photography Edutainment Center*.

BAB III METODE PERANCANGAN

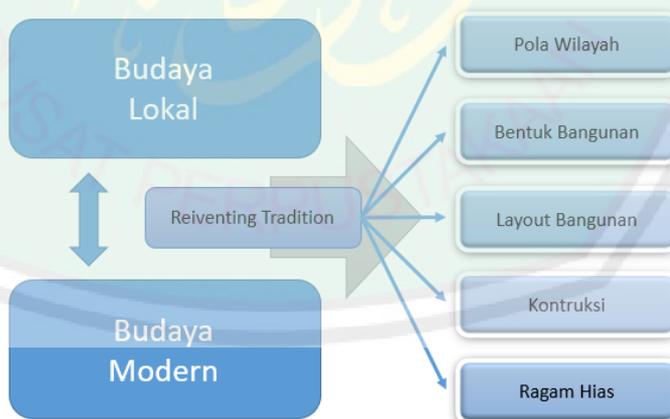
3.1. Metode Perancangan

Metode perancangan merupakan pemaparan deskriptif mengenai langkah-langkah didalam proses merancang, yang menguraikan tentang pendekatan atau proses perancangan. Metode yang digunakan dalam perancangan Sumbawa *Photography Edutainment Center* menggunakan metode yang sejalan dengan pendekatan *reiventing tradition*.

Upaya mengembangkan arsitektur tardisional ditunjang dengan pemberian strategi *Reinventing tradition* untuk mencari paradigma baru dengan persilangan dalam sense yang sama (Tzonis, 2001). Pada *re-inventing tradition*, prinsip desain berada pada tatanan sosial budaya, dengan peluang untuk memodifikasi ke arah fisik. *Re-inventing tradition* pada konteks tertentu merupakan metode kreativitas desain yang mengarah pada konsep transformasi dan pengkajian akan dua budaya.

Pengkajian dua budaya yakni esensi dari nilai dan makna dari masing-masing budaya. Esensi dari nilai dan makna tersebut dapat diakomodasi menjadi sebuah metode perancangan demi keberlangsung eksistensinya, arsitektur berusaha untuk memodernkan diri mengakrabi proses perubahan zaman, sekaligus berintraksi dengan unsur-unsur yang pendatang, dengan tetap berpijak pada akar setempat. Perancangan Sumbawa *Photography Edutainment Center* dengan pendekatan *reiventing tradition* yang didasarkan dari nilai-nilai budaya lokal yang telah dikombinasikan dengan nilai-nilai budaya modern.

Adapun tahapan perancangan pada *Reiventing Tradition* adalah sebagai berikut :



Gambar 3. 1 Tahapan Reiventing Tradition
Sumber : William, 1998

Prinsip-prinsip dari tema Re-Inventing tradition yang dijadikan sebagai acuan utama dalam menentukan analisis dan konsep desain, adapun prinsi-prinsip dari Re-Inventing Tradition sendiri yaitu:

1. Pola Wilayah/Tapak (Memanfaatkan alam atau bersahabat dengan alam. Bentuk bangunan disesuaikan dengan keadaan site dan sekitar. Sedikit mungkin merubah bentuk lahan, mengurangi cut and fill sehingga bentuk lahan dan sifat kontur di dalamnya).
2. Kontruksi (Struktur dan material tradisional tetap digunakan, tetapi struktur yang modern juga digunakan di beberapa bagian bangunan yang membutuhkan kekuatan yang lebih. Jadi struktur lebih disesuaikan dengan kebutuhan masa kini. Dengan bentuk struktur yang menggunakan system tradisional ditunjang dengan pemakaian bahan-bahan yang bersifat kekinian).
3. Bentuk Bangunan (Menggunakan sistem struktur atap tradisional yang disesuaikan dengan kebutuhan sekarang . Atap digunakan sebagai atap pernaungan, dimana model atap pernaungan akan memberikan kenyamanan terhadap penggunanya yang berupa privasi pengguna. Namun model atap ini tidak akan menutupi pengguna sehingga tidak dapat bersosialisasi dengan warga sekitarnya).
4. Layout Bangunan (mengadopsi pola layout dari bangunan tradisional, tapi memiliki fungsi yang sedikit berbeda dalam penggunaannya di masa kini. Selain itu juga menyesuaikan elemen-elemen tersebut dengan fungsi dan kebutuhan masa kini).
5. Ornamen (Menyederhanakan ornamentasi bangunan tradisional yang mengadopsi dari bentuk-bentuk tumbuhan yang menjalar).

3.2. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data

Pengumpulan data (Brainstorming) merupakan tahap awal dalam perancangan Sumbawa *Photography Edutainment Center*. Terdapat dua jenis data yang harus dikumpulkan dalam proses pengumpulan dan pengolahan data yakni data primer dan data sekunder.

1. Data Primer

Data primer merupakan data yang menunjang perancangan objek dalam bentuk pengamatan langsung di lapangan atau pengamatan yang terjadi di masyarakat. Data primer merupakan data yang bersifat fakta dan ril karena data ini diperoleh dari keadaan sebenarnya dengan melakukan observasi lapangan serta wawancara kepada masyarakat sekitarnya, yaitu meliputi :

- a. Data observasi lapangan.
- b. Wawancara yang ditujukan pada masyarakat sumbawa khususnya masyarakat sekitar *dalam loka*.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh dari data-data literatur dan pustaka serta studi banding. Data ini dapat mempermudah proses observasi dan kalkulasi secara matang terhadap rancangan. Data sekunder ini merupakan data yang berasal dari pendapat para ahli dan dapat diperoleh melalui media cetak, telekomunikasi serta dari berbagai literature yang ada. Studi pustaka atau literature diperoleh dengan mempelajari materi mengenai tentang dunia fotografi dan arsitektur Sumbawa.

3.3. Teknik Analisa

Teknik Analisa adalah tahap selanjutnya setelah pengumpulan data. Teknik analisa merupakan proses pengolahan data menjadi informasi, sehingga karakteristik atau sifat-sifat data tersebut dapat dengan mudah dipahami dan bermanfaat untuk menjawab masalah-masalah yang berkaitan dengan objek perancangan maupun pendekatan rancangan. teknik analisa dilakukan sesuai dengan peroses pendekatan reiventing tradition. Teknik analisa yang digunakan yakni teknik analisa linear.

1. Analisa Fungsi, Aktivitas, Pengguna

Analisis fungsi digunakan untuk mengklasifikasikan berdasarkan fungsi pada perancangan Sumbawa *Photography Edutainment Center*. Pada analisis aktivitas dan pengguna dilakukan melalui proses *reiventing tradition* untuk mengetahui aktivitas dan kebiasaan pengguna. setelah melakukan analisis aktivitas dan pengguna selanjutnya menuju analisis fungsi. pada analisi fungsi berhubungan langsung dengan organisasi ruang dan besaran yang sesuai dengan proses *reiventing tradition*.



2. Analisis Tapak

Analisis tapak dilakukan melalui proses *reiventing tradition* dengan mendeskripsikan permasalahan yang ada di tapak berupa kekurangan dan kelebihan dari tapak yang kemudian mengalami pengolahan data melalui analisis dengan data-data yang sebenarnya dijadikan solusi untuk mencapai tujuan perancangan Sumbawa *Photography Edutainment Center*.

2. Analisa Bentuk

untuk mencapai bentuk terlebih dahulu melakukan analisis bentuk. Analisis bentuk yang dilakukan adalah sesuai proses *reiventing tradition* yang dimana dari pengolahan data yang sudah dikumpulkan untuk menciptakan bentukan baru yang

sesuai dengan perancangan Sumbawa *Photography Edutainment Center*. Analisis bentuk yang dilakukan menggunakan proses *reiventing tadition* yang menggabungkan bentuk arsitektur Sumbawa dengan arsitektur Modern sehingga memunculkan bentukan baru yang sesuai dengan perancangan.

3. Analisis Struktur

Analisis konstruksi berkaitan dengan *fasade* bangunan, tapak dan lingkungan sekitarnya. Analisis juga mengacu pada pendekatan perancangan yakni *reiventing tradition*, yang mana bentuk struktur pada perancangan akan mengacu pada bentuk konstruksi arsitektur Sumbawa yang telah dimodifikasi dengan gaya kekinian.

4. Analisis Ruang

Analisis ruang, yaitu kegiatan penentuan ruang yang mempertimbangkan fungsi dan tuntutan aktifitas yang diwadahi oleh ruang. Analisis ruang berfungsi sebagai pengelompokan yang terbagi berdasarkan fungsi ruang, organisasi ruang dan besaran sesuai kebutuhan perancangan Sumbawa *Photography Edutainment Center*. Analisis ruang yang dilakukan adalah sesuai pendekatan *Reiventing tradition*, sehingga membentuk ruang yang sesuai dengan perancangan Sumbawa *Photography Edutainment Center*.

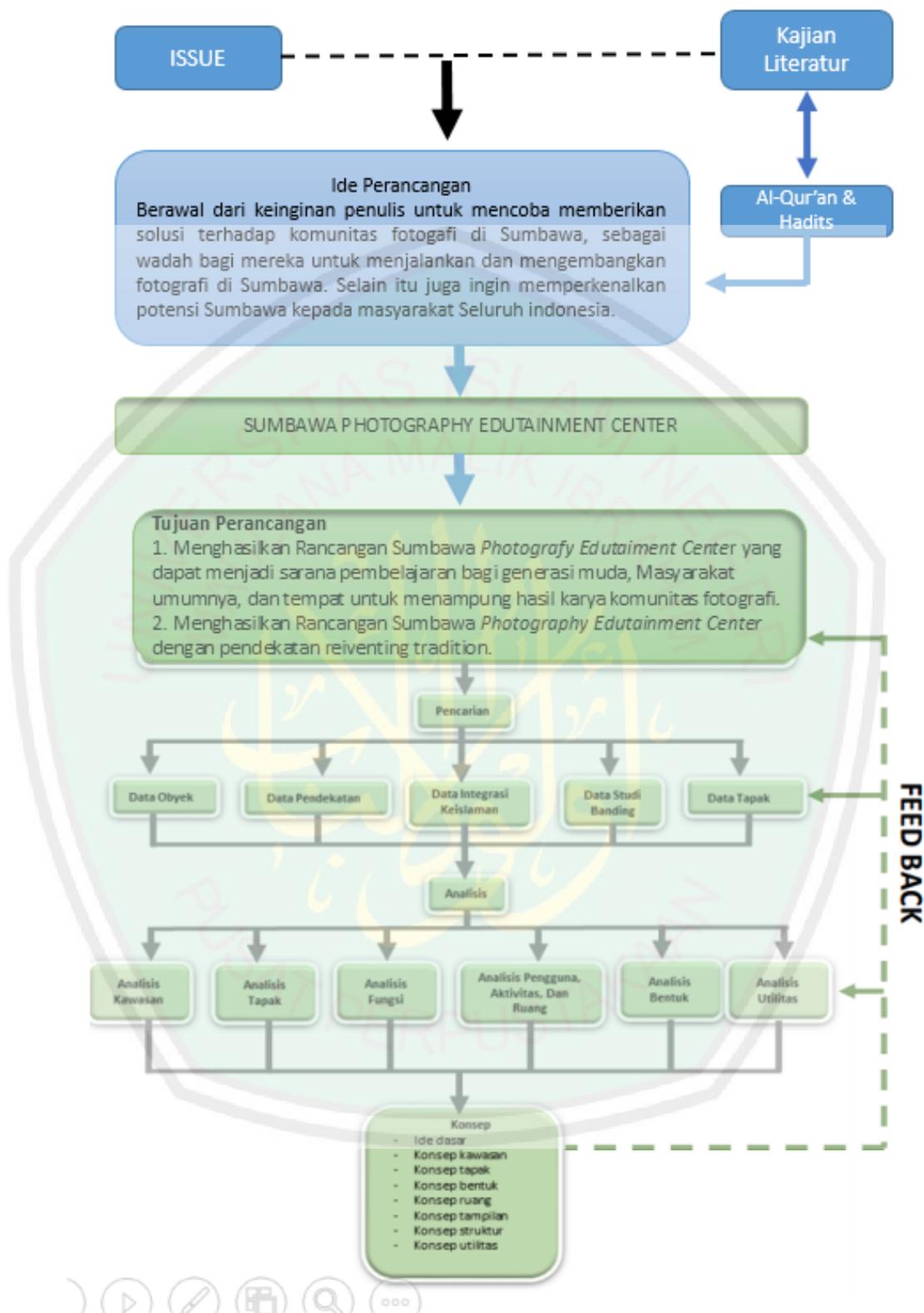
5. Analisis Utilitas

Analisis utilitas sendiri diawali dengan kegiatan studi tentang kondisi utilitas pada tapak sesuai data yang sudah dikumpulkan. Selanjutnya dari proses pengolahan data kondisi yang berada di tapak muncul solusi untuk sebuah utilitas yang akan diterapkan pada rancangan. Analisis utilitas meliputi kajian tentang drainase, penghawaan, dan lain sebagainya.

3.4. Teknik Sintesis (Perumusan Konsep)

Setelah proses analisis dilanjutkan dengan tahap selanjutnya yakni sintesis atau perumusan konsep. Gagasan utama yang akan diusung dalam perancangan ini adalah "*notang no putis*" yang artinya kenangan yang tidak akan hilang, maksud dari kenangan disini adalah mengingat kembali Istana Dalam Loka. Konsep ini diperoleh dengan tetap melakukan penyesuaian terhadap pendekatan arsitektur yang diterapkan yaitu *reiventing tradition*. Gagasan ini nantinya akan diterapkan dalam bentuk konsep-konsep yang terdiri dari konsep konsep fungsi, konsep aktivitas, konsep pengguna, konsep tapak, konsep bentuk, konsep struktur, konsep ruang, serta konsep utilitas. Penyatuan dari beberapa konsep diatas akan menghasilkan rancangan yang sesuai dengan standarisasi ketentuan perancangan Sumbawa *Photography Edutainment Center*.

3.5. Diagram Alur Pola Pikir Perancangan



Gambar 3. 2 Diagram Alur Pola Pikir Perancangan
Sumber. Analisi Pribadi, 2018

BAB IV KAJIAN LOKASI RANCANGAN

4.1 Gambaran Umum Lokasi Rancangan

Pemilihan lokasi menjadi hal yang cukup penting dalam perancangan Sumbawa *Photography Edutainment Center*. Skala layanan perancangan utamanya untuk masyarakat local dan regional serta nasional pada umumnya. Oleh karena itu, lokasi haruslah memiliki pencapaian yang mudah, dekat dengan jalan utama, serta mudah dikenali oleh pengguna. Lokasi Rancangan Sumbawa *Photography Edutainment Center* yakni berada di Kecamatan Moyo Hilir Kabupaten Sumbawa, yang tidak jauh dari pusat kota Sumbawa.

4.1.1 Profil Kabupaten Sumbawa

Kabupaten Sumbawa adalah sebuah kabupaten di Provinsi Nusa Tenggara Barat. Kabupaten Sumbawa memiliki luas wilayah 6.643,98 km² yang secara geografis berada pada posisi 116° 42' sampai dengan 118°22' Bujur Timur dan 8° 8' sampai dengan 9° 7' Lintang Selatan. Bila dilihat dari segi topografinya, permukaan tanah di wilayah Kabupaten Sumbawa tidak rata atau cenderung berbukit-bukit dengan ketinggian berkisar antara 0 hingga 1.730 meter di atas permukaan air laut, dimana sebagian besar diantaranya yaitu seluas 355.108 ha atau 41,81 persen berada pada ketinggian 100 hingga 500 meter. Kabupaten Sumbawa merupakan daerah yang beriklim tropis yang dipengaruhi oleh musim hujan dan musim kemarau. Temperatur maksimum dikabupaten sumbawa mencapai 36,6° C yang terjadi pada bulan Oktober dan temperatur minimum 32,0° C yang terjadi pada bulan Januari. Rata-rata kelembaban udara tertinggi mencapai 89% pada bulan Januari dan terendah mencapai 70% pada bulan Agustus dan September, serta tekanan udara maksimum 1.011,1 mb dan minimum 1.006,5 mb.



Gambar 4. 1 Peta Sumbawa
Sumber: <http://infosumbawa.blogspot.com>, 2017

Secara geografis, kabupaten Sumbawa memiliki batas wilayah sebagai berikut :

- Sebelah Utara: Berbatasan dengan Laut Flores
- Sebelah Timur: Berbatasan dengan kabupaten Dompu
- Sebelah Selatan: Berbatasan dengan Samudra Indonesia
- Sebelah Barat : Berbatasan dengan Kabupaten Sumbawa Barat dan Selat Alas

Wilayah administratif Kabupaten Sumbawa terbagi atas 24 Kecamatan, dan 164 Desa. Kecamatan di kabupaten Sumbawa yakni, kecamatan Alas, Alas Barat, Batulante, Buer, Empang, Labangka, Labuhan Badas, Lantung, Lape, Lopok, Lenangguar, Lunyuk, Maronge, Moyo Hilir, Moyo Hulu, Moyo Utara, Orong Telu, Rhe, Plampang, Ropang, Sumbawa, Trano, Unteriwis, dan Utan.

4.1.2 Karakter Fisik Kabupaten Sumbawa

Karakter fisik pada lokasi perancangan yaitu yang berada di Kabupaten Sumbawa mempunyai karakter fisik yang meliputi, Klimatologi, Topografi, Kondisi Sosial.

a. Klimatologi

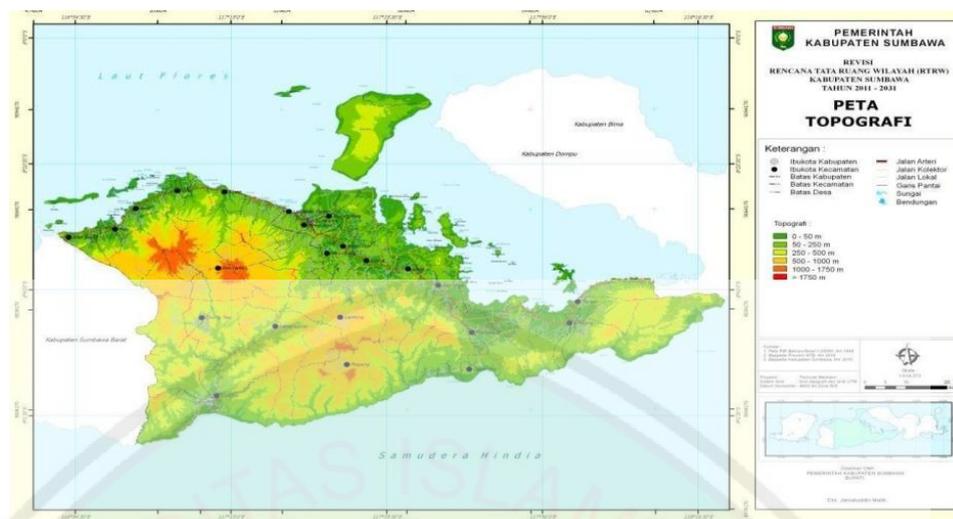
Kondisi iklim di Kabupaten Sumbawa dipengaruhi oleh musim hujan dan musim kemarau. Pada tahun 2016 temperatur maksimum terjadi pada bulan September mencapai 37 °C, sementara pada tahun 2015 terjadi di bulan Oktober sebesar 35,5°C. Untuk temperatur minimum pada tahun 2016 mencapai 20 °C di bulan Agustus.

Tabel 4. 1 Kondisi Iklim Dan Curah Hujan Kabupaten Sumbawa

Uraian/Tahun	2012	2013	2014	2015	2016
Temperatur Maksimum (°C)	37,4	37,1	38,4	35,5	37,0
Temperatur Minimum (°C)	17,0	18,6	19,0	20,7	20,0
Rata-rata Kelembaban Udara Tertinggi (%)	89	89	86	85	100
Rata-rata Kelembaban Udara Terendah (%)	67	67	65	67	23
Tekanan Udara Maksimum (mb)	1.013,4	1.011,9	1.012,9	1.014,1	1.014,7
Tekanan Udara Minimum (mb)	1.008,0	1.007,7	1.008,4	1.009,7	1.004,9
Jumlah Hari Hujan (hari)	127	104	77	-	-

Sumber. LPPD Kabupaten Sumbawa, 2016

b. Topografi



Gambar 4. 2 Peta Topografi Kabupaten Sumbawa

Sumber. LPDP Kabupaten Sumbawa, 2016

Keadaan topografis Kabupaten Sumbawa umumnya terdiri dari dataran rendah, daerah pesisir, daerah perbukitan, dan daerah pegunungan. Berikut penjelasan karakteristik wilayah di Kabupaten Sumbawa.

- Pegunungan : Kecamatan Lunyuk, Kecamatan Orong Telu, Kecamatan Batulanteh, Kecamatan Moyo Hulu, Kecamatan Ropang, Kecamatan Lenangguar, Kecamatan Lantung, dan Kecamatan Lopok.
- Pesisir : Kecamatan Alas, Kecamatan Alas Barat, Kecamatan Buer, Kecamatan Utan, Kecamatan Rhee, Kecamatan Sumbawa, Kecamatan Labuhan Badas, Kecamatan Moyo Hilir, Kecamatan Moyo Utara, Kecamatan Lape, Kecamatan Plampang, Kecamatan Labangka, Kecamatan Maronge, Kecamatan Empang, dan Kecamatan Tarano.
- Dataran : Kecamatan Unter Iwes.

Bentuk Topografi Kabupaten Sumbawa cenderung berbukit-bukit dan memiliki kelerengan bervariasi antara 0 - 40 derajat. Kemiringan lahan 0-2% seluas 33,79%; kemiringan 2-15% seluas 27,96%; kemiringan 15-40% seluas 49,49% dan kemiringan >40% seluas 54,03%. Ketinggian untuk kota-kota kecamatan di Kabupaten Sumbawa berkisar antara 10 hingga 650 mdpal. Untuk lebih jelasnya, bentuk topografi dan kemiringan lahan akan disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4. 2 Kondisi Topografi Lahan Kabupaten Sumbawa

No	Kecamatan	Elevasi (Meter dpl)	Kemiringan Lahan				Lindung	Jumlah
			0 - 5	5 - 15	15 - 40	>40		
1.	Alas Barat	6	1,362	466	5,191	889	17,016	24,924
2.	Alas	16						
3.	Buer	14	1,248	923	1,985	203	13,609	17,968
4.	Utan	20						
5.	Rhee	16	850	3,379	15,227	3,381	15,788	38,625
6.	Lb. Badas	7	6,572	8,856	7,817	660	1,947	25,852
7.	Sumbawa	15						
8.	Unter Iwis	35	2,601	4,726	3,396	476	1,723	12,922
9.	Batu Lanteh	314	-	-	7,844	8,203	23,088	39,135
10.	Moyo Hilir	21						
11.	Moyo Utara		-	19,127	3,115	306	5,211	27,759
12.	Moyo Hulu	105	183	6,802	7,633	2,170	14,408	31,196
13.	Ropang	785						
14.	Lenangguar	246	266	3,494	18,377	6,493	82,996	111,626
15.	Lantung	596						
16.	Lunyuk	21						
17.	Orong Telu	217	-	10,848	9,914	6,712	70,506	97,980
18.	Lape							
19.	Lopok		3,506	12,148	6,063	7,243	7,068	36,028
20.	Maronge							
21.	Plampang		7,178	4,917	4,492	712	26,049	43,348
22.	Empang							
23.	Tarano		13,915	11,621	10,490	983	52,217	89,226
24.	Labangka		16,829	8,158	2,651	2,524	20,142	50,304

Sumber. LPPD Kabupaten Sumbawa, 2016

Kondisi topografi ini sangat berpengaruh terhadap penyediaan infrastruktur dan fasilitas publik, karena wilayah yang didominasi kemiringan lahannya >40% seperti di Kecamatan Batulanteh, Lantung, Ropang, Lenangguar dan Orong Telu, berdampak terhadap rendahnya aksesibilitas masyarakat di wilayah tersebut dibandingkan dengan wilayah lainnya di Kabupaten Sumbawa.

c. Kondisi Sosial

Persebaran penduduk berkaitan dengan keseimbangan daya dukung lingkungan (luas wilayah). Dari sisi wilayah, Kabupaten Sumbawa yang seluas 6.643,98 Km² memiliki kepadatan penduduk yang terus meningkat seiring dengan pertumbuhan penduduk dimana pada tahun 2004 kepadatan penduduk Kabupaten Sumbawa 63 orang/km² menjadi 85 orang/km² pada tahun 2016.

Sebagai pembandingan bahwa laju pertumbuhan penduduk Kabupaten Sumbawa sebesar 2,6% dalam kurun waktu 2 tahun yaitu tahun 2014-2015 terjadi penambahan penduduk sebanyak 12.160 jiwa sedangkan penambahan penduduk juga terjadi pada tahun 2015-2016 sebanyak 9.735 jiwa. Pada tahun 2016,

penduduk Kabupaten Sumbawa masih didominasi oleh kelompok umur 30-34 tahun, yaitu sebanyak 52.079 jiwa dengan komposisi penduduk perempuan masih lebih banyak dari laki-laki.

d. Tata Guna

Berdasarkan rencana tata ruang wilayah Kabupaten Sumbawa, tata guna lahan terbagi ke dalam dua klasifikasi besar yaitu, kawasan budidaya dan kawasan lindung.

1. Kawasan Budidaya

Penggunaan lahan di Kawasan Budidaya di Kabupaten Sumbawa terbagi dalam beberapa kategori penggunaan, meliputi:

- a. Lahan sawah, terdiri dari: lahan irigasi teknis, lahan tadah hujan, rawa pasang surut dan dan rawa lebak.
- b. Lahan pertanian bukan sawah, terdiri dari: tegal/ kebun, ladang/huma, perkebunan ditanami pohon/hutan rakyat, padang penggembalaan/padang rumput, sementara tidak diusahakan, lainnya (tambak, kolam, empang, hutan negara, dll)
- c. Lahan bukan pertanian, terdiri dari : jalan pemukiman, perkantoran, sungai, dll. Di dalam penggunaannya, lahan di Kabupaten Sumbawa pada tahun 2015 masih didominasi oleh lahan pertanian bukan sawah dengan proporsi sebesar 76,59%, diikuti oleh lahan bukan pertanian sebesar 14,93% dan lahan sawah dengan proporsi sebesar 8,49%.

2. Kawasan Lindung

Kawasan Lindung sebagaimana diatur dalam peraturan daerah tentang rencana tata ruang wilayah kabupaten sumbawa terdiri dari:

1. Kawasan yang memberikan perlindungan bagi kawasan bawahannya.
2. Kawasan perlindungan setempat.

Kawasan perlindungan setempat di Kabupaten Sumbawa adalah seluas 29.398,37 Ha meliputi :

1. kawasan sempadan sungai.
2. kawasan sekitar danau atau waduk.
3. kawasan mata air.
4. kawasan sempadan pantai.
5. Kawasan ekosistem mangrove.
6. Kawasan Ruang Terbuka Hijau.

3. Kawasan Lindung Geologi

Kawasan lindung geologi di Kabupaten Sumbawa meliputi kawasan cagar alam geologi berupa:

1. Kawasan cagar alam geologi yang berupa keunikan bentang alam di kawasan Puncak Ngengas Selalu Legini
2. Kawasan rawan bencana geologi yaitu :
 - a. Kawasan rawan bencana banjir meliputi Kecamatan Sumbawa, Kecamatan Moyo Hilir, Kecamatan Moyo Utara, Kecamatan Lunyuk, Kecamatan Rhee, Kecamatan Alas Barat, Kecamatan Buer, Kecamatan Labuhan Badas, Kecamatan Unter Iwes, Kecamatan Plampang, Kecamatan Ropang, Kecamatan Lape, Kecamatan Lopok, Kecamatan Alas dan Kecamatan Empang.
 - b. kawasan rawan bencana longsor meliputi Kecamatan Batu Lanteh, Kecamatan Orong Telu, Kecamatan Ropang, Kecamatan Lenangguar, Kecamatan Lantung, Kecamatan Alas, Kecamatan Lunyuk, Kecamatan Labangka, dan Kecamatan Empang.
 - c. kawasan rawan bencana tsunami yang berlokasi di hampir sepanjang pantai selatan Sumbawa dan pantai utara Sumbawa.
 - d. kawasan rawan bencana gempa bumi yang berlokasi di hampir diseluruh wilayah Kabupaten Sumbawa mengingat lokasi berada pada daerah patahan dan berbatasan dengan Samudra Hindia.

Tempat yang dipilih sebagai lokasi perancangan adalah tepatnya dikecamatan moyo hilir. Moyo Hilir terletak dijalan utama Provinsi penghubung kabupaten Sumbawa dengan Kabupaten Bima, jalur aksesnya sangat muda karna berada dijalan lintas provinsi. Lokasi yang mudah dijangkau dan strategis ini sangat cocok sebagai tempat perancangan, lokasi ini juga tidak jauh dari kota sumbawa.

4.1.3 Profil Lokasi Tapak

Pemilihan lokasi menjadi hal yang cukup penting dalam perancangan Sumbawa *Photography Edutainment Center* Ini. Skala layanan perancangan utamanya untuk masyarakat lokal dan nasional serta mancanegara pada umumnya. Terpilihnya Kecamatan Moyo Hilir sebagai tempat perancangan, yakni lokasi yang strategis tidak jauh dari Kota Sumbawa.

Kecamatan Moyohilir adalah salah satu kecamatan dari 24 kecamatan yang ada di Kabupaten Sumbawa, dengan ketinggian 75 meter dari permukaan laut. Topografi kecamatan Moyohilir tidak rata, karena daerahnya berbukit- bukit dan terdapat padang rumput yang luas. Luas wilayah kecamatan ini mencapai 186,79 km², yang mencakup beberapa bukit antara lain bukit Cabe, bukit Kebo, bukit Langko dan bukit Maner.



Gambar 4. 3 Peta Kecamatan Moyo Hilir
 Sumber: <http://zulchamtriawan.blogspot.co.id/>, 2017

Secara geografis, kecamatan Moyo Hilir memiliki batas wilayah sebagai berikut :

- Sebelah Utara berbatasan dengan Kecamatan Moyo Utara.
- Sebelah Selatan berbatasan dengan Kecamatan Moyohulu dan Lopok.
- Sebelah Timur berbatasan dengan Kecamatan Lape.
- Sebelah Barat berbatasan dengan Kecamatan Sumbawa dan Unter Iwes.

keadaan lokasi perancangan Sumbawa *Photography Edutainment Center* yakni lahan kosong. lahan kosong ini berupa padang safana yang dimana tempat hewan ternak dibiarkan berkeliaran. Berikut adalah kriteria pemilihan lokasi untuk perancangan Sumbawa *Photography Edutainment Center* :

1. Pencapaian mudah, 15 menit dari kota Sumbawa.
2. Dekat dengan jalan utama lintas Kabupaten Sumbawa - Bima.
3. Mudah dikenali, karna bersebelahan dengan kantor DPRD Sumbawa.
4. Ketersediaan lahan kosong untuk perancangan.
5. Ketersediaan utilitas seperti listrik dan sumber air.
6. Tidak terlalu dekat dengan permukiman penduduk.



Gambar 4. 4 Lokasi Tapak Perancangan
 Sumber: Google Maps, 2018

4.1.4 Lokasi Dan Batas Tapak

Lokasi tapak perancangan Sumbawa *Photography Edutainment Center* berada di Jl. Lintas Sumbawa - Bima, Desa Moyo, Kec. Moyo Hilir, Kab. Sumbawa, Provinsi Nusa Tenggara Barat.



Gambar 4. 5 Lokasi dan Batas Tapak
Sumber. Analisis Peibadi, 2018

Keterangan gambar diatas adalah :

1. Ruko dan Perumahan Warga
2. Perkebunan Jagung
3. Rumah Warga
4. Warung Makan
5. Lokasi Tapak
6. Kantor DPRD sumbawa

Dari keterangan diatas dapat diketahui mengenai batas-batas tapak, yaitu :

- Batas Timur : Kantor DPRD Sumbawa
- Batas Barat : Lahan Kosong
- Batas Utara : Jalan Raya Lintas Sumbawa-Bima
- Batas Selatan : Lahan Kosong

Sementara itu, tidak jauh dari tapak terdapat Perumahan Warga, POM Bensin, dan Rumah Sakit H.L Manambai Abdul Kadir.

4.1.5 Dimensi Tapak

Tapak perancangan Sumbawa *Photography Edutainment* Center memiliki luasan 50.615 m² atau 5 Ha dan keliling 887.8 m². Untuk lebih jelasnya, dimensi tapak ditunjukkan dalam gambar di bawah ini:



Gambar 4. 6 Dimensi Tapak
Sumber. Analisis Pribadi, 2018

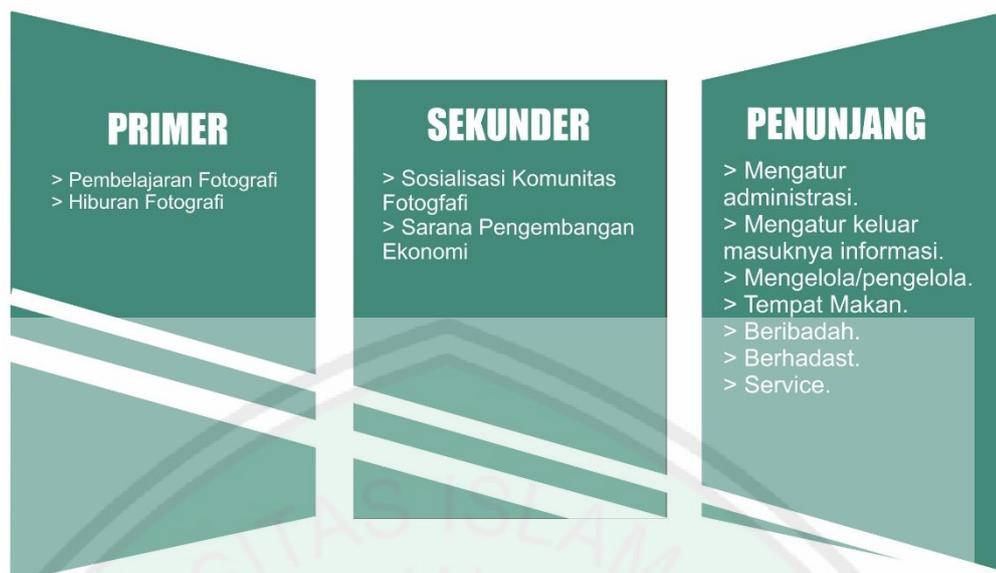
4.2 Analisis - Analisis

4.2.1 Analisis Fungsi, Analisis Aktifitas, Analisis pengguna, dan Ruang.

Secara umum, fungsi dari objek perancangan Sumbawa *Photography Edutainment Center* yaitu *education*, *entertainment* dan wisata yang juga ditunjang dengan beberapa fungsi service.

A. Analisi Fungsi

Fungsi pada Sumbawa *Photography Edutainment Center* dibagi menjadi tiga, yaitu: fungsi primer, sekunder, dan penunjang. Adapun fungsi primer Sumbawa *Photography Edutainment Center* ini adalah sebagai sarana Edukasi dan Hiburan, fungsi sekunder sebagai sarana Ekonomi, dan Diskusi. fungsi penunjang yakni area servis, sarana Pengelola, sarana Makan, sarana peribadatan, sarana berhadast, dan sarana parkir. Berikut spesisifikasi fungsi yang diwadahi oleh Sumbawa *Photography Edutainment Center* :



Gambar 4. 7 Analisis Fungsi Sumber. Analisi Pribadi, 2018

B. Analisi Aktivitas

Berdasarkan analisis fungsi sebelumnya, maka aktivitas yang terjadi pada tiap fungsi sebagai berikut:

Tabel 4. 3 Analisis Aktivitas Primer

Fungsi Primer	Jenis Aktifitas	Sifat Aktifitas	Perilaku Beraktivitas
Pembelajaran Fototgrafi	<ul style="list-style-type: none"> > melakukan registrasi > berkeliling > memperhatikan karya fotografi > Berkeliling > belajar 	Publik	<ul style="list-style-type: none"> • Masuk lobby dan menuju ruang administrasi. • Melakukan registrasi. • berkeliling memperhatikan karya fotografi. • Menuju ruang kelas dan studio foto untuk belajar fotografi.
Hiburan Fototgrafi	<ul style="list-style-type: none"> > melakukan registrasi > berkeliling > memperhatikan karya fotografi. > membeli tiket > menonton 	Publik	<ul style="list-style-type: none"> • Masuk lobby dan menuju ruang administrasi. • Melakukan registrasi. • berkeliling Menuju galeri dan memperhatikan hasil karya fotografi. • Menuju bioskop, beli tiket untuk menonton film.

Sumber. Analisis Pribadi, 2018

Tabel 4. 4 Analisis Aktivitas Skunder

Fungsi Sekunder	Jenis Aktifitas	Sifat Aktifitas	Perilaku Beraktivitas
Sosisalisasi Komunitas Fotografi	<ul style="list-style-type: none"> > melakukan registrasi > berkeliling > berkumpul dengan komunitas. > Mengadakan forum > diskusi 	Publik	<ul style="list-style-type: none"> • Masuk lobby dan menuju ruang administrasi. • Melakukan registrasi. • berkeliling studio dan gallery. • berkumpul sesama komunitas • Berdiskusi.

Sarana Pengembangan Ekonomi	<ul style="list-style-type: none"> > melakukan registrasi > berkeliling > memperhatikan karya fotografi > melihat kamera > memperhatikan souvenir 	Publik	<ul style="list-style-type: none"> • Masuk lobby dan menuju ruang administrasi. • Melakukan registrasi. • Berkeliling gallery. • memilih kamera. • memilih cendra mata.
-----------------------------	---	--------	--

Sumber. Analisis Pribadi, 2018

Tabel 4. 5 Analisi Aktivitas Penunjang

Fungsi Penunjang	Jenis Aktifitas	Sifat Aktifitas	Perilaku Beraktivitas
Administrasi	<ul style="list-style-type: none"> > melakukan registrasi > menecek administrasi > berkeliling > istirahat 	Publik	<ul style="list-style-type: none"> • Masuk lobby dan menuju ruang administrasi. • Melakukan registrasi. • menunggu proses administrasi. • memproses administrasi pengunjung.
Pengelolaan	<ul style="list-style-type: none"> > melakukan registrasi > bekerja > berkeliling > istirahat 	Publik dan privat	<ul style="list-style-type: none"> • Masuk lobby dan menuju ruang administrasi. • Melakukan registrasi. • Melakukan proses pengelolaan Sumbawa Photography Edutainment Center.
Makan	<ul style="list-style-type: none"> > melakukan registrasi > bekerja > berkeliling > makan > isirahat 	Publik	<ul style="list-style-type: none"> • Masuk lobby dan menuju ruang administrasi. • Melakukan registrasi. • Melakukan aktivitas. • Makan.
Peribadatan	<ul style="list-style-type: none"> > melakukan registrasi > bekerja > berkeliling > beribadah > isirahat 	Publik	<ul style="list-style-type: none"> • Masuk lobby dan menuju ruang administrasi. • Melakukan registrasi. • Beribadah.
Berhadast	<ul style="list-style-type: none"> > melakukan registrasi > bekerja > berkeliling > berhadast 	Privat	<ul style="list-style-type: none"> • Masuk lobby dan menuju ruang administrasi. • Melakukan registrasi. • Berhadast.
Service	<ul style="list-style-type: none"> > melakukan registrasi > bekerja > berkeliling > melakukan service 	Publik dan privat	<ul style="list-style-type: none"> • Masuk lobby dan menuju ruang administrasi. • Melakukan registrasi. • Service

Sumber. Analisis Pribadi, 2018

Berdasarkan penjabaran dari analisis aktivitas, sehingga dapat disimpulkan kebutuhan ruang yang dibutuhkan pada perancangan *Sumbawa Photography Edutainment Center*.

C. Analisi Pengguna

Adapun untuk menentukan pola sirkulasi pengguna perlu adanya analisis pengguna dihasilkan dari aktivitas yang dilakukan oleh penggunanya.

Tabel 4. 6 Analisis Pengguna

Jenis Aktivitas	Pengguna	Sifat Aktivitas	Jumlah Pengguna	Rentang Waktu	Alur Aktivitas
Belajar fotografi	Wisatawan	Rutin (senin-minggu)	50-100 orang	2-3 jam	Datang > melakukan registrasi > berkeliling >

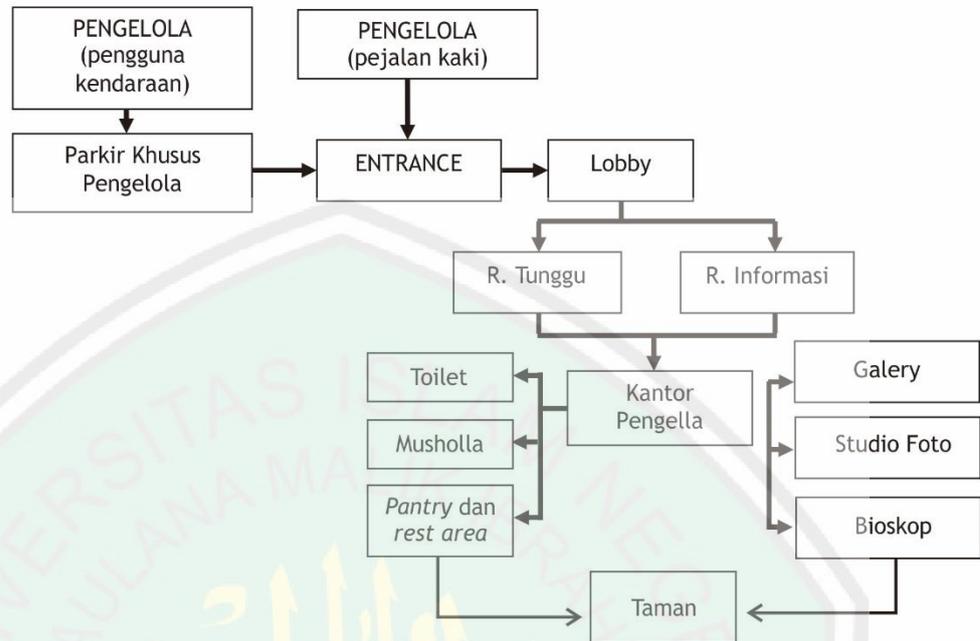
					belajar > memperhatikan pengajar > keluar
Hiburan Fotografi	Wisatawan	Rutin (senin-minggu)	50-100 orang	2-3 jam	Datang > melakukan registrasi > berkeliling > memperhatikan karya fotografi > keluar
Sosialisasi Fotografi	Komunitas dan Wisatawan	1 kali dalam seminggu	10-50 orang	1-2 jam	Datang > melakukan registrasi > berkeliling > berkumpul dengan komunitas > diskusi > keluar
Melihat dan membeli kamera dan cendramata	Wisatawan	Rutin (senin-minggu)		2-3 jam	Datang > melakukan registrasi > berkeliling > memperhatikan karya fotografi > melihat kamera > memperhatikan souvenir > keluar
melakukan proses administrasi pengunjung.	Pengelola dan Wisatawan	Rutin (senin-minggu)	50-100 orang	8-9 jam	Datang > melakukan registrasi > mencek administrasi > berkeliling > istirahat > keluar
mengelola informasi data yang masuk ataupun keluar.	Pengelola	Rutin (senin-minggu)	10-50 orang	8-9 jam	Datang > melakukan registrasi > bekerja > berkeliling > istirahat > keluar
mengelola Sumbawa Photography Edutainment Center.	Pengelola	Rutin (senin-minggu)	10-50 orang	8-9 jam	Datang > melakukan registrasi > bekerja > berkeliling > istirahat > keluar
Melakukan makan	Wisatawan, pelajar, komunitas dan pengelola	Rutin (senin-minggu)	10-50 orang	1-2 jam	Datang > melakukan registrasi > bekerja > berkeliling > makan > istirahat > keluar
Beribadah	Wisatawan, pelajar, komunitas dan pengelola	Rutin (senin-minggu)	10-50 orang	0.5-1 jam	Datang > melakukan registrasi > bekerja > berkeliling > beribadah > istirahat > keluar
Berhadast	Wisatawan, pelajar, komunitas dan pengelola	Rutin (senin-minggu)	10-50 orang	0.5-1 jam	Datang > melakukan registrasi > bekerja > berkeliling > berhadast > keluar
Melakukan service yang mendukung objek	Pengelola	Tidak Rutin (senin-minggu)	10-50 orang	2-3 jam	Datang > melakukan registrasi > bekerja > berkeliling > melakukan service > keluar

Sumber. Analisis Pribadi, 2018

Berdasarkan hasil analisis Pengguna pada objek Sumbawa *Photography Edutainment Center*, pengguna terbagi menjadi 4 jenis yakni pengelola, Pengunjung, Pelajar dan Komunitas. Analisis pengguna menjabarkan pengguna tiap aktivitas, serta rentang waktu dan sifat dari aktivitas tersebut sehingga dapat menghasilkan pola perilaku pengguna. Adapun pola sirkulasi pengguna tiap pengguna sebagai berikut :

1. Pengelola

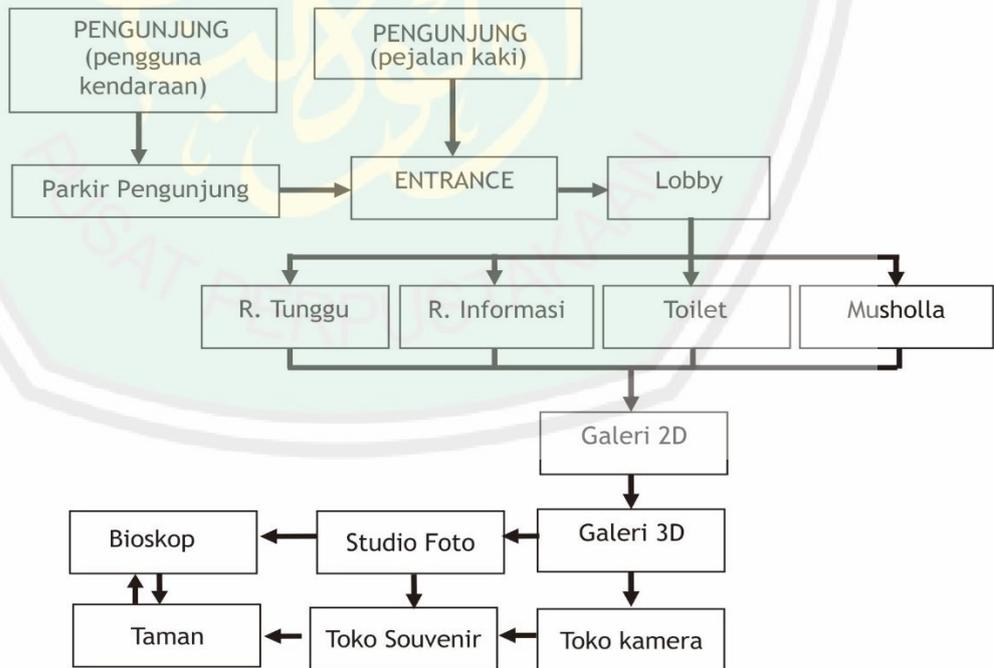
Pola sirkulasi Pengelola :



Gambar 4. 8 Pola Sirkulasi Pengelola
Sumber. Analisis Pribadi

2. Wisatawan

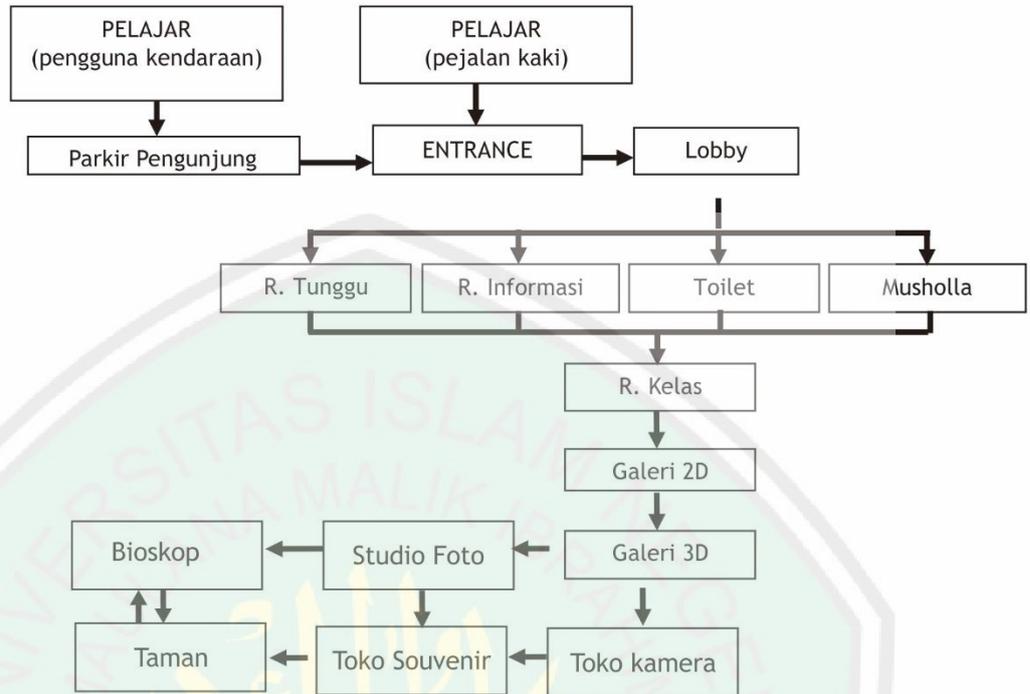
Pola sirkulasi pengunjung :



Gambar 4. 9 Pola Sirkulasi Pengunjung
Sumber. Analisis Pribadi, 2018

3. Pelajar

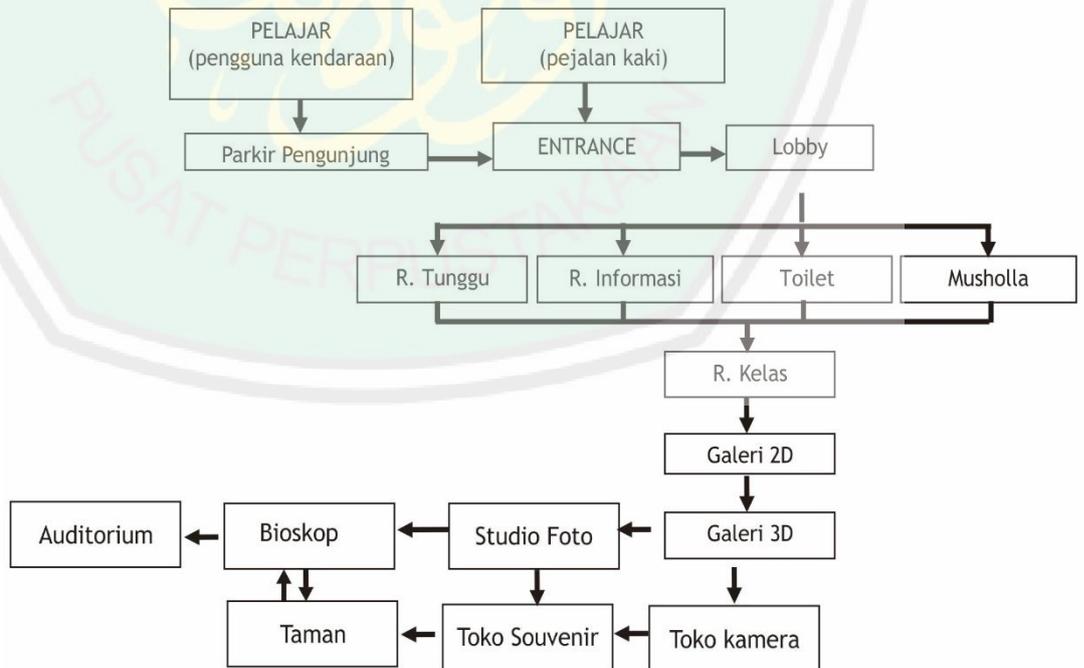
Pola sirkulasi Pelajar :



Gambar 4. 10 Pola Sirkulasi Pelajar
Sumber. Analisis Pribadi, 2018

4. Komunitas

Pola sirkulasi Komunitas :



Gambar 4. 11 Pola Sirkulasi Komunitas
Sumber. Analisis Pribadi, 2018

D. Analisis Ruang

Hasil analisis fungsi, pengguna dan aktivitas kemudian dilanjutkan dengan analisis ruang. Analisis ruang berupa analisis kebutuhan dan besaran ruang, persyaratan ruang, matriks dan diagram keterkaitan ruang sehingga menghasilkan bubble diagram dan blok plan.

A. Kebutuhan dan Besaran Ruang

Tabel 4. 7 Analisis Kebutuhan Ruang

Jenis Aktivitas	Kebutuhan Ruang	Jumlah Ruang	Jumlah Pengguna	Dimensi Ruang	Luas Ruang
Mempraktekkan fotografi	Studio Foto	4 ruang	20 Orang	Backdrop $2,5 \times 3,5 = 8,75$ Shofbox $0,7 \times 1 @4 = 2,8$ Properti lain: $0,5 \times 0,8 @6 = 2,4$ Sirkulasi 60 %	22,3 M ²
Memotret	Taman Foto	2 taman	50 Orang	$7 \times 7 = 49$	49 M ²
Pengenalan fotografi	Ruang Kelas	3 ruang	25 Orang	Kursi $0,45 \times 0,50 @25 = 5,7$ Meja $0,7 \times 1 @13 = 9,1$ Proyektor+layar $1,2 \times 2,2 = 2,64$ Sirkulasi 35 %	23,6 M ²
Belajar editing hasil foto	Lab. Komputer	2 ruang	25 Orang	Meja $0,7 \times 1 @22 = 15,4$ Komputer $0,7 \times 0,8 @22 = 12,32$ Poyektor+layar $1,2 \times 2,2 = 2,64$ Sirkulasi 40 %	42,5 M ²
Membaca/ belajar	Perpustakaan	1 ruang	25 Orang	Rak buku : $0,5 \times 1,2 @20 = 12$ Meja $0,7 \times 1 @10 = 7$ Komputer $0,7 \times 0,8 @4 = 2,24$ Sirkulasi 45 %	30,79 M ²
Berkeliling memperhatikan karya fotografi	Galery Foto	1 ruang	100 Orang	Meja display $0,5 \times 1,3 @40 = 26$ Rak : $0,5 \times 1,2 @10 = 6$ Sirkulasi 50 %	48 M ²
Berkeliling kamera dari tahun ke tahun	Galery Kamera	1 ruang	100 Orang	Meja display $0,5 \times 1,3 @30 = 19,5$ Rak : $0,5 \times 1,2 @10 = 6$ Sirkulasi 50 %	38,25 M ²
Menonton hasil karya fotogarfi	Bioskop	1 ruang	50 orang	Kursi $0,45 \times 0,50 @100 = 22,5$ Poyektor $1,2 \times 2,2 = 2,64$ Sound $1,2 \times 0,8 @8 = 7,7$ Operator $1,2 \times 2 = 2,4$ Sirkulasi 60 %	56,35 M ²
Menjual kamera/ cendramata	Toko kamera/ cendra mata	1 ruang	20 Orang	Rak : $0,5 \times 1,2 @6 = 3,6$ Meja : $1,2 \times 1 @2 = 2,4$ Meja display $0,5 \times 1,3 @5 = 4,25$ Sirkulasi 70 %	17,43 M ²
Melakukan diskusi sesama anggota komunitas dan juga dengan pengunjung.	Auditorium	1 ruang	40 Orang	Panggung $3 \times 6 = 18$ Sound sistem $0,75 \times 0,85 @4 = 2,6$ Ruang kontrol $2 \times 2 = 4$ Kursi $0,7 \times 0,85 @80 = 47,6$ Sirkulasi 30 %	93,86 M ²

mengelola informasi data yang masuk atupun keluar.	Ruang informasi	1 ruang	50 Orang	Meja: $1,2 \times 1 @2 = 2,4$ Kursi $0,7 \times 0,85 @6 = 3,57$ Sirkulasi 35%	7,76 M ²
mengelola Sumbawa Photography Edutainment Center.	Kantor pengelola	1 ruang	40 Orang	Meja: $1,2 \times 1 @8 = 9,6$ Kursi $0,7 \times 0,85 @15 = 8,9$ Lemari $0,6 \times 1,2 @3 = 2,16$ Rak $0,5 \times 1,2 @4 = 2,4$ Sirkulasi 40 %	32,28 M ²
melakukan proses administrasi pengunjung.	Lobby	1 ruang	15 Orang	Meja kasir: $0,8 \times 3 @2 = 4,8$ Kursi $0,5 \times 0,5 @10 = 2,5$ Lemari $0,60 \times 1,50 @2 = 1,8$ Properti lain: $0,5 \times 0,8 @4 = 1,6$ Sirkulasi 40 %	14,98 M ²
Menunggu proses administrasi	Ruang tunggu	1 ruang	25 Orang	Kursi $0,5 \times 0,5 @50 = 12,5$ Sirkulasi 0,5 %	13,5 M ²
Makan/ Beristirahat	Cafe	1 ruang	50 Orang	Meja: $2,6 \times 1,5 @15 = 58,5$ Kursi $0,5 \times 0,5 @50 = 6,25$ Meja kasir: $0,8 \times 2 = 1,6$ Meja masak $0,5 \times 2 = 2,5$ Lemari $0,6 \times 1,5 = 0,9$ Sirkulasi 36,75 %	95,35 M ²
Berhadast	Toilet	4 ruang	10 Orang	$1,5 \times 2 @10 = 30$	30 M ²
Beribadah	Mushollah	1 ruang	40 Orang	Shaf: $0,45 \times 1,2 @40 = 21,6$ Sirkulasi 28%	27,1 M ²
Parkir Kendaraan	Parkir	1 ruang	150 Orang	Mobil: $1,80 \times 4,50 @40 = 324$ Motor: $0,7 \times 2,20 @60 = 92,4$ Bus: $12 \times 3 @4 = 144$ Sirkulasi 57,46 %	1059,5 M ²
Mengontrol Genset	Ruang Genset	1 ruang	15 Orang	$4 \times 6 = 24$	24 M ²
Mengontrol aliran listrik	Gardu PLN	1 ruang	15 Orang	$4 \times 5 = 20$	20 M ²
Mengelola sampah	Tempat Pengolahan Sampah	1 ruang	15 Orang	$5 \times 6 = 30$	30 M ²
TOTAL					1.778,12 M²

Sumber. Analisis Pribadi, 2018

B. Persyaratan Ruang

Tabel 4. 8 Analisis Persyaratan Ruang

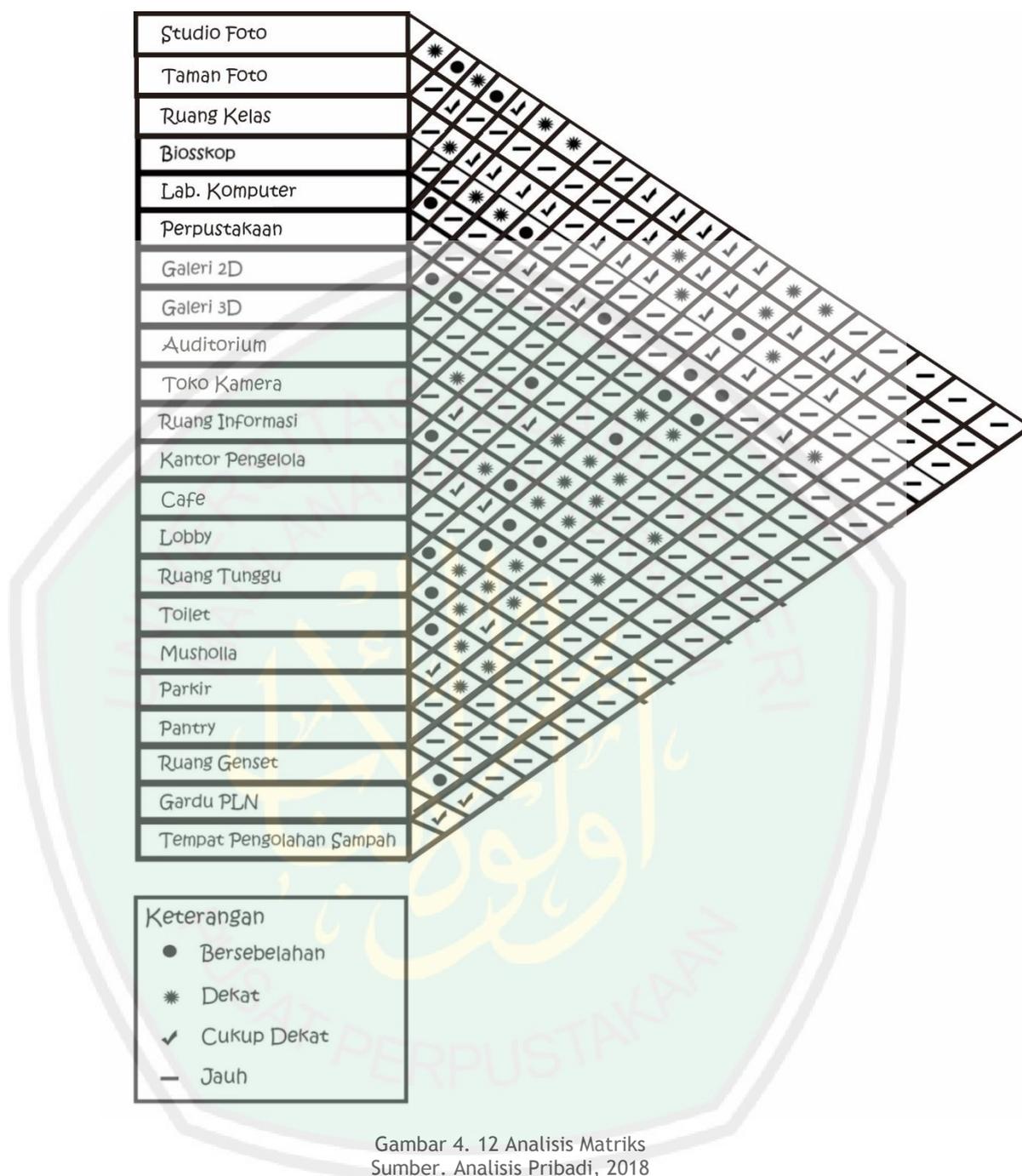
Nama Ruang	Pencahayaan		Penghawaan		Ketenangan	View		Akseibilitas
	Alami	Buatan	Alami	Buatan		Kedalam	keluar	
Studio Foto	+	+++	+	+++	+++	-	++	++
Taman Foto	+++	+	+++	+	+++	+++	+++	+++
Ruang Kelas	++	+++	++	+++	+++	++	+++	+++
Lab. Komputer	+	+++	+	+++	+++	+	++	+++
Perpustakaan	++	+++	+++	++	+++	++	+++	+++

Galery Foto	++	+++	++	+++	+++	+++	+++	+++
Galery Kamera	++	+++	++	+++	++	++	++	++
Bioskop	-	+++	-	+++	+++	-	-	++
Toko kamera	++	++	++	++	++	++	++	++
Auditorium	++	++	+	+++	+++	+	++	++
Ruang informasi	++	++	++	+++	++	++	+	++
Kantor pengelola	+++	++	++	++	+++	++	+++	+++
Lobby	+++	++	++	++	++	++	+++	+++
Ruang tunggu	+++	++	++	++	++	++	+++	+++
Cafe	+++	++	+++	++	++	++	+++	+++
Mushollah	+++	+++	+++	++	+++	++	+++	++
Parkir	+++	+	+++	-	+	+	++	+++
Ruang Genset	+	++	++	+	-	-	+	++
Gardu PLN	+	++	++	+	-	-	+	++
Tempat Pengelolahan Sampah	++	++	+++	-	+	-	+	++

Sumber. Analisis Pribadi, 2018

Keterangan	
+++	Sangat Dibutuhkan
++	Dibutuhkan
+	Dibutuhkan Disaat Tertentu
-	Tidak Dibutuhkan
	Digunakan pencahayaan atau penghawaan buatan disaat waktu tertentu, guna mengsilkan foto yang sesuai dengan yang diharapkan.
	Pencahayaan buatan pada studio foto sangat dibutuhkan guna mengurangi noise pada hasil foto dan memperhalus pencahayaan.
	Penghawaan buatan selain dibutuhkan untuk solusi ruangan studio yang tertutup, dibutuhkan juga untuk kebutuhan saat memotret untuk memberikan efek angin.

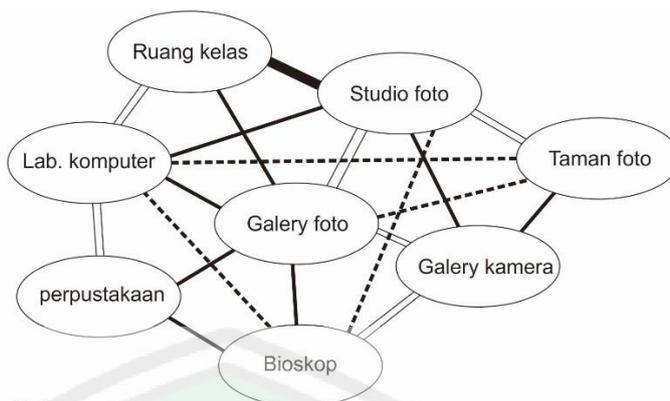
C. Matriks



Gambar 4. 12 Analisis Matriks
 Sumber. Analisis Pribadi, 2018

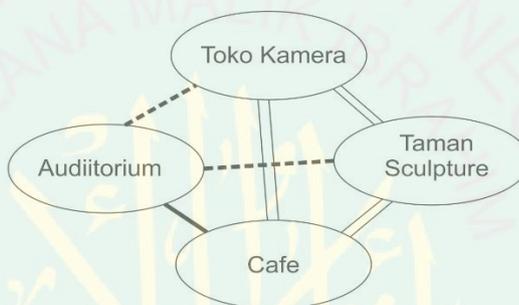
D. Diagram Keterkaitan Ruang

Berdasarkan penjabaran tabel diatas dapat disimpulkan kebutuhan ruang yang dibutuhkan pada objek perancangan Sumbawa *Photography Edutainment Center* serta keterkaitan antar ruang yang harus terpenuhi untuk kebutuhan tiap ruanganya.



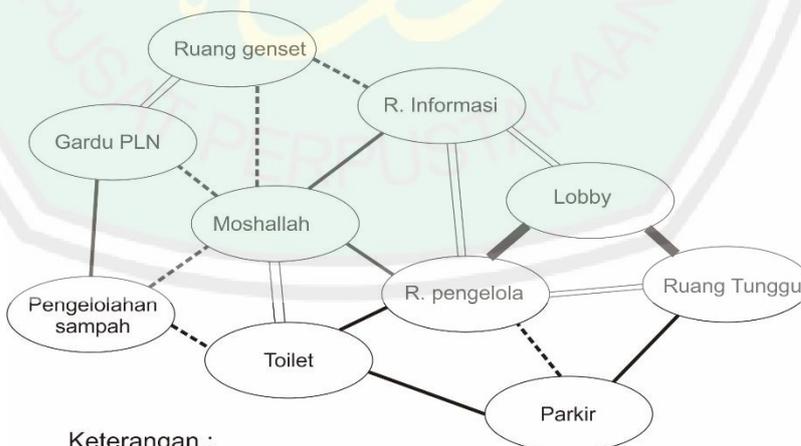
Keterangan :
 — Menyatu
 — Berhubungan
 — Jauh Berhubungan
 - - - Tidak Berhubungan

Gambar 4. 13 Keterkaitan Ruang Edukasi & Hiburan
 Sumber. Analisis Pribadi, 2018



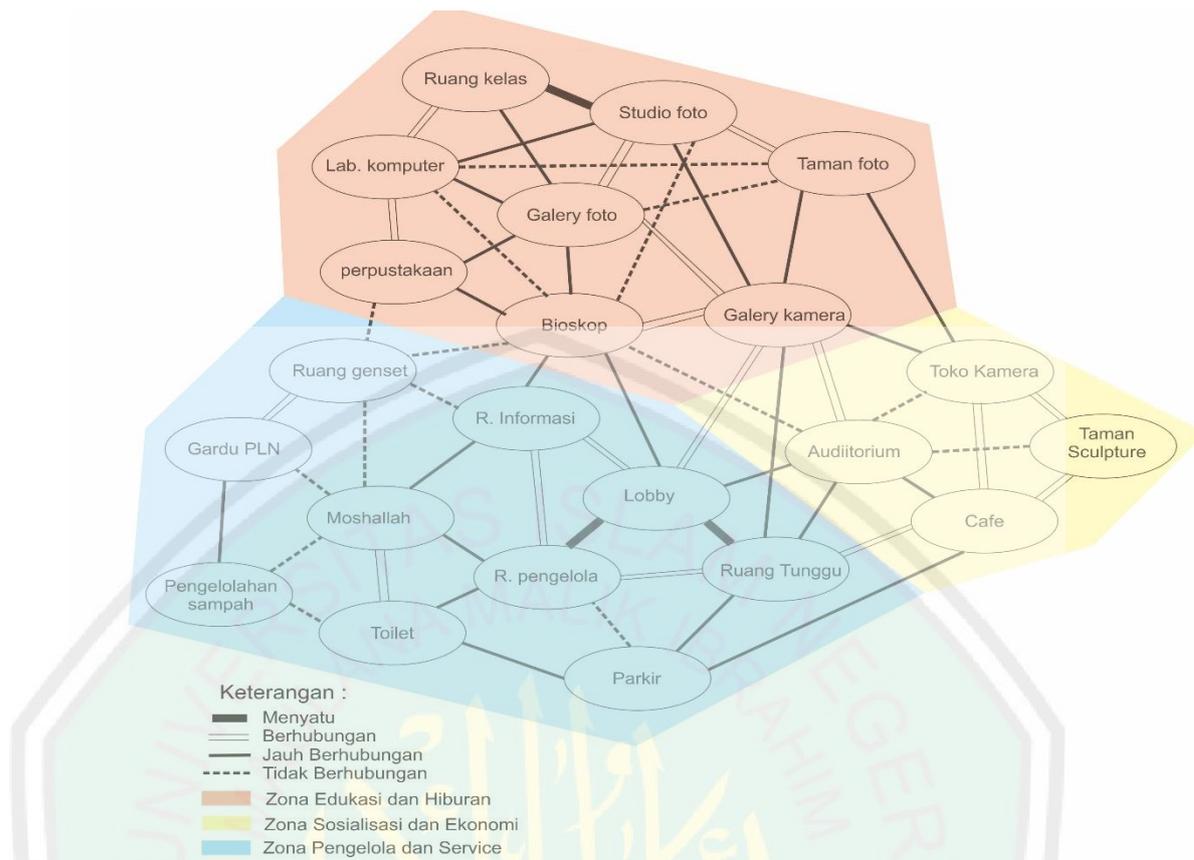
Keterangan :
 — Menyatu
 — Berhubungan
 — Jauh Berhubungan
 - - - Tidak Berhubungan

Gambar 4. 14 Keterkaitan Ruang Sosialisasi & Ekonomi
 Sumber. Analisis Pribadi, 2018



Keterangan :
 — Menyatu
 — Berhubungan
 — Jauh Berhubungan
 - - - Tidak Berhubungan

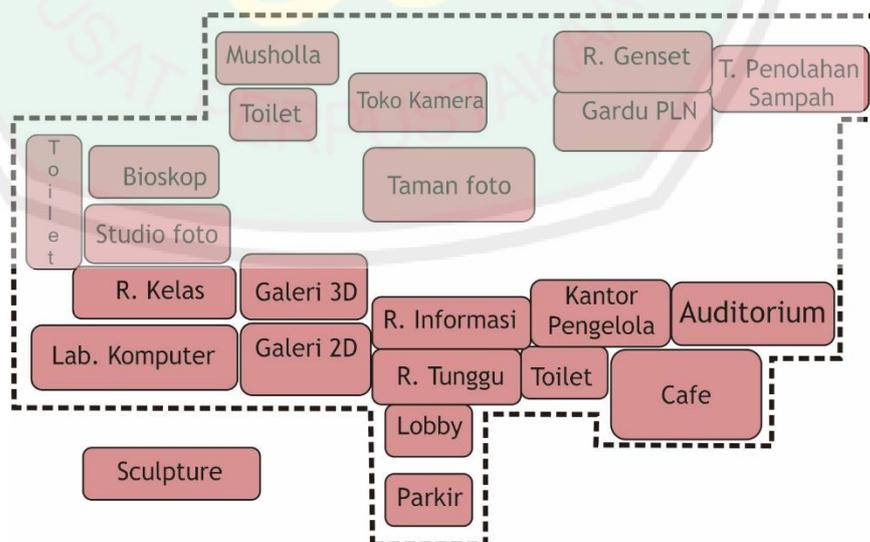
Gambar 4. 15 Keterkaitan Ruang Pengelola & Service
 Sumber. Analisis Pribadi, 2018



Gambar 4. 16 Keterkaitan Antar Ruang
Sumber. Analisis Pribadi, 2018

E. Buble Diagram

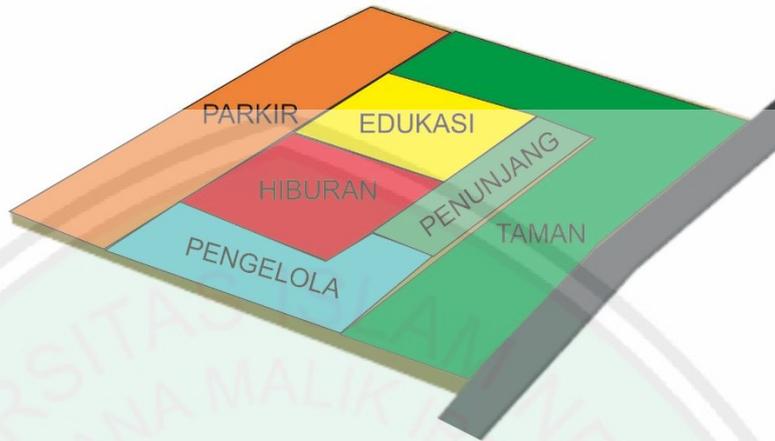
Berdasarkan hasil diagram keterkaitan ruang dan besaran ruang , ruang-ruang pada perancangan Sumbawa *Photography Edutainment Center* dapat ditentukan tata ruangnya yang berupa buble diagram.



Gambar 4. 17 Buble Diagram
Sumber. Analisis Pribadi, 2018

F. Blok Plan

Tahapan selanjutnya setelah menghasilkan bubble diagram yakni blok plan. Blok plan sudah memperlihatkan tata letak ruang, keterkaitan ruang, sirkulasi dan kedekatan ruang.



Gambar 4. 18 Blok Plan
Sumber. Analisis Pribadi, 2018

4.2.2 Analisis Tapak

Analisis tapak merupakan analisis yang digunakan sebagai suatu proses dalam mengidentifikasi secara rinci segala sesuatu yang dapat mempengaruhi hasil rancangan yang berasal dari ruang lingkup tapak itu sendiri. Proses analisis ini kemudian menghasilkan beberapa alternatif desain yang dapat diterapkan pada rancangan dengan kelebihan serta kekurangan dari masing-masing hasil analisis tersebut.

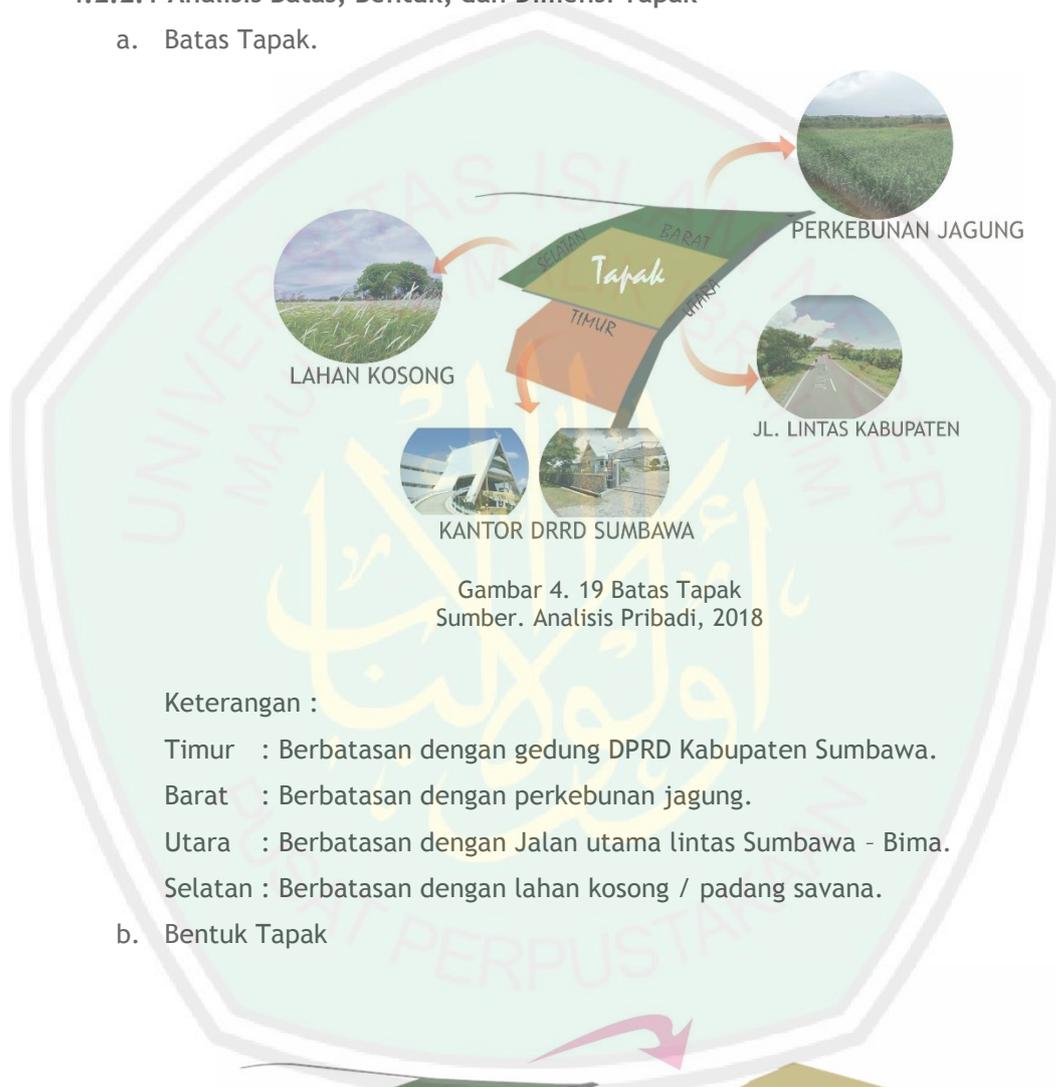
Sebelum menuju proses analisis tapak berikut potensi dan permasalahan, batas, bentuk, dan pada tapak :

- a. Kelebihan Tapak :
 1. pencapaian mudah, 15 menit dari kota Sumbawa.
 2. Dekat dengan jalan utama lintas kabupaten Sumbawa - Bima.
 3. Ketersediaan utilitas seperti listrik dan sumber air.
 4. Tidak terlalu dekat dengan pemukiman warga.
 5. Lokasi strategis, berdekatan dengan fasilitas umum (POM Bensin dan Rumah Sakit).

- b. Permasalahan Tapak :
 1. Cuaca kota Sumbawa yang terlalu panas.
 2. Sebelah selatan yang masi kosong, sehingga banyak hewan ternak yang berkeliaran, dikhawatirkan masuk dalam tapak perancangan.
 3. Sebelah barat lahan kosong, sehingga pada nantinya dikhawatirkan keberadaan bangunan objek perancangan kontras dengan lingkungan sekitar.

4.2.2.1 Analisis Batas, Bentuk, dan Dimensi Tapak

a. Batas Tapak.

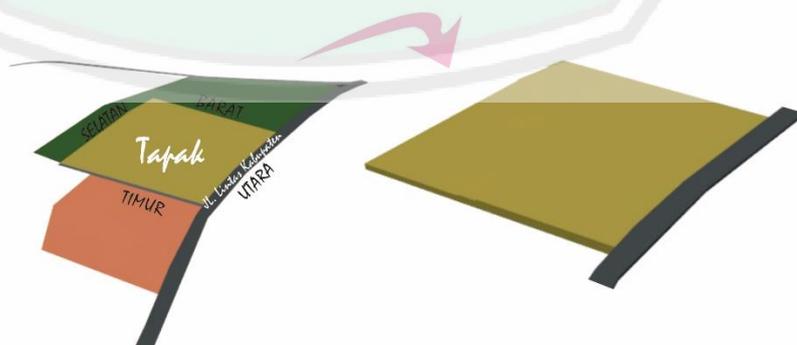


Gambar 4. 19 Batas Tapak
Sumber. Analisis Pribadi, 2018

Keterangan :

- Timur : Berbatasan dengan gedung DPRD Kabupaten Sumbawa.
- Barat : Berbatasan dengan perkebunan jagung.
- Utara : Berbatasan dengan Jalan utama lintas Sumbawa - Bima.
- Selatan : Berbatasan dengan lahan kosong / padang savana.

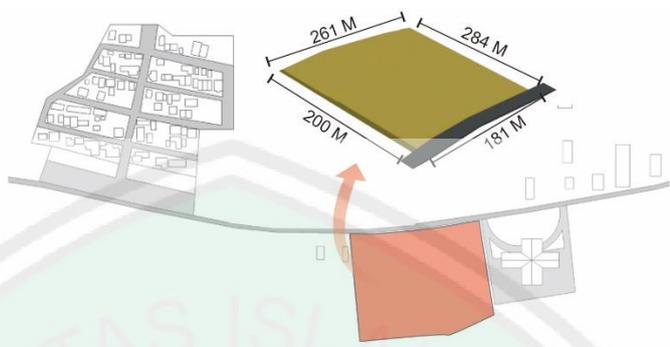
b. Bentuk Tapak



Gambar 4. 20 Bentuk Tapak
Sumber. Analisis Pribadi, 2018

Bentuk tapak yakni berbentuk persegi, dengan arah hadapnya ke bagian utara yang dimana bagian utara terdapat jalan lintas Kabupaten dan akan menjadi akses utama pada tapak.

c. Dimensi Tapak

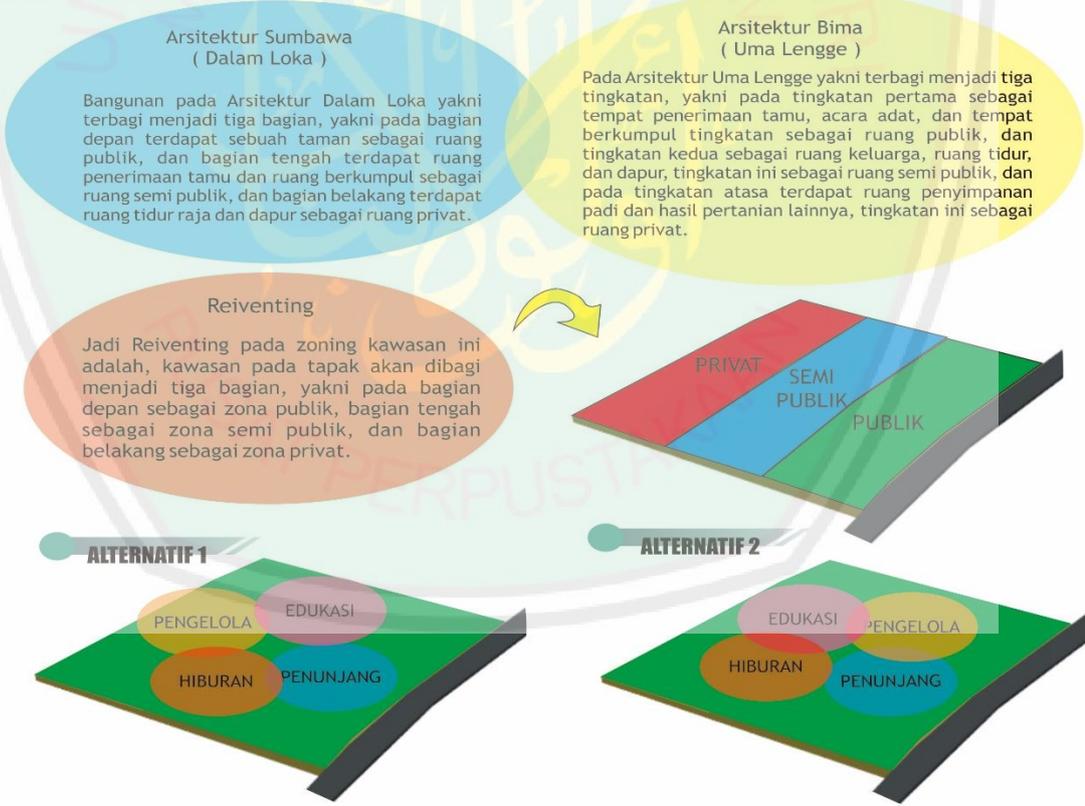


Gambar 4. 21 Dimensi Tapak Sumber. Analisis Pribadi, 2018

Tapak perancangan Sumbawa *Photography Edutainment Center* memiliki luasan 50.615 m² atau 5 Ha dan keliling 887.8 m².

A. Ide Zoning Kawasan

IDE RANCANGAN ZONING KAWASAN



Zona dibagi menjadi beberapa bagian yakni, bagian taman, penunjang, hiburan, edukasi, dan pengelola. taman berada dibagian depan tapak yani sebagai zona publik, zona penunjang dan hiburan sebagai zona semi publik, dan zona edukasi dan pengelola sebagai zona privat.

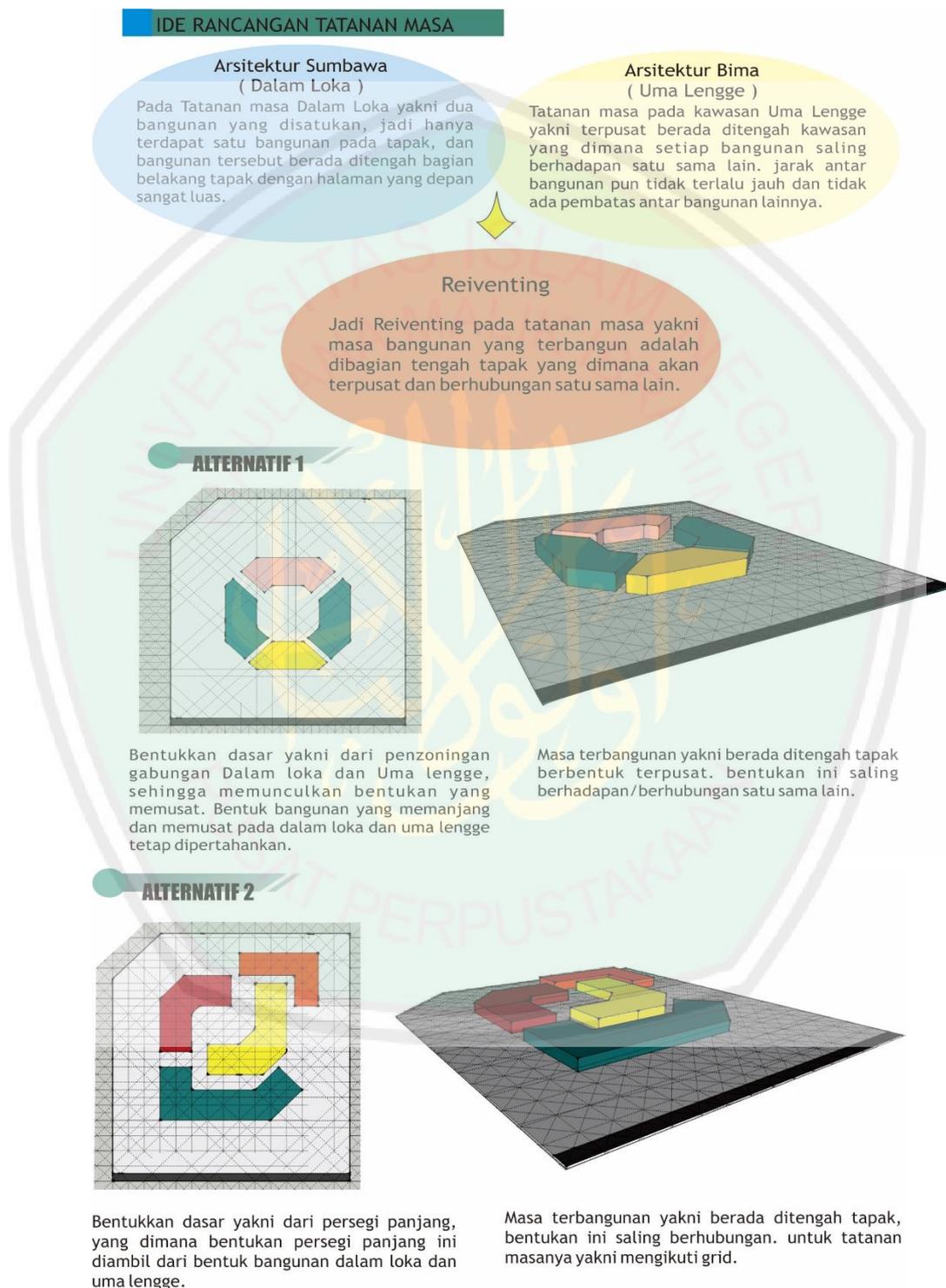
Zona dibagi menjadi beberapa bagian yakni, bagian taman, penunjang, hiburan, edukasi, dan pengelola. taman berada dibagian depan tapak yani sebagai zona publik, zona penunjang dan pengelola sebagai zona semi publik, dan zona edukasi dan hiburan sebagai zona privat.

Gambar 4. 22 Analisis Zonasi Sumber. Analisis Pribadi, 2018

Zoning pada tapak dilihat pada gambar di atas, dimana dihasilkan dari isu, kebutuhan dan fungsi pengguna Sumbawa *Photography Edutainment Center*.

B. Ide Tata Masa

Pada perancangan Sumbawa *Photography Edutainment Center* terdapat tatanan masa sebagai berikut :



Gambar 4. 23 Analisis Bentuk Makro
 Sumber. Analisis Pribadi, 2018

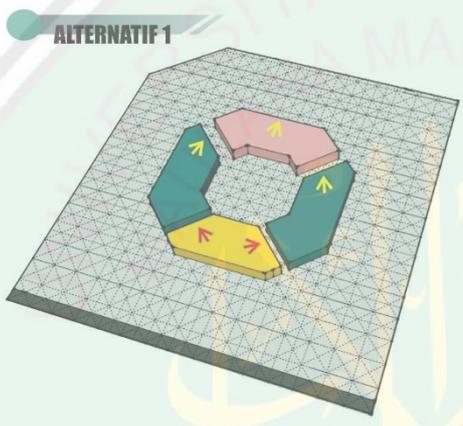
C. Ide Orientasi Bangunan

IDE RANCANGAN ORIENTASI BANGUNAN

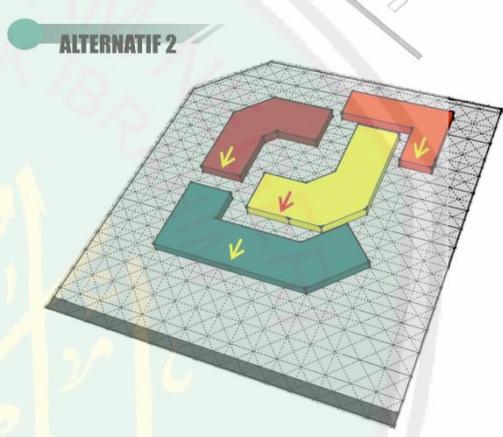
Arsitektur Sumbawa (Dalam Loka)
 Orientasi bangunan Dalam loka yakni menghadap kearah arah selatan, arah selatan dipercayai akan memberikan suasana senap semu nyaman nyawe (sejuk, damai, nyaman)

Arsitektur Bima (Uma Lengge)
 Orientasi bangunan Uma Lengge yakni menghadap kearah utara dan selatan, hal ini dikarenakan setiap bangunan itu berhadapan satu sama lain, jadi dengan berhadapan dipercayai meningkatkan hubungan emosional antar masyarakat.

Reiventing
 Jadi Reiventing pada orientasi bangunan yakni bangunan menghadap kearah utara dan selatan sebagaimana orientasi dalam loka dan uma lengge.



Orientasi bangunan yakni menghadap kearah selatan, dikarenakan masyarakat sumbawa mempercayai kearah selatan dapat memberikan kenyamanan, kesejukan, dan kedamaian pada penggunanya.

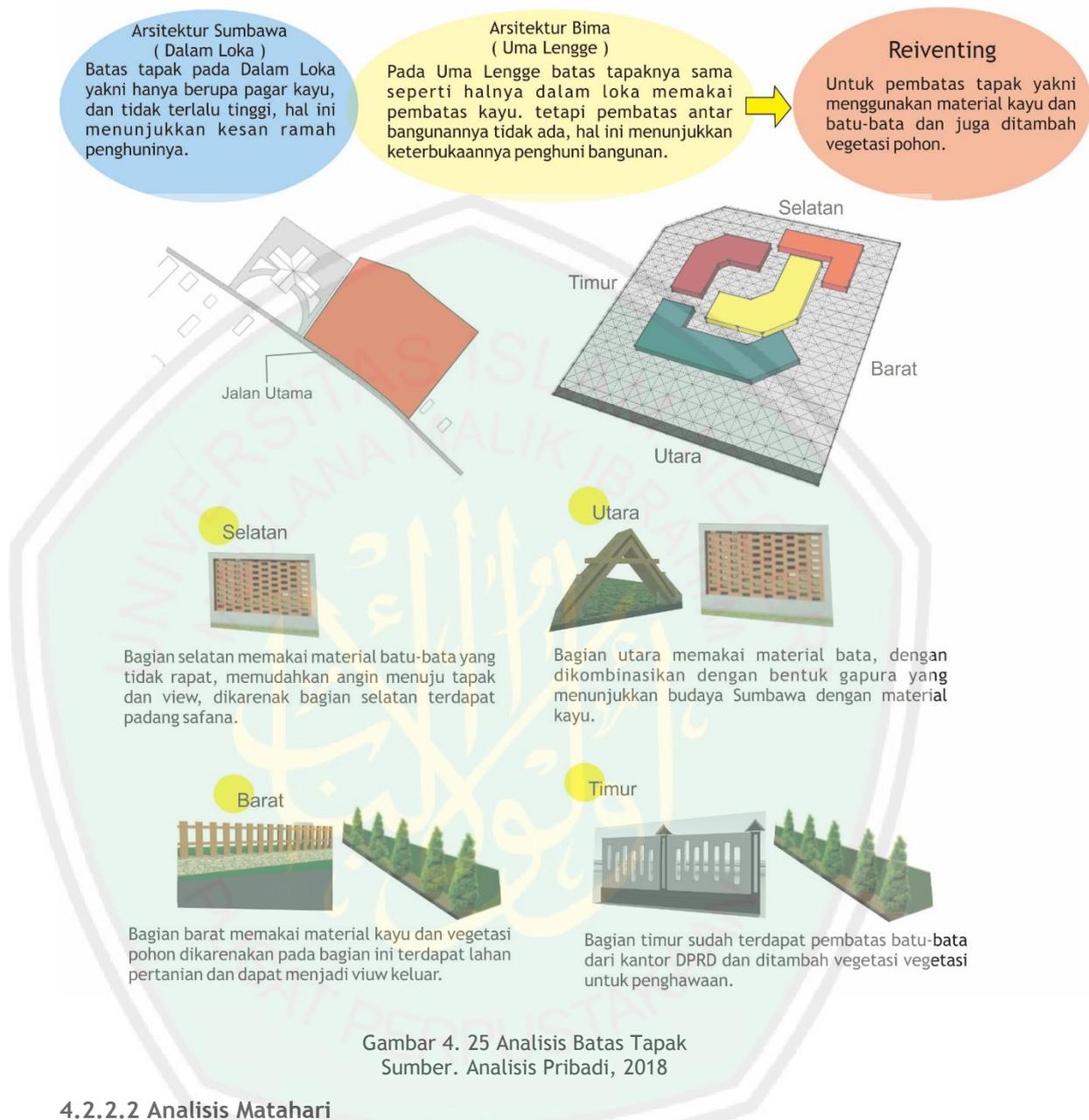


Orientasai bangunan menghadap kearah utara dikarenakan dibagian udara terdapat jalan utama menuju tapak, jadi bangunan menghadap kearah jalan.

Gambar 4. 24 Analisis Orientasi Bangunan
 Sumber. Analisis Pribadi, 2018

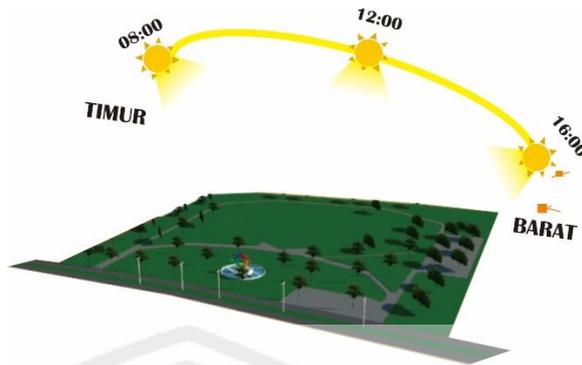
D. Ide Batas Tapak

IDE RANCANGAN BATAS TAPAK



4.2.2.2 Analisis Matahari

Proses analisis matahari merupakan proses menganalisis atau mengidentifikasi pergerakan matahari dan dampaknya terhadap tapak. Melalui proses analisis matahari akan diketahui seperti apa perlakuan terhadap bangunan demi mendapatkan pencahayaan alami secara maksimal dan optimal sehingga memberi kenyamanan pada pengguna di dalamnya.



Gambar 4. 26 Eksisting Matahari
Sumber. Analisis Pribadi, 2018

Matahari padak tapak terbit dari timur dan terbenam dibarat, dan pada bagian timur terdapat gedung DPR yang kemungkinan akan menutup pencahayaan pagi, dan sebelah barat tapak yakni lahan kosong.

A. Ide Bentuk Bangunan

IDE RANCANGAN BENTUK BANGUNAN



Dalam Loka
Dalam loka berbentuk rumah panggung yang memanjang dengan atap yang berundak-undak.

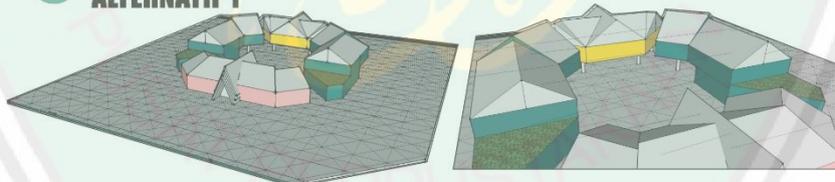


Uma Lengge
Uma Lengge berbentuk rumah panggung yang dengan atap yang tinggi keatas.

Reiventing

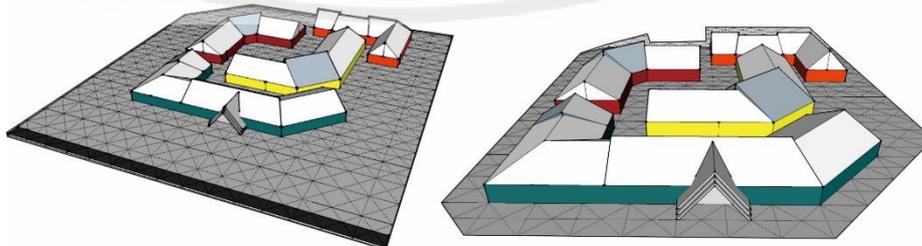
Jadi proses Reiventing pada ide bentuk bangunan yakni menggunakan bentuk persegi panjang dan memakai atap pelana dengan taman disekitarnya.

ALTERNATIF 1



Permainan tinggi rendah pada bangunan, dan membuat taman dibagian tengah, yakni bertujuan agar pencahayaan alami dapat merata ke semua bangunan, dan juga terdapat taman pada lantai dua, juga bertujuan sebagai penghawaan.

ALTERNATIF 2



Menggunakan bentukan atap pelana pada seluruh bangunan dengan ketinggian lebih dari 3 meter, ini bertujuan untuk mengurangi panas matahari terhadap bangunan.

Gambar 4. 27 Analisis Bentuk Bangunan
Sumber. Analisis Pribadi, 2018

B. Ide Bukaan Bangunan

IDE RANCANGAN BUKAAN BANGUNAN



Dalam Loka
Bukaan pada Dalam loka yakni memakai sistem jendela dari kayu yang dapat dibuka, tetapi ada juga pentilasi yang berbentuk ukiran.

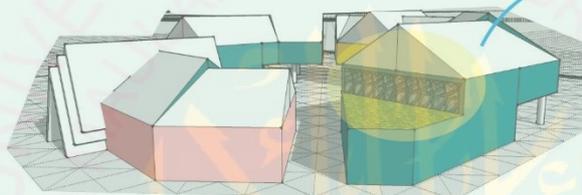


Uma Lengge
Bukaan Uma Lengge yakni berupa jendela biasa yang terdapat pada atap bangunan.

Reiventing

Jadi proses Reiventing pada ide bukaan bangunan yang diterapkan adalah memakai bukaan jendela dengan permainan material kayu dan pola ornameen ukiran.

ALTERNATIF 1

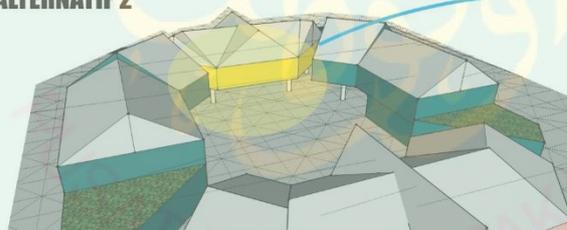


Kayu Kaca



Bukaan dengan pola ornamen pada depan vertical garden bertujuan untuk memasukkan pencahayaan pada dalam bangunan dan vertical gardennya berfungsi mengurangi panas matahari terhadap bangunan.

ALTERNATIF 2



Kayu

Kaca

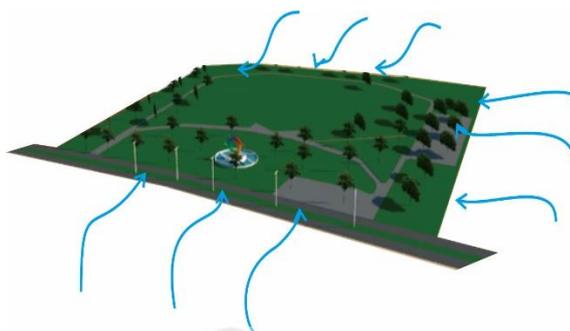


menggunakan kisi-kisi pola garis lurus dengan material kayu dan kaca diantara kayu, hal ini memberikan permainan cahaya dalam ruangan.

Gambar 4. 28 Analisis Bukaan Bangunan
Sumber. Analisis Pribadi, 2018

4.2.2.3 Analisis Angin

Proses analisis angin merupakan proses menganalisis atau mengidentifikasi pergerakan angin dan dampaknya terhadap tapak. Melalui proses analisis angin akan diketahui seperti apa perlakuan terhadap bangunan demi mendapatkan penghawaan alami secara maksimal dan optimal sehingga memberi kenyamanan pada pengguna di dalamnya.



Gambar 4. 29 Analisis Angin
Sumber. Analisis Pribadi, 2018

Angin pada tapak yakni dari arah utara, barat dan selatan, ketiga area ini adalah area terbuka. jadi sirkulasi angin dari arah jalan raya yang berada didepan tapak, dari arah perkebunan yang ada di sebelah barat tapak, dan padang savana yang berada di belakang tapak.

IDE RANCANGAN BENTUK BANGUNAN DIPENGARUHI ANGIN



Dalam Loka
Dalam loka berbentuk rumah panggung yang memanjang dengan atap yang berundak-undak.

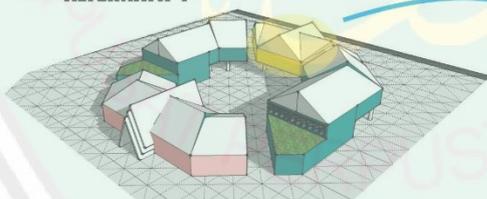


Uma Lengge
Uma Lengge berbentuk rumah panggung yang dengan tiga tingkatan dan atap yang tinggi menjadi dinding lantai dua.

Reiventing

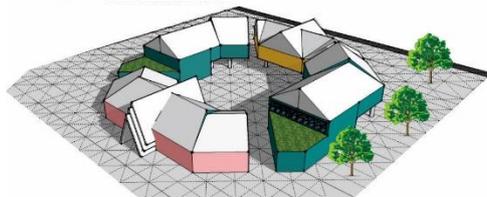
Jadi proses Reiventing pada ide bentuk bangunan terhadap angin yakni menggunakan bentuk panggung dengan atap yang tinggi dengan vegetasi disekitarnya.

ALTERNATIF 1



Memakai sistem panggung Pada bagian belakang bangunan yang bertujuan dapat mengalirkan angin ke bagian depan. Bagian bawah bangunan dengan ketinggian 3 M akan dibuatkan cafe semi indor, dan juga sebagai tempat pemotretan.

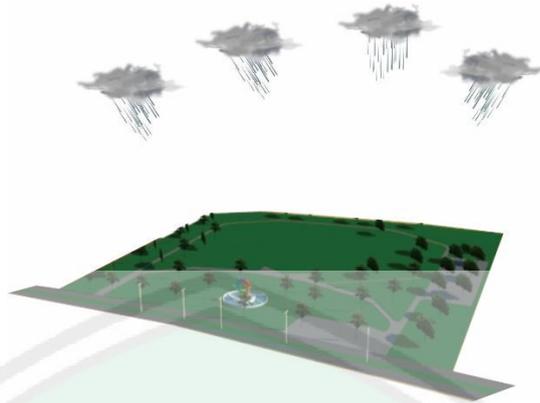
ALTERNATIF 2



Memberikan vegetasi pohon pada sekeliling bangunan, bertujuan untuk memecah angin terhadap bangunan.

Gambar 4. 30 Analisis Angin
Sumber. Analisis Pribadi, 2018

4.2.2.4 Analisi Hujan



Gambar 4. 31 Analisi Hujan
Sumber. Analisis Pribadi, 2018

Kondisi tapak yang datar mengakibatkan susahnya air hujan mengalir keluar tapak, sehingga air hujan mengakibatkan air tergenang pada tapak.

IDE RANCANGAN BANGUNAN TERHADAP HUJAN



Dalam Loka
Pada Dalam Loka penggunaan atap yang miring salah satu cara untuk mengatasi hujan agar mudah jatuh ketanah, dan sekeliling bangunannya tidak ada pedestrian hanya terdapat batu setapak yang diatur sebagai tempat jalan, jadi air hujan akan langsung meresap ketanah.

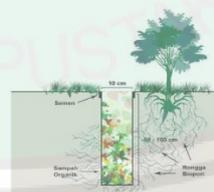
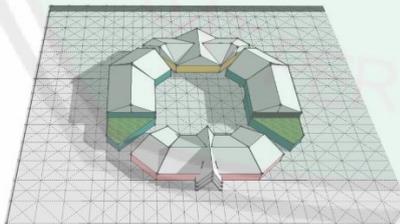


Uma Lengge
Pada Uma Lengge juga seperti pada dalam loka yakni menggunakan atap yang miring sehingga memudahkan air hujan langsung jatuh dan menyerap kedalam tanah.

Reiventing

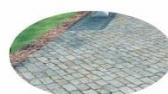
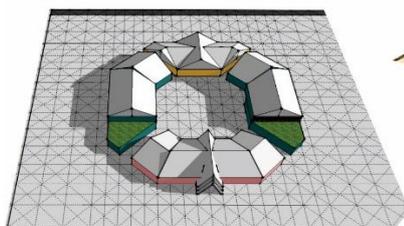
Jadi proses Reiventing pada analisis hujan terhadap perancangan yakni mengurangi penggunaan material yang menutup tanah, dan dimaksimalkan air hujan untuk langsung menyerap ketanah.

ALTERNATIF 1



menggunakan Biopori pada sekeliling bangunan dalam jara 6 meter.

ALTERNATIF 2



menggunakan drainase sekeliling bangunan untuk mengalirkan air hujan ke luar tapak, dan pada pedestrian menggunakan pedestrian berongga guna memudahkan air hujan langsung menyerap ketanah.

Gambar 4. 32 Analisi Angin
Sumber. Analisis Pribadi, 2018

4.2.2.5 Analisis View

A. View Ke Luar



Gambar 4. 33 View Ke Luar
Sumber. Analisis Pribadi, 2018

1. Ide Rancangan Bentuk Kisi-kisi

IDE RANCANGAN BENTUK KISI-KISI



Dalam Loka
Kisi-kisi pada dalam loka yakni dari bentuk ukiran ornamen.

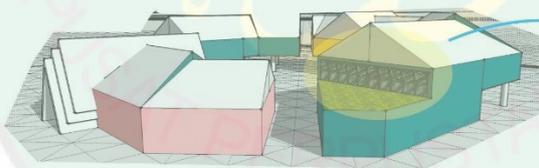


Uma Lengge
Pada uma lengge tidak ada kisi-kisi, hanya terdapat bukaan jendela saja

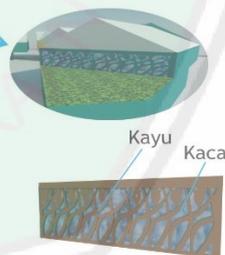
Reiventing

Jadi proses Reiventing pada ide kisi-kisi yakni diambil bentuk ornamen yang ber-ide dasar dari tanaman menjalar.

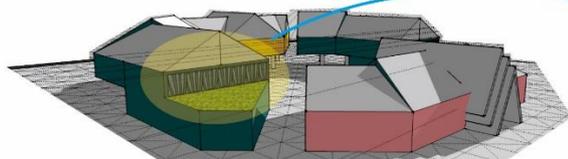
ALTERNATIF 1



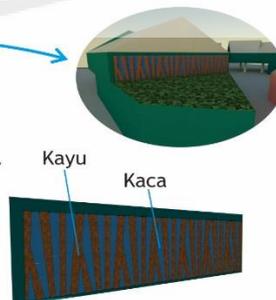
Kisi-Kisi dengan pola Lonto Engal (Ornamen Sumbawa)
- Menghasilkan estetika cahaya pada ruangan
- Bentuk yang menarik



ALTERNATIF 2



Kisi-kisi dengan pola Batang Pohon
- Pola yang berirama
- Menghasilkan reflek cahaya
- Pola yang mudah diterapkan



Gambar 4. 34 Analisis View Keluar
Sumber. Analisis Pribadi, 2018

1. View Kedalam

Jadi view kedalam tapak yakni dari arah utara yakni dari jalan raya.



Gambar 4. 35 Analisis View Keluar
Sumber. Analisis Pribadi, 2018.

1. Ide Rancangan Bentuk Bangunan

IDE RANCANGAN BENTUK BANGUNAN



- Bentuk panggung pada bagian belakang yang menghadap ke jalan raya
- Ruang bawah panggung dijadikan cafe
- Dapat digunakan sebagai ruang fotot semi indoor
- Bentuk yang menarik



- Permainan Bentuk Atap pada bangunan panggung
- Atap yang turun sampai ketanah akan memberikan kesan estetika yang menarik.
- terdapat sculpture dibagian depannya.
- Bentuk yang menarik

Gambar 4. 36 Analisis Bentuk Bangunan
Sumber. Analisis Pribadi

2. Ide Rancangan Penanda Kawasan

a. Sclupture

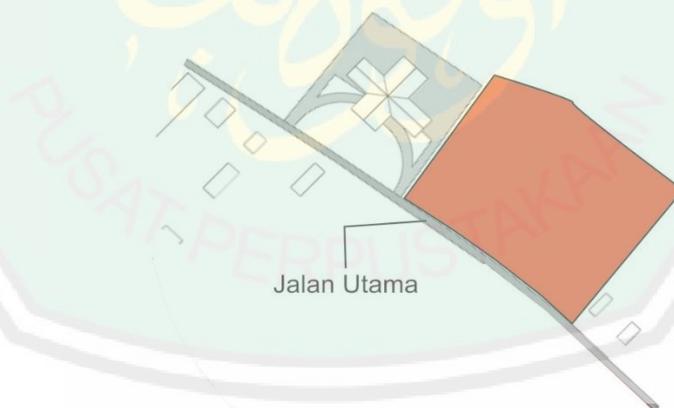
Sclupture di depan tapak yang menghadap kejalan. sclupture ini transformasi dari bentuk diafragma kamera, yang berfungsi sebagai penanda perancangan Sumbawa Photography Edutainment Center.



Gambar 4. 37 Sclupture
Sumber. Analisis Pribadi, 2018

4.2.2.6 Analisis Aksesibilitas dan Sirkulasi

Analisis aksesibilitas merupakan proses analisis yang sangat perlu untuk dilakukan agar ditemukan pencapaian termudah terhadap tapak. Selain itu diperlukan analisis sirkulasi di dalam tapak. Perencanaan sirkulasi dilakukan agar tidak terjadi suatu sistem sirkulasi yang mendatangkan ketidaknyamanan oleh pengguna bangunan.



Gambar 4. 38 Eksisting Tapak
Sumber. Analisis Pribadi, 2018

Aksesibilitas menuju tapak yakni hanya melalui jalan lintas kabupaten yang ada dibagian utara tapak , jalan ini menjadi jalan satu-satunya menuju tapak dari arah barat ataupun timur.

A. Ide rancangan Akseibilitas

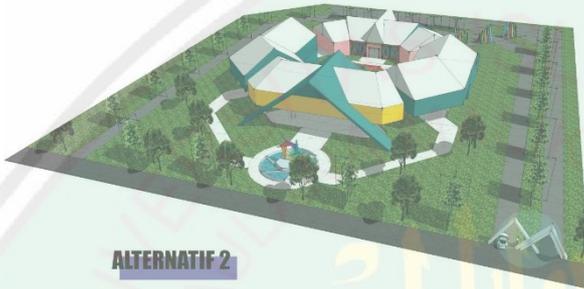
IDE RANCANGAN BENTUK BANGUNAN



ALTERNATIF 1



Akses keluar masuk dibedakan
+ Bisa Melintasi seluruh kawasan dengan kendaraan
- mengakibatkan kebisingan disekeliling bangunan



ALTERNATIF 2

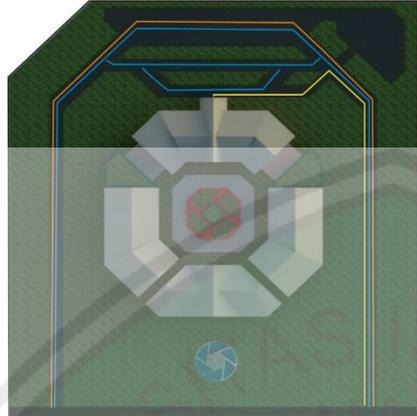


Akses keluar masuk disatukan
+ Hanya bisa mengakses satu bagian dengan kendaraan
- Kebisingan hanya dari bagian barat kawasan.

Gambar 4. 39 Analisis Skseibilitas
Sumber. Analisis Pribadi

A. Ide Sirkulasi

Untuk sirkulasi pada perancangan terbagi menjadi tiga, yaitu sirkulasi pejalan kaki, sirkulasi kendaraan umum, sirkulasi kendaraan service. masing-masing sirkulasi mempunyai batasannya sendiri-sendiri.



KETERANGAN

- AKSES & SIRKULASI PEJALAN KAKI
- AKSES & SIRKULASI KENDARAAN
- AKSES & SIRKULASI KENDARAAN SERVICE

Untuk akses & sirkulasi pada pengunjung, yakni dimulai dari pintu gerbang atau parkir, setelah itu menuju lobby untuk melakukan registrasi, setelah registrasi langsung bisa mengakses seluruh bagian perancangan.

Untuk akses & sirkulasi pada kendaraan umum yakni hanya sampai parkir atau dropoff penumpang melalui entrance, langsung keluar.

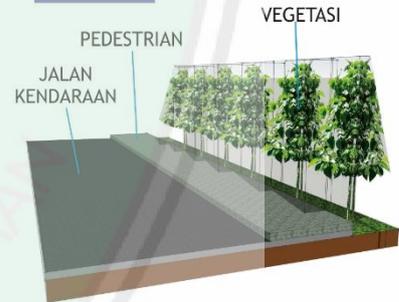
Untuk akses & sirkulasi pada kendaraan yakni hanya ketika waktu tertentu, seperti mengambil sampah, memotong pohon, dan kegiatan service lainnya.

A. Ide Perancangan Jalur Sirkulasi

IDE RANCANGAN JALUR SIRKULASI



ALTERNATIF 1



Vegetasi yang rapat pada sekitar sirkulasi
 + Sebagai peneduh pada jalan (sirkulasi)
 + Terlihat Alami

ALTERNATIF 2



Selasar pada area pejalan kaki
 + Sebagai peneduh pada pejalan kaki
 + Terlihat lebih menarik
 + Berestetika
 + Dapat menjadi spit foto

Gambar 4. 40 Analisis Jalur Sirkulasi
 Sumber. Analisis Pribadi, 2018

4.2.2.7 Analisis Vegetasi EKSISTING



IDE RANCANGAN VEGETASI

ALTERNATIF 1



-  Pinus
+ Daun yang cukup rapat
+ baunya cukup khas
+ Ber-estetika
-  Terminalia
+ Batangnya tidak mudah patah

-  Ketapang
+ Daunnya yang lebar bagus untuk
meneduh
+ batangnya yg tidak terlalu besar

ALTERNATIF 2



-  Cemara
+ Daunnya rapat
+ Bentuknya yang mengerucut
+ Bagus untuk estetika

-  Palm
+ Daunnya yang tidak terlalu lebat
+ batangnya yang lurus jadi tidak
menghalang view
+ Bagus untuk estetika

-  Mangga
+ Daunnya yang lebat
+ Bagus untuk tempat berteduh

Gambar 4. 41 Analisis Vegetasi
Sumber. Analisis Pribadi, 2018

4.2.2.8 Analisis Utilitas

Eksisting Utilitas yang terdapat pada tapak yaitu :



Gambar 4. 42 Eksisting Sumber. Analisis Pribadi, 2018

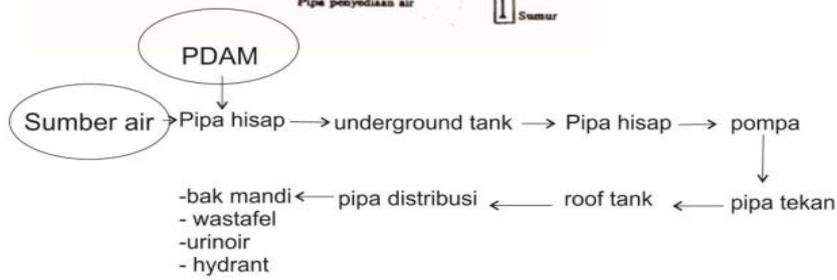
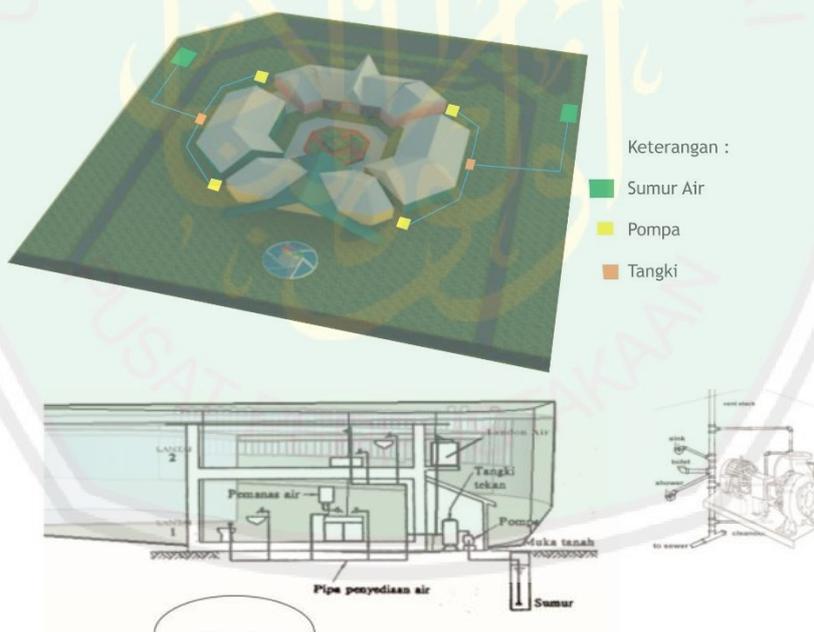
Keterangan:

Air bersih: air bersih di dapat dari sumber dari air tanah dan PDAM.

Air Kotor: terdapat saluran air kotor terdapat pada saluran air kota di sebelah Selatan.

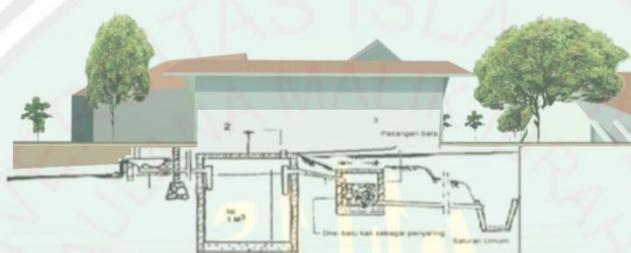
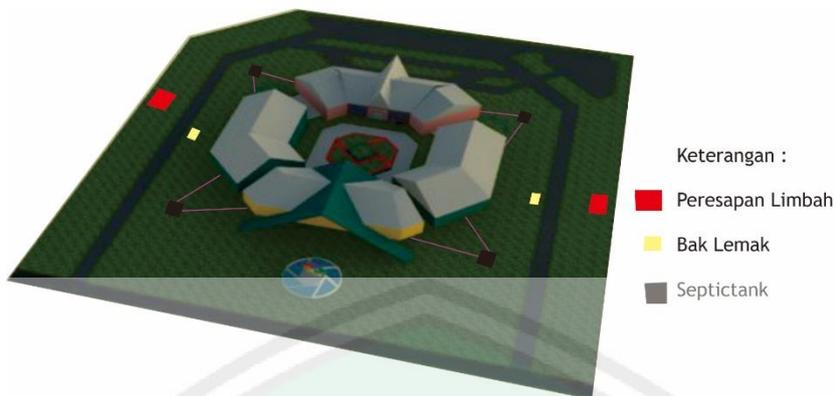
Listrik: saluran listrik di dapat dari PLN daerah setempat.

A. Air Bersih

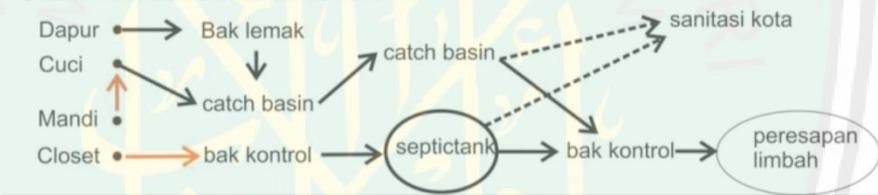


Gambar 4. 43 Analisis Air Bersih Sumber. Analisis Pribadi, 2018

B. Air Kotor



SKEMATIK PLUMBING AIR KOTOR



Gambar 4. 44 Analisis Air Kotor
 Sumber. Analisis Pribadi, 2018

Diatas adalah bagaimana proses penyaringan air kotor, diamana diawali di septictank, langsung menuju resapan.

4.2.2.9 Analisis Struktur



Dalam Loka
struktur dalam loka yakni berupa rumah panggung dengan bentuk atap pelana. strukturnya berupa kolom, balok pengait, kerangka atap dan atap.



Uma Lengge
Uma lengge juga sama dengan dalam loka yakni rumah panggung dengan struktur kolom, balok, krangka atap dan atap.

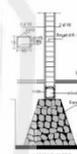
Reiventing

Jadi proses Reiventing pada ide struktur yakni dengan mengadopsi bentuk panggung dengan struktur kolom, balok, krangka atap dan atap, tetapi dengan material modern.

IDE RANCANGAN STRUKTUR



ALTERNATIF 1

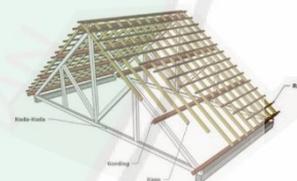


Panggung
+ mengadopsi bentuk panggung dengan material modern
+ memakai pondasi batu kali
+ kolom yang berbentuk bulat agar lebih kuat
+ kolom yang manahan beban lantai dua

ALTERNATIF 2



Atap Pelana
+ memakai struktur baja ringan
+ mengadopsi bentuk pelana tetapi dengan material modern
+ struktur lebih kuat
+ memudahkan penghawaan pada bangunan
+ memakai atap sirap



Gambar 4. 45 Analisis Struktur
Sumber. Analisis Pribadi, 2018

BAB V

KONSEP PERANCANGAN

5.1 Konsep Dasar

Konsep dasar perancangan Sumbawa *Photography Edutainment Center* merupakan hasil perpaduan dari integrasi keislaman yang dipadukan dengan obyek perancangan dan pendekatan perancangan. Hasil penggabungan dari semuanya memunculkan konsep baru yaitu *Notang No Putis* yang artinya Kenangan yang tidak akan hilang, konsep tersebut diambil dari bahasa Sumbawa yang apabila dijabarkan mengandung 3 nilai yaitu, memorable, transformasi, dan renewal. secara skematik akan dijelaskan pada gambar dibawah ini.



Gambar 5. 1 Skematik Konsep dasar
 Sumber. Analisis Pribadi, 2018

Adapun Penerapan dari konsep *Notang No Putis* yang mana didalam nya terdapat 3 nilai yaitu :

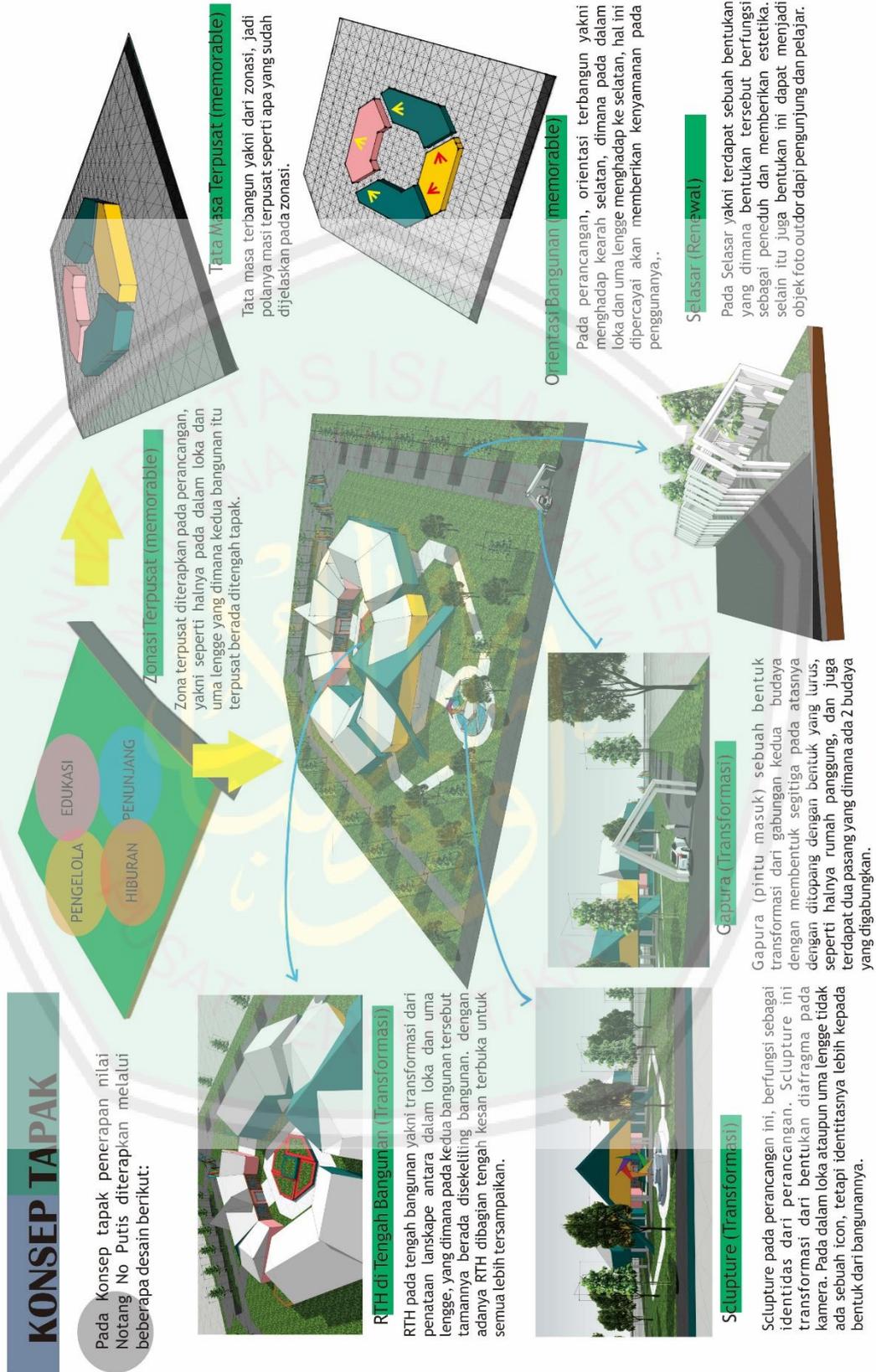
1. Memorable yaitu Rancangan Arsitektur yang dapat menjadi media untuk mempreservasi memori atau ingatan sehingga mampu memberi dampak pada konteks sekitarnya, sembari bertahan oleh cepat lajunya zaman. Adapun penerapannya akan diterapkan pada konsep tapak, konsep bentuk, konsep ruang, konsep struktur, dan konsep utilitas.
2. Transformasi yaitu perubahan yang menerima hal baru serta menjadikan sejarah sebagai titik berangkat, dengan melalui beberapa tahapan tertentu. Transformasi pada perancangan ini adalah memunculkan hal yang baru dari penggabungan dua gaya arsitektural yang berbeda tanpa menghilangkan identitasnya.

3. Renewal, pembaharuan kembali suatu tradisi tertentu didalam perancangan dengan tujuan untuk mendapatkan nilai tambah yang lebih memadai bagi perancangan tersebut yang sesuai dengan potensi sekitar.

Dari 3 nilai-nilai diatas diterapkan pada konsep tapak, konsep bentuk, konsep ruang, konsep struktur, dan konsep utilitas.

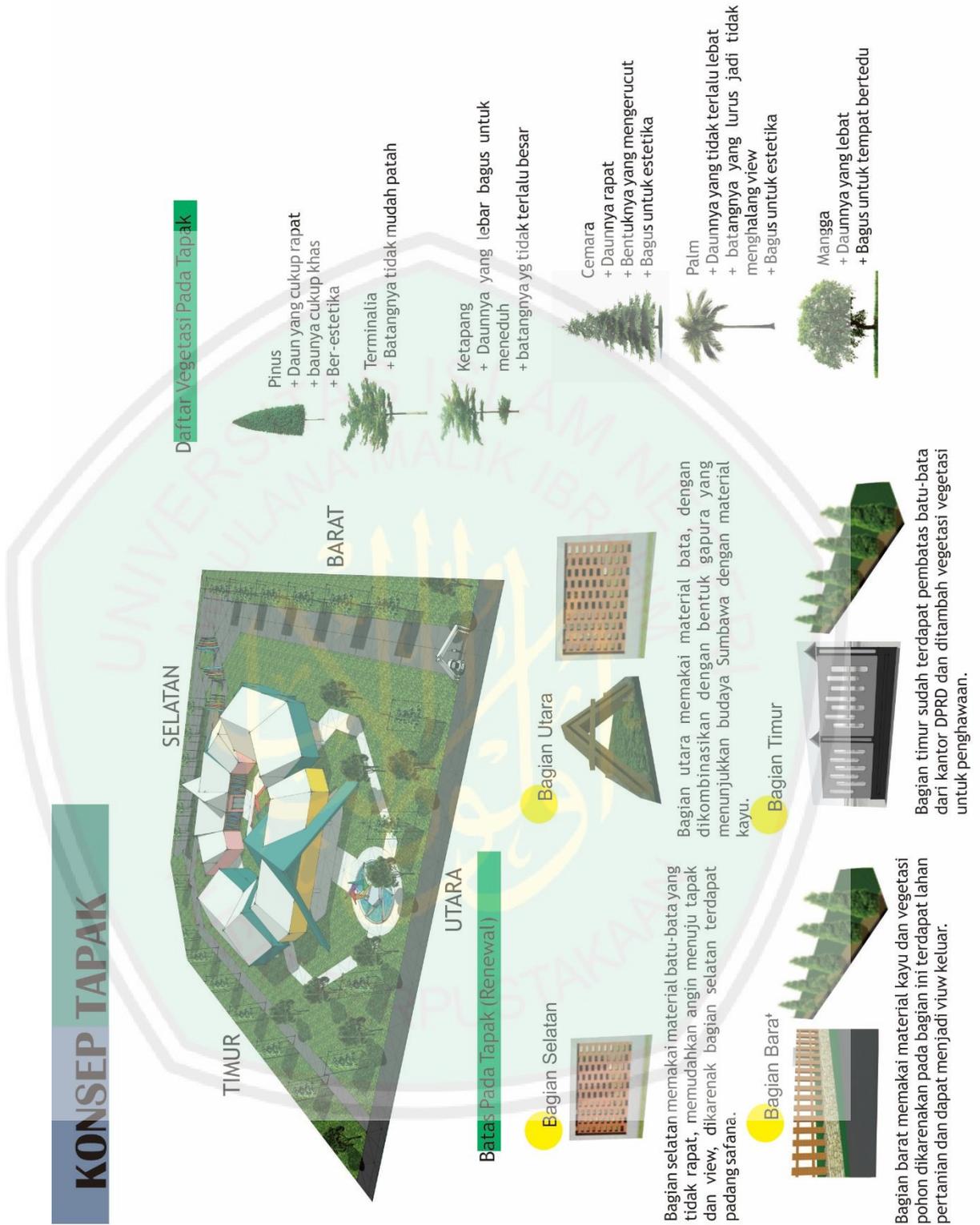


5. 2 Konsep Tapak



Gambar 5. 2 Konsep Tapak
Sumber. Analisis Pribadi, 2018

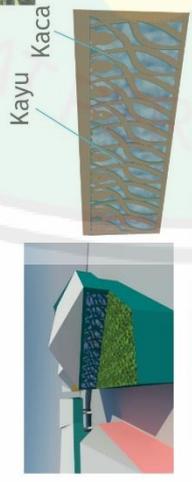
KONSEP TAPAK



Gambar 5. 3 Konsep Tapak
Sumber. Analisis Pribadi, 2018

KONSEP BENTUK

Pada Konsep Bentuk penerapan nilai Notang No Putis diterapkan melalui beberapa desain berikut:

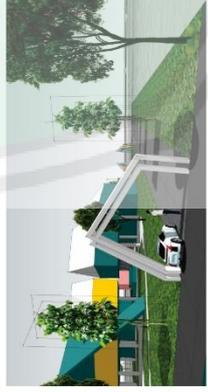


Kayu

Kaca

Bukaan Pada Bangunan (Renewal)

Bukaan dengan pola ornamen lonto engal pada depan vertical garden, bertujuan untuk memasukkan pencahayaan pada dalam bangunan dan vertical gardennya berfungsi sebagai penghawaan yang mengurangi panas matahari terhadap bangunan.



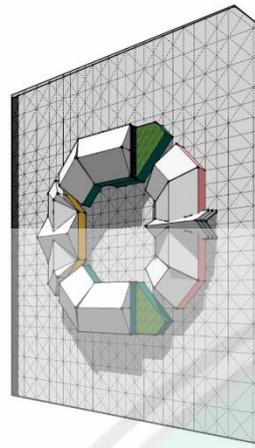
Bentuk Gapura (Transformasi)

Gapura (pintu masuk) sebuah bentuk transformasi dari gabungan kedua budaya dengan membentuk segitiga pada atasnya dengan ditopang dengan bentuk yang lurus, seperti halnya rumah panggung, dan juga terdapat dua pasang yang dimana ada 2 budaya yang digabungkan.



Bentuk Selasar (Renewal)

Bentuk selasar juga menggabungkan dari gabungan kedua budaya, yakni dalam loka dan uma lengge.



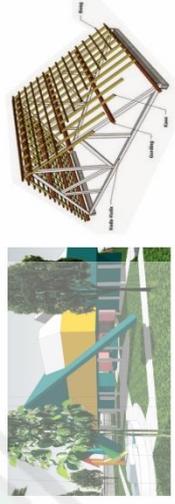
Tata Masa Terpusat (Memorable)

Tata masa bangunan yakni dari zonasi pada tapak, jadi polanya masi terpusat seperti apa yang sudah dijelaskan pada zonasi tapak.



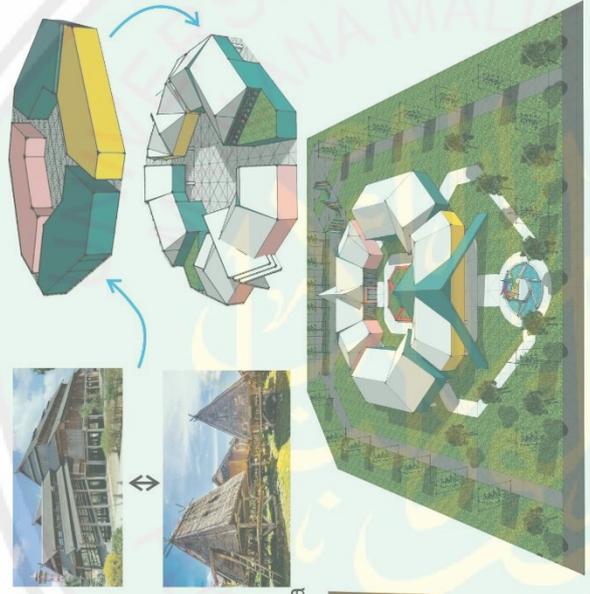
Struktur Panggung (Memorable)

Struktur panggung pada bentuk bangunan ini yakni diadopsi dari bentuk dalam loka dan uma lengge yang dimana sama-sama berbentuk panggung. dan pada bagian bawah panggung akan dijadikan cafe semi outdoor, dan juga sebagai tempat pemotretan. struktur pada panggungnya yakni memakai kolom dari beton.



Atap Pelana (Memorable)

Atap pelana pada bentuk bangunan yakni gabungan dari dalam loka dan uma lengge, kemudian diterapkan pada perancangan tetapi ada perbedaan yakni dari segi material, pada dalam loka dan uma lengge memakai material alam, sedangkan pada perancangan ini memakai material modern seperti baja ringan.



Bentuk Dasar Bangunan (Transformasi)

Bentuk dasar dari bangunan pada perancangan ini adalah dari bentuk diafragma pada kamera, kemudian ditransformasikan dan juga digabungkan dengan bentuk dalam loka dan uma lengge, sehingga memunculkan bentuk yang baru tanpa menghilangkan identitas dari bentuk yang sudah ditransformasikan.



Scripture (Transformasi)

Scripture pada perancangan ini, berfungsi sebagai identitas dari perancangan. Scripture ini transformasi dari bentuk diafragma pada kamera. Pada dalam loka ataupun uma lengge tidak ada sebuah icon, tetapi identitasnya lebih kepada bentuk dari bangunannya.

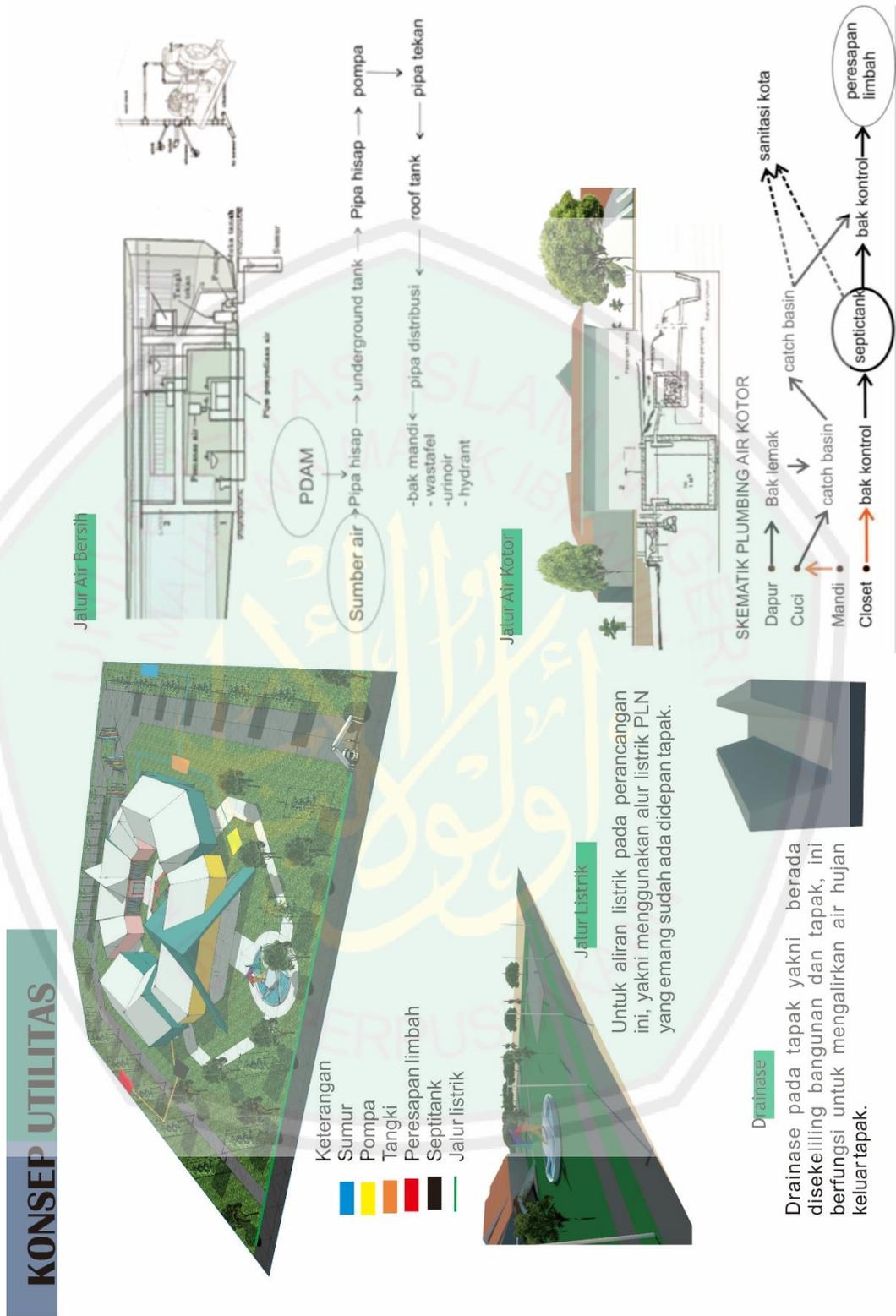
Gambar 5. 4 Konsep Bentuk
Sumber. Analisis Pribadi, 2018

5.4 Konsep Ruang



Gambar 5. 5 Konsep Ruang
Sumber. Analisis Pribadi, 2018

4.6 Konsep Utilitas



Gambar 5. 7 Analisis Utilitas Sumber. Analisis Pribadi, 2018

BAB VI

HASIL PERANCANGAN

6.1. Objek Perancangan

Perancangan *Sumbawa Photography Edutainment Center* dikabupaten Sumbawa ini merupakan sebuah pusat pembelajaran dan wisata *Photography* bagi masyarakat Sumbawa. Perancangan ini nantinya akan menjadi wadah bagi masyarakat Sumbawa untuk mengenal dan mengembangkan bakat dibidang *Photography*. Perancangan Sumbawa *Photography* ini menggunakan Pendekatan *Reinventing Tradition* (penggabungan dua budaya).

Reinventing Tradition yang artinya menggabungkan dua budaya yakni budaya Sumbawa dan budaya Bima. Penggabungan Kedua budaya tersebut menghasilkan budaya yang baru, tanpa menghilangkan nilai-nilai dari kedua budaya yang digabungkan. Proses *Reinventing* kedua budaya tersebut memunculkan identitas tersendiri pada setiap bangunan, proses penggabungan ini akan memberikan kesan untuk merasakan kembali Arsitektur Sumbawa dan Arsitektur BIMA dalam kemasan yang *Modern*.

Dari proses *Reinventing Tradition* diatas sehingga memunculkan sebuah konsep yaitu *Notang No Putis*. Adapun penerapan dari konsep *Notang No putis* yang mana didalamnya terdapat 3 nilai yaitu :

1. *Memorable*.
Memorable yaitu perancangan ini nantinya dapat menjadi media mempreservasi memori atau ingatan pada kebudayaan setempat.
2. *Transformasi*
Transformasi yaitu perubahan yang dimana proses *reiventing* dari penggabungan kedua budaya sehingga memunculkan arsitektur yang baru. Proses transformasi ini menjadikan sejarah sebagai titik bangkit untuk mengenalkan kembali sebuah kebudayaan yang dikemas dalam bentuk modern.
3. *Renewal*
Renewal yaitu pembaruan kembali kebudayaan sehingga memunculkan budaya yang baru dengan tujuan mendapatkan nilai tambah yang lebih memadai untuk perancangan.

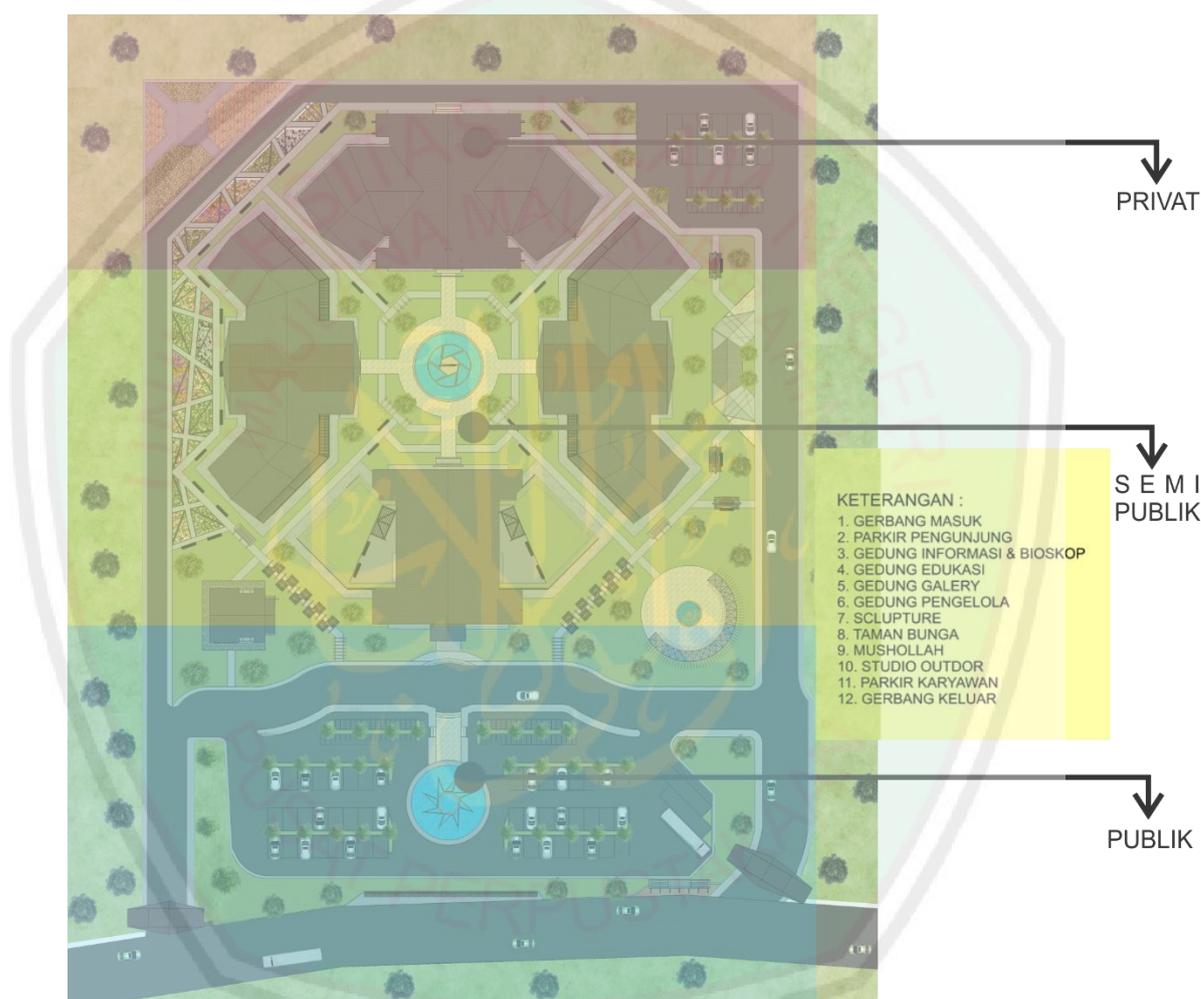
Dari 3 Nilai diatas telah diterapkan pada Perancangan *Sumbawa pHotography Edutainment Center*.

6.2. Hasil Perancangan Kawasan

6.2.1 Zoning

Pembagian zoning pada Perancangan *Sumbawa Photography Eutainment Center* yakni penerapan dari konsep *notang no putis* yang didalamnya terdapat 3 nilai yaitu *memorable*, *transformasi*, dan *renewal*. Hasil dari pembagian zoning yakni terdiri dari

zona publik, semi publik, dan privat. Zona publiknya sendiri yakni seperti tempat parkir, mushollah, dan taman. Semi publiknya adalah area bangunan yakni bangunan informasi, bangunan edukasi, bangunan galery dan studio outdoor. Sedangkan zona privat yakni bangunan pengelola. Pembagian zona ini nantinya akan bertujuan untuk mengatur server pada perancangan ini, untuk zona publik semua diperuntukan untuk semua pengunjung yang datang pada perancangan ini, zona semi publik untuk pengunjung yang melakukan registrasi, dan zona privat dikhususkan untuk pengelola perancangan ini. Pembagian zona tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 6. 1 Zoning Tapak
Sumber. Hasil Rancangan, 2018

6.2.2 Pola Tatanan Masa

Perancangan *Sumbawa Photography Edutainment Center* menggunakan pola tatanan masa terpusat, yakni dimana pola tatanan ini sama halnya seperti pada arsitektur Sumbawa dan Bima yang kedua Arsitektur tersebut tatanan masanya terpusat. Tatanan masa terpusat pada perancangan yakni berada dibagian tengah tapak, tatanan terpusat ini akan memudahkan pengunjung nantinya dalam mengakses setiap bangunan.



Gambar 6. 2 Site Plan

Sumber. Hasil Rancangan, 2018

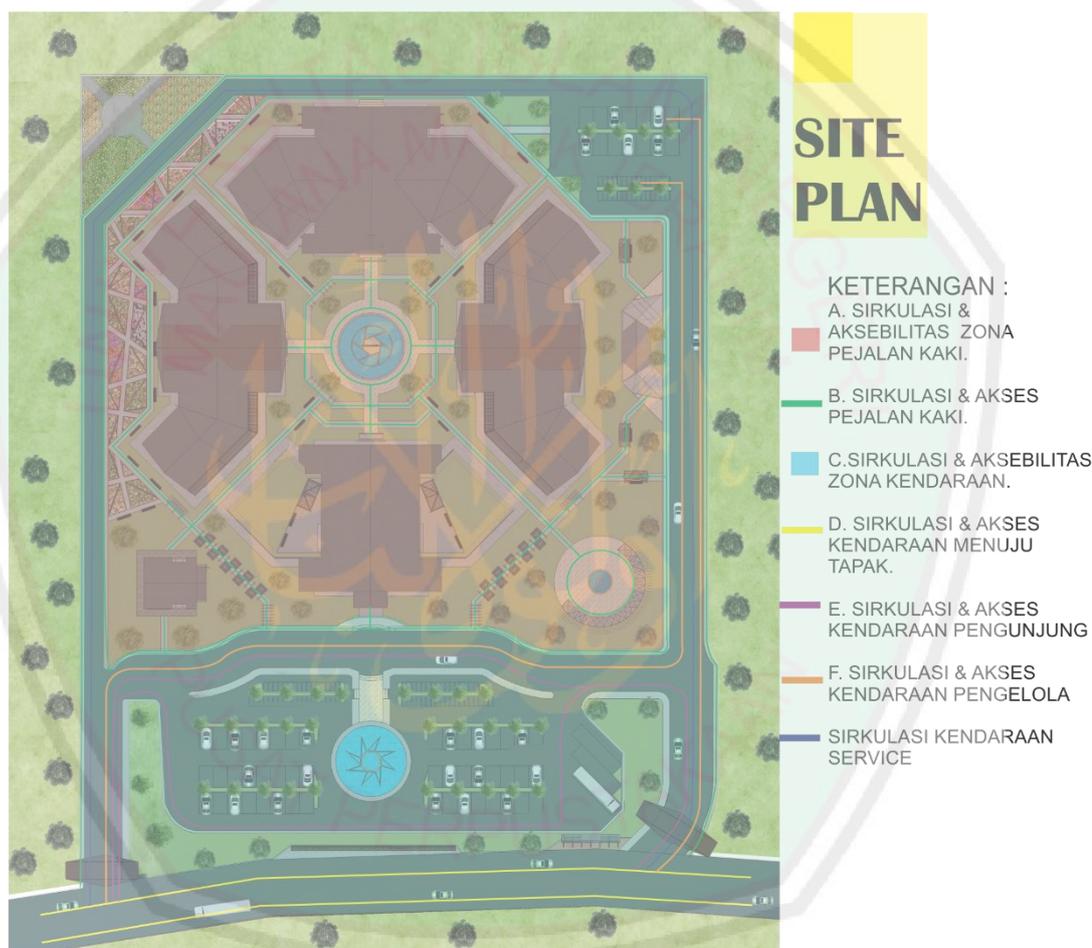


Gambar 6. 3 Perspektif Kawasan

Sumber. Hasil Rancangan, 2018

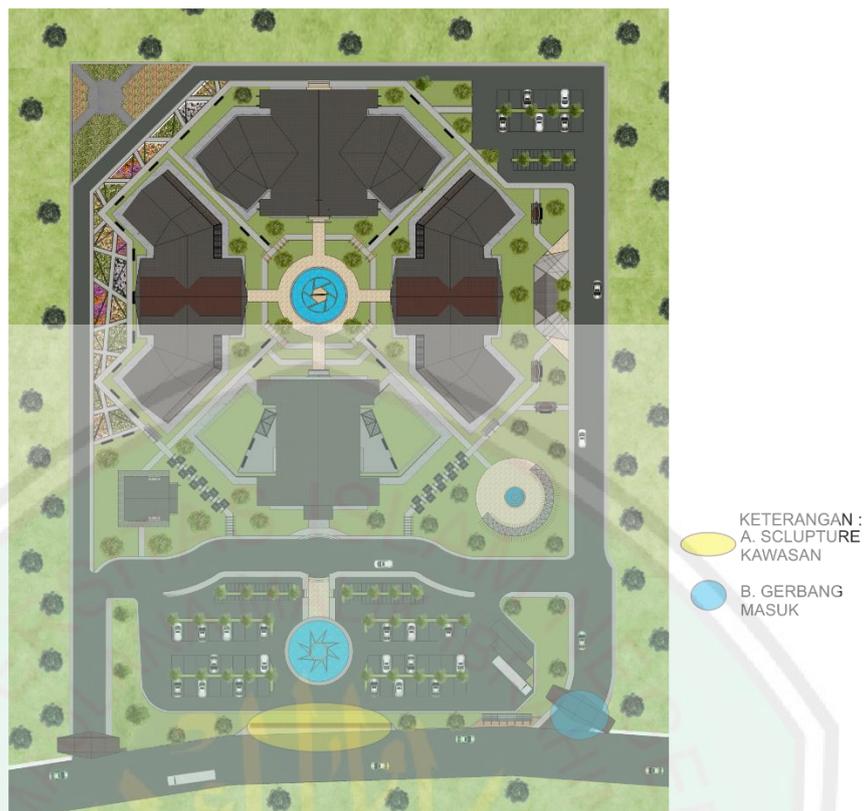
6. 2.3 Perancangan Sirkulasi dan Akses Tapak

Akses utama menuju tapak yakni melalui jalan lintas kabupaten Sumbawa - Bima. Akses utama ini merupakan jalan dua arah yang dimana lebarnya mencapai 10 M. Sirkulasi pada tapak yakni menjadi satu, baik sirkulasi menggunakan mobil, motor, ataupun bus, sehingga sirkulasi kendaraan menuju tapak cukup lebar yakni 8 M-10 M. Jalan yang cukup lebar dikarenakan sirkulasi kendaraan tidak dipisahkan dan juga terdapat sirkulasi yang dua arah. Adapun perbedaan sirkulasi dan akses yakni pada pengunjung dan pengelola, untuk pengunjung sendiri hanya dibagian depan tapak perancangan, sedangkan untuk pengelola ada dibagian tapak perancangan. Untuk sirkulasi pejalan kaki pada kawasan tapak cukup lebar yakni mencapai 2 M.



Gambar 6. 4 Sirkulasi dan Akseibilitas Tapak
Sumber. Hasil Rancangan, 2018

Untuk memudahkan pengunjung mengenali perancangan yakni dengan adanya *Sculpture* nama perancangan dibagian depan tapak perancangan, dan juga terdapat gerbang masuk yang menjadi icon atau penanda perancangan. Dengan adanya gerbang pada bagian depan akan mempermudah akses pengunjung menuju perancangan. Icon pada bagian depan perancangan pastinya akan menarik pengunjung untuk masuk pada perancangan.



Gambar 6. 5 Key Plan
 Sumber. Hasil Rancangan, 2018



Gambar 6. 6 Sclupture Kawasan
 Sumber. Hasil Rancangan, 2018

Pada bagian depan tapak terdapat gerbang masuk yang dimana menggambarkan arsitektur Sumbawa dan Arsitektur Bima yang telah di Reinventing (digabungkan). Dengan bentuk gerbang masuk seperti dibawah diharapkan akan menarik pengunjung untuk masuk pada perancangan. Atap pada gerbang masuk yakni berundak-undak, menandakan kasta dari pada bangunan.



Gerbang
----- masuk pada
perancang

Gambar 6. 7 Gerbang Masuk
Sumber. Hasil Rancangan, 2018

Tidak hanya penanda pada bagian depan tapak, untuk akses pejalan kaki pada tapak juga terdapat selasar. Selasar ini bertujuan untuk memberi naungan untuk pejalan kaki dan juga sebagai estetika pada perancangan.



Gambar 6. 8 Selasar
Sumber. Hasil Rancangan, 2018

6.3. Hasil Rancangan Bentuk Bangunan

Perancangan *Sumbawa Photography edutainment center* dengan pendekatan *Reinventing Tradition* dibagi menjadi 4 bangunan utama dan 1 bangunan penunjang. Bangunan utama yakni bangunan informasi dan bioskop, bangunan edukasi, bangunan gallery, dan bangunan pengelola, Sedangkan untuk bangunan penunjang yakni mushollah. Keempat bangunan utama dibedakan sesuai dengan fungsinya masing-masing.

Bentuk dan fasad bangunan merupakan hasil dari proses *reinventing tradition* yang memunculkan arsitektur yang baru tanpa menghilangkan nilai-nilai dari arsitektur yang digabungkan. Pada fasadnya yakni banyak menggunakan motif-motif yang menjadi ciri khas dari kedua daerah.

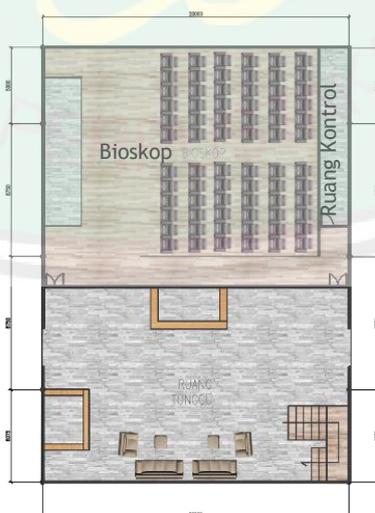
6.3.1. Bangunan Utama

6.3.1.1 Bangunan Informasi dan Bioskop

Bangunan informasi dan bioskop yakni bangunan yang berada pada bagian depan perancangan. Pada bangunan ini terdapat ruang lobby dan ruang informasi yang dimana bertujuan sebagai tempat pendaftaran pengunjung dan tempat informasi awal pada perancangan sebelum pengunjung mengelilingi perancangan. Pada lantai 2 nya terdapat bioskop yang dimana pengunjung jika hanya ingin menonton dibioskop tidak perlu mengakses kebangunan lain cukup dibangunan bagian depan saja. Dan dibagian kiri bangunan ini terdapat juga ruang penunjang berupa café dan toko. Bentuk café dan tokonya sendiri yakni semi indoor, yang hanya ditutupi oleh kaca pada dindingnya.

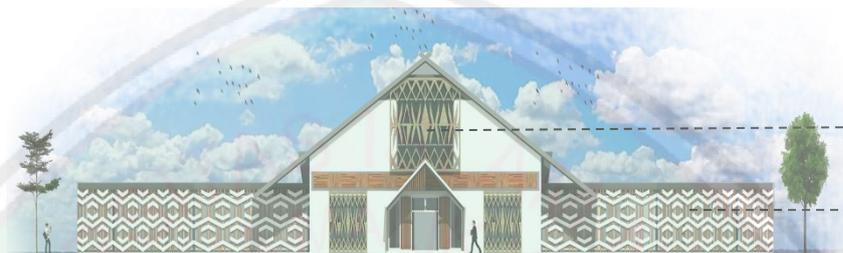


Gambar 6. 9 Denah Bangunan Informasi
Sumber. Hasil Rancangan, 2018



Gambar 6. 10 Denah Bioskop
Sumber. Hasil Rancangan, 2018

Bangunan informasi dan bioskop ini yang merupakan akses pertama sebelum menuju bangunan lainnya, diharapkan juga menjadi bangunan yang menarik pengunjung untuk mengelilingi perancangan. Adapun bentuk bangunan ini merupakan hasil dari proses reinventing tradition, yang dimana pada bangunan ini akan menunjukkan beberapa bentuk dan motif dari dua budaya. Untuk fasad motif yang menutup bangunan café dan toko yakni dapat dibuka tutup, sehingga tidak permanen. Bentuk atap nya yang menggunakan bentuk plana dengan ketinggian diatas 6M diharapkan mempengaruhi penghawaan pada dalam ruangan.



Motif perpaduan arsitektur Sumbawa dan Bima

Gambar 6. 11 Tampak Depan Bangunan Informai & Bioskop
Sumber. Hasil Rancangan, 2018



Motif Lonto Engal Sumbawa

Gambar 6. 12 Tampak Sampin Bangunan informasi & bioskop
Sumber. Hasil Rancangan, 2018



Atap Pelana yang dimana pada Arsitektur Sumbawa + Bima

Gambar 6. 13 Suasana Bangunan Informasi & Bioskop
Sumber. Hasil Rancangan, 2018

6.3.1.2. Bangunan Edukasi

Bangunan edukasi pada perancangan *Sumbawa Photography Edutainment Center* berfungsi sebagai bangunan pembelajaran *photography*. Pada bangunan ini terdapat ruang kelas, ruang lab computer dan ruang studio foto sebagai tempat pembelajaran *photography* untuk pengunjung. Dengan adanya edukasi *photography* ini pengunjung dapat memahami tujuan dan cara mengoperasikan alat *photography* sehingga dapat menghasilkan foto yang bagus dan informatif.



Gambar 6. 14 Denah Bangunan Edukasi LT 1
Sumber. Hasil Rancangan, 2018



Gambar 6. 15 Denah Bangunan Edukasi LT 2
Sumber. Hasil Rancangan, 2018

Bentuk bangunan edukasi yakni memanjang mengadopsi dari bentuk arsitektur Sumbawa dengan pintu berada pada bagian tengah bangunan. Sirkulasi pada bangunan edukasi ini berada dibagian tengah bangunan, hal ini akan mempermudah untuk mengakses setiap ruang yang ada pada bangunan edukasi. Pada bangunan edukasi tdk terlalu banyak membutuhkan pencahayaan alami.



Atap Pelana yang berundak-undak dimana menunjukkan suatu kasta pada pada bangunan.

Gambar 6. 16 Tampak Depan Bangunan Edukasi
Sumber. Hasil Rancangan, 2018



Motif perpaduan arsitektur Sumbawa dan Bima yang telah melalui proses Reinventing.

Gambar 6. 17 Tampak Samping Bangunan Edukasi
Sumber. Hasil Rancangan, 2018

Fasad bangunan edukasi yakni menggukan motif untuk mengelilingi bagian depan bangunan, fasad ini bertujuan untuk mengurangi pencahayaan alami yang masuk pada bangunan. Selain mengurangi pencahayaan alami motif ini juga bertujuan untuk mengenalkan kembali motif khas dari daerah Sumbawa dan Bima. Bentuk atap bangunan edukasi ini yakni menggunakan atap plana yang dimana atap ini merupakan ciri khas dri arsitektur tradisional. Bentukun berundak-undak pada atapnya yakni menandakan kasta dari bangunan itu sendiri.

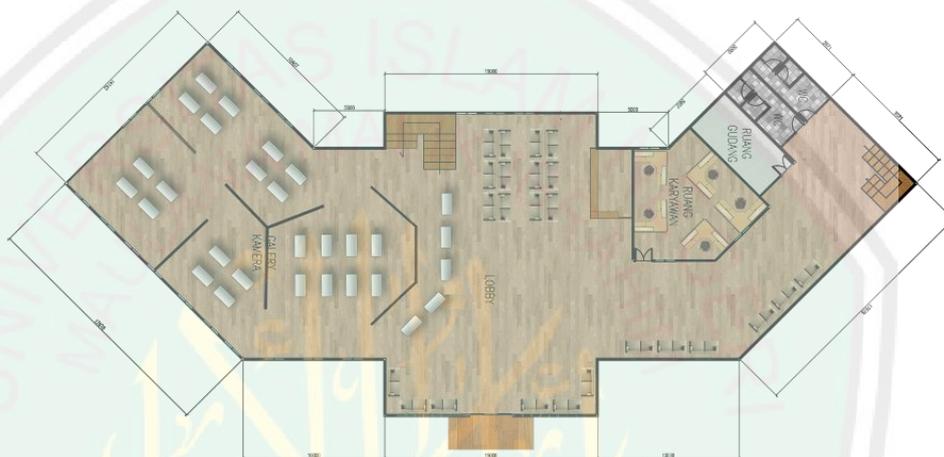


Motif diterapkan pada sekeliling bangunan.

Gambar 6. 18 Eksterior Bangunan Edukasi
Sumber. Hasil Rancangan, 2018

6.3.1.3 Bangunan Galery

Bangunan Galery pada perancangan *Sumbawa Photography Edutainment Center* berfungsi sebagai bangunan pameran karya *photography*. Pada bangunan ini terdapat ruang galery foto dilantai satu dan galery kamera dilantai dua. Pada ruang gallery ini pengunjung akan diperkenalkan pada karya-karya dan sejarah *photography*. Sejarahnya mulai dari foto pertama sampai dengan banyaknya aliran-aliran *photography* seseperti saat ini. Selain sejarah foto ada juga sejarah kamera, mulai dari kamera pertama kali ada sampai kamera yang lagi trend saat ini.



Gambar 6. 19 Denah Bangunan Galery LT 1
Sumber. Hasil Rancangan, 2018



Gambar 6. 20 Denah Bangunan Galery LT 1
Sumber. Hasil Rancangan, 2018

Bentuk bangunan Galery yakni memanjang mengadopsi dari bentuk arsitektur Sumbawa dengan pintu berada pada bagian tengah bangunan. Sirkulasi pada bangunan Galery yakni diarahkan dengan display yang berfungsi sebagai peletakan foto dan kamera. Pada bangunan gallery juga tdak terlalu banyak membutuhkan pencahayaan alami.



Atap Pelana yang berundak-undak dimana menunjukkan suatu kasta pada pada bangunan.

Gambar 6. 21 Tampak Depan Galery
Sumber. Hasil Rancangan, 2018



Motif perpaduan arsitektur Sumbawa dan Bima yang telah melalui proses Reinventing.

Gambar 6. 22 Tampak Samping Galery
Sumber. Hasil Rancangan, 2018

Fasad bangunan Galery yakni menggunakan motif untuk mengelilingi bagian depan bangunan, fasad ini bertujuan untuk mengurangi pencahayaan alami yang masuk pada bangunan. Selain mengurangi pencahayaan alami motif ini juga bertujuan untuk mengenalkan kembali motif khas dari daerah Sumbawa dan Bima. Bentuk atap bangunan galery ini yakni menggunakan atap plana yang dimana atap ini merupakan ciri khas dri arsitektur tradisional. Bentukkan berundak-undak pada atapnya yakni menandakan kasta dari bangunan itu sendiri.



Motif diterapkan pada sekeliling bangunan.

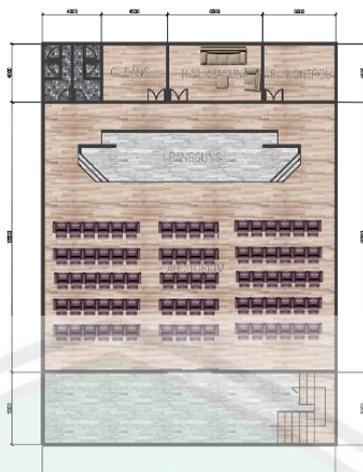
Gambar 6. 23 Eksterior Bangunan Galeri
 Sumber. Hasil Rancangan, 2018

6.3.1.4 Bangunan Pengelola

Bangunan Pengelola pada perancangan *Sumbawa Photography Edutainment Center* berfungsi sebagai bangunan kantor atau karyawan. Bangunan ini dapat diakses oleh karyawan saja, bangunan ini bersifat privat. Semua aktivitas pada perancangan ini akan dikontrol oleh karyawan yang berada dibagian bangunan pengelola, tidak hanya aktivitas saja tetapi keberlangsungan perancangan ini juga untuk kedepannya.



Gambar 6. 24 Denah Bangunan Pengelola LT 1
 Sumber. Hasil Rancangan, 2018



Gambar 6. 25 Denah Bangunan Pengelola LT 2
Sumber. Hasil Rancangan, 2018

Sirkulasi pada bangunan Galery yakni berada dibagian tengah seperti halnya bangunan edukasi, ini bertujuan mempermudah mengakses antar ruang. Bangunan ini juga terdapat 2 lantai yang dimana lantai satu sebagai ruang kantor dan lantai dua sebagai ruang auditorium. Pintu utama pada bangunan ini berada dibagian tengah bangunan sama seperti halnya bangunan-bangunan lain.



Motif perpaduan arsitektur Sumbawa dan Bima yang telah melalui proses

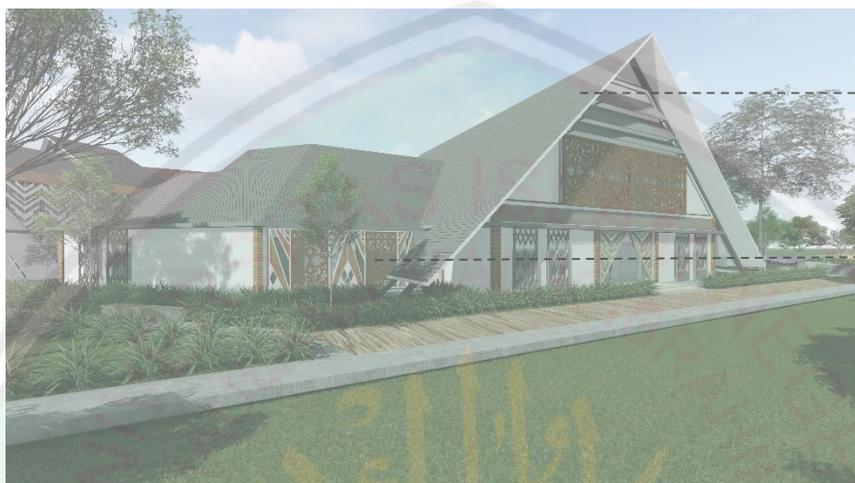
Gambar 6. 26 Tampak Depan Pengelola
Sumber. Hasil Rancangan, 2018



Atap Pelana yang berundak-undak dimana menunjukkan suatu kasta pada pada bangunan.

Gambar 6. 27 Tampak Depan Pengelola
Sumber. Hasil Rancangan, 2018

Fasad bangunan Pengelola yakni menggunakan motif untuk mengelilingi bagian bangunan, motif ini juga bertujuan untuk mengenalkan kembali motif khas dari daerah Sumbawa dan Bima. Tidak hanya memperkenalkan, motif juga sebagai estetika pada bangunan dan juga akan memberikan kesan cahaya yang masuk pada ruang. bangunan pengelola ini yakni menggunakan atap plana juga yang dimana atap ini merupakan ciri khas dari arsitektur tradisional. Bentuk berundak-undak pada atapnya yakni menandakan kasta dari bangunan itu sendiri.



Penerapan Atap Plana pada bangunan pengelola yakni sampai pada bagian bawah bangunan.

Motif perpaduan arsitektur Sumbawa dan Bima yang telah melalui proses Reinventing.

Gambar 6. 28 Eksterior Bangunan Pengelola
Sumber. Hasil Rancangan, 2018

6.3.2 Bangunan Penunjang

6.3.2.1 Mushollah

Mushollah pada perancangan *Sumbawa Photography Edutainment Center* yakni berada dibagian depan tapak perancangan. Penempatan dibagian depan akan memudahkan pengunjung untuk melakukan ibadah. Tidak hanya diperuntukkan untuk pengunjung yang mau wisata saja tetapi untuk umum. Konsep pada mushollah ini yaitu ingin menghadirkan suasana yang menyatu dengan alam sekitarnya.



Gambar 6. 29 Eksterior Mushollah
Sumber. Hasil Rancangan, 2018

6.4. Hasil Rancangan Ruang

Rancangan *Sumbawa Photography Edutainment Center* berdasarkan fungsinya dibagi menjadi ruang dalam dan ruang luar. Ruang dalam merupakan ruang lobby, gallery foto, gallery kamera. Dan ruang luarnya seperti studio outdoor dan taman bunga.

6.4.1. Ruang Dalam

Ruang dalam pada perancangan yakni ruang lobby, gallery foto, gallery kamera yang dimana ruang-ruang ini akan memberikan suasana yang mengingatkan kembali kepada budaya Sumbawa dan Bima dengan kemasan yang modern.

A. Lobby

Lobby pada perancangan *Sumbawa Photography Edutainment Center* banyak menggunakan partisi bermotif, pada dindingnya juga terdapat motif dan lantainya menggunakan material kayu. Untuk penggunaan warna yakni menggunakan warna yang netral seperti warna putih, dan juga warna alami yakni warna kayu.



Permainan material kayu pada pelavon

Pemakaian partisi dengan motif sumbawa dan bima pada ruangan.

Gambar 6. 30 Interior Lobby
Sumber. Hasil Rancangan, 2018

B. Galery Kamera dan foto

Gallery Kamera dan foto pada Perancangan *Sumbawa Photography Edutainment Center* selaras dengan ruang lobby yakni banyak menggunakan partisi bermotif, pada dindingnya juga terdapat motif dan lantainya menggunakan material kayu. Untuk penggunaan warna yakni menggunakan warna yang netral seperti warna putih, dan juga warna alami yakni warna kayu. Suasana yang dibangun pada ruang ini yaitu menghadirkan kembali kesan dari arsitektur Dalam Loka dan Uma Lengge.



Permainan material kayu pada pelavon

Pemakaian partisi dengan motif sumbawa dan bima pada ruangan.

Gambar 6. 31 Interior Lobby
Sumber. Hasil Rancangan, 2018



Bentukan pelafon mengikuti bentuk dari atap

Pemakaian partisi dengan motif sumbawa dan bima pada ruangan.

Gambar 6. 32 Interior Lobby
Sumber. Hasil Rancangan, 2018

6.4.2 Ruang Luar (landscape)

Ruang luar (landscape) pada Perancangan *Sumbawa Photography Edutainment Center* yakni sebagai spot untuk berfoto, ruang luar ini nantinya akan memberikan kenyamanan pada penggunaanya.

A. Taman Tengah.

Pada taman tengah ini terdapat sculpture yang berada ditengah kolam. Sculpture ini bertujuan sebagai identitas dari perancangan Sumbawa Photography Edutainment Center ini. Dengan adanya sculpture ini pastinya akan menjadi daya Tarik untuk berfoto.



Sculpture
ditengah
Tapak

Gambar 6. 33 Sculpture
Sumber. Hasil Rancangan, 2018

Sculpture yang berada ditengah tapak, yakni diambil dari bentuk diafragma pada kamera. Untuk warna-warni pada *sculpture* menggambarkan Keberagaman budaya dipulau Sumbawa, tidak hanya itu warna-warni juga menunjukkan kedalaman dalam hasil dari fotografi.

B. Studio Outdoor

Studio Outdoor *Sumbawa Photography Edutainment Center* ini sebagai tempat pembelajaran fotografi diluar ruangan. Studio outdoor ada dua yakni studio yang memanjang dan studio yang melingkar.

1. Studio Memanjang

Studio ini berbentuk seperti bentuk bangunan edukasi dengan skala yang lebih kecil. Studio outdoor ini strukturnya sangat terlihat jelas, mulai dari kolom hingga atapnya. Bentuk atapnya sendiri menggunakan bentuk plana dengan atap menggunakan material transparan.



Gambar 6. 34 Studio Outdoor
Sumber. Hasil Rancangan, 2018

2. Studio Melingkar

Studio melinkar ini terdapat selasar pada setengah lingkarannya dan pada selasarnya diselimuti dengan motif yang transparan dan bagian luarnya di kelilingi dengan bambu. Pada sekitarnya dikelilingi dengan tumbuhan.



Gambar 6. 35 Studio Outdoor
Sumber. Hasil Rancangan, 2018

C. Taman Bunga

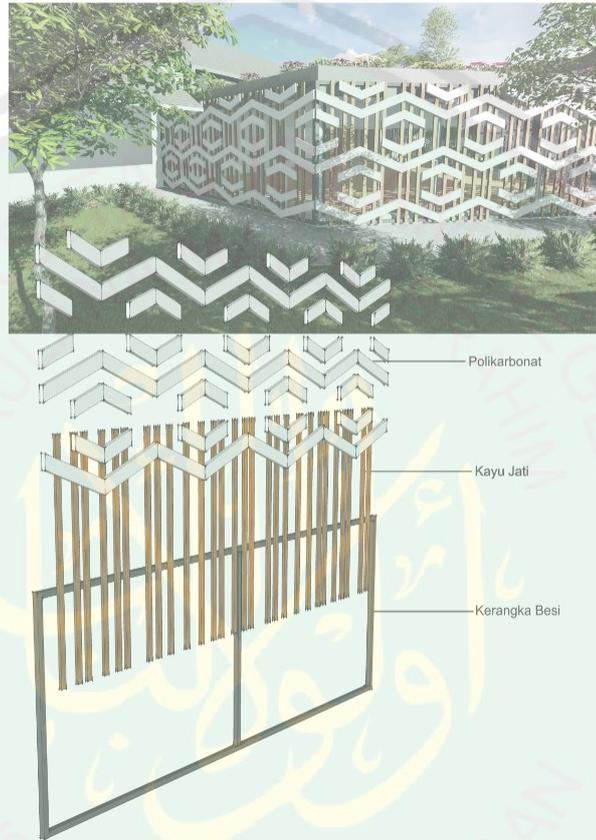
Taman Bungan berada dibagian barat tapak perancangan yang dimana menambahkan estetika atau daya Tarik untuk perancangan. Taman Bunga ini selain sebagai landscape juga sebagai spot untuk berfoto pengunjung. Pada taman bunga ini terdapat berbagai jenis bunga dengan warna yang bermacam-macam. Dengan banyaknya warna akan memberikan kesan menarik dan kesan nyaman pada pengunjung.



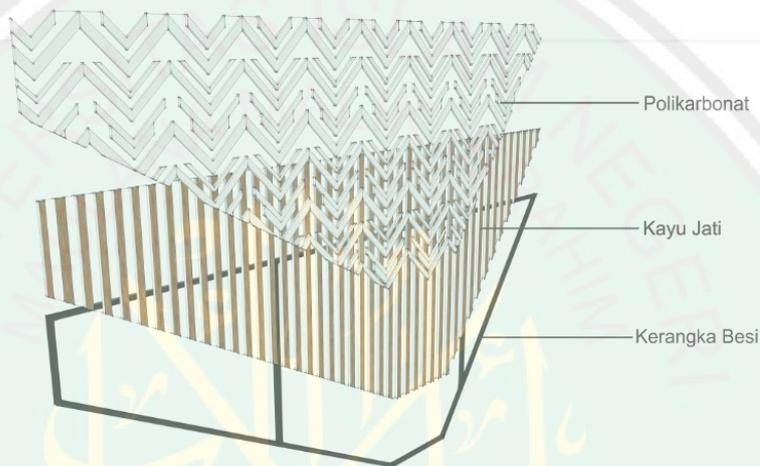
Gambar 6. 36 Taman Bunga
Sumber. Hasil Rancangan, 2018

6.5. Detail Arsitektur

Perancangan *Sumbawa Photography Edutainment Center* dengan pendekatan *Reinventing Tradition* merupakan gabungan dari dua budaya yang dimana menghasilkan sebuah bangunan yang masi mengadopsi nilai-nilai tradisional. Penerapan arsitektur pada bangunan yakni banyak menggunakan motif khas daerah, model atap pelana, dan material-material alam seperti kayu. Adapun material yang diterapkan yakni material-material yang mudah didapatkan di Sumbawa (material lokal).



Gambar 6. 37 Detail Arsitektur Bangunan Edukasi
Sumber. Hasil Rancangan, 2018



Gambar 6. 38 Detail Arsitektur Bangunan Pengelola Sumber. Hasil Rancangan, 2018

Pada gambar diatas bangunan menggunakan atap berbentuk plana dengan material sirap, hal ini bertujuan untuk membangun kesan tradisional pada bangunan. Pada motif juga menggunakan material kayu, yang dimana disumbawa sendiri masi banyak terdapat kayu, seperti kayu jati.

6.6. Detail Lanscape

Detail lanscape pada perancangan yakni pada pedestrian menggunakan material batu alam dan juga memakai material kayu. Terdapat juga taman bunga pada bagian timur tapak, ini bertujuan sebagai spot foto ataupun sebagai peridah sekitar perancangan. selain itu terdapat juga sculpture yang berfungsi sebagai icon dari perancangan.



Gambar 6. 39 Detail Lanscape
Sumber. Hasil Rancangan, 2018



Air kolam

Lantai parket

Sculpture

Selasar

Gambar 6. 40 Detail Lanscape
Sumber. Hasil Rancangan, 2018

6.7 Utilitas Kawasan

Utilitas pada perancangan yakni, listrik, air bersih dan, air kotor. untuk listriknya bersumber dari PLN dan juga terdapat genset, untuk air bersihnya yakni dari PDAM dan juga terdapat sumur disekitar tapak, dan untuk air kotor yakni terdapat septitank disetiap bangunan. Untuk alur utilitas seperti pada gambar berikut.



Gambar 6. 41 Utilitas Kawasan
Sumber. Hasil Rancangan, 2018

BAB VII

PENUTUP

7.1 Kesimpulan

Perancangan *Sumbawa Photography Edutainment Center* di Kabupaten Sumbawa ini merupakan sebuah pusat pembelajaran dan wisata fotografi bagi masyarakat Sumbawa. Tujuan dari perancangan ini nantinya akan menjadi wadah bagi masyarakat Sumbawa untuk mengenal fotografi dan mengembangkan bakat dibidang fotografi. Tidak hanya itu, dengan adanya *Sumbawa Photography Edutainment Center* ini dapat menjadi penunjang ekonomi Kabupaten Sumbawa dan dapat mengenalkan potensi daerah Sumbawa ke daerah-daerah lain ataupun ke luar Indonesia.

Fasilitas yang terdapat pada *Sumbawa Photography Edutainment Center* ini bisa digolongkan pada tiga fungsi yaitu fungsi primernya edukasi dan hiburan fotografi, fungsi skundernya berupa pengembangan komunitas fotografi dan pengembangan ekonomi, dan fungsi penunjangnya seperti administrasi dan hal-hal yang menunjang kegiatan pengelolaan *Sumbawa Photography Edutainment Center*. Dengan adanya perancangan ini, diharapkan mampu menjadi wadah pembelajaran dan pengenalan fotografi dan juga sebagai penunjang ekonomi masyarakat dan kabupaten Sumbawa.

Pendekatan tema pada *Sumbawa Photography Edutainment Center* sangat diperlukan sebagai tolak ukur untuk menemukan tujuan dari dasar ide pemikiran yang mengarah pada suatu acuan untuk menghasilkan perancangan yang kongkrit dengan pertimbangan kesesuaian antara tema rancangan dengan objek rancangan. Tema yang diimplementasikan adalah *Reiventing Tradition*, dengan alasan adanya kebutuhan pengguna dan objek rancangan yang dibuat. Mengingat pendekatan *Reiventing Tradition* menekankan prinsip penggabungan budaya sehingga memunculkan budaya baru. Dengan pendekatan ini sebagai tindakan untuk melestarikan budaya setempat, memunculkan kembali kecintaan dan kebanggaan akan adanya sebuah kebudayaan dalam masyarakat. Dengan menggunakan pendekatan ini diharap dapat membantu menjawab segala permasalahan atau isu-isu dari perancangan *Sumbawa Photography Edutainment Center*.

Selain objek dan tema, kajian atas integrasi keislaman juga menjadi kajian dalam perancangan ini terkait dengan pembahasan *Sumbawa Photography Edutainment Center* yang memiliki nilai keilmuan, fungsional, kebudayaan, edukatif, ramah lingkungan, sertabeberapa nilai islami lainnya yang dapat diimplementasikan dalam konteks bangunan yang baik.

7.2 Saran

Pada proses perancangan *Sumbawa Photography Edutainment Center*, perancang masih banyak kekurangan dalam menyusun Proposal perancangan ini, baik pada fase, tahapan, ataupun konten dari materi terkait dikarenakan beberapa informasi yang sulit didapat sehingga dengan terpaksa memanfaatkan situs wikipedia dan situs lainnya sebagai pelengkap, fase pola pengerjaan yang dirasa terkadang tidak sesuai dengan fase perancangan pada umumnya, sehingga adanya pengulangan proses tahapan perancangan sehingga dirasa cukup adaptif dengan perancangan pada umumnya, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan karya ini atas kesalahan yang sengaja ataupun tidak disengaja dilakukan oleh perancang.

Ada beberapa hal penting yang bisa menjadi pertimbangan dalam memulai proses perencanaan terkait tugas perancangan, antara lain :

1. Dalam pemilihan judul, harus terlebih dahulu mempertimbangkan secara matang pemilihan fenomena serta isu yang terjadi ditengah masyarakat. Sehingga dalam pemilihan judul sesuai dengan fenomena-fenomena yang sedang terjadi dan dibutuhkan penyelesaian atas permasalahan yang ada.
2. Pemilihan judul harus mempertimbangkan adanya sumber-sumber referensi yang cukup lengkap terkait isu dan fenomena yang diambil, sehingga ketika masuk proses perancangan akan mudah.
3. Pemilihan tema sebisa mungkin disesuaikan dengan objek perancangan, meskipun semua tema dapat diterapkan pada objek apapun, namun kedekatan tema dengan objek akan memperkuat dan memperdalam analisis.
4. Secara sistematis penulisan harus selalu memperhatikan aturan penulisan sesuai intitusi.

DAFTAR PUSTAKA

- kanzeila Lunalda. (2008, november 14). Laporan Perancangan Ar 40z0 Galeri Foto di Bandung (skripsi). Institut Teknologi Bandung. retrieved from <http://docplayer.info/67141507-Galeri-foto-di-bandung-laporan-perancangan-ar-40z0-studio-tugas-akhir-perancangan-skripsi-semester-i-tahun-2007-2008.html> (diakses pada tanggal 19 september 2017)
- <http://tekno.liputan6.com/read/2650906/ribuan-fotografer-ramaikan-canon-photomathon-indonesia-2016> (diakses pada tanggal 19 september 2017)
- <https://rungantanasamawa.wordpress.com/2015/07/09/lomba-fotografi-sumbawa/> (diakses pada tanggal 19 september 2017)
- https://www.kompasiana.com/ardianpranata/istana-dalam-loka-sumbawa-rumah-panggung-terbesar-di-dunia_58bb8369549373fb059a303b (diakses pada tanggal 19 september 2017)
- <http://www.sumbawakab.go.id/skpd/35/dinas-pemuda-olahraga-dan-parawisata.html> (diakses pada tanggal 19 september 2017)
- <https://prestylarasati.wordpress.com/2009/02/02/regionalisme-dalam-arsitektur/> (diakses pada tanggal 21 september 2017)
- <http://daniarwikan.blogspot.com/2009/03/sejarah-fotografi-indonesia.html> (diakses pada tanggal 17 oktober 2017)
- Sahrain, Muhammad. 2017. Kelombo Ade. lombok. Genius.
- Anonim. 2012. Sejarah, Filosofi Dan Arsitektur Uma Lengge dan Jompa.. <https://kabarentebe.blogspot.co.id/2012/07/sejarah-filosofi-dan-arsitektur-uma.html>. Diakses pada tanggal 26 Maret 2017
- nonim.2012. Uma Lengge Desa Maria Kecamatan Wawo. <https://pesonawisatabima.wordpress.com/obyek-dan-daya-tarik-wisata/wisata-sejarah/uma-lengge-desa-maria-kecamatan-wawo/>. Diakses pada tanggal 26 Maret 2018
- Mulyanta, Edi S. Teknik Modern Fotografi Digital. ANDI. Yogyakarta. 2007.
- Pangarsa, Galih Wijil, 2006, Merah Putih Arsitektur Nusantara, Yogyakarta: Penerbit Andi
- Neufert, Ernest. 1990. Data Arsitek jilid 1 . Jakarta: Erlangga
- Neufert, Ernest. 1990. Data Arsitek jilid 2. Jakarta: Erlangga
- Widyarta, M. Nanda, 2007, Mencari Arsitektur Sebuah Bangsa (Sebuah Kisah Indonesia), Surabaya: Wastu Lanas Grafika
- Curtis, William. 1985. Regionalism in Architecture, dalam Regionalism in Architecture editor Robert Powel. Singapura: Concept Media.

Affandi, Muchammad Lukman (2015) Perancangan griya seni dan budaya terakota di Trawas Mojokerto: Tema re-inventing tradition. Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. Retrieved from <http://etheses.uin-malang.ac.id/view/subjects/12010125.html>

Hermasyah Wawan. (2016, oktober 2) Terminologi Rumah Adat Dalam Loka Sumbawa (Jurnal Ilmu Bahasa). Universitas Mataram. Retrieved from [file:///C:/Users/ASUS/Downloads/62-403-1-PB%20\(4\).pdf](file:///C:/Users/ASUS/Downloads/62-403-1-PB%20(4).pdf)

Wibowo, Dimas Bayu Berlianto (2010) Perancangan kembali Taman Krida Budaya sebagai pusat kreativitas seni dan budaya di Kota Malang. Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. Retrieved from <http://etheses.uin-malang.ac.id/view/subjects/12010125.html>

Mughni, Syafiq A. Ensiklopedi Tematis Dunia Islam Jilid I (Akar dan Awal). PT. Ihtiar Baru Van Hoeve

<https://harrizam.blogspot.co.id/2016/03/penang-asia-camera-museum.html> (diakses pada tanggal 6 november 2017)

<http://akarumput.com/environment/0604212-akanoma-anomali-biro-arsitektur-1/> (diakses pada tanggal 9 november 2017)

<https://hadiyanuariswanto.wordpress.com/2012/09/09/metode-perancangan-arsitektur/> (diakses pada tanggal 23 november 2017)



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp/Faks. (0341) 558933

PERNYATAAN KELAYAKAN CETAK KARYA
OLEH PEMBIMBING / PENGUJI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Harida Samudro, M.Ars

NIDT : 19861028.20180201.1.246

Selaku dosen penguji utama Tugas Akhir, menyatakan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa di bawah ini :

Nama : Arry Hardhika

NIM : 14660079

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Sumbawa Photography Edutainment Center* Dengan Pendekatan *Reinventing Tradition* di Sumbawa.

Telah memenuhi perbaikan-perbaikan yang diperlukan selama Tugas Akhir, dan karya tulis tersebut layak untuk dicetak sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars).

Malang, 11 Januari 2018
Yang menyatakan,

Harida Samudro, M.Ars
NIDT. 19861028.20180201.1.246



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp/Faks. (0341) 558933

FORM PERSETUJUAN REVISI
LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama : Arry Hardhika
NIM : 14660079
Judul Tugas Akhir : Perancangan *Sumbawa Photography Edutainment Center*
Dengan Pendekatan *Reinventing Tradition* di Sumbawa.

Catatan Hasil Revisi (Diisi oleh Dosen) :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Menyetujui revisi laporan Tugas Akhir yang telah dilakukan.

Malang, 11 Januari 2018
Yang menyatakan,


Harida Samudro, M.Ars
NIDT. 19861028.20180201.1.246



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp/Faks. (0341) 558933

PERNYATAAN KELAYAKAN CETAK KARYA
OLEH PEMBIMBING / PENGUJI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Aisyah Nur Handryant, MSc

NIDT : 19871124.20160801.2.080

Selaku dosen ketua penguji Tugas Akhir, menyatakan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa di bawah ini :

Nama : Arry Hardhika

NIM : 14660079

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Sumbawa Photography Edutainment Center*
Dengan Pendekatan *Reinventing Tradition* di Sumbawa.

Telah memenuhi perbaikan-perbaikan yang diperlukan selama Tugas Akhir, dan karya tulis tersebut layak untuk dicetak sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars).

M Malang, 11 Januari 2018
Yang menyatakan,

Aisyah Nur Handryant, MSc
NIDT. 19871124.20160801.2.080



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp/Faks. (0341) 558933

FORM PERSETUJUAN REVISI
LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama : Arry Hardhika
NIM : 14660079
Judul Tugas Akhir : Perancangan *Sumbawa Photography Edutainment Center*
Dengan Pendekatan *Reinventing Tradition* di Sumbawa.

Catatan Hasil Revisi (Diisi oleh Dosen) :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Menyetujui revisi laporan Tugas Akhir yang telah dilakukan.

Malang, 11 Januari 2018
Yang menyatakan,

Aisyah Nur Handryant, MSc
NIDT. 19871124.20160801.2.080



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp/Faks. (0341) 558933

PERNYATAAN KELAYAKAN CETAK KARYA
OLEH PEMBIMBING / PENGUJI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Luluk Maslucha, S.T, M.Sc.

NIP : 19800917.200501.2.003

Selaku dosen pembimbing I Tugas Akhir, menyatakan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa di bawah ini :

Nama : Arry Hardhika

NIM : 14660079

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Sumbawa Photography Edutainment Center* Dengan Pendekatan *Reinventing Tradition* di Sumbawa.

Telah memenuhi perbaikan-perbaikan yang diperlukan selama Tugas Akhir, dan karya tulis tersebut layak untuk dicetak sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars).

Malang, 11 Januari 2018
Yang menyatakan,

Luluk Maslucha, S.T, M.Sc.
NIP. 19800917.200501.2.003



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp/Faks. (0341) 558933

FORM PERSETUJUAN REVISI
LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama : Arry Hardhika
NIM : 14660079
Judul Tugas Akhir : Perancangan *Sumbawa Photography Edutainment Center*
Dengan Pendekatan *Reinventing Tradition* di *Sumbawa*.

Catatan Hasil Revisi (Diisi oleh Dosen) :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Menyetujui revisi laporan Tugas Akhir yang telah dilakukan.

Malang, 11 Januari 2018
Yang menyatakan,

Luluk Masluha, S.T, M.Sc.
NIP. 19800917.200501.2.003



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp/Faks. (0341) 558933

PERNYATAAN KELAYAKAN CETAK KARYA
OLEH PEMBIMBING / PENGUJI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Arief Rakhman Setiono, M.T.

NIP : 19790103.200501.1.005

Selaku dosen pembimbing II Tugas Akhir, menyatakan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa di bawah ini :

Nama : Arry Hardhika

NIM : 14660079

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Sumbawa Photography Edutainment Center*
Dengan Pendekatan *Reinventing Tradition* di Sumbawa.

Telah memenuhi perbaikan-perbaikan yang diperlukan selama Tugas Akhir, dan karya tulis tersebut layak untuk dicetak sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars).

Malang, 11 Januari 2018
Yang menyatakan,

Arief Rakhman Setiono, M.T.
NIP. 19790103.200501.1.005



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp/Faks. (0341) 558933

FORM PERSETUJUAN REVISI
LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama : Arry Hardhika
NIM : 14660079
Judul Tugas Akhir : Perancangan *Sumbawa Photography Edutainment Center*
Dengan Pendekatan *Reinventing Tradition* di *Sumbawa*.

Catatan Hasil Revisi (Diisi oleh Dosen) :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Menyetujui revisi laporan Tugas Akhir yang telah dilakukan.

Malang, 11 Januari 2018
Yang menyatakan,

Arief Rakhman Setiono, M.T.
NIP. 19790103.200501.1.005



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM MALANG
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA	
ARRY HARDHIKA	
NIM	
14660079	
MATA KULIAH	
STUDIO TUGAS AKHIR	
JUDUL RANCANGAN	
RANCANGAN SIKAP PHOTOGRAPHY CENTER DENGAN PENDEKATAN RENOVATING TRADITION	
DOSEN PEMBIMBING 1	
LULUK MASLUCHA, S.T, M.Eng	
DOSEN PEMBIMBING 2	
ARIEF RAHMAN BETONIO, M.T	
CATATAN DOSEN	
TGL	CATATAN
PRAPAF	
NAMA GAMBAR	
LAYOUT PLAN	
NO. GAMBAR	SKALA





JURISAN TEKNIK ARSITEKTUR
 FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
 UNIVERSITAS ISLAM MALANG
 MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA	ARRY HARDHIKA
NIM	14660079
MATA KULIAH	STUDIO TUGAS AKHIR
JUDUL RANCANGAN	

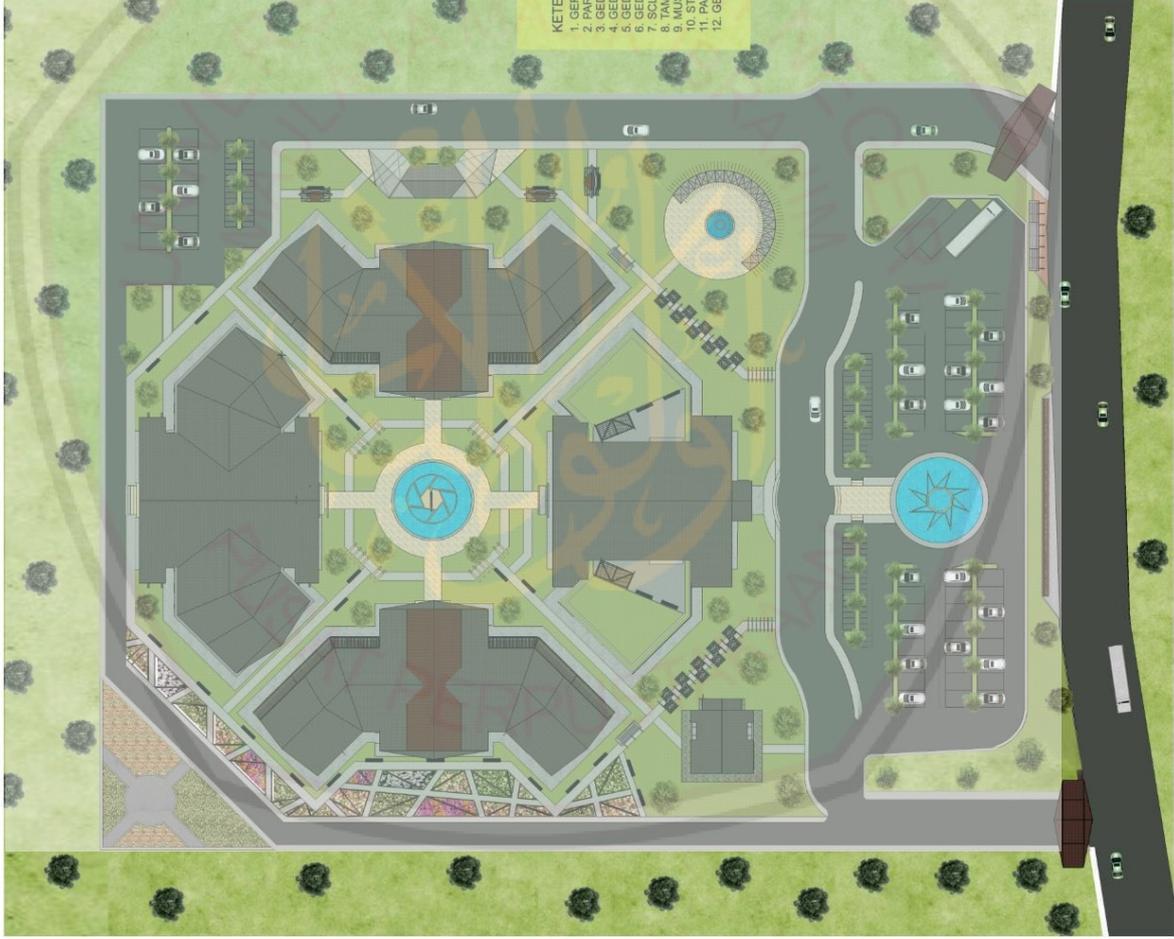
PERANCANGAN SUMBUWA
 PLUS DOKUMEN KONSEP WATER
 DENGAN PENEGASAN REINVENTING
 TRADITION

DOSEN PEMBIMBING 1	LULUK MASLUCHA, S.T., M.Si.
DOSEN PEMBIMBING 2	ARIEF RAHMANN SETONKO, M.T.

CATATAN DOSEN	
TGL.	
PARAF	

NAMA GAMBAR	
SITE PLAN	

NO. GAMBAR	
SKALA	



- KETERANGAN :**
1. GERBANG MASUK
 2. PARKIR PENGUNJUNG
 3. GEDUNG INFORMASI & BIOSKOP
 4. GEDUNG EDUKASI
 5. GEDUNG GALLERY
 6. GEDUNG PENGELOLA
 7. SKULPTURE
 8. TAMAN BUNGA
 9. MUSHOLLAH
 10. STUDIO OUTDOOR
 11. PARKIR KARYAWAN
 12. GERBANG KELUAR



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
AR-RANIRY, BANGKALUPULANG

NAMA

ARRY HARDHIKA

NIM

14660079

MATA KULIAH

STUDIO TUGAS AKHIR

JUDUL RANCANGAN

PERANCANGAN SUMBWA
PLUS (SUNSHINE) CENTER
DENGAN PENEGATAN REINVENTING
TRADITION

DOSEN PEMBIMBING 1

LULUK MASLUCHA, S.T., M.Si

DOSEN PEMBIMBING 2

ARIEF RAHMANN SETONKO, M.T

CATATAN DOSEN

TGL

CATATAN

PARRAF

NAMA GAMBAR

DENAH INFORMASI

NO. GAMBAR

SKALA





JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM MALANG
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA	
ARRY HARDHIKA	
NIM	
14660079	
MATA KULIAH	
STUDIO TUGAS AKHIR	
JUDUL RANCANGAN	
PERANCANGAN SUMBUKA PHOTOPHY EDUCATION CENTER DENGAN PENDEKATAN REINVENTING TRADITION	
DOSEN PEMBIMBING 1	
LULUK MASLUCHA, S.T., M.Si.	
DOSEN PEMBIMBING 2	
ARIEF RAHMANN SETIHO, M.T.	
CATATAN DOSEN	
TGL	PROF
CATATAN	
NAMA GAMBAR	
DENAH BIOSKOP	
NO. GAMBAR	SKALA



LT 2



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA

ARRY HARDHIKA

NIM

14660079

MATA KULIAH

STUDIO TUGAS AKHIR

JUDUL RANCANGAN

REBANSAN SENGAWA
PHOTOCOPY CENTER
DENGAN PENDEKATAN REINVENTING
TRADITION

DOSEN PEMBIMBING 1

LULUK MAELUCHA, S.T, M.Eng

DOSEN PEMBIMBING 2

ARIEF PRAMWAN SETONDO, M.T

CATATAN DOSEN

TGL

CATATAN

PARAF

NAMA GAMBAR

DENAH GALERY

NO. GAMBAR

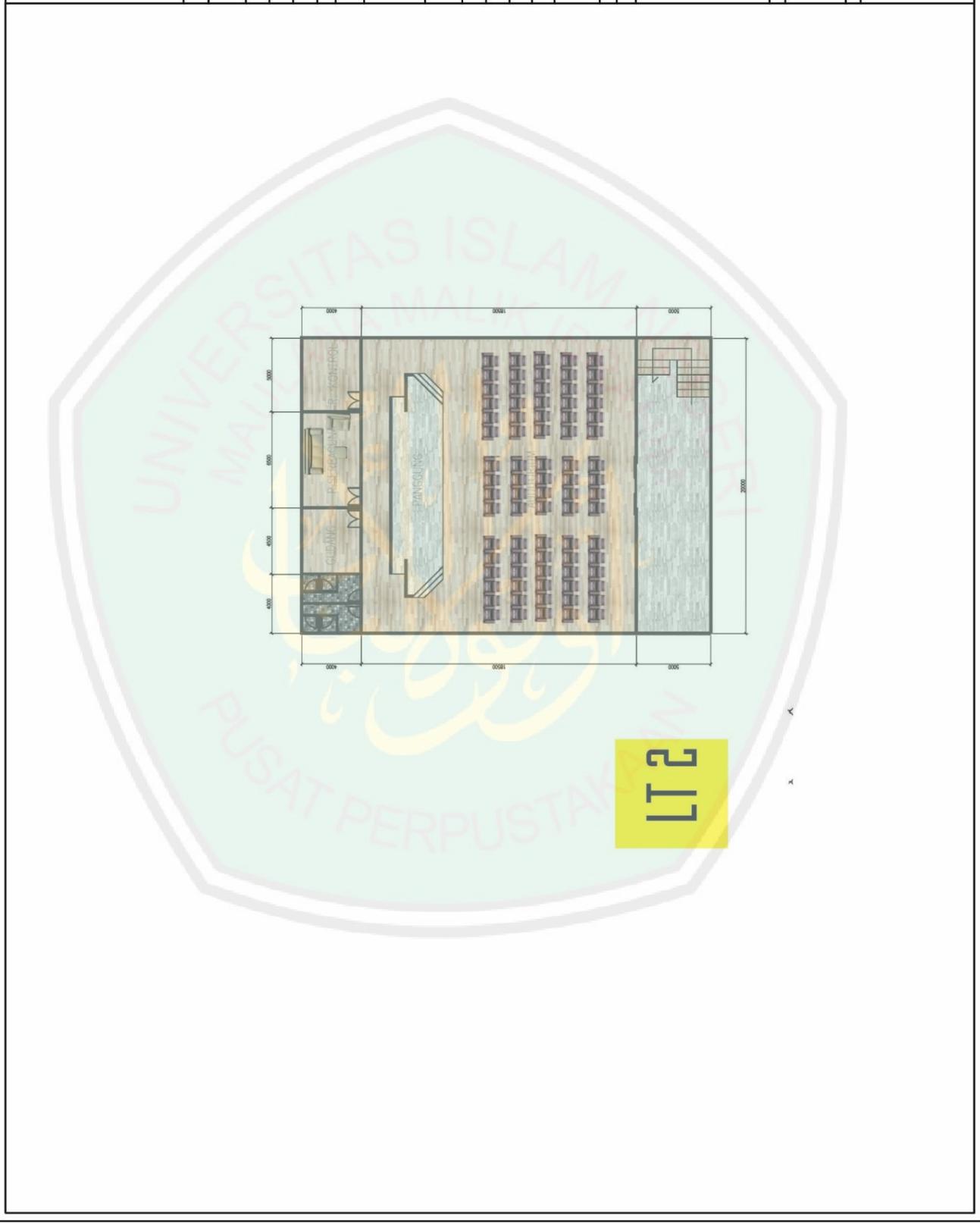
SPALU





JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM MALANG
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA	
ARRY HARDHIKA	
NIM	
14660079	
MATA KULIAH	
STUDIO TUGAS AKHIR	
JUDUL RANCANGAN	
REKONSTRUKSI SUNBANKA PHOTOGRAPHY EDUCATION CENTER DENGAN PENJAJATAN REINVENTING TRADITION	
DOSEN PEMBIMBING 1	
LULUK MABLICHA, S.T., M.Si	
DOSEN PEMBIMBING 2	
ARIEF RAHMANN BETIHO, M.T	
CATATAN DOSEN	
TGL	PROF
CATATAN	
NAMA GAMBAR	
DENAH AUDITORIUM	
NO. GAMBAR	SKALA





ARHITECTUR
 FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
 MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA

ARRY HARDHIKA

NIM

14660079

MATA KULIAH

STUDIO TUGAS AKHIR

JUDUL RANCANGAN

PERANCANGAN SUMBAWA
 PLUS RANGKAIAN KANTOR
 DENGAN PENYALATAN REINVENTING
 TRADITION

DOSEN PEMBIMBING 1

LULUK MASLUCHA, S.T., M.Sc.

DOSEN PEMBIMBING 2

ARIEF RAHMAN SETONO, M.T.

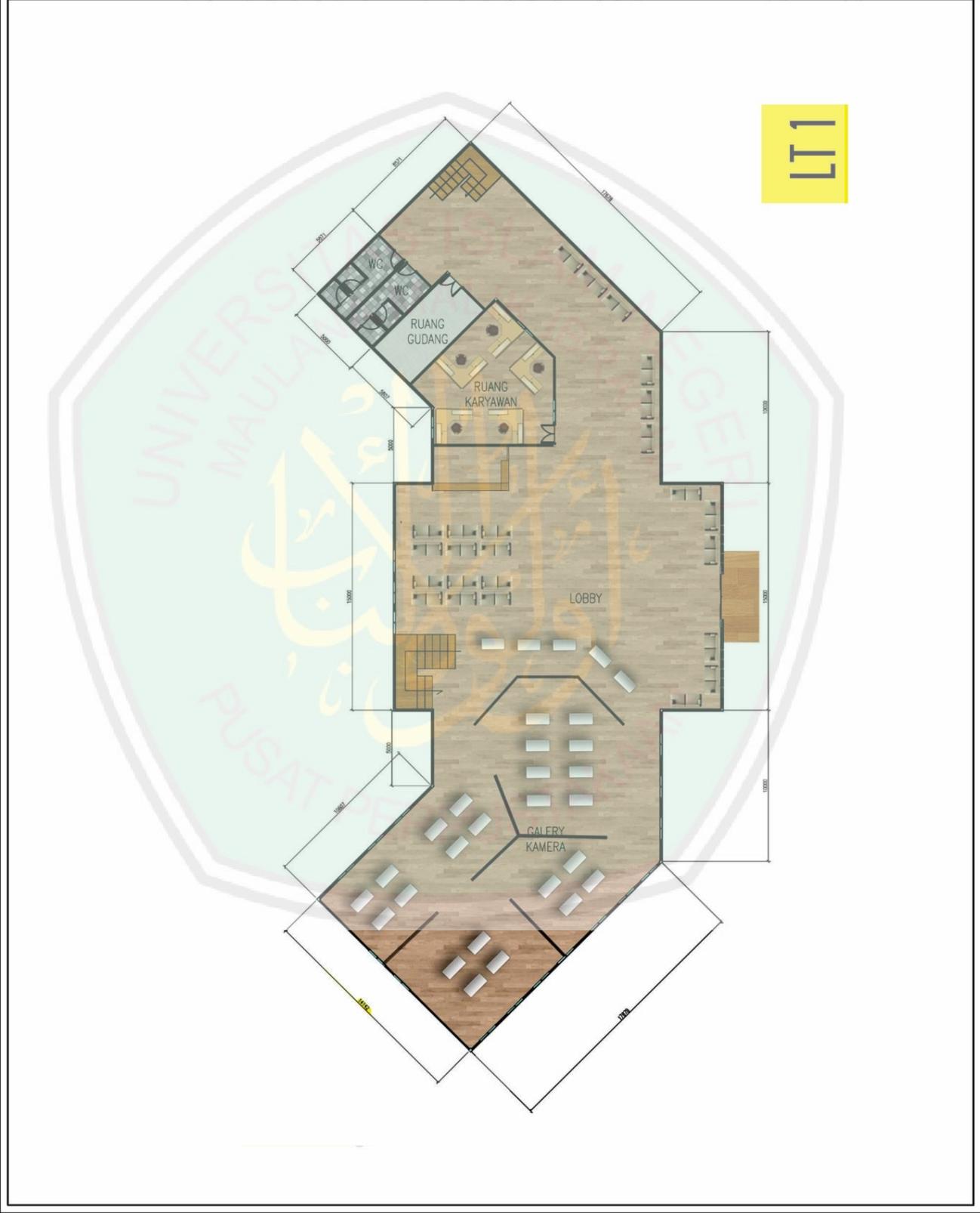
CATATAN DOSEN

TEL

CATATAN

PARAF

LT1



NAMA GAMBAR

DENAH GALERY

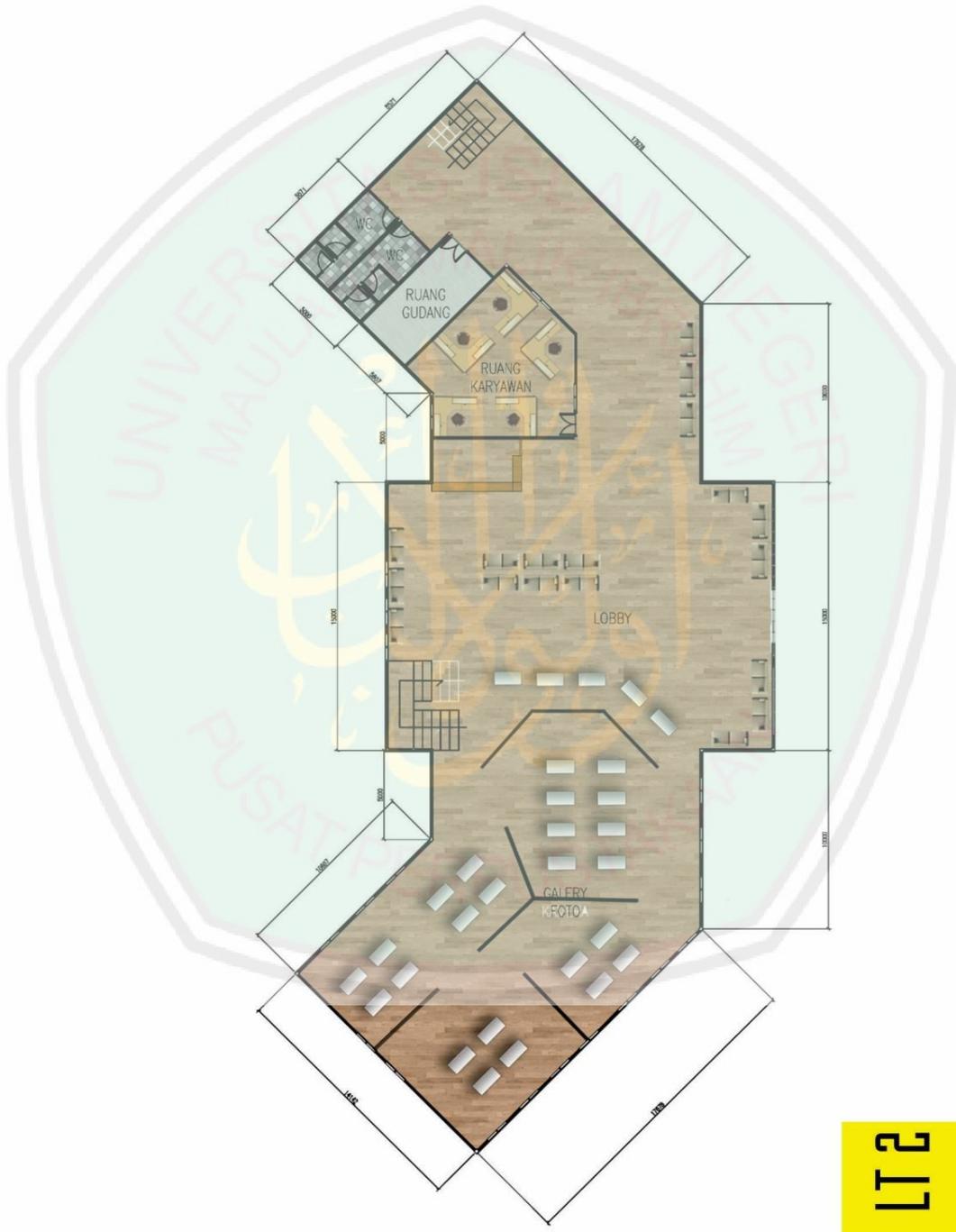
NO. GAMBAR

SKALA



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM MALANG
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA	
ARRY HARDHIKA	
NIM	
14660079	
MATA KULIAH	
STUDIO TUGAS AKHIR	
JUDUL RANCANGAN	
RANCANGAN SUMBUKA PHOTOGRAPHY EDUCATION CENTER DENGAN PENEBATAN REINVENTING TRADITION	
DOSEN PEMBIMBING 1	
LULUK MASLUCHA, S.T.M.Si	
DOSEN PEMBIMBING 2	
ARIEF RAHMAN SETIYO, MT	
CATATAN DOSEN	
TGL	CATATAN
PAGOF	
NAMA GAMBAR	
DENAH GALERY	
NO. GAMBAR	SKALA

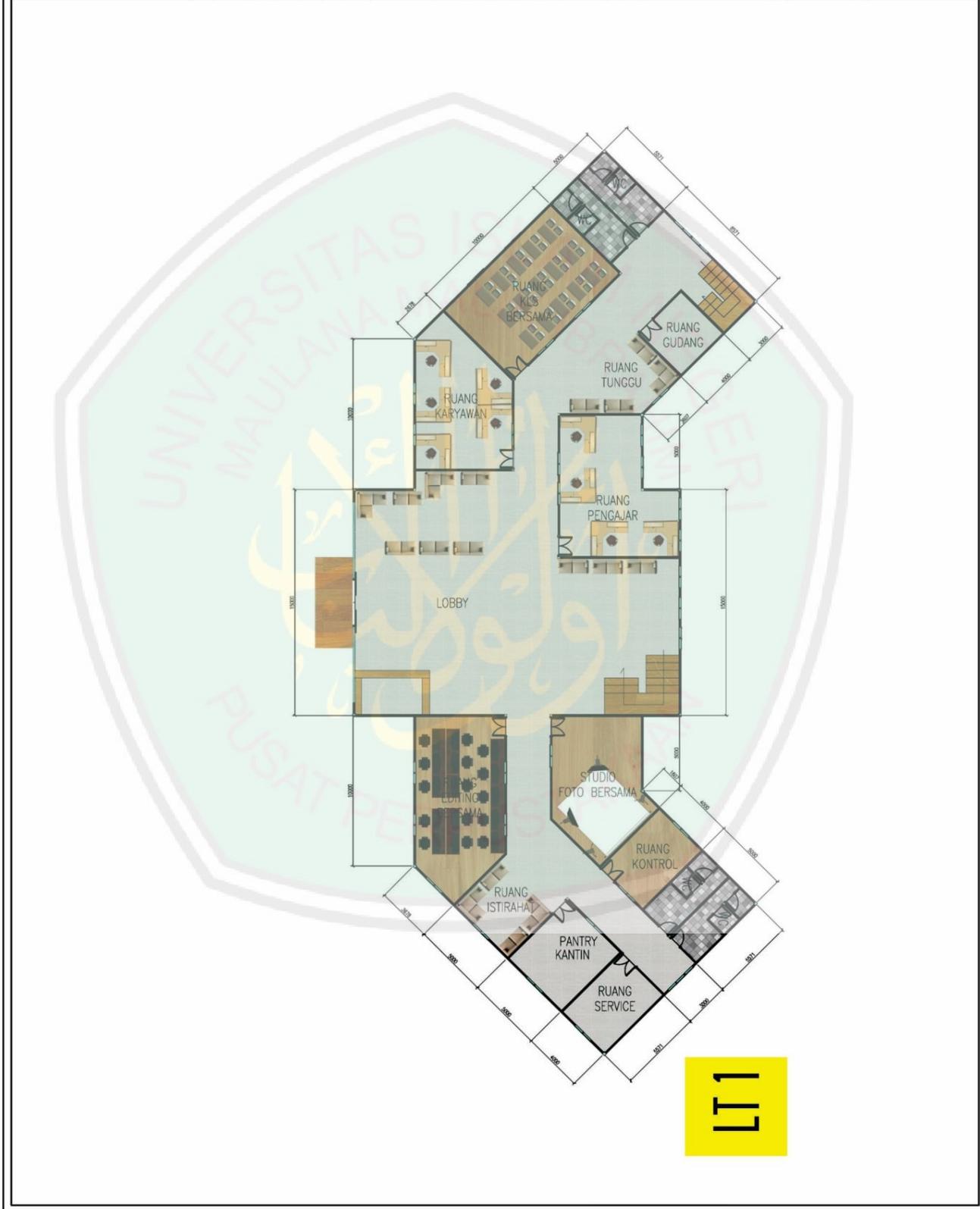


LT 2



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA	ARRY HARDHIKA
NIM	14660079
MATA KULIAH	STUDIO TUGAS AKHIR
JUDUL RANCANGAN	REKONSTRUKSI SUNBAMA PHOTOGRAPHY EDITORIAL CENTER DENGAN PENDEKATAN REINVENTING TRADITION
DOSEN PEMBIMBING 1	LULUK MAELUCHA, S.T., M.Eng.
DOSEN PEMBIMBING 2	ARIEF RAHMANN SETIOWO, M.T.
CATATAN DOSEN	
TEKNIK	
CONTOH	
PROJEK	
NAMA GAMBAR	
DENAH EDUKASI	
NO. GAMBAR	
SKALA	



LT1



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA	ARRY HARDHIKA
NIM	14660079
MATA KULIAH	STUDIO TUGAS AKHIR
JUDUL RANCANGAN	PERENCANAAN SUMBUKAWA PHOTOGRAPHY EDUCATION CENTER DENGAN PENDEKATAN REINVENTING TRADITION
DOSEN PEMBIMBING 1	LULUK MASLUCHA, S.T., M.Si
DOSEN PEMBIMBING 2	ARIEF RAHMANN SETIYONO, M.T
CATATAN DOSEN	
TGL	
CATATAN	
PROF	
NAMA GAMBAR	
DENAH EDUKASI	
NO. GAMBAR	
SKALA	

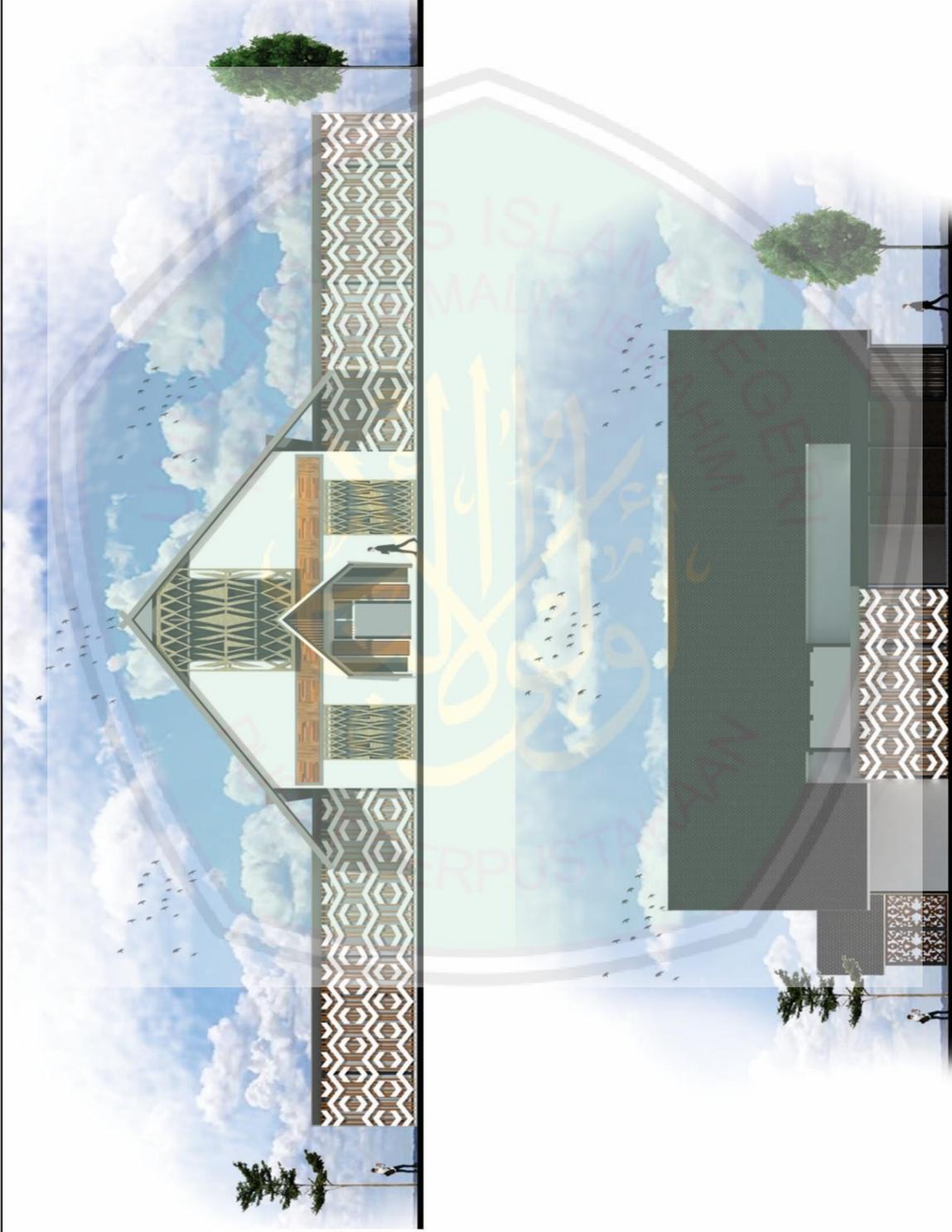


LT 2



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA	ARRY HARDHIKA
NIM	14660079
MATA KULIAH	STUDIO TUGAS AKHIR
JUDUL RANCANGAN	PERANCANGAN SUMBUWA PHOTOGRAPHY EDUCATION CENTER DENGAN PENJAJAGAN REINVENTING POSITION
DOSEN PEMBIMBING 1	LULUK MASLUCHA, S.T., M.Si
DOSEN PEMBIMBING 2	ARIEF RAHMANN SETIYONO, N.T
CATATAN DOSEN	
TGL	
CATATAN	
PASBAR	
NAMA GAMBAR	
BANGUNAN INFORMASI	
NO. GAMBAR	
SKALA	





JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAMIC STATE MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA

ARRY HARDHIKA

NIM

14660079

MATA KULIAH

STUDIO TUGAS AKHIR

JUDUL RANCANGAN

PERANCANGAN SUMBERAYA
PHOTOGRAPHY EDITORIAL CENTER
DENGAN PENDEKATAN REINVENTING
TRADITION

DOSEN PEMBIMBING 1

LULUK MABELUCHA, S.T., M.Sc.

DOSEN PEMBIMBING 2

ARIEF RAHMANN SETONO, I.T.

CATATAN DOSEN

FOR

CADRAN

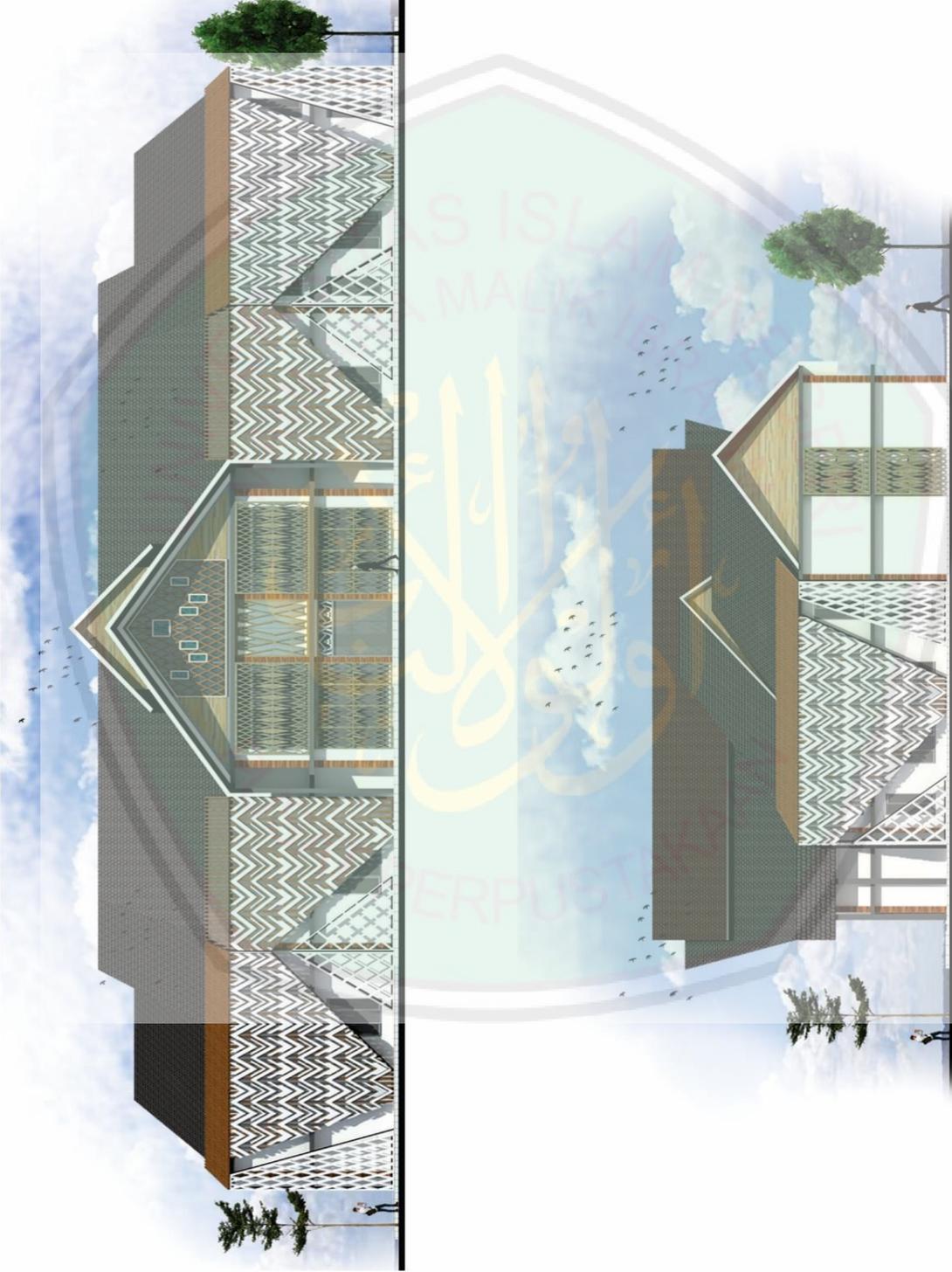
PRABU

NAMA GAMBAR

BANGUNAN EDUKASI

NO. GAMBAR

SKALA





JURISAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM MAULANA MALIK IBRAHIM (UIN)
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA

ARRY HARDHIKA

NIM

14660079

MATA KULIAH

STUDIO TUGAS AKHIR

JUDUL RANCANGAN

PERANCANGAN SUMBERDAYA
PHOTOGRAFIS CENTER
DENGAN PENYEKATAN REINVENTING
TRADITION

DOSEN PEMBIMBING 1

LULUK MASLUCHA, S.T., M.Sc.

DOSEN PEMBIMBING 2

ARIEF RAHMAN SETIONO, M.T

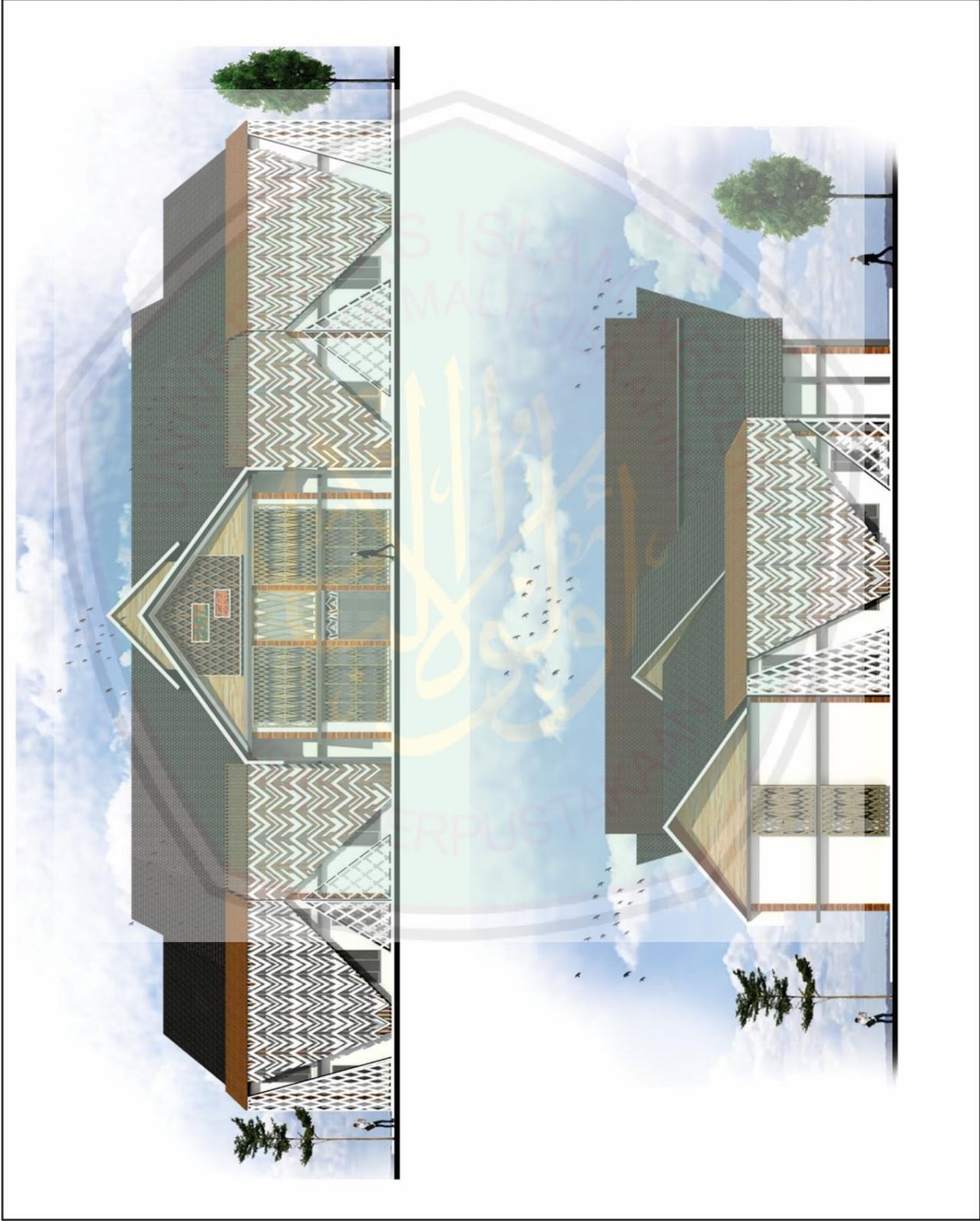
CATATAN DOSEN

TGL. CATATAN PARAF

NAMA GAMBAR

BANGUNAN GALLERY

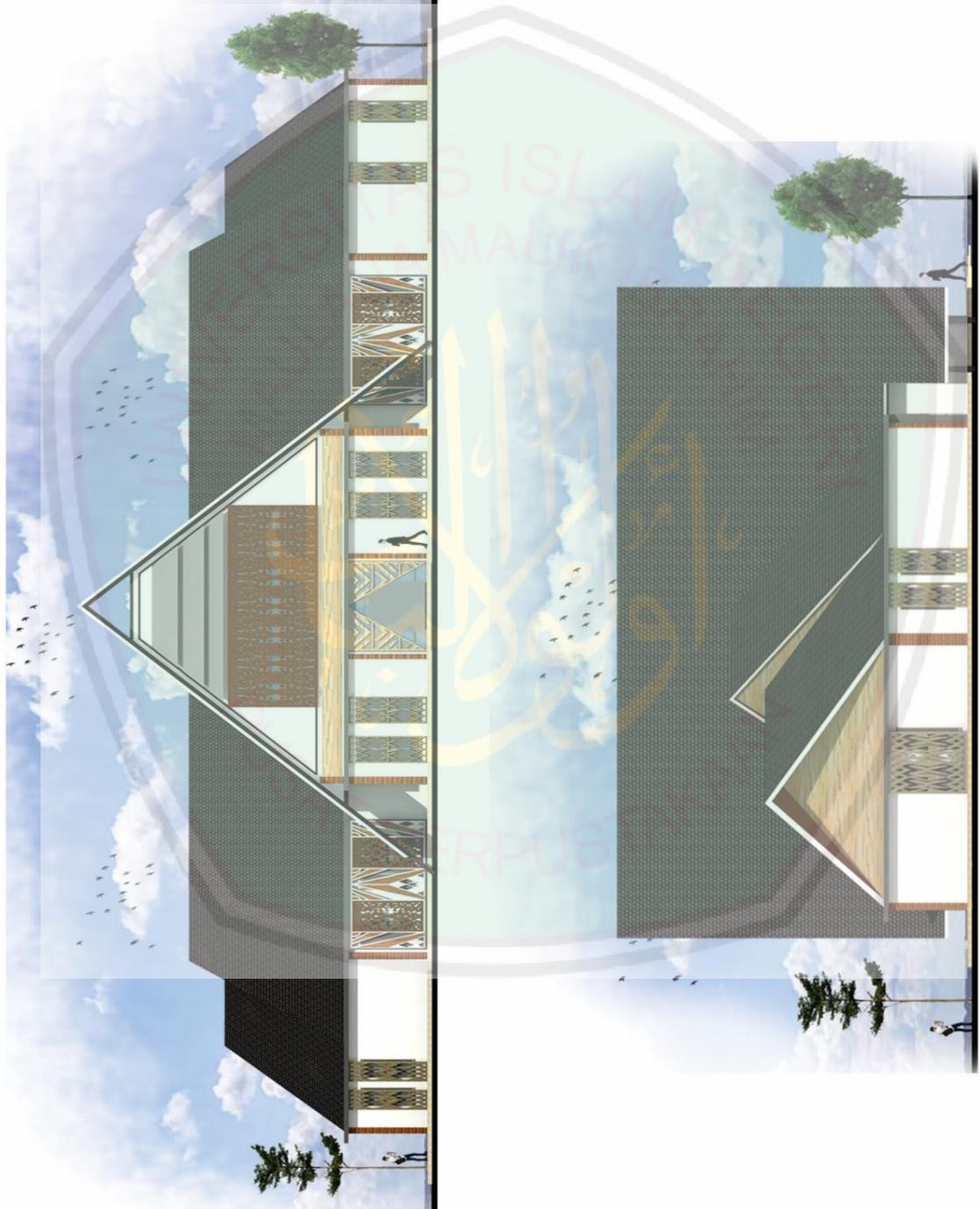
NO. GAMBAR SKALA





INSTITUT TEKNOLOGI
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA	ARRY HARDHIKA
NIM	14660079
MATA KULIAH	STUDIO TUGAS AKHIR
JUDUL RANCANGAN	PERANCANGAN SUMBAWA PHOTOGRAPHY EQUIPMENT CENTER DENGAN PERBENTENGAH TRADISION
DOSEN PEMBIMBING 1	LULUK MABELUCHA, S.T, M.Sc
DOSEN PEMBIMBING 2	ARIEF RAKHMAN SETIYONO, M.T
CATATAN DOSEN	
TGL	
CATATAN	
PARAF	
NAMA GAMBAR	
BANGUNAN PENGELOLA	
NO. GAMBAR	
SKALA	





JURISAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM MALANG (UIN
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG)

NAMA
ARRY HARDHIKA
NIM
14660079
MATA KULIAH
STUDIO TUGAS AKHIR
JUDUL RANCANGAN

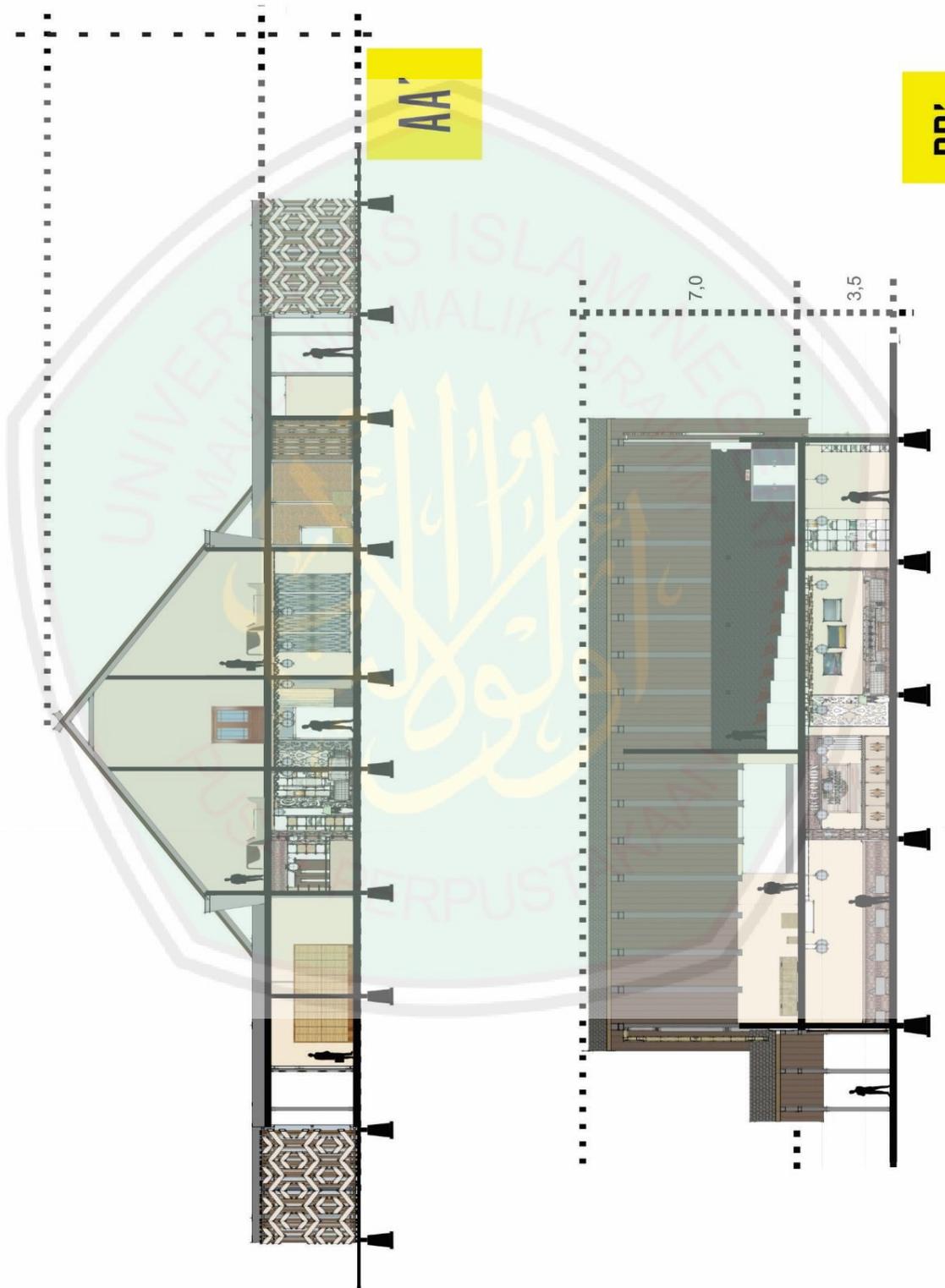
PERANCANGAN SUMBAWA
PHOTOGRAPHY CENTER
DENGAN PENEGAHAN REINVENTING
TRADITION

DOSEN PEMBIMBING 1
LULUK MASLUCHA, S.T., M.Sc.
DOSEN PEMBIMBING 2
ARIEF RAHMANN SETYONO, IAT

CATATAN DOSEN	
CATATAN	PARAF

NAMA GAMBAR	

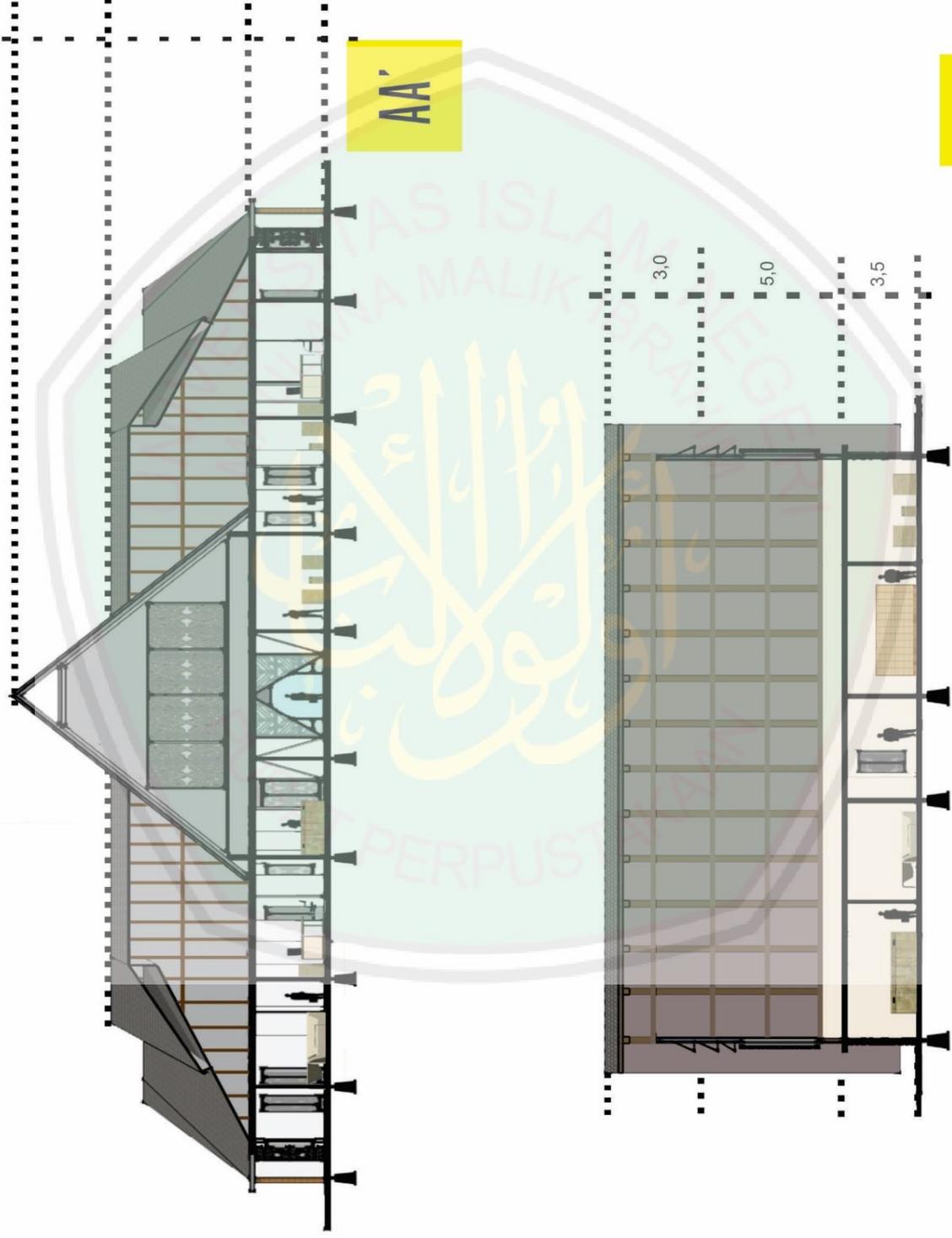
POTONGAN BANGUNAN INFORMASI	
NO. GAMBAR	SKALA





UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA	ARRY HARDHIKA
NIM	14660079
MATA KULIAH	STUDIO TUGAS AKHIR
JUDUL RANCANGAN	PERANCANGAN SUMBANGA PHOTOGRAPHY EDUTAINMENT CENTER DENGAN PENYERAPAN TRADITION
DOSEN PEMBIMBING 1	LULUK IMBULUSHA, S.T., M.Sc.
DOSEN PEMBIMBING 2	ANIEF RAMDHAN SETIONO, M.T.
CATATAN DOSEN	
TGL.	
CATATAN	
PARAF	
NAMA GAMBAR	
POTONGAN BANGUNAN PENGELOLA	
NO. GAMBAR	
SKALA	





JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA

ARRY HARDHIKA

NIM

14860079

MATA KULIAH

STUDIO TUGAS AKHIR

JUDUL RANCANGAN

PERANCANGAN SUMBAWA
PHOTONIC CENTER
DESIGN CENTER
BENANG PENCATATAN TRADITION

DOSEN PEMBIMBING 1

LULUK MASLUCHA, S.T, M.Sc.

DOSEN PEMBIMBING 2

AREF RAHMAN SETIYO, M.T

CATATAN DOSEN

TGL.

CATATAN

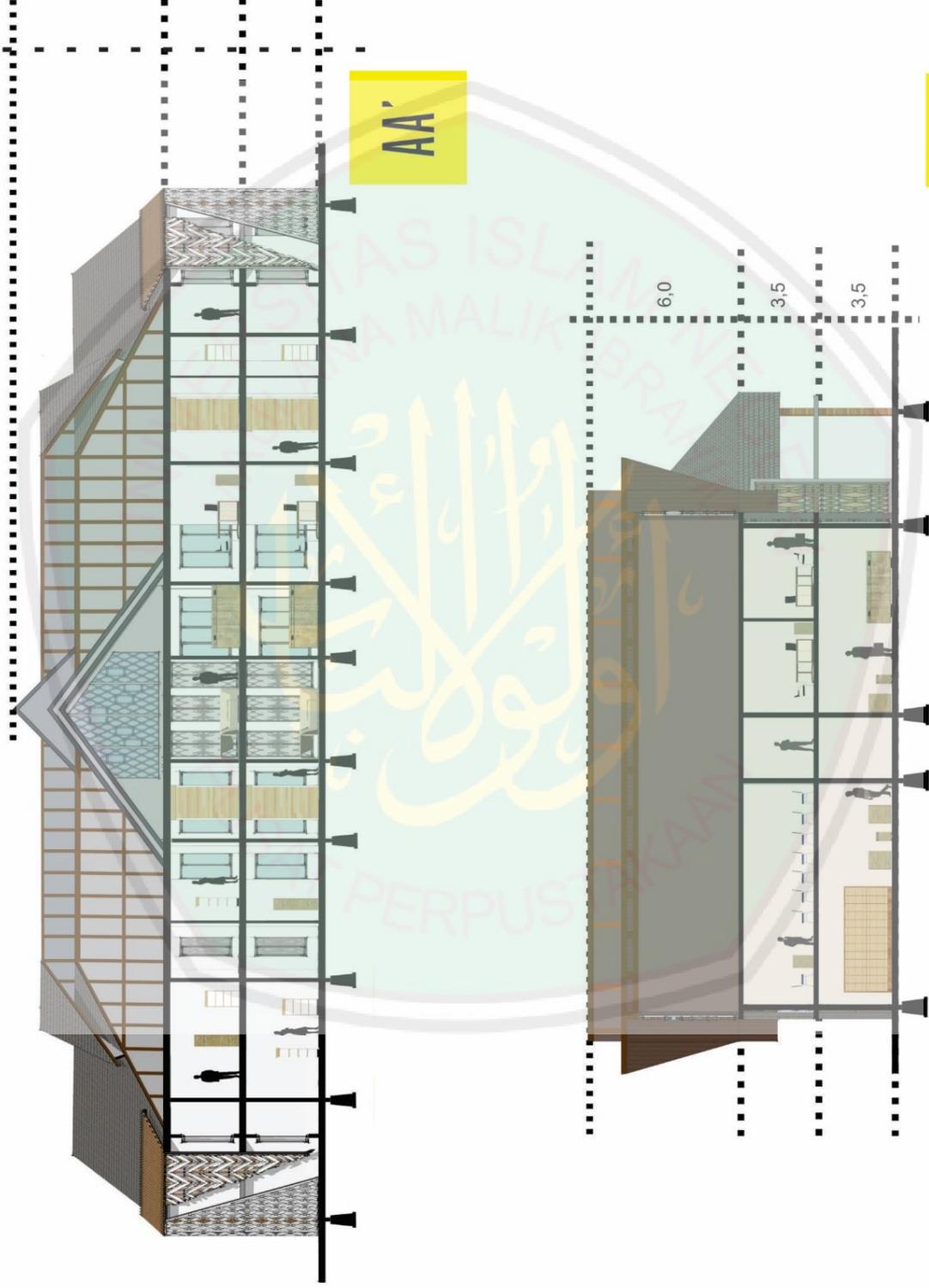
PARAF

NAMA GAMBAR

POTONGAN BANGUNAN
GALLERY

NO. GAMBAR

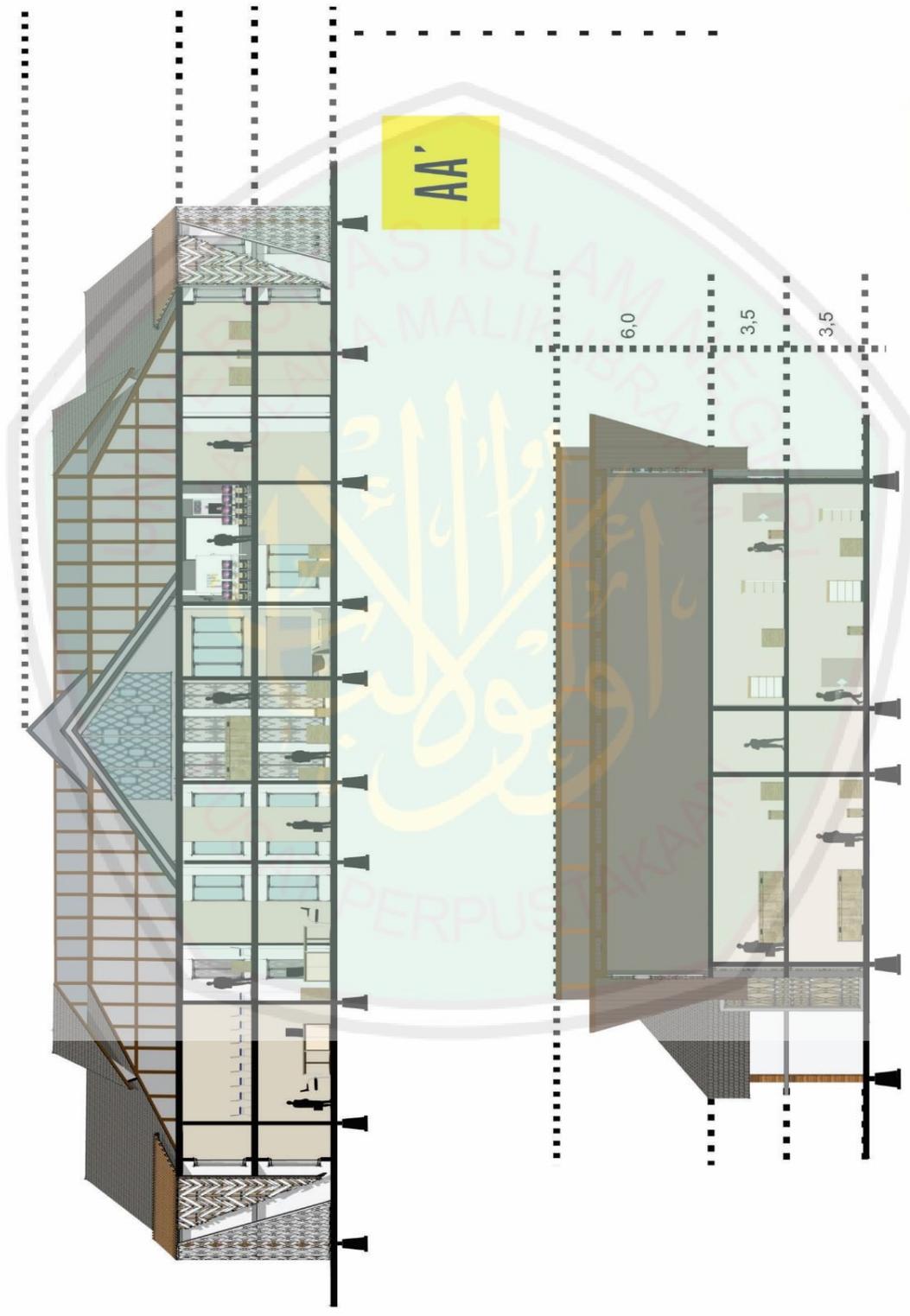
SKALA





JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA	
ARRY HARDHIKA	
NIM	
14660079	
MATA KULIAH	
STUDIO TUGAS AKHIR	
JUDUL RANCANGAN	
RANCANGAN SUMBUHA PHOTOGRAPHY EDITANMENT CENTER DENGAN PENDEKATAN REINVENTING TRIDITION	
DOSEN PEMBIMBING 1	
LULUK MASELUCHA, S.T, M.Sc.	
DOSEN PEMBIMBING 2	
ARIEF RAMHMAN SETIONO, MT	
CATATAN DOSEN	
TGL	REVISI
NAMA GAMBAR	
POTONGAN BANGUNAN EDUKASI	
NO. GAMBAR	SKALA





JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM MALIK IBRAHIM
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA

ARRY HARDHIKA

NIM

14660079

MATA KULIAH

STUDIO TUGAS AKHIR

JUDUL RANCANGAN

PERANCANGAN SUMBUHAWA
PHOTOGRAPHY CENTER
DENGAN PENDEKATAN REINVENTING
TRADITION

DOSEN PEMBIMBING 1

LULUKY MASLIHA, S.T., M.Sc

DOSEN PEMBIMBING 2

AREF RAHMAN SETONO, I.T

CATATAN DOSEN

TGL

CATATAN

PARAF

NAMA GAMBAR

TAMPAK KAWASAN

NO. GAMBAR

SKALA

TAMPAK DEPAN KAWASAN



TAMPAK DSAMPING KAWASAN





JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA

ARRY HARDHIKA

NIM

14660079

MATA KULIAH

STUDIO TUGAS AKHIR

JUDUL RANCANGAN

PERANCANGAN SUMBAWA
PHOTOCOPY CENTER
DENGAN PENDEKATAN REINVENTING
TRADITION

DOSEN PEMBIMBING 1

LULUK MASLUCHA, S.T., M.Si.

DOSEN PEMBIMBING 2

ARIEF RAKHMAN SETIENO, M.T.

CATATAN DOSEN

TGL

CATATAN

PARAF

NAMA GAMBAR

POTONGAN KAWASAN

NO. GAMBAR

SKALA

POTONGAN AA KAWASAN



POTONGAN BB KAWASAN





JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA

ARRY HARDHIKA

NIM

14660079

MATA KULIAH

STUDIO TUGAS AKHIR

JUDUL RANCANGAN

PERANCANGAN SUMBAWA
PHYSIOGRAPHY CENTER
BERGASAN PENCEKAMAN TRADISIONAL
TRADITION

DOSEN PEMBIMBING 1

LULUK MASLUCHA, S.T, M.Sc.

DOSEN PEMBIMBING 2

AREF RAHMANN SETYONO, M.T

CATATAN DOSEN

TGL

CATATAN

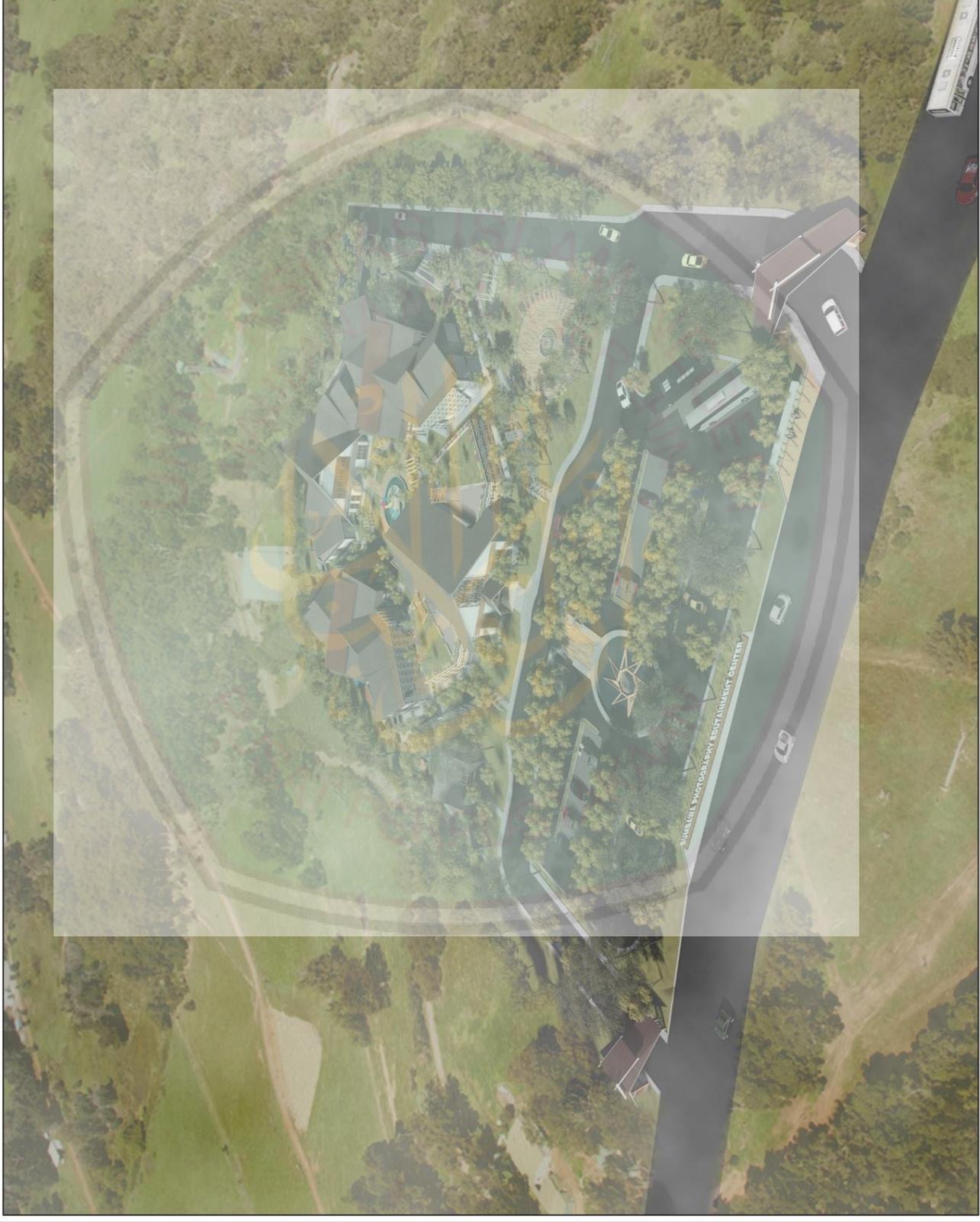
PARAF

NAMA GAMBAR

PERSPEKTIF KAWASAN

NO. GAMBAR

SKALA





UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA
ARRY HARDHIKA
NIM
14860079
MATA KULIAH
STUDIO TUGAS AKHIR

JUDUL RANCANGAN

PERANCANGAN SUMBAWA
PHOTOGRAPHY EDITUMENT CENTER
DEGAN PALEMBANG TRADITION

DOSEN PEMBIMBING 1

LULUK MAELUCHA, S.T., M.Sc.

DOSEN PEMBIMBING 2

ARIEF RAHMANNI SETIOWO, M.T.

CATATAN DOSEN

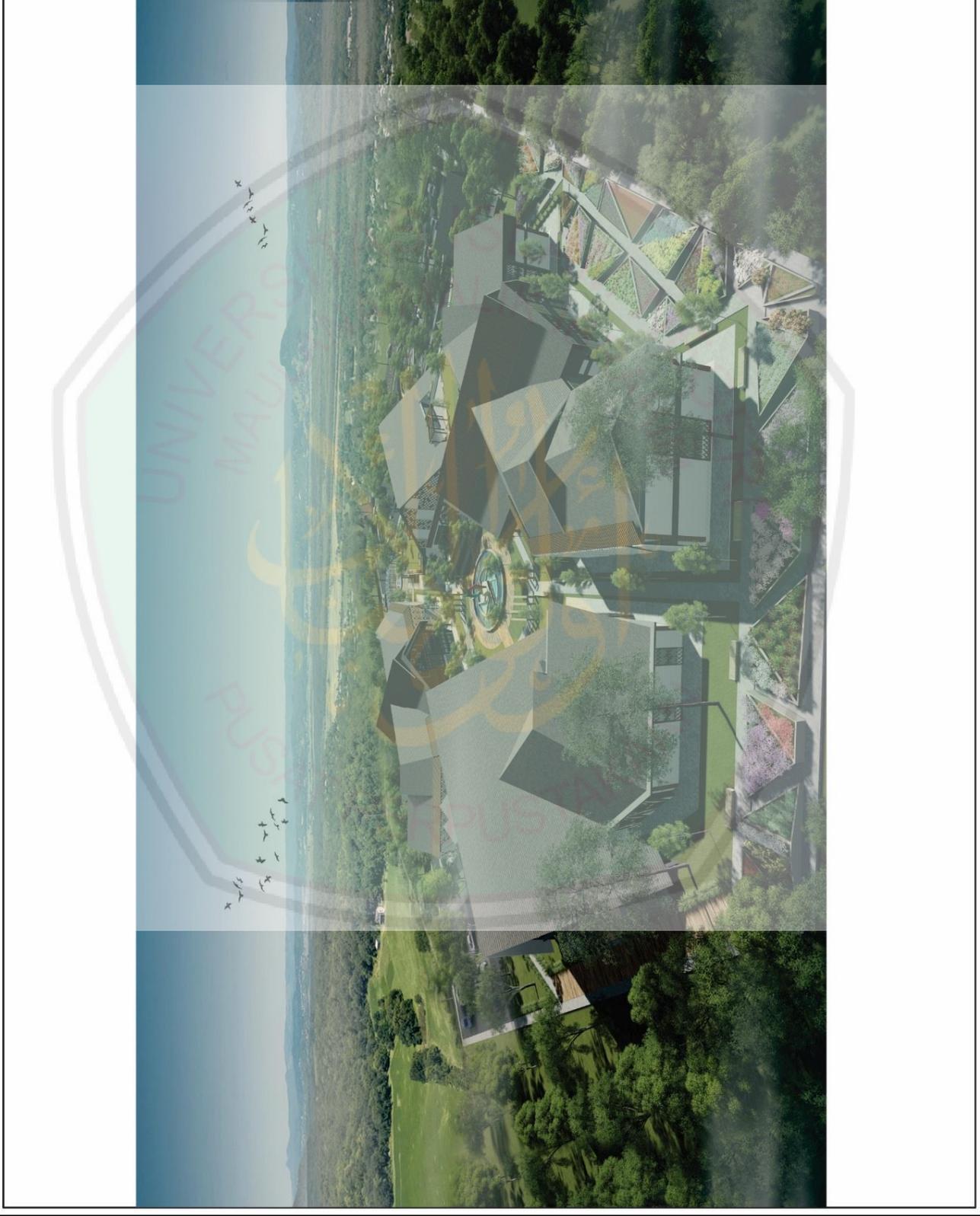
TGL
CATATAN
PARAF

NAMA GAMBAR

PERSPEKTIF KAWASAN

NO. GAMBAR

SKALA





JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA

ARRY HARDHIKA

NIM

14660079

MATA KULIAH

STUDIO TUGAS AKHIR

JUDUL RANCANGAN

PERANCANGAN SUMBUWA
PHOTOWALL MUSEUM CENTER
DENGAN PENDEKATAN REINVENTING
TRADITION

DOSEN PEMBIMBING 1

LUKLIK MASLUCHA, S.T., M.Sc.

DOSEN PEMBIMBING 2

ARIEF RAHMANN SETIENO, M.T.

CATATAN DOSEN

TGL

CATYAN

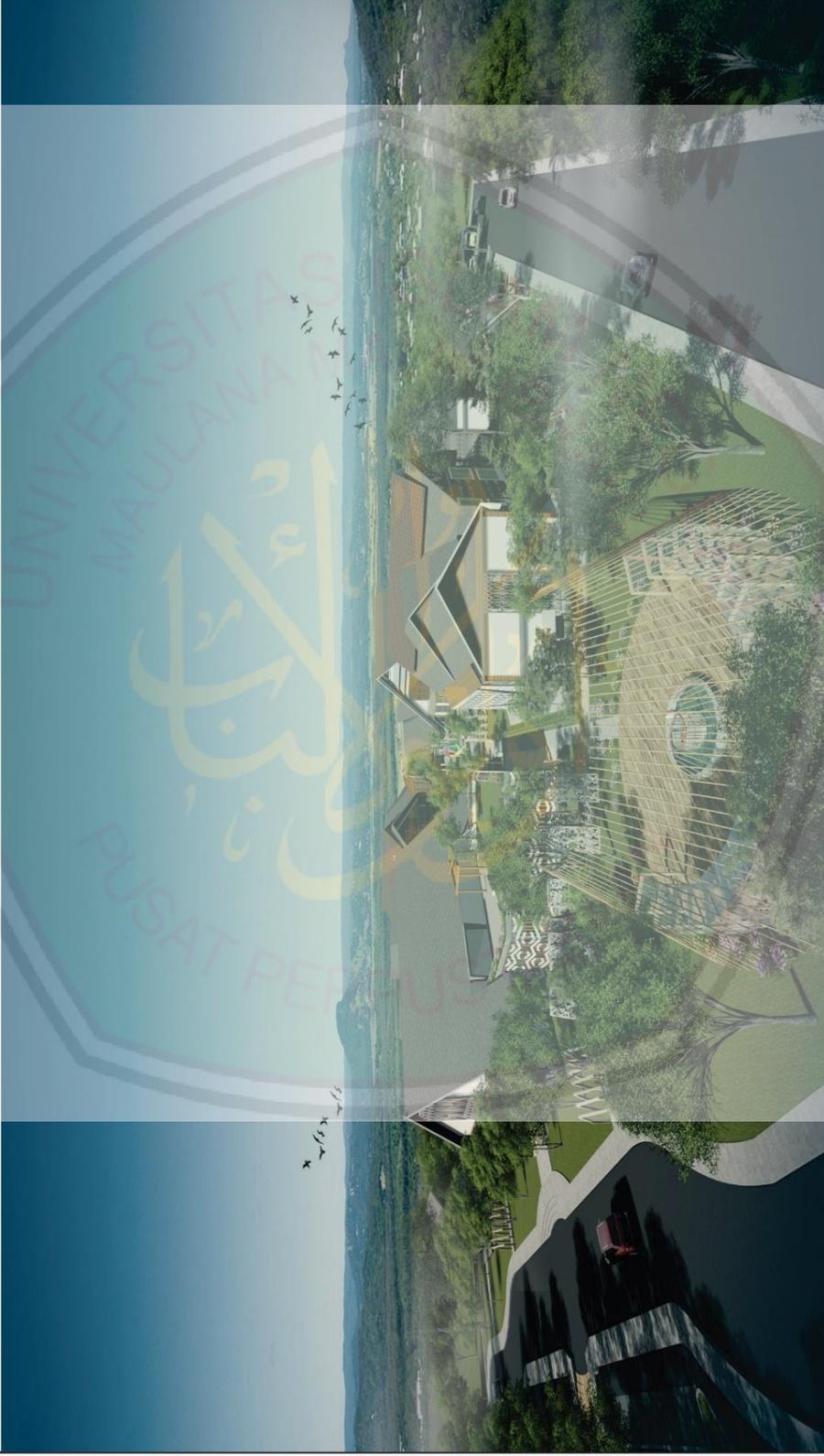
PARAF

NAMA GAMBAR

PERSPEKTIF KAWASAN

NO. GAMBAR

SKALA





JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA

ARRY HARDHIKA

NIM

14660079

MATA KULIAH

STUDIO TUGAS AKHIR

JUDUL RANCANGAN

PERANCANGAN SUMBAWA
PHOTOGRAFY CENTER
DENGAN PENERAPAN REINVENTING
TRADITION

DOSEN PEMBIMBING 1

LULUK MASLUCHA, S.T., M.Sc.

DOSEN PEMBIMBING 2

ARIEF RAHMANN SETIYONO, M.T

CATATAN DOSEN

TGL

CATATAN

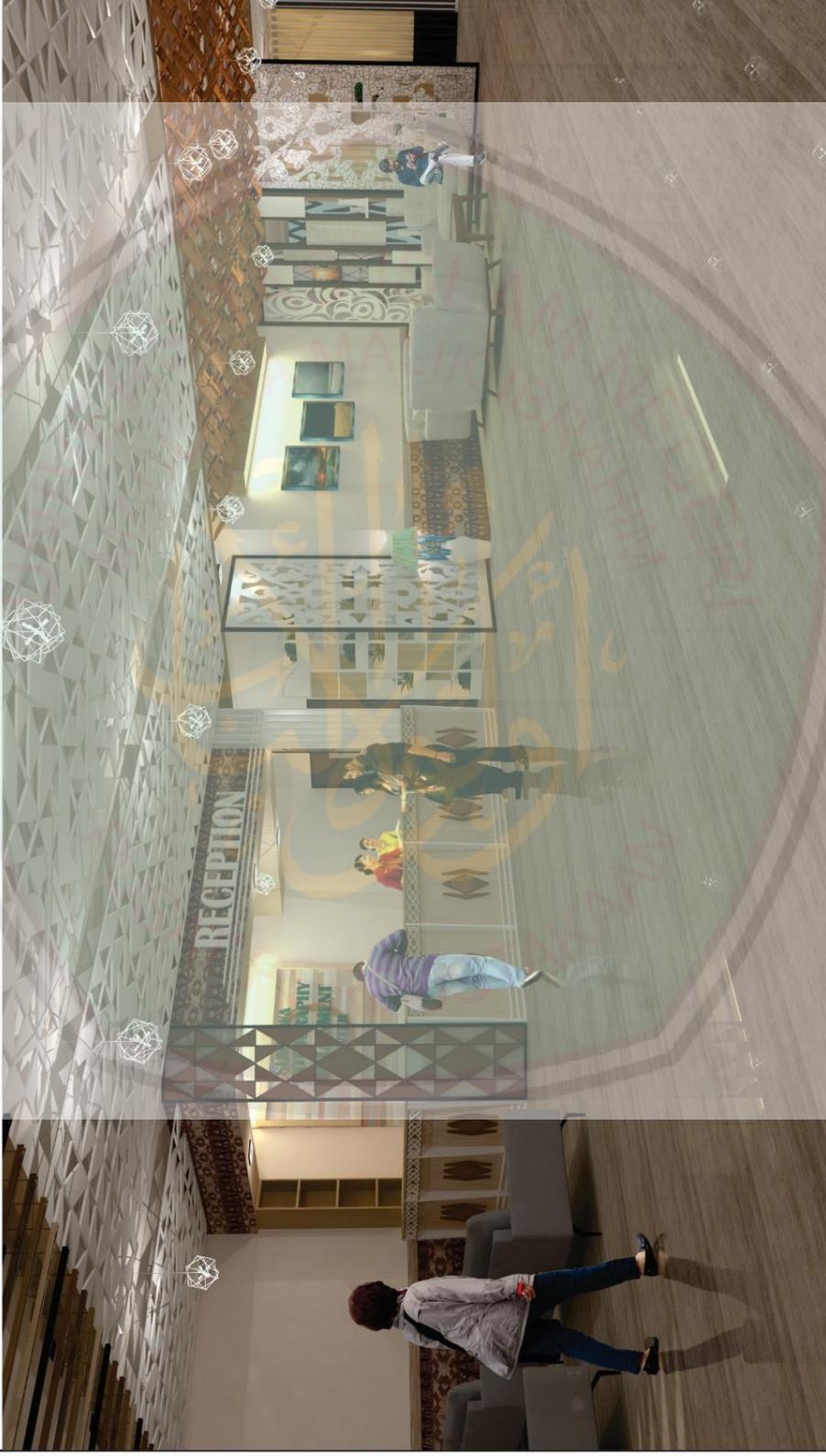
PABARF

NAMA GAMBAR

RUANG INFORMASI

NO. GAMBAR

SKALA





JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA

ARRY HARDHIKA

NIM

14660079

MATA KULIAH

STUDIO TUGAS AKHIR

JUDUL RANCANGAN

PERANCANGAN SUMBAWA
PHYSICAL SCIENCE CENTER
BERGASAN PENCEKAMAN PENYERENTING
TRADITION

DOSEN PEMBIMBING 1

LULUK MASLUCHA, S.T, M.Sc.

DOSEN PEMBIMBING 2

ARIEF RAHMANN SETYONO, M.T

CATATAN DOSEN

TGL

CATATAN

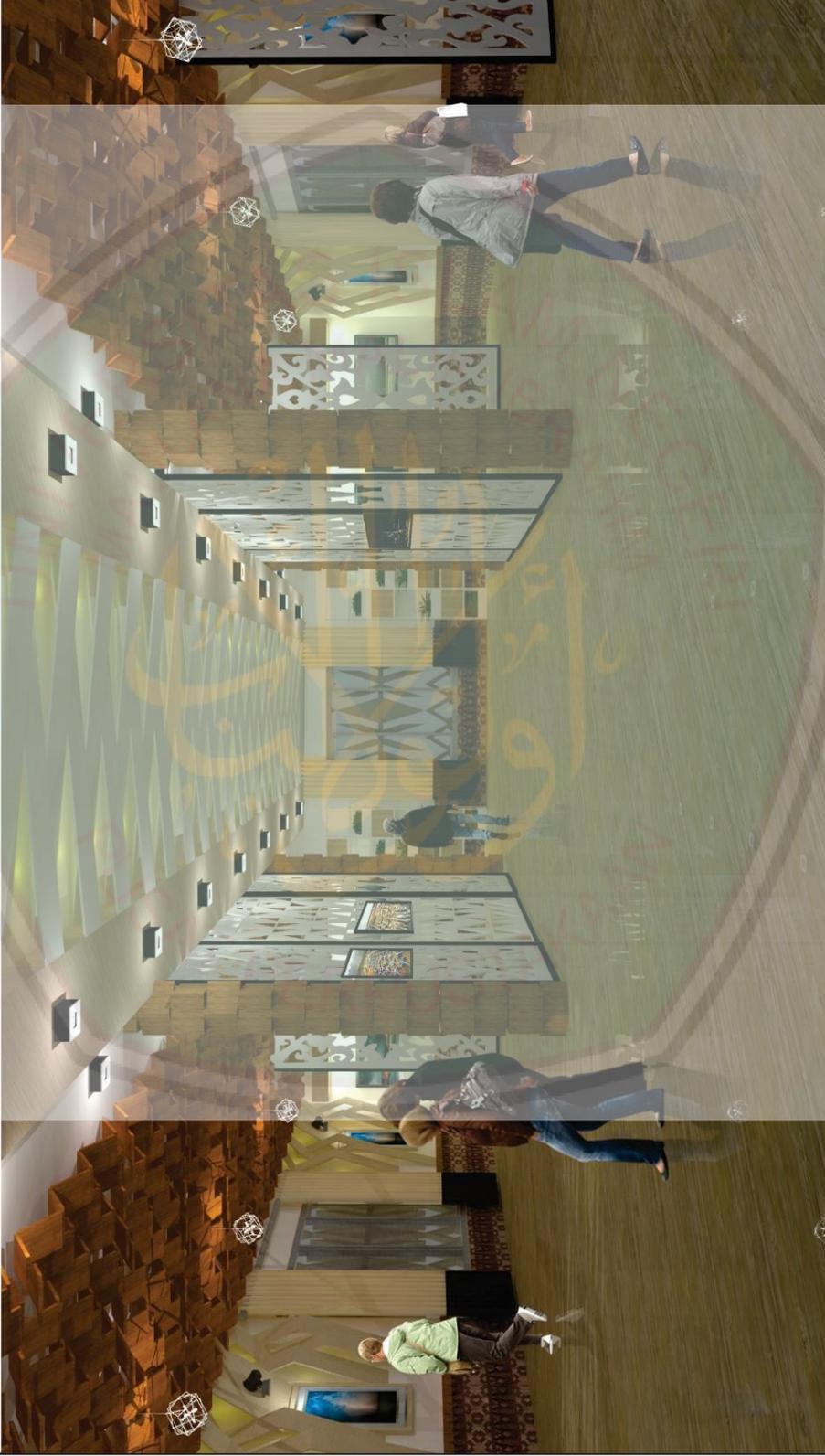
PARAF

NAMA GAMBAR

RUANG GALERY FOTO

NO. GAMBAR

SKALA





JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA

ARRY HARDHIKA

NIM

14660079

MATA KULIAH

STUDIO TUGAS AKHIR

JUDUL RANCANGAN

PERANCANGAN SUDAWA
PHOTOGRAPHY EQUIPMENT CENTER
BESISAN TRADITION

DOSEN PERIBIBING 1

LULUK MASLUCHA, S.T, M.Sc

DOSEN PERIBIBING 2

ARIEF RAACHMAN SETYONO, M.T

CATATAN DOSEN

TGL

CATATAN

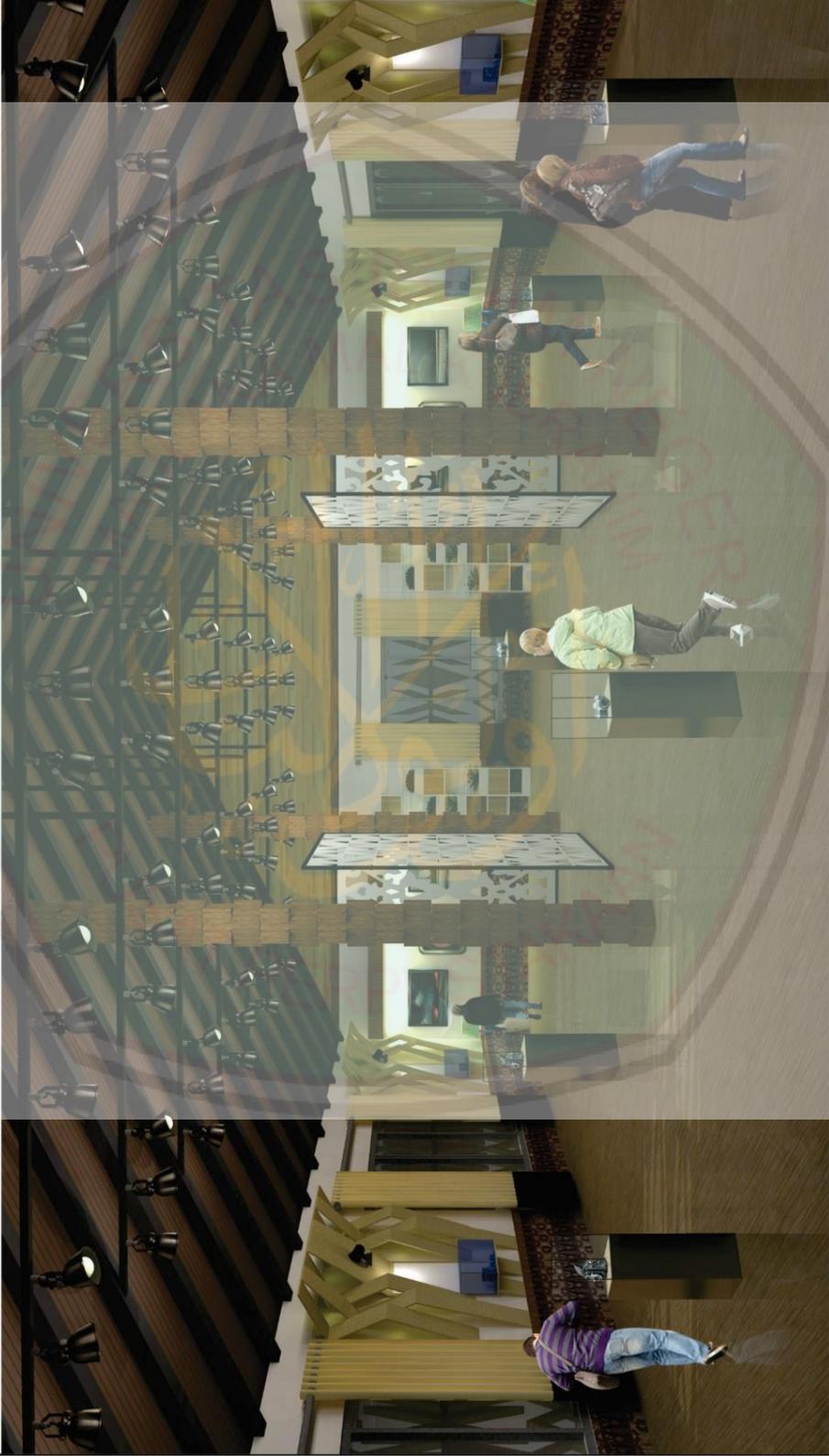
PARAF

NAMA GAMBAR

RUANG GALLERY KAMERA

NO. GAMBAR

SKALA





INSTITUT TEKNOLOGI
FASILITAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA

ARRY HARDHIKA

NIM

14660079

MATA KULIAH

STUDIO TUGAS AKHIR

JUDUL RANCANGAN

PERANCANGAN SUMBAWA
PROYOKORONG EKSTAN KEMENTERIAN
DESIGN PENYUNTAH RENCANA
TRADITION

DOSEN PEMBIMBING 1

LULUK MASLUPCHA, S.T., M.Sc.

DOSEN PEMBIMBING 2

ARIEF RAHMANN SETYONO, M.T

CATATAN DOSEN

TGL

CATATAN

PARAF

NAMA GAMBAR

RUANG DISKUSI

NO. GAMBAR

SKALA





JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM MALANG
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA

ARRY HARDHIKA

NIM

14660079

MATA KULIAH

STUDIO TUGAS AKHIR

JUDUL RANCANGAN

PERANCANGAN SUMBUWA
PHOTONIC CENTER
DENGAN PENERAPAN REINVENTING
TRADITION

DOSEN PEMBIMBING 1

LULUK MASLUCHA, S.T., M.Sc.

DOSEN PEMBIMBING 2

ARIEF RAHMANN SETIENO, M.T.

CATATAN DOSEN

TGL

CATATAN

PABAF

NAMA GAMBAR

STUDIO OUTDOOR

NO. GAMBAR

SKALA





INSTITUT TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA

ARRY HARDHIKA

NIM

14860079

MATA KULIAH

STUDIO TUGAS AKHIR

JUDUL RANCANGAN

PERANCANGAN SUMBAWA
PHOTOGRAPHY-EDUTAINMENT CENTER
DEGAN PENYERENTHENTING
TRADITION

DOSEN PEMBIMBING 1

LULUK MASELUCHA, S.T, M.Sc.

DOSEN PEMBIMBING 2

AREF RAHMAN SETIYONO, MT

CATATAN DOSEN

TGL

CATATAN

PARAF

NAMA GAMBAR

STUDIO OUTDOR

NO. GAMBAR

SKALA





JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA	
ARRY HARDHIKA	
NIM	
14660079	
MATA KULIAH	
STUDIO TUGAS AKHIR	
JUDUL RANCANGAN	
PERANCANGAN SUMBERDAYA PHOTOCENTRIC DAN GREEN CENTER DENGAN PENDEKATAN REINVENTING TRADITION	
DOSEN PEMBIMBING 1	
LULUK MASLIHA, S.T., M.Sc.	
DOSEN PEMBIMBING 2	
AREF RAHMAN SETIYO, I.T.	
CATATAN DOSEN	
TGL	PARAF
NAMA GAMBAR	
SELASAR	
NO. GAMBAR	SKALA





JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA

ARRY HARDHIKA

NIM

14860079

MATA KULIAH

STUDIO TUGAS AKHIR

JUDUL RANCANGAN

PERANCANGAN SUMBAWA
PHOTONIC CENTER
BERGUNAIAN PENCERITAN TENTANG
TRADITON

DOSEN PEMBIMBING 1

LULUK MASLUCHA, S.T, M.Sc.

DOSEN PEMBIMBING 2

AREF RAHMANN SETYONO, M.T

CATATAN DOSEN

TGL.

CATATAN

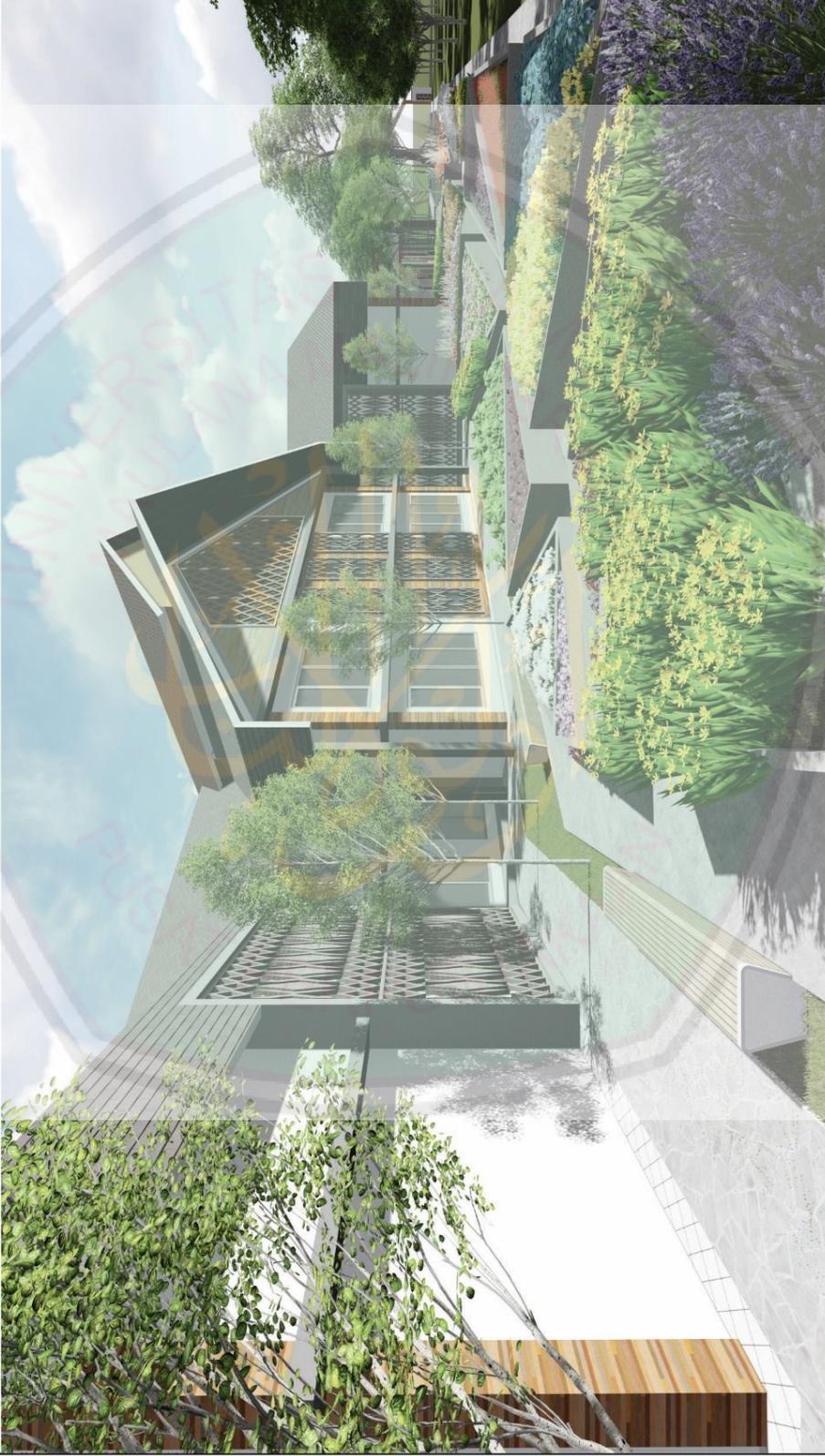
PARAF

NAMA GAMBAR

TAMAN BUNGA

NO. GAMBAR

SKALA





JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA
ARRY HARDHIKA
NIM
14560079
MATA KULIAH
STUDIO TUGAS AKHIR
JUDUL RANCANGAN

REKONSANSI SUMBUWA
PHOTOGRAPHY CULTURAMMENT CENTER
DENGAN PENEKATAN REINVENTING
TRADITION

DOSEN PEMBIMBING 1
LULUK MASLUCHA, S.T, M.Sc
DOSEN PEMBIMBING 2
ARIEF RAKHMAN SETIONO, I.T

CATATAN DOSEN	
TGL	CATATAN

PARAF

NAMA GAMBAR

DETAIL ARSITEKTUR

NO GAMBAR

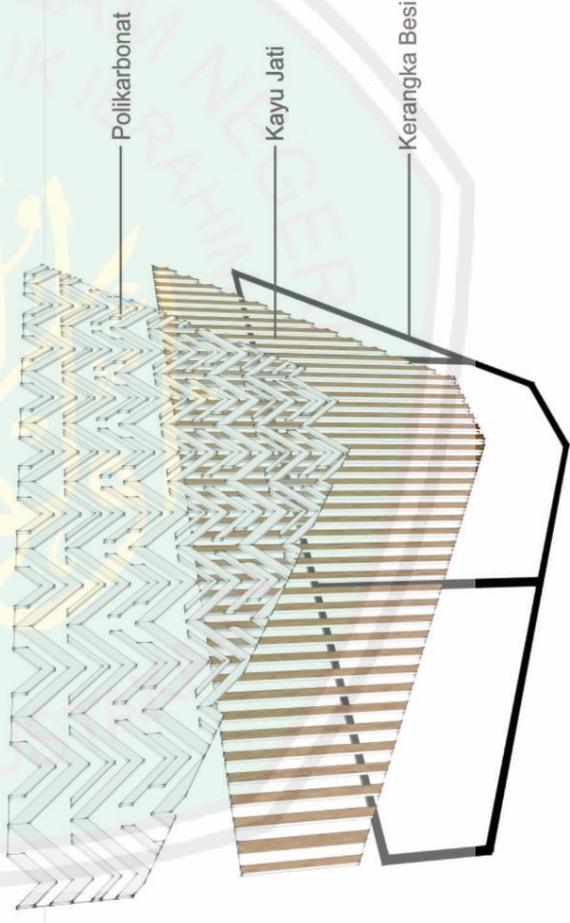
SKALA



Polikarbonat

Kayu Jati

Kerangka Besi



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
 FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
 MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA

ARRY HARDHIKA

NIM

14860079

MATA KULIAH

STUDIO TUGAS AKHIR

JUDUL RANCANGAN

PERANCANGAN SUDAWA
 PHOTOCOPY CENTER
 DENGAN PENDEKATAN BERKONSEP
 TRADITION

DOSEN PEMBIMBING 1

LULUK MASLUCHA, S.T, M.Sc.

DOSEN PEMBIMBING 2

ARIEF RAHMANN SETYONO, M.T

CATATAN DOSEN

TGL

CATATAN

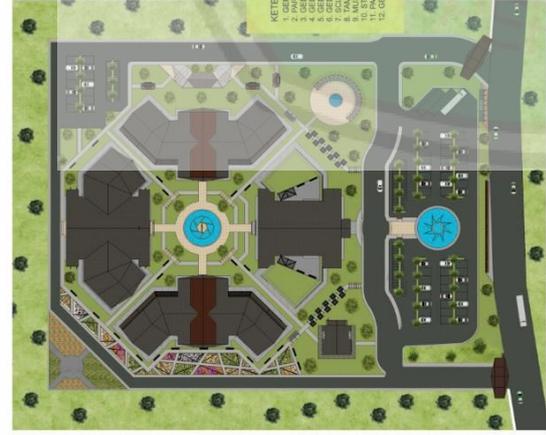
PARAF

NAMA GAMBAR

DETAIL ARSITEKTUR

NO. GAMBAR

SKALA



DEPARTEMEN TEKNIK ARSITEKTUR
 FAKULTAS TEKNIK ARSITEKTUR
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
 MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA	ARRY HARDHIKA
NIM	14680079
MATA KULIAH	STUDIO TUGAS AKHIR
JUDUL RANCANGAN	REKONSTRUKSI DAN PHOTOGRAPHY EDUCATION CENTER DENGAN PENDEKATAN REINVENTING TRADITION
DOSEN PEMBIMBING 1	LULUK MASLUCHA, S.T., M.Sc.
DOSEN PEMBIMBING 2	ARIEF RAHMANN SETIONO, M.T.

CATATAN DOSEN	
TEGEL	CATAYAN
PARUP	

NAMA GAMBAR	
DETAIL LANDSCAPE	

NO. GAMBAR	SKALA



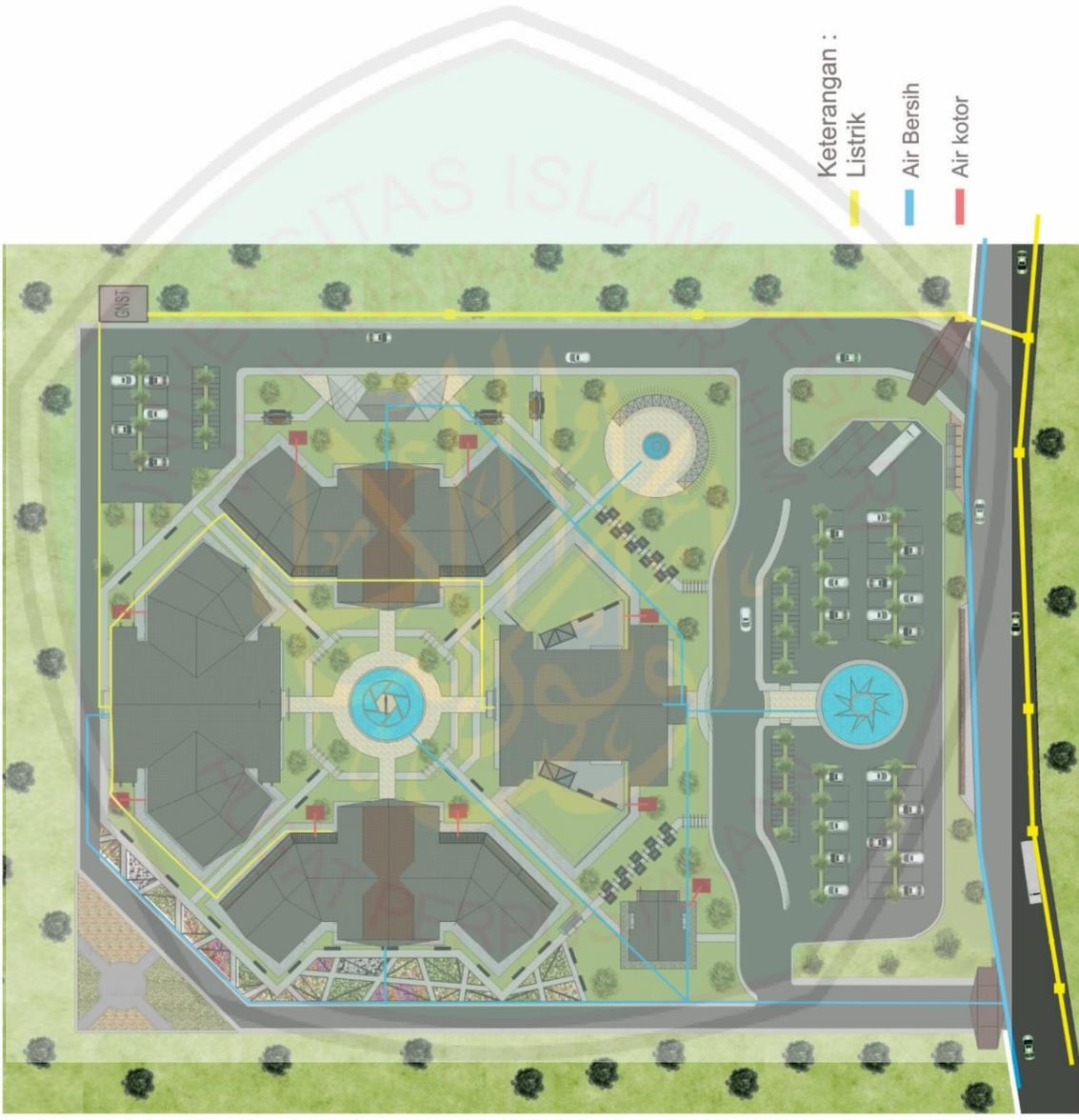
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM MALANG
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA	ARRY HARDHIKA
NIM	14660079
MATA KULIAH	STUDIO TUGAS AKHIR
JUDUL RANCANGAN	

PERANCANGAN SUMBERAYA PHOTOGRAFIS DAN CENTER DEKORATIF DENGAN REINVENTING TRADITION	
DOSEN PEMBIMBING 1	LULUK MASLULICHA, S.T., M.Si.
DOSEN PEMBIMBING 2	ARIEF RAKHMAN SETIENO, M.T.

CATATAN DOSEN	
TGL	
CATATAN	
PASIF	

NAMA GAMBAR	R. UTILITAS KAWASAN
NO. GAMBAR	
SKALA	





JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA
ARRY HARDHIKA
NIM
14860079
MATA KULIAH
STUDIO TUGAS AKHIR

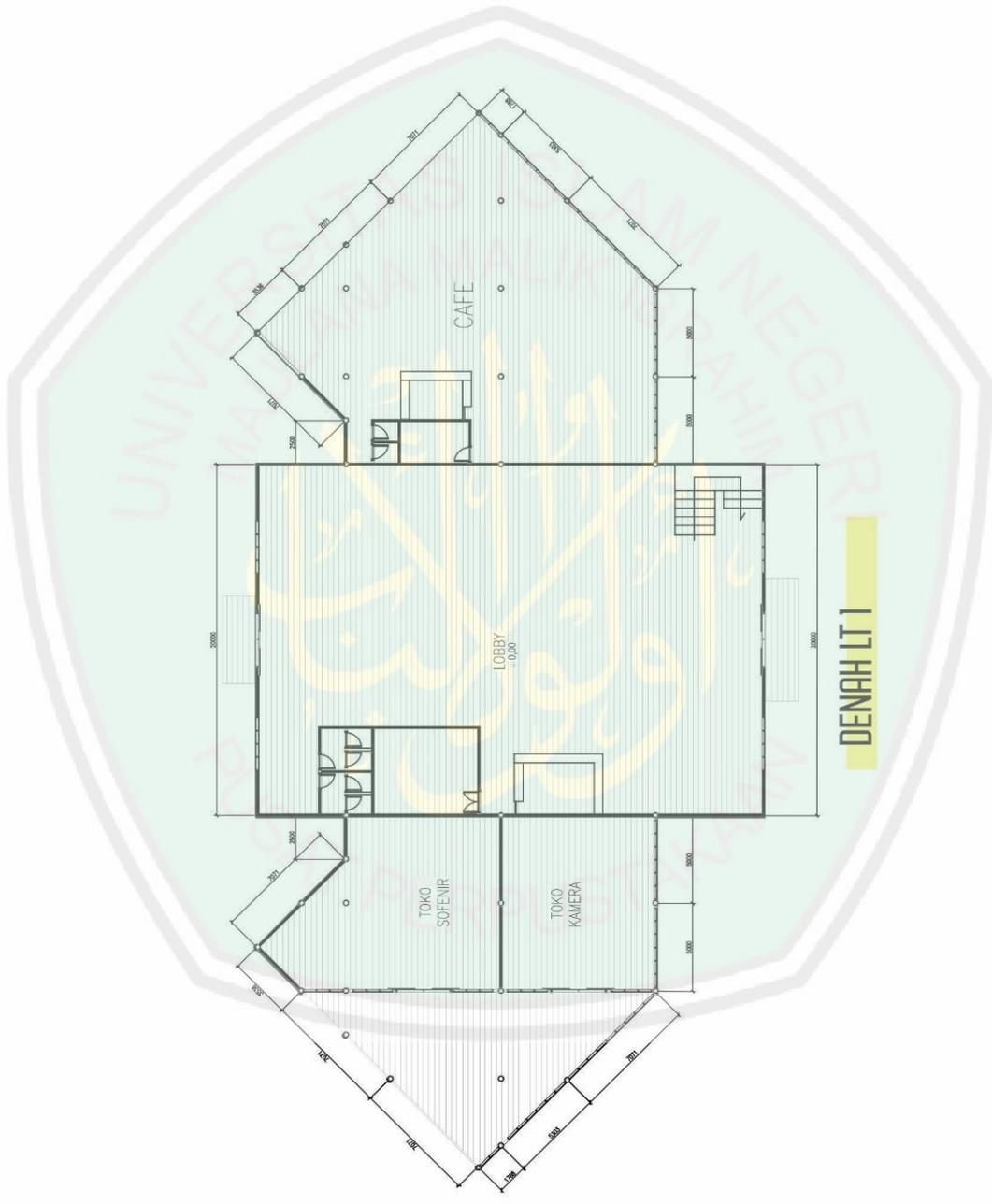
JUDUL RANCANGAN
PERANCANGAN SUDAWA
PHYSICIAN CONSULTANT CENTER
BENGGAN PENGETAHUAN TRADISIONAL

DOSEN PEMBIMBING 1
LULUK MASLUCHA, S.T, M.Sc.
DOSEN PEMBIMBING 2
AREF RAHMANN SETIYONO, M.T

CATATAN DOSEN
TGL
CATATAN
PARAF

NAMA GAMBAR

BANGUNAN INFORMASI
NO. GAMBAR
SKALA



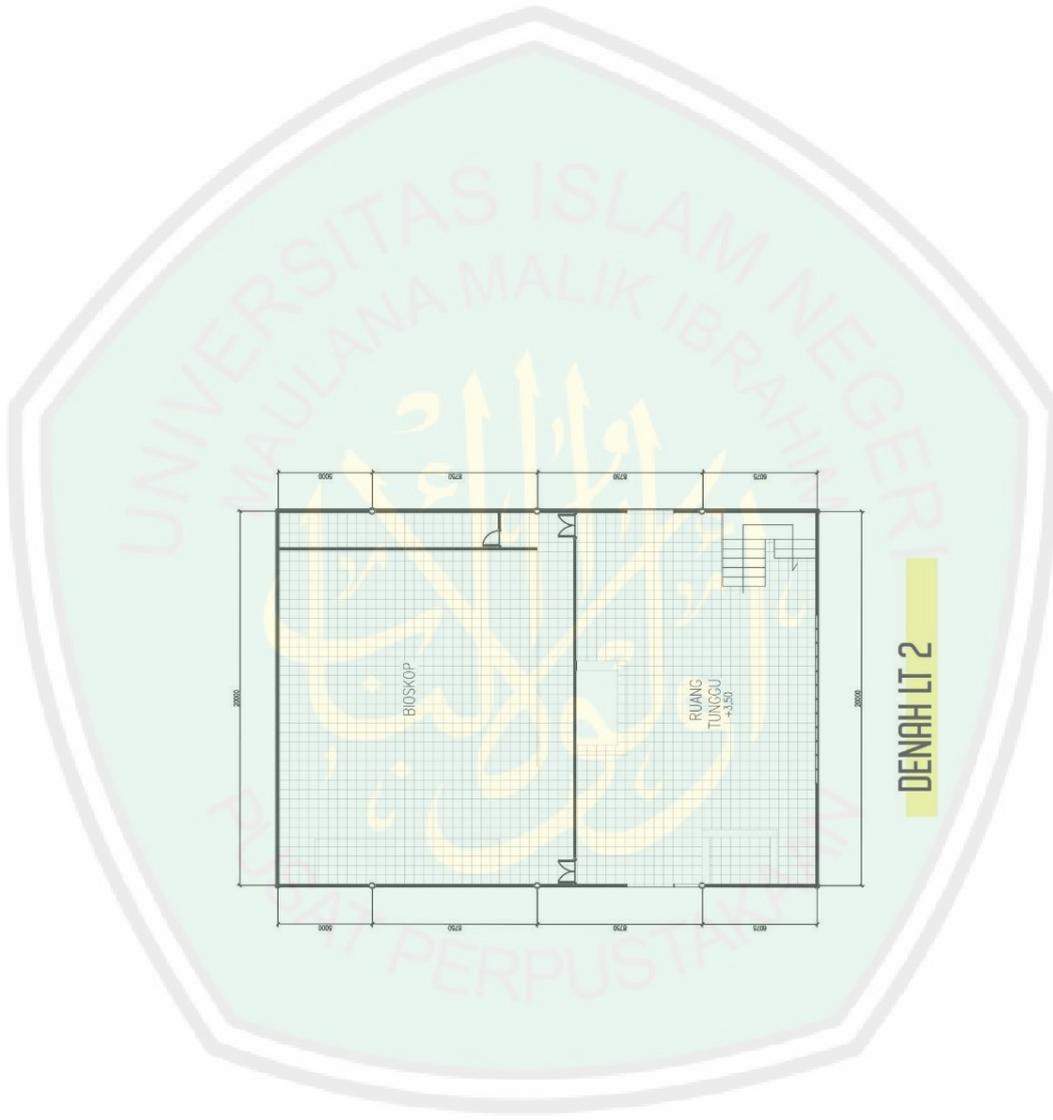
DENAH LT 1



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA	ARRY HARDHIKA
NIM	14660079
MATA KULIAH	STUDIO TUGAS AKHIR
JUDUL RANCANGAN	REKONSTRUKSI SURABAYA PHOTOGRAPHY EXHIBITION CENTER DENGAN PENJEKATAN REINVENTING TRADITION
DOSEN PEMBIMBING 1	LULUK MASLICHA, S.T., M.Sc.
DOSEN PEMBIMBING 2	ARIEF RAKHMAN SETIYONO, I.T.
CATATAN DOSEN	
TGL	
CATATAN	
PARAF	
NAMA GAMBAR	

BANGUNAN INFORMASI	
NO. GAMBAR	SKALA



DENAH LT 2



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA

ARRY HARDHIKA

NIM

14660079

MATA KULIAH

STUDIO TUGAS AKHIR

JUDUL RANCANGAN

PERANCANGAN SUJUBAWA
PHOTOCOPY CENTER
BESUNGAN PENCANTIKAN BENTUK
TRADISIONAL

DOSEN PEMBIMBING 1

LULUK MASLUCHA, S.T, M.Sc.

DOSEN PEMBIMBING 2

AREF RAHMANN SETYONO, M.T

CATATAN DOSEN

TGL.

CATATAN

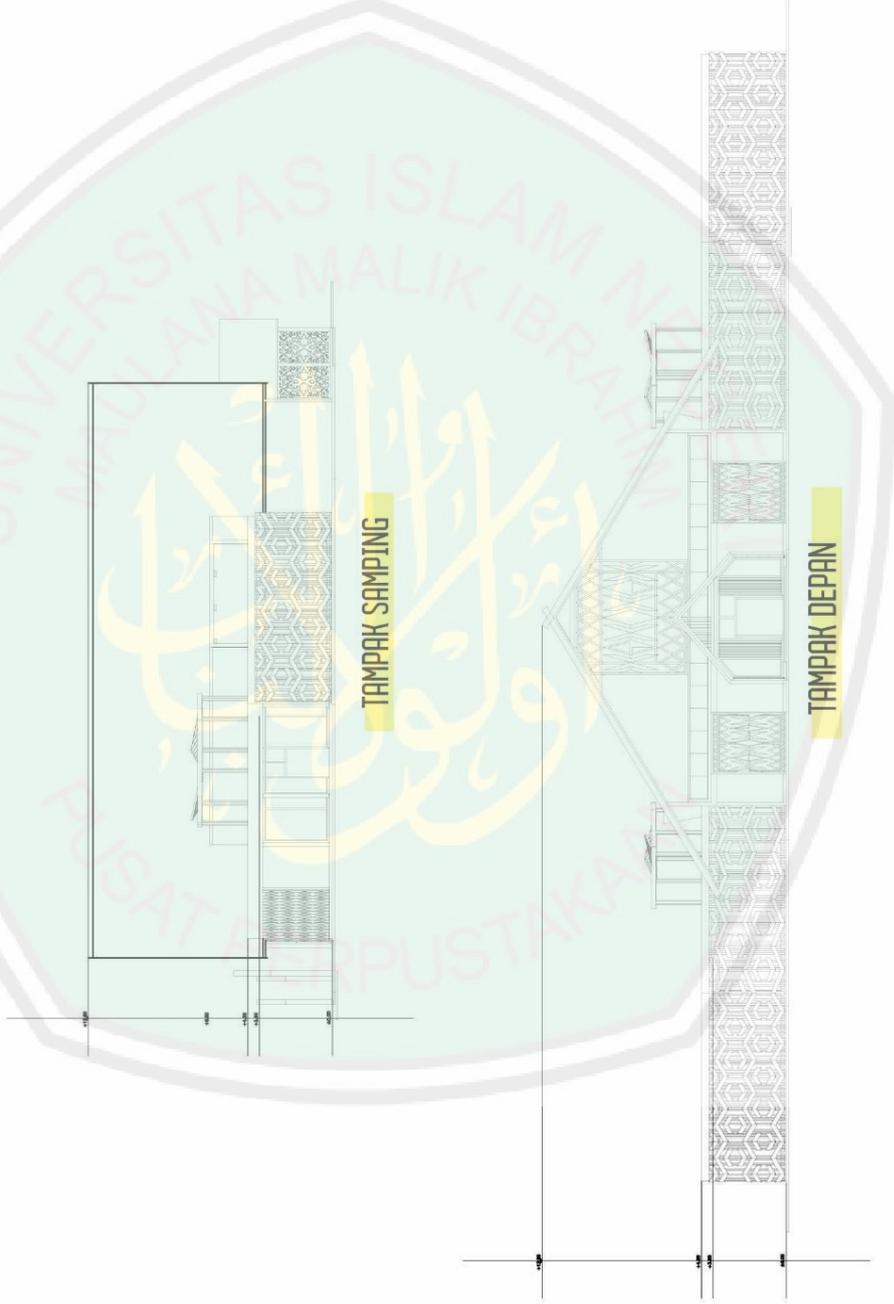
PARAF

NAMA GAMBAR

BANGUNAN INFORMASI

NO. GAMBAR

SKALA





JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA

ARRY HARDHIKA

NIM

14660079

MATA KULIAH

STUDIO TUGAS AKHIR

JUDUL RANCANGAN

PERANCANGAN SUJAWA
PHOTOCENTRE DAN ANIMASI CENTER
BERGAMBARAN PENCATATAN PERENTENG
TRADITION

DOSEN PEMBIMBING 1

LULUK MASLUCHA, S.T, M.Sc.

DOSEN PEMBIMBING 2

AREF RAHMAN SETYONO, M.T

CATATAN DOSEN

TGL.

CATATAN

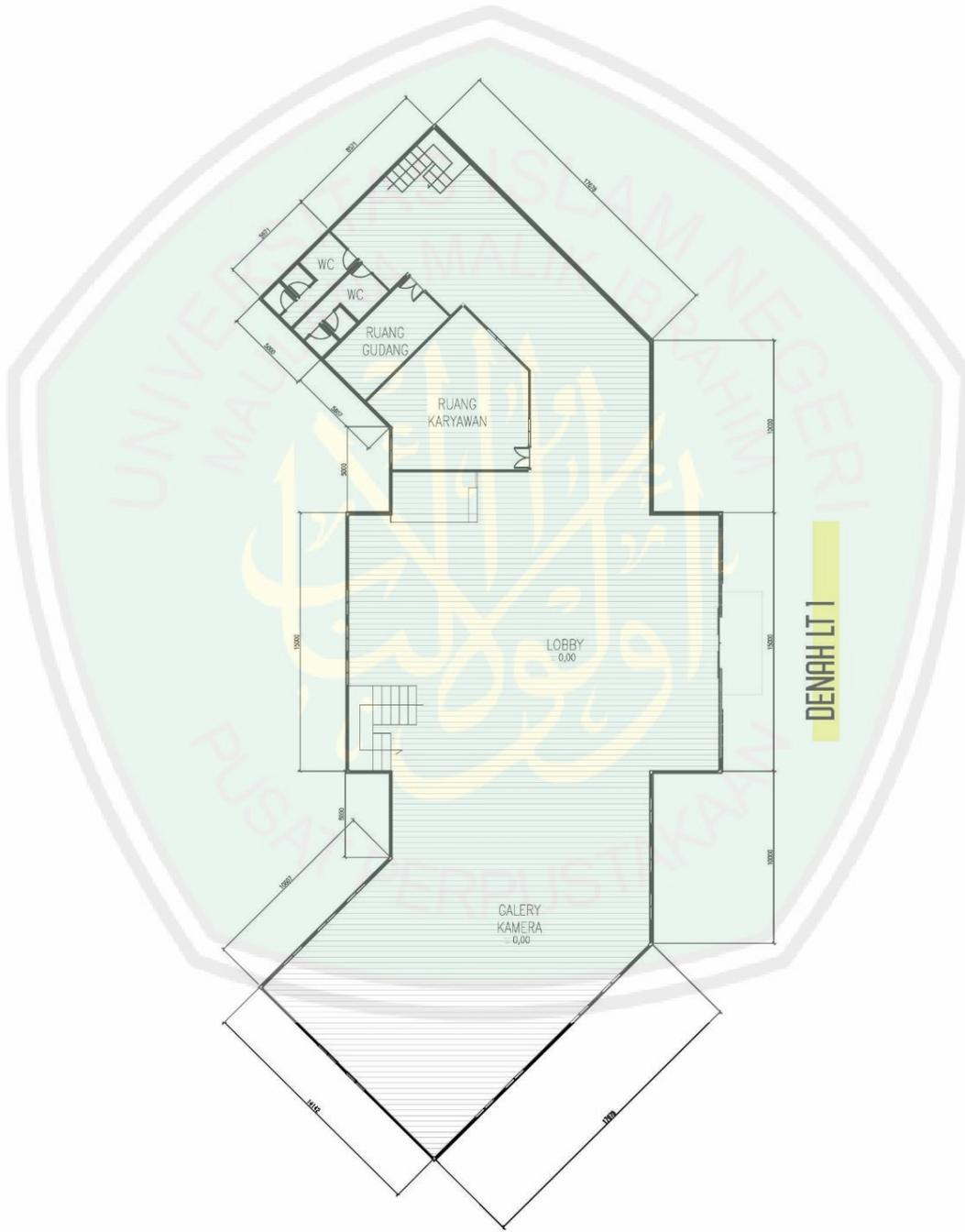
PARAF

NAMA GAMBAR

BANGUNAN GALLERY

NO. GAMBAR

SKALA





JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM MALANG
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA
ARRY HARDHIKA
NIM
14660079
MATA KULIAH
STUDIO TUGAS AKHIR
JUDUL RANCANGAN

PERANCANGAN SUMBUWA
PHOTOGRAFY CENTER
DENGAN PENDEKATAN REINVENTING
TRADITION

DOSEN PEMBIMBING 1
LULUK MASLUCHA, S.T., M.Si.
DOSEN PEMBIMBING 2
ARIEF RAKHMAN SETIENO, I.T.

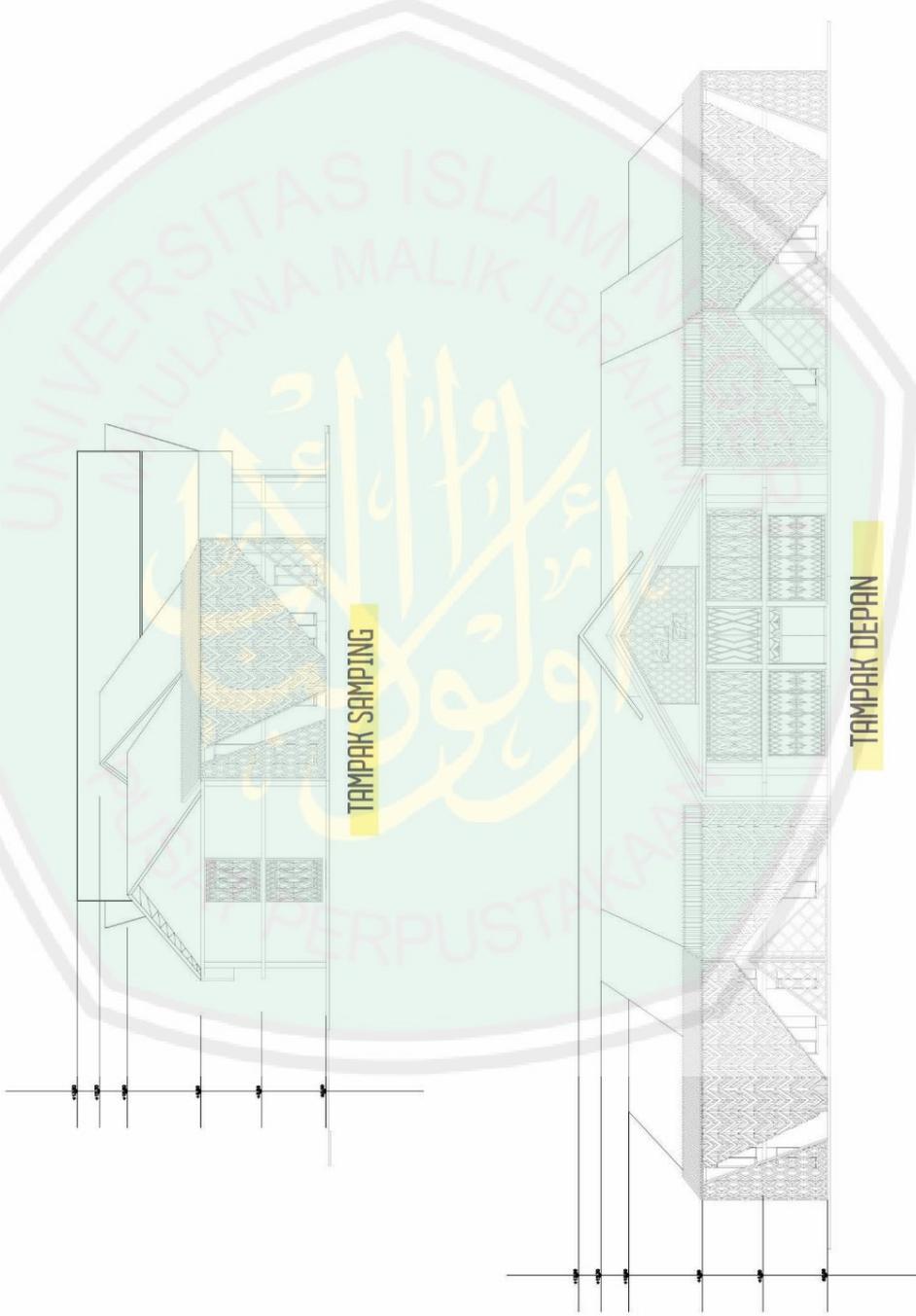
CATATAN DOSEN

TGL
CATATAN
PARAF

NAMA GAMBAR

BANGUNAN GALERY

NO. GAMBAR
SKALA





JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM (UM)
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA

ARRY HARDHIKA

NIM

14660079

MATA KULIAH

STUDIO TUGAS AKHIR

JUDUL RANCANGAN

PERANCANGAN SUDJAWA
PHOTOGRAPHY EQUIPMENT CENTER
BENANG BENTANG TRADITION

DOSEN PEMBIMBING 1

LULUK MASLUCHA, S.T., M.Sc.

DOSEN PEMBIMBING 2

ARIEF RAACHMAN SETYONO, M.T.

CATATAN DOSEN

TGL

CATATAN

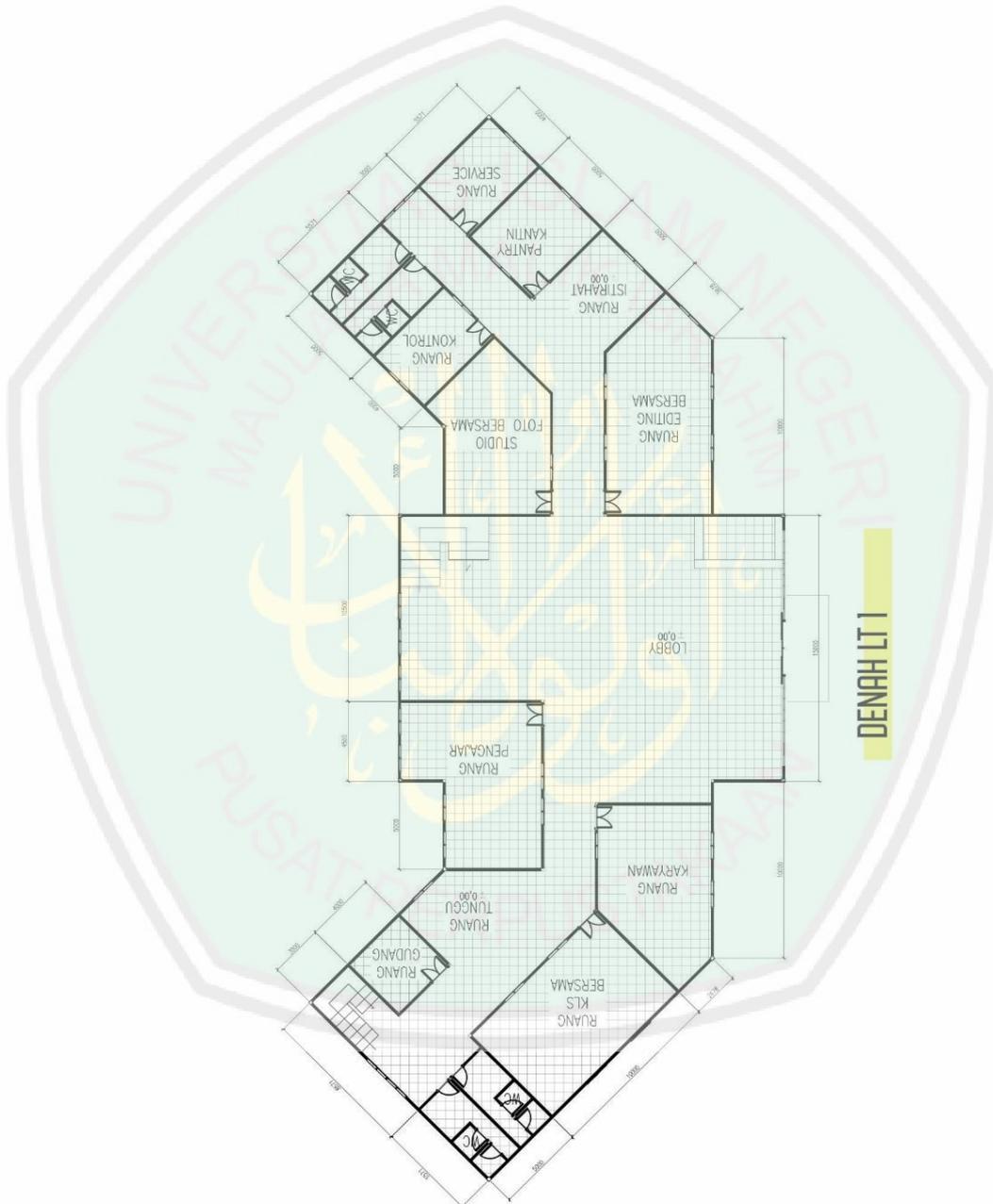
PARAF

NAMA GAMBAR

BANGUNAN EDUKASI

NO. GAMBAR

SKALA



DENAH LT 1



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA

ARRY HARDHIKA

NIM

14860079

MATA KULIAH

STUDIO TUGAS AKHIR

JUDUL RANCANGAN

PERANCANGAN SUDAWA
PHOTOGRAPHY CENTER
BERGAMBARAN BERBENTUK
TRADISION

DOSEN PEMBIMBING 1

LULUK MASLUCHA, S.T, M.Sc.

DOSEN PEMBIMBING 2

AREF RAHMAN SETYONO, M.T

CATATAN DOSEN

TGL.

CATATAN

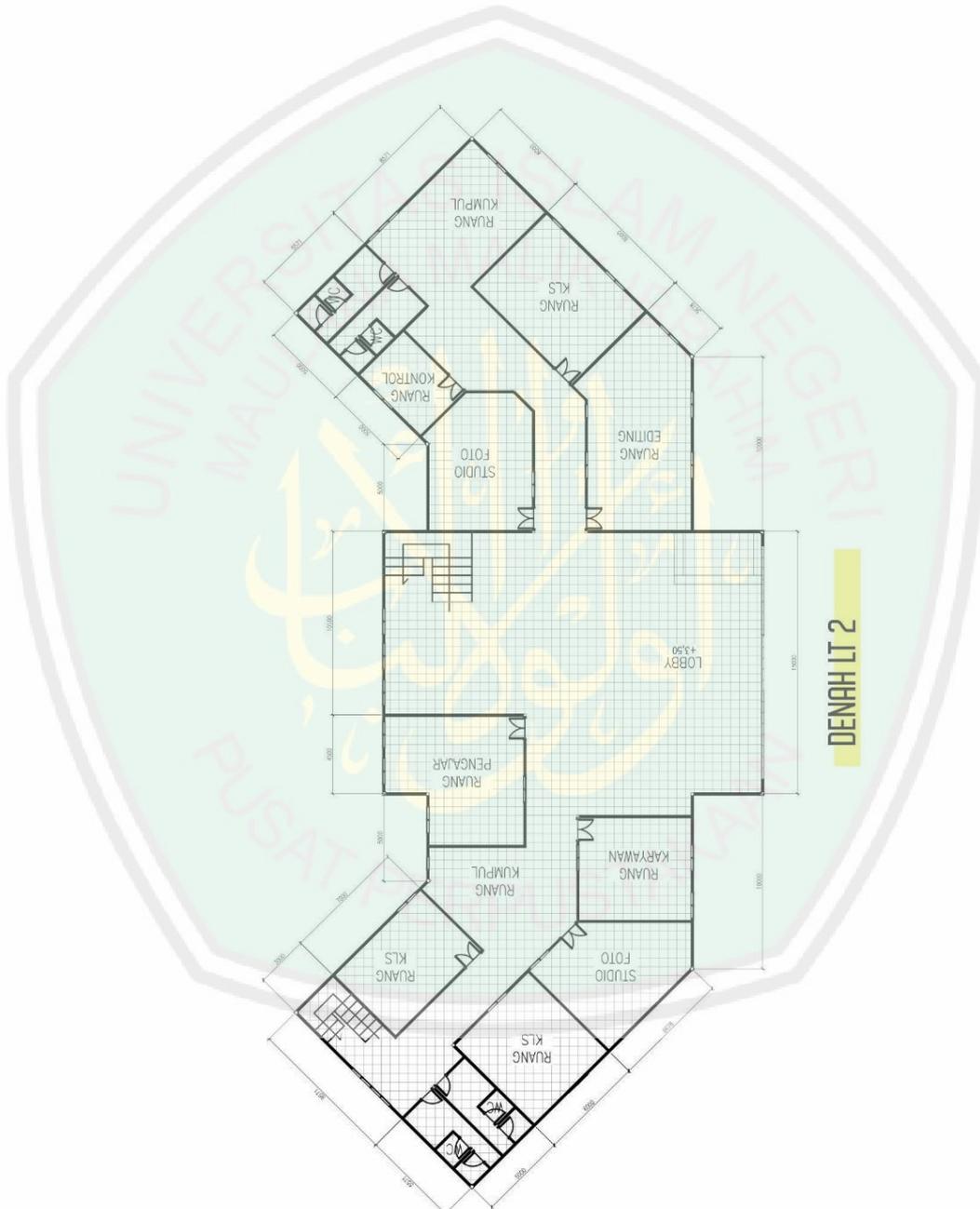
PARAF

NAMA GAMBAR

BANGUNAN EDUKASI

NO. GAMBAR

SKALA



DENAH LT 2



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA

ARRY HARDHIKA

NIM

14660079

MATA KULIAH

STUDIO TUGAS AKHIR

JUDUL RANCANGAN

PERANCANGAN SUJUBAWA
PHOTONIC CENTER
BANGUNAN PENCANTIKAN
TRADITION

DOSEN PEMBIMBING 1

LULUK MASLUCHA, S.T, M.Sc.

DOSEN PEMBIMBING 2

AREF RACHMAN SETYONO, M.T

CATATAN DOSEN

TGL.

CATATAN

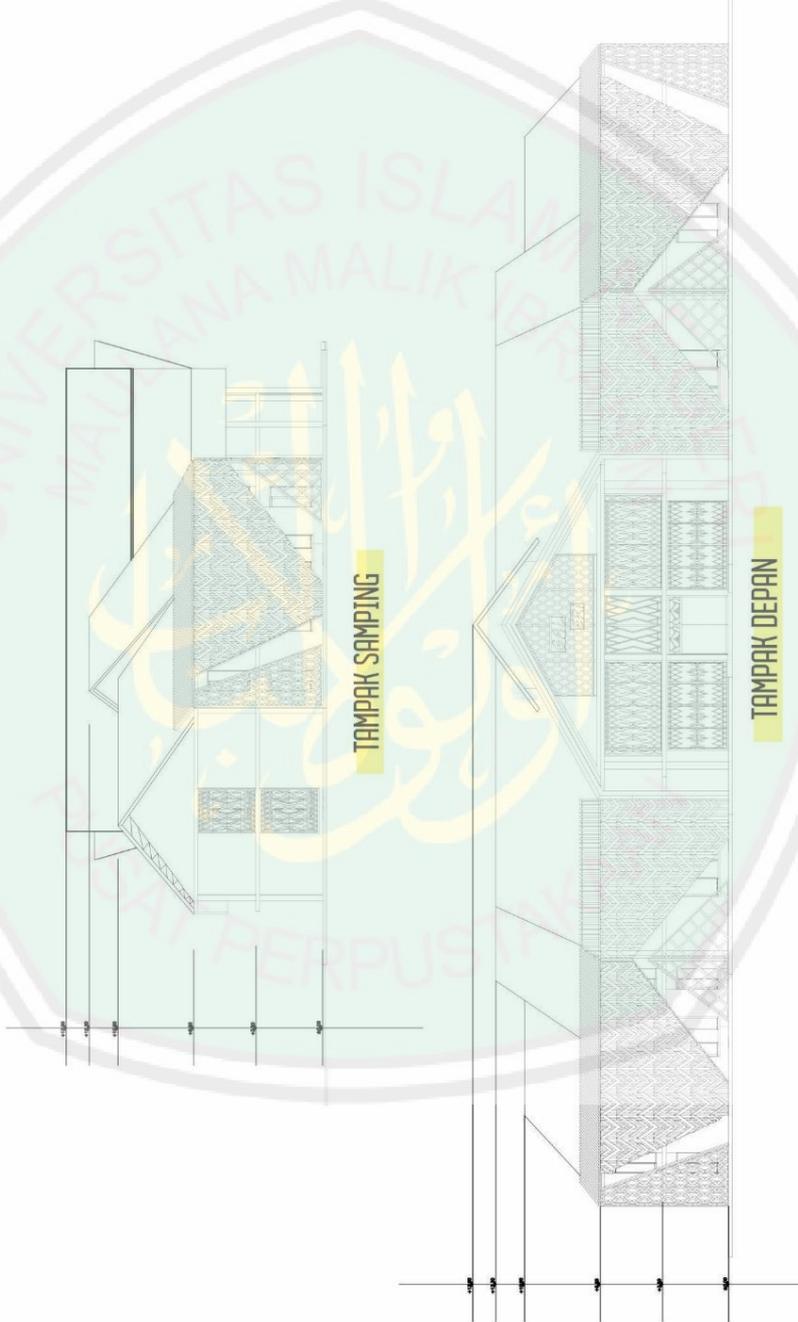
PARAF

NAMA GAMBAR

BANGUNAN EDUKASI

NO. GAMBAR

SKALA





UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA

ARRY HARDHIKA

NIM

14660079

MATA KULIAH

STUDIO TUGAS AKHIR

JUDUL RANCANGAN

PERANCANGAN SUMBAWA
PHOTOGRAPHY EDITING CENTER
DENGAN PENYERTAAN
TRADITON

DOSEN PEMBIMBING 1

LULUK MABELUCHA, S.T, M.Sc

DOSEN PEMBIMBING 2

ARIEF RAKHMAN SETIYONO, MT

CATATAN DOSEN

TGL

CATATAN

PARAF

DENAH LT 2

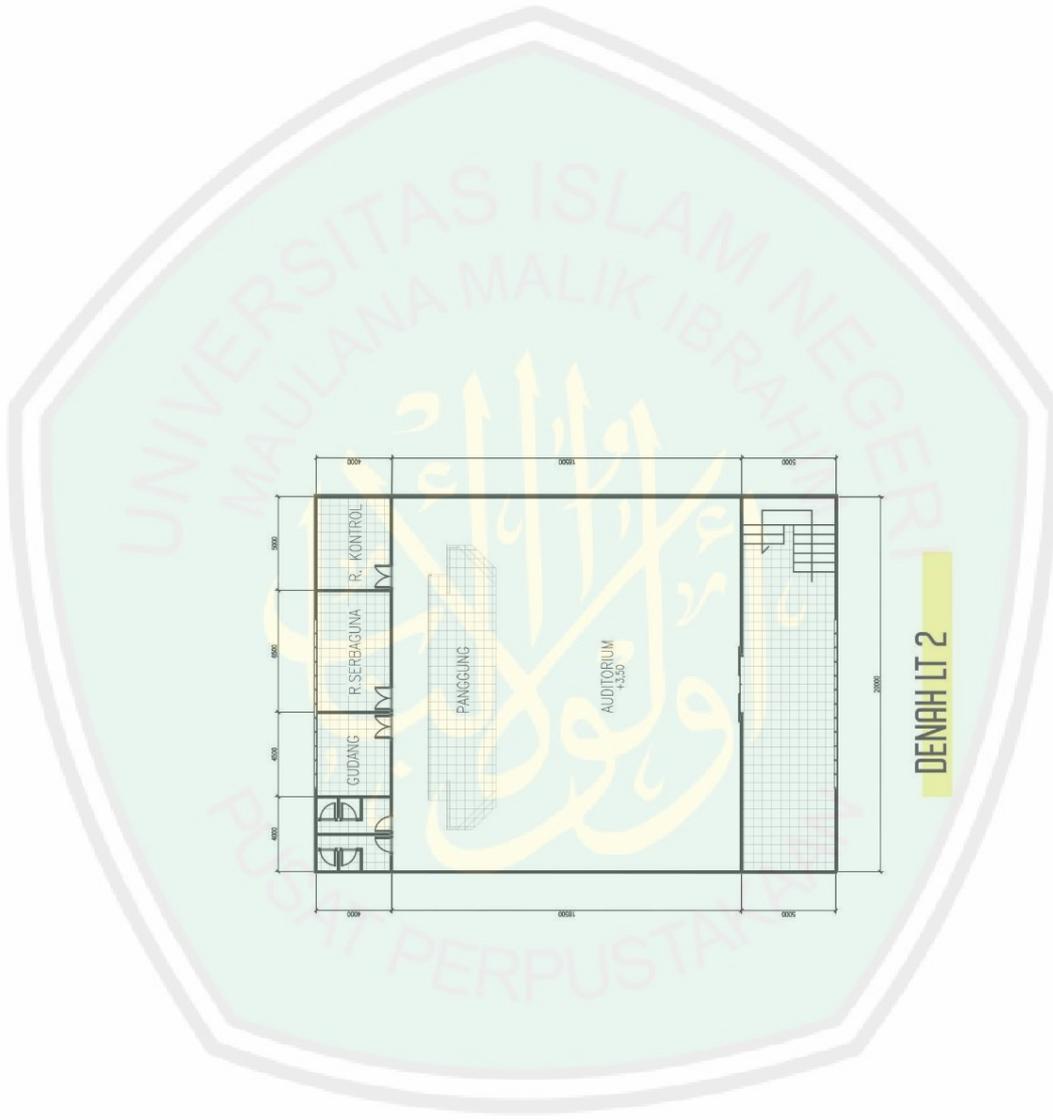


NAMA GAMBAR

BANGUNAN PENGELOLA

NO. GAMBAR

SKALA





JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS BANGUNAN DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM MALANG (UIN)
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA	ARRY HARDHIKA
NIM	14860079
MATA KULIAH	STUDIO TUGAS AKHIR
JUDUL RANCANGAN	PERANCANGAN SUMBUWA PHOTOGRAPHY CENTER DENGAN PENEKATAN REINVENTING TRADITION
DOSEN PEMBIMBING 1	LULUK MASLUCHA, S.T, M.Sc
DOSEN PEMBIMBING 2	ARIEF RAHMANN SETIYONO, M.T
CATATAN DOSEN	
TGL	
CATATAN	
PARAF	
NAMA GAMBAR	

BANGUNAN PENGELOLA	
NO. GAMBAR	
SKALA	

