BAB II

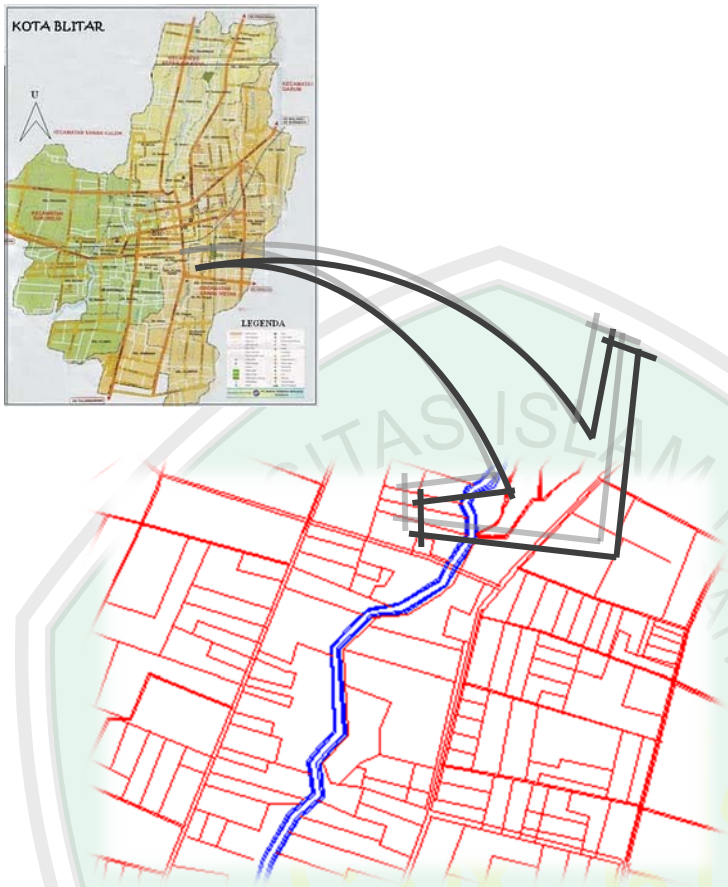
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Lokasi Perancangan

Lokasi perancangan ini berada di Kota Blitar, Jawa Timur. Kota Blitar merupakan wilayah terkecil kedua di propinsi Jawa Timur setelah Kota Mojokerto. Kota ini menjadi besar karena nilai historisnya yang telah dikenal dengan sebutan Kota Patria atau Kota Proklamator.

Kota blitar merupakan ibu kota Blitar, Jawa Timur. Secara geografis wilayah Kota Blitar terletak 112°14' - 112°28' Bujur Timur dan 8°2' - 8°8' Lintang Selatan dengan luas wilayah 32,57 km² serta sekitar 160 km ke arah Tenggara dari Kota Surabaya. Kota Blitar memiliki udara yang cukup sejuk dengan suhu rata-rata 24º C - 34º C. Hal ini dikarenakan Kota Blitar berada di kaki Gunung Kelud.

Kota Blitar memiliki luas wilayah keseluruhan sekitar 32,58 km^2 yang terbagi menjadi tiga kecamatan yang terdiri dari Kecamatan Sukorejo dengan luas 9,93 km^2, Kecamatan Kepanjen kidul dengan luas 10,50 km^2, dan Kecamatan Sananwetan dengan luas 12,15 km^2. Jumlah keseluruhan penduduk di Kota Blitar mencapai 123.787 jiwa.



Gambar 2.1 Lokasi Tapak

(Sumber : Hasil analisis)

2.2 Tinjauan Obyek Perancangan

2.2.1 Definisi Pusat Industri

Pusat dalam kamus bahasa indonesia yaitu suatu tempat yang letaknya di bagian tengah atau sesuatu yang menjadi pokok pangkal atau yang menjadi tumpuan (berbagai hal, urusan, dan sebagainya).

Industri dalam arti umum adalah suatu usaha atau kegiatan pengolahan bahan mentah atau barang setengah jadi menjadi barang jadi barang jadi yang memiliki nilai tambah untuk mendapatkan keuntungan.

Menurut **Dumairy (1996:227)** dalam bukunya Perekonomian Indonesia, menyatakan bahwa istilah industri memiliki dua arti, yaitu : *pertama*, industri dapat berarti himpunan perusahaan-perusahaan sejenis. *Kedua*, industri dapat pula merujuk ke suatu sektor ekonomi yang didalamnya terdapat kegiatan produktif yang mengolah bahan mentah menjadi barang jadi atau barang setengah jadi.

Menurut **I Made Sandy (1958:148)**, industri adalah usaha memproduksi barang jadi dari bahan mentah dari penggarapan dalam jumlah besar sehingga barang tersebut bisa diperoleh dengan harga serendah mungkin dengan mutu setinggi-tingginya.

Menurut **Irfan Hadjam (1977**), industri adalah segala aktivitas dibidang ekonomi yang produktif. Dijelaskan bahwa industri adalah bagian dari produksi dimana bagian ini tidak mengambil bahan-bahan yang langsung dari alam, tapi barang tersebut diolah hingga akhirnya menjadi barang yang bernilai bagi masyarakat.

Jadi dapat dikatakan bahwa pusat industri adalah suatu tempat yang menjadi sentra, pusat, atau menjadi pokok dalam suatu usaha produksi dari bahan mentah menjadi barang jadi yang bergerak di bidang ekonomi.

2.2.2. Jenis, macam atau golongan industri

Jenis atau macam industri berdasarkan tempat bahan baku :

1. Industri ekstraktif.

   Industri ekstraktif adalah industri yang bahan baku diambil langsung dari alam sekitar.

   - Contoh : pertanian, perkebunan, perhutanan, perikanan, peternakan, pertambangan, dan lain lain.

2. Industri nonekstaktif.

   Industri nonekstaktif adalah industri yang bahan baku didapat dari tempat lain selain alam sekitar.

3. Industri fasilitatif.

   Industri fasilitatif adalah industri yang produk utamanya adalah berbentuk jasa yang dijual kepada para konsumennya.

   - Contoh : Asuransi, perbankan, transportasi, ekspedisi, dan lain sebagainya.

(Http://pengertian_definisi_macam_jenis_dan_penggolongan_industri_di_indonesia_perekonomian_bisnis.htm)

Jenis atau macam industri berdasarkan jumlah tenaga kerja :

1. Industri rumah tangga.

   Adalah industri yang jumlah karyawan / tenaga kerja berjumlah antara 1-4 orang. Ciri industri ini memiliki modal yang sangat terbatas. Tenaga kerja atau pengelola industri biasanya dari keluarga itu sendiri.

   Contoh : industri anyaman, industri kerajinan, industri tempe atau tahu, industri makanan ringan.

2. Industri kecil.

   Adalah industri yang jumlah karyawan / tenaga kerja berjumlah antara 5-19 orang. Ciri industri kecil memiliki modal yang relative kecil. Tenaga kerja berasal dari lingkungan sekitar.

   Contoh : Industri genteng, industri batubata, industri rotan.

3. Industri sedang atau industri menengah.

   Adalah industri yang jumlah karyawan / tenaga kerja berjumlah antara 20-99 orang. Ciri industri sedang adalah memiliki modal yang cukup besar, tenaga kerja memiliki ketrampilan tertentu dan pemimpin perusahaan memiliki kemampuan manajerial terentu.

   Contoh : Industri konveksi, industri border, industri keramik.

4. Industri besar.

   Adalah industri yang jumlah karyawan / tenaga kerja berjumlah antara 100 orang atau lebih. Ciri industri besar adalah memiliki modal yang besar dihimpun secara kolektif dalam bentuk pemilikan saham, tenaga kerja harus memiliki ketrampilan khusus dan pimpinan perusahaan dipilih melalui uji kemampuan dan kelayakan.

   Contoh : Industri tekstil, industri mobil, industri besi baja, industri pesawat terbang.

(Http://pengertian_definisi_macam_jenis_dan_penggolongan_industri_di_indonesia_perekonomian_bisnis.htm)

2.2.3 Pengertian pasar atau pemasaran

Pada dasarnya, pasar atau pemasaran adalah tempat pertemuan antara penjual dengan pembeli atau daerah yang di dalamnya terdapat kekuatan-kekuatan permintaan dan penawaran yang saling bertemu untuk membentuk suatu harga.

Ruang lingkup pemasaran merupakan proses perpindahan barang dan jasa dari tangan produsen ke tangan konsumen. Ruang lingkup tersebut disederhanakan menjadi empat kegiatan utama yang lazim disebut sebagai 4 P dalam pemasaran, yaitu :

1. Product (produk); yang menyangkut pemilihan barang atau jasa yang ditawarkan secara tepat.
2. Price (harga); menyangkut penetapan harga jual barang yang sesuai dengan kualitas barang dan dapat dijangkau oleh konsumen.
3. Place (tempat); menyangkut pemilihan cara pendistribusian barang dan jasa sehingga sampai ke tangan konsumen.
4. Promotion (promosi); menyangkut pemilihan kebijaksanaan promosi yang tepat, sesuai dengan barang atau jasa yang ditawarkan.

2.2.3.1 Kegiatan pemasaran

Kegiatan dalam pemasaran terdiri dari beberapa hal, diantaranya :

1. Mengetahui kebutuhan dan minat khusus pasar.
2. Menciptakan dan menjamin adanya produk yang memenuhi kebutuhan pasar.
3. Menciptakan dan memelihara pasar dari produk.

Kegiatan ini pada dasarnya telah direncanakan, diorganisir dan dikendalikan untuk memenuhi kehendak konsumen, pemilik, penyalur, dan semua pihak yang berkepentingan atas kegiatan perusahaan tersebut.

Kegiatan pemasaran tersebut dapat diperinci sebagai kegiatan-kegiatan sebagai berikut :

1. Riset pasar.
2. Manajemen produksi.
3. Penetapan harga.
4. Promosi.
5. Penjualan.
6. Distribusi.

Dalam kegiatan pemasaran ini terdapat istilah *Marketing Mix* yang memliki arti bahwa kerangka daripada suatu keputusan pemasaran yang variable (marketing decision variable) dalam setiap perusahaan di dalam waktu atau sampai batas waktu tertentu. Kegiatan pemasaran dalam *marketing mix* dikelompokkan menjadi 4P, yaitu :

- Product ⟶ Produk/ Barang/ Jasa.
- Price ⟶ Harga.
- Promotion ⟶ Promosi, termasuk penjualan lisan.
- Place ⟶ Distribusi.

2.2.3.2 Pemasaran Online

Pemasaran online merupakan pemasaran yang berbasis melalui sistem jaringan. Melalui sistem online, sebuah usaha akan dapat diakses dari manapun dan kapanpun selama terhubung dengan koneksi internet. Pemasaran produk secara online dengan optimasi yang benar, suatu usaha akan mudah ditemukan dan diketahui oleh banyak konsumen.

Manfaat sistem penjualan online :

1. Tidak perlu membuka banyak kantor cabang dalam hal pemasaran.
2. Mengurangi tingkat pengeluaran bagi pihak produsen.
3. Memudahkan para konsumen dalam pembelian suatu barang.

2.3 Definisi kerajinan

Terdapat bebrapa definisi tentang kerajinan, yaitu :

1. Sesuatu perihal rajin, kegiatan, kegetolan.
2. Barang yg dihasilkan melalui keterampilan tangan (seperti tikar, anyaman, dan sebagainya).
3. Perusahaan (kecil) yg membuat barang-barang sederhana, biasa mengandung unsur seni.

   (Sumber : http://www.artikata.com/arti-374969-kerajinan.html)

Kerajinan merupakan salah satu bagian dari kesenian. Terdapat beberapa toeri mengenai kerajinan, diantaranya :

1. Kerajinan sebagai bagian dari kesenian pada dasarnya juga merupakan ungkapan dari kehalusan jiwa manusia untuk diwujudkan dalam suatu karya kerajinan (Pancawati, 1990).
2. Kesenian kerajinan adalah salah satu unsur kebudayaan yang merupakan suatu kegiatan dimana seseorang secara sadar, dengan perantaraan medium tertentu menyampaikan perasaan-perasaan yang telah dihayati (Poerwadarminta, 1974).
3. Kesenian kerajinan adalah tidak lain suatu simbol yang dapat diolah dan dinyatakan secara indah (Darmosoetopo, 1991).
4. Kesenian kerajinan pada mulanya merupakan suatu aktivitas individual, dalam arti impersonal sebagai individu dengan segenap kemampuan estetisnya untuk menciptakan wahana dalam rangka mengekspresikan suatu tanggapan atas keberadaanya di tengah-tengah masyarakat (karnaen, 1996).

2.3.1 Produk kerajinan

Adapun yang disebut dengan produk kerajinan adalah sebagai berikut :

1. Produk kerajinan merupakan sebuah usaha melakukan proses perubahan bentuk, warna, sifat ataupun kegunaan suatu bahan sehingga menjadi barang baru yang mempunyai nilai guna dan fungsi yang lebih tinggi.
2. Produk kerajinan merupakan karya kerajinan yang diproduksi secara massal, sama bentuk, ukuran dan tipe dengan tujuan untuk dipasarkan.
3. Potensi yang terkandung dalam produk kerajinan adalah sebagai produk seni, produk industri, dan obyek komoditi yang perlu dikembangkan.

Kerajinan yang akan dipasarkan pada Pusat Industri dan Pemasaran kerajinan Kendang adalah yang paling utama berupa produk kendang khas Blitar dan produk kerajinan lainnya serta oleh-oleh khas Blitar.

2.4 Definisi kendang

Kendang adalah instrumen dalam gamelan Jawa Tengah yang salah satu fungsi utamanya mengatur irama. Instrument ini dibunyikan dengan tangan, tanpa alat bantu.Jenis kendang yang kecil disebut ketipung, yang menengah disebut kendang ciblon/kebar. Pasangan ketipung ada satu lagi bernama kendang gedhe biasa disebut kendang kalih. Kendang kalih dimainkan pada lagu atau gendhing yang berkarakter halus seperti ketawang, gendhing kethuk kalih, dan ladrang irama dadi. Bisa juga dimainkan cepat pada pembukaan lagu jenis lancaran ,ladrang irama tanggung. Untuk wayangan ada satu lagi kendhang yang khas yaitu kendhang kosek.

Kendang kebanyakan dimainkan oleh para pemain gamelan profesional, yang sudah lama menyelami budaya Jawa. Kendang kebanyakan di mainkan sesuai naluri pengendang, sehingga bila dimainkan oleh satu orang dengan orang lain maka akan berbeda nuansanya.

Gambar 2.2 Jenis kendang

(Sumber : Http://definisi-kendang.html)

Kendang jimbe merupakan kendang dari afrika dan populer di Indonesia tepatnya di Blitar,karena tidak bisa melafadzkan zimbabwe,negara asal kendang tersebut, dengan dialek jawa lahirlah lafadz jimbe dan populer hingga saat ini.

Kendang Sentul atau kendang Jimbe terbuat dari bahan baku utama yaitu kayu mahoni. Batangan – batangan kayu mahoni besar di bilah menjadi potongan kecil-kecil seukuran kendang Sentul. Potongan kecil-kecil itu kemudian masuk dalam proses yang dinamakan pembubutan untuk di bentuk menjadi Kendang.

Dari proses pembubutan kendang yang masih berbentuk mentah kemudian di haluskan, di sempurnakan dan sekaligus dipercantik melalui ukir-ukiran yang sangat eksotik dengan sentuhan – sentuhan seni para pengrajin. Kendang Sentul atau Kendang jimbe pun telah memiliki bentuk yang cukup menawan. Pada bagian ini kendang kemudian di plitur dan dicat sesuai dengan kharakter yang diinginkan.

2.4.1 Jenis kendang ditinjau dari ukuran

Dilihat dari ukurannya, kendang di bagi menjadi beberapa jenis yaitu :

1. Kendang berukuran kecil, jenis ini disebut sebagai "*ketipung*".
2. Kendang berukuran sedang**,** disebut sebagai kendang "*ciblon*" atau "*kebar*".
3. Kendang berukuran besar**,** kendang jenis ini merupakan pasangan ketipung, yang dinamakan kendang gedhe, atau biasa disebut sebagai "kendang kalih". Kendang ini biasanya dimainkan pada lagu atau gendhing yang berkarakter halus seperti : *ketawang*, g*endhing kethuk*

kalih, dan *ladrang irama dadi*. Bisa juga dimainkan cepat pada pembukaan lagu jenis *lancaran*, *ladrang irama tanggung*.

4. Khusus untuk wayangan ada satu lagi kendhang yang khas yaitu kendhang kosek.

(Sumber : http://wonojoyo.com/kendang-jawa/)

2.5 Tinjauan Tema

Dalam perancangan pusat Industri dan Pemasaran Kerajinan Kendang Sebagai Bentuk Potensi Wisata di Blitar adalah dengan menerapkan tema metafora.

2.5.1 Definisi metafora

Dalam pengertian secara umum, metafora merupakan salah satu majas dalam bahasa yang mengungkapkan secara langsung.

Dalam pengertian arsitektur, metafora mengidentifikasikan hubungan antara benda dimana hubungan tersebut lebih bersifat abstrak daripada nyata serta mengidentifikasikan pola hubungan sejajar.

Metafora berasal dari bahasa latin ”*Methapherein*” yang terdiri dari dua buah kata yaitu ”*Metha*” yang berarti setelah, melewati dan ”*pherein*” yang berarti membawa. Selain itu, metafora juga dikatakan berasal dari bahasa yunani ”*methapora*” yaitu melibatkan pemindahan atau perubahan makna.

Metafora merupakan bagian dari gaya bahasa yang digunakan untuk menjelaskan sesuatu melalui persamaan dan perbandingan.

Pengertian Metafora dalam Arsitektur adalah kiasan atau ungkapan bentuk, diwujudkan dalam bangunan dengan harapan akan menimbulkan tanggapan dari orang yang menikmati atau memakai karyanya.

Dalam kamus bahasa, metafora berarti pemakaian suatu kata atau ungkapan untuk suatu obyek atau konsep, berdasarkan kias atau persamaan, dapat diartikan juga sebagai kosakata atau susunan kata yang pada mulanya digunakan untuk makna tertentu (secara literal atau harfiah) dialihkan kepada makna lain. (www.dompukab.go.id).

Pengertian metafora secara umum berdasarkan Oxford Learner's Dictionary :

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

Metafora memiliki beberapa pengertian, diantaranya :

1. Menurut James C. Snyder, dan Anthony J. Cattanese dalam "*Introduction of Architecture*".

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

2. Menurut Charles Jenks, dalam *"The Language of Post Modern Architecture*".

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

3. Menurut Geoffrey Broadbent, 1995 dalam buku "*Design in Architecture*".

   Transforming : figure of speech in which a name of description term is transferred to some object different from. Dan juga menurutnya metafora pada arsitektur adalah merupakan salah satu metode kreatifitas yang ada dalam desain spektrum perancang.

4. Menurut I.A Richard dalam *"The Philosophy of Rhetoric*" (1936).

   Metafora terdiri dari dua bagian, yaitu : *Tenor* dan *Vehicle*. Tenor adalah subjek yang hendak dijelaskan dengan sifat-sifat tertentu. Sedangkan vehicle adalah subjek lain yang sifat-sifatnya dipinjam untuk memperjelas. Ini hanya sekedar istilah. Penulis lain memakai istilah ground untuk tenor, dan figure untuk vehicle (http//esfiena.com/majas_004 Metafora).

5. Menurut Anthony C. Antoniades, 1990 dalam *"Phoetic of Architecture"*.

   Suatu cara memahami suatu hal, seolah hal tersebut sebagai suatu hal yang lain sehingga dapat mempelajari pemahaman yang lebih baik dari suatu topik dalam pembahasan. Dengan kata lain menerangkan suatu subyek

dengan subyek lain, mencoba untuk melihat suatu subyek sebagai suatu yang lain.

Dalam beberapa pengertian di atas, para tokoh memiliki berbeda-beda arti dalam mengartikan metafora. Maka dari itu, dapat disimpulkan para tokoh memiliki unsur atau prinsip seperti dalam tabel berikut :

No	Teori	Unsur/prinsip	Kesimpulan
1	James C. Snyder & Anthony J. Cattanese	Metafora menghadirkan sebuah identitas, ciri khas, jati diri ataupun budaya dengan sebuah konsep dan ide-ide yang di tuang kepada suatu obyek dengan cara tersembunyi, atau samar-samar,.	Dari teori kedua tokoh disamping, Lebih menekankan pada intangible metafora. Hal ini bisa dilihat dari pengertiannya yang melihat keabstrakannya.
2	Charles Jenks	Lebih menekankan konsep atau ide dalam bentuk fasad sebagai pengaplikasian dalam bentuk bangunan.	Tokoh disamping lebih menekankan pada tangible metaphor. Hal ini dikarenakan tokoh lebih cenderung dalam bentukan fasad.
3	Geoffrey Broadbent	Metafora merupakan sebagai sistem atau cara dalam mengaplikasikan	Tokoh disamping menjelaskan bahwa metafora merupakan sebuah sistem, metode atau cara

		suatu konsep ke dalam bangunan.	dalam perancangan.
4	I.A Richard	Memberikan atau mengolah suatu konsep, makna, ide, citra pada subyek tertentu yang dituangkan dalam bentuk rancangan dan berupa fasad dengan tujuan memperjelas, sebagai pengetahuan, komunikatif.	Tokoh disamping menekankan pada intangible metafora yang bersifat nilai dalam perancangan, tetapi dari nilai tersebut juga dimasukkan sebagai fasad seperti contoh berikut: Seperti halnya ikan lumba di atas, bentuk dinamis atau lengkung pada bangunan merupakan suatu citra atau ciri ikan lumba yag tubuhnya halus. Material kaca sebagai penegas dari tubuh lumba yang mengkilap dan licin.
5	Anthony C. Antoniades	Metafora sebagai cara belajar, pemahaman, untuk menjelaskan suatu konsep atau ide dengan menggunakan subyek lain.	Tokoh disamping menekankan metafora sebagai cara, metode dalam perancangan sebuah desain.

Tabel 2.1 Kesimpulan Teori Metafora

(Sumber : Http://definisi-kendang.html)

Bila di kaji lebih lanjut, unsur-unsur di atas memiliki inti pengertian yang sama.

Menurut Anthony C. Antoniades, terdapat tiga kategori dari metafora, yaitu :

1. Intangible Metaphor (metafora yang tidak bisa diraba).

   Metafora dalam kategori ini misalnya suatu konsep, sebuah ide, kondisi manusia atau kualitas-kualitas khusus (individual, naturalistis, komunitas, tradisi dan budaya).

   Dari kategori ini, penerapan ke dalam arsitektur adalah dengan menekankan dari nilai-nilai atau sifat non fisik suatu subyek yang akan dimasukkan pada bangunan. Misal ketika akan merancang Sekolah Musik dengan memakai kategori ini, maka konsep atau ide dengan menggunakan nada, irama, ketukan, not, atau tempo sebagai penerapan ke rancangan.

2. Tangible Metaphors (metafora yang dapat diraba atau nyata).

   Metafora yang berasal dari suatu hal dan dapat dirasakan dari sebuah karakter visual atau material. Misalnya seperti sebuah rumah adalah puri atau istana, maka wujud rumah menyerupai istana.

   Dari kategori ini telah cukup jelas bahwa penerapan ke dalam arsitektur yaitu dengan meggunakan sifat fisik suatu subyek yang akan dipakai akan diterapkan dalam perancangan. Misal seperti contoh di atas, ketika akan merancang Sekolah Musik dengan kategori ini, maka dapat menggunakan

bentukan alat musik atau bentukan chord pada alat musik sebagai penerapan ke rancangan.

3. Combined Metaphors (penggabungan antara keduanya).

   Penggabungan dari dua kategori diatas dengan membandingkan suatu objek visual dengan objek visualnya yang dapat dipakai sebagai acuan kreativitas perancangan.

   Kategori ini yaitu dengan menerapkan sifat non fisik dan sifat fisik suatu subyek ke dalam penerapan ke rancangan.

Dalam perancangan obyek seminar tugas akhir ini, nantinya tema yang akan digunakan adalah dengan menerapkan metafora kombinasi ke dalam pengaplikasian perancangan dengan pendekatan secara nilai-nilai yang akan bersifat sebagai nilai, makna, ciri khas serta pendekatan dalam bentuk fasad sebagai hal yang komunikatif, visual dan simbol pada obyek perancangan.

2.5.2 Prinsip Metafora dalam Arsitektur

1. Mencoba atau berusaha memindahkan keterangan (nilai, makna, sifat) suatu subyek ke subyek yang lain.
2. Mencoba atau berusaha melihat, menjelaskan suatu subyek seakan-akan sesuatu hal yang lain.

2.6 Kajian Keislaman

2.6.1 Metafora Dalam Islam

Dalam merencanakan sebuah tatanan massa, baiknya perlu mempertimbangkan segala sesuatu yang berhubungan dengan lingkungannya, mahluk satu dengan lainnya, atau hubungan mahluk dengan tuhannya.

Dalam perancangan pusat industri dan pemasaran ini, yaitu dengan tema pemilihan tema metafora bukanlah tanpa pertimbangan. Pemilihan tema metafora ini berlandaskan dalam kajian keislaman yang berhubungan dengan sebuah tema metafora.

Dijelaskan dalam islam yang berhubungan dengan metafora sebagai berikut :

"Sesungguhnya telah kami buatkan bagi manusia dalam Al Qur'an ini setiap macam perumpamaan supaya mereka dapat pelajaran." (Qs. Az zumar [39] : 27)

Penjelasan dalam kitab tafsir Ibnu Katsir karangan Imam Asy Syafi'I tentang firman Allah di atas bahwa telah Kami jelaskan kepada manusia mengenai apa yang terdapat di dalamnya dengan membuat berbagai perumpamaan. "*supaya mereka dapat pelajaran,*" karena dalam perumpamaan itu mendekatkan makna kepada fikiran.

Sehubungan dalam perancangan ini bahwasanya perumpamaan itu diciptakan dari tema metafora dengan pengaplikasian berupa sebuah tatanan massa bangunan pusat industri dan pemasaran yang nantinya digunakan untuk memenuhi kebutuhan manusia untuk memasarkan suatu hasil kerjanya secara benar yang telah menjadi penghasilan bagi mereka.

2.6.2 Pusat Industri Dalam Al Qur'an

Manusia telah diciptakan sebagai khalifah di bumi. Menjadi penghuni untuk menguasai dan memakmurkan dunia. Dalam menuju memakmurkan dunia, manusia diperintahkan membangun, mengeksplorasi isi bumi dengan cara yang

baik dan benar. Sehubungan dengan objek perancangan, perlu adanya ayat Al-Qur'an sebagai landasan agar nantinya hasil perancangan dapat bermanfaat dengan sebaik-baiknya.

"Dan kepada Tsamud (Kami utus) saudara mereka Shaleh. Shaleh berkata: "Hai kaumku, sembahlah Allah, sekali-kali tidak ada bagimu Tuhan selain Dia. Dia telah menciptakan kamu dari bumi (tanah) dan menjadikan kamu pemakmurnya, karena itu mohonlah ampunan-Nya, kemudian bertobatlah kepada-Nya, Sesungguhnya Tuhanku amat dekat (rahmat-Nya) lagi memperkenankan (doa hamba-Nya)". (QS. Huud [11] : 61)

*"Tidak ada dosa bagimu untuk mencari karunia (rezeki hasil perniagaan) dari Tuhanmu. Maka apabila kamu telah bertolak dari 'Arafat, berdzikirlah kepada Allah di Masy'arilharam**.** Dan berdzikirlah (dengan menyebut) Allah sebagaimana yang ditunjukkan-Nya kepadamu; dan sesungguhnya kamu sebelum itu benar-benar termasuk orang-orang yang sesat". (QS. Al-Baqoroh [2]: 198)*

Dalam surat Huud dijelaskan bahwa manusia dijadikan penghuni dunia untuk menguasai dan memakmurkan dunia.

Dari ayat ini telah cukup jelas bahwa manusia merupakan khalifah di muka bumi, dan Allah telah menundukkan semesta ini untuk kepentingan manusia. Sebagai khalifah di bumi, maka manusia berkewajiban untuk membangun dunia ini dan mengeksplorasi sumber-sumber alamnya dengan cara yang benar dan profesional. Hal ini telah dilakukan dengan cara mengembangkan dan memanfaatkan sumber daya alam yang dijadikan menjadi sebuah bentuk kerajinan sebagai upaya meningkatkan popularitas di Kota Blitar.

Sedangkan surat Al-Baqoroh menjelaskan bahwa manusia diperbolehkan dalam mencari rejeki melalui cara perniagaan yang sesuai dengan islam, dan berdagang merupakan termasuk menunaikan ibadah.

Setelah dikaji ulang mengenai ayat-ayat di atas terdapat sebuah kesimpulan yang dapat dicerna. Metafora sebagai perumpamaan telah menghasilkan perancangan sebuah tatanan massa bangunan pusat industri dan pemasaran yang berfungsi bagi manusia untuk mengeksplorasi, mengembangkan, dan memanfaatkan sumber daya alam berupa kerajinan yang akan dipasarkan dengan cara perniagaan, serta dari pusat industri dan pemasaran ini maka terciptalah suatu lapangan pekerjaan.

2.7 Studi Banding Objek

2.7.1 Pusat Kerajinan Tas Tanggulangin Sidoarjo

Pusat kerajinan tas ini berada di jalan Kludan Raya, Tanggulangin, Sidoarjo. Industri tas dan koper Tanggulangin Sidoarjo merupakan salah satu ikon wisata Sidoarjo. Produk yang dihasilkan antara lain tas, koper, dompet, ikat pinggang dan sepatu. Industri ini pada awalnya dimulai sejak 1939 ketika beberapa perajin memulai pembuatan barang-barang tas dan koper. Pada tahun 1976 didirikanlah Koperasi Industri Tas dan Koper (Intako), yang awalnya hanya beranggotakan 27 orang. Modal usaha diperoleh dari simpanan pokok anggota. Dalam perjalanannya, koperasi itu terus berkembang dan jumlah anggotanya sudah mencapai 354 perajin UKM dengan aset sekitar Rp 10 miliar. Tetapi setelah terjadi luapan lumpur lapindo hampir 70 persen perajin di Tanggulangin sudah

gulung tikar. Beberapa di antara mereka yang masih bertahan hanya untuk menggarap pesanan.

Gambar 2.3 Pusat Kerajinan Tas Tanggulangin
(Sumber: http://www.navigasi.net/goart.php?a=krtglang)

Pusat kerajinan tas tanggulangin ini merupakan sebuah kawasan home industri yang memproduksi barang setengah jadi menjadi barang jadi. Dalam proses produksi terdapat berbagai alat dan tempat yang dibutuhkan bagi pengrajin, diantaranya :

- Ruang Produksi

Gambar 2.4 Ruang produksi Kerajinan Tas Tanggulangin

(Sumber : Hasil Survey,2011)

- Ruang Penyimpanan Bahan

  0

Gambar 2.5 Ruang Penyimpanan Bahan

(Sumber : Hasil Survey,2011)

- Kios, Toko, Counter

Gambar 2.6 Kios Pemasaran Kerajinan

(Sumber : Hasil Survey,2011)

Pusat kerajinan tas Tanggulangin ini, merupakan industri yang masih tergolong dalam sebuah usaha berskala kecil. Dalam kawasan pusat kerajinan tas ini, terdapat sebuah pasar sebagai pemasaran khas oleh-oleh kerajinan tas Tanggulangin. Tetapi dalam pasar tersebut terdapat kekurangan-kekurangan baik dari segi fasilitas ataupun tatanan massa bangunannya, diataranya :

1. Tidak adanya lahan parkir bagi konsumen.
2. Tidak adanya toilet umum di sekitar pasar tersebut.
3. Tidak adanya area relaksasi dan pusat jajanan.
4. Tatanan massa bangunan yang kurang terkonsep sehingga terlihat monoton.
5. View dari dalam ke luar masih kurang maksimal.

Dengan adanya kekurangan dari fasilitas ataupun dari tatanan massa, maka perlu adanya perkembangan dan diharapkan mampu untuk melengkapi perancangan sesuai dengan standart.

2.7.2 Saung Angklung Udjo

Saung Angklung Udjo (SAU) adalah suatu tempat workshop kebudayaan yang merupakan tempat pertunjukan,pusat kerajinan tangan dari bambu, dan workshop instrumen musik dari bambu.

SAU ini telah berdiri sejak tahun 1966, berlokasi di Jln. Padasuka 118 Bandung Timur Jawa Barat. Workshop dan kerajinan ini didirikan oleh Udjo Ngalagena dan istrinya Uum Sumiati. SAU ini didirikan dengan tujuan

melestarikan dan memelihara seni dan kebudayaan tradisional Sunda. Selain itu, SAU mempunyai tujuan sebagai laboratorium kependidikan dan pusat belajar untuk memelihara kebudayaan Sunda, khususnya angklung.

Gambar 2.7 Saung Angklung Udjo

(Sumber : http://ardilaya.files.wordpress.com/2010/12/photo_odtw2-php1.gif?w=286)

Selain tempat workshop dan kerajinan, Saung Angklung Udjo ini juga merupakan sebuah tempat wisata budaya karena SAU juga memiliki arena pertunjukan. Fasilitas-fasilitas yang ada di SAU antara Lain :

- **Ruang Pertunjukan**

Gambar 2.8 Arena Pertunjukan SAU

(Sumber : Hasil survey, 2012)

- Ruang pelatihan

Gambar 2.9 Ruang Pelatihan SAU

(Sumber : http://ardilaya.wordpress.com/saung-angklung-udjo.htm)

- Ruang Produksi Angklung

Gambar 2.10 Ruang produksi angklung

(Sumber : http://ardilaya.wordpress.com/saung-angklung-udjo.htm)

- Ruang Galeri dan pameran

Gambar 2.11 Ruang Galeri dan Pameran

(Sumber : http://ardilaya.wordpress.com/saung-angklung-udjo.htm)

- **Area Suovenir & Pemasaran**

Gambar 2.12 Area Souvenir

(Sumber : http://ardilaya.wordpress.com/saung-angklung-udjo.htm)

Alur pemasaran SAU yaitu melalui toko-toko cindera mata yang telah disiapkan di lokasi SAU. Pemasaran juga dilakukan dengan cara promosi dari mulut ke mulut. Selain itu, pemasaran juga dilakukan melalui web (www.angklung.udjo.co.id), serta bekerja sama dengan 3 (tiga) Kementerian, yaitu Departemen Luar Negri (Deplu), Departemen Pariwisata dan Departemen Koperasi.

- Ruang Workshop

Gambar 2.13 Area Workshop

(Sumber : http://ardilaya.wordpress.com/saung-angklung-udjo.htm)

- **Area terbuka & Gazebo**

Gambar 2.14 Area terbuka & gazebo

(Sumber : Hasil survey, 2012)

- **Ruang uji mutu**

Gambar 2.15 Ruang uji mutu

(Sumber : Hasil survey, 2012)

- **Ruang finishing, aksesoris**

Gambar 2.16 Ruang finishing, aksesoris

(Sumber : Hasil survey, 2012)

- **Ruang packing**

Gambar 2.17 Ruang packing

(Sumber : Hasil survey, 2012)

- **Ruang ganti pemain**

Gambar 2.18 Ruang ganti pemain

(Sumber : Hasil survey, 2012)

- **Cafetaria**

Gambar 2.19 Cafetaria

(Sumber : Hasil survey, 2012)

- **Area penyimpanan bahan baku**

Gambar 2.20 Ruang penyimpanan bahan baku

(Sumber : Hasil survey, 2012)

- **Guest house**

Gambar 2.21 Guest house

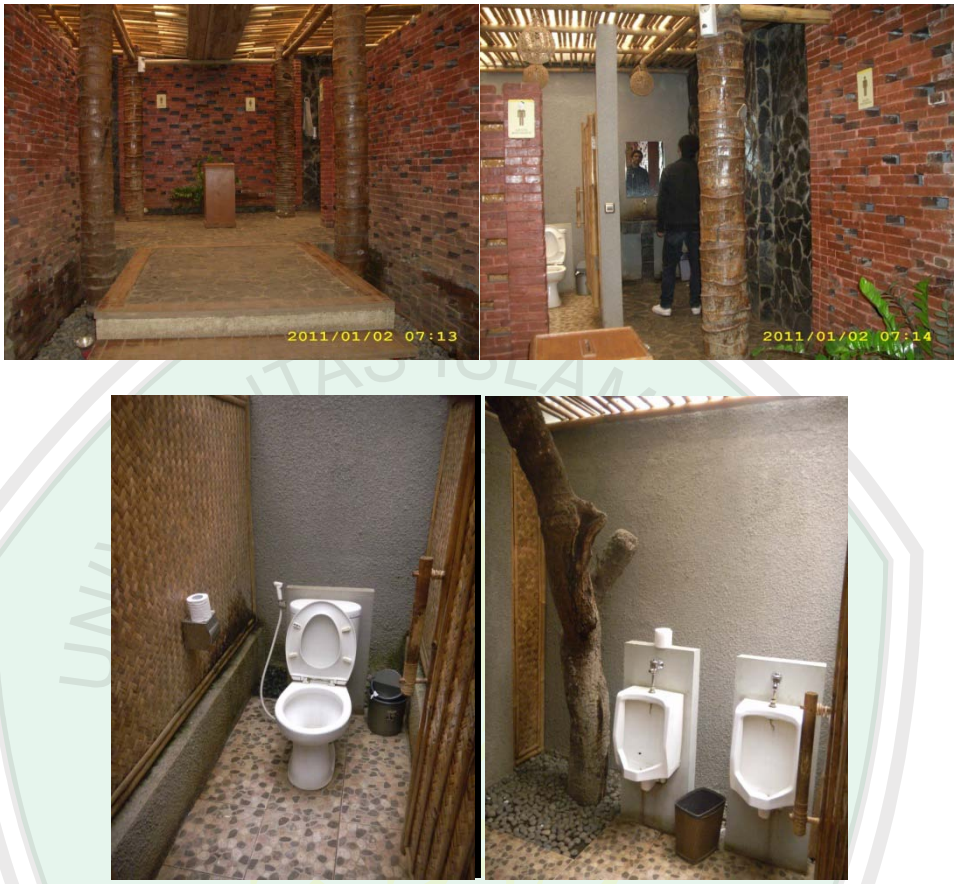
(Sumber : Hasil survey, 2012)

- **Kantor pengelola**

Gambar 2.22 Kantor pengelola

(Sumber : Hasil survey, 2012)

- **Toilet umum**



Gambar 2.23 Toilet umum

(Sumber : Hasil survey, 2012)

2.8 Studi banding tema (Metafora)

2.8.1 Yamanashi Fruits Museum

Yamanashi fruits merupakan sebuah bangunan yang berfungsi sebagai museum dan *green house*.

Gambar 2.24 Komplek Bangunan Museum of Fruits

(Sumber:http://docs.google.com/viewer?a=v&q=cache:JkhGePoac0sJ:ninkarch.files.wordpress.com/2008/11/metaphor-as-the-new-power-of-design.pdf)

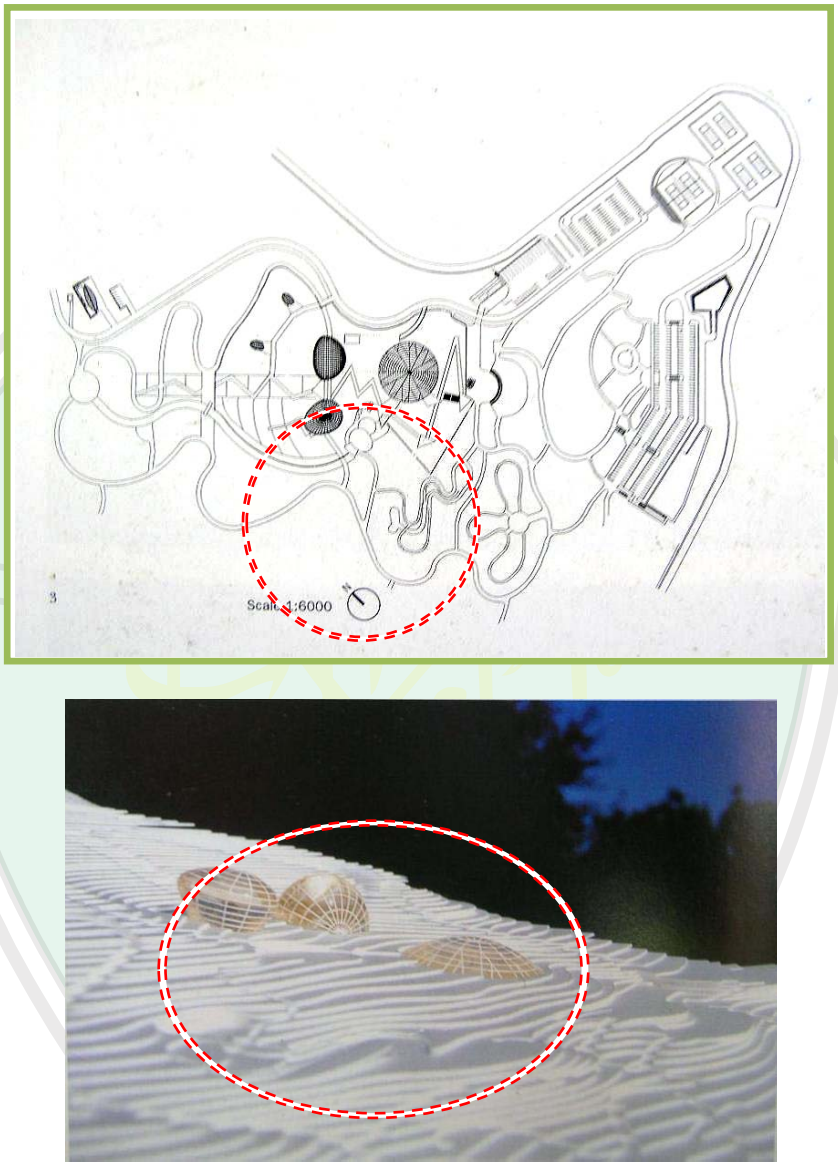
Spesifikasi Museum Of fruits :

- Arsitek : Itsuko Hasegawa
- Lokasi : Yamanashi, Jepang
- Tahun : 1996
- Type : *Museum* dan *Green House*

Museum Of Fruits ini menggunakan tema Metafora dengan kategori Kombinasi Metafora. Bangunan ini dirancang dengan ide menggunakan konsep penyebaran bibit dan menerapkan bentuk fisik dari tumbuhan dan buah-buahan. Maksud dari konsep ini adalah perancang akan menampilkan sifat-sifat buah dan bibit ke dalam bentuk bangunan.

Pada obyek ini, perancang menerapkan sifat bibit ke bangunan yaitu pada tatanan massa serta pada bentuk massa bangunan. Sedangkan sifat buah

diaplikasikan sebagai interior pada salah satu massa sebagai display interior. Penjelasan penerapan konsep pada rancangan adalah sebagai berikut :

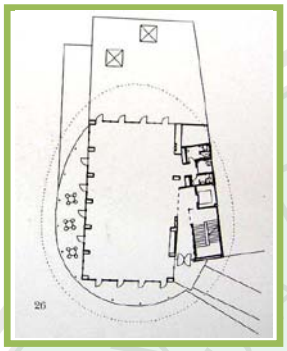


Gambar 2.25 Penataan Massa Bangunan Seperti Bibit yang Disebar

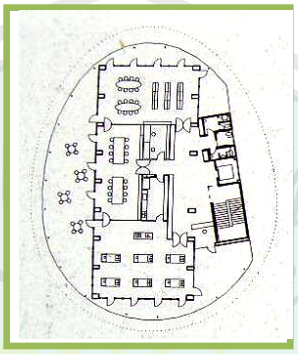
(Sumber:http://docs.google.com/viewer?a=v&q=cache:JkhGePoac0sJ:ninkarch.files.wordpress.com/2008/11/metaphor-as-the-new-power-of-design.pdf)

Pada gambar di atas terlihat perletakan kompleks keseluruhan bangunan seperti menggunakan bentuk bibit yang berbeda yang telah disebar ke dalam tanah

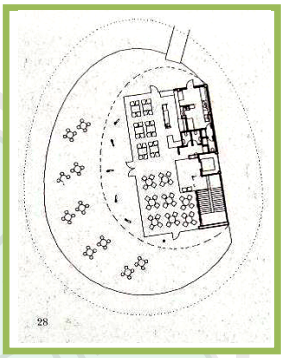
kemudian tumbuh berkembang muncul keluar bumi. Begitu juga dalam menampilkan bentuk denah dari 3 massa utama bangunan. Dari sisi ini, merupakan penerapan kategori *tangible metaphor*.



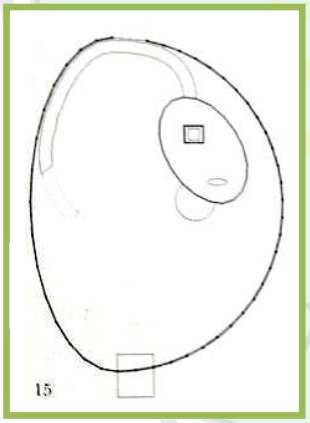
Gambar 2.26 Denah Lt 1 Shop



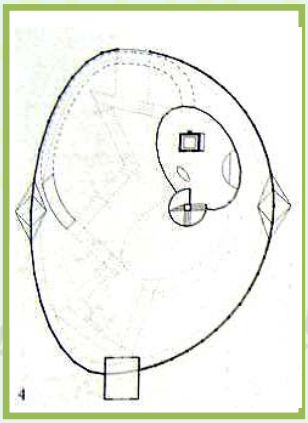
Gambar 2.27 Denah Lt 2 Shop



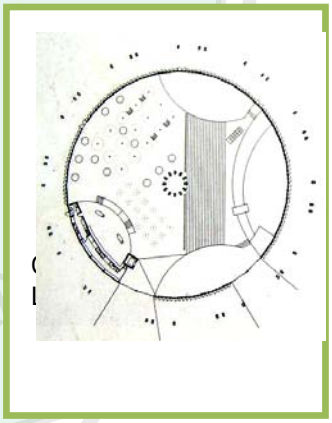
Gambar 2.28 Denah Lt 3 Restoran



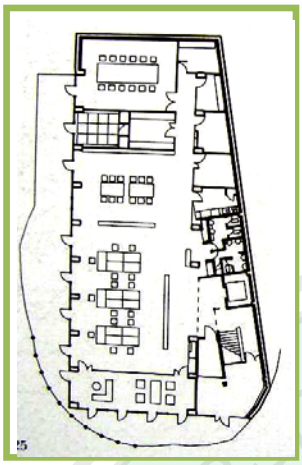
Gambar 2.29 Denah Lantai 1 Tropical Green House



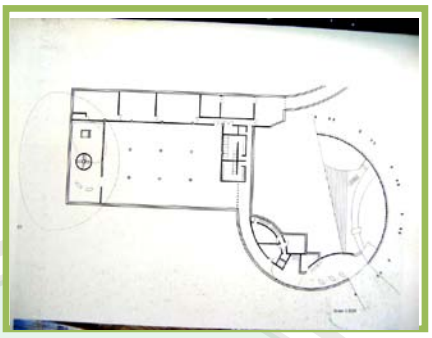
Gambar 2.30 Denah Lantai 2 Tropical Green House



Gambar 2.31 Denah Plaza



Gambar 2.32 Denah Basement Office



Gambar 2.33 Denah Gallery

(Sumber:http://docs.google.com/viewer?a=v&q=cache:JkhGePoac0sJ:ninkarch.files.wordpress.com/2008/11/metaphor-as-the-new-power-of-design.pdf)

Museum ini menceritakan tentang buah (fruits), diwujudkan dengan perletakan bangunan yang berbeda ukuran satu sama lain. Hubungan antara manusia dan buah, budaya dan sejarah disimbolkan melalui cara benih yang disebarkan pada tanah yang kemudian telah berkembang menyatu dengan lingkungannya. Tiga massa utama yang terdiri dari *Fruit Plaza*, *Green House*, dan *Workshop* merupakan bangunan *"New Age Village"*.

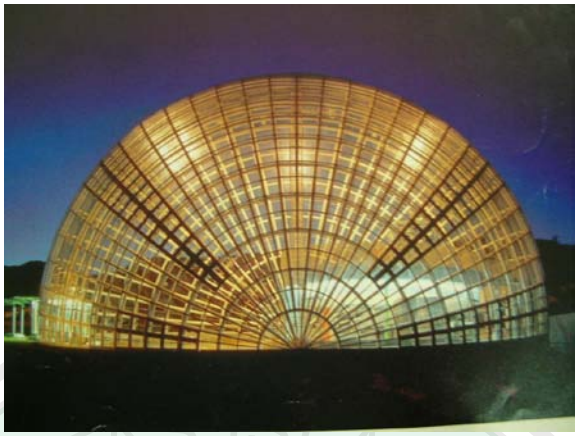
Gambar 2.34 Eksterior Fruit Plaza

(Sumber:http://docs.google.com/viewer?a=v&q=cache:JkhGePoac0sJ:ninkarch.files.wordpress.com/2008/11/metaphor-as-the-new-power-of-design.pdf)

Gambar 2.35 Interior Fruit Plaza

(Sumber:http://docs.google.com/viewer?a=v&q=cache:JkhGePoac0sJ:ninkarch.files.wordpress.com/2008/11/metaphor-as-the-new-power-of-design.pdf)

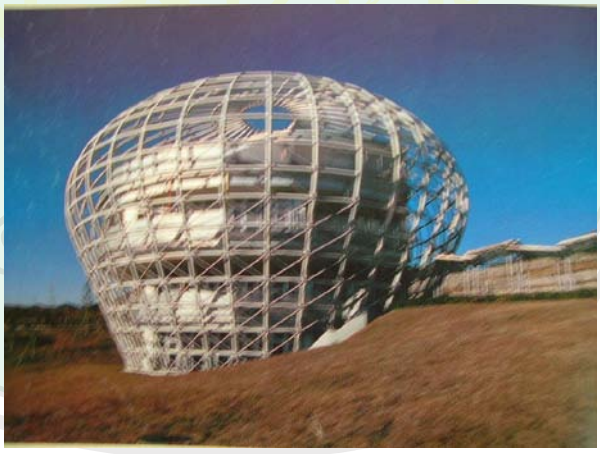
Pada bangunan Fruit Plaza ini, merupakan sebuah bibit yang tumbuh berkembang menjadi pohon yang besar. Eksterior *Plaza* tidak menampakkan sebagai pohon yang besar, tetapi dilihat dari interior *plaza* telah tampak seperti pohon yang besar yang menaungi pohon pohon kecil di sekelilingnya dan pada kolom seolah-olah menjadi batang pohon yang besar. *Fruit Plaza* merupakan penerapan kategori *Intangible Metaphor*.



Gambar 2.36 *Tropical Green House*

(Sumber:http://docs.google.com/viewer?a=v&q=cache:JkhGePoac0sJ:ninkarch.files.wordpress.com/2008/11/metaphor-as-the-new-power-of-design.pdf

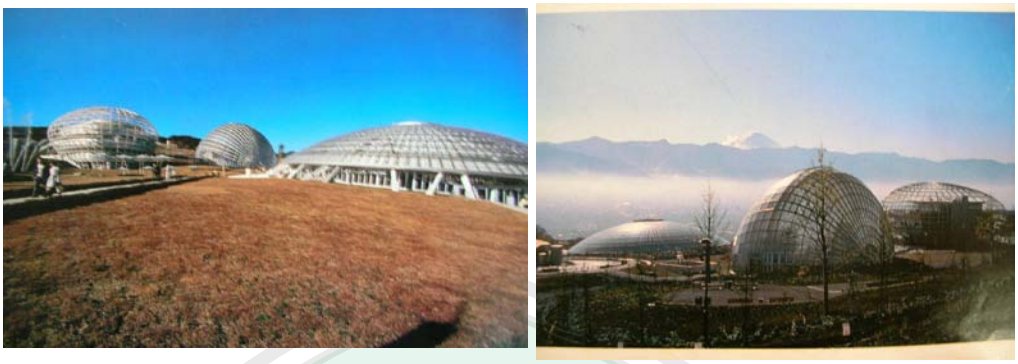
Pada Tropical Green House ini menampilkan tentang matahari tropis pada benih yang berkecambah dan kemudian tumbuh berkembang menjadi buah.



Gambar 2.37 Workshop

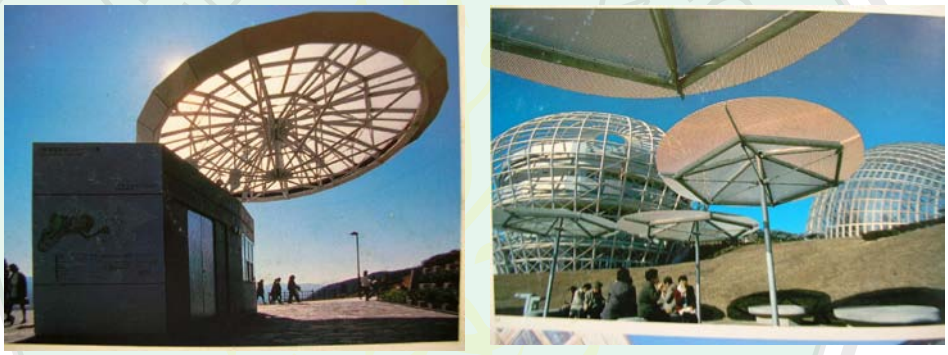
(Sumber:http://docs.google.com/viewer?a=v&q=cache:JkhGePoac0sJ:ninkarch.files.wordpress.com/2008/11/metaphor-as-the-new-power-of-design.pdf)

Pada bangunan workshop ini menggambarkan kekuatan bibit yang disebar ke tanah dan kemudian tumbuh berkembang muncul keluar bumi.



Gambar 2.38 Perspektif Massa *"New Age Village"*

(Sumber:http://docs.google.com/viewer?a=v&q=cache:JkhGePoac0sJ:ninkarch.files.wordpress.com/2008/11/metaphor-as-the-new-power-of-design.pdf)



Gambar 2.39 Bentuk Peneduh Seperti Bibit Yang Melayang

(Sumber:http://docs.google.com/viewer?a=v&q=cache:JkhGePoac0sJ:ninkarch.files.wordpress.com/2008/11/metaphor-as-the-new-power-of-design.pdf)

Gambar 2.40 Contoh Display Pada *Museum Of Fruits*

(Sumber:http://docs.google.com/viewer?a=v&q=cache:JkhGePoac0sJ:ninkarch.files.wordpress.com/2008/11/metaphor-as-the-new-power-of-design.pdf)

Gambar 2.41 Pemandangan Dari Museum Of Fruit

(Sumber:http://docs.google.com/viewer?a=v&q=cache:JkhGePoac0sJ:ninkarch.files.wordpress.com/2008/11/metaphor-as-the-new-power-of-design.pdf)

Bangunan Museum Of Fruit merupakan bangunan yang berkonsep metafora dengan kategori kombinasi metafora dimana dalam perancangannya tidak hanya menggunakan ide penyebaran bibit ke tanah dan tumbuh berkembang sebagai bentuk fisik bangunan, tetapi juga menghadirkan sifat sifat buah dan bibit ke dalam bentuk bangunan.

2.9 Tinjauan Arsitektural

Dalam sebuah perancangan,terdapat berbagai aspek arsitektural yang perlu diperhatikan untuk memberikan hasil yang maksimal dalam sebuah perancangan.

2.9.1 Pola Sirkulasi

Pola – pola sirkulasi ruang ialah suatu bentuk – bentuk rancangan atau alur – alur ruang pergerakan dari suatu ruang ke ruang lainnya dengan maksud menambah estetika agar dapat memaksimalkan sirkulasi ruang untuk dipergunakan.

3 prinsip utama dalam pengaturan teknik sirkulasi :

1. Jalan harus menjadi elemen ruang terbuka yang memiliki dampak visual yang positif.
2. Jalan harus dapat memberikan orientasi kepada pengguna dan membuat lingkungan menjadi jelas terbaca.
3. Sektor publik harus terpadu dan saling bekerjasama untuk mencapai tujuan bersama.

Terdapat beberapa macam pola sirkulasi, diantaranya :

2.9.1.1 Pola Sirkulasi Linier

Pola linier adalah jalan yg lurus yg dapat menjadi unsur pembentuk utama deretan ruang. Tipe ruang 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 antar keduanya.

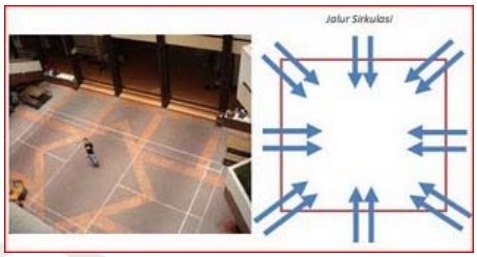
Gambar 2.42 Pola Sirkulasi Linier

(Sumber : http://helena-hapsari.blogspot.com/2010/02/sirkulasi-adalah-elemen-yang-sangat.htm)

2.9.1.2 Pola Sirkulasi Radial

Tipe Ruang radial merupakan perkembangan dari tipe ruang pertama hanya saja pada tipe ini punggung saling berhadapan sehingga muka mengarah keluar dan tidak ada akses masuk untuk ke dalam.

Pada jenis tipe radial harus menentukan satu fungsi ruang yang akan dijadikan pusat perhatian penghuni, dan ruang-ruang yang memiliki fungsi lain akan selalu mengarah atau memusatkan pada ruang yang dijadikan pusat. Bisa disebut juga pusat/center dari ruangam tersebut dimana langkah sesorang akan otomatis mengarah pada ruangan itu.



Gambar 2.43 Pola Sirkulasi Radial

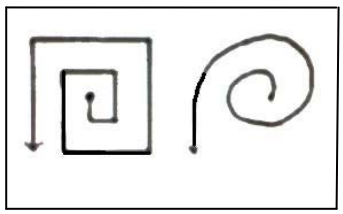
(Sumber : http://helena-hapsari.blogspot.com/2010/02/sirkulasi-adalah-elemen-yang-sangat.htm)

Gambar 2.44 Pola Sirkulasi Radial

(Sumber : http://helena-hapsari.blogspot.com/2010/02/sirkulasi-adalah-elemen-yang-sangat.htm)

2.9.1.3 Pola Sirkulasi Spiral

Pola spiral adalah suatu jalan menerus yang bersasal dari titik pusat, bergerak melingkar berputar mengelilinginya dan semakin lama, semakin bertambah jauh dari pusat.



Gambar 2.45 Pola Sirkulasi Spiral

(Sumber : http://helena-hapsari.blogspot.com/2010/02/sirkulasi-adalah-elemen-yang-sangat.htm)

2.9.1.4 Pola Sirkulasi Network

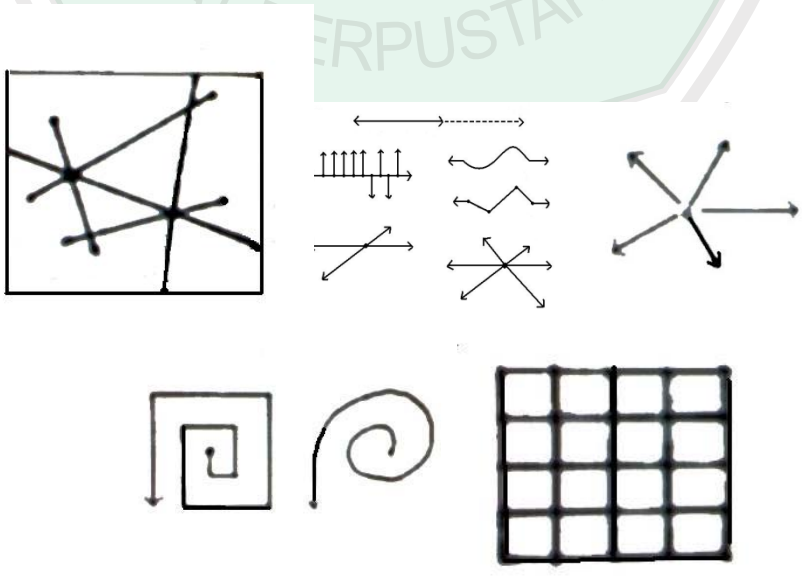
Suatu pola sirkulasi ruang melalui jaringan (penyatuan) dari beberapa ruang gerak untuk menghubungkan titik – titik terpadu dalam suatu ruang.

Gambar 2.46 Pola Sirkulasi Network

(Sumber : http://hardi91.wordpress.com/2010/03/01/105/pola-pola-sirkulasi.htm)

2.9.1.5 Pola Sirkulasi Campuran

Suatu pola sirkulasi ruang yang terdiri dari gabungan 4 pola (linier, Radial, Spiral dan Network) untuk menciptakan suatu pola yang berbeda menimbulkan kesan harmonisasi dari perpaduan 4 pola.



Gambar 2.47 Pola Sirkulasi Campuran

(Sumber : http://hardi91.wordpress.com/2010/03/01/105/pola-pola-sirkulasi.htm)

2.9.2 Sirkulasi Penghubung Ruang

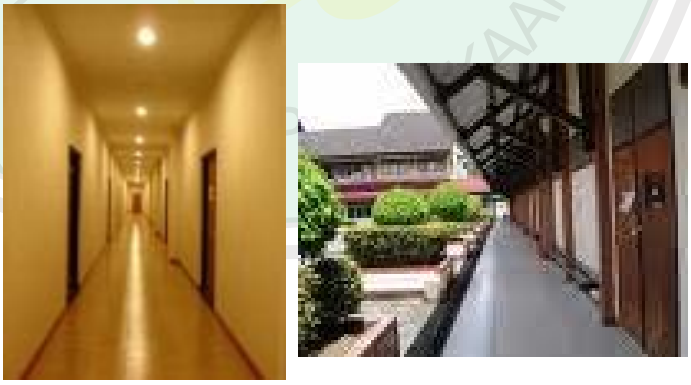
Sirkulasi penghubung ruang ialah Pergerakkan / ruang lingkup gerak suatu ruang yang saling berhubungan baik dengan fungsi, bentuk dan lain – lain.

Sirkulasi penghubung ruang dibagi menjadi 3, yaitu :

2.9.2.1 Melewati Ruang

Ialah suatu pergerakkan / ruang lingkup gerak yang berfungsi sebagai penghubung ruang satu dengan lainnya.Mempunyai beberapa ciri :

- Mempertahankan integritas ruang (keutuhan ruang, tanpa mengganggu ruang lainnya).
- Menunjukan ruang yang bebas (jalan, lorong dan sebagainya).
- Menghubungkan ruang satu dengan lainnya.



Gambar 2.48 Contoh Sirkulasi Melewati Ruang

(Sumber: http://hardi91.wordpress.com/2010/02/22/sirkulasi-penghubung-ruang.htm)

2.9.2.2 Menembus Ruang

Ialah suatu pergerakkan / ruang lingkup gerak yang berfungsi sebagai penghubung ruang satu dengan lainnya melalui / menembus ruang yang lain.Mempunyai beberapa ciri :

- Sirkulasi biasa menerus melewati dalam ruang.
- Bila memotong sebuah ruang dapat membuat wilayah – wilayah tertentu untuk menjadi tempat aktifitas / ruang pergerakkan.

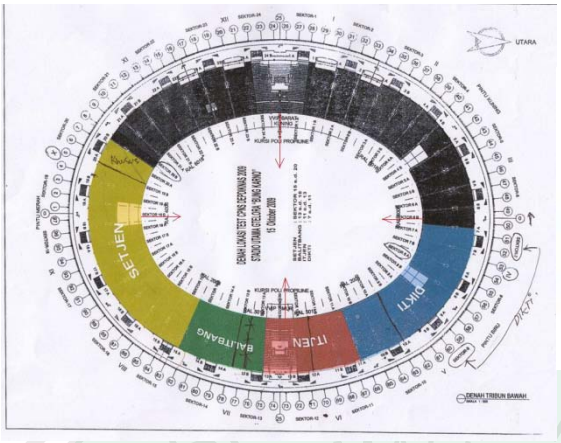
Gambar 2.49 Contoh Sirkulasi Menembus Ruang

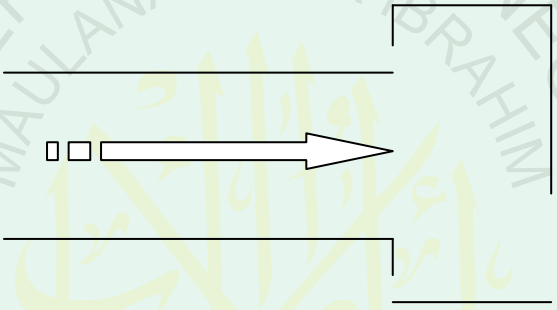
(Sumber: http://hardi91.wordpress.com/2010/02/22/sirkulasi-penghubung-ruang.htm)

2.9.2.3 Berakhir Dalam ruang

Ialah suatu pergerakkan / ruang lingkup gerak yang berfungsi sebagai pemfokus akses penghubung ruang yang dianggap penting (mempunyai keunggulan dibandingkan yang ruang yang lain) dan berakhir pada satu ruang. Sirkulasi ini mempunyai beberapa ciri :

- Berkesan fungsional, formal
- Biasanya mempunyai satu akses jalan





Gambar 2.50 Contoh Sirkulasi Berakhir Dalam Ruang

(Sumber: http://hardi91.wordpress.com/2010/02/22/sirkulasi-penghubung-ruang.htm)

2.9.3 Sirkulasi Pencapaian

Pencapaian ke bangunan Ialah suatu proses perjalanan(pendekatan) menuju suatu bangunan melalui akses jalan yang disediakan atau sudah ada. Dalam pencapaian ke suatu bangunan dibagi menjadi tiga (3), yaitu :

2.9.3.1 Pencapaian Langsung

Pencapaian secara langsung ialah suatu pola perjalanan menuju sebuah bangunan melalui akses jalan langsung(1 sumbu) menuju kedepan bangunan tersebut. Dengan kata lain akses jalan yang tersedia hanya ada 1 jalan utama dan biasanya akses jalan berbentuk lurus.

Gambar 2.51 Sirkulasi Pencapaian Langsung

(Sumber: http://hardi91.wordpress.com/2010/03/04/pencapaian-ke-bangunan.htm)

2.9.3.2 Pencapaian Tersamar

Pendekatan tersamar meningkatkan efek perspektif pada fasad dan bentuk bangunan. Jalur dapat diubah arahnya satu atau beberapa kali untuk menghambat dan memperpanjang urutan pencapaian. Dalam pencapaian tersamar fasad bangunan tidak menampakkan perspektif bangunan, namun pencapaian secara tegak lurus juga tidak tercapai. Hal ini disebabkan pintu masuk ke bangunan yang berada disisi jalan sehingga apabila seseorang melintasi jalan tersebut visualisasinya tidak akan ke bangunan melainkan tegak lurus ke arah jalan. Jadi bangunan tersebut merupakan bangunan yang pencapaiannya tersamar.

Gambar 2.52 Sirkulasi Pencapaian Tersamar

(Sumber: http:// sporttobe.blogspot.com/2010/03/sirkulasi-ke-bangunan.html)

2.9.3.3 Pencapaian Spiral

Sebuah jalan berputar memperpanjang urutan pencapaian dan mempertegas bentuk tiga dimensi bangunan. Sirkulasi bergerak mengelilingi bangunan, jalan masuk ke bangunan seolah terlihat terputus-putus.

Gambar 2.53 Sirkulasi Pencapaian Spiral

(Sumber: http:// sporttobe.blogspot.com/2010/03/sirkulasi-ke-bangunan.html)

2.9.4 Penataan Massa

Massa merupakan salah satu hasil dari sebuah obyek perancangan. Massa dapat berjumlah satu massa ataupun banyak massa. Salah satu hal yang berhubungan dengan massa adalah sebuah tatanan massa.

Tatanan harus dimengerti sebagai sesuatu yang melekat pada fungsi setiap sistem yang terorganisir, apakah fungsi tersebut menyangkut fisik atau mental. Sebuah karya arsitektur tidak dapat memenuhi fungsinya dan mengirimkan pesannya bila karya tersebut tidak disajikan dalam pola yang tertata dengan baik.

(Rudolf Arnheim: The Dynamics of Architectural Form,1977)

2.9.4.1 Prinsip Penataan

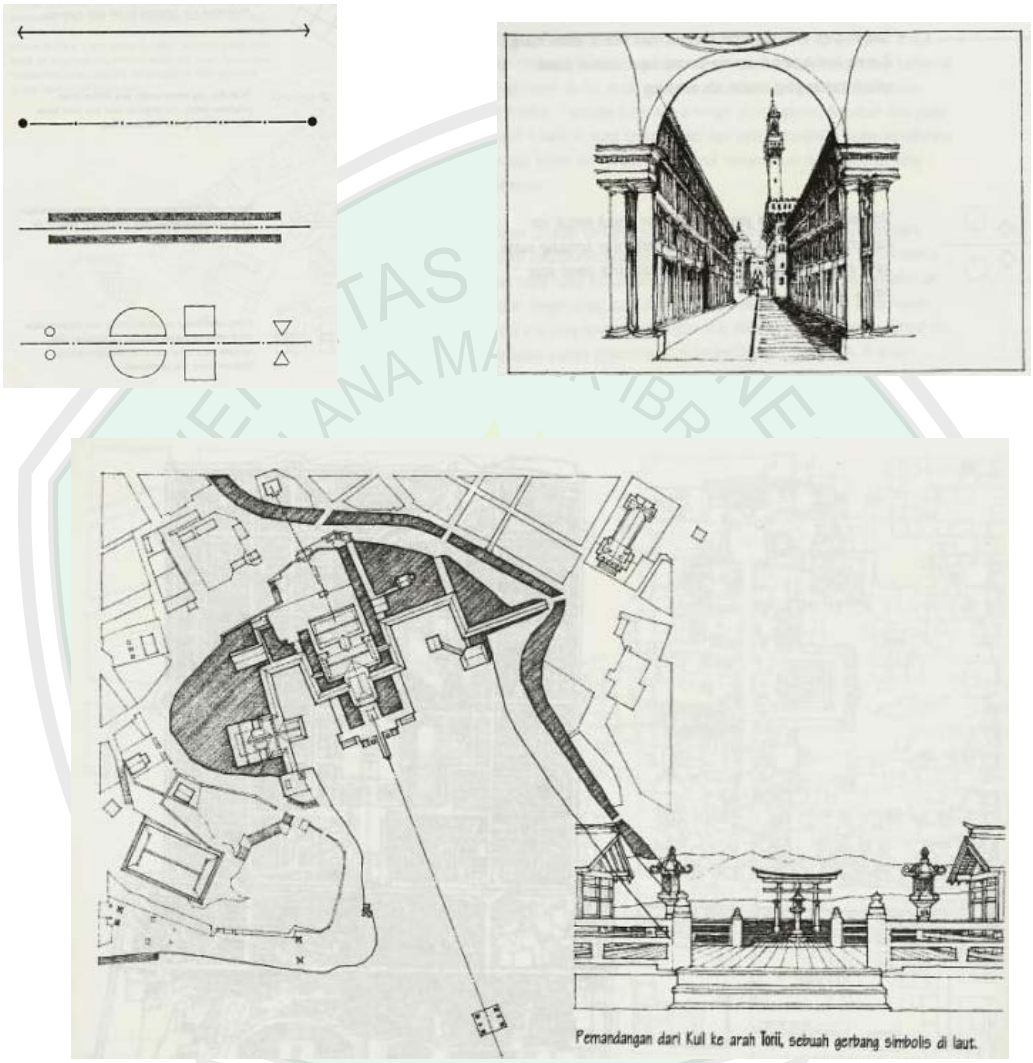
Prinsip-prinsip penataan berikut ini tampak sebagai alat visual yang memungkinkan bentuk-bentuk dan ruang-ruang yang bermacam-macam dari sebuah bangunan hadir bersama secara konseptual dan perseptual di dalam keseluruhan tatanan, kesatuan, dan keharmonisan.

1. **Sumbu**

Sumbu merupakan suatu garis yang terbentuk oleh dua buah titik di dalam ruang, dimana bentuk-bentuk dan ruang-ruang dapat disusun dalam sebuah paduan yang simetri dan seimbang.

Sumbu berbentuk garis lurus yang mempunyai kualitas panjang dan arah sehinga menimbulkan pergerakan dan pandangan sepanjang jalannya. Tanda sumbu dapat diperkuat oleh sisi-sisi yang membatasi searah panjangnya. Sisi-sisi ini dapat merupakan garis-garis sederhana pada permukaan tanah, atau bidang-

bidang vertikal yang membentuk suatu ruang linier yang memiliki kesamaan dengan sumbu.



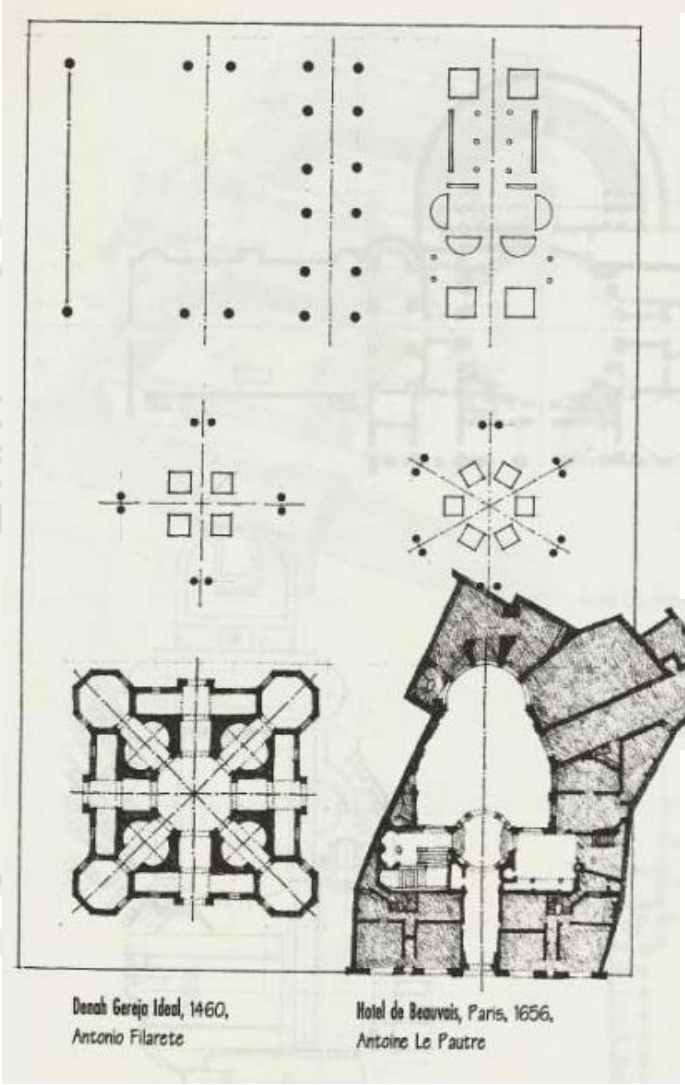
Gambar 2.54 Prinsip tatanan sumbu

(Sumber: D.K Ching, Francis (Ed.).1996.*Arsitektur bantuk, ruang dan tatanan.* Erlangga)

2. Simetri

Simetri yaitu distribusi dan susunan yang seimbang dari bentuk-bentuk dan ruang-ruang yang sama pada sisi yang berlawanan terhadap suatu garis atau bidang pembagi ataupun terhadap titik pusat atau sumbu.

Suatu kondisi simetris menuntut susunan yang seimbang dari pola-pola bentuk dan ruangpada sisi yang berlawanan dari suatu garis tau bidang pembagi, titik pusat atau sumbu.

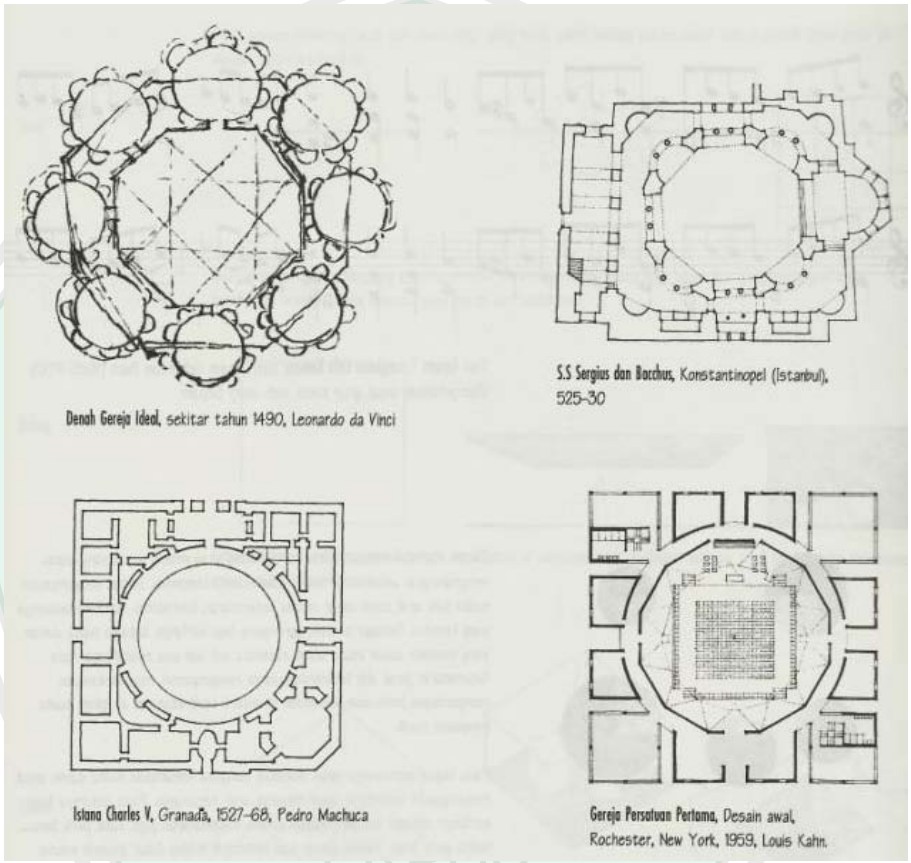


Gambar 2.55 Prinsip tatanan simetri

(Sumber: D.K Ching, Francis (Ed.).1996.*Arsitektur bantuk, ruang dan tatanan.* Erlangga)

3. Hirarki

Penekanan kepentingan atau keutamaan suatu bentuk atau ruang menurut ukuran, wujud atau penempatannya relatif terhadap bentuk-bentuk atau ruang-ruang lain dari suatu organisasi.



Gambar 2.56 Prinsip tatanan hirarki

(Sumber: D.K Ching, Francis (Ed.).1996.*Arsitektur bantuk, ruang dan tatanan.* Erlangga)

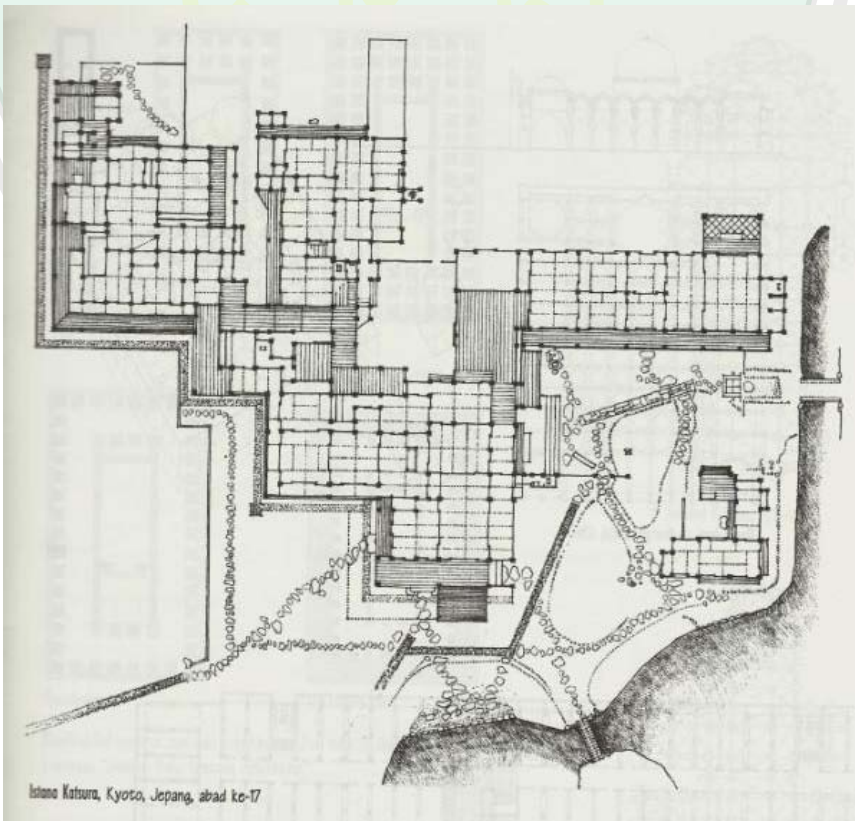
Prinsip hirarki berlaku secara umumwalaupun tidak menyeluruh pada komposisi arsitektur, perbedaan yang nyata muncul di antara bentuk-bentuk dan ruang-ruang. Perbedaan ini mencerminkan derajat kepentingan dari bentuk dan ruang, serta peran-peran fungsional,formal dan simbolis yang dimainkan di dalam organisasinya.

4. Irama

Pergerakan yang mempersatukan, yang di cirikan dengan pengulangan berpola atau pergantian unsur atau motif formal dalam bentuk yang sama atau di modifikasi. Irama mengandung pengertian pokok dari pengulangan sebagai suatu alat untuk mengorganisir bentuk dan ruang di dlam arsitektur.

Külliye Beyazid II, Bursa, Turki, 1398–1403

Pemandangan Villa Hermosa, Spanyol



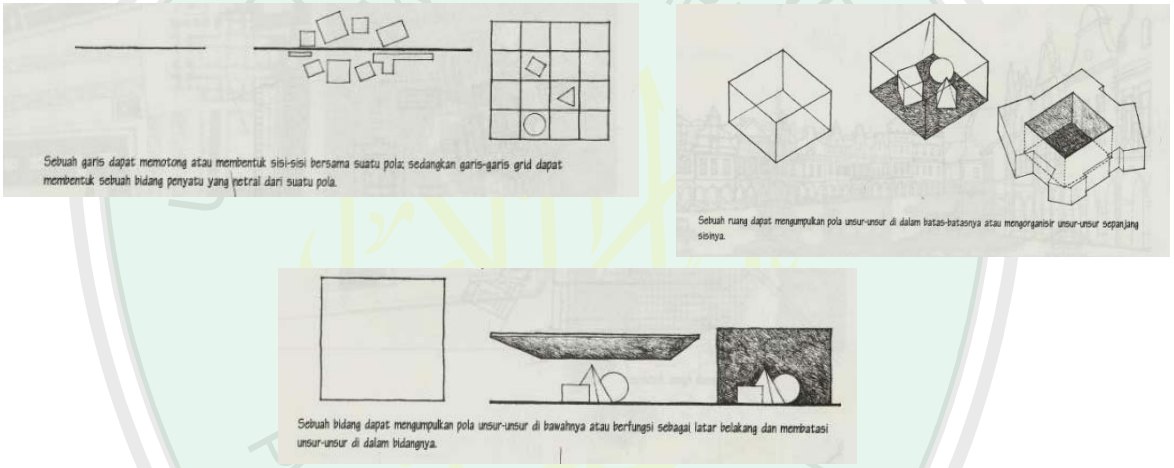
Isiano Katsura, Kyoto, Jepang, abad ke-17

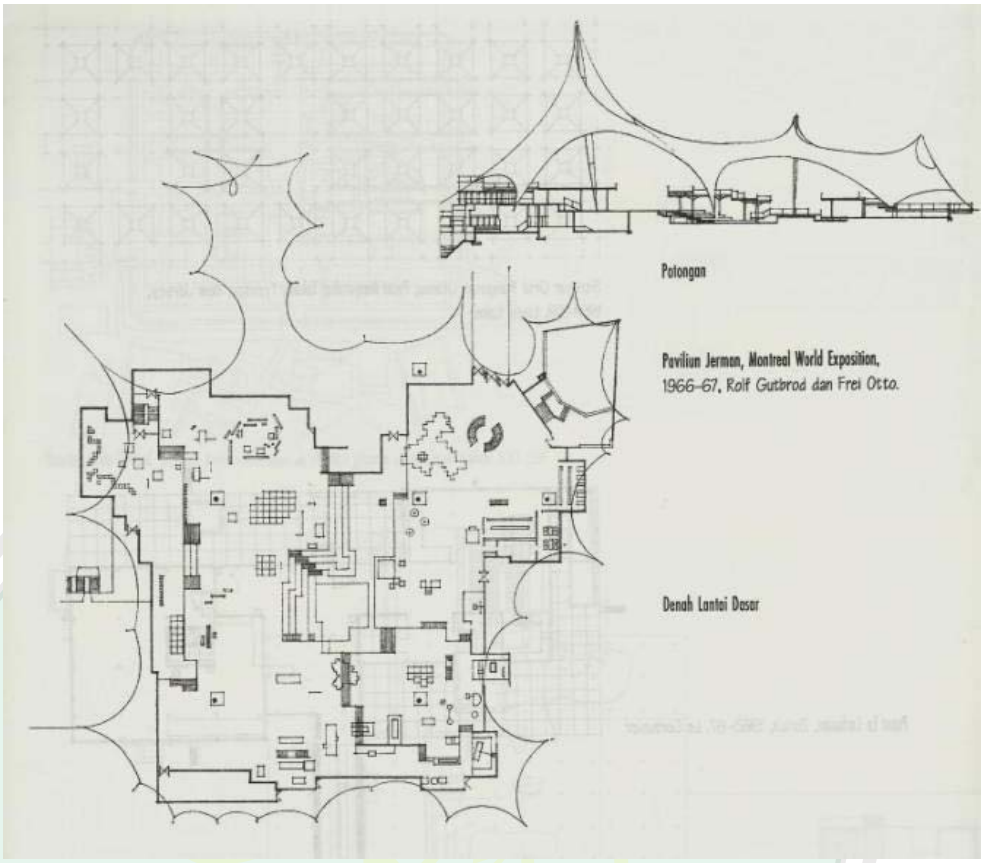
Gambar 2.57 Prinsip tatanan irama

(Sumber: D.K Ching, Francis (Ed.).1996.*Arsitektur bantuk, ruang dan tatanan.* Erlangga)

5. Datum

Datum diartikan sebagai suatu garis, bidang, atau volume acuan yang dapat menghubungkan unsur-unsur lain di dalam suatu komposisi. Datum mengorganisir suatu pola bentuk-bentuk dan ruang-ruang acak melalui keteraturan, kontinuitas, dan keberadaannya yang konstan.





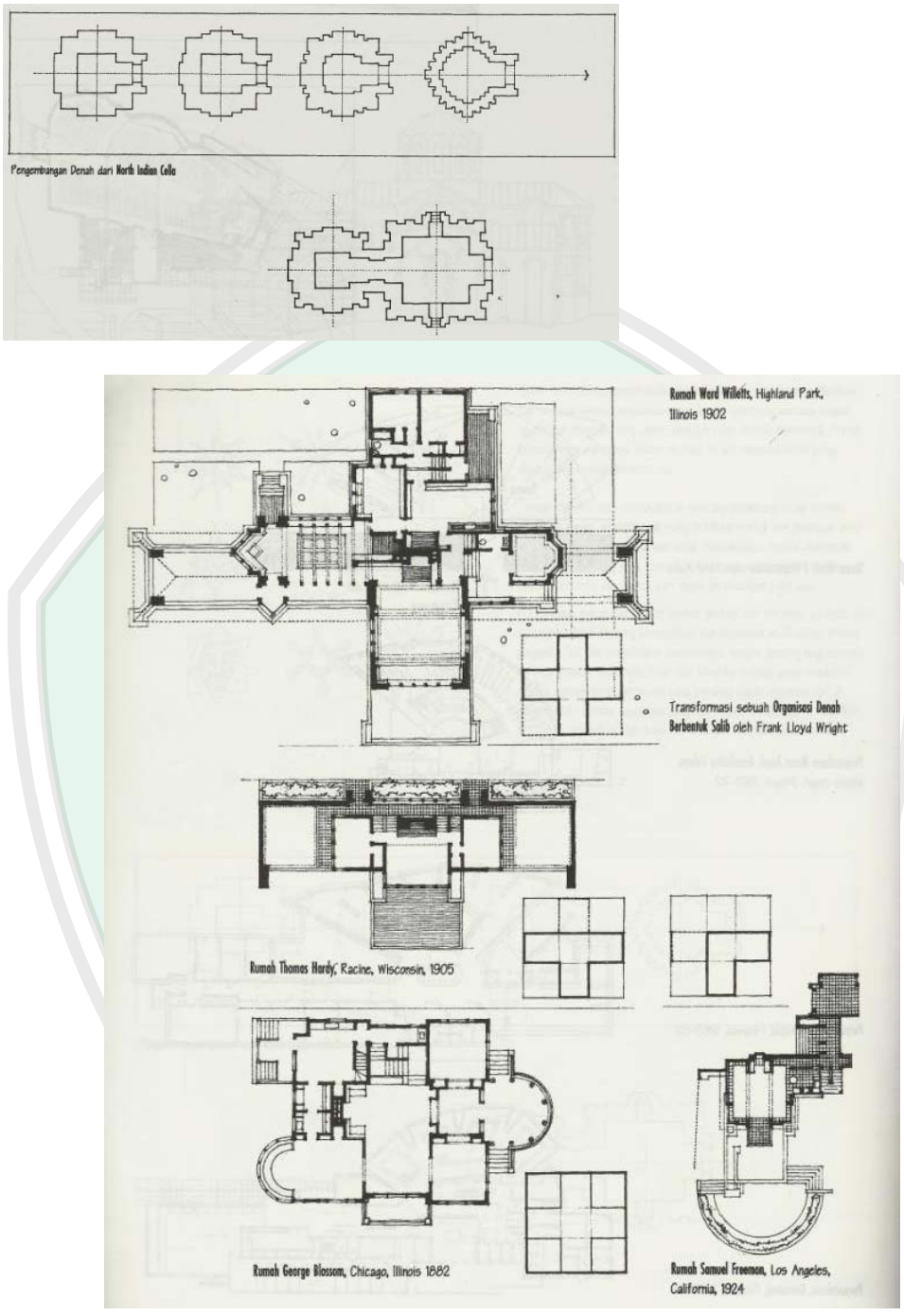
Gambar 2.58 Prinsip tatanan datum

(Sumber: D.K Ching, Francis (Ed.).1996.*Arsitektur bantuk, ruang dan tatanan.* Erlangga)

6. Transformasi

Suatu prinsip bahwa konsep arsitektur, struktur, atau organisasi dapat diubah melalui serangkaian manipulasi dan permutasi dalam merespon suatu lingkup atau kondisi yang spesifik tanpa kehilangan konsep atau identitasnya.

PUSAT PERPUSTAKAAN



Gambar 2.59 Prinsip tatanan transformasi

(Sumber: D.K Ching, Francis (Ed.).1996.*Arsitektur bantuk, ruang dan tatanan.* Erlangga)