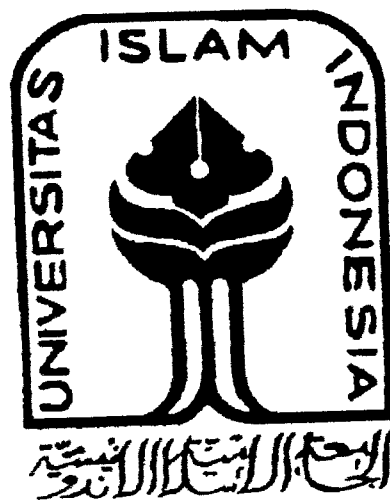


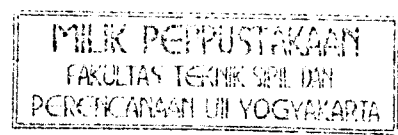
PERPUSTAKAAN F	
HADIAH	
TGL. TERIMA :	13 OCT
NO. JUDUL :	
NO. INV. :	355 / TA / UT
NO. INDUK :	

5120000674001

PUSAT KERAJINAN KULIT ULAR DAN BUAYA
DI KELURAHAN TERITIP BALIKPAPAN TIMUR



Saki Destoro
No mhs. : 96340033



JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA

2001

10. Ibu – Bapakku di Balikpapan
sayangnya selama ini.

11. Adikku Hary Murdoko dan
sayangnya.

12. Semua pihak yang telah banya
Akhirnya penulis menyadari, masih ba
demikian penulis sangat mengharapka
Guna perbaikan dan kesempurnaan pe
Semoga hasil penulisan ini dapat memb
dan keberhasilan kita. Amin.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

DAFTAR ISI

Judul	Hal
Lembar Pengesahan	
Kata Pengantar	i
Daftar Isi	iii
Daftar Gambar	vii
Daftar Tabel	ix
Abstraksi	x
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1. Pengertian Judul	01
1.1.1. Pusat	01
1.1.2. Kerajinan	01
1.1.3. Kulit	01
1.1.4. Wisata	01
1.1.5. Reptil	01
1.2. Latar Belakang	01
1.3. Permasalahan	04
1.3.1. Permasalahn Umum	04
1.3.2. Permasalahan Khusus	04
1.4. Tujuan dan Sasaran	04
1.4.2. Tujuan	04
1.4.2. Sasaran	04
1.5. Lingkup Pembahasan	04
1.6. Keaslian Penulisan	05
1.7. Metode Pembahasan	05
1.8. Sistematika Penulisan	08
BAB II. PROSES PRODUKSI KERAJINAN KULIT	
2.1. Penangkaran Buaya dan Ular	09
2.1.1. Pengertian	09
2.1.2. Fungsi dan Tujuan	09
2.1.3. Profil Buaya dan Ular	09
2.2. Kerajinan Kulit	10

2.2.1. Pengertian dan Fungsi	10
2.2.2. Proses Produksi Kulit	10
2.2.4. Proses Produksi Barang kerajinan	13
2.2.4. Bagian – Bagian Dalam Kerajinan Kulit	13
2.2.5. Pengelompokan Jenis Kegiatan	15
2.2.6. Hubungan Kerja Antar Kegiatan	15
2.3. Pola Kegiatan Pelaku	16
2.3.1. Wisatawan	16
2.3.2. Mahasiswa atau Peneliti	16
2.3.3. Pengerajin	17
2.3.4. Eksportir	17
2.3.5. Penjual	17
2.3.6. Pengelola	18
2.4. Studi Kasus Kerajinan Sebagai Obyek Wisata	18
2.4.1. Kerajinan Gerabah Pundong	18
2.4.2. Kerajinan Sarung Tenun Samarinda	18

BAB III. INTEGRASI FUNGSI KERAJINAN DENGAN WISATA

3.1. Integrasi Fungsi Wisata dan Kerajinan	20
3.1.1. Pengertian dan Tujuan	20
3.1.2. Standart Integrasi	20
3.1.3. Persyaratan Integrasi	20
3.2. Kerajinan Kulit	20
3.2.1. Tahap Proses Produksi Kulit Samakan	21
3.2.2. Proses Produksi Barang Kerajinan	22
3.3. Wisata Kerajinan	23
3.4. Wisata Kerajinan Kulit	24
3.4.1. Tahap Produksi Kulit Samakan	24
3.4.2. Tahap Proses Produksi Barang Kerajinan	24
3.5. Syarat Keamanan dan Kenyamanan Pengunjung	25
3.5.1. Keamanan	25
3.5.2. Kenyamanan	25
3.6. Kesimpulan	26

BAB IV. ANALISA PERENCANAAN DAN PERANCANGAN.

4.1. Analisa Lokasi	27
4.1.1. Analisa Perencanaan Tata Kota	28
4.1.2. Entrance	28
4.1.3. Zoning	29
4.2. Analisa Tata Ruang Luar	29
4.2.1. Tata Massa	29
4.2.2. Sirkulasi Ruang Luar	30
4.2.3. Lanscape	30
4.3. Pembagian Batasan Kerja	31
4.3.1. Bagian Penangkaran	31
4.3.2. Bagian Pengelola	31
4.3.3. Bagian Produksi	31
4.4. Analisa Kebutuhan Ruang	32
4.4.1. Analisa Jumlah Pengguna	32
4.4.2. Analisa Besaran Ruang	32
4.5. Analisa Organisasi Ruang	40
4.6. Analisa Integrasi Kerajinan Dengan Wisata	41
4.6.1. Analisa Hubungan Ruang	42
4.6.2. Analisa Sirkulasi	44
4.6.3. Analisa Hubungan Visual dan Fisik	45
4.6.4. Analisa Jalur Penikmatan Visual	46
4.6.5. Analisa Khusus	48
4.7. Analisa Sistem Bangunan	48
4.7.1. Analisa Sistem Struktur	48
4.7.2. Analisa Bahan	49
4.7.3. Analisa Sistem Infrastruktur	49

BAB V. KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

5.1. Site Terpilih	52
5.1.1. Entrance	52
5.1.2. Zoning	53
5.2. Konsep Tata Ruang Luar	53
5.2.1. Tata Massa	53

5.2.2. Sirkulasi Ruang Luar	54
5.2.3. Lanscape	55
5.3. Konsep Penampilan Bangunan	56
5.3.1. Bagian Penangkaran, produksi dan penjualan	56
5.3.2. Bagian Pengelola dan Limbah	57
5.4. Luas Bangunan	57
5.5. Organisasi Ruang.....	57
5.6. Integrasi Kerajinan Dengan Wisata	59
5.6.1. Pengelompokan Ruang	59
5.6.2. Sirkulasi dan Jalur Penikmatan	59
5.6.3. Kelancaran Sirkulasi	61
5.6.4. Hubungan Visual dan Fisik	62
5.6.5. Konsep Khusus Bagian Kulit Samakan dan Limbah	63
5.7. Konsep Sistem Bangunan	64
5.7.1. Sistem Struktur	64
5.7.2. Pemilihan Bahan	65
5.7.3. Sistem Jaringan Infrastruktur	65
Daftar Pustaka	xi
Lampiran	xii

DAFTAR GAMBAR

Judul	Hal
Gambar 1a. Peta Balikpapan	02
Gambar 1b. Peta Lokasi.....	02
Gambar 2. Skema Pola Pikir	07
Gambar 3. Struktur Proses Produksi Kulit Samakkan.....	13
Gambar 4. Struktur Organisasi Kerajinan kulit.....	14
Gambar 5a. Pola Kegiatan Wisata.....	16
Gambar 5b. Pola Kegiatan Peneliti	17
Gambar 5c. Pola Kegiatan Eksportir	17
Gambar 5d. Pola Kegiatan Penjual.....	18
Gambar 5e. Pola Kegiatan Pengelola	18
Gambar 6. Kegiatan Wisata Penangkaran Buaya	21
Gambar 7. Standart Kandang Buaya	22
Gambar 8. Kegiatan Wisata Penangkaran Ular.....	23
Gambar 9. Standart Kandang Ular	23
Gambar 10. Kegiatan Wisata Kerajinan	24
Gambar 11. Tabel Urutan Pembuatan Barang Produksi	25
Gambar 12. Peta Lokasi Pusat Kerajinan Kulit Buaya dan Ular Di Kelurahan Teririp.....	27
Gambar 13. Peta Rencanan Pengembangan Kota	28
Gambar 14. Alternatif Pencapaian Ke Site	29
Gambar 15. Bentuk Radial	29
Gambar 16a. Besaran Sirkulasi Manusia	30
Gambar 16b. Besaran Sirkulasi Kendaraan	30
Gambar 17a. Organisasi Ruang	40
Gambar 17a. Organisasi Radial	40
Gambar 17b. Organisasi Linear	41
Gambar 18. Orientasi Massa	41
Gambar 19. Hubungan Ruang Pusat Kerajinan Kulit Buaya Dan Ular	42
Gambar 20. Hubungan Ruang Pengelola	42
Gambar 21. Hubungan Ruang Bagian Produksi	43

Gambar 22. Hubungan Ruang Bagian Penangkaran	43
Gambar 23. Besaran Minimal Ruang Sirkulasi	44
Gambar 24a. Lantai Dipertinggi	45
Gambar 24b. Lantai Diperendah	45
Gambar 24c. Dengan Pembatas	46
Gambar 25a. Jalur Penikmatan Visual Berputar	46
Gambar 25b. Jalur Penikmatan Visual Menembus	47
Gambar 25c. Jalur Penikmatan Visual Penyamping	47
Gambar 26. Pengisolasianah	48
Gambar 27. Entrance	53
Gambar 28. Gubahan Massa	53
Gambar 29a. Pencapaian Tidak Langsung	54
Gambar 29b. Pencapaian Langsung	54
Gambar 30. Kantong Sirkulasi	55
Gambar 31a. Hutan Bakau Sebagai Pembatas Dan Barrier	55
Gambar 31b. Hutan Bakau Sebagai Penuntun Dan Penegas Arah	56
Gambar 32a. Penampilan Bangunan Bagian Produksi dan Penjualan	56
Gambar 32b. Penampilan Bangunan Bagian Pengelola dan P. Limbah	57
Gambar 33. Bentuk Organisasi	58
Gambar 34. Organisasi Ruang	58
Gambar 35a. Sirkulasi dan Jalur Penikmatan Bag. Produksi	59
Gambar 35b. Bukaannya Pada Bagian Produksi	59
Gambar 35c. Sirkulasi dan Jalur Penikmatan Bag. Penangkaran	60
Gambar 35d. Bukaannya Pada Bagian Penangkaran	60
Gambar 36. Besaran Ruang Sirkulasi	61
Gambar 37. Standart Ramp	61
Gambar 38a. Konsep Hub. Visual dan Fisik Bag. Barang Kerajinan	61
Gambar 38b. Konsep Hub. Visual dan Fisik Bag. Penangkaran	62
Gambar 38c. Konsep Hub. Visual dan Fisik Ruang Show Room	62
Gambar 39a. Konsep Pengisolasian Bag. Pengolahan Limbah	63
Gambar 39b. Konsep Penghawaan Bag. Kulit Samakan	63
Gambar 40a. Proses Pembuangan Air Kotor KM	65
Gambar 40b. Proses Pembuangan Kotoran Padat	65
Gambar 41. Konsep Pengolahan Limbah	66

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Studi Kasus Dengan Penekanan Yang Sama	18
Tabel 2. Jumlah Pengunjung	31
Tabel 3. Besaran Ruang Direktur	32
Tabel 4. Besaran Ruang Bagian Penangkaran	32
Tabel 5. Besaran Ruang Bagian Umum	34
Tabel 6. Besaran Ruang Bagian Produksi	36
Tabel 7. Besaran Ruang Pendukung	38
Tabel 8. Luas Bangunan	55

ABSTRAKSI

Untuk menumbuhkembangkan kerajinan kulit di Balikpapan yang selama ini belum ada dan untuk menampung hasil produksi kulit dari penangkaran buaya dan ular maka perlu suatu Pusat Kerajinan Kulit Buaya dan Ular sebagai sarana proses produksi pembuatan barang kerajinan dan penjualan hasil – hasilnya. Sebagai daya tarik dan sarana promosi dan penjualan maka Pusat Kerajinan Kulit Buaya dan Ular diintegrasikan dengan wisata sehingga pengunjung dapat menyaksikan proses produksi kerajinan kulit sekaligus berbelanja hasil produksi tersebut.

Pusat Kerajinan Kulit Buaya dan Ular merupakan penggabungan tiga kegiatan yaitu penangkaran buaya dan ular, pembuatan kulit samakan dan pembuatan barang kerajinan yang ketiganya mempunyai keterkaitan yang sangat erat. Penangkaran merupakan tempat pengembangbiakan buaya dan ular untuk diambil kulitnya, sementara bagian pembuatan kulit samakan memproses kulit mentah dari penangkaran secara kimiawi menjadi bahan dasar kulit. Bagian pembuatan barang kerajinan melakukan proses produksi barang kerajinan seperti tas, jaket, sepatu dan lainnya yang kemudian dijual. Integrasi merupakan penggabungan fungsi - fungsi berbeda dalam hal ini fungsi kerajinan yaitu penangkaran, produksi kulit samakan, produksi barang kerajinan dengan fungsi wisata menjadi satu kesatuan yang utuh dan terpadu. Penggabungan dilakukan pada bagian yang dapat memperlihatkan proses pembuatan barang kerajinan kulit buaya dan ular yaitu mulai dari penangkaran hingga penjualan barang kerajinan.

Penggabungan wisata dengan kerajinan dilakukan pada bagian penangkaran, produksi dan penjualan yang dapat memperlihatkan proses pembuatan barang kerajinan mulai dari telur hingga penjualan. Proses penikmatan wisata oleh pengunjung dilakukan secara bertahap dan berurutan mulai dari telur hingga menjadi barang siap dijual. Dalam Pusat Kerajinan Kulit Buaya dan Ular diterapkan pola organisasi ruang radial yang dapat memisahkan kegiatan sebagai obyek wisata seperti bagian penangkaran dan produksi dengan bagian nonwisata seperti bagian pengelola dan pengolahan limbah serta dapat menerapkan ruang yang membutuhkan urutan dalam proses pembuatan barang kerajinan.

Pada Pusat Kerajinan Kulit Buaya dan Ular, bagian yang berintegrasi dengan wisata mempunyai keterkaitan satu dengan lainnya dalam sekuen urutan proses pembuatan barang kerajinan mulai dari telur hingga hingga penjualan sehingga pengunjung harus melalui bagian – bagian tersebut secara berurutan sesuai dengan proses pembuatannya. Pengintegrasian dilakukan tanpa mengganggu aktivitas proses produksi sementara pengunjung dapat menikmati dengan optimal. Bagian yang menjadi obyek wisata seperti bagian penangkaran dan produksi lebih didominasi dengan menonjolkan penampilan dan massa bangunan dengan lingkungan berupa warna yang kontras, massa yang ditinggikan, citra bangunan yang terbuka dan style high-tech. Sementara bagian yang bukan obyek wisata seperti bagian pengelola dan pengolahan limbah yang membutuhkan keprivasian dan pengisolasian mempunyai penampildan massa yang tidak menonjol, berkesan tertutup dan diselaraskan dengan lingkungan.

LEMBAR PENGESAHAN

TUGAS AKHIR
PUSAT KERAJINAN KULIT BUAYA DAN ULAR
DI TERITIP BALIKPAPAN

Oleh: Saki Destoro

No Mhs : 96340033

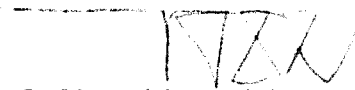
Disahkan Oleh

Pembimbing I



Ir. Wiryono Raharjo M. Arch

Pembimbing II



Ir. Hastuti Saptorini, MA



Ketua Jurusan Arsitektur

Ir. Revianto Budi Santoso, M. Arch

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT, penulis dapat menyelesaikan penulisan ini dengan judul “ Pusat Kerajinan Kulit Buaya dan Ular Di Teritip” dengan penekanan pada integrasi dua kegiatan yang berbeda, yaitu kegiatan kerajinan dengan wisata yang saling mendukung dan terpadu.

Penulisan ini diajukan sebagai syarat kelulusan pada jenjang Strata-1, Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencana, Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta. Penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penulisan Tugas Akhir ini. Ucapan terimakasih penulis tujukan kepada :

1. Ir. Munichy B. Edrees, M. Arch. Selaku Ketua Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia.
2. Ir. Wiryono Raharjo, M. Arch. Selaku dosen pembimbing utama yang telah banyak membantu dan memberikan bimbingan kepada penulis.
3. Ir. Hastuti Saptorini, MT. Selaku dosen pembimbing pembantu yang telah banyak membantu dan memberikan bimbingan kepada penulis.
4. Temen – temen sebingbingan, anton, ari, wiwid, Mas Rhemmi, Mas Riyanto, Mbak Dessy dan Mbak Rini, terimakasih atas kerjasamanya.
5. Rekan-rekan mahasiswa Arsitektur UII Angkatan 1996 yang telah memberikan dukungannya.
6. Bolo Kurowo ing kostan 14c, Benny “ bebek “, Anung “ Cuplis “, Dayat “ Bule “, Marton, Nanang “ Kondom “, Arief, ari dan Subhan, maturu nuwun kagem sedoyo ingkang sampun maringi mergi padang kagem kawulo.
7. Dwi, Ade, Benny, Akhid dan Mas Eko, terimakasih atas gamenetnya.
8. Motor Tornadoku, terimakasih atas jasamu mengantarku kemana saja selama ini.
9. KKN GK – 79 Anto, Wati, Rini, Ida, Widi, Ifah, terimakasih atas perhatian dan kebersamaannya.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Pengertian Judul

1.1.1. Pusat

Pokok pangkal atau yang menjadi tumpuan ¹

1.1.2. Kerajinan

Kata benda yang berasal dari kata rajin = giat bekerja atau kerajinan adalah barang yang dihasilkan melalui keterampilan tangan ²

1.1.3. Kulit

Pembalut paling luar tubuh manusia atau hewan ³

1.1.4. Wisata

Pergi bersama – sama untuk melihat dan mengetahui sesuatu / tamasya / rekreasi ⁴

1.1.5. Reptil

Hewan melata kelas vertebrata ⁵

Dengan demikian pusat kerajinan kulit reptil dapat diartikan sebagai pusat tempat pembuatan barang – barang keterampilan tangan yang bahannya berasal dari kulit hewan melata ular dan buaya.

1.2. Latar Belakang

Habitat hutan dan rawa – rawa yang banyak dihuni oleh ular dan buaya di Kalimantan berpotensi untuk dikembangkan dan diambil kulitnya sebagai komoditi ekspor dan bahan baku pembuatan tas, jaket, ikat pinggang dan sebagainya. Salah satu habitat rawa dan penangkaran buaya yang telah ada berada di Kelurahan teritip, Kecamatan Balikpapan Timut. Lokasi penangkaran buaya tersebut berada di daerah hutan bakau yang selalu tergenang air laut dan banyak dihuni oleh buaya rawa. Selama ini proses pembuatan kulit dan produk kerajinan kulit dilakukan di daerah Surabaya, Jawa timur yang kemudian diekspor ke Kalimantan untuk dipasarkan.

1. Pusat Pembinaan Pengembangan Bahasa, Dep P & K, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, 1995

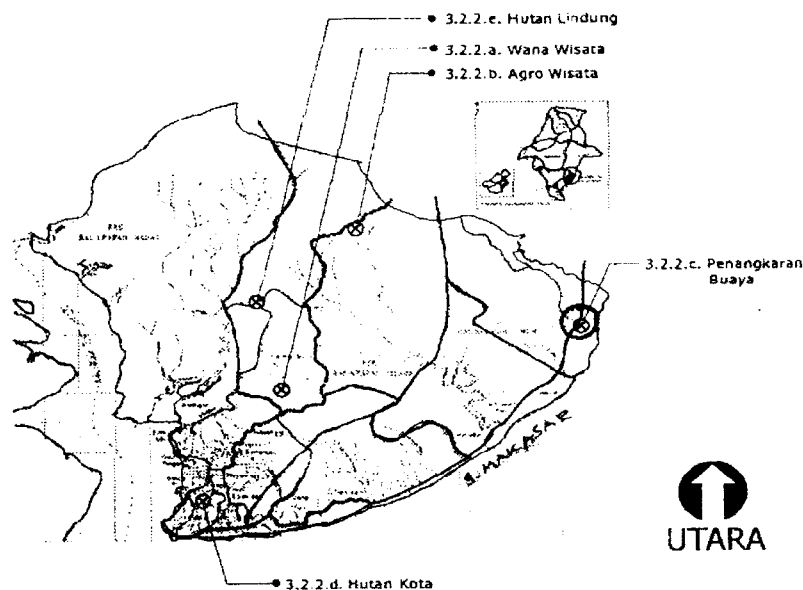
2. Ibid

3. Ibid

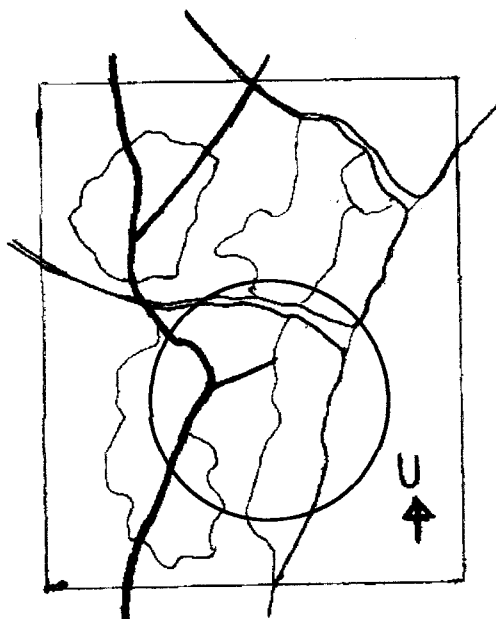
4. Ibid

5. Ibid

Sedangkan di Kalimantan hanya sebagai tempat penangkaran reptil hingga menjadi kulit mentah saja. Kondisi seperti ini dari segi ekonomis kurang efisien karena produk jadi tersebut menjadi mahal setelah sampai di Kalimantan. Hal ini disebabkan oleh belum adanya wadah yang menampung kegiatan proses produk kulit sampai menjadi barang kerajinan.



Gambar 1a. Peta Balikpapan



Gambar 1b. Peta lokasi

Perkembangan kerajinan di Balikpapan belum berkembang dengan baik, bahkan sangat langka mengingat posisi kota Balikpapan yang merupakan kota industri berat dan perdagangan hasilnya, sementara barang – barang hasil kerajinan masih didatangkan dari Tenggarong dan Samarinda yang memang berkembang baik di daerah tersebut. Beberapa contoh kerajinan di Kalimantan yang bias menjadi obyek wisata dalam proses pembuatannya adalah sarung tenun di Samarinda dan tembikar di Kasongan, Yogyakarta yang memiliki nilai budaya dan komersil bisa dijadikan sebuah ukuran bahwa proses pembuatan kulit dan proses pembuatan produk kerajinan kulit seerti tas, jaket dn sebagainya bisa dijadikan potensi obyek wisata minat khusus karena pembuatan barang kerajinan selain memiliki nilai budaya dan bentuk yang khas juga memiliki keunikan dalam proses pembuatannya yang pada kenyataanya banyak dilakukan dengan menggunakan keahlian tangan manusia. *Barang kerajinan adalah produk yang dibuat dengan keahlian, keterampilan dan ketelitian yang sifatnya rumit, halus dan dikerjakan dengan proses dan urutan tertentu. Barang kerajinan bisa dijadikan ungkapan ekspresi jiwa manusia yang diwujudkan dalam bentuk dan corak benda.*⁶

Ketertarikan wisatawan terhadap proses pembuatan produk kerajinan dari kulit tersebut dapat dijadikan sebagai suatu strategi pemasaran dan promosi yang dapat meningkatkan daya tarik pusat kerajinan tersebut. Proses pembuatan kulit dan kerajinan yang dijadikan obyek wisata memerlukan alur sirkulasi yang dapat melihat proses produksi kerajinan tersebut secara detail dan jelas mulai dari penangkaran reptil, penyamakan kulit, pembuatan barang kerajinan hingga penjualan barang kerajinan tersebut. Sirkulasi di pusat kerajinan kulit reptil tersebut harus dapat digunakan oleh semua jenis pengguna baik pengguna cacat maupun normal, tua atau anak – anak, mulai dari entrance hingga keluar. Secara fisik dan visual, sirkulasi yang ada dapat memberikan kenyamanan, kejelasan arah dan jenis ruang bagi pengunjung ketika melalui alur sirkulasi tersebut baik dari bentuk, arah sirkulasi ataupun keberadaan sarana penunjang dan fasilitas yang ada seperti parkir, taman, restoran dan sebagainya. Karena itu perlu suatu sarana yang dapat menampung kegiatan kerajinan dan wisata tersebut.

⁶. Rudi Hernawan, Pusat Kerajinan Yogyakarta Sebagai Sarana Promosi dan Pemasaran Barang Kerajinan, TA UII 1999.

1.3. Permasalahan

Dengan memperhatikan keadaan dan kondisi (potensi dan kendala) penangkaran buaya yang ada, maka dapat dirumuskan permasalahan yang terbagi atas permasalahan umum dan permasalahan khusus.

1.3.1. Permasalahan Umum

Bagaimana konsep bangunan yang dapat mewadahi kegiatan proses kerajinan kulit reptil dan dapat digunakan pula sebagai obyek wisata.

1.3.2. Permasalahan Khusus

Bagaimana konsep sirkulasi yang dapat mengintegrasikan antara fungsi bangunan sebagai wadah proses kerajinan dan fungsi wisata sehingga saling mendukung dalam satu kegiatan yang terpadu.

1.4. Tujuan Dan Sasaran

1.4.1. Tujuan

Merencanakan suatu tatanan ruang pusat kerajinan kulit reptil sebagai obyek wisata yang dapat mengintegrasikan antara fungsi kerajinan dan fungsi wisata menjadi saling mendukung serta sesuai dengan fungsi, karakteristik kegiatan kerajinan dan wisata.

1.4.2. Sasaran

Menentukan pola sirkulasi, pola hubungan tatanan masa dan ruang guna terjadinya interaksi kegiatan yang saling mendukung.

1.5. Lingkup Pembahasan

Dalam lingkup pembahasan ini berkaitan dengan penyediaan wadah fisik pusat kerajinan kulit reptil dan wisata yang saling berintegrasi. Sebagai tempat proses pembuatan bahan dasar kulit reptil dan produknya serta wisata mengenai proses pembuatan kerajinan tersebut.

Pembahasan dititik beratkan pada masalah – masalah yang dibatasi pada masalah :

1.5.1. Integrasi ruang

1.5.2. Pola sirkulasi

1.5.3. Hubungan visual dan fisik

1.5.4. Pengolahan site

Untuk pembahasan diluar judul atau diluar lingkup arsitektural hanya bersifat pendukung pemecahan masalah untuk mendapatkan landasan konseptual.

1.6. Keaslian Penulisan

Karya ilmiah yang memiliki kesamaan dengan penulisan ini dalam jenis amatan yaitu:

1.6.1. Judul : Pusat Kerajinan Yogyakarta Sebagai Tempat Promosi dan Pemasaran Barang Kerajinan.

Oleh : Rudi Hernawan, TA UIL, 1999

Penataan ruang peraga yang dapat memperlihatkan cara pembuatan kerajinan hingga dapat menciptakan daya tarik visual.

1.6.2. Judul : Agrowisata Salak Pondok Desa Turi.

Oleh : Kunto Swandono, TA UIL, 1998

Merencanakan performansi ruang yang mampu memberikan kenyamanan hubungan visual antara kegiatan penelitian dan wisata, sehingga kegiatan penelitian tersebut dapat dinikmati oleh wisatawan.

Sementara untuk pusat kerajinan kulit reptil sebagai obyek wisata ini menekankan pada integrasi ruang antara dua fungsi yang berbeda menjadi saling mendukung melalui sirkulasi dan organisasi ruang serta menciptakan sirkulasi yang dapat memperlihatkan proses pembuatan kulit dan kerajinan kulit tersebut.

1.7. Metode Pembahasan

1.7.1. Tahap I (Input)

1. Latar belakang mengenai keadaan kerajinan di Balikpapan, latar belakang proses kerajinan kulit reptil dijadikan obyek wisata.
2. Permasalahan, tujuan dan sasaran mengenai sirkulasi dan bentuk ruang yang dapat menampung dan mengintegrasikan fungsi kerajinan dan wisata serta dapat memperlihatkan proses pembuatan kulit dan barang kerajinan kepada pengunjung dengan jelas.

1.7.2. Tahap II (Proses)

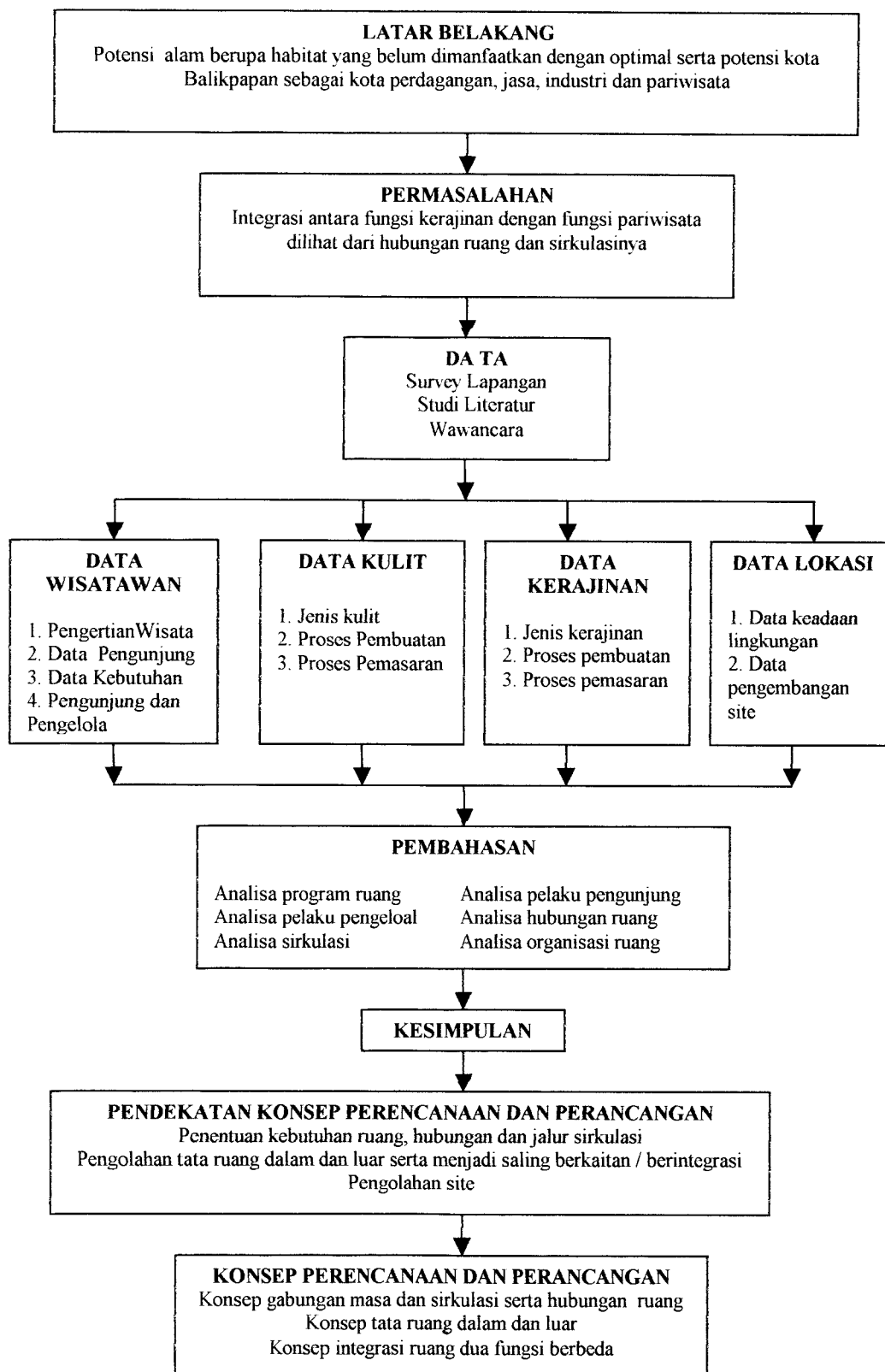
1. Menganalisa jenis aktivitas yang menentukan jumlah dan keadaan ruang.
2. Menganalisa keadaan lokasi penangkaran buaya yang ada serta keadaan lokasi alternatif.

1.7.3. Tahap III (Out Put)

1. Perancangan organisasi ruang dan program ruang yang sesuai dengan keadaan dilapangan, kebutuhan ruang dan syarat ruang yang ada.

2. Menentukan alternatif sirkulasi yang dapat memperlihatkan proses pembuatan kulit dan barang kerajinan secara jelas

SKEMA PEMIKIRAN



Gambar 2. Skema Pola Pikir

1.1. Sistematika Penulisan

BAB I. Pendahuluan

Mengungkapkan latar belakang permasalahan, rumusan permasalahan, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, metode pemecahan masalah dan sistematika penulisan.

BAB II. Pusat Kerajinan Kulit Buaya Dan Ular

Mengemukakan pengertian wisata dan kerajinan khususnya kulit, peranan, bagian – bagian ruang, aktifitas kegiatan dan lokasi

BAB III. Pusat Kerajinan Kulit Sebagai Obyek Wisata Di Teritip Balikpapan

Menganalisa batasan – batasan kegiatan maupun masalah – masalah yang diangkat pada permasalahan pusat kerajinan kulit sebagai obyek wisata di Teritip Balikpapan

BAB IV. Kesimpulan

Berisi kesimpulan dari hasil analisa data – data yang diperoleh dan berupa masukan – masukan untuk mengacu kepada landasan konseptual perencanaan dan perancangan Pusat Kerajinan Kulit Sebagai Obyek Wisata.

BAB V. Pendekatan Pada Konsep Dasar Perencanaan Dan Perancangan

Mengungkapkan konsep dasar perencanaan dan perancangan serta alternatif – alternatif kesimpulan yang digunakan sebagai pilihan pengambilan keputusan, konsep dasar perancangan Pusat Kerajinan Kulit Buaya dan Ular Sebagai Obyek Wisata di Teritip Balikpapan

BAB VI. Konsep Dasar Perencanaan dan Perancangan

Mengungkapkan konsep dasar perencanaan dan perancangan sebagai acuan penyelesaian permasalahan yang akan digunakan untuk mentransformasikan kedalam ide – ide gagasan desain Pusat Kerajinan Kulit Buaya dan Ular Sebagai Obyek Wisata di Teritip Balikpapan.

BAB II

PROSES PRODUKSI KERAJINAN KULIT SEBAGAI OBYEK WISATA

2.1. Penangkaran Buaya dan ular

2.1.1. Pengertian

Penangkaran buaya dan ular adalah tempat pengembangbiakan hewan buaya dan ular mulai dari telur hingga siap untuk dipanen. Penangkaran buaya dan ular membutuhkan penanganan khusus karena kedua jenis binatang ini tergolong buas dan langka.

2.1.2. Fungsi dan Tujuan

1. Fungsi

Penangkaran buaya dan ular selain untuk pengembangbiakan juga sebagai pensuplay kulit mentah bahan pembuatan kulit samakan dan bahan pembuatan kerajinan kulit serta sebagai pensuplay daging dan organ reptil.

2. Tujuan

Dengan adanya penangkaran buaya dan ular ini kegiatan kerajinan kulit buaya dan ular dapat berjalan tanpa harus mengurangi jumlah buaya dan ular di alam bebas sekaligus sebagai obyek wisata dan penelitian.

2.1.3. Profil Buaya dan Ular

1. Buaya

a. Habitat

Buaya yang sering ditenakan banyak ditemukan di daerah rawa – rawa yang ditumbuhi oleh tanaman bakau.

b. Pembagian Umur Buaya

• Telur

Telur buaya menetas dalam jangka waktu 89 hari, buaya menyimpan telurnya dengan menimbun tanah atau dedaunan. Buaya dapat bertelur 10 sampai 20 butir sekali bertelur.

• Anak buaya

Buaya anak berumur 0 tahun hingga 2 tahun

• Buaya Remaja

Buaya remaja berumur antara 2 sampai 4 tahun. Pada umur ini buaya dapat dipanen dan diambil kulit, organ dan dagingnya

- Buaya Dewasa

Buaya dewasa berusia 5 tahun hingga ratusan tahun. Buaya mulai bertelur pada usia 7 tahun.

c. Jenis Buaya

Jenis buaya dibagi berdasarkan bentuk moncong dan posisi giginya.

- Buaya rawa / buaya biasa

Buaya jenis ini memiliki moncong lebar. Posisi gigi atas keluar semua sedang gigi bawah hanya dua buah yang mencuat keluar.

- Aligator

bentuk moncong buaya alligator mirip dengan moncong buaya rawa tetapi berukuran lebih besar. Posisi gigi atas keluar semua sedang gigi bawah tidak terlihat.

- Buaya Gavial

Buaya ini memiliki moncong seperti paruh burung, panjang dan kecil. Posisi gigi atas dan bawah keluar semua dan berselang seling

d. Perilaku

Secara umum buaya merupakan hewan amphibi artinya hidup di dua alam sehingga mereka sangat membutuhkan lingkungan berair dan lingkungan daratan.

- Bertelur

Buaya bertelur setelah berusia 7 tahun. Di habitat aslinya buaya bertelur di daratan dengan cara menutupi telurnya dengan tanah atau dedaunan, kemudian ditutupi dengan dedaunan atau tanah sehingga tetap terjaga kehangatannya dan dari gangguan predator.

- Berada di air

Buaya mempunyai kulit yang tidak tahan panas sehingga mereka sering berendam dalam air berlumpur untuk mendinginkan badan, atau pada saat mereka sedang mencari mangsa.

- Berada di daratan

Pada saat mereka kenyang, istirahat atau dalam keadaan panas, buaya lebih senang berada di darat, berdiam diri. Pada saat ini buaya cenderung lebih pasif kecuali pada masa – masa kawin dan bertelur.

1. Ular

a. Habitat

Ular jenis ini membutuhkan habitat dengan pepohonan yang rapat seperti di hutan rimba atau hutan bakau sebagai tempat bersembunyi dan menunggu mangsanya.

b. Pembagian Umur

Sama seperti halnya buaya, ular terbagi atas 4 jenis umur yaitu :

- Telur

Sekali bertelur ular dapat menghasilkan antara 5 – 1 butir dan menetas setelah 30 hari.

- Ular Kecil

Berumur dari 0 – 2 tahun

- Ular Remaja

Berumur antara 2 – 4 tahun

- Ular dewasa

Berumur antara 4 tahun keatas. Pada umur ini ular sudah dapat diambil kulitnya

b. Jenis

Ular yang biasa ditenakan adalah jenis ular berukuran besar seperti sanca dan sowo kembang dimana ular tersebut memiliki corak kulit kembang dan loreng – loreng dengan panjang bisa mencapai 15 m.

c. Perilaku

Secara umum ada beberapa perilaku ular sesuai dengan keadaan ular tersebut.

- Bertelur

Pada masa kawin hingga bertelur ular memiliki sifat lebih agresif namun ular cenderung untuk bersembunyi menghindari dari makhluk lainnya.

- Mencari mangsa

Ular biasanya mencari mangsa dengan menunggu dan bersembunyi di pepohonan atau tempat lain. Kecuali ketika makanan sulit didapat ular cenderung menyerang.

- Bersembunyi dan ganti kulit

Pada saat ganti kulit ular lebih bersifat pasif berdiam diri ditempat bersembunyi untuk ganti kulit.

2.2. Kerajinan Kulit

2.2.1. Pengertian dan Fungsi

Kerajinan kulit adalah barang yang pengerjaannya menggunakan bahan baku kulit hewan yang telah diawetkan. Pusat kerajinan kulit merupakan tempat pengolahan kulit menjadi kulit samakan dan tempat produksi barang kerajinan sekaligus sebagai tempat promosi dan penjualan hasil produksinya sehingga pengunjung dapat lebih mudah membeli barang kebutuhannya juga sebagai wadah informasi dan penelitian mengenai proses produksi barang kerajinan.

2.2.2. Proses produksi Kulit

1. Pengulitan / Penyesetan

Buaya dan ular setelah mati dibersihkan kemudian dikuliti dengan cara digantung.

2. Pembersihan

Dalam tahap ini kulit dibersihkan dari daging, kotoran dan darah yang masih menempel. Pada tahap ini di hasilkan limbah cair dan berbau amis.

3. Pengawetan / Pengobatan

Kulit pada tahap ini diawetkan dengan direndam dalam obat kimia Natrium Arsenat atau phenol dan sejenisnya, pada tahap ini dihasilkan limbah dan bau yang menyengat akibat reaksi kimia.

4. Pengeringan

Kulit kemudian dijemur disinari matahari dengan cara dipentangkan di atas papan.

5. Perendaman

Tujuan dari perendaman ini agar untuk mengembalikan kadar air yang hilang pada waktu pengawetan serta untuk membersihkan kulit dari kotoran dan sisa bahan pengawet. Sebelum direndam kulit terlebih dahulu dicuci dan ditimbang.

6. Pengapuran

Tujuan dari pengapuran adalah untuk menghilangkan lemak, zat kulit, epidermis dan sisik serta zat – zat lain yang tidak diperlukan.

7. Pembuangan Kapur

Dalam tahap ini kulit dibersihkan dari kapur dan zat lain yang tertinggal

1. Pengasaman

Proses pengasaman bertujuan untuk menghentikan kerja enzim serta menyiapkan kulit dalam kondisi asam sehingga lebih tahan lama terhadap bakteri pembusuk selama proses pengolahan dan penyimpanan.

2. Peminyakkan

Peminyakan dilakukan untuk mendapatkan kulit yang lemas dan fleksibel sehingga mudah dibentuk.

3. Pengeringan

Kulit kemudian dikeringkan di atas papan dan ditekan dengan kaca agar sisa larutan keluar. Penjemuran tidak terkena sinar matahari langsung.

4. Peregangan

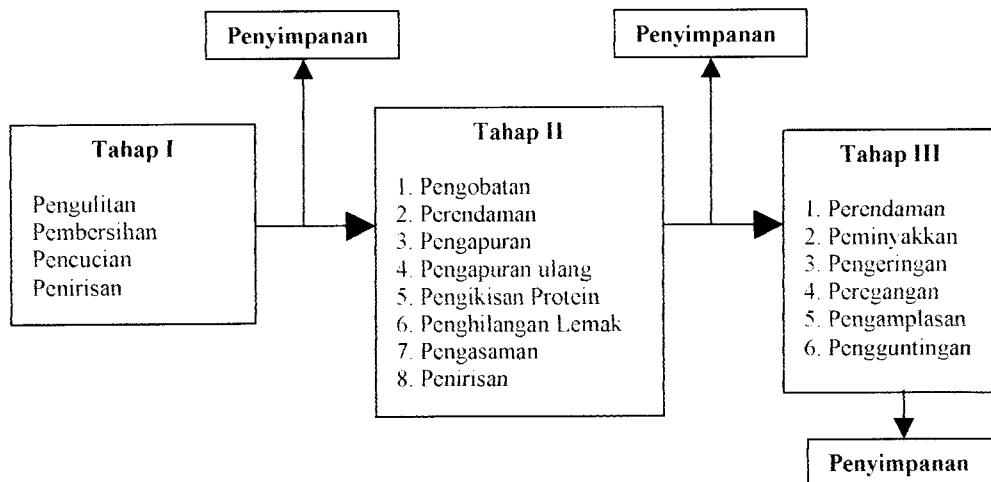
Pada tahap ini kulit diregangkan dengan ditarik dengan alat tertentu agar didapat kualitas lentur yang diinginkan.

5. Pengamplasan

Kulit yang jadi diampelas bagian dalam agar lebih halus dan membuang serabut serabut kulit.

6. Finishing

Kulit pada proses ini dikilapkan dan diberi pewarna dengan cara direndam dalam larutan pewarna.



Gambar 3. Struktur Proses Produksi Kulit Samakan

2.2.2. Proses Produksi Barang Kerajinan

1. Persiapan

Pada tahap ini dibuat terlebih dahulu pola bentuk barang dengan bagan kertas karton.

2. Pembuatan

Pada tahap pembuatan pola kertas kemudian dijiplak di atas kulit dengan pensil, kemudian digunting Setelah digunting kulit kemudian dijahit atau dilem terlebih dahulu.

2.2.4. Bagian Dalam Kerajinan Kulit

1. Direktur

Bagian ini berperan sebagai pimpinan koordinasi dalam kerajinan kulit

2. Bagian Umum

Bagian ini mempunyai tugas untuk melaksanakan kegiatan rumah tangga dari produksi kerajinan kulit. Bagian ini terbagi menjadi 4 bagian.

a. Bag. Kepegawaian

Bagian pengurusan administrasi pegawai

b. Bag. Keuangan

Pada bagian ini bertugas mengatur keuangan pelaksanaan dan operasional kerajinan kulit.

c. Bag. Tata Usaha

Bagian ini mengatur administrasi pusat kerajinan baik intern atau ekstern

d. Bag. Peralatan dan perawatan

Bagian ini menyediakan peralatan operasional dan peralatan penunjang lainnya dan bertugas merawat dan memelihara peralatan kerajinan, prasarana, bangunan dan lingkungan site.

3. Bagian Produksi

Bagian ini mengurus pelaksanaan proses produksi kulit samakan dan produksi barang kerajinan.

a. Penyamakan Kulit

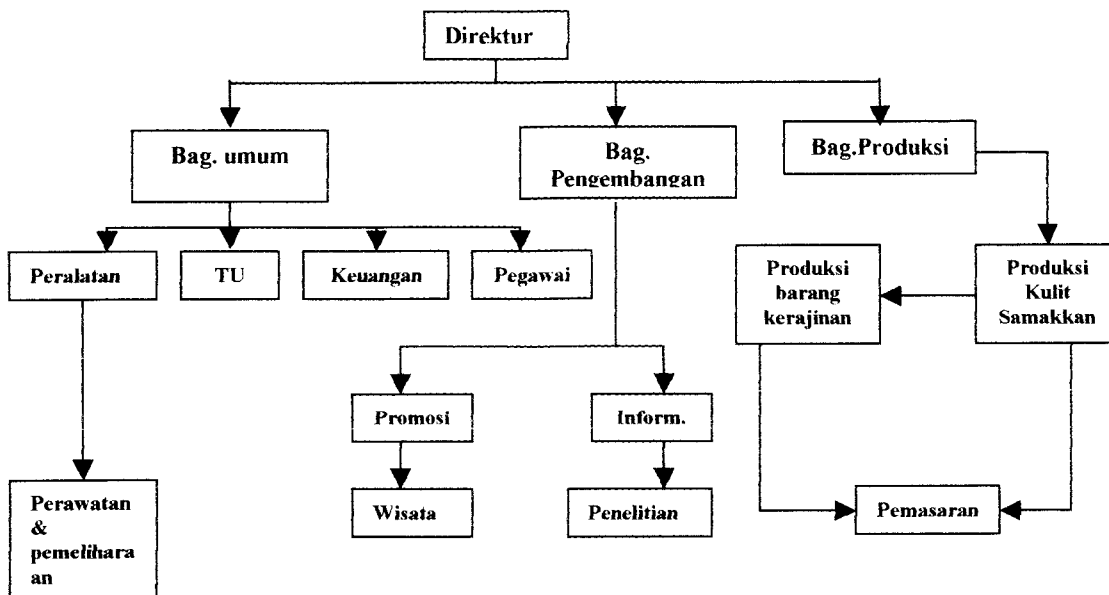
b. Kerajinan Kulit

4. Bagian Pemasaran

Bagian ini mengurus pemasaran hasil produksi dan berhubungan langsung dengan pembeli atau eksportir

1. Bagian Penelitian, Promosi dan Informasi

Bagian ini bertugas mengurus penelitian dari luar, keperluan promosi dan informasi dan pengembangan kerajinan kulit.



Gambar 4. Struktur Organisasi Kerajinan Kulit

Dengan melihat bagian dari kerajinan kulit tersebut terdapat dua kebutuhan penting yaitu untuk kegiatan kerajinan kulit dan bagian pengembangan yang mewadahi kegiatan promosi, penelitian, wisata dan informasi yang berhubungan dengan mahasiswa, wisatawan dan peneliti dari luar.

2.2.5. Pengelompokan Jenis Kegiatan ⁷

Jenis kegiatan dapat dikelompokkan menurut tingkat keprivatannya, berdasarkan polusi atau limbahnya dan kedekatannya dengan fungsi wisata.

1. Tingkat keprivatannya

- a. Kegiatan publik, yaitu kegiatan yang berhubungan dengan masyarakat atau pengunjung , meliputi bagian pelayanan informasi, bagian wisata dan sarananya.
- b. Kegiatan semi publik, yaitu kegiatan yang berhubungan dengan masyarakat tetapi sifatnya terbatas, yang meliputi kegiatan promosi dan penelitian, bagian produksi kerajinan.
- c. Kegiatan privat / intern, yaitu kegiatan yang tidak melibatkan pihak luar seperti kegiatan direktur, tata usaha, administrasi, keuangan.

7. Swandono, Kunto, *Pusat Penelitian dan Pengembangan Salak di Bangunkerto Turi*, TA UII, 1998

2. Tingkat polutannya atau limbahnya

Tingkat polutan yaitu pengaruh zat – zat pencemaran (racun) baik berupa zat cair atau pencemaran udara yang diakibatkan dari kegiatan pada proses penyamakan kulit atau sampah sisa dari proses pembuatan barang kerajinan.

a. Tinggi, yaitu polutan yang cukup berbahaya atau menimbulkan bau yang cukup menyengat, meliputi proses penyesetan kulit dari badan hewan, kegiatan penyamakan kulit.

b. Rendah, yaitu polutan yang tidak berbahaya atau tidak ada sama sekali, meliputi kegiatan pembuatan barang kerajinan kulit dan penyimpanan.

3. Kedekatan dengan fungsi wisata

a. Obyek Wisata, yaitu kegiatan yang menjadi obyek wisata meliputi bagian produksi kulit samakan dan bagian produksi barang kerajinan.

b. Non Obyek Wisata, yaitu Kegiatan yang bukan sebagai obyek wisata meliputi bagian umum, direktur dan urusan rumah tangga lainnya.

2.2.6. Hubungan Kerja Antar Kegiatan

1. Adanya dua fungsi besar dalam kerajinan sebagai obyek wisata, yaitu kerajinan dan wisata kerajinan.

2. Dalam kerajinan ada batas kerja dalam 3 kelompok besar yaitu :

a. Kelompok produksi

b. Kelompok Rumah tangga kerajinan

c. Kelompok promosi. Informasi dan penelitian

3. Dalam kelompok produksi adanya hubungan berurutan antara proses produksi kulit samakan dengan proses produksi barang kerajinan kulit.

4. Dalam kelompok rumah tangga adanya hubungan timbal balik antara bagian kepegawaian, tata usaha, keuangan dan peralatan.

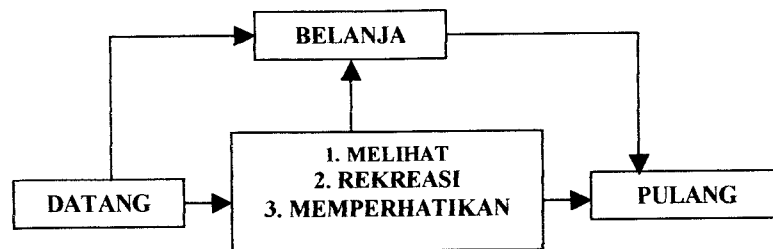
5. Bag. Perawatan dan pemeliharaan bertugas merawat dan memelihara peralatan produksi dan sarana wisata serta bertanggung jawab kepada bag. Perlengkapan..

6. Bagian promosi dan informasi mempunyai hubungan timbal balik dalam mengembangkan mutu kerajinan dan jumlah pengunjung.

2.3. Pola Kegiatan Pelaku

2.3.1. Wisatawan

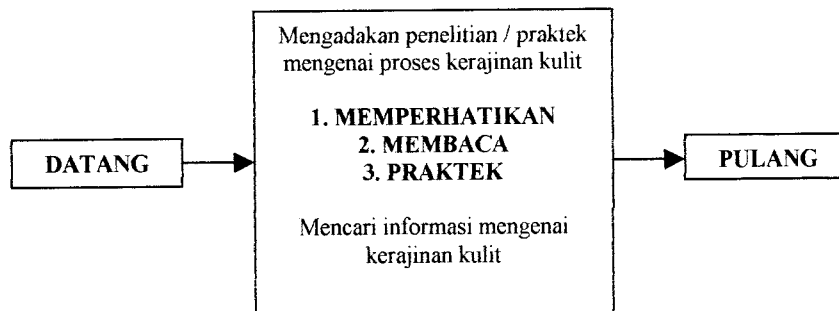
Adalah pihak yang menikmati jasa pelayanan yang diberikan baik secara perorangan maupun kelompok. Wisatawan yang berkunjung biasanya ingin melihat, menikmati keindahan produk kerajinan secara santai sambil menikmati keindahan lingkungan alam sekitarnya serta keinginan untuk berbelanja.



Gambar 5a. Pola Kegiatan Wisata

2.3.2. Peneliti, Mahasiswa,

Kegiatan utama dari peneliti atau mahasiswa adalah mencari informasi mengenai proses pembuatan kulit samakan atau proses pembuatan barang kerajinan kulit baik melalui pengamatan, penelitian, uji coba atau membaca literatur.



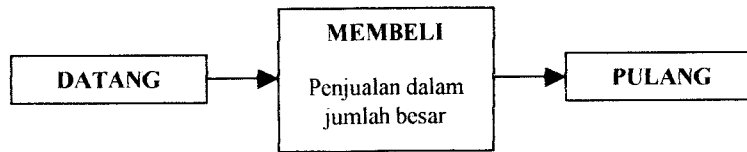
Gambar 5b. Pola Kegiatan Peneliti

2.3.3. Pengerajin

Kegiatan dari pengerajin adalah mencari informasi mengenai pembuatan kulit samakan dan produksi kerajinan kulit baik melalui pengamatan atau praktek langsung di lapangan.

2.3.4. Eksportir

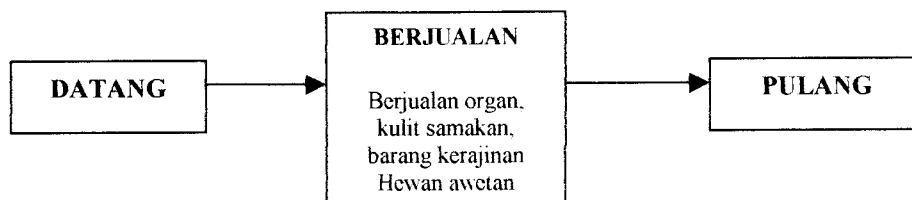
Pelaku mengadakan kegiatan pembelian dalam jumlah besar (grosir) untuk di jual kembali atau diekspor.



Gambar 5c. Pola Kegiatan Eksportir

2.3.5. Penjual

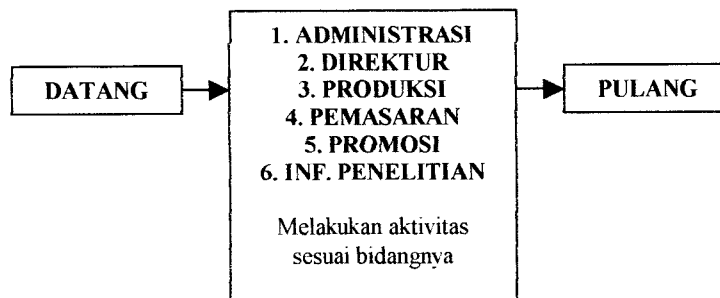
Pelaku yang menjual hasil kerajinan kepada pembeli dalam jumlah tertentu.



Gambar 5d. Pola Kegiatan Penjual

2.3.6. Pengelola

Kegiatan utama dari pengelola adalah pengurusan dan perawatan lokasi, pelayanan pengunjung serta memproduksi bahan kulit dan barang kerajinan



Gambar 5e. Pola Kegiatan Pengelola

2.4. Studi Kasus Proses Kerajinan Sebagai Obyek Wisata

2.4.1. Kerajinan Gerabah Pundong

Proses pembuatan tembikar dapat dijadikan obyek wisata dan penelitian sekaligus sebagai sarana pemasaran tembikar. Proses pembuatan gerabah di Pundong masih dilakukan secara tradisional dan proses pembuatan dilakukan di tiap – tiap

rumah pengerajin, karena belum adanya pusat produksi dan penjualan kerajinan gerabah.

2.4.2. Kerajinan Kain Tenun Samarinda

Seperti halnya kerajinan gerabah di kasongan, kerajinan sarung tenun Samarinda merupakan kerajinan yang dilakukan sebagai kegiatan rumah tangga, hanya sehingga dilakukan di tiap rumah saja, sementara untuk pemasarannya dilakukan di rumah tersebut atau dijual kepenampungnya.

Tabel 1. Studi Kasus Dengan Penekanan Yang Sama

Kegiatan	Kerajinan Gerabah Kasongan	Kerajinan Kain Tenun Samarinda
Proses Produksi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pencarian Bahan 2. Persiapan Bahan 3. Pembuatan 4. Pengeringan 5. Pembakaran 6. Penyimpanan 7. Penjualan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Persiapan Bahan 2. Pemintalan 3. Pembuatan 4. Penyimpanan
Peruangan	<p>Merupakan home industri / ruang produksi menjadi satu dengan rumah tinggal</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ruang Bahan 2. Ruang Pembuatan 3. Ruang Penyimpanan 4. Area penjemuran 5. Area pembakaran 6. Tempat finishing 7. Gudang 8. Tempat penjualan 	<p>Merupakan home industri</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tempat bahan 2. Tempat Pemintalan dan penenunan 3. Tempat Penyimpanan
Penjualan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dijual secara individu / dijual di tiap rumah 2. Melalui penyalur dijual keluar 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dijual secara individu 2. Melalui penyalur dijual keluar.

BAB III

INTEGRASI FUNGSI KERAJINAN DAN WISATA

3.1. Integrasi Fungsi Kerajinan Kulit Dengan Wisata

3.1.1. Pengertian dan Tujuan

1. Pengertian

Integrasi merupakan penggabungan fungsi – fungsi yang berbeda menjadi satu kesatuan saling mendukung dan terpadu. Dalam pusat kerajinan kulit ular dan buaya ini integrasi dilakukan antara bagian proses produksi kerajinan dan fungsi wisata.

2. Tujuan

Penggabungan ini dilakukan untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi pemasaran produk kerajinan. Keberadaan wisata kerajinan kulit ular dan buaya bertujuan untuk mempromosikan dan memasarkan hasil penangkaran maupun hasil kerajinan kulitnya.

3.1.2. Standart Integrasi

Aktivitas pembuatan barang kerajinan yang memperlihatkan keterampilan dan keahlian pembuatannya serta keunikan barang - barang kerajinan diintegrasikan dengan fungsi wisata dan menjadi obyek amatan pengunjung.

3.1.3. Persyaratan Integrasi

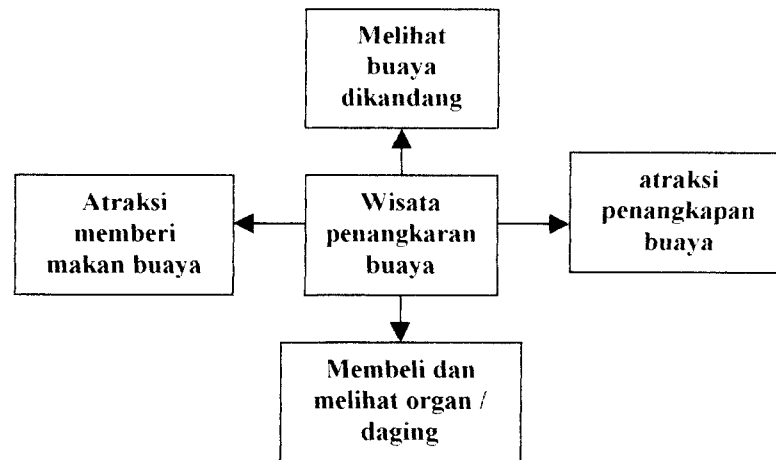
1. Fungsi yang digabungkan harus jelas bagian – bagiannya sehingga pengintegrasian dapat dilakukan sesuai dengan hubungan aktivitas antara pengunjung dengan bagian yang menjadi obyek amatan.
2. Penggabungan tidak membingungkan pengguna dalam mengidentifikasi fungsi yang ada. Dalam arti penggabungan tersebut masih dapat dibedakan fungsi antar ruang.

3.2. Wisata Penangkaran

Penangkaran terbagi menjadi 2 bagian yaitu kegiatan yang berkaitan dengan pengelolaan secara administrasi dan kegiatan penangkaran dilapangan. Pengelola melaksanakan urusan rumah tangga bagian penangkaran sedang kegiatan dilapangan melakukan perawatan dan pemeliharaan hewan,

3.2.1. Penangkaran Buaya.

1. Kegiatan Wisata Di Penangkaran Buaya



Gambar 6. Kegiatan Wisata Penangkaran Buaya

a. Melihat Buaya Di Kandang

Pengunjung melihat buaya di kandang mulai dari buaya kecil hingga buaya dewasa.

b. Atraksi Memberi Makan Buaya

Pemberian makan dilakukan dua kali seminggu. Untuk buaya kecil dan remaja jenis makanan adalah daging ayam, sementara untuk buaya dewasa diberi ayam hidup sehingga pengunjung dapat menyaksikan cara buaya memangsa makanannya.

c. Atraksi Penangkapan Buaya

Penangkapan buaya sangat membutuhkan keahlian dan keberanian yang biasanya dilakukan oleh ahlinya. Ini merupakan atraksi khusus yang paling diminati oleh pengunjung karena selain melihat proses penangkapan tersebut pengunjung juga dapat berfoto dengan buaya yang telah ditangkap.

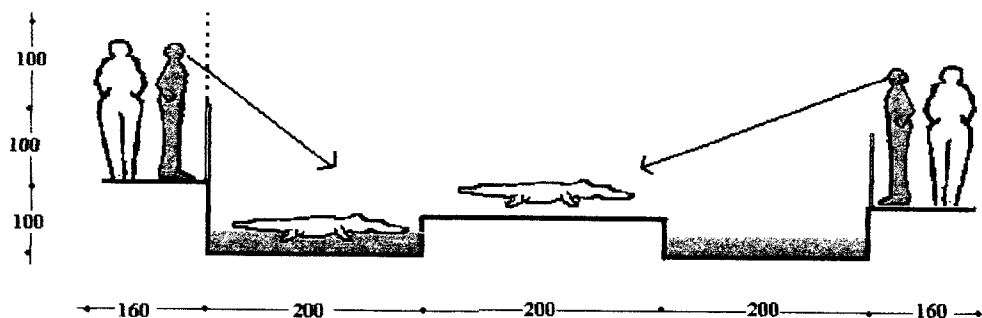
d. Melihat Penjualan Daging dan Organ

Penjualan daging dan organ buaya merupakan bagian dari obyek tontonan selain sebagai komoditi jual – beli.

2. Persyaratan Kandang

Karena hewan buaya termasuk hewan amphibi dan buas maka persyaratan kandang harus sesuai dengan alamnya dan aman bagi pengunjung. Kandang buaya harus memiliki bagian yang tergenang air dan bagian yang tidak

tergenang. Bagian yang tergenang air cukup setinggi badan buaya agar mudah dalam perawatan dan penangkapan. Setiap 24 m² diisi 10 – 20 ekor anak buaya. Kandang untuk induk dibuat sealami mungkin, mulai dari daratan, genangan air berlumpur, tempat bertelur hingga tumbuhan mangrovenya. Setiap kandang berukuran 60 x 100 berisi 10 – 20 induk buaya.



Gambar 7. Standart Kandang Anak Buaya

3.2.2. Penangkaran Ular

1. Kegiatan Wisata Di Penangkaran Ular

a. Melihat Ular Di Kandang

Ular yang ditenakkan merupakan jenis ular besar yang hidup di hutan belantara. Pengunjung dapat melihat mulai dari anak ular hingga dewasa.

b. Atraksi Memberi Makan Ular

Atraksi pemberian makan merupakan atraksi paling menarik karena pengunjung dapat menyaksikan cara ular membelit dan menelan mangsanya.

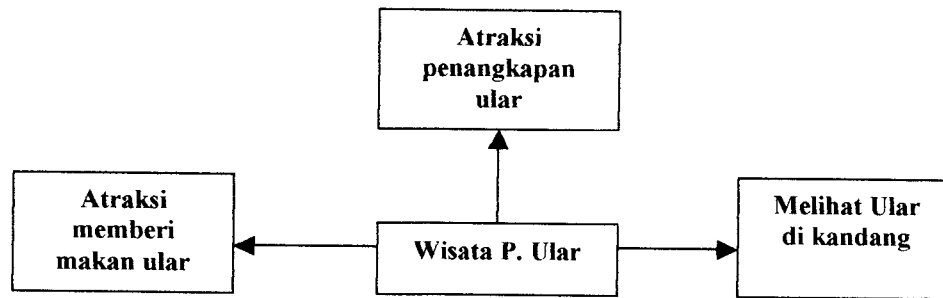
c. Atraksi Penangkapan Ular

Seperti halnya buaya, penangkapan ular membutuhkan keberanian dan keahlian sendiri yang biasanya dilakukan oleh pawang ular.

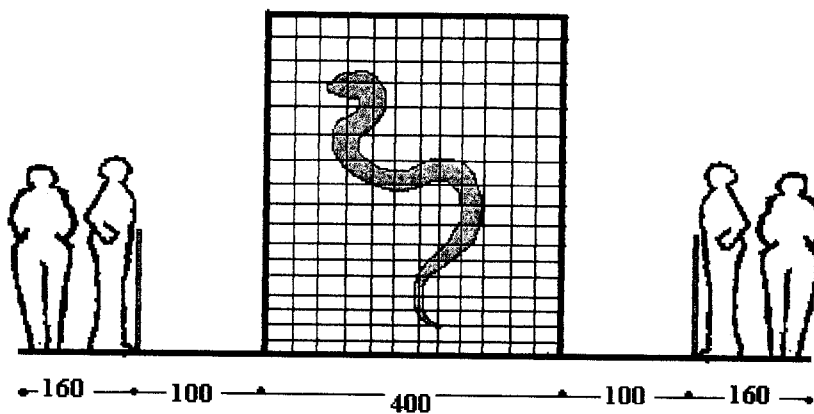
2. Persyaratan Kandang

Seperti halnya kandang buaya, penangkaran ular mempunyai persyaratan keamanan yang harus dimiliki. Adanya pembatas fisik antara pengunjung dengan ular, yaitu :

- a. Berupa terali besi atau terali kawat yang menutupi secara penuh sehingga tidak dapat dilewati ular.
- b. Pembatas yang memberikan jarak kepada pengunjung dengan kandang sehingga pengunjung tidak dapat menjangkau kandang



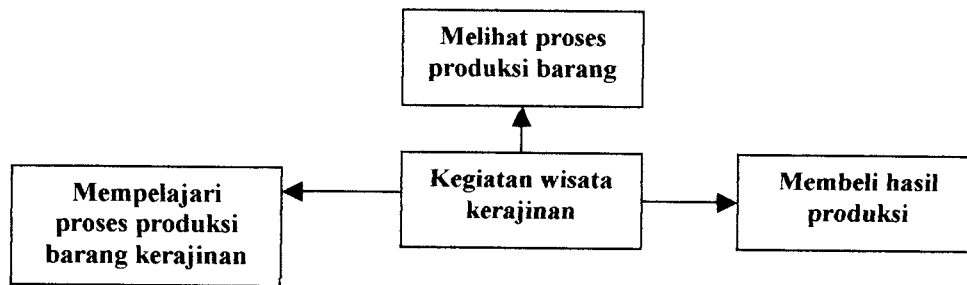
Gambar 8. Kegiatan Wisata Penangkaran Ular



Gambar 9. Standart Kandang Ular

3.3. Wisata Kerajinan

Kegiatan wisata kerajinan adalah rekreasi menyaksikan proses produksi barang kerajinan mulai dari bahan mentah hingga produk jadi yang dalam pelaksanaannya membutuhkan keahlian dan keterampilan khusus. Dalam wisata ini ada tahap – tahap beraturan dan berurutan yang harus disaksikan oleh pengunjung. Dengan adanya wisata proses produksi barang kerajinan ini akan memberikan informasi kepada pengunjung mengenai proses pembuatannya juga sebagai sarana promosi dalam pemasarannya.



Gambar 10. Kegiatan Wisata Kerajinan

3.4. Wisata Kerajinan kulit

Seperti halnya kerajinan lainnya wisata kerajinan kulit juga memperlihatkan proses produksi barang kerajinan kulit, mulai dari proses pembuatan kulit samakan sampai proses produksi barang kerajinan kulit

Proses produksi kerajinan kulit terbagi menjadi 2 bagian.

3.4.1. Tahap Produksi Kulit Samakan

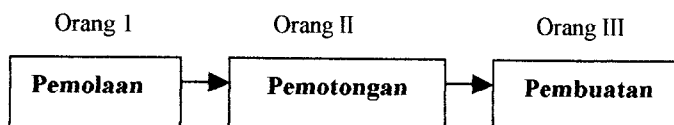
Dalam tahap ini lebih banyak melibatkan bahan kimia yang pada reaksi tertentu menimbulkan bau menyengat serta dalam pembuangannya membutuhkan penanganan khusus dalam mengolah limbah kimia. Proses pembuatan kulit samakan harus berurutan dan bertahap yang membutuhkan waktu beberapa lama.

3.4.2. Tahap Proses Produksi Barang Kerajinan

Ada dua cara dalam proses pembuatan barang kerajinan

1. Secara Beranting

Dalam pembuatan sebuah barang kerajinan tahap – tahap pembuatan dilakukan oleh pengerajin yang berbeda



Gambar 11. Tabel Urutan Pembuatan Barang Produksi

2. Secara Perorangan

Pada cara ini proses pembuatan sebuah barang kerajinan dilakukan oleh satu orang saja, mulai dari pemolaan sampai pembuatan.

3.5. Syarat Keamanan dan Kenyamanan Pengunjung

Dalam menikmati wisata Pusat Kerajinan Kulit Buaya dan Ular mulai dari penangkaran hingga penjualan perlu diperhatikan faktor keamanan dan kenyamanan sehingga pengunjung dapat menikmati dengan tenang dan optimal

3.5.1. Keamanan

1. Bagian Penangkaran

Dalam wisata penangkaran faktor keamanan sangat diperlukan mengingat kedua hewan tersebut sangat berbahaya. Dalam proses menikmati penangkaran ada batasan fisik yang jelas seperti pagar, ketinggian lantai, selokan yang dapat memisahkan antara pengunjung dengan hewan sehingga pengunjung tidak dapat menjangkau hewan dan sebaliknya.

2. Produksi Kulit Samakan dan Pengolahan Limbah

Dalam produksi kulit samakan dan pengolahan limbah tidak menimbulkan pencemaran yang membahayakan lingkungan.

3.5.2. Kenyamanan

1. Thermal

Dalam melakukan wisata pengunjung perlu dilindungi dari efek radiasi panas matahari dengan memberikan peneduh baik berupa atap, teritisan ataupun vegetasi. Untuk mengurangi efek panas selain peneduh dapat digunakan unsur air sebagai pendingin baik berupa kolam atau air mancur.

3. Kenyamanan Visual

Dalam menikmati wisata kerajinan kulit buaya dan ular, pengunjung memerlukan visual yang baik seperti sudut pandang yang optimal, bukaan – bukaan dan arah pandangan, sehingga pengunjung dapat menyaksikan proses produksi secara optimal dan jelas

4. Kenyamanan Suara (Pendengaran)

Untuk ruang – ruang produksi barang kerajinan perlu ruang yang tenang karena memerlukan konsentrasi dalam bekerja serta pengunjung dapat menyaksikan dengan teliti dan detail tanpa terganggu kebisingan dari luar. Sehingga perlu pengisolasian terhadap ruang yang membutuhkan ketenangan seperti menjauhkan ruang dari sumber suara, menutupi ruang dari suara yang masuk dan sebagainya.

5. Kenyamanan Dari Bau

Pengunjung harus dilindungi dari pengaruh bau tidak sedap seperti bau amis dari bagian pengulitan dan bau bahan kimia dari bagian pembuatan kulit samakan dengan menggunakan penutup – penutup yang menghalangi bau dapat tercium atau dengan menjauhkan sumber bau dari pengunjung.

3.6. Kesimpulan

Integrasi merupakan penggabungan antara fungsi kerajinan dengan fungsi wisata dimana proses produksi kerajinan mulai dari penangkaran hingga penjualan barang menjadi obyek amatan bagi pengunjung sementara bagian pengelola merupakan bagian privacy yang perlu dipisahkan karena bukan bagian dari obyek amatan. Dengan integrasi ini pengunjung dapat melakukan wisata sekaligus kegiatan membeli hasil produksi kerajinan kulit buaya dan ular.

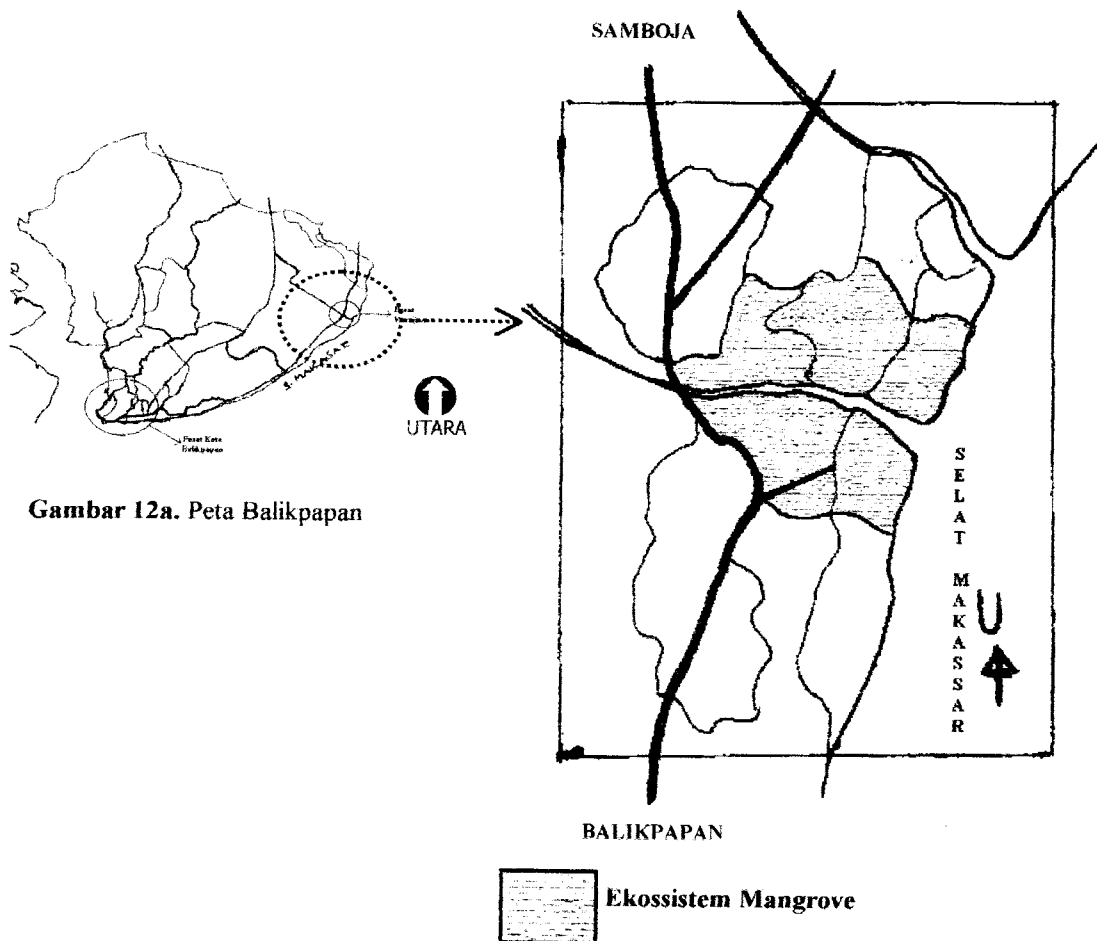
Integrasi fungsi tersebut menghasilkan pola pergerakan yang memperlihatkan bagian – bagian proses produksi kerajinan secara berurutan sehingga ada sekuen antara bagian penangkaran dan bagian produksi barang kerajinan. Pola pergerakan tersebut juga memberikan kejelasan bagi pengunjung mulai dari datang hingga pulang serta dapat mengarahkan pengunjung sesuai dengan tempat yang perlu dituju.

BAB IV

ANALISA PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

4.1. Analisa Lokasi

Lokasi Pusat Kerajinan Kulit Buaya dan Ular berada di Kelurahan Teritip, Kecamatan Balikpapan Timur berjarak ± 30 km dari pusat kota, merupakan kawasan pesisir pantai Selat Makassar

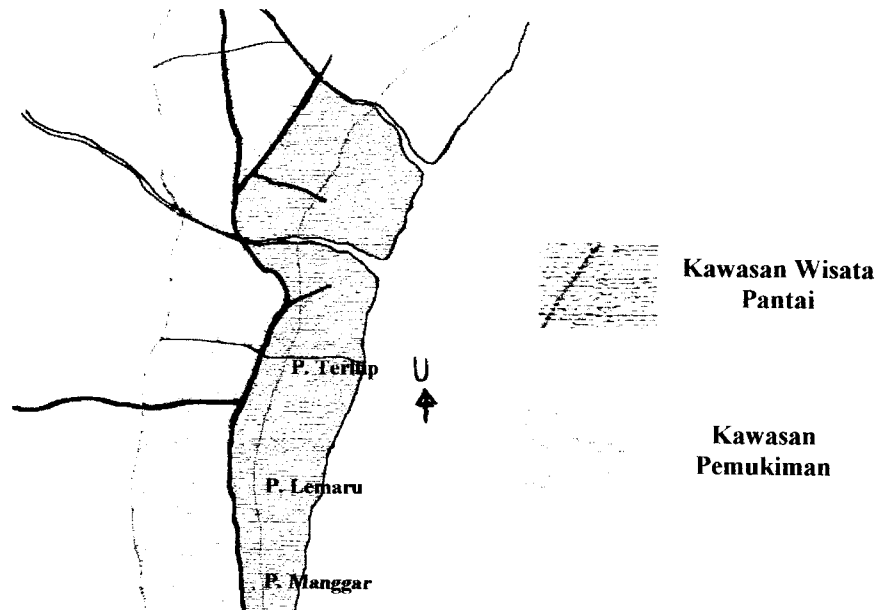


Gambar 12b.

Peta Lokasi Pusat Kerajinan Kulit Buaya dan Ular di Kelurahan Teritip

Lokasi Pusat Kerajinan Kulit Ular dan Buaya merupakan lingkungan ekosistem rawa – rawa yang banyak ditumbuhi tanaman bakau. Ekosistem mangrove merupakan habitat alami bagi buaya rawa dan ular sehingga sangat mendukung sebagai bagian penangkaran kedua jenis hewan itu.

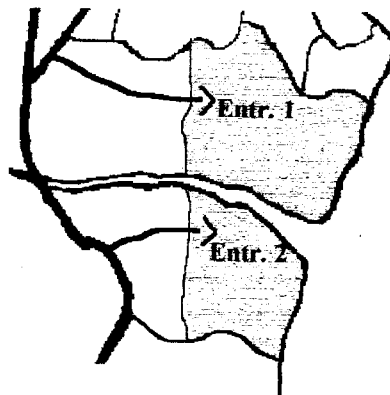
4.1.1. Analisa Perencanaan Tata Kota



Gambar 13. Rencana Pengembangan Kota

Lokasi berdekatan dengan kawasan wisata seperti Pantai Manggar, Pantai Teritip, Pantai Batakan dan Pantai Lamaru serta adanya wisata Penangkaran Buaya di Teritip sebagai embrio Pusat Kerajinan Kulit sangat mendukung perkembangan Pusat Kerajinan Kulit Buaya dan Ular baik dari segi jumlah pengunjung ataupun sarana dan prasarana lainnya. Sedang dalam perencanaan tata kota lokasi berada dalam kawasan pengembangan wisata dan pemukiman Balikpapan Timur, sehingga keberadaan Pusat Kerajinan Kulit Buaya dan Ular sebagai obyek wisata sesuai dengan pengembangan wisata kota Balikpapan.

4.1.2. Analisa Entrance



Gambar 14. Alternatif Pencapaian Ke Site

1. Dari arah kota entrance melalui jalur terdekat, sehingga lebih mudah diketahui dan dapat dengan cepat mencapai site. Dipisahkan antara pintu keluar dan pintu masuk agar tidak menimbulkan crossing.
2. Entrance menghindari persimpangan jalan karena dapat menimbulkan kemacetan.

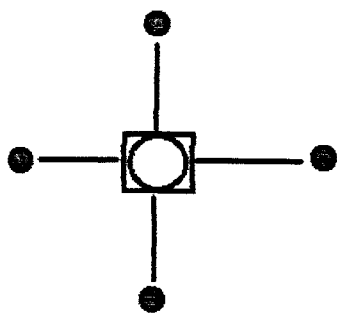
4.1.3. Zoning

1. Parkir sebagai area publik harus dekat dengan jalan dan entrance sehingga mempermudah kendaraan keluar masuk site.
2. Bagian Pengelola dan bagian produksi barang kerajinan membutuhkan area yang tenang agar tidak mengganggu konsentrasi bekerja. Bagian pengelola yang membutuhkan keprivasian berada di area yang terpisah dari bagian produksi.
3. Bagian Produksi harus mudah dijangkau dari area parkir agar memudahkan dalam proses bongkar muat dan berada di area yang membutuhkan keprivasian dalam bekerja dan berhubungan dengan fungsi wisata yang bersifat umum.
4. Pengolahan limbah berada di area yang terpisah dari bagian - bagian lainnya karena polusi bau dan limbah yang dihasilkan dapat mengganggu serta dekat dengan parkir dan entrance agar memudahkan dalam pembuangan sampah dan limbah.
5. Ruang penjualan harus dekat dengan parkir dan entrance sehingga mempermudah dalam bongkar - muat barang.
6. Bagian penangkaran sebagai obyek wisata harus berada di area yang berekosistem rawa yang selalu tergenang air baik pada saat surut atau pasang sehingga hewan penangkaran selalu mendapatkan air payau untuk berendam.

4.2. Analisa Tata Ruang Luar

4.2.1. Tata Massa

1. Gubahan massa



Gubahan massa yang sesuai untuk diterapkan adalah pola radial karena dapat mengikat massa – massa yang ada serta dapat memberikan pilihan – pilihan massa dari pusat. Massa – massa yang berorientasi kesatu titik berupa panggung open space memberikan nilai yang penting bagi pusat tersebut.

Gambar 15. Bentuk Radial

2. Orientasi massa

Massa – massa berorientasi kesatu titik pusat yang berupa panggung open space sebagai pengikat dan penngarah massa – massa tersebut.

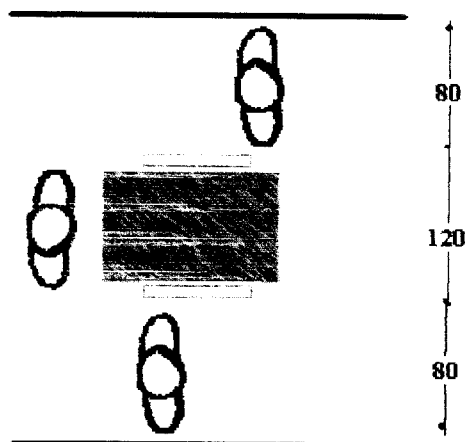
4.2.2. Sirkulasi

1. Pencapaian

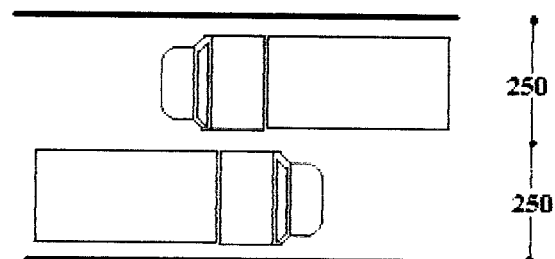
Pencapaian manusia dengan kendaraan dipisah untuk keamanan dan kenyamanan bagi pejalan kaki. Untuk bagian produksi pencapaian bagi pejalan kaki dapat memperlihatkan bentuk bangunan secara menyeluruh sehingga pengunjung dapat menyaksikan penampilan bangunan yang berfungsi sebagai kerajinan. Pencapaian kendaraan ke bagian produksi dan limbah untuk melakukan proses bongkar muat melalui jalur terpisah dan secara langsung agar lebih cepat dan efisien.

2. Besaran Sirkulasi

Untuk sirkulasi kendaraan dapat dilalui dua kendaraan yang sedang berpapasan. Untuk sirkulasi manusia dapat dilalui oleh dua orang yang berpapasan dengan sebuah gerobak dengan dua orang berhenti di kiri kanan.



Gambar 16a. Besaran Sirkulasi Manusia



Gambar 16b. Besaran Sirkulasi Kendaraan

4.2.3. Lanskap

Tata Hijau

1. Sebagai Pengarah dan Pembatas

Menggunakan tumbuhan bakau dan tanaman lain sebagai pengarah jalur sirkulasi dan pembatas antar bangunan. Sebagai pengarah dan pembatas tumbuhan disusun secara rapat seperti garis panjang dengan ketinggian tidak menutupi pandangan agar pengunjung masih dapat melihat lingkungan sekitar. Untuk penutup fasad tumbuhan

disusun rapat dengan ketinggian melebihi tinggi pandangan sehingga pengunjung tidak dapat melihat ke dalam.

2. Sebagai Perindang

Sebagai perindang dipilih tanaman berjenis tinggi dan berdaun lebat, tanaman di susun berselang – seling sehingga pejalan kaki dapat berteduh di bawahnya.

3. Street Furniture

Menggunakan sculpture atau air mancur sebagai daya tarik suatu tempat sehingga pengunjung tertarik untuk mendatangi tempat tersebut.

4. Open Space

Area berupa panggung terbuka sebagai ruang transisi, ruang istirahat dan area untuk menikmati keadaan lingkungan Pusat Kerajinan Kulit Buaya dan Ular.

4.3. Pembagian Batasan Kerja

Berdasarkan jenis aktivitas dan tingkat keprivasiannya maka Pusat Kerajinan Kulit Buaya dapat dibagi menjadi 3 bagian

1.3.2. Bagian penangkaran

Bagian pengembang biakan hewan ular dan buaya sebagai sumber bahan kulit mentah dan daging hewan tersebut. Bagian ini merupakan bagian publik karena merupakan interaksi antara hewan dan manusia yang tidak membutuhkan keprivasian.

1.3.3. Bagian pengelola

Melakukan kegiatan rumah tangga Pusat Kerajinan Kulit baik intern maupun ekstern. Bagian ini membutuhkan keprivasian tinggi karena aktivitasnya yang meliputi kegiatan kantor.

1.3.4. Bagian produksi

Bagian produksi barang kerajinan kulit dan kulit samakan juga sebagai bagian penjualan. Bagian – bagian tersebut melakukan kegiatan yang saling terkait dan terpadu. Ada hubungan yang erat antara bagian penangkaran sebagai penghasil kulit mentah dengan bagian produksi sebagai pembuat barang kerajinan dan kulit samakan. Bagian ini mempunyai tingkatan semi publik karena dalam melakukan aktivitas membutuhkan konsentrasi dan keprivasian namun dalam sisi lain bagian ini diintegrasikan dengan fungsi wisata yang bersifat publik.

4.4. Kebutuhan Ruang

4.4.1. Analisa Jumlah Pengguna

Berdasarkan prosentasi pertumbuhan dari tahun 1998 sampai 2000 maka rasio pertumbuhan tiap tahun adalah 11 %.

Tabel 2. Jumlah Pengunjung

Tahun	Jumlah	%	Tahun	Jumlah	%
1998	54.668,38	13	2001	79.340	11
1999	62.837,28		2002	88.007,4	11
2000	71.406	12	2003	97.688,3	11
2001	79.340	10	2004	108.434	11
			2005	120.361,8	11

Maka diprediksikan untuk 5 tahun mendatang, pengunjung Pusat Kerajinan Kulit Buaya dan Ular Berjumlah 120.361,8 orang $\approx$ 120.362 orang setiap tahun. Jumlah pengunjung dalam sehari adalah $120.362 : 360 = 334$ orang

4.4.2. Analisa Besaran Ruang

1. Ruang Direktur Utama

Tabel 3. Besaran Ruang Direktur

NO	RUANG	STANDART	PENGGUNA	BESARAN
1.	Ruang direktur	Modul ruang kerja direktur $4 \times 6 = 24 \text{ m}^2$	1 orang	24 m ²
2.	Ruang sekretaris	Modul ruang kerja sekretaris	1 iorang	24 m ²
3.	Ruang tamu	$4 \times 6 = 24 \text{ m}^2$	6 orang	12 m ²
4.	Ruang tunggu	$1,6 \times 1,2 = 2 \text{ m}^2$ $1,6 \times 1,2 = 2 \text{ m}^2$	6 orang	12 m ²
	Sirkulasi	30 % x 72		21,6
	TOTAL			93,6 M²

2. Bagian Penangkaran

Tabel 4. Besaran Ruang Bagian Penangkaran

NO	RUANG	STANDART	PENGGUNA	BESARAN
1.	Sub Bagian Pengurus Penangkaran			
a.	Ruang kepala	Modul ruang kerja direktur $4 \times 6 = 24$	1 orang	24 m ²
b.	Ruang sekretaris	Modul ruang kerja sekretaris $4 \times 6 = 24$	1 orang	24 m ²
c.	Ruang tamu	$1,6 \times 1,2 = 2 \text{ m}^2$	6 orang	12 m ²
d.	Ruang staf	Modul ruang staf $4 \times 4 = 16$	8 orang	128 m ²
e.	Sirkulasi 20 %			38 m ²
				226 m ²
2.	Sub Bagian Penetasan			
a.	Ruang penampungan sementara	$1,6 \times 1,2 = 2 \text{ m}^2$	10 orang	20 m
b.	Ruang pembersih	$1,6 \times 1,2 = 2 \text{ m}^2$	2 orang	4 m ²
c.	Ruang sortir	$1,6 \times 1,2 = 2 \text{ m}^2$	4 orang	8 orang
d.	Ruang incubator	$1,6 \times 1,2 = 2 \text{ m}^2$	20 orang	40 m ²
e.	Ruang penampungan bibit	$3 \times 4 = 12 \text{ m}^2$	4 buah	48 m ²
f.	Ruang jaga	modul ruang kerja staf $4 \times 4 = 16 \text{ m}^2$	4 orang	64 m ²
g.	Ruang informasi	modul ruang kerja staf $4 \times 4 = 16 \text{ m}^2$	4 orang	64 m ²
h.	Ruang penjualan telur	modul ruang kerja staf $4 \times 4 = 16 \text{ m}^2$	4 orang	64 m ²
i.	Sirkulasi 20 %			62 m ²
				334 m ²

3.	Sub bagian lapangan			
a.	Kandang buaya kecil	$6 \times 4 = 24 \text{ m}^2$	10 buah	240 m^2
b.	Kandang ular kecil	$4 \times 4 = 16 \text{ m}^2$	10 buah	160 m^2
c.	Kandang buaya remaja	$4 \times 4 = 16 \text{ m}^2$	20 buah	320 m^2
d.	Kandang buaya dewasa	$50 \times 100 = 5000 \text{ m}^2$	2 buah	10.000 m^2
e.	Kandang ular dewasa	$4 \times 4 = 16 \text{ m}^2$	20 buah	320 m^2
f.	Ruang informasi	$4 \times 4 = 16 \text{ m}^2$	3 orang	48 m^2
g.	Ruang penjaga	$4 \times 4 = 16 \text{ m}^2$	3 orang	48 m^2
h.	Ruang pengulitan	$2 \times 2,2 = 4,4 \text{ m}^2$	4 orang	17,6 m^2
i.	Ruang penjualan daging dan organ	$4 \times 4 = 16 \text{ m}^2$	4 orang	54 m^2
j.	Ruang pendingin daging	$3 \times 4 = 12 \text{ m}^2$	4 buah	48 m^2
k.	Sirkulasi 20 %			
			Jumlah	11.255,6 m^2
			Total	16.547,84 m^2

3. Bagian Umum

Tabel 5. Besaran Ruang Bagian Umum

NO	RUANG	STANDART	PENGGUNA	BESARAN
1.	Sub Bagian Tata Usaha			
a.	Ruang kepala	Modul ruang kerja direktur $4 \times 6 = 24$	1 orang	24 m^2
b.	Ruang sekretaris	Modul ruang kerja sekretaris $4 \times 6 = 24$	1 orang	24 m^2
c.	Ruang tamu	$1,6 \times 1,2 = 2 \text{ m}^2$	6 orang	12 m^2
d.	Ruang staf	Modul ruang staf $4 \times 4 = 16$	10 orang	160 m^2
e.	Sirkulasi 20 %			44 m^2
				264 m^2

2.	Sub Bagian Kepegawaian			
a.	Ruang kepala	Modul ruang kerja direktur $4 \times 6 = 24$	1 orang	24 m ²
b.	Ruang sekretaris	Modul ruang kerja sekretaris $4 \times 6 = 24$	1 orang	24 m ²
c.	Ruang tamu	$1,6 \times 1,2 = 2 \text{ m}^2$	6 orang	12 m ²
d.	Ruang staf	Modul ruang staf $4 \times 4 = 16$	10 orang	160 m ²
e.	Sirkulasi 20 %			56 m ²
				336 m ²
3.	Sub Bagian Keuangan			
a.	Ruang kepala Ruang	Modul ruang kerja direktur $4 \times 6 = 24$	1 orang	24 m ²
b.	Ruang sekretrasis Ruang	Modul ruang kerja sekretaris $4 \times 6 = 24$	1 orang	24 m ²
c.	Ruang tamu	$1,6 \times 1,2 = 2 \text{ m}^2$	6 orang	12 m ²
d.	Ruang staf	Modul ruang staf $4 \times 4 = 16$	10 orang	160 m ²
e.	Sirkulasi 20 %			56 m ²
				336 m ²
4.	Sub Bagian Peralatan dan Perawatan			
a.	Ruang kepala	Modul ruang kerja direktur $4 \times 6 = 24$	1 orang	24 m ²
b.	Ruang sekretaris	Modul ruang kerja sekretaris $4 \times 6 = 24$	1 orang	24 m ²
c.	Ruang tamu	$1,6 \times 1,2 = 2 \text{ m}^2$	6 orang	12 m ²
d.	Ruang staf	Modul ruang staf $4 \times 4 = 16$	10 orang	160 m ²
e.	Ruang peralatan	$3 \times 4 = 12 \text{ m}^2$	2 buah	24 m ²
f.	Sirkulasi 20 %			61 m ²
				365 m ²

5.	Sub Bagian Pengembangan dan Penelitian			
a.	Ruang kepala	Modul ruang kerja direktur $4 \times 6 = 24$	1 orang	24 m ²
b.	Ruang sekretaris	Modul ruang kerja sekretaris $4 \times 6 = 24$	1 orang	24 m ²
c.	Ruang tamu	$1,6 \times 1,2 = 2 \text{ m}^2$	6 orang	12 m ²
d.	Ruang staf	Modul ruang staf	10 orang	
e.	Ruang informasi	$4 \times 4 = 16$	3 orang	128 m ²
f.	Perpustakaan			
	- ruang baca	$1,2 \times 1,6 = 2$	5 orang	10 m ²
	- ruang jaga	$1,2 \times 1,6 = 2$	1 orang	2 m ²
	- ruang buku	$1,2 \times 1,6 = 2$	5 orang	10 m ²
g.	Sirkulasi 20 %			42 m ²
				252 m ²
			Total	1682,2 m²

4. Bagian Produksi

Tabel 6. Besaran Ruang Bagian Produksi

NO	RUANG	STANDART	PENGGUNA	BESARAN
1.	Sub Bagian Pengurus Produksi			
a.	Ruang kepala	Modul ruang kerja direktur $4 \times 6 = 24$	1 orang	24 m ²
b.	Ruang sekretaris	Modul ruang kerja sekretaris $4 \times 6 = 24$	1 orang	24 m ²
c.	Ruang tamu	$1,6 \times 1,2 = 2 \text{ m}^2$	6 orang	12 m ²
d.	Ruang staf	Modul ruang staf $4 \times 4 = 16 \text{ m}^2$	8 orang	128 m ²
e.	Sirkulasi 20 %			38 m ²
				246 m ²

2.	Produksi kulit samakkan <i>Tahap I</i>			
a.	Ruang pengulitan	$2 \times 2,2 = 4,4 \text{ m}^2$	4 orang	17,6 m ²
b.	Ruang pembersihan	$4,4 \times 2 = 8,8 \text{ m}^2$	2 orang	17,6 m ²
c.	Ruang penjemuran	$1,2 \times 1,6 = 2 \text{ m}^2$	20 orang	40 m ²
	Ruang Penyimpanan	$3 \times 4 = 12 \text{ m}^2$	4 buah	48 m ²
	<i>Tahap II</i>			
d.	Ruang pengobatan - Perendaman - Pengapuran - Pengasaman - Pemberian bahan kimia - pewarnaan	$1,2 \times 1,6 = 2 \text{ m}^2$	50 orang	100 m ²
e.		$1,2 \times 1,6 = 2 \text{ m}^2$		
f.	Ruang pengeringan	$1,2 \times 1,6 = 2 \text{ m}^2$	20 orang	40 m ²
	Ruang finishing		50 orang	100 m ²
g.	- peminyakan			
h.	- pemotongan	$6 \times 8 = 48 \text{ m}^2$	4 buah	192 m ²
	Ruang penyimpanan	$1,2 \times 1,6 = 2 \text{ m}^2$	4 orang	8 m ²
	Ruang informasi dan pemesanan			
i.	Sirkulasi			113 m ²
3.				686,2 m ²
a.	Sub Produksi Barang			
b.	Kerajinan			
c.	pemolaan	$1,2 \times 1,6 = 2 \text{ m}^2$	20 orang	40 m ²
	pemotongan	$1,2 \times 1,6 = 2 \text{ m}^2$	20 orang	40 m ²
	penjaitan	$1,2 \times 1,6 = 2 \text{ m}^2$	40 orang	80 m ²
d.	Sirkulasi 20 %			24 m ²
				164 m ²

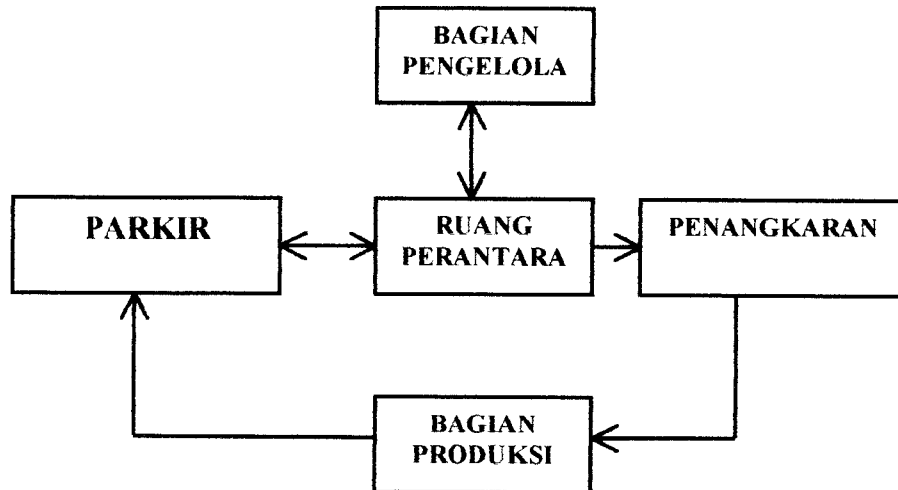
4.	Sub Produksi Hewan Awetan			
a.	Ruang penyortiran	$4 \times 4 = 16 \text{ m}^2$	10 orang	160 m^2
b.	Ruang pembersihan	$4,4 \times 2 = 8,8 \text{ m}^2$	5 orang	44 m^2
c.	Ruang pengeringan	$1,2 \times 2 = 2,4 \text{ m}^2$	20 orang	48 m^2
d.	Ruang pengobatan + Ruang pembentukkan	$1,2 \times 2 = 2,4 \text{ m}^2$	20 orang	48 m^2
e.	Ruang finishing	$1,2 \times 2 = 2,4 \text{ m}^2$	20 orang	48 m^2
f.	Ruang pengepakan	$1,2 \times 2 = 2,4 \text{ m}^2$	20 orang	48 m^2
g.	Ruang Penyimpanan	$6 \times 8 = 48 \text{ m}^2$	2 buah	96 m^2
h.	Ruang peralatan dan bahan	$3 \times 4 = 12 \text{ m}^2$	2 buah	24 m^2
5.	Sub Bagian Penjualan			
a.	Ruang kepala	Modul ruang kerja direktur	1 orang	24 m^2
b.	Ruang sekretaris	$4 \times 6 = 24$ Modul ruang kerja sekretaris	1 orang	24 m^2
c.	Ruang tamu	sekretaris	6 orang	12 m^2
d.	Ruang staf	$4 \times 6 = 24$ $1,6 \times 1,2 = 2 \text{ m}^2$	8 orang	128 m^2
e.	Ruang pameran + Ruang penjualan - barang kerajinan - hewan awetan	Modul ruang staf $4 \times 4 = 16 \text{ m}^2$ $1,2 \times 1,6 = 2 \text{ m}^2$ $1,2 \times 2 = 2,4 \text{ m}^2$	100 orang 50 orang	200 m^2 120 m^2
f.	Sirkulasi 20 %			205 m^2
Total				1229 m^2 2463,76

5. Kebutuhan Ruang Pendukung

Tabel 7. Besaran Ruang Pendukung

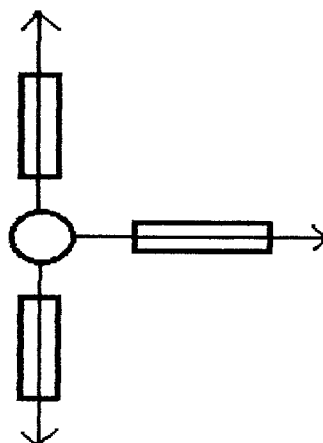
NO	RUANG	STANDART	PENGGUNA	BESARAN
	Parkir khusus pengunjung	Mobil $2,5 \times 3,5 = 8,75$ Motor $1,5 \times 0,8 = 1,2$ Modul ruang staf 3 orang	Jmlh pengunjung 230 orang Mobil 10% x 230 = 23 buah motor 40% x 230 = 92 buah	201,25 m ² 110,4 m ²
	Parkir khusus pengelola	idem	jmlh pegawai 100 orang mobil 10% x 100 = 10 buah motor 40% x 100 = 40 buah	87,5 m ² 48 m ²
	Ruang resepsionis	$4 \times 4 = 16 \text{ m}^2$	3 orang	48 m ²
	Ruang serba guna	$1,2 \times 1,6 = 2 \text{ m}^2$	20 orang	40 m ²
	Hall	$1,2 \times 1,6 = 2 \text{ m}^2$	40 orang	80 m ²
	Restorant	$4,1 \times 4,1 = 16,81 \text{ m}^2$	100 orang	1681 m ²
	Lavatory direktur	$2 \times 2 = 4 \text{ m}^2$	8 orang	32 m ²
	Lavatory staf dan karyawan	$1,5 \times 1,5 = 2,25 \text{ m}^2$	setiap 10 orang	22,5 m ²
	Lavatory umum	$1,5 \times 1,5 = 2,25 \text{ m}^2$	setiap 10 orang	22,5 m ²
	Gudang	$3 \times 4 = 12 \text{ m}^2$	2 buah	24 m ²
	Dapur	$3,5 \times 4 = 14 \text{ m}^2$	3 buah	42 m ²
	Sirkulasi 20 %			
			Toyal	2927 m²

4.5. Analisa Organisasi Ruang



Gambar 17a. Organisasi Ruang

Organisasi mengacu pada sirkulasi yang mampu menghubungkan bagian penangkaran, bagian produksi kulit samakan dan bagian produksi barang kerajinan menjadi satu kesatuan yang integratif dengan fungsi wisata karena adanya proses produksi kerajinan yang berurutan dan menjadi obyek amatan serta mengacu pada sirkulasi yang memisahkan bagian pengelola dengan bagian penangkaran dan produksi karena tidak ada proses kerajinan yang dapat diamati. Secara keseluruhan bentuk organisasi ruang yang cocok untuk Pusat Kerajinan Kulit Buaya dan Ular adalah radial karena bentuk ini memberikan pilihan – pilihan alur – alur menuju bagian pengelola, menuju bagian penangkaran, menuju bagian produksi dan menuju ruang penjualan yang berorientasi pada satu pusat pengikat sehingga pengguna dapat menuju bagian ruang sesuai dengan kepentingannya.



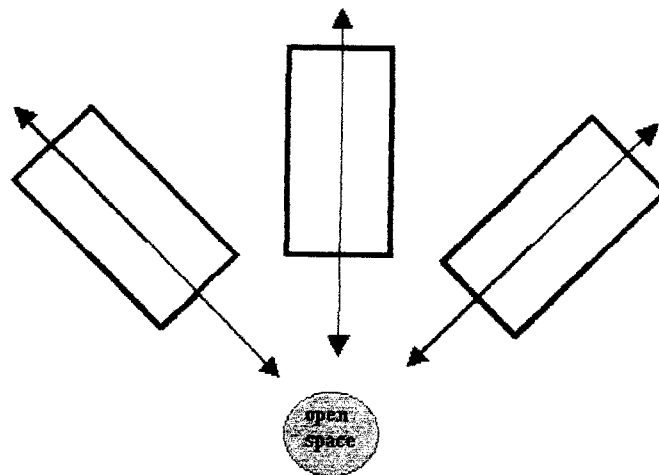
Gambar 17b. Organisasi Radial

Organisasi linear yang merupakan bagian dari organisasi radial diterapkan pada bagian penangkaran, bagian produksi dan ruang penjualan sehingga ada urutan ruang dan urutan proses produksi yang terkait mulai dari telur hewan hingga menjadi barang kerajinan.



Gambar 17c. Organisasi Linear

1. Gubahan dapat memberikan orientasi massa sehingga ada kejelasan arah yang harus dilalui atau lokasi yang penting bagi penunjang.



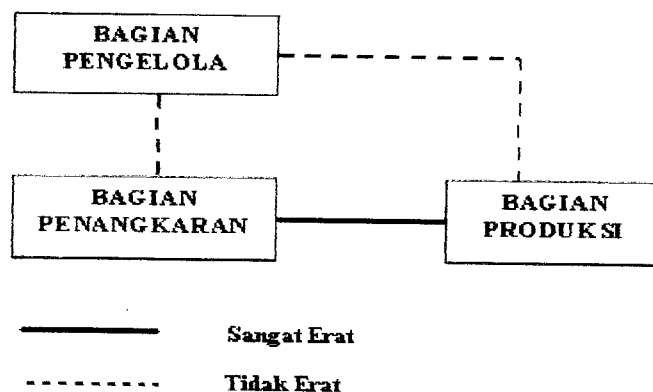
Gambar 18. Orientasi Massa

4.6. Analisa Integrasi Kerajinan Dengan Wisata

Pusat Kerajinan Kulit Buaya dan Ular mempunyai tata ruang terbuka yang saling berintegrasi antara fungsi kerajinan bagian produksi dengan wisata baik ruang dalam maupun ruang luar sehingga kedua fungsi tersebut saling mendukung dan terpadu. Integrasi hanya dapat dilakukan pada bagian produksi yang dapat memperlihatkan proses produksi kerajinan yang membutuhkan keterampilan dan keahlian seseorang serta memperlihatkan contoh barang yang mempunyai keunikan dan nilai khas. Kegiatan penangkaran, kegiatan produksi kulit samakan dan bagian produksi barang kerajinan berjalan bersama dengan kegiatan fungsi wisata dalam satu ruang terbuka dimana kedua kegiatan tersebut tetap berjalan terpisah tanpa saling mengganggu. Dengan integrasi ini pengunjung dapat menyaksikan kegiatan proses produksi secara bertahap dalam sekuen tertentu secara jelas dan detail.

4.6.1. Analisa Hubungan Ruang

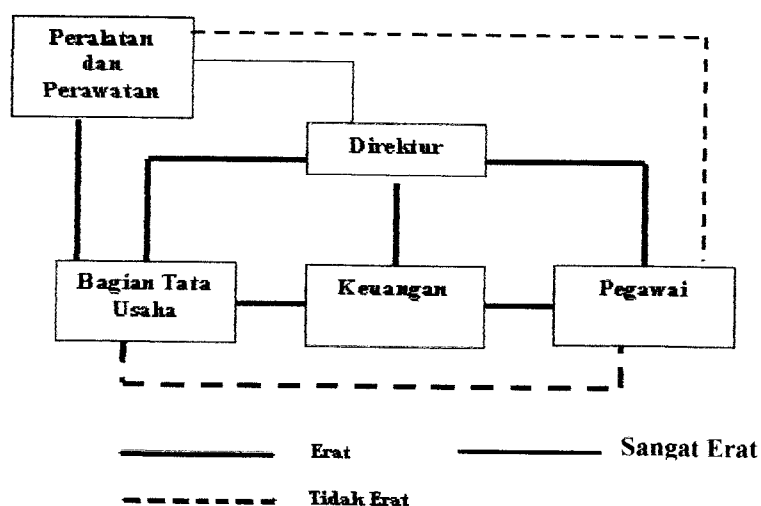
Berdasarkan pembagian batasan kerja maka Pusat Kerajinan Kulit Buaya dan Ular dibagi dalam 3 kelompok hubungan ruang, bagian pengelola, bagian penangkaran dan bagian produksi.



Gambar 19. Hubungan Ruang Pusat Kerajinan Kulit Buaya Dan Ular

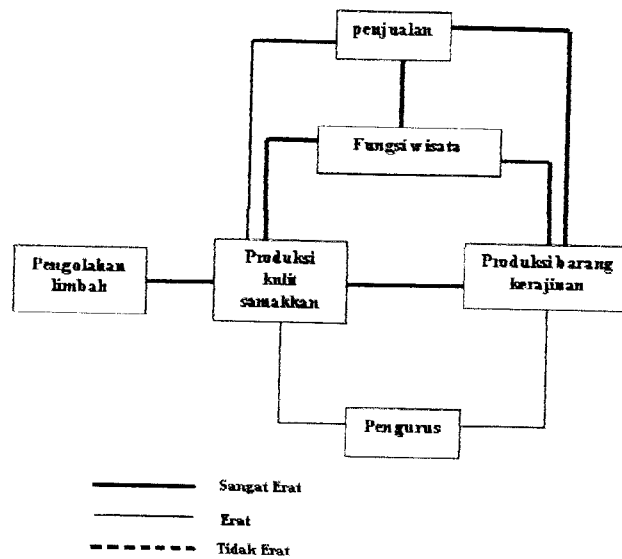
1. Bagian Pengelola

Bagian pengelola tidak mempunyai hubungan sama sekali dengan pengunjung karena tidak ada kegiatan yang dapat dijadikan obyek amatan sehingga bagian ini tidak diintegrasikan dengan fungsi wisata. Karena itu bagian pengelola mempunyai hubungan ruang tersendiri. Bagian tata usaha dan bagian pegawai mempunyai hubungan sangat erat dengan bagian keuangan karena setiap pengeluaran biaya harus berhubungan dengan keuangan. Bagian tata usaha dan peralatan mempunyai hubungan tidak erat dengan bagian pegawai. Hal ini disebabkan hubungan terjadi pada saat membutuhkan pendataan pegawai saja. Bagian peralatan mempunyai hubungan sangat erat dengan tata usaha karena kebutuhan biaya peralatan dan perawatan bekerja sama dengan tata usaha.



Gambar 20. Hubungan Ruang Bagian Pengelola

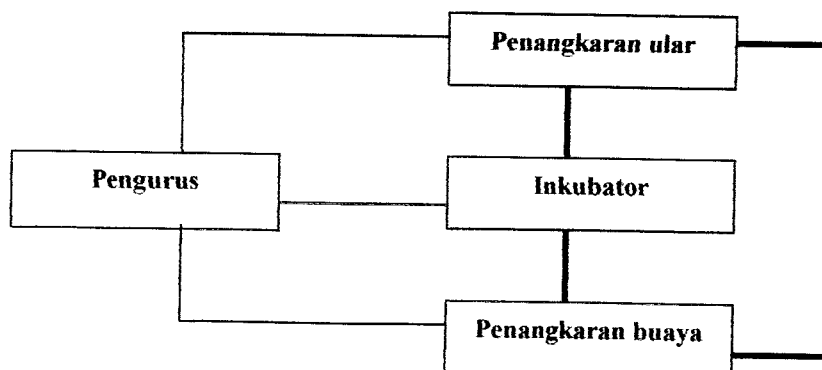
2. Bagian Produksi



Gambar 21. Hubungan Ruang bagian Produksi

Produksi kulit samakan dengan produksi barang kerajinan mempunyai hubungan sangat erat karena adanya hubungan proses berkelanjutan dimana kulit samakan sebagai bahan pembuatan barang kerajinan. Bagian produksi kulit samakan membuang limbahnya ke pengolahan limbah sehingga perlu kedekatan antar kedua bagian tersebut. Hasil – hasil produksi kemudian dijual kebagian penjualan dimana pengunjung ketika melakukan proses kegiatan wisata dapat langsung membeli barang yang diinginkan. Bagian pengurus hanya menangani kegiatan administrasi produksi tanpa berhubungan langsung di lapangan. Bagian produksi kulit samakan dan bagian produksi barang kerajinan mempunyai hubungan yang erat karena proses produksinya merupakan obyek amatan wisatawan.

3. Bagian Penangkaran



Gambar 22. Hubungan Ruang Bagian Penangkaran

Bagian penangkaran merupakan obyek amatan pengunjung sehingga mempunyai hubungan sangat erat dengan fungsi wisata.

4.6.2. Analisa Sirkulasi

Sirkulasi bagian penangkaran, bagian kulit samakan dan bagian produksi barang kerajinan dipisahkan dengan bagian pengelola berdasarkan hubungannya dengan fungsi wisata.

1. Kemampuan Mengarahkan Alur Gerak

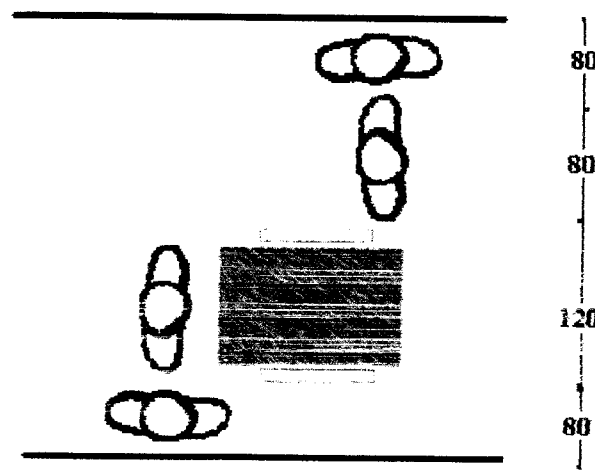
Dalam melakukan proses pergerakan pengunjung diarahkan menuju ruang – ruang yang harus dilaluinya sehingga mulai dari bagian penangkaran, bagian produksi kulit samkan dan bagian produksi barang kerajinan dapat dilalui secara urut.

2. Pemisahan Jalur Sirkulasi

Bagian pengelola dipisahkan dengan bagian penangkaran dan produksi sehingga pengelola dapat langsung menuju ruangnya tanpa harus melewati bagian lainnya. Jalur sirkulasi manusia dan kendaraan dipisahkan sehingga pengunjung lebih merasa aman dan tidak terganggu kendaraan yang lalu lalang.

3. Kelancaran

Besaran sirkulasi untuk bagian – bagian kerajinan yang berintegrasi dengan fungsi wisata dapat dilalui oleh sebuah gerobak barang berpapasan dengan seorang pejalan dan dua orang sedang mengamati di pinggir ruang. Sirkulasi untuk bagian – bagian pengelola dapat dilalui oleh sebuah gerobak yang berpapasan dengan seorang pejalan kaki.



Gambar 23. Besaran Minimal Ruang Sirkulasi

4. Sirkulasi Pengguna Kursi Roda

Sirkulasi untuk kursi roda mempunyai beberapa syarat yang harus dipenuhi baik dari segi keamanan ataupun dari segi kenyamanan.

- Untuk lajur lereng sudut kemiringan tidak boleh lebih dari 8,5 % (1 : 12) dan dilengkapi dengan rel pengaman.
- Lajur sirkulasi harus aman dari lubang – lubang seperti lubang tutup selokan.
- Lajur sirkulasi terbuat dari bahan yang tidak licin.

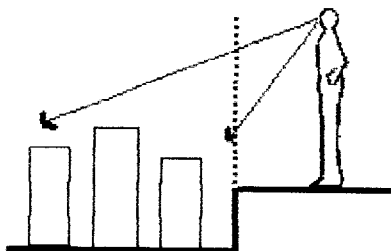
4.6.3. Analisa Hubungan Visual dan Fisik

Dalam Pusat Kerajinan Kulit Buaya dan Ular dibutuhkan kejelasan visual bagi pengunjung dalam menikmati suatu obyek amatan sehingga mereka dapat melihat obyek tersebut secara jelas. Ketika pengunjung sedang mengamati suatu obyek, kegiatan wisata tersebut tidak mengganggu aktivitas fungsi kerajinan yang sedang berlangsung sehingga perlu batasan fisik dan visual yang dapat menampung kebutuhan fungsi kerajinan dan wisata secara terpadu.

1. Batasan Ruang

Adanya perbedaan ketinggian antara jalur sirkulasi dengan ruang yang dilalui semakin memberikan perbedaan batas ruang serta memberikan bidang pandang yang berbeda.

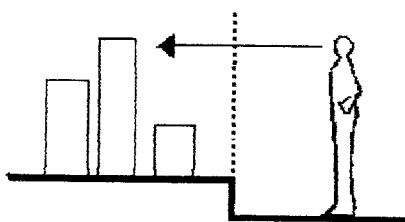
a. Dipertinggi



Jalur sirkulasi yang dipertinggi dapat memberikan ruang pandang yang lebih luas dan jelas sehingga mempermudah pengunjung dalam mengamati suatu obyek.

Gambar 24a. Lantai Dipertinggi

b. Diperendah

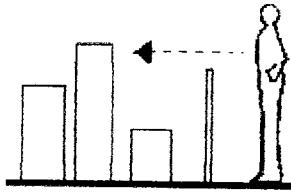


Jalur sirkulasi yang diperendah memberikan sudut pandang yang lebih kecil sehingga dapat membatasi atau menutupi obyek di dalam ruang dan menambah nilai privacy di dalamnya.

Gambar 24b. Lantai Diperendah



c. Dengan Pembatas



Dengan pembatas yang tidak dominan kedekatan ruang secara fisik lebih terasa dibanding dengan permainan ketinggian lantai

Gambar 24c. Dengan Pembatas

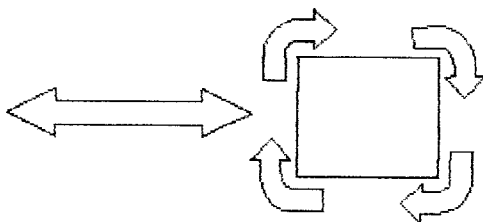
2. Kaitan dengan hubungan ruang

Kualitas hubungan visual dan fisik sangat mempengaruhi hubungan ruang satu dengan yang lainnya, sehingga perlu adanya pengelompokan sesuai dengan kualitas visual atau fisiknya.

- a. Bagian penangkaran, produksi kulit samakan dan produksi barang kerajinan kulit mempunyai hubungan visual yang sangat erat dengan pengunjung karena bagian ini merupakan obyek amatan dalam wisata kerajinan kulit. Secara fisik ada batasan antara pengunjung dengan bagian tersebut sehingga aktivitas penangkaran, produksi kulit samakan dan produksi barang kerajinan kulit tidak terganggu oleh aktivitas pengunjung yang berwisata.
- b. Dari segi wisata bagian pengelola secara visual dan fisik tidak mempunyai hubungan dengan pengunjung karena aktivitas pengelola lebih bersifat intern dan mengurus kegiatan rumah tangga kerajinan.
- c. Bagian penjualan mempunyai hubungan visual dan fisik sangat erat dengan pengunjung Karena selain membeli produk kerajinan pengunjung dapat memesan, mencoba dan melihat – lihat barang kerajinan yang dipamerkan.

4.6.4. Analisa Jalur Penikmatan Visual

1. Berputar



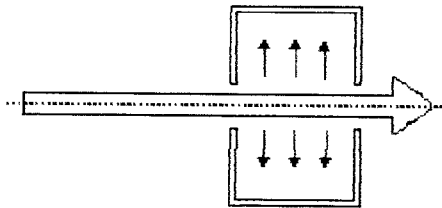
Gambar 25a. Jalur Penikmatan Visual Berputar

Penikmatan visual dengan cara mengitari obyek amatan. Dengan bentuk jalur ini pengunjung dapat mengamati obyek secara 3 dimensi dari keseluruhan sisi. Namun cara ini keprivasian dan aktivitas kerajinan tidak ada.

Untuk itu perlu adanya pembatasan ruang pandang, yaitu dengan :

- a. Bukaannya pada tempat – tempat tertentu dari ruangan
- b. Ruang – ruang yang membutuhkan privacy tinggi dibatasi pandangan dari luar sehingga aktivitas di dalam tidak terganggu.

2. Menembus

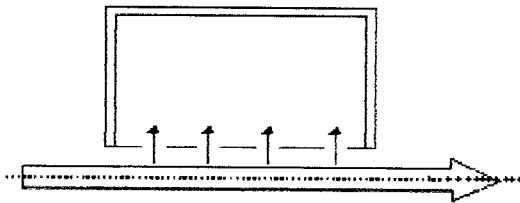


Gambar 25b. Jalur Penikmatan Visual Menembus

Jalur penikmatan menembus langsung ketempat obyek. Dengan pola ini pengunjung dibuat merasakan suasana didalam ruangan / suasana proses yang sedang berlangsung.

Jalur ini dapat diterapkan pada ruang yang tidak membutuhkan konsentrasi penuh dalam bekerja dan tidak membutuhkan peralatan yang memerlukan perhatian secara khusus.

3. Menyamping



Gambar 25c. Jalur Penikmatan Visual Menyamping

Mengamati dari salah satu sisi obyek amatan yang segaris dengan sumbu ruangan. Pengunjung dapat mengamati suatu obyek tanpa harus melihat secara keseluruhan.

Namun cukup efektif untuk kegiatan penikmatan visual yang sekedar berpariwisata dan sekedar ingin tahu saja. Hal ini diatasi dengan dua cara.

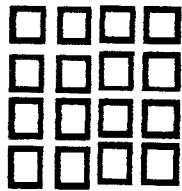
- a. Mempertinggi bidang lantai dari pengunjung, seperti yang telah dibahas diatas, sehingga semua obyek dapat terlihat.
- b. Mengatur perabotan dimana yang kecil berada di depan sedang yang besar diletakkan di belakang. Jalur seperti ini dapat diterapkan pada ruang yang memerlukan keprivasian

4.6.5. Analisa Khusus

Pencemaran

Bagian pengolahan limbah yang menghasilkan limbah dan bau dikelompokkan sendiri dan perlu penanganan khusus untuk menanggulangi limbah dan bau bahan kimia.

- Pengisolasian



Bagian pengolahan limbah diisolasi dari bagian lainnya sehingga bau yang dihasilkan tidak mengganggu dan dipisahkan dari sirkulasi pengunjung tidak melewati area pengolahan limbah tersebut. Pengisolasian bagian limbah dengan menggunakan tembok penutup dan dipisahkan

Gambar 26. Pengisolasian dari bagian lainnya.

4.7. Analisa Sistem Bangunan

4.7.1. Sistem Struktur

Sistem struktur bangunan Pusat Kerajinan Kulit Buaya dan Ular dipengaruhi oleh beberapa faktor.⁸

1. Keadaan Tanah

Tanah lokasi bangunan berbentuk lumpur karena berada di daerah ekosistem mangrove yang berstruktur lembek dengan daya cengkram kecil serta selalu basah karena tergenang air payau sehingga perlu struktur yang tahan terhadap keadaan tanah lumpur dan basah ini.

2. Angin

Lokasi bangunan yang berada di pesisir pantai mempunyai tekanan angin yang cukup besar sehingga diperlukan jenis struktur yang dapat menahan tekanan angin.

3. Tuntutan bentuk ruang dan penampilan bangunan.

Sistem struktur diseimbangkan dengan tuntutan bentuk ruang dan bentuk bangunan

8. Hasil survey Di Lapangan

4.7.2. Bahan Material

Pemilihan material bangunan dipengaruhi oleh empat hal, yaitu :

1. Segi kekuatan, keawetan dan kemudahan pemeliharaan

Bahan yang dipilih harus tahan dan kuat terhadap pengaruh air payau, keasaman lumpur rawa – rawa dan kuat dalam menahan tekanan angin laut. Digunakan untuk bagian – bagian yang berhubungan langsung dengan air.

2. Segi Estetika

Untuk komponen hiasan dan citra bangunan menggunakan bahan yang memberikan corak dan bentuk yang berciri khas sehingga pengunjung dapat mengidentifikasi berdasarkan bahan tersebut.

3. Kesesuaian dengan kebutuhan

Untuk komponen visual menggunakan bahan yang memiliki kualitas pandangan yang jelas.

4. Segi kesesuaian dengan lingkungan.

Pemilihan bahan diselarasakan dengan keadaan lingkungan hutan bakau serta disesuaikan dengan dominansi bahan yang ada.

4.7.3. Sistem Infrastruktur

1. Sumber tenaga pembangkit

Untuk mendukung pengoperasian peralatan, baik peralatan, mesin, pencahayaan dan penghawaan memerlukan pembangkit tenaga. Kebutuhan sumber tenaga tersebut dapat diperoleh dari pembangkit tenaga sendiri / generator set dan dari PLN.

2. Sistem Sanitasi dan Drainasi

Pembahasan sanitasi dan drainasi menyangkut air bersih, air kotor, air hujan dan sampah. Adapun pendekatannya adalah sebagai berikut :

- a. Air bersih

Air bersih digunakan untuk keperluan dalam proses produksi kulit samakan, untuk kebutuhan manusia, kebersihan ataupun pemadam kebakaran. Untuk kebutuhannya air bersih dapat diambil dari air tanah dan air PAM.

- b. Air kotor

Air kotor meliputi air WC, kamar mandi dan dapur. Untuk daerah rawa – rawa air kotor ditampung terlebih dahulu kemudian diolah di bagian yang memiliki air tanah dalam karena daerah rawa – rawa sulit untuk menyerap air.

c. Air hujan

Untuk daerah rawa – rawa air hujan dapat langsung dibuang tanpa harus ditampung dulu.

d. Sampah

Sampah dari Pusat Kerajinan Kulit Buaya dan Ular terbagi menjadi beberapa macam berdasarkan bentuk dan sifatnya.

- Padat

- Sampah Organik

Sampah yang dapat diuraikan oleh bakteri meliputi sampah dari bagian pengulitan berupa sisa - sisa daging dan kulit serta sampah dari dapur dan restoran. Sampah organik ini digunakan sebagai pupuk buatan setelah melalui pemrosesan

- Sampah Non organik

Sampah yang tidak dapat diuraikan meliputi sampah plastik, kaleng dan sebagainya yang berasal dari pengunjung, dari dapur dan restoran dan dari bagian produksi.

Sampah organik dipisahkan dari sampah non organik dalam penampungan sementara, kemudian dibuang ke pembuangan akhir.

- Cair

- Sampah Organik

Sampah cair organik berasal dari hasil pemotongan buaya dan ular yang berupa darah serta air pencucian hewan tersebut yang berbau amis. Sampah cair ini ditampung dalam bak penampungan yang kemudian diolah di bagian pengolahan limbah.

- Cairan Kimia

Limbah kimia sisa pembuatan kulit samakan ditampung terlebih dahulu dalam bak penampung yang tahan korosif dan tertutup dari sinar matahari dan angin serta terpisah dengan limbah kimia, kemudian didistribusikan ke pabrik pengolahan limbah kimia dengan menggunakan truk tangki.

3. Sistem Komunikasi

Sistem komunikasi adalah alat untuk melakukan komunikasi antara seseorang dengan orang lain, untuk memudahkan koordinasi atau hubungan. Adapun pendekatan sistem komunikasi yang akan dipakai adalah.

- a. Sistem komunikasi satu arah, yaitu sebagai pengumuman atau informasi melalui pengeras suara.
- b. Sistem komunikasi dua arah, yaitu komunikasi melalui pembicaraan antara dua orang. Antara lain telephone, radio pancar dan radio kabel.
- c. Sistem komunikasi jaringan, yaitu komunikasi dengan memindahkan dalam suatu alat. Antara lain dengan sistem jaringan komputer.

1. Sistem Alarm dan Fire Protection

Sistem alarm digunakan sebagai deteksi terhadap bahaya tertentu. Sistem kerja alarm secara otomatis akan bekerja jika terjadi keadaan bahaya kebakaran. Sedangkan fire protection digunakan sebagai alat pemadam kebakaran. Sistem kerjanya secara otomatis dan manual. Secara otomatis menggunakan alat splinker yang akan bekerja jika menangkap sensor panas, sedang secara manual dengan menggunakan tabung CO₂ maupun dengan saluran hydrant.

2. Sistem Pengolahan Limbah Organik

a. Limbah Organik

Pengolahan limbah hanya memproses hasil pembuangan berupa sampah organik cair yang berasal dari bagian pengulitan hewan. Dalam pengolahan terdapat beberapa proses pengolahan, yaitu :

- Bak pengendapan
berfungsi mengendapkan kotoran – kotoran besar seperti sisa – sisa daging, lemak dan sebagainya.
- Bak penggumpal
Berfungsi menggumpalkan kotoran yang tidak mengendap di bak pengendapan menggunakan Natrium Karbonat atau Aluminium Sulfat.
- Clarifier
Mengendapkan kotoran dari bak penggumpal
- Bak Saringan
Menyaring partikel – partikel halus yang belum mengendap di bak clarifier.
- Bak klorinasi
Penambahan klorin untuk membunuh kuman dan bakteri dalam air.

BAB V

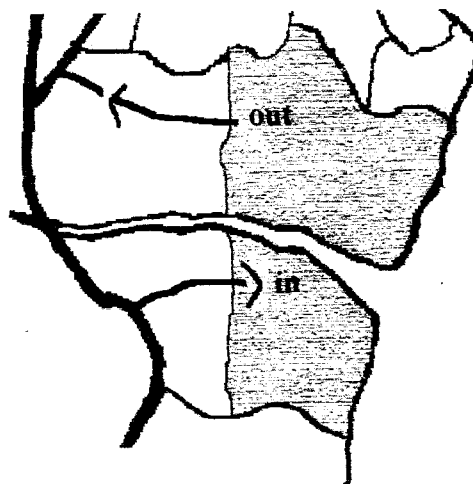
KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

5.1. Site Terpilih

Site terpilih berada di daerah rawa - rawa dengan ekosistem mangrove yang selalu tergenang air sangat sesuai untuk penangkaran buaya dan ular yang membutuhkan ekosistem tersebut untuk hidup dan berkembang biak. Selain kebutuhan ekosistem mangrove, faktor jenis flora – fauna penghuni rawa – rawa dan pemandangan pantai dapat dijadikan obyek wisata alam.

5.1.1. Entrance

1. Entrance melalui jalan tembus yang telah ada dan menghubungkan site dengan jalan Balikpapan – Samboja lebih kurang 350 m dengan menghindari persimpangan yang ada. Pintu masuk dan keluar dibuat hanya satu dan terpisah untuk menghindari kemacetan di bagian entrance serta memudahkan dalam mengontrol pengguna yang masuk. Pencapaian bangunan tidak secara langsung tetapi diarahkan untuk menikmati kesan tiga dimensi bangunan dan tata hijau yang ada sehingga pengunjung dapat merasakan suasana ekosistem mangrove dan penampilan bangunan tersebut.
2. Entrance dibuat menonjol agar mudah dilihat dan dapat menuntun semua pengunjung untuk melalui entrance tersebut



Gambar 27. Entrance

5.1.2. Zoning

Berdasarkan kriteria penzoningan maka site terbagi dalam 3 macam penzoningan

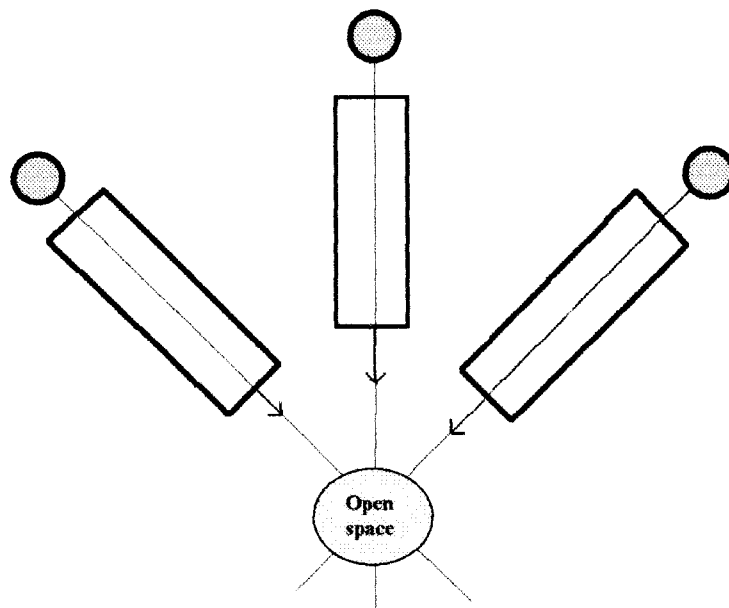
1. Zona Umum meliputi area parkir dan bagian penjualan berada dekat dengan entrance agar memudahkan dalam pencapaian.
2. Zona Wisata meliputi bagian yang berintegrasi dengan fungsi wisata seperti bagian produksi yang membutuhkan konsentrasi dalam bekerja serta bagian penangkaran yang membutuhkan area yang selalu tergenang air.
3. Zona Khusus meliputi bagian pengelola yang membutuhkan keprivasian dalam bekerja dan bagian pengolahan limbah yang tertutup karena pengaruh bau dan limbah yang dihasilkan serta dekat dengan parkir untuk kemudahan dalam pembuangan limbah.

5.2. Konsep Tata Ruang Luar

5.2.1. Tata Massa

1. Gubahan Massa

Pusat Kerajinan Kulit Buaya dan Ular terdiri dari beberapa massa yaitu kelompok massa bagian produksi dan penjualan, kelompok massa bagian penangkaran, kelompok massa bagian pengelola dan kelompok massa bagian pengolahan limbah. Massa – massa tersebut tersusun dengan pola radial berpusat pada satu titik yang berupa panggung open space buatan.



Gambar 28. Gubahan Massa

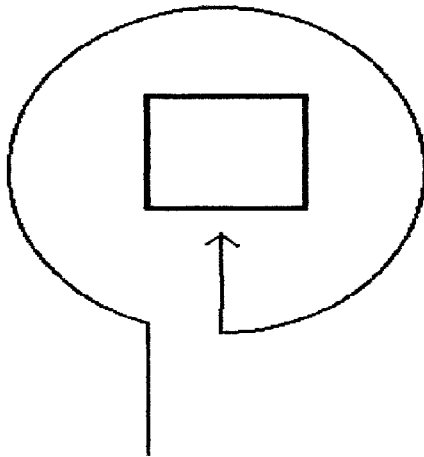
2. Orientasi

Massa massa yang ada berorientasi ke satu titik pengikat dan pengarah massa yang berupa panggung open space. Massa panggung open space sebagai penerima dan pembagi ke massa – massa yang ada. Posisi massa panggung open space sebagai point of interest dan sebagai poin pertama dalam proses pergerakan menikmati lingkungan site.

5.2.2. Sirkulasi Ruang Luar

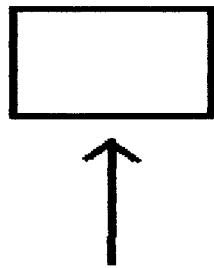
1. Pencapaian Ke Bangunan

a. Manusia



Pencapaian ke bangunan tidak secara langsung tetapi diarahkan untuk menikmati kesan dari bangunan dan keadaan lingkungan sehingga pengunjung dapat merasakan kealamian lingkungan site dan bentuk dari bangunan.

Gambar 29a. Pencapaian Tidak Langsung



Khusus untuk bagian pengelola pencapaian secara langsung untuk mempertegas keformalan, pencapaian yang cepat, efektif dan tidak mengurangi keprivasian.

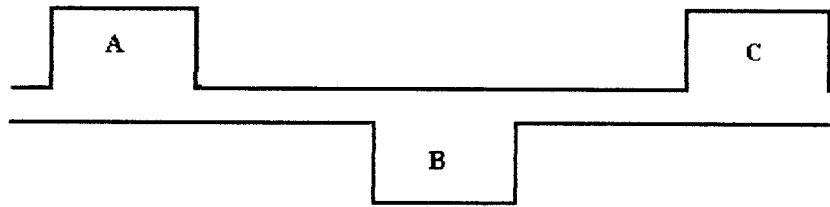
Gambar 29b. Pencapaian Secara Langsung

b. Kendaraan

Sirkulasi kendaraan hanya sampai pada bagian parkir kecuali untuk proses bongkar muat di bagian produksi dan limbah. Jalur sirkulasi ke bagian produksi dan limbah terpisah dari sirkulasi manusia dengan pencapaian secara langsung sehingga lebih cepat efektif dan efisien

2. Kantong Sirkulasi

Adanya kantong – kantong sirkulasi sebagai tempat berhenti bagi pengunjung untuk melihat dan menikmati keadaan lingkungan site dan sebagai tempat istirahat.



Gambar 30. Kantong Sirkulasi

3. Dimensi dan Bahan

Secara keseluruhan dimensi sirkulasi dapat dilalui oleh dua pengunjung berpapasan dengan sebuah gerobak / kereta dorong dengan dua orang berhenti di kiri kanan jalur sirkulasi. Jalur sirkulasi berbentuk jembatan yang panjang dengan bahan utama dalah kayu ulin yang diekspose.

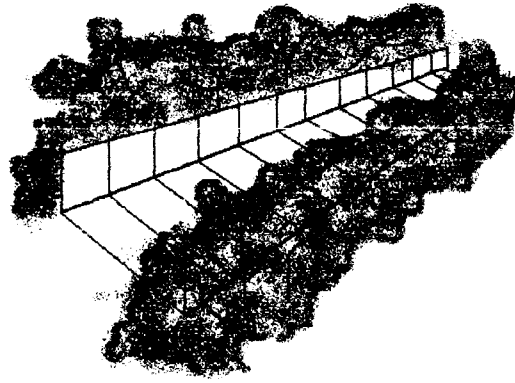
5.2.3. Lanskap

1. Memanfaatkan ekosistem mangrove sebagai pembatas antar bangunan sehingga tidak mengurangi suasana habitat mangrove juga sebagai barier terhadap kebisingan, polusi udara dan panas dari sinar matahari.



Gambar 31a. Hutan Bakau Sebagai Pembatas Dan Barrier

2. Koridor penghubung antar bangunan berbentuk jembatan yang panjang dengan hutan bakau sebagai penuntun dan penegas bagi pengunjung.
3. Memanfaatkan ekosistem mangrove dan laut Selat Makassar sebagai obyek wisata selain Pusat Kerajinan Kulit Buaya dan Ular dengan membuat open space dan gardu pandang dengan view ke ekosistem mangrove dan pantai.
4. Open space sebagai tempat istirahat dan tempat mengamati lingkungan ekosistem mangrove dan laut Selat Makassar. Open space mempunyai ketinggian di atas tumbuhan bakau (3 – 5 m) sehingga mempunyai view yang lebih luas



Gambar 31b. Hutan Bakau Sebagai Penuntun Dan Penegas Arah

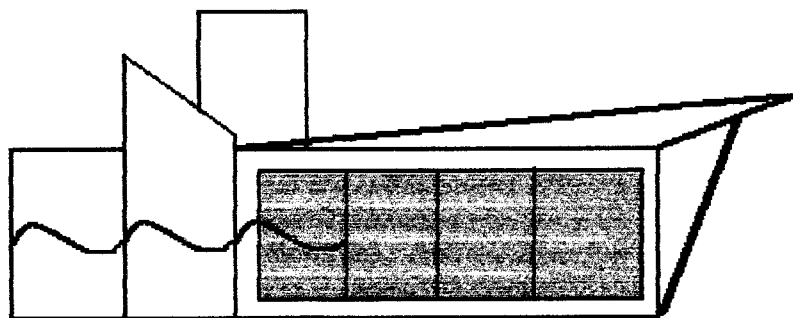
5.2.4. Penggunaan tanaman hias, lampu, sculpture dan air untuk mengarahkan dan daya tarik tempat – tempat yang harus dilalui oleh pengunjung seperti bagian produksi, bagian penangkaran dan penjualan.

5.3. Konsep Penampilan Bangunan

Penampilan bangunan sebagai sarana yang sangat efektif untuk menampilkan pesan – pesan dari bangunan baik sebagai informasi fungsi bangunan atau segi arsitektural lainnya sesuai dengan bagiannya.

5.3.1. Bagian Penangkaran, Produksi dan Penjualan

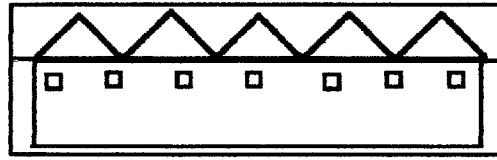
Bagian produksi dan penjualan dikontraskan dengan lingkungan rawa – rawa baik dari segi warna yang mencolok dan kontras dengan warna hutan bakau ataupun bangunan yang lebih tinggi dan bergaya modern higtech sehingga pengunjung mudah mengenali dari jarak jauh dan tertarik untuk datang mengunjungi bagian ini. Penampilan bangunan yang terbuka diterapkan dengan bukaan – bukaan besar dan etalase – etalase pada fasade untuk mengekspose bagian dalam ruangan.



Gambar 32a. Penampilan Bagian Produksi dan Penjualan

5.3.2. Bagian Pengelola dan Pengolahan Limbah

Bagian pengelola dan pengolahan limbah mempunyai penampilan yang kontekstual dengan lingkungan rawa – rawa baik dari segi warna, ketinggian bangunan yang disesuaikan dengan keadaan lingkungan mangrove dan bergaya bangunan tropis sehingga berkesan tertutup dan prifasi..



Gambar 32b. Penampilan Bagian Pengelola dan Pengolahan Limbah

Kesan ketertutupan pada bagian pengelola dan pengolahan limbah dengan menggunakan dinding massif dengan sedikit bukaan memberikan persepsi bangunan yang privacy dan khusus.

5.4. Luas Bangunan

Berdasarkan perhitungan besaran ruang didapat hasil sebagaimana tertulis dalam table berikut ini

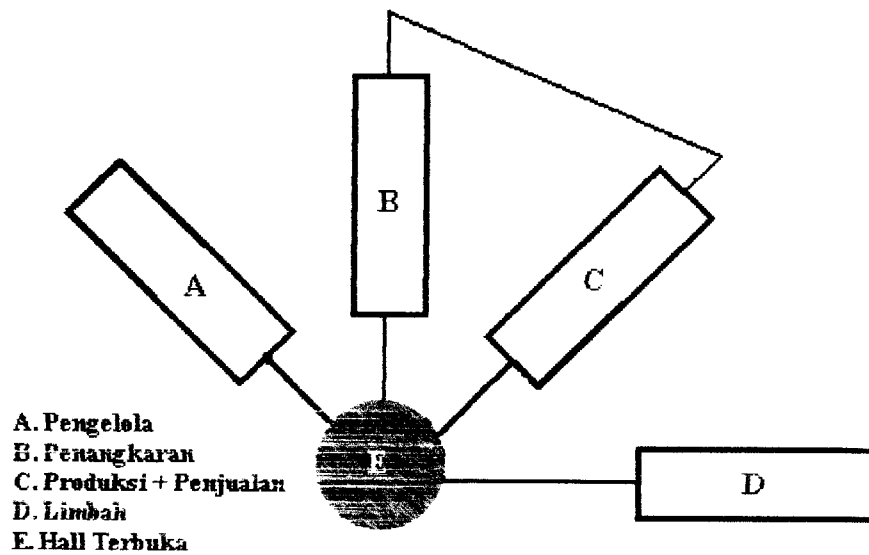
Tabel 8. Luas Bangunan

NO	RUANG	LUAS
1.	Ruang Direktur	93,6 m ²
2.	Bagian Penangkaran	16.547,84 m ²
3.	Bagian Umum	1.682,2 m ²
4.	Bagian Produksi	2.463,76 m ²
	Total	23.714,98 m ² ≈ 24.000 m ²

BC lokasi 60 % maka didapat luas lahan terbuka minimal $60 \% \times 24\,000 = 14\,400 \text{ m}^2$.
Dengan demikian dibutuhkan lahan seluas $24.000 + 14.400 = 34.400 \text{ m}^2$

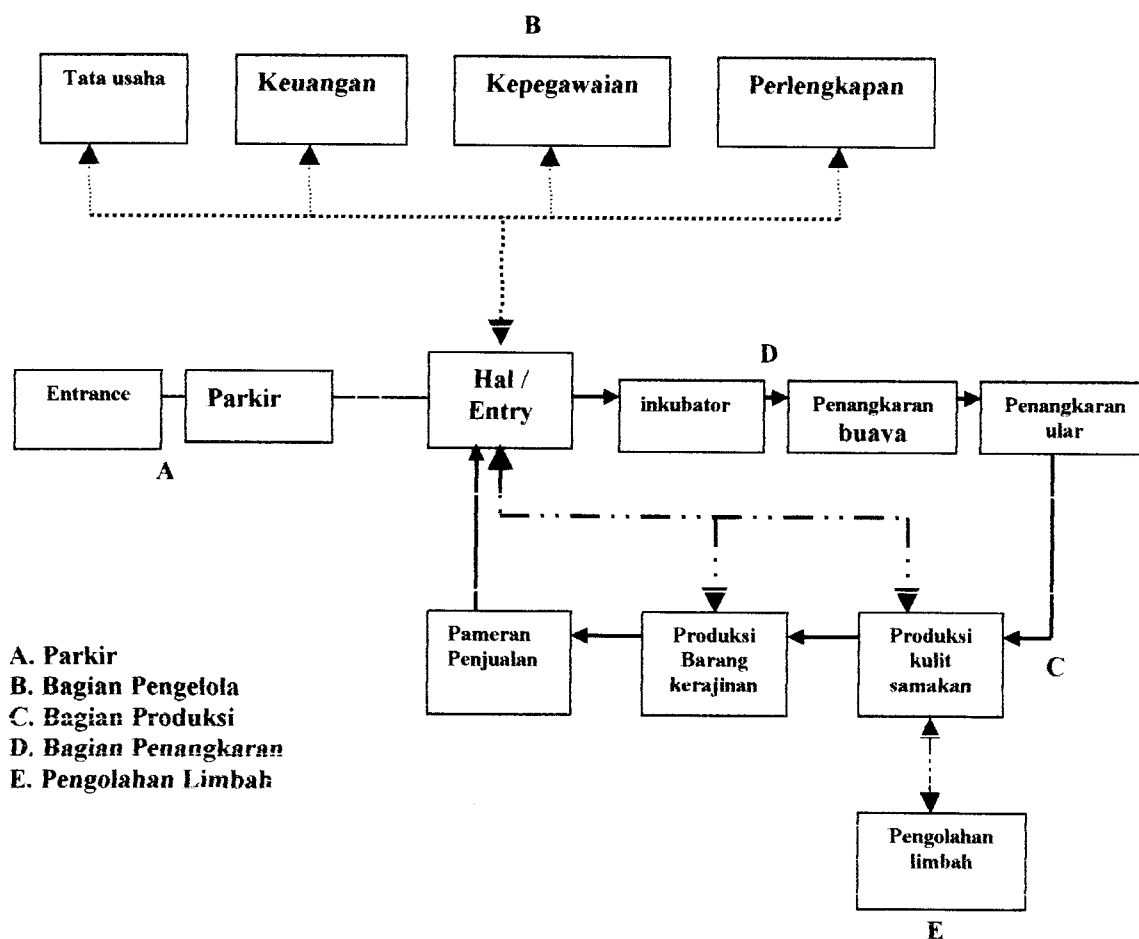
5.5. Organisasi Ruang

Organisasi ruang secara keseluruhan berbentuk radial dimana ruang hall sebagai pusat organisasi yang kemudian bercabang menjadi bagian pengelola, bagian penangkaran, dan bagian produksi. Dengan bentuk organisasi ini pengguna dapat langsung menuju ruang yang dituju sesuai dengan aktivitasnya.



Gambar 33. Bentuk Organisasi

Ruang – ruang dipisahkan dan dikelompokkan sesuai dengan bagiannya masing – masing. Dalam Pusat Kerajinan Kulit Buaya dan Ular terbagi menjadi 3 bagian yaitu bagian pengelola, bagian penangkaran dan bagian produksi.



Gambar 34. Organisasi Ruang

5.6. Integrasi Kerajinan Dengan Wisata

Integrasi Pusat Kerajinan Kulit Buaya dan Ular diwujudkan dalam penggabungan antara kegiatan proses produksi barang kerajinan dengan kegiatan pengunjung yang mengamati proses produksi tersebut. Bagian penangkaran, produksi dan penjualan dapat melakukan aktivitasnya sekaligus sebagai obyek amatan bagi pengunjung wisata. Untuk mendukung integrasi tersebut perlu diterapkan beberapa konsep arsitektural.

5.6.1. Pengelompokan Ruang

Secara keseluruhan berdasarkan hubungan ruang dan kebutuhan fasilitas Pusat Kerajinan Kulit Buaya dan Ular terbagi dalam empat kelompok ruang.

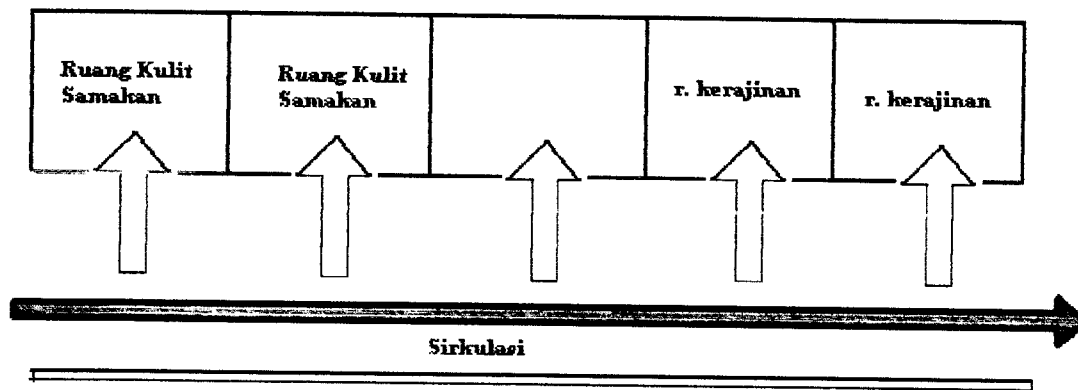
1. Kelompok ruang bagian pengelola
Meliputi bagian tata usaha, kepegawaian, keuangan dan perlengkapan
2. Kelompok ruang bagian penangkaran
Meliputi penangkaran buaya dan penangkaran ular
3. Kelompok ruang bagian produksi
Meliputi bagian produksi kulit samakan dan bagian produksi barang kerajinan
4. Ruang Penjualan merupakan bagian akhir dari proses produksi dan berada dalam satu kelompok dengan bagian produksi.

5.6.2. Sirkulasi dan Jalur Penikmatan visual

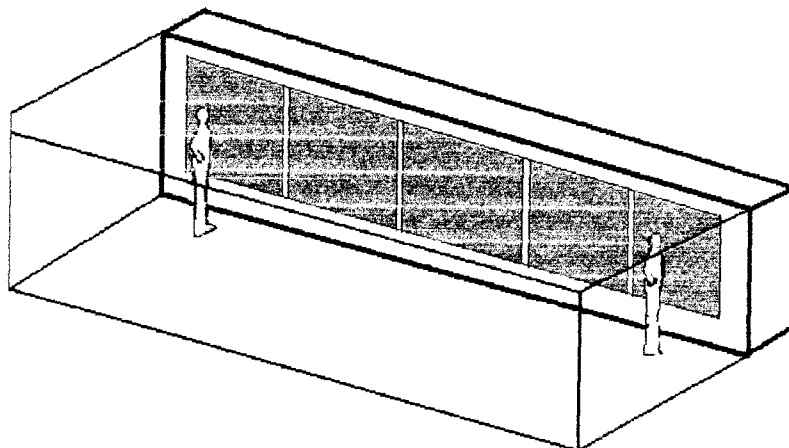
Pola sirkulasi yang dipilih adalah pola linear yang diterapkan pada bagian produksi dan bagian penangkaran yang membutuhkan sirkulasi produksi yang bertahap dan berurutan sehingga pengunjung dapat mengamati sesuai dengan urutan proses tersebut. Selain mengamati proses produksi barang kerajinan pengunjung dapat sekaligus menikmati keindahan alam ekosistem mangrove dan laut Selat makassar melalui bukaan – bukaan pada fasade bangunan, kantong – kantong sirkulasi dan open space yang berfungsi sebagai tempat istirahat dan gardu pandang.

1. Bagian Produksi

Sirkulasi yang diterapkan adalah sirkulasi linear sehingga pengunjung menyaksikan proses produksi kerajinan secara bertahap dan berurutan. Penikmatan visual melalui bukaan – bukaan kaca yang berada disalah satu sisi ruang yang menjadi jalur sirkulasi. Dengan pembatas kaca ini secara visual pengunjung dapat melihat kegiatan di dalam ruangan tanpa terganggu oleh pencemaran dari bagian produksi kulit samakan dan proses produksi tersebut tidak terganggu oleh kegiatan pengunjung.

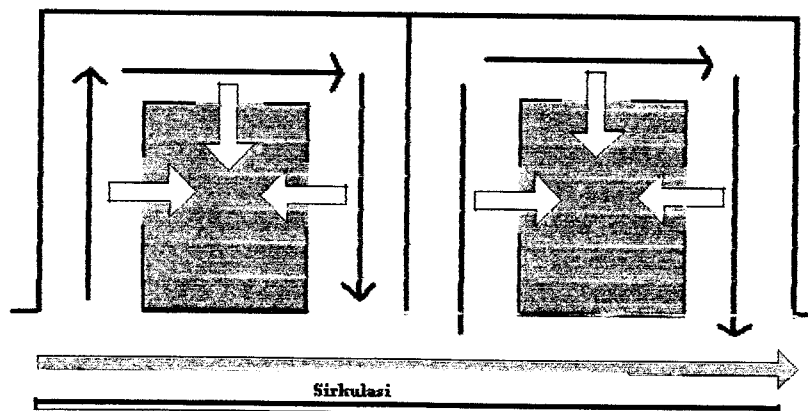


Gambar 35a. Sirkulasi dan Jalur Penikmatan Bag. Produksi



Gambar 35b. Bukaaan Pada Bagian Produksi

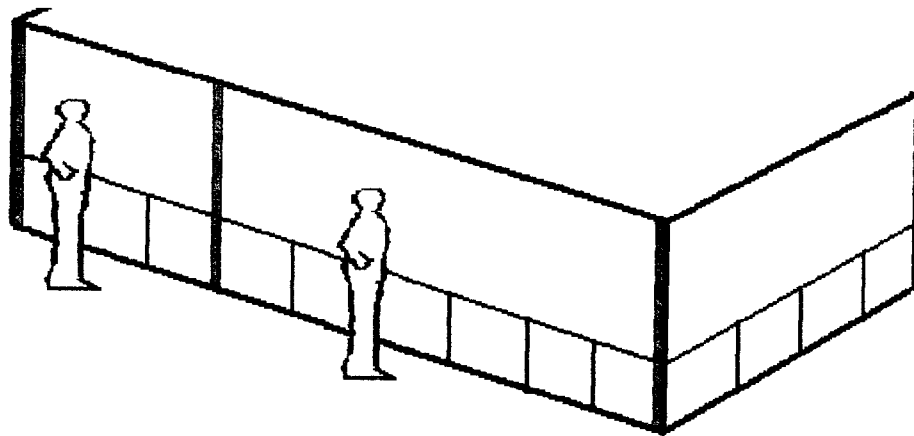
2. Sirkulasi Bagian Penangkaran



Gambar 35c. Sirkulasi dan Jalur Penikmatan Bag. Penangkaran

Bagian – bagian penangkaran dihubungkan oleh sirkulasi linear, dengan sirkulasi di dalam kandang melingkari obyek amatan. Jalur penikmatan

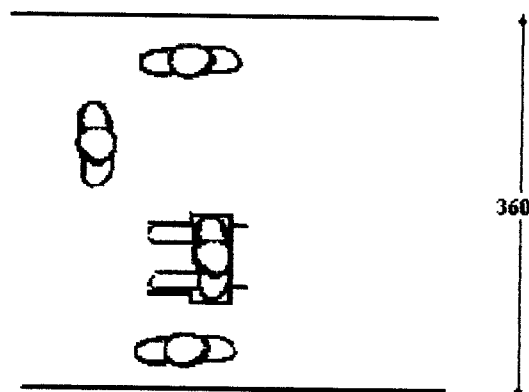
visual kandang mengikuti sirkulasi yang melingkar melalui bukaan – bukaan yang dibatasi pagar dan jeruji.



Gambar 35d. Bukaan Pada Bagian Penangkaran

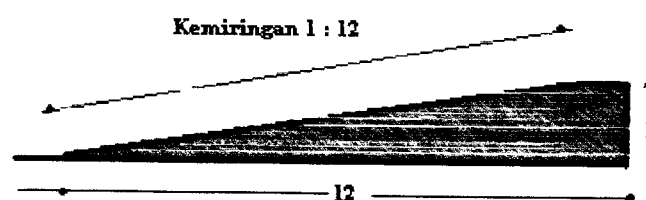
5.6.3. Kelancaran Sirkulasi

Jalur sirkulasi mempunyai besaran yang dapat menampung dua orang sedang mengamati obyek di kanan - kiri jalur berpapasan dengan orang berjalan dan kursi roda.



Gambar 36. Besaran Ruang Sirkulasi

Sudut Kemiringan Ramp Untuk Kursi Roda dan kereta dorong

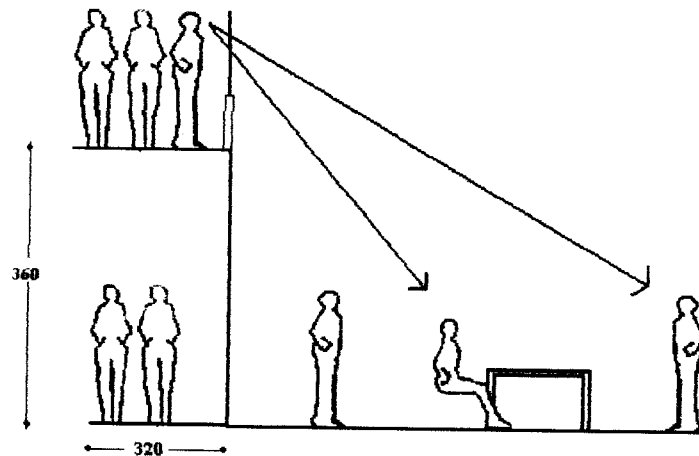


Gambar 37. Standart Ramp

5.6.4. Hubungan Visual dan Visik

1. Bagian Produksi

Lantai sirkulasi pengunjung ditinggikan sehingga sudut pandang menjadi lebih luas sedang untuk ruang produksi secara fisik menjadi lebih privacy.

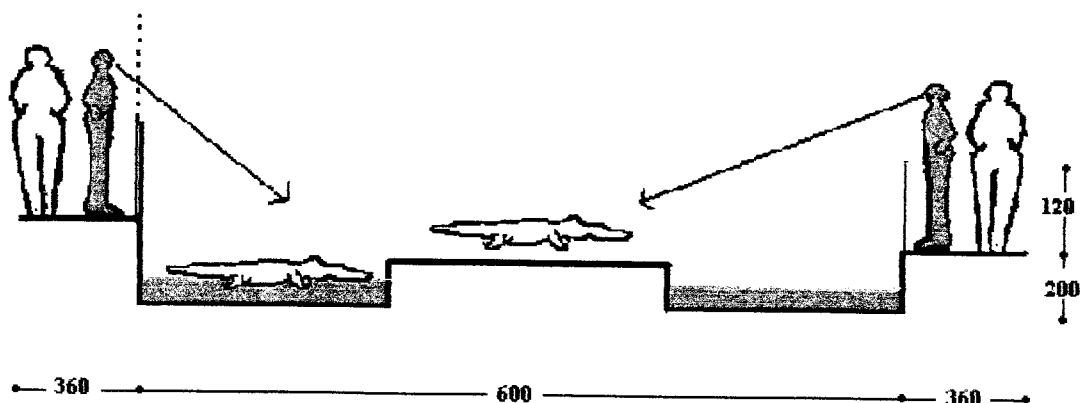


Gambar 38a. Konsep Hub. Visual dan Fisik Sirkulasi Bag. Barang Kerajinan

Ruang sirkulasi pegawai produksi dan kegiatan non wisata dipisahkan dari ruang sirkulasi pengunjung, dengan memanfaatkan ruang di bawah lantai.

2. Bagian penangkaran

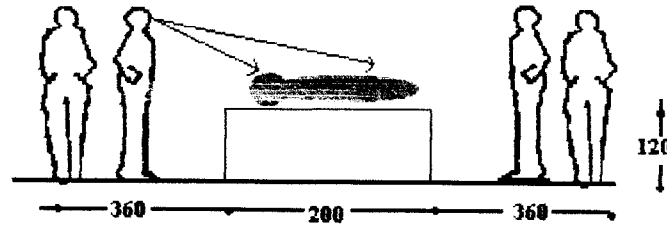
Secara fisik ada batasan yang jelas antara pengunjung dengan hewan. Pembatas pagar dan pembatas kawat menghindarkan pengunjung dapat memasukkan anggota tubuhnya, namun secara visual pengunjung masih dapat menikmati obyek amatan.



Gambar 38b. Konsep Hubungan Visual dan Fisik Bag. Penangkaran

3. Ruang Penjualan Show Room

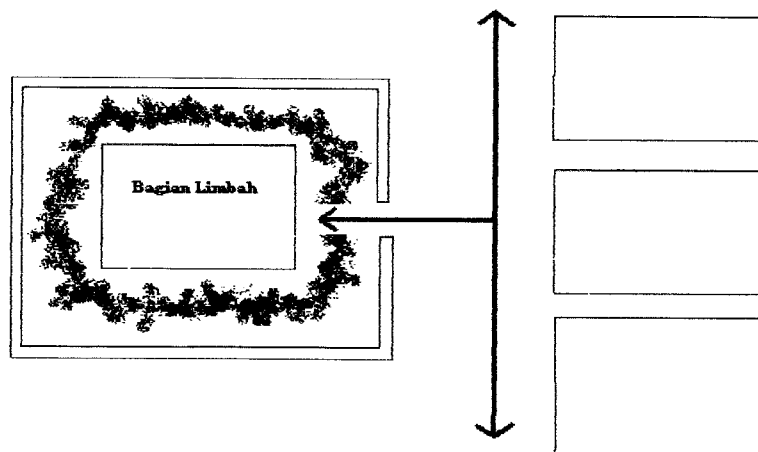
Pengunjung dapat menyaksikan obyek dari segala arah sehingga bentuk 3 dimensinya semakin terasa. Antara obyek dengan pengunjung tidak ada batasan fisik ataupun visual.



Gambar 38c. Konsep Hub. Visual dan Fisik Ruang Show Room

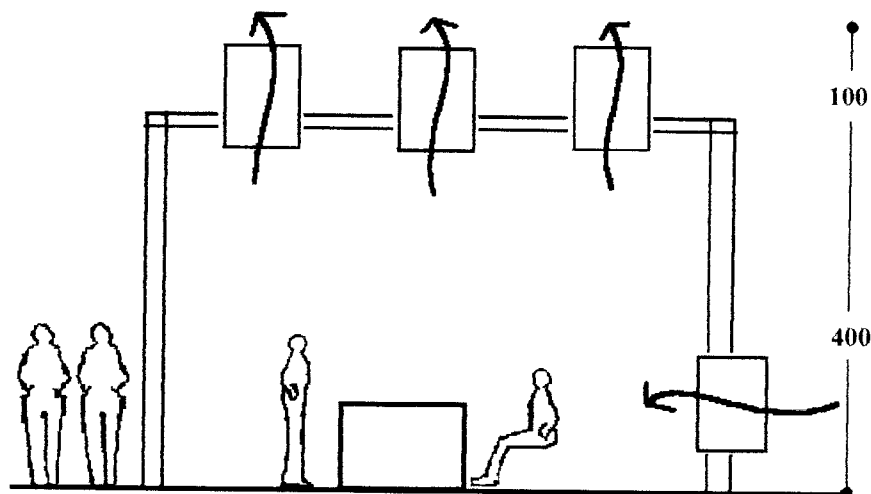
5.6.5. Konsep Khusus Bagian Kulit Samakan dan Limbah

Bagian produksi kulit samakan dan limbah yang menghasilkan limbah berbau amis dan bahan kimia yang berbahaya dan menyengat perlu diisolasi dari bagian lainnya. Sehingga bau dari limbah tidak mengganggu bagian lainnya.



Gambar 39a. Konsep Pengisolasian Bag. Pengolahan Limbah

Bagian pengolahan limbah berada pada zona tersendiri, terpisah dari zona lainnya sehingga pencemaran bau tidak mengganggu bagian lainnya dan kegiatan pengolahan limbah tidak terlihat dari luar. Penggunaan vegetasi yang rapat sangat diperlukan untuk mengurangi bau limbah tercium dari bagian lainnya. Penggunaan tembok pemisah digunakan untuk membatasi bagian limbah dengan pengunjung secara fisik – visual sehingga pengunjung tidak dapat melihat ke dalam bagian ini.



Gambar 39b. Konsep Penghawaan Bag. Kulit Samakan

Untuk bagian produksi kulit samakan yang merupakan bagian dari obyek amatan wisatawan pengisolasian menggunakan ruang yang tertutup dengan sistem penghawaan buatan menggunakan blower sehingga pencermaran bau dapat dikurangi dengan mengarahkan aliran udara dari dalam ruangan produksi secara vertikal melalui saluran yang disediakan.

5.7. Sistem Bangunan

5.7.1. Sistem Struktur

Sistem struktur yang digunakan struktur rigid frame / rangka yang terbagi atas 3 bagian yaitu atap, badan dan pondasi.

1. Struktur Pondasi

Sesuai dengan keadaan tanah yang berawa - rawa maka jenis pondasi menggunakan struktur tiang pancang dangkal dengan kedalaman antara 3 – 5 meter. Untuk tanah berpasir menggunakan pondasi sumuran atau pondasi cakar ayam yang memiliki cengkraman kuat, sedang untuk tanah keras menggunakan pondasi setempat

2. Struktur Badan

Untuk tanah rawa struktur badan menggunakan rangka yang tahan terhadap tekanan angin. Sementara untuk daerah berpasir dan tanah keras struktur badan menggunakan beton dan dinding pemikul.

3. Struktur Atap

Secara keseluruhan bangunan menggunakan atap rangka baja.

5.7.2. Pemilina Bahan

1. Untuk pondasi

Untuk pondasi di tanah rawa dipilih bahan kayu setempat yang biasa disebut kayu ulin / kayu besi yang tahan terhadap air rawa dan asin. Pondasi sumuran dan pondasi setempat menggunakan bahan pasangan batu

2. Untuk rangka badan

Rangka dari kayu ulin dipilih untuk menanggulangi tekanan angin laut dan pengaruh air rawa. Rangka beton bertulang diterapkan pada daerah yang tidak berawa.

3. Untuk rangka atap

Keseluruhan menggunakan struktur baja kecuali pada bagian rawa menggunakan struktur kayu ulin

4. Untuk dinding

Pada daerah berawa seluruh dinding menggunakan bahan kayu ulin sedang pada bagian lain menggunakan bahan bata.

Karena bahan yang dipakai mayoritas adalah kayu ulin dan keadaan struktur tanah yang berawa - rawa maka bangunan tidak dapat berlantai banyak / terlalu tinggi karena keterbatasan panjang kayu sehingga penekanan bangunan berlantai maksimal dua lantai.

5.7.3. Sistem Jaringan Infrastruktur

1. Sumber tenaga pembangkit

Sumber tenaga menggunakan sumber listrik PLN dan genset yang disistemkan agar ketika listrik PLN terhenti, secara otomatis genset dapat menggantikannya.

2. Drainasi dan Sanitasi

a. Air bersih

Air bersih diambil dari sumber PAM, sedang sumber air tanah mengandung banyak zat besi sehingga perlu pengolahan pengapuran / pemberian kaporit agar cukup bersih untuk diminum.

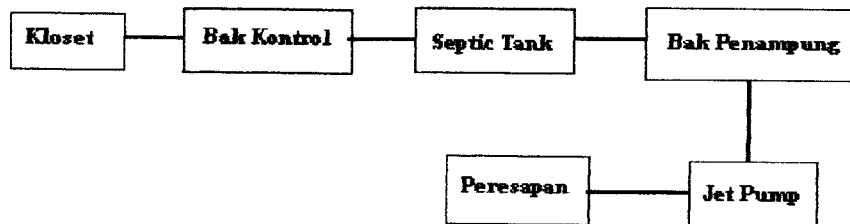
b. Air Kotor

Untuk air kotor dari dapur dan KM terlebih dahulu ditampung dalam bak kontrol untuk menyaring kotoran dan lemak, setelah itu dibuang ke sungai. Untuk air hujan langsung dibuang ke sungai atau ke rawa – rawa.



Gambar 40a. Proses Pembuangan Air Kotor

Untuk kotoran padat dari kamar mandi ditampung dalam septic tank untuk dihindurkan kemudian ditampung dalam bak penampung setelah itu melalui jet pump dipindahkan ke peresapan.



Gambar 40b. Proses Pembuangan Kotoran Padat

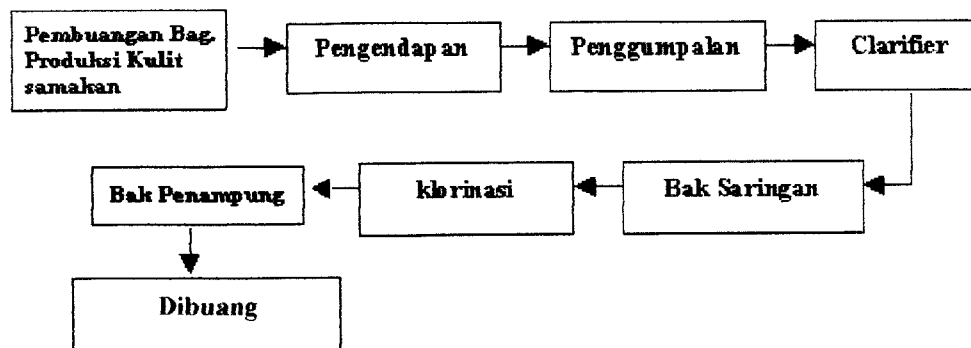
3. Sampah

Sampah dikumpulkan terpisah antara sampah organik dari dapur, sampah sisa daging dan organ hewan, sampah cair sisa pencucian dan pengulitan, sampah anorganik dan sampah berbahaya. Sampah cair sisa pencucian dan pengulitan hewan ditampung dalam pengolahan limbah. Sedang sampah organik lainnya dibuang kepenampungan akhir atau sebagai bahan dasar pupuk. Sampah anorganik dibuang ke pembuangan akhir atau didaur ulang.

4. Limbah Organik

Pengolahan limbah organik dilakukan sesuai dengan sistem pengolahan yaitu melalui 5 tahap.

- a. Pengendapan
- b. Penggumpalan
- c. Clarifier
- d. Bak Saringan
- e. Klorinasi



Gambar 41. Konsep Pengolahan Limbah

DAFTAR PUSTAKA

Chiara D & Callender JH, *Time Server Standart*, Mc Hill Book Company, USA, 1993.

Ching, Francis DK, *Arsitektur Bentuk Ruang dan Susunannya*, Erlangga, 1994

Hakim, Arief Rahman, *Pra Perancangan Pabrik Anilin Dari NitroBenzen Dan Hydrogen Kapasitas 75. 000 Ton Tahun*, Tugas Akhir Teknik Kimia, UII, 2001.

Hernawan, Rudi, *Pusat Kerajinan Yogyakarta Sebagai Tempat Promosi dan Pemasaran Barang Kerajinan*, Tugas Akhir Arsitektur UII, 1999

Mulkhi, Sri Asih, *Fasilitas Wisata Tirta*, Tuga Akhir, Arsitektur UII, 1999

Nainggolan, Kasmin. *Penyamaan Kulit Kaki Ayam*. Balai Besar Penelitian dan Pengembangan Industri Barang Kulit, Karet dan Palstik. 1998

Nainggolan, Kasmin, *Cara — Cara Pengulitan dan Pengawetan Kulit Kaki Ayam*, Balai Besar Penelitian dan Pengembangan Industri Barang Kulit, Karet dan Plastik. Yogyakarta, 1998

Neufert, Ernst, *Data Arsitek .Jilid 1*, Erlangga, Jakarta, 1993.

Sumarmi, *Pengawetan Kulit Mentah*. Penerbit Kanisius, Yogyakarta. 1998

Swandono, kunto, *Agrowisata Salak Pondok, Desa Turi*, Tugas Akhir, Arsitektur UII, 1998

-----, *Kliping Beternak Buaya*, Trubus, Jakarta, 2000

-----, *Pelatihan dan Workshop, Seni gerabah*, Penelitian Jurusan Arsitektur UGM, 1998

-----, *Rencana Umum dan Detail Tata Ruang Kotamadya Balikpapan*, Dinas Tata Kota Balikpapan, 1999

-----, *Studi Identifikasi Potensi Obyek Wisata Di Kotamadya Daerah Tingkat II Balikpapan*, Pusat Penelitian Kepariwisataaan, Lembaga Penelitian Institut Teknologi Bandung, Januari 1999