PERPUSTAKAAN FTS...
HADIAH/BELI
TGL TERIMA : 21 - 11 - 2007
NO. JUDUL : 2507
NO. INV. : 5120002507
NO. INDUK : 002507

TUGAS AKHIR PERANCANGAN

GALERI PERAK KOTAGEDE

SEBAGAI TEMPAT PELATIHAN SENI PERAK YANG BERKARAKTER ANAK MUDA

DISUSUN OLEH :
AKHMAD TAUFIQ BAWONO
02.512.189

DOSEN PEMBIMBING :
YULIANTO P. PRIHATMAJI, ST., MSA

JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
2007

MILIK PERPUSTAKAAN
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN
PERENCANAAN UII YOGYAKARTA

LEMBAR PENGESAHAN
TUGAS AKHIR PERANCANGAN

GALERI PERAK KOTAGEDE

SEBAGAI TEMPAT PELATIHAN SENI PERAK YANG BERKARAKTER ANAK MUDA

DISUSUN OLEH :

AKHMAD TAUFIQ BAWONO
02 512 189

Laporan Tugas Akhir ini telah diseminarkan pada tanggal
5 Februari 2007

MENGESAHKAN,
DOSEN PEMBIMBING
TUGAS AKHIR

YULIANTO P. PRIHATMAJI, ST, MSA.

MENGETAHUI,
KETUA JURUSAN ARSITEKTUR
FTSP UII

IR. HASTUTI SAPTORINI, MA

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....I

DAFTAR ISI.....III

DAFTAR GAMBAR.....VII

DAFTAR TABEL.....VIII

ABSTRAKSI.....IX

BAGIAN I KONSEP DESAIN

BAB I PENDAHULUAN

Pengertian Judul.....1

1.1 Latar Belakang Permasalahan.....3

1.1.1 Kotagede sebagai Sentra Kerajinan Perak.....3

1.2 Kondisi Sosial Ekonomi.....3

1.3 Kondisi Industri Kecil dan Menengah Pasca Gempa.....4

1.4 Sejarah Kerajinan Perak Kotagede.....4

1.5 Potensi dan Perkembangan Industri Perak Kotagede.....5

1.6 Minat Pemuda Terhadap Kerajinan Perak.....6

1.7 Permasalahan Umum.....7

1.8 Permasalahan Khusus.....8

1.9 Tujuan dan Sasaran.....8

1.9.1 Tujuan 8

1.9.2 Sasaran 8

1.10 Spesifikasi Proyek.....8

1.11 Lingkup Pembahasan.....9

1.11.1 Lingkup Arsitektural.....9

1.11.2 Lingkup Non Arsitektural.....9

1.12 Metode Perancangan.....9

1.12.1 Metode Merancang.....9

1.12.2 Metode Pembahasan.....10
1.13 Keaslian Penulisan.....11
1.14 Sistematika Penulisan.....12
1.15 Kerangka Pola Pikir.....13

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Galeri.....14
2.1.1 Pengertian Galeri.....14
2.1.2 Fungsi Galeri.....14
2.1.3 Karakteristik Galeri.....15
2.1.4 Pengguna Galeri.....15
2.1.5 Aktivitas Galeri.....16
2.2 Pengertian Perak.....18
2.3 Proses Pembuatan Perak.....18
2.4 Hubungan Antara Galeri Dengan Perak.....23
2.5 Karakteristik Anak Muda.....23
2.6 Studi Kasus.....24
2.6.1 Galeri Cemeti.....24
2.6.2 Galeri Sunaryo.....25
2.6.3 Galeri Perak di Kotagede.....26
2.6.4 Galeri Perak di Celuk-Bali.....26
2.6.5 Galeri Perak di Sidoarjo-Jawa Timur.....26
2.7 Rangkuman Tinjauan.....27

BAB III PEMBAHASAN

3.1 Analisa Lokasi dan Site.....28
3.1.1 Analisa Pemilihan Site.....28
3.1.2 Luasan Site.....28
3.1.3 Batasan Site.....28

3.2 **Analisa Pelaku dan Kegiatan**.....30
3.2.1 Pelaku dan Pola Kegiatan.....30
3.2.2 Program Ruang.....31
3.3 **Analisa Hubungan Galeri Perak, Masyarakat dan Pengunjung galeri**.....33
3.3.1 Hubungan Antara Galeri Perak dengan Masyarakat.....33
3.3.2 Hubungan Antara Galeri Perak dengan Pengunjung.....34
3.4 **Analisa Hubungan Pelatihan Perak dengan Karakter anak Muda**.....36
3.5 **Rangkuman Pembahasan**.....37

BAB IV KONSEP PERANCANGAN

4.1 **Konsep Penzoningan**.....39
4.2 **Konsep Bangunan**.....40
4.2.1 Konsep Galeri.....40
4.2.2 Konsep Gubahan Massa.....44
4.2.3 Konsep Sirkulasi.....46
4.2.4 Konsep Ruang.....47
4.3 **Rangkuman**.....50

DAFTAR PUSTAKA.....51

BAGIAN II SKEMATIK DISAIN

BAB V SKEMATIK DISAIN

5.1 **Skema Posisi Site**.....52
5.2 **Skema Lingkungan Sekitar**.....53
5.3 **Skema Respon Site**.....56
5.4 **Skema Zonning**.....58
5.5 **Skema Hubungan Ruang**.....59

5.6 **Skema Ruang Selasar**.....60

BAGIAN III PENGEMBANGAN DESAIN

BAB VI PENGEMBANGAN RANCANGAN DESAIN

6.1 **Pengembangan Desain**.....61
6.1.1 Siteplan.....62
6.1.2 Situasi.....64
6.1.3 Denah.....65
6.1.4 Potongan Bangunan.....66
6.1.5 Tampak Bangunan.....67
6.16 Interior Ruang.....68
6.2 **Gambar Kerja**.....71
6.2.1 Siteplan.....71
6.2.2 Situasi.....71
6.2.3 Tampak Utara dan Barat Bangunan.....71
6.2.4 Tampak Selatan dan Timur Bangunan.....71
6.2.5 Denah Bangunan.....71
6.2.6 Potongan A-A dan B-B Bangunan.....71
6.3 **Foto Maket dan Modeling 3D**.....72-74

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR

Gambar 2.1 : proses pembuatan perak (persiapan bahan).....20
Gambar 2.2 : proses pembuatan perak padat.....21
Gambar 2.3 : proses pembuatan perak filigri.....22
Gambar 3.1 : peta lokasi site.....28
Gambar 3.2 : zoning site.....29
Gambar 4.1 : hubungan ruang.....39
Gambar 4.2 : Potongan Musium Nasional Westlichie Kunst, Tokyo.....40
Gambar 4.3 : Karakter dari musium historis yang alami.....41
Gambar 4.4 : Ruang Lukisan.....42
Gambar 4.5 : Ruang Pamer dengan sebagian cahaya.....42
Gambar 4.6 : Sumber cahaya pada ruang galeri.....43
Gambar 4.7 : Konsep Gubahan Massa.....44
Gambar 4.8 : Konsep Orientasi Bangunan.....45
Gambar 4.9 : Konsep Vegetasi.....47
Gambar 4.10 : Konsep Selasar.....48
Gambar 4.11 : Konsep Interior.....49
Gambar 5.1 : Denah site Kotagede.....52
Gambar 5.2 : kondisi eksisting.....53
Gambar 5.3 : Visibility analysis.....54
Gambar 5.4 : Bayangan matahari.....55
Gambar 5.5 : Traffic analysis.....56
Gambar 5.6 : Climate analysis.....57
Gambar 5.7 : Zoning.....58
Gambar 5.8 : Hubungan ruang.....59
Gambar 5.9 : Ruang selasar.....60
Gambar 6.1 : siteplan awal.....62
Gambar 6.2 : situasi.....64
Gambar 6.3 : denah galeri.....65

Gambar 6.4 : Potongan bangunan.....66
Gambar 6.5 : Tampak Bangunan.....67
Gambar 6.6 : Artshop Galeri Perak.....68
Gambar 6.7 : Workshop Galeri Perak 1.....69
Gambar 6.5 : Workshop Galeri Perak 2.....70

Gambar Kerja.....71
Gambar 6.2.1 : Siteplan.....71
Gambar 6.2.2 : Situasi.....71
Gambar 6.2.3 : Tampak Utara dan Barat Bangunan.....71
Gambar 6.2.4 : Tampak Selatan dan Timur.....71
Gambar 6.2.5 : Denah Bangunan.....71
Gambar 6.2.6 : Potongan Bangunan A-A dan B-B.....71
Gambar 6.3 : Foto Maket dan Modelling 3D.....72 – 74

DAFTAR TABEL

TABEL

Tabel 1.1 : Kondisi Industri Kecil dan Menengah Pasca Gempa.....4
Tabel 1.2 : Kerangka Pola Pikir.....13
Tabel 3.1 : Program Ruang pada Galeri Perak.....31
Tabel 3.2 : Hubungan pola ruang dengan aktivitas Galeri Perak.....34
Tabel 3.3 : Hubungan Antara Karakter Anak Muda dengan Pelatihan pemuatan perak.....35

ABSTRAKSI

Kotagede adalah sentra industri perak yang telah memiliki brand image sebagai 'Kota Perak' merupakan warisan budaya yang turun-temurun. Di dukung dengan Sumber Daya Manusia (SDM) masyarakatnya yang memiliki keahlian dan berpengalaman dalam membuat kerajinan perak adalah modal dasar dalam usaha untuk mengembangan industri perak. Momen-momen ini dapat memberikan peluang usaha yang potensial dalam berkarya sekaligus melakukan pelestarikan akan warisan leluhur, namun krisis moneter yang berkepanjangan dan peristiwa gempa bumi yang terjadi pada 27 Mei 2006 lalu menyebabkan industri perak mengalami penurunan yang cukup signifikan.

Sebagai warisan budaya," kerajinan perak" kurang diminati oleh generasi muda, hal ini sangat mengkhawatirkan akan terlestarinya warisan Kotagede sebagai Kota Perak. Gambaran ini membawa inspirasi-inspirasi pemikiran tentang perancangan bangunan sebagai media pelatihan sebagai penghargaan tertinggi pada karya seni perak juga sebagai fasilitas komersial yang mendukung perekonomian masyarakat Kotagede.

Untuk menarik minat pemuda terhadap seni perak, pengembangan, dan pengkomunikasiannya, bangunan berkonsep "karakter anak muda" dengan tatanan ruang - ruang galeri yang dinamis dan fleksibel dalam sebuah sentra edukatif yang memuat pelestarian kerajinan perak tradisional dan perkembangannya secara modern digelar dalam sebuah wadah—"Galeri Perak".

Adapun konsep Galeri Perak sebagai solusi pelestarian budaya adalah bercirikan karakter anak muda, lalu ciri yang bagaimana yang di maksud dalam pembahasan ini? Yaitu berciri bentuk bangunan yang menyesuaikan dengan bentuk bangunan eksisting sekitar adalah salah satu dari karakter anak muda, "mudah bergaul dan pandai menyesuaikan diri dengan lingkupangannya". Hal ini di aplikasikan dalam bangunan seperti pada bentuk atap plana yang terbagi sama rata dan ruang-ruang luar yang terbuka sebagai tempat yang mudah dikunjungi dan mengundang pengunjung, khususnya anak muda.

Kata Kunci : ciri anak muda, galeri sebagai sentra edukatif.

BAB I
PENDAHULUAN

GALERI PERAK KOTAGEDE

SEBAGAI TEMPAT PELATIHAN
SENI PERAK YANG BERKARAKTER ANAK MUDA

Pengertian Judul :

Galeri : Suatu wadah atau ruang yang digunakan untuk aktivitas khusus dengan tujuan praktis untuk memamerkan hasil karya seni dan memberikan pelayanan dalam bidang seni[1].
Perak : Bahan dasar kerajinan
Kotagede : Daerah penghasil kerajinan Perak

Pengertian sub Judul :

Tempat Pelatihan : Tempat khusus untuk aktivitas belajar-mengajar secara terukur
Seni Perak : Ketrampilan dalam membuat karya dengan bahan dasar perak
Karakter Anak Muda : Dasarkan pola rancangan yang memiliki sifat-sifat anak muda

Arti Keseluruhan :

Adalah fasilitas yang mengakomodasi suatu kegiatan khusus dengan tujuan praktis untuk memamerkan hasil karya seni dan memberikan pelayanan dalam

[1] *Dictionary Of arch and construction*

bidang seni melalui suatu event pameran, pelatihan dan workshop tentang karya seni perak sebagai media pelatihan bagi yang berkarakter anak muda untuk meningkatkan minat dan antusiasme terhadap seni kerajinan perak.

I.1 Latar Belakang Permasalahan

I.1 Kotagede Sebagai Sentra Kerajinan Perak

Kotagede adalah kawasan yang terletak 10 kilometer tenggara dari Kota Yogyakarta adalah sentra kerajinan perak yang pernah mengalami masa kejayaannya pada era 1970-1980, telah menjadi brand image tersendiri bagi para wisatawan, baik wisatawan nusantara maupun mancanegara, karena banyak perhiasan dan aksesoris perak yang menarik ditawarkan disana.

Selain Kotagede, sebenarnya ada beberapa sentra kerajinan perak lain di Indonesia, seperti Bali dan Lombok. Namun, kerajinan perak Kotagede memiliki ciri khas tersendiri, yakni tetap dipertahankannya proses pembuatan barang kerajinan secara manual. Lokasi perajin perak di Kotagede tersebar merata, mulai dari Pasar Kotagede sampai Masjid Agung. Sedikitnya ada 60 toko yang menawarkan berbagai produk kerajinan perak dengan berbagai macam type, diantaranya adalah filigri (Teksturnya berlubang-lubang), tatak ukir (teksturnya menonjol), casting (dibuat dari cetakan), dan jenis handmade (lebih banyak ketelitian tangan, seperti cincin dan kalung). Kebanyakan ornamen kerajinan perak sangat dipengaruhi oleh motif kain batik. Penentuan harga barang kerajinan perak tidak hanya didasarkan pada besar-kecil atau beratnya, tetapi juga nilai seni dan tingkat kerumitan dalam pengerjaannya.

I.2 Kondisi Sosial Ekonomi

Kebuadayaan masyarakat Kotagede pada umumnya memiliki etos kerja yang tinggi dan jiwa kewirausahaan yang besar. Rata-rata penduduknya bekerja sebagai pengrajin perak, tetapi juga ada yang bekerja sebagai petani, pegawai, buruh, dan lain sebagainya. Pendapatan asli daerah adalah dari hasil kerajinan perak yang dijual kepada wisatawan.

I.3 Kondisi Industri Kecil dan Menengah Pasca Gempa :

Kondisi Industri Kecil dan Menengah Pasca Gempa[2]

NO	JENIS INDUSTRI	TINGKAT KERUSAKAN			JUMLAH	KET
		BERAT	SEDANG	RINGAN		
1	**INDUSTRI PERAK**	**76**	0	0	76	
2	INDUSTRI PAKAIAN JADI	38	9	5	52	
3	PENJAHIT	0	15	0	15	
4	INDUSTRI MKN / MINUMAN	77	96	57	230	
5	KERAJINAN KULIT	0	3	4	7	
6	POT BUNGA	0	1	1	2	
7	INDUSTRI TAHU	1	0	0	1	
8	INDUSTRI TEMPE	2	0	0	2	
9	EMPING MELINJO	0	2	0	2	
10	INDUSTRI KUNINGAN	3	2	0	5	
11	KERAJINAN BAMBU	1	1	0	2	
12	JAMUGENDONG	7	11	8	26	
13	FIBERGLASS	0	2	0	2	
14	KACA	2	0	0	2	
15	PEMOTONGAN AYAM	3	0	2	5	
16	PERCETAKAN	0	1	1	2	

Tabel 1.1

Pasca gempa yang terjadi pada 27 Mei 2006 lalu menyebabkan kondisi industri kecil dan menengah mengalami kerusakan fisik yang cukup bervariasi, sementara itu sentra industri perak di Kotagede mengalami tingkat kerusakan berat terbanyak.

I.4 Sejarah Kerajinan Perak Kotagede

Dahulu sebelum menjadi sentra industri perak, Kotagede merupakan ibu kota kerajaan Mataram yang pertama dengan raja pertama Penembahan Senopati. Panembahan Senopati menerima kawasan yang waktu itu masih berupa hutan yang sering disebut Alas Mentaok dari Sultan Pajang. Raja kerajaan Hindu di Jawa timur. Kotagede menjadi ibu kota hingga pada tahun 1640, karena raja ketiga Mataram Islam, Sultan Agung, memindahkannya ke

[2] *Data Monografi Kecamatan Kotagede*

Desa Kerto, Plered, Bantul. Keberadaan perajin perak muncul seiring dengan lahirnya Mataram. "Perpindahan ibu kota ke Plered ternyata tidak membuat para perajin ikut-ikutan pindah. Mereka yang biasanya melayani kebutuhan raja itu tetap mempertahankan usahanya dengan menjualnya ke masyarakat umum.

"Masa kejayaan Kotagede sebagai sentra industri perak terjadi pada era 1970-1980. Saat itu, jenis barang didominasi oleh alat-alat makan untuk memenuhi permintaan turis asing. "Apalagi, saat itu belum banyak toko yang menjual produk kerajinan perak".

Keberadaan perajin perak di Kotagede juga tak luput dari peran Verenigde Oost-Indische Compagnie (VOC) yang masuk ke Yogyakarta sekitar abad ke-16 silam. Waktu itu, banyak pedagang VOC yang memesan alat-alat rumah tangga dari emas, perak, tembaga, dan kuningan ke penduduk setempat.

I.5 Potensi dan Perkembangan Industri Perak Kotagede

Kotagede sebagai ibu kota lama Mataram adalah distrik perdagangan dan perak adalah salah satu komoditas yang mendominasi di daerah ini. Disisi lain bila ditinjau dari aspek pariwisata Kotagede juga memiliki ragam kebudayaan yang banyak sekali memberikan devisa daerah untuk dikunjungi diantaranya adalah Wisata Lorong, Wisata Kuliner, Wisata Ziarah, dan lain-lain.

Kotagede adalah sentra industri perak yang telah memiliki brand image sebagai 'Kota Perak' merupakan warisan budaya yang turun-temurun. Di dukung dengan Sumber Daya Manusia (SDM) masyarakatnya yang memiliki keahlian dan berpengalaman dalam membuat kerajinan perak adalah modal dasar dalam usaha untuk mengembangan industri perak. Momen-momen ini dapat memberikan peluang usaha yang potensial dalam berkarya sekaligus melakukan pelestarikan akan warisan leluhur.

Namun sepertinya upaya ini mendapatkan ujian yang cukup berat, karena sejak krisis moneter yang berkepanjangan itu, industri perak mengalami penurunan yang cukup signifikan. Selain pemasaan yang kurang hal ini dipengaruhi oleh harga bahan dasar perak yang melambung tinggi sehingga

pengrajin perak atau pengusaha perak tidak lagi dapat memenuhi kebutuhan sesuai dengan pesanan. Di tambah dengan peristiwa gempa bumi yang terjadi pada 27 Mei 2006 lalu melanda kawasan Kotagede yang tidak hanya menyebabkan hilangnya nyawa dan kerusakan bangunan saja melainkan sentra industri perak yang menjadi—warisan budaya, juga turut hancur. Sehingga kawasan yang hampir 70% adalah distrik perdagangan perak tersebut mengalami kelesuan ekonomi dan sentra produksi menjadi terhambat, sehingga dibutuhkan suatu solusi perancangan sebagai wadah yang tepat dan bermanfaat agar roda perekonomian masyarakat tetap berjalan dan kelesuan ekonomi serta masalah pengembangan usaha kerajinan perak kembali bangkit dan terus meningkat supaya proses rekontruksi sentra produksi perak yang hancur segera dapat dibangun dan difungsikan kembali. Tentu dengan yang lebih baik lagi.

1.6 Minat Pemuda Terhadap Kerajinan Perak Kurang

Kerajinan perak selain sebagai warisan budaya yang turun-temurun juga telah menjadi roda perekonomian sebagai mata pencaharian masyarakat umum Kotagede sehari-hari namun demikian, yang paling krusial adalah kerajinan perak itu sendiri sebagai warisan budaya kurang diminati oleh generasi muda, karena dipandang dengan orientasi nilai upah kerja yang tidak sesuai dan tidak memiliki prospek yang cerah kedepannya, selain itu butuh waktu yang cukup lama untuk membuat kerajinan dari perak, serta butuh ketekunan dan ketrampilan khusus, serta hasil upah yang tidak seberapa ini menjadi alasan utama mengapa mereka kurang berminat, karena sangat bertolak belakang dengan keinginan jaman sekarang yang ingin serba instan dan cepat. Apalagi tidak sesuai dengan minat mereka yang di anggap monoton (membosankan). Hal ini sangat mengkhawatirkan akan terlestarinya warisan budaya Kotagede sebagai Kota Perak.

Upaya untuk melakukan suatu konservasi budaya sebaiknya tidak hanya di sampaikan dalam wacana saja, melainkan keterlibatan dan partisipasi aktif

dari generasi muda akan berpengaruh besar terhadap kelangsungan "Kota Perak" sebagai khasanah budaya daerah yang perlu dilestarikan dengan suatu metode khusus, misalnya diadakannya suatu "event secara periodik" yang mengangkat tema tentang Perak. Disini generasi muda sebagai pro-motor acaranya. Sehingga adanya suatu media sebagai pusat pelatihan, pameran, dan workshop dengan metode pendekatan ekspresi anak muda perlu dilakukan. Oleh karena itu "media" dengan dasar perancangan arsitektur kontemporer yang ekspresionis dan berestetika, dilakukan sebagai pendekatan perancangan bagi kawula muda adalah tepat sebagai cara agar mereka lebih "interest and fun" terhadap pelestarian kerajinan Perak Kotagede yang—terkenal.

Gambaran di atas membawa inspirasi-inspirasi pemikiran tentang perancangan bangunan sebagai media promosi pasar seni dengan pengelolaan terencana baik sebagai penghargaan tertinggi pada karya seni perak juga sebagai fasilitas komersial yang mendukung perekonomian masyarakat Kotagede. Sebagai wujud penghargaan ini, pemikiran tentang pelestarian, pengembangan, dan pengkomunikasian yang dikelola dengan baik serta terarah ke dalam sebuah sentra edukatif yang memuat pelestarian kerajinan dari bahan perak yang tradisional dan perkembangannya secara modern di gelar dalam sebuah wadah— "Galeri".

Untuk itu "Galeri Perak Kotagede" perlu mengadopsi kebutuhan masyarakat sekitar (need assessment) yang nantinya dapat menjadi bagian utuh dari rekontruksi yang memiliki manfaat maksimal kepada masyarakat (reconstruction for all) Kotagede.

I.7 Permasalahan Umum

Bagaimana mendesain sebuah galeri perak sebagai tempat pelatihan perak pasca gempa bumi dengan bangunan yang menarik agar membangkitkan minat pemuda Kotagede untuk datang dan berlatih seni perak.

I.8 Permasalahan Khusus

Bagaimana Galeri dengan konsep karakter "anak muda" mampu menarik pemuda untuk belajar seni perak sebagai warisan budaya Kotagede?

I.9 Tujuan dan Sasaran

I.9.1 Tujuan

Mendesain Galeri Perak yang dapat mengakomodasi kegiatan pelatihan perak bagi pengunjung khususnya anak muda Kotagede.

I.9.2 Sasaran

Merumuskan konsep desain tata ruang dalam dan penampilan bangunan yang ber"karakter anak muda".

I.10 Spesifikasi Proyek

Letak lokasi proyek Galeri Perak ini berada di Jalan. Mondorakan Kotagede dengan luasan ± 4.617 m². Lahan tidak berkontur ini adalah bekas pertokoan dan balai desa Kelurahan Jagalan Kotagede. Sehabis gempa, site ini menjadi tanah lapang yang digunakan sebagai tempat parkir bagi orang-orang yang berkunjung ke Kotagede. Potensi yang dimiliki site ini adalah letaknya yang strategis berada dipinggir jalan Mondorakan yang menjadi jalan utama di Kotagede, memiliki nilai asitektural yang tinggi. Selain itu kawasan perdagangan dan kerajinan perak menjadi salah satu faktor pendukung perencanaan.

I.11 Lingkup Pembahasan

I.11.1 Lingkup arsitektural

- Perencanaan ruang-ruang luar, elemen arsitektural dan menampilkan bentuk, pola serta penampilan bangunan yang saling berkaitan menurut fungsi kedekatannya antar berbagai kegiatan.
- Penampilan bangunan yang ekpresif dan estetis dapat mendukung performance bangunan sesuai dengan karakter kegiatan yang diwadahinya.

I.11.2 Lingkup non arsitektural

- Pembahasan mengenai kawasan yang nantinya akan membentuk suatu bentukan ruang dan masa bangunan yang terkonsep.
- Pola pembelajaran seni perak dan workshop dalam satu wadah di dalam galeri

I.12 Metode Perancangan

I.12.1 Metode Merancang

Metode merancang dilakukan dengan mempelajari kondisi eksisting site terlebih dahulu, selanjutnya dilakukanya pengkajian awal berupa analisa dan pengumpulan data-data yang berhubungan dengan kasus yang sedang di kaji, kemudian data-data secara kuantitatif dikompilasikan menjadi tema pembahasan. Tema Pembahasan adalah suatu respon yang tanggapan terhadap lingkungan sekitar dengan cara mengkaitkan bentuk galeri dengan massa-masa bangunan yang sudah ada sebagai garis sumbunya.

I.12.2 Metode Pembahasan

1. **Observasi**, yaitu mengamati aktifitas dan prilaku orang dalam membuat kerajinan perak di Kotagede, dengan data bahwa pembinaan dan pelatihan untuk usia remaja sampai dewasa kurang diminati karena waktu belajar yang lama dan butuh ketekunan khusus.

2. **Studi Perbandingan**, yaitu membandingkan dengan galeri-galeri

perak

lain yang sama seperti Ansor's Silver, Tom's Silver, Onyc's Silver, HS Silver, Harti's Silver dan di daerah lain. Mereka sama-sama mengalami penurunan minat generasi muda akan seni perak lantaran bersifat warisan yang turun-temurun dan monoton yang di anggap sangat membosankan. Maka perlu diterapkan pola pelatihan ketrampilan perak yang baru, menyenangkan dan inovasi yang dapat memberikan motivasi dan gairah generasi muda dalam mengatasi masalah waktu latihan yang lama dan membosankan.

3. **Wawancara**, yaitu mengadakan wawancara dengan pihak-pihak yang bersangkutan baik secara langsung maupun tidak langsung mengenai segala sesuatu yang ada kaitannya dengan permasalahan yang dihadapi untuk mendapatkan data yang dibutuhkan bagi proses perancangan galeri perak tersebut.

I.13 Keaslian Penulisan

Untuk menjaga keaslian penulisan ini, maka judul dan pemasalahan pada tesisi ini adalah :

Judul	:	**Galeri Perak Kotagede**
Penekanan	:	Sebagai Tempat Pelatihan Seni Perak Yang Berkarakter Anak Muda
Permasalahan	:	Bagaimana menumbuhkan minat pemuda untuk belajar seni di dalam tempat pelatihan perak yang berkarakter anak muda.

Tesis Perbandingan :

1. Judul : **Galeri Seni Rupa Modern Di Yogyakarta**
   Penekanan : Pengaruh Tata Cahaya Terhadap Penciptaan Ruang Yang Rekreatif Dalam

			Mensikapi Efek Jenuh Pengunjung.
	Permasalahan	:	Bagaimana menciptakan pola pencahayaan baik alam maupun buatan yang mendukung tata nilai apresiasi visual berdasarkan karakter objek-objek pameran.
	Penulis	:	Evi Kusumawijayanti / 97.512.082 / 2002
2.	Judul	:	**Pusat Pameran Batik Di Surakarta**
	Penekanan	:	Pendekatan Galeri Dan Ruang Pergelaran Sebagai Landasan Perancangan
	Permasalahan	:	Bagaimana merancang sebuah promosi batik di Surakarta yang dapat mewadahi kegiatan i nformasi, perdagangan dan promosi sebagai sarana pelestarian kain batik.
	Penulis	:	Noviana / 00.512.078 / 2005
3.	Judul	:	**Galeri Seni Ukir Sebagai Wadah Promosi dan Pemasaran di Jepara**
	Penekanan	:	Penciptaan Tata Ruang Dalam Yang Berkarakter Dinamis
	Permasalahan	:	Bagaimana konsep untuk menciptakan tata ruang dalam yang berkarakter dinamis
	Penulis	:	Laeli Innayati / 98.512.137 / 2003
4.	Judul	:	**Galeri Seni Rupa Kontemporer di Yogyakarta**
	Penekanan	:	Fleksibilitas Ruang Pameran dan Penampilan Yang Ekspresif Pada Bangunan.
	Permasalahan	:	Bagaimana merancang penampilan bangunan yang ekspesif yang mendukung ungkapan citra visual bangunan seni rupa

Penulis : Didik Haryanto / 97.512.090 / 2003

I.14 Sistematika Penulisan

Pengolahan data dilakukan dengan mempelajari kondisi eksisting site terlebih dahulu, selanjutnya dilakukanya pengkajian awal berupa analisa dan pengumpulan data-data yang berhubungan dengan kasus yang sedang di kaji, kemudian data-data secara kuantitatif dikompilasikan menjadi tema pembahasan.

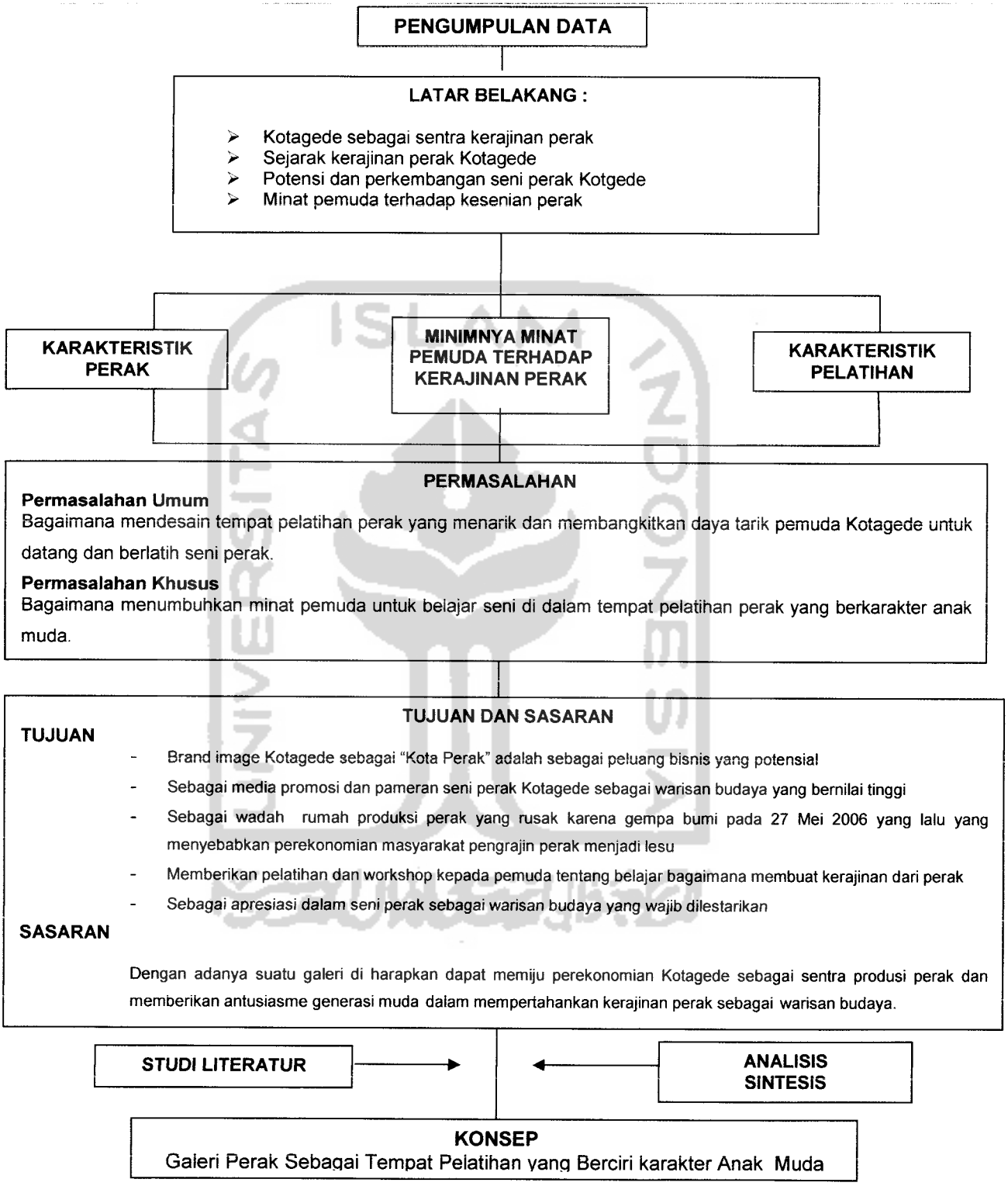
Bagian pertama : Berisi tentang pengertian judul, latar belakang Kotagede sebagai sentra kerajinan perak, kondisi sosial dan ekonomi masyarakat Kotagede, industri perak pasca gempa, sejarah perak, potensi dan perkembangan industri perak, minat pemuda terhadap kerajinan perak.

Bagian kedua : Berisi tinjauan teori tentang galeri, tinjauan bentuk dan ruang berdasarkan karakter anak muda, studi kasus galeri perak.

Bagian ketiga : Berisi tentang Analisa lokasi dan site, Analisa pelaku dan kegiatan, Analisa hubungan antara karakteristik galeri perak dan pemuda, Karakter perak dengan pelatihan.

Bagian keempat : Berisi tentang konsep perancangan yang meliputi konsep lokasi dan Site, konsep ruang, konsep gubahan massa, dan konsep sirkulasi.

I.15 Kerangka Pola Pikir



Tabel 1.2

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Galeri

2.1.1 Pengertian Galeri[1]

Galeri dalam bahasa inggris 'Gallery' yang berarti balai seni atau gedung seni, sedangkan menurut "Encyclopedia of American architecture" adalah suatu wadah untuk menggelar karya seni rupa. Sedangkan menurut "Dictionary Of Arch and Contruction" galeri adalah ruang kecil yang digunakan untuk aktivitas khusus dengan tujuan praktis untuk memamerkan hasil karya seni dan memberikan pelayanan dalam bidang seni. Dari masyarakat seni, baik 2 atau 3 dimensional yang merupakan ekspresi pengalaman Arstistik manusia hingga dapat menggerakkan jiwa perasaan manusia yang lain.

2.1.2 Fungsi Galeri[2]

Secara garis umum beberapa fungsi galeri perak yang berkaitan dengan promosi produk perak adalah :

1. Sebagai pusat pameran, yaitu tempat memamerkan produk-produk kerajinan dari berbagai rumah pruduksi yang sekaligus bisa dibeli oleh pengunjung.
2. Sebagai sarana informasi dan publikasi bagi para pengunjung dalam mengenal perkembangan produk perak, sehingga akan menarik minat dan meningkatkan apresiasi pengunjung terhadap produk perak tersebut.
3. sebagai salah satu fasilitas komersial yang dapat dikunjungi dan dapat menjadi objek wisata komersial bagi wisatawan.

---

[1] *Tugas akhir UGM. Arianto 98/124083/ET/00925*

[2] *Ibid*

4. Sebagai sarana pendidikan non formal dalam mengenal proses pembuatan perak, baik secara individu ataupun berkelompok di tempat ini.

2.1.3 Karakteristik Galeri

Ditinjau dari sifat kegiatannya galeri di bagi dalam dua jenis :

1. Tidak tetap (temporer)

   Sifat kegiatan pada galeri ini biasanya hanya dalam waktu-waktu tertentu dan berubah materi yang dipamerkan

2. Tetap (statis)

   Sifat kegiatan pada galeri ini telah dijadwalkan secara reguler dan menjadi koleksi tetap galeri tersebut.

2.1.4 Pengguna Galeri

1. Pengunjung

   Adalah orang yang secara khusus mengunjungi galeri, terdiri dari masyarakat penggemar kerajinan dari perak maupun umum, wisatawan domestk dan mancanegara

2. Pengelola

   Adalah orang atau kelompok yang bertugas mengelola segala kegiatan yang berkaitan dengan manajemen

3. Team Ahli

   Adalah orang atau kelompok yang bertugas untuk memberikan atau mengadakan pelatihan tentang kerajinan perak

4. Pengrajin

   Adalah orang atau kelompok yang bertugas untuk membuat dan menampilkan keahlian pembuatan kerajinan perak dan memberikan informasi yang di sampaikan

5. Peserta Pelatihan dan Pendidikan (Diklat)

   Adalah pemuda usia 17-27 tahun

2.1.5 Aktivitas Galeri

a. Pengunjung

Pengunjung datang melihat-lihat barang kesenian, melakukan aktivitas ekonomi seperti membeli atau berbelanja perhiasan, liontin, cincin, kalung,dll. Juga dapat belajar langsung cara pembuatannya sendiri.



Gb.Pengunjung yang sedang melihat-lihat
(sumber : Tom's Silver)

b. Pendidikan dan Pelatihan

Dalam usaha pelestarian budaya Kotagede akan kerajinan perak perlu di adakannya kegiatan-kegiatan yang dapat meningkatkan dan merangsang minat masyarakat Kotagede terhadap kelangsungan seni perak sebagai khasanah budaya yang wajib di lestarikan, namun seiring berkembangnya zaman yang semakin modern dan sarat dengan teknologi informasi, akses keseluruh dunia terasa menjadi begitu singkat, dan cepat yang ini menuntut kita harus berfikir kritis terhadap pentingnya sebuah waktu. Sementara perkembangan kerajinan perak saat ini cenderung statis dan tidak berkembang. Ini di karenakan pemasaran dan promosi yang di lakukan kurang, ditambah bekal ketrampilan untuk generasi muda sini kurang maksimal dan mewadahi. Bila ini dibiarakan berlangsung cukup lama, maka generasi penerus Kotagede sebagai " Kota Perak" terancam punah. Sehingga di perlukan upaya-upaya dalam pelestariannya dengan diadakannya

pendidikan dan pelatihan dalam sebuah galeri kepada pemuda sebagai bekal dalam mempertahankan, mengembangkan dan meningkatkan usaha perak Kotagede yang terkenal.

Selain Galeri Perak sebagai tempat pameran barang seni kerajinan juga memberikan pemahaman tentag jenis-jenis perak. Di tambah dengan fasilitas penunjang bagi pengunjung, berupa pelatihan dan khursus khusus bagi mereka yang ingin belajar cara membuat kerajinan. Di sini mereka tidak hanya akan dibimbing dan diajari saja oleh instruktur bagaimanan cara membuatnya, tetapi juga dapat membuatnya sendiri dengan selera hati. Sehingga akan meberikan keasyikan dan pengalaman tersendiri yang membanggakan setelah mengikuti khursus dan pelatihan.

c. Workshop

Workshop sebagai wadah penggelaran seni budaya Kotagede, tidak hanya berperan sebagai media atau tempat kerja pengrajin yang memperlihatkan kepiawaiannya secara langsung dalam membuat kerajinan saja, melainkan juga

sebagai ruang pembelajaran seni yang bertujuan untuk melestarikan kebudayaan yang menjadi ciri khas Kotagede.



Gb.Para pengrajin yang sedang belajar, ulet, dan sabar
(sumber HS Silver)





Gb. Aktivitas di Ruang Workshop
(sumber : Foto HS Silver)

2.2 Pengertian Perak[3]

- Perak merupakan logam yang terbentuk dan selalu bersama-sama dengan logam emas, yang mempunyai warna putih. Mineral-mineral yang terpenting yang mengandung perak adalah Perak alam (Ag), Argentite (Ag2S), Cerrargyrite (AgCl), Polybasite (Ag16 Sb2 S11), Proustite (Ag2 As S3) dan Pyrargyrite (Ag3 Sb S3). Kebanyakan perak di dunia berasal dari cebakan hydrothermal yang mengisi rongga-rongga.
- Perak umumnya di gunakan untuk perhiasan, cindera mata, logam campuran, dll
- Potensi perak selalu berasosiasi dengan logam lainnya seperti emas dan tembaga.
- Proses peleburan perak menggunakan cetakan, dengan panas suhu mencapai 700 ° C (kondisi mencair) baru mudah di bentuk kedalam cetakan.

2.3 Proses Pembuatan Perak

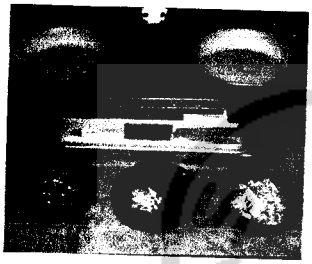
Untuk memperoleh sebuah bentuk, banyak proses yang harus dikerjakan oleh seorang perajin, tahap paling awal adalah membuat desain, kemudian

[3] tekmira.esdm.go.id

memindahkan desain itu ke cetakan. Selanjutnya, lempengan kuningan atau tembaga sebagai bahan dasar didrik dengan memakai timah lunak. "Kalau sudah didrik baru dirangkai. Langkah terakhir adalah pelapisan bentuk yang sudah jadi dengan perak melalui proses penyepuhan."

PROSES PEMBUATAN KERAJINAN PERAK

PERSIAPAN BAHAN
MATERIALS PREPARATION



1 PERSIAPAN BAHAN
MATERIALS PREPARATION



2 PELEBURAN
MELTING



3 PEMANASAN CETAKAN
MOLD HEATING



4 PENCETAKAN BATANGAN
SILVER BAR MOLDING



5 PENDINGAN BATANGAN PERAK
SILVER BAR REFRIGERATION



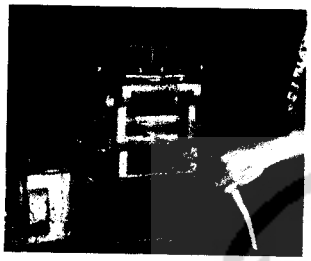
6 PENEMPAAN
FORGING

Sumber data : HS Silver

Gb.2.1

PROSES PEMBUATAN KERAJINAN PERAK

PEMBUATAN PERAK PADAT
SOLID SILVER MAKING



1 PEMBUATAN LEMPENGAN PERAK
SHEET SILVER MAKING



2 PEMBENTUKAN
FORMING



3 PENUANGAN JABUN
RESIN POURING



4 PENATAHAN
ENGRAVING



5 PELEPASAN JABUN
RESIN REMOVING



6 PEREBUSAN
BOILING



7 FINISHING
POLISHING

Gb.2.2

PROSES PEMBUATAN KERAJINAN PERAK

PEMBUATAN PERAK FILIGRI
FILIGREE SILVER MAKING



1 PEMBUATAN KAWAT PERAK
SILVER WIRE MAKING



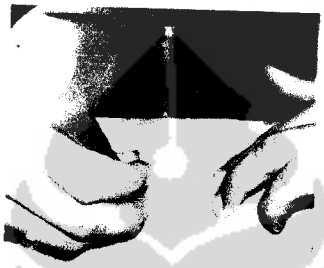
2 PEMBUATAN BENANG PERAK
FINE WIRE MAKING



3 PEMILIHAN
TWISTING



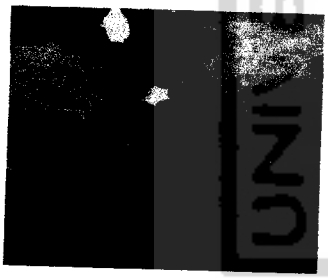
4 PENGGEPENGAN BENANG TAMPAR
TWISTED WIRE FLATTENING



5 PEMBUATAN POLA
PATTERN MAKING



6 PEMBUATAN ORNAMEN
ORNAMENT MAKING



7 PEMATRIAN
SOLDERING



8 PEMBAKARAN
BURNING



9 PEREBUSAN
BOILING



10 PENYIKATAN
BRUSHING



11 FINISHING
POLISHING

Gb.2.3

2.4 Hubungan Antara Galeri Dengan Perak Kotagede

Dalam perencanaan sebuah galeri, perlu adanya pendefinisian yang berhubungan dengan galeri mengenai peranannya, sehingga bisa diketahui pengertian, fungsi, misi, dan bentuk kegiatan galeri. Program dan kegiatan galeri dipadukan dengan kegiatan museum, hingga diketahui permasalahan esensial sebuah galeri. Untuk itu perlu mempelajari teori preseden seperti gubahan massa dan fasade bangunan, sehingga terwujud suatu bentuk bangunan galeri perak yang mempunyai tautan dengan bentuk bangunan yang mampu merespon lingkungan di dalam masyarakat Kotagede yang majemuk.

2.5 Karakter Anak Muda

Ciri khas pemuda adalah memiliki semangat pantang menyerah untuk mencari tahu dan bertanya tentang segala hal, tidak takut untuk mengambil resiko tinggi, serta berani adalah sebuah stamina puncak yang di miliki oleh anak muda.

Jiwa muda yang senantiasa bergejolak berusaha untuk bertanya - mencari tahu, belajar - membuat pencapaian - pencapaian baru, serta selalu bergerak - dan tidak pernah berhenti untuk membuat kemajuan.

Sehingga secara umum pemuda dapat artikan sebagai berikut :

- Bebas

  Tidak ingin terikat, fleksibel, dan dinamis



Gb. Fasade yang tidak terikat dengan bentukan yang baku



Gb. Membentuk ruangan menjadi dinamis dengan permainan bentuk plafon

yang melingkar

(sumber : foto dok/ majalah ASRI)

- Santai

  Semua aktivitas yang di lakukan tanpa tekanan



Gb.Eksplorasi cahaya kedalam ruangan memberikan keharmonisan dan menepiskan kekakuan didalam bangunan
(sumber foto : ruang dalam selasar Sunaryo)

- Aktif / Lincah

  Rasa ingin tau akan sesuatu tinggi

- Emotional

  Luapan perasaan secara berlebihan

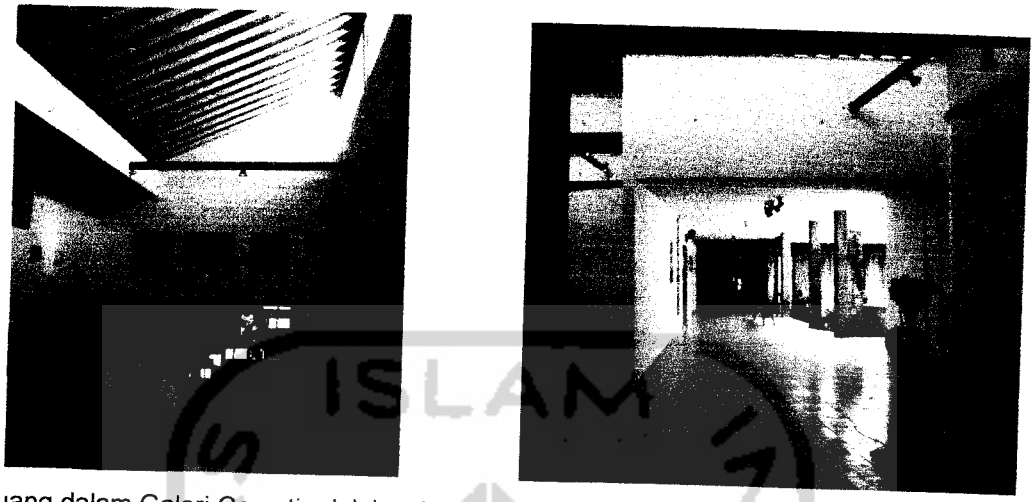
2.6 Studi Kasus

2.6.1 Galeri Cemeti

Untuk mewadahi fungsi, bentuk galeri dirancang dengan bentuk *arsitektur kontemporer / modern* namun tanggap dengan ciri arsitektur lokal yang dapat memberikan rangsangan, minat dan inspirasi masyarakat Kotagede sebagai sentra industri perak yang modern yang memiliki ciri karakter anak muda.

Sebagai upaya peningkatan dan pelestarian seni perak oleh generasi muda, galeri juga tidak hanya sekedar sebagai ruang pamer saja yang identik dengan ruang-ruang terbuka dan lapang sebagai ruang pamer

yang konvensional akan tetapi dapat memberikan kesan modern dengan permainan elemen dan bentuk ruang galeri.



Gb.Ruang dalam Galeri Cemeti adalah sebagai ruang transisi dengan membuat alur sirkulasi yang transparan untuk menepiskan kekakuan dari isolasi dinding yang masif
(sumber : The Long Road Towards Recognition)

2.6.2 Galeri Sunaryo



Gb.Eksplorasi cahaya ruang dalam galeri sebagai keintiman dengan ruang luar
(sumber : The Long Road Towards Recognition)

2.6.3 Galeri Perak di Kotagede, seperti :

Ansor's Silver, HS Silver, Tom's Silver, ONYC'S Silver, Harti's Silver,dll

Motif khusus :

Kain batik, kombinasi daun teratai

Model Yang dipasarkan :

Kalung, cincin, perhiasan, patung perak, dll

Produk Unggulan :

Filigri (Teksture berlubang-lubang) dari benang perak, tatak ukir (tekturnya
menonjol), casting (dibuat dari cetakan) dan handmade (lebih banyakketelitian tangan)

2.6.4 Galeri Perak di Celuk - Bali, seperti :

Puspa Mega Silver,CV. Ayu Amay

Motif khusus :

Jawan Style

Model Yang dipasarkan :

Kalung, cincin, perhiasan, dll

Produk Unggulan :

Perhiasan perak dengan kombinasi batu-batu mulia

2.6.5 Galeri Perak di Sidoarjo – Jawa Timur, seperti :

Toko / Perusahaan :

Mitra Silver Suarto

Motif khusus :

Kerajaan Mojopahit

Model Yang dipasarkan : Cincin, gelang, kalung, bros, giwang, jepit rambut, liontin, dll.

Produk Unggulan :

Perhiasan perak dengan motif kerajaan Majapahit

2.7 Rangkuman Tinjauan

2.7.1 Karakter Galeri

1. Tidak tetap (temporer)

   Sifat kegiatan pada galeri ini biasanya hanya dalam waktu-waktu tertentu dan berubah materi yang dipamerkan

2. Tetap (statis)

Sifat kegiatan pada galeri ini telah dijadwalkan secara reguler dan menjadi koleksi tetap galeri tersebut.

2.7.2 Karakter Perak

- Perak merupakan logam yang terbentuk dan selalu bersama-sama dengan logam emas, yang mempunyai warna putih. Mineral-mineral yang terpenting yang mengandung perak adalah Perak alam (Ag), Argentite (Ag2S), Cerrargyrite (AgCl), Polybasite (Ag16 Sb2 S11), Proustite (Ag2 As S3) dan Pyrargyrite (Ag3 Sb S3). Kebanyakan perak di dunia berasal dari cebakan hydrothermal yang mengisi rongga-rongga.
- Perak umumnya di gunakan untuk perhiasan, cindera mata, logam campuran, dll
- Potensi perak selalu berasosiasi dengan logam lainnya seperti emas dan tembaga.
- Proses peleburan perak menggunakan cetakan, dengan panas suhu mencapai 700 ° C (kondisi mencair) baru mudah di bentuk kedalam cetakan.

2.7.3 Karakter Anak Muda

Pada umumnya anak muda memiliki sifat-sifat sebagai berikut :

- Bebas

  Tidak ingin terikat, fleksibel, dan dinamis mudah bergaul dengan sesama
- Santai

  Semua aktivitas yang di lakukan tanpa tekanan
- Aktif / Lincah

  Rasa ingin tau akan sesuatu tinggi

BAB III
PEMBAHASAN

3.1 Analisa Lokasi dan Site

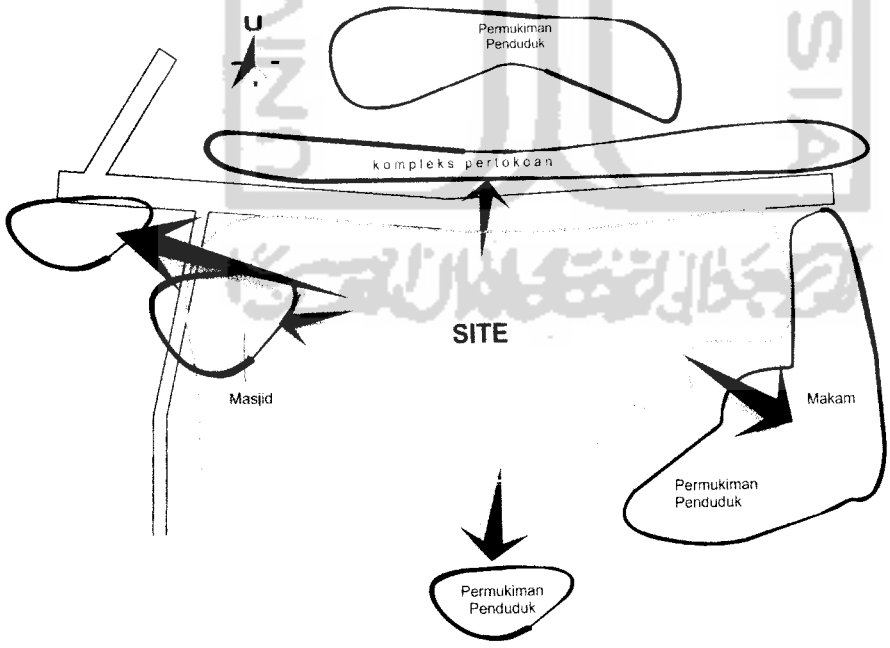
3.1.1 Analisa Pemilihan Site

Kriteria Pemilihan Site yang dipilih untuk Galeri Perak Kotagede adalah :

1. Aksesbilitas mudah
2. Letaknya sangat strategis, karena berada di jalur wisata Kotagede
3. Sarana dan prasarana jalan mewadahi
4. Mudah mengundang perhatian

3.1.2 Luasan Site

Site terletak di Jalan Mondorakan, Jagalan, Kotagede, Yogyakarta adalah memiliki luas 4.617 m²



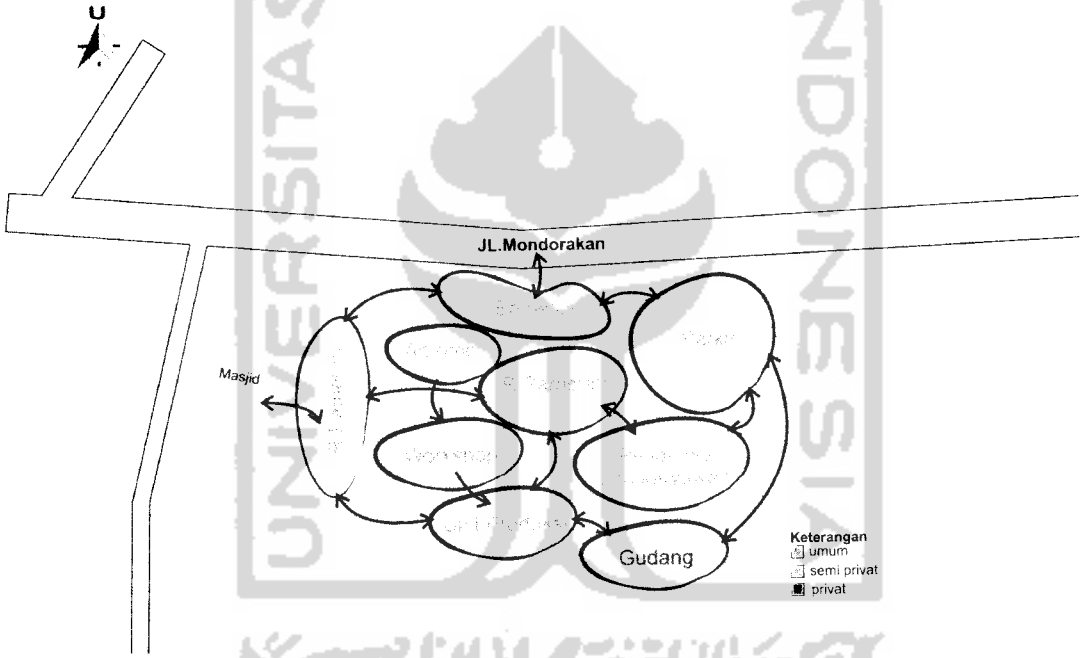
Gambar 3.1 Peta Lokasi Site

(Sumber : Peta daerah digambar ulang)

3.1.3 Batasan Site

1. Sebelah Barat : Masjid Nurul Huda dan BRI Jagalan, Kotagede
2. Sebelah Selatan : Permukiman penduduk
3. Sebelah Timur : Kompleks pertokoan perak dan pasar tradisional
4. Sebelah Utara : Kompleks pertokoan dan hunian penduduk

3.1.4 Analisa Zoning Site



Gambar 3.2 Zoning site

Pemilihan zoning dipertimbangkan terhadap :

- Faktor fungsi ruang
- Faktor sifat kegiatan
- Faktor privacy dan
- Faktor service

Zoning dibagi berdasarkan aktivitas pelaku ruang:

1. Area Publik

   Area publik diperuntukkan bagi semua pengguna GALERI, yaitu para para pengunjung, wisatawan maupun masyarakat Kotagede.Yaitu seperti ruang lobby, selasar, dan ruang pamer

2. Area Semi Publik

   Area semi publik diperuntukkan bagi pengguna yang berkepentingan di dalam fasilitas GALERI ini, yaitu peserta pendidikan dan pelatian.Yaitu seperti ruang teori dan unit produksi

3. Area Privat

   Area privat diperuntukkan bagi pengelola GALERI pada ruang-ruang Inventaris, seperti ruang MEE dan gudang.

4. Area Service

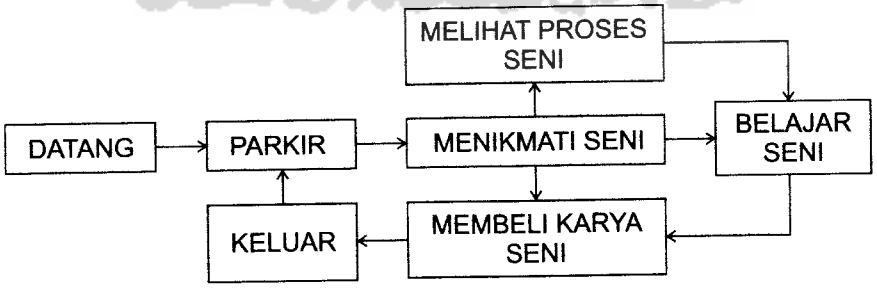
   Area service berfungsi untuk fasilitas pendukung kegiatan utama.Yaitu seperti KM/ KC dan ruang parkir.

3.2 Analisa Pelaku dan Kegiatan

3.2.1 Pelaku dan Pola Kegiatan

Pengunjung

Pengunjung adalah perorangan atau sekelompok orang yang khusus mendatangi galeri untuk berniat melihat, membeli benda seni dan atau belajar seni.



Pola Kegiatan Pengunjung

Ada dua macam pola kegiatan pengunjung pada Geleri Perak, yaitu :

1. Pengunjung yang hanya menikmati seni dan kurang berminat pada bagaimana proses seni itu di buat, diarahkan langsung pada ruang ritel, disini selain dapat melihat-lihat model dan karya yang disajikan pengunjung juga dapat melakukan proses pembelian secara langsung kemudian pulang.
2. Pengunjung yang datang dengan sengaja ingin menikmati seni dan ingin lebih lanjut bagaimana cara membuatnya di ajak terlebih dulu ke dalam ruang ritel sebagai hasil produk seni galeri yang sudah jadi kemudian di arahkan ke ruang proses pembuatannya. Bila penjelasan dengan hasil produk yang sudah jadi dan melihat proses pembuatannya kurang dapat meyakinkan atau ingin mencoba membuatnya sendiri tetapi tidak memiliki cukup waktu luang, maka pengunjung di tawarkan pada suatu pembelajaran (pelatihan) yang menyenangkan dengan paket kursus. Kemudian pengunjung kembali di ajak melihat proses kerajinan perak yang sudah jadi pada ruang ritel (Penjualan), bila tertarik di persilahkan membeli atau berbelanja. Baru kemudian meninggalkan ruang itu dengan mendapatkan wawasan baru dan souvenir cantik untuk di bawa pulang oleh pulang.

3.2.3 Program Ruang

Tabel 3.1 Program ruang pada galeri Perak meliputi

Kelompok Ruang	**Nama Ruang**	**Kegiatan**	**Pelaku (User)**	**Jml / Kapas sitas**	**Dimensi Standar** /- satuan meter	**Luas Satuan** (M^2)	**Luas Seluruh** (M^2)
Service	Parkir	Memarkir Kendaraan roda dua	1.Pengelola 2.Karyawan 3.Pengunjung	55	0,9 x 2	1,8	99
		Memarkir mobil	1.Pengelola 2.Karyawan 3.Pengunjung	6	2,5 x 5	12,5	75
	Km/ Kc	Membuang hajat	1.Pengelola 2.Karyawan 3.Pengunjung	2	1,5 x 2	3	6

	Gudang Barang jadi	Penyimpanan barang jadi dan inventaris	1.Pengelola 2.Karyawan	1	5 x 5	25	25
	Gudang Barang mentah	Penyimpanan barang dan inventaris	1.Pengelola 2.Karyawan	1	5 x 10	50	50
	Main entrence	Duduk dan diskusi	1.Pengelola 2.Karyawan 3.Pengunjung	1	10 x 11	110	110
	side entrence	Transisi ruang pameran luar dan dalam	1.Pengunjung 2.Pengrajin	1	5 x 7	35	35
Unit Produksi	Pembakaran	Membakar bahan dasar perak	1.Pengrajin	1	5 x 5	25	25
	Pencetakan	Mencetak bahan dasar perak	1.Pengrajin	1	5 x 5	25	25
	Penempaan/ pembentukan	Menempa bahan perak	1.Pengrajin	1	5 x 10	50	50
	Pencucian	Mencuci hasil dari penempaan perak	1.Pengrajin	1	5 x 5	25	25
	Work shop	Menciptakan karya seni perak	1.Pengrajin	1	5 x 39	195	195
Ruang Diklat	Diklat	Memberikan pengarahan dan pembekalan teori	1.Instruktur (Ahli seni) 2.Peserta Diklat	1	10 x 11	110	110
	Work shop	Praktek membuat karya seni (Kerajinan)	1.Instruktur (Ahli seni) 2.Peserta Diklat	1	5 x 29	145	145
	Display	Memamerkan Hasil karya peserta Diklat	1.Peserta Diklat	1	3 x 15	45	45

Kantor	Pe-ngelola	Dinas	1.Pemilik (Owner)	1	5 x 7	35	35
	Karya wan	Dinas	1.Pemilik (Owner) 2.Karyawan	1	5 x 7	35	35
	Pemasa ran	Promosi dan marketing	1.Pemilik (Owner) 2.Karyawan	1	7 x 10	70	70
	Administ rasi	Mengatminist rasi keuangan	1.Karyawan	1	3 x 5	15	15
Art shop	Ritel Perak	Mema merkan dan menjual perak	1.Owner 2.Karyawan	4	5 x 7	35	140
	Ritel Perak	Mema merkan dan menjual perak	1.Owner 2.Karyawan	4	5 x 7	35	140
	Pame ran	Mema merkan dan menjual perak	1.Owner 2.Penjual 3.Pembeli	1	14 x 20	280	280
Jumlah besaran ruang (M^2)							**1.735**

(sumber : Neufert, Data Arsitek)

3.3 Analisa Hubungan galeri perak, masyarakat dan pengunjung galeri

3.3.1 Hubungan antara galeri perak dengan masyarakat

Sebagai galeri yang berfungsi sebagai pusat pembelajaran seni perak, keterlibatan masyarakat di sini secara langsung dapat memberikan akomodasi positif, karena masyarakat Kotagede adalah sebagai aktor utama yang harus menjalankan visi dan misi Kotagede yakni kebudayaan leluhur agar seiring bergulirnya zaman tetap dapat terlestarikan dengan keterlibatannya sebagi tim ahli, juri maupun pengrajin perak serta pengajar di Galeri Perak Kotagede.

3.3.2 Hubungan antara galeri perak dengan pengunjung

Pengunjung berperan penting terhadap kelangsungan galeri tanpa pengunjung galeri tidak akan berfungsi sebagai mana mestinya, maka

bagaimana caranya agar dapat mengundang mereka? Yaitu dengan membuat tampilan fasad yang mengundang, terbuka, estetis, dan menarik.

Tabel 3.2. Hubungan pola ruang dengan aktivitas Galeri Perak

GALERI PERAK	KEGIATAN RUANG GALERI			
	PAMERAN	**PENJUALAN**	**PELATIHAN**	**PRODUKSI**
Kegiatan	- Pameran - Promosi	- Menjual ben seni	- Belajar men ngetahui proses pembuatan perak - Belajar mem buat perak - Belajar men cetak perak - Belajar cara membentuk perak - Membuat perhi asan, bros, kere ta kencana, assessoris, sovenir,dll	- Memproduksi bahan dasar pe rak menjadi ke rajinan seperti perhiasan (cin-cin, kalung, an ting-anting,dll) - Melakukan pem bakaran bahan dasar - Melakukan pem bentukan perak - Melakukan pen cucian perak - Finishing, polishing dan packing
Pelaku	- Pengunjung (wisman dan wisnu) - Perajin perak lokal - Peserta Diklat - Karyawan/ pengelola	- Pengusaha perak - Karyawan - Pembeli - Pengunjung	- Pemuda Kota gede - Masyarakat sekitar - Masyarakat luar Kotagede - Instruktur/ ahli	- Perajin perak lokal (Kotagede)
Jumlah	- 5 buah art shop	- 5 buah art shop	- 27 orang	- 25 orang
Frekuensi pemakaian	- 1 bulan sekali (selama 4 hari) - 1 bulan sekali	- Buka setiap hari, kecuali	- setiap hari,	- Setiap hari, ke cuali hari besar

	selama 2 hari, jum'at dan sabtu (event khusus)	hari besar dan lebaran		dan lebaran
Fasilitas	- Ruang terbuka yang representatif - keamanan (CCTV) - Toilet	- Ruang ritel yang luas dan elegant	- Modul pelatihan - 1 peserta, 1 set tool kit - 1 peserta, 1 me ja kerja - Instruktur profe sional - Fun Game (Hasil karya dapat di pamerkan,dijual dan dapat hadiah sesuai dengan hasil kreativitas) - Hasil dapat di bawa pulang	- Akomodasi peralatan yang mewadahi - Aksesbilitas ruang yang nyaman dan ramah lingkungan - Hasil kerajinan dapat di pamerkan dan dijual - Sertifikasi peng hargaan karya seni dan pelestarian bu daya
Layout ruang	- Linier (Mengarahkan pengunjung)	- Linier (Mengarahkan pengunjung)	- Penyusunan meja kerja terbuka dan la pang (mempermudah dalam pemanfa atan ruang terbuka	- Penyusunan meja kerja terbuka dan la pang (mempermudah dalam pemanfa atan ruang terbuka dan pemakaian mesin produksi
Ruang	- Kontenporer (berubah-ubah) karena tiap	- Statis (tetap), karena memiliki ruang yang	- Lapang - Sirkulasi udara baik	- Lapang - Sirkulasi udara baik

	event pameran dapat berbeda tema - Lapang - Terang	tidak bisa diubah/ permanen	- Terang Daylight (siang hari), lam pu (malam hari) - Ruang pelatihan Penuh dengan permainan warna - Memiliki akustik yang baik	- Terang - Memiliki akustik yang baik

3.4 Analisa Hubungan pelatihan perak, dengan karakter anak muda

Tabel 3.3. Hubungan antara karakter anak muda dengan pelatihan pembuatan perak

		KETELITIAN	KETEKUNAN	KESABARAN	KEAHLIAN	KREATIVITAS
KARAKTER ANAK MUDA	- **BEBAS** Tidak ingin teri kat dan fleksibel	- Ruang studio yg lapang dan terbuka	- Mencipta kan suasa na ceria dg karakter warna ruang	- Memberikan kesempatan untuk ber karya sesuai dg kemampuan yang dimiliki	- Penye diaan peralatan yang me wadahi - Meja ker ja yg luas dan lapang	- Penyediaan ruang ekspe rimen - Penyediaan bermacam alat yg bisa digunakan untuk berkre asi
	- **SANTAI** Semua kegi atan yang dilakukan tanpa teka nan	- Mencipta kan studio yang nya man dan te rang	- Mencipta kan studio seperti ruang priba di	- Pembimbi ngan dg me toda persua sif	- Memberi kebeba san utk memilih mode pili han se suai dg minat	- Memberikan mode-mode perak yang dapat ditiru atau menjadi refrensi dalam pem buatan
	- **AKTIF** Rasa ingin tahu akan	- Memberi kan apres siasi terha	- Melatih dg tip dan trik cara mudah	- Memberi penyuluhan yang inten	- Memberi motifasi kebeba	- Memberikan peluang utk mengeksplo

	sesuatu tinggi	dap setiap karya yang dihasilkan	membuat kerajinan dari perak	sif dan me narik	san dlm mengem bangkan desain yg variatif	rasi ide-ide baru
	- **EMOSIO NAL** Luapan pe rasaan secara ber lebihan	- Mencipta kan ruang seperti kamar pri badi	- Memberi akomodasi ruang belajar yang representa tif	-	- Memberi motifasi kebeba san dalam mengem bangkan desain yg variatif	- Memberikan peluang utk mengeksplo rasi ide-ide baru
	- **EKS PRESIF** Tempat mengung kapkan ga gasan atau perasaan	- Mencipta kan karakter ruang yang dapat memberi inspirasi dlm bekerja	- Mencipta kan ruang yang tenang	- Memberikan pelayanan untuk priva si ruang	- Penyulu han opti malisasi alat yang diguna kan	- Memfasili tasi pela tihan de ngan per lengka pan alat yang leng kap

3.5 Rangkuman Pembahasan

3.5.1 Beberapa kreteria pemilihan Lokasi berdasarkan Analisa Lokasi adalah :

Kriteria Pemilihan Site yang dipilih untuk Galeri Perak Kotagede adalah :

1. Aksesbilitas mudah
2. Letaknya sangat strategis, karena berada di jalur wisata Kotagede
3. Sarana dan prasarana jalan mewadahi
4. Mudah mengundang perhatian

3.5.2 Analisa Pelaku dan Kegiatan Galeri

Ada dua macam pola kegiatan pengunjung pada Geleri Perak, yaitu :

1. Pengunjung yang hanya menikmati seni dan kurang berminat pada bagaimana proses seni itu di buat, diarahkan langsung pada ruang ritel, disini selain dapat melihat-lihat model dan karya yang disajikan pengunjung juga dapat melakukan proses pembelian secara langsung kemudian pulang.
2. Pengunjung yang datang dengan sengaja ingin menikmati seni dan ingin lebih lanjut bagaimana cara membuatnya di ajak terlebih dulu ke dalam ruang ritel sebagai hasil produk seni galeri yang sudah jadi kemudian di arahkan ke ruang proses pembuatannya.

3.5.3 Analisa Hubungan galeri perak, masyarakat dan pengunjung galeri

Yaitu dengan mengkaitkan hubungan antara Galeri Perak dengan masyarakat, hubungan Galeri Perak dengan Pengunjung dapat di lihat pada tabel 3.2

3.5.4 Analisa Hubungan pelatihan perak, dengan karakter anak muda

Lihat tabel 3.3

BAB III
PEMBAHASAN

3.1 Analisa Lokasi dan Site

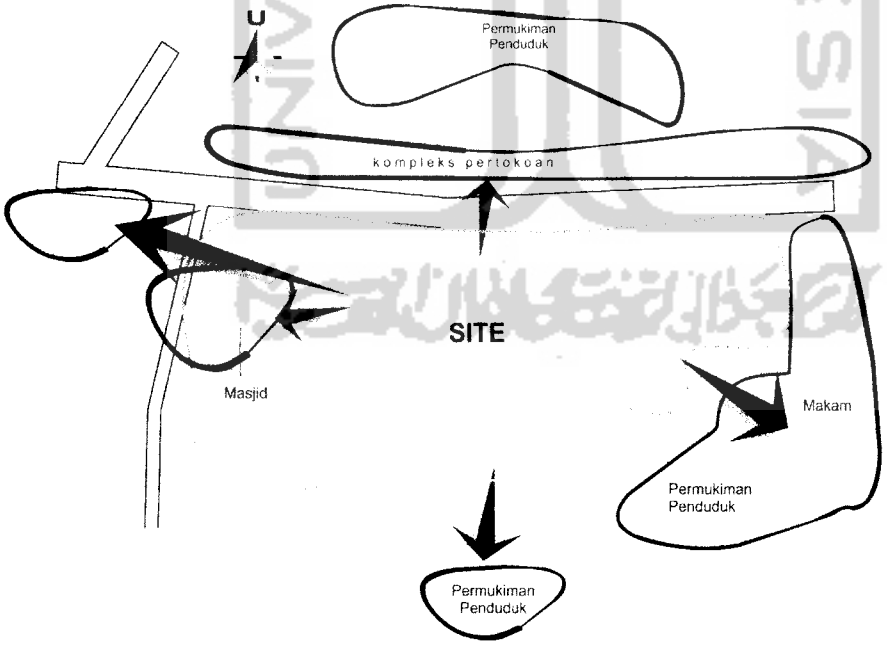
3.1.1 Analisa Pemilihan Site

Kriteria Pemilihan Site yang dipilih untuk Galeri Perak Kotagede adalah :

1. Aksesbilitas mudah
2. Letaknya sangat strategis, karena berada di jalur wisata Kotagede
3. Sarana dan prasarana jalan mewadahi
4. Mudah mengundang perhatian

3.1.2 Luasan Site

Site terletak di Jalan Mondorakan, Jagalan, Kotagede, Yogyakarta adalah memiliki luas 4.617 m²



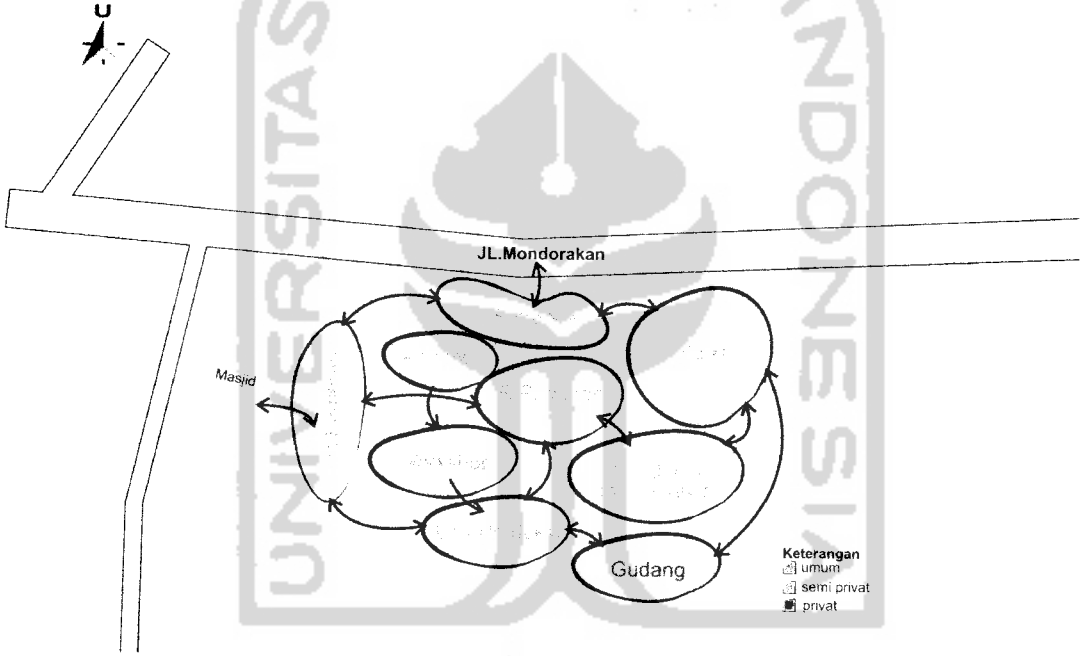
Gambar 3.1 Peta Lokasi Site

(Sumber : Peta daerah digambar ulang)

3.1.3 Batasan Site

1. Sebelah Barat : Masjid Nurul Huda dan BRI Jagalan, Kotagede
2. Sebelah Selatan : Permukiman penduduk
3. Sebelah Timur : Kompleks pertokoan perak dan pasar tradisional
4. Sebelah Utara : Kompleks pertokoan dan hunian penduduk

3.1.4 Analisa Zoning Site



Gambar 3.2 Zoning site

Pemilihan zoning dipertimbangkan terhadap :

- Faktor fungsi ruang
- Faktor sifat kegiatan
- Faktor privacy dan
- Faktor service

Zoning dibagi berdasarkan aktivitas pelaku ruang:

1. Area Publik

   Area publik diperuntukkan bagi semua pengguna GALERI, yaitu para para pengunjung, wisatawan maupun masyarakat Kotagede.Yaitu seperti ruang lobby, selasar, dan ruang pamer

2. Area Semi Publik

   Area semi publik diperuntukkan bagi pengguna yang berkepentingan di dalam fasilitas GALERI ini, yaitu peserta pendidikan dan pelatian.Yaitu seperti ruang teori dan unit produksi

3. Area Privat

   Area privat diperuntukkan bagi pengelola GALERI pada ruang-ruang Inventaris, seperti ruang MEE dan gudang.

4. Area Service

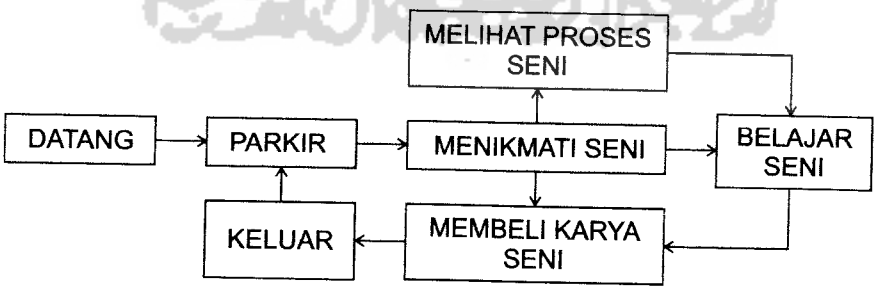
   Area service berfungsi untuk fasilitas pendukung kegiatan utama.Yaitu seperti KM/ KC dan ruang parkir.

3.2 Analisa Pelaku dan Kegiatan

3.2.1 Pelaku dan Pola Kegiatan

Pengunjung

Pengunjung adalah perorangan atau sekelompok orang yang khusus mendatangi galeri untuk berniat melihat, membeli benda seni dan atau belajar seni.



Pola Kegiatan Pengunjung

Ada dua macam pola kegiatan pengunjung pada Geleri Perak, yaitu :

1. Pengunjung yang hanya menikmati seni dan kurang berminat pada bagaimana proses seni itu di buat, diarahkan langsung pada ruang ritel, disini selain dapat melihat-lihat model dan karya yang disajikan pengunjung juga dapat melakukan proses pembelian secara langsung kemudian pulang.
2. Pengunjung yang datang dengan sengaja ingin menikmati seni dan ingin lebih lanjut bagaimana cara membuatnya di ajak terlebih dulu ke dalam ruang ritel sebagai hasil produk seni galeri yang sudah jadi kemudian di arahkan ke ruang proses pembuatannya. Bila penjelasan dengan hasil produk yang sudah jadi dan melihat proses pembuatannya kurang dapat meyakinkan atau ingin mencoba membuatnya sendiri tetapi tidak memiliki cukup waktu luang, maka pengunjung di tawarkan pada suatu pembelajaran (pelatihan) yang menyenangkan dengan paket kursus. Kemudian pengunjung kembali di ajak melihat proses kerajinan perak yang sudah jadi pada ruang ritel (Penjualan), bila tertarik di persilahkan membeli atau berbelanja. Baru kemudian meninggalkan ruang itu dengan mendapatkan wawasan baru dan souvenir cantik untuk di bawa pulang oleh pulang.

3.2.3 Program Ruang

Tabel 3.1 Program ruang pada galeri Perak meliputi

Kelompok Ruang	**Nama Ruang**	**Kegiatan**	**Pelaku (User)**	**Jml / Kapas sitas**	**Dimensi Standar** /- satuan meter	**Luas Satuan** (M^2)	**Luas Seluruh** (M^2)
Service	Parkir	Memarkir Kendaraan roda dua	1.Pengelola 2.Karyawan 3.Pengunjung	55	0,9 x 2	1,8	99
		Memarkir mobil	1.Pengelola 2.Karyawan 3.Pengunjung	6	2,5 x 5	12,5	75
	Km/ Kc	Membuang hajat	1.Pengelola 2.Karyawan 3.Pengunjung	2	1,5 x 2	3	6

	Gudang Barang jadi	Penyimpanan barang jadi dan inventaris	1.Pengelola 2.Karyawan	1	5 x 5	25	25
	Gudang Barang mentah	Penyimpanan barang dan inventaris	1.Pengelola 2.Karyawan	1	5 x 10	50	50
	Main entrence	Duduk dan diskusi	1.Pengelola 2.Karyawan 3.Pengunjung	1	10 x 11	110	110
	side entrence	Transisi ruang pameran luar dan dalam	1.Pengunjung 2.Pengrajin	1	5 x 7	35	35
Unit Produksi	Pembakaran	Membakar bahan dasar perak	1.Pengrajin	1	5 x 5	25	25
	Pencetakan	Mencetak bahan dasar perak	1.Pengrajin	1	5 x 5	25	25
	Penempaan/ pembentukan	Menempa bahan perak	1.Pengrajin	1	5 x 10	50	50
	Pencucian	Mencuci hasil dari penempaan perak	1.Pengrajin	1	5 x 5	25	25
	Work shop	Menciptakan karya seni perak	1.Pengrajin	1	5 x 39	195	195
Ruang Diklat	Diklat	Memberikan pengarahan dan pembekalan teori	1.Instruktur (Ahli seni) 2.Peserta Diklat	1	10 x 11	110	110
	Work shop	Praktek membuat karya seni (Kerajinan)	1.Instruktur (Ahli seni) 2.Peserta Diklat	1	5 x 29	145	145
	Display	Memamerkan Hasil karya peserta Diklat	1.Peserta Diklat	1	3 x 15	45	45

Kantor	Pe-ngelola	Dinas	1.Pemilik (Owner)	1	5 x 7	35	35
	Karya wan	Dinas	1.Pemilik (Owner) 2.Karyawan	1	5 x 7	35	35
	Pemasa ran	Promosi dan marketing	1.Pemilik (Owner) 2.Karyawan	1	7 x 10	70	70
	Administ rasi	Mengatminist rasi keuangan	1.Karyawan	1	3 x 5	15	15
Art shop	Ritel Perak	Mema merkan dan menjual perak	1.Owner 2.Karyawan	4	5 x 7	35	140
	Ritel Perak	Mema merkan dan menjual perak	1.Owner 2.Karyawan	4	5 x 7	35	140
	Pame ran	Mema merkan dan menjual perak	1.Owner 2.Penjual 3.Pembeli	1	14 x 20	280	280
Jumlah besaran ruang (M^2)							**1.735**

(sumber : Neufert, Data Arsitek)

3.3 Analisa Hubungan galeri perak, masyarakat dan pengunjung galeri

3.3.1 Hubungan antara galeri perak dengan masyarakat

Sebagai galeri yang berfungsi sebagai pusat pembelajaran seni perak, keterlibatan masyarakat di sini secara langsung dapat memberikan akomodasi positif, karena masyarakat Kotagede adalah sebagai aktor utama yang harus menjalankan visi dan misi Kotagede yakni kebudayaan leluhur agar seiring bergulirnya zaman tetap dapat terlestarikan dengan keterlibatannya sebagi tim ahli, juri maupun pengrajin perak serta pengajar di Galeri Perak Kotagede.

3.3.2 Hubungan antara galeri perak dengan pengunjung

Pengunjung berperan penting terhadap kelangsungan galeri tanpa pengunjung galeri tidak akan berfungsi sebagai mana mestinya, maka

bagaimana caranya agar dapat mengundang mereka? Yaitu dengan membuat tampilan fasad yang mengundang, terbuka, estetis, dan menarik.

Tabel 3.2. Hubungan pola ruang dengan aktivitas Galeri Perak

GALERI PERAK	KEGIATAN RUANG GALERI			
	PAMERAN	**PENJUALAN**	**PELATIHAN**	**PRODUKSI**
Kegiatan	- Pameran - Promosi	- Menjual ben seni	- Belajar men ngetahui proses pembuatan perak - Belajar mem buat perak - Belajar men cetak perak - Belajar cara membentuk perak - Membuat perhi asan, bros, kere ta kencana, assessoris, sovenir,dll	- Memproduksi bahan dasar pe rak menjadi ke rajinan seperti perhiasan (cin-cin, kalung, an ting-anting,dll) - Melakukan pem bakaran bahan dasar - Melakukan pem bentukan perak - Melakukan pen cucian perak - Finishing, polishing dan packing
Pelaku	- Pengunjung (wisman dan wisnu) - Perajin perak lokal - Peserta Diklat - Karyawan/ pengelola	- Pengusaha perak - Karyawan - Pembeli - Pengunjung	- Pemuda Kota gede - Masyarakat sekitar - Masyarakat luar Kotagede - Instruktur/ ahli	- Perajin perak lokal (Kotagede)
Jumlah	- 5 buah art shop	- 5 buah art shop	- 27 orang	- 25 orang
Frekuensi pemakaian	- 1 bulan sekali (selama 4 hari) - 1 bulan sekali	- Buka setiap hari, kecuali	- setiap hari,	- Setiap hari, ke cuali hari besar

	selama 2 hari, jum'at dan sabtu (event khusus)	hari besar dan lebaran		dan lebaran
Fasilitas	- Ruang terbuka yang representatif - keamanan (CCTV) - Toilet	- Ruang ritel yang luas dan elegant	- Modul pelatihan - 1 peserta, 1 set tool kit - 1 peserta, 1 me ja kerja - Instruktur profe sional - Fun Game (Hasil karya dapat di pamerkan,dijual dan dapat hadiah sesuai dengan hasil kreativitas) - Hasil dapat di bawa pulang	- Akomodasi peralatan yang mewadahi - Aksesbilitas ruang yang nyaman dan ramah lingkungan - Hasil kerajinan dapat di pamerkan dan dijual - Sertifikasi peng hargaan karya seni dan pelestarian bu daya
Layout ruang	- Linier (Mengarahkan pengunjung)	- Linier (Mengarahkan pengunjung)	- Penyusunan meja kerja terbuka dan la pang (mempermudah dalam pemanfa atan ruang terbuka	- Penyusunan meja kerja terbuka dan la pang (mempermudah dalam pemanfa atan ruang terbuka dan pemakaian mesin produksi
Ruang	- Kontenporer (berubah-ubah) karena tiap	- Statis (tetap), karena memiliki ruang yang	- Lapang - Sirkulasi udara baik	- Lapang - Sirkulasi udara baik

	event pameran dapat berbeda tema - Lapang - Terang	tidak bisa diubah/ permanen	- Terang Daylight (siang hari), lam pu (malam hari) - Ruang pelatihan Penuh dengan permainan warna - Memiliki akustik yang baik	- Terang - Memiliki akustik yang baik

3.4 Analisa Hubungan pelatihan perak, dengan karakter anak muda

Tabel 3.3. Hubungan antara karakter anak muda dengan pelatihan pembuatan perak

		KETELITIAN	KETEKUNAN	KESABARAN	KEAHLIAN	KREATIVITAS
KARAKTER ANAK MUDA	- **BEBAS** Tidak ingin teri kat dan fleksibel	- Ruang studio yg lapang dan terbuka	- Mencipta kan suasa na ceria dg karakter warna ruang	- Memberikan kesempatan untuk ber karya sesuai dg kemampuan yang dimiliki	- Penye diaan peralatan yang me wadahi - Meja ker ja yg luas dan lapang	- Penyediaan ruang ekspe rimen - Penyediaan bermacam alat yg bisa digunakan untuk berkre asi
	- **SANTAI** Semua kegi atan yang dilakukan tanpa teka nan	- Mencipta kan studio yang nya man dan te rang	- Mencipta kan studio seperti ruang priba di	- Pembimbi ngan dg me toda persua sif	- Memberi kebeba san utk memilih mode pili han se suai dg minat	- Memberikan mode-mode perak yang dapat ditiru atau menjadi refrensi dalam pem buatan
	- **AKTIF** Rasa ingin tahu akan	- Memberi kan apres siasi terha	- Melatih dg tip dan trik cara mudah	- Memberi penyuluhan yang inten	- Memberi motifasi kebeba	- Memberikan peluang utk mengeksplo

1. Pengunjung yang hanya menikmati seni dan kurang berminat pada bagaimana proses seni itu di buat, diarahkan langsung pada ruang ritel, disini selain dapat melihat-lihat model dan karya yang disajikan pengunjung juga dapat melakukan proses pembelian secara langsung kemudian pulang.
2. Pengunjung yang datang dengan sengaja ingin menikmati seni dan ingin lebih lanjut bagaimana cara membuatnya di ajak terlebih dulu ke dalam ruang ritel sebagai hasil produk seni galeri yang sudah jadi kemudian di arahkan ke ruang proses pembuatannya.

3.5.3 Analisa Hubungan galeri perak, masyarakat dan pengunjung galeri

Yaitu dengan mengkaitkan hubungan antara Galeri Perak dengan masyarakat, hubungan Galeri Perak dengan Pengunjung dapat di lihat pada tabel 3.2

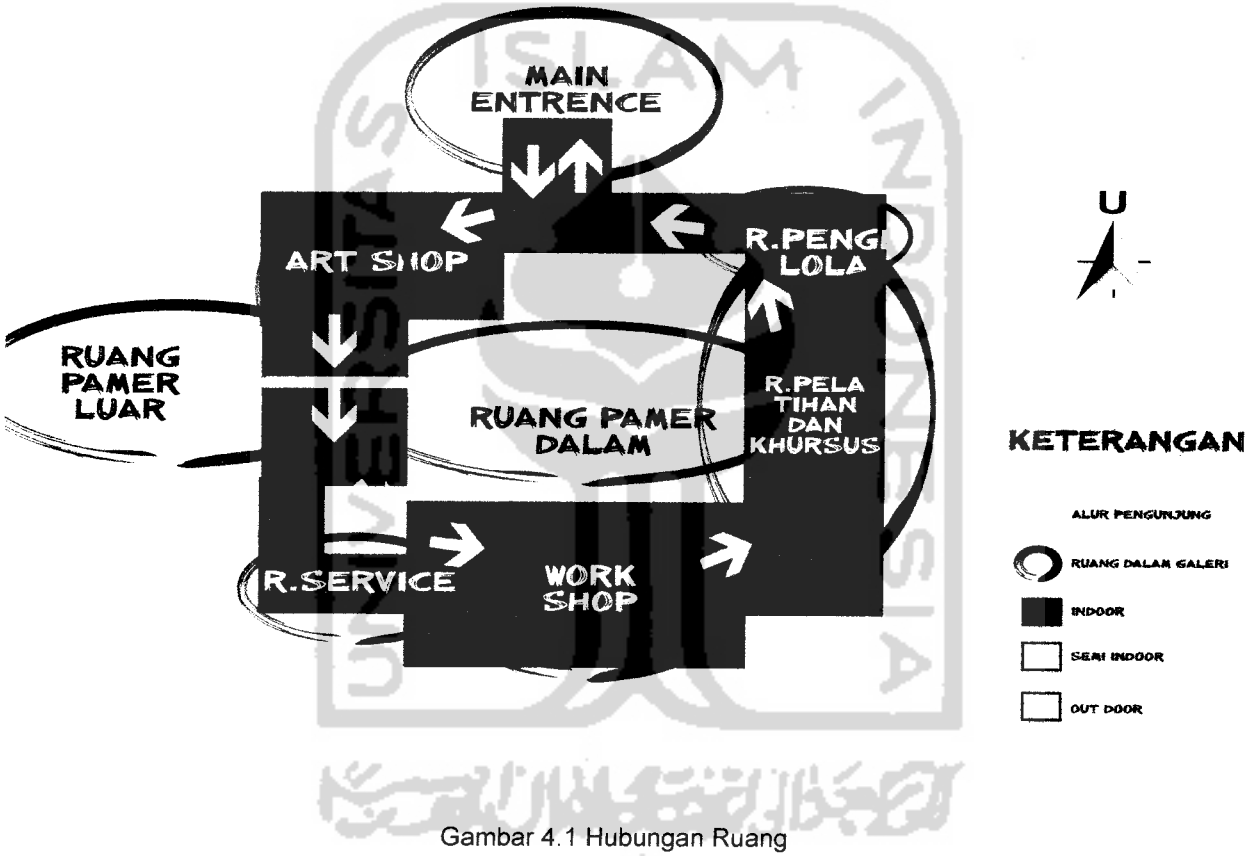
3.5.4 Analisa Hubungan pelatihan perak, dengan karakter anak muda

Lihat tabel 3.3

BAB IV
KONSEP PERANCANGAN

4.1 Konsep Penzoningan

Konsep Penzoningan



Gambar 4.1 Hubungan Ruang

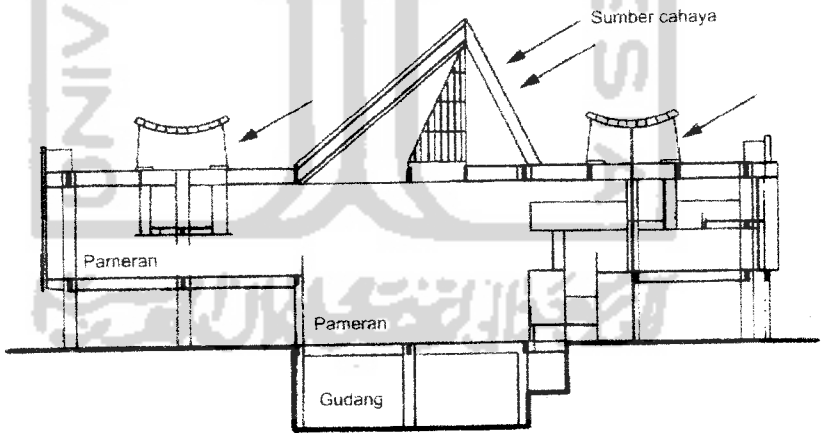
Konsep penzoningan adalah dengan pembagian sifat ruang umum diposisikan pada deretan depan, kemudian semi privat dan yang terakhir adalah privat yang terlihat pada gambar dengan keterangan *ruang pengelola*

4.2 Konsep Bangunan

4.2.1 Konsep Galeri

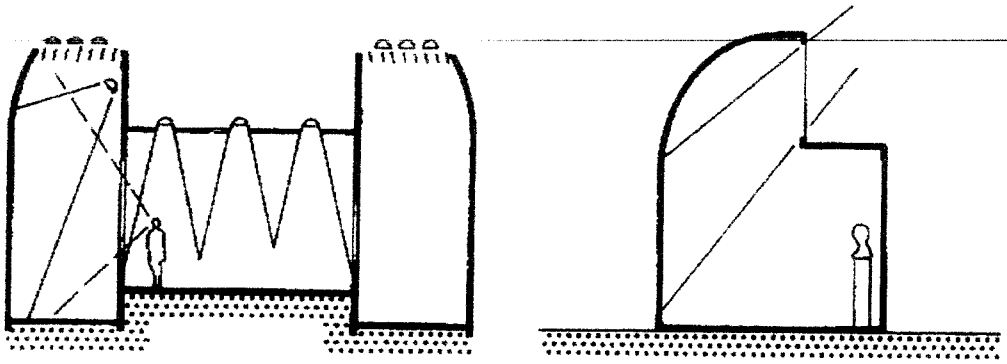
Sebagai galeri yang di peruntukkan sebagai media pembelajaran seni perak ini, bangunan memiliki beberapa fungsi ruang utama di antaranya adalah ruang pameran, ruang produksi, ruang pelatihan, dan ruang penjualan, namun diantara ruang tersebut yang paling dominan adalah ruang pelatihan (workshop), karena misi dari Galeri Perak adalah meningkatkan apresiasi dan minat pemuda dalam seni perak. Selain itu khusus untuk mereka dengan dasar minat, penyaluran bakat dan keterbatasan waktu. Kreativitas mereka perlu adanya akomodasi alat kerja yang mendukung dan fasilitas ruang yang repesentatif seperti :

1. Meja kerja yang luas
2. Tata ruang yang nyaman
3. Sirkulasi ruang yang cukup dan
4. Pemanfaatan void dalam sebagai pencahayaan alamiah pada ruang workshop.



① Potongan Museum Nasional untuk westliche Kunst. Tokyo
Arsitek Le Corbusier

Gb.4.2
(Sumber Data Arsitek / Neufert/ 2/33)

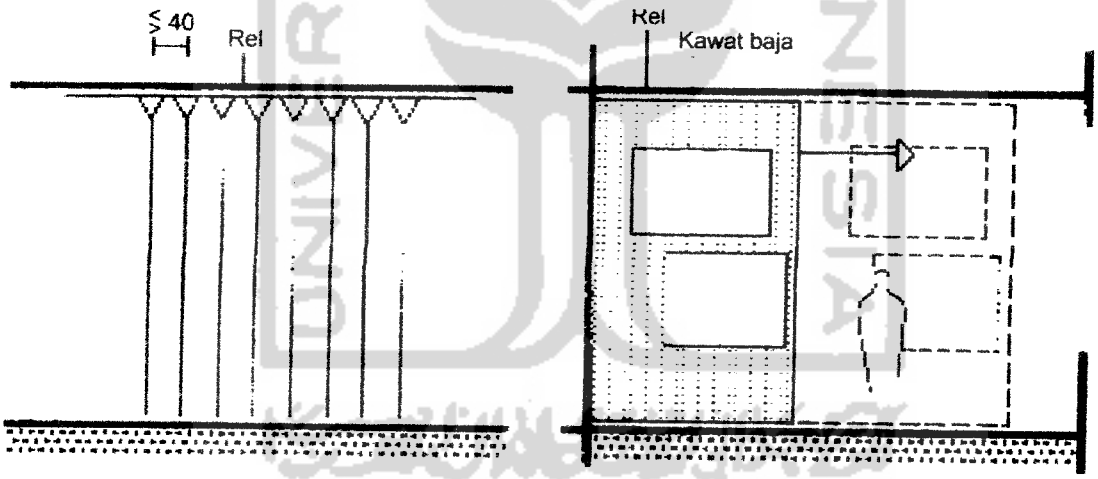


③ Karakter dari museum historis yang alami

④ Pada sebagian ruang yang terkena sinar, Sinar bermutu yang diperkuat

Gb.4.3

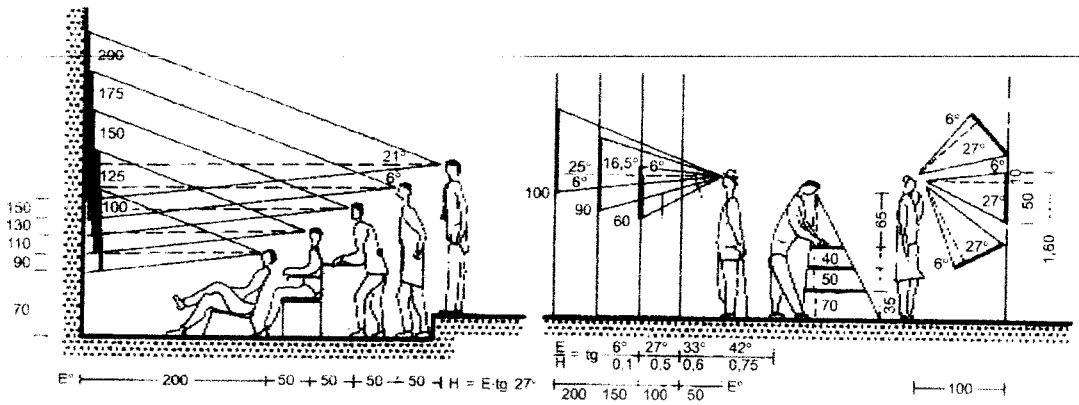
(Sumber Data Arsitek/ Neufert /2/33)



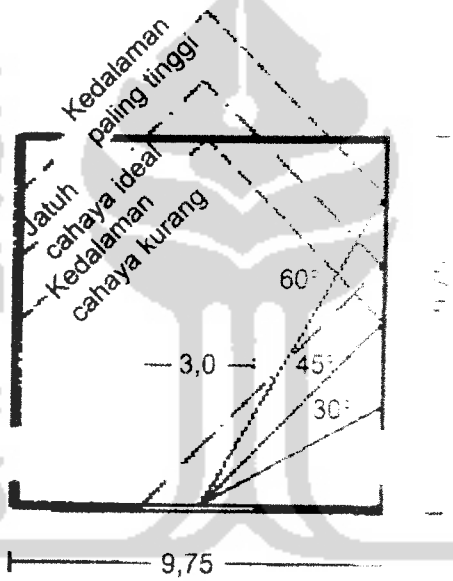
⑦ Ruang lukisan dengan bingkai lukisan yang berwarna, yang tergantung pada dinding itu

Gb.4.4

(Sumber Data Arsitek/ Neufert /2/33)



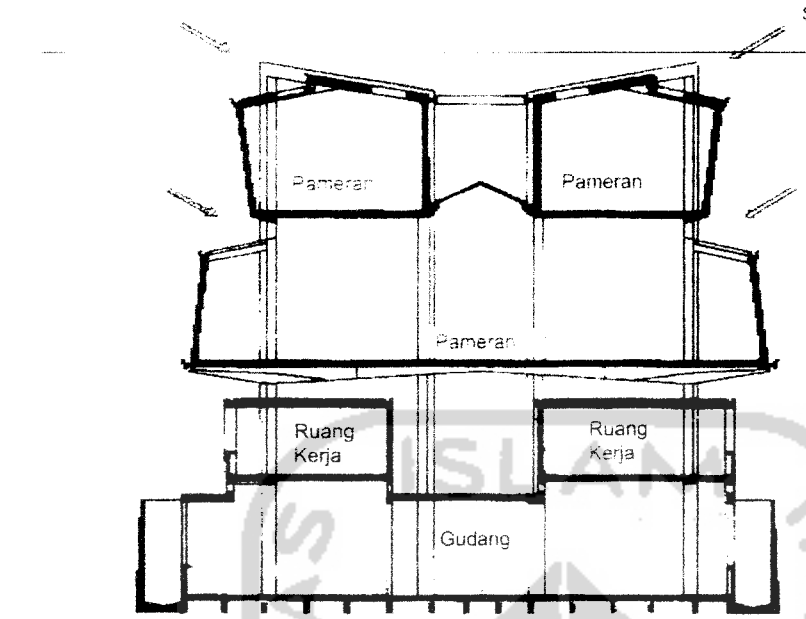
⑦ Sudut pandang dengan jarak pandang = –Tinggi/luas dan jaraknya



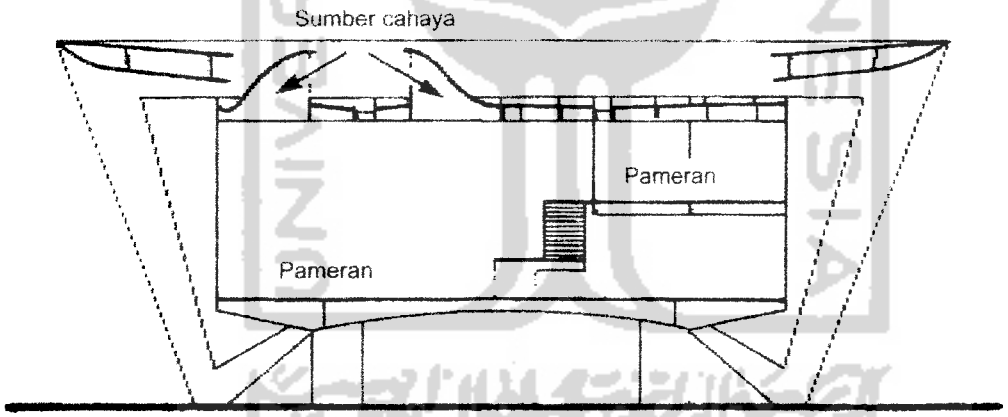
⑦ Ruang pameran dengan sebagaian cahaya

Gb.4.5

(Sumber Data Arsitek/ Neufert /2/33)



⑦ Arsitek: Bassi u. Boschetti

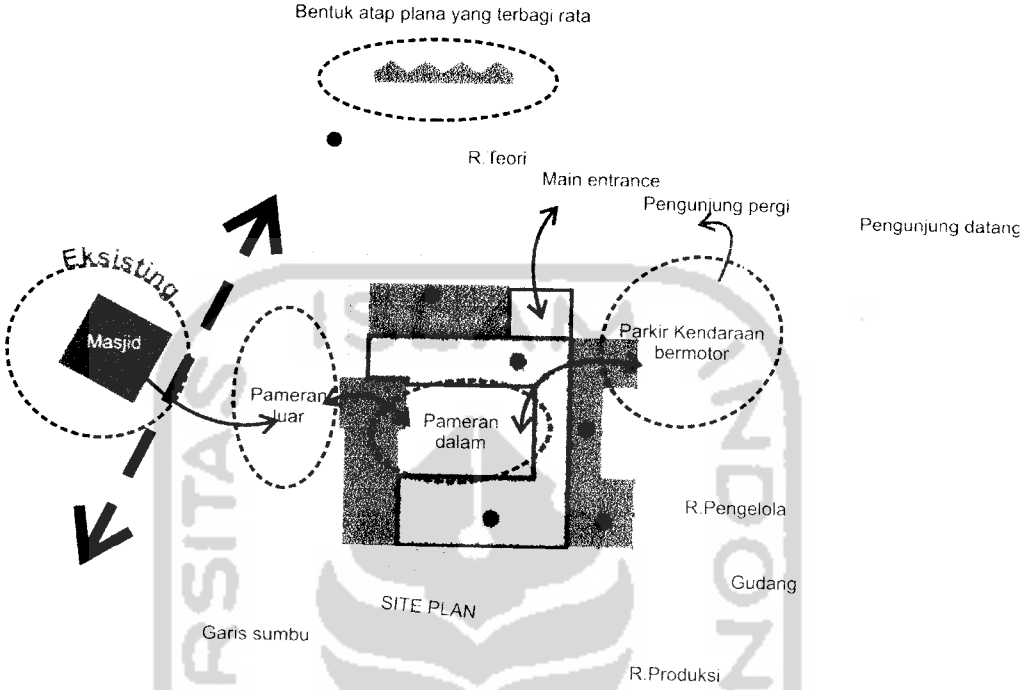


⑧ Arsitek: Reidy.

Gb.4.6 Sumber cahaya pada ruang galeri
(Sumber Data Arsitek/ Neufert /2/33)

4.2.2 Konsep Gubahan Massa

Konsep Gubahan Massa Berdasarkan kepada respon terhadap orientasi bangunan dengan massa bangunan sekitarnya (eksisting).



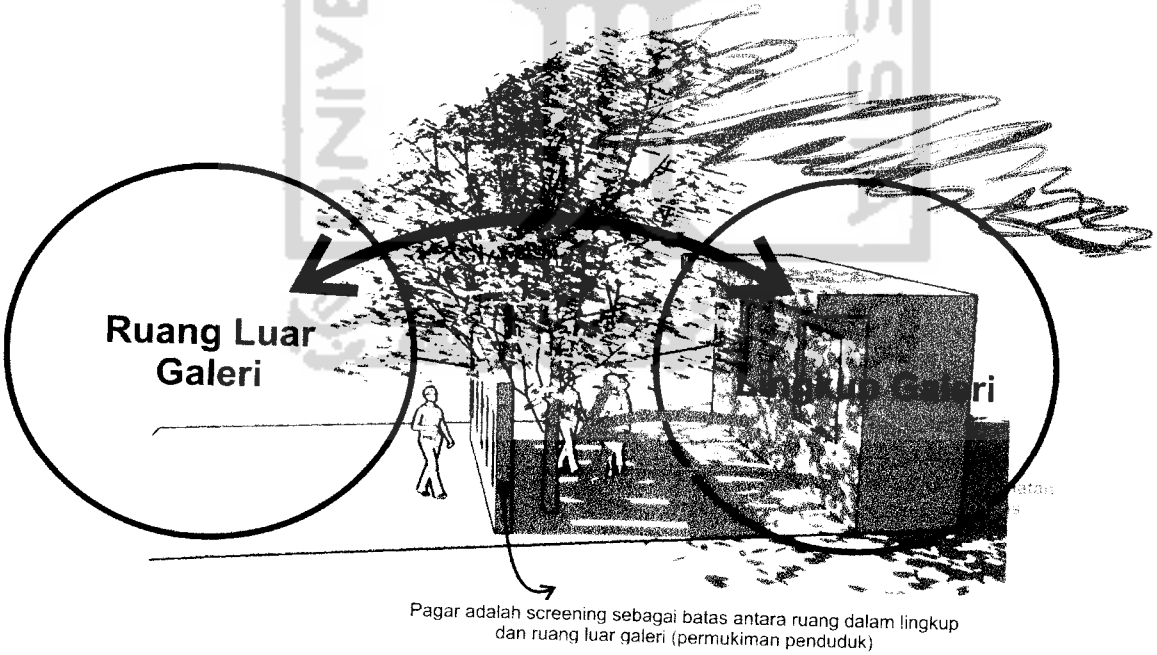
Gambar4.7 Konsep Gubahan Massa

Konsep gubahan massa adalah respon dari orientasi bentukan massa di sekitarnya dengan bentuk atap plana dibagian fasad depannya, terlihat bentukan massa kecil yang terbagi sama rata dengan tujuan mengurangi perbedaan level atap di sekelilingnya. Namun tetap membagi kebutuhan ruang berdasarkan fungsi dan karakteristik pengunjung.

Sementara bagian inti massa utama bangunan berbentuk huruf "U" yang menghadap ke arah barat (masjid), dan ke arah timur, view ke arah timur kurang begitu menguntungkan karena panas sinar matahari langsung dapat menyebabkan suhu ruangan kurang begitu nyaman, (khususnya pada siang hari), maka view ke arah ini perlu di buat sun shading. Lain halnya dengan fasad yang menghadap ke barat, eksplorasi bukaan sangat diperlukan sambil bekerja dan berlatih perak dapat langsung melihat void tengah yang berperan sebagai ruang pameran dalam.

Orientasi yang paling menarik di sini digunakan untuk orientasi utama Galeri adalah menghadap ke arah utara yang langsung berhadapan dengan Jalan Mondorakan dengan deretan pertokoan yang padat dan berhimpit satu sama lain yang setiap harinya selalu padat arus lalu lintas terutama pada jam-jam kerja, sehingga di harapkan orientasi yang menghadap ke arah ini sebagai cara, "mengundang" mereka berkunjung ke dalam bangunan_Galeri Perak.

Sedangkan orientasi arah selatan bangunan adalah permukiman penduduk yang padat dan crowded, fasad dari massa bangunannya pun adalah fasad tampak belakang, sehingga kurang begitu bagus untuk dilakukan ekplorasi view ke arah ini. Orientasi selatan ini perlu adanya view buatan dan screening yang dapat menghalau pandangan yang kurang begitu bagus dengan cara pembuatan pagar yang cukup tinggi, sekitas 2 meter-an dan taman buatan. Untuk menghindari screening yang terlalu masif, screening diberi celah atau bukaan agar tetap terkesan menyatu dengan lingkungan di sekitarnya



Gambar 4.8 Konsep Orientasi Bangunan

4.2.3 Konsep Sirkulasi

Sirkulasi pengunjung bisa datang dari 2 arah, yaitu dari main entrance dan side entrance.

Perbedaannya adalah, pertama main entranca dikhususkan bagi pengunjung yang datang dari arah pedestrian dan dari tempat parkir yang membawa sepeda motor atau mobil. Kedua arah masuk galeri dari arah samping atau side entrance. Pelakunya adalah penduduk terdekat di sekitar galeri yang datang dengan berjalan kaki, mereka diberikan kemudahan untuk mengakses ke dalam galeri dengan maksud bahwa galeri ini adalah salah satu bagian dari mereka, sehingga merasa memiliki dan kemudian memeliharanya.

1. Pengunjung yang hanya menikmati seni dan kurang berminat pada bagaimana proses seni itu di buat, diarahkan langsung pada ruang ritel, disini selain dapat melihat-lihat model dan karya yang disajikan pengunjung juga dapat melakukan proses pembelian secara langsung kemudian pulang.
2. Pengunjung yang datang dengan sengaja ingin menikmati seni dan ingin lebih lanjut bagaimana cara membuatnya di ajak terlebih dulu ke dalam ruang ritel sebagai hasil produk seni galeri yang sudah jadi kemudian di arahkan ke ruang proses pembuatannya. Bila penjelasan dengan hasil produk yang sudah jadi dan melihat proses pembuatannya kurang dapat meyakinkan atau ingin mencoba membuatnya sendiri tetapi tidak memiliki cukup waktu luang, maka pengunjung di tawarkan pada suatu pembelajaran (pelatihan) yang menyenangkan dengan paket kursus. Kemudian pengunjung kembali di ajak melihat proses kerajinan perak yang sudah jadi pada ruang ritel (Penjualan), bila tertarik di persilahkan membeli atau berbelanja. Baru kemudian meninggalkan ruang itu

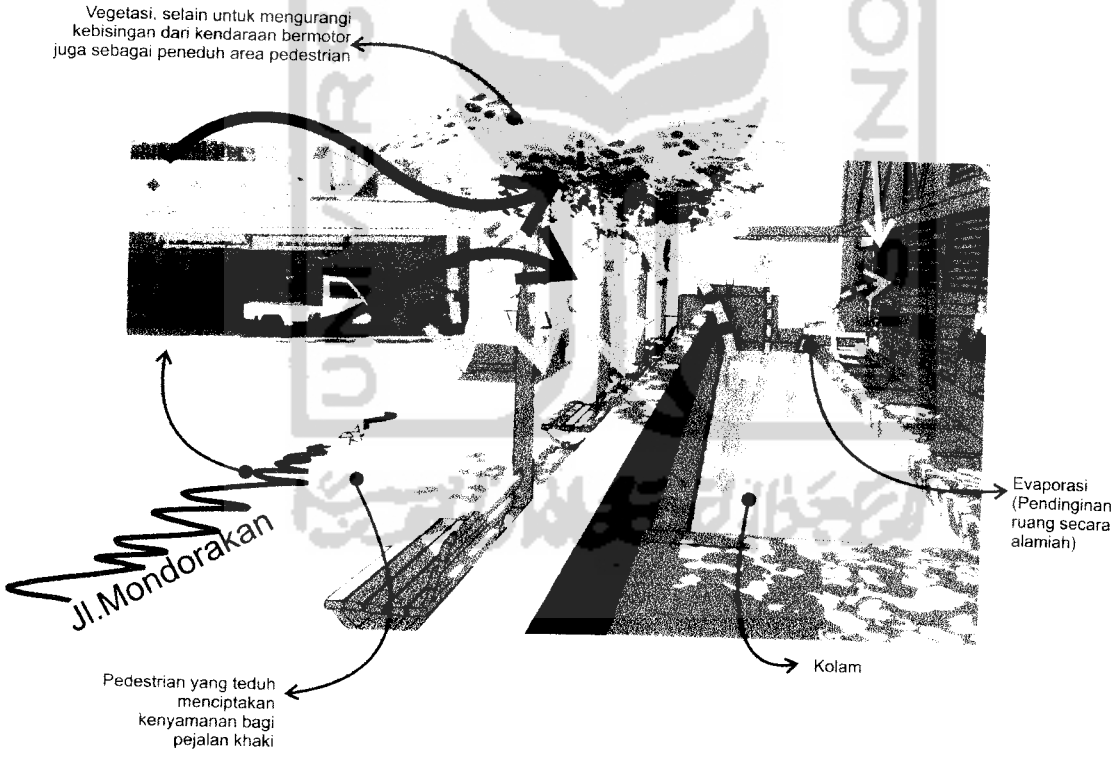
dengan mendapatkan wawasan baru dan souvenir cantik untuk di bawa pulang oleh pulang.

4.2.4 Konsep Ruang

1. Eksterior

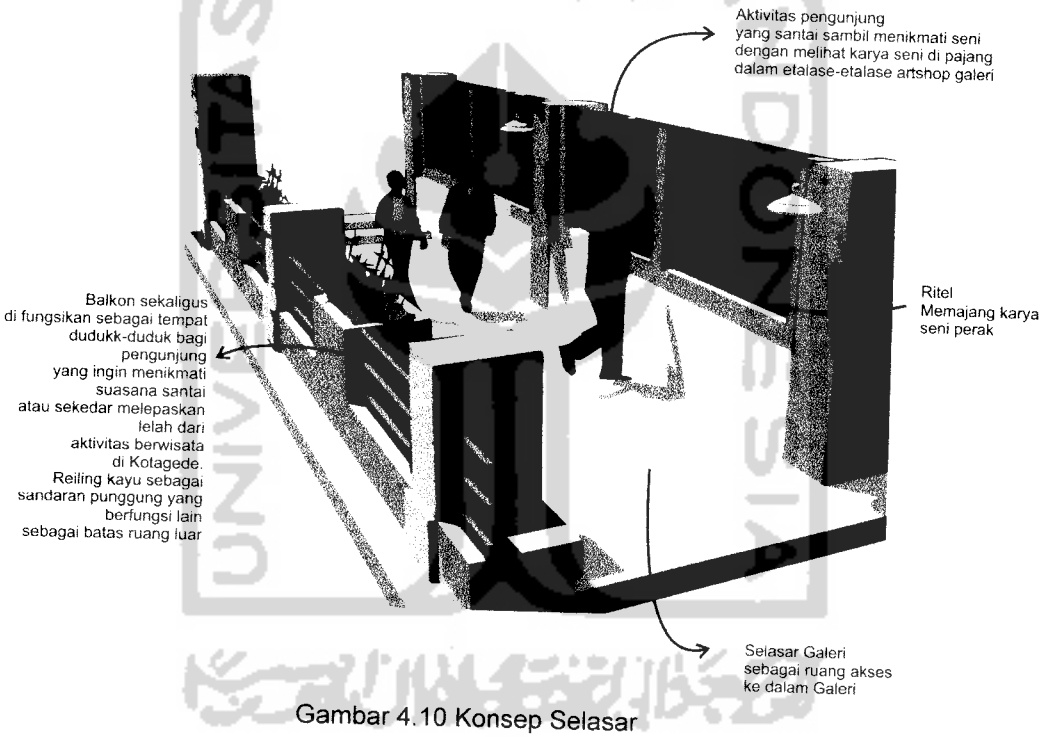
Ruang- ruang eksterior meliputi : pedestrian, kolam ikan, ruang duduk, taman dan selasar bangunan.

Kondisi site yang panas dan gersang khususnya pada siang hari membuat siapapun yang berada di lokasi tidak dapat berlama-lama di sini, hal ini perlu adanya solusi perancangan galeri yang dapat merespon kondisi alam ini, yaitu dengan membuat vegetasi tambahan berupa taman dan kolam ikan.



Gambar 4.9 Konsep Vegetasi

Konsep vegetasi dan kolam buatan bertujuan memberikan kesan site yang teduh dan sejuk, vegetasi atau tanaman berfungsi memberikan perlindungan kepada orang yang mengunakan pedestrian menuju galeri dari panas sinar matahari langsung, sehingga konsep ini dapat membuat user nyaman dan_sehingga dapa "mengundang" pengunjung dengan rasa nyaman, sementara kolam berfungsi mengalirkan kelembaban udara ke dalam ruang degan butiran air yang dibawa oleh angin karena proses penguapan dari panas matahari didalam kolam yang sering kita kenal dengan proses evaporasi.



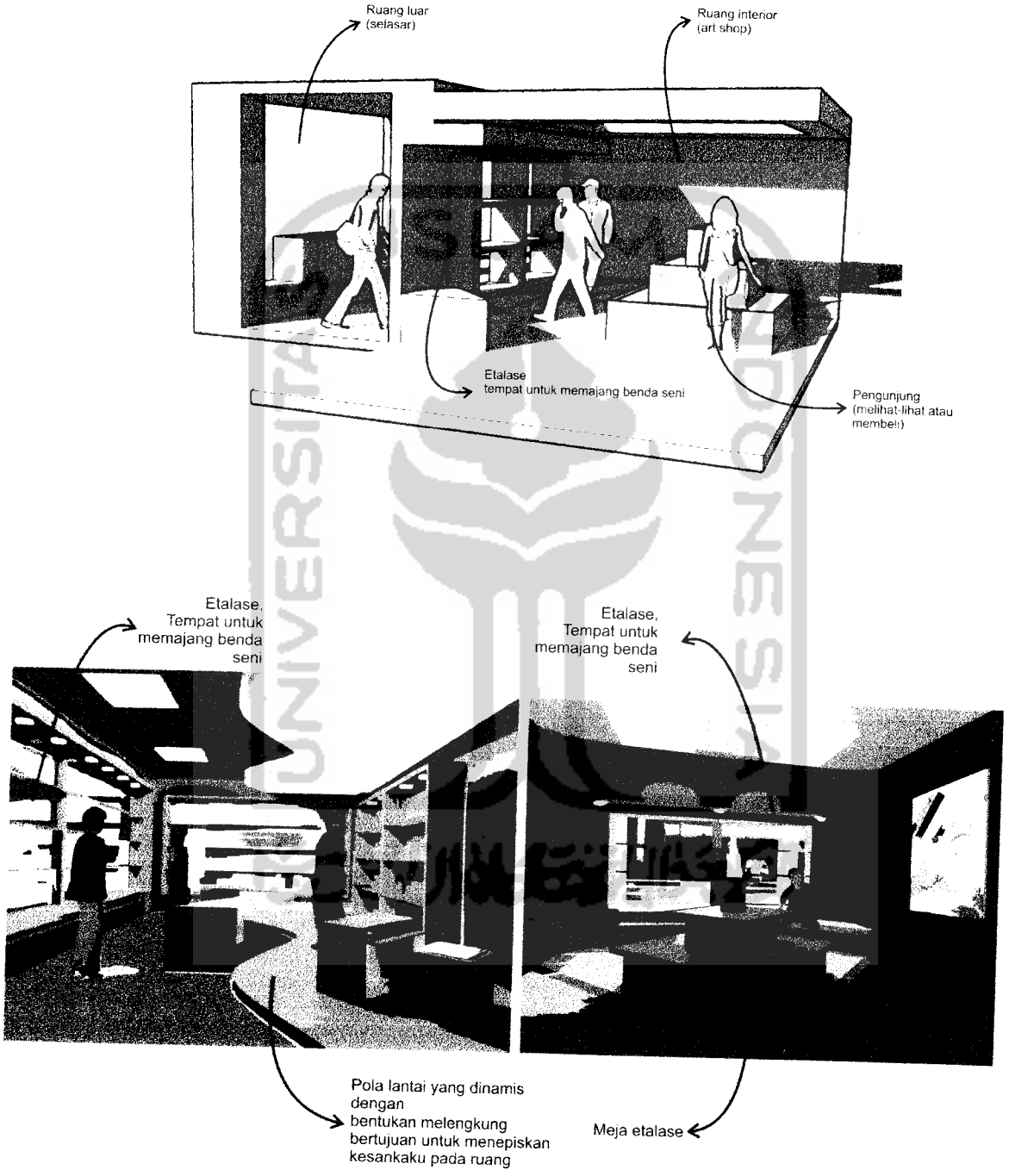
Gambar 4.10 Konsep Selasar

2. Interior

Ruang-ruang interior meliputi : Artshop, Diklat, dan Workshop

Salah satu pernak pernik perhiasan yang disajikan dan tawarkan didalam galeri yang sering dilihat pengunjung pertama kali adalah ruang art shop, karena akses masuk kedalam bangunan yang melewati main entrance langsung di arahkan ke ruang ini, sehingga bagian luar ruangan di dalam art shop harus terlihat dari sisi luar

supaya barang-barang yang di sajikan dan tawarkan dapat di nikmati dan lihat oleh para pengunjung, ruang etalase didesain dengan memberikan kenyamanan jarak pandang yang pas bagi penikmat seni perak.



Gambar 4.11 Konsep Interior

4.3 Rangkuman Konsep Perancangan

4.3.1 Konsep Penzoningan adalah dengan pembagian sifat ruang umum diposisikan pada deretan depan, kemudian semi privat dan yang terakhir adalah privat yang terlihat pada gambar dengan keterangan *ruang pengelola.*

4.3.2 Konsep Galeri

1. Konsep Galeri

Di antaranya adalah ruang pameran, ruang produksi, ruang pelatihan, dan ruang penjualan, namun diantara ruang tersebut yang paling dominan adalah ruang pelatihan (workshop), karena esensinya adalah meningkatkan apresiasi dan minat pemuda dalam seni perak.

2. Konsep Gubahan Massa

Konsep gubahan massa adalah merespon dari orientasi bentukan massa di sekitarnya dengan bentuk atap plana dibagian fasad depan bangunan (Galeri).

3. Konsep Sirkulasi

Sirkulasi pengunjung bisa datang dari 2 arah, yaitu dari main entrance dan side entrance.

4. Konsep Ruang Ekterior dan Interior

- Ruang- ruang eksterior meliputi : pedestrian, kolam ikan, ruang duduk, taman dan selasar bangunan. Kondisi site yang panas dan gersang khususnya pada siang hari membuat siapapun yang berada di lokasi tidak dapat berlama-lama di sini, hal ini perlu adanya solusi perancangan galeri yang dapat merespon kondisi alam ini, yaitu dengan membuat vegetasi tambahan berupa taman dan kolam ikan.
- Ruang-ruang interior meliputi : Artshop, Diklat, dan Workshop Salah satu pernak pernik perhiasan yang disajikan dan tawarkan di dalam galeri yang sering dilihat pengunjung pertama kali adalah ruang art shop.

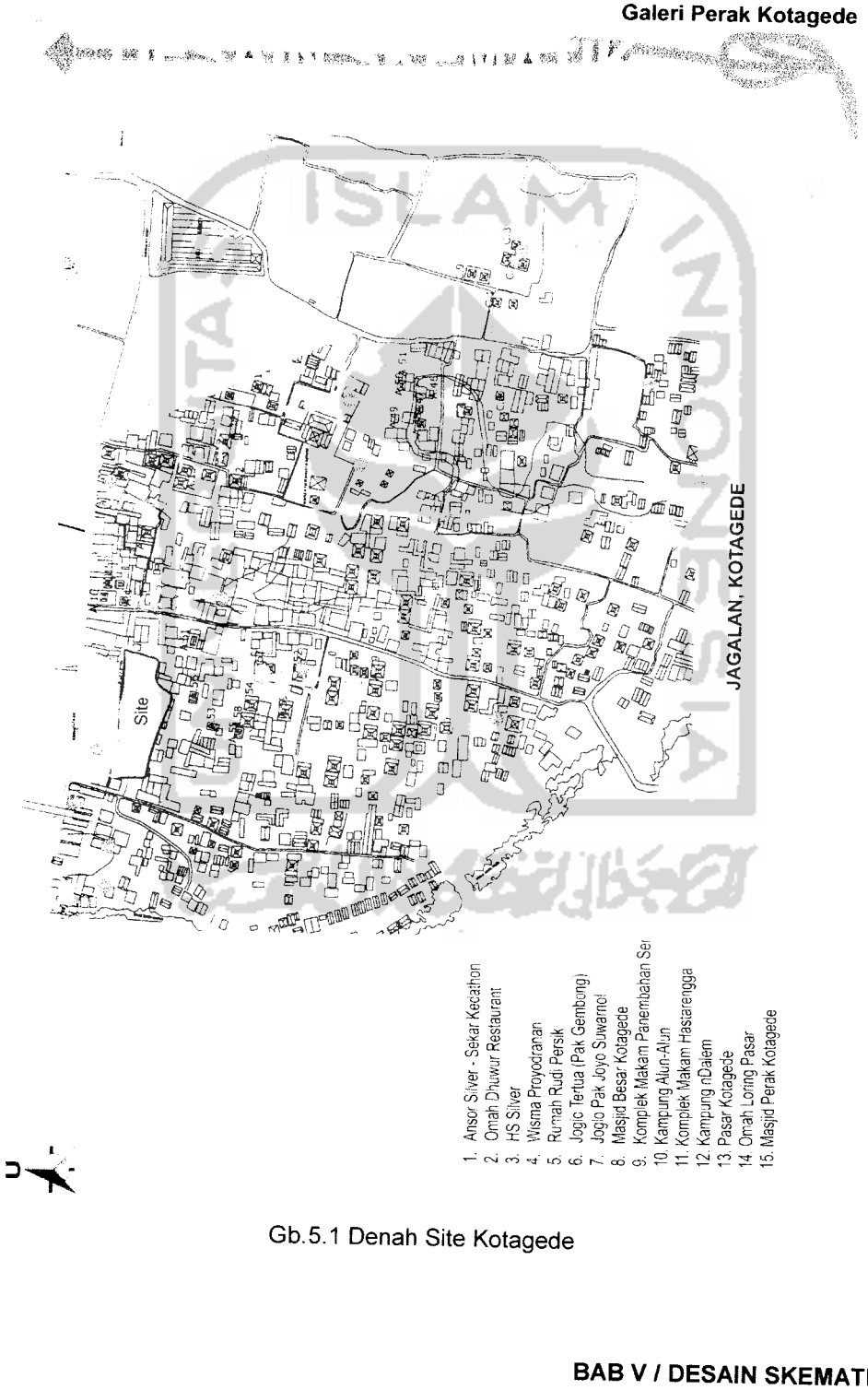
DAFTAR PUSTAKA

1. Tugas Akhir Arsitektur UII, ***Islamic Art Center Yogyakarta***,Sahat,95340100, 2000
2. Tugas Akhir Arsitektur UII, ***Galeri Seni Rupa Kontemporer Di Yogyakarta***, Didik Haryanto, 97512090, 2003
3. Tugas Akhir Arsitektur UII, ***Galeri Seni Rupa Di Yogyakarta***, Moh. Bernandhi, 97512121, 2002
4. Tugas Akhir Arsitektur UII, ***Galeri Seni Ukir di Jepara,*** Nuraeny Triyana, 99512020, 2004
5. Serial Rumah Sepesial, ***Karakter Warna,*** E.Mayariani dan Ir.Adrianto Budiarsa, Arsitektur UNPAR, 1987
6. Majalah LARAS, ***Minimalis dalam Arsitektur,*** Antony Liu dan Ferry Ridwan, 2006
7. Galeri TOM'S Silver (Kerajinan Perak, Karakteristik perak, Sejarah sentra industri perak,dll)
8. The Long Road Towards Recognition,***Selasar Sunaryo Art Space***, Bandung, IAI 2002
9. The Long Road Towards Recognition,***Cemeti Art House***, Yogyakarta, IAI, Eko Prawoto, 2002
10. Data Arsitek, ***Art Gallery and Museum***, Jilid 3, edisi 33, Ernist Neufert
11. **Karakteristik perak**, www.esdm.org.id
12. **SKALA +**, Arsitektur Interior vol.1, Rudy Kelana, Arsitek.
13. **Dimensi Manusia dan Ruang Interior**, Buku Panduan Untuk Standar Pedoman Perancangan, Julius Paneero, AIA, ASID, dan Martin Zelnik, AIA, ASID

BAB V

SKEMATIK DESAIN

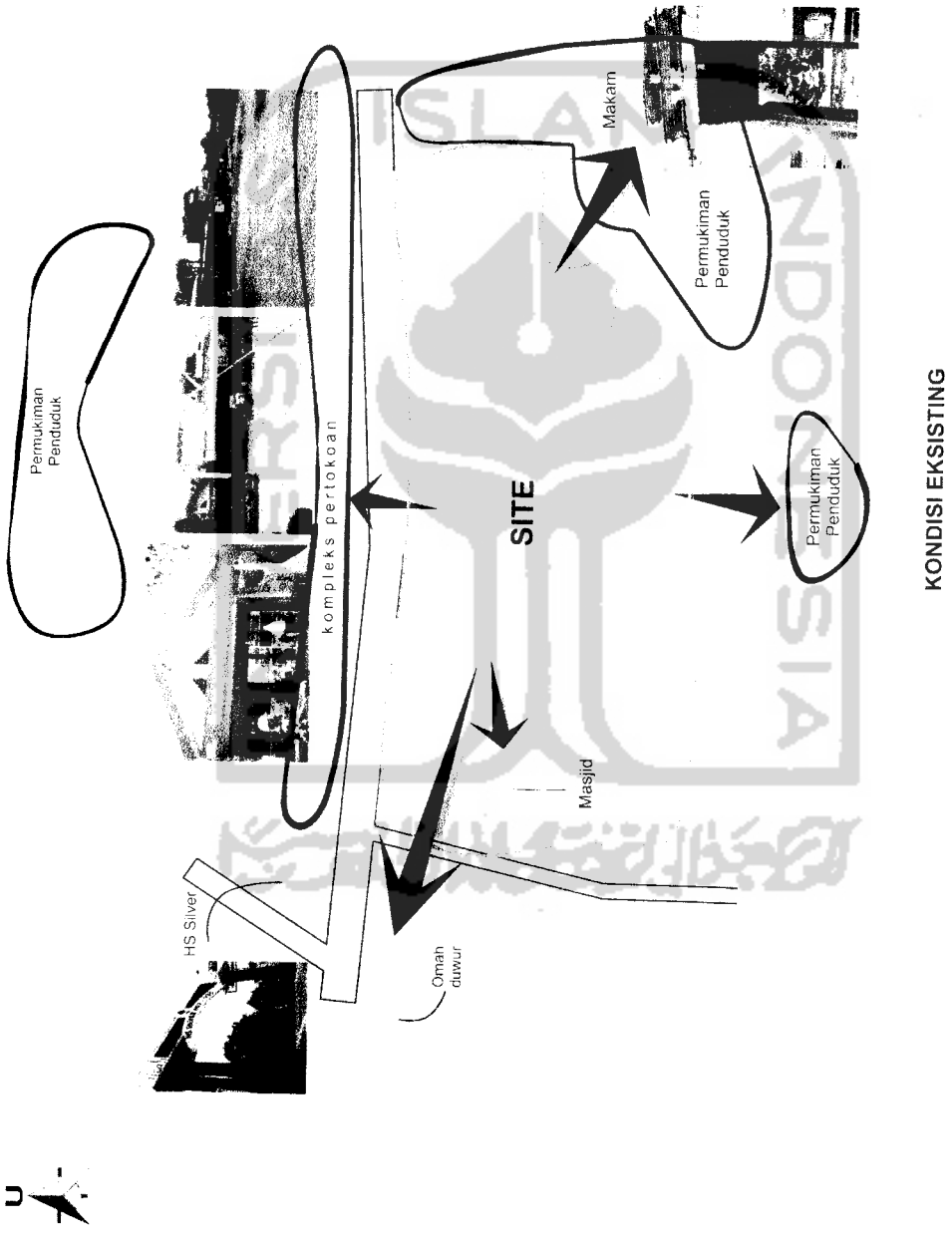
5.1 Skema Posisi Site



Gb.5.1 Denah Site Kotagede

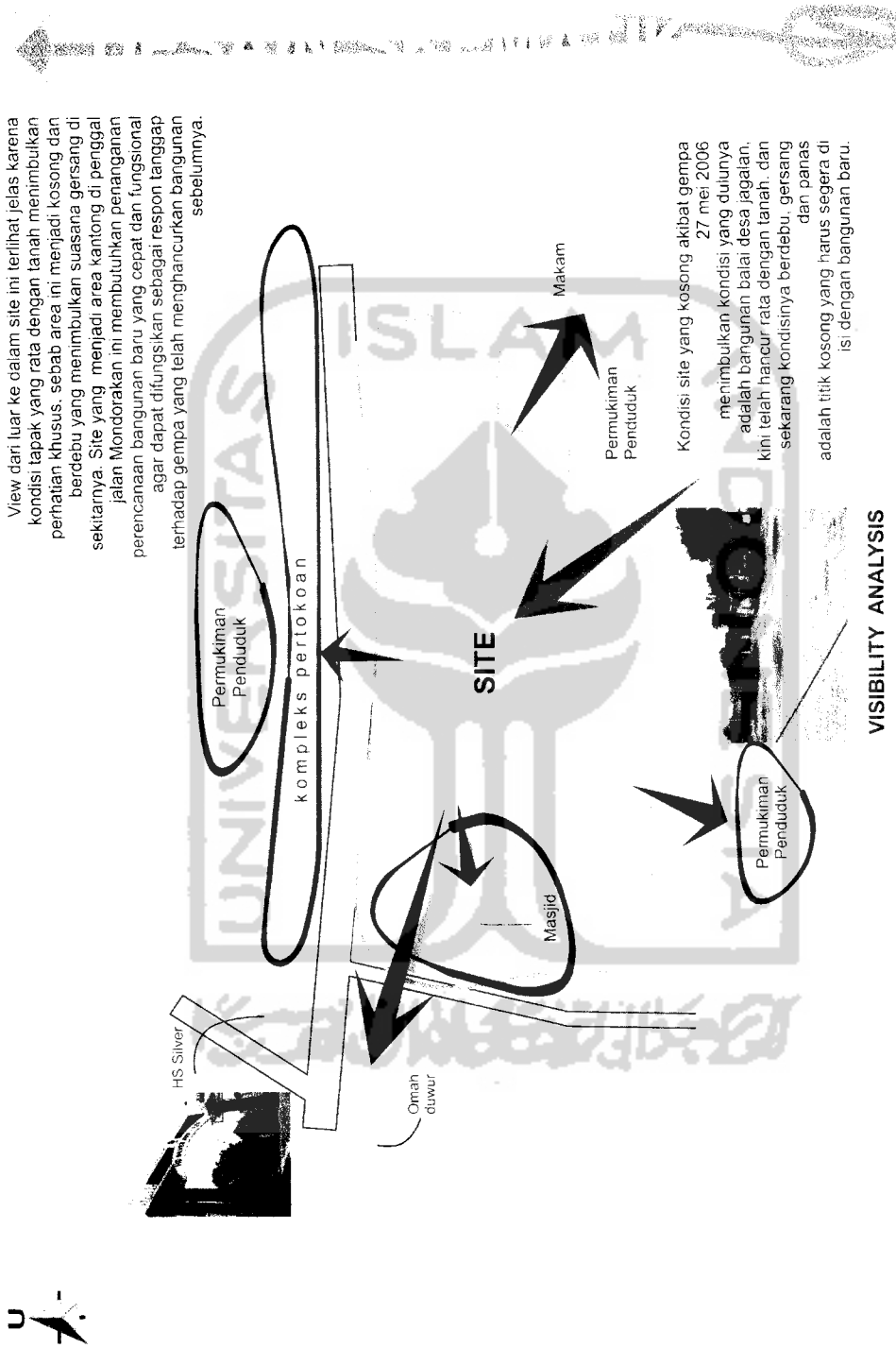
5.2 Skema Lingkungan Sekitar Site

Galeri Perak Kotagede

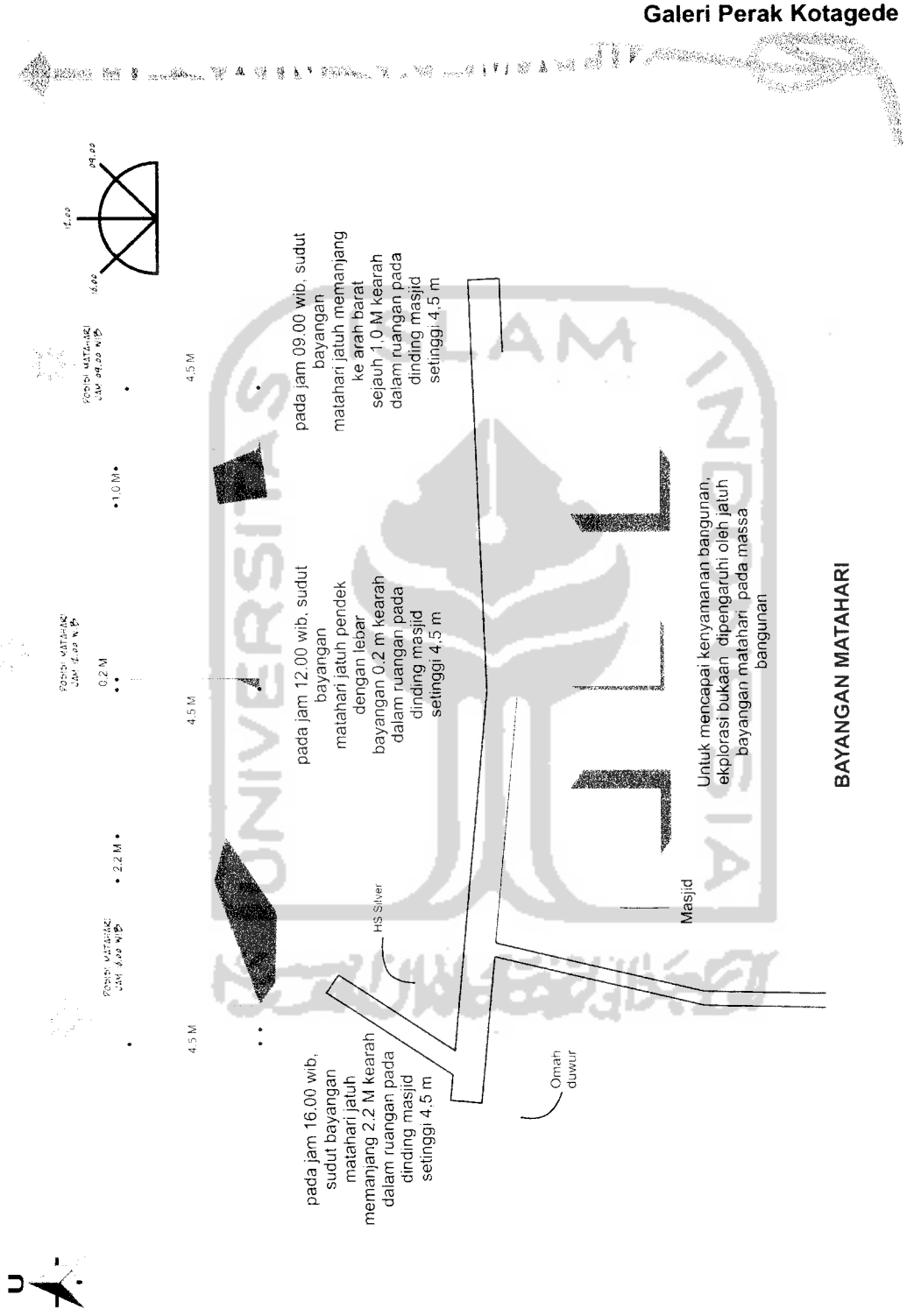


Gb.5.2 Kondisi Eksisting

Galeri Perak Kotagede

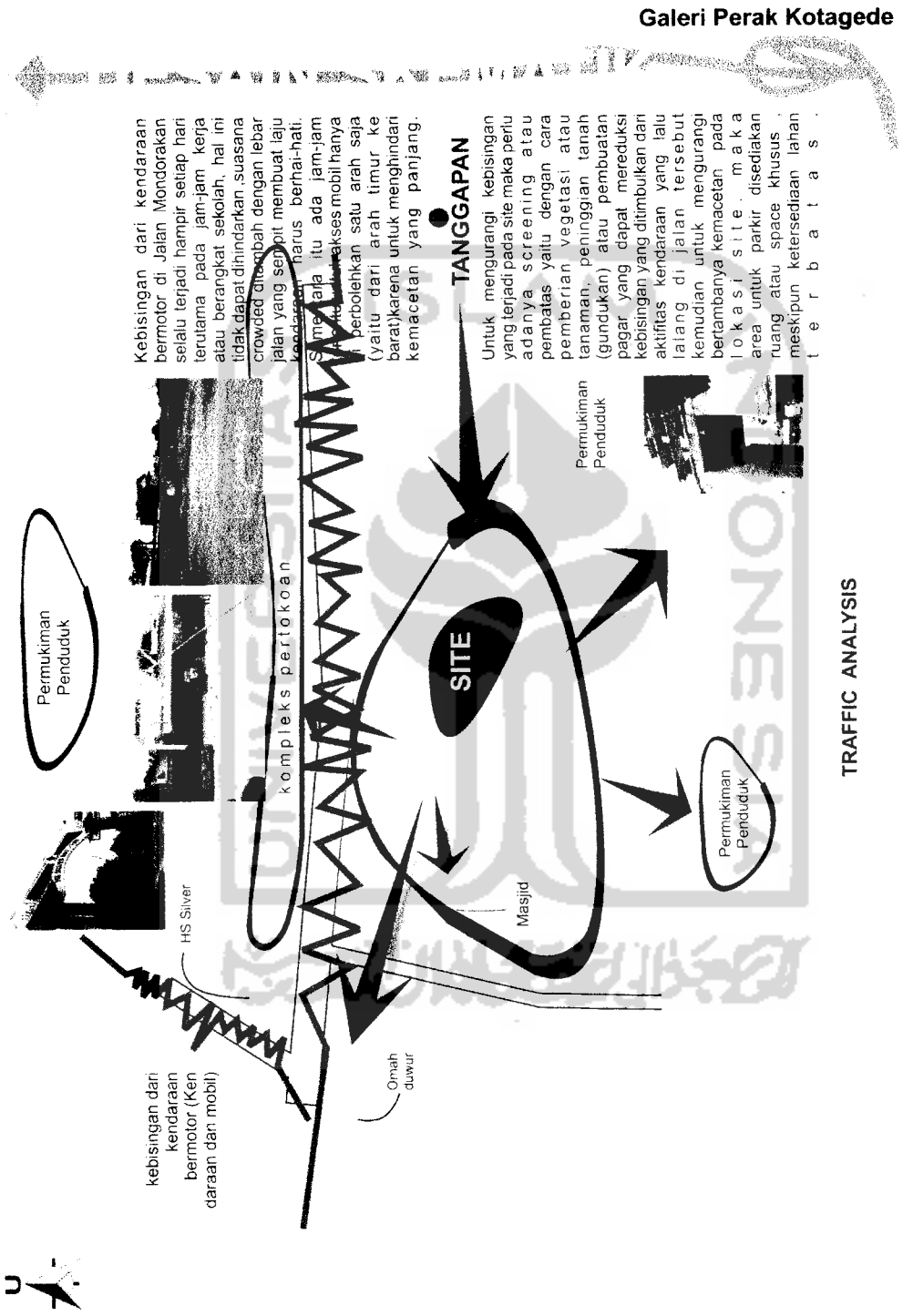


Gb.5.3 Visibility Analysis

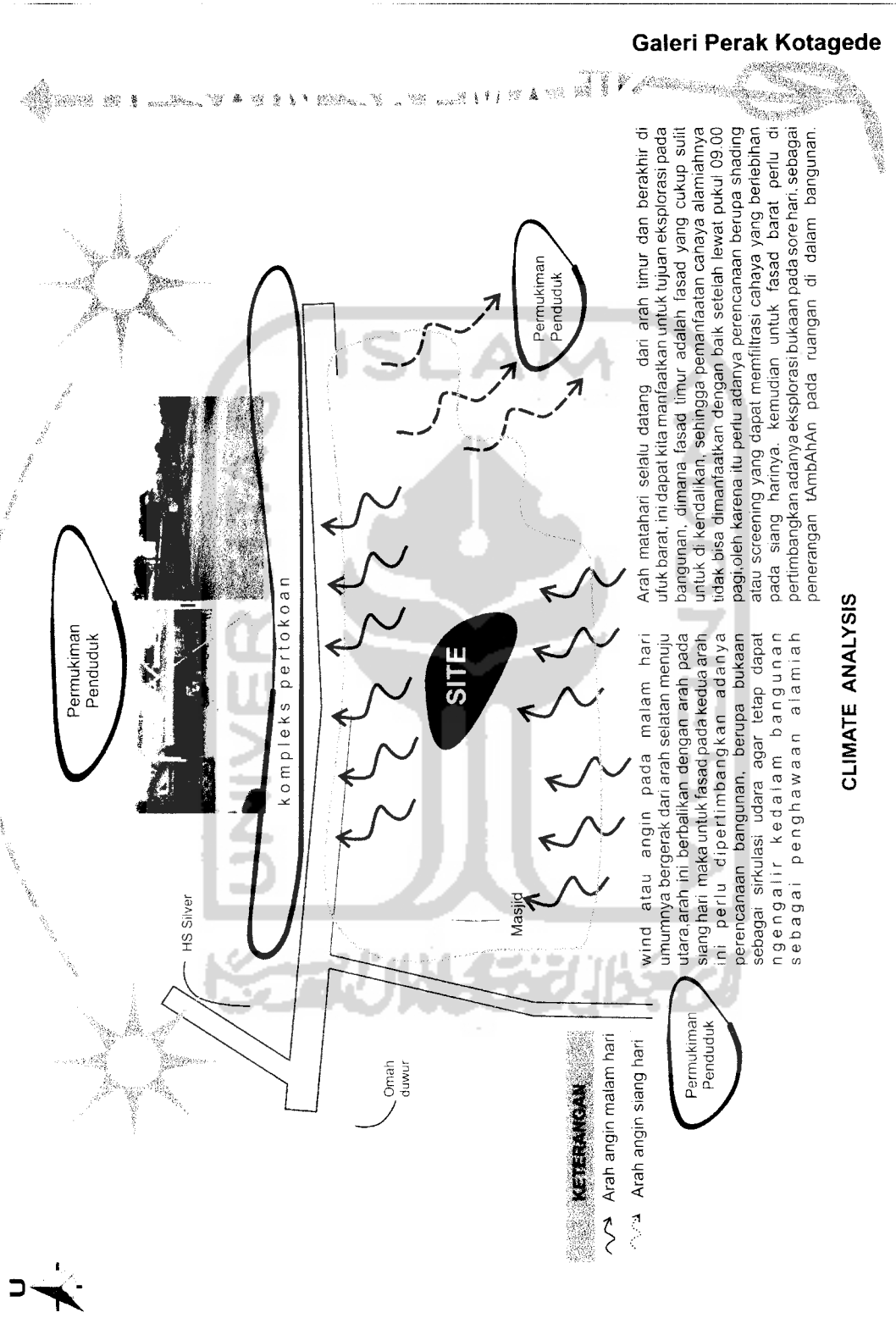


Gb.5.4 Bayangan Matahari

5.3 Skema Respon Site

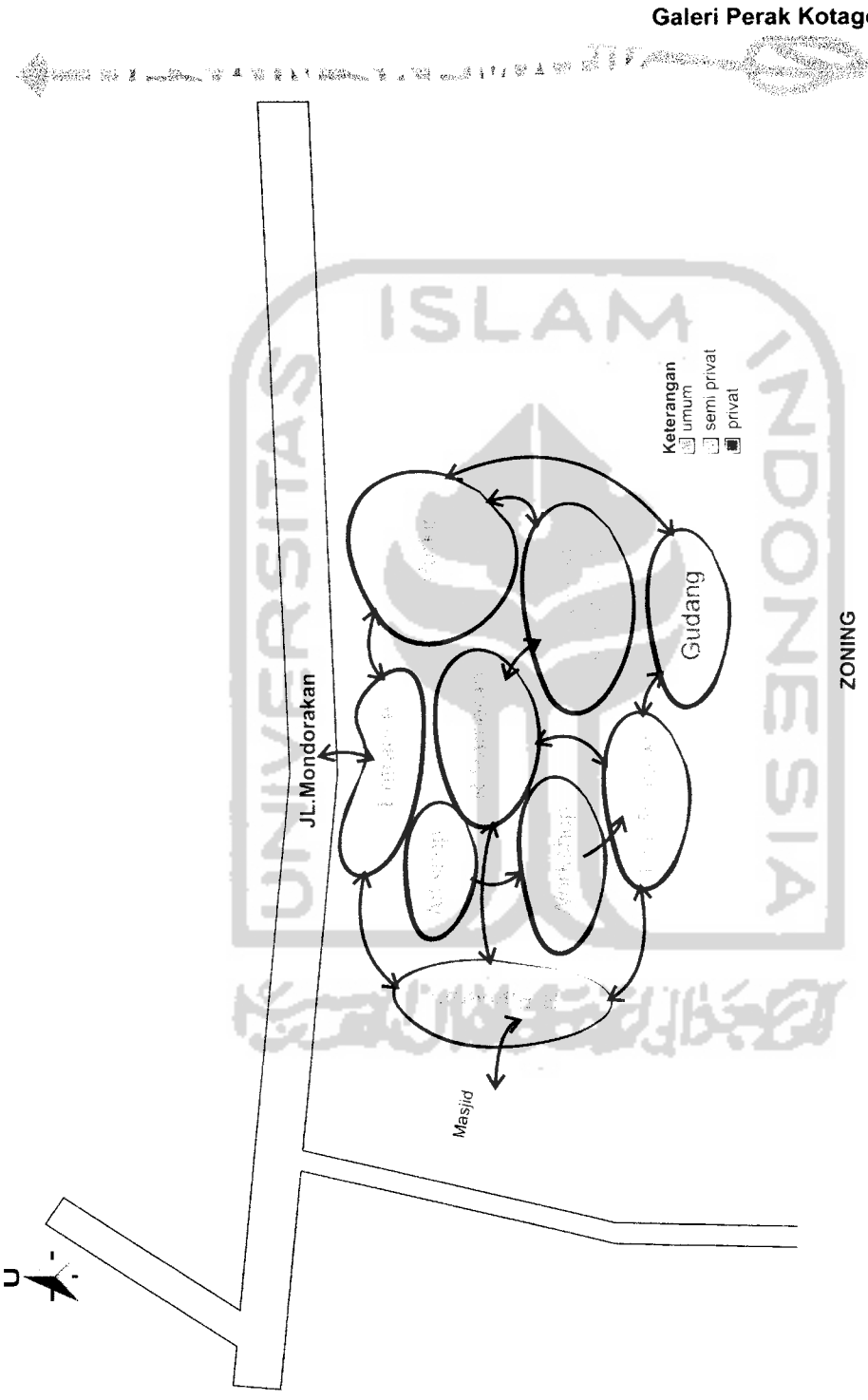


Gb.5.5 Traffic Analysis



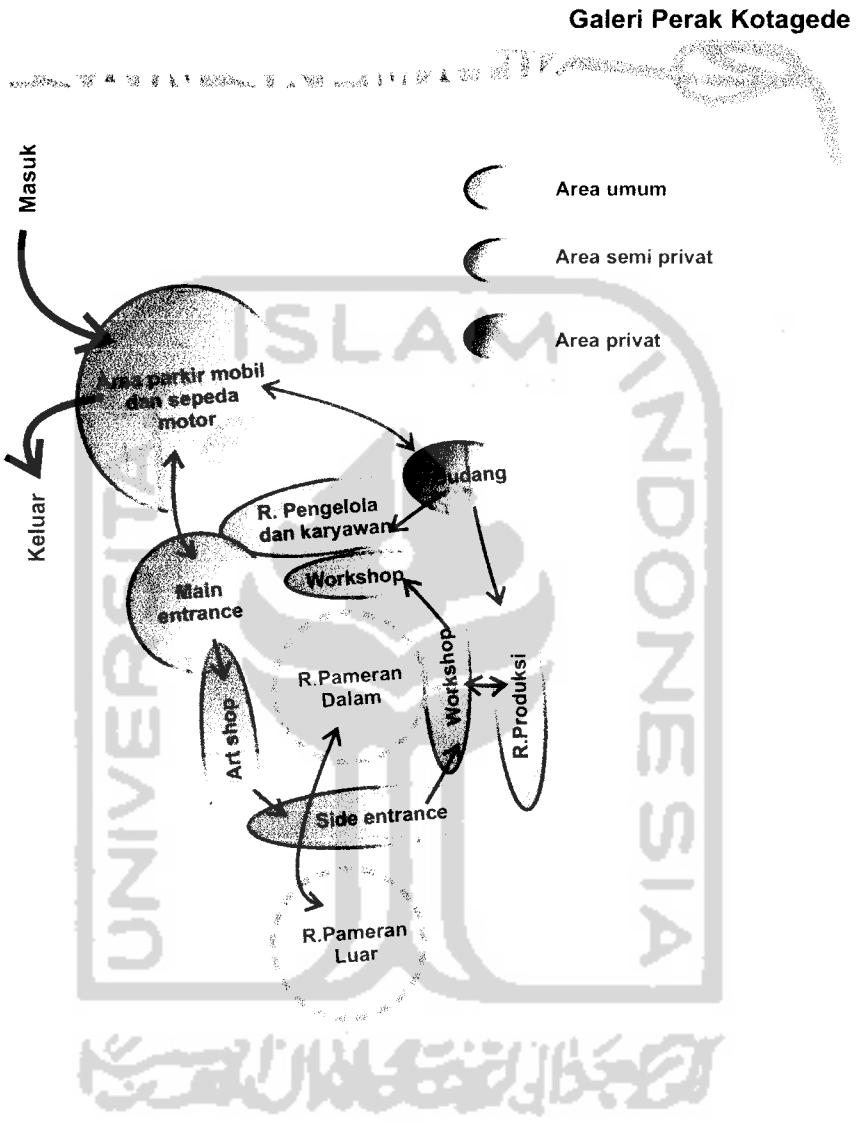
Gb.5.6 Climate Analysis

5.4 Skema Zoning



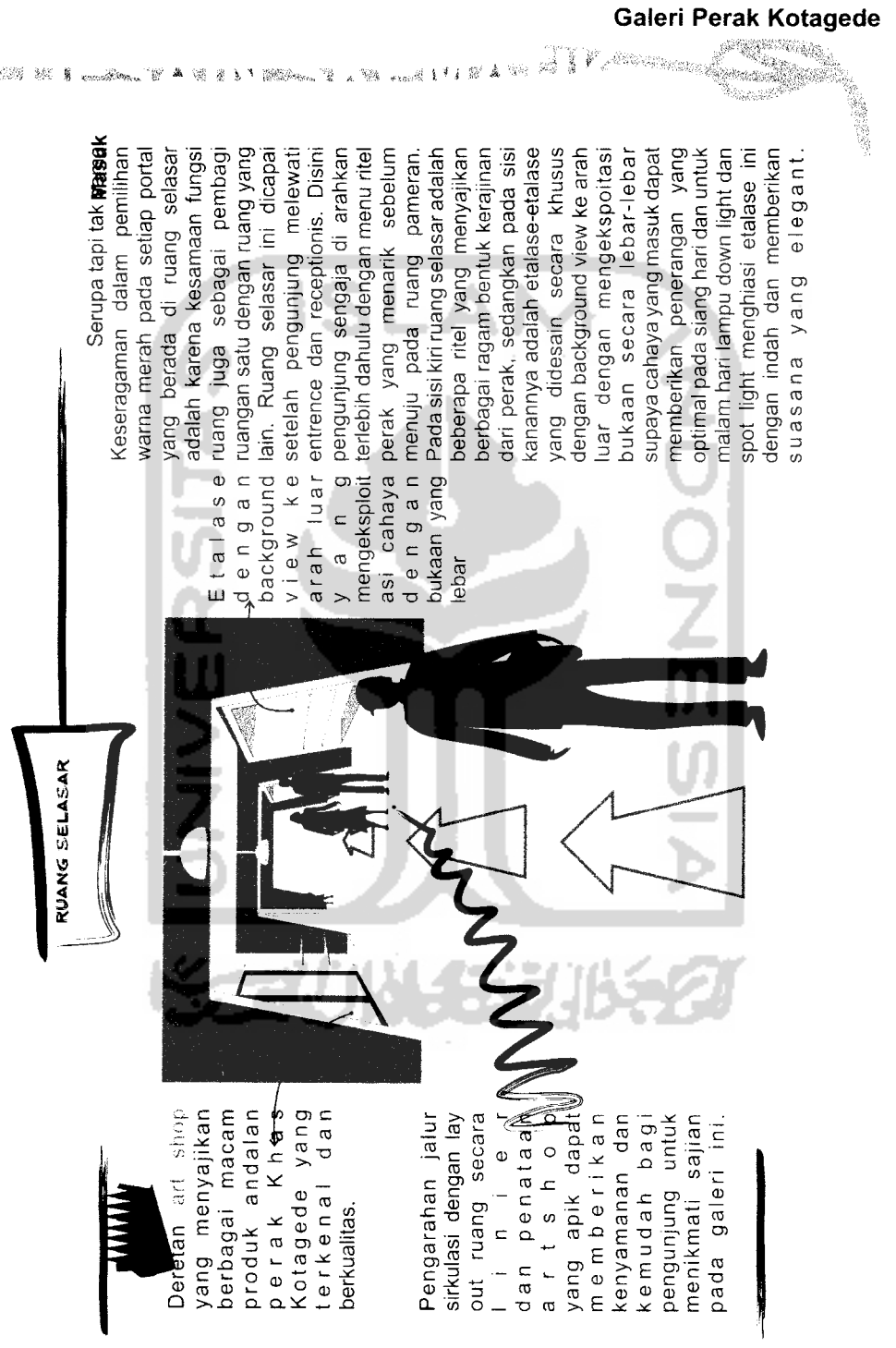
Gb.5.7 Zoning

5.5 Skema Hubungan Ruang



Gb.5.8 Hubungan Ruang

5.6 Skema Ruang Selasar



Gb.5.9 Ruang Selasar

BAB VI
PENGEMBANGAN RANCANGAN DESAIN

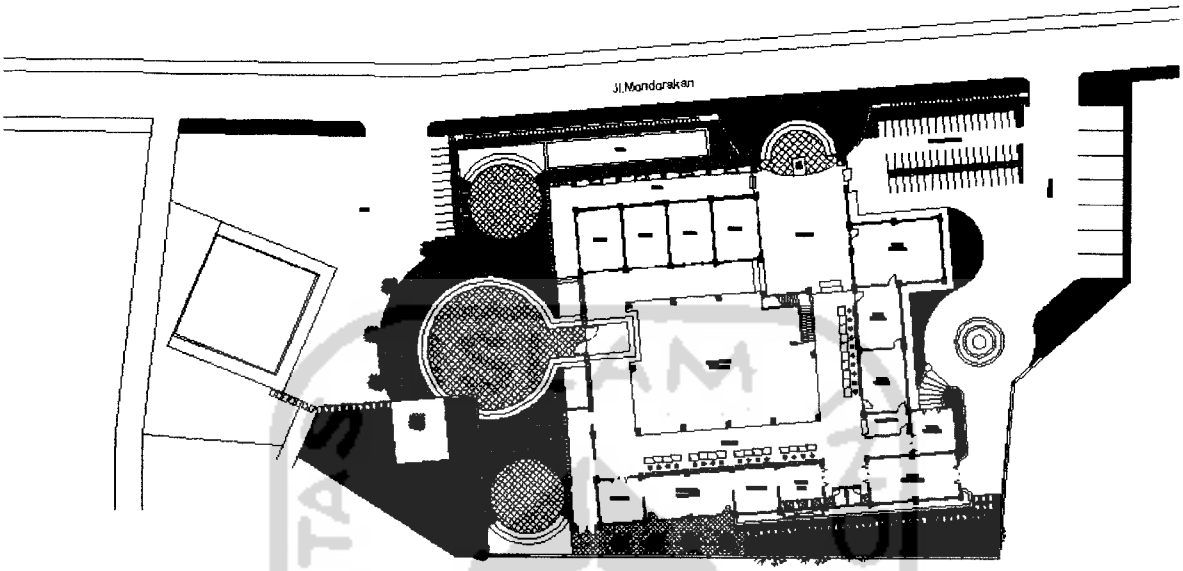
Pengembangan rancangan desain adalah proses akhir dari serangkaian konpilasi data dari poin-poin yang terdiri dari tema, permasalahan, observasi, dan analisis, hingga perumusan masalah yang terkonsep di olah dengan hasil tanggapan berupa solusi atau pemecahan suatu masalah site dengan batas lingkup arsitektur maupun non arsitektur yakni sebuah gagasan ide, bentuk, sampai dengan perancangan teknis yang dapat memberikan satu penjelasan, mengapa perlu dibuatnya sebuah galeri Sebagai judul project Tugas Akhir saya.

6.1 Pengembangan Desain

Tahap pengembangan desain rancangan lebih mengarah pada pengolahan tata ruang dalam (workshop) dan ruang luar (selasar) sebagai ruang transisi menuju ruang inti (ruang produksi) sesuai dengan konsep awal yaitu, "Sebagai Tempat Pelatihan Seni Perak" .

Skenario pengunjung yang datang di awali dengan prosesi melihat hasil karya seni yang sudah jadi, prosesi ini dapat dinikmati saat melintasi ruang ruang selasar yang memanjang yang menjadi unity pada massa galeri. Karya seni ini dipajang di dalam etalase-etalase artshop. Adapun perubahan-perubahan desain dari tahap skematik sampai dengan tahap perancangan terletak pada pengolahan seputar ruang luar, bentukan massa, hubungan ruang luar dan ruang dalam, penataan landscape serta perubahan yang mendasar terjadi pada kemudahan aksesbilitas ruang parkir.

6.1.1Siteplan



Gb.6.1 Siteplan awal
(sumber : Penulis)

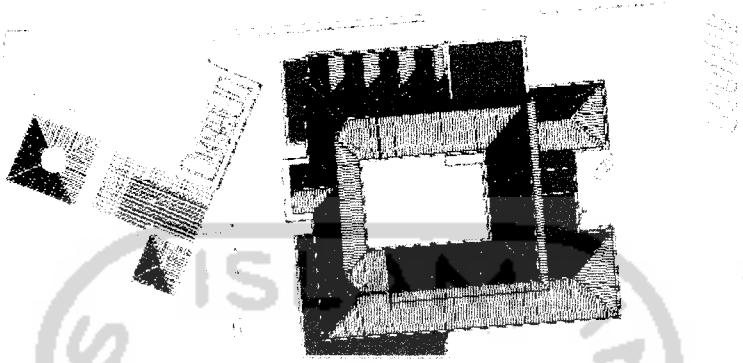


Gb.6.1 Siteplan baru
(sumber : Penulis)

Pengembangan siteplan terjadi karena dilakukannya pengukuran ulang lahan. Luasan site awal kurang lebih 3200 M^2, sekarang luas site adalah 4.617 M^2, sehingga otomatis membuat perubahan dasar pada tatanan lanscapenya, ini terlihat pada fasad barat bangunan yang menghadap sebuah masjid di sini adalah ruang pameram luar dengan bentuk awal lingkaran yang terbagi tiga yang sejajar dengan Galeri, lingkaran paling besar adalah stage utama menuju galeri yang di apit oleh dua stage kecil sebagai tempat duduknya. Namun hal ini kurang dapat mencerminkan bangunan yang merespon fasad masjid, karena kemiringannya dengan massa galeri berbeda, maka bentukan awal di ubah dengan cara mensejajarkan garis stage dengan kemiringan fasad masjid, sehingga memberikan kesamaan satu sama yang lain.

Alasan lain mengapa bentukan awal diubah adalah ruang pameran terbuka yang orienasinya ke masjid di rancang sebagai ruang transisi galeri dengan masjid supaya tidak terjadi distorsi ruang yang menyebabkan galeri "asing" dengan lingkungan tetangga. Hal inilah yang saya ambil dari sifat **"karakter anak muda"** yang pandai bergaul dan mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan bermainnya yakni perubahan ini adalah salah satu wujud respon galeri terhadap lingkungan sekitarnya. Perubahan lain yang terjadi yaitu pada sirkulasi kendaraan pengunjng, awalnya kemiringan putaran kendaraan yang masuk kedalam galeri terlalu menukik tajam, sehingga bisa membuat pengendara (mobil) merasa kurang nyaman, sehingga perlu di rencanakan bentuk parkir kendaraan dibuat dengan sistem putaran yang sesuai dengan standar kenyamanan berkendara.

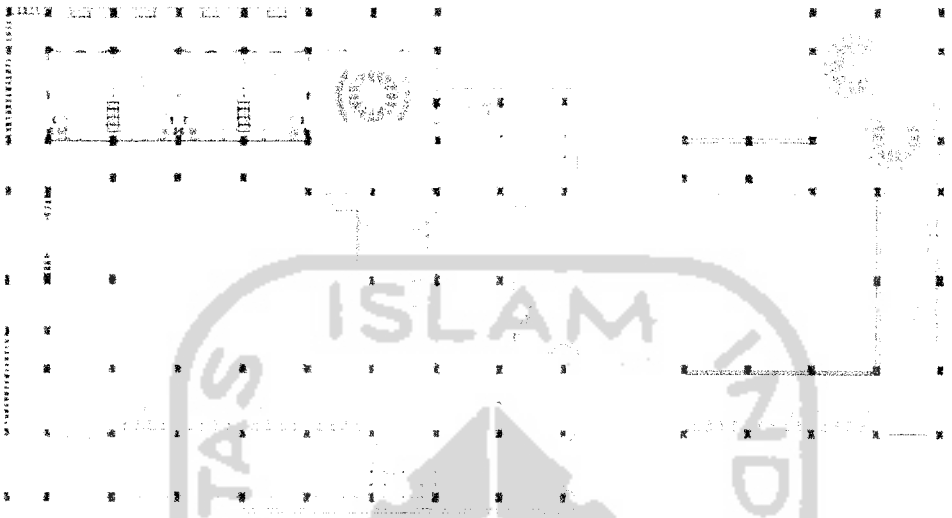
6.1.2 Situasi



Gb.6.2 Situasi
(sumber : Penulis)

Gambar situasi bangunan diatas secara garis besar memperlihatkan gubahan massa yang menjelaskan seberapa besar keterkaitan bangunan tehadap massa bangunan sekitarnya, dengan bentukan atap pelana dengan kemiringan 35^{o} dapat memberikan cukup penjelasan bahwa bentuk atap galeri ini didesain dengan mempertimbangkan kesesuaian bentuk dengan bentuk atap bangunan sekitarnya yang sebagian besar rumah penduduk adalah beratapkan limasan dan pelana.

6.1.3 Denah

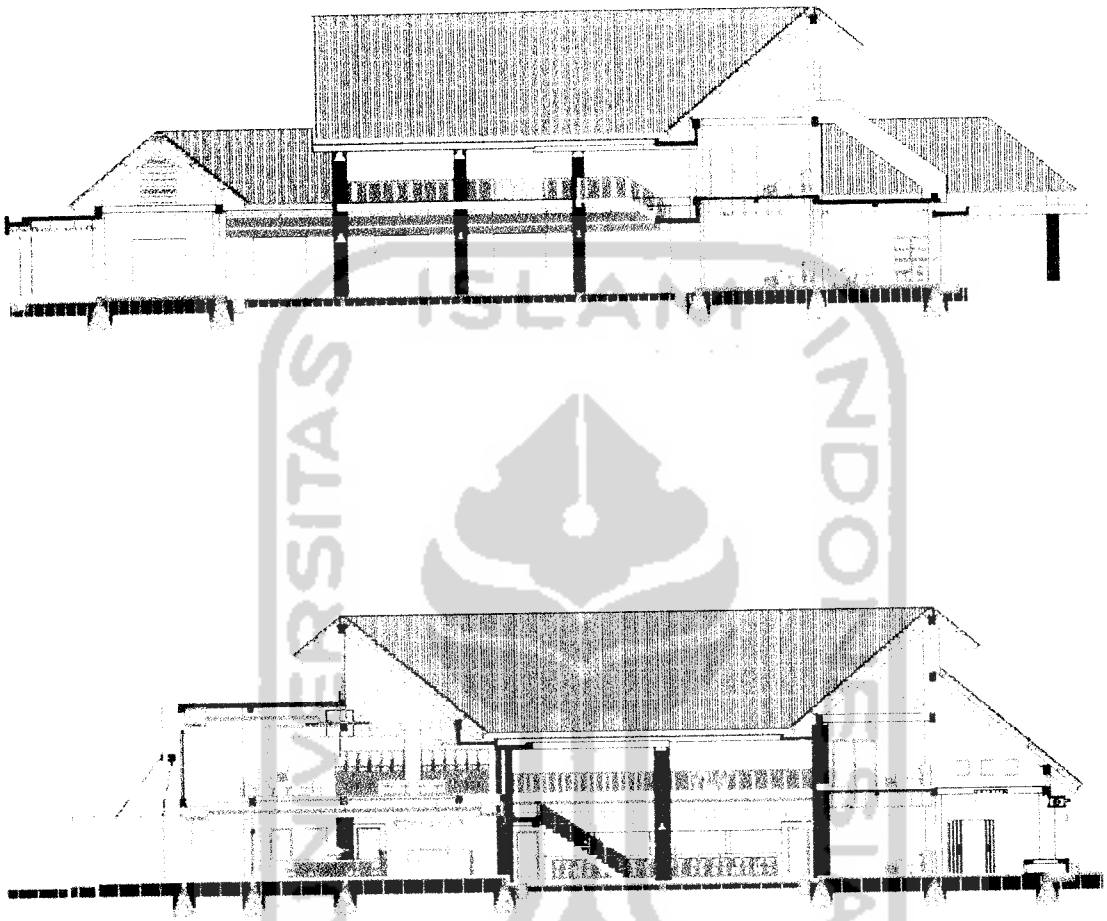


Gb.6.3 Denah

(sumber : Penulis)

Secara garis besar denah Galeri Perak memiliki lima ruang inti yaitu, artshop, workshop, ruang pameran, produksi dan ruang teori, sementara ruang yang lain adalah ruang pendukung seperti, ruang selasar, administrasi, marketing dan ruang service. Secara keseuruhan Galeri Perak memiliki dua lantai, lantai pertama terdiri dari ruang : hall (Mainentance), selasar luar dan selasar dalam, art shop, marketing, pengelola dan karyawan, workshop, unit produksi, lavatori dan terakhir gudang. Kemudian untuk lantai dua terdiri dari ruang : Display, teori, workshop dan sitting room.

6.1.4 Potongnan Bangunan



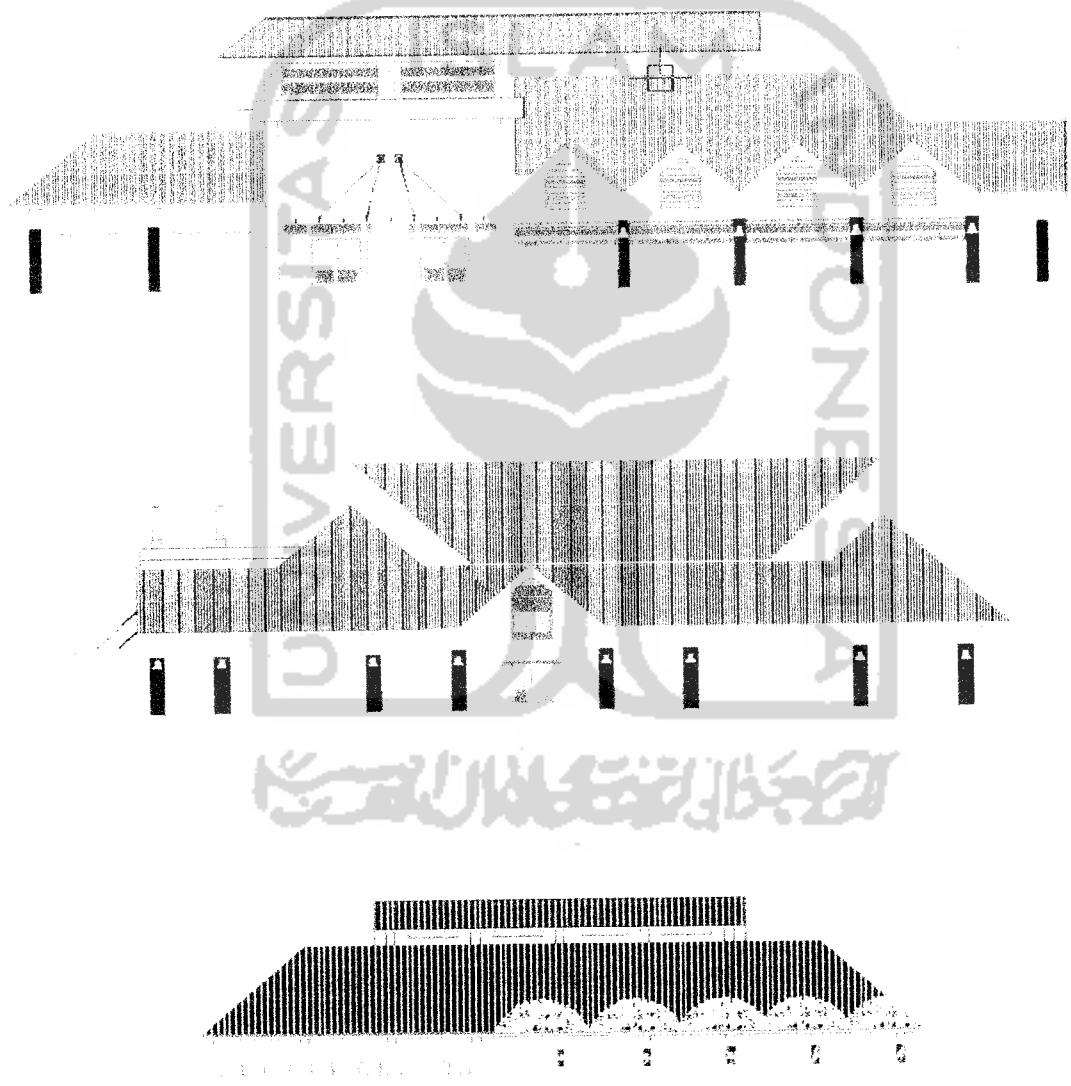
Gb.6.4 Potongan Bangunan

(sumber : Penulis)

Terlihat gambaran ruang dalam pada potongan bangunan A - A dan B – B, orientasi bangunan di fokuskan ke dalam ruang tengah (pameran dalam) dengan banyak bukaan akan memberikan pencahayaan dan penghawaan yang mewadahi, sehingga akan meminimalkan penggunaaan penerangan buatan, konsep bangunannyapun di rancang untuk memberikan kemudahan user untuk

mengakses ke setiap ruangan yang di tuju, dan tangga penghubung berfungsi untuk hal itu, terdapat duatangga untuk mengakses ke lantai dua yaitu dari ruang pameran dalam dan ruang unit produksi yang langsung menuju ke ruang pelatihan dan workshop.

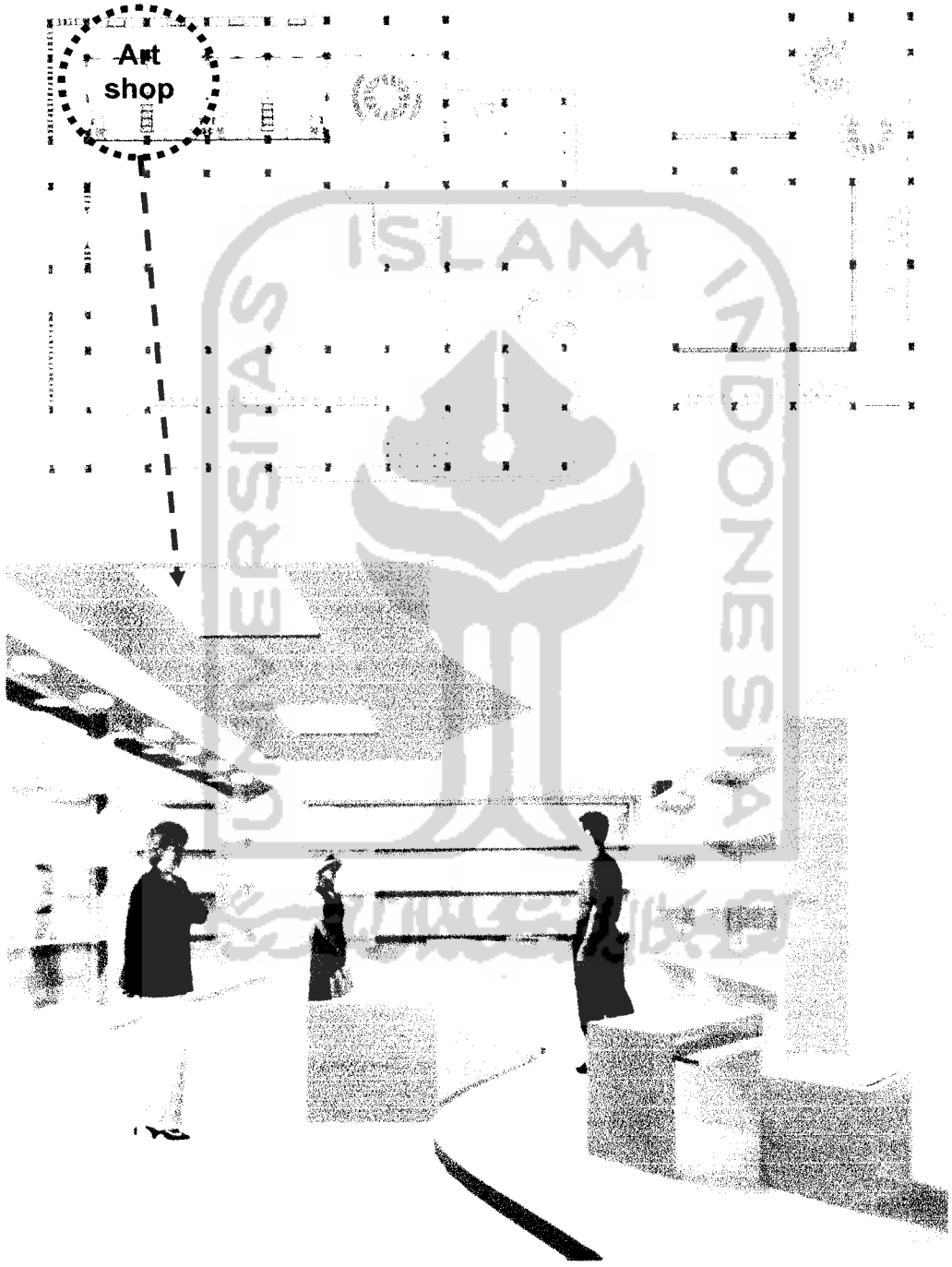
6.1.5 Tampak Bangunan



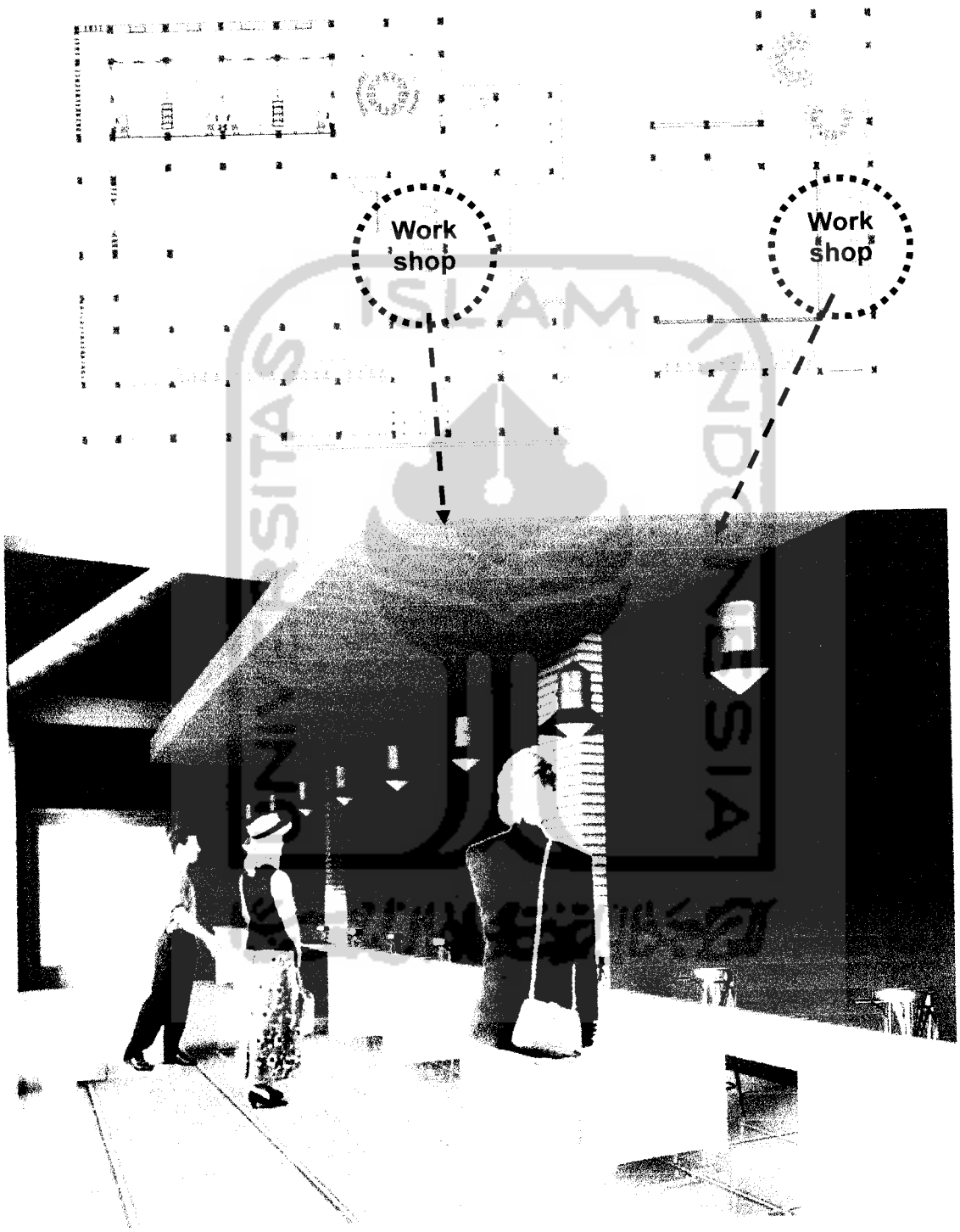
Gb.6.5 Tampak Bangunan

(sumber : Penulis)

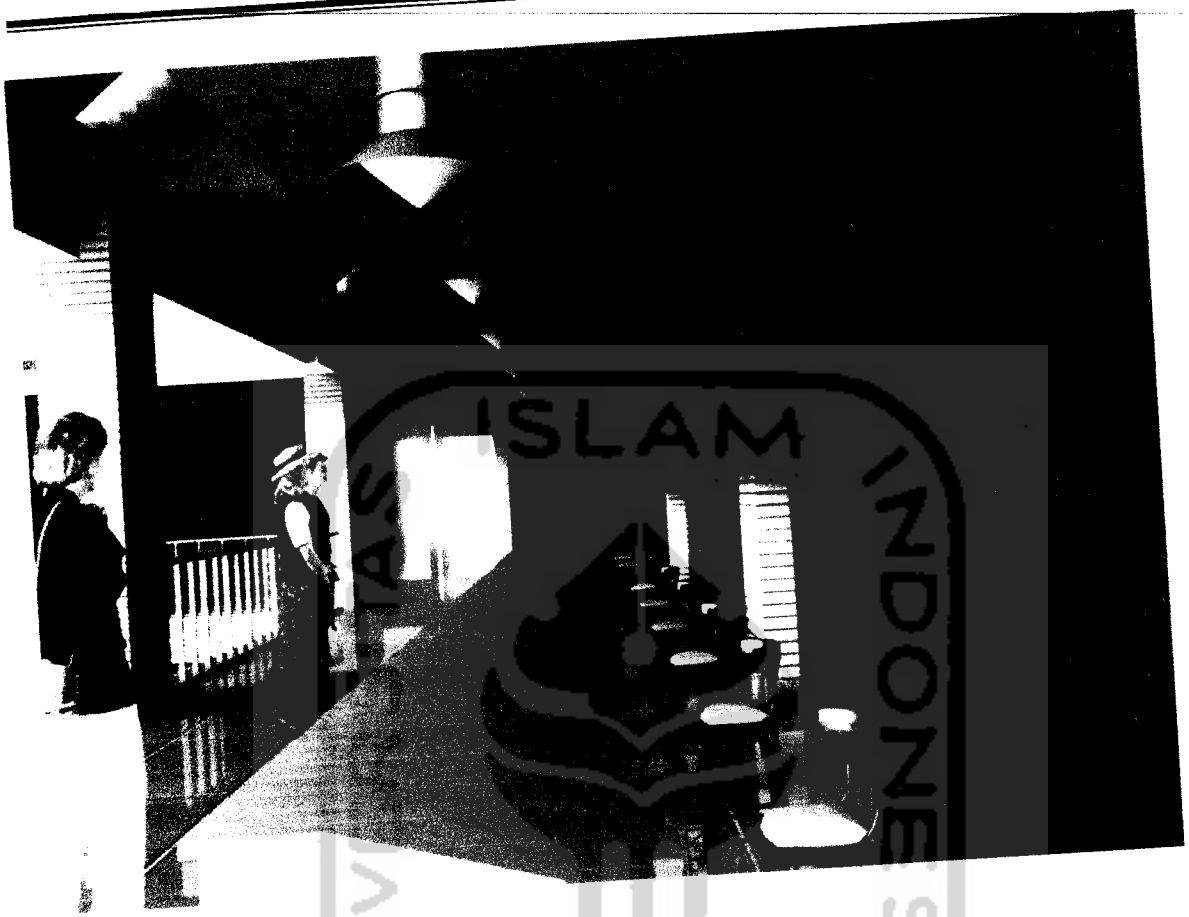
6.1.6 Interior Ruang



Gb.6.6 Artshop Galeri Perak



Gb.6.7 Workshop Galeri Perak



Gb.6.8 Workshop Galeri Perak

6.2 Gambar Kerja

6.2.1 Siteplan

6.2.2 Situasi

6.2.3 Tampak Utara dan Barat

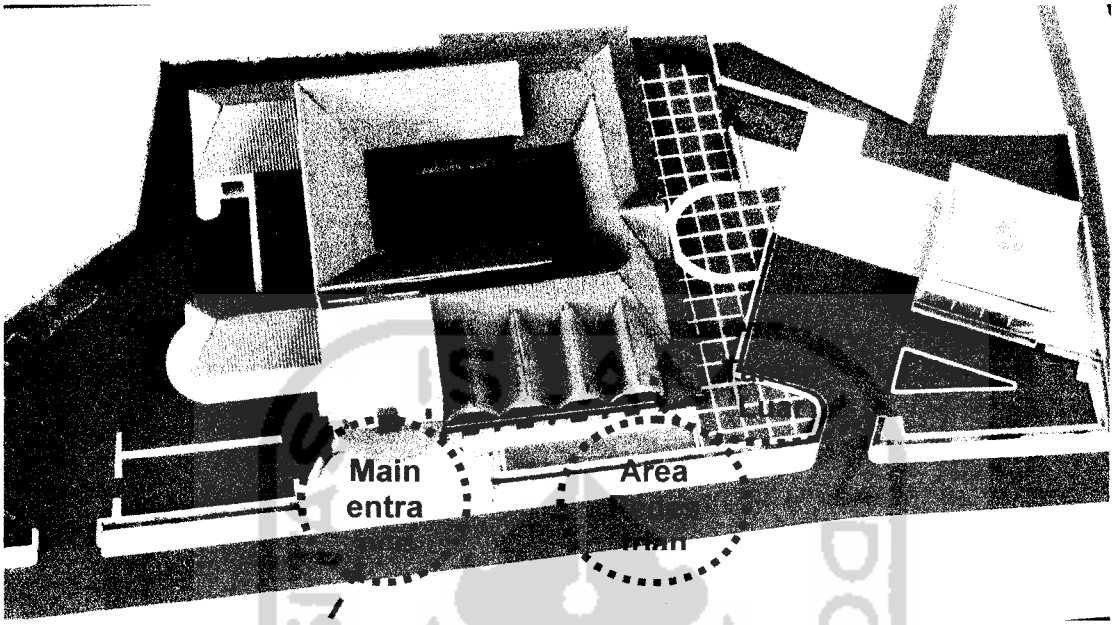
6.2.4 Tampak Selatan dan Timur

6.2.5 Denah

6.2.6 Potongan Bangunan A – A

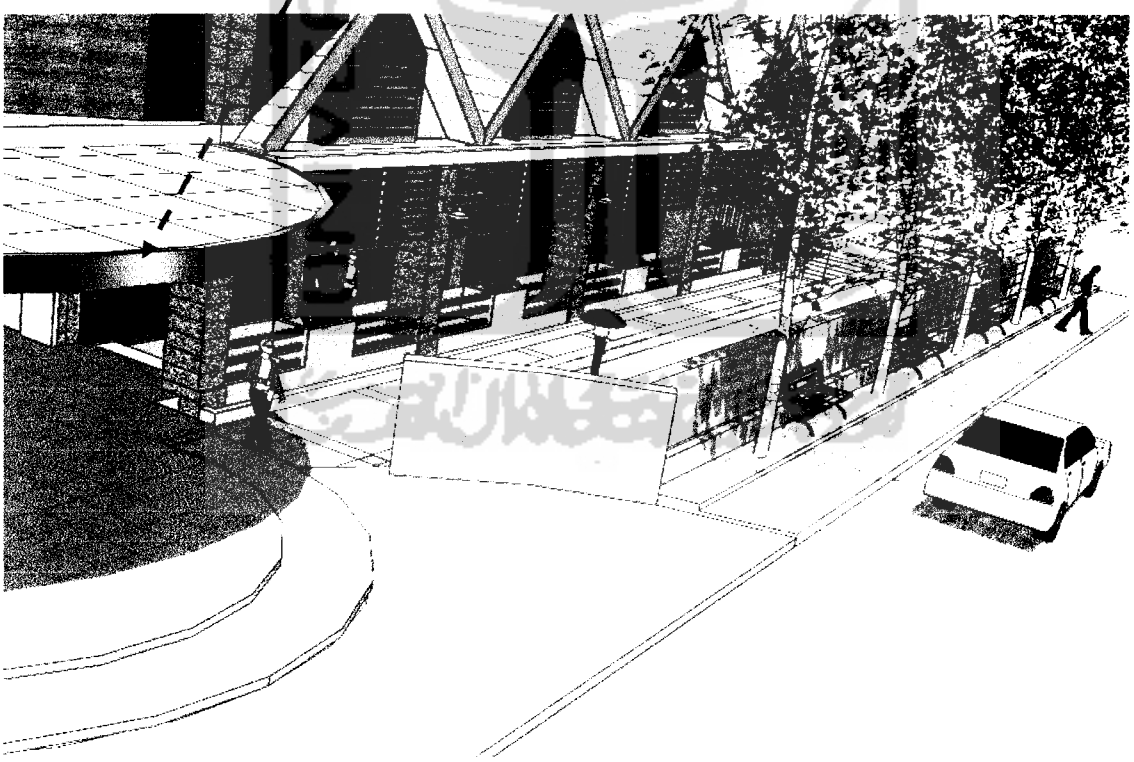
6.2.7 Potongan Bangunan B – B

6.3 Foto Maket dan Modelling 3D



Gb.6.9 Perspektif Ekterior

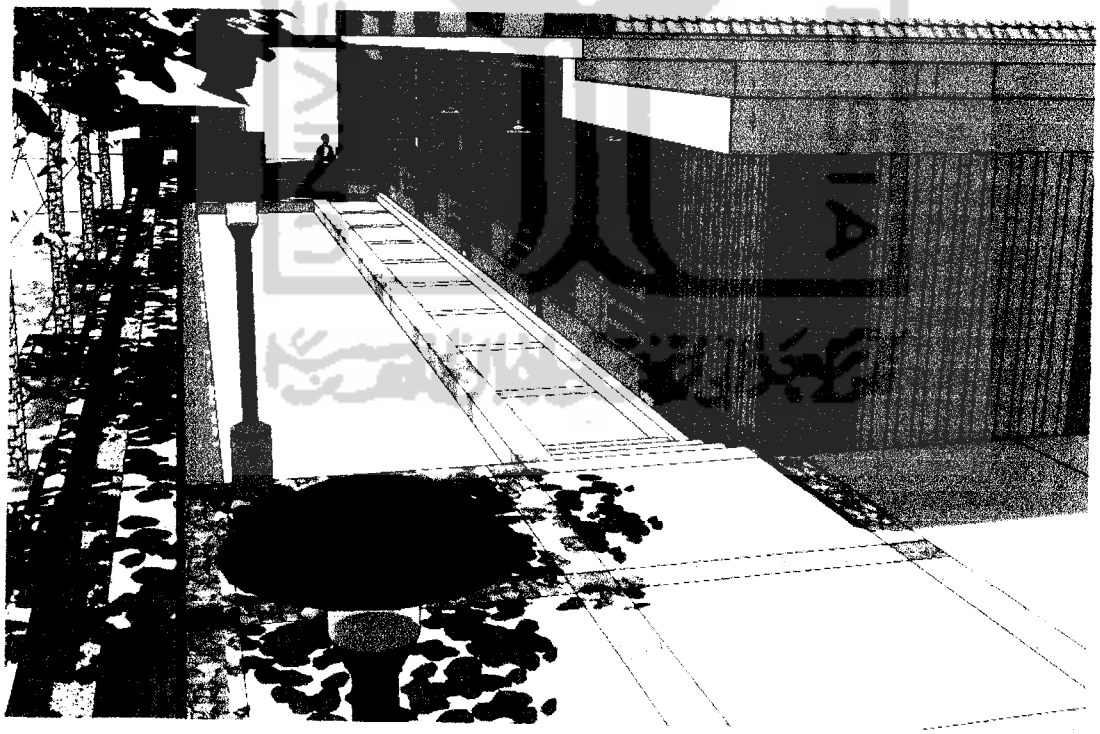
(Sumber : Foto maket)



Gb.6.10 Main entrance



Gb.6.11 Area Pedestrian



Gb.6.12 Taman Luar



foto maket