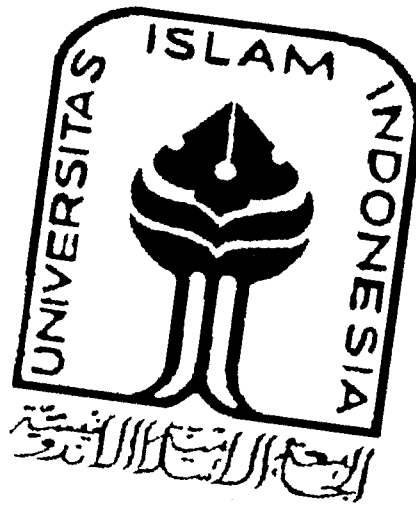


LAPORAN
TUGAS AKHIR

PONDOK PESANTREN KRIYA HIDAYATULLAH DI WONOSARI
Pendekatan exhibition space sebagai dasar perancangan
arsitektur untuk peningkatan kreatifitas santri

ISLAMIC BOARDING SCHOOL OF HIDAYATULLAH IN WONOSARI
Exhibition space approach as design concept for architecture
to increase santrys creativity



PERPUSTAKAAN FTSP	
HADIAH/BELI	
TGL. TERIMA :	16 April 2007
NO. JUDUL :	002373
NO. INV. :	5120002373001
NO. INDUK :	

Disusun Oleh :

SIGIT WAHYU WIDODO
No. Mhs : 02512159

Dosen pembimbing :

YULIANTO P. PRIHATMAJI, ST. MSA



JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
JOGJAKARTA
2006

MILIK PERPUSTAKAAN
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN
PERENCANAAN UII YOGYAKARTA

**LEMBAR PENGESAHAN
LAPORAN TUGAS AKHIR**

PONDOK PESANTREN KRIYA HIDAYATULLAH DI WONOSARI

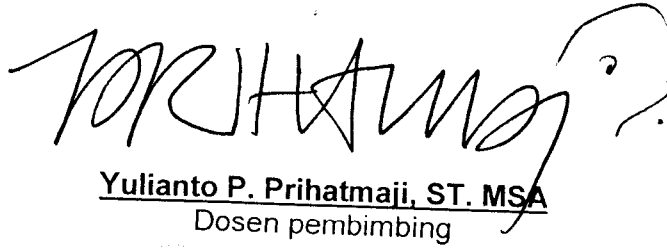
**Pendekatan exhibition space sebagai dasar perancangan
arsitektur untuk meningkatkan kreatifitas santri**

ISLAMIC BOARDING SCHOOL OF HIDAYATULLAH IN WONOSARI
Exhibition space approach as design concept for architecture to increase
santrys creativity

Disusun Oleh :

SIGIT WAHYU WIDODO
No. Mhs : 02512159

Telah disetujui dan disahkan
Di Jogjakarta, 13 November 2006
Oleh :


Yulianto P. Prihatmaji, ST. MSA
Dosen pembimbing

Mengetahui :



Ir. Hastuti Saptorini, MA
Ketua Jurusan Arsitektur

KATA PENGANTAR



السلام عليكم ورحمة الله وبركاته

Subhanallah, Walhamdulillah, Laa Illaaha Illallah, Allahuakbar. Tiada yang patut kami ucapkan selai puji dan syukur atas segala nikmat yang tiada terkira Engkau berikan kepada kami sehingga sampai hari ini kami dapat menyelesaikan salahsatu kuajiban yaitu penyusunan Tugas Akhir dengan judul PONDOK PESANTREN KRIYA HIDAYATULLAH DI WONOSARI, pendekatan exhibition space sebagai dasar perancangan arsitektur untuk peningkatan kreatifitas santri.

Dalam penyusunan tugas akhir yang mana pasti masih banyak kekurangan ingin mengucapkan terimakasih atas bantuan, dorongan, bimbingan dan arahnya dari berbagai pihak:

1. Bapak Dr.Ir. Ruzardi, MSc, selaku Dekan Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia.
2. Ibu Ir. Hastuti Saptorini, MA, selaku Ketua Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia.
3. Bapak Ir. Yulianto P. Prihatmaji, ST. MSA, selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir
4. Bapak Ir. H. Munichy BE., M.Arch, selaku Dosen Penguji Tugas Akhir
5. Dosen-dosen arsitektur lainnya yang sudah membimbing dari awal setudi sampai saat ini
6. Saudara-saudariku di Lembaga Dakwah Fakultas Al Mustanir yang dicintai Allah
7. Adik-adikku tercinta Hening Puspita Sari dan Dyah Tri Kusuma Dewi. Semoga ilmu yang kita dapat bermanfaat untuk akhirat
8. Bapak ibu. Hanya kasih sayang Allah lah yang patut bapak ibu dapatkan
9. Saudara-saudariku seperjuangan dalam tugas akhir dan teman-teman mahasiswa semuanya.

10. Kekasih Allah yang selalu semangat memperbaiki kualitas diri
Balasan dari Allah lah yang terbaik bagi kita. Semoga apa yang kita
usahakan selama ini menjadi amal ibadah.

Demikianlah laporan ini disusun semoga manfaat bias dirasakan bagi
saudara-saudariku yang memerlukan. Jika ada kesarahan isi semoga Allah
menunjukkan kepada pembaca atas kesalahan dan bias memperbaiki dan
ampunan Allah semoga tercurak atas penyusun. Jika ada kebaikan semoga
menjadi amal kebaikan bagi penyusun.

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته

Jazakumullah khairan katsira

Penyusun

Sigit Wahyu Widodo

ABSTRAKSI

Dewasa ini sering kita rasakan adanya kecenderungan akan kurangnya pemahaman masyarakat bahwa dunia dan akhirat adalah sesuatu yang tidak bisa dipisahkan. Banyak masyarakat yang cenderung mementingkan hal dunia tanpa disertai kesadaran akan akhirat yang baik sehingga dunia yang dia peroleh cenderung merusak dirinya dan masyarakat, atau sebaliknya banyak yang mementingkan akhirat padahal dunia merupakan jembatan akhirat.

Banyak organisasi kemasyarakatan yang mencoba memperbaiki keadaan tersebut seperti Muhammadiyah, Hidayatullah dan lain-lain. Hidayatullah yang merupakan salah satu organisasi yang bergerak dalam bidang pendidikan dimana salah satu amal usahanya adalah mengadakan lembaga pendidikan agama [pondok pesantren] sebagai pencetak generasi masyarakat yang jenius dalam pendidikan umum juga terampil dalam memahami, mengamalkan akan ilmu keagamaan. Salah satunya yaitu di Gunung Kidul.

Dari letak site dan potensinya maka pondok pesantren tersebut ingin mengembangkan kerajina kriya yang mana kreatifitas adalah salahsatu pokok dalam peningkatan kerajinan tersebut.

Dari hal tersebut maka penulis ingin mendapatkan rumusan konsep perancangan pondok pesantren yang tidak hanya mewadahi pendidikan agama saja tetapi juga kegiatan-kegiatan pendalaman kerajinan kriya yang mana peningkatan kreatifitas santri adalah sebagai penekanan desain. Kegiatan pameran adalah salahsatu kegiatan yang diharapkan menjadikan usaha untuk peningkatan kreatifitas santri, dan pendekatan exhibition space adalah sebagai dasar perancangannya baik dari segi ruang [ruang dalam ataupun ruang luar] dan sirkulasi .

Dari hal tersebut akan kita wujudkan dalam pengolahan-pengolahan elemen seperti pengolahan zoning, sirkulasi baik orang luar yang ingin menikmati pameran ataupun santri itu sendiri, ekspresi ruang baik ruang dalam maupun ruang luar. Sehingga konsep dapat melahirkan rancangan yang memberi keoptimalan dalam pendalaman kerajinan kriya khususnya dan juga pendidikan agama.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL-----	i
LEMBAR PENGESAHAN-----	ii
KATA PENGANTAR-----	iii
ABSTRAKSI-----	iv
DAFTAR ISI-----	vi
DAFTAR GAMBAR-----	x
DAFTAR TABEL-----	xiv
BAB I	
1.1 PENGERTIAN JUDUL-----	1
1.2 LATAR BELAKANG -----	1
1.3 PERMASALAHAN	
1.3.1 Permasalahan Umum -----	2
1.3.2 Permasalahan Khusus -----	2
1.4 TUJUAN DAN SASARAN	
1.4.1 Tujuan -----	3
1.4.2 Sasaran -----	3
1.5 LOKASI -----	3
1.6 Lingkup Pembahasan -----	6
1.6.1 Arsitektural -----	6
1.6.2 Non Arsitektural -----	6
1.7 Metode Pembahasan -----	7
1.7.1 Observasi -----	7
1.7.2 Studi Pustaka -----	7
1.7.3 Studi Kasus -----	7
1.8 KEASLIAN TULISAN -----	7
1.9 Pola Pikir -----	8

BAB II

2.1 PONDOK PESANTREN

2.1.1 Pesantren-----	9
2.1.2 Tinjauan karakter kegiatan -----	9
2.1.3 Mata pelajaran khusus-----	10

BAB III

3.1 KEGIATAN DAN PELAKU-----	50
3.1.1 Kegiatan-----	50
A. Beberapa kegiatan-----	50
B. Jadwal rutin harian-----	51
C. Mata pelajaran-----	51
3.1.2 Pelaku-----	52
3.2 ANALISIS SITE-----	59
3.3 PONDOK PESATREN SEBAGAI PENGEMBANG KERAJINAN KRIYA-----	61
3.2.1 Ruang pokok untuk kerajinan kriya-----	61
3.2.2 Program ruang-----	61
3.2.3 Analisis organisasi ruang-----	62
3.2.4 Analisis hubungan masa-----	65
3.2.5 sirkulasi dan ruang-----	66
3.4 KREATIFITAS SANTRI SEBAGAI MODAL DALAM UPAYA PONDOK MENGEMBANGKAN KERAJINAN KRIYA.-----	69
3.5 RUANG PAMER KRIYA-----	69
3.4.1 Kenyamanan pandang-----	70
3.4.2 Jarak pandang-----	70
3.4.3 Pencahayaan-----	72
3.4.4 Sirkulasi-----	72
3.4.5 Waktu kegiatan -----	73
3.4.6 Jenis-jenis yang dipamerkan-----	74
3.4.7 Barang-barang pameran -----	74
3.4.8 Permasalahan pameran-----	75
3.6 RANGKUMAN-----	77

BAB IV KONSEP

4.1 ZONING-----	79
4.2 GUBAHAN MASA-----	80
4.3 SIRKULASI-----	81
4.4 SELASAR-----	82
4.5 RUANG-----	83
4.6 RUANG PAMERAN BESAR-----	84

4.7 SIRKULASI VERTIKAL-----	84
4.8 PENGHAWAAN -----	85
4.9 PENCAHAYAAN-----	86
4.10 RUANG STUDIO-----	87
4.11 CUT AND FILL-----	88
4.12 RANGKUMAN KONSEP-----	89
DAFTAR PUSTAKA-----	93
 BAB V SKEMATIK-----	 94
5.1 PENINGKATAN KREATIFITAS SANTRI DALAM KRIYA----	95
5.1.1 PENGOLAHAN ZONING-----	96
5.1.2 SIRKULASI-----	99
5.1.3 PEMBENTUKAN KARAKTER DAN SUASANA-----	106
5.1.4 KONSEP PENDUKUNG-----	109
5.2 PENDEKATAN BENTUK ARSITEKTURAL-----	112
BAB VI PENGEMBANGAN DESAI-----	126
6.1 LAPORAN PERANCANGAN-----	126
6.1.1 ZONING-----	126
6.1.2 SIRKULASI-----	127
6.1.3 PEMBENTUKAN KARAKTER-----	129
6.1.4 KONSEP PENDUKUNG-----	132
6.1.5 HALL ATAU RUANG PAMER-----	136
6.1.6 RUANG-RUANG PAMAR-----	137
6.2 HASIL RANCANGAN-----	139

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Lokasi site-----	5
Gambar 2: Lingkungan site-----	6
Gambar 3: Pola piker-----	8
Gambar 4: Motif-----	13
Gambar 5: Peralatan kriya-----	17
Gambar 6: Pergerakan kepala-----	26
Gambar 7: Daerah fisual horisontal-fertikal-----	27
Gambar 8: Rentang pergerakan mata, kepala dalam bidang vertikal- hotisontal-----	28
Gambar 9: Rumus jarak pandang-----	29
Gambar 10: Penggabungan 2D SKV vertikal dan horisontal-----	30
Gambar 11: Rute pemilihan gerak-----	33
Gambar 12: Sirkulasi primer dari ruang keruang.-----	34
Gambar 13: Sirkulasi primer dari selasar keruang.-----	34
Gambar 14: Sirkulasi primer dari ruang pusat ke ruang-ruanglain -----	34
Gambar 15: Sirkulasi sekunder-----	34
Gambar 16: Denah SMK kriya Muh.-----	36
Gambar 17: Kegiatan di SMK Kriya Muh.-----	37
Gambar 18: Master plant Al Hikmah-----	37
Gambar 19: Tempat penyimpanan alat dan Studio kriya-----	39
Gambar 20: Ruang produksi-----	39
Gambar 21: Jarak pandang vertikal-----	42
Gambar 22: Jarak pandang horisontal-----	43
Gambar 23: Penggabungan 2D SKV vertikal dan horisontal-----	43
Gambar 24: Rute pemilihan gerak-----	47
Gambar 25: Sirkulasi primer dari ruang keruang.-----	47
Gambar 26: Sirkulasi primer dari selasar keruang.-----	47
Gambar 27: Sirkulasi primer dari ruang pusat ke ruang-ruanglain -----	47
Gambar 28: Sirkulasi sekunder-----	48
Gambar 29: Tinggi badan-----	54
Gambar 30: Ranjang susun untuk orang dewasa/ tampak depan-----	55
Gambar 31: Ranjang susun untuk orang dewasa/ tampak samping-----	55

Gambar 32: Tempat tidur tunggal dan ganda -----	56
Gambar 33: Kamar tidur/ garis pandang dan penglihatan -----	56
Gambar 34: Meja bundar-----	57
Gambar 35: Kebutuhan jarak bersih antara meja makan dan bufet -----	57
Gambar 36: Unit dinding/pencapaian -----	58
Gambar 37: Unit bar yang terpasang di dinding/pencapaian -----	58
Gambar 38: Analisis site -----	59
Gambar 39: Respon analisis site -----	60
Gambar 40: Skema organisasi ruang pendidikan lt. 1-----	63
Gambar 41: Skema organisasi ruang pendidikan lt. II-III-----	63
Gambar 42: Skema organisasi ruang hunian guru-----	63
Gambar 43: Skema organisasi ruang hunian santri-----	64
Gambar 44: Skema organisasi ruang pengelola lt. I-----	64
Gambar 45: Skema organisasi ruang pengelola lt. II-----	64
Gambar 46: Skema analisis organisasi ruang ibadah-----	65
Gambar 47: Skema analisis hubungan masa-----	65
Gambar 48: Skema analisis hubungan masa hunian-----	65
Gambar 49: Skema analisis hubungan masa pendidikan-----	66
Gambar 50: Skema analisis hubungan masa penunjang-----	66
Gambar 51: Gubahan masa-----	68
Gambar 52: Zoning-----	68
Gambar 53: Jarak pandang vertikal-----	70
Gambar 54: Jarak pandang horisontal-----	71
Gambar 55: Penggabungan 2D SKV vertikal dan horisontal-----	71
Gambar 56: Ruang pameran-----	73
Gambar 57: Barang pameran-----	74
Gambar 58: Konsep zoning -----	79
Gambar 59: Hasil olah zoning -----	80
Gambar 60: Konsep gubahan masa -----	80
Gambar 61: Simpul-----	81
Gambar 62: Konsep grid-----	81
Gambar 63: Konsep sirkulasi diarahkan -----	82
Gambar 64: Konsep selasar I-----	82
Gambar 65: Konsep selasar 2 -----	83

Gambar 66: Konsep ruang	83
Gambar 67: Konsep holl	84
Gambar 68: Konsep sirkulasi vertikal	84
Gambar 69: Konsep penghawaan	85
Gambar 70: Konsep pencahayaan	86
Gambar 71: Konsep ruang studio	87
Gambar 72: Konsep cut and fill	88
Gambar 73: Konsep zoning	89
Gambar 74: Konsep gubahan masa	89
Gambar 75: Konsep sirkulasi	90
Gambar 76: Konsep selasar dan ruang	90
Gambar 77: Konsep holl	90
Gambar 78: Konsep sirkulasi vertikal	91
Gambar 79: Konsep pencahayaan, penghawaan	91
Gambar 80: Konsep ruang studio	91
Gambar 81: Konsep cut and fill	92
Gambar 82: Skema pengolahan zoning	97
Gambar 83: Skema organisasi ruang	98
Gambar 84: Skema sirkulasi horisontal	100
Gambar 85: Skema plotting sirkulasi pengunjung horisontal	101
Gambar 86: Skema plotting sirkulasi santri horisontal	102
Gambar 87: Skema sirkulasi vertikal	103
Gambar 88: Skema ruang pameran	104
Gambar 89: Skema ruang pameran	105
Gambar 90: Skema karakter ruang dalam	107
Gambar 91: Skema karakter out door	108
Gambar 92: Skema konsep pendukung	110
Gambar 93: Skema shading sirip	111
Gambar 94: Skema fungsi	113
Gambar 95: Skema bentuk	114
Gambar 96: Site plan	116
Gambar 97: Denah lantai II	117
Gambar 98: Denah lantai III	118
Gambar 99: Tampak dan potongan	119

Gambar 100: Prespektif bangunan hasil skematik 1-----	120
Gambar 101: Prespektif bangunan hasil skematik 2-----	121
Gambar 102: Aksonometri-----	122
Gambar 103: Prespektif suasana selasar pameran-----	123
Gambar 104: Prespektif suasana selasar pameran-----	124
Gambar 105: Prespektif suasana pameran out door-----	125
Gambar 106: Plotting zoning pada desain -----	126
Gambar 107: Sirkulasi horizontal orang luar pada desain -----	127
Gambar 108: Sirkulasi horizontal santri pada desain -----	128
Gambar 109: Sirkulasi vertikal pada desain-----	128
Gambar 110: Suasana pameran ruang luar-----	129
Gambar 111: Potongan kawasan-----	129
Gambar 112: Potongan bangunan-----	130
Gambar 113: Suasana selasar pameran -----	131
Gambar 114: Potongan detail selasar pameran -----	132
Gambar 115: Prespektif bangunan 1-----	133
Gambar 116: Prespektif bangunan 2-----	133
Gambar 117: Prespektif bangunan 3-----	134
Gambar 118: Prespektif bangunan 4-----	134
Gambar 119: Prespektif bangunan 5-----	135
Gambar 120: Site plan-----	136
Gambar 121: Prespektif-----	136
Gambar 122: Denah Lt. 1,2,3-----	137
Gambar 123: Site plan-----	138
Gambar site plan bangunan-----	140
Gambar situasi bangunan-----	141
Gambar denah Lt. 1-----	142
Gambar denah Lt. 2-----	143
Gambar denah Lt. 3-----	144
Gambar tampak bangunan-----	145
Gambar potongan kawasan-----	146
Gambar potongan bangunan AA-----	147
Gambar potongan bangunan BB-----	148
Gambar potongan detail selasar 1-----	149

BAB I

PONDOK PESANTREN HIDAYATULLAH DI WONOSARI

Pendekatan exhibition space sebagai dasar perancangan arsitektur untuk peningkatan kreatifitas santri

1.1 PENGERTIAN JUDUL

Pondok Pesantren : Asrama tempat santri atau tempat murid-murid belajar mengaji ; pondok

Hidayatullah : Yayasan Hidayatullah adalah yayasan yang cukup besar dimana berpusat di Kalimantan. Yayasan ini bergerak pada beberapa bidang yaitu pendidikan, sosial, dakwah, dan ekonomi

Exhibition : Pameran ; pertunjukan

Space : Ruang

Ruang : Rongga yang berbatasan atau terlingkupi oleh bidang

Kamus Besar Bahasa Indonesia / Tim Penyusun
Kamus Pusat Bahasa, ed 3,-cet. 2,-Jakarta : Balai
Pustaka, 2002 dan Kamus Lengkap Ingris-
Indonesia, Indonesia - Ingris, Hasta, Bandung
1991

1.2 LATAR BELAKANG

Yayasan Hidayatullah adalah yayasan yang cukup besar dimana berpusat di Kalimantan. Yayasan ini bergerak pada beberapa bidang yaitu pendidikan, sosial, dakwah, dan ekonomi. Dalam mewujudkan hal tersebut yayasan mencoba mengembangkan pusat pusat pendidikan agama, seperti pondok pesantren dimana salah satunya adalah pengembangan di kawasan Gunung Kidul Jogjakarta.

Di Gunung Kidul sendiri kerajinan kria terutama kriya pahat batu saat ini banyak ditekuni masyarakat. Hasilnya tidak hanya dipasaran

dalam negeri, tetapi sudah banyak menembus pasar ekspor [pemasaran ukir pahat batu Gunungkidul tidak hanya di Jakarta dan Bali tetapi sudah sampai Jepang, Singapura dan Malaysia. Ke tiga negara tersebut merupakan konsumen tetap]. Dengan mendapat sentuhan nilai seni, batu putih yang sebelumnya hanya menghambat kesuburan tanah dan menurunkan produksi hasil pertanian, justru menjadi potensi yang punya nilai jual tinggi. [Sumber : Bernas]

Kerajinan ukir pahat batu harus lebih ditingkatkan, tidak hanya jumlahnya tetapi juga kualitas terutama karya cipta seninya, pemasaran ukir pahat batu . [Bupati Gunungkidul Drs Yoetikno, Senin(3/7)]

Dari sinilah diharapkan ada sebuah lembaga yang terdapat usaha mengoptimalkan potensi tersebut yaitu sebuah Pondok Pesantren Hidayatullah yang **memfokuskan pada pelatihan ketrampilan kriya sebagai bekal kehidupan dan pendidikan agama sebagai landasan kehidupan** dimana peningkatan kreatifitas sebagai bentuk usaha meningkatkan kualitas santri dalam berkarya.

1.3 PERMASALAHAN

1.3.1 Permasalahan Umum

Bagaimana mewujudkan rancangan bangunan pondok pesantren Hidayatullah yang dapat mewadahi kegiatan pendidikan agama dan kegiatan pelatihan ketrampilan kriya.

1.3.2 Permasalahan Khusus

Merancang bangunan pondok pesantren, dengan pengolahan ruang dan sirkulasi yang dapat mewadahi kegiatan pameran sebagai usaha peningkatan kreatifitas santri.

1.4 TUJUAN DAN SASARAN

1.4.1 Tujuan

Menghasilkan rencana dan rancangan yang tepat bagi sebuah bangunan pondok yang dapat mengakomodasi semua kegiatan pendalaman pendidikan agama.

Menghasilkan desain bangunan pondok yang dapat mengakomodasi kegiatan pendidikan kriya dan mengoptimalkannya.

1.4.2 Sasaran

Mendapatkan sebuah konsep pondok pesantren yang tidak saja mampu secara fungsional, tetapi juga memberikan peningkatan kreatifitas santri melalui kegiatan pameran dalam exhibition space.

1.5 LOKASI

Faktor-faktor lokasi bangunan ini adalah:

a. Kedekatan dengan pusat kota

Banyak perkembangan yang cukup baik dalam segala segi kemasyarakatan. Seperti transportasi dan lainnya.

b. Alami

Kedekatan dengan alam menjadi nilai lebih dalam pengembangan dan keberhasilan kegiatan-kegiatan pondok.

Analisis Mikro, adalah analisis yang lebih mendalam terhadap suatu kawasan potensial, beberapa hal yang menjadi bahan pertimbangan dalam menentukan lokasi site yang dipilih, karena pada lokasi ini memenuhi syarat-syarat sebagai berikut :

- a. **Utilitas (Utilities)**, Tersedianya saluran-saluran pembuangan air, hujan dan saniter, serta adanya jaringan

listrik dan telepon yang cukup memadai sehingga tidak ada kendala dibidang infrastruktur.

- b. **Lokasi**, dekat dengan pasar, kemudahan, dan sistem transportasi yang cukup baik
- c. **Estetika**, adanya lingkungan alami yang memungkinkan keterpaduan bangunan dengan lingkungan sekitar.
- d. **Pelayanan Kota** ,Kemudahan akses bagi pihak-pihak yang terkait dengan pelayanan kota misalnya polisi .

Lokasi ini memiliki batas-batas sebagai berikut :

Sebelah utara dibatasi SD

Sebelah timur dibatasi kantor pemerintahan

Sebelah selatan makam dan rumah penduduk

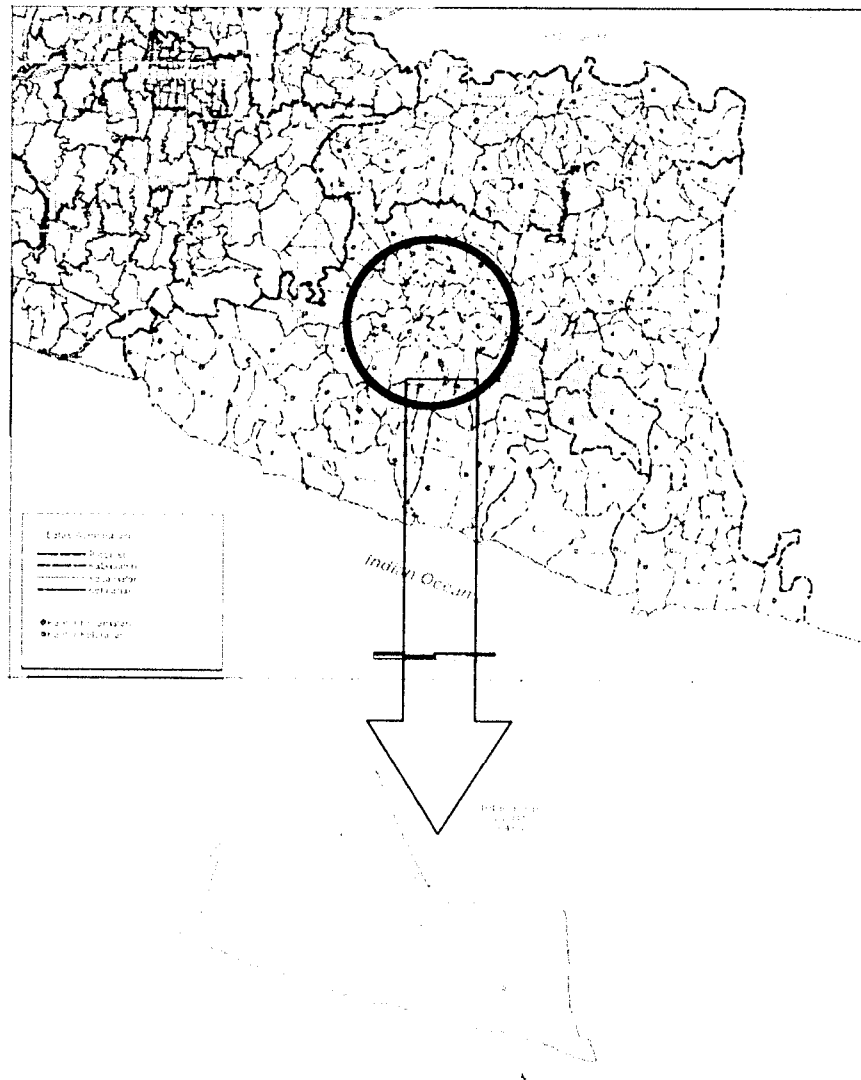
Sebelah barat dibatasi makam dan perkebunan

Beberapa potensi yang terdapat pada kawasan antara lain :

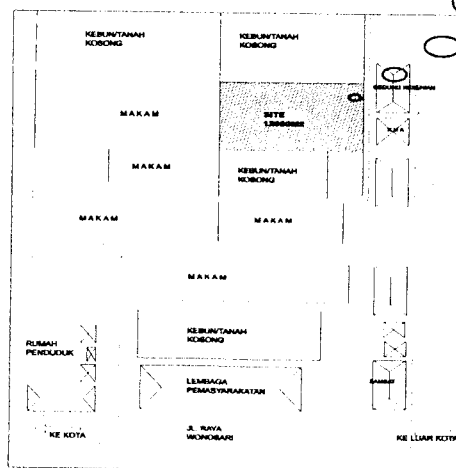
- 1. Pusat perdagangan dan transportasi yang baik kerna kedekatan juga dengan terminal .
- 2. Jalur pariwisata.
- 3. Adanya potensi kerajinan pahat.
- 4. Kaya akan bahan baku kerajinan pahat

Beberapa kegiatan lain yang mendukung berdirinya pondok di lokasi ini, karena pada kawasan ini terdapat bermacam kegiatan, di antaranya adalah seperti yang tampak pada gambar berikut :

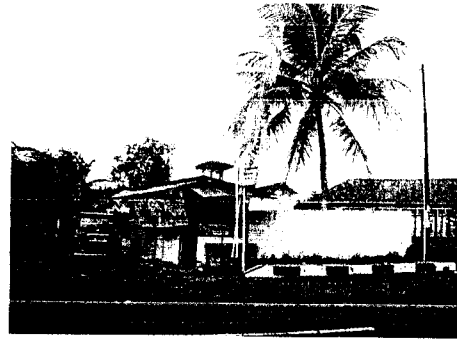
- A.** Pasar
- B.** Permukiman
- C.** Perkantoran
- D.** Pendidikan



lokasi



Gambar 1 : Lokasi site
Sumber : Survei lokasi dan internet



Pintu masuk



Sebelah barat



Timut site

*Gambar 2 : Lingkungan site
Sumber : Survei lokasi*

1.6 LINGKUP PEMBAHASAN

1.6.1 Arsitektural

Dibatasi dengan pembahasan mengenai tata letak bangunan, hirarki fungsi dan masa, pengolahan bentuk, serta system utilitas yang berkaitan dengan penghawaan, pencahayaan, keamanan, system komunikasi. dari pengolahan landscape, alur pergerakan atau sirkulasi, fasade dan segalayang mengarah pada konsep bangunan.

1.6.2 Non Arsitektural

Dibatasi dengan pemahaman mengenai pesantren, system pendidikan dimana digunakan system pendidikan asrama, dan pengetahuan lain yang berkaaitan denga kerajinan pahat.

1.7 METODE PEMBAHASAN

1.7.1 Observasi

Yaitu kegiatan yang secara langsung mengamati dan mendokumentasikan hal-hal yang berkaitan dengan perancangan.

1.7.2 Studi Pustaka

Yaitu studi melalui literature-literatur berupa teori-teori, dan segala hal yang mendukung baik arsitektural maupun non arsitektural

1.7.3 Studi Kasus

Yaitu mengolah bangunan serupa sehingga didapatkan poin-poin yang bias dimanfaatkan untuk mendukung perancangan.

1.8 KEASLIAN TULISAN

1. Antony Alfin, 97512163

PONDOK PESANTREN TERPADU DI KUDUS : arsitektur perilaku sebagai kajian teori terhadap bangunan: suatu cara pandang dalam menciptakan ruang dan lingkungan dengan memanfaatkan factor perilaku [manusia] sebagai unsure utama

2. Setiowati, 98512202

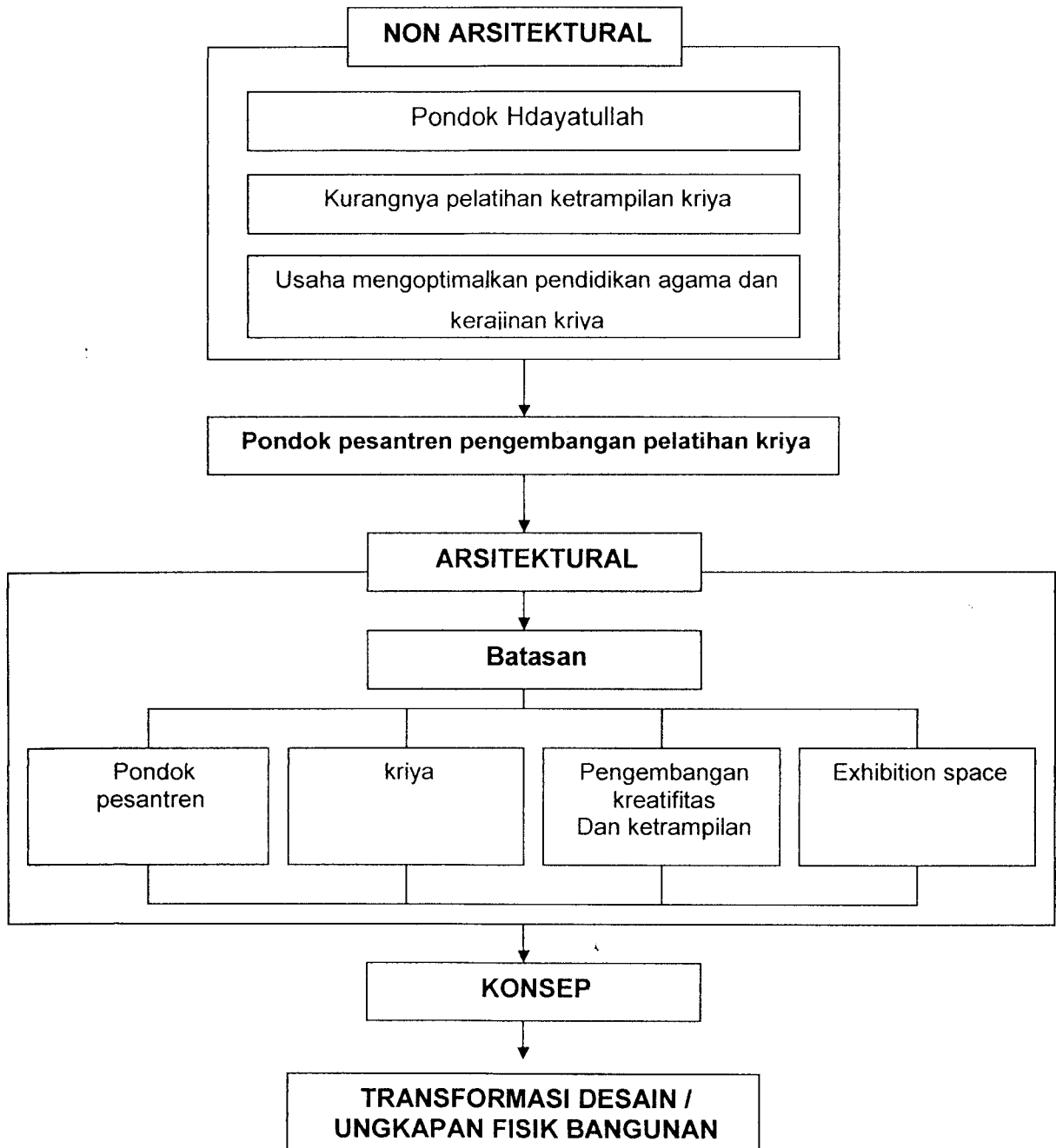
PUSAT PROMOSI DAN PEMASARAN KERAJINAN : bagaimana merancang pusat promosi pemasaran kerajinan tanpa meninggalkan kaidah sebagai pusat promosi dan pemasaran, sebagai bangunan local dan wadah berkarakter kerajinan.

3. Tri Cundo Nur Sena, 99512114

PUSAT KERAJINAN JOGJAKARTA : bagaimana merancang bangunan komersial yang dapat menampung kegiatan perdagangan kerajinan tangan unggulan yoga

dengan penekanan pada arsitek bioklimatis yang disesuaikan dengan iklim setempat.

1.9 POLA PIKIR



Gambar 3 : Pola pikir
Sumber : Hasil analisis

BAB II

2.1 PONDOK PESANTREN

2.1.1 Pesantren

- a) Pesantren adalah institusi dakwah, social, dan keilmuan. Kedudukan pesantren sebagai institusi social dapat diketahui dari rangkaian sejarah yang mencatat kepedulian dan perhatian pesantren pada problematika dan dinamika masyarakat sekitarnya.
- b) Berbicara tentang madrasah tidak lepas dari perkembangan pendidikan islam di Indonesia, bahkan sangat erat dengan perkembangan islam di Indonesia, karena para pemeluk islam ingin mempelajari dan mendalami lebih jauh dengan tentang ajaran islam. Dari sini timbul pendidikan agama Islam, yang secara sporadis dilakukan di rumah-rumah, surau, masjid, dan kemudian berkembang menjadi lembaga yang disebut pesantren.
- c) Karena dipengaruhi pendidikan gaya belanda, maka di pesantren mulai diperkenalkan system pendidikan madrasah. Dan madrasah ini dilengkapi dengan pengetahuan-pengetahuan umum, namun tetap mempunyai prioritas sebagai upaya pengembangan pesantren, yaitu pengembangan pendidikan keagamaan Islam, terutama menyangkut akidah, akhlak, dan syariaah.
- d) Melalui SKB, Tiga Menteri pada tahun 1975, sejak itu madrasah dituntut oleh berbagai perkembangan social untuk lebih jauh lagi beradaptasi dengan pola hidup masyarakat.

KH MA. Sahal Mahfudh, "Pesantren Mencari Makna" Pustaka Ciganjur, Jakarta 1999

2.1.2 Tinjauan Karakter kegiatan

Secara garis besar, karakter aktifitas yang terdapat didalam bangunan pondok dibedakan dalam kegiatan-kegiatan, yaitu :

-
1. Kegiatan pendidikan
 2. Ibadah
 3. Hunian
 4. Kegiatan penunjang
 5. Kegiatan Ekonomi / bisnias

2.1.3 Mata pelajaran khusus

a) Pendidikan agama :

Materi kurikulum dan kurikulum local untuk mata pelajaran

Agama Islam, meliputi:

1. Aqidah Akhlak
2. Al Qur'an dan Al Hadits
3. Sejarah Kebudayaan Islam
4. Fikih
5. Tsaqofah Islamiyah
6. Tahfidzul Qur'an
7. Qiro'atul Qur'an

b) Bahasa :

Bahasa Arab

2.2 KERAJINAN KRIYA

2.2.1 KETRAMPILAN

A. Cara umum dalam membuat seni kriya

- 1) Desai
- 2) Dipotong / Dibubut
- 3) Disambung
- 4) Dirakit
- 5) Diampelas
- 6) Dicat

B. Merengga

Merengga berbeda dengan membuat setilasi. Merengga berarti membubuhkan hiasan pada benda, atau ruang dengan tujuan

untuk memberikan nilai tambah pada penampilan benda atau ruang. Setilasi berarti mengubah bentuk asli menjadi bentuk baru yang lebih bernilai sebagai ragam hias, yang lazim disebut ornament.

Perinsip-perinsip:

- a) Motif renggaan harus sesuai dengan desain setruktural dengan bendayang direngga.
- b) Penempatan renggaan secara tepat pada bagian tertentu dari benda itu yang memang masih memerlukan renggaan.
- c) Sekala yang proporsional antara motif renggandengan ukuran bidang yang direngga, dan sekaligus juga ukuran benda secara keseluruhan.
- d) Motif renggaan sangat beraneka ragam . tetapi dapt dikelompokkan menjadi beberapa macam: bentuk alam, bentuk stilasi, bentuk geometri, dan bentuk bebas
- e) Pola renggaan

Atisah Sipahelu, Petrussumadi, Dasar-dasar Desain, Dep Pendidikan Kebudayaan, 1991

C. Mengukir kayu

Teknik merengga dengan mengukir adalah membuat ukiran pada permukaan benda dengan menggunakan pahat atau benda tajam lainnya. perabotan kayu sering menjadi menjadi objek renggaan dengan teknik ukir.

- a) Tinjauan kesulitan kerja
Mengukir kayu jauh lebih mudah disbanding mengukir bamboo atau tempurung.
- b) Ketersediaan bahan
Indonesia merupakan Negara terbesar kedua di dunia dalam hal pemilikan hutan tropis, sehingga bahan pokok untuk mengukir kayu tersedia sangat melimpah.

c) Segi ekonomi

Kerajinan mengukir kayu memberikan prospek yang cerah di era perdagangan bebas pada abad 21 dan waktu-waktu mendatang.

d) Segi budaya

Karya ukir merupakan hasil kerja kerajinan tangandan sekaligus dapat menumbuh kembangkan seni budaya adiluhug khas bangsa Indonesia. Karya seni ukir yang banyak diminati oleh bangsa-bangsa mancanegara ini dapat difungsikan sebagai duta informasi salahsatu kehasan khasanah budaya bangsa yang amat tinggi nilainya kemancanegara.

1. Mengenal motif corak

Dalam seni ukir, motif berkaitan erat dengan pola hias dan ornament. Motif hias merupakan pokok pikiran dan bentuk dasar dari perwujudan ornament atau ragam hias yang meliputi segala bentuk alami ciptaan Allah.

Sedangkan pola hias itu sendiri merupakan unsure dasar yang dapat dipakai sebagai pedoman untuk menyusun suatu hiasan. Pola hias mengandung suatu pengertian sebagai hasil susunan dari motif hias tertentu dalam bentuk dan komposisi yang tertentu pula.

Susunan pola hias yang menggunakan suatu motif dengan kaidah-kaidah tertentu pada suatu bidang atau ruang, akan menghasilkan suatu hiasan yang lebih indah dan disebut dengan ornament atau ragam hias.

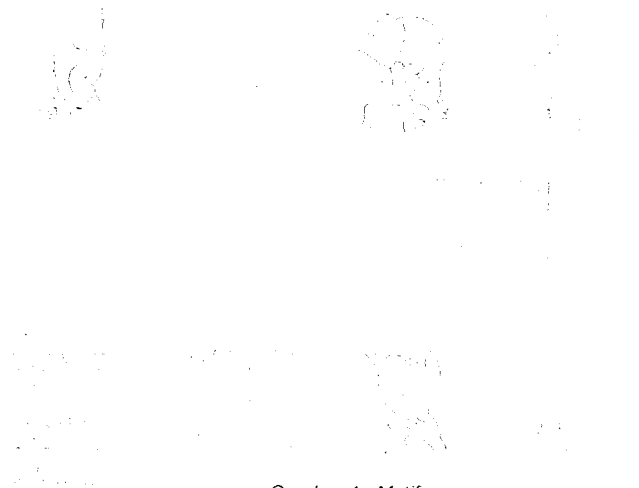
Macam-macam jenis motif:

- 1) Motif geometris
- 2) Motif natural

Corak atau gaya

Motif ukir antar daerah yang satu dengan yang lain di Indonesia berbeda-beda. Keanekaragaman motif ini dikenal sebagai corak atau gaya.

Apabila kita cermati, di dalam motif daerah atau motif klasik tersebut terdapat unsure-unsur penyusun, seperti pilin, patran, ceplok dan lung.



Gambar 4 : Motif

Sumber : Salman Rais, Drs Suherman, Penuntun Belajar Mengukir Kayu Bagi Pemula, Adicitra Karya Nusa, Yogyakarta, 1999

2. Desain ukir

Desain ukir merupakan suatu rancangan ragam hias atau ornamen hias yang akan diterapkan pada pengukiran suatu benda pakai atau suatu benda hias maupun penciptaan benda ukir.

Menurut Syafei dan Tjetjep Rohendi Rohidi [1987], mendesain ukir dapat dilakukan melalui langkah-langkah sebagai berikut.

- a) merumuskan perkiraan masalah
- b) mengenal, menghimpun, dan mengelompokkan data
- c) proses kreatif
- d) pemilihan kemungkinan yang tepat
- e) pra-desain
- f) desain terpilih

3. Langkah-langkah berlatih pengukiran kayu

- a) Mengenal peralatan menggambar
- b) Tahap menggambar desain
 - 1) Latihan membuat coretan
 - 2) Latihan ragam coretan
- c) Cara menggunakan peralatan ukir
- d) Tahap praktek mengukir
 - 1) Mendesain
 - 2) Menyiapkan dan memilih kayu
 - 3) Menyiapkan peralatan untuk mengukir
 - 4) Menghaluskan kayu yang akan kita ukir
 - 5) Membentuk potongan kayu sesuai dengan bagian-bagian dari desain barang.
 - 6) Memindahkan gambar ornament ke atas kayu yang akan diukir
 - 7) Pelaksanaan pengukiran
 - 8) Merangkai kayu-kayu berukir sesuai dengan desain yang dibuat
 - 9) Kegiatan akhir berupa: menutup pori-pori kayu, mewarnai

Salman Rais, Drs Suherman, Penuntun Belajar Mengukir Kayu Bagi Pemula, Adicitra Karya Nusa, Yogyakarta, 1999

D. UKIR BATU

Pada dasarnya sam dengan ukir hanya saja bahan yang dipergunakan adalah batu.

a) Peralatan:

- 1) Pahat ukir
- 2) Pahat cukil

b) Produk :

- 1) Kloster
- 2) Relief
- 3) Ornament
- 4) Pot
- 5) Patung
- 6) Lampion
- 7) Profil
- 8) Dan lain-lain

c) Jenis batu yang di pakai :

- 1) Batu hitam
- 2) Batu putih
- 3) Batu abu-abu
- 4) Palimanan

d) Proses desain atau pembuatan :

Sesuai penjelasan di depan bahwa dalam hal pengerjaan pahat batu ada sebagian yang memang menggunakan gambar ada juga yang langsung pengerjaan terutama dari pembuatan relief dan patung.

Wawancara ke lokasi pembuatan

E. MEBEL

Produk produk:

- a) Kursi meja
- b) Almari
- c) Dipan
- d) dll

2.2.2 PENGETAHUAN

A. Benda seni

Benda seni ialah benda-benda yang dibuat untuk memenuhi kebutuhan akan keindahan. Ditinjau dari kadar nilai seninya,

benda-benda seni dibagi dalam dua jenis, yaitu benda seni murni yang lazim disebut sebagai karya seni, dan benda seni terapan yang lazim disebut sebagai benda hias. Karya seni dibuat berdasarkan dorongan batin yang secara murni hanya mengungkapkan batin sang seniman dan diwujudkan dalam rupa sehingga orang lain dapat menyerap bentuk pengalaman yang indah itu.

B. Pola rancangan

Karya seni dan benda-benda dibuat berdasarkan pola rancangan tertentu. **Pola rancangan tidak selalu harus dituangkan diatas kertas.** Bagi orang yang sudah sering atau mahir membuat benda benda tertentu, pola rancangannya sudah ada dalam pikirannya. Meskipun demikian pola rancangan tersebut dapat terlihat pada benda-benda yang dihasilkan.

C. Desain

Hubungan manusia dengan desain dapat diibaratkan seperti ikan dengan air. Manusia selalu menuntut dua nilai sekaligus, yaitu nilai jasmani yang berupa kenyamanan pakaian, dan nilai rahani yang berupa keindahan.

Melalui latihan seseorang akan memiliki ketrampilan mendesain, disamping memiliki kepekaan selera keindahan, dan kreatifitas.

Desain adalah pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda buatan. Satu hal yang pasti ialah bahwa desain dihasilkan melalui berbagai pertimbangan dan perhitungan.

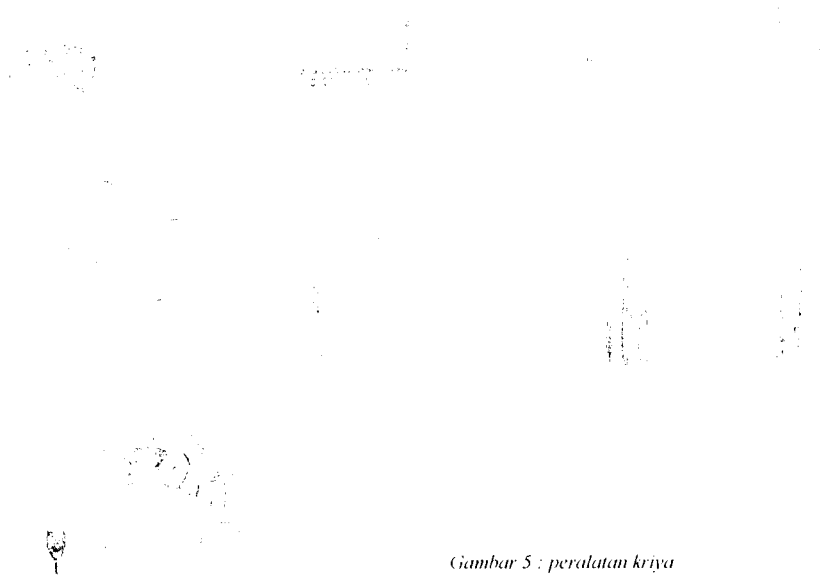
D. Proses desain

Proses desain dapat sederhana, tapi dapat pula pelik dan rumit **Sederhana apabila hanya menyangkut perumusan pola**

rancaangan pembuatan benda itu saja, tapi akan semakin pelik dan rumit apabila harus menyangkut pula factor-faktor lain seperti unsure tradisional, kultur, dan simbol.

Perinsip desain

1. Kesederhanaan
2. Keselarasan
3. Irama
4. Kesatuan yang terpadu
5. Keseimbangan



Gambar 5 : peralatan kriya
Sumber : Salman Rais, Drs Suherman, Penuntun Belajar
Mengukir Kayu Bagi Pemula, Adicitra Karya
Nusa, Yogyakarta, 1999

E. Unsur desain : bahasa visual

a) Unsure garis

Yang dimaksud dengan unsure garis ialah hasil goresan dengan benda keras diatas permukaan benda alam [tanah, pasir, daun dll] atau benda buatan [kertas, papan tulis, dinding, dsb]. Melalui goresan berupa unsure garis tersebut

seseorang dapat berkomunikasi. Apabila diperhatikan baik-baik akan terasa bahwa macam-macam garis itu dapat menimbulkan kesan yang berbeda-beda.[sifat garis, watak garis].

Sifat dan watak garis atau unsure garis yang sudah direncanakan sebelumnya dapat diterapkan kedalam desain untuk mencapai kesan tertentu. Contoh : untuk menghasilkan suasana benda yang terkesan kekar dan gagah dapat digunakan unsure-unsurgaris lurus tegak. **Demikian juga kalau ingin menciptakan suasana ketenangan dan lapang, didalam suatu ruangan dapat dimanfaatkan unsure garis mendatar, baik yang lurus maupun diselingi garis lengkung.**

b) Unsure bidang

Sebuah garis yang bertemu ujung pangkalnya akan membentuk sebuah bidang. Sama dengan garis disana juga terdapat sifat dan watak. Bidang rata yang lebar mengesankan lapang bidang rata tegak mengesankan dinding pembatas. Bidang bergelombang tegak menimbulkan kesan sempit pada ruang.

Pemanfaatan unsure bidang secara bervariasi tetapi proporsional dapat menimbulkan suasana menarik dan hidup, dalam tata ruang.

c) Unsure bentuk

Bangun ialah bentuk polos seperti yang terlihat oleh mata, benda plastis ialah bentuk benda sebagaimana terlihat dan terasa karena adanya unsure nilai gelap terangsehingga kehadiran bendaitu akan tampak dan terasa lebih hidup dan memainkan peran tertentu dalam lingkungannya.

Bangunan maupun bentuk plastis masing-masing benda mempunyai sifat, dan watak yang berbeda satu sama lain.

Sifat dan watak bangun suatu benda sangat ditentukan oleh sifat, dan watak bidang yang dominan pada benda tsb.

e) Unsur warna

Warna adalah unsur desain yang paling menonjol. Kehadiran unsur warna menjadikan benda dapat dilihat, dan mengungkapkan suasana perasaan atau watak benda yang dirancang.

Sebagaimana unsur yang lain didalamnya terdapat sifat dan watak bahkan punya variasi yang tidak terbatas.

Berdasarkan sifatnya, kita dapat menyebut warna muda, tua, terang, gelap, redup, dan warna cemerlang. Jika **dilihat dari macamnya**, kita dapat menyebut warna merah, kuning, biru dan lain sebagainya. Tapi jika orang menyebut warna panas, dingin, lembut, mencolok, ringan, berat, warna sedih, gembira, **berarti orang membicarakan watak warna.**

Contoh : seorang desainer akan memanfaatkan warna-warna terang dan lembut untuk mencapai suasana lapang.

Warna dan desain tidak bias dipisahkan. Dalam proses kehidupan, manusia tidak pernah lepas darinya. Penekatan dan penelitian mengenai warna dilakukan untuk membuat hidup menjadi lebih baik. Melalui warna, dunia desain bias berperan dalam memberikan harapan, inspirasi, energi, penghibur, kedamaian dan ketenangan.

Indonesian Interior and Architectural Space Resources Center, Color Forecast 2003-2004, Inias, Jakarta

- e) Unsur tekstur
- f) Ukuran
- g) Nada gelap terang
- h) Unsur arah

F. Kayu

Kayu sebagai bahan ukir memegang peranan penting dalam pengerjaan suatu ukir. Kualitas kayu sebagai bahan ukir ditentukan oleh umur kayu, warna arah serat, masa jenis, kekuatan mengepir, cacat kayu, dan jenis kayu.

- a) Jenis kayu dari pohon berdaun lebar
- b) Berdaun seperti jarum
- c) Dari pohon palem
- d) Jenis bamboo

G. Peralatan pokok Mengukir

- a) Pahat ukir kayu : satu set pahat ukir kayu berjumlah 30 atau 32 biji. Satu set alat tersebut terdiri atas empat macam pahat ukir sesuai wujud dan fungsinya:
- b) Pahat penguku, berjumlah 20
- c) Pahat pengilat atau pengilap. Berjumlah 10
- d) Pahat pengot. Berjumlah satu atau dua
- e) Pahat kol
- f) Martil ukir
- g) Batu asah dan sikat

2.2.3 WIRAUSAHA

Untuk kerajinan kriya kayu ada beberapa cara dalam pengembangan wirausahanya yaitu :

- A. Menjalin hubungan dengan pengusaha diluar sekolah, baik berupa kerjasama penjualan, produksi, ataupun penyediaan bahan dan perlengkapan
- B. Mengadakan pameran baik didalam atau diluar lokasi yaitu mengikuti iven-iven tertentu.

Salah satu setrategi pemasaran dalam hal kerajinan adalah dengan pameran.

Berarti: pertunjukan [hasil karya seni, barang hasil produksi dsb]

Kamus Besar Bahasa Indonesia / Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, ed 3,-cet. 2,-Jakarta : Balai Pustaka, 2002

C. Peningkatan kualitas

Lima pokok modal utama berwirausaha dalam hal ini kerajinan :

1. Minat :

Minat atau keinginan adalah modal yang sangat pokok dalam setiap usaha, termasuk tentu saja usaha dalam bidang seni. Minat adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu.

2. Ketekunan :

Tekun bermakna rajin, keras hati dan bersungguh-sungguh ketekunan juga merupakan salah satu modal .

3. Semangat :

Semangat merupakan nafsu untuk berkerja, berjuang dan bertindak atau melakukan suatu usaha yang berlandaskan kekuatan, kegembiraan serta gairah batin.

4. Kreatifitas dan terampil :

Adalah daya kemampuan untuk mencipta. **Orang yang kreatif adalah orang yang mampu melihat suasana dan situasi dan situasi dengan pandangan yang jernih, menganalisa keadaan dengan pikiran yang tajam, senantiasa berfikir positif** hingga akhirnya muncullah suatu ide atau gagasan untuk mendapatkan suatu yang lebih baik yang akan menuntunnya kearah keberhasilan.

5. Keberanian :

Yang dimaksud dengan keberanian disini adalah bersikap berani untuk memulai merubah pola pikir dan pola pandang yang akhirnya akan melandasi sikap kuat untuk berwira usaha.

Moh. Charis Jaelani, s.sn. Teknik Seni Mengukir kayu. Absolute, Jogjakarta, 2004

2.3 KREATIFITAS DAN KETRAMPILAN SANTRI

Adalah daya kemampuan untuk mencipta. Kreatifitas sangat erat hubungannya dengan daya cipta. Dan kreatifitas ini sesungguhnya merupakan kunci atau **modal utama seseorang** dalam berusaha untuk berkarya.

Orang-orang kreatif sesungguhnya tidak pernah mati ide dan gagasannya. Dari benak dan perenungannya akan muncul kreasi atau inovasi demi terus memperbaiki usaha, karya atau pekerjaan yang tengah digeluti.

Orang-orang kreatif akan akan selalu mampu mencari trobosan atau model-model yang baru **untuk mengembangkan daya cipta** sehingga akan meraih keberhasilan dan kesuksesan.

2.3.1 Orang yang kreatif adalah orang yang mampu melihat suasana dan situasi dengan pandangan yang jernih, menganalisa keadaan dengan pikiran yang tajam, senantiasa berfikir positif hingga akhirnya muncullah suatu ide atau gagasan untuk mendapatkan suatu yang lebih baik yang akan menuntunnya kearah keberhasilan.

2.3.2 Sikap kreatif bukan merupakan bakat atau sikap bawaan dari masing-masing orang per orang dan mengasah daya kreatifitas adalah usaha untuk memunculkannya.

Moh. Charis Jaelani, s.sn. Teknik Seni Mengukir Kayu. Absolute, Jogjakarta, 2004

2.3.3 kreativitas adalah pengembangan fantasi, imajinasi, dan intelektualitas, artinya seorang anak yang berbakat musik ia mampu mengubah juga berbagai lagu-lagu, bukan sekedar belajar sampai bisa dan sampaibaik.

Menurut de Hoop (De Hoop, F & Janson, D J (1999): *Omgaan met (hoog)begaafde kinderen, Uitgeverij Intro, Baarn*).

Pengertian kreatif bukan berarti bahwa anak ini kreatif dengan misalnya "creatieve met kurk" (kiasan untuk mengatakan bahwa kreatif yang sembarangan). Tentu saja ada berbagai bidang dari seni yang dapat diartikan sebagai kreatif, **misalnya seni ukir, drama, tari, sastra, musik, dan seni audio-visual**. Mampu memberi warna gambar yang rapih, mampu membuat renda dan bisa menyanyi bagus belum tentu secara langsung merupakan sinyal dari kreatif.

2.3.4 Bila kita berbicara soal kreatif adalah dalam konteks kemampuan yang orisinal, interpretasi yang orisinal, atau solusinya yang orisinal guna menciptakan sesuatu yang bernuansa seni, maka kreatifitas dapat dikatakan sebagai berikut:

dalam membuat gambar/lukisan di mana anak itu mempunyai cara sendiri dalam menuangkan imajinasinya dalam bentuk yang dapat kita lihat dengan mata misalnya berupa lukisan/gambar

dalam mewujudkan imajinasi bentuk tiga dimensi antara bentuk dan maksud dari model, ia tampilkan dengan caranya sendiri dalam menampilkan nuansa musik, ia melakukan interpretasi sendiri yang kemudian lebih disempurnakan dengan musik yang sudah ada dalam menjalankan peran dalam suatu kegiatan teater, ia mampu menjiwai peran itu sehingga mampu menunjukkan apa yang tengah diperankan

itu menjadi hal yang seolah benar-benar nyata dan hidup dalam penggunaan alat-alat video-visual ia mempunyai kemampuan yang sangat prima dengan caranya yang unik dalam mewujudkan apa yang dimaksudkan dalam suatu kegiatan seni sastra ia penuh dengan emosi dalam mewujudkan apa yang difikir dan dirasakan itu

Walau begitu, kreativitas berarti tidak hanya berkaitan dengan seni, yang terpenting **adalah bagaimana memecahkan suatu problem dengan caranya sendiri serta mencari tahu sendiri problem apa yang tengah terjadi hingga muncullah suatu kreativitas**

- 2.3.5 Dalam aspek kreatif ini, fleksibilitas memainkan peranan yang sangat penting, berupa hadirnya situasi baru, misalnya adanya kejutan temuan baru, atau kejutan kesalahan, pertanyaan-pertanyaan yang mengarah pada kekayaan pencarian temuan-temuan baru.** Hal di atas justru menantang mereka untuk terus secara mandiri dan dengan kekuatannya sendiri, mencari kemungkinan-kemungkinan baru, dan ini semua merupakan tanda-tanda dari suatu kreativitas yang disandang oleh seorang anak berbakat. Namun dalam mewujudkan kreativitas ini, seorang berbakat juga selalu menggunakan intuisinya yang sangat tajam. Dalam kenyataannya bisa saja terjadi sesuatu hal diwujudkannya secara tiba-tiba (dengan suatu kejutan) berdasarkan intuisi yang berkaitan erat dalam proses kemampuan kreativitas yang dimilikinya.

[Si Entong MEMORI FOTOGRAFIS 3.htm](#)

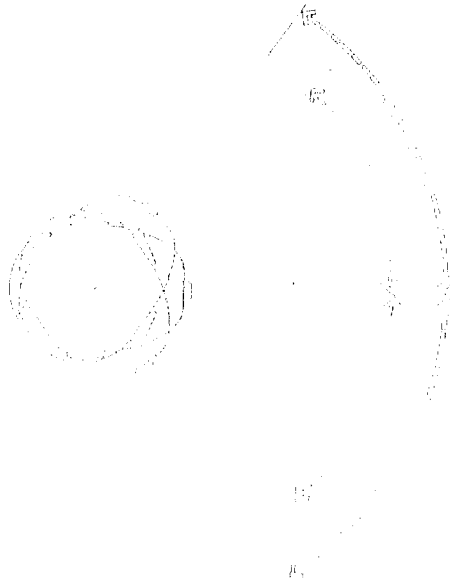
2.3.6 Antara kreatifitas akan sangat bagus jika didukung adanya factor ketrampilannya juga.

2.3.7 Sebagaimana yang telah dikatakan diatas bahwa kreativitas adalah pengembangan fantasi, imajinasi, dan intelektualitas, kreativitas berarti tidak hanya berkaitan dengan seni, yang terpenting adalah bagaimana memecahkan suatu problem dengan caranya sendiri serta mencari tahu sendiri problem apa yang tengah terjadi hingga muncullah suatu kreativitas. Ketrampilan adalah hal yang penting pula, **maka untuk meningkatkan dua hal itu dibutuhkan proses pendidikan yang berkaitan dengan kerajinan dan pameran sebagai salah satu media yang memberikan pendalaman, referensi lebih bagi siswa atau seseorang.**

2.4 EXIBITION SEPACE

2.4.1 Kenyamanan pandang.

- a. Sudut pandang mata pengamat Vertical: kebawah adalah 40 derajat maksimal 70 dr dan keatas adalah 30 dr, maksimal 50 dr. sedang kenyamanna gerak kepala vertical adalah ke bawah dan keatas : 30 dr, maksimal ke bawah adalah 40, dan keatas adalah 50 dr.
- b. Sudut pandang pengamat horizontal kesamping kanan dan kiri adalah 15 dr – 30 dr. kenyamanna gerak kepala pengamat adalah 45 dr – 55 dr.

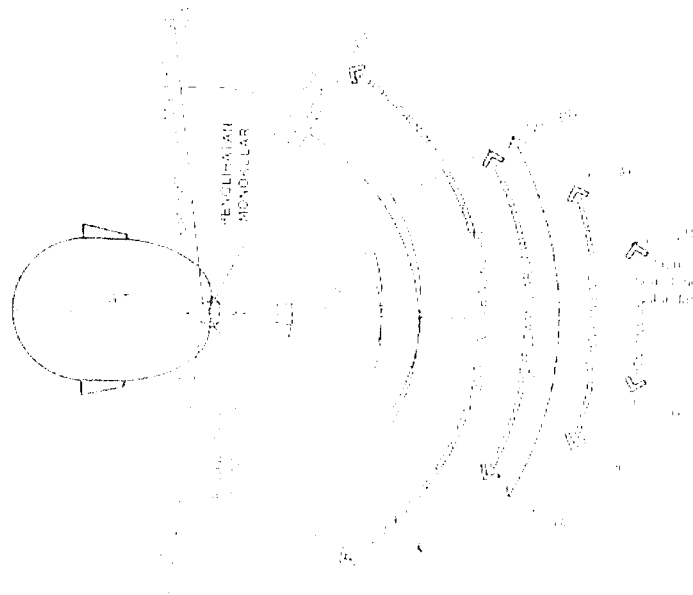


PERGERAKAN KEPALA DALAM BIDANG VERTIKAL

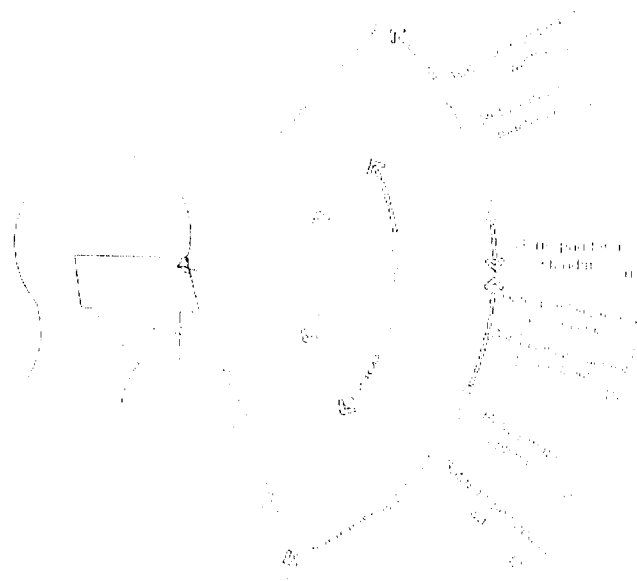


PERGERAKAN KEPALA DALAM BIDANG HORIZONTAL

Gambar 6 : Pergerakan kepala horizontal atau vertikal
 Sumber : Julius Panero, AIA, ASID dan Martin Zelnik, AIA, ASID, "Dimensi Manusia & Ruang
 Interior, Erlangga, Jakarta 2003



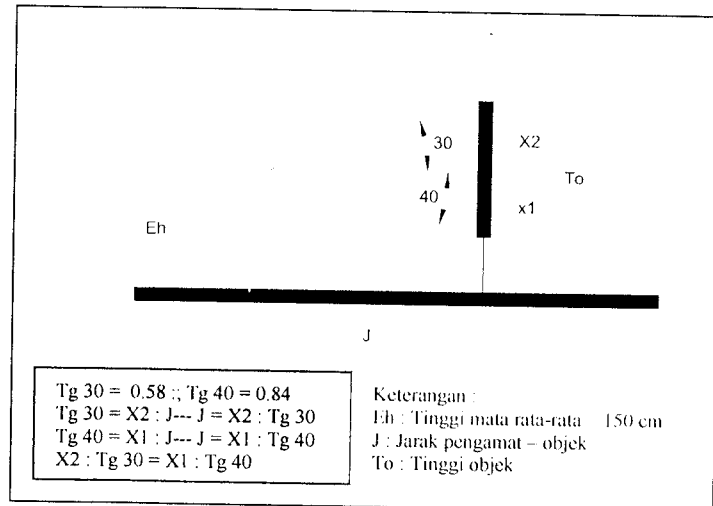
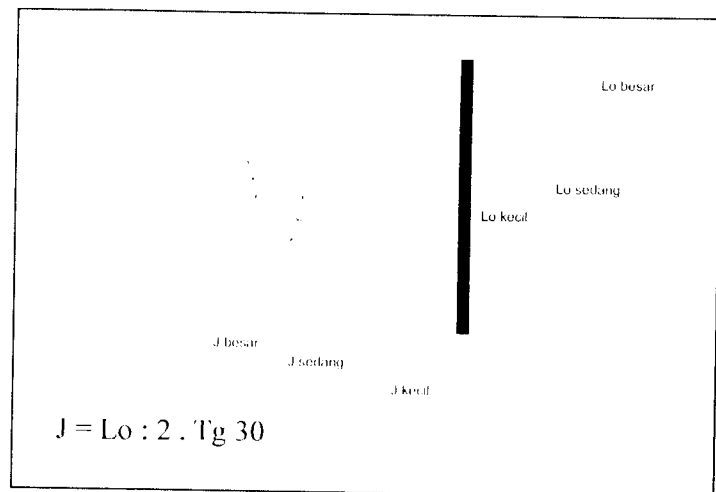
DAERAH VISUAL DALAM BIDANG HORIZONTAL



DAERAH VISUAL DALAM BIDANG VERTIKAL

Gambar 7 : Daerah visual, horizontal atau vertikal
 Sumber : Julius Panero, AIA, ASID dan Martin Zelnik, AIA, ASID, "Dimensi Manusia & Ruang
 Interior, Erlangga, Jakarta 2003

4.

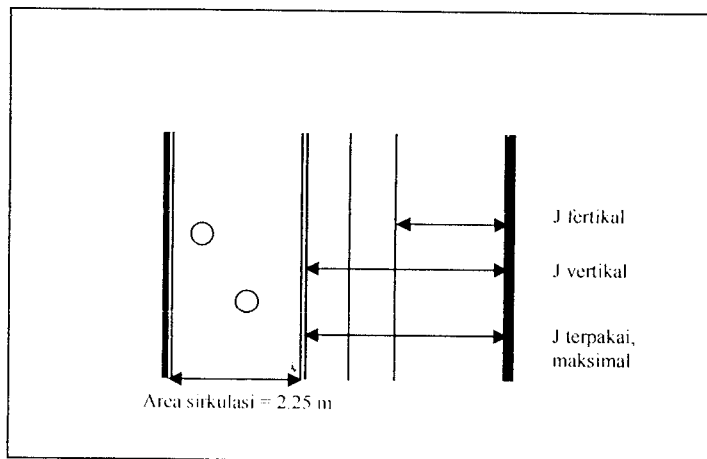


Gambar 9 : Rumus jarak pandang

Sumber : Julius Panero & Martin Zelnik, *Human Dimension in Interior Space*, 1979

b. Objek 3 dimensi

1. Objek 3 dimensi menuntut pola penikmatan mengelilingi objek
2. Karya 3 dimensi merupakan karya yang memiliki nilai amatan fisik secara utuh,
3. Jarak area amatan pada objek 3 D harus merata dari semua sudut.
4. Rumus dasar sama dengan 2D



Gambar 10 : Penggabungan 2D antara SKV vertikal dan horisontal
 Sumber : Julius Panero & Martin Zelnik, *Human Dimension in Interior Space*, 1979

2.4.3 Ruang [space]

Ruang dibatasi dan dibentuk oleh dinding, lantai, dan bidang langit langit atap.

Berdasarkan konsepnya, sebuah ruang, mempunyai tiga dimensi, yaitu : panjang, lebar, dan tinggi.

Francis D.K. Ching, "Arsitektur : Bentuk, Ruang dan Susunannya", Erlangga, Jakarta 1993

2.4.4 Macam Ruang Pameran:

Secara garis besar ruang pameran dibagi menjadi 3 yaitu:

a. Berdasarkan bentuk ruang

Dibagi menjadi 4, yaitu:

1. Counter seling

Ruang pameran yang dapat menampung beberapa pengelompokan bidang objek pameran dengan dibatasi sekat pembatas antara pengelompokan obyek pameran tersebut.

2. Partially enclosed

Ruang pameran dengan seting lay out sebagai partisi dan sebagian terbuka bebas. Ruang pameran ini akan

memberikan kejutan di bagian belakang ruang dan menciptakan pola sirkulasi ruang yang bebas.

3. Open plan

Ruang pameran yang menempatkan objek pameran secara bebas yang tanpa dibatasi sekat-sekat. Menciptakan sirkulasi pengunjung yang bebas untuk melihat objek pameran mana yang akan dinikmati.

4. Display sekuence

Ruang pameran yang dihususkan untuk objek pameran 2 dimensi, dimana setting ruang tanpa dibatasi sekat-sekat. Sirkulasi yang tercipta pun lebih bebas bagi pengunjung untuk melihat objek yang akan dinikmati.

b. Berdasarkan system perubahan bentuk

1. Ekspansibilitas, yaitu ruang-ruang yang dapat diperluas
2. Konvertabilitas, yaitu ruang-ruang yang dengan mudah dapat dirubah bentuk dan dan ukuran
3. Versabilitas, yaitu ruang yang dapat menampung beberapa ruang didalamnya

c. Berdasarkan organisasi ruang.

1. Pola linier, yaitu ruang berbentuk modul dan setiap deret berorientasi keluar
2. Pola terpusat, yaitu memiliki keteraturan geometris dan kemampuan visual yang kuat, pusat orientasi yang dominant.
3. Pola radial, yaitu gabungan bentuk terpusat dengan linier, berkembang sesuai dengan bentuk sekitar dan menyediakan permukaan yang datar
4. Pola cluster, yaitu fleksibel berdasarkan fungsi yang ada, bentuk ruang yang berdekatan dan memiliki kesamaan visual.

-
5. Pola grid, yaitu modul teratur oleh pola ruang, setabil dan cenderung kaku pada penataan ruang

James Gadner, Exhibition & Displaying, 1978.

2.4.5 Tinjauan Aspek Ruang Luar

Ruang luar dapat didefinisikan sebagai ruang yang dibatasi oleh bagian luar dari pelingkup bangunan atau ruang yang sengaja diciptakan untuk menghadirkan unsur alam didalam lingkungan buatan manusia.

Struktur keruangan [spasial] dinyatakan sebagai ruang terbuka fisik dari suatu tapak. Struktur keruangan pada umumnya merupakan hasil sifat khas topografi, pemasaan fegetasi dan gabungan sifat khas topografi dan pemasaan fegetasi.

Josep de Chiara, Lee E. Koppelman, "Standar Perencanaan Tapak" Erlangga, Jakarta, 1994

2.4.6 Tinjauan sirkulasi Ruang

System sirkulasi terdiri dari dua macam yaitu horisontal dan fertikal. Alur sirkulasi dapat diartikan sebagai " tali" yang mengikat ruang-ruang suaatu bangunan atau suatu deretan ruang-ruang dalam maupun luar, menjadi saling berubungan. Unsure-unsur sirkulasi :

1. Pencapaian bangunan : pandangan dari jauh
2. Jalan masuk kedalam bangunan
3. Konfigurasi bentuk jalan
4. Hubungan ruang dan jalan
5. Bentuk dari ruang sirkulasi : melalui ruang ruang, menembus ruang atau berakhir dalam ruang.

Francis D.K. Ching, " Arsitektur : Bentuk, Ruang dan Susunannya" Erlangga, Jakarta 1993

A. Tangga

Untuk mengatasi ketinggian lantai tangga dapat memperkuat arah gerak, memutuskannya, mengatasi perubahan pada tempat asalnya atau mengakhirinya.

B. Rute pemilihan gerak

Menurut Robillard [1982] rute pemilihan gerak sesuai atau berdasarkan studi perilaku pengunjung yang terjadi adalah sebagai berikut :

Pengunjung jarang berputar secara penuh dalam ruang	
Cen derung bergerak memutar dari kanan kekiri	
Lebih banyak melihat objek pada dinding sebelah kanan	
Memilih jalur terpendek	
Mengabaikan ruang yang tidak memiliki akses keluar	
Bergerak dari pintu ke pintu	
Tidak bergerak secara sistematis dari satu lantai kelantai lain	
Lebih banyak beraktifitas dipintu masuk daripada di pintu keluar	
Lebih lama berada diruang berwarna gelap	
Pengunjung pria lebih aktif bergerak dibanding wanita	
Aktifitas yang tinggi diruang informatif dan menarik	
Pintu dikanan mempercepat keluarnya pengunjung	
Menghindari objek terjauh dari pengamat	

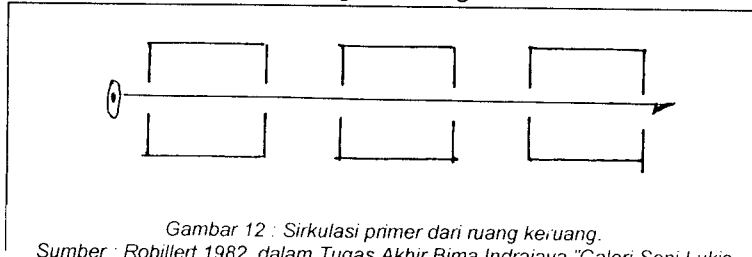
Gambar 11: Rute pemilihan gerak
Sumber : Robillard 1982, dalam Tugas Akhir Bima Indrajaya, "Galeri seni Lukis Kontemporer di Jogja" FTSP, Arsitektur, UII

C. Jenis sirkulasi

Jenis sirkulasi pada setiap ruang dibagi menjadi 2 jenis sirkulasi: primer dan sekunder.

a. Primer

1. Sirkulasi primer dari ruang keruang.



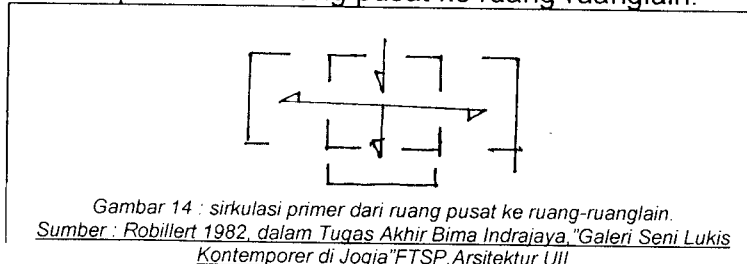
Gambar 12 : Sirkulasi primer dari ruang keruang.
Sumber : Robillert 1982, dalam Tugas Akhir Bima Indrajaya, "Galeri Seni Lukis Kontemporer di Jogja" FTSP, Arsitektur, UII

2. Sirkulasi primer dari selasar keruang.



Gambar 13 : Sirkulasi primer dari selasar keruang.
Sumber : Robillert 1982, dalam Tugas Akhir Bima Indrajaya, "Galeri Seni Lukis Kontemporer di Jogja" FTSP, Arsitektur, UII

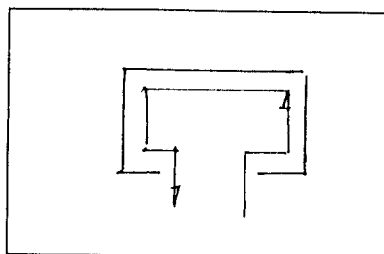
3. sirkulasi primer dari ruang pusat ke ruang-ruanglain.



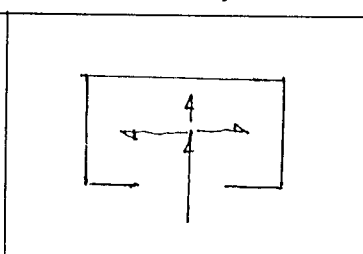
Gambar 14 : sirkulasi primer dari ruang pusat ke ruang-ruanglain.
Sumber : Robillert 1982, dalam Tugas Akhir Bima Indrajaya, "Galeri Seni Lukis Kontemporer di Jogja" FTSP, Arsitektur, UII

b. Sekunder

1. Sirkulasi satu arah



2. Sirkulasi menyebar



Gambar 15 : Sirkulasi sekunder
Sumber : Robillert 1982, dalam Tugas Akhir Bima Indrajaya, "Galeri Seni Lukis Kontemporer di Jogja" FTSP, Arsitektur, UII

2.4.7 Organisasi ruang

- a) Terpusat : suatu ruang dominan dimana pengelompokan sejumlah ruang sekunder dihadapkan
- b) Linier : suatu urutan linier dari ruang-ruang yang berurutan
- c) Radial : sebuah ruang pusat yang menjadi acuan organisasi-organisasi ruang yang linier berkembang menurut bentuk jari jari.
- d) Custer : Ruang-ruang dikelompokkan berdasarkan hubungan-hubungan atau bersama-sama memanfaatkan cirri atau hubungan visual
- e) Grid ruang-ruang diorganisasikan dalam kawasan grid structural atau grid tiga dimensi lain

Francis D.K. Ching, "Arsitektur : Bentuk, Ruang dan Susunannya", Erlangga, Jakarta 1993

2.4.8 Pencahayaan alami dan buatan

a) Pencahayaan alami

- Cahaya relative lebih merata
- Ekonomis
- Terang yang bersumber dari sinar matahari baik yang langsung, sinar pantul dari awan dan benda alam, sinar pantul dari benda sekitar dalam ruangan

b) Pencahayaan buatan

- Sumber dari lampu atau buatan manusia lainnya
- Cahaya lebih bersifat permanent dan setatis
- Fleksibel karna dapat diatur kekuatan jenis serta arahnya.
- Tidak ekonomis

Ir Sugini "Pencahayaan Bangunan" FTSP, Arsitektur, UII

2.5 STUDI KASUS

2.5.1 Pondok pesantren AL HIKMAH / SMK MUhammadiyah

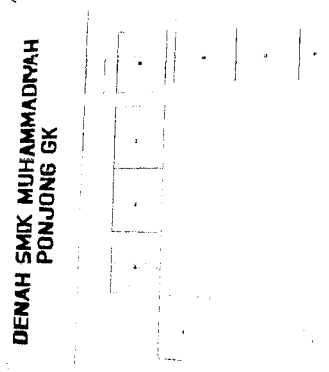
Pondok ini mengembangkan kerajinan kriya kayu dimana berkerjasama dengan SMK Muhammadiyah playen gunung kidul. Adapun produk yang dihasilkan adalah kerajinan mebel termasuk didalamnya kegiatan mengukir kayu. Dipondok tersebut terdapat madrasah stanawiyah, aliyah, dan SMK kriya kayu.

Gambaran secara garis besar kurikulum :

- | | |
|--------------------|------|
| 1. Kelas 1 : Teori | 60 % |
| Praktek | 40% |
| 2. Kelas 2 : Teori | 30% |
| Praktek | 70% |
| 3. Kelas 3 : Teori | 30% |
| Praktek | 70% |

Ruangan yang terdapat di SMK:

1. Ruang guru
2. R. tamu
3. R. kepala sekolah
4. R. TU
5. R. alat
6. R. praktek
7. R. kelas
8. R. kesenian
9. R. perpus
10. R. musholla
11. R dapur
12. R gudang
13. R BP



Gambar 16 : Denah SMK kriya MUH.
Sumber : Survei lokasi

Kegiatan dan peralatan :



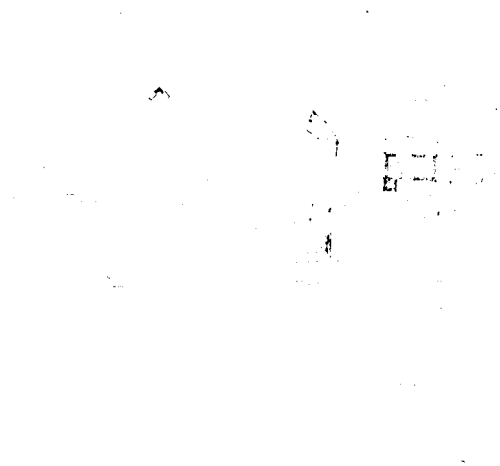
Kegiatan praktek di r. praktek



Ruang pameran dan peralatan

Gambar 17 : Kegiatan di SMK
Sumber : Survei lokasi

Masrer plan pesantren AL HIKMAH KARANG MOJO.



Gambar 18 : Masterplan pondok Al Hikmah
Sumber : Survei lokasi

Tabel 1 : Jadwal di pondok Al Hikmah

Jadwal kegiatan pondok :

waktu	senin	selasa	rabu	kamis	jumat	
15.30-17.00	Bahasa arab, akhlaq,	Usul fiqih, ilmu hadits	Ilmu al Quran	Fiqih nisa' fiqih dakwah	b. inggris	
19.30 – 21.00				Bimbingn ibadah	Tausiyah pimpinan	

Jadwal SMK :

senin	selasa	rabu	kamis	jumat	Sabtu
MATEMATIKA	KEWIRAUSAHAAN	PPKN	Quran / hadits	Bahasa arab	Penjaskes
MATEMATIKA	KEWIRAUSAHAAN	PPKN	Quran / hadits	Bahasa arab	Penjaskes
MATEMATIKA	PRODUKTIF 1	PRODUKTIF 2	PRODUKTIF 3	MTK	Penjaskes
B INGGRIS	SDA	SDA	SDA	MTK	B.INDO
B INGGRIS	SDA	SDA	SDA	KOMPUTER	B.INDO
AQIDAH	SDA	SDA	SDA	KOMPUTER	TARIKH
AQIDAH	SDA	SDA	SDA	-	TARIKH
	B. JAWA	IBA. MUAMALAH	KOMPUTER		SEJARAH
	B.JAWA	IBA. MUAMALAH			SEJARAH

Sumber : Survei lokasi

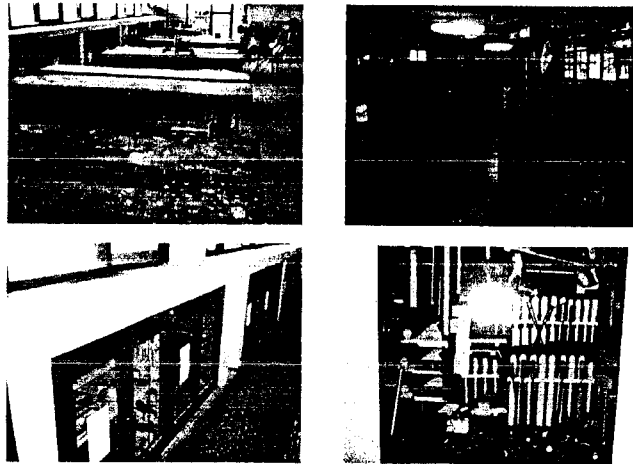
2.5.2 PPG KESENIAN

Pada PPG kesenian terdapat tempat pelatihan dan pengembangan kriya termasuk didalamnya kriya kayu. Ada dua area yaitu bangunan diklat dan bangunan produksi.

a. Ruang-ruang diklat:

1. Ruang kelas
2. Ruang studio [manual]
3. Ruang studio [mesin]
4. Ruang pameran [untuk semua kegiatan karya]
5. Ruang-ruang pendukung

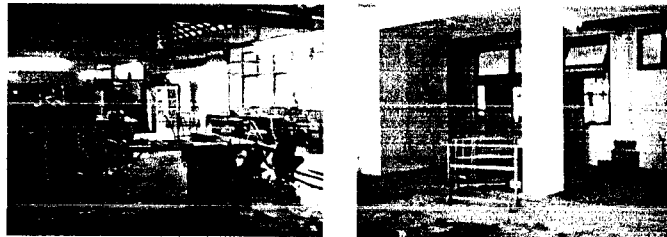
Ruang studio ukir dan ruang mesin



*Gambar 19 : Tempat penyimpanan alat-alat dan ruang STD
Sumber : Survei lokasi*

b. Ruang-ruang produksi :

1. Ruang mesin[produk]
2. Ruang administrasi
3. Gudang
4. Ruang kantor
5. Ruang teori



*Gambar 20 : Ruang produksi
Sumber : Survei lokasi*

c. Penyelenggaraan akademik:

1. Jenjang pendidikan dikemas dalam 114 sks.
2. Struktur program:
 - a) matakuliah pengembangan kepribadian
 - b) matakuliah keilmuan dan ketrampilan
 - c) matakuliah keahlian berkarya

d) matakuliah perilaku berkarya

e) matakuliah berkehidupan bermasyarakat

3. Matakuliah

Tabel 2 : Mata kuliah kriya PPG kesenian

no	pelajaran	sks		no	matakuliah	sks	
1	Desain dasar I	2		1	Desai dasar II	4	
2	Menggambar	2		2	Menggambar II	4	
3	Wawasan SKD I	2		3	Kriya kayu II	6	
4	Kriya kayu I	4		4	Peng. Bahan & alat	2	
5	Pengetahuan bahan & alat	2		5	Praktek industri I	2	
6	pancasila	2		6	Bahasa ingris	2	
7	agama	2					
8	Bahasa indonesia	2					
	Semester I	20			Semester II	20	

no	pelajaran	sks		no	matakuliah	sks	
1	Computer grafis I	2		1	Computer grafis II	2	
2	Manajemen bisnis I	2		2	Manajemen bisnis II	2	
3	Ornament I	2		3	Kriya kayu III	6	
4	Wawasan SKD	2		4	Teknik produksi	2	
5	Kriya kayu III	6		5	Praktek industri I	4	
6	Menggambar III	4		6	Ornament II	2	
7	Bahasa ingris II	2		7	Bahasa ingris III	2	
	Semester III	20			Semester IV	20	

no	pelajaran	sks		no	matakuliah	sks	
1	Computer grafis I	2		1	Manajemen bisnis IV	2	
2	Manajemen bisnis II	2		2	Tugas akhir	10	
3	Teknik produksi	2		3	presentasi	2	
4	Produksi industri	4					
5	Kriya kayu V	8					
6	Bahasa ingris IV	2					
	Semester V	20			Semester VI	14	

Sumber : Survai lokasi di PPG Kesenian

2.6 KESIMPULAN

1. Ada beberapa pokok kegiatan dipesantren yaitu : pendidikan, ibadah, hunian, kegiatan penunjang, dan wirausaha.
2. Ketrampilan kria baik kayu atau pun batu merupakan kerajinan yang kompleks. Dari segi dasar pewujutan, peralatan, cara dan pemasarannya.
3. Kreatifitas dan ketrampilan adalah modal utama dalam kerajinan kriya ataupun yang lainnya
4. Pengaturan aksesibilitas kegiatan, sistem ruang, dengan mempertimbangkan Exhibition space merupakan hal penting dalam perancangan.
5. Salah satu setrategi pemasaran dan peningkatan daya kreatifitas dan ketrampilan santri dalam hal kerajinan adalah dengan pameran.
6. Berbicara soal kreatif adalah dalam konteks kemampuan yang orisinal, interpretasi yang orisinal, atau solusinya yang orisinal guna menciptakan sesuatu yang bernuansa seni. Tentu saja ada berbagai bidang dari seni yang dapat diartikan sebagai kreatif, misalnya seni ukir, drama, tari, sastra, musik, dan seni audio-visual.
7. Kreativitas adalah pengembangan fantasi, imajinasi, dan intelektualitas,
8. Dalam konteks pondok pesantren sebagai pengembangan seni kriya maka harus memaadukan dua unsur yaitu kreatifitas dan ketrampilan.

2.7 TINJAUAN PUSTAKA

EXIBITION SEPACE

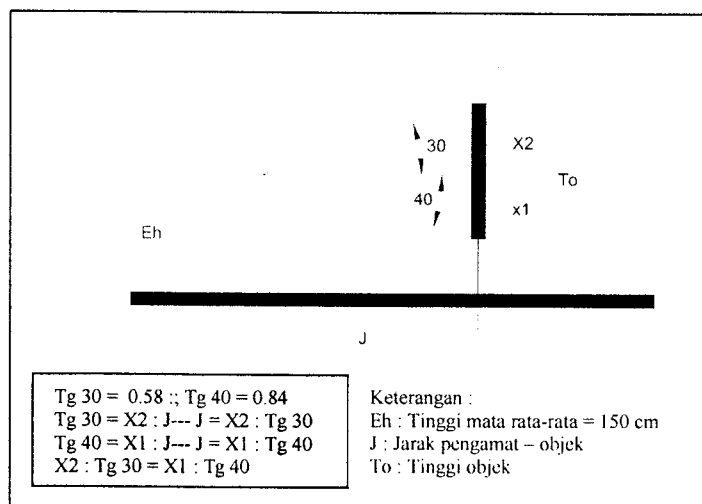
2.7.1 Kenyamanan pandang.

- Sudut pandang mata pengamat Vertical: kebawah adalah 40 derajat maksimal 70 dr dan keatas adalah 30 dr, maksimal 50 dr. sedang kenyamanna gerak kepala vertical adalah ke bawah dan keatas : 30 dr, maksimal ke bawah adalah 40, dan keatas adalah 50 dr.
- Sudut pandang pengamat horizontal kesamping kanan dan kiri adalah 15 dr – 30 dr. kenyamanna gerak kepala pengamat adalah 45 dr – 55 dr.

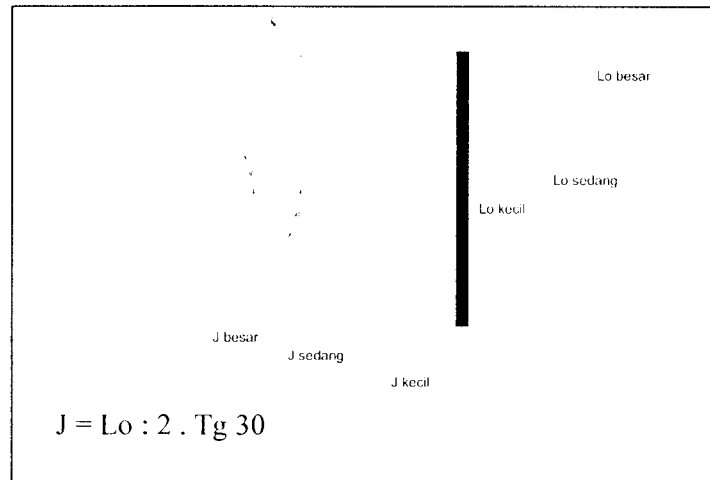
Julius panero, AIA, ASID dan martin Zelnik, AIA, ASID, "Dimensi Manusia & Ruang Interior, Erlangga, Jakarta 2003

2.7.2 Jarak pengamat.

- Objek 2 dimensi
- Objek 2 dimensi menuntut pengamatan searah
- Kenyamanan jarak pengamat objek 2 dimensi tergantung pada dimensi objek yang di pameran.
- Pengamat objek 2 dimensi didukung oleh kesederhanaan sirkulasi yang jelas dan terarah.
-



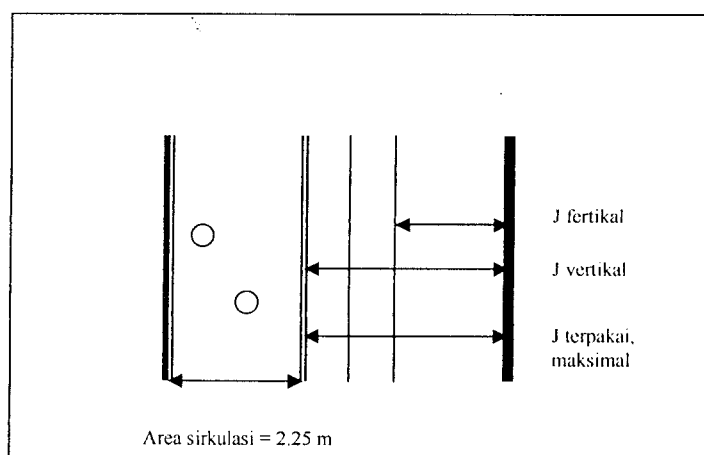
Gambar 21 : Jarak pandang vertikal.
Sumber : Julius Panero & Martin Zelnik, Human



Gambar 22 : Jarak pandang horisontal
 Sumber : Julius Panero & Martin Zelnik, *Human Dimension in Interior Space*, 1979

b. Objek 3 dimensi

1. Objek 3 dimensi menuntut pola penikmatan mengelilingi objek
2. Karya 3 dimensi merupakan karya yang memiliki nilai amatan fisik secara utuh,
3. Jarak area amatan pada objek 3 D harus merata dari semua sudut.
4. Rumus dasar sama dengan 2D



Gambar 23 : Penggabungan 2D antara SKV vertikal dan horisontal
 Sumber : Julius Panero & Martin Zelnik, *Human Dimension in Interior Space*, 1979

2.7.3 Ruang [space]

Ruang dibatasi dan dibentuk oleh dinding, lantai, dan bidang langit-langit.

Berdasarkan konsepnya, sebuah ruang, mempunyai tiga dimensi, yaitu : panjang, lebar, dan tinggi.

Francis D.K. Ching, " Arsitektur : Bentuk, Ruang dan Susunannya", Erlangga, Jakarta 1993

2.7.4 Macam Ruang Pameran:

Secara garis besar ruang pameran dibagi menjadi 3 yaitu:

a. Berdasarkan bentuk ruang

Dibagi menjadi 4, yaitu:

1. Counter seling,

Ruang pameran yang dapat menampung beberapa pengelompokan bidang objek pameran dengan dibatasi sekat pembatas antara pengelompokan objek pameran tersebut.

2. Partially enclosed,

Ruang pameran dengan setting lay out sebagai partisi dan sebagian terbuka bebas. Ruang pameran ini akan memberikan kejutan di bagian belakang ruang dan menciptakan pola sirkulasi ruang yang bebas.

3. Open plan,

Ruang pameran yang menempatkan objek pameran secara bebas yang tanpa dibatasi sekat-sekat. Menciptakan sirkulasi pengunjung yang bebas untuk melihat objek pameran mana yang akan dinikmati.

4. Display sequence

Ruang pameran yang dihususkan untuk objek pameran 2 dimensi, dimana setting ruang tanpa dibatasi sekat-sekat. Sirkulasi yang tercipta pun lebih bebas bagi pengunjung untuk melihat objek yang akan dinikmati.

b. Berdasarkan system perubahan bentuk

1. Ekspansibilitas, yaitu ruang-ruang yang dapat diperluas
2. Konvertabilitas, yaitu ruang-ruang yang dengan mudah dapat dirubah bentuk dan dan ukuran
3. Versabilitas, yaitu ruang yang dapat menampung beberapa ruang didalamnya

c. Berdasarkan organisasi ruang.

1. Pola linier, yaitu ruang berbentuk modul dan setiap deret berorientasi keluar
2. Pola terpusat, yaitu memiliki keteraturan geometris dan kemampuan visual yang kuat, pusat orientasi yang dominant.
3. Pola radial, yaitu gabungan bentuk terpusat dengan linier, berkembang sesuai dengan bentuk sekitar dan menyediakan permukaan yang datar
4. Pola cluster, yaitu fleksibel berdasarkan fungsi yang ada, bentuk ruang yang berdekatan dan memiliki kesamaan fisual.
5. Pola grid, yaitu modul teratur oleh pola ruang, setabil dan cenderung kaku pada penataan ruang

James gadner, Exhibition & Displaying, 1978.

2.7.5 Tinjauan Aspek Ruang Luar

Ruang luar dapat didefinisikan sebagai ruang yang dibatasi oleh bagian luar dari pelingkup bangunan atau ruang yang sengaja diciptakan untuk menghadirkan unsur alam didalam lingkungan buatan manusia.

Struktur keruangan [spasial] dinyatakan sebagai ruang terbuka fisik dari suatu tapak. Struktur keruangan pada umumnya

merupakan hasil sifat khas topografi, pemasaan fegetasi dan gabungan sifat khas topografi dan pemasaan fegetasi.

Josep De Chiara, Lee E. Koppelman, "Standar Perencanaan Tapak" Erlangga, Jakarta, 1994

2.7.6 Tinjauan sirkulasi Ruang

System sirkulasi terdiri dari dua macam yaitu horisontal dan fertikal. Alur sirkulasi dapat diartikan sebagai " tali" yang mengikat ruang-ruang suaatu bangunan atau suatu deretan ruang-ruang dalam maupun luar, menjadi saling berubungan. Unsure-unsur sirkulasi :

1. Pencapaian bangunan : pandangan dari jauh
2. Jalan masuk kedalam bangunan
3. Konfigurasi bentuk jalan
4. Hubungan ruang dan jalan
5. Bentuk dari ruang sirkulasi : melalui ruang ruang, menembus ruang atau berakhir dalam ruang.

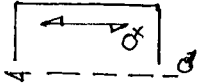
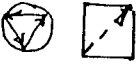
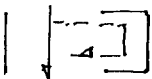
Francis D.K. Ching, " Arsitektur : Bentuk, Ruang dan Susunannya", Erlangga, Jakarta 1993

A. Tangga

Untuk mengatasi ketinggian lantai tangga dapat memperkuat arah gerak, memutuskannya, mengatasi perubahan pada tempat asalnya atau mengakhirinya.

B. Rute pemilihan gerak

Menurut robillard [1982] rute pemilihan gerak sesuai atau berdasarkan setudi perilaku pengunjung yang terjadi adalah sebagai berikut :

Bergerak dari pintu kepintu	
Pengunjung pria lebih aktif bergerak dibanding wanita	
Aktifitas yang tinggi diruang informatif dan menarik	
Pintu dikanan mempercepat keluarnya pengunjung	

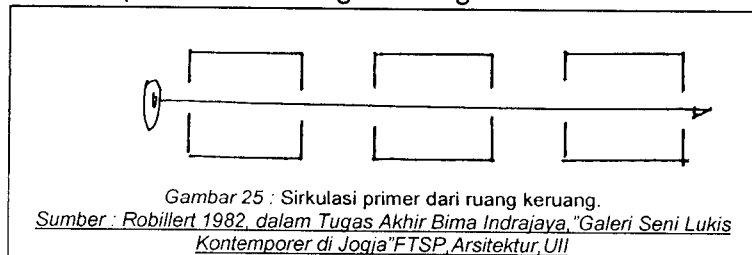
Gambar 24: Rute pemilihan gerak
 Sumber : Robillert 1982, dalam Tugas Akhir Bima Indrajaya, "Galeri Seni Lukis Kontemporer di Jogja" FTSP, Arsitektur, UII

C. Jenis sirkulasi

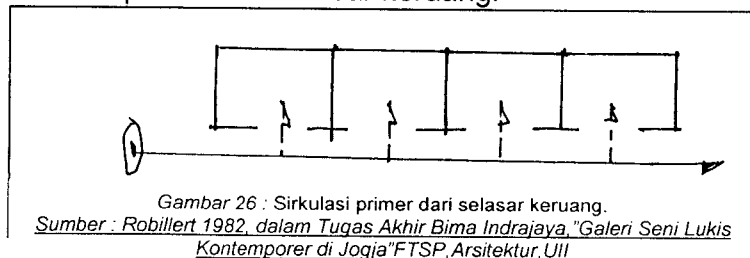
Jenis sirkulasi pada setiap ruang dibagi menjadi 2 jenis sirkulasi: primer dan sekunder.

a. Primer

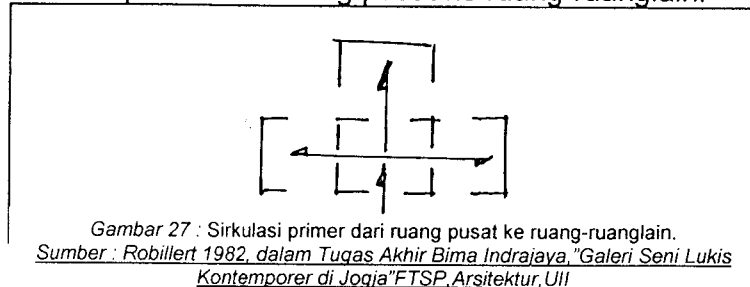
1. Sirkulasi primer dari ruang keruang.



2. Sirkulasi primer dari selasar keruang.

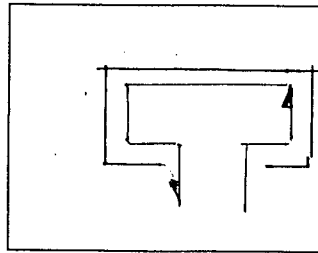


3. Sirkulasi primer dari ruang pusat ke ruang-ruanglain.

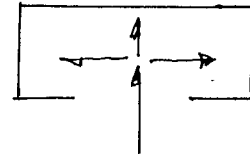


b.Sekunder

1. Sirkulasi satu arah



2. Sirkulasi menyebar



Gambar 28 : Jenis sirkulasi

Sumber : Robillert 1982, dalam Tugas Akhir Bima Indrajaya, "Galeri Seni Lukis Kontemporer di Jogja" FTSP, Arsitektur, UII

2.7.7 Organisasi ruang

- Terpusat : suatu ruang dominan dimana pengelompokan sejumlah ruang sekunder dihadapkan
- Linier : suatu urutan linier dari ruang-ruang yang berurutan
- Radial : sebuah ruang pusat yang menjadi acuan organisasi-organisasi ruang yang linier berkembang menurut bentuk jari jari.
- Custer : ruang-ruang dikelompokkan berdasarkan hubungan-hubungan atau bersama-sama memanfaatkan cirri atau hubungan visual
- Grid ruang-ruang diorganisasikan dalam kawasan grid structural atau grid tiga dimensi lain

Francis D.K. Ching, "Arsitektur : Bentuk, Ruang dan Susunannya", Erlangga, Jakarta 1993

2.7.8 Pencahayaan alami dan buatan

c) Pencahayaan alami

- Cahaya relative lebih merata
- Ekonomis
- Terang yang bersumber dari sinar matahari baik yang langsung, sinar pantul dari awan dan benda alam, sinarpantul dari benda sekitar dalam ruangan

BAB III

3.1 KEGIATAN DAN PELAKU

3.1.1 Kegiatan

A. Beberapa kegiatan yang terdapat didalam sebuah pondok pesantren ini meliputi kegiatan :

a. Kegiatan keagamaan

Kegiatan yang sudah menjadi pandangan umum masyarakat dalam menilai sebuah pondok pesantren. Seperti Tafsir Al Quran, haditys, muhadasah, hafalan, balagh, ibadah khusus dan lain-lain.

b. **Presentasi dan pameran**, Kegiatan yang terjadi berupa display, pemaparan penampilan dan pertunjukan mengenai sebuah karya .

c. **Workshop dan Seminar**, kegiatan yang terkait dengan edukasi tentang kerajinan pahat (proses kreasi, teknik pembuatan,

d. **Pendalaman kerajinan kriya** , berisi, kajian, dan bedah film. Dan berusaha mengungkapkan bentuk, tema, isi, klasifikasi dan justifikasi terhadap sebuah karya seni yang berkaitan dengan kerajinan kriya.

e. **Dialog dan diskusi**, kegiatan-kegiatan keagamaan yang bersifat formal atau nonformal. Dalam hal ketrampilan kriya kayu, batu : mencermati pesan nilai sebuah karya, mempertimbangkannya dari sudut pandang tertentu dan unsur pembangunan budayanya.

f. **Pustaka**, memberikan data dan informasi dalam bentuk literatur, sastra dan tulisan yang memungkinkan studi teori dan informasi-informasi lainnya seperti bahan, contoh produk.

B. Jadwal rutin harian

03.30 – 04.30	: Sholat lail
04.30 – 05.00.	: Sholat subuh + tadarus
05.00 – 06.00	: Tafsir Al Quran
06.00 – 07.00	: Persiapan sekolah
07.00 – 12.00	: Belajar +sholat dhuha
12.00 – 13.00	: Istirahat + sholat
13.00 – 14.30	: Belajar
14.30 – 15.00	: Istirahat
15.00 – 15.30	: Sholat Asr
15.30 – 16.00	: Persiapan pelajaran
16.00 – 17.30	: Pelajaran bahasa Arab
17.30 - 18.00	: Persiapan sholat magrib
18.00 – 19.30	: Sholat magrib + pelajaran fiqih + sholat isha
19.30 – 20.00	: Makan malam
20.00 – 22.00	: Pelajaran Akhlaq/Aqidah dan hadits
22.00 – 22.30	: Belajar
22.30 - 03.30	: Istirahat

C. Mata pelajaran

Table 3 : Paduan kurikulum poliseni kriya kayu PPG kesenian dengan pondok.

no	pelajaran	sks		no	matakuliah	sks	
1	Desain dasar I	2		1	Desai dasar II	2	
2	Menggambar	2		2	Menggambar II	2	
3	Kriya kayu I	4		3	Kriya kayu II	4	
4	Pengetahuan bahan & alat	2		4	Peng. Bahan & alat	2	
5	Bahasa arab	2		5	Praktek industri I	2	
6	Ahlaq/ aqidah	2		6	Bahasa arab	2	
7	Fiqih	2		7	Ahlaq/aqidah	2	
8	Hadits	2		8	Fiqih	2	
9	Tafsir alquran	2		9	Hadits	2	
10				10	Tafsir alquran	2	

Semester I

Semester II

no	pelajaran	sks		no	matakuliah	sks	
1	Computer grafis I	2		1	Computer grafis II	2	
2	Manajemen bisnis I	2		2	Manajemen bisnis II	2	
3	Ornament I	2		3	Kriya kayu III	4	
4	Kriya kayu III	4		4	Teknik produksi	2	
5	Menggambar III	2		5	Praktek industri II	2	
6	Bahasa arab	2		6	Ornament II	2	
7	Ahlaq/aqidah	2		7	Bahasa arab	2	
8	Fiqih	2		8	Ahlaq/aqidah	2	
9	Hadits	2		9	Fiqih	2	
10	Tafsir alquran	2		10	Hadits	2	
11				11	Tafsir alquran	2	

Semester III

Semester IV

no	pelajaran	sks		no	matakuliah	sks	
1	Computer grafis I	2		1	Manajemen bisnis	2	
2	Manajemen bisnis II	2		2	Kriya batu	6	
3	Teknik produksi	2		3	presentasi	2	
4	Produksi industri	2		4	Bahasa arab	2	
5	Kriya kayu V	4		5	Ahlaq/aqidah	2	
6	Bahasa arab	2		6	Fiqih	2	
7	Ahlaq/aqidah	2		7	Hadits	2	
8	Fiqih	2		8	Tafsir alquran	2	
9	Hadits	2		9	Bahasa inggris	2	
10	Tafsir alquran	2					

Senester V

Semester VI

Sember : Dari buku panduan akademik 2005/2006

3.1.2 PELAKU

Pelaku adalah elemen utama dalam karya arsitektur yang menjadi pertimbangan.

1. **Pengelola**, adalah semua orang yang terlibat didalam pengelolaan dan operasional didalam pondok dan mempunyai tanggung jawab untuk memajukan institusi ini.
2. **pendalaman ilmu agama**, terdiri atas semua santri.

-
3. **Subyek ketrampilan pahat**, terdiri atas semua orang yang selalu terlibat didalam pendidikan ketrampilan memahat.
 4. **Pengamat dan peminat**, terdiri atas kritikus, peminat dan konsumen ketrampilan pahat.
 - 5 **Masyarakat Umum**, adalah publik yang ingin menikmati kerajinan pahad dan kajian-kajian keagamaan

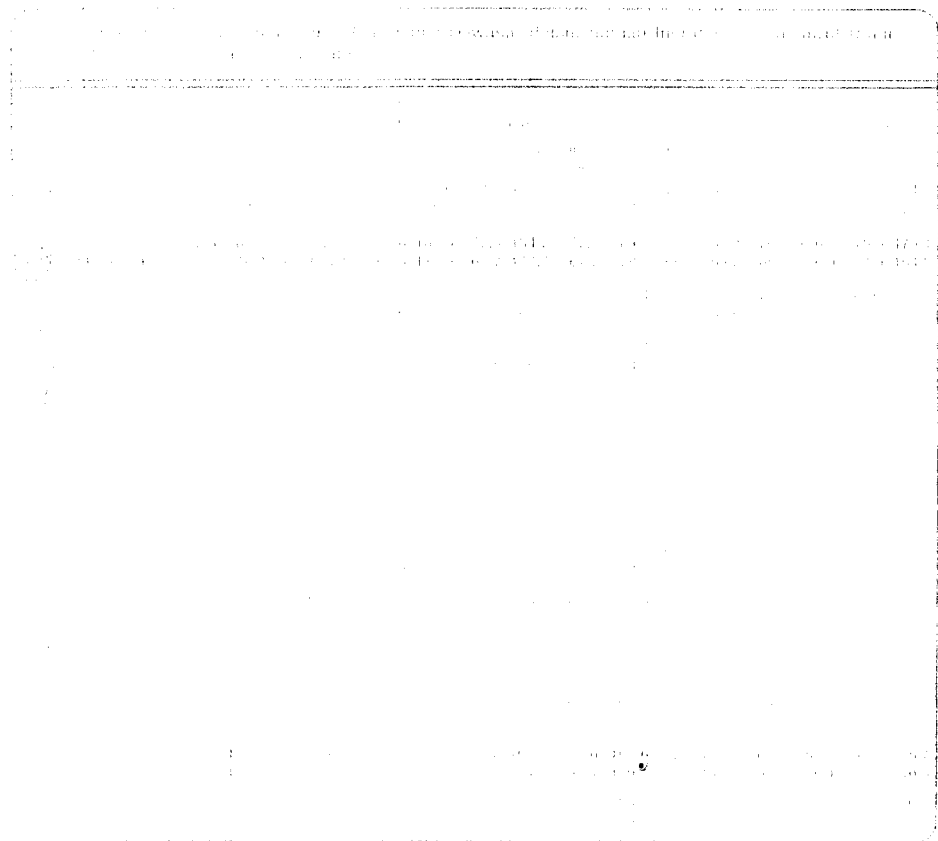
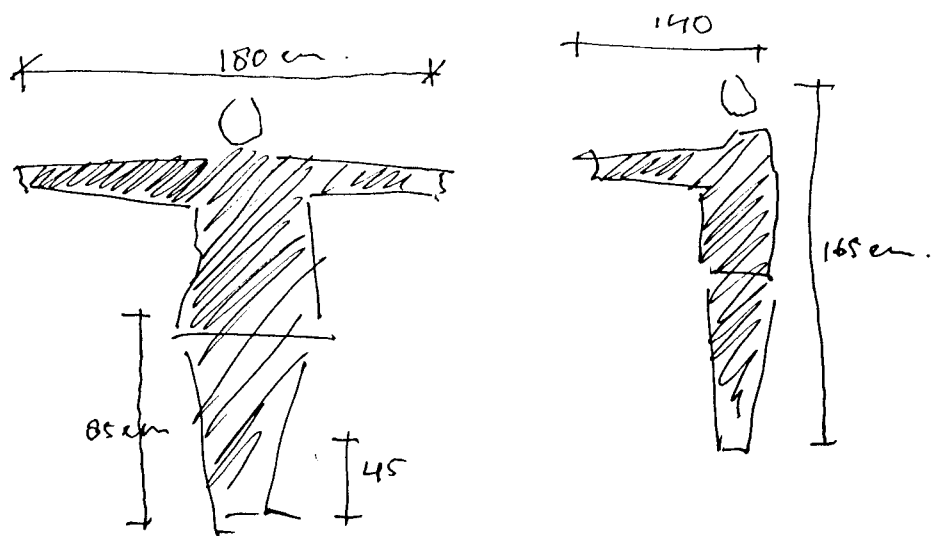
A. Santri

Karma disesuaikan dengan kegiatan yang akan diadakan yaitu ketrampilan kriya maka di pondok , maka pondok hanya menerima santri saja.

B. Umur

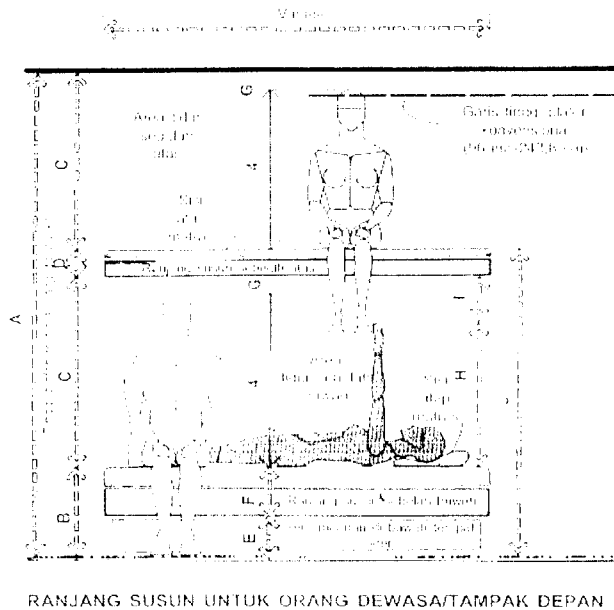
Umur santri setara dengan siswa sekolah menengah atas [SMA], yaitu : 16 sampai 18 tahun.

C. Fisik.

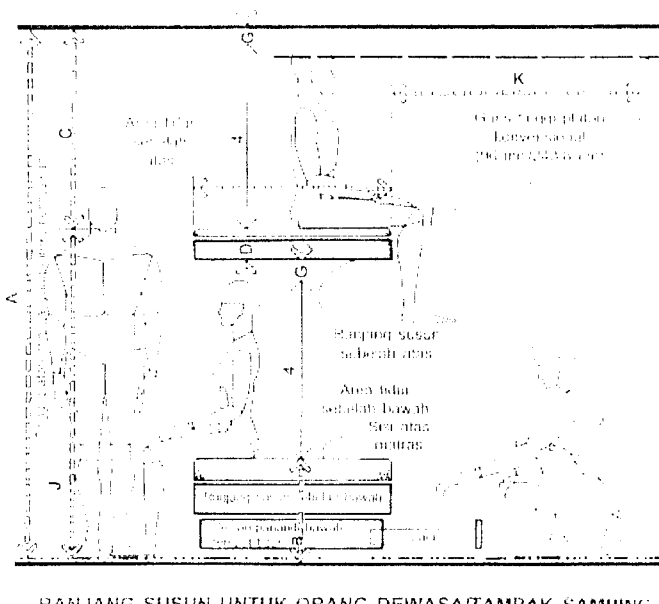


Gambar 29 : Tinggi badan

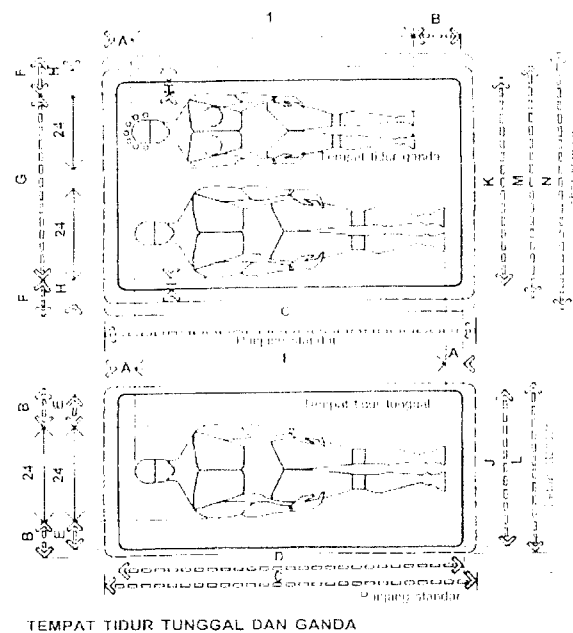
Sumber : Julius Panero, AIA, ASID dan Martin Zelnik, AIA, ASID, "Dimensi Manusia & Ruang Interior, Erlangga, Jakarta 2003



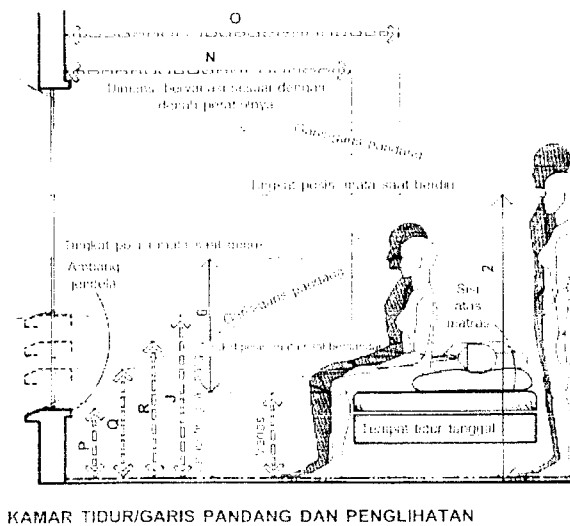
Gambar 30 : Ranjang susun untuk orang dewasa/ tampak depan
 Sumber : Julius Panero, AIA, ASID dan Martin Zelnik, AIA, ASID, "Dimensi Manusia & Ruang Interior, Erlangga, Jakarta 2003



Gambar 31: Ranjang susun untuk orang dewasa/ tampak samping
 Sumber : Julius Panero, AIA, ASID dan Martin Zelnik, AIA, ASID, "Dimensi Manusia & Ruang Interior, Erlangga, Jakarta 2003

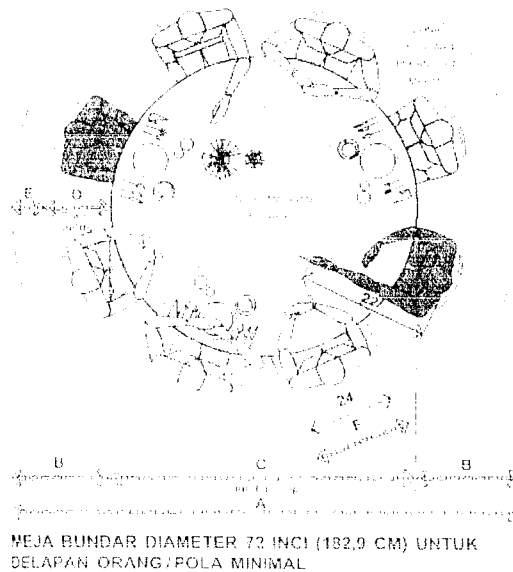


Gambar 32: Tempat tidur tunggal dan ganda
 Sumber : Julius Panero, AIA, ASID dan Martin Zelnik, AIA, ASID, "Dimensi Manusia & Ruang Interior, Erlangga, Jakarta 2003

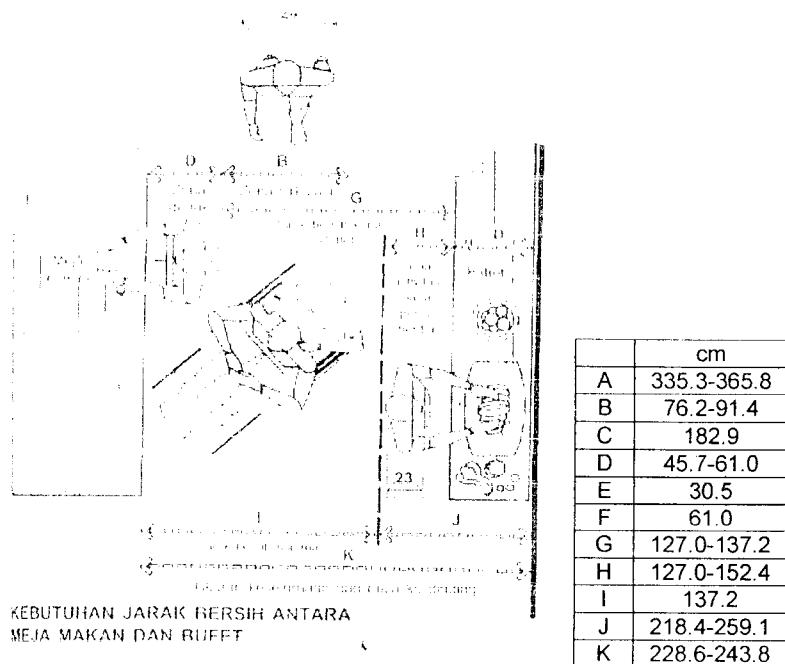


	cm
A	6.4
B	19.1
C	213.4
D	198.1
E	15.2
F	17.8-20.3
G	111.6-116.8
H	10.2-12.7
I	2.5-5.1
J	91.4
K	121.9
L	99.1
M	137.2
N	152.4
O	177.8
P	40.6
Q	55.9
R	76.2

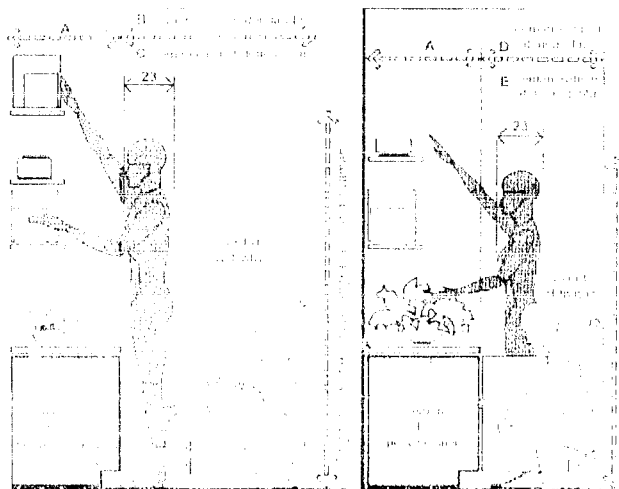
Gambar 33: Kamar tidur/ garis pandang dan penglihatan
 Sumber : Julius Panero, AIA, ASID dan Martin Zelnik, AIA, ASID, "Dimensi Manusia & Ruang Interior, Erlangga, Jakarta 2003



Gambar 34: Meja bundar
Sumber : Julius Panero, AIA, ASID dan Martin Zelnik, AIA, ASID, "Dimensi
Manusia & Ruang Interior, Erlangga, Jakarta 2003



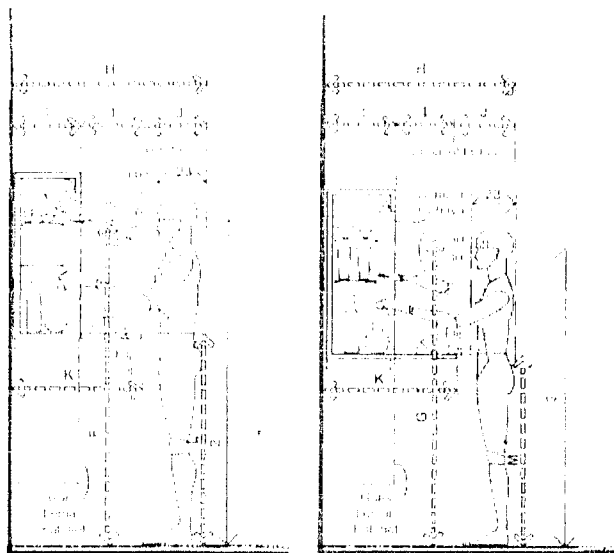
Gambar 35: Kebutuhan jarak bersih antara meja makan dan bulet
Sumber : Julius Panero, AIA, ASID dan Martin Zelnik, AIA, ASID, "Dimensi
Manusia & Ruang Interior, Erlangga, Jakarta 2003



UNIT DINDING/PENCAPAIAN OLEH PRIA

UNIT DINDING/PENCAPAIAN OLEH WANITA

Gambar 36: Unit dinding/pencapaian
Sumber : Julius Panero, AIA, ASID dan Martin Zelnik, AIA, ASID, "Dimensi Manusia & Ruang Interior, Erlangga, Jakarta 2003



UNIT BAR YANG TERPASANG DI DINDING/PENCAPAIAN OLEH PRIA

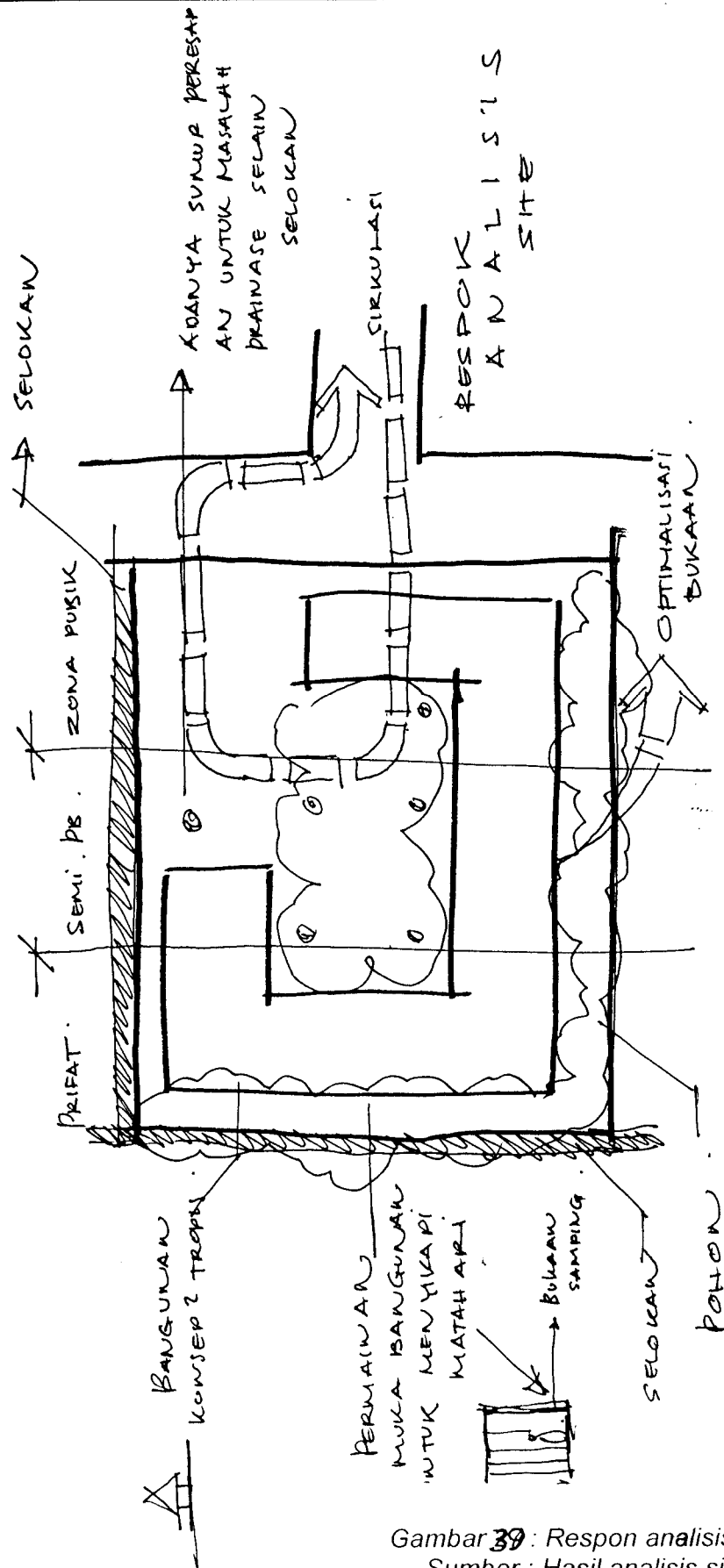
UNIT BAR YANG TERPASANG DI DINDING/PENCAPAIAN OLEH WANITA

	cm
A	45.7-61.0
B	121.9-147.3
C	91.4-101.6
D	116.8-132.08
E	76.2-91.4
F	182.9
G	175.3
H	106.7-127
I	30.5-40.8
J	45.7
K	61.0-81.3
L	99.1-106.7
M	91.4-99.1

Gambar 37: Unit bar yang terpasang di dinding/pencapaian
Sumber : Julius Panero, AIA, ASID dan Martin Zelnik, AIA, ASID, "Dimensi Manusia & Ruang Interior, Erlangga, Jakarta 2003

[illegible]

Gambar 38 : Analisis site
Sumber : Hasil survai lapangan



Gambar 39 : Respon analisis site
 Sumber : Hasil analisis site

3.3 PONDOK PESATREN SEBAGAI PENGEMBANG KERAJINAN KRIYA

3.3.1 Ruang pokok untuk Kerajinan kriya

1. Ruang kelas
2. Ruang studio [manual]
3. Ruang studio [mesin]
4. Ruang pameran [untuk semua kegiatan karya]
5. Ruang-ruang pendukung

3.3.2 Program ruang

Tabel 4 : Besaran ruang

	NAMA RUANG	PELAKU/JUMLAH	LUAS/M2	Jumlah	Total
Fasilitas hunian	Asrama				
	Kamr tidur	Santri 32 orang	13 x 6.71	9	785.07
	Km/ Wc gudang		1.5 x 1.2 33.5	48 2	86.4 67
	Asrama ustatz	8 ustatz	6.7 x 5	4	134
	Pengelola+gudang	Pengelola2 org	59.6	1	59.6
	R makan				
	Rg makan dapur	104	449.624	1	449.624
	R cuci jemur	Santri	78.2	1	78.2
	R inap tamu+ fasilitas pendukung	Tamu	111.264	1	111.264
Fasilitas pendidikan					
	Ruang kiyai	Keluarga kiyai	111.264	1	111.264
	R. mosrif	9 mosrif	35.6	3	106.8
				Jml.	1989.222
	R kelas	40 santri /kls	10 x 8	9	720
	Km/Wc		1.5 x 1.2	18	32.4
	R guru	15 guru	140	1	140
	R kepala sekolah	Kepala s.	3 x 3	1	9
	R wakil kepala	Wakil kep.	3 x 3	1	9
	R BP	BP			
	R rapat/serbaguna	guru	10 x 8	1	80
	R tamu	Tamu skl.	3 x 3		9

Penunjang pendidikan	Jml. 999.4				
	R studio R.mesin+operator	Santri	13 x 50	1	650
	Perpustakaan R petugas R pengelola R buku R baca	Santri	192	1	192
	R LAB bahan	Santri	92	1	92
	R LAB komputer	Santri	104	1	104
	R gambar manual	Santri	10 x 8	1	80
	TU	Karyawan	10 x 8	1	80
	R santri	Santri	5 x 10	1	50
Fasilitas umum	Jml. 1248				
	Masjid Pelataran R sholat R wudhu Toilet Sounsitem	408 orang	300 380.4 45.6 2.4 x 4	1 1 1 3 1	300 380.4 45.6 13.6 9.6
	Holl/ R pamer tdk t	24 bh @ 23.6	576	1	576
	Hall/ R pamer ttp Km/ Wc	7 @ 23.6	224 45.6	1	224 45.6
	Keamana/info		3 x 3	1	9
Fasilitas tambaghan	Jml. 1603.8				
	Wartel	Santri	21.5	1	21.5
	Polik linik	Santri	40	1	40
	Kamar sakit	Santri	33.5	1	33.5
	Minimarket/kantin	Santri	62	1	62
Ruang luar	Jml. 157				
	Pamer tdk ttp		D.24.44m	1	468.9
	Pamer tetap		D. 5.87 m	5	135.24
	Parker mobil		11.5	11	126.5
	Parker motor		2	52	104
jumlah	Jml. 834.64				
				+Sir.30%	8881.6806

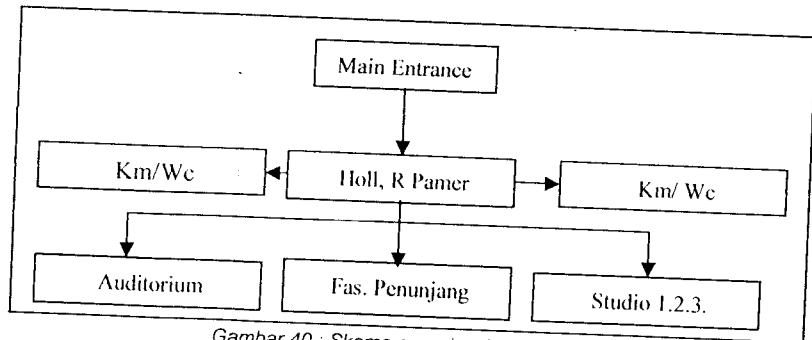
Sumber : Data Arsitektur yang diolah

3.3.3 Analisis organisasi ruang

Organisasai untuk masing-masing kelompok kegiatan dapat dilihat melalui skema organisasi ruang di bawah ini :

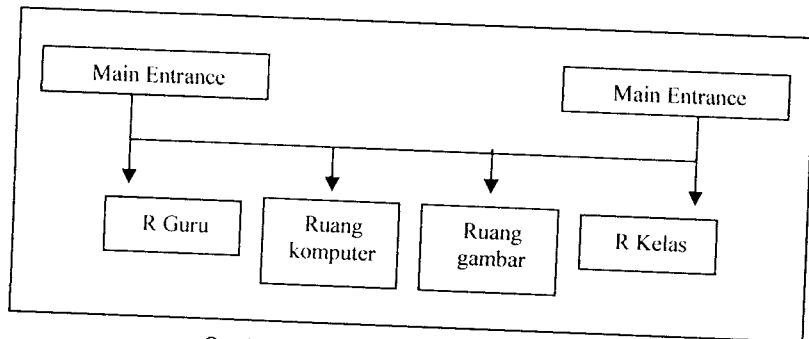
1. fasilitas pendidikan

a. Lantai I



Gambar 40 : Skema organisasi ruang pendidikan Lt. 1
Sumber : Hasil analisis kegiatan

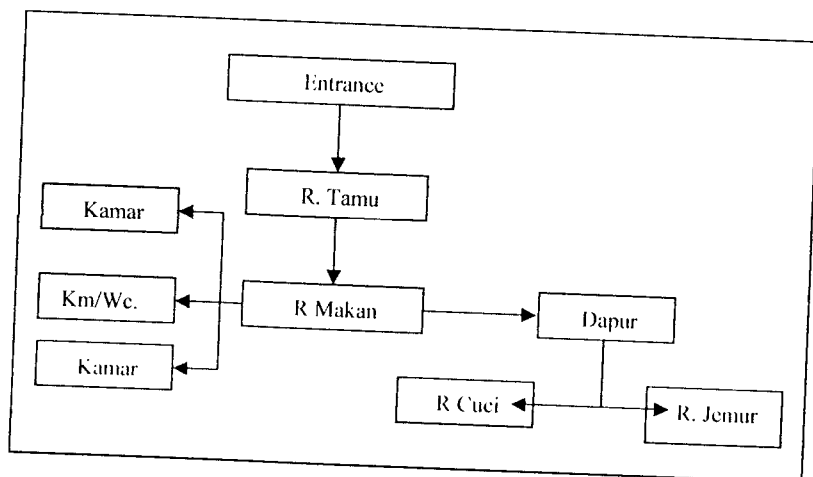
b. Lantai II-III



Gambar 41 : Skema organisasi ruang pendidikan Lt. II-III
Sumber : Hasil analisis kegiatan

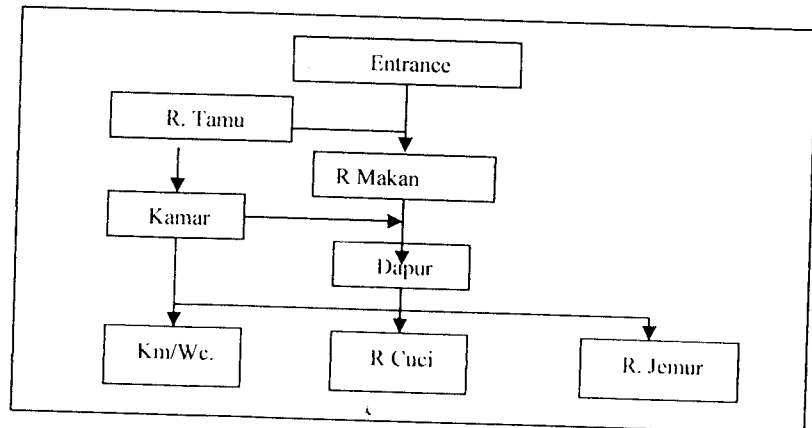
2. fasilitas hunian

a. Hunian kiyai / guru



Gambar 42 : Skema organisasi ruang hunian guru
Sumber : Hasil analisis kegiatan

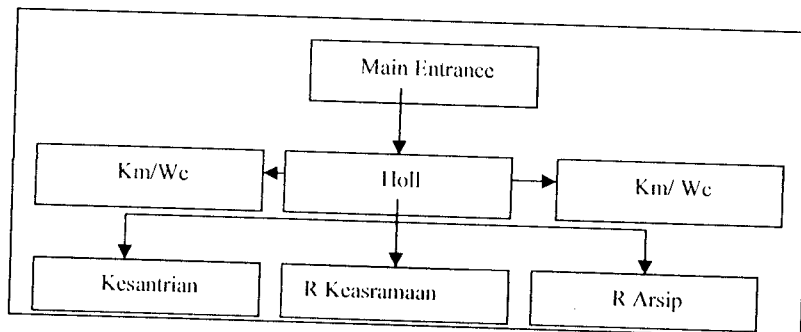
b. asrama santri



Gambar 43 : Skema organisasi ruang hunian santri
Sumber : Hasil analisis kegiatan

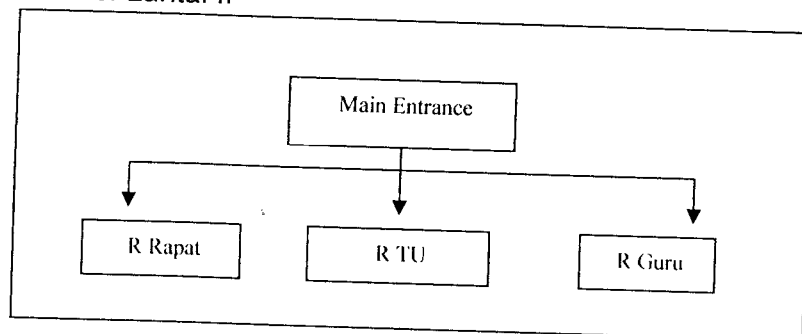
3. Pengelola

a. Lantai 1



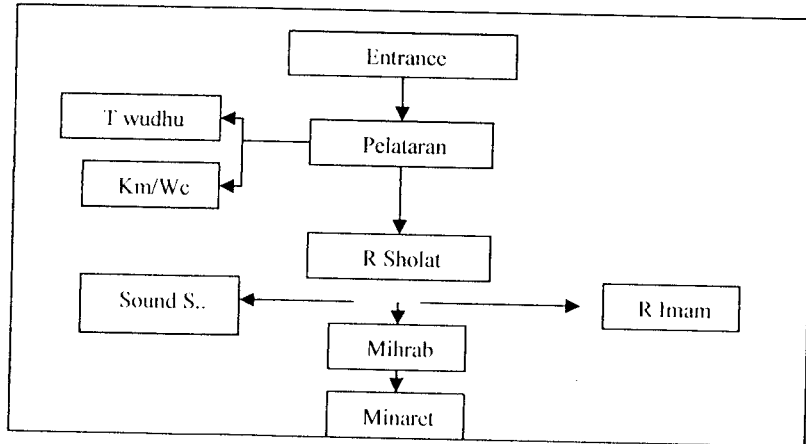
Gambar 44 : Skema organisasi ruang pengelola lt. I
Sumber : Hasil analisis kegiatan

b. Lantai II



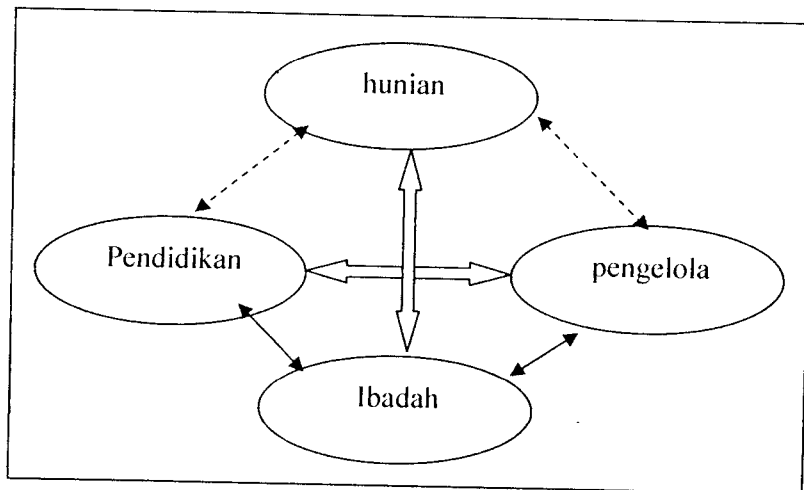
Gambar 45 : Skema organisasi ruang pengelola lt. II
Sumber : Hasil analisis kegiatan

4. Ibadah



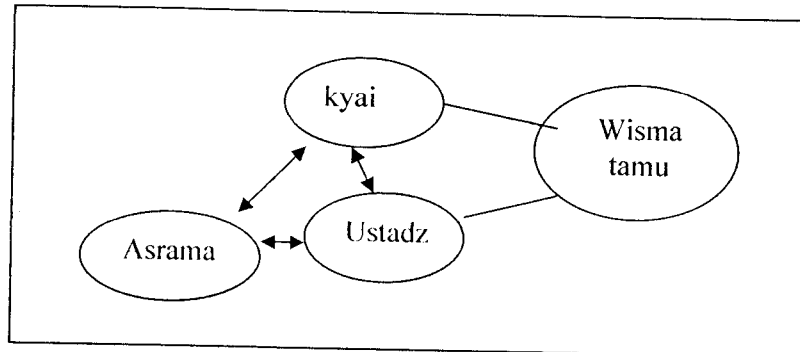
Gambar 46 : Skema analisis organisasi ruang ibadah
Sumber : Hasil analisis kegiatan

3.3.4 Analisis hubungan massa



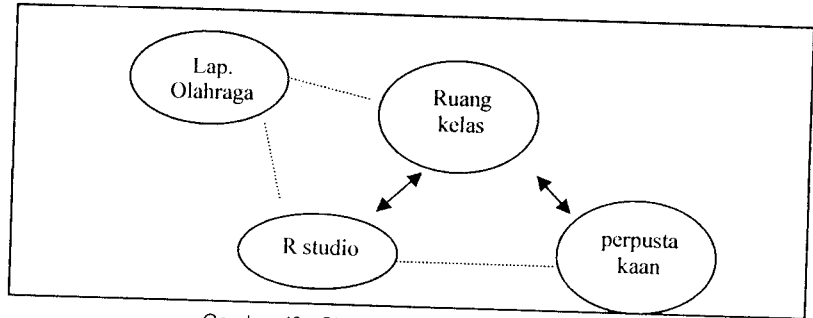
Gambar 47 : Skema analisis hubungan masa
Sumber : Hasil analisis kegiatan

a. Hunian



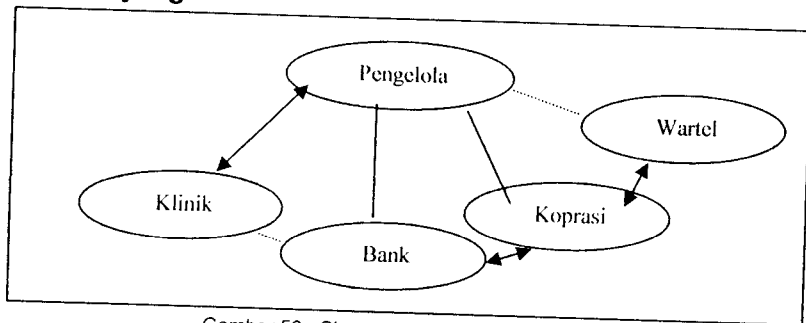
Gambar 48 : Skema analisis hubungan masa hunian
Sumber : Hasil analisis kegiatan

b. Pendidikan



Gambar 49 : Skema analisis hubungan masa pendidikan
Sumber : Hasil analisis kegiatan

c. Penunjang



Gambar 50 : Skema analisis hubungan masa penunjang
Sumber : Hasil analisis kegiatan

Keterangan :

Erat

Kurang erat

Tidak ada hubungan

Hubungan langsung

Hub tdk langsung

3.3.5 SIRKULASI DAN RUANG

a. Tinjauan Aspek Ruang Dalam

Macam Ruang Dalam

Ruang dalam dapat dikelompokkan menjadi 3 kelompok utama yaitu :

1. Ruang Publik, adalah ruang yang dipergunakan oleh semua orang/ pengunjung dan mempunyai frekuensi penggunaan yang tinggi

-
2. Ruang semi privat, adalah ruangan yang cenderung masih bebas penggunaannya walaupun ada batasan-batasan terhadap pengunjung
 3. Ruang privat, adalah ruang-ruang yang digunakan untuk kepentingan khusus dengan pemakai yang khusus pula

b. Tinjauan Aspek Ruang Luar

Ruang luar dapat didefinisikan sebagai ruang yang dibatasi oleh bagian luar dari pelingkup bangunan atau ruang yang sengaja diciptakan untuk menghadirkan unsur alam didalam lingkungan buatan manusia.

c. Tinjauan sirkulasi Ruang

System sirkulasi terdiri dari dua macam yaitu hori sontal dan fertikal.

Alur sirkulasi dapat diartikan sebagai " tali" yang mengikat ruang-ruang suatu bangunan atau suatu deretan ruang-ruang dalam maupun luar, menjadi saling berubungan.

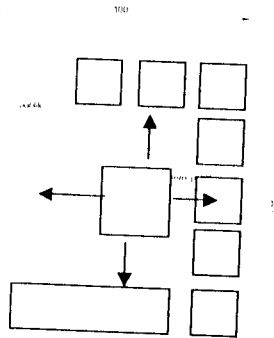
Unsure-unsur sirkulasi :

1. Pencapaian bangunan : pandangan dari jauh
2. Jalan masuk kedalam bangunan
3. Konfigurasi bentuk jalan
4. Hubungan ruang dan jalan
5. Bentuk dari ruang sirkulasi : melalui ruang ruang, menembus ruang atau berakhir dalam ruang.

d. Organisasi ruang

1. Terpusat : suatu ruang dominant dimana pengelompokan sejumlah ruang sekunder dihadapkan
2. Linier : suatu urutan linier dari ruang-ruang yang berurutan
3. Radial : sebuah ruang pusat yang menjadi acuan organisasi-organisasi ruang yang linier berkembang menurut bentuk jari jari.

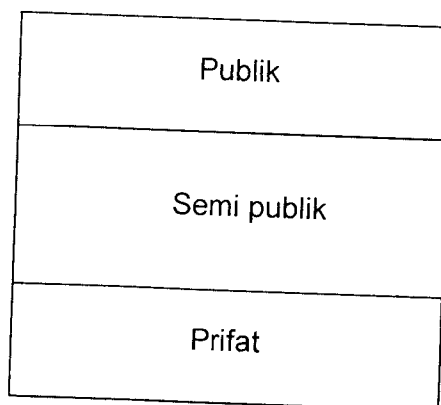
4. Cluster : ruang-ruang dikelompokkan berdasarkan hubungan-hubungan atau bersama-sama memanfaatkan cirri atau hubungan visual
5. Grid ruang-ruang diorganisasikan dalam kawasan grid structural atau grid tiga dimensi lain



Gambar 51 : Gubahan masa
Sumber : Hasil analisis

e. ZONING

- Ruang Publik, adalah ruang yang dipergunakan oleh semua orang/ pengunjung dan mempunyai frekuensi penggunaan yang tinggi
- Ruang semi privat, adalah ruangan yang cenderung masih bebas penggunaannya walaupun ada batasan-batasan terhadap pengunjung
- Ruang privat, adalah ruang-ruang yang digunakan untuk kepentingan khusus dengan pemakai yang khusus pula.



Gambar 52 : Zoning
Sumber : Hasil analisis

3.4 Kreatifitas santri sebagai modal dalam upaya pondok mengembangkan kerajinan kriya.

- a. **kreatif berarti** : pengembangan fantasi, imajinasi, dan intelektualitas, dimana hal ini diperlukan santri pada saat merencanakan suatu desain [rancangan]
- b. **terampil** : terampil, dimana akan lebih berguna ketika pada pengerjaannya, pada produknya, pada kemampuan lapangannya.
- c. **Akan tetapi kita akan menitikberatkan pada kreatifitas yaitu 80% untuk kreatifitas dan 20% untuk ketrampilan.**

Ada beberapa cara yang bias dilakukan pondok sebagai upaya untuk pengembangan ketrampilan dan kreatifitas santri :

a. Yaitu dengan pendidikan

Didalamnya terdapat kegiatan, pendidikan berupa kriya kayu I-IV, tentang bahan dan lain-lain.

b. Yaitu dengan kegiatan pameran.

Semakin banyak santri memiliki reverensi tentang apa yang akan digeluti maka secara langsung akan menambah daya mereka dalam berkreasi.

Maka bagaimana kegiatan pameran dapat di munculkan di bangunan sesuai dengan produk yang dihasilkan santri : harian, mingguan, semesteran dan tahunan.

3.5 Ruang pamer kriya

Di latar belakang bahwa kegiatan pameran merupakan salah satu sarana penumbuk kreativitas dan ketrampilan santri maka sebisa mungkin semua ruangan dioptimalkan untuk pameran dengan pendekatan exhibition space sebagai landasan perancangannya.

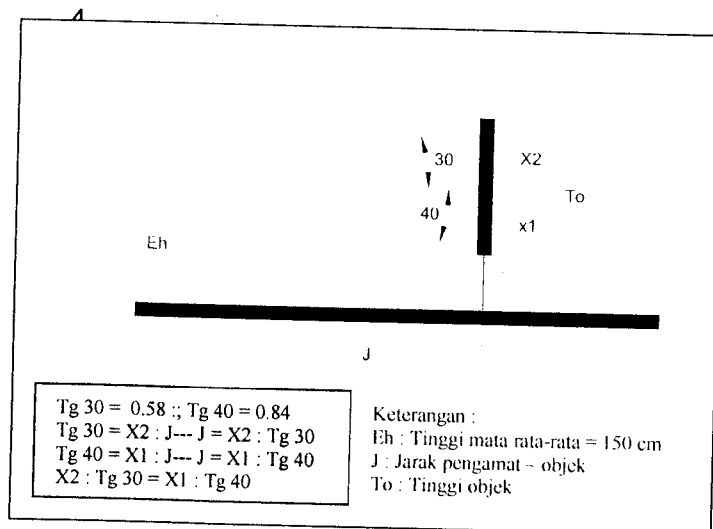
Landasan-landasan dasar perancangan

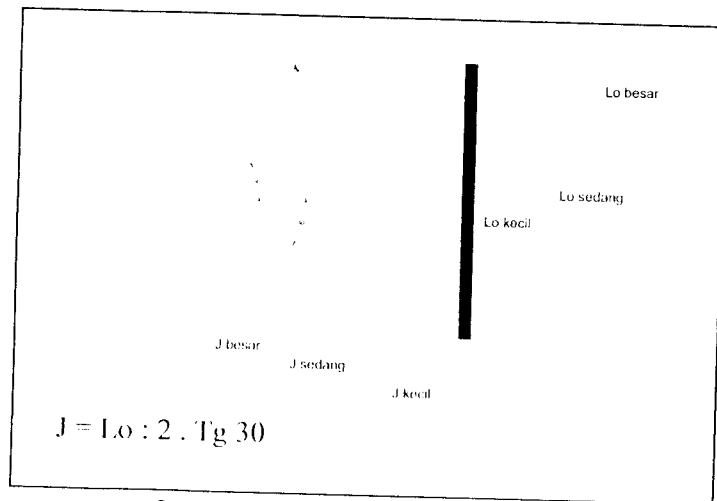
3.5.1 Kenyamanan pandang.

- a. Sudut pandang mata pengamat Vertical: kebawah adalah 40 derajat maksimal 70 dr dan keatas adalah 30 dr, maksimal 50 dr. sedang kenyamanna gerak kepala vertical adalah ke bawah dan keatas : 30 dr, maksimal ke bawah adalah 40, dan keatas adalah 50 dr.
- b. Sudut pandang pengamat horizontal kesamping kanan dan kiri adalah 15 dr – 30 dr. kenyamanna gerak kepala pengamat adalah 45 dr – 55 dr.

3.5.2 Jarak pengamat.

- a. Objek 2 dimensi
 1. Objek 2 dimensi menuntut pengamatan searah
 2. Kenyamanan jarak pengamat objek 2 dimensi tergantung pada dimensi objek yang di pamerkan.
 3. Pengamat objek 2 dimensi didukung oleh kesederhanaan sirkulasi yang jelas dan terarah.

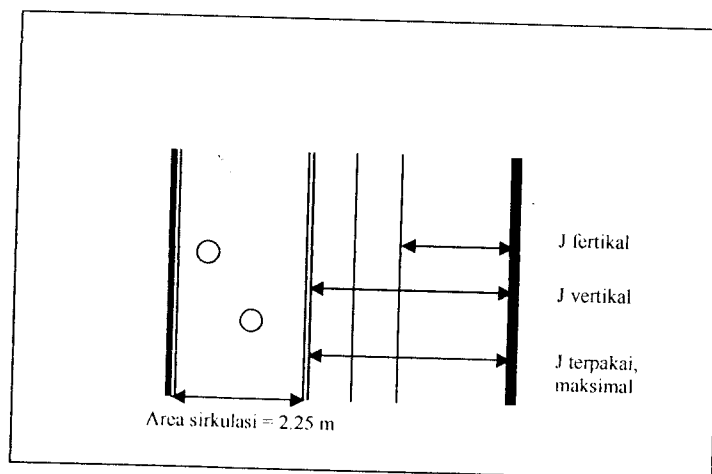




Gambar 54 : Jarak pengamat horizontal

Sumber : Julius Panero & Martin Zelnik, *Human Dimension in Interior Space*, 1979

- a. Objek 3 dimensi
 - a. Objek 3 dimensi menuntut pola penikmatan mengelilingi objek
 - b. Karya 3 dimensi merupakan karya yang memiliki nilai amatan fisik secara utuh,
 - c. Jarak area amatan pada objek 3 D harus merata dari semua sudut.
 - d. Rumus dasar sama dengan 2D



Gambar 55 : Penggabungan 2D antaran SKV vertikal dan horizontal

Sumber : Julius Panero & Martin Zelnik, *Human Dimension in Interior Space*, 1979

3.5.3 Pencahayaan.

Penggunaan pencahayaan alami sebagai elemen exhibition space sangat bagus terutama sebagai pengurang penggunaan tenaga listrik. Selain itu pula cahaya alami akan dimanfaatkan untuk memperkuat ekspresi barang yang dipamerkan termasuk kegiatan pembuatannya.

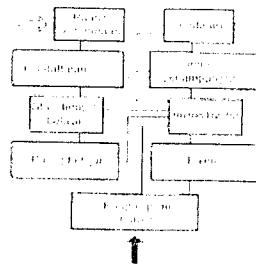
3.5.4 Sirkulasi

a. Primer

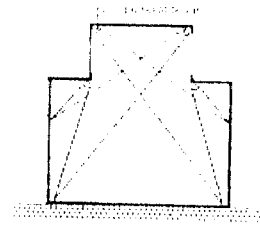
Penggunaan sirkulasi primer dari selasar ke ruangan maupun dari ruang keruang. Dengan system ini santri akan di harapkan selalu menikmati pameran dengan merata.

b. Sekunder

Yaitu sirkulasi dalam ruanyang satu arah atau menyebar.



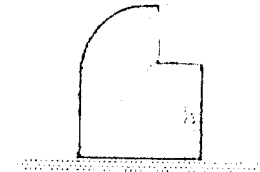
1. Skema pameran



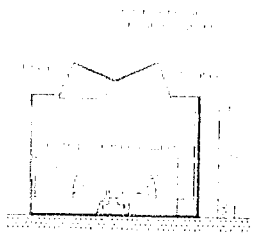
2. Memasang penstrangan dengan penstrangan yang akan



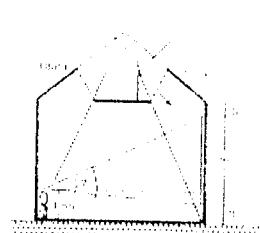
3. Katakana dan simbol



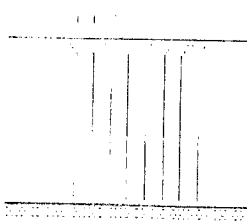
4. Pameran dengan ruang yang terencana



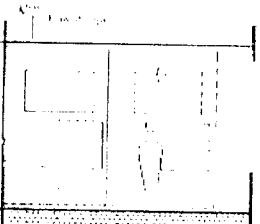
5. Pameran dengan ruang yang terencana



6. Ruang pameran dengan ruang yang terencana



7. Pameran dengan ruang yang terencana



8. Pameran dengan ruang yang terencana

Sumber : Neufert, Ernst, Data Arsitek, Jilid Satu, Erlangga, Jakarta.

3.5.5 Waktu kegiatan pameran

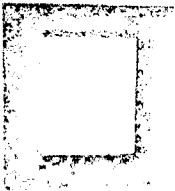
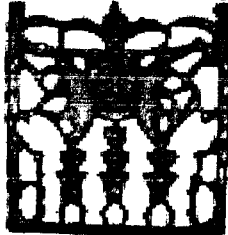
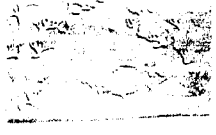
Sesuai dengan mata pelajaran dan produk yang dihasilkan maka kegiatan pameran diadakan tiap harian, mingguan, per semester dan tahunan, sesuai dengan volume pameran dan jenisnya.

3.5.6 Jenis jenis yang dipamerka

Jenis pameran adalah hasil santri dari kerajina kriya kayu dan batu. Caranyapun disesuaikan dengan jenis kriyanya 3D atau 2D.

1. 2 dimensi biasanya di tempel pada bidang dan harus ada hal-hal yang di perhitungkan. Objek 2 dimensi menuntut pengamatan searah, Kenyamanna jarak pengamat objek 2 dimensi tergantung pada dimensi objek yang di pameran dan pengamat objek 2 dimensi didukung oleh kesederhanaan sirkulasi yang jelas dan terarah.
2. 3 dimensi biasanya di letakkan dan digantung. Yang harus diperhatikan adalah: Objek 3 dimensi menuntut pola penikmatan mengelilingi objek, karya 3 dimensi merupakan karya yang memiliki nilai amatan fisik secara utuh, dan jarak area amatan pada objek 3 D harus merata dari semua sudut.

3.5.7 Barang-barang pameran

		
diletakkan	diletakkan	diletakkan
		
Di tempel PD bidang	Di tempel PD bidang	Di tempel PD bidang

Gambar 57 : Barang pameran
Sumber : Internet

3.4.8 Permasalahan kegiatan pameran

Zona public : Ruang pameran utama dan ruang masjid

Zona semi public : ruang pendidikan dan ruang luar

Zona prifat : ruang hunian

Produk pameran :

- Pembagian area pameran
Pameran sesuai kelas dimana diharapkan disana ada pemilahan produk yang sudah layak jual atau belum sebagai pembagian ruang pameran di zona publik sebagai tempat pameran atau semi public dan prifat.
- Untuk bersekala besar merupakan inventaris
- Untuk bersekala kecil seperti ruang tamu maka bisa dimanfaatkan sebagai pameran atau sebagai peragaan sampel untuk dipromosikan kepada tamu yang datang sekaligus sebagai inventaris pondok.

Table 5 : Ruang ruang pameran

no	Nama ruang	Pamer permanen-temporer	Barang pameran	Tujuan
1	Ruang luar	Permanent temporer	Batu	Meningkatkan kreatifitas santri dalam hal kriya batu baik 2D/3D
2	Selasar *Area pendidikan *Area hunian	Temporer Permanent & temporer	Kayu Batu & kayu	Meningkatkan kreatifitas dalam hal kriya kayu Meningkatkan kreatifitas kayu maupun batu
3	Masjid	Pameran & temporer	Batu & kayu	Peningkatan kriya dalam pengembangan seni kialigrafi

4	Asrama	permanent	Batu & kayu	Peningkatan kreatifitas santri baik kriya batu atau kayu
5	Ruang pameran	Permanent & temporer	Batu & kayu	Peningkatan kreatifitas batu & kayu, dan sebagai ajang promosi ke masyarakat luar
6	Dapur	Permanent	Batu & kayu	Peningkatan dalam kerajinan kriya batu maupun kayu
7	Studio	Permanent	Batu & kayu	Peningkatan kreatifitas santri baik batu maupun kayu
8	Kelas	Temporer	Batu & kayu	Meningkatkan kreatifitas baik kriya batu maupun kayu
9	Perpustakaan	Permanent	Batu & kayu	Memberikan pemahaman dan pengetahuan baik bahan teknik yang berupa bahan maupun teori, sebagai pendukung peningkatan kreatifitas santri

Sumber : Analisis ruang dan kegiatannya

Pameran yang diselenggarakan di pondok adalah kriya

Pelaksanaan pameran meliputi:

- **Pameran Tetap (PERMANENT EXHIBITION):** Menampilkan sebagian koleksi santri,
- **Pameran Temporer (TEMPORARY EXHIBITION):** Menampilkan pameran tunggal atau bersama berdasarkan program dan dilaksanakan dalam jangka waktu tertentu.

Pola Pameran Temporer meliputi :

Pameran Tunggal/Pameran Bersama

Materi yang dipamerkan pada pameran bersama merupakan karya-karya lebih dari satu santri.

Pameran Kerja Sama

Pola pameran ini dilaksanakan berdasarkan kerjasama antara pondok dengan pihak lain. Pihak lain tersebut dapat merupakan lembaga / organisasi kebudayaan / kesenian, museum, galeri, dan Pusat-Pusat Kebudayaan

Pameran Khusus

Materi yang dipamerkan dapat merupakan koleksi santri yang tugas akhir. Pameran dilaksanakan 2 kali setahun

3.6 Rangkuman

PONDOK PESANTREN

1. Kegiatan utama dipondok adalah
 - Kegiatan keagamaan [belajar agama, ibadah]
 - Dan kegiatan yang berkenaan dengan kerajinan kriya [pameran, belajar, praktek di]
 - Kegiatan hunian
2. Pondok hanya menerima santri saja, dikarnakan penyesuaian dengan bidang ketrampilan yang diadakan yaitu kriya.
3. Pelajaran pondok, memadukan antara pendidikan keagamaan pondok dengan pendidikan kerajinan kriya.

KRIYA :

5. Kegiatan pameran merupakan media untuk menambah kreatifitas santri.
6. konsep peningkatan kriya yaitu dititik beratkan pada peningkatan kreatifitas [pengonsepan] daripada terampil dengan perbandingan 80%-20%.
7. Kegiatan pameran terdiri
 - Harian
 - Mingguan

-
- Semesteran
 - Dan tahunan
 - Sesuai produktifitas santri
8. System ruang dan sirkulasi sebagai pendukung dengan melihat exhibition space sebagai pendekatan.
- DENGAN MEMPERTIMBANGKAN :
- Pezoningan
 - Ruang luar dan dalam
 - Jenis pameran : pameran tetap dan temporer
 - Kegiatan santri
9. Pameran dan cara display disesuaikan dengan jenis kerajinannya.
10. Semua ruang dioptimalkan sebagai ruang pameran.
11. Pengolahan zona dan sirkulasi sangat penting hubungannya dengan kegiatan pameran dengan masyarakat luar pondok

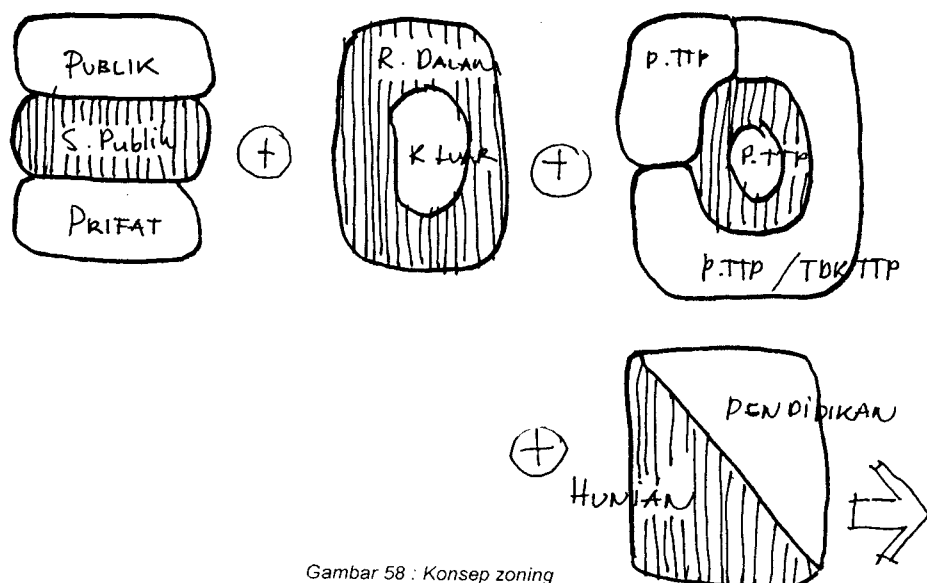
BAB IV

4.1 ZONING

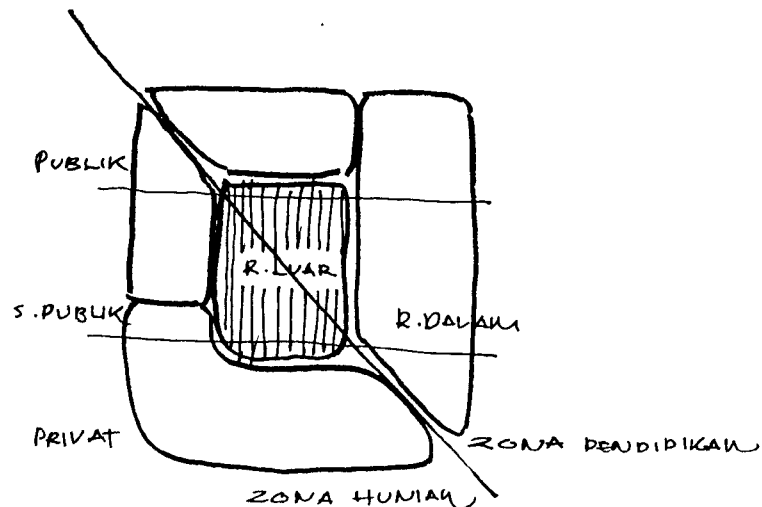
Pesantren kria Hidayatullah yang memberikan nilai untuk meningkatkan kreatifitas santri dengan kegiatan pameran dimana menitik beratkan kegiatan pameran untuk santri yang tidak meninggalkan masyarakat luar pondok dengan kegiatan pameran tersebut. Dengan adanya pengunjung dari masyarakat luar maka diharapkan ada nilai-nilai yang didapat **untuk menunjang peningkatan kreatifitas santri seperti: menumbuhkan semangat, memberi kritik saran yang membangun, dan juga menjadi sarana promosi tersendiri untuk masyarakat umum.** Oleh karna itu keamanan kenyamanan harus diperhatikan sehingga masyarakat luar yang menikmati dengan santri akan dapat memaksimalkan kegiatannya masing-masing.

Dengan pemaduan beberapa hal :

- Pengolahan zonz publik ,prifat dan semi publik
- Pengolahan ruang luar dan ruang dalam
- Ruang pameran tetap dan temporer dan jenisnya
- Kegiatan santri [kegiatan pendidikan dan hunian]



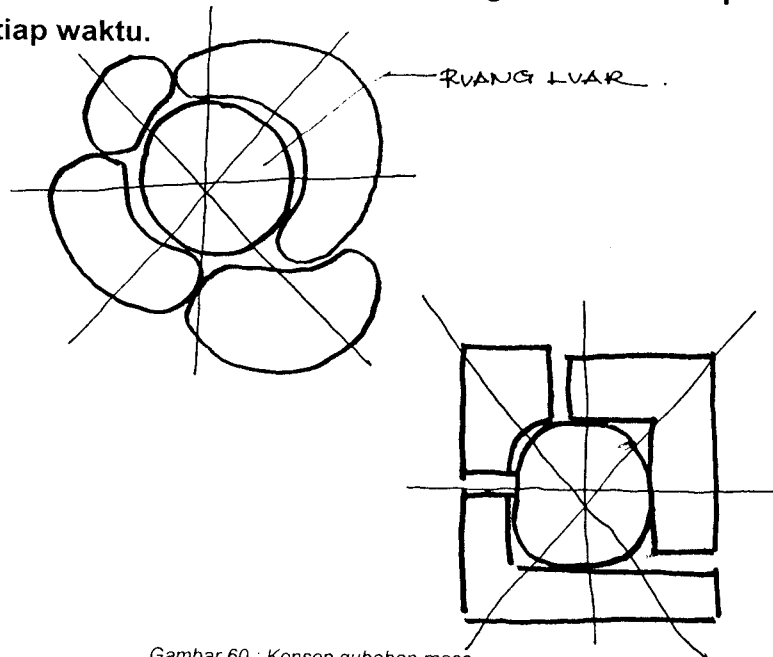
Gambar 58 : Konsep zoning
Sumber : Pengolahan konsep



Gambar 59 : Hasil olah zoning
Sumber : Pengolahan konsep

4.2 GUBAHAN MASA

Dari konsep zoning diatas menghasilkan gubahan masa dengan ruang pameran out dor menjadi pusat pengembangan masa-masa bangunan atau ruang-ruang lainnya. Ruang pameran out dor merupakan point of interest, **dimana bertujuan menjadikan ruang luar sebagai area pamer serta kegiatan lainnya [pentas seni, beladiri dll]** yang dapat dinikmati dari segala sudut arah pondok dan setiap waktu.

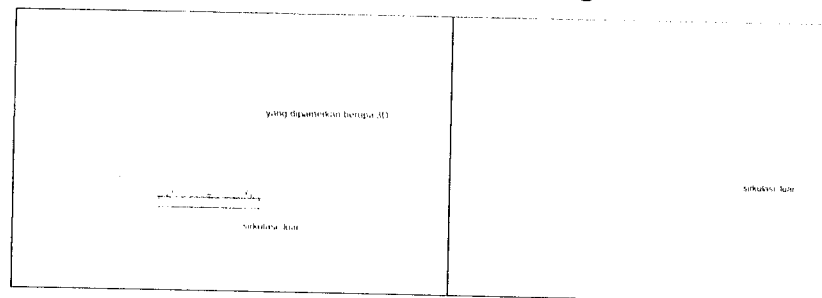


Gambar 60 : Konsep gubahan masa
Sumber : Pengolahan konsep

4.3 SIRKULASI

a. Ruang luar

Membentuk simpul simpul dengan sirkulasi grid merupakan konsep yang memberikan nilai lebih pada kegiatan pameran terutama di perencanaan landscape atau ruang luar. Untuk area landscape dipergunakan untuk kegiatan pameran 3D dan 2D, sehingga pola sirkulasi memutar yang mana pertemuan antar sirkulasi merupakan area pameran tersendiri. Dengan pola ini kita harapkan kemanapun santri berjalan akan selalu mendapatkan simpul-simpul sebagai area pameran untuk peningkatan kreativitas.

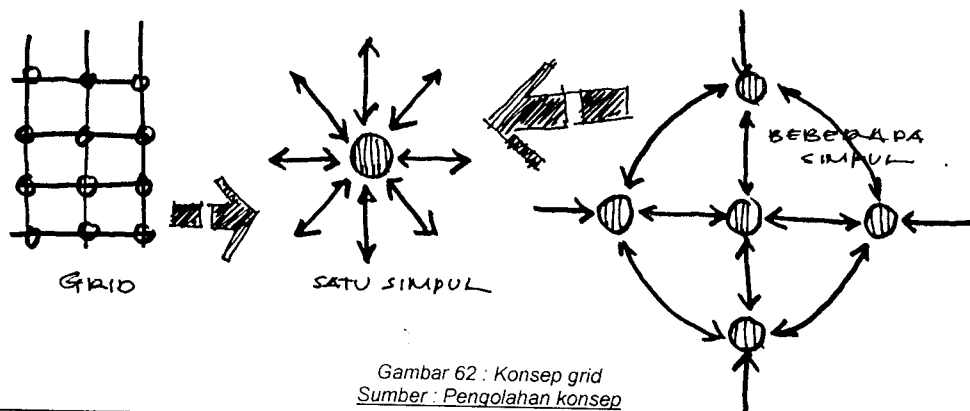


Gambar 61 : Simpul
Sumber : Pengolahan konsep

b. Ruang dalam

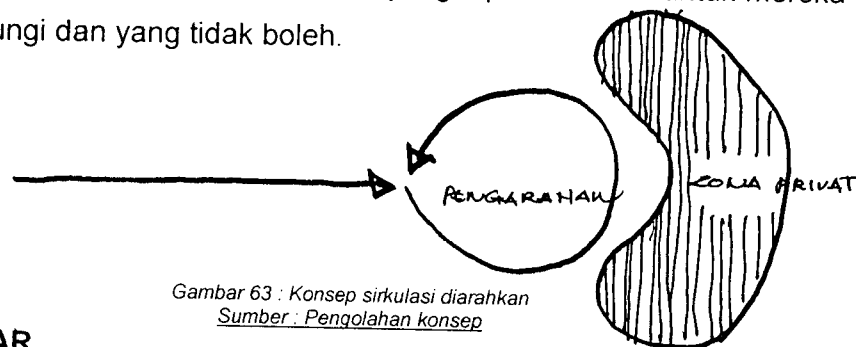
Ruang dalam kita gunakan konsep linier yang diharapkan didalamnya ada pengarahannya sirkulasi.

c. Secara garis besar sirkulasi pameran adalah menyebar dengan tujuan santri di bebaskan untuk menikmati kegiatan pameran yang di inginkan dan santri akan banyak mendapat masukan untuk peningkatan kreatifitas karna jenis pameran antara area satu dengan yang lain berbeda-beda baik jenis ataupun medianya.



Gambar 62 : Konsep grid
Sumber : Pengolahan konsep

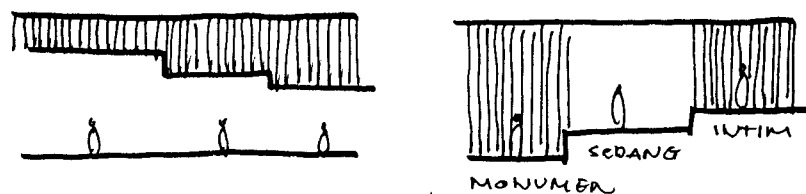
d. Untuk menyelesaikan kegiatan pameran hubungannya dengan masyarakat luar [**masyarakat luar sebagai penunjang penumbuh peningkatan kreatifitas melalui saran dan kritik serta sarana promosi**] maka adanya pengolahan zona dan sirkulasi yang baik, termasuk didalamnya momen-momen kegiatan pameran tertentu sehingga keamanan pondok dan kenyamanan pengunjung tetap menjadi hal yang pokok. Konsep sirkulasi adalah pengarahan antara area pameran satu dengan yang lainnya sehingga pengunjung akan tahu area-area yang diperbolehkan untuk mereka kunjungi dan yang tidak boleh.

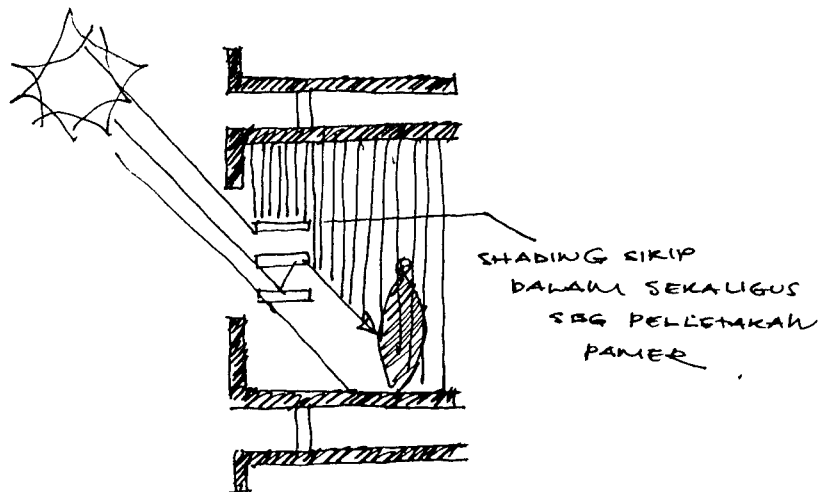


4.4 SELASAR

Selasar adalah salah satu area sirkulasi yang bagus untuk kegiatan pameran. Ketinggian selasar akan kita olah sesuai produk yang **dipamerkan guna memberikan optimalisasi penghayatan santri terhadap benda yang dipamerkan**, ketika karyanya kecil maka ketinggian selasar diperendah dan sebaliknya ketika monumental maka ruangan juga harus monumental untuk memperkuat nilai yang dipamerkan. Konsep selasar adalah tertutup dimana diharapkan ada kenyamanan dalam menikmati pameran.

Pemaduan system selasar dengan system pencahayaan dan penghawaan.

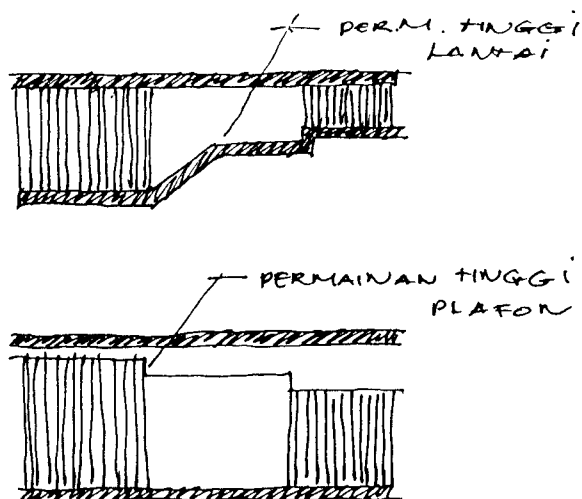




Gambar 65 : Konsep selasar 2
 Sumber : Pengolahan konsep

4.5 RUANG

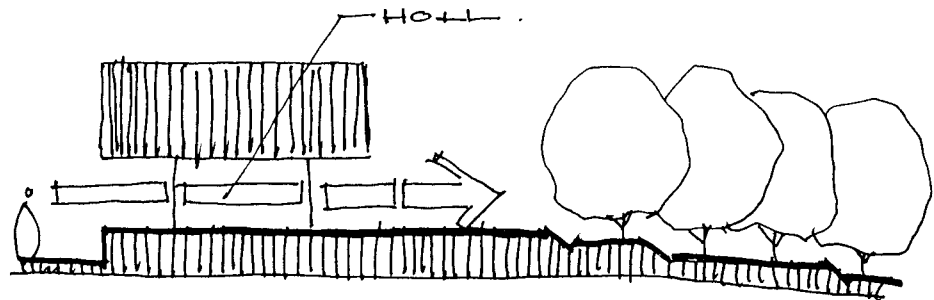
Sama halnya dengan selasar nilai pameran dapat diperkuat lagi dengan ekspresi ruang. Dengan penyesuaian bahan, adanya konsep herarki, ekspresi monumental, ekspresi intim yang semuanya disesuaikan dengan ekspresi barang yang akan di pameran.



Gambar 66 : Konsep ruang
 Sumber : Pengolahan konsep

4.6 Ruang pameran besar atau Holl.

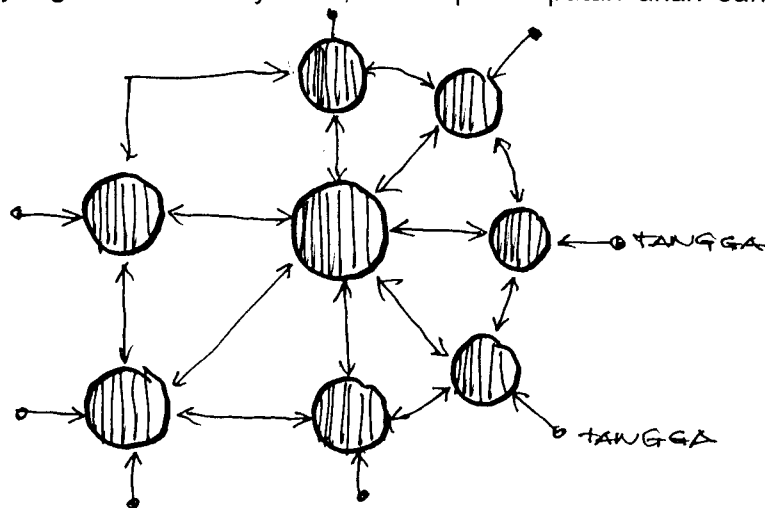
Kita olah mengikuti konsep pendopo pada rumah jawa dimana selain kegiatan pameran juga dimanfaatkan untuk kegiatan-kegiatan yang lain dan bersifat terbuka yang diharapkan ada kesan mengundang didalamnya. Dengan konsep tersebut pondok tidak terkesan eksklusif dan masyarakat luar dapat melihat kegiatan di dalam area pondok.



Gambar 67 : Konsep holl
Sumber : Pengolahan konsep

4.7 Konsep sirkulasi fertikal

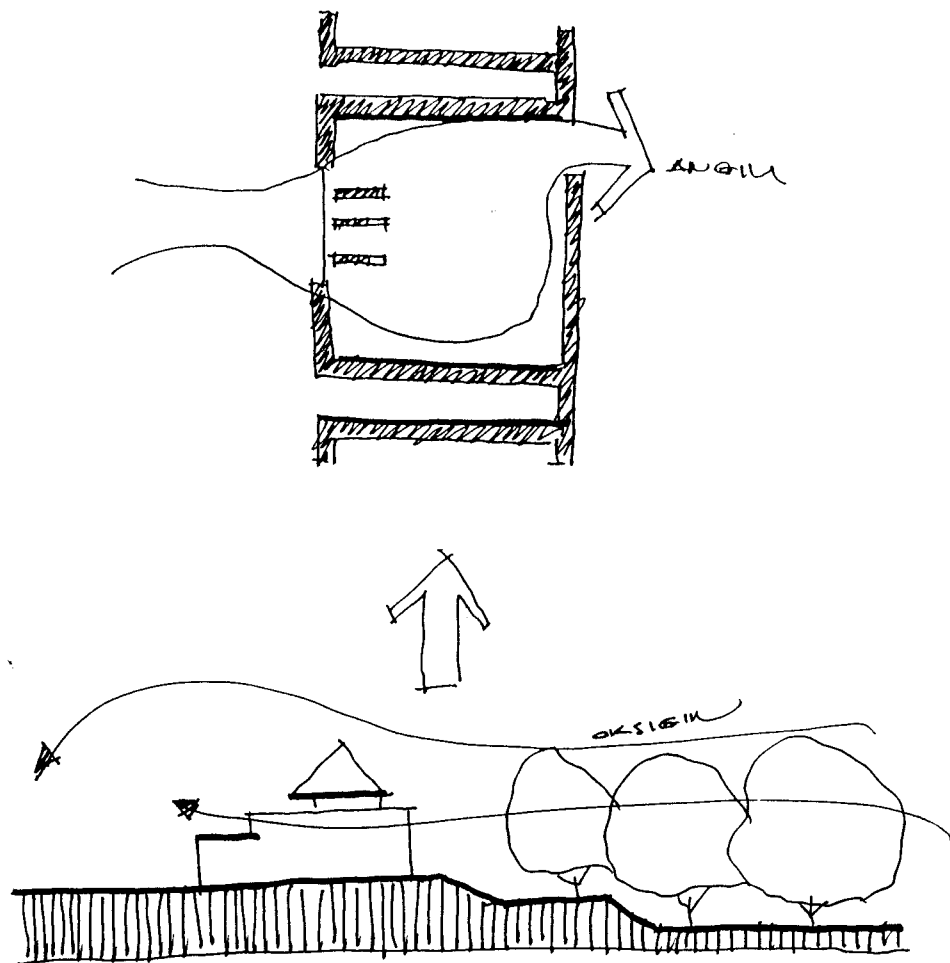
Mendukung sirkulasi pameran bahwa santri dibebaskan untuk menikmati kegiatan-kegiatan pameran serta memberikan system sirkulasi yang aman dan nyaman, maka penempatan akan sangat penting



Gambar 68 : Konsep sirkulasi vertikal
Sumber : Pengolahan konsep

4.8 PENGHAWAAN

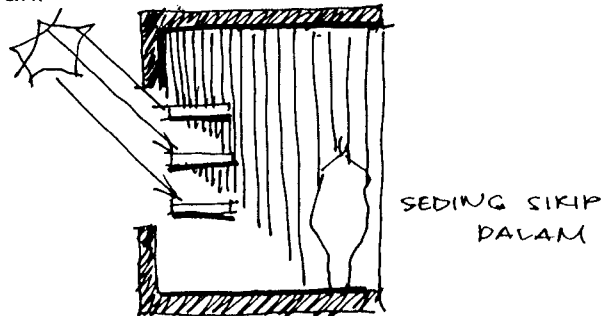
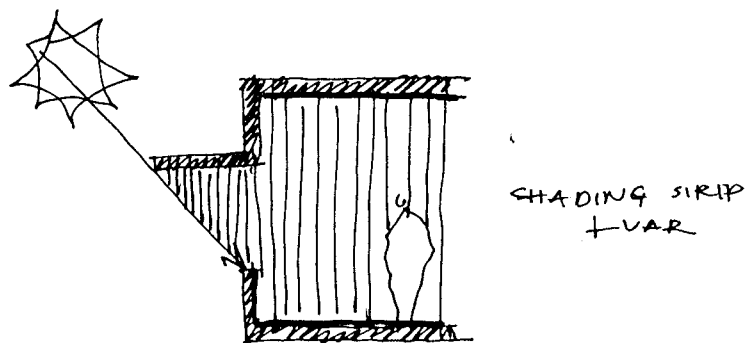
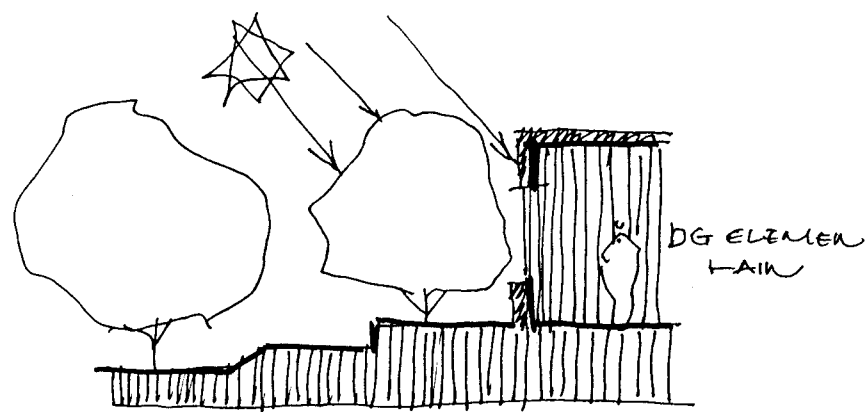
Penghawaan alami akan kita pergunakan sekaligus pemanfaatan potensi site yang alami yang masih banyak tumbuhan sebagai sumber oksigen.



Gambar 69 : Konsep penghawaan
Sumber : Pengolahan konsep

4.9 PENCAHAYAAN

Konsep pencahayaan alamiyah dan buatan merupakan pilihan untuk mengoptimalkan kegiatan. permainan shading sirip baik di luar maupun dalam bangunan akan kita olah juga sebagai penunjang kegiatan pameran.



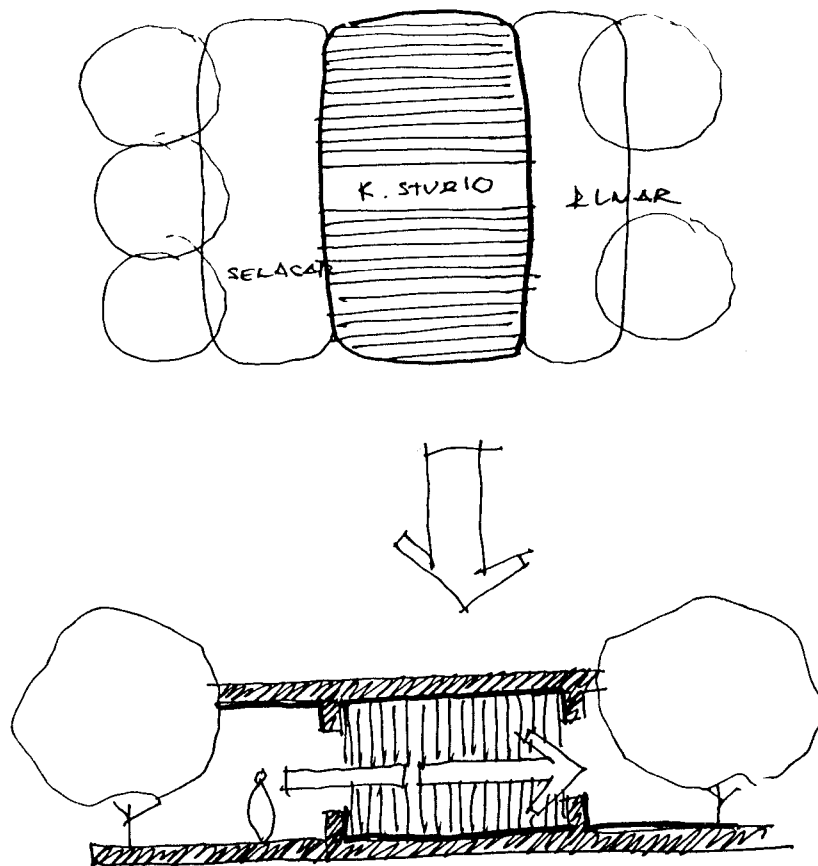
Gambar 70 : Konsep pencahayaan
Sumber : Pengolahan konsep

4.10 RUANG STUDIO

Ruang studio di konsepskan sebagai ruang yang cukup terbuka, sehingga kegiatan praktek akan menjadi pameran tersendiri yang bisa langsung dimanfaatkan santri-santri .

Adapun solusi kebisingan akan kita padukan dengan tumbuhan sebagai penyaring kebisingan yang timbul.

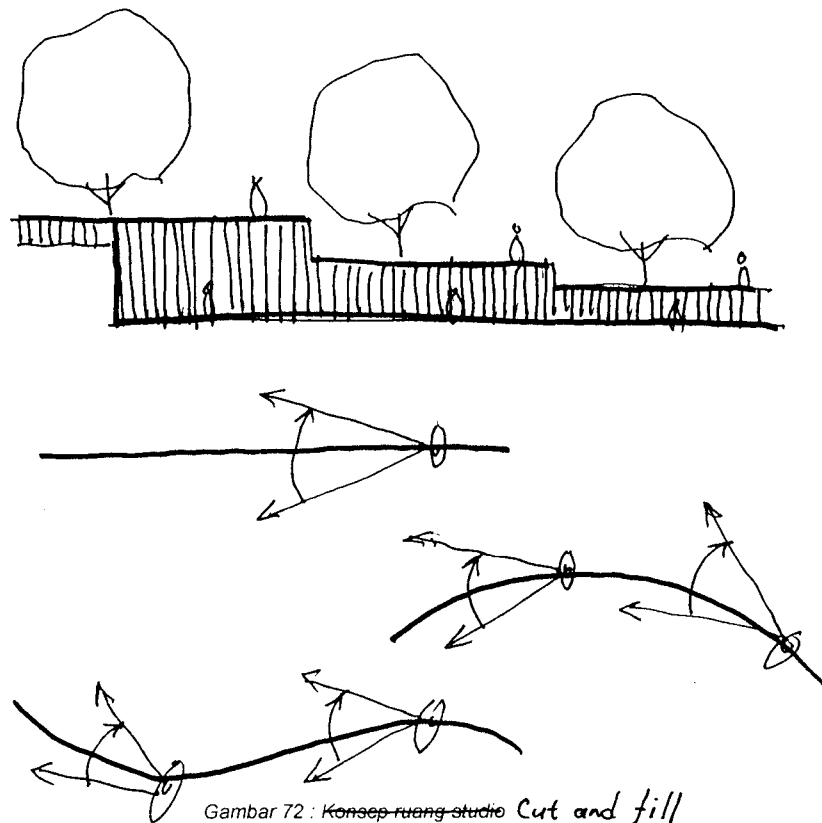
Kegiatan studio ada di in dor dan out dor.



Gambar 71 : Konsep ruang studio
Sumber : Pengolahan konsep

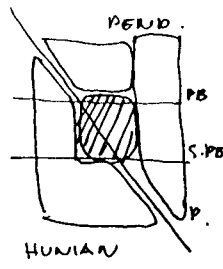
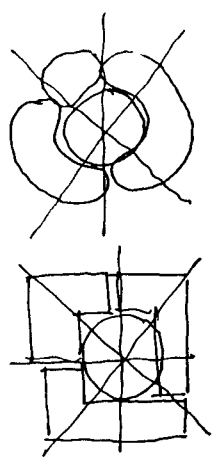
4.11 CUT AND FILL

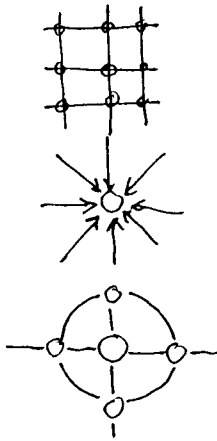
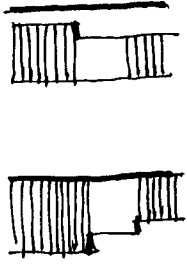
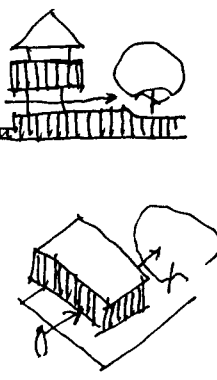
Pada ruang luar atau site, kita olah sehingga terbentuk adanya perbedaan ketinggian yang bertujuan memberikan suasana dan sudut pandang yang berbeda antara ketinggian satu dengan yang lainnya. Sehingga kebosanan karna monotonitas ruang akan terselesaikan. Dengan hal tersebut maka santri akan tetap bisa menikmati area kegiatan pameran dengan tanpa rasa jenuh karna suasana area satu dengan lainnya berbeda-beda suasananya dan didukung pula system sirkulasi yang memutar yang membentuk sudut pandang berbeda serta mengesankan sirkulasi yang jauh menjadi terkesan dekat. **Semua itu membentuk area pameran yang selalu menarik sebagai salahsatu kegiatan usaha peningkatan kreatifitas santri.**

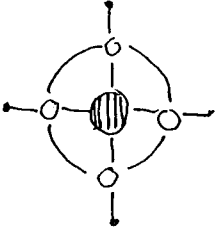
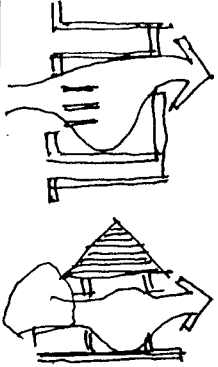
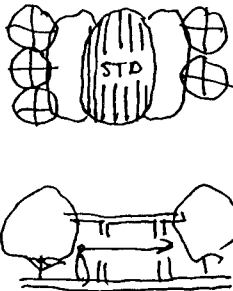


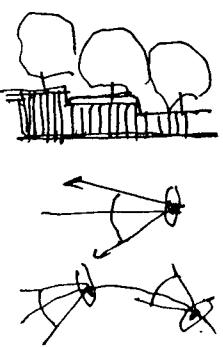
Gambar 72 : Konsep ruang studio Cut and fill
Sumber : Pengolahan konsep

4.12 RANGKUMAN KONSEP

KONSEP	EXISTING	RESPON	GAMBAR
<p>ZONING:</p> <p>Pesantren kriya yang memberikan nilai untuk meningkatkan kreatifitas santri dengan kegiatan pameran dimana menitik beratkan kegiatan pameran untuk santri, yang tidak meninggalkan masyarakat luar pondok dengan kegiatan pameran tersebut. Keamanan kenyamanan adalah hal yang harus di selesaikan. Dengan adanya pengunjung dari masyarakat luar maka diharapkan ada nilai-nilai yang didapat untuk menunjang peningkatan kreatifitas santri seperti: menumbuhkan semangat, memberi kritik saran yang membangun, dan juga menjadi sarana promosi tersendiri untuk masyarakat umum</p>	<p>Kegiatan didalam sangat kompleks adanya hunian , pendidikan , pameran dan itu semua tidak terpisahkan dengan dunia luar pondok</p>	<p>Dengan pemaduan beberapa hal :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Pengolahan zonz public ,prifat dan semi public ▪ Pengolahan ruang luar dan ruang dalam ▪ Ruang pameran tetap dan temporer ▪ Kegiatan santri. 	 <p>Gambar 73 : Konsep zoning Sumber : Konsep</p>
<p>GUBAHAN MASA:</p> <p>Dari konsep zoning diatas menghasilkan gubahan masa dengan Ruang pameran out dor menjadi pusat pengembangan masa masa bangunan atau ruang-ruang lainnya. ruang pameran out dor merupakan point of interest, dan pusat sirkulasi.</p>	<p>Ruang luar dan dalam hal yang sangat penting dalam bangunan</p>	<p>Ruang luar sebagai poin utama pengolahan ruang dalam Ruang pameran out dor merupakan point of interest, dimana bertujuan menjadikan ruang luar sebagai area pamer serta kegiatan lainnya [pentas seni, beladiri dll] yang dapat dinikmati dari segala sudut arah pondok dan setiap waktu.</p>	 <p>Gambar 74: Konsep gubahan masa Sumber : Konsep</p>

<p>SIRKULASI :</p> <p>Karma tujuan pameran adalah untuk peningkatan kreatifitas santri saja maka system sirkulasi secara garis besar adalah system menyebar yang terbentuk dari sipul simpul sehingga santri tidak diarahkan tetapi memilih sendiri kegiatan pameran. Dan juga pengolahan untuk pameran untuk hubungannya dengan masyarakat luar.</p>	<p>Adanya dua penikmat kegiatan pameran yaitu santri dengan orang luar</p>	<p>Pengolahan zoning dan sirkulasi yang tepat.</p>	 <p>Gambar 75: Konsep sirkulasi Sumber : Konsep</p>
<p>SELASAR DAN RUANG :</p> <p>Selasar salah satu area pameran yang diolah untuk memberikan optimalisasi penghayatan santri terhadap benda yang dipamerkan, ketika Konsep selasar adalah tertutup dimana diharapkan ada kenyamanan dalam menikmati pameran. Pemaduan system selasar dengan system pencahayaan dan penghawaan</p>	<p>Bermacam macamnya jenis dan ukuran pameran</p>	<p>Ketinggian selasar akan kita olah sesuai produk yang dipamerkan guna karyanya kecil maka ketinggian selasar diperendah dan sebaliknya ketika monumental maka ruangan juga harus monumental untuk memperkuat nilai yang dipamerkan.</p>	 <p>Gambar 76: Konsep selasar dan ruang Sumber : Konsep</p>
<p>R PAMERAN UTAMA / HOLL</p> <p>dimana selain kegiatan pameran juga dimanfaatkan untuk kegiatan-kegiatan yang lain. diharapkan ada kesan mengundang didalamnya.</p>	<p>Merupakan juga ruang serbaguna. Disamping itu juga dekatnya bangunan dengan jalan dan monumental.</p>	<p>Kita olah mengikuti konsep pendopo pada rumah jawa an bersifat terbuka yang mengundang dan orang bias melihat ruang out dor pada pondok.</p>	 <p>Gambar 77: Konsep selasar dan ruang Holl Sumber : Konsep</p>

<p>Konsep sirkulasi fertikal Mendukung sirkulasi pameran bahwa santri dibebaskan untuk menikmati kegiatan-kegiatan pameran serta memberikan system sirkulasi yang aman dan nyaman, maka penempatan akan sangat penting</p>	<p>Bangunan terdiri beberapa lantai</p>	<p>Penempatan tangga dan penyebaran yang tepat yang memberi dukungan penikmatan santri, keamanan dan kenyamanan.</p>	<p style="text-align: center;">TANGGA</p>  <p style="text-align: right;"><i>Gambar 78: Konsep sirkulasi fertikal Sumber : Konsep</i></p>
<p>PENCAHAYAAN Konsep pencahayaan alamiyah dan buatan merupakan pilihan untuk mengoptimalkan kegiatan. permainan shading sirip baik di luar maupun dalam bangunan akan kita olah juga sebagai penunjang kegiatan pameran.</p> <p>PENGHAWAAN Penghawaan alami akan kita pergunakan sekaligus pemanfaatan potensi site yang alami yang masih banyak tumbuhan sebagai sumber oksigen.</p>	<p>Pentingnya pencahayaan dalam kegiatan dan penghawaan</p>	<p>Pemanfaatan potensi site baik cahaya atau pun tumbuhan, dan di desai untuk memperkuat konsep pameran. dengan permainan bukaan, shading dan sirip</p>	 <p style="text-align: right;"><i>Gambar 79: Konsep pencahayaan, penghawaan Sumber : Konsep</i></p>
<p>RUANG STUDIO</p> <p>Ruang studio di konsekan sebagai ruang yang cukup terbuka, sehingga kegiatan praktek akan menjadi pameran tersendiri yang bisa langsung dimanfaatkan santri-santri .</p> <p>Adapun solusi kebisingan akan kita padukan dengan tumbuhan sebagai penyaring kebisingan yang timbul.</p> <p>Kegiatan studio ada di in dor dan out dor.</p>	<p>Kebisingan yang timbul dari kegiatan studio</p>	<p>Ruang studio terdiri dari in dor dan out ndor. Dengan pemanfaatan tumbuhan sebagai peredam kebisingan</p>	 <p style="text-align: right;"><i>Gambar 80: Konsep ruang studio Sumber : Konsep</i></p>

<p>CUT AND FILL</p> <p>memberikan suasana dan sudut pandang yang berbeda antara area satu dengan yang lainnya. Sehingga kebosanan karna monotonitas ruang akan terselesaikan.</p>	<p>Site yang datar</p>	<p>Pada ruang luar atau site kita olah sehingga terbentuk adanya perbedaan ketinggian yang membentuk perbedaan suasana dan sudut pandang</p>	 <p>Gambar 81: Konsep cut and fill Sumber : Konsep</p>
--	------------------------	--	---

DAFTAR PUSTAKA

Julius panero, AIA, ASID dan martin Zelnik, AIA, ASID, “ **Dimensi manusia & ruang interior**, Erlangga, Jakarta, 2003

Francis D.K. Ching, “**Arsitektur : bentuk, ruang dan susunannya**”, Erlangga, Jakarta, 1993

Atisah sipahelu, petrussumadi, **Dasar-dasar desain**, departemen pendidikan kebudayaan, 1991

Neufert, Ernst, **Data Arsitek**, *Jilid Satu*, Erlangga, Jakarta,
Neufert, Ernst, **Data Arsitek**, *Jilid Dua*, Erlangga, Jakarta

Kamus Besar Bahasa Indonesia / Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, ed 3,-cet. 2,-Jakarta : Balai Pustaka, 2002

Moh. Charis Jaelani, s.sn. **Teknik Seni Mengukir kayu**. Absolute, jogjakarta, 2004

James Gadner “ Exhibition & displayiing” 1978

Salman rais, Drs Suherman, **penuntun belajar mengukir kayu bagi pemula**, adicitra karya nusa, Yogyakarta, 1999

Drs. Sidi Gazalba, **mesjid pusat ibadah dan kebudayaan Isalm**, Pustaka al Husna, Jakarta, 1989

James Gadner “ Exhibition & displayiing” 1978

Josep de Chiara, lee E. Koppelman, “**standar perencanaan tapak**” Erlangga, Jakarta, 1994

Ir Sugini “**Pencahayaan bangunna**” FTSP, Arsitektur, UII

Skem tik

5.1 Peningkatan kreatifitas santri

5.2 Pendekatan bentuk arsitektural

Skem tik

5.1 Peningkatan kreatifitas santri

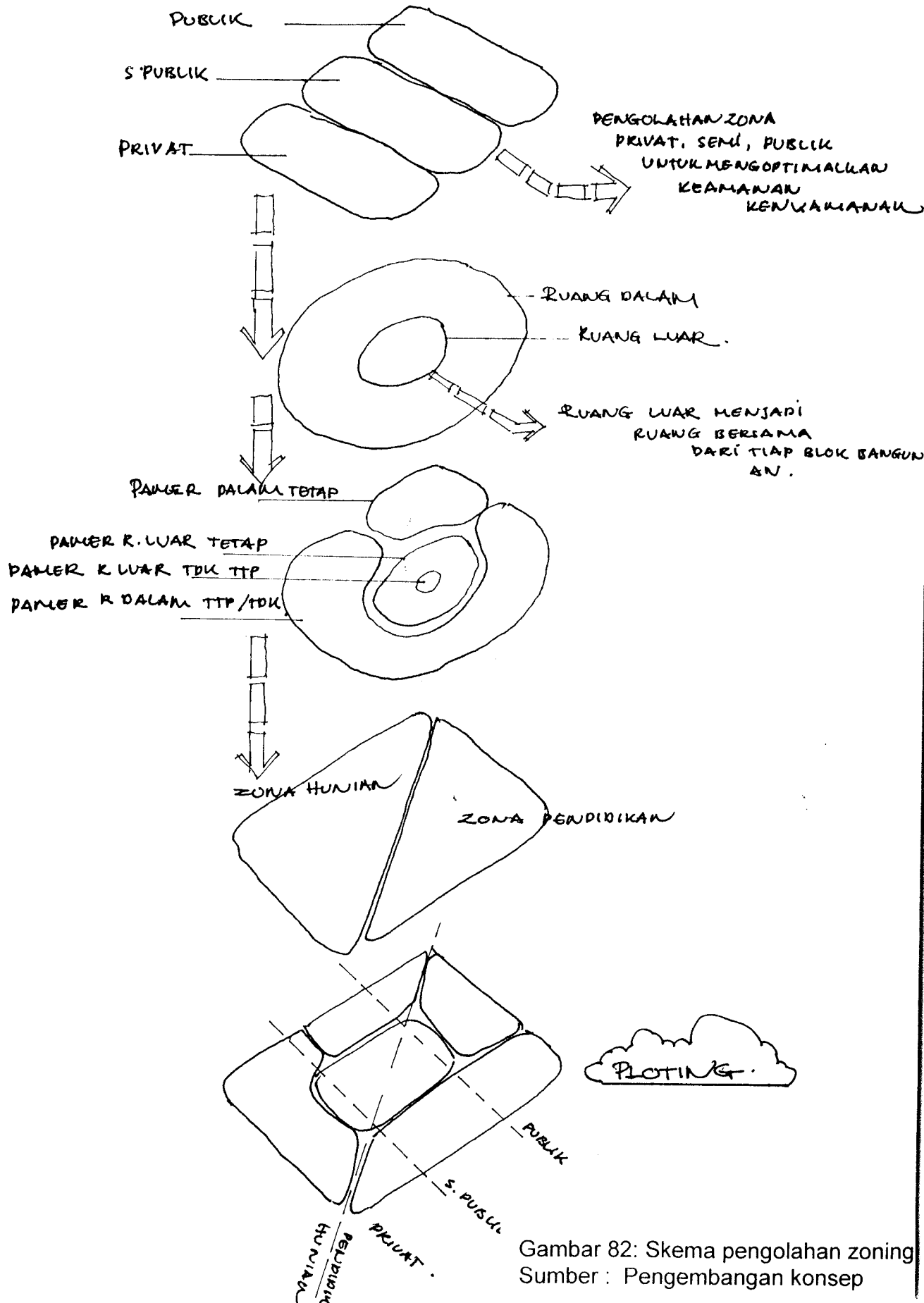
5.1.1 Pengolahan zoning

5.1.2 Sirkulasi fertikal-horisontal

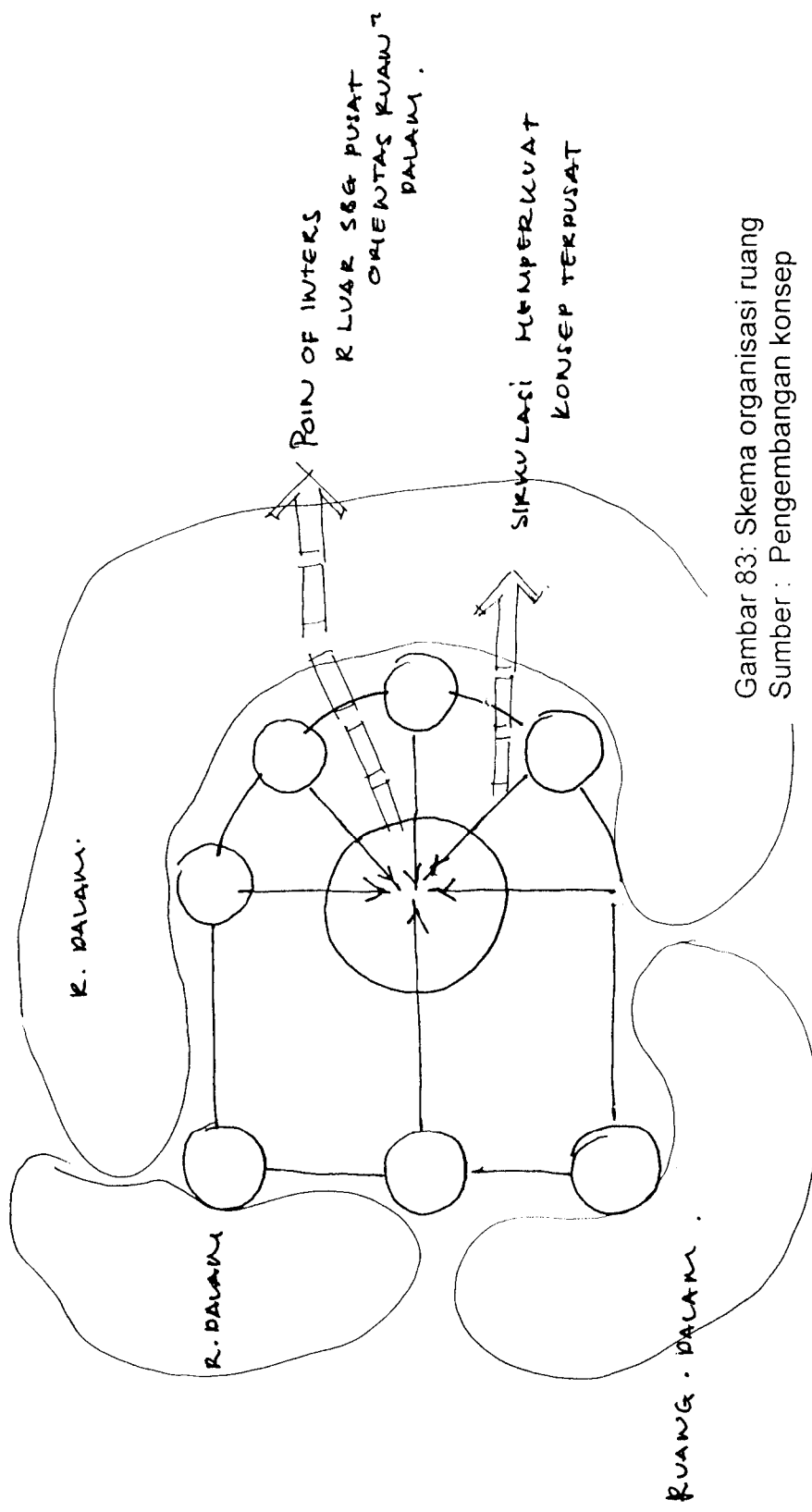
5.1.3 Pembentukan karakter dan suasana [ruang dalam-ruang luar]

5.1.4 Konsep pendukung

5.1.1 Pengolahan zoning

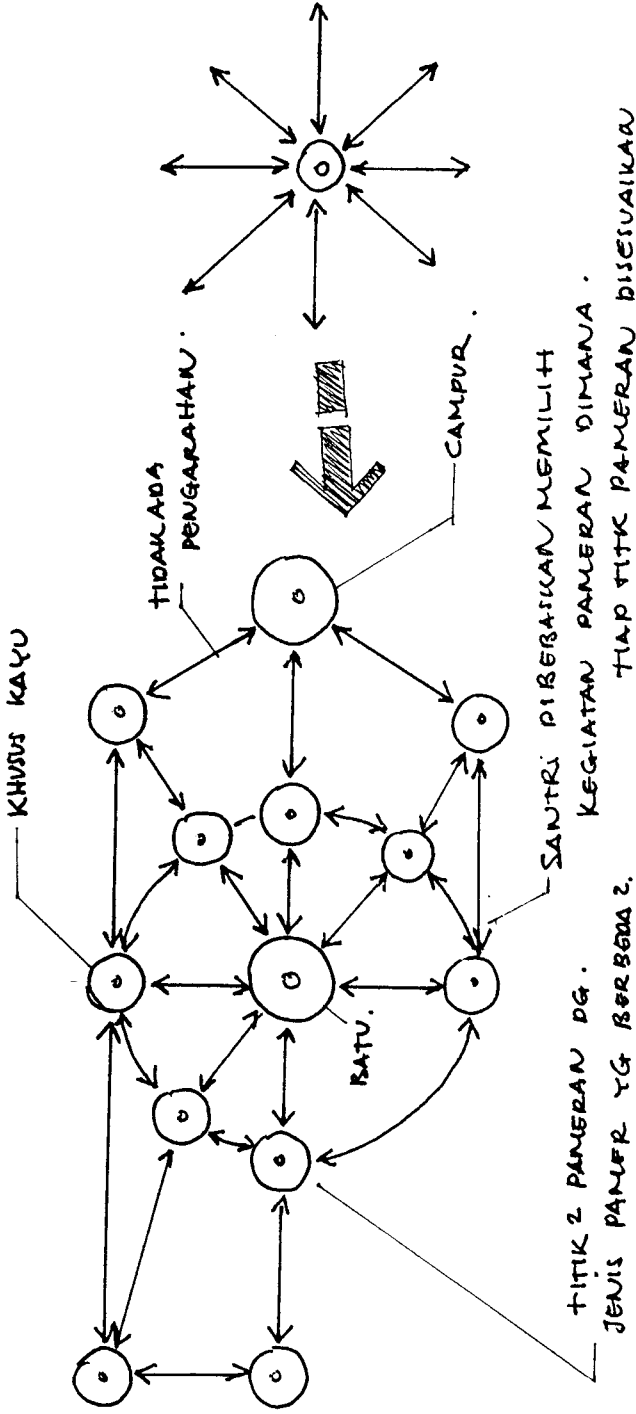


Gambar 82: Skema pengolahan zoning
Sumber : Pengembangan konsep



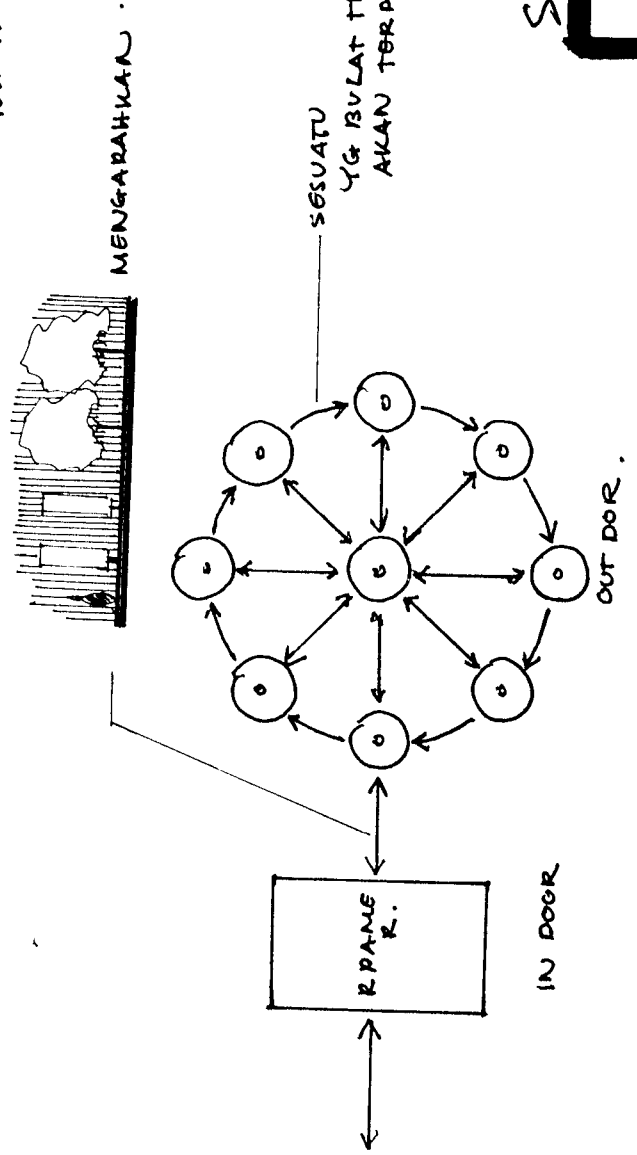
Gambar 83: Skema organisasi ruang
Sumber : Pengembangan konsep

5.1.2 Sirkulasi fertikal-horisontal



SANTRI.

Gambar 84: Skema sirkulasi horisontal
Sumber: Pengembangan konsep



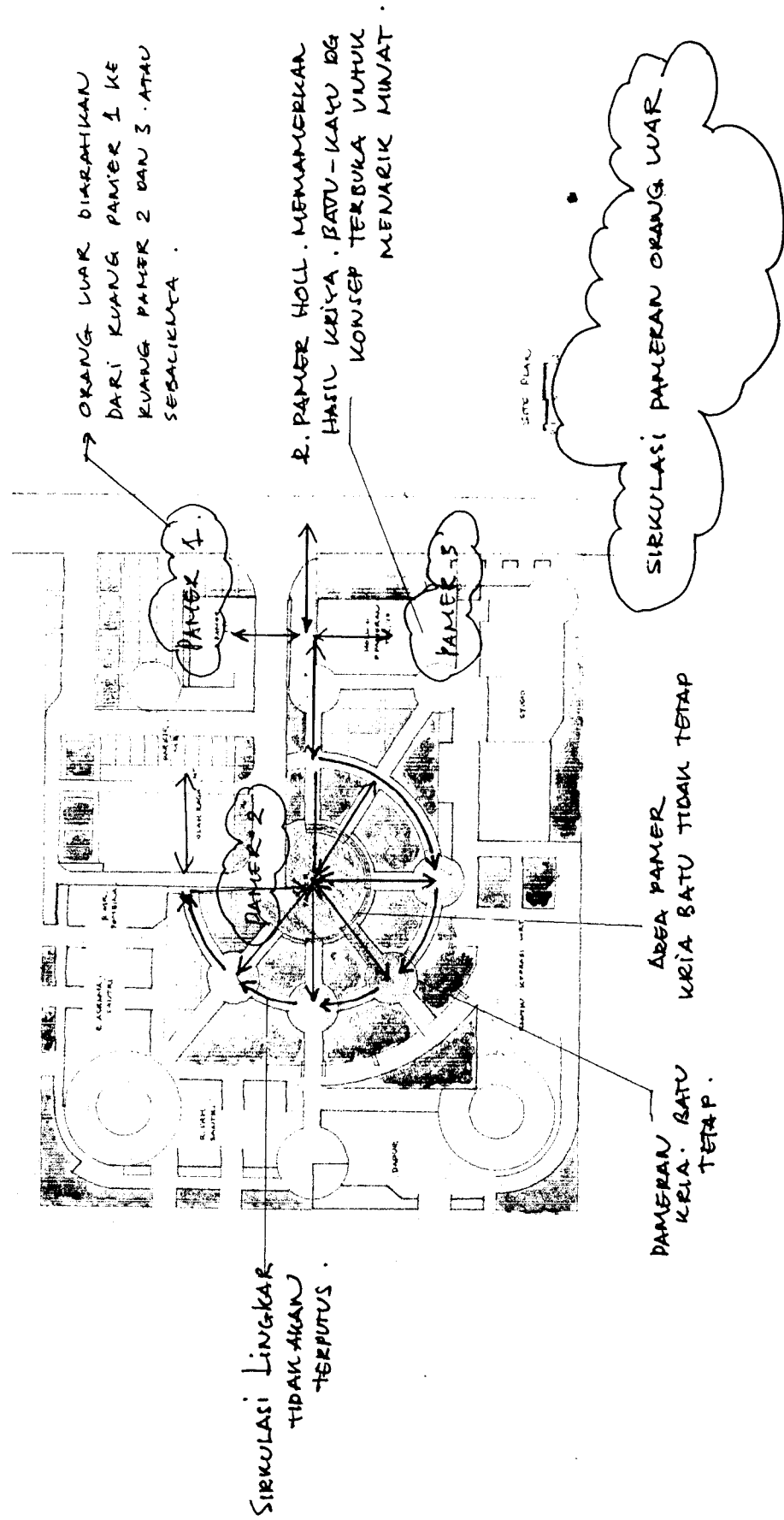
ORG LUAR.

SKEMA.

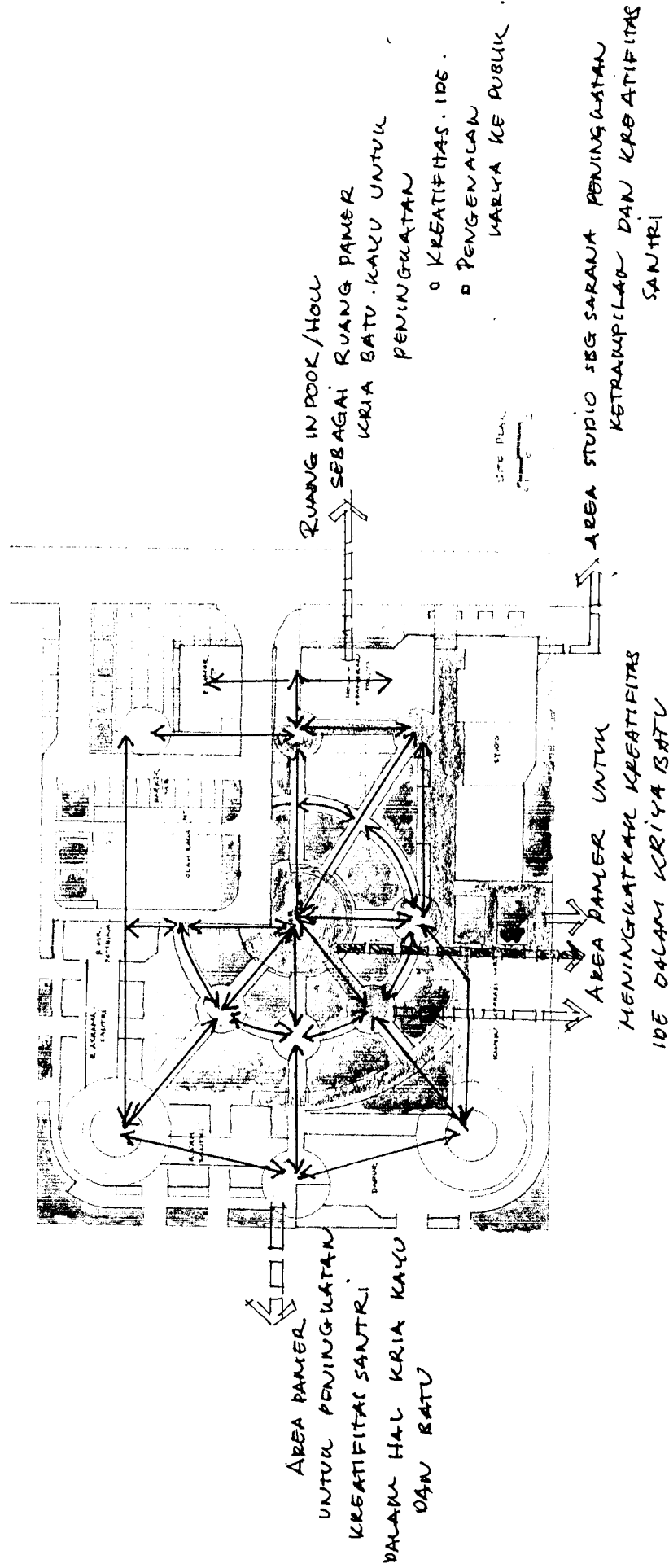
100

SIRKULASI

HORIZONTAL



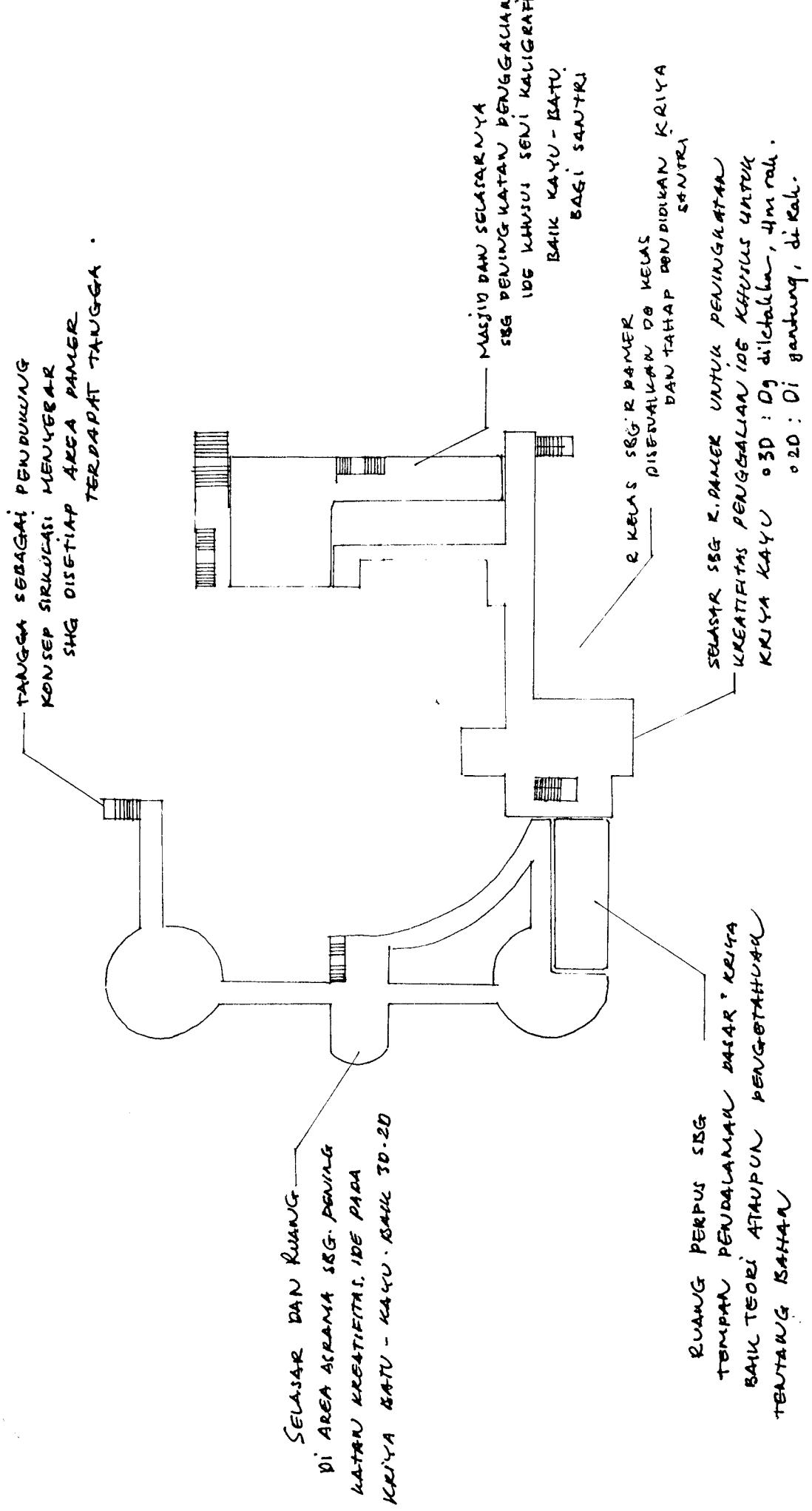
Gambar 85: Skema plotting sirkulasi pengujung horisontal
Sumber : Pengembangan konsep



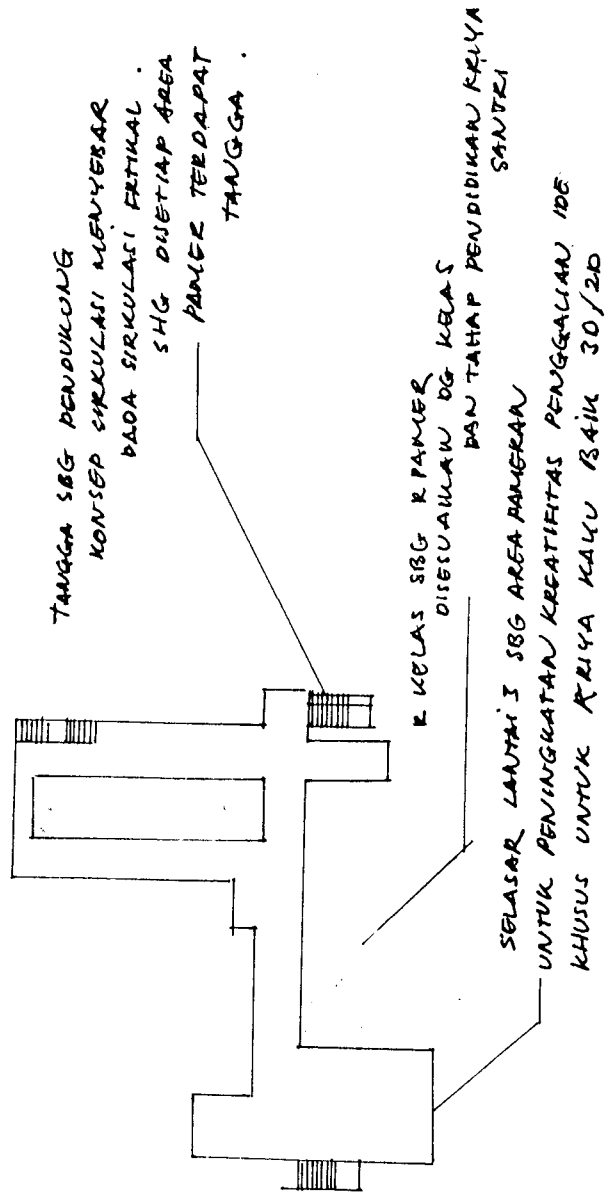


Gambar 87: Skema sirkulasi vertikal

Sumber : Pengembangan konsep

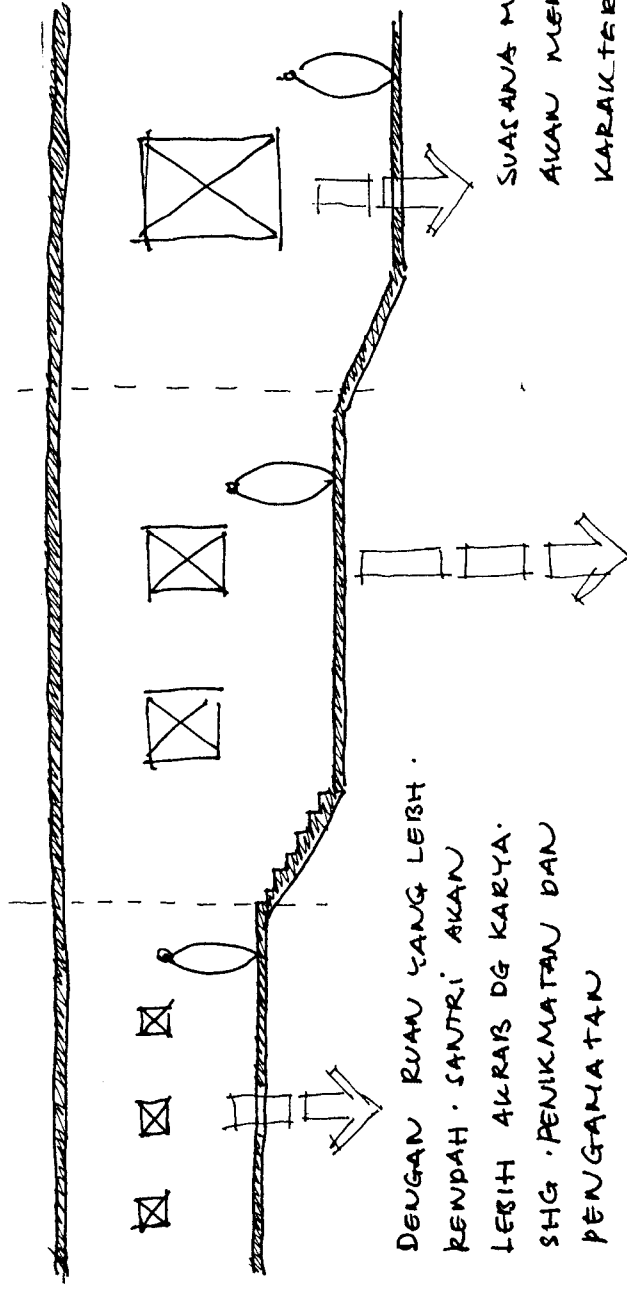


Gambar 88: Skema ruang pameran
Sumber : Pengembangan konsep



Gambar 89: Skema ruang pameran
Sumber : Pengembangan konsep

5.1.3 Pembentukan karakter dan suasana [ruang dalam-ruang luar]



Gambar 90: Skema karakter ruang dalam Sumber: Pengembangan konsep

KETINGGIAN RUANG DAPAT DIOLAH DG PENINGGIAN LATAI ATAU PENGOLAHAN PLAFON.

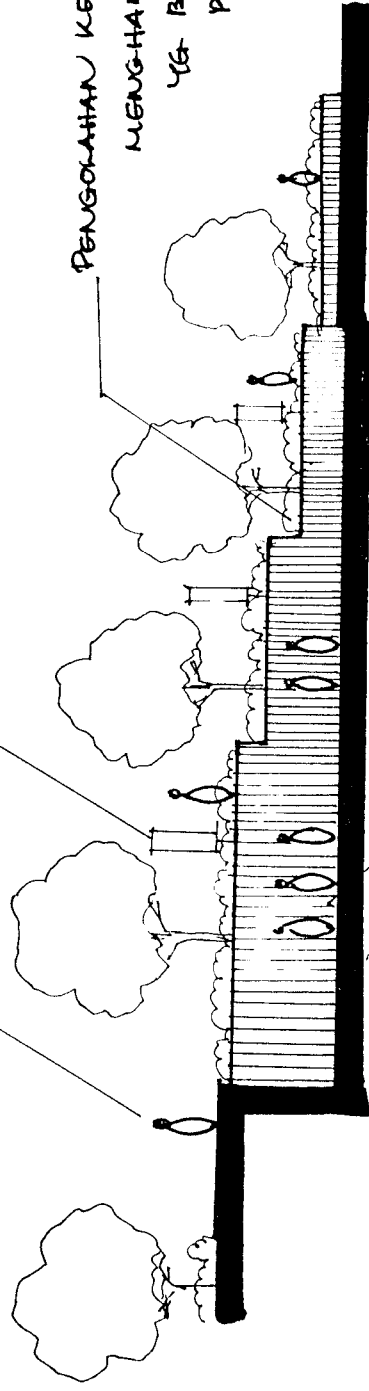
107

SKEMA KARAKTER

RUANG DALAM.

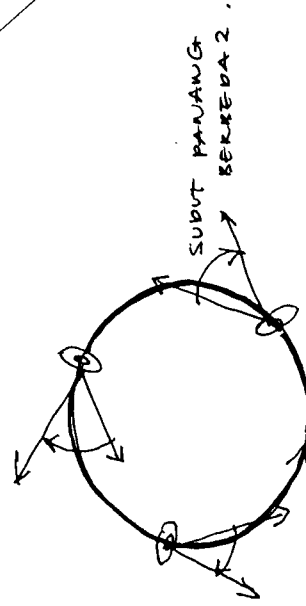
YANG PALING TINGGI DIMANFAATKAN
SEBAGAI PANGUNG BALOK PELATIHAN PIDATO ATAU YG LAIN

PAMERAN TETAP.



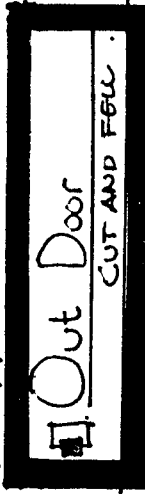
PENGOLAHAN KETINGGIAN UNTUK
MENGGHADIRKAN SUASANA
YG BERBEDA DAN SUBUT
PANJANG YG BERBEDA.

RUANG LUAR PUSAT JUGA DIMANFAATKAN
UNTUK LATIHAN PIDATO, MUHADASAH,
ATAU KEGIATAN YG LAIN SELAIN PAMERAN.

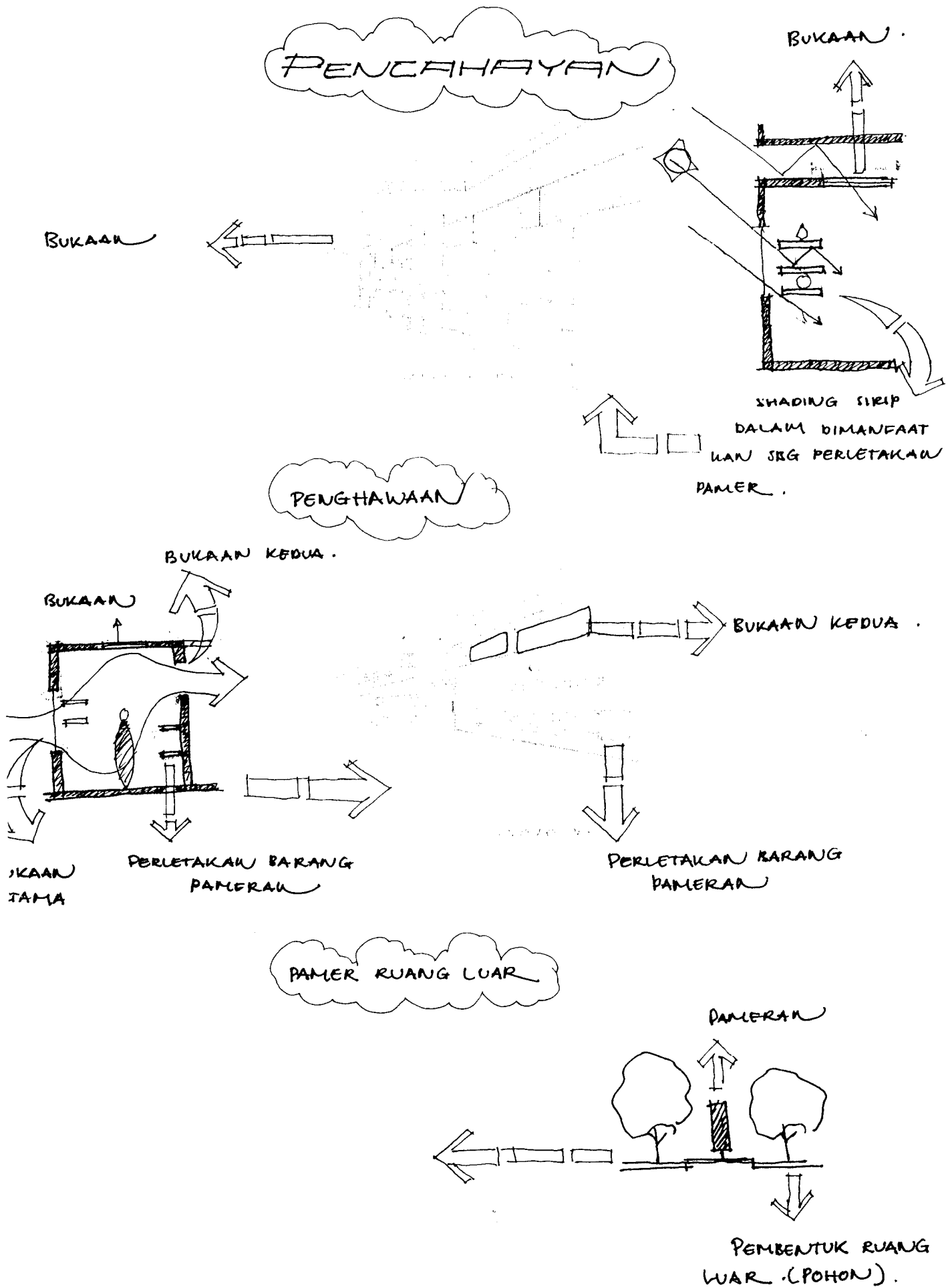


Gambar 91: Skema karakter out door
Sumber : Pengembangan konsep

SKEMA KARAKTER.

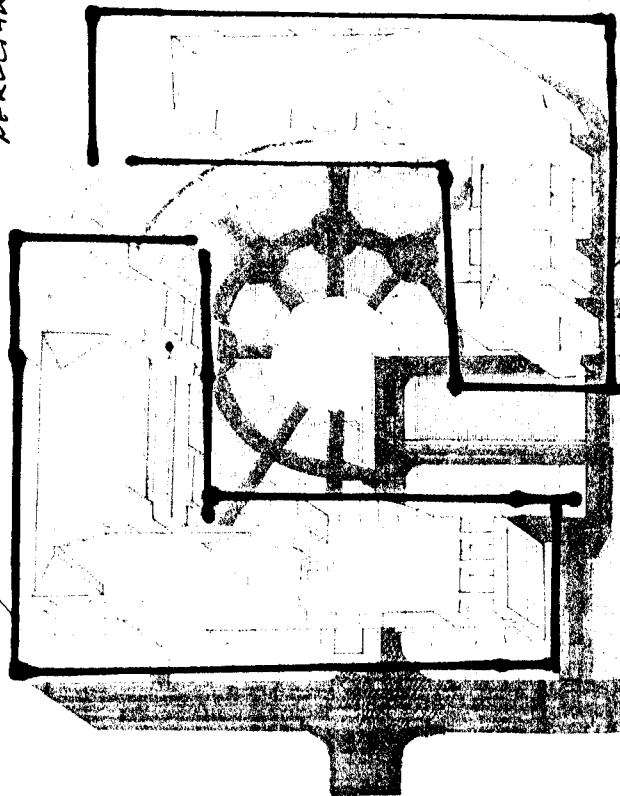


5.1.4 Konsep pendukung



Gambar 92: Skema konsep pendukung

SHADING SIRIP DALAM YG DIMANFAATKAN JUGA SBG
PERLEKAKAN BARANG
PAMER



SHADING SIRIP LUAR

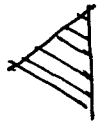
DG PERMAINAN BUKAAN

Gambar 93: Skema shading sirip
Sumber : Pengembangan konsep

Skem tik

5.2 Pendekatan bentuk arsitektural [fun~~si~~-bentuk]

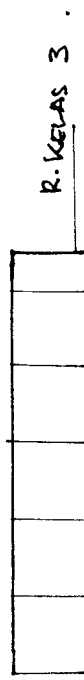
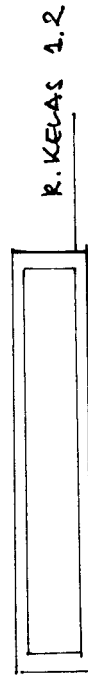
TAMPAK. BENTUK MASA, DENAH MEMPERKUAT FUNGSI RUANG .DG PENGOLAHAN BENTUK .



DUA BENTUK YG BERBEDA .



TAMPAK .

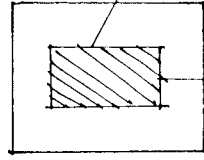


MEMPERKUAT FUNGSI BANGUNAN YG SPASIFIK .



KAMAR KELAS 3.

RUMAH LUAR . R. DALAM .



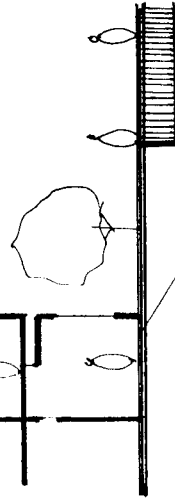
RUMAH LUAR .
KITA OLAH BAIK
FUNGSI ATAU SIRKULASI

KARNA RUANG LUAR TERLETAK DITEANGGAH BANGUNAN MAKA HARUS ADA PERANCANGAN YG BAIK ANTARA R. DALAM DAN LUAR .



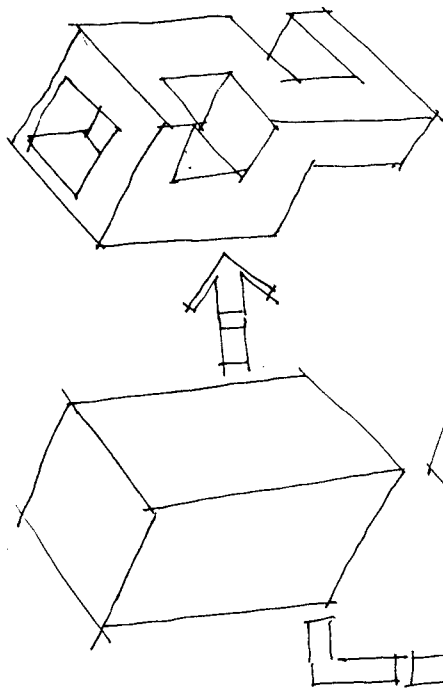
SELASAR YG TERTUTUP / SELASAR

DALAM UNTUK PRIFATISASI R. LUAR / DALAM .

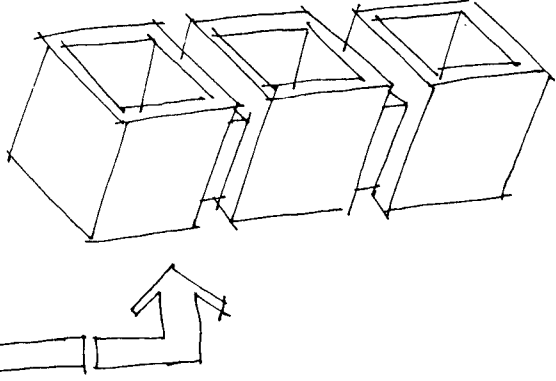


MASING-MASING TIDAK MERASA DIAWASI

Gambar 94: Skema fungsi
Sumber : Pengembangan konsep

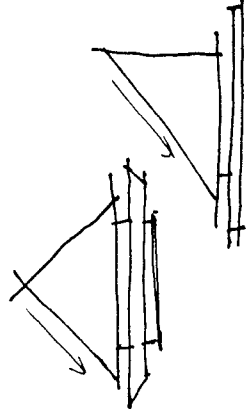


PENGEMBANGAN
DARI PERINSIP DASAR
KRITIK
(PENGURANGAN).

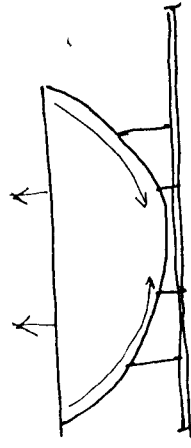


Gambar 95: Skema bentuk
Sumber : Pengembangan konsep

ATAP
KONSEP TROPIS: MEMPERCEPAT
TURUNNYA AIR HUJAN.

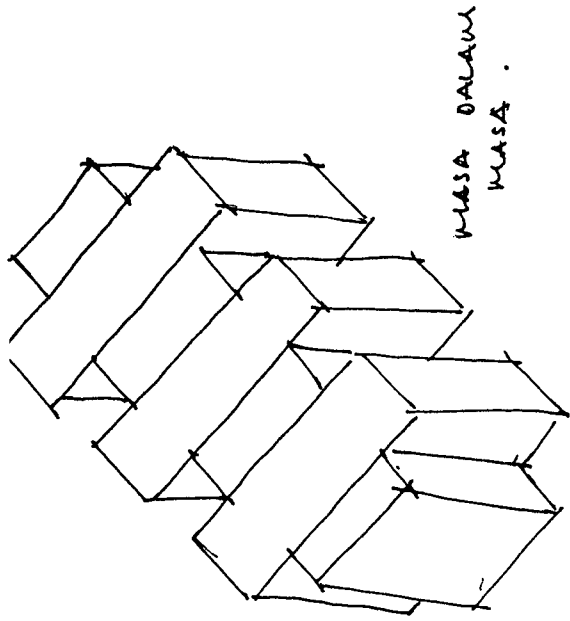


PADA MASJID.

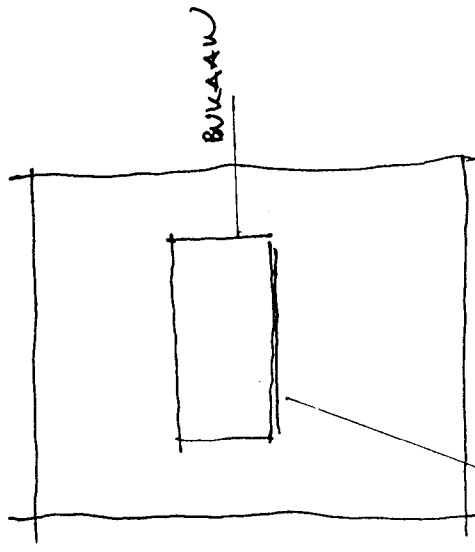


TETAP MENGGUNAKAN
KONSEP TROPIS.

SELAIN ITU JUGA KUBAH TERBALIK
ADALAH MENGGAMBARAKAN
KEHIDUPAN yg BER ORIENTASI
KE PADA ALLAH.

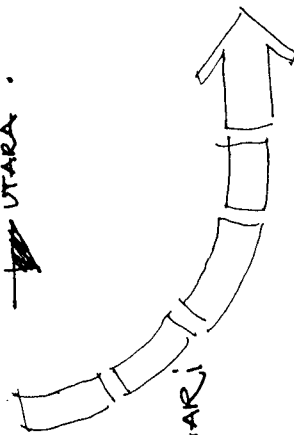


KASA DALAM KASA.

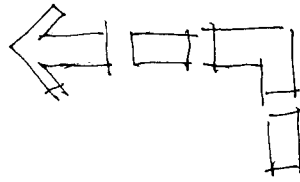
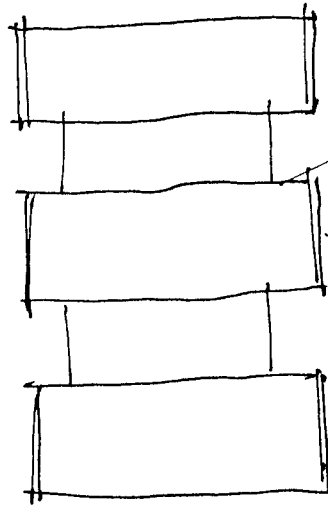


BUKAAW

UTARA.



PERANCANGAU
BUKAAW SGG. SIKAP
DARI ANALISIS MATAHARI

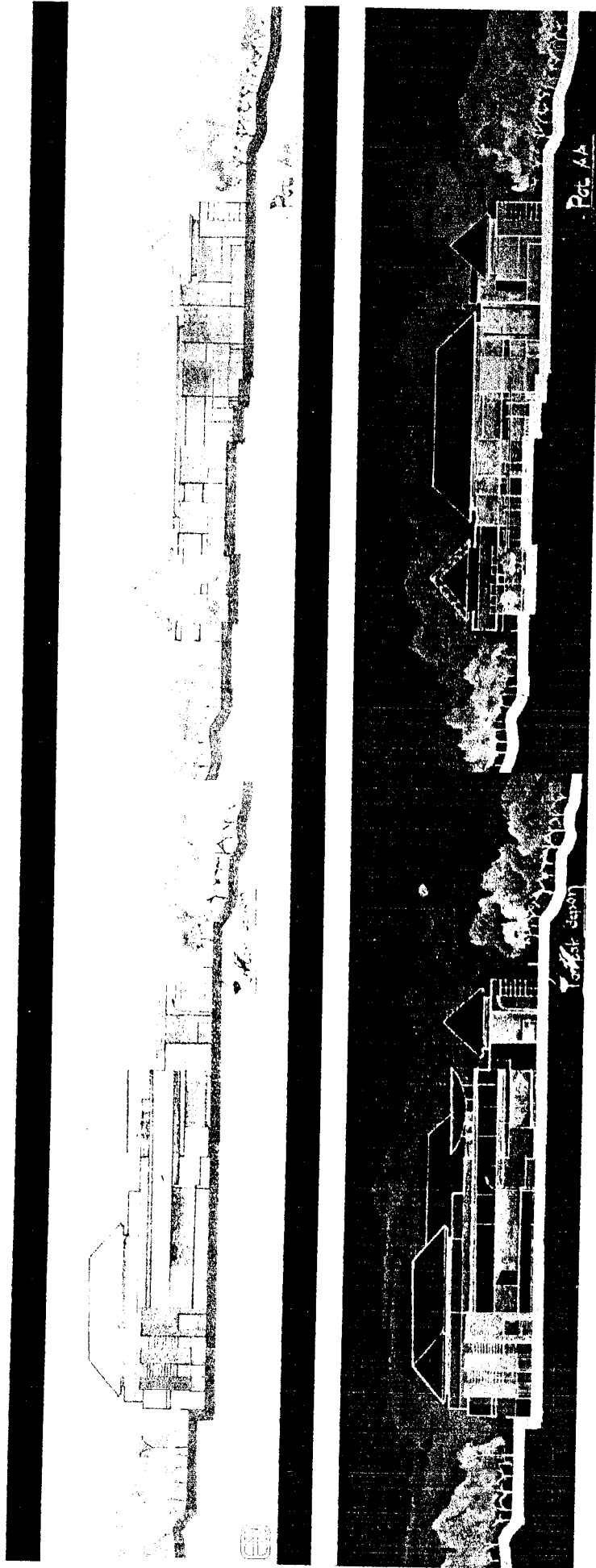


BUKAAW.

YANG BERHADAPAN
DG MATAHARI DI BUAT
MASIF.

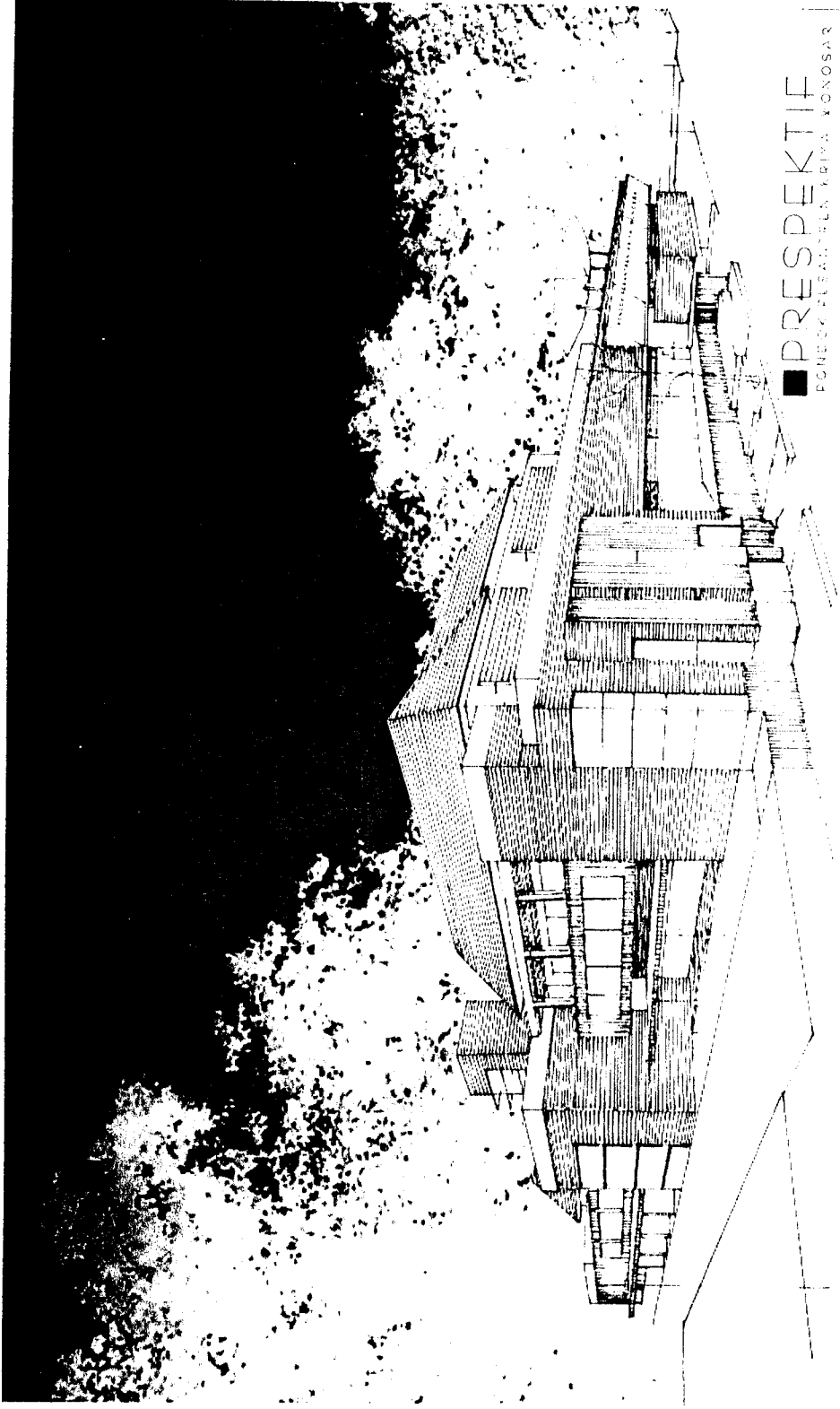


Gambar 98: Denah lantai III
Sumber : Pengembangan konsep



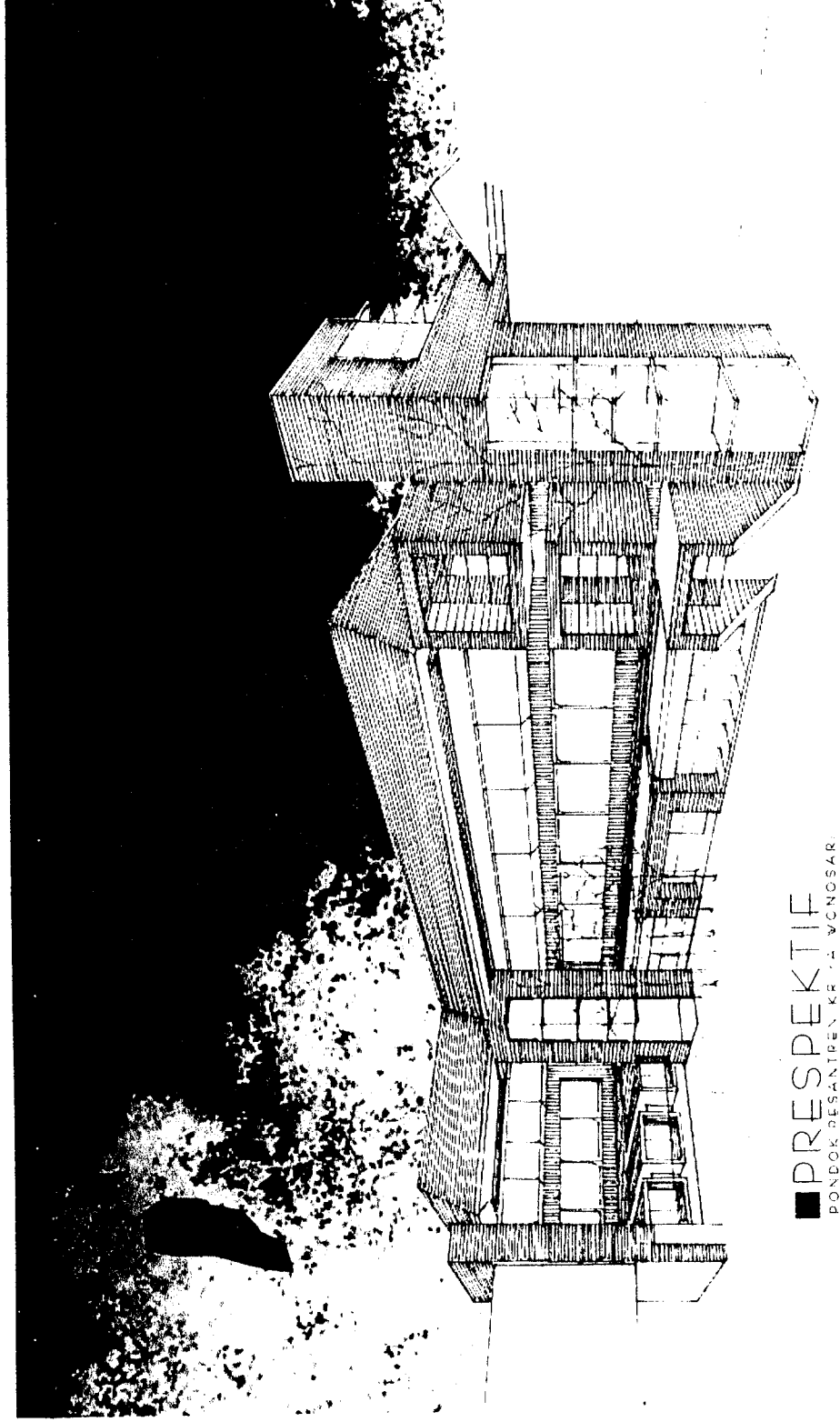
Gambar 99: Tampak dan potongan
Sumber : Pengembangan konsep

■ TAMPAK DAN POTONGAN
DARI PONDOK PESANI BERKASUS LONCISAP

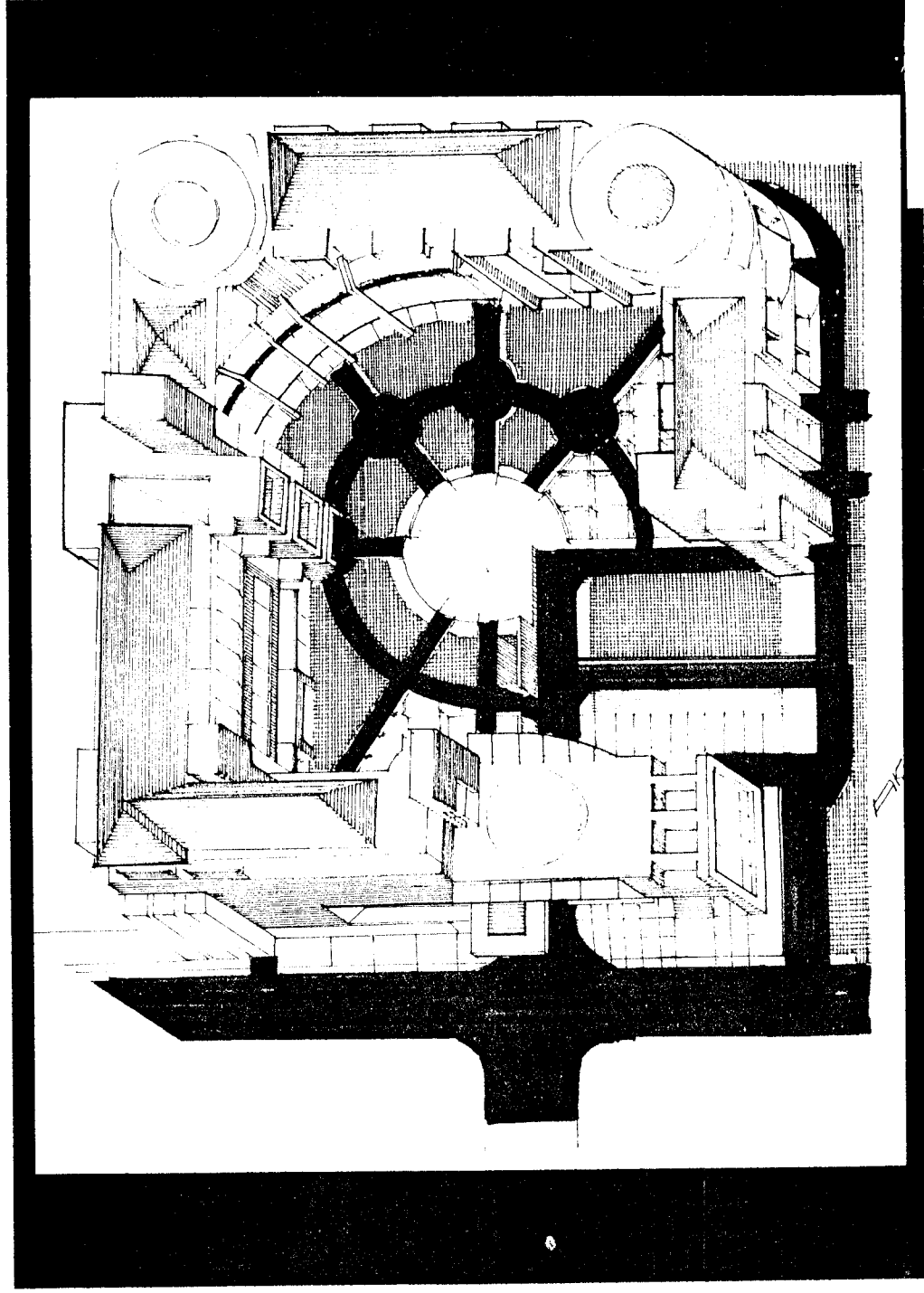


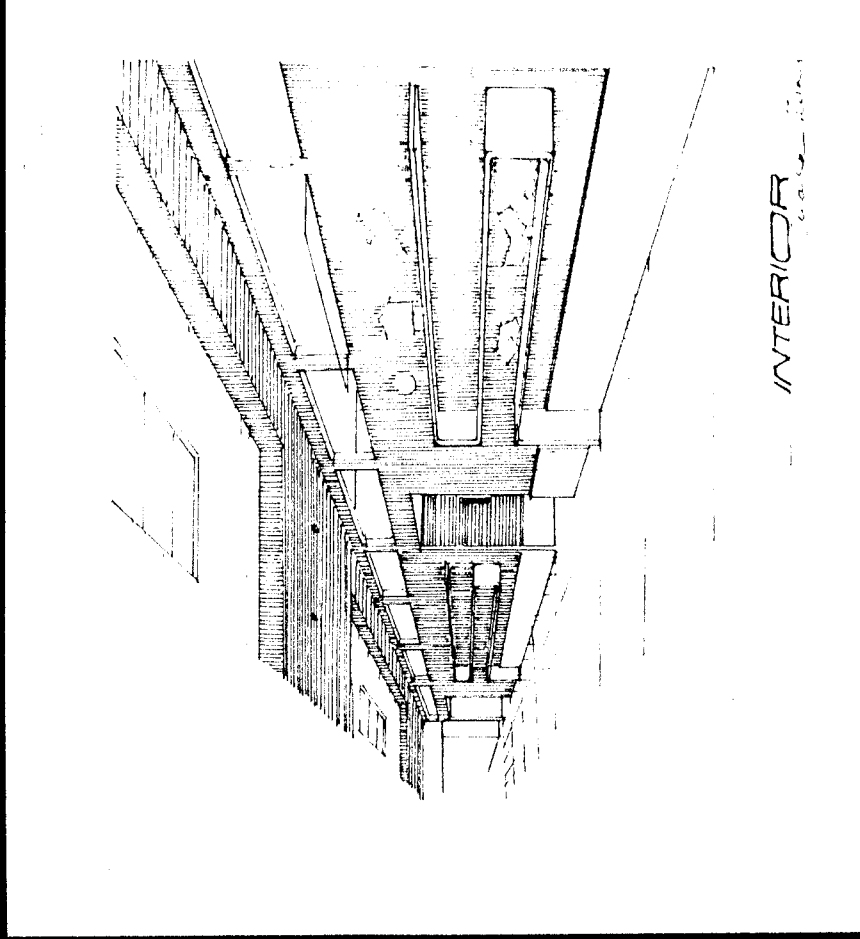
Gambar 100: Prespektif bangunan hasil skematik 1

Sumber : Pengembangan konsep



Gambar 101: Prespektif bangunan hasil skematik 2
Sumber : Pengembangan konsep

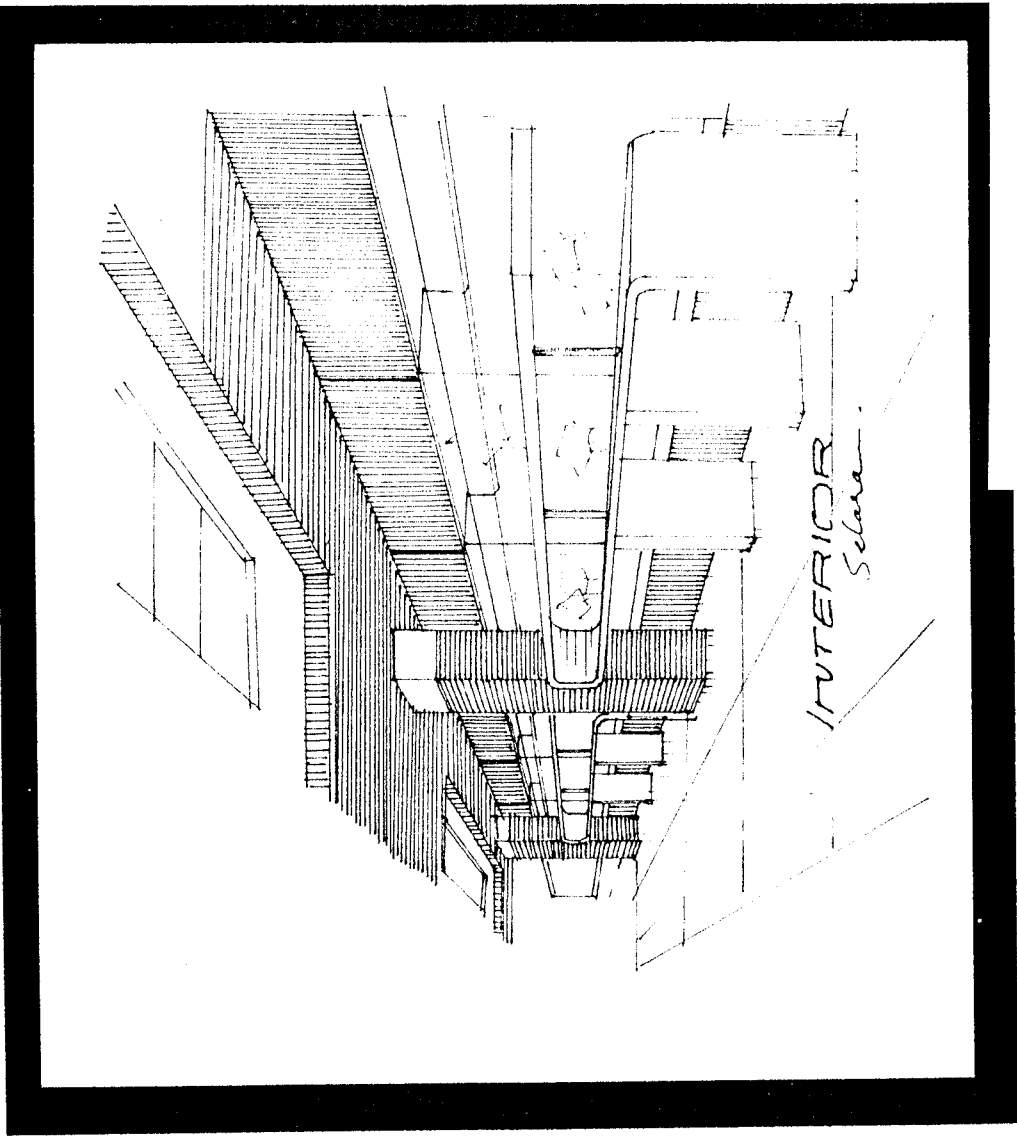




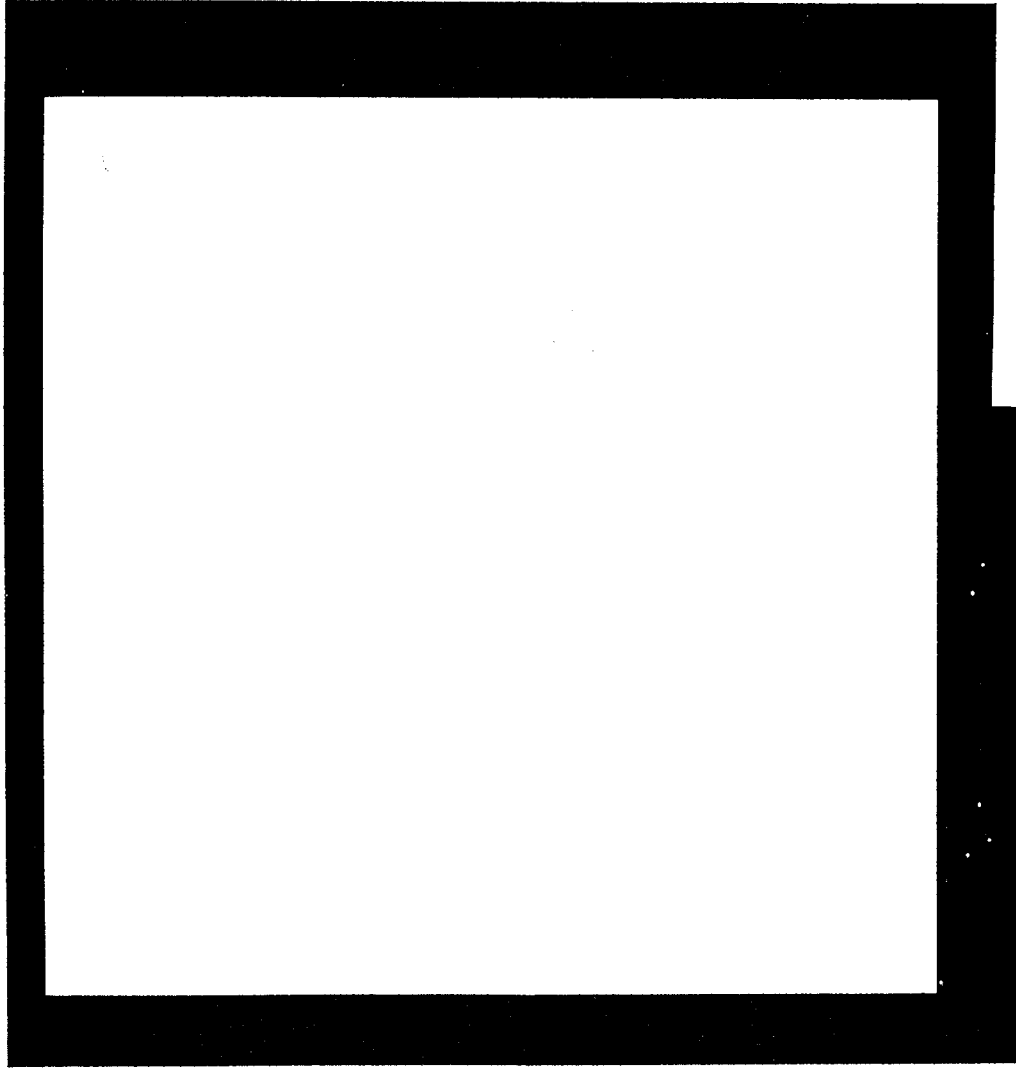
INTERIOR



Gambar 103: Prespektif suasana selasar pamer
Sumber : Pengembangan konsep



Gambar 104: Prespektif suasana selasar pamer
Sumber : Pengembangan konsep



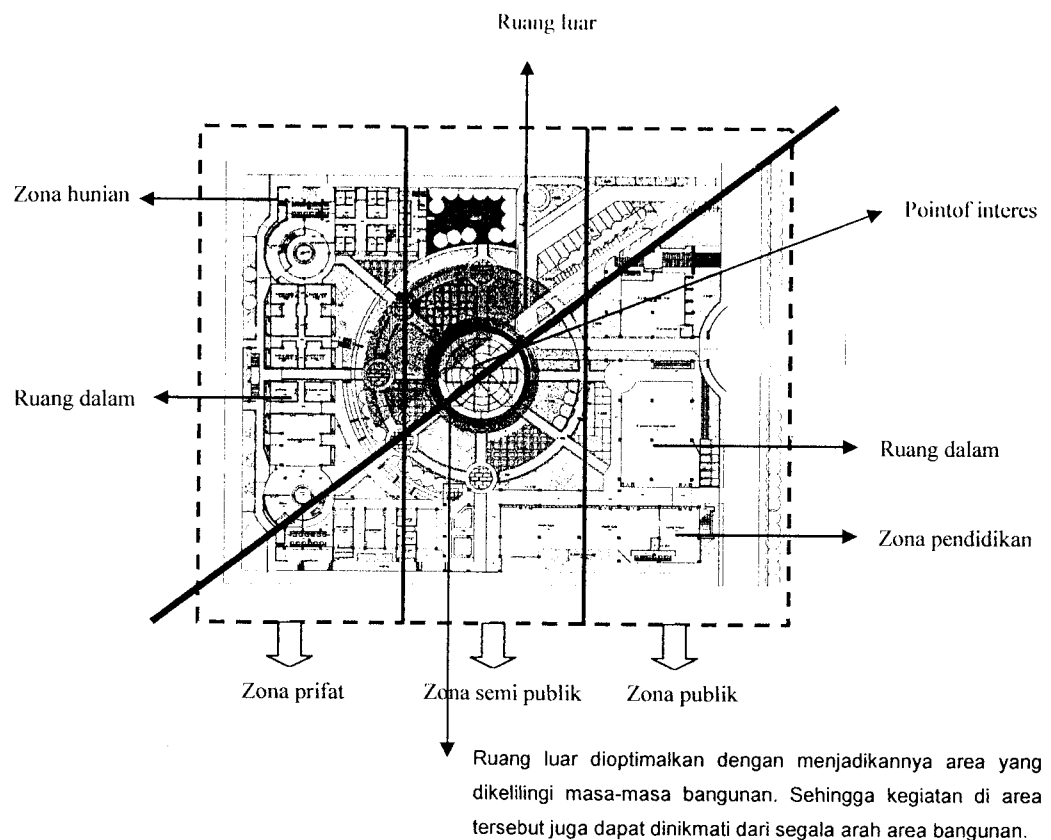
Gambar 105: Prespektif suasana pamer out door
Sumber : Pengembangan konsep

BAB VI PENGEMBANGAN DESAIN

6.1 Laporan perancangan

6.1.1 Zoning

Pengolahan zoning baik publik, semi publik, privat, pengolahan ruang luar dan dalam, pengolahan pameran karya batu dan kayu baik tetap maupun tidak tetap, pendidikan maupun hunian yang semuanya merupakan hal pokok untuk menunjang konsep yang diinginkan yaitu meningkatkan kreatifitas yang memberi keamanan, kenyamanan, dan aspek lainnya bagi pengguna bangunan.

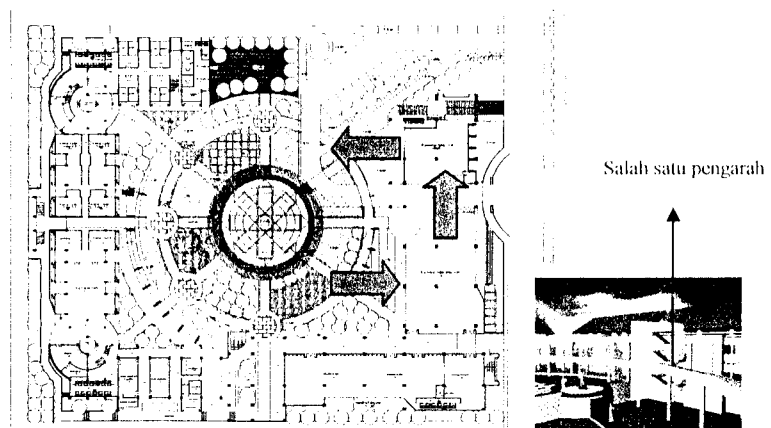


Gambar 106: Ploting zoning pada desain
Sumber : Hasil pengembangan desain

Pesantren kriya yang memberikan nilai untuk meningkatkan kreatifitas santri dengan kegiatan pameran dimana menitik beratkan kegiatan pameran untuk santri, yang tidak meninggalkan masyarakat luar pondok dengan kegiatan pameran tersebut. Karna dengan adanya pengunjung dari masyarakat luar maka ada nilai-nilai yang didapat untuk menunjang peningkatan kreatifitas santri seperti: menumbuhkan semangat, memberi kritik saran yang membangun, dan juga menjadi sarana promosi tersendiri untuk masyarakat umum. Olehkarna itu pengolahan hal-hal diatas dapat memberikan keamanan kenyamanan sehingga masyarakat luar yang menikmati dengan santri dapat memaksimalkan kegiatannya masing-masing.

6.1.2 Sirkulasi

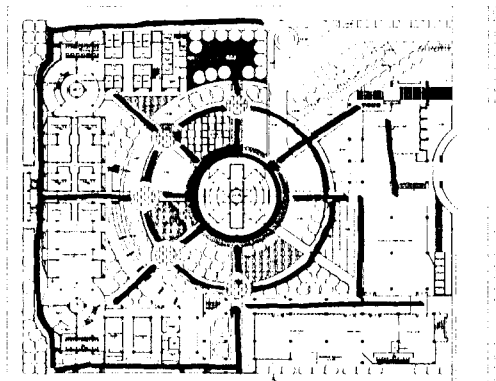
- a. **Horisontal** : orang luar [pengunjung] diarahkan dengan elemen arsitektural maupun landscape dari area parker atau sebaliknya dari area pintu utama pondok kearea pameran-pameran publik.



Gambar 107: Sirkulasi horizontal orang luar pada desain
Sumber : Gambar hasil pengembangan desain

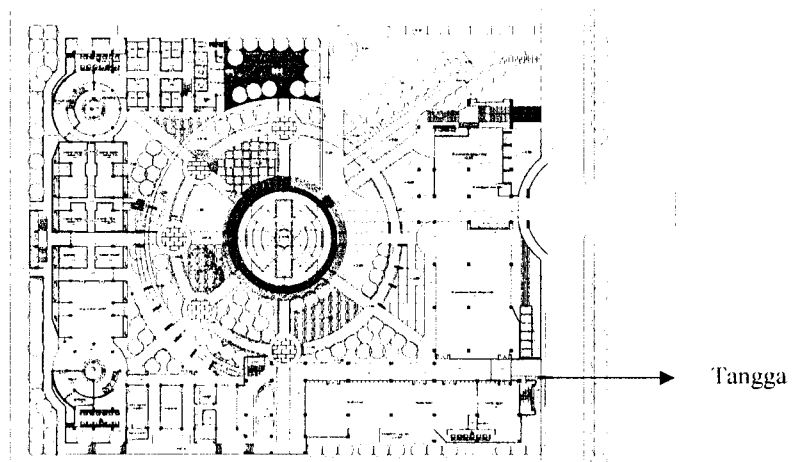
Adapun untuk santri maka konsep yang di kembangkan adalah sistem sirkulasi menyebar yang diharapkan kemanapun santri lewat akan mendapatkan kegiatan pamer dan sesuai yang diinginkan

dan mengurangi kejenuhan karna monotonitas system sirkulasi yang diarahkan sebagai salahsatu usaha pengoptimalan kegiatan santri dimana kegiatan santri adalah duapuluh empat jam di kompleks pondok pesantren. Selain itu juga bentuk system sirkulasi yang memutar yang membentuk sudut pandang berbeda serta mengesankan sirkulasi yang jauh menjadi terkesan dekat



Gambar 108: Sirkulasi horizontal santri pada desain
Sumber : Gambar hasil pengembangan desain

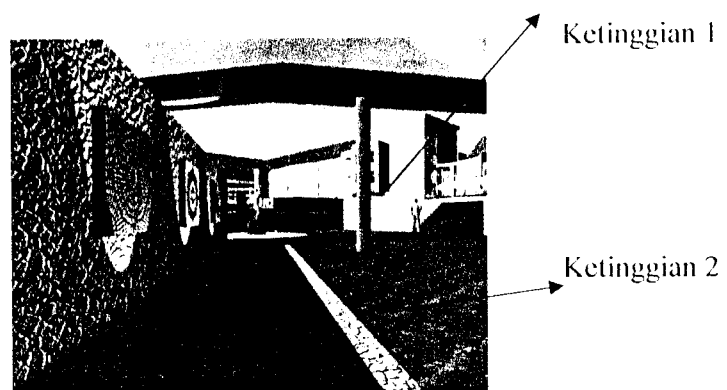
b. Vertikal : untuk menunjang konsep sirkulasi santri yaitu menyebar sehingga perletakan system sirkulasi fertikal juga menjadi pertimbangan penting dan diletakkan dititik yang tepat [meyebar] untuk menindaklanjuti system sirkulasi-sirkulasi horizontal santri.



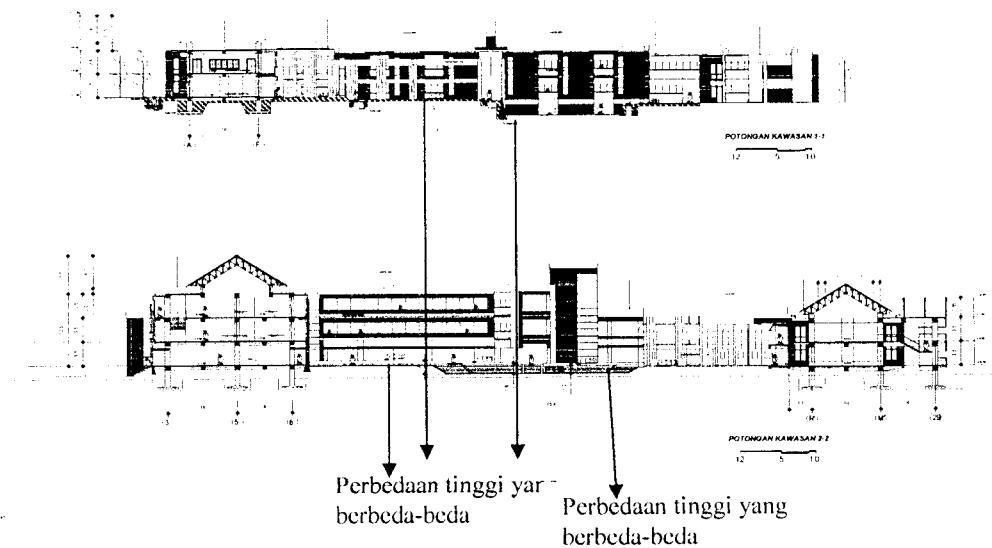
Gambar 109: Sirkulasi vertikal pada desain
Sumber : Gambar hasil pengembangan desain

6.1.3 Pembentukan karakter

- a. **Pameran ruang luar** : untuk menghilangkan kejenuhan dan memberi kejutan-kejutan dan sudut pandang yang berbeda di setiap lokasi pameran ruang luar maka pengolahan perbedaan ketinggian [cut and fill] sangat tepat dimana akan melahirkan hierarkisitas yang menjadi panggung alami dalam kegiatan pondok dan merupakan area lapang kegiatan-kegiatan santri [lomba-lomba, latihan pidato, muhadasah, dan lain-lain].

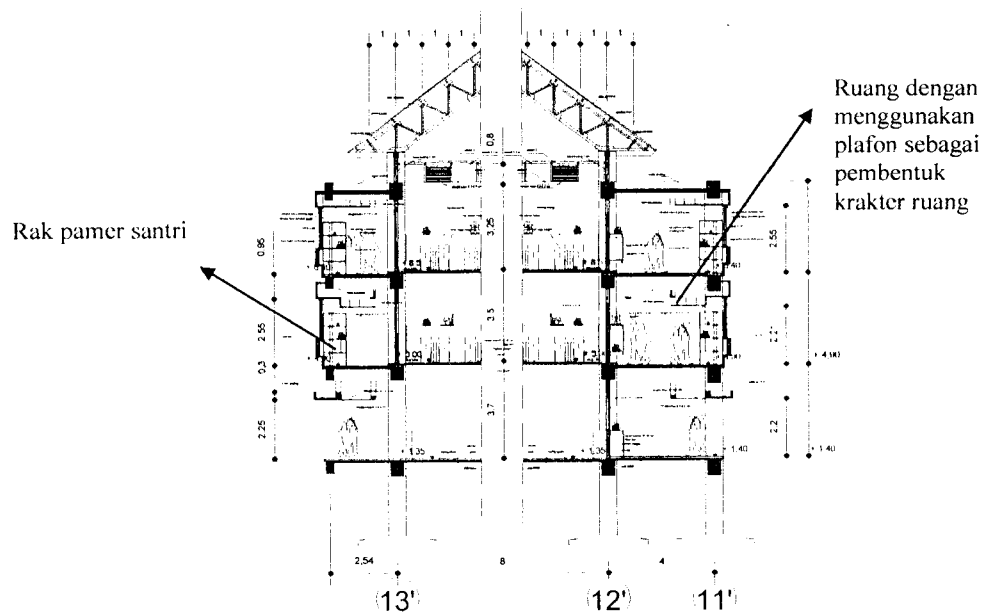


Gambar 110: Suasana pameran ruang luar
Sumber : Gambar hasil pengembangan desain



Gambar 111: Potongan kawasan
Sumber : Gambar hasil pengembangan desain

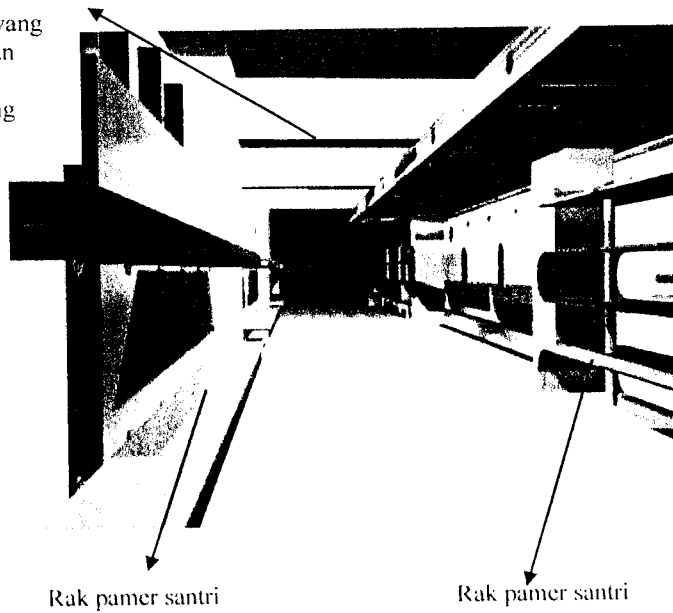
- b. **Pameran ruang dalam** : pembentukan karakter ruang dengan pengolahan perbedaan ketinggian plafon akan mengoptimalkan dalam santri menikmati kegiatan pameran.



Gambar 112: Potongan bangunan
Sumber : Gambar hasil pengembangan desain

Selasar adalah salah satu area sirkulasi yang bagus untuk kegiatan pameran. Ketinggian selasar kita olah sesuai produk yang **dipamerkan guna memberikan optimalisasi penghayatan santri terhadap benda yang dipamerkan sebagai usaha peningkatan kreatifitas**, ketika karyanya kecil maka ketinggian selasar diperendah dan sebaliknya ketika monumental maka ruangan juga harus monumental untuk memperkuat nilai yang dipamerkan. Konsep selasar adalah tertutup dimana diharapkan ada kenyamanan dalam menikmati pameran baik di ruang dalam itu sendiri ataupun bagi penikmat pamer diruang luar.

Ruang dengan perbedaan ketinggian yang berbeda akan melahirkan suasana yang berbeda



Ruang dengan menggunakan plafon sebagai pembentuk karakter ruang

Rak pameran santri

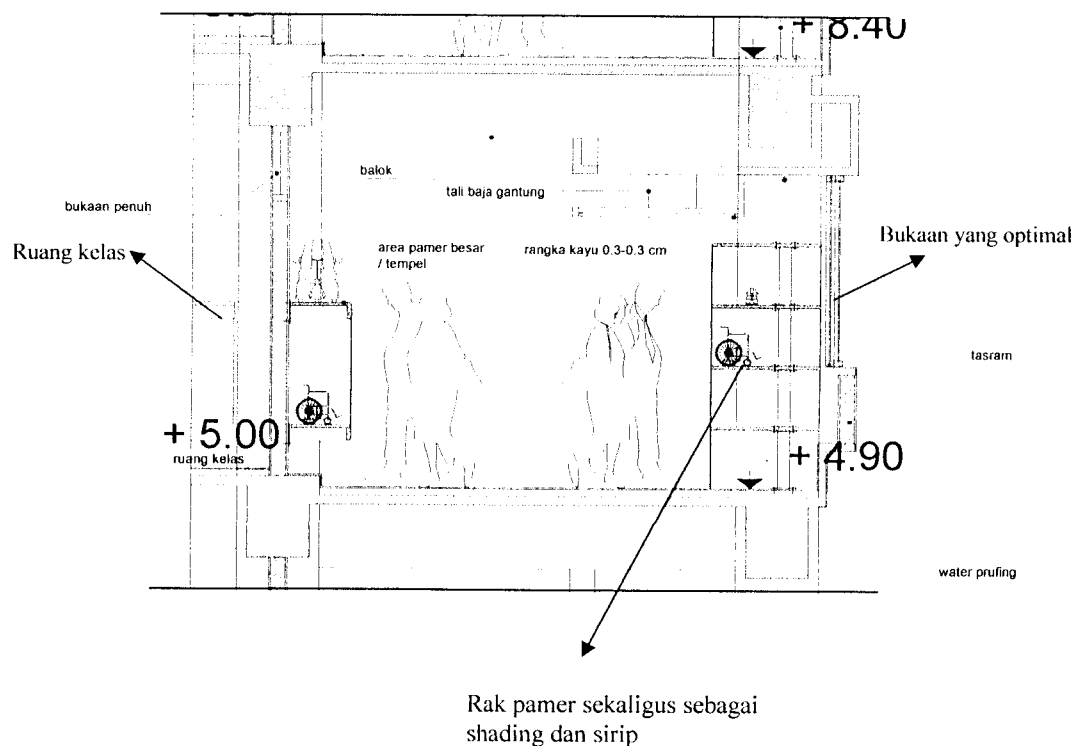
Rak pameran santri

Gambar 113: Suasana selasar pameran
Sumber : Gambar hasil pengembangan desain

6.1.4 Konsep pendukung

a. Pencahayaan.

Pencahayaan menggunakan pencahayaan alami dan buatan. Dengan pengoptimalan bukaan dan pengolahan elemen ruang untuk menunjang system pencahayaan maka pencahayaan ruang kelas yang diapit selasar pameran tidak berkurang kualitasnya. Salah satu elemen ruang adalah rak pameran yang mana diolah menjadi elemen penunjang system pencahayaan yaitu sebagai shading dan sirip dalam sehingga kualitas pencahayaan selasar tidak kelebihan dikarenakan optimalnya bukaan.

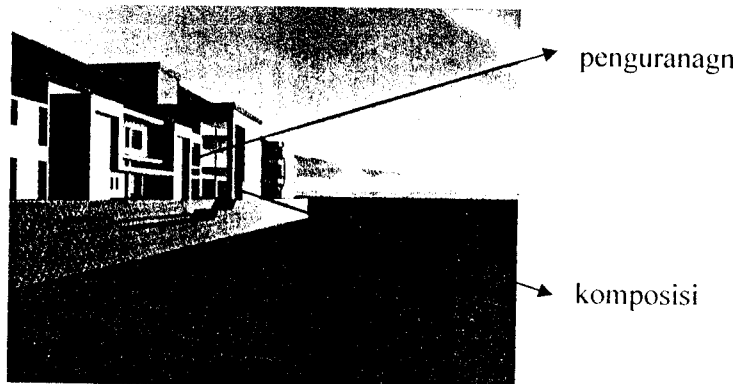


Gambar 114: Potongan detail selasar pameran
Sumber : Gambar hasil pengembangan desain

b. Pendekatan bentuk arsitektural

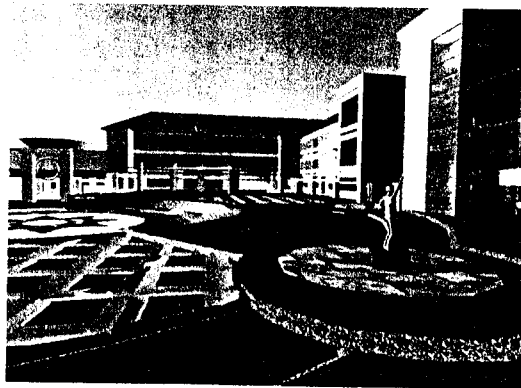
Disini kita mengolah hal-hal sebagai penunjang pencarian bentuk bentuk arsitektural.

Pengembangan dari konsep dasar kriya yaitu pengurangan dan juga mengkomposisikan.



*Gambar 115: Prespektif bangunan 1
Sumber : Gambar hasil pengembangan desain*

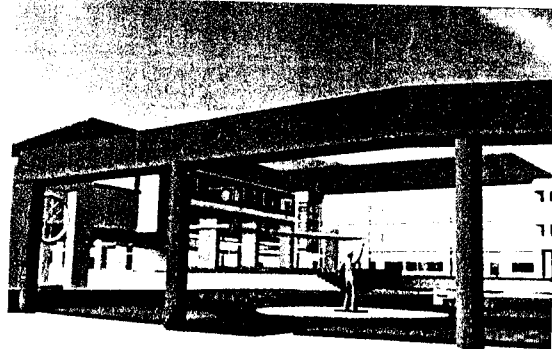
Atap tropis



*Gambar 116 : Prespektif bangunan 2
Sumber : Gambar hasil pengembangan desain*

Dengan perbedaan karakter tampak dapat membedakan fungsi suatu ruangan

Ruang pendidikan : bukaan yang besar dan orientasi horisontal



Gambar 117 : Prespektif bangunan 3
Sumber : Gambar hasil pengembangan desain

Ruang hunian: dinding-dinding masif sebagai solusi matahari dan orientasi vertikal



Gambar 118 : Prespektif bangunan 4
Sumber : Gambar hasil pengembangan desain

Bagunan diharapkan menjadi kebanggaan bagi siswa sendiri dan umat Islam di sekitarnya dengan umat selain Islam dan menjadi saingan tersendiri bagi bangunan didekatnya yaitu gereja yang disebut gereja satu milyar. Untuk mewujudkan hal tersebut maka bangunan dioptimalkan di bagian depan bangunan [pembentukan karakter monumental].

Dikarnakan bangunan-bangunan sekitar adalah bangunan sederhana dan untuk menghilangkan kesan keangkuhan bangunan maka kita pergunakan warna hijau dimana warna hijau merupakan warna dominant sekitar site [masih banyak suasana alami]. Selain itu juga warna hijau juga merupakan warna lambang kelslaman.

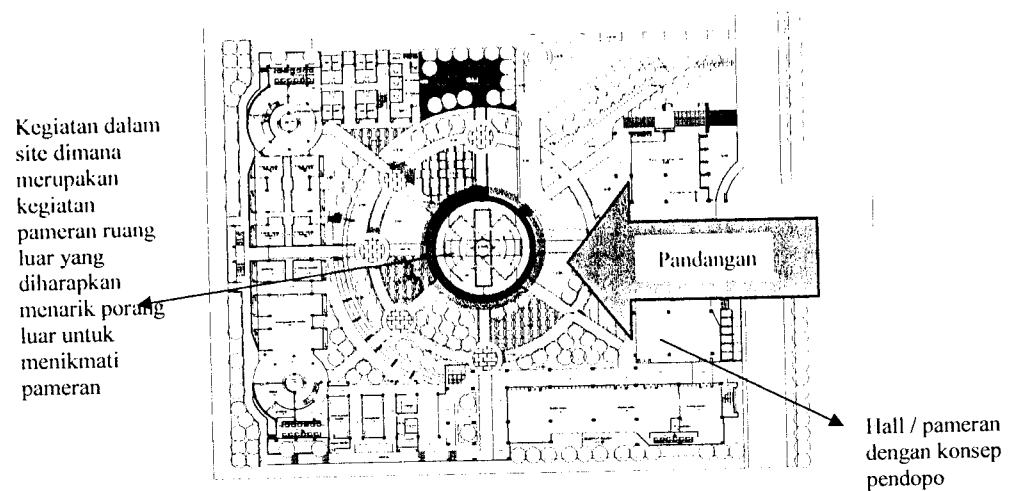
Pada atap kubah menjadi herarki sendiri dimana terlihat dari orientasi semua elemen atap bangunan adalah kebawah tetapi pada kubah masjid orientasinya keatas.



Gambar 119 : Prespektif bangunan 5
Sumber : Gambar hasil pengembangan desain

6.1.5 Hall atau ruang pameran

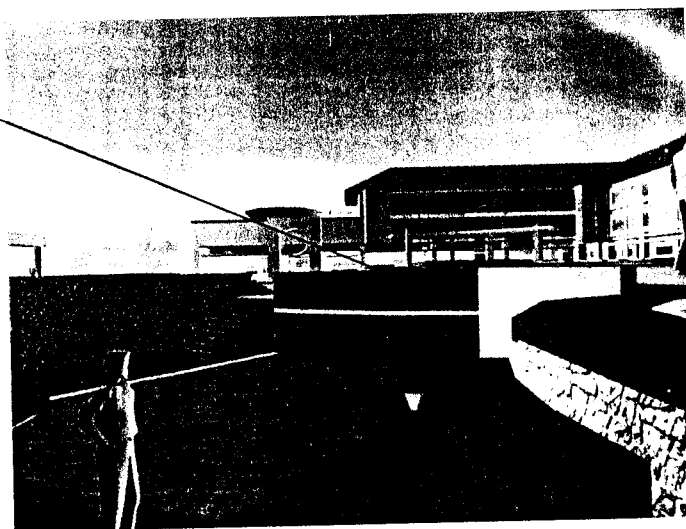
Hall atau ruang pameran kita oleh sesuai konsep pendopo yang mana terletak didepan dan bersifat terbuka. Karna bersifat terbuka dan kegiatan pameran dalam site terlihat dari luar maka kegiatan tersebut menjadi daya pikat orang luar untuk datang menikmati pameran yang bisa menjadi nilai awal promosi karya santri dan kritik saran atas karya –karya santri.



Gambar 120 : Site plan

Sumber : Gambar hasil pengembangan desain

Hall / pameran dengan konsep pendopo, terbuka dan mengundang

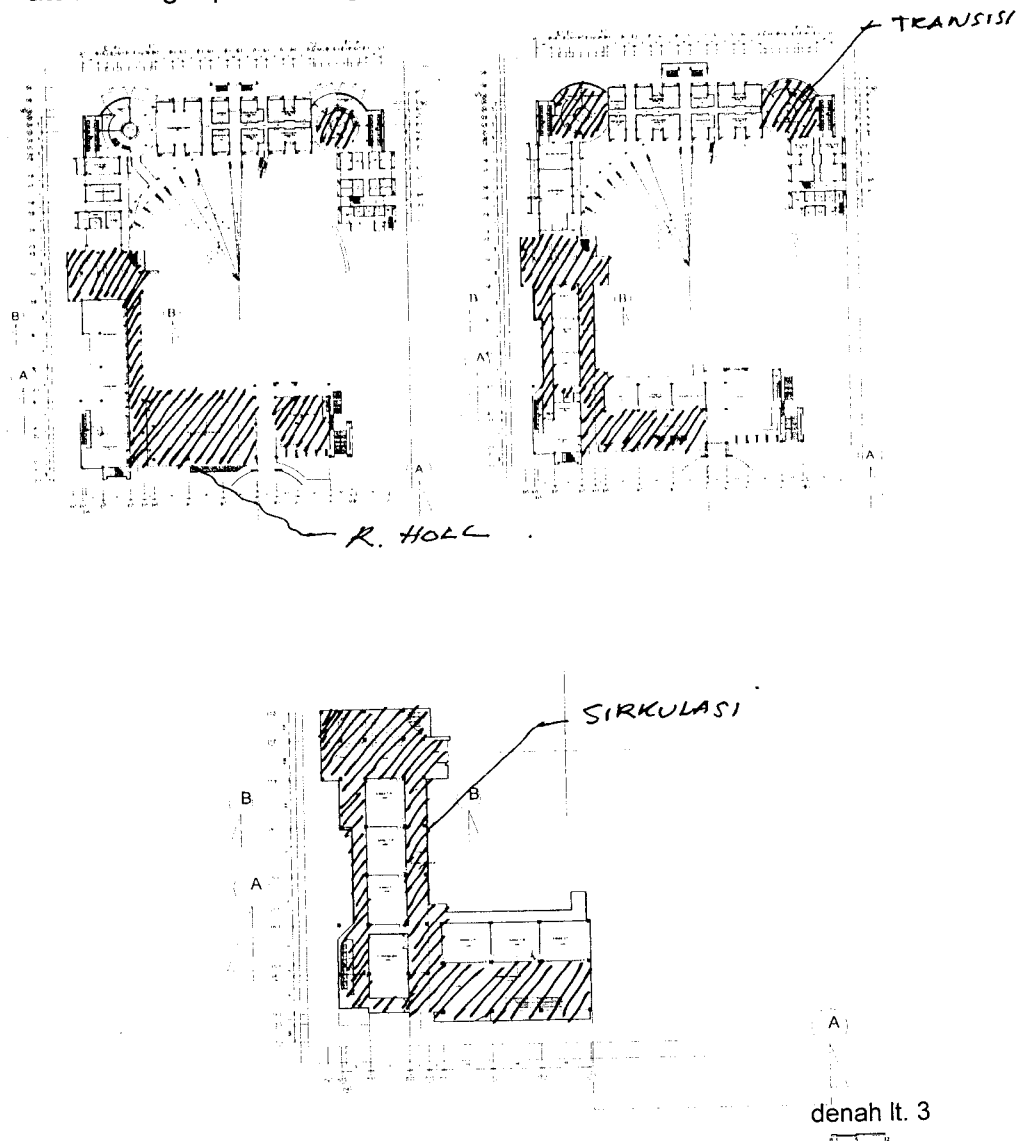


Gambar 121 : Prespektif 4

Sumber : Gambar hasil pengembangan desain

6.1.6 Ruang-ruang pameran

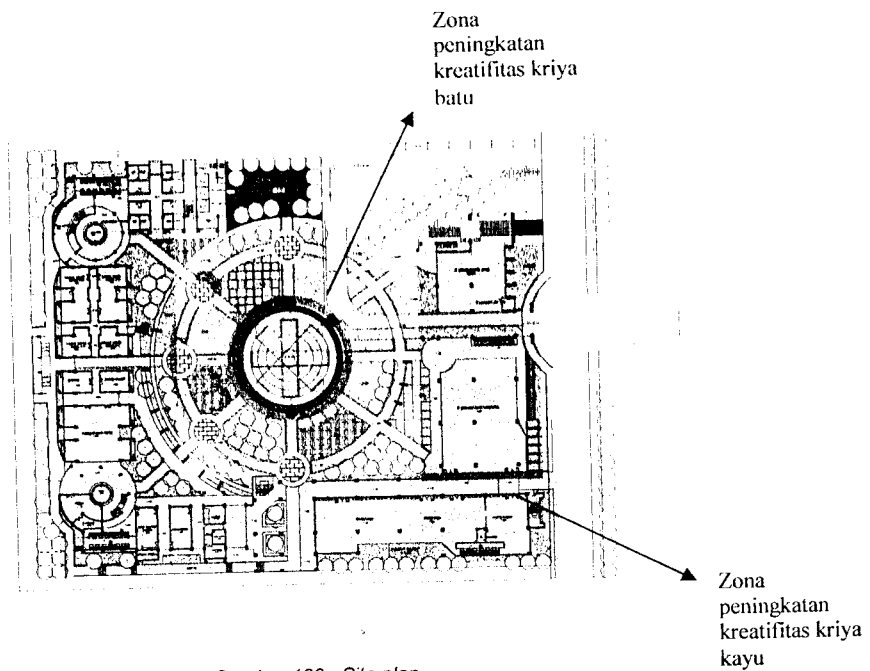
Pengolahan area sirkulasi sebagai area pameran sangat tepat. Berupa selasar dan ruang-ruang transisi. Adapun ruang-ruang yang lain juga diharapkan bisa dipergunakan tapi sebatas sebagai hiasan biasa atau sebagai pendukung fungsi dari ruang tersebut.



Gambar 122 : Denah lantai 1,2,3
Sumber : Gambar hasil pengembangan desain

Secara garis besar ada dua zona yang diharapkan memberi peningkatan kreatifitas kriya. Yaitu :

1. **zona ruang luar** yaitu untuk meningkatkan kreatifitas santri terutama yang berhubungan dengan kriya baru baik 2D atau 3D.
2. **zona ruang dalam** yaitu untuk meningkatkan kreatifitas santri terutama dalam hal kriya kayu baik 2D atau 3D.



Gambar 123 : Site plan
Sumber : Gambar hasil pengembangan desain

6.2 Hasil rancangan