

BAB II

TINJAUAN TEORI DAN DATA PUSAT KERAJINAN TANGAN DAUR ULANG DI KOTA BANDUNG

2.1 Pengertian Pusat Kerajinan Tangan Daur Ulang di Kota Bandung.

Pusat kerajinan tangan secara bahasa dapat diartikan menjadi area atau tempat yang dikhususkan untuk kerajinan tangan, baik untuk produksinya maupun pameran kerajinan tangan tersebut (Yanto, 2012). Pusat kerajinan tangan ini berfokus pada sampah plastik sebagai material utamanya, maka dari itu dibutuhkan fasilitas dan interior yang mendukung segala aktivitas dan sesuai dengan bahan baku utama dalam pusat kerajinan tangan ini.

2.1.1 Kerajinan tangan

Kerajinan tangan atau yang umum dikenal sebagai kerajinan seringkali dipahami sebagai produk yang dihasilkan dari keterampilan tangan.

Namun, kerajinan memiliki aspek yang lebih luas lagi yang kemudian berdiskusi dengan teknologi dalam proses pembuatan suatu produk. Keahlian dan keterampilan merupakan unsur penting dalam membuat sebuah produk kerajinan yang dilihat sebagai sebuah tradisi dan kearifan lokal. Seiring berjalannya waktu, teknologi muncul dan menyumbangkan jasa dalam proses produksi kerajinan. Pada praktiknya, teknologi tidak mengambil alih peran keahlian dan keterampilan tangan para pengrajinnya, ia hanya menjadi alat bantu bagi pengrajin untuk berkarya, sehingga para pengrajin tidak secara terus-menerus mengandalkan tangannya sebagai alat produksi. Penyatuan keterampilan tangan dan teknologi ini kemudian menjadi nilai tambah dalam sebuah produk kerajinan. (Pangestu, 2008).

Pangestu (2008) dalam buku yang berjudul “Pengembangan Industri Kreatif Menuju Visi Ekonomi Kreatif 2025” mengelompokkan

kerajinan (kerajinan tangan) menjadi beberapa kategori, yaitu:

- a. Berdasarkan bentuknya, kerajinan dapat dibagi menjadi dua, yaitu kerajinan dua dimensi (2D) seperti lukisan, relief dan ukiran serta kerajinan tiga dimensi (3D) seperti benda-benda fungsional,

- contohnya adalah, patung, mebel, busana, perhiasan, mainan, peralatan rumah tangga dan masih banyak lainnya.
- b. Berdasarkan pelaku dan skala produksinya dapat dibedakan menjadi:
- 1) *Mass Craft*, yaitu kerajinan yang diproduksi secara masal.
 - 2) *Limited Edition Craft*, adalah kerajinan yang diproduksi secara terbatas.
 - 3) *Individual Craft*, yaitu kerajinan yang diproduksi hanya satu buah saja.
- c. Berdasarkan jenis produksinya, maka kerajinan dapat dibedakan menjadi:
- 1) *Art-Craft*: bentuk kerajinan yang banyak dipengaruhi oleh prinsip-prinsip seni. Salah satu tujuan penciptaannya adalah sebagai wujud ekspresi pribadi.
 - 2) *Design-Craft*, merupakan kerajinan yang mengaplikasikan prinsip-prinsip desain dan mengutamakan fungsi, tujuan utamanya adalah memunculkan nilai komersial dan ekonomis.
- d. Berdasarkan bahan yang digunakan, kerajinan dapat dibuat dari keramik, kaca, logam, serat, kayu, tekstil, plastik dan lain sebagainya.
- e. Berdasarkan teknik produksinya, kerajinan dapat dibuat dengan teknik ukir, rakit, pilin tenun, dan sebagainya.

2.1.2 Daur Ulang Sampah Plastik

Pemanfaatan kembali sampah plastik yang ada di lingkungan sekitar merupakan sebuah upaya menekan volume sampah, menghemat sumber daya dan mengurangi ketergantungan pada bahan baku impor. Sampah plastik umumnya dapat dikelola dengan dua cara, yaitu penggunaan kembali (*reuse*) dan daur ulang (*recycle*). Cara penggunaan kembali sampah plastik biasa ditemukan di skala rumah tangga, umumnya dengan cara menggunakan kembali suatu barang tetapi dengan fungsi yang berbeda, misalnya ember cat yang difungsikan sebagai pot bunga. Namun, cara ini memiliki kekurangan, yaitu terkadang oknum-oknum tertentu seringkali menggunakannya kembali untuk pemalsuan produk (Macklin, 2009). Sedangkan pemanfaatan sampah plastik dengan cara daur ulang biasanya dilakukan oleh industri-industri kecil dalam masyarakat. Secara

umum, terdapat empat syarat sampah plastik agar dapat didaur ulang, yaitu: sampah harus dalam bentuk tertentu sesuai kebutuhan (biji, pellet, serbuk atau pecahan), sampah harus homogen, tidak terkontaminasi dan diupayakan tidak teroksidasi. Dalam rangka memenuhi persyaratan tersebut, biasanya sampah plastik diproses terlebih dahulu melalui beberapa tahapan sederhana, yaitu pemisahan, pemotongan, pencucian dan penghilangan zat-zat tertentu seperti zat besi dan sebagainya (Macklin, 2009).

2.2 Studi Area Pusat Kerajinan Tangan Daur Ulang Sampah Plastik dan Tinjauan Desain.

2.2.1 Fungsi Area Pusat Kerajinan tangan

Pusat Kerajinan Daur Ulang ini akan berfungsi sebagai tempat produksi kerajinan tangan daur ulang sampah plastik, sebagai tempat pelatihan pengelolaan sampah serta pembuatan kerajinan tangan baik bagi pengrajinnya maupun pendatang, serta sebagai tempat pameran kerajinan tangan daur ulang sampah plastik yang telah selesai diproduksi (Aditama, 2011).

2.2.2 Klasifikasi Area Pusat Handicraft

Dalam klasifikasinya, fokus area pusat kerajinan tangan ini terbagi menjadi tiga bagian besar, yaitu bagian ruang pameran, ruang pengelolaan dan pelatihan, serta ruang produksi kerajinan tangan.

1. Klasifikasi Ruang Pameran

Ruang pameran memiliki beberapa hal yang penting untuk diperhatikan, diantaranya yaitu: beberapa akses masuk yang mudah dan terjangkau oleh pengunjung, fleksibilitas ruang dan variasi warna pada elemen interior dan pengaturan tata letak barang yang akan dipamerkan. Beberapa hal di atas perlu diperhatikan dengan baik agar dapat menarik perhatian pengunjung. Ruang pameran juga dapat dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu:

- a. Ruang pameran tetap : ruang yang menyajikan karya secara periodik dan ditata sesuai dengan konsep.

- b. Ruang pameran temporer : biasanya merupakan ruang pameran bagi karya yang dihasilkan dari bentuk kerja sama antara pihak pengelola dan pihak lain, biasanya diselenggarakan dalam jangka waktu tertentu.
 - c. Ruang pameran khusus : merupakan ruang bagi pameran karya yang diselenggarakan oleh perseorangan.
- 2. Klasifikasi Ruang Pengelola dan Pelatihan
 - a. Auditorium

Auditorium ini berfungsi sebagai tempat berkumpul para pengrajin secara berkala, tempat penyuluhan dan seminar yang ditujukan bagi para pengrajin dan para pengunjung juga sebagai tempat pelatihan para pengunjung. Auditorium ini berfokus pada dua bagian besar yaitu tempat pertunjukan atau panggung yang berfungsi untuk tempat pemandu dan tempat penonton yang dapat memuat banyak orang. Disamping itu dibutuhkan ruang-ruang penunjang lainnya yang berkaitan dengan aktivitas dalam auditorium seperti toilet dan ruang operator.
 - b. Ruang Administrasi

Ruang administrasi ini berfungsi sebagai ruang yang mengelola pendataan pusat kerajinan tangan seperti data kerajinan tangan, data pengrajin, data catatan jual-beli kerajinan tangan dan hal-hal yang menyangkut keuangan lainnya dan data laporan kegiatan.
 - c. Kantor Pengelola

Area ini digunakan sebagai ruang kerja pengelola pusat kerajinan tangan.
- 3. Klasifikasi Ruang Produksi Kerajinan tangan

Fokus kepada kerajinan tangan daur ulang sampah plastik, maka dalam pusat kerajinan tangan ini dibutuhkan ruang-ruang yang mendukung aktivitas produksinya, diantaranya adalah:

 - a. Tempat penampungan sampah

Tempat ini berfungsi untuk menampung sampah yang datang yang kemudian akan menjadi bahan baku pembuatan kerajinan tangan.
 - b. Tempat proses kerajinan tangan

Tempat ini akan digunakan oleh pengrajin untuk membuat berbagai macam kerajinan atau kerajinan tangan.

c. Tempat penyimpanan alat

Tempat ini menjadi semacam gudang atau tempat khusus bagi alat-alat yang digunakan dalam proses produksi kerajinan tangan.

Dalam klasifikasi ini dibutuhkan beberapa ruang penunjang, diantaranya adalah toilet, loker karyawan, dan ruang istirahat para pengrajin dan karyawan lain.

Untuk mendukung segala aktivitasnya, terdapat juga ruang-ruang lain yang harus dilengkapi, diantaranya adalah:

1. Dapur : dapur ini dikhususkan bagi karyawan, pengrajin dan pengelola lainnya.
2. Mushalla : mushalla sebagai tempat beribadah agama mayoritas masyarakat yang mudah diakses oleh pengelola, pegawai juga pengunjung.
3. Kafe : kafe ini dibuat untuk pengunjung beristirahat setelah melakukan kegiatan di pusat kerajinan tangan.
4. Area parkir : area ini digunakan untuk menyimpan kendaraan pengelola, pegawai dan pengunjung pusat kerajinan tangan.
5. Pos keamanan : pos ini berfungsi sebagai seksi keamanan dan ketertiban pusat kerajinan tangan.
6. Pembuangan sampah : tempat ini menjadi tempat pembuangan sampah yang tidak terpilih dan sampah sisa produksi.

2.2.3 Tinjauan Identik dengan Desain

1. Futuristik

Konsep pengayaan futuristik akan digunakan dalam perancangan pusat kerajinan tangan agar tercipta kesan ruang yang diharapkan. Pengayaan futuristik berarti desain mengarah pada masa depan. Dengan kata lain, suatu desain interior dapat berorientasi ke masa depan atau suatu desain dapat mengikuti perkembangan zaman yang selalu menekankan simplisitas waktu dan ruang dengan mobilitas dinamis dalam semua aspek kegiatan yang bersangkutan.

Konsep futuristik biasanya memiliki bentuk yang aneh dan tidak lazim (Suharso, 2006).

2. Arsitektur Futuristik

Desain futuristik ini berasal dari Italia pada abad ke-20 yang dicirikan dengan paham kromatis yang kuat, garis dinamis panjang yang menunjukkan kecepatan, gerak, urgensi dan kecanggihan (Aska, 2018). Dalam konsep futuristik, desain tidak bergantung kepada aturan tertentu dan cenderung bebas mengambil bentuk selama masih berorientasi kepada masa depan, desain biasanya minimalis, penggunaan ornamen tidak banyak bahkan cenderung polos.

2.3 Studi Antropometri

2.3.1 Analisa Manusia

Frese dalam disertasinya yang berjudul *Anthropology and the Public* (1960) membuat dua kategori utama pada pengunjung, yaitu pengunjung lama dan pengunjung baru. Pada penerapannya dalam pusat kerajinan tangan ini, dua kategori besar ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Pengunjung lama

Para pengrajin, kolektor, mahasiswa, pengelola dan rombongan pariwisata dapat diidentifikasi sebagai pengunjung lama di pusat kerajinan tangan ini. Golongan pengunjung ini tentu memiliki maksud tertentu dalam kunjungannya yang berkaitan erat dengan aktivitas di pusat kerajinan tangan. Misalnya para pengrajin yang datang ke pusat kerajinan tangan untuk tujuan bekerja, para kolektor yang rajin memburu kerajinan tangan untuk koleksinya dan mahasiswa atau siswa yang melakukan kegiatan pelatihan.

2. Pengunjung Baru

Golongan pengunjung ini sedikit lebih sulit digambarkan. Biasanya golongan pengunjung ini datang secara spontan, dalam artian tidak ada alasan tertentu yang berhubungan erat dengan adanya pusat kerajinan

tangan. Tidak ada alasan kuat untuk pengunjung jenis ini untuk berkunjung secara kontinu ke pusat kerajinan tangan.

2.3.2 Analisa Fasilitas

Pusat Kerajinan Tangan Daur Ulang Sampah Plastik ini dalam menunjang segala aktivitasnya membutuhkan area yang luas sesuai kebutuhan pengelola, pengrajin, pengunjung dan elemen lain yang berkaitan. Area-area tersebut diantaranya adalah, area penampungan, pembuangan dan pemrosesan sampah plastik sebagai bahan baku utama kerajinan tangan, area pengelola dan karyawan lain untuk tempat administrasi dan istirahat, toilet di berbagai ruangan, mushalla, kafe, area parkir dan lain sebagainya.

Ruang-ruang yang luas dibutuhkan menilik beberapa hal, yakni kebiasaan pengunjung berlama-lama dalam menikmati sebuah pameran karya. Maka dibutuhkan ruang pameran yang luas untuk menyiptakan kesan nyaman dan lapang bagi pengunjung selain untuk memuat banyak hasil karya. Area parkir juga harus memiliki ukuran yang luas untuk mengantisipasi hari pusat kerajinan tangan kedatangan banyak pengunjung supaya pusat kerajinan tangan ini tidak terkesan penuh. Masih berkaitan dengan hal tersebut, langit-langit yang cukup tinggi, pencahayaan yang cukup dan sirkulasi udara yang baik sangat dibutuhkan di setiap ruangan yang ada untuk menghindari kesan penuh, sesak dan berjejal di dalam pusat kerajinan tangan. Suhu ruangan pun menjadi salah satu perhatian penting, selain untuk kenyamanan juga untuk menjaga kualitas material, pendukung proses produksi dan aktivitas pelatihan serta menjaga kualitas kerajinan tangan.

2.3.3 Fasilitas Ruang Pamer

1. Fungsi Ruang Pamer

Ruang pamer atau yang lebih umum dikenal sebagai galeri diartikan oleh Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2014) sebagai selasar atau tempat yang memamerkan karya seni tiga dimensi karya seseorang atau sekelompok seniman atau dapat juga didefinisikan sebagai tempat atau gedung yang memamerkan benda atau hasil karya seni. Adapun fungsi galeri menurut Kakanwil Perdagangan dalam Aditama (2011) yaitu: 1)

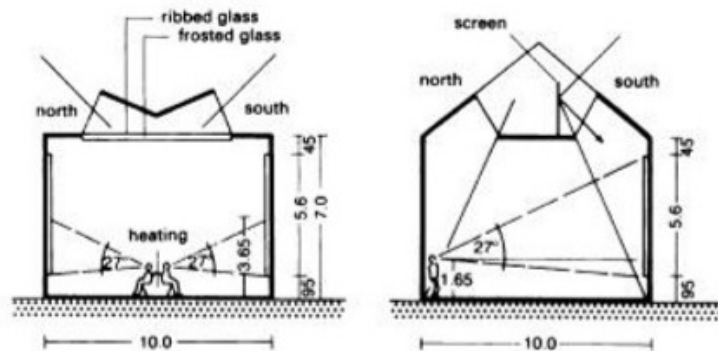
tempat promosi barang-barang seni, 2) tempat mengembangkan pasar bagi seniman, 3) tempat memperkenalkan dan melestarikan karya seni dan budaya, 4) tempat pembinaan usaha dan organisasi usaha antara seniman dan pengelola, 5) jembatan dalam eksistensi pengembangan kewirausahaan, dan 6) objek pengembangan wisata nasional. Dalam perancangannya, Neufert (1996) mengatakan bahwa sebuah ruang pameran atau galeri dalam fungsinya memamerkan atau *display* karya seni harus dapat memenuhi beberapa hal, diantaranya adalah: terlindung dari kerusakan, pencurian, kelembapan, kekeringan, cahaya matahari langsung dan debu. Sementara persyaratan umumnya adalah sebagai berikut:

- a. Pencahayaan yang cukup.
- b. Penghawaan yang baik dan kondisi ruang yang stabil.
- c. Tampilan atau tata letak karya yang menarik dan dapat dilihat dengan mudah dan jelas.

2. Pencahayaan Ruang Pamer

Pencahayaan merupakan salah satu persyaratan umum yang harus ada dalam sebuah ruang pameran. Objek atau karya yang dipamerkan juga memengaruhi dalam penentuan kebijakan pencahayaan alami dan pencahayaan buatan yang akan digunakan dalam galeri. Pencahayaan alami seperti sinar matahari tidak dianjurkan jatuh secara langsung pada karya yang dipamerkan, sinar UV juga harus dikurangi bahkan lebih baik dihilangkan. Berdasar kepada daya penyerapan atau daya tanggap antara satu karya dan lainnya berbeda-beda terhadap cahaya, maka penentuan dosis cahaya juga harus disesuaikan (Adler, 1999).

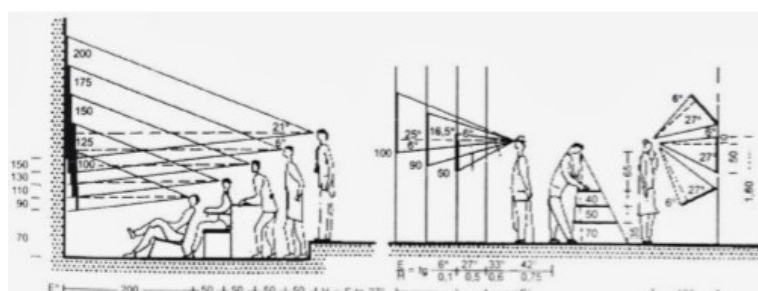
Pencahayaan yang disarankan dalam sebuah ruang pameran adalah kurang lebih 50 lux dengan suhu ruang antara 21°C sampai dengan 26°C. Radiasi ultraviolet harus diminimalkan dalam ruang pameran juga pencahayaan alami dalam ruang pameran adalah pencahayaan alami yang diolah secara tidak langsung. Beberapa contoh pencahayaan, yaitu:



Gambar 2.1 Pencahayaan dan Ruang Dimensi yang Baik
Sumber: Neufert (2002)

3. Penataan Objek Pamer dan Penyajian dalam Ruang

Sebuah pameran atau ruang pamer harus dapat dinikmati pengunjung dengan tanpa muncul rasa lelah atau bosan. Kenyamanan seperti itu salah satunya bersumber dari cara pengunjung menikmati atau melihat karya yang dipajang biasanya sesuai dengan sudut pandang normal manusia yang berkisar antara 54° dan 27° pada sisi bagian dinding karya seni yang berukuran sekitar 10 meter = 4,9 meter di atas mata kira-kira 70 cm. Sementara tempat untuk menggantung karya seni dengan ukuran panjang 3,04 cm sampai 3,65 cm yang baik adalah antara 30° sampai 60° pada ketinggian ruangan antara 6.70 meter dan 2,13 meter (Neufert, 2002).



Gambar 2.2 Ergonomi Alat Pamer
Sumber: Neufert (2002)

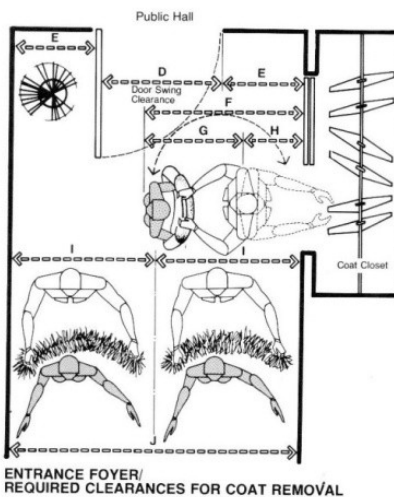
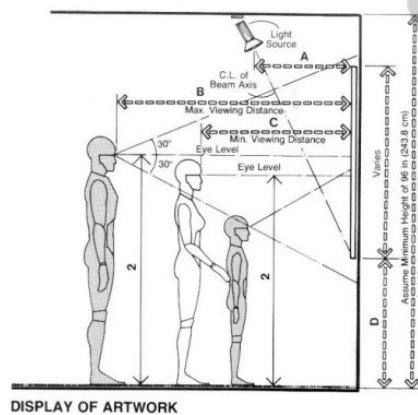
Antropometri lain untuk pengunjung menikmati karya yang dipajang adalah sebagai berikut:

	in	cm
A	16-24	40.6-61.0
B	60-78	152.4-198.1
C	30-42	76.2-106.7
D	36	91.4
E	20-24	50.8-61.0
F	51	129.5
G	33	83.8
H	18	45.7
I	40-44	101.6-111.8
J	80-88	203.2-223.5

Gambar 2.3 Penjelasan Ukuran
Sumber: Human Dimension (1979)

2.1 LIVING SPACES

The top drawing illustrates the relationship between human dimension and the display of art work. Eye height is the significant anthropometric body measurement here. It should be noted, however, that the visual angle in which small detail can be sharply defined without rotating the eyes is only about 1°. Therefore, the drawing should be used as a basis for preliminary design assumptions about art work generally, and even in viewing the art work shown here, a certain amount of scanning or eye rotation is required. In addition, the horizontality of the line of sight is theoretical. Most of the time the body and head are in a relaxed position and the line of sight is slightly below the horizontal. A more detailed discussion of the visual and anthropometric considerations regarding the viewing of displays can be found in Section 9 in Part C. The bottom drawing provides some useful information concerning human dimension and the clearances required for coat removal.



	in	cm
A	16-24	40.6-61.0
B	60-78	152.4-198.1
C	30-42	76.2-106.7
D	36	91.4
E	20-24	50.8-61.0
F	51	129.5
G	33	83.8
H	18	45.7
I	40-44	101.6-111.8
J	80-88	203.2-223.5

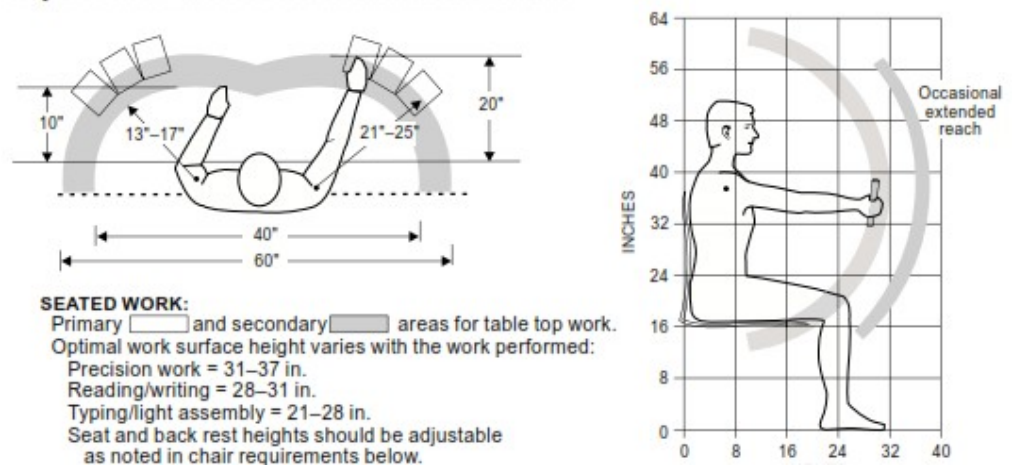
138 INTERIOR SPACE/DESIGN STANDARDS

Gambar 2.4 Antropometri Ruang Pamer
Sumber: Human Dimension (1979)

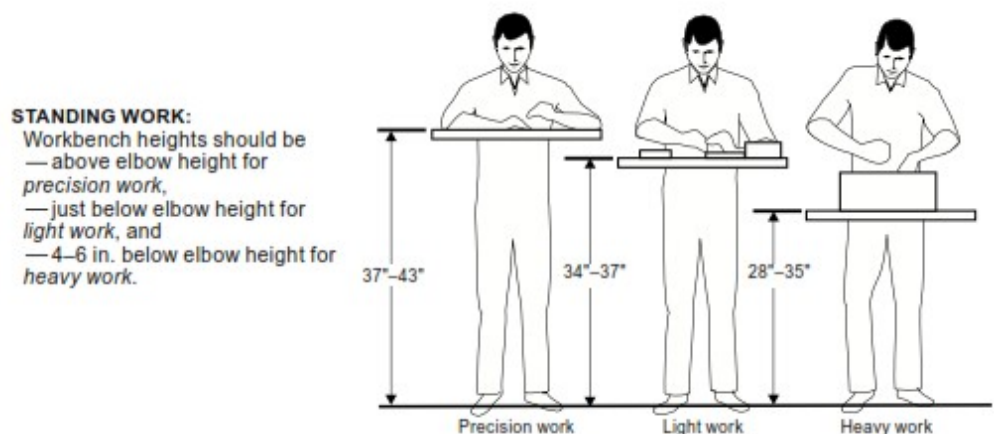
4. Workshop

Langkah tepat untuk menciptakan kenyamanan dalam bekerja demi kerja yang efektif dan efisien memuat beberapa pertimbangan, antara

lain: 1) populasi pekerja, 2) bagian tubuh spesifik yang terlibat dalam proses bekerja, 3) tempat atau peralatan kerja yang tetap atau permanen dan fleksibel. Menilik dari ukuran tubuh yang berbeda-beda antar pekerja yang ada, hal-hal seperti ukuran tinggi meja kerja, akses pada peralatan kerja, dan jarak antar tempat juga peralatan kerja yang nyaman dan sesuai dengan tubuh para pekerja menjadi sebuah masalah yang harus dipikirkan dan diberikan solusi dalam sebuah perancangan ruang kerja. Dalam penerapannya di perancangan pusat kerajinan tangan ini, maka ergonomi ruang kerja adalah sebagai berikut:

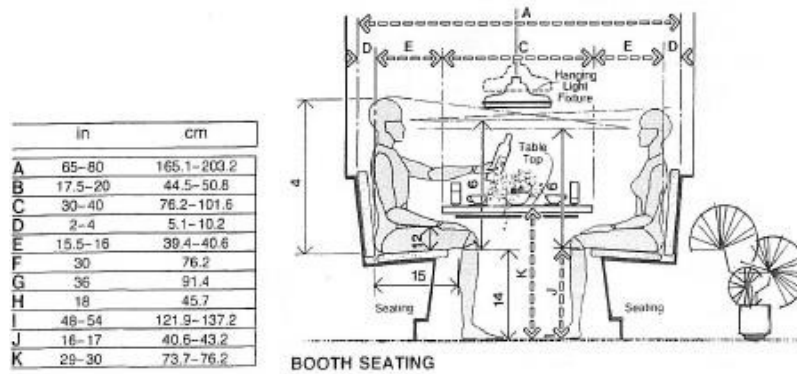


Gambar 2.5 Ergonomi Ruang Kerja Duduk
 Sumber: Grandjean (1982)

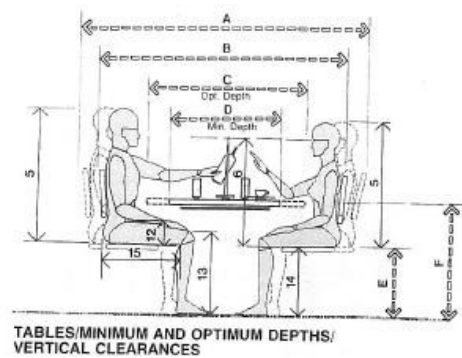


Gambar 2.6 Ergonomi Ruang Kerja Berdiri
 Sumber: UAW-GM (1990)

5. Kafe

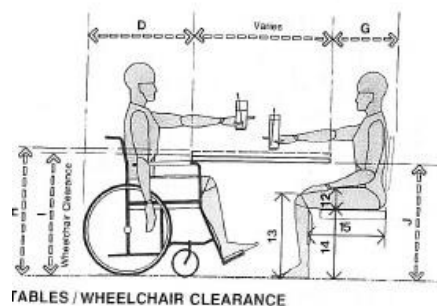


Gambar 2.7 Antropometri Ruang Makan
Sumber: Human Dimension (2003)



5.3 DINING SPACES

Both drawings deal with the height and clearance of dining tables. The top drawing relates to the plans on the preceding page and illustrates a 30- and a 40-in. or a 76.2- and a 101.6-cm table. The portions of the drawing shown in dotted line reflect the 40-in table. The bottom drawing deals with wheelchair access to a dining table. Clearance from the floor to the underside of the table is critical if the wheelchair-bound diner is to be accommodated. Unfortunately, conflicting requirements, depending on the source consulted, show this dimension to be 29 or 30 in, or 72.5 or 75 cm. The American National Standards Institute (ANSI) indicates the required height of the armrest from the floor to be 29 in, or 72.5 cm. Some state legislation requires 30 in, or 75 cm, to the underside of the table. Unfortunately, a 30-in dimension would place the top of the table surface at about 31 in, or 78.7 cm. Such a height would not comfortably accommodate able-bodied diners of smaller size. To raise the seat height would cause the feet of the smaller user to dangle unsupported, and footrests would be somewhat impractical in a public space. Since armrest heights of many wheelchairs do not, in fact, exceed 29 in, or 72.5 cm, and since most models have removable or adjustable arms, the authors recommend a 29-in clearance, instead of 30 in. Such a dimension will accommodate both handicapped and able-bodied users.



	in	cm
A	76-86	193.0-223.5
B	66-78	167.6-198.1
C	40	101.6
D	30	76.2
E	16-17	40.6-43.2
F	29-30	73.7-76.2
G	18-24	45.7-61.0
H	31	78.7
I	30 min.	76.2 min.
J	29 min.	73.7 min.

Gambar 2.8 Ruang Makan
Sumber: Human Dimension (1979)

2.4 Studi Banding

2.4.1 DEKRANASDA Jabar

Dekranasda Jabar terletak di Jalan Ir. H. Juanda (Dago) No. 19, Kota Bandung. Dekranasda adalah kependekan dari Dewan Kerajinan Nasional Daerah. Dekranasda ini merupakan sebuah organisasi nirlaba yang menaungi kerajinan tangan hasil masyarakat untuk kemudian lebih dikembangkan kembali dengan tujuan untuk meningkatkan kesejahteraan pelaku atau perajin kerajinan tangan. Organisasi ini dimodali oleh pemerintah dan dikelola oleh pihak swasta.

Tidak hanya menampung dan menjual hasil kerajinan tangan masyarakat, organisasi ini juga menyediakan penyuluhan dan pelatihan masyarakat untuk mengembangkan usaha kerajinannya. Pelbagai perlombaan membuat kerajinan juga sering diadakan oleh Dekranasda bagi siswa-siswa sekolah dengan tujuan untuk mengasah kreativitas generasi muda. Hasil kerajinan masyarakat yang ditampung dan dijual di Dekranasda juga sering diikuti-sertakan dalam lomba kerajinan tingkat internasional.



Gambar 2.9 Gedung Dekranasda Jawa Barat

Sumber: Dokumentasi pribadi

2.4.2 Cupumanik Galeri Bandung

Cupumanik Galeri beralamat di Jalan H. Akbar No. 10, Kebon Kawung, Bandung. Cupumanik fokus pada kerajinan tangan tokoh wayang dengan beragam ukuran yang disediakan, mulai dari 15 sentimeter hingga 2 meter. Cupumanik kerap menjual kerajinan tangan wayang ini sebagai buah

tangan yang kemudian dikemas ke dalam tabung plastik transparan. Cupumanik Galeri tidak sekadar menjual kerajinan tangan, lebih jauh lagi, Cupumanik Galeri memiliki *workshop* sendiri untuk pembuatan kerajinan tangan wayang oleh beberapa pengrajin asal Purwakarta.

Cupumanik Galeri memiliki satu akses masuk yang memuat plang nama sebagai informasi galeri sekaligus tempat berjualan makanan khas Bandung. Namun, pintu masuk Cupumanik Galeri ini bisa dikatakan sempit dan ruang galeri tidak terlihat sama sekali dari luar. Sementara ruang pameran kerajinan tangan Cupumanik Galeri memuat banyak koleksi kerajinan tangan. Berbanding dengan koleksi kerajinan tangan dalam jumlah banyak, ukuran ruang pameran terlalu kecil, sehingga kesan yang muncul adalah sempit dan penuh.



Gambar 2.10 Dokumentasi Cupumanik Galeri
Sumber: jotravelguide.com

2.4.3 Sentra Kerajinan Rajapolah Tasikmalaya

Rajapolah merupakan salah satu kecamatan di Kota Tasikmalaya yang terkenal dengan usaha kerajinan tangannya, khususnya kerajinan anyaman. Beragam jenis *souvenir* dijual di tempat ini, mulai dari tas anyaman, dompet, miniature kendaraan, topi, tempat pensil, gelang, sandal dan lainnya. Kualitas kerajinan tangan yang dijual di Rajapolah sangat baik, tahan lama juga memiliki beragam motif yang unik. Kerajinan tangan Rajapolah sebagian besar terbuat dari mendog. Mendog adalah

sejenis tanaman yang tumbuh di rawa. Tanaman yang berbentuk memanjang hingga 1 meter ini dikeringkan untuk kemudian dianyam secara manual menjadi berbagai macam kerajinan. Bambu, pandan dan eceng gondok juga digunakan sebagai alternatif bahan baku yang digunakan untuk membuat kerajinan tangan.



Gambar 2.10 Rajapolah
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 2.11 Rajapolah
Sumber: Dokumentasi Pribadi

**Tabel Hasil Analisis Potensi dan Kendala Interior Sentra Kerajinan
Rajapolah**

No .	Aspek	Data Hasil Survey	Potensi	Kendala
1.	Lokasi 	Jalan Raya Rajapolah, Tasikmalaya, Jawa Barat.	Lokasi yang berada tepat dipinggir jalan raya yang ramai dengan alalu-lalang pejalan kaki dan kendaraan menjadikan sentra kerajinan ini ramai dikunjungi dan berdampak pada tingginya jumlah wisatawan.	Posisi bangunan sentra kerajinan Rajapolah ini berada pada titik rawan, padat kendaraan dan posisi bangunan yang terlalu dalam dari bahu jalan, hal tersebut kemungkinan dapat membuat wisatawan kesulitan dalam hal lahan parkir dan kesulitan pencarian

				lokasi
2.	Kondisi Geografis   	Kondisi geografis tanah yang berada di lokasi studi Banding memiliki kesamaan dengan kontur tanah yang di pilih sebagai lokasi perancangan yaitu memiliki kontur tanah yang datar atau stabil.	Kondisi geografis tanah yang berada di lokasi studi banding memiliki kesamaan,dengan kontur tanah yang dipilih sebagai lokasi perancangan, yaitu memiliki permukaan tanah yang stabil (datar), sehingga dapat mudah digunakan untuk memanfaatkan lahan dengan baik di setiap bagian dan sudut bangunannya.	Melihat kondisi di lokasi studi banding, tidak terdapat perbedaan kendala yang cukup drastis karena memiliki kontur atau kondisi geografis yang sama, perbedaan yang terlihat hanya pada volume area ruangan yang ada di studi banding tidak cukup besar, sedang kan kondisi volume lokasi yang akan di rancang memiliki

				volume ruang yang cukup besar.
3.	Kondisi Bangunan  		Keseluruhan bangunan site studi banding memiliki bentukan persegi, jadi dapat dengan mudah digunakan untuk memanfaatkan dengan baik setiap bagian dan sudut ruangnya.	Kondisi bangunan di site studi banding tidak Memiliki area yang cukup luas, sehingga dapat membuat pengunjung kesulitan untuk berkeliling di area tersebut karena sempitnya sirkulasi.
4.	Fasilitas Luar Bangunan 	Fasilitas yang berada diluar site studi banding terdapat lahan parkir, toko sembako, bank	Sebagian kecil lahan parkir bisa di manfaatkan sebagai area untuk daya tarik pengunjung.	Tidak adanya fasilitas di luar bangunan yang terlihat jelas memungkink

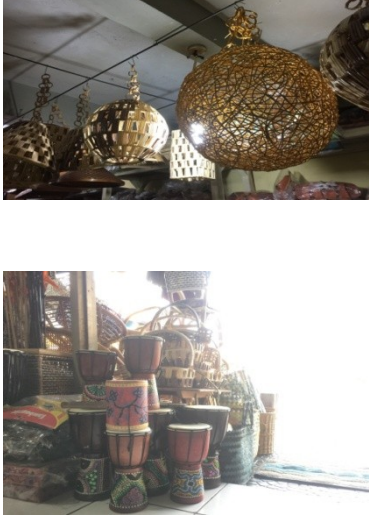
		dan area untuk bersantai.		an berkurang nya daya tarik pengunjung untuk melirik lokasi tersebut.
5.	Fasilitas Dalam Bangunan 		Adanya barang-barang kerajinan tangan yang dipajang untuk diijual di depan membuat pengunjung lebih tertarik untuk berkeliling di area site studi banding tersebut.	Tidak adanya display khusus untuk penyimpanan membuat barang yang ada di lokasi site studi banding terlihat berantakan.
6.	Sistem Keamanan 		Sistem keamanan yang ada di site studi banding menggunakan lantai yang sesuai pada fungsinya, sehingga berpengaruh	Harus adanya dampungan dari orang tua untuk anak, karena banyak nya barang -

			terhadap keamanan pengunjung dan penggunaan cahaya yang cukup seimbang antara cahaya buatan dan cahaya alami	barang kecil yang mudah rusak bahkan jatuh dan tidak adanya pembatas pada barang barang kerajinan tersebut.
7.	Arah Mata Angin 	Tampak muka pada site studi banding menghadap ke arah barat, sehingga tampak muka pada site yang di studi tidak dapat menerima cahaya matahari langsung saat pagi hari. Tampak muka pada site yang dipilih yaitu menghadap ke utara.	Cahaya yang diterima oleh tampak muka pada kedua site memiliki perbedaan karena berbeda arah mata angin , potensi yang di datap di lokasi raja polah ini membuat sejuk jika para wisatawan atau pengunjung berkunjung di pagi hari tepatnya dari jam 7:45 sampai jam 9:00 pagi.	Pada kedua site kemungkinan akan terasa berbeda suhu karena memiliki arah mata angin yang berbeda. Lokasi raja polah akan mendapatkan sinar matahari secara langsung di jam 10:00 pagi dan cenderung akan mulai

				terasa panas pada jam tersebut.
8.	Pencapaian Akses Masuk ke Rajapolah 	Jumlah akses jalan yang bisa di lewati pada site studi banding berjumlah 3 yaitu dari arah Sumedang (jl.Nasional III),dari jl. Raya Sumedang Cibereum dan dari Jalan Bedahan.	Potensi akses pada site studi banding ini bisa dari berbagai arah kota.	Berada pada jalur rawan kemacetan karena dapat di akses dari berbagai arah.
9.	Vegetasi 	Ruang terbuka hijau di pusat kerajinan raja polah itu sendiri bisa dikatakan kurang, karena bagian luar area lokasi tidak	Dalam perancangan site yang di pilih akan di adakan unsur vegetasi dengan menanam tanaman tanaman kecil.	Tidak adanya area terbuka hijau di site studi banding kemungkinan akan mengakibatkan penghawaan yang sedikit sesak dan

		ada tanaman atau lahan hijau. unsur vegetasi yang di miliki site studi banding tidak memiliki ruang terbuka hijau, sedangkan site yang di pilih memiliki 10% ruang terbuka hijau dari luas yang di miliki oleh site gedung yang di pilih untuk perancangan.		panas karena di lokasi site studi banding langsung berhadapan dengan parkiran kendaraan yang menimbulkan banyak polusi udara.
10.	Fasilitas Sirkulasi Vertical 	Terdapat beberapa anak tangga untuk pembatas area parkir saat akan memasuki akses ke area pusat kerajinan tersebut.		

11.	Sistem Penghawaan 	Sistem penghawaan yang ada di studi banding mayoritas menggunakan penghawaan alami, dan tidak menggunakan penghawaan buatan.		Penghawaan yang kurang karena terlalu banyak nya barang membuat bagian dalam bangunan site studi banding terlihat pengap, kondisi ini dapat membuat pengunjung kurang betah ditambah jika di area yang kurang penghawaan itu ada banyak orang.
12.	Sistem Pencahayaan	Pencahayaan di site studi banding menggunakan	Pencahayaan yang cukup seimbang bisa membuat	Kurangnya pencahayaan pada display akibat terlalu

		pencahayaannya buatan dan alami. Pencahayaannya buatan dengan menggunakan lampu dan pencahayaan alami di dapat dari rolling door. Rolling door merupakan salah satu jalan cahaya matahari untuk masuk.	penglihatan menjadi lebih segar karena tidak terlalu banyak efek radiasi dari cahaya buatan yang ada di area site studi banding	banyaknya display yang posisinya di rapatkan pada bagian dalam bangunan, kemungkinan akan membuat pengap saat banyak pengunjung yang datang, dan mengurangi penglihatan terhadap display yang ada di site studi banding tersebut.
--	---	--	--	--

Tabel Analisis Potensi dan Kendala Interior Dekranasda Jawa Barat

No .	Aspek	Data Hasil Survey	Potensi	Kendala
1.	Lokasi 	Jalan Ir. H. Juanda No. 19, Kota Bandung	Lokasi berada di tengah kota sehingga membuat tempat mudah ditemukan	Jalan yang bersifat satu arah membuat pengunjung yang menggunakan kendaraan harus memutar dengan jarak yang cukup jauh. Selain itu lahan

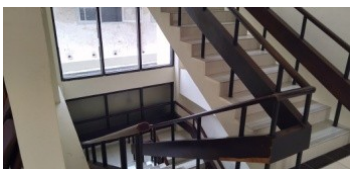
				parkir yang disediakan begitu sempit, sehingga tidak memungkinkan rombongan wisatawan yang menggunakan bus untuk datang.
2.	Kondisi Geografis 	Kondisi gedung berdiri di atas permukaan tanah yang datar.	Kondisi tanah tempat studi banding dengan kondisi lokasi perancangan sama-sama memiliki kontur tanah yang datar, sehingga memudahkan untuk membuat bangunan dengan desain atau	Kendala pada lokasi studi banding ialah luas lahan yang digunakan terlalu sempit untuk pusat kerajinan tangan. Sementara luas lahan yang akan digunakan pada perancangan lebih besar

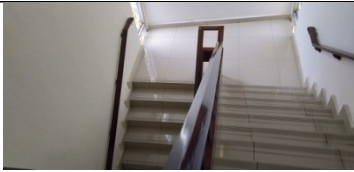
			ruangan yang eksploratif.	
3.	Kondisi Bangunan 		Kondisi bangunan pada site studi banding secara keseluruhan berbentuk persegi. Hal ini membuat seluruh sudut ruangan dapat dimanfaatkan dengan baik.	Kondisi setiap ruangan yang tidak terlalu besar membuat kondisi tidak efektif apabila site studi banding kedatangan pengunjung dalam jumlah banyak.
4.	Fasilitas Luar Ruangan 	Fasilitas luar ruangan terdiri dari tempat parkir dan kafetaria.	Fasilitas kafetaria dapat digunakan untuk berkumpul anak muda atau pengunjung	Lahan parkir yang sempit membuat daya tarik pengunjung menurun.

			lainnya.	
5.	Fasilitas Dalam Bangunan  	Fasilitas dalam bangunan terdiri dari dua lantai utama sebagai tempat untuk memamerkan kerajinan.	Besarnya ruang pameran kerajinan membuat banyak kerajinan yang dapat ditampung dalam site studi banding.	Tidak adanya kategori khusus untuk ruang pameran kerajinan membuat pengunjung sulit menemukan barang yang dicari.
6.	Sistem Keamanan  		Pada sistem keamanan site studi banding, digunakan lantai yang tidak licin dan sesuai dengan bangunan.	Tidak adanya penghalang pada display kerajinan yang mudah rusak juga beberapa kerajinan rawan pecah yang diletakkan begitu saja di

				lantai.
7.	Arah Mata Angin 	Tampak muka pada site studi banding menghadap ke arah barat, sehingga tampak muka pada site yang di studi tidak dapat menerima cahaya matahari langsung saat pagi hari. Tampak muka pada site yang dipilih yaitu menghadap ke utara.	Cahaya yang diterima oleh tampak muka pada kedua site memiliki perbedaan karena berbeda arah mata angin , potensi yang di dapat di lokasi raja polah ini membuat sejuk jika para wisatawan atau pengunjung berkunjung di pagi hari tepat nya dari jam 7:45 sampai jam 9:00 pagi.	Pada kedua site kemungkinan akan terasa berbeda suhu karena memiliki arah mata angin yang berbeda. Lokasi raja polah akan mendapatkan sinar matahari secara langsung di jam 10:00 pagi dan cenderung akan mulai terasa panas pada jam tersebut.
8.	Pencapaian Akses Masuk ke	Lokasi site	Lokasi yang	Pusat kota

	Dekranasda 	studi banding yang berada di pusat Kota Bandung membuat akses jalan yang bisa dilalui untuk menuju tempat ini memiliki banyak alternatif.	strategis dan berada di pusat kota ini membuat akses pengunjung menjadi mudah, bahkan ketika pengunjung menggunakan angkutan umum.	yang dipilih menjadi lokasi berdirinya dekranasda ini walaupun mudah dijangkau pengunjung, tetapi lokasi ini rawan macet.
9.	Vegetasi 	Vegetasi pada lokasi site studi banding hanya dapat ditemukan di salah satu dinding depan dekat parkir, di kafetaria dan beberapa pot kecil di dalam ruangan.	Melihat kurangnya vegetasi pada site studi banding, maka akan dirancang porsinya vegetasi yang lebih banyak.	Sedikitnya vegetasi bila dibandingkan dengan luas ruang pada site studi banding rawan membuat udara sesak.

10.	Sistem Penghawaan  	Sistem penghawaan yang ada di studi banding mayoritas menggunakan penghawaan alami, dan tidak menggunakan penghawaan buatan.		Penghawaan yang kurang karena terlalu banyak nya barang membuat bagian dalam bangunan site studi banding terlihat pengap, kondisi ini dapat membuat pengunjung kurang betah ditambah jika di area yang kurang penghawaan itu ada banyak orang.
11.	Fasilitas Sirkulasi Vertikal 	Menyesuaikan dengan bangunan yang memiliki tiga lantai, maka terdapat tangga yang berfungsi	Tangga ini menjadi akses pengunjung dan pengelola untuk mengunjungi lantai dua	Media sirkulasi vertikal yang hanya tangga kemungkinan menyebabkan beberapa pengunjung seperti

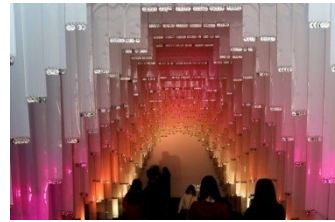
		sebagai sirkulasi penghubung antarlantai.	dan tiga.	pengunjung lansia tidak dapat mengeksplor lantai dua dan tiga karena sejumlah keterbatasan, seperti kekuatan tubuh dan tenaga untuk naik tangga.
12.	Sistem Pencahayaan  	Pencahayaan di site studi banding menggunakan pencahayaan buatan dan alami. Pencahayaan buatan dengan menggunakan lampu dan pencahayaan alami di dapat dari kaca yang banyak	Pencahayaan yang cukup seimbang bisa membuat penglihatan menjadi lebih segar karena tidak terlalu banyak efek radiasi dari cahaya buatan yang ada di area site studi banding	Kurangnya pencahayaan pada display akibat terlalu banyaknya display yang posisinya di rapatkan pada bagian dalam bangunan, kemungkinan akan membuat pengap saat banyak pengunjung yang datang, dan

		ditemukan disetiap sudut ruangan yang berfungsi sebagai jalan masuk cahaya.		mengurangi penglihatan terhadap display yang ada di site studi banding tersebut.
--	--	---	--	--

Tabel Studi *Image* Perancangan Pusat Kerajinan Daur Ulang Kota Bandung



Gambar 2.13 Studi Image
Sumber: kartell.com



Gambar 2.14 Studi Image
Sumber: kartell.com



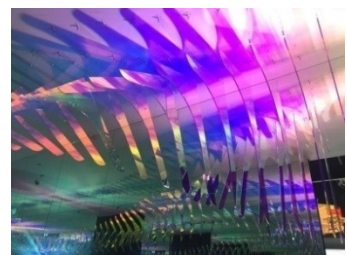
Gambar 2.15 Studi Image
Sumber: kartell.com



Gambar 2.16 Studi Image
Sumber: kartell.com



Gambar 2.17 Studi Image
Sumber: kartell.com



Gambar 2.18 Studi Image
Sumber: kartell.com



Gambar 2.19 Studi Image
Sumber: kartell.com



Gambar 2.20 Studi Image
Sumber: kartell.com



Gambar 2.21 Studi Image
Sumber: kartell.com



Gambar 2.22 Studi Image
Sumber: kartell.com