

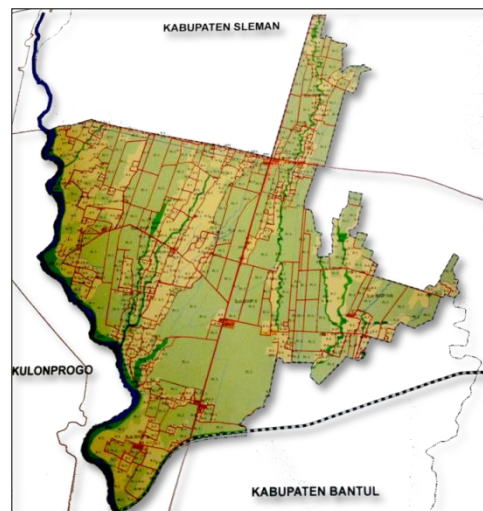
5. BAB V ANALISIS

5.1. Analisis Perencanaan

5.1.1. Analisis Lokasi

a. Analisis Pemilihan Lokasi

Pemilihan lokasi Site Pusat Informasi Kerajinan Tenun di Sumberrahayu perlu mempertimbangkan beberapa aspek, antara lain lokasi yang memang memiliki potensi besar terhadap kerajinan tenun dan membutuhkan untuk didirikan sebuah wadah. Oleh karena itu harus memperhatikan aspek jarak maupun berbagai aspek yang terkait dengan rencana perkembangan wilayah Moyudan yang berupa peta Rencana Dasar Tata Ruang Kecamatan Moyudan.



Gambar 5.1 RDTR Moyudan

Sumber : Dispertaru, 2017

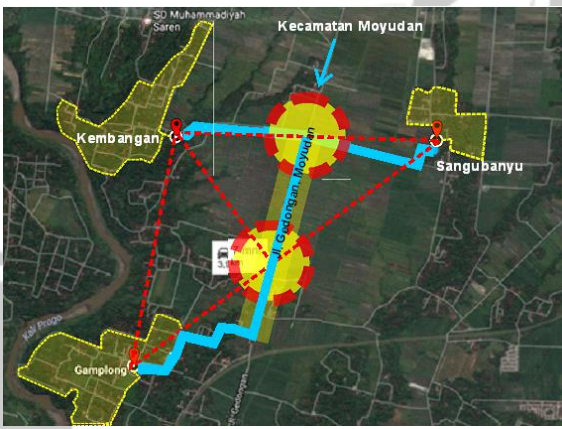
Desa Sumberrahayu sebagian besar adalah daerah lindung hijau berupa persawahan yang tidak boleh dijadikan bangunan. Beberapa area pada Sumberrahayu yang boleh digunakan untuk mendirikan bangunan adalah blok yang berwarna coklat yaitu tanah kas desa, berupa fungsi kesehatan (SPU-3) dan transportasi (SPU-2). Jika digunakan untuk fasilitas publik, tanah tersebut dapat digunakan. Diharapkan dengan adanya Pusat Kerajinan Tenun ini akan memberi dampak atau pengaruh positif di bidang

sektor ekonomi dan dapat semakin mengenalkan produk tenun Sleman di mancanegara maupun luar negeri. Selain itu juga dapat menjadikan tiga desa penghasil tenun tersebut menjadi semakin bersinergi.

b. Kriteria Pemilihan Lokasi

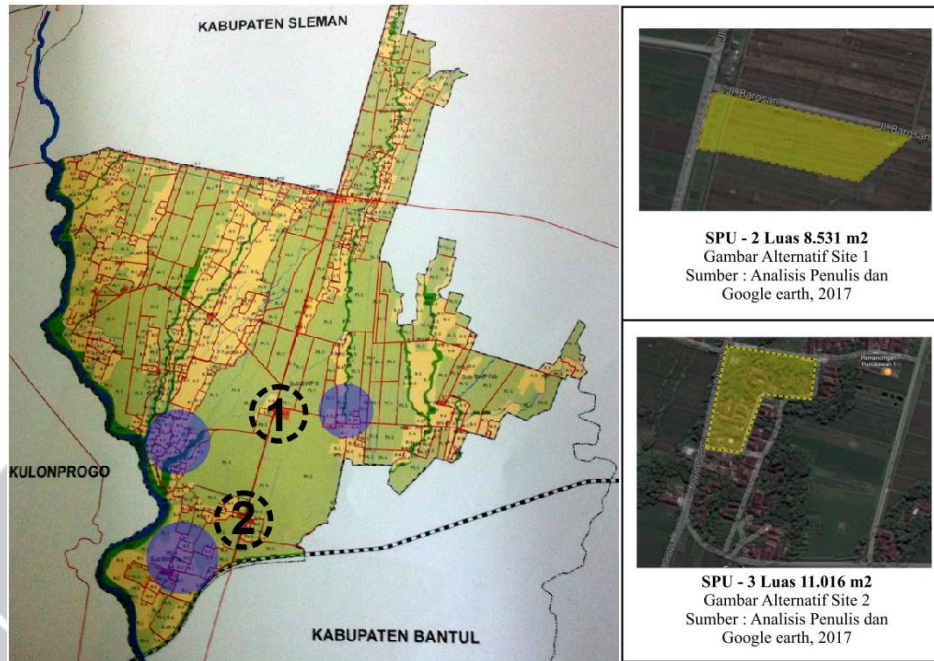
Pada Kamus Besar Bahasa Indonesia telah dikatakan bahwa pusat kerajinan hendaknya menjadi tempat yg letaknya di bagian tengah atau pokok pangkal yg menjadi pumpunan (berbagai-bagai urusan, hal, dan lain sebagainya). Selain itu dapat dibuat secara terpisah dan terpusat (di desa dan area kota). Mempertimbangkan potensi terbesar dari penghasil kerajinan tenun, sehingga dapat membangun masyarakat. Berikut adalah tabel kriteria dalam menentukan lokasi berdasarkan RDTR Moyudan untuk desa Sumberrahayu:

Tabel 5.1 Kriteria Pemilihan Lokasi

Kriteria	Peta Sumberrahayu
Memenuhi Peraturan daerah (kas desa)	
Jarak/Dekat dengan potensi desa wisata	
Strategis/ Dapat diakses deri fasilitas publik lain	
Menjadi gerbang utama 3 kawasan	
Memiliki luasan > 3000m2	
Kondisi permukiman	

Sumber : Analisis Penulis, 2017

Berdasarkan pengembangan wilayah Sleman dan kriteria pemilihan site, desa Gamplong merupakan lokasi yang sesuai dengan kebutuhan site Pusat Informasi Kerajinan Tenun karena merupakan penghasil tenun terbesar. Melalui pemilihan kriteria, terdapat 2 lokasi yang dianggap berpotensi. Dapat dilihat pada lingkaran hitam pada peta berikut ini :



Gambar 5.2 Kriteria Pemilihan Lokasi
Sumber : Analisis penulis, 2017

Tabel 5.2 Perbandingan Lokasi

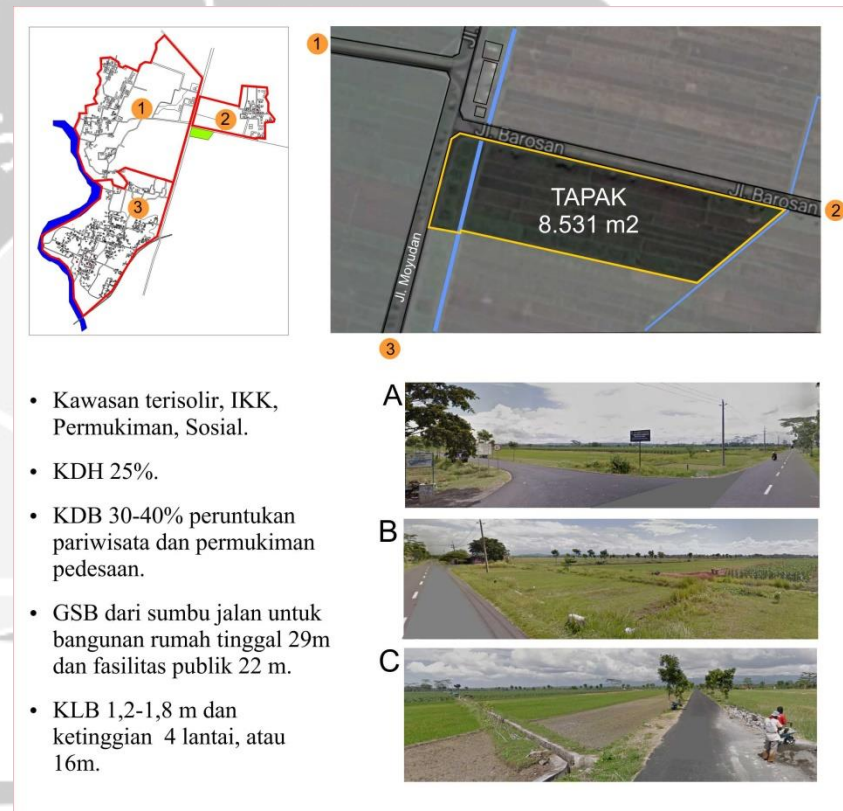
PERBANDINGAN	LOKASI SPU-2	LOKASI SPU-3
Jarak/Dekat dengan potensi desa wisata	Dekat dari 2 kawasan	Dekat dari 3 kawasan
Strategis/ Dapat diakses dari fasilitas publik lain	Jalur alternatif, dekat sekolah, kantor kecamatan	Jalur alternatif, agak jauh dari fasos
Menjadi gerbang utama 3 kawasan	Cocok menjadi gerbang utama	Kurang cocok menjadi gerbang utama
Luasan lebih dari 3000m ²	≥ 3000m ²	≥ 3000m ²
Kondisi permukiman	Persawahan kas desa	Lahan kosong dan beberapa permukiman.

Sumber : Analisis Penulis, 2017

Berdasarkan tabel di atas, setelah dilakukan perbandingan maka site yang terpilih adalah alternatif 1 atau SPU-2 karena dianggap lebih cocok dan memenuhi berbagai kriteria dan merupakan lahan kosong. Serta strategis karena berada di persimpangan jalan dan mudah dilihat dari berbagai arah.

c. Kondisi Tapak Terpilih

Setelah dilakukan pemilihan site, maka alternatif 1 dianggap lebih baik karena memiliki akses yang lebih mudah dan lebih dekat dengan berbagai macam fasilitas publik lain. Selain itu cocok untuk gerbang utama kawasan yang dikaji. Tapak yang terpilih dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 5.3 Alternatif Terpilih
 Sumber : Analisis Penulis dan Google earth, 2017

Tabel 5.3 Tabel Peruntukan Kawasan Resapan Air Resapan

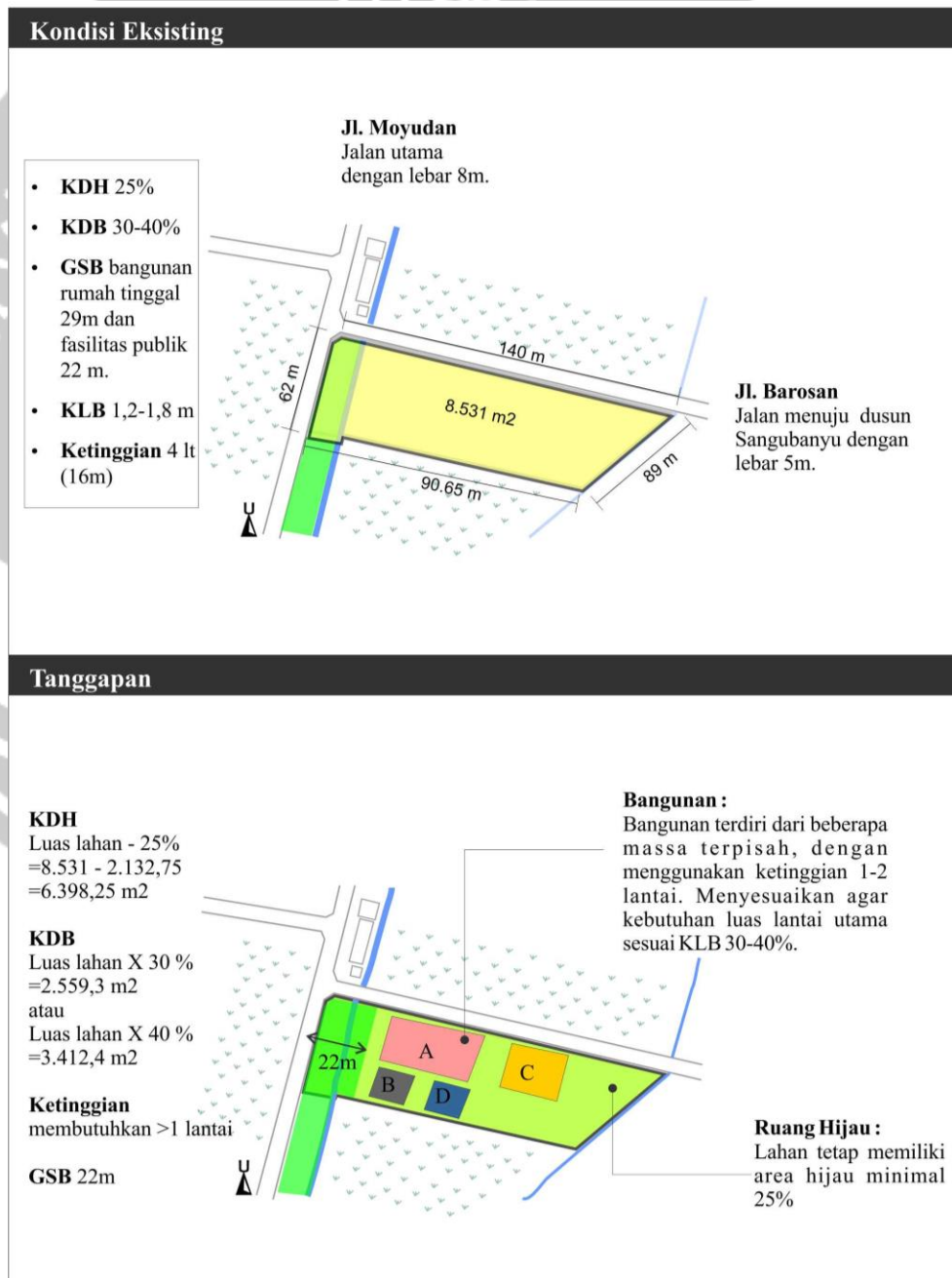
peruntukan	Koefisien Lahan Terbangun	
	Kawasan resapan air primer	Kawasan resapan air sekunder
Pertanian	5%	10%
Pariwisata	5%	10%
Industri	30%	40%
Permukiman Perdesaan	30%	40%
Permukiman Perkotaan	40%	50%
Militer	diatur tersendiri	

Sumber : RTRW Sleman

d. Analisis Tapak

Pada bagian ini tapak yang terpilih akan dianalisis lebih lanjut secara detail. Berikut ini adalah kondisi eksisting analisis tapak beserta tanggapan yang diperlukan untuk mengolah tapak akan dijelaskan :

- Dimensi dan Peraturan Daerah



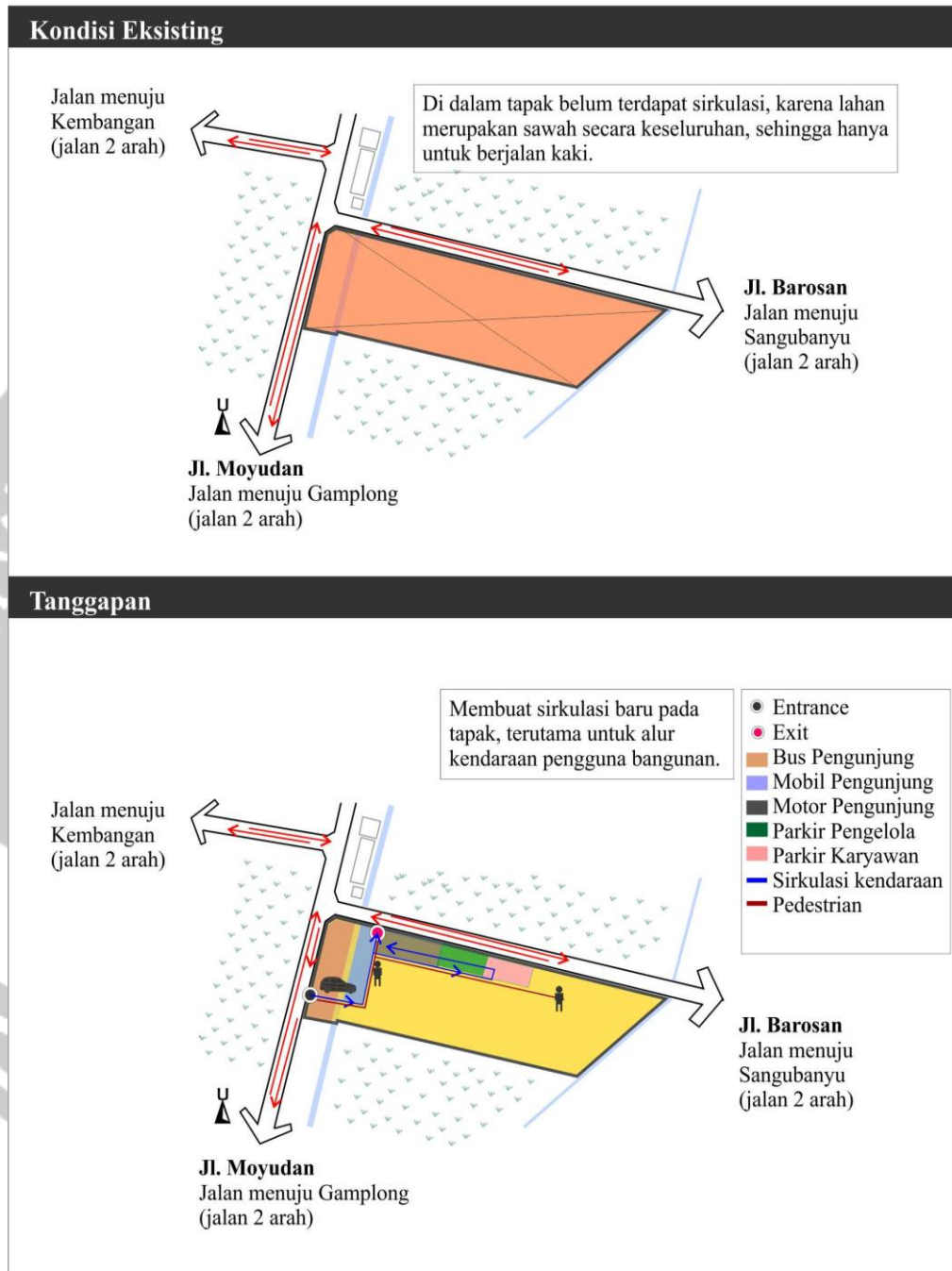
Gambar 5.4 Analisis Dimensi dan Peraturan Daerah
Sumber : Analisis Penulis, 2017

- **Tata guna lahan**



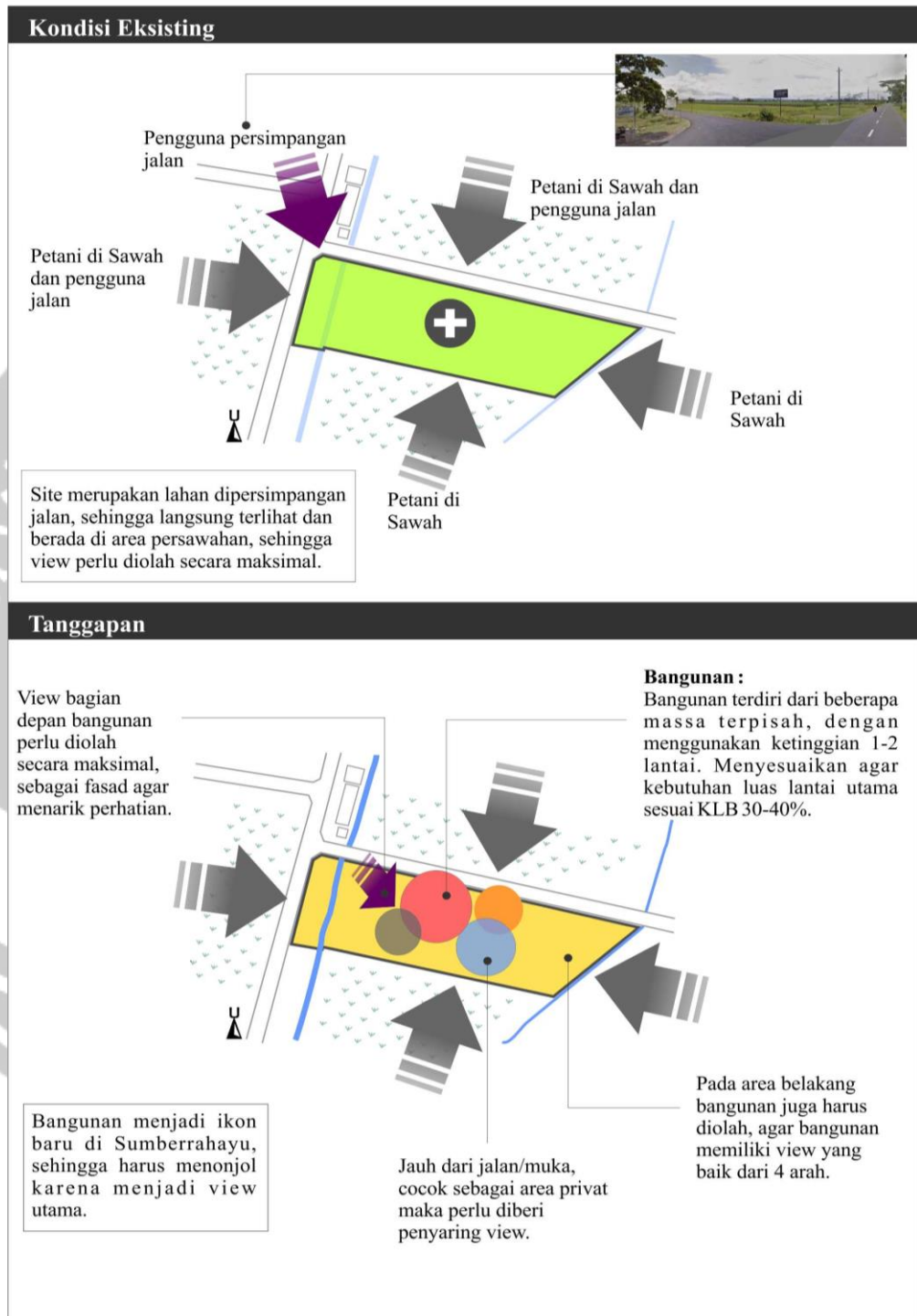
Gambar 5.5 Analisis Tata Guna Lahan
Sumber : Analisis Penulis, 2017

- Sirkulasi



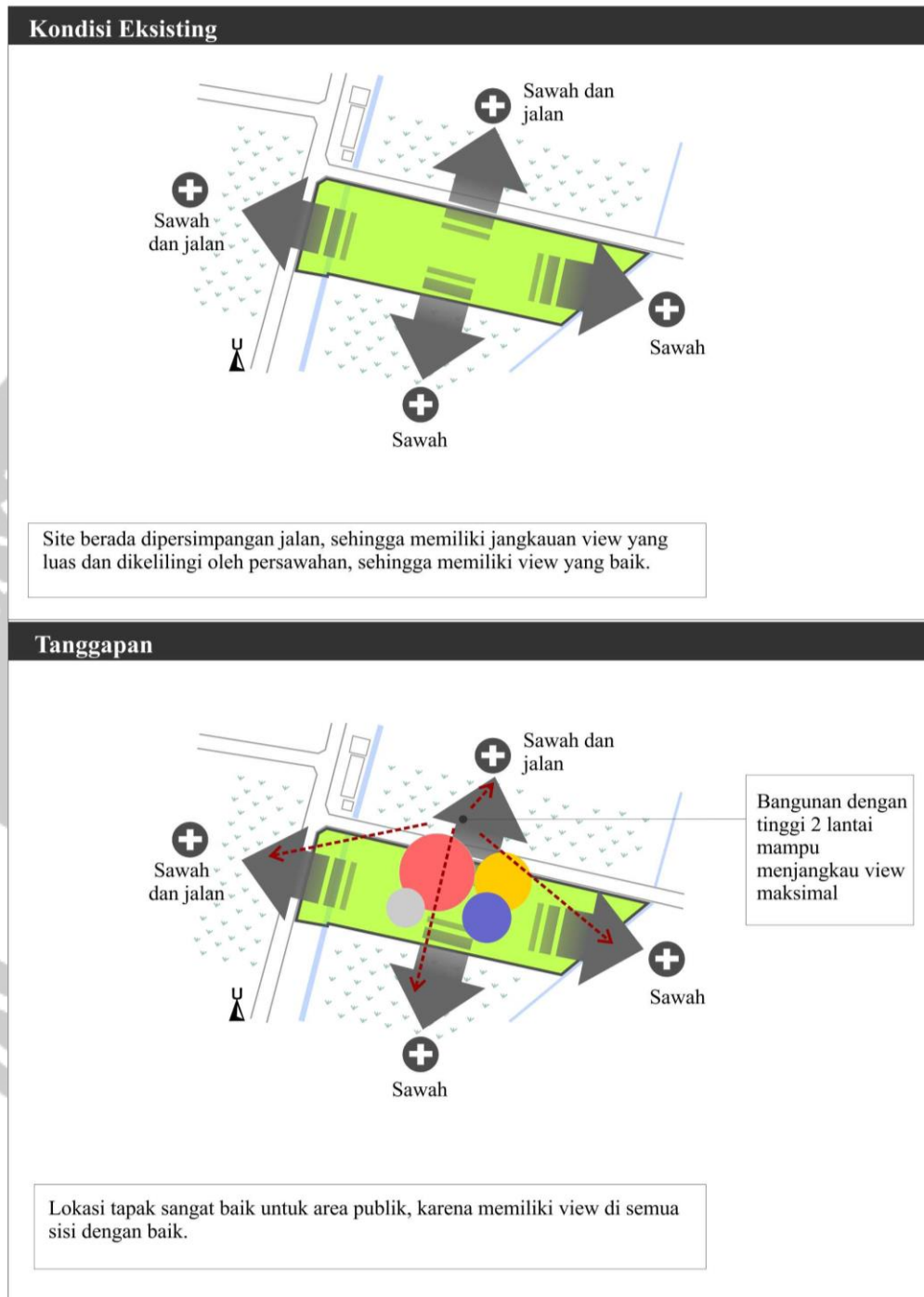
Gambar 5.6 Analisis Sirkulasi
Sumber : Analisis Penulis, 2017

- View menuju site



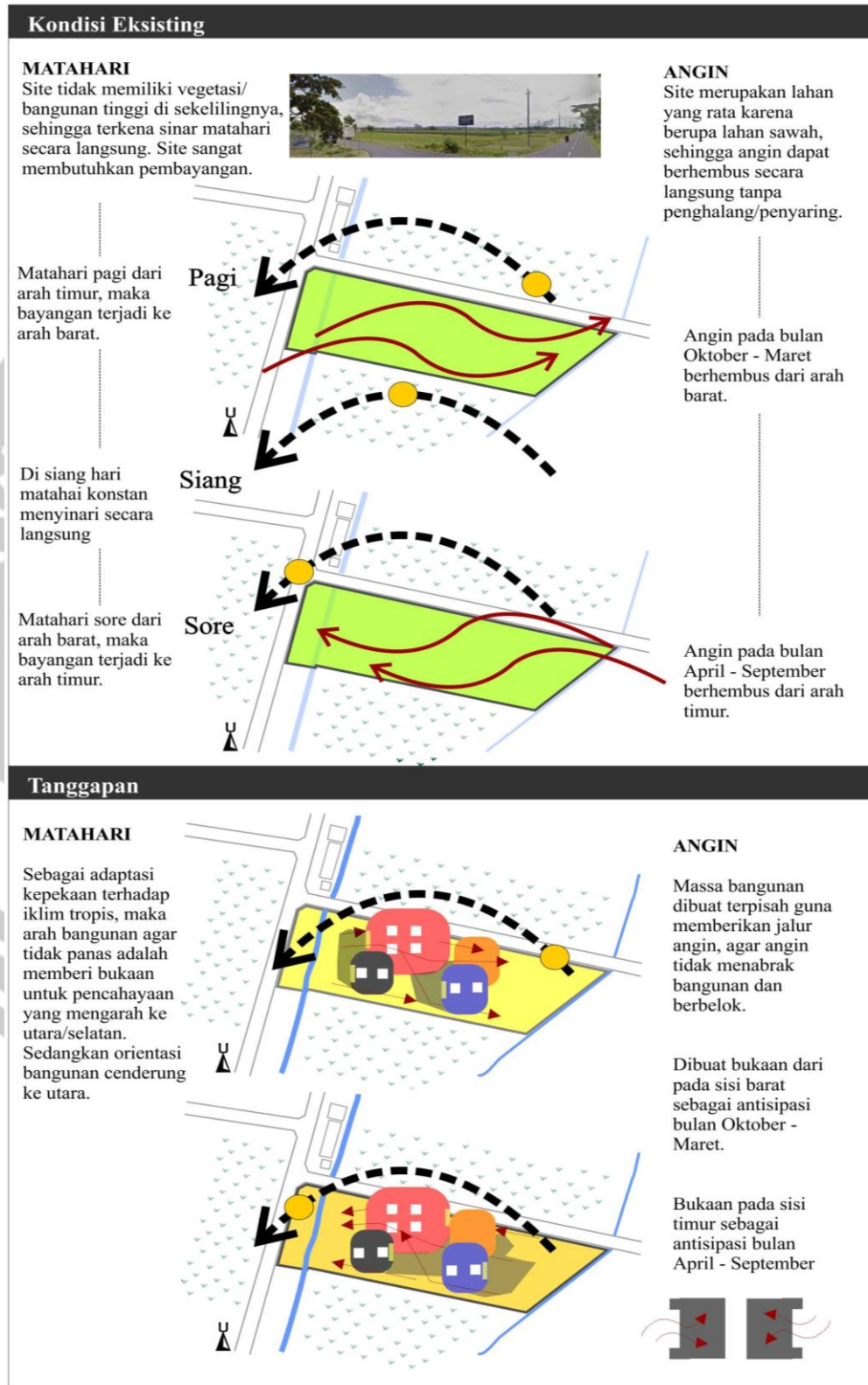
Gambar 5.7 Analisis View Menuju Site
Sumber : Analisis Penulis, 2017

- View ke luar site



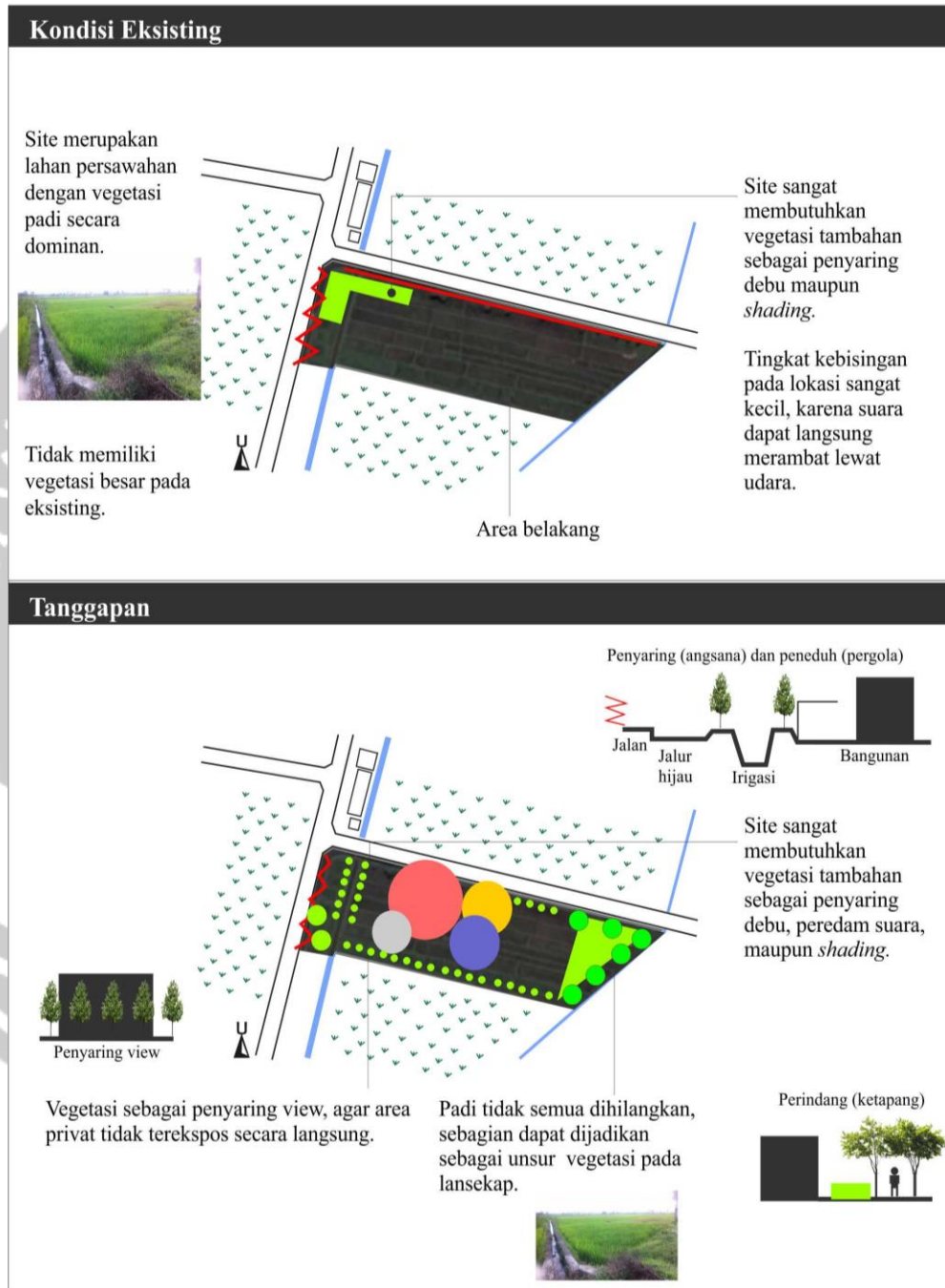
Gambar 5.8 Analisis View Keluar Site
Sumber : Analisis Penulis, 2017

- Matahari dan Angin



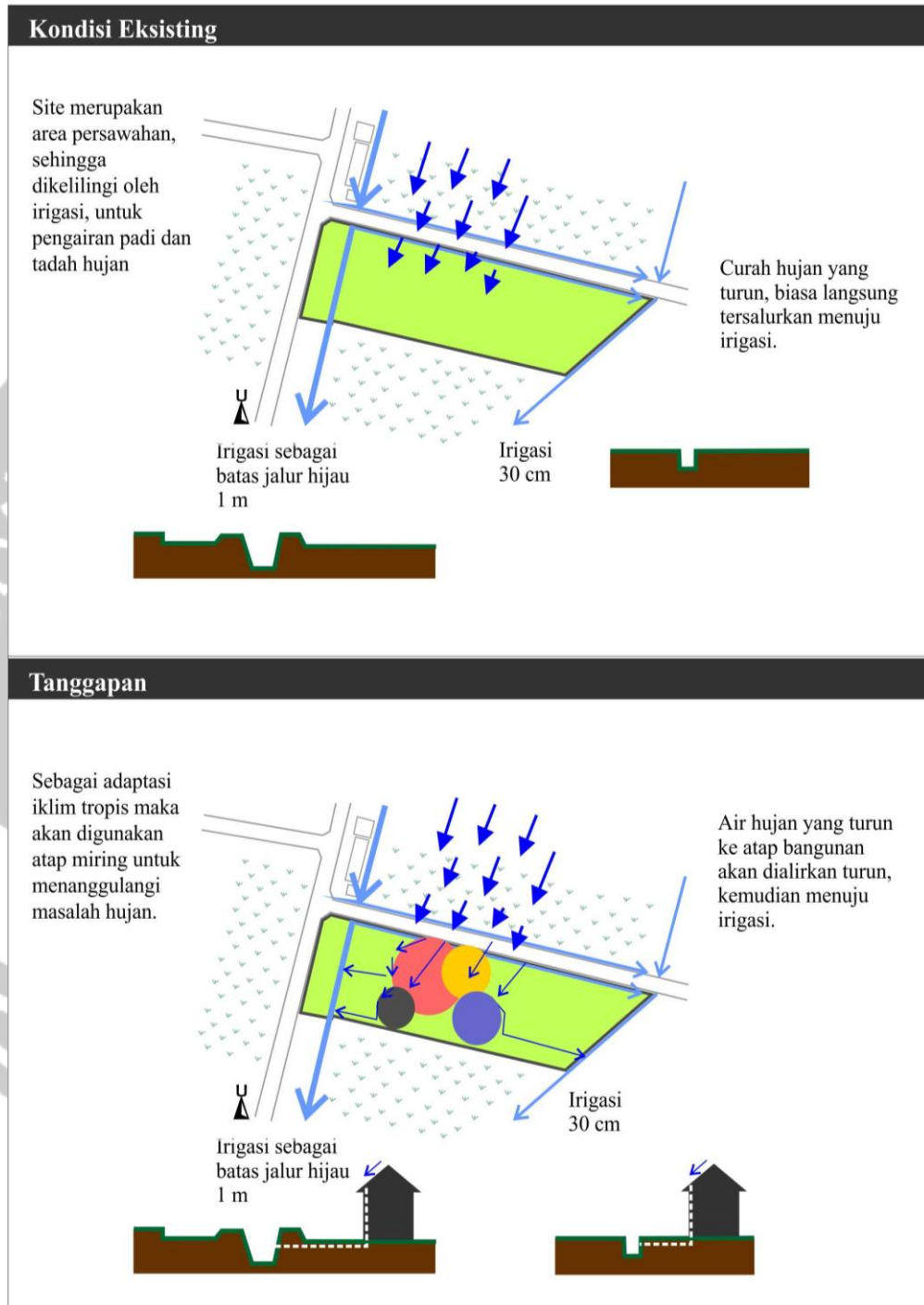
Gambar 5.9 Analisis Matahari dan Angin
Sumber : Analisis Penulis, 2017

- Vegetasi dan Kebisingan



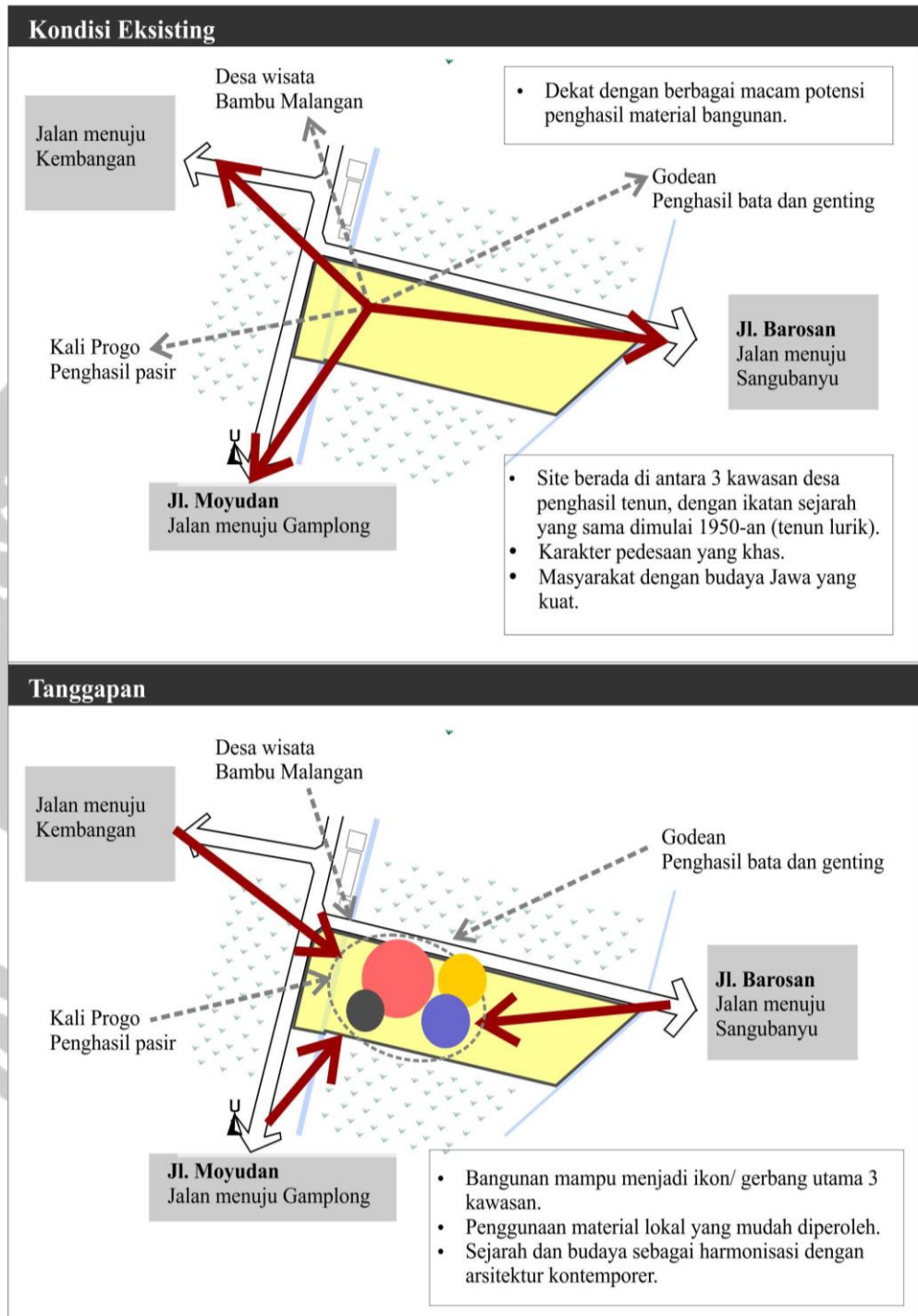
Gambar Analisis Vegetasi dan kebisingan
Sumber : Analisis Penulis, 2017

- Drainase



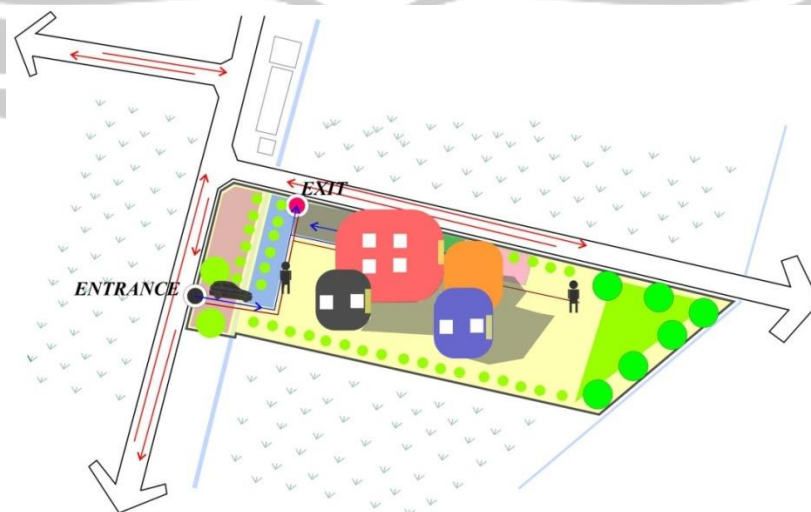
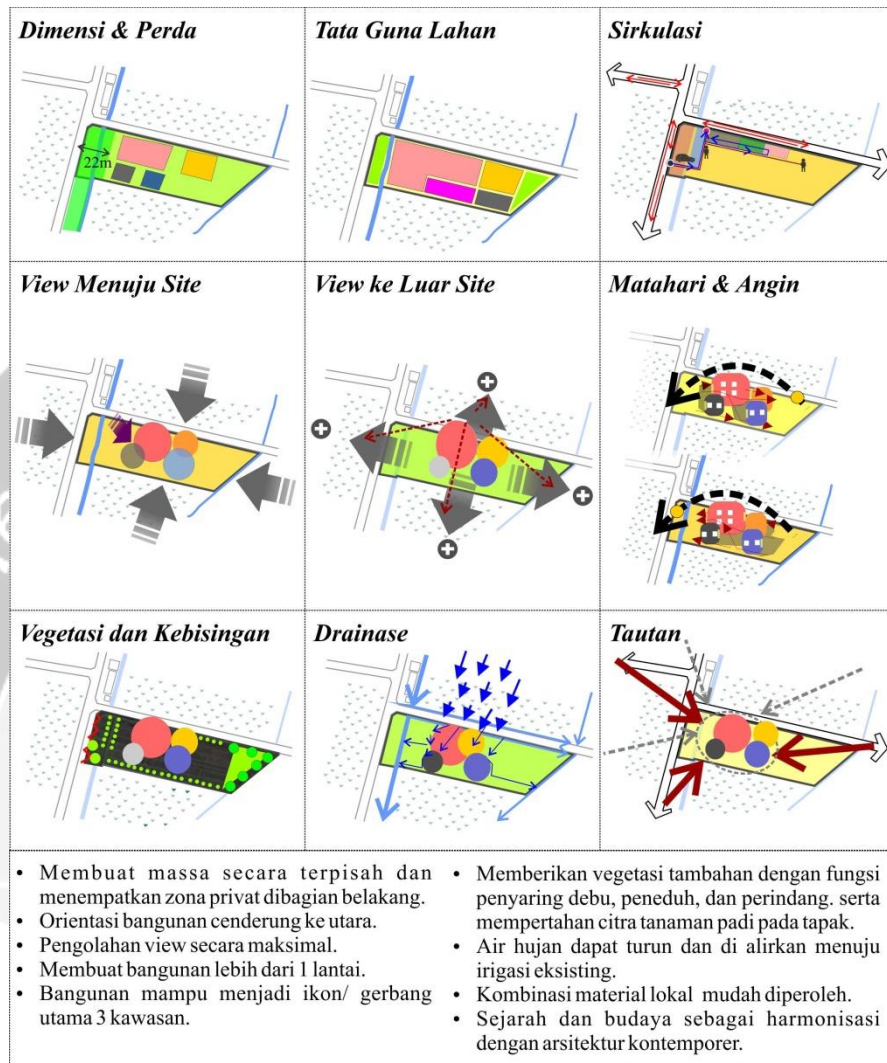
Gambar 5.10 Analisis Drainase
Sumber : Analisis Penulis, 2017

- **Tautan**



Gambar 5.11 Analisis Tautan
Sumber : Analisis Penulis, 2017

- Kesimpulan Analisis Tapak

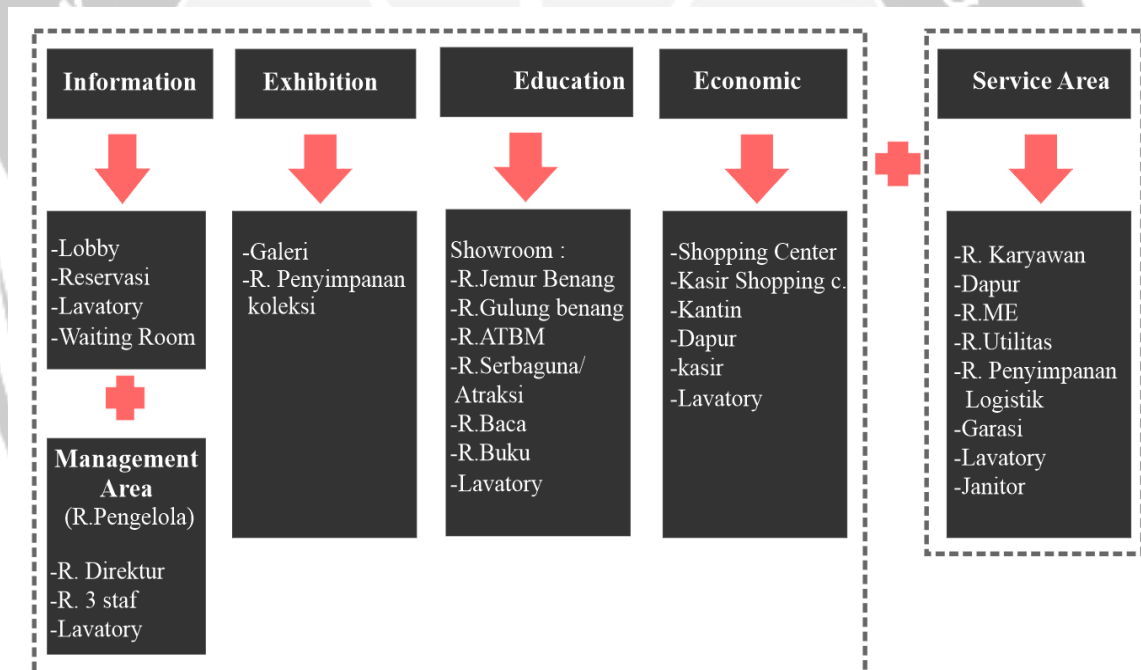


Gambar 5.12 Kesimpulan Analisis Tapak
Sumber : Analisis Penulis, 2017

5.2. Analisis Perancangan

5.2.1. Analisis Program

Pada analisis program ini merupakan pengembangan dari program Pusat Informasi kerajinan tenun. Pada Bab sebelumnya telah dipaparkan bahwa bangunan dengan tipologi museum ini memiliki 4 kebutuhan utama yaitu *Information, Exhibition, Education, dan Economic*. Setelah ditinjau dari berbagai aspek, bangunan ini membutuhkan berbagai macam fasilitas tambahan. Berikut adalah diagram skematik program, sehingga bangunan ini dapat dibagi menjadi 6 kelompok yaitu yaitu *Information, Management area, Exhibition, Education, Economi, dan Service area*.



Skematik 5.1 Program Perancangan
Sumber : Analisis Penulis, 2017

5.2.2. Analisis Pelaku Kegiatan

Tabel 5.4 Kegiatan dan Alur Kegiatan Perilaku

No	Pelaku	Jabatan/ Klasifikasi	Jumlah Pelaku	Jenis Kegiatan	Sifat Kegiatan	Alur Kegiatan	Ruang
1. Management Area							
	Pengelola	Owner Direktur	1	-Parkir - Presensi -Menentukan arah -Memimpin rapat -Cek pekerjaan -Membantu Pegawai -Evaluasi pegawai -Scheduling -Menerima tamu -Membuat laporan -Koordinasi rapat -Istirahat, makan, minum -Lavatory	Publik Publik Semi privat Privat Privat Privat Privat Privat Semi publik Privat Semi privat Semi publik Privat		-Parkiran -Lobby -R.Direktur -R.Arsip -R.Tamu -R. Rapat -Lavatory -Kantin
		Sekretaris	1	-Parkir - Presensi -Menentukan arah -Mengikuti rapat -Cek pekerjaan -Membantu Pemimpin -Scheduling -Membuat laporan -Istirahat, makan, minum -Lavatory	Publik Publik Semi privat Privat Privat Privat Privat Privat Semi publik Privat		-Parkiran -Lobby -R.Sekretaris -R.Arsip -R. Rapat -Lavatory -Kantin

		Bendahara	1	<ul style="list-style-type: none"> -Parkir - Presensi -Menentukan arah -Mengikuti rapat -Cek keuangan -Membuat laporan keuangan -Istirahat, makan, minum -Lavatory 	<ul style="list-style-type: none"> Publik Publik Semi privat Privat Privat Privat Semi publik Privat 	<pre> graph TD A[Datang] --> B[Presensi] B --> C[Mengikuti rapat] B --> D[Cek keuangan] C --> E[Membuat laporan keuangan] D --> E E --> F[Istirahat/Lavatory] F --> G[Pulang] </pre>	<ul style="list-style-type: none"> -Parkiran -Lobby -R.Bendahara -R.Arsip -R. Rapat -Lavatory -Kantin
		Staf Pemasaran	1	<ul style="list-style-type: none"> -Parkir -Menentukan arah -Presensi -Mengikuti rapat -Cek pemasaran -Membantu distribusi -Survey -Membuat laporan -Koordinasi rapat -Istirahat, makan, minum -Lavatory 	<ul style="list-style-type: none"> Publik Publik Semi privat Privat Semi publik Privat Semi publik Semi publik Privat Semi privat Semi publik Privat 	<pre> graph TD A[Datang (parkir)] --> B[Presensi] B --> C[Menentukan arah] C --> D[survey] D --> E[Cek pemasaran] E --> F[Mengikuti rapat] F --> G[Koordinasi rapat] G --> H[Membuat laporan] H --> I[Pulang] A --> J[Istirahat] A --> K[Lavatory] J <--> K F <--> G G <--> H </pre>	<ul style="list-style-type: none"> -Parkiran -Lobby -Kantor -R.Tamu -R. Rapat -Lavatory -Kantin
		Staf Tenaga Kerja	1	<ul style="list-style-type: none"> -Parkir - Presensi -Menentukan arah -Mengikuti rapat -Cek tenaga kerja/ pengrajin -Membantu pengrajin -Trining pegawai -Membuat laporan -Koordinasi rapat -Istirahat, makan, minum -Lavatory 	<ul style="list-style-type: none"> Publik Publik Publik Semi publik Privat Semi Privat Semi Privat Semi Privat Semi Privat Semi privat Semi publik Privat 	<pre> graph TD A[Datang (parkir)] --> B[Presensi] B --> C[Menentukan arah] C --> D[Membantu pengrajin] D --> E[Cek tenaga kerja] E --> F[Mengikuti rapat] F --> G[Koordinasi rapat] G --> H[Membuat laporan] H --> I[Trining pegawai] I --> J[Pulang] A --> K[Istirahat] A --> L[Lavatory] K <--> L F <--> G G <--> H </pre>	<ul style="list-style-type: none"> -Parkiran -Lobby -Kantor -R.Tamu -R. Rapat -Lavatory -Kantin

		Staf Promosi/ Perhubungan	1	<ul style="list-style-type: none"> -Parkir -Menentukan arah -Presensi -Mengikuti rapat -Survey -Promosi -Menerima tamu -Membuat laporan -Koordinasi rapat -Istirahat, makan, minum -Lavatory 	<ul style="list-style-type: none"> Publik Publik Semi privat Privat Semi publik Publik Semi publik Privat Semi privat Semi publik Privat 	<pre> graph TD A[Datang (parkir)] --> B[Presensi] A --> C[Mengikuti rapat] A --> D[Lavatory] B --> E[Mengikuti rapat] B --> F[Membuat laporan] C --> E C --> G[Promosi] C --> H[Survey] E --> I[Koordinasi rapat] G --> I H --> I I --> J[Membuat laporan] J --> K[Pulang] </pre>	<ul style="list-style-type: none"> -Parkiran -Lobby -Kantor -R. Tamu -R. Rapat -Lavatory -Kantin
2. Information							
	Penerima	Reservasi	2	<ul style="list-style-type: none"> -Parkir -Presensi -Menyiapkan buku tamu -Menerima Tamu -Memberi arahan -Istirahat, makan, minum -Lavatory 	<ul style="list-style-type: none"> Publik Semi privat Semi publik Publik Publik Semi publik Privat 	<pre> graph TD A[Datang (parkir)] --> B[Presensi] A --> C[Menerima tamu] A --> D[Lavatory] B --> E[Menerima tamu] B --> F[Istirahat] E --> C E --> D F --> D D --> G[Pulang] </pre>	<ul style="list-style-type: none"> -Parkiran -Lobby -Reservasi -Lavatory -Kantin
		Guide	2	<ul style="list-style-type: none"> -Parkir -Menyiapkan diri -Menerima Tamu -Memberi arahan -Istirahat, makan, minum -Lavatory 	<ul style="list-style-type: none"> Publik Semi publik Publik Publik Semi publik Privat 	<pre> graph TD A[Datang (parkir)] --> B[Menerima tamu] A --> C[Lavatory] B --> D[Menerima tamu] B --> E[Istirahat] D --> C E --> C C --> F[Pulang] </pre>	<ul style="list-style-type: none"> -Parkiran -Lobby -Reservasi -Lavatory -Kantin

3. Exhibition & Education							
Pegguna	Pengrajin	100	<ul style="list-style-type: none"> -Datang -Membuka stand -Jemur Benang -Menggulung Pakan -Menenun -Menjual/ Display produk -Istirahat, makan, minum -Lavatory 	Publik Privat Publik Semi Publik Publik Publik Semi publik Privat		<ul style="list-style-type: none"> -Parkiran -Lobby -Showroom -Shopping center -Lavatory -Kantin 	
	Pengunjung	150	<ul style="list-style-type: none"> -Parkir -Reservasi -Melihat proses menenun -Belajar menenun -Melihat display produk -Lavatory 	Publik Publik Publik Publik Publik Privat		<ul style="list-style-type: none"> -Parkiran -Lobby -Galeri -Showroom -Shopping c. -Perpustakaan -Lavatory -Kantin 	
	Pemerintah/ komunitas	5	<ul style="list-style-type: none"> -Parkir -Reservasi -Persiapan -Pelatihan/ Penyuluhan -Istirahat, makan, minum -Lavatory 	Publik Publik Publik Semi publik Privat		<ul style="list-style-type: none"> -Parkiran -Lobby -Showroom -R.Serbaguna -Shopping center -Lavatory -Kantin 	
	Petugas Perpustakaan	1	<ul style="list-style-type: none"> -Parkir -Presensi -Melayani pengunjung -Istirahat, makan, minum -Lavatory 	Publik Privat Publik Semi Publik Privat		<ul style="list-style-type: none"> -Parkiran -Perpustakaan -Ruang Jaga -Lavatory -Kantin 	

		Petugas Penitipan Barang	1	-Parkir -Presensi -Menerima barang -Mengambilkan barang -Istirahat, makan, minum -Lavatory	Publik Privat Publik Publik Semi Publik Privat	<pre> graph TD A[Datang] --> B[Presensi] B --> C[Perpustakaan] C --> D[Penitipan] D --> E[Lavatory] E --> F[kantin] E --> G[Pulang] F --> G </pre>	-Parkiran -Perpustakaan -Ruang Penitipan -Lavatory -Kantin
4.	<i>Economic</i>						
Pengguna	Pembeli	50	-Parkir -Reservasi -Melihat proses menenun -Belajar menenun -Melihat display produk -Membeli produk tenun -Lavatory	Publik Publik Publik Publik Semi Publik Privat Privat	<pre> graph TD A[Datang (parkir)] --> B[Reservasi] B --> C[Melihat proses tenun] B --> D[Belajar Menenun] C --> E[Melihat produk tenun] D --> E D --> F[Lavatory] E --> G[Membeli produk tenun] G --> H[Pulang] F --> H </pre>	-Parkiran -Lobby -Galeri -Showroom -Perpustakaan -Shopping c. -Lavatory -Kantin	
	Pedagang	15	-Parkir -Melayani pembeli -Lavatory	Publik Publik Privat	<pre> graph LR A[Datang] --> B[Melayani pembeli] B --> C[Istirahat/Lavatory] C --> D[Pulang] </pre>	-Parkiran -Shopping c. -Lavatory -kantin	
	Kasir Shopping center	3	-Parkir -Mencatat transaksi -Menghitung keuangan -Lavatory	Publik Privat Privat Privat	<pre> graph LR A[Datang] --> B[Melayani pembeli] A --> C[Mencatat transaksi] B --> D[Istirahat] C --> D D --> E[Pulang] </pre>	-Parkiran -Lobby -Shopping c. -Lavatory -Kantin	

		chef	2	-Parkir -Menyiapkan bahan & alat masak -Memasak -Lavatory	Publik Privat Privat	<pre> graph LR A[Datang] --> B[Menyiapkan alat & bahan] B --> C[Memasak] C --> D[Istirahat/Lavatory] D --> E[Pulang] </pre>	-Parkiran -Dapur Kantin -Lavatory
		Waiter	2	-Parkir -Menyiapkan kantin -Melayani pembeli -Lavatory	Publik Publik Publik Privat	<pre> graph LR A[Datang] --> B[Menyiapkan kantin] B --> C[Melayani Pembeli] C --> D[Istirahat/Lavatory] D --> E[Pulang] </pre>	-Parkiran -Kantin -Lavatory
		Kasir kantin	1	-Parkir -Melayani transaksi -Mencatat keuangan -Lavatory	Publik Publik Privat Privat	<pre> graph LR A[Datang] --> B[Melayani transaksi] B --> C[Mencatat keuangan] C --> D[Istirahat/Lavatory] D --> E[Pulang] </pre>	-Parkiran -Kantin -Lavatory
5.	Service Area						
	Servis	Cleaning Service	4	-Parkir -Menuju Janitor -Menyiapkan alat kerja -Membuka ruangan -Membersihkan ruangan -Mengembalikan peralatan -Istirahat, makan, minum -Lavatory	Publik Semi privat Privat Semi privat Semi publik Semi privat Semi publik Privat	<pre> graph TD A[Datang] --> B[Menuju janitor] B --> C[Mengembalikan peralatan] B --> D[Menyiapkan peralatan] D --> E[Membersihkan Ruang] C --> F[Istirahat/Lavatory] E --> F F --> G[Pulang] </pre>	-Parkiran -R.Karyawan -Dapur -Kantor -Showroom -Galeri -Shopping c. -Lavatory -Kantin

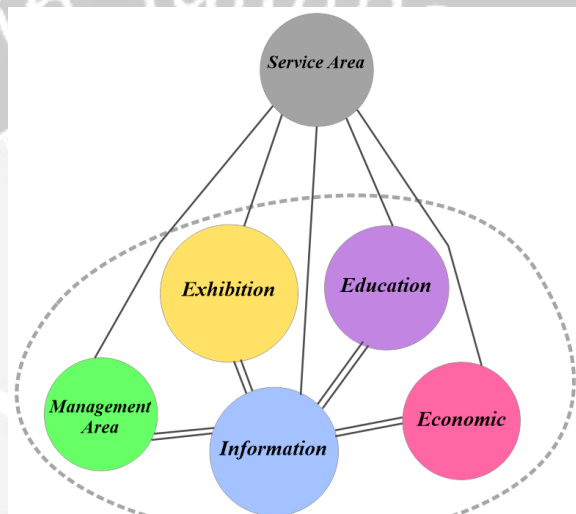
		Teknisi	2	<ul style="list-style-type: none"> -Parkir -Menyiapkan alat kerja -Mengecek masalah teknik/mesin -Memantau penggunaan mesin -Mengembalikan peralatan -Istirahat, makan, minum -Lavatory 	<ul style="list-style-type: none"> Publik Semi privat Privat Privat Semi privat Semi publik Privat 	<pre> graph TD A[Datang] --> B[Menyiapkan peralatan] B --> C[Mengecek masalah teknik] B --> D[Memantau mesin] C --> E[Mengembalikan peralatan] D --> E E --> F[Istirahat/Lavatory] F --> G[Pulang] </pre>	<ul style="list-style-type: none"> -Parkiran -R.Karyawan -R.Mesin -Lavatory -Kantin
		Mechanical Electrical	2	<ul style="list-style-type: none"> -Parkir -Menyiapkan alat kerja -Memasang utilitas -Membenahi kerusakan utilitas -Mengembalikan alat -Istirahat, makan, minum -Lavatory 	<ul style="list-style-type: none"> Publik Semi privat Privat Privat Semi privat Semi publik Privat 	<pre> graph TD A[Datang] --> B[Menyiapkan alat] B --> C[Menuju R.Utilitas] C --> D[Membenahi kerusakan] C --> E[mengembalikan peralatan] D --> F[Istirahat/Lavatory] E --> F F --> G[Pulang] </pre>	<ul style="list-style-type: none"> -Parkiran -R.Karyawan -R.ME -Lavatory -Kantin
		Security	2	<ul style="list-style-type: none"> -Parkir -Mempersiapkan diri -Menuju Pos Jaga -Memantau keamanan -Berkeliling -Istirahat, makan, minum -Lavatory 	<ul style="list-style-type: none"> Publik Privat Semi privat Semi privat Privat Publik Semi publik Privat 	<pre> graph TD A[Datang] --> B[Menyiapkan diri] B --> C[Menuju Pos Jaga] C --> D[Memantau keamanan] C --> E[Berkeliling] D --> F[Istirahat/Lavatory] E --> F F --> G[Pulang] </pre>	<ul style="list-style-type: none"> -Parkiran -R. Security -Lavatory -R.Komputer cctv -Kantin

		Office Boy/ Girl	2	-Parkir -Menuju R.Karyawan -Menuju R.Penyimpanan -Menyiapkan logistik -Membuatkan minum/snack -Membersihkan gelas/sisa makan -Merapikan peralatan -Istirahat, makan, minum -Lavatory	Publik Privat Privat Privat Semi privat Semi privat Semi publik Privat	<pre> graph TD A[Datang] --> B[Menuju R. Karyawan] A --> C[Menuju R. Penyimpanan] B --> D[Membuat Minum/Snack] C --> E[Membersihkan gelas/piring] D --> F[Merapikan peralatan] E --> F F --> G[Istirahat/Lavatory] G --> H[Pulang] </pre>	-Parkiran -R.Karyawan -R. Penyimpanan -Dapur -Kantor -Showroom -Galeri -Shopping center -Lavatory -Kantin
		Petugas Parkir	3	-Menuju parkir -Merapikan parkir mobil/motor -Memantau kendaraan -Mengeluarkan kendaraan -Istirahat, makan, minum -Lavatory	Publik Publik Publik Semi publik Privat	<pre> graph TD A[Datang] --> B[Loker Parkir] B --> C[Memantau kendaraan] B --> D[Merapikan/mengeluarkan] C --> E[Istirahat/Lavatory] D --> E E --> F[Pulang] </pre>	-Parkiran -Loker Parkir -Lavatory -Kantin
		Petugas Aktrans	2	-Parkir -Mempersiapkan diri -Menuju Garasi -Mengecek/menyiapkan kendaraan -Berkeliling -Istirahat, makan, minum -Lavatory	Publik Privat Semi privat Semi privat Publik Semi publik Privat	<pre> graph TD A[Datang (parkir)] --> B[Menyiapkan diri] B --> C[Menuju Garasi] C --> D[Memantau keamanan] D --> E[Berkeliling] D --> F[Istirahat/Lavatory] E --> F F --> G[Pulang] </pre>	-Parkiran -Garasi -Lavatory -Kantin

Sumber : Analisis Penulis, 2017

5.2.3. Analisis Jenis Kebutuhan Ruang

Berdasarkan program Pusat Informasi Kerajinan Tenun Sumberrahayu membawahi 4 macam fungsi yaitu *Information*, *Exhibition*, *Education*, dan *Economic*. Kemudian setelah ditinjau dari program kegiatan pelaku pada bangunan dapat dikelompokkan menjadi 6 bagian yaitu *Management Area*, *Information*, *Exhibition*, *Education*, *Economic*, dan *Service Area*. Dapat dilihat pada diagram berikut ini :



Skematik 5.2 Diagram Pengelompokan Ruang
Sumber : Analisis Penulis, 2017

Melalui diagram di atas akan dilakukan perincian jenis-jenis ruang yang dibutuhkan dari setiap zona:

Tabel 5.5 Kebutuhan Ruang Dalam

Management Area	Information	Exhibition	Education	Economic	Service Area
R.Pengelola: - R.Pemimpin Direksi - R. Staf Tenaga Kerja - R. Staf Pemasaran - R. Staf Promosi - Lavatory	- Lobby - Reservasi - Lavatory - Waiting Room	- Galeri - R.Penyimpanan koleksi	Showroom : - R.Jemur Benang - R.Gulung benang - R.ATBM - R.Serbaguna /Atraksi - R.Baca - R.Buku - Lavatory	- Shopping Center - Kasir Shopping center - Kantin - Dapur - kasir - Lavatory	- R. Karyawan - Dapur - R.ME - R.Utilitas - R.Logistik - Garasi - Lavatory - Janitor

Sumber : Analisis Penulis, 2017

5.2.4. Analisis Hubungan Antar Ruang

Tabel 5.6 Kebutuhan Luasan & Kedekatan Ruang Dalam

Ruang	Kap (orang)	Besaran (m)	Jm	Luas (m2)	Kualitas					Hubungan Ruang
					Cahaya	Udara	Akustik	View	Akses	
Management Area										
R.Direktur	4	3x3	1	9						
R. Sekretaris	2	3x3	1	9						
R. Bendahara	2	3x3	1	9						
R. Staf Ten. Kerja	2	2x3	1	6						
R. Staf Pemasaran	2	2x3	1	6						
R. Staf Promosi	2	2x3	1	9						
Lavatory	7	1,5x2	4	12						
R.Tamu	4	3x3	1	9						
										Luas Total 69 m2
Information										
R.karyawan	4	2x3	1	6						
Lobby	150	0,6x150	1	90						
Reservasi	10	0,6x10	1	6						
Lavatory	4	1,5x2	6r	12						

Waiting Room	10	0,6x10	1	6						
Luas Total 120 m2										
Exhibition										
Galeri	150	0,6x150	1	90						
R. Penyimpanan kol.	4	4x5	1	20						
Luas Total 80 m2										
Education										
R.Jemur Benang	15	5x8	1	40						
R.Gulung benang	15	1,2x1	15	18						
R.ATBM	50	2x1	25	50						
R. Serbaguna	150	0,6x150	1	90						
R.Baca	50	0,6x50	1	30						
R.Buku	25	0,3x2	25	15						
R.Penitipan	1	2x4	1	8						
R.Petugas	1	2x2	1	4						
Lavatory	4	1,5x2	8	24						
Luas Total 279 m2										

Economic										
Shopping Center	65	2x3	15	90						<p>Shopping Center Shopping c. — Kasir</p> <p>Lavatory</p> <p>Kantin — Dapur — Kasir Kantin</p>
Kasir Shopping c.	3	2x3	2	6						
Kantin	50	6x5	1	30						
Dapur	4	2x3	1	6						
Kasir Kantin	1	2x2	1	4						
Lavatory	4	1,5x2	8	24						
Luas Total 160 m2										
Service Area										
R. Karyawan	19	3x4	1	12						<p>Dapur — R. Utilitas — R. ME</p> <p>R. Logistik — Lavatory — Janitor</p> <p>R. Karyawan — Garasi</p>
Dapur	2	2x3	1	6						
R. ME	2	25	1	25						
R. Utilitas	2	75	1	40						
R. Penyimpanan Log.	4	3x4	1	12						
Garasi	1	50	1	50						
Lavatory	4	1,5x2	4	12						
Janitor	2	2x3	1	6						
Luas Total 163 m2										

Sumber : Analisis Penulis, 2017

Tabel 5.7 Kebutuhan Luasan & Kedekatan Ruang Luar

Ruang	Kap (orang)	Besaran (m)	Jm	Luas (m ²)	Kualitas					Hubungan Ruang
					Cahaya	Udara	Akustik	View	Akses	
Parkir										
Parkir Pengelola	5	5x2,5	5	50						
Parkir Karyawan	44	50	1	50						
P.bus Pengunjung	-	3x14	5	210						
P. Mobil Pengunjung	20	2,5x5	20	250						
P.Motor Pengunjung	100	1x2	100	200						
Loket Parkir	1	2x2	1	4						
										Luas Total 764 m ²
Atraksi Outdoor										
R. Atraksi	200	0,6x200	1	120						
										Luas Total 120 m ²
Security										
Pos Satpam	2	2x2	1	4						
Ruang CCTV	2	2x2	1	4						
										Luas Total 8 m ²

Sumber : Analisis Penulis, 2017

Tabel 5.8 Total Kebutuhan Besar Ruang

No.	Ruang	Kebutuhan Besar Ruang	Hubungan Kedekatan Ruang
Ruang Dalam			
1.	Management Area	69m ²	
2.	Information	120m ²	
3.	Exhibition	80 m ²	
4.	Education	279m ²	
5.	Economic	160m ²	
6.	Service Area	162m ²	
Total Besar Ruang Dalam		870 m²	
Ruang Luar			
1.	Parkir	764 m ²	
2.	Atraksi Outdoor	120 m ²	
3.	Security	8 m ²	
Total Besar Ruang Luar		892 m²	
Total Besar Ruang Dalam dan Luar 1.762 m ² + sirkulasi 20%			
		1.762 m ² + 352,4 m ²	
		2.114,4 m²	

Sumber : Analisis Penulis, 2017

5.2.5. Analisis Gubahan Massa

Pada gubahan massa terbagi menjadi 2 bagian yaitu secara vertikal maupun secara horizontal. Pada Pusat Informasi Kerajinan Tenun di Sumberrahayu ini terdiri dari 4 masa yaitu fungsi *Information* dan *Management area*, fungsi *Exhibition* dan *Education*, fungsi *Economic*, dan fungsi *Service area*. Berikut adalah gambaran secara horizontal :

Tabel 5.9 Konsep Gubahan Massa Secara Horizontal

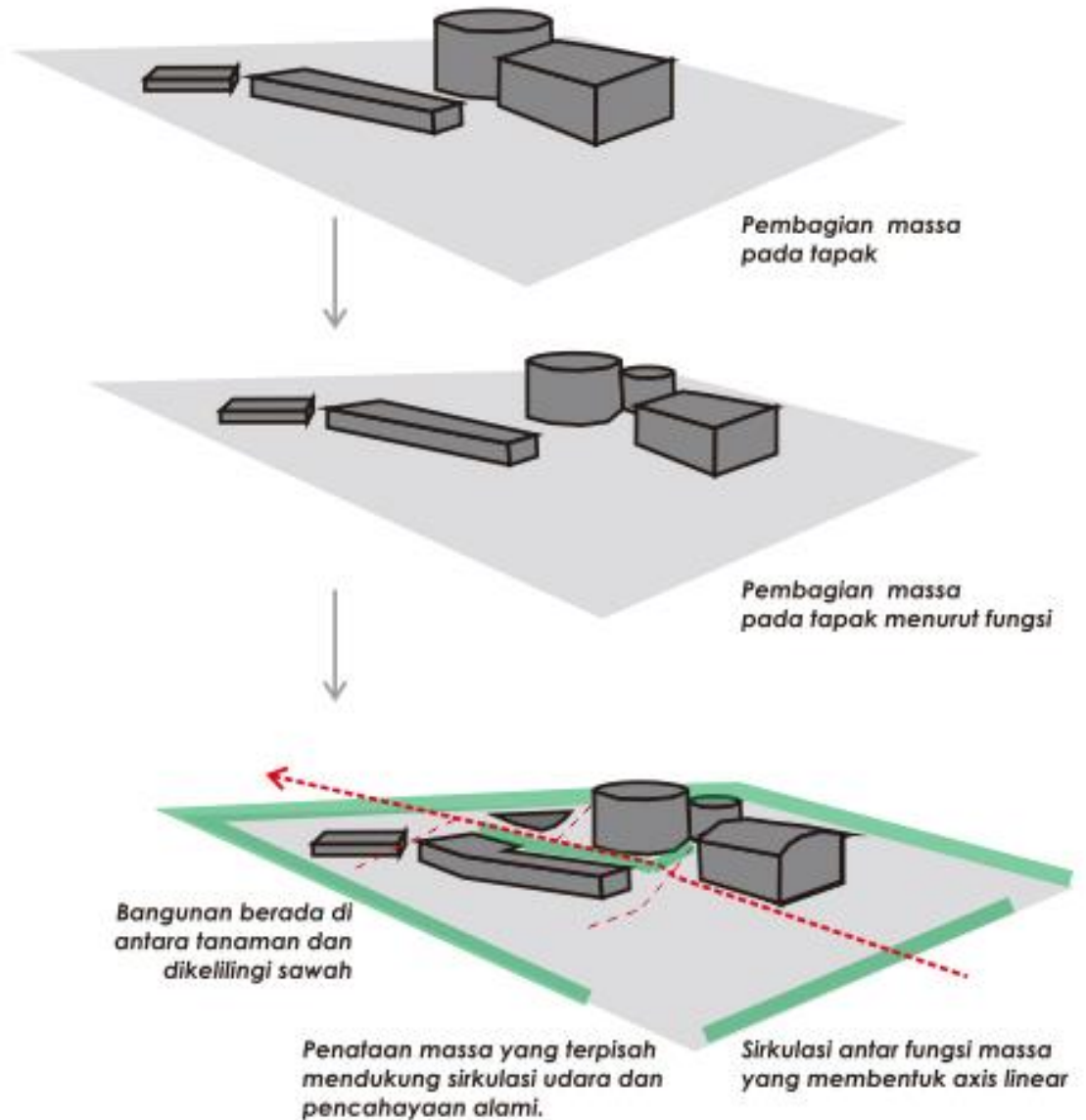
Massa	Skematik
<p>Massa 1 merupakan wadah fungsi <i>Information</i> dan <i>Management area</i>. Kedua fungsi ini memiliki keterikatan yang kuat karena untuk penerima tamu dan membutuhkan pengelolaan yang baik, sehingga harus dekat dengan <i>Management area</i>.</p>	
<p>Massa 2 merupakan wadah untuk fungsi <i>Exhibition</i> dan <i>Education</i>. Kedua fungsi ini memiliki kebutuhan yang hampir sama, yaitu ketenangan dan konsentrasi. Maka fungsi ini dijadikan dalam satu masa bangunan.</p>	

<p>Massa 3 merupakan wadah untuk fungsi <i>Economic</i>. Massa ini menghasilkan kebisingan, karena menjadi tempat transaksi bagi penjual maupun pembeli. Area ini menjadi bagian bangunan yang bersifat publik, sehingga dapat diakses dengan mudah oleh para pengunjung atau pekerja.</p>	<div style="text-align: center; background-color: #d9ead3; padding: 5px; border: 1px solid black;">Economic</div>  <ul style="list-style-type: none"> A Shopping Center B Kasir Shopping Center C Lavatory Umum D Kantin E Kasir Kantin F Dapur
<p>Massa 4 merupakan wadah untuk fungsi <i>Service Area</i>. Menjadi area paling privat karena hanya dapat diakses oleh para pelaku <i>maintenance</i> atau segala hal yang berhubungan dengan utilitas yang menghasilkan getaran/ suara, maka ditempatkan bagian paling belakang dari bangunan.</p>	<div style="text-align: center; background-color: #d9ead3; padding: 5px; border: 1px solid black;">Service Area</div>  <ul style="list-style-type: none"> A R. Karyawan B R. Logistik C Dapur D Lavatory E Janitor F R. ME G R. Utilitas H Garasi

Sumber : Analisis Penulis, 2017

Setelah melihat gambaran gubahan massa yang berupa ruang-ruang yang terdapat di dalamnya, maka akan dipaparkan pula gambaran secara vertikal. Gambaran secara vertikal merupakan susunan gubahan massa secara pada tapak. Berikut adalah gambaran susunan massa secara vertikal :

GUBAHAN MASSA



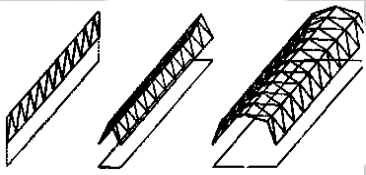
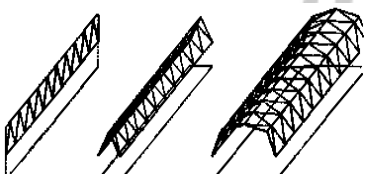


Gambar 5.13 Analisis Gubahan Massa

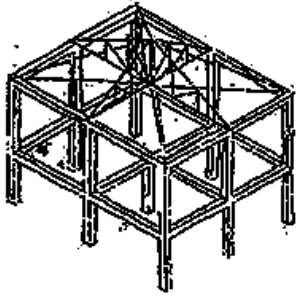

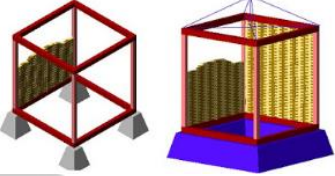
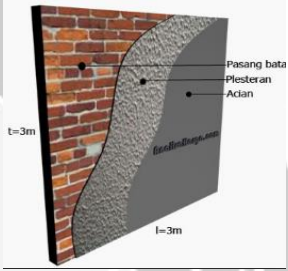

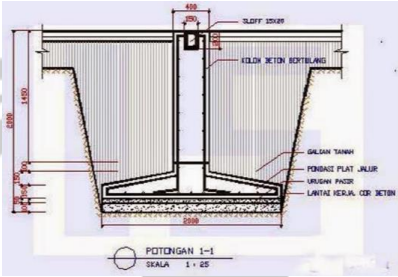
Sumber : Analisis Penulis, 2017

5.2.6. Analisis Struktur dan Konstruksi

Struktur dan konstruksi pada bangunan Pusat Informasi Kerajinan Tenun ini menggunakan aspek arsitektur kontemporer. Struktur dan konstruksi bangunan bertingkat rendah ini merupakan keharmonisan unsur modern dengan unsur lokal. Material baru atau modern sebagai sebuah solusi untuk memberikan daya tarik baru serta mempertimbangkan kekuatan bangunan. Oleh karena itu, akan digunakan seperti material hasil olahan pabrik yaitu semen, beton, kaca, besi, baja. Sedangkan material lokal seperti kayu, pasir, batu, dan bambu yang mudah diperoleh di Sleman serta adaptasi dengan keadaan pedesaan sekitar.

Tabel 5.10 Analisis Konstruksi

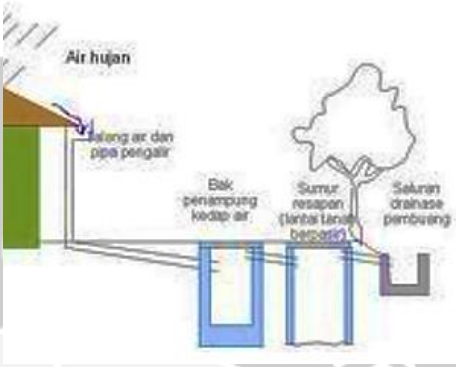
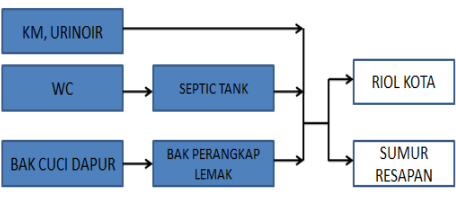
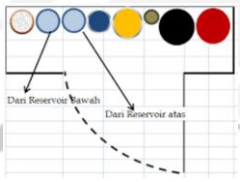

Analogi	Bertingkat Rendah	Tidak Bertingkat
Kepala	<p data-bbox="608 1048 959 1189">Konstruksi Truss system untuk bangunan bertingkat rangka</p> 	<p data-bbox="1018 1099 1342 1240">Konstruksi Truss system untuk bangunan tidak bertingkat</p> 
	<p data-bbox="624 1458 943 1496">Atap genteng /dak beton</p> 	<p data-bbox="1094 1525 1270 1563">Atap genteng</p> 

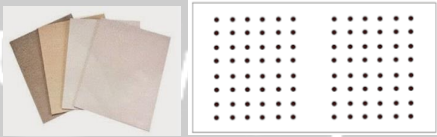
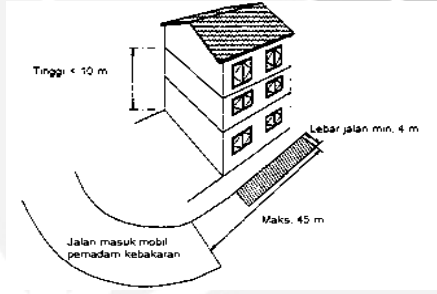



Badan	<p>Bangunan bertingkat dengan rigid frame</p>  <p>Dinding beton</p> 	<p>Rangka bangunan 1 lantai dengan rigid frame</p>  <p>Dinding bata</p> 
	Kaki	<p>Pondasi cakar ayam</p>  





Sumber : Analisis Penulis, 2017

5.2.7. Analisis Utilitas Bangunan

Tabel 5.11 Analisis Utilitas

Bagian	Komponen	Gambaran	Aplikasi
Drainase	<p>Dalam dan luar bangunan</p> <p>melalui atap → talang → bak penampung → irigasi</p>		<p>-Talang Vertikal pada atap miring</p> <p>-Bak resapan di halaman</p>
Sanitasi	<p>-Peralatan Sanitair</p> <p>-Pemipaan (shaft)</p> <p>Untuk menyalurkan disposal cair yang berasal dari KM/WC, urinoir, dapur.</p>	<p>Sistem sanitasi</p>  <p>Sistem shaft</p> 	<p>-Sistem sanitasi pada lavatory dan dapur</p> <p>-Shaft pada lavatory dan R.Utilitas</p>
Penghawaan	<p>AC Split 0,5-3 pk terdiri dari 2 bagian indoor (evaporator dan kipas udara) dan outdoor (kondensor dan kompresor). Dapat digunakan >1 split, sedangkan di luar tetap satu.</p>		<p>AC di bagian ruang kantor galeri, perpustakaan</p>

<p>Akustik</p>	<p>Agar bunyi dapat tersampaikan dengan baik (tidak <i>noise</i>). Bunyi merambat pada benda cair, padat, & gas. Tetapi tidak merambat di ruang hampa.</p>	<p>SOURCE → RECEIVER</p> <p>Membutuhkan bahan peredam suara pada ruang penghasil kebisingan, dapat menggunakan V-Board Panel atau Jaya Bell.</p> 	<p>Pada kantin, showroom, Ruang ME.</p>
<p>Kebakaran</p>	<p>Secara pasif</p> <ul style="list-style-type: none"> -Tanda Exit / Keluar - Jalur Pemadam Kebakaran 	<p>Sirkulasi jalur Pemadam Kebakaran</p> 	<p>Dapat menjangkau seluruh ruang, ditekankan pada ruang publik yaitu : Galeri, Showroom, perpustakaan, Lobby, kantor dan dapur.</p>
	<p>Aktif :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Pemasangan 4 jenis detector (gas, asap, api dan panas), dipasang di dinding ketinggian 3-10 cm di bawah plafon. -Srinkler berupa kran penyemprot air tiap 2,5m. -Fire alarm Terdiri dari manual call point, indicator lamp, fire bell dan dipasang di 	<p>Detector</p>  <p>Sprinkler</p>  <p>Fire alarm</p> 	

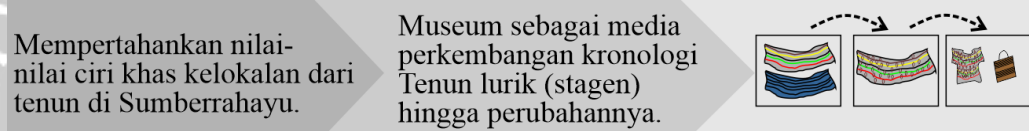
	<p>dinding ketinggian 15cm di bawah plafon.</p> <p>-Box Hidran Terdiri box isi selang,katup kran air. Syarat bangunan dengan luas >500m² (jarak 35m).</p>	<p>Box Hidran dan Katup kran air</p> 	
Pencahayaan	<p>-Pencahayaan untuk kerajinan tangan 20-500 lux.</p> <p>-Penyajian makanan 200-300.</p> <p>-Persiapan makanan 750-1000 lux.</p> <p>-Perpustakaan 200-500.</p> <p>-Penerangan umum 200 lux.</p> <p>-Lampu area outdoor</p>	<p>- Lampu Hologon / lampu tembak</p>  <p>- lampu LED</p>  <p>- Lampu Induksi 70 lumen/watt</p> 	<p>-Area Pameran, showroom Lobby / ruang yang perlu ekspos detail.</p> <p>- Pada kantor, perpustakaan</p> <p>-Pencahayaan outdoor</p>

Sumber : Analisis Penulis, 2017

5.3. Analisis Penekanan Studi

5.3.1. Penerapan Tata Ruang

Penataan ruang pada bangunan Pusat Informasi Kerajinan Tenun di Sumberrahayu akan di desain dengan membentuk sebuah alur cerita. Alur cerita ini sebagai sebuah simbolisasi atau kronologi, dimana pengunjung ikut terlibat dan merasakan berkeliling seluruh fasilitas yang disediakan pada museum. Dengan demikian pengunjung dapat semakin merasakan bahwa tenun lurik / stagen merupakan mahakarya yang perkembangannya memiliki karakter kontemporer.

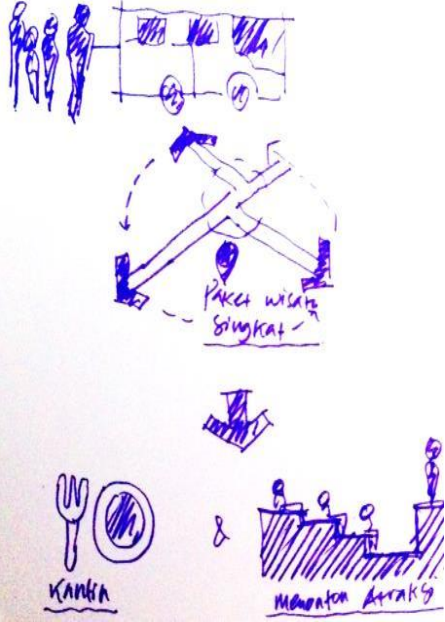


Gambar 5.14 Simbolisasi Tata Ruang
Sumber : Analisis Penulis, 2017

Tabel 5.12 Penerapan Ruang

Fungsi Ruang	Gambaran	Gagasan
Information & management area	<ul style="list-style-type: none"> Pengunjung diarahkan sesuai dengan kebutuhan kunjungan atau perpustakaan. 	
Exhibition	<ul style="list-style-type: none"> Pengunjung menuju galeri di lantai 2 dan diarahkan untuk merasakan suasana tenun pada setiap kejadian. 	

<p>Showroom Perpustakaan Shopping Center</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Setelah pengunjung berkeliling galeri, maka pengunjung akan turun dan melihat para pengrajin sedang menenun di showroom. • Kemudian para pengunjung diajak untuk melihat dokumentasi tenun yang berada di perpustakaan. • Pengunjung diarahkan kembali menuju shopping center 	

<p>Outdoor</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Setelah berbelanja, bagi para pengunjung ditawarkan sebuah paket wisata keliling 3 kawasan, agar dapat melihat kondisi eksisting secara langsung. • Kemudian setelah kembali kembali ke Pusat Informasi Kerajinan Tenun, pengunjung dapat beristirahat di kantin, lalu menikmati atraksi. • Ketika pulang pengunjung dapat merasakan pengalaman meruang yang berbeda-beda, sehingga dapat mengerti alur cerita atau proses tenun di Sumberrahayu secara keseluruhan. 	
----------------	--	--

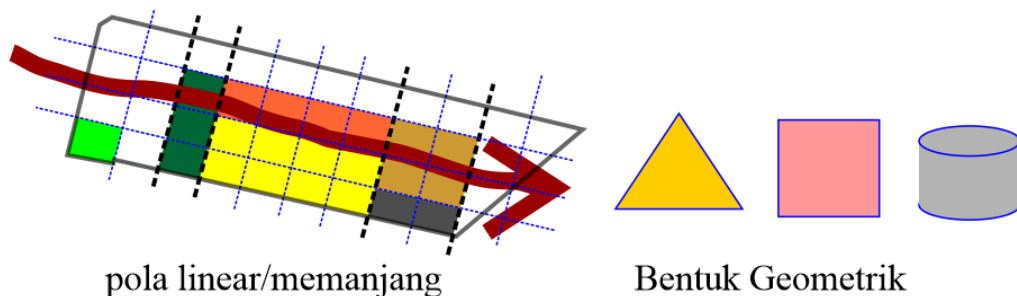
Sumber : Analisis Penulis, 2017

5.3.2. Penerapan Bentuk Bangunan

- **Geometri**

Secara umum, hal yang diatur secara geometri adalah ruang sebagai rongga hasil analisis kegiatan sesuai tuntutan fungsi dari Pusat Informasi Kerajinan Tenun. Sedangkan unsur lainnya mengikuti geometri ruang. Mengatur ruang secara geometri dapat dipandang sebagai penyusunan rangkaian rongga (void) yang masing-masing berdiri sendiri yang tercipta dari tuntutan aktivitas dan tuntutan fungsi. Setelah melakukan analisis perencanaan dan perancangan baik ruang luar maupun dalam, maka terdapat pengelompokan menjadi 9 fungsi, yaitu fungsi ruang dalam *Information, Education, Exhibition, Economic, Service area*, kemudian ruang luar berupa *Security, atraksi outdoor*, dan parkir. Pada Gubahan massa dikelompokkan kembali menjadi 4 massa dan 3 fungsi ruang luar lainnya melengkapi.

Berdasarkan pendekatan kontemporer, bangunan akan menggunakan linear membantu mempermudah sirkulasi yang membentuk alur serta adaptasi bentuk tapak. Bentuk bangunan yang akan digunakan juga merupakan terapan dari bentuk-bentuk geometrik yang tegas seperti kotak/kubus, Segitiga/piramida dan bentuk plastis seperti lingkaran.



Gambar 5.15 Analisis Geometri
Sumber : Analisis Penulis, 2017

Tabel 5.13 Contoh Bangunan Sebagai Gagasan Desain

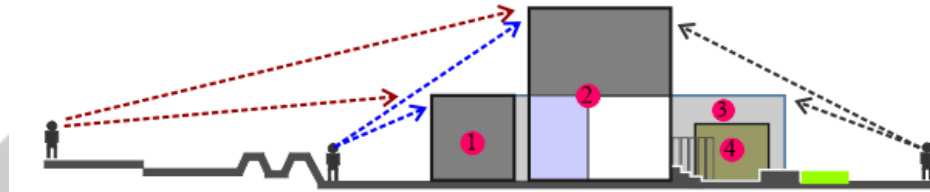
Nama Bangunan	Gambar	Bentuk
Museum Guggenheim Spanyol		Bentuk Plastis, lengkung, berbahan material modern.
Museum The Acropolis Atena		Bentuk geometrik tegas, persegi, sudut tajam dan berbahan material modern.
Museum Tsunami Aceh		Bentuk Plastis, lingkaran, berbahan material modern, dengan ornamen khas Aceh.
Masjid Raya Baru Sumatera Barat		Bentuk Plastis, geometrik tegas, sudut tajam, material kombinasi lokal dengan modern, bentuk/ornamen khas Minang.
Bangunan rumah Penduduk sekitar tapak		Rumah limasan, geometrik persegi dan segitiga, material lokal modern (semen).

Sumber : Analisis Penulis, 2017

Berdasarkan tabel di atas, dapat dijadikan sebagai ide-ide bentuk bangunan. Bangunan akan mengambil bentuk tegas dan tajam untuk memperkuat fasad. Kemiringan atap menjadi irama yang berulang pada tatanan massa. Bangunan yang memanjang dengan motif lurik sebagai filosofi kain tenun yang panjang. Bangunan menyesuaikan bentuk modern dan kampung penduduk.

- **Proporsi**

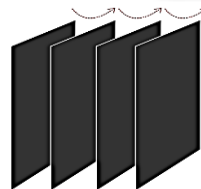
Proporsi yang akan digunakan dalam bangunan adalah berusaha untuk memperhatikan skala manusia. Desain bangunan akan memberikan aspek kenyamanan yang tinggi. Dengan demikian bangunan memiliki view yang baik dan nyaman dipandang.



Gambar 5.16 Analisis Proporsi
Sumber : Analisis Penulis, 2017

- **Irama**

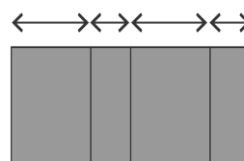
Irama pada bangunan ini akan diterapkan melalui pengulangan-pengulangan bentuk massa, ukuran, maupun detail. Dengan adanya pengulangan tersebut guna menjadikan fasad yang terlihat aktif dan tidak monoton. Hal tersebut akan diterapkan pada fasad depan bangunan.



Gambar 5.17 Analisis Irama
Sumber : Analisis Penulis, 2017

- **Dimensi**

Dimensi atau ukuran pada bangunan ini juga menjadi aspek penting karena akan mempengaruhi desain. Dimensi juga memperhatikan pada standar tubuh manusia (antropometri). Selain itu penggunaan dimensi menggunakan ukuran-ukuran yang lazim.

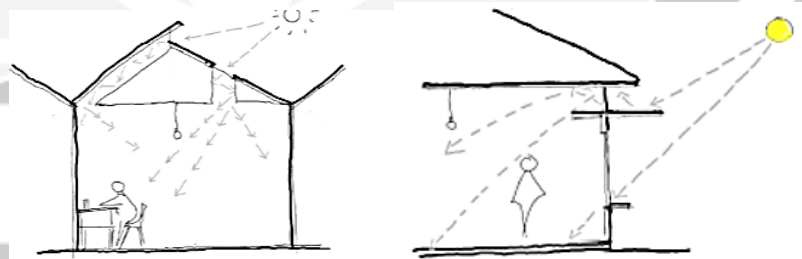


Gambar 5.18 Analisis Proporsi
Sumber : Analisis Penulis, 2017

5.3.3. Penerapan Adaptasi Lingkungan

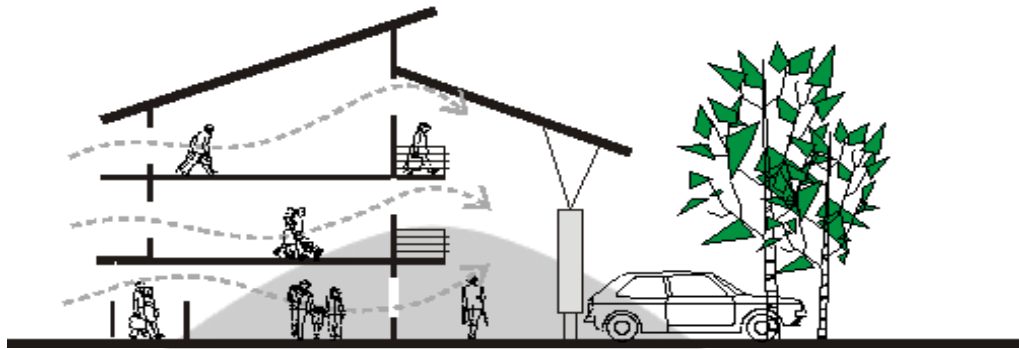
Sebagai adaptasi terhadap lingkungan serta peka terhadap iklim tropis, maka bangunan akan menggunakan beberapa pemecahan permasalahan pada bangunan. Arsitektur kontemporer pada dasarnya adalah peka terhadap keadaan sejarah, tradisi maupun iklim tropis. Selain penggunaan kombinasi material lokal dan penataan lingkungan, pemecahan yang paling terlihat adalah pada pencahayaan maupun pengudaraan.

Pada pencahayaan bangunan tetap membutuhkan pencahayaan tambahan untuk ekspos detail, tetapi bangunan juga tetap mengusahakan memanfaatkan *daylight* agar cahaya tetap masuk ke dalam bangunan. Hal tersebut ditanggapi dengan adanya bukaan yang tetap mempertimbangkan arah sinar matahari, sehingga bangunan memiliki ruang yang sehat. Pemanfaatan cahaya matahari di siang hari sebagai *lighting*.



Gambar 5.19 Pencahayaan Alami Pada Bangunan
Sumber : Dokumen Penulis, 2017

Pada sistem pengudaraan bangunan juga tetap membutuhkan pengkondisian udara tambahan untuk ruang galeri atau kantor, tetapi bangunan juga tetap mengusahakan memanfaatkan pergerakan angin. Massa bangunan akan tetap memberikan jalur angin, agar tidak menghalangi sirkulasi angin sehingga dapat terus mengalir ke seluruh bagian tapak.







Gambar 5.20 Pengudaraan Alami Pada Bangunan
 Sumber : Dokumen Penulis, 2017

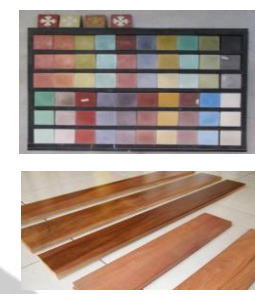
5.3.4. Penerapan Material Bangunan

Penerapan material pada bangunan adalah dengan tetap memanfaatkan potensi lokal. Terdapat daerah penghasil material lokal seperti pasir dari Sungai Progo, genteng dan bata merah dari Godean, (lokal/pemanfaatan potensi material yang dekat dari kawasan).

Tabel 5.14 Penggunaan Material Bangunan

Bagian	Material	Gambar
Atap	<ul style="list-style-type: none"> • Atap genteng Untuk bangunan 1 lantai.	
	<ul style="list-style-type: none"> • Dak beton Untuk bangunan bertingkat.	
Plafond	<ul style="list-style-type: none"> • Kayu Untuk memberikan kesan lokal pada bangunan.	
	<ul style="list-style-type: none"> • Gypsum Untuk memberikan kesan modern pada bangunan.	

<p>Kusen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kayu Pemanfaatan bahan lokal pada bangunan. • Kaca Untuk memberikan kesan transparan dan terbuka. • Besi Untuk kebutuhan kusen ukuran besar/ rangka-rangka. 	  
<p>Dinding</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dinding beton Untuk bangunan bertingkat/menyerap suara. • Dinding bata Memberi kesan detail lokal. • Semen ekpos Memberi kesan jujur material. • Pasir Sebagai campuran semen. 	   
<p>Lantai</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Batu Ditata sebagai mozaik dan memberi kesan natural. • Keramik Memberi kesan modern, higienis, dan halus. 	 

	<ul style="list-style-type: none"> • Tegel /ubin Memberi kesan tempo dulu dan tradisional. • Kayu / Parket Memberi kesan lokal dan natural. 	
--	---	---

Sumber : Analisis Penulis, 2017

5.3.5. Penerapan Ornamen Bangunan

Sebagai ornamen atau detail arsitektural pada bangunan Pusat Informasi Kerajinan Tenun akan mengambil filosofi dari motif tenun atau beberapa motif anyam. Bangunan dengan konsep kontemporer tapi tetap menyelaraskan dengan keadaan lokal, salah satu wujudnya adalah melalui ornamen. Penerapan detail akan dilakukan pada fasad, interior, maupun bagian-bagian yang membutuhkan ekspos detail. Dengan adanya ornamen tersebut harapannya dapat semakin memperkuat estetika bangunan dan membuat pengguna bangunan semakin mudah menangkap kesan bangunan terhadap nilai tenun. Berikut adalah contoh motif tenun yang dapat digunakan :




Gambar 5.21 Pengudaraan Alami Pada Bangunan
Sumber : Dokumen Penulis, 2017

5.3.6. Penerapan Warna Bangunan

Penggunaan warna pada bangunan juga memberi dampak terhadap pengguna. Berikut ini adalah warna-warna beserta pengertiannya yang dapat digunakan dalam desain bangunan. Dengan demikian, akan dijelaskan fungsi dan aplikasinya pada bangunan Pusat Informasi Kerajinan Tenun:

Tabel 5.15 Warna Pada Bangunan

Warna	Fungsi	Aplikasi
Merah 	Warna yang kuat, mampu tampil lebih dekat dibandingkan warna lain, sehingga warna ini mampu mencuri perhatian untuk pertama kali.	Pada Kusen, atau detail.
Biru 	Dapat merangsang pikiran karena jernih dan ringan, mempengaruhi komunikasi dengan jelas karena cenderung stabil, dan menenangkan. Sedangkan warna biru lembut akan menenangkan pikiran dan menambah konsentrasi bantuan.	Pada furniture atau kombinasi dinding perpustakaan.
Kuning 	Tepat untuk mengangkat jiwa dan harga diri, menjadi kepercayaan diri dan optimisme dan persahabatan.	Pada Kusen, atau detail.
Abu-abu 	kuat dan praktikal, cenderung serius atau dapat diandalkan karena stabil.	Pada dinding, furniture, lantai.
Hijau 	warna kesimbangan, karena spektrum warna hijau yang berada di tengah sehingga seimbang dan menenangkan. Menyimbolkan alam, kehidupan dan simbol fertilitas.	Pada area terbuka dapat disimbolkan tanaman.

<p>Hitam</p> 	<p>menyerap semua warna dan implikasi psikologis yang cukup besar. Dapat berkomunikasi dengan kejelasan mutlak, tanpa nuansa halus, keunggulan/ kecanggihan tanpa kompromi dan bekerja sangat baik dengan putih.</p>	<p>Pada lantai, dinding, furniture, detail, dan kusen.</p>
<p>Putih</p> 	<p>Merefleksi total, menjadi kemurnian, tanpa kompromi, bersih, higienis, dan steril. Warna putih memberi efek persepsi yang tinggi pada sebuah ruang.</p>	<p>Pada lantai, dinding, plafond, furniture.</p>
<p>Coklat</p> 	<p>Persentase dari merah, kuning dan dominan hitam. Maka memiliki sifat keseriusan, hangat, lembut dan memiliki asosiasi dengan bumi dan alam, terkesan tenang dan mendukung.</p>	<p>Pada Kusen, perabot, atap.</p>

Sumber : Analisis Penulis, 2017

6. BAB VI KONSEP

6.1. Konsep Perencanaan



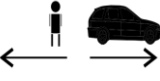

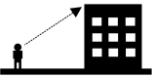
Berdasarkan program yang telah disebutkan pada bab sebelumnya, Pusat Informasi Kerajinan Tenun memiliki fungsi utama untuk memwadahi aktivitas informasi, edukasi, ekonomi, dan pameran. Melalui program tersebut, digunakan arsitektur kontemporer sebagai pendekannya. Berikut ini adalah penerapan konsep pada bangunan.

6.1.1. Konsep Perencanaan Lokasi

Pada konsep perencanaan lokasi, merupakan hasil sintesa makro dari analisis tapak di bab sebelumnya. Pada konsep ini akan melakukan checklist bahwa Pusat Informasi Kerajinan Tenun ini mengacu pada beberapa aspek. Aspek-aspek yang perlu direncanakan tersebut berupa orientasi, massa, sirkulasi, vegetasi, view.

Aspek-aspek tersebut akan dijelaskan sebagai berikut :

Tabel 6.1 Aspek Perencanaan Lokasi

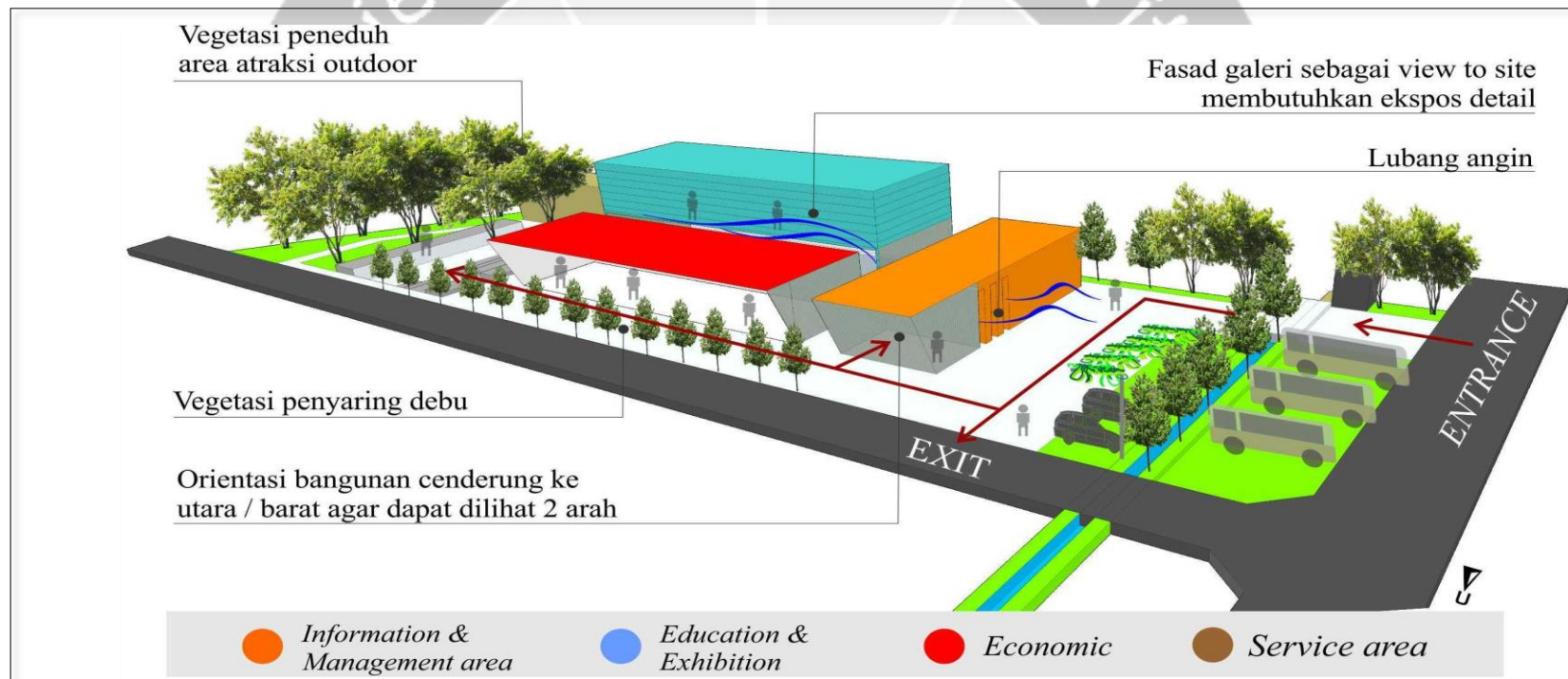
	Pertama, orientasi cenderung ke arah utara atau barat karena mengadaptasi dari iklim tropis yaitu mempertimbangkan pergerakan matahari.
	Kedua, massa dibuat secara terpisah karena memberi jalur angin.
	Ketiga, sirkulasi pelaku menyesuaikan arah jalan utama dan alur pelaku diusahakan agar dapat mengelilingi seluruh fungsi.
	Keempat, vegetasi sebagai penyaring udara di tepi site, penyaring view area privat, dan membantu meredam kebisingan.
	Kelima, view memanfaatkan potensi sekitar view pertanian sawah & memanfaatkan persimpangan menjadi ikon/gerbang 3 kawasan.

Sumber : Analisis Penulis, 2017

6.2. Konsep Perancangan

6.2.1. Konsep Perancangan Lokasi

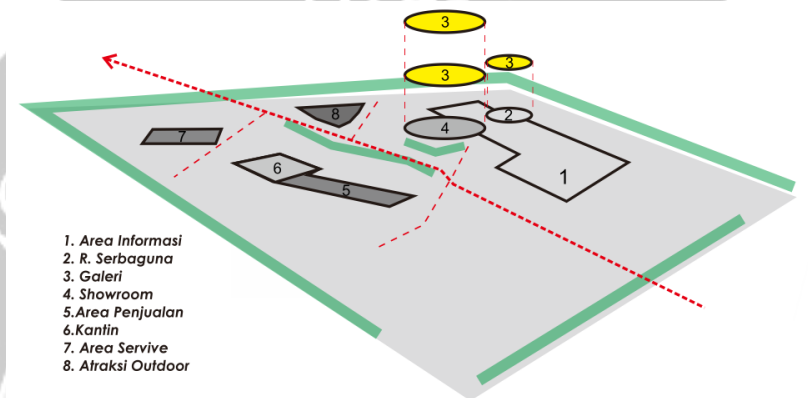
Pada konsep perencanaan lokasi merupakan tahap lanjutan dari konsep perencanaan lokasi. Penerapan semua aspek secara makro dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 6.1 Pengudaraan Alami Pada Bangunan
Sumber : Analisis Penulis, 2017

6.2.2. Konsep Gubahan Massa

Pada konsep gubahan massa, terdapat 4 buah massa utama berjajar secara linear. Konsep gubahan massa pada bangunan Pusat Informasi Kerajinan Tenun adalah beralur dari *Information* dan *Management area* → *Education* → *Economic* → *Service Area*. Berikut adalah susunan massa utama pada tapak :



Gambar 6.2 Tatanan Massa Bangunan
Sumber : Analisis Penulis, 2017

Melalui susunan gubahan massa tersebut, bangunan juga memiliki penerapan yang keterbukaan atau komunikasi yang baik :

Tabel 6.2 Penerapan Tata Massa dengan Keterbukaan dan Komunikasi

<p> → Pengunjung → Pengelola </p> <p>Penataan layout <i>Information</i> dan <i>Management</i> berada di paling depan, guna menyambut tamu dengan baik.</p>	Pengunjung
	<p>Akses yang mudah dan langsung mendapat arahan, sehingga dapat mengelilingi semua fasilitas bangunan.</p>
	Pengelola
<p><i>Information</i> dan <i>Management area</i> menjadi 1 massa agar mudah dalam melakukan kontrol atau melayani pengunjung.</p>	

Sumber : Analisis Penulis, 2017

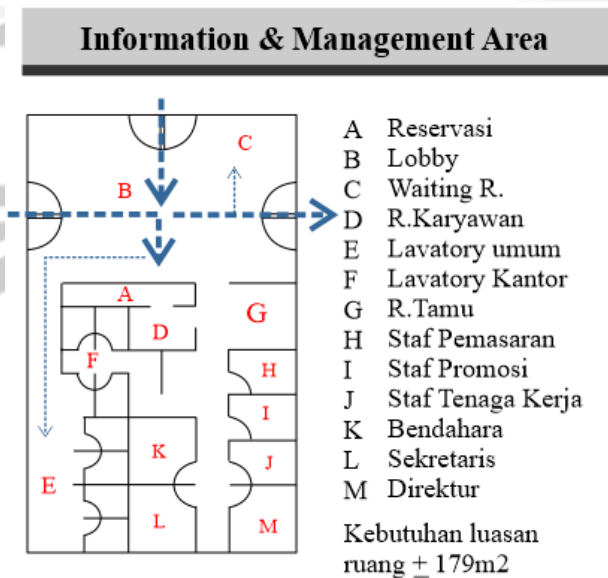
6.2.3. Konsep Tata Ruang

Bangunan Pusat Informasi Kerajinan Tenun ini memiliki konsep tata ruang yang membawa pengunjung mendapat informasi dengan mengikuti pola ruang secara periodik tenun. Pengunjung dapat merasakan pengalaman ruang yang baru dan berjalan terus. Berikut ini adalah susunan tata ruang pada bangunan :

▪ Massa 1

Merupakan wadah untuk fungsi *Information* dan *Management area*. Pada massa ini pengunjung memasuki bangunan melalui lobby, kemudian menuju fasilitas lain atau diarahkan oleh reservasi apabila ingin menuju *waiting room/lavatory*. Untuk menuju fasilitas lain dapat melalui pintu kanan.

Bangunan hendaknya memiliki kualitas visual serta komunikasi yang baik. Bangunan bersifat terbuka dan ramah untuk dikunjungi. Selain itu bangunan harus dapat dijangkau oleh semua pelaku.

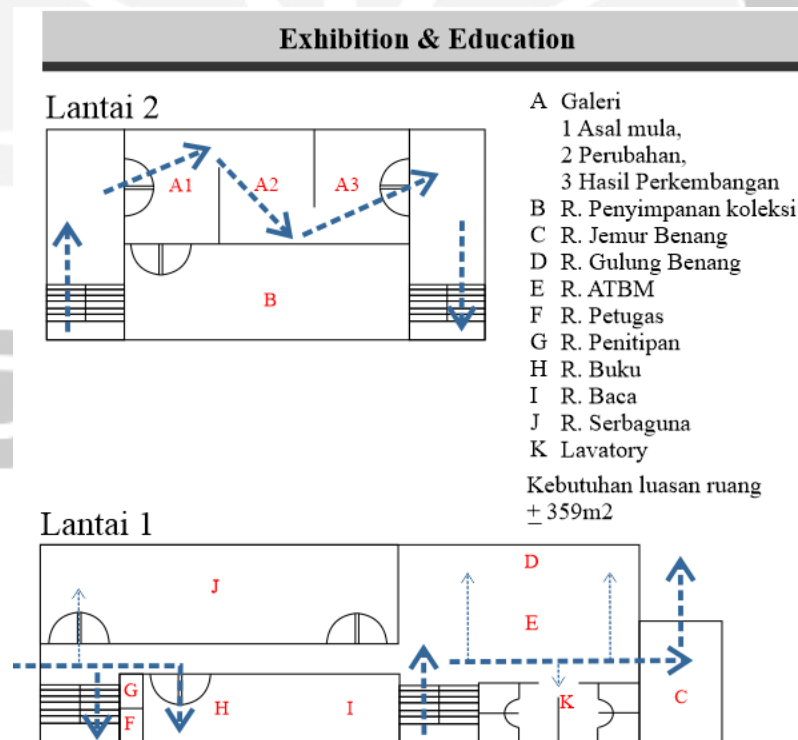


Gambar 6.3 Konsep Tata Ruang Massa 1
Sumber : Analisis Penulis, 2017

▪ **Massa 2**

Merupakan wadah untuk fungsi *Exhibition* dan *Education*. Pada massa ini pengunjung diarahkan menuju galeri atau atau ruang perpustakaan (kebutuhan literatur). Kemudian pengunjung diarahkan naik untuk memasuki galeri yang terbagi menjadi 3 yaitu ruang masa lalu, ruang perubahan, dan ruang hasil kembangan. Setelah itu diarahkan kembali untuk turun dan menuju ke *showroom* untuk melihat proses pembuatan tenun atau menuju *lavatory*. Selanjutnya adalah pengunjung diarahkan menuju fasilitas lain berupa *shopping center* atau kantin.

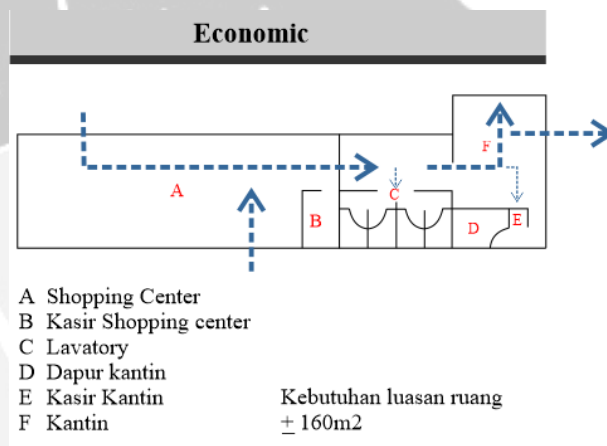
Bangunan massa ke-2 ini merupakan area *exhibition* dan *education* atau area semi publik yang membutuhkan ketenangan. Selain itu berbagai macam kebutuhan utilitas sangat dibutuhkan. Bangunan merupakan bagian penting karena sebagai poin utama simbolisasi tenun.



Gambar 6.4 Konsep Tata Ruang Massa 2
Sumber : Analisis Penulis, 2017

▪ **Massa 3**

Merupakan wadah untuk fungsi *Economic*. Pada massa ini pengunjung diarahkan menuju *Shopping center*, kemudian menuju kantin. Setelah dari kantin pengunjung dapat keluar menuju area atraksi outdoor atau parkir. Bangunan merupakan area publik, yang menimbulkan kebisingan, tetapi juga harus ditata sebaik mungkin agar mampu menarik konsumen.

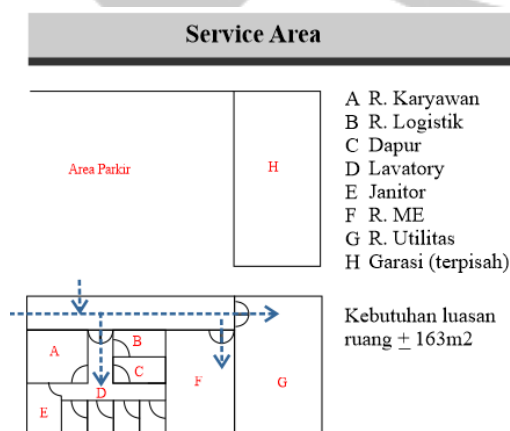


Gambar 6.5 Konsep Tata Ruang Massa 3

Sumber : Analisis Penulis, 2017

▪ **Massa 4**

Merupakan wadah untuk fungsi *Service area*. Pada massa ini banyak digunakan oleh para pelaku servis atau karyawan. Pada massa ini ruang logistik diletakkan di depan untuk mengantisipasi *loading dock*, kemudian yang paling ujung adalah ruang utilitas atau ME karena menghasilkan kebisingan dari suara mesin.



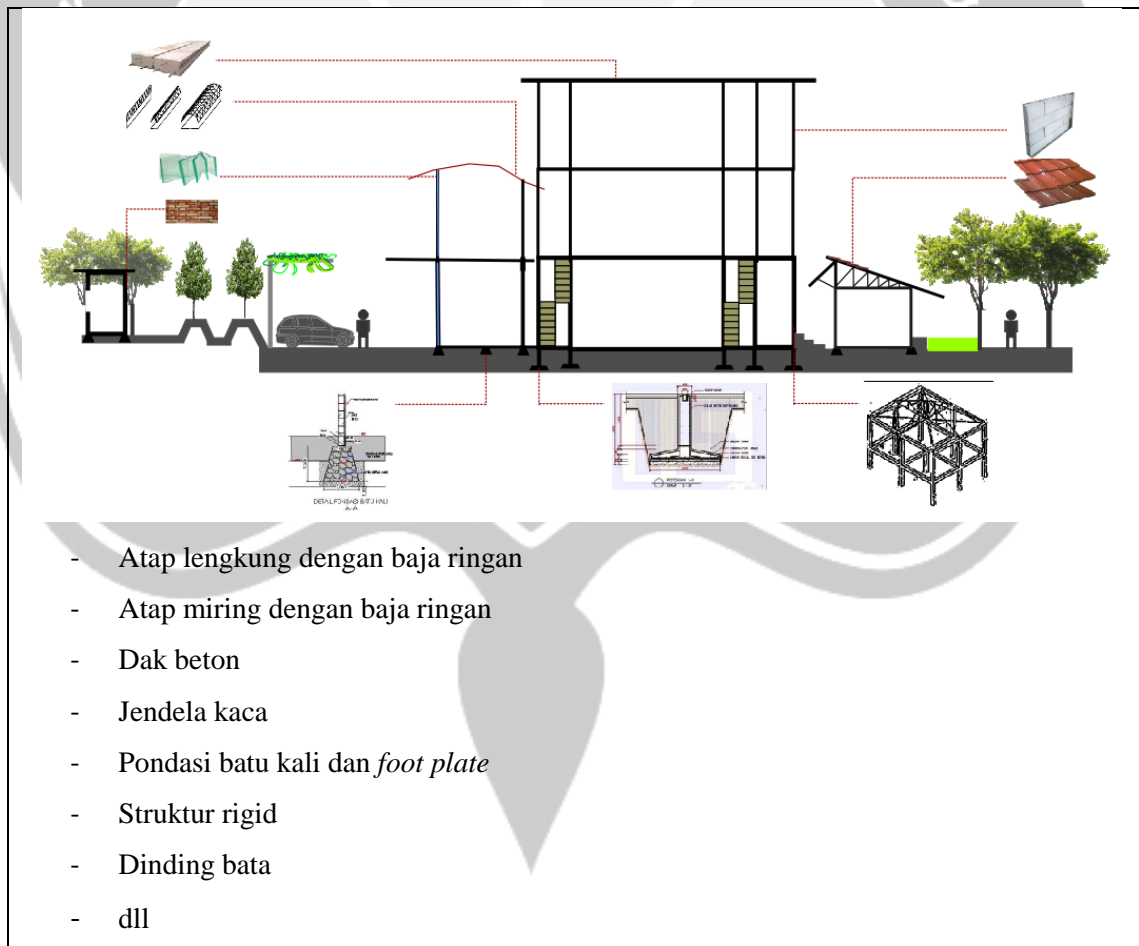
Gambar 6.6 Konsep Tata Ruang Massa 1

Sumber : Analisis Penulis, 2017

6.2.4. Konsep Struktur dan Konstruksi

Pada bangunan Pusat Informasi Kerajinan Tenun menggunakan struktur dan konstruksi bangunan bertingkat rendah maupun bangunan tidak bertingkat dengan memadukan aspek arsitektur kontemporer. Oleh karena itu, akan digunakan seperti material hasil olahan pabrik yaitu semen, beton, kaca, besi, baja. Sedangkan material lokal seperti kayu, pasir, batu, dan bambu yang mudah diperoleh di Sleman serta adaptasi dengan keadaan pedesaan sekitar.

Sebagai gambaran struktur dan konstruksi pada bangunan dapat dilihat pada skematik berikut ini :



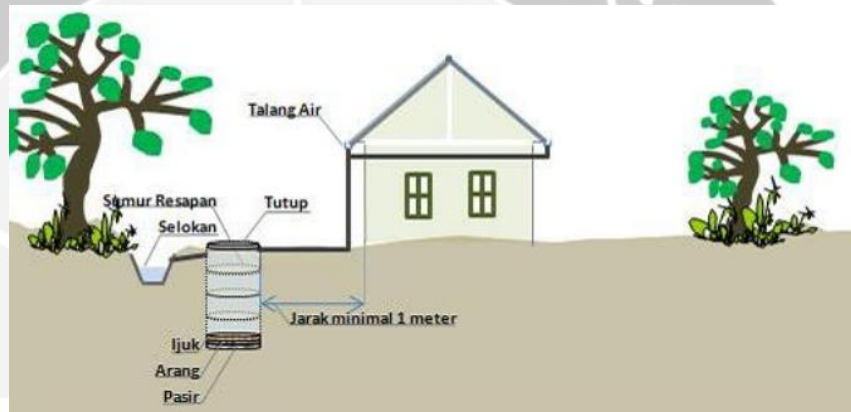
Gambar 6.7 Konsep Struktur dan Konstruksi Bangunan
Sumber : Analisis Penulis, 2017

6.2.5. Konsep Utilitas

▪ Drainase

Pada sistem drainase bangunan akan melakukan beberapa penanggulangan berupa :

- Menyediakan talang vertikal untuk saluran air hujan.
- Menyediakan pemipaan untuk saluran air hujan pada tepi atap menuju bawah tanah.
- Membuat bak resapan air hujan.
- Menuju saluran umum.

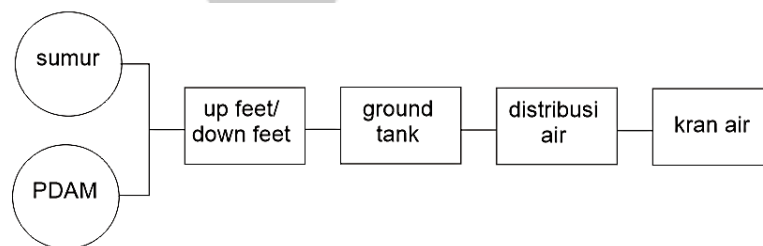


Gambar 6.8 Konsep Drainase dengan Sumur Resapan Bulat
Sumber : sumuresapan - WordPress.com, 2017

▪ Sanitasi

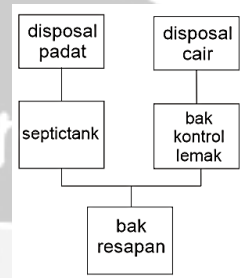
Pada sistem sanitasi bangunan akan menerapkan 2 komponen penanggulangan berupa :

- Menyediakan saluran air bersih untuk didistribusikan ke lavatory dan dapur.



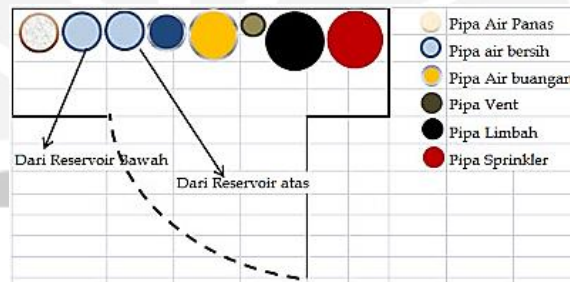
Skematik 6.1 Sistem Pemipaan
Sumber : Analisis Penulis, 2017

- Menyediakan saluran air kotor/disposal padat dari WC dan saluran disposal cair (Kamar mandi, wastafel, bekas rendaman benang).
- Membuat bak kontrol lemak dan *septic tank*.
- Membuat bak resapan.



Skematik 6.2 Sistem Sanitasi
Sumber : Analisis Penulis, 2017

- Sistem pemipaan dengan menyediakan kotak shaft untuk memudahkan proses kontrol pada lavatory atau ruang utilitas.

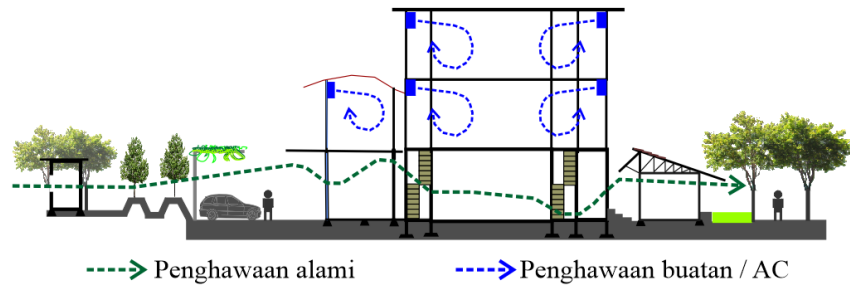


Gambar 6.9 Kotak Shaft
Sumber : (Juwana, 2004)

▪ Penghawaan

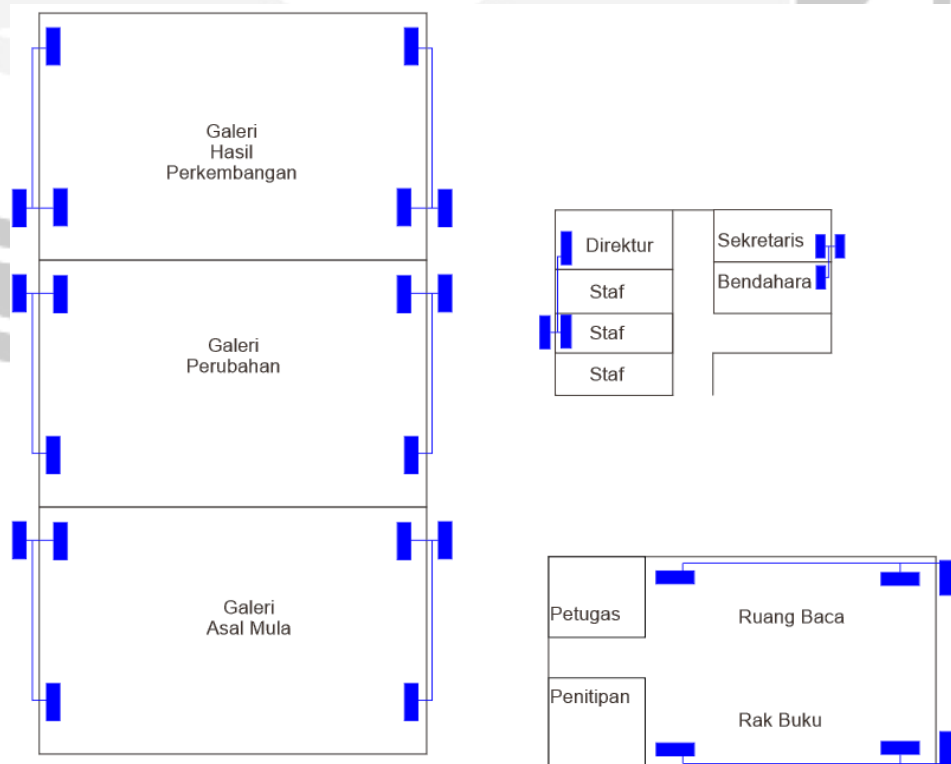
Pada bangunan Pusat Informasi Kerajinan Tenun ini adalah memaksimalkan penggunaan penghawaan alami dan buatan. Penghawaan alami seperti Area jemur benang, Kantin, *Shopping Center*, Area Servis, *Security*, Ruang karyawan, Ruang *Office Boy/Girl*, ME /Teknisi. Sedangkan penghawaan buatan menyesuaikan kebutuhan ruang seperti kantor, galeri, perpustakaan menggunakan *Air Condition* (AC). Hal tersebut untuk menjaga keawetan dari koleksi maupun kenyamanan dari pengguna bangunan.

Berikut adalah gambaran sirkulasi angin pada tatanan massa bangunan:



Gambar 6.10 Sistem Penghawaan
Sumber : (Juwana, 2004)

Jenis AC yang digunakan adalah AC Split 0,5-3 pk karena dapat dibuat paralel. Penerapan pemasangan AC Split terdapat beberapa titik dalam satu ruangan, sesuai dengan luasan ruangan dan jangkauan udara yang dikeluarkan oleh AC. Berikut ini adalah gambaran pemasangan AC Pada ruang :



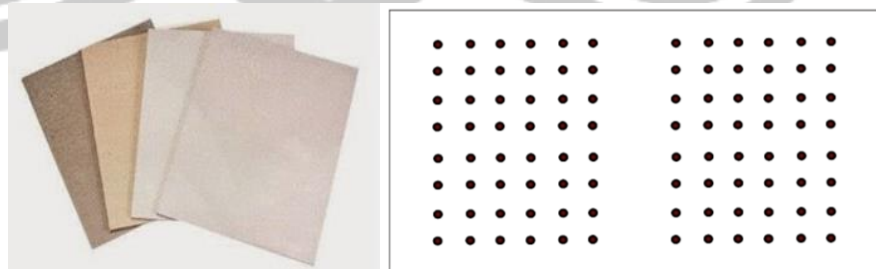
Skematik 6.3 Pemasangan AC Split Pada Ruangan
Sumber : (Analisis Penulis, 2015)

▪ **Akustik**

Konsep akustika pada Pusat Kerajinan Tenun adalah untuk mengatur tata suara pada ruangan-ruang agar komunikasi dapat tersampaikan dengan baik. Beberapa hal yang harus diperhatikan adalah :

- Ruang yang membutuhkan ketenangan
 - Kantor ruang Pengelola (Owner, Pemimpin Direksi, dan Staf) membutuhkan ketenangan.
 - Galeri membutuhkan ketenangan atau kedap suara, sehingga membutuhkan media serap suara pada dinding.
 - Perpustakaan membutuhkan ruang baca yang tenang.
- Ruang yang menghasilkan kebisingan tinggi seperti Shopping Center dan Ruang ME (suara mesin/generator). Untuk ruang yang menghasilkan kebisingan tinggi harus diletakkan jauh dari ruangan yang membutuhkan ketenangan.

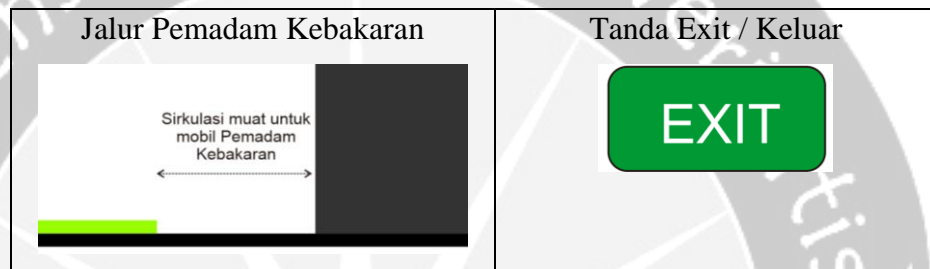
Pada ruang penghasil kebisingan, membutuhkan bahan peredam suara terutama pada dinding sumber suara. Sebagai solusi dapat menggunakan produk jaya bell (papan gipsum lubang-lubang) atau bahan untuk menyerap suara V-Board Panel. Dengan demikian suara dapat tersampaikan dengan baik.



Gambar 6.11 V-Board Panel dan Jaya Bell
Sumber : (Analisis Penulis, 2015)

- **Kebakaran**

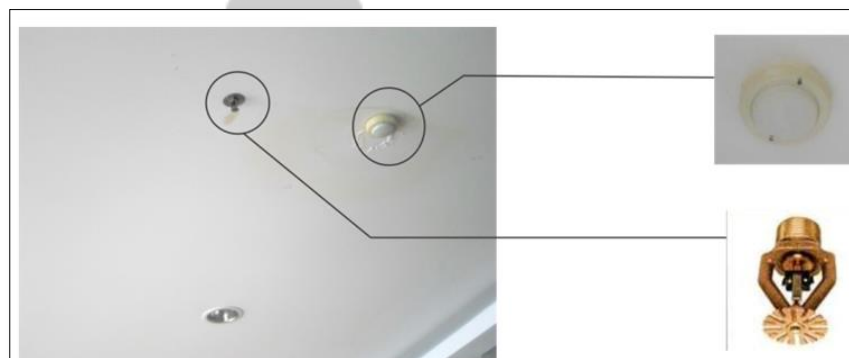
Konsep proteksi kebakaran pada bangunan dilakukan dengan 2 cara yaitu pasif dan aktif. Secara pasif dapat dilakukan pada bangunan tersebut, sedangkan secara aktif adalah dengan memberi pemasangan atau perlengkapan tambahan di luar bangunan. Proteksi kebakaran hendaknya dapat menjangkau seluruh ruang, namun secara optimal diberikan pada fasilitas publik yaitu Galeri, Showroom, perpustakaan, Lobby, kantor dan dapur karena menggunakan api. Berikut adalah gambaran penanggulangan secara pasif :



Gambar 6.12 Konsep Penanggulangan Pasif kebakaran
Sumber : Analisis Penulis, 2017

Kemudian gambaran penanggulangan secara aktif dapat dilakukan sebagai berikut :

- Pemasangan detector di dinding ketinggian 3-10 cm di bawah plafon seluruh ruangan dan berdekatan dengan sprinkler yang di pasang setiap jarak 2,5m.



Gambar 6.13 Detector dan Sprinkler
Sumber : Dokumen Penulis, 2014

- Box Hidran terdiri box isi selang, katup kran air. Syarat bangunan dengan luas $>500\text{m}^2$ dan dipasang setiap jarak 35m. Hidran dapat diletakkan di dalam bangunan maupun halaman bangunan.



Gambar 6.14 Box Hidran
Sumber : Dokumen Penulis, 2014

- Fire alarm yang terdiri dari manual *call point*, *indicator lamp*, *fire bell* dan dipasang di dinding ketinggian 15cm di bawah plafon. Pemasangannya berdekatan dengan box hidran.



Gambar 6.15 Fire Alarm
Sumber : Dokumen Penulis, 2014

- Selain itu bangunan juga perlu dilengkapi tanki air, untuk pasokan air dalam proteksi kebakaran. Tanki air juga harus dilengkapi dengan pompa untuk tekanan air.



Gambar 6.16 Pasokan Air untuk Proteksi Kebakaran
Sumber : (Dokumen Penulis, 2013)

▪ **Pencahayaan**

Pada sistem pencahayaan ruang Pusat Kerajinan Tenun akan di bagi menjadi dua :

- Menggunakan pencahayaan alami (*daylight*)





Pada Pusat Kerajinan Tenun terdapat ruangan yang harus menggunakan pencahayaan alami atau terkena sinar matahari langsung seperti :

- Area Jemur benang (dapat kering dengan kualitas baik)
- Kantin
- Lavatory
- *Showroom* (dapat dikombinasi pencahayaan buatan)
- *Shopping Center* (dapat dikombinasi dengan pencahayaan buatan 300 lux)
- Ruang Pengelola (dapat dikombinasi dengan pencahayaan buatan 200-350 lux)

- Menggunakan pencahayaan buatan (*artificial light*)

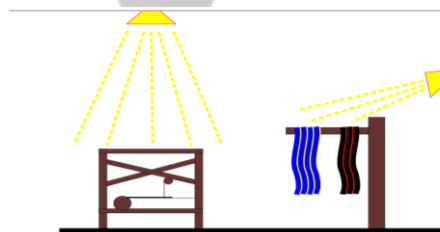
Pencahayaan buatan sangat dibutuhkan pada ruang tertentu agar dapat menambah estetika dan menonjolkan suatu detail. Jenis lampu yang dapat digunakan adalah lampu *spot* atau *wide flood* :

Tabel 6.3 Konsep Pencahayaan Pada Bangunan

Ruang	Lampu	Gambaran
Area Pameran	Lampu Hologon / lampu tembak 	
Showroom	Lampu LED 	

Lobby / ruang yang perlu ekspos detail.	Lampu Hologon / lampu tembak 	
Kantor	lampu LED 	
Perpustakaan	lampu LED 	
Lampu area outdoor	Lampu Induksi 70 lumen/watt 	
Kantin dan dapur	lampu LED dan Lampu Hologon 	 

Sumber : (Analisis Penulis, 2015)



Gambar 6.17 *Artificial Light* pada Karya
Sumber : (Analisis Penulis, 2017)

6.3. Konsep Penekanan Studi

6.3.1. Penerapan Tata Ruang

Pada penekanan studi konsep tata ruang bangunan Pusat Informasi Kerajinan Tenun memiliki susunan tata ruang luar dan tata ruang dalam yang membentuk linear atau memanjang. Sebagai gambaran dapat dilihat pada skematik berikut ini :



6.18 Penerapan Tata Ruang Pada Site

Sumber : (Analisis Penulis, 2017)

6.3.2. Penerapan Bentuk Bangunan

Tabel 6.4 Penerapan Bentuk Bangunan Pada Tapak

Geometri	Proporsi	Irama	Dimensi
Penerapan bentuk geometrik yang tegas dengan sudut tajam serta kombinasi atap kampung.	Menggunakan skala manusia dan bangunan terdiri dari 2 lantai, sehingga tidak merusak skyline.	Irama ditunjukkan oleh kemiringan arap dan ornamen lurik.	Menggunakan sirkulasi sesuai dengan standar antropometri atau sirkulasi pelaku.

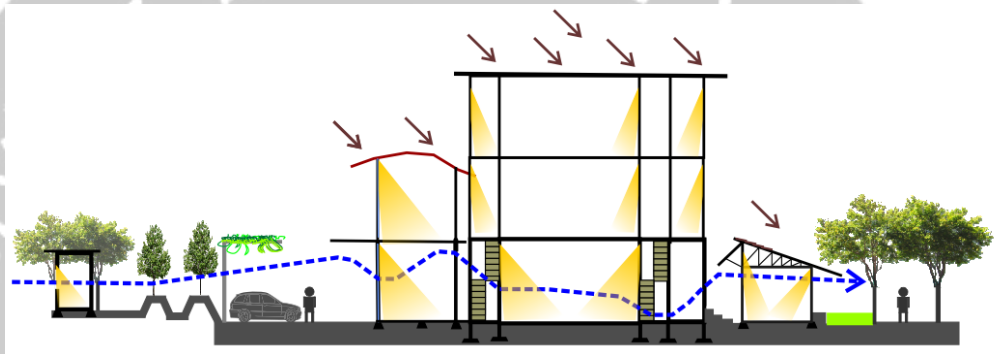
Sumber : Analisis Penulis, 2017



Gambar 6.19 Penerapan Bentuk Bangunan
Sumber : Analisis Penulis, 2017

6.3.3. Penerapan Adaptasi Lingkungan

Pada penerapan konsep adaptasi terhadap lingkungan, bangunan pusat Informasi Kerajinan Tenun berusaha peka terhadap iklim tropis. Berbagai hal yang diterapkan pada bangunan antara lain peka terhadap keadaan sejarah, tradisi maupun iklim tropis. Selain penggunaan kombinasi material lokal dan penataan lingkungan, pemecahan yang paling terlihat adalah pada pencahayaan maupun pengudaraan. Berikut adalah gambaran konsep adaptasi bangunan terhadap lingkungan :



Gambar 6.20 Adaptasi Bangunan Terhadap Lingkungan
Sumber : Dokumen Penulis, 2017

Penggunaan bukaan sebagai sirkulasi udara dan material kaca agar cahaya tetap dapat masuk ke bangunan. Selain itu penataan lansekap pada tapak juga diolah agar tetap dapat memberikan dampak positif dalam pengudaraan sekitar yang belum terdapat vegetasi besar. Dari segi material, bangunan juga tetap melakukan kombinasi antara material pabrik dengan material lokal yang mudah dijangkau atau di peroleh di sekitar lokasi.

6.3.4. Penerapan Material Bangunan

Pada penerapan material bangunan Pusat Informasi Kerajinan Tenun menggunakan berbagai macam material pabrik yang modern dandikombinasi dengan material lokal. Sebagai bangunan yang menekankan prinsip simbolik, maka bangunan harus memiliki warna dan detail material berupa :

Tabel 6.5 Penerapan Material

Bagian	Material	Gambar	Aplikasi
Atap	<ul style="list-style-type: none"> • Atap genteng Untuk bangunan 1 lantai. • Dak beton Untuk bangunan bertingkat. 		
Plafond	<ul style="list-style-type: none"> • Kayu Untuk memberikan kesan lokal pada bangunan. • Gypsum Untuk memberikan kesan modern pada bangunan. 		
Kusen	<ul style="list-style-type: none"> • Kayu Pemanfaatan bahan lokal pada bangunan. • Kaca Untuk memberikan kesan transparan dan terbuka. • Besi Untuk kebutuhan kusen ukuran besar/ rangka-rangka. 		<p>Kombinasi kaca, frame besi dan kayu pada kusen jendela.</p> 

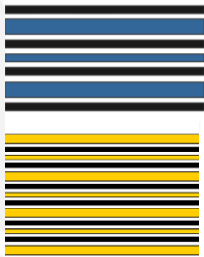


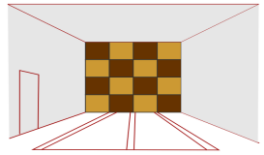

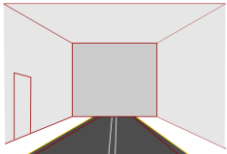
<p>Dinding</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dinding beton Untuk bangunan bertingkat/menyerap suara. • Dinding bata Memberi kesan detail lokal. • Semen ekpos Memberi kesan jujur material. • Pasir Sebagai campuran semen. 	   	<p>Ekspos material pada dinding dapat dilakukan sesuai dengan kebutuhan ruang.</p>   
<p>Lantai</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Batu Ditata sebagai mozaik dan memberi kesan natural. • Keramik Memberi kesan modern, higienis, dan halus. • Tegel /ubin Memberi kesan tempo dulu dan tradisional. • Kayu / Parket Memberi kesan lokal dan natural. 	   	   

Sumber : Analisis Penulis, 2017

6.3.5. Penerapan Ornamen Bangunan

Sebagai ornamen atau detail arsitektural pada bangunan Pusat Informasi Kerajinan Tenun akan mengambil filosofi dari motif tenun atau beberapa motif anyam. Dengan menerapkan prinsip simbolik arsitektur kontemporer, bangunan akan tetap menyelaraskan dengan keadaan lokal, salah satu wujudnya adalah melalui ornamen. Penerapan detail akan dilakukan berupa :

Tabel 6.6 Penerapan Ornamen

Detail	Motif	Aplikasi
Fasad		Sudut fasad bangunan menggunakan motif lurik. 
Interior		Detail interior dengan bahan lokal disusun menjadi motif anyaman. 
Lantai		Detail lantai dengan motif lurik. 

Sumber : Dokumen Penulis, 2017

6.3.6. Penerapan Warna Bangunan

Pada umumnya bangunan dengan gaya arsitektur kontemporer menggunakan warna-warna netral seperti putih, abu-abu, atau warna ekspos material. Pada bangunan Pusat Informasi Kerajinan Tenun akan menerapkan warna-warna tersebut untuk dijadikan detail maupun warna utama. Berikut adalah gambaran penggunaan warna :

Tabel 6.7 Penerapan Warna Bangunan

Ruang/Bagian	Warna	Gambaran
Area Pameran	-Putih -Abu-abu -Hitam -Ekspos kayu / semen (menunjukkan kesan masa lalu)	
Shopping center	-Putih -Ekspos kayu -Merah atau kuning (agar terlihat aktif)	
Lobby	-Putih -Ekspos Kayu -Hitam	
Kantor	-Putih -Biru muda -Abu-abu	

Perpustakaan	-Putih -Hitam -Biru -Kayu	
Showroom	-Putih -Eskpos semen -Bata -Kayu	
Kantin	-Putih -Eskpos semen -Ekspos Bata/batu -Kayu	
Furniture	-Warna kayu -Warna besi -Warna cerah	
Kusen	-Warna kayu -Warna besi -Hitam -Putih -Watna cerah	

Sumber : Dokumen Penulis, 2017

DAFTAR PUSTAKA

- Watanabe S. dan Sugiarto . (2003). *Teknologi Tekstil*. Jakarta: Pradya Paramita.
- Tenun Gamplong*. (2015). Diambil kembali dari viniainiv.files.wordpress.com
- Akmal, I. (2005). *Indonesian Architecture Now*. Jakarta: Agung Offset.
- Callender, J. D. (1983). *Time Saver Standard of Building Type second edititon*.
Singapore: McGraw-Hill.
- Calus. (1979). *Building for Industry*. Whiteknights: College of Estate Management.
- Ching, F. D. (2007). *Architecture Form, Space, and Order*. Canada: Simultaneously.
- Construction, D. o. (2005). *Dictionary of Architecture and Construction*. USA.
- Depdikbud. (1998). *Kesadaran Budaya Tentang Tata Ruang Masyarakat di Daerah Istimewa Yogyakarta* . Jakarta: CV. Pialamas Permai.
- Djoemena, N. S. (2000). *LURIK Garis-garis Bertuah*. Jakarta: Yayasan Adikarya IKAPI.
- Frans Magnis Suseno dan S. Reksosusilo. (1983). *Etika Jawa Dalam Tantangan Sebuah Bunga Rampai*. Yogyakarta: Kanisius.
- Heka, Y. (2012, Mei 14). *11 Makna Warna untuk Personality Anda*. Dipetik Desember 11, 2015, dari Kompasiana: Kompasiana.com
- indonesia, T. P. (2008). *Kamus Besar Bahasa indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- James C.Synder, A. D. (1989). *Pengantar Arsitektur*. Jakarta: Erlangga.
- Juwana, J. S. (2004). *Sistem Bangunan Tinggi*. Jakarta: Erlangga.
- KBBI. (2008). *Kamus Besar Bahasa indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Kliment, S. A. (2001). *Building Type Basic for Museum*. Canada: United States of America.

- Poerwadarminta, W. (1984). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka .
- Purnomo, C. (2009). Strategi Pemasaran Produk Wisata Minat Khusus Gua cerme. *Vol.3(2), Jurnal Karisma*.
- Report, U. P. (1989). *Uttar Pradesh Development Report*. Planning Commision Goverment of India.
- Sarwono, S. w. (2005). *Psikologi sosial : psikologi kelompok dan psikologi terapan*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Schirmbek, E. (1988). "*Gagasan, Bentuk, dan Arsitektur Prinsip-prinsip Perancangan dalam Arsitektur Kontemporer*. Bandung: Intermatra.
- Sukis. (2015, September). Kerajinan Tenun di Sejati Desa. (Agnes, Pewawancara)
- Sutantri, Jusuf Thojib, Indyah Martiningrum. (MALANG). *Kenyamanan Visual Gedung Pamer Pusat Seni dan Kerajinan Kendedes Kabupaten Malang*. 2.
- Zelnik, J. P. (1979). *Human Dimension & Interior Space*. New York: The architectural press.

DAFTAR REFERENSI

Ardiansjah, N. (2015, Januari 10). *Mengenal Karakteristik Masyarakat Jawa*. Diambil kembali dari Kompasiana: www.kompasiana.com

Dhuhuriyah, S. (2011, Juni 11). *Pengaruh Budaya yang Mempengaruhi Komunikasi Antar Budaya*. Diambil kembali dari Kompasiana: www.kompasiana.com

Naidradamha. (2016, Mei 27). *Desa Wisata Gamplong*. Dipetik Maret 27, 2017, dari Kotajogja.com: Kotajogja.com

Pariwisata, D. K. (2012, juli 7). *Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Sleman Targetkan 3.400.000 Wisatawan Di Tahun 2012*. Diambil kembali dari <http://humas.slemankab.go.id/>

viniainiv. (2015, juli 31). *viniainiv.files.wordpress.com*. Diambil kembali dari Lurik kembangan: viniainiv.files.wordpress.com

yukpiknik. (2017, september 3). <http://www.yukpiknik.com/>. Diambil kembali dari pasar seni: <http://www.yukpiknik.com/>

Sumber : <http://www.slemankab.go.id>

www.gamplong.com

Nurchahyaningtyas dan Yenny Patnasari . (2012). Peran Koperasi dalam Pemberdayaan Usaha Mikro, Kecil dan Menengah (UMKM) pada Sentra Industri Kecil Kerajinan dan Anyaman Tenun Bukan Mesin di Desa Gamplong, Kelurahan Sumber Rahayu Kecamatan Moyudan Kabupaten Sleman.

LAMPIRAN

Tabel Potensi Kerajinan Tenun di Sumberrahayu

DESA	PRODUK	PENGRAJIN	FASILITAS
Gamplong Tahun 1953	Awalnya berupa kain lurik, serbet makan, stagen, taplak, gordyn dan barang kerajinan tenun lainnya, Kemudian berkembang eceng gondok, lidi kelapa, mendong, dan akar wangi untuk tas, placemates, table runner, craft, bahan, box, tatakan gelas, Tikar.	23 rumah 188 orang	Showroom
Sangubanyu Tahun 1950-an (1965 Sari Puspas)	kain pel, sarung bantal, gordyn, taplak meja, kain pantai dan yang tidak ketinggalan adalah kain ikhram.	20 kepala keluarga (KK) yang memiliki ATBM	Gerai penjualan Sari Puspas
Kembangan Tahun 1950-an (inovasi 2010)	Tenun lurik stagen menjadi tenun batik.	2 kelompok	Showroom

Sumber : Interview Penulis, 2017

Tabel Data Pengrajin Tenun dan Anyam Gamplong 1

NO	Nama	Bahan	Produk
1.	O'glek	Lidi, mendhong, enceng gondok.	Tas, placemates, table runner, material tenun, gordyn, dll.
2.	Ragil Jaya	Lidi, mendhong, enceng gondok, agel.	placemates, taplak meja, tatakan, material tenun,
3.	Gion	Lidi, mendhong, enceng gondok, agel.	Aneka box
4.	Zulia Craft	Lidi, mendhong, enceng gondok, akar wangi, kulit telur, agel.	Tas, placemates, weeding gift, sarung bantal, tatakan gelas, bunga lidi, tempat koran, krey, mirror, coster, material tenun, gordyn, dll.
5.	Srinti Production	Karton, kertas, kerang.	Pigura jam, notes, souvenir, hiasan dinding.

6.	Lidi Emas	Lidi.	Placemates, table runner, material tenun.
7.	Lya Craft	Lidi, akar wangi, enceng gondok.	Placemates, table runner, material tenun, box tisu.
8.	Amalya Craft	Lidi, mendhong	Placemates, table runner, stagen, scraft.
9.	UD. Ipoeng Surya Putra	Lidi, mendhong, enceng gondok, akar wangi, benang, pandan.	Taplak meja, Placemates, selendang, tempat koran, krey, sarung bantal, tas.
10.	Bias	Lidi, bambu, benang, akar wangi.	Placemates, stagen.
11.	Arinda Craft	Lidi, Mendhong.	Placemates, material tenun.
12.	Gria Craft	Lidi, benang.	Placemates, stagen.
13.	Wida's Collection	Lidi, agel.	Taplak meja, Placemates, box, tas.
14.	Lovely Craft	Lidi.	Material tenun, Placemates.
15.	Suka Craft	Enceng gondok.	Placemates, box, tempat buah, karpet.
16.	Aneka Jaya	Akar wangi, kain.	Taplak meja, selendang, sarung bantal, gordyn.
17.	TR Production	Lidi, mendhong, enceng gondok, koran, pandan.	Placemates, material tenun.
18.	BG Production	Lidi gebang.	Placemates, taplak meja.
19.	Ardy Craft	Lidi, agel, pandan, mendhong.	Placemates, taplak meja, material tenun.
20.	Nopi Craft	Lidi, agel, pandan, enceng gondok.	Placemates, taplak meja, material tenun, tas.
21.	Johan Craft	Lidi.	Placemates, table runner.
22.	Putri Enceng	Lidi	Placemates,

Sumber : Gamplong Craft Center, 2008

FOTO SURVEY



Gambar Peta Penduduk Gamplong
Sumber : KKN UII Angkatan 47

