

## **BAB II**

### **GAMBARAN UMUM PROYEK SENTRA EDUKASI DAN GALERI KERAJINAN**

#### **2.1. Tinjauan Objek Sentra Edukasi**

##### **2.1.1. Definisi Sentra**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) *online*, sentra adalah tempat yang berada di tengah-tengah atau titik pusat. Dapat diartikan bahwa sentra adalah tempat yang menjadi bagian penting dari suatu aktivitas.

##### **2.1.2. Definisi Edukasi**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) *online*, edukasi adalah proses pengubahan sikap dan perilaku seseorang atau kelompok dalam usaha mendewasakan diri melalui upaya pengajaran, pelatihan, proses, dan cara mendidik. Sedangkan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 mengatakan bahwa edukasi merupakan proses pembelajaran untuk menciptakan peserta didik yang aktif dalam pengembangan potensi diri seperti spiritual keagamaan, pengendalian diri, empat kePenulisan, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya sendiri maupun orang lain. Berdasarkan dua definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa edukasi merupakan usaha yang dilakukan untuk mengembangkan potensi diri terkait sikap dan perilaku menjadi lebih baik dengan cara pengajaran dan pelatihan.

##### **2.1.3. Definisi Sentra Edukasi**

Berdasarkan definisi sentra dan edukasi, maka dapat disimpulkan bahwa sentra edukasi adalah tempat yang menjadi wadah untuk kegiatan pengajaran dan pelatihan untuk mengembangkan potensi diri seseorang seperti pengembangan kePenulisan dan keterampilan dalam bidang tertentu. Proses pembelajaran di sentra edukasi dapat dilakukan secara formal, nonformal, maupun informal yang dilakukan secara individu maupun berkelompok. Berikut ini adalah penjelasan jenis-jenis edukasi sebagai berikut :

- **Formal**  
Edukasi formal adalah proses pembelajaran melalui pendidikan formal seperti sekolah dasar, sekolah menengah pertama, dan sekolah menengah atas. Proses pembelajaran pada pendidikan formal ini terikat dengan beragam peraturan yang harus ditaati oleh peserta didik dengan tujuan untuk melatih kedisiplinan.
- **Nonformal**  
Edukasi nonformal adalah proses pembelajaran melalui pendidikan non formal seperti bimbingan belajar dan kursus dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan di luar pendidikan formal. Proses pembelajaran pada pendidikan nonformal ini terikat dengan peraturan yang harus ditaati namun aturan yang dibuat tidak seketat pendidikan formal.
- **Informal**  
Edukasi informal adalah proses pembelajaran melalui pendidikan informal seperti lingkungan sekitar dan orang tua. Edukasi informal dapat dilakukan secara umum atau tidak dikhususkan.

Perancangan sentra edukasi di Kecamatan Kasihan ini dilakukan melalui pendidikan secara informal karena proses pembelajaran yang terjadi di sentra edukasi ini dilakukan secara umum oleh masyarakat sekitar maupun wisatawan.

#### **2.1.4. Tujuan Sentra Edukasi**

Menurut Widadi, Z (2010) menyatakan bahwa sentra edukasi bertujuan untuk :

- a. Menjadikan tempat untuk menambah referensi terkait suatu ilmu
- b. Meningkatkan pemahaman dan pengetahuan masyarakat
- c. Memberikan informasi tentang perkembangan edukasi dari tahun ke tahun melalui benda koleksi maupun dokumentasi foto
- d. Mengenang dan menghargai tokoh

#### **2.1.5. Aktivitas dan Pelaku di Sentra Edukasi**

##### **1. Aktivitas dan Kegiatan di Sentra Edukasi**

Sentra edukasi ini dapat mewadahi berbagai macam fungsi baik edukasi maupun produksi. Maka dari itu, beberapa pengelompokan kegiatan yang terjadi di sentra edukasi ini adalah sebagai berikut :

- a. Kegiatan penerimaan yaitu kegiatan untuk menerima pengunjung dan menerima pasokan bahan baku dari empat dusun.
- b. Kegiatan edukasi yaitu kegiatan untuk meningkatkan keterampilan masyarakat melalui pelatihan dan menambah pengetahuan tentang kerajinan khas Bangunjiwo melalui sosialisasi. Selain itu, kegiatan edukasi juga ditujukan untuk para pengrajin terkait pengolahan limbah hasil kerajinan.
- c. Kegiatan produksi yaitu kegiatan pembuatan produk kerajinan tangan mulai dari tahap awal sampai pada tahap akhir.
- d. Kegiatan pengolahan limbah yaitu kegiatan untuk mengolah limbah hasil produksi kerajinan agar tidak membahayakan lingkungan sekitar.
- e. Kegiatan pendukung yaitu kegiatan jual-beli produk kerajinan dan kegiatan sosial-budaya untuk masyarakat setempat.

##### **2. Pelaku dan Pengguna di Sentra Edukasi**

Untuk mendukung dan menunjang jalannya fungsi suatu sentra edukasi, maka pelaku dan pengguna bangunan menjadi salah satu aspek pendukung keberhasilan sentra edukasi. Pelaku di sentra edukasi ini adalah sebagai berikut :

- a. Kepala pengelola  
Berperan dalam memimpin dan mengelola sentra edukasi baik terkait teknis maupun administratif.
- b. Pengrajin gerabah  
Berperan dalam membantu proses pembuatan produk kerajinan gerabah dengan cara menjadi pengajar.
- c. Pengrajin kipas bambu  
Berperan dalam membantu proses pembuatan produk kerajinan kipas bambu dengan cara menjadi pengajar.
- d. Pengrajin ukir kulit  
Berperan dalam membantu proses pembuatan produk kerajinan ukir kulit dengan cara menjadi pengajar.
- e. Pengrajin batu cetak  
Berperan dalam membantu proses pembuatan produk kerajinan batu cetak dengan cara menjadi pengajar.
- f. Komunitas lingkungan  
Berperan dalam membantu dan memberikan sosialisasi terkait pengolahan limbah kerajinan untuk menjaga keberlanjutan lingkungan.

- g. Pengunjung  
Berasal dari kalangan wisatawan untuk rekreasi, belajar pembuatan produk kerajinan, dan membeli produk kerajinan. Selain itu, pengunjung juga berasal dari masyarakat setempat yang ingin meningkatkan keterampilan dalam pembuatan produk kerajinan tangan.
- h. Satpam  
Berperan dalam menjaga keamanan sentra edukasi.
- i. Staf atau karyawan  
Terdiri dari staf toko cinderamata yang berperan dalam melayani kegiatan jual beli produk kerajinan, staf kebersihan yang berperan dalam menjaga kebersihan area sentra edukasi, serta staf lainnya yang berperan dalam menjaga dan memperbaiki sarana prasarana di sentra edukasi.

#### **2.1.6. Fasilitas Sentra Edukasi**

Pada fasilitas sentra edukasi kerajinan ini, ruang-ruang dikelompokkan ke dalam beberapa zona, sebagai berikut :

1. Zona Edukasi, meliputi :
  - a. Ruang *workshop* untuk pelatihan keterampilan
  - b. Ruang kelas untuk kegiatan sosialisasi
  - c. Area serbaguna seperti ruang pertemuan untuk komunitas khusus
2. Zona Pengelolaan, meliputi :
  - a. Kantor pengelola bangunan
  - b. Ruang mekanikal dan elektrik
3. Zona Produksi, meliputi :
  - a. Area produksi gerabah terbagi menjadi area penggilingan tanah liat, area pembuatan kerajinan gerabah, area pembakaran, dan area pewarnaan.
  - b. Area produksi kipas bambu terbagi menjadi area pemotongan bambu dan area pembuatan kerajinan kipas bambu
  - c. Area produksi wayang kulit terbagi menjadi area perendaman kulit, area pembersihan kulit, area pembuatan kerajinan wayang kulit, dan area pewarnaan.
  - d. Area produksi batu cetak terbagi menjadi area pengadukan bahan baku, area pembuatan kerajinan batu cetak, area pemolesan produk, dan area pewarnaan.
  - e. Area penjemuran produk
  - f. Area penyimpanan atau gudang
  - g. Area pengolahan limbah
4. Zona Pendukung, meliputi :
  - a. Area parkir
  - b. Area cinderamata kerajinan
  - c. Toilet umum
  - d. *Janitor*
  - e. Pos satpam
  - f. Area penerimaan

## 2.2. Tinjauan Objek Galeri Kerajinan

### 2.2.1. Definisi Galeri

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) *online*, galeri adalah ruangan atau gedung untuk memamerkan benda atau karya seni lainnya. Galeri merupakan ruangan untuk memajang hasil karya seni, suatu area untuk aktivitas umum maupun keperluan khusus (Harris, 2005). Berdasarkan dua pernyataan tersebut, maka galeri dapat didefinisikan sebagai suatu tempat yang berfungsi untuk memperkenalkan, memamerkan, dan melindungi hasil karya seni agar dapat diapresiasi oleh masyarakat luas.

### 2.2.2. Fungsi Galeri

Galeri digunakan sebagai wadah untuk menyajikan informasi terkait karya seni yang dihasilkan oleh seniman maupun pengrajin dengan cara memajangnya pada ruang pameran, sehingga karya seni tersebut dapat semakin dikenal oleh masyarakat luas. Selain itu, keberadaan galeri juga dapat membantu mempromosikan dan menjual hasil karya seni pengrajin serta membantu seniman yang belum bisa menggelar pameran secara individu. Beberapa fungsi galeri yang didefinisikan oleh Departemen Perdagangan berdasarkan aktivitas jual beli adalah sebagai berikut :

- a. Tempat untuk memamerkan karya seni
- b. Tempat untuk pengembangan pasar seniman
- c. Tempat untuk melestarikan dan memperkenalkan karya seni
- d. Tempat untuk mengembangkan bisnis seniman dan pengelola
- e. Tempat untuk membangun jiwa kewirausahaan
- f. Tempat untuk meningkatkan pariwisata nasional

Berdasarkan penjabaran fungsi galeri, maka dapat disimpulkan bahwa galeri secara garis besar berfungsi sebagai tempat preservasi atau perlindungan karya seni, konservasi atau pelestarian karya seni, edukasi dan rekreasi, serta meningkatkan perekonomian seniman. Galeri seni dan museum dibedakan berdasarkan fungsinya yang mana galeri seni diperuntukan sebagai tempat jual beli karya seni, sedangkan museum hanya menjadi tempat pameran koleksi barang langka dan bersejarah (Susilo, 2013).

### 2.2.3. Klasifikasi Galeri

Pengelompokkan galeri ditinjau dari beberapa aspek (Robilliard, 1982), sebagai berikut :

1. Berdasarkan fungsinya :
  - a. Galeri di Museum  
Galeri yang tidak diperuntukkan untuk kegiatan jual beli, melainkan hanya memamerkan karya seni.
  - b. Galeri Kontemporer  
Galeri komersial milik swasta yang terbuka untuk umum, bersifat semi privat, dan tidak memungut biaya. Para seniman yang merupakan pelaku dari proses penciptaan karya seni ini mendapatkan keuntungan dari penjualan karyanya.
  - c. *Vanity Gallery*  
Jenis galeri yang disewakan kepada para seniman untuk memajang karya seninya, sehingga sumber utama pendapatan galeri ini diperoleh dari seniman dan bukan dari pameran koleksi.

- d. *Online Gallery*  
Galeri yang dapat diakses secara *online* untuk melihat karya seni yang ditampilkan dan dijual.
2. Berdasarkan waktu penyelenggaraan :
    - a. Galeri Tetap  
Galeri yang memajang koleksi karya seni secara permanen dan diadakan tanpa batasan waktu.
    - b. Galeri Temporer  
Galeri yang memajang koleksi karya seni berdasarkan jadwal tertentu yang telah ditentukan dan diinformasikan kepada masyarakat.
    - c. Galeri Keliling  
Galeri yang berpindah-pindah tempat dan tidak menetap di satu tempat.
  3. Berdasarkan tempat penyelenggaraan :
    - a. Galeri Seni Tradisional  
Galeri yang diselenggarakan di selasar dengan lorong yang panjang.
    - b. Galeri Seni Modern  
Galeri yang diselenggarakan di ruang yang sudah direncanakan.
  4. Berdasarkan skala koleksi :
    - a. Galeri Lokal  
Galeri yang memamerkan karya seni lingkungan dan masyarakat sekitar.
    - b. Galeri Regional  
Galeri yang memamerkan karya seni dari tingkat provinsi.
    - c. Galeri Internasional  
Galeri yang memamerkan karya seni dari beberapa negara.

Pada perancangan ini, galeri kerajinan khas Bangunjiwo termasuk dalam jenis galeri kontemporer karena galeri ini terbuka untuk umum dan terjadi aktivitas penjualan hasil kerajinan yang memberikan keuntungan bagi pengrajinnya. Selain itu, ditinjau dari waktu penyelenggaraannya galeri ini juga termasuk dalam jenis galeri tetap karena pameran hasil kerajinan dilakukan secara permanen. Jika ditinjau dari tempat penyelenggaraan dan skala koleksinya, maka perancangan galeri kerajinan khas Bangunjiwo ini termasuk dalam jenis galeri modern yang diadakan di ruangan yang sudah direncanakan dan jenis galeri lokal yang memamerkan hasil kerajinan dari pengrajin di Bangunjiwo.

#### **2.2.4. Pengertian Kerajinan**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) *online*, kerajinan adalah barang yang dihasilkan melalui keterampilan tangan. Kerajinan adalah seluruh aktivitas di bidang industri atau pembuatan barang yang dikerjakan dengan rajin, terampil, ulet serta kreatif dalam penyelesaiannya (Wiyadi, 1991). Dalam hal ini, yang dimaksud mengerjakan adalah melakukan suatu aktivitas untuk menghasilkan benda bernilai seni. Berdasarkan tiga pernyataan tersebut, maka kerajinan dapat didefinisikan sebagai suatu karya seni yang dihasilkan melalui proses pengerjaan dengan tingkat keterampilan tangan yang tinggi.

#### **2.2.5. Kerajinan di Kelurahan Bangunjiwo**

Bangunjiwo merupakan salah satu kelurahan di Kecamatan Kasihan yang menjadi pusat kerajinan di Kabupaten Bantul. Terdapat empat jenis kerajinan utama di Kelurahan Bangunjiwo, sebagai berikut :

## 1. Kerajinan Gerabah di Kasongan

### a. Profil Gerabah Kasongan

Kasongan berada 8-10 kilometer dari pusat kota Yogyakarta yang dapat dijangkau melalui Pojok Benteng Kulon. Terdapat gapura khas Desa Wisata Kasongan dan patung kuda yang memiliki ukuran tinggi, besar, dan berwarna merah seperti tanah liat (gambar 2). Gapura ini ditujukan sebagai penyambutan para wisatawan.



Gambar 2. 1 Gapura Kasongan  
Sumber : Profil Desa Wisata Kajigelem

Kasongan merupakan dusun sentra industri keramik dan gerabah di Kelurahan Bangunjiwo yang menggunakan bahan baku berupa tanah liat atau lempung sebagai adonan gerabah. Terdapat lebih dari 300 pengrajin gerabah di Kasongan yang sudah menembus pasar internasional. Hasil kerajinan gerabah dipajang secara berjajar rapi di sepanjang pinggir jalan untuk mempromosikan kerajinan gerabah tersebut. Selain itu, setiap tahunnya Kasongan juga mengadakan festival seni untuk semakin memperkenalkan kerajinan gerabah ke masyarakat. Produk kerajinan gerabah di Kasongan ini sangat beragam, seperti guci, vas bunga, patung loro blonyo, air mancur, ornamen atap, dan produk gerabah lainnya dengan ragam motif dan warna (Gambar 2.2 dan Gambar 2.3). Ukuran produk kerajinan gerabah di Kasongan juga sangat beragam mulai dari seukuran telapak tangan bahkan sampai seukuran pundak orang dewasa.



Gambar 2. 2 Produk Gerabah Kasongan  
Sumber : [www.suarasikap.com](http://www.suarasikap.com)



Gambar 2. 3 Ornamen Atap  
Sumber : Profil Desa Wisata Kajigelem

b. Tahapan Pembuatan Kerajinan Gerabah Kasongan

Bahan baku berupa tanah liat yang digunakan pada kerajinan gerabah Kasongan tidak diproduksi secara Penulis, melainkan membeli dari daerah Godean, Mangunan, dan Pasir Tepi Progo. Hal tersebut memudahkan para pengrajin gerabah di Kasongan karena tidak mengharuskan pengrajin untuk menciptakan tanah liat. Langkah-langkah pembuatan kerajinan gerabah di Kasongan adalah sebagai berikut :

- Membeli bahan baku utama berupa tanah liat dari daerah Godean, Mangunan, atau Pasir Tepi Progo.
- Proses penggilingan, yaitu menggiling tanah liat agar semakin tercampur.
- Proses pembentukan, yaitu membentuk tanah liat menjadi benda-benda yang sesuai permintaan. Dalam prosesnya, pembentukan kerajinan di Kasongan menggunakan teknik putar.
- Proses pengeringan, yaitu mengeringkan produk yang telah selesai dibentuk dengan cara diangin-anginkan selama seminggu.
- Proses pembakaran, yaitu memasukkan produk gerabah ke tungku pembakaran.
- Proses penyelesaian, yaitu proses pewarnaan, penempelan ornamen seperti kaca, kulit telur, maupun tali agel.

c. Peralatan yang Digunakan

Untuk menunjang proses pembuatan kerajinan gerabah ini dibutuhkan alat-alat, sebagai berikut :

- Molen, yaitu alat yang digunakan untuk menggiling dan mencampur tanah liat.
- Perbot, yaitu alat yang digunakan untuk pembentukan produk dengan teknik putar.
- Tungku Pembakaran, yaitu alat yang digunakan untuk proses pembakaran gerabah.
- Butsir, yaitu alat yang digunakan untuk memberikan ukiran dan motif pada produk gerabah.

Berdasarkan tahapan pembuatan dan alat yang digunakan dalam kerajinan gerabah di Kasongan, maka ruang-ruang yang dibutuhkan adalah area penerimaan untuk bongkar muat bahan baku, ruang produksi yang luas dan terbuka, area pengeringan yang terbuka dan terpapar cahaya matahari, area pembakaran yang tidak terlalu kecil untuk tungku pembakaran, serta ruang

penyimpanan yang tidak lembab untuk menyimpan produk kerajinan dan peralatan.

d. Limbah yang Dihasilkan

Kerajinan gerabah Kasongan ini menghasilkan limbah berupa pecahan keramik tidak terpakai. Limbah pecahan keramik tersebut dibuang di sekitaran tempat produksi, sehingga menyebabkan penumpukkan sampah. Solusi yang dapat dilakukan terhadap limbah pecahan keramik ini adalah dengan mengolah kembali menggunakan mesin menjadi serbuk untuk semen merah dan bata merah.

2. Kerajinan Kipas Bambu di Jipangan

a. Profil Kipas Bambu Jipangan

Jipangan merupakan dusun sentra kerajinan kipas bambu di Kelurahan Bangunjiwo yang menggunakan bahan baku berupa bambu dan kain. Pada awalnya, kerajinan kipas bambu ini merupakan kerajinan khas daerah Ndowo. Seorang pelopor kerajinan ini membawa kerajinan kipas bambu ke Jipangan, sehingga sampai saat ini dapat berkembang pesat dan lebih dikenal sebagai kipas bambu Jipangan. Bahan baku yang digunakan berupa bambu yang memiliki serat halus dan minim serabut seperti bambu wulung atau bambu hitam. Di daerah Jipangan sendiri terdapat banyak tanaman bambu, sehingga untuk mendapatkan bahan bakunya sangat mudah. Produk kerajinan di Jipangan ini berupa kipas bambu yang sering digunakan sebagai cinderamata acara pernikahan.



Gambar 2. 4 Kipas Bambu

Sumber : jogja.antaranews.com

b. Tahapan Pembuatan Kerajinan Kipas Bambu Jipangan

Langkah-langkah pembuatan kerajinan kipas bambu di Jipangan adalah sebagai berikut :

- Proses pemotongan bambu, yaitu memotong bambu sesuai ukuran yang diinginkan dan kemudian membelah menjadi bagian yang lebih tipis.
- Proses pembentukan, yaitu membentuk tangkai kipas sesuai bentuk kipas tangan pada umumnya.
- Proses pengikatan, yaitu mengikat tangkai kipas yang telah disusun menggunakan tali ataupun tali bambu.
- Proses pengukiran, yaitu mengukir tangkai kipas untuk memberikan motif menggunakan sebilah pisau ukir.



- Proses pelubangan, yaitu melubangi sumbu atau titik temu antar tangkai kipas dengan cara dibor, kemudian diberi kawat untuk memperkuat susunan tangkai kipas dan payet untuk menutupi lubang tersebut.
- Proses sablon, yaitu menyablon kain sesuai motif yang diinginkan.
- Proses pemotongan kain, yaitu memotong kain sesuai pola dan ukuran tangkai kipas.
- Proses pemasangan kain, yaitu memasang kain pada tangkai kipas dengan memberikan perekat berupa lem.
- Proses pengeringan, yaitu menjemur produk untuk mengeringkan lem.

c. Peralatan yang Digunakan

Untuk menunjang proses pembuatan kerajinan gerabah ini dibutuhkan alat-alat, sebagai berikut :

- Golok, yaitu alat yang digunakan untuk memotong dan membelah bambu menjadi bagian yang lebih tipis.
- Pisau Ukir, yaitu alat yang digunakan untuk mengukir tangkai bambu.
- Bor, yaitu alat yang digunakan untuk melubangi tangkai bambu.
- Mesin Sablon, yaitu alat yang digunakan untuk menyablon motif kain.
- Gunting, yaitu alat yang digunakan untuk memotong kain sesuai pola.

Berdasarkan tahapan pembuatan dan peralatan yang digunakan untuk kerajinan kipas bambu di Jipangan, maka ruang yang dibutuhkan adalah area penerimaan untuk bongkar muat bahan baku, ruang produksi yang luas dan terbuka, area penjemuran yang terbuka dan terpapar cahaya matahari, serta ruang penyimpanan yang tidak lembab untuk menyimpan produk kerajinan dan peralatan.

d. Limbah yang Dihasilkan

Kerajinan kipas bambu Jipangan ini menghasilkan limbah berupa potongan bambu tidak terpakai. Limbah bambu tersebut dapat dimanfaatkan sebagai bahan baku proses pembakaran gerabah Kasongan seperti yang sudah dilakukan oleh pengrajin kipas bambu Jipangan.

3. Kerajinan Ukir Kulit di Gendeng

a. Profil Ukir Kulit Gendeng

Gendeng merupakan dusun sentra kerajinan ukir kulit di Kelurahan Bangunjiwo yang menggunakan bahan baku berupa kulit kerbau. Kerajinan ukir kulit ini memiliki sebutan lain yaitu kerajinan tatah sungging.



Gambar 2. 5 Kerajinan Ukir Kulit Gendeng  
Sumber : Profil Desa Wisata Kajigelem

Produk kerajinan ukir kulit Gendeng ini berupa wayang kulit dengan gaya Yogyakarta. Ukuran produk wayang kulit ini sekitar 50 cm dengan harga yang beragam sesuai tingkat kualitasnya. Untuk mempromosikan produknya, para pengrajin mengikuti pameran wayang agar kerajinan ukir kulit Gendeng ini semakin dikenal oleh masyarakat.

b. Tahapan Pembuatan Kerajinan Ukir Kulit Gendeng

Bahan baku berupa kulit kerbau yang didapatkan dari daerah Pleret maupun daerah lain di sekitar Bantul. Langkah-langkah pembuatan kerajinan ukir kulit di Gendeng adalah sebagai berikut :

- Proses perendaman, yaitu merendam kulit kerbau dengan aliran air sungai selama semalam bertujuan untuk mengurangi aroma tidak sedap dan kotoran-kotoran.
- Proses pengeringan yaitu mengeringkan kulit dengan cara menjemur di bawah panas matahari dan diangin-anginkan.
- Proses pengerokkan, yaitu membersihkan sisa-sisa bulu dan kotoran di kulit setelah proses perendaman.
- Proses penghalusan, yaitu mengamplas kulit menjadi lebih halus.
- Proses pembuatan pola, yaitu membuat pola wayang di kulit untuk memudahkan dalam proses selanjutnya.
- Proses pemahatan, yaitu memahat atau menatah kulit menggunakan alat tatah sesuai pola yang telah dibuat.
- Proses pewarnaan, yaitu memberikan warna putih sebagai warna dasar.
- Proses *finishing*, yaitu memberikan warna secara detail mengikuti pola wayang.
- Proses pengeringan, yaitu mengeringkan cat warna pada kulit dengan cara diangin-anginkan.

c. Peralatan yang Digunakan

Untuk menunjang proses pembuatan kerajinan ukir kulit ini dibutuhkan alat-alat, sebagai berikut :

- Alat Tatah, yaitu alat yang digunakan untuk menatah atau memahat kulit.
- Pandhuk, yaitu alas kayu yang digunakan untuk menjadi alas saat proses menatah.
- Gandhen, yaitu alat yang digunakan untuk memukul tatah.
- Tindhih, yaitu alat yang digunakan untuk menekan kulit agar menempel pada alas kayu saat proses menatah.
- Kuas, yaitu alat yang digunakan untuk mewarnai kulit dengan cat.

Berdasarkan tahapan pembuatan dan peralatan yang digunakan untuk kerajinan ukir kulit di Gendeng, maka ruang yang dibutuhkan adalah area penerimaan untuk bongkar muat bahan baku, area terbuka untuk merendam bahan baku yang dilengkapi dengan bak pengolahan limbah, ruang produksi yang luas dan terbuka, area penjemuran yang terbuka dan terpapar cahaya matahari, serta ruang penyimpanan yang tidak lembab untuk menyimpan produk kerajinan dan peralatan.

d. Limbah yang Dihasilkan

Kerajinan ukir kulit Gendeng ini menghasilkan limbah berupa air rendaman kulit yang berbau. Pengrajin ukir kulit di Gendeng ini biasanya merendam kulit

di sungai dengan air mengalir, sehingga tidak menimbulkan genangan air yang berbau namun akan berdampak pada terganggunya ekosistem di sekitar sungai. Solusi yang dapat dilakukan untuk mencegah genangan air yang berbau adalah dengan sistem fitoremediasi yaitu pemanfaatan eceng gondok untuk mengekstraksi polutan dan pembuatan kolam oksidasi untuk menyimpan limbah air yang akan diuraikan oleh bakteri aerob, alga, dan sinar matahari. Hasil penguraian tersebut berupa lumpur yang dapat digunakan sebagai pupuk. Untuk limbah kulit kerbau yang tidak terpakai berupa bagian kulit tebal yang dapat dimanfaatkan sebagai bahan utama kerupuk kulit.

#### 4. Kerajinan Batu Cetak di Lemahdadi

##### a. Profil Batu Cetak Lemahdadi

Lemahdadi adalah dusun sentra kerajinan batu cetak di Kelurahan Bangunjiwo yang menggunakan bahan baku berupa semen dan pasir. Produk yang dihasilkan dari kerajinan batu cetak ini berupa patung Buddha, air mancur, dan patung hewan. Ukuran produk yang dihasilkan sangat beragam mulai dari 20 cm bahkan dua meter.



Gambar 2. 6 Produk Kerajinan Batu Cetak Lemahdadi  
Sumber : Profil Desa Wisata Kajigelem



Gambar 2. 7 Patung Buddha  
Sumber : Profil Desa Wisata Kajigelem



Gambar 2. 8 Air Mancur  
Sumber : Profil Desa Wisata Kajigelem

b. Tahapan Pembuatan Kerajinan Batu Cetak Lemahdadi

Langkah-langkah pembuatan kerajinan ukir kulit di Gendeng adalah sebagai berikut :

- Proses pencampuran, yaitu mencampur pasir, semen, dan air sampai rata.
- Proses percetakan, yaitu mencetak campuran tersebut ke dalam cetakan bentuk-bentuk tertentu seperti patung maupun air mancur.
- Proses pengeringan, yaitu mengeringkan hasil cetakan tersebut dengan cara dijemur di bawah panas matahari dan diangin-anginkan.
- Proses penghalusan, yaitu menghaluskan produk kerajinan dengan gerinda ataupun amplas.
- Proses pembersihan, yaitu membersihkan produk dari debu-debu semen hasil proses penghalusan.
- Proses pewarnaan, yaitu memberikan warna pada produk dengan cat maupun pernis.

c. Peralatan yang Digunakan

Untuk menunjang proses pembuatan kerajinan batu cetak ini dibutuhkan alat-alat, sebagai berikut :

- Molen atau *mixer*, yaitu alat yang digunakan untuk mencampur pasir, semen, dan air.
- *Moulding*, yaitu alat yang digunakan untuk mencetak campuran tersebut menjadi bentuk yang diinginkan.
- Gerinda, yaitu alat yang digunakan untuk menghaluskan produk batu cetak.
- Kuas, yaitu alat yang digunakan untuk membersihkan debu polesan dan memberikan warna.

Berdasarkan tahapan pembuatan dan peralatan yang digunakan untuk kerajinan batu cetak di Lemahdadi, maka ruang yang dibutuhkan adalah area penerimaan untuk bongkar muat bahan baku, ruang produksi yang luas dan terbuka, area penjemuran yang terbuka dan terpapar cahaya matahari, serta ruang penyimpanan yang tidak lembab untuk menyimpan produk kerajinan dan peralatan.

d. Limbah yang Dihasilkan

Kerajinan batu cetak Lemahdadi ini menghasilkan limbah berupa debu serbuk semen hasil proses pemolesan. Pengrajin batu cetak di Lemahdadi hanya membiarkan debu serbuk semen di ruang luar. Solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi debu ini adalah dengan menggunakan alat penghisap debu serta memaksimalkan ventilasi ruang untuk menjaga kesehatan di dalam ruang.

### 2.2.6. Definisi Galeri Kerajinan

Berdasarkan definisi dari galeri dan kerajinan, maka dapat disimpulkan bahwa galeri kerajinan adalah suatu tempat untuk memperkenalkan dan melindungi karya seni yang dalam prosesnya diciptakan dengan cara keterampilan tangan yang tinggi, sehingga nantinya dapat diapresiasi oleh masyarakat luas. Pada perancangan galeri kerajinan ini, kerajinan yang dipamerkan difokuskan pada kerajinan tangan yang berasal dari Kecamatan Kasihan meliputi kerajinan kipas bambu, kerajinan ukir kulit, kerajinan batu cetak, dan kerajinan gerabah.

### 2.2.7. Aktivitas dan Pelaku di Galeri Kerajinan

#### 1. Aktivitas dan Kegiatan di Galeri Kerajinan

Galeri dapat mewadahi berbagai macam fungsi baik memajang dan menjaga karya seni maupun sebagai wadah edukasi dan rekreasi. Maka dari itu, beberapa pengelompokan kegiatan yang terjadi di galeri adalah sebagai berikut :

- a. Kegiatan penerimaan yaitu aktivitas yang dilakukan oleh petugas galeri untuk menerima dan mendata pengunjung galeri.
- b. Kegiatan pameran yaitu aktivitas untuk menerima karya seni ke dalam galeri dan menyusun karya seni untuk dipajang serta dipamerkan ke pengunjung galeri.
- c. Kegiatan pengelolaan yaitu aktivitas untuk mengelola galeri secara teknis dan administrasi.
- d. Kegiatan perawatan yaitu aktivitas untuk merawat karya seni yang dipajang dari debu atau kotoran.
- e. Kegiatan perbaikan yaitu aktivitas untuk memperbaiki karya seni yang sudah rusak dan termakan usia.
- f. Kegiatan penelitian yaitu aktivitas yang dilakukan kurator atau peneliti pihak luar untuk meneliti karya seni terkait ilmu dan pengetahuan.
- g. Kegiatan edukatif yaitu aktivitas untuk mengedukasi pengunjung seperti pelatihan dan pembinaan terkait pengetahuan karya seni.
- h. Kegiatan rekreatif yaitu aktivitas yang hanya dilakukan untuk mengisi waktu luang dengan cara menikmati karya seni tanpa memerlukan konsentrasi yang menimbulkan rasa bosan.
- i. Kegiatan pendukung yaitu aktivitas yang mendukung kelancaran suatu pameran di galeri seperti melakukan aktivitas jual beli karya seni.

#### 2. Pelaku dan Pengguna di Galeri Kerajinan

Untuk mendukung dan menunjang jalannya fungsi suatu galeri, maka pelaku dan pengguna bangunan menjadi salah satu aspek pendukung kelancaran fungsi galeri. Untuk mengelola galeri, dibutuhkan pengelola dengan bidang tertentu (Sidartha, 1999), sebagai berikut :

- a. Direktur  
Berperan dalam memimpin galeri secara teknis, ilmiah, dan administratif.
- b. Kurator  
Berperan dalam memimpin, mengkoordinasi, dan mengawasi petugas koleksi.
- c. Konservator  
Berperan dalam memelihara dan menjaga koleksi di galeri.
- d. Laboran  
Berperan dalam memimpin laboratorium dan memelihara benda koleksi yang dipajang.
- e. Registrator  
Berperan dalam membantu konservator untuk mengurus administrasi galeri.
- f. Ahli Pameran  
Berperan dalam menyelenggarakan dan menata ruang pameran untuk memajang karya seni.

- g. Ahli Perpustakaan  
Berperan dalam menyelenggarakan kegiatan perpustakaan bagi pengunjung galeri.
- h. Edukator dan Instruktur  
Berperan dalam menyelenggarakan dan mengurus publikasi.
- i. Administrator  
Berperan dalam memimpin urusan administrasi seperti tata usaha maupun keuangan galeri.
- j. Penjaga  
Berperan dalam menjaga karya seni yang dipamerkan dan membantu pengunjung dalam menjelaskan informasi terkait karya seni yang dipamerkan.

Selain pengelola, pengunjung juga dapat membantu kelancaran jalannya galeri. Pengunjung dibedakan menjadi beberapa kategori, sebagai berikut :

- a. Pelaku Studi  
Pengunjung yang menguasai ilmu tertentu terkait karya seni yang dipamerkan untuk menambah pengetahuan.
- b. Pengunjung dengan tujuan tertentu  
Pengunjung yang memiliki ketertarikan mengenai topik yang berkaitan dengan karya seni yang dipamerkan di galeri.
- c. Pengunjung dengan tujuan rekreasi  
Pengunjung yang datang untuk tujuan rekreasi dan mengisi waktu luang.
- d. Pengrajin dan Generasi Muda  
Pengunjung yang datang untuk mengikuti kegiatan pelatihan terkait keterampilan penciptaan karya seni.

#### **2.2.8. Fasilitas Galeri Kerajinan**

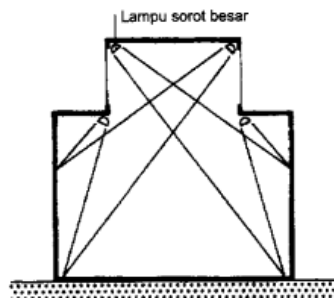
Dalam perancangannya, galeri tidak hanya diperuntukkan sebagai tempat memajang koleksi karya seni tetapi juga aktivitas penunjang karya seni tersebut (Lawson, 1981). Berikut ini adalah fasilitas di galeri kerajinan untuk menunjang aktivitas di dalamnya :

- a. Ruang pameran (*exhibition room*) yang digunakan untuk memajang karya seni.
- b. Ruang pelatihan (*workshop*) yang digunakan untuk area pelatihan dan pembuatan karya seni.
- c. Ruang penyimpanan (*stock room*) yang digunakan untuk area mengumpulkan dan menyimpan karya seni.
- d. *Auction room* yang digunakan untuk tempat mempromosikan dan menjual karya seni.
- e. Area berkumpul untuk para seniman maupun pengunjung
- f. Tempat pendidikan masyarakat untuk memberikan sosialisasi dan pelatihan keterampilan dalam membuat karya seni.

Kriteria ruang yang disarankan pada area galeri untuk menunjang aktivitas di dalamnya (Neufert, 2002), sebagai berikut :

- a. Memiliki tingkat keamanan yang baik untuk mencegah pencurian
- b. Memiliki penghawaan dan sirkulasi angin yang baik untuk mengurangi kelembaban, kekeringan, dan kotoran
- c. Memiliki pencahayaan alami dan buatan yang baik

- d. Dapat dilihat pengunjung tanpa menimbulkan rasa lelah



Gambar 2. 9 Pemasangan Pencahayaan  
Sumber : Neufert, 2002

Pada umumnya, penggunaan lampu sorot di galeri bertujuan untuk memfokuskan pencahayaan ke objek seni, sehingga karya seni tersebut memperoleh pencahayaan yang cukup untuk dilihat.

Standar kebutuhan ruang-ruang di galeri berdasarkan pembagian zonasi ruang (Chiara, 1975), sebagai berikut :

1. Zona Publik
  - a. Ruang koleksi seperti ruang pameran, ruang kuliah umum, dan ruang orientasi.
  - b. Ruang non-koleksi seperti ruang pemeriksaan, ruang teater, kantin, ruang informasi, toilet, *lobby*, dan toko oleh-oleh.
2. Zona Non Publik
  - a. Ruang koleksi seperti bongkar muat atau *loading dock*, ruang pelatihan atau *workshop*, ruang penerimaan, dan elevator barang.
  - b. Ruang non-koleksi seperti dapur dan pantri, ruang mekanikal dan elektrikal, gudang, kantor toko, kantor pengelola, ruang konferensi, dan ruang keamanan.
  - c. Ruang dengan tingkat keamanan tinggi seperti ruang penyimpanan karya seni, ruang komputer, dan ruang perlengkapan keamanan.

### 2.2.9. Tipe Penataan Karya Seni di Galeri

Penataan suatu karya seni di galeri menjadi aspek yang perlu diperhatikan karena hal penataan yang baik dan benar akan menunjang kenyamanan pengunjung dalam melihat karya seni tersebut (Patricia Tutt dan David Adler, 1979), adalah sebagai berikut :

1. *In show case*

Penataan dengan cara ini ditujukan untuk karya seni dengan ukuran yang kecil. Penataan ini memanfaatkan kotak kaca transparan untuk melindungi karya seni dan memperjelas tema karya seni tersebut.



Gambar 2. 10 Kotak Kaca Transparan  
Sumber : discover.hubpages.com

2. *Free standing on the floor*

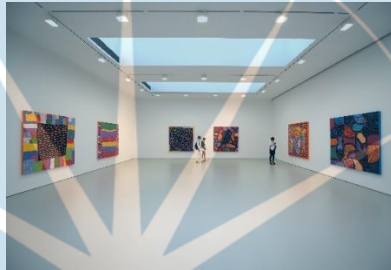
Penataan dengan cara ini ditujukan untuk karya seni dengan ukuran yang besar seperti patung dan produk instalasi seni. Penataan ini memanfaatkan panggung atau ketinggian lantai untuk memberikan kesan megah karya seni tersebut.



Gambar 2. 11 Patung di Atas Panggung  
Sumber : [expressandstar.com](http://expressandstar.com)

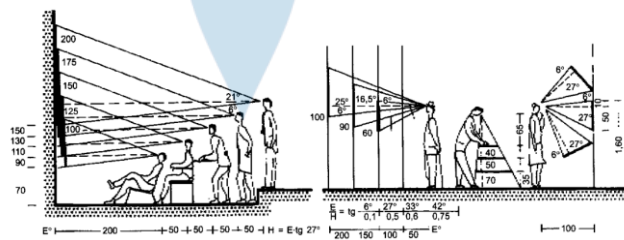
3. *On wall or panels*

Penataan dengan cara Taini ditujukan untuk karya seni dua dimensi yang ditempatkan di dinding maupun partisi pembatas ruang.



Gambar 2. 12 Lukisan di Dinding  
Sumber : [tripsavvy.com](http://tripsavvy.com)

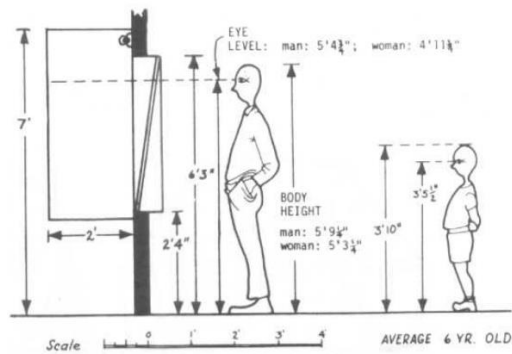
Dalam perancangan galeri kerajinan khas Bangunjiwo ini, tipe penataan hasil kerajinan yang digunakan adalah tipe *in show case* untuk kerajinan gerabah yang berukuran kecil, tipe *free standing on the floor* untuk kerajinan batu cetak yang memiliki ukuran besar seperti patung dan air mancur, serta tipe *on wall* untuk kerajinan kipas bambu dan ukir kulit yang memiliki produk tanpa volume. Berikut ini adalah standar-standar perancangan galeri :



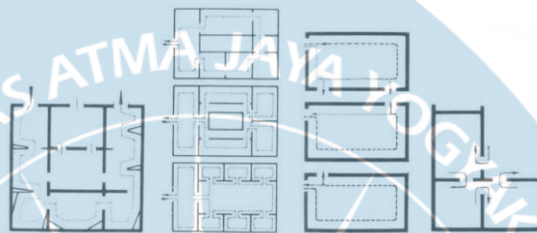
⑦ Sudut pandang dengan jarak pandang = -Tinggi/luas dan jaraknya

Gambar 2. 13 Standar Sudut Pandang dan Jarak Pandang  
Sumber : Neufert, 2002





Gambar 2. 14 Standar Ukuran Orang Dewasa dan Anak-Anak  
Sumber : Chiara, 1975



Gambar 2. 15 Pola Sirkulasi Pengunjung Galeri  
Sumber : Chiara, 1975

### 2.3. Studi Banding

Berikut ini adalah studi preseden terkait objek dengan fungsi sejenis :

#### 2.3.1. Preseden dengan Fungsi Sentra Edukasi

##### 1. Taman Pintar Yogyakarta

Taman Pintar Yogyakarta merupakan wadah edukasi dan rekreasi yang berada di pusat kota Yogyakarta tepatnya di Jalan Panembahan Senopati Nomor 1-3, Ngupasan, Kec. Gondomanan, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta.



Gambar 2. 16 Gerbang Masuk Taman Pintar Yogyakarta  
Sumber : alodiatour.com

Pusat edukasi ini digunakan sebagai sarana untuk mempelajari ilmu pengetahuan dan teknologi. Selain itu, Taman Pintar Yogyakarta ini bertujuan untuk menyediakan sarana belajar sains yang disesuaikan dengan kurikulum pendidikan, memberikan motivasi kepada generasi muda untuk menyukai sains, mempermudah tenaga pengajar dalam pembelajaran sains, dan memperluas informasi terkait sains dan teknologi, serta menawarkan alternatif wisata sains.

##### a. Pembagian Zona di Taman Pintar Yogyakarta

Terdapat enam pembagian zona di Taman Pintar Yogyakarta yaitu sebagai berikut :

- *Playground*

Merupakan zona yang diperuntukan untuk penerimaan pengunjung dan bersifat publik. Terdapat 19 media edukatif seperti prasasti, tapak presiden, gong presiden, gong perdamaian, tapak prestasi, peraga sistem katrol, rumah pohon dan istana pasir, taman air menari, labirin, kepurbakalaan, permainan putaran, tapak pintar, forum batu, pipa bercerita, spektrum warna, dinding berdendang, parabola berbisik, klimatologi mini, desaku permai, dan rumah batik.



Gambar 2. 17 *Playground*  
Sumber : nativeindonesia.com

- Gedung PAUD

Merupakan gedung modern dan interaktif yang diperuntukkan bagi anak PAUD dan Taman Kanak-Kanak. Terdapat beberapa media edukatif di gedung ini seperti ruang sains dan teknologi yang berisi replika pesawat, replika kapal selam, dan *puzzle*. Selain itu, terdapat ruang religi dan budaya, ruang profesi, ruang perpustakaan dan jati diri, ruang *smart kids*, ruang petualangan, dan ruang pertunjukan. Gedung ini juga dilengkapi dengan ruang tunggu.



Gambar 2. 18 Gedung PAUD  
Sumber : nativeindonesia.com

- Gedung Memorabilia

Merupakan zona yang berisi sejarah Indonesia seperti sejarah Kasultanan dan Pakualaman Yogyakarta, tokoh pendidikan, dan presiden Indonesia. Gedung ini juga dilengkapi dengan alat peraga sebagai media interaktif.



Gambar 2. 19 Gedung Memorabilia  
Sumber : summerballads.wordpress.com

- **Gedung Oval**  
Terdapat sekitar 34 media interaktif dengan alat peraga seperti zona pertamina, zona teknologi pengolahan susu, zona agro, zona jembatan sains, baterai tangan, anatomi tubuh manusia, sistem peredaran darah, panca indra, ekosistem, rantai makanan, peraga metamorphosis, polimer sintesis, matematika, peraga sistem katrol, turbulensi, optic, cermin, bayangan berwarna, gaya tak terlihat, paku ajaib, peraga hukum *Archimedes*, pipa berbisik, zona Indonesia, zona teknologi otomotif, teknologi populer, hologram, dirgantara, dan teknologi nuklir.



Gambar 2. 20 Gedung Oval  
Sumber : nativeindonesia.com

- **Gedung Kotak**  
Terdapat tujuh zona yaitu zona pertamina, zona teknologi pengolahan susu, zona agro, zona jembatan sains, zona Indonesia, zona teknologi otomotif, dan teknologi populer.



Gambar 2. 21 Gedung Kotak  
Sumber : nativeindonesia.com

- **Planetarium**  
Merupakan zona yang berisi tentang pengetahuan antariksa dan tata surya. Terdapat media interaktif berupa proyektor digital sebagai alat peraga benda langit.



Gambar 2. 22 Planetarium  
Sumber : nativeindonesia.com

b. Aspek Edukatif di Taman Pintar Yogyakarta

Keberagaman pembagian zona di Taman Pintar Yogyakarta yang masing-masing zona memiliki aspek edukatif tersendiri seperti :

- Aspek Kognitif atau pengetahuan pada zona *playground*, gedung oval, gedung kotak, gedung memorabilia, gedung PAUD, dan planetarium.
- Aspek Psikomotorik atau keterampilan pada zona *playground* dan gedung PAUD.
- Aspek Afektif atau sikap pada zona *playground*.

c. Fasilitas Penunjang di Taman Pintar Yogyakarta

Taman Pintar Yogyakarta merupakan bangunan publik yang dapat diakses oleh banyak pengunjung dari berbagai kalangan. Maka dari itu, untuk menunjang aktivitas pengunjung di bangunan ini disediakan fasilitas penunjang seperti toilet, musholla, ATM *center*, pusat informasi dan pelayanan, *food court*, ruang kesehatan, dan lift ramah difabel.

2. Pusat Edukasi Anti Korupsi

Pusat Edukasi Anti Korupsi adalah wadah edukasi yang digunakan untuk pengembangan sumber daya manusia. Pusat edukasi ini berada di Jalan H. R. Rasuna Said Kav. C-1, Setiabudi, Jakarta Selatan, DKI Jakarta.



Gambar 2. 23 Pusat Edukasi Anti Korupsi  
Sumber : news.detik.com

a. Pembagian Zona Ruang di Pusat Edukasi Anti Korupsi

Terdapat beberapa zona ruang pada Pusat Edukasi Anti Korupsi, sebagai berikut :

- Zona Penerimaan seperti lobi
- Zona Rekreatif seperti ruang permainan anak
- Zona Edukatif seperti auditorium untuk kelas pendidikan anti korupsi, ruang sindikat untuk diskusi kelompok kecil, ruangan lembaga sertifikasi penyuluh anti korupsi, dan ruang pelatihan.

- b. Aspek Edukatif di Pusat Edukasi Anti Korupsi  
Aspek edukatif yang terdapat di Pusat Edukasi Anti Korupsi seperti :
- Aspek Kognitif atau pengetahuan pada ruang auditorium dan ruang sindikat.
  - Aspek Psikomotorik atau keterampilan pada ruang permainan anak dan ruang pelatihan.
  - Aspek Afektif atau sikap pada ruang permainan anak dan ruang lembaga sertifikasi penyuluh anti korupsi.

- c. Fasilitas Penunjang di Pusat Edukasi Anti Korupsi  
Pusat Edukasi Anti Korupsi merupakan bangunan publik yang dapat diakses oleh banyak pengunjung dari berbagai kalangan. Maka dari itu, untuk menunjang aktivitas pengunjung di bangunan ini disediakan fasilitas penunjang seperti toilet, teater mini, ruang komputer, ruang pengawasan, dan perpustakaan.

3. Perbandingan Taman Pintar Yogyakarta dan Pusat Edukasi Anti Korupsi  
Berikut ini adalah Tabel yang membandingkan kedua preseden dengan fungsi pusat edukasi yang ditinjau dari beberapa aspek (Tabel 2.1), yaitu :

Tabel 2.1 Perbandingan Taman Pintar Yogyakarta dan Pusat Edukasi Anti Korupsi

Aspek	Preseden		Penerapan pada perancangan
	Taman Pintar Yogyakarta	Pusat Edukasi Anti Korupsi	
Zonasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Playground</i></li> <li>• Gedung PAUD</li> <li>• Gedung Oval</li> <li>• Gedung Kotak</li> <li>• Gedung Memorabilia</li> <li>• Planetarium</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penerimaan</li> <li>• Edukatif</li> <li>• Rekreatif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penerimaan</li> <li>• Edukatif</li> <li>• Rekreatif</li> </ul>
Aspek Edukasi	Kognitif, Psikomotorik, Afektif	Kognitif, Psikomotorik, Afektif	Kognitif, Psikomotorik
Fasilitas Penunjang	Toilet, musholla, ATM <i>Center</i> , pusat informasi dan pelayanan, <i>food court</i> , ruang kesehatan, dan lift difabel.	Toilet, teater mini, ruang komputer, ruang pengawasan, dan perpustakaan.	Area parkir kendaraan, toilet

Sumber : Analisis Penulis, 2022

### 2.3.2. Preseden dengan Fungsi Galeri Kerajinan

1. Sangkring *Art Space*

Sangkring *Art Space* merupakan bangunan yang digunakan sebagai galeri seni seperti wadah pameran seni rupa. Galeri ini berada di Jalan Nitiprayan No.88 Yogyakarta.



Gambar 2. 24 Sangkring Art Space

Sumber : sangkringart.com

a. Pembagian Zona di Sangkring Art Space

Bangunan ini memiliki tiga zona ruang dengan peruntukannya yang berbeda seperti :

- Sangkring Art Space

Zona ini digunakan untuk kegiatan pameran semi permanen dalam jangka waktu enam bulan sekali. Zona ini ditujukan untuk memajang berbagai macam karya seni seperti lukisan, patung, maupun instalasi seni.

- Sangkring Art Project

Zona ini digunakan untuk kegiatan pameran yang memiliki konsep proyek dalam jangka waktu tiga bulan sekali. Zona ini menjadi ruang alternatif untuk penggabungan proyek seni dari berbagai latar belakang disiplin ilmu.

- Bale Banjar Sangkring

Zona ini digunakan untuk para seniman yang menampilkan pameran. Zona ini berupa ruang luas yang digunakan untuk area umum.

b. Fasilitas Ruang di Sangkring Art Space

Fasilitas yang tersedia di Sangkring Art Space adalah ruang pengelola, ruang galeri, area *outdoor* yang bisa digunakan sebagai ruang rapat dan makan, studio musik, toko seni, gudang galeri, kamar penginapan, *coffee shop*, parkir, toilet, dan perpustakaan mini.

2. Pendhapa Art Space

Pendhapa Art Space merupakan bangunan yang digunakan untuk aktivitas seni mulai dari proses pembuatannya hingga pada pameran karya seni tersebut. Bangunan ini berada di Jalan Prof. Dr. Wirjono Projordikoro (*Ring Road Selatan*) Tegal Krpyak, Glugo, Panggunharjo, Kecamatan Sewon, Bantul.



Gambar 2. 25 Pendhapa Art Space

Sumber : panggunharjo.desa.id

- a. Pembagian Zona di Pendhapa *Art Space*  
 Bangunan ini memiliki beberapa zona sebagai berikut :
- Zona Rekreasi  
 Zona ini dapat diakses secara umum dan diperuntukan bagi pengunjung yang ingin melihat karya-karya seni yang dipamerkan dan melihat pertunjukan seni.
  - Zona Edukasi  
 Zona ini diperuntukan bagi pengunjung yang ingin mengikuti pelatihan atau *workshop* seni.
  - Zona Pendukung  
 Zona ini untuk menunjang aktivitas di Pendhapa *Art Space*.
- b. Fasilitas Ruang di Pendhapa *Art Space*  
 Fasilitas yang terdapat di Pendhapa *Art Space* ini adalah galeri untuk ruang pameran, ruang pertunjukan seni, ruang pelatihan untuk proses seni kreatif, area terbuka untuk pesta kebun, *workshop* seni, restoran atau tempat makan, dan penginapan.
3. Perbandingan Sangkring *Art Space* dan Pendhapa *Art Space*  
 Tabel yang membandingkan kedua preseden dengan fungsi galeri seni yang ditinjau dari beberapa aspek (Tabel 2.2) :

Tabel 2.2 Perbandingan Sangkring *Art Space* dan Pendhapa *Art Space*

Aspek	Preseden		Penerapan pada perancangan
	Sangkring <i>Art Space</i>	Pendhapa <i>Art Space</i>	
Zonasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sangkring <i>Art Space</i></li> <li>• Sangkring <i>Art Project</i></li> <li>• Bale Banjar Sangkring</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zona Rekreasi</li> <li>• Zona Edukasi</li> <li>• Zona Pendukung</li> </ul>	Zona Rekreasi
Fasilitas	Ruang pengelola, ruang galeri, area <i>outdoor</i> yang bisa digunakan sebagai ruang rapat dan makan, studio musik, toko seni, gudang galeri, kamar penginapan, <i>coffee shop</i> , parkir, toilet, dan perpustakaan mini.	Galeri seni, ruang pertunjukan seni, ruang pelatihan, area terbuka, restoran, dan penginapan.	Ruang pengelola, ruang pameran atau galeri, ruang penyimpanan, parkir, toilet, dan toko cinderamata.
Fungsi	Pameran seni rupa dan residensi atau penginapan.	Pameran seni rupa, pertunjukan seni tari dan teater, residensi atau	Pameran seni rupa kerajinan tangan.

Aspek	Preseden		Penerapan pada perancangan
	Sangkring Art Space	Pendhapa Art Space	
		penginapan, <i>workshop</i> atau pelatihan seni, dan pemutaran film.	

Sumber : Analisis Penulis, 2022

## 2.4. Tinjauan Lokasi Perancangan

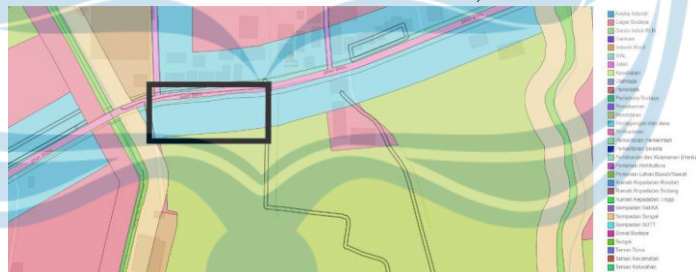
Kriteria pemilihan alternatif tapak didasarkan pada kedekatan dengan dusun asal kerajinan, kedekatan dengan jalan utama Kelurahan Bangunjiwo, peruntukan lahan, serta kedekatan dengan sarana dan fasilitas yang disarankan *Green Building Council Indonesia*.

### 2.4.1. Alternatif Tapak 1



Gambar 2. 26 Tapak 1

Sumber : Analisis Penulis, 2022



Gambar 2. 27 Peta Zonasi Ruang Tapak 1

Sumber : [www.intantaruberinfo.jogjaprovo.go.id](http://www.intantaruberinfo.jogjaprovo.go.id)

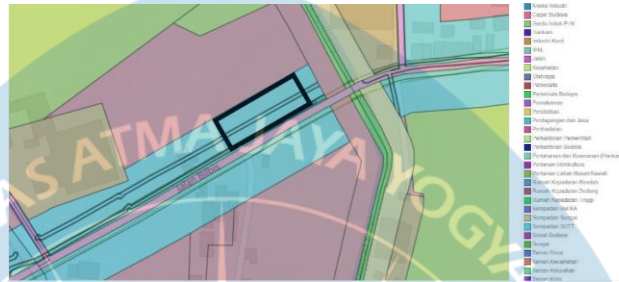
- Lokasi : Jalan Bibis Raya, Tamantirto, Kasihan, Kabupaten Bantul
- Peruntukan lahan : Zona Perdagangan dan Jasa
- Luas lahan : 5108 m<sup>2</sup>
- Batas-batas tapak :
  - Utara = Jalan Bibis Raya dan pertokoan
  - Timur = Persawahan
  - Selatan = Persawahan
  - Barat = Bangunan kosong
- Regulasi :
  - KDB = 60%
  - KDH = 28%
  - KLB = 1,2
  - GSB = 6 meter



## 2.4.2. Alternatif Tapak 2



Gambar 2. 28 Tapak 2  
Sumber : Analisis Penulis, 2022



Gambar 2. 29 Peta Zonasi Ruang Tapak 2  
Sumber : [www.intantaruberinfo.jogjapro.go.id](http://www.intantaruberinfo.jogjapro.go.id)

- Lokasi : Jalan Bibis Raya, Jetis, Tamantirto, Kecamatan Kasihan, Kabupaten Bantul
- Peruntukan lahan : Zona Perdagangan dan Jasa
- Luas lahan : 3738,49 m<sup>2</sup>
- Batas-batas tapak :
  - Utara = Persawahan
  - Timur = Kali
  - Selatan = Jalan Bibis Raya
  - Barat = Persawahan
- Regulasi :
  - KDB = 60%
  - KDH = 28%
  - KLB = 1,2
  - GSB = 6 meter

## 2.4.3. Pembobotan Tapak

Pembobotan tapak bertujuan untuk membandingkan kedua alternatif tapak dengan memberikan nilai terkait kriteria tertentu (Tabel 2.3 dan Tabel 2.4).

Tabel 2.3 Pembobotan Tapak

Bobot	Faktor	Skor	
		Tapak 1	Tapak 2
0,35	Kedekatan dengan dusun asal kerajinan	80	80
0,2	Kedekatan dengan objek wisata	60	60
0,15	Akses jalan utama Kelurahan Bangunjiwo	100	100

Bobot	Faktor	Skor	
		Tapak 1	Tapak 2
0,1	Fasilitas dan sarana yang disarankan GBCI	70	70
0,1	Kondisi tapak saat ini	80	70
0,05	Penginapan	70	70
0,05	Lainnya	80	80

Sumber : Analisis Penulis, 2022

Tabel 2.4 Penilaian Tapak

Faktor	Skor	
	Tapak 1	Tapak 2
Kedekatan dengan dusun asal kerajinan	28	28
Kedekatan dengan objek wisata	12	12
Akses jalan utama Kelurahan Bangunjiwo	15	15
Fasilitas dan sarana yang disarankan GBCI	7	7
Kondisi tapak saat ini	8	7
Penginapan	3,5	3,5
Lainnya	4	4
<b>Jumlah bobot skor</b>	<b>77,5</b>	<b>76,5</b>

Sumber : Analisis Penulis, 2022

Berdasarkan pembobotan tapak tersebut, kedua tapak memiliki nilai yang rata-rata sama. Faktor yang membedakan kedua tapak tersebut adalah kondisi tapak saat ini, yang mana tapak 1 merupakan persawahan, sedangkan tapak 2 merupakan area yang sedang dalam proses pembangunan. Maka dari itu, alternatif tapak yang menjadi lokasi perancangan adalah tapak 1.