

BAB II

TINJAUAN HAKIKAT OBJEK STUDI

2.1. Tinjauan Objek Studi

2.1.1. Pengertian Industri Kreatif

Kerajinan merupakan industri kreatif yang dapat melingkupi proses perencanaan atau kreasi, produksi, distribusi juga pemasaran kerajinan yang dilakukan oleh pengrajin. Sektor kerajinan dapat memanfaatkan sumber daya alam, maupun sumber daya buatan untuk menghasilkan seni kerajinan dengan nilai jual yang tinggi. Pengenalan terhadap suatu kerajinan terutama pada suatu kawasan yang memiliki kerajinan khas yang berwawasan kearifan lokal dapat di wadahi dengan peyediaan fasilitas terutama sebagai sarana pengenalan dan pengembangan industri (Departemen Perdagangan Republik Indonesia. 2008).

2.1.2. Pembagian Klasifikasi Sub-Sektor Industri Kreatif

Sub-Sektor dalam Industri Kreatif terbagi menjadi 16, yaitu (Departemen Perdagangan Republik Indonesia (2008) dan Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Bekraf)):

1. Film, animasi, dan video
2. Arsitektur
3. Desain interior
4. Desain Produk
5. Desain Komunikasi Visual
6. Fashion
7. Fotografi
8. Kerajinan
9. Kuliner
10. Penerbitan
11. Periklanan
12. Aplikasi dan permainan
13. Seni pertunjukan
14. Seni rupa
15. Musik

16. Televisi dan radio

Pada Kreet *Craft Creative Hub and Information Center* merupakan bangunan yang mengadaptasi pembahasan mengenai kriya atau kerajinan, dalam konteks ini kerajinan merupakan seni rupa berwujud 3 dimensi atau 2 dimensi, namun biasanya berupa produk yang bersifat praktis maupun estetis. Hal tersebut juga sejalan dengan potensi Kerajinan Batik Kayu yang telah dikembangkan oleh masyarakat Dusun Wisata Kreet

2.1.3. Pengertian Craft (Kerajinan)

Kerajinan berasal dari sifat rajin manusia. Dalam konteks ini keterampilan tangan manusia didasari oleh pengalaman dan ketekunan dalam bekerja, sehingga meningkatkan cara maupun teknik dalam produksi yang merupakan kualitas kinerja dari seseorang, yang diakhiri melalui terciptanya produk dengan kualitas yang tinggi (Kusnadi. 1986). Fungsi kerajinan secara umum selain menjadi suatu barang yang bernilai estetik dan berkaitan dengan tingkat seni seseorang, kerajinan juga dapat berupa suatu benda yang memiliki nilai fungsional dan dapat di produksi secara masal. Oleh sebab itu kerajinan dapat di kelompokkan menjadi beberapa kategori (Pangestu. 2008) , yaitu:

- a. Berdasarkan bentuknya, di bedakan menjadi:
 1. Dua dimensi (2D) dengan contoh lukisan, relief dan ukiran.
 2. Tiga dimensi (3D) bisa berupa benda fungsional dengan contoh yaitu, mebel, patung, dan Peralatan rumah tangga.
- b. Berdasarkan pelaku dan skala produksinya, di bedakan menjadi:
 1. Mass Craft, adalah kerajinan yang di produksi secara masal.
 2. Limited Edition Craft, adalah kerajinan yang di produksi dengan jumlah terbatas.
 3. Individual Craft, adalah kerajinan yang di produksi hanya satu buah saja.
- c. Berdasarkan jenis produksinya, di bedakan menjadi:
 1. Art-Craft: Kerajinan yang di dominasi prinsip-prinsip seni, sebagai wujud ekspresi pribadi pengrajin.
 2. Design-Craft: Kerajinan yang mengaplikasikan keutamaan dalam fungsi, dengan tujuan untuk memunculkan nilai komersial dan ekonomis.
- d. Berdasarkan bahan yang digunakan:
 1. Bahan Lunak

2. Bahan Keras
 3. Bahan Keras Buatan
- e. Berdasarkan teknik produksinya:
1. Teknik ukir
 2. Rakit
 3. Pilin tenun
 4. Pahat
 5. Cetak
 6. Tempa
 7. dan lainnya

Sebuah kerajinan terutama yang berskala besar atau masal sangat terikat dengan proses perencanaan, produksi, dan pemasaran dengan tujuan peningkatan nilai jual dan peningkatan ekonomi masyarakat.

2.1.4. Perkembangan Industri Kerajinan

Perkembangan kerajinan di Indonesia cenderung berkiblat pada kerajinan yang berwawasan kearifan lokal. Kearifan lokal merupakan pengetahuan yang didasari oleh pengalaman masyarakat secara turun-temurun antar generasi. Pengetahuan ini secara nyata menjadi aturan bagi kegiatan sehari-hari masyarakat ketika berhubungan. (Afandi dan Wulandari, 2012). Mengingat akan betapa kentalnya kehidupan masyarakat dengan kebudayaan yang ada, sehingga menjadi suatu acuan yang muncul secara alami akan kesadaran budaya. Di Indonesia keterkaitan kerajinan dengan kearifan lokal juga didasari akan melimpahnya bahan baku yang berciri khas di setiap daerah. Potensi akan kekayaan bahan baku yang ada tersebut menjadi faktor untuk memajukan ekonomi kreatif dalam bidang kerajinan (Firdausy, 2017).

Melalui perkembangan kerajinan berwawasan kearifan lokal yang sudah dapat masuk ke pasar internasional, peningkatan kualitas kerajinan mulai mengikuti perkembangan zaman. Di mana dalam prosesnya industri kerajinan ikut berkembang dan tidak kalah dalam persaingan di luar, sehingga kerajinan tidak hilang ditelan perkembangan yang ada.

Perkembangan industri kerajinan khususnya di Indonesia erat hubungannya dengan industri pariwisata, pada satu sisi barang souvenir lebih cenderung memenuhi rasa kesenian seseorang melalui kerajinan dengan segmen pasar dari kalangan menengah ke atas dengan nilai yang lebih tinggi maupun alternatif kerajinan murah untuk

kalangan menengah ke bawah. Secara psikologi wisatawan lokal maupun mancanegara, ketika berwisata cenderung menggunakan uang memenuhi hasrat kepuasan batinnya berkaitan dengan pengalaman dan interaksi yang didapatkan. Hal tersebut merupakan peluang untuk memasarkan produk kerajinan dari masyarakat (Kusmaya. 2019).

2.1.5. Pengertian *Craft Creative Hub* (Pusat Kerajinan Kreatif)

Creative hub di definisikan sebagai bentuk ruang yang ditujukan untuk menggabungkan masyarakat melalui kewirausahaan pada bidang industri kreatif ataupun budaya (British Council. 2017). Secara umum jika dikaitkan dengan lingkungan dan budayanya pusat kerajinan merupakan wadah untuk menampung aktivitas maupun kegiatan yang berkaitan dengan satu maupun beraneka macam produk yang memiliki nilai dan karakter yang dihasilkan pengrajin di lingkungannya.

Fungsi sebuah *Creative Hub* (British Council. 2017), yaitu:

- Memberi layanan dan fasilitas untuk pengembangan ide, dan juga memberikan pelatihan keterampilan kepada masyarakat.
- Memberikan fasilitas untuk memperluas jaringan dan hubungan antar pelaku industri kreatif.
- Menjadi pusat penelitian dan juga pengembangan mengenai industri kreatif.
- Menjadi sebuah media komunikasi dan edukasi untuk masyarakat luas, sehingga memunculkan rasa ingin terlibat dan berperan aktif untuk memajukan sektor industri kreatif.

Sebuah pusat kerajinan jika dihubungkan dengan kegiatan wisata haruslah menerapkan keseluruhan proses dari konsep pariwisata, yaitu menyediakan sesuatu untuk dilihat, sesuatu untuk dilakukan, dan sesuatu untuk dibeli (Yoeti. 1997) hal ini meningkatkan daya tarik masyarakat akan kerajinan yang diperkenalkan.

Sebuah *Craft Creatif Hub* (pusat kerajinan) erat kaitannya dengan suatu kegiatan dalam sebuah kawasan yang terpusat dalam industri kerajinan. Industri kerajinan yang berwawasan kearifan lokal merupakan salah satu contohnya. Dalam perkembangan industri kerajinan berwawasan kearifan lokal dalam sebuah kawasan, muncul potensi akan pengembangan dalam sektor wisata dengan pengemasan melalui Desa Wisata.

Strategi pengembangan sebuah kawasan wisata industri kerajinan dapat digolongkan menjadi tiga bagian (Kementrian Pariwisata, Buku Pedoman Desa Wisata. 2019), yaitu:

1. 3A (Atraksi, Aksesibilitas, Amenitas);

a. Atraksi

Merupakan daya tarik yang dapat menjadi motivasi wisatawan untuk mengunjungi sebuah destinasi. Dibedakan menjadi tiga kategori yaitu:

- Alam

Daya tarik akan potensi alam yang berkaitan dengan kondisi lingkungan, flora dan fauna.

- Budaya

Daya tarik akan potensi sejarah, seni, kerajinan, maupun acara dan pertunjukan daerah.

- Buatan Manusia

Daya tarik akan ketersediaan suatu monumen sejarah, situs warisan budaya, bangunan keagamaan, maupun fasilitas konferensi dan olahraga.

b. Aksesibilitas

Berkaitan dengan kemudahan wisatawan menjangkau destinasi wisata dan dapat dengan mudah bepergian di sekitar destinasi dengan ketersediaan sarana, prasarana, dan sistem transportasi.

c. Amenitas

Berkaitan dengan kelengkapan sarana, prasarana, dan peralatan yang dapat mendukung pelayanan terhadap wisatawan.

2. SMI (Sumber Daya Manusia, Masyarakat, Industri);

a. Sumber Daya Manusia yang terlibat secara langsung dalam pengembangan dan pembangunan sektor wisata, yang berperan menyediakan barang maupun jasa.

b. Masyarakat di sekitar destinasi terlibat dan mendukung penyelenggaraan wisata, setidaknya masyarakat menyadari gerakan sadar wisata dan sapta pesona.

c. Industri berkaitan dengan fasilitas pariwisata yang menyediakan barang dan jasa untuk wisatawan, dengan harapan industri dikelola oleh masyarakat.

3. BAS (*Branding, Advertising, Selling*);

a. *Branding*

Pemilihan *tagline* yang berkaitan dengan karakter lingkungan sekitar, dan konsepsi dari wisata yang ditekankan. Ditujukan sebagai ciri khas yang dapat mudah diingat oleh wisatawan.

b. *Advertising*

Promosi untuk wisatawan yang dapat dilakukan melalui media cetak maupun online, yang bertujuan untuk menarik wisatawan berkunjung.

c. *Selling*

Penjualan yang dapat dilakukan melalui keikutsertaan akan kegiatan yang menyediakan atraksi dan produk wisata yang ada di lingkungan sekitar.

2.1.6. **Klasifikasi *Creative Hub***

Creative Hub dapat diklasifikasikan menjadi 6 jenis (Tarek Virani. 2015), yaitu:

1. *Co-working space*

Ruang kerja yang digunakan bersama untuk memfasilitasi perkumpulan komunitas dan diharapkan menumbuhkan komunikasi yang baik dan menciptakan kerjasama dalam bentuk kolaborasi.

2. *Maker space*

Berupa *Co-working space* akan tetapi memiliki fasilitas penunjang kerja yang dapat digunakan bersama.

3. Pelatihan institusi/ bidang tertentu

Pelatihan untuk kalangan pelajar, suatu program maupun komunitas.

4. Inkubator / *co-office*

Berupa penyedia dukungan bisnis awal dalam menjalankan sebuah usaha.

5. Pusat pelayanan bagi perusahaan

Berfungsi untuk pengembangan inovasi berkaitan dengan teknologi dan pengetahuan di tingkat lokal, melalui pelatihan hingga pemasaran.

6. Forum informasi online/ platform virtual

Sebuah tipe *Hub* model baru yang berbasis forum maupun komunitas online.

Didasari keenam jenis *Creative Hub* pengembangan *Krebet Craft Creative Hub and Information Center* akan menggunakan penggabungan dari jenis *Maker space* dan *Center*. *Center* di ambil dari salah satu jenis *Creative Hub* yang dikategorikan oleh *British Council* (2017), dan *Center* tersendiri merupakan bangunan yang memiliki fasilitas lain berupa area reetail dan area lain sebagai penunjang sebuah kegiatan di satu wilayah khusus.

2.1.7. **Ketentuan Teknis dan Kriteria *Creative Hub* Berkaitan Dengan Industri Kayu *Non-Furniture***

Ketentuan Teknis dan Kriteria Desain Craft Creative Hub (Pusat Kerajinan) merupakan rangkaian dari pengelompokan mengenai pelaku, ruang, peralatan, dan fasilitas industri kerajinan, dengan kaitannya mengenai pengenalan proses industri terhadap wisatawan. Ketentuan Teknis dan Kriteria Desain Craft Creative Hub (Pusat Kerajinan) dibagi menjadi:

a) Dalam bidang industri

1. Management sumber daya manusia dalam sebuah industri kerajinan terutama kerajinan kayu *non-furniture* (Bekraf. 2017) terdiri dari:

a. Pemilik Usaha Kerajinan

Tugas: Perencana usaha untuk pengembangan usaha

b. Desainer

Tugas: Pembuat desain

c. Pembuat Model

Tugas: Pembuat sampel sebelum produksi massal

d. Pembahan

Tugas: Memilih bahan yang akan digunakan

e. Pengerja atau Pembuat Bentuk Dasar

Tugas: Pembuat bentuk dasar kerajinan melalui proses global dengan ukir, pahat, maupun raut.

f. Perakit

Tugas: Perangkai elemen-elemen terpisah dari sebuah kerajinan menjadi satu kesatuan.

g. *Finisher*

Tugas: Melakukan proses *finishing*.

h. *Quality Controler*

Tugas: Melakukan proses pengecekan kerajinan dan menetapkan hasil kerajinan yang berkualitas.

2. Peralatan produksi dalam sebuah industri kerajinan terutama kerajinan kayu *non-furniture* (Bekraf. 2017) terdiri dari:

Tabel 2. 1 Peralatan Produksi Industri Kerajinan Kayu *Non-Furniture*.

No	Atat	Jenis	Fungsi
1	Gergaji	Gergaji manual, Circle saw, Jig saw, Scroll saw	Memotong dan membelah kayu (manual dan mesin), dan Membentuk lengkung maupun lingkaran (berlaku pada kayu tebal maupun tipis).
2	Pahat	Pahat ukir, Pahat bubut	Membentuk motif tiga dimensi maupun 2 dimensi, Membentuk cekung, cembung, maupun memotong.
3	Pisau Raut		Meraut material sesuai desain.
4	Mesin Bubut		Memutar benda yang akan dibentuk
5	Ketam	Ketam <i>portable</i> , Ketam duduk	Meratakan dan juga membuat ketebalan produk yang sesuai.
6	Amplas	Amplas <i>portable</i> , Amplas duduk	Menghaluskan permukaan material.
7	Bor	Bor <i>portable</i> , Bor duduk	Membuat lubang
8	Gerinda	Gerinda <i>portable</i> , Gerinda duduk	Mengkis dan membentuk material
9	Router	<i>Router portable</i> , Router duduk	Membuat alur tepi dan permukaan
10	Klem	Klem C, Klem F	Menjepit Material
11	Cekrek		Membuat cekungan pada permukaan
12	Kompresor		Memberikan tekanan angin untuk bahan <i>Finishing</i>

Sumber: Bekraf. Kerajinan Kayu *Non-Furniture*. 2017

3. Ruang dan desain sebuah industri kerajinan terutama kerajinan kayu *non-furniture* disesuaikan dengan kebutuhan proses industri kerajinan dan ciri khas yang ditonjolkan dari kerajinan yang dihasilkan, dimulai dari kebutuhan ruang perencanaan, produksi, dan pemasaran (Bekraf. 2017).
4. Kriteria ruang yang berkaitan dengan kegiatan industri haruslah memperhatikan K3 (Keselamatan dan Kesehatan Kerja), berdasarkan Undang-Undang No 1 Tahun 1970 tentang Keselamatan Kerja tertera delapan belas syarat penerapan keselamatan kerja yang dapat berpengaruh baik jika diterapkan pada kriteria ruang yang akan diterapkan di tempat kerja, yaitu :
 - a. Mencegah dan mengurangi terjadinya kecelakaan kerja.
 - b. Mencegah dan mengurangi potensi terjadinya kebakaran.
 - c. Mencegah dan mengurangi potensi bahaya ledakan.
 - d. Menyediakan jalur evakuasi.
 - e. Menyediakan dan memberikan P3K.
 - f. Ketersediaan dan penggunaan alat perlindungan diri pada tenaga kerja.
 - g. Mengendalikan dan juga mencegah tersebarnya polusi dalam bentuk suhu, debu, asap, gas, radiasi, bising dan getar.
 - h. Mencegah penyebaran Penyakit Akibat Kerja (PAK) dan potensi keracunan.
 - i. Penerapan pencahayaan yang tepat dan sesuai.

- j. Memiliki kondisi suhu dan kelembaban udara yang baik.
 - k. Tersedianya sirkulasi udara yang baik.
 - l. Terpeliharanya kondisi yang bersih, sehat dan tertib.
 - m. Keserasian tenaga kerja dengan lingkungan dan peralatan dalam proses kerja.
 - n. Pengamanan dan kelancaran dalam proses distribusi.
 - o. Pengamanan dan pemeliharaan segala jenis bangunan.
 - p. Pengamanan dan kelancaran dalam proses pembongkaran muatan hingga penyimpanan barang.
 - q. Mencegah potensi gangguan aliran listrik yang berbahaya.
 - r. Penyempurnaan dan penyesuaian keselamatan pekerjaan untuk menekan resiko kecelakaan bertambah.
- b) Kaitannya dengan proses pengenalan industri kerajinan kepada wisatawan, sangat mengacu terhadap tujuan sebuah fasilitas wisata, di mana hal tersebut akan sejalan dengan proses pengenalan industri. Tujuan disediakannya fasilitas wisata (Abdulkkadir. 1995) adalah:
- a. Dalam lingkup pariwisata, dapat meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan.
 - b. Dalam lingkup sosial ekonomi, dapat meningkatkan keanekaragaman perekonomian, dan membuka lapangan kerja baru.
 - c. Dalam lingkup sosial budaya, mempengaruhi pengembangan dan pelestarian nilai-nilai budaya, selain itu bermanfaat untuk memupuk kreatifitas masyarakat.
 - d. Dalam lingkup lingkungan dan sumber daya alam, menjadi motivasi usaha pengembangan dan pembinaan lingkungan alam, dan pengomptimalan pemanfaatan potensi lahan.
 - e. Dalam lingkup kehidupan manusia, pemulihan kesegaran tubuh dan tempat memperoleh hiburan.

Persyaratan fasilitas wisata (Abdulkkadir. 1995), yaitu:

1. Pengelola

Dibagi menjadi tiga sistem pengelolaan, yaitu :

- a. Pemerintah,

Dilakukan oleh pemerintah melalui departemen yang berkaitan, dengan proses operasional dapat memanfaatkan masyarakat setempat.

b. Swasta,

Dilakukan sepenuhnya oleh pihak swasta, bersifat komersil dan dikelola secara profesional.

c. Kerjasama pemerintah dan swasta,

Dilakukan dengan penggabungan pengelolaan antara pemerintah dan swasta.

2. Persyaratan Umum

a. Lokasi

- Mudah dicapai.
- Bebas bencana banjir.
- Bebas polusi udara dan air .

b. Bangunan

- Sesuai dengan aturan tata bangunan yang berlaku.
- Desain disesuaikan dengan kondisi lingkungan dan mencerminkan seni dan budaya setempat.

c. Pintu Masuk (*Entrance*)

- Pemisahan antara jalur masuk dan keluar.
- Terdapat loket penjualan karcis pada area masuk.
- Terdapat papan nama yang dapat terbaca dengan jelas.

d. Tempat Parkir

- Terdapat tempat parkir dengan kapasitas yang memadai.

3. Fasilitas yang Harus Disediakan

a. Taman

- Lahan terbuka yang di tanami rerumputan, tanaman hias dan tumbuhan peneduh.
- Perkerasan sebagai jalur pedestrian dan tempat duduk.

b. Fasilitas pelayanan Umum

- Kantor pengurus terletak terpisah dari fasilitas lain.
- Memiliki toilet yang terpisah sesuai gender dengan jumlah yang memadai.

- Memiliki minimal satu tempat sampah utama yang terletak jauh dari tempat rekreasi.
- c. Fasilitas Rekreasi dan hiburan
 - Minimal menyediakan tiga jenis sarana rekreasi dengan unsur hiburan, pendidikan dan kebudayaan.
- d. Instalasi listrik dan sistem sanitasi air
 - Memiliki sumber listrik dan sumber listrik cadangan yang memadai.
 - Instalasi listrik sesuai dengan peraturan yang berlaku.
 - Tersedianya sumber air bersih yang memenuhi persyaratan sesuai dengan tujuan penggunaan.
 - Bangunan memiliki alat pemadam kebakaran dengan jumlah yang memadai.
 - Memiliki sistem audio yang baik yang diperuntukkan untuk menyampaikan pengumuman dan keperluan yang lain.
 - Harus dilengkapi dengan riol dan septic tank
 - Ketersediaan drainase yang mencakup keseluruhan fasilitas yang terhubung dengan sistem pembuangan air
- 4. Fasilitas Penunjang
 - *Hotel/Motel/Guest House/Homestay*
 - Restoran
 - *Bar/Cafe*
 - Penyewaan alat-alat pendukung
 - Perbelanjaan

2.1.8. Kerajinan Batik Kayu

Kerajinan Batik Kayu merupakan salah satu kerajinan kreatif dari penerapan Batik pada media lain selain kain. Batik tersendiri berasal dari bahasa Jawa, yaitu "tik" yang berarti titik atau matik (membuat titik) yang kemudian berkembang menjadi istilah "batik" (Anas. 1997). Batik indentik dengan penerapan teknik melalui proses penggambaran motif hingga pelorodan (Penghilangan lilin). Salah satu ciri khas dari batik adalah cara penggambaran motif dengan teknik pemalaman, yaitu penerapan

cairan lilin yang ditempatkan pada wadah yang bernama canting untuk menghindari area yang di lapisinya mengalami pewarnaan lain. Teknik pembuatan Batik dibedakan menjadi tiga, yaitu:

1. Batik tulis, penerapan tekstur maupun corak batik menggunakan tangan pada medianya dan biasanya merupakan kegiatan menghias kain. Pembuatan batik jenis ini memakan waktu kurang lebih 2-3 bulan pada media kain.
2. Batik cap, penerapan tekstur maupun corak batik menggunakan cap (biasanya berupa tembaga). Proses pembuatan batik jenis ini membutuhkan waktu kurang lebih 2-3 hari pada media kain.
3. Batik lukis, penerapan tekstur maupun corak batik dengan cara langsung melukis pada kain putih.

Di pasaran kerajinan Batik kebanyakan di dominasi dengan media kain, akan tetapi di salah satu daerah di Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta mengembangkan Batik yang diterapkan pada media keras yaitu kayu, daerah tersebut adalah Dusun Wisata Kreet yang merupakan dusun yang pertama kali menerapkan Batik Kayu pada kerajinan topeng di Daerah Istimewa Yogyakarta. Proses yang dilakukan berbeda dengan penerapan Batik pada media kain, dikarenakan tekstur dan karakter dari kayu itu sendiri. Perbedaan yang paling menonjol merupakan bagian penyiapan material dasar (putihan) dan waktu yang di butuhkan. Kayu yang digunakan dalam kerajinan Batik Kayu memiliki beberapa kriteria (Santi. 2018), yaitu:

1. Tidak keras,
2. Mudah dibentuk,
3. Mudah menyerap pewarna,
4. Tidak berminyak. mudah didapat
5. Mudah untuk direboisasi
6. Umur kayu layak tebang hingga umur 2-3 tahun.

Dengan jenis kayu yang digunakan antara lain albasia, kayu jinjing, jenetri, mahoni, klepu, kuso, pule, kembang, dan wadang.

Dusun Kreet telah menerapkan batik pada proses memproduksi kerajinan kayu, kerajinan yang dihasilkan terbagi menjadi dua jenis (Wawancara dengan Bapak Trimbil, Tgl 2 September 2019, Sanggar Peni), yaitu:

- Kerajinan Batik Kayu yang menerapkan nilai praktis.

Contoh: piring kayu, sendok makan, gelas, mainan seperti *puzzle*, mangkok, kotak perhiasan, celengan, dan yang lainnya.

- Kerajinan Baik Kayu yang bernilai estetik.

Contoh: topeng, patung, wayang klithik, dan lain sebagainya.

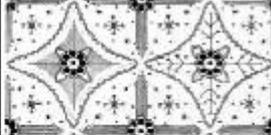
Kerajinan Batik Kayu yang berupa topeng merupakan salah satu kerajinan yang khas di Dusun Wisata Kreet, dan Karakter yang ditekankan pada topeng Batik Kayu dipengaruhi oleh penerapan motif batik, dan juga warna topeng, Sebelum menerapkan batik kayu pada kerajinan topeng, penggunaan pakem-pakem berkaitan dengan bentuk, motif, dan warna digunakan pada proses industrinya, sehingga ketertarikan kerajinan tersebut terbatas pada golongan masyarakat yang memiliki ketertarikan akan hal tersebut.

Melalui Penerapan motif batik pada topeng, dapat menjadikan kerajinan topeng dapat di nikmati nilai estetikanya oleh kalangan umum.

Berkaitan dengan motif batik, di Indonesia terdapat ribuan motif batik dapat dikelompokkan menjadi 7 (Prasetyo. 2016), yaitu:

Tabel 2. 2 Kelompok Motif Batik di Indonesia.

NO	Motif	Keterangan	Contoh
1	Batik Parang	Dikenal dari masa Mitranu Kartasura Menyimbolkan sifat pantang menyerah, seperti ombak laut yang tak pernah berhenti bergesek Penggambaran jalinan yang tidak pernah terputus, dalam upaya memperbaiki diri, memperjuangkan kesejahteraan, maupun hubungan keluarga. Digunakan sebagai hadiah dari bangsawan kepada anak-anaknya	Parang Rusak 
2	Batik Geometris	Merupakan Motif Batik yang menampilkan ornamen dengan susunan geometris. Perincian motif dibuat dari segi-jajari menjadi bagian-bagian yang disebut satu "rapori".	Cupluk Sriwedari 
3	Batik Rangi	Bermula berkembang dalam hidup atau sebagai lajun perhiasan yang terkunci rapat	Tangi Demak 

4	Batik Turbukan Menjalar	Bermakna keseimbangan antara manusia dan alam yang indah dan harmonis.	Semen Sido Arah 
5	Batik Turbukan Air	Penggambaran perahu turbukan air dilana hidup manusia.	Ganggong 
6	Batik Bunga	Memiliki arti suatu keindahan, kecantikan, dan kebahagiaan. Dapat diberikan juga sebagai wahyu Tuhan untuk menggapai suatu harapan.	Trimblu 
7	Batik Satwa	Diambil dari gambaran hewan tertentu. Figur binatang yang ada pada batik memiliki makna yang berbeda-beda seperti figur burung yang mengartikan kebebasan, dan figur gajah yang mengartikan kekuatan besar.	Sidomukti 

Sumber: Prasetyo. 2016.

Selain berkaitan dengan motif bentuk topeng yang berkaitan dengan pakem-pakem yang berhubungan dengan penokohnya tetap digunakan dalam kerajinan Batik Kayu. Topeng Batik Kayu yang umum dibuat dan dipasarkan di Dusun Wisata Kreet mengambil bentuk dari tokoh Rama dan Shinta sebagai kerajinan dengan karakter spesifik, dan juga bentuk tidak berkarakter yang ditujukan sebagai media polos untuk membatik. Karakter dari topeng Rama dan Shinta memiliki perbedaan dari bentuk ukiran dan motif yang diterapkan pada mahkotanya, perbedaannya yaitu, topeng Rama memiliki bentuk dagu yang lebih membulat dan memiliki ukiran berbentuk burung merak pada mahkotanya yang mencerminkan karakter seorang laki-laki yang tangguh dan pantang menyerah akan tetapi tetap anggun, sedangkan topeng Shinta memiliki bentuk dagu yang lebih tirus atau melancip ke bagian bawah dan memiliki motif batik meru yang melambangkan gunung mahameru sebagai sumber dari segala sumber kehidupan, kemakmuran dan kebahagiaan (Wawancara dengan Bapak Trimbil. Tgl 2 September 2019. Sanggar Peni).



Gambar 2. 1 Kerajinan Batik Kayu di Terapkan Pada Seni Topeng, Topeng Rama dan Shinta

Sumber: Instagram Kriya Mandiri Craft, di Akses 15 September 2020, pukul 15.00.

Untuk topeng tidak berkarakter, motif batik yang diterapkan kebanyakan merupakan motif umum yang dikenal masyarakat dalam batik kain, motif tersebut antara lain (Yuni. 2014):

- Motif Ceplok, Grompol.
- Motif Semen.
- Motif Parang.
- Motif Lereng.
- Motif Nitik.
- Motif Gurda (Garuda)
- Motif Truntum.
- Motif Kawung.
- Motif Isen



Gambar 2. 2 Kerajinan Batik Kayu di Terapkan Pada Seni Topeng, Topeng Batik Kayu

Sumber:Dokumentasi Pribadi Tgl 2 September 2019, Sanggar Peni.

Selain topeng batik kayu, kerajinan kayu lain secara umum menerapkan motif batik yang sudah tidak asing dan memiliki bentuk yang dapat meningkatkan daya tarik masyarakat untuk membeli, motif tersebut di dominasi dengan:

- kelompok motif batik geometris:
- Kawung, Parang, dan Sriwedari
- Kelompok motif tumbuh-tumbuhan dan bunga:
- Kembang Kenikir, Ganggong, dan Cokrak cakrik
- Kelompok batik kembangan yang berkaitan dengan kepentingan daya tarik di segi visual yang didominasi bentuk estetik yang muncul dari ide seni pengrajin.



Gambar 2. 3 Motif Tanaman Rambat Sejenis Pakis Pada Wadah Buah Bermaterial Kayu, Kerajinan Batik Kayu.

Sumber:Dokumentasi Pribadi Tgl 2 September 2019, Sanggar Peni.



Gambar 2. 4 Motif yang Menyesuaikan Ciri Khas Bentuk Kerajinan, Kerajinan Batik Kayu.

Sumber: Dokumentasi Pribadi Tgl 2 September 2019, Sanggar Peni.

Penerapan motif motif tersebut ditujukan agar, masyarakat lebih tertarik dikarenakan motif-motif tersebut sudah tidak asing mereka lihat dalam Batik Kain, selain itu mengenai motif bisa tergantung pesanan dari pembeli, bahkan bisa diberikan inisial maupun nama jika kebutuhannya sebagai *souvenir* (Wawancara dengan Bapak Trimbil. Tgl 2 September 2019. Sanggar Peni).



Gambar 2. 5 Motif Batik yang Menyesuaikan Pesanan, Kerajinan Batik Kayu.

Sumber: Dokumentasi Pribadi Tgl 2 September 2019, Sanggar Peni.

2.1.9. Proses Produksi Kerajinan Batik Kayu

Proses produksi kerajinan Batik Kayu khususnya di Dusun Wisata Krebet terbagi menjadi 2 tahapan (Yuni. 2014), yaitu:

1. Pembuatan bentuk dasar

Bentuk dasar kerajinan kayu yang biasa oleh masyarakat Dusun Wisata Krebet dengan putihan membutuhkan peralatan yang berhubungan dengan kegiatan memahat, mengukir dan memotong material. Hal tersebut berkaitan dengan karakteristik material kayu, dengan urutan pembuatan putihan, yaitu;

- a. Pemilihan Bahan Baku (jenis kayu)
- b. Alat-alat pengerjaan
- c. Proses Pembentukan putihan

Pada pengerjaan bentuk dasar dibutuhkan ruang-ruang terkait yang menerapkan kriteria keamanan dalam penggunaan alat, selain itu juga memperhatikan faktor keamanan, kesehatan dan keselamatan pengrajin.

Kebanyakan sanggar menempatkan ruang pembuatan putihan di area yang tidak berdekatan dengan tempat pematikan, dan menggunakan ruang yang terbuka untuk memperlancar penghawaan ruang.



Gambar 2. 6 Tahap Pembuatan Bentuk Dasar.

Sumber: Dokumentasi Pribadi Tgl 2 September 2019, Sanggar Peni.

2. Proses pematikan

Proses pematikan dibagi lagi menjadi beberapa tahapan khusus yang berfungsi untuk menghasilkan batik yang berkualitas pada media kayu. Proses pematikan dapat dibagi menjadi:

a. Pemberian pola (*mola*)

Memola atau biasa juga dikenal dengan ngeblat merupakan proses menjiplak pola di atas media kain mori untuk meniru pola motif yang sudah ada. Motif tersebut kemudian di tuangkan di atas putihan kerajinan, dengan desain motif yang telah disesuaikan bentuk dan karakter barangnya.

Proses mola biasanya dilakukan oleh pengrajin wanita, dikarenakan pengrajin wanita dikenal lebih tekun dan teliti. Dengan bermodalkan alat sederhana yaitu pensil kayu, karbon, dan kertas pola. Memola membutuhkan keterampilan khusus dikarenakan tekstur material kayu yang tidak rata terkadang pengrajin langsung menerapkan pola tanpa melakukan pengeblatan.

b. Pematikan

Membatik adalah proses memberi malam atau lilin pada permukaan kayu sesuai dengan pola yang ada, untuk menghasilkan

pewarnaan dengan sempurna. Proses membatik bukan hanya sekedar proses pemberian malam saja, akan tetapi untuk memperhitungkan warna apa saja yang akan muncul. Alat yang digunakan dalam proses ini adalah canting, kompor kecil, wajan dan lilin batik atau malam. Pemberian malam dilakukan oleh pengrajin wanita, di mana memang sudah dikhususkan melakukan proses membatik (tanpa melakukan pewarnaan).

Teknik membatik sendiri dapat dibedakan menjadi 5, dengan tujuan dan alat yang berbeda, antara lain;

1. Nglowong, ditekankan pada pembatikan garis-garis terluar dari pola motif.

Alat: canting klowong.

2. Ngisèn-isèni, ditekankan pada pembatikan bagian dalam pola motif.

Alat: canthing cucuk kecil (canthing isèn.)

3. Nerusi, ditujukan untuk mempertebal batik pertama agar lebih jelas.

4. Némboki, ditekankan pada pembatikan bagian yang luas, seperti bagian tengah motif.

Alat: canthing témbokan bercucuk besar.

5. Bliriki, ditujukan untuk menutupi bagian-bagian kecil yang belum tertutup pada proses némbok.

c. Pewarnaan (*medel*)

Pada proses pewarnaan Batik Kayu, pengrajin menggunakan pewarna kimia yaitu:

1. Zat warna Naptol, dengan karakteristik warna mudah pudar jika dalam proses pewarnaan terkena sinar matahari
2. Zat warna Indogosol, dengan karkateristik warna akan muncul ketika dalam proses pewarnaan terkena sinar matahari.

d. Penjemuran

Proses penjemuran diperuntukan agar warna yang diterapkan menjadi permanen dan tidak luntur. Proses penjemuran dilakukan dua kali sebelum dan sesudah melakukan proses pelorotan

(menghilangkan kandungan malam). Pelorotan dilakukan menggunakan cairan HCL, TRO, ataupun soda Abu sebagai penguat warna.

e. *Finishing*

Penggunaan bahan *aqua laker* untuk kerajinan estetik untuk memperkuat warna dan terlihat lebih menarik, sedangkan untuk kerajinan fungsional digunakan bahan khusus yang aman tidak mempengaruhi kesehatan, biasa hanya dilakukan proses penggosokan menggunakan kain halus.

f. *Packing*

Pada proses pengemasan, kemasan di perhatikan secara baik kondisinya, dan sebisa mungkin menjahui potensi kerusakan.

2.1.10. Pengertian *Information* (Informasi)

Informasi adalah data yang telah di olah untuk meningkatkan pengetahuan bagi yang memerlukan data tersebut. Atau juga diartikan bahwa informasi merupakan data yang telah melalui pemrosesan menjadi data yang ber nilai yang menjadi faktor utama dalam pengambilan keputusan (Kadir. 2008). Dalam penyediaan sebuah informasi khususnya dalam suatu kawasan yang memiliki ciri khas dan menjadi destinasi wisata, ketersediaan sarana informasi dapat menjadi sebuah syarat wajib, hal tersebut dapat mempermudah pengunjung akan kebutuhan mereka mendapat informasi.

Sebuah informasi haruslah memiliki kualitas, kualitas informasi dapat dinilai dari tiga hal (Mulyanto. 2009) yaitu:

- Akurat, yang berarti informasi tidaklah menyesatkan dan terhidar dari kesalahan dalam proses penyampaian dari sumber informasi ke penerima informasi
- Tepat Waktu, yang berarti sebuah informasi tidaklah terlambat diterima, dikarenakan informasi menjadi salah satu landasan mengambil sebuah keputusan
- Relevan, yang mengartikan bahwa sebuah informasi memiliki manfaat untuk pengguna informasi tersebut.

Informasi tersendiri dapat dibedakan menjadi beberapa jenis (Mughnifar. 2020), yaitu:

1. Menurut sifatnya informasi terbagi menjadi:

- Faktual,

Berdasarkan fakta dan dapat dibuktikan kebenarannya.

- Opini atau konsep,
Informasi yang didasari pendapat seseorang tentang sesuatu hal.
- Deskripsi,
Berbentuk penjelasan terperinci mengenai sesuatu hal.

2. Informasi Berdasarkan Kegunaan

- Informasi untuk menambah pengetahuan
- Informasi yang berdasarkan penyajian

3. Informasi yang didasari Bidang Kehidupan

Merupakan bentuk informasi yang terbagi sesuai bidang yang digeluti.

4. Informasi berdasarkan Lokasi Peristiwa

Informasi yang dibuat dan berdasarkan lokasi suatu peristiwa. Dalam negeri maupun luar negeri.

2.1.11. Pengertian *Information Center* (Pusat Informasi)

Dalam sebuah industri yang berkaitan dengan pariwisata, pelayanan menjadi ciri utama terutama dikarenakan masing-masing perusahaan merupakan perusahaan jasa yang bekerja sama untuk menghasilkan produk bagi pemenuhan kebutuhan wisatawan (Suwena, 2010). Koordinasi merupakan salah satu cara pemenuhan akan kebutuhan wisatawan. Koordinasi tersendiri merupakan fungsi kontrol dengan bentuk komunikasi diantara penyedia jasa wisata dan wisatawan (Mill, 2000). Dalam sebuah proses komunikasi terdapat informasi. Dengan ketersediaan informasi, wisatawan dapat memperoleh jawaban yang dapat dipercaya bagi pertanyaan yang ada dan memberikan kesempatan untuk mengenal suatu produk.

Ada beberapa hal yang menjadi penyebab calon wisatawan berhati-hati mengambil keputusan akan kunjungan wisata diantaranya yaitu takut kehilangan uang dan khawatir ditipu (Wahab, 1997). Oleh karena itu, penyampaian sebuah informasi haruslah dilakukan pada sebuah lembaga tersendiri yang dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya. Salah satunya adalah *Tourist Information Center* (TIC). Sehingga dengan tersedianya TIC dapat membantu wisatawan dalam mengambil keputusan secara sangat hati-hati.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pariwisata Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2018, Tentang Petunjuk Operasional Pengelolaan Dana Alokasi Khusus Fisik Bidang Pariwisata, konsep dasar sebuah pusat informasi terutama di daerah wisata adalah pusat informasi

menyediakan informasi terbaru kepada siapa saja yang membutuhkan. Seiring dengan perkembangan kebutuhan dan zaman, pusat informasi wisata/TIC dapat dijadikan media untuk melakukan promosi mengenai wisata sekitar dengan tujuan meningkatkan kunjungan dan lama tinggal wisatawan yang berkunjung. Selain konsep dasar tersebut sebuah sarana yang menyediakan informasi memiliki fungsi dan manfaat, antara lain:

- Promosi

Pusat Informasi berperan melakukan promosi untuk mendatangkan pengunjung ke sebuah destinasi.

- Travel Advice and Support

Pusat Informasi berperan dalam menyampaikan informasi yang terkait destinasi yang ada, diantaranya seperti Aksesibilitas, dan Aktivitas Wisata.

- Edukasi

Pusat Informasi berperan dalam mengedukasi wisatawan tentang nilai-nilai kearifan lokal yang berlaku di daerah tersebut.

2.1.12. Klasifikasi *Information Center* (Pusat Informasi)

Jika sebuah pusat informasi juga dikaitkan dengan sebuah kegiatan wisata diharuskan memiliki *Tourist Information Center* (TIC). Menurut Peraturan Menteri Pariwisata Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2018, Tentang Petunjuk Operasional Pengelolaan Dana Alokasi Khusus Fisik Bidang Pariwisata, kllasifikasi *Tourist Information Center* (TIC) terbagi menjadi tiga, yaitu:

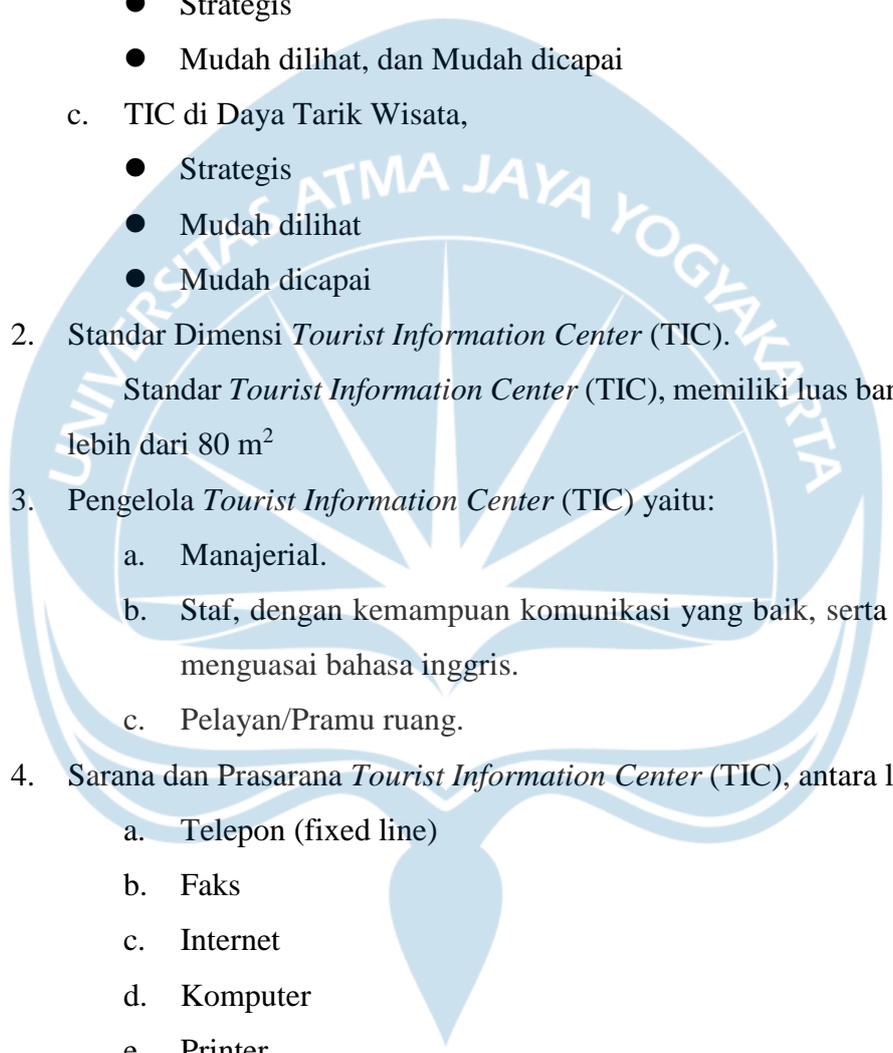
1. Pusat Informasi Wisata yang terletak di Pusat Kota
2. Pusat Informasi Wisata yang terletak di Tempat Kedatangan
3. Pusat Informasi Wisata yang terletak di Daya Tarik Wisata

Berkaitan dengan Krebet *Craft Creative Hub and Information Center*, pusat informasi merupakan pusat inforamsi yang terletak di daya tarik wisata, yaitu sebuah kawasan Dusun Wisata Krebet.

2.1.13. Ketentuan Teknis dan Kriteria Desain *Tourist Information Center* (TIC)

Menurut Peraturan Menteri Pariwisata Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2018, Tentang Petunjuk Operasional Pengelolaan Dana Alokasi Khusus Fisik Bidang Pariwisata, Ketentuan Teknis dan Kriteria Desain *Tourist Information Center* (TIC) dibagi menjadi:

1. Penempatan Lokasi

- 
- a. TIC di Pusat Kota,
 - Strategis dan mudah di jangkau,
 - Memiliki aksesibilitas yang mudah dicapai,
 - b. TIC di Tempat Kedatangan,
 - Terdapat di tempat kedatangan
Contoh: terminal bus, bandara, stasiun, maupun pelabuhan,
 - Strategis
 - Mudah dilihat, dan Mudah dicapai
 - c. TIC di Daya Tarik Wisata,
 - Strategis
 - Mudah dilihat
 - Mudah dicapai
2. Standar Dimensi *Tourist Information Center* (TIC).

Standar *Tourist Information Center* (TIC), memiliki luas bangunan tidak lebih dari 80 m²
 3. Pengelola *Tourist Information Center* (TIC) yaitu:
 - a. Manajerial.
 - b. Staf, dengan kemampuan komunikasi yang baik, serta paling tidak menguasai bahasa inggris.
 - c. Pelayan/Pramu ruang.
 4. Sarana dan Prasarana *Tourist Information Center* (TIC), antara lain:
 - a. Telepon (fixed line)
 - b. Faks
 - c. Internet
 - d. Komputer
 - e. Printer
 - f. Scanner
 - g. Meja
 - h. Kursi/Sofa
 - i. Materi Promosi Pariwisata
 - j. Peta
 - k. Peralatan *Security*
 - l. Instalasi listrik
 - m. Peralatan P3K dan APAR

5. Desain Interior *Tourist Information Center* (TIC):

a. Area pintu masuk (*Entrance*) dan ruang tunggu (*Lobby*), Dengan persyaratan antara lain:

- Memiliki dua pintu masuk. Pintu masuk dan ruang tunggu hendaknya memiliki ukuran yang cukup luas untuk menyediakan ruang gerak kepada pengunjung.
- Jika memungkinkan pintu yang di gunakan merupakan pintu *double doors*, untuk mengantisipasi peningkatan intensitas pengunjung yang datang.
- Memiliki ruang yang nyaman dengan penerapan hiasan yang berkaitan dengan kearifan lokal.
- Terdapat tulisan Selamat Datang.
- Terdapat *signage* arah petunjuk ruangan.
- Memiliki fasilitas pendukung bagi penyandang disabilitas dan lanjut usia.

b. Bilik pelayanan (*Service Desk*),

Adalah area pelayanan informasi, dengan persyaratan antara lain::

- Bilik pelayanan menghadap ke arah pintu masuk, dengan jumlah paling sedikit dua buah, dengan fasilitas satu kursi staf pengelola dan dua kursi pengunjung.
- Sarana yang disediakan yaitu telepon dan komputer dengan sambungan internet.
- Interior ruangan dirancang menerapkan warna yang hangat dan netral, serta diharuskan mencerminkan kearifan lokal.

c. Area Informasi,

Tempat di mana pengunjung dapat memperoleh informasi lewat media brosur dan elektronik secara mandiri. Area informasi menjadi satu dengan ruang tunggu pengunjung, dengan persyaratan antara lain::

- Memiliki sarana rak pameran yang dipergunakan untuk meletakkan peta, brosur, dan materi promosi dengan jumlah sesuai kebutuhan.

- Brosur atau materi cetak di letakkan terpisah sesuai klasifikasi masing-masing, dengan penanda yang dibuat dengan bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Contoh: hotel, transportasi, serta atraksi wisata
 - Memiliki sarana *display* informasi elektronik yang berupa TV, komputer, sarana pemutar CD atau DVD dengan petunjuk pemakaian di setiap unit. Display informasi elektronik juga dapat dilengkapi dengan materi promosi elektronik seperti CD atau DVD mengenai atraksi wisata, peta, dan fasilitas wisata.
 - Menyediakan fasilitas dan akses internet berupa internet dengan jaringan ADSL atau 3G.
- d. Ruang tamu pengunjung (*Lounge*),
Dipergunakan pengunjung istirahat dan bersantai Ruang tamu pengunjung disarankan terletak tidak terlalu dekat dengan area yang tinggi aktivitas lalu-lalang orang, seperti area pintu masuk (*Entrance*) atau Bilik pelayanan (*Service Desk*) agar tidak mengganggu sirkulasi ruangan. Ruang tamu pengunjung (*Lounge*) bisa disatukan dengan area informasi bila diperlukan, dengan persyaratan antara lain:
- Minimal memiliki dua sofa dan satu meja
 - Menyediakan akses internet.
- e. Kantor Administrasi dan Ruang Penyimpanan Kantor Administrasi,
Dipergunakan oleh pengelola, dengan jumlah dan besar yang disesuaikan dengan kebutuhan dan jumlah staf. Disertai dengan fasilitas telepon, meja, kursi, komputer, dan internet. Sedangkan ruang penyimpanan dipergunakan sebagai tempat penyimpanan persediaan brosur serta barang pendukung lainnya.
- f. Toilet,
Disarankan menerapkan toilet yang sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan, dipisahkan sesuai jenis kelamin serta pengguna
- g. Papan Petunjuk Lokasi *Tourist Information Center* (TIC),
Disarankan mencantumkan logo “i” sebagai tanda sebagai fasilitas informasi dengan disertai tulisan “*Tourism Information*”

Center” maupun “*Tourist Information Center*” yang menggunakan tulisan yang jelas. Selain itu digunakan juga Logo Pesona Indonesia.

Papan penunjuk lokasi dibuat menggunakan unsur tradisional yang menjadi gambaran kearifan lokal lingkungan sekitar, dengan ukuran yang proporsional yang diletakkan di lokasi yang menarik, mudah terlihat, dan tidak terhalang.

6. Desain Eksterior *Tourist Information Center* (TIC):

a. Arsitektur desain eksterior *Tourist Information Center* (TIC),

Harus mencerminkan kondisi lingkungan dan kearifan lokal.

Sebagai contoh:

- Penggunaan ruang modern pada area perkotaan.
- Penggunaan desain dengan bangunan rendah untuk mencerminkan elemen-elemen arsitektur masyarakat lokal pada area pedesaan.

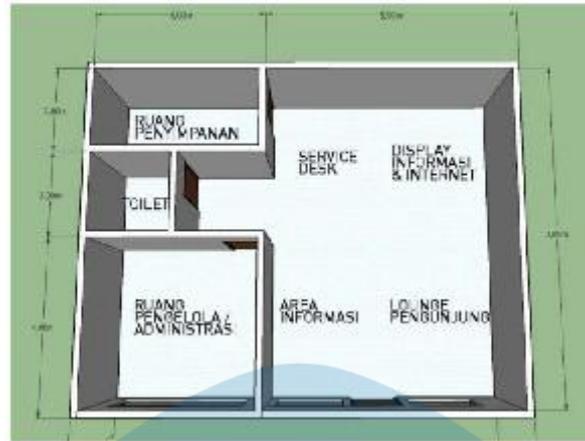
b. Konstruksi Material yang digunakan *Tourist Information Center* (TIC),

Selaras dengan lingkungan sekitar. Sebagai contoh:

- Area perkotaan lebih cocok menerapkan material beton dan bata.
- Area pedesaan lebih cocok menerapkan material alami antara lain kayu dan batu-batuan.

c. Aksesibilitas Bangunan *Tourist Information Center* (TIC),

Mudah di gapai oleh lalu-lintas pejalan kaki dan juga kendaraan bermotor. Menerapkan akses untuk pejalan kaki dan area parkir, dan akses yang mempertimbangkan kebutuhan penyandang disabilitas, dan lanjut usia.



Gambar 2. 7 Panduan Visual Perancangan *Tourist Information Center* (TIC)

Sumber: Peraturan Menteri Pariwisata Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2018, Tentang Petunjuk Operasional Pengelolaan Dana Alokasi Khusus Fisik Bidang Pariwisata. 2018:23.

2.1.14. Pengertian *Craft Creative Hub and Information Center*

Bangunan yang digunakan untuk memperkenalkan dan memenuhi proses industri kerajinan di kawasan tertentu dan juga menyediakan informasi yang di kaitan dengan kegiatan promosi, edukasi, dan pendukung wisata industri.

2.2. Fungsi Tipologi Objek Studi

Fungsi *Craft Creative Hub and Information Center* adalah sebuah fasilitas yang bertujuan mewadahi pengrajin untuk dapat mengembangkan dan menyelesaikan keseluruhan proses industri kerajinan, dengan ketersediaan sarana dan prasarana sebuah industri kerajinan. *Craft Creative Hub and Information Center* turut serta menjadi sarana pengenalan dan penyedia informasi terkini mengenai kerajinan, dengan menyediakan kegiatan yang bertujuan mengedukasi sehingga meninggalkan pengalaman bagi pengunjung. Tipologi bangunan ini adalah *Craft Creative Hub and Information Center* yang berkaitan dengan industri kreatif berwawasan kearifan lokal.

2.3. Tinjauan Terhadap Objek Sejenis

2.3.1. *Tourist Information Center* di Dafa Canal, Zunyi, China



Gambar 2. 8 Dafa Canal *Tourist Information Center*.

Sumber: Archdily. Diakses dari https://www.archdaily.com/908179/dafa-canal-tourist-information-center-zjjz?ad_medium=gallery pada tanggal 12 Oktober 2020 pukul 23.00.

Nama Bangunan	: Dafa Canal <i>Tourist Information Center</i> .
Arsitek	: ZJJZ.
Tahun	: 2018.
Luas	: 3280 m ² .
Lokasi	: Zunyi, China.
Tipologi	: <i>Information Center</i> .

TIC yang terletak di kawasan kanal Dafa di Zunyi, China merupakan proyek yang dikembangkan oleh pemerintah untuk meningkatkan perekonomian masyarakat. Selain itu bangunan ini dijadikan bangunan awal untuk peningkatan pembangunan di sekitaran Zunyi, China (Archdily. 2018).

Dafa Canal *Information Center* merupakan sebuah pusat informasi yang dikembangkan oleh aritek di Zunyi dengan menekankan pada arsitektur tradisonal. Bangunan Dafa Canal *Information Cente* merupakan bangunan yang diolah desainnya berdasarkan keterkaitannya terhadap lingkungan, sehingga terkesan menyatu dengan lingkungannya. Dafa Canal *Information Center* menyatukan fungsi kantor penyedia informasi dengan galeri pameran dan menjadikannya sebuah *platform* kehidupan publik lokal (Archdily. 2018). Beberapa hal yang dapat diperhatikan dari perancangan Dafa Canal *Information Center* antara lain:

a. Geometri Bangunan

Fungsi Bentuk geometris yang diterapkan beracu pada kondisi lingkungan dimana bangunan Dafa Canal *Information Center* didirikan. Pada bentuk tampak di dominasi dengan bentuk berundak mengikuti bentuk lereng

pada lingkungannya agar memberikan kesan melebur dengan alam. Selain itu terdapat bentuk persegi terpotong secara melintang maupun melengkung yang diperutukan sebagai penegasan area ruang ruang utama dalam bangunan.



Gambar 2. 9 Geometris yang Mengikuti Kontur Lingkungan.

Sumber: Archdily. Diakses dari https://www.archdaily.com/908179/dafa-canal-tourist-information-center-zjjz?ad_medium=gallery pada tanggal 12 Oktober 2020 pukul 23.00.

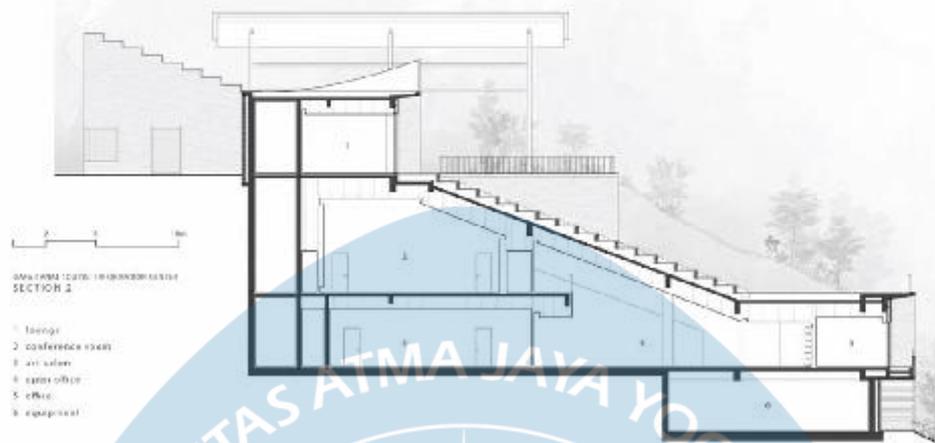


Gambar 2. 10 Bentuk Persegi Pada Geometri Bangunan.

Sumber: Archdily. Diakses dari https://www.archdaily.com/908179/dafa-canal-tourist-information-center-zjjz?ad_medium=gallery pada tanggal 12 Oktober 2020 pukul 23.00.

b. Ruang

Dafa Canal Information Center terdiri dari 3 lantai utama dan satu lantai diperuntukan untuk ruang penyimpanan. Konsep yang diterapkan adalah bangunan memiliki ruang yang lebih banyak dengan memperbanyak lantai ke bawah. Peletakan ruang yang ditujukan untuk umum terletak pada tingkatan lantai 1 dan basement 1, dimana berfungsi agar masyarakat yang datang dapat mendapatkan informasi secara langsung pada area masuk, berupa *Lobby & lounge* (Archdily. 2018).



Gambar 2. 11 Potongan Bangunan Dengan Fungsi Ruang.

Sumber: Archdily. Diakses dari https://www.archdaily.com/908179/dafa-canal-tourist-information-center-zijz?ad_medium=gallery pada tanggal 12 Oktober 2020 pukul 23.00.

Ruang-ruang yang terdapat pada bangunan *Dafa Canal Information Center* menekankan pada kesederhanaan, dan menjadi sebuah media kosong dan bersih, untuk menjadi sarana menyematkan benda benda pameran yang ditujukan untuk membeikan informasi kepada pengunjung akan kekhasan daerah Zunyi (Archdily. 2018).



Gambar 2. 12 Interior Galeri.

Sumber: Archdily. Diakses dari https://www.archdaily.com/908179/dafa-canal-tourist-information-center-zijz?ad_medium=gallery pada tanggal 12 Oktober 2020 pukul 23.00.



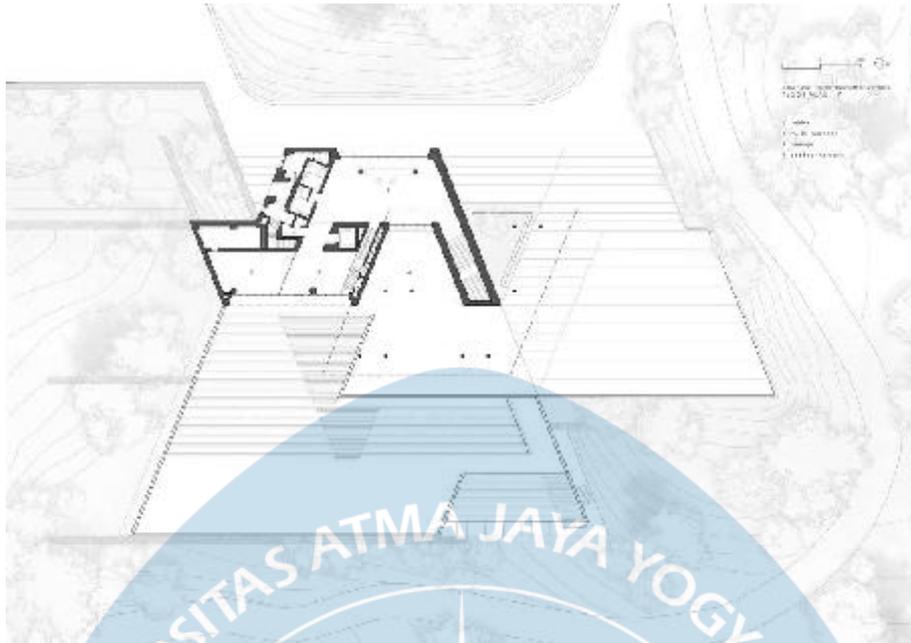
Gambar 2. 13 Interior Lounge.

Sumber: Archdily. Diakses dari https://www.archdaily.com/908179/dafa-canal-tourist-information-center-zjjz?ad_medium=gallery pada tanggal 12 Oktober 2020 pukul 23.00.

Ruang yang ada di *Dafa Canal Information Center* terdiri dari (Archdily. 2018):

Lantai 1:

- *Lobby*
- *Aula serbaguna*
- *Lounge*
- *Teras outdoor*

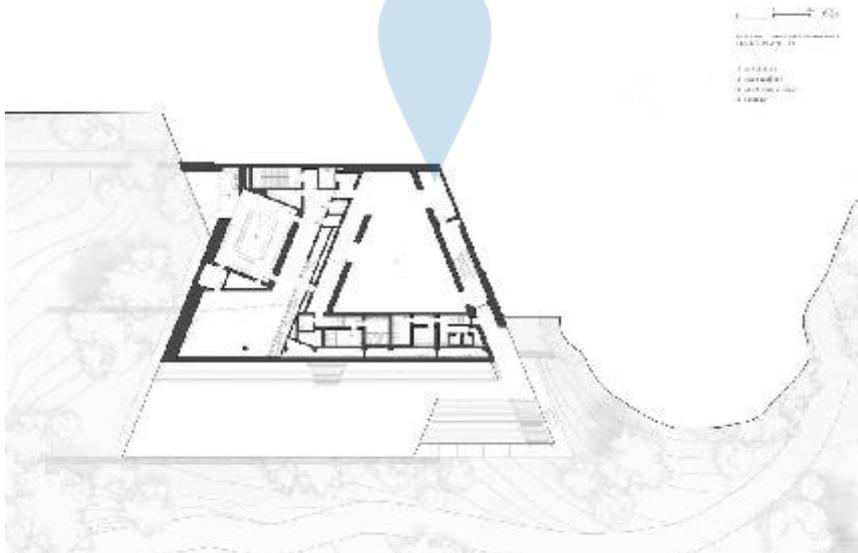


Gambar 2. 14 Denah Lantai 1 Dafa Canal Information Center.

Sumber: Archdily. Diakses dari https://www.archdaily.com/908179/dafa-canal-tourist-information-center-zijz?ad_medium=gallery pada tanggal 12 Oktober 2020 pukul 23.00.

Basement 1

- Ruang exhibition
- Galeri
- Ruang konferensi
- Kantor terbuka

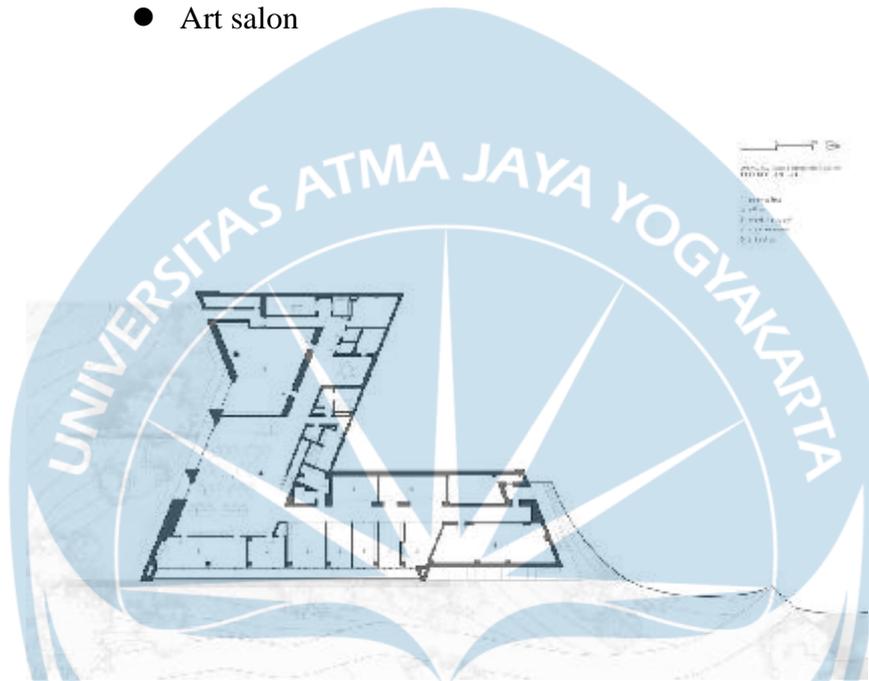


Gambar 2. 15 Denah Basement 1 Dafa Canal Information Center

Sumber: Archdily. Diakses dari https://www.archdaily.com/908179/dafa-canal-tourist-information-center-zjjz?ad_medium=gallery pada tanggal 12 Oktober 2020 pukul 23.00.

Basement 2

- Kantor khusus
- Ruang *meeting*
- Ruang arsip
- Art salon



Gambar 2. 16 Denah *Basement 2* Dafa Canal Information Center.

Sumber: Archdily. Diakses dari https://www.archdaily.com/908179/dafa-canal-tourist-information-center-zjjz?ad_medium=gallery pada tanggal 12 Oktober 2020 pukul 23.00.

c. Pelingkup

Pelingkup atau selubung bangunan yang digunakan pada Dafa Canal Information Center merupakan didominasi dengan susunan batu alam yang didapatkan langsung dari lingkungan sekitar bangunan terutama dari sunagi XiangJiang di timur bangunan. Hal ini ditujukan agar bangunan memiliki kesan mendalam mengenai penerapan kondisi lingkungan dengan alam dan merupakan salah satu pengembangan berkelanjutan. Selain itu Dafa Canal Information Center menerapkan jendela dengan ukuran yang tinggi dan meyeluruh, sebagai dukungan visual dalam ruangan dimana menekankan keindahan visual alam wialayah Zunyi (Archdily. 2018).



Gambar 2. 17 Pelingkup Luar Bangunan Pada Fasad Dafa *Canal Information Center*.

Sumber: Archdily. Diakses dari https://www.archdaily.com/908179/dafa-canal-tourist-information-center-zjz?ad_medium=gallery pada tanggal 12 Oktober 2020 pukul 23.00.

d. Tautan

Berkaitan dengan elemen bentuk, warna, dan material yang diterapkan pada Dafa *Canal Information Center* sangatlah menekankan pada keterkaitannya dengan alam, kondisi site yang terletak di lereng yang didominasi dengan perkebunan dan lahan hijau. Dafa *Canal Information Center* menjadi sebuah bangunan ikonik yang memiliki koneksi khusus dengan alam dengan menerapkan gaya arsitektur ekologis (Archdily. 2018).

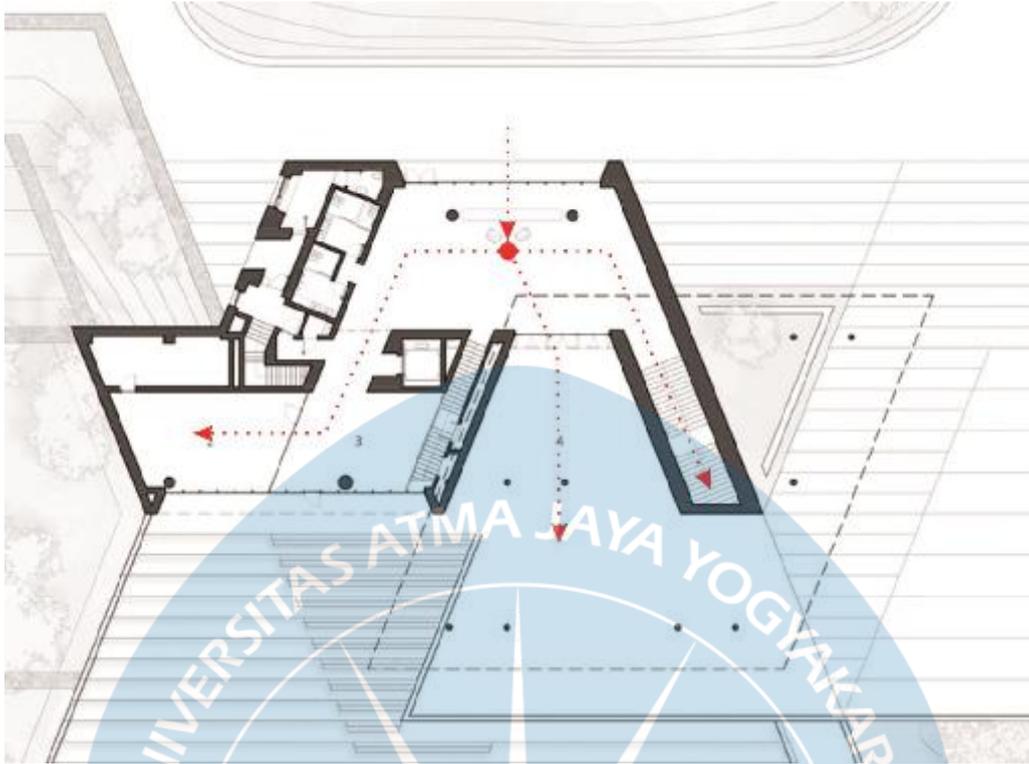


Gambar 2. 18 Siteplan Dafa Canal Information Center.

Sumber: Archdily. Diakses dari https://www.archdaily.com/908179/dafa-canal-tourist-information-center-zjz?ad_medium=gallery pada tanggal 12 Oktober 2020 pukul 23.00.

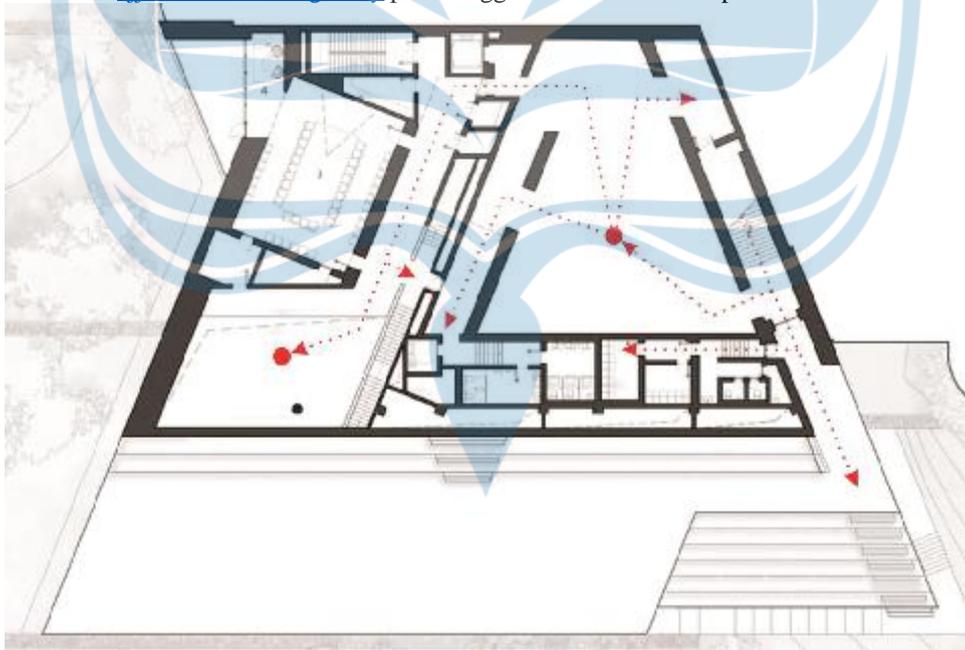
e. Sirkulasi dan Hubungan Ruang

Sirkulasi dan hubungan ruang lantai 1 bangunan Dafa Canal Information Center berupa sirkulasi linear yang dipusatkan pada ruang *lobby*, dan keterkaitan ruang yang menembus ruang *lobby* sebagai ruang informasi utama pada lantai 1 (Archdily. 2018). Pada *basement 1* sirkulasi dan hubungan ruang yang diterapkan berupa sirkulasi jaringan yang memiliki pusat pada beberapa ruang, dan berkaitan secara menembus beberapa ruang utama. Sedangkan pada *basement 2* sirkulasi dan hubungan ruang yang digunakan merupakan sirkulasi linear bercabang, dimana ruang yang dihubungkan dengan sirkulasi menggunakan hubungan melewati ruang.



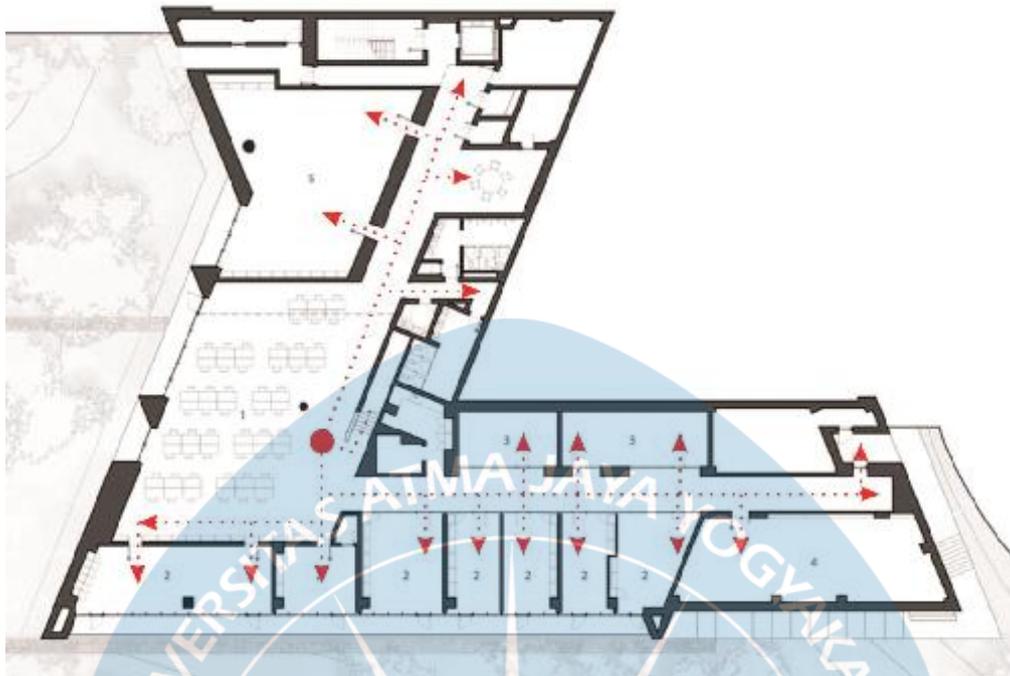
Gambar 2. 19 Sirkulasi dan Hubungan Ruang Lantai 1.

Sumber: Archdily. Diakses dari https://www.archdaily.com/908179/dafa-canal-tourist-information-center-zijz?ad_medium=gallery pada tanggal 12 Oktober 2020 pukul 23.00.



Gambar 2. 20 Sirkulasi dan Hubungan Ruang *Basement 1*.

Sumber: Archdily. Diakses dari https://www.archdaily.com/908179/dafa-canal-tourist-information-center-zijz?ad_medium=gallery pada tanggal 12 Oktober 2020 pukul 23.00.



Gambar 2. 21 Sirkulasi dan Hubungan Ruang *Basement 2*.

Sumber: Archdaily. Diakses dari https://www.archdaily.com/908179/dafa-canal-tourist-information-center-zjz?ad_medium=gallery pada tanggal 12 Oktober 2020 pukul 23.00.

2.3.2. Ruthin Craft Creative Hub di Denbighshire, United Kingdom.



Gambar 2. 22 Ruthin *Crafft Creative Hub*.

Sumber: Sergison Bates. Diakses <https://sergisonbates.com/en/projects/centre-for-applied-arts-ruthin> dari pada tanggal 13 Oktober 2020 pukul 02.00.

Nama Bangunan : Ruthin *Crafft Creative Hub*.
 Arsitek : Sergison Bates.

Tahun : 2008.
Luas : 1566 m².
Lokasi : Ruthin, Inggris.
Tipologi : *Creaft Creative Hub*.

Pusat kerajinan yang terletak di Ruthin, Inggris merupakan sebuah bangunan yang ditujukan untuk memwadahi kerajinan kontemporer pada kegiatan edukasi dan rekreasi. Penekanan pada bentuk yang berkaitan dengan lingkungan sekitar yang didominasi dengan bangunan-bangunan pemukiman (Sergison Bates, 2008). Beberapa hal yang dapat diperhatikan dari perancangan Dana Canal *Information Center* antara lain:

a. Geometri

Bentuk daar yang diterapkan pada bentuk tiga dimensi bangunan Ruthin *Creaft Creative Hub* merupakan bentuk bergelembang dengan tekukan tegas dibagian atap yang diibaratkan ebagai ebuah kain yang tergeletak pada sebuah lahan, bentuk ini merupakan transformasi dari bentuk balok panjang dengan ketinggian yang berbeda. Sedangkan bentuk geometri geometri pada denah, diterapkan bentuk persegi panjang yang dihubungkan dengan bentuk linear yang radial.



Gambar 2. 23 Geometri Bangunan Ruthin *Creaft Creative Hub*.

Sumber: Sergison Bates. Diakses <https://sergisonbates.com/en/projects/centre-for-applied-arts-ruthin> dari pada tanggal 13 Oktober 2020 pukul 02.00.



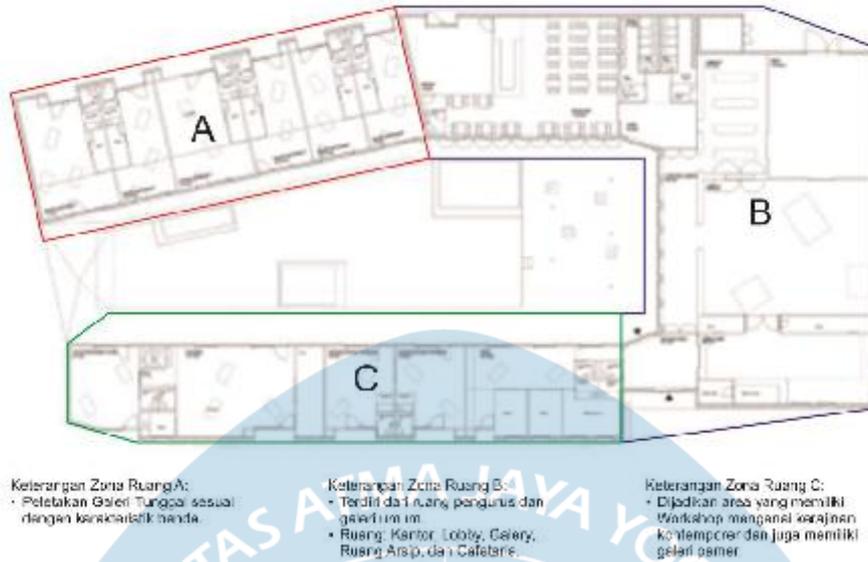
Gambar 2. 24 Geometri 3D Bangunan Ruthin *Creaft Creative Hub*.

Sumber: Sergison Bates. Diakses <https://sergisonbates.com/en/projects/centre-for-applied-arts-ruthin> dari pada tanggal 13 Oktober 2020 pukul 02.00.

b. Ruang

Pada bangunan Ruthin *Creaft Creative Hub* merupakan bangunan berlantai satu yang menerapkan ruang-ruang (Sergison Bates. 2008):

- *Lobby*
- *Galery*
- *Workshop*
- *Cafeteria*
- *Lounge*
- Kantor Terbuka
- Kantor Khusus
- Ruang Arsip



Gambar 2. 25 Ruang dan Zona Pada Ruthin *Creaft Creative Hub*.

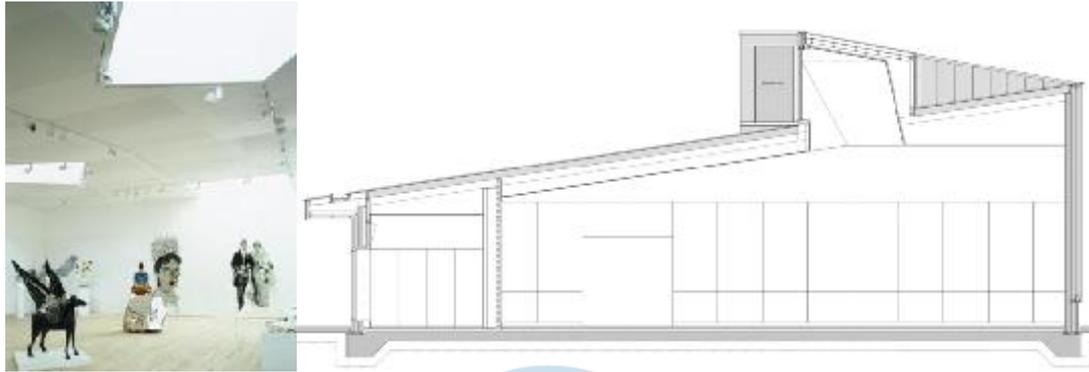
Sumber: Sergison Bates. Diakses <https://sergisonbates.com/en/projects/centre-for-applied-arts-ruthin> dari pada tanggal 13 Oktober 2020 pukul 02.00.

Di keseluruhan ruang yang diterapkan, pencahayaan alami diterapkan untuk menekankan aspek pengamatan energi, dan mempengaruhi estetika ruang dari segi penataan *furniture* dan *galery* (Sergison Bates. 2008).



Gambar 2. 26 Ruang *Galery* Ruthin *Creaft Creative Hub*.

Sumber: Sergison Bates. Diakses dari <https://sergisonbates.com/en/projects/centre-for-applied-arts-ruthin> pada tanggal 13 Oktober 2020 pukul 02.00.



Gambar 2. 27 Pencahayaan Alami Pada Ruang *Galery Ruthin Creaft Creative Hub*.

Sumber: Sergison Bates. Diakses <https://sergisonbates.com/en/projects/centre-for-applied-arts-ruthin> dari pada tanggal 13 Oktober 2020 pukul 02.00.

c. Pelingkup

Selubung bangunan yang diterapkan pada bangunan *Ruthin Creaft Creative Hub* terdiri dari empat material utama yang paling menonjol, yaitu penerapan panel seng pada bidang atap, penerapan beton dan lapisan batu pasir merah pada tembok, dan penerapan material kayu pada elemen bukaan. Penggunaan lapisan batu pasir merah merupakan alah satu cara mengkodisikan bangunan pada lingkungan pemukiman disekitarnya, dikarenakan kebanyakan ruah disana menerapkan material tersebut (Sergison Bates. 2008).

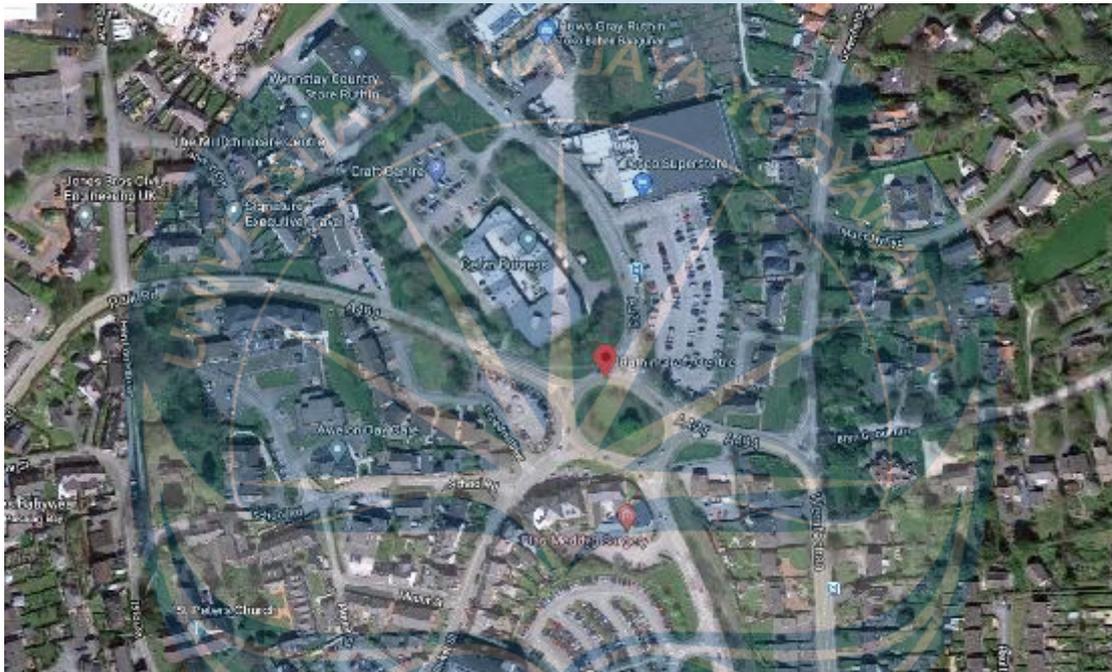


Gambar 2. 28 Material Kayu dan Batu Pasir Merah.

Sumber: Sergison Bates. Diakses <https://sergisonbates.com/en/projects/centre-for-applied-arts-ruthin> dari pada tanggal 13 Oktober 2020 pukul 02.00.

d. Tautan

Berkaitan dengan elemen bentuk, material, dan juga warna, Ruthin *Craft Creative Hub* terlihat sama dengan bangunan yang ada disekitarnya dan tidak berkesan mencolok, bangunan berada pada area yang difungsikan sebagai ruang pembangunan bangunan dengan tujuan publik berupa pertokoan dan kampus (Sergison Bates. 2008).

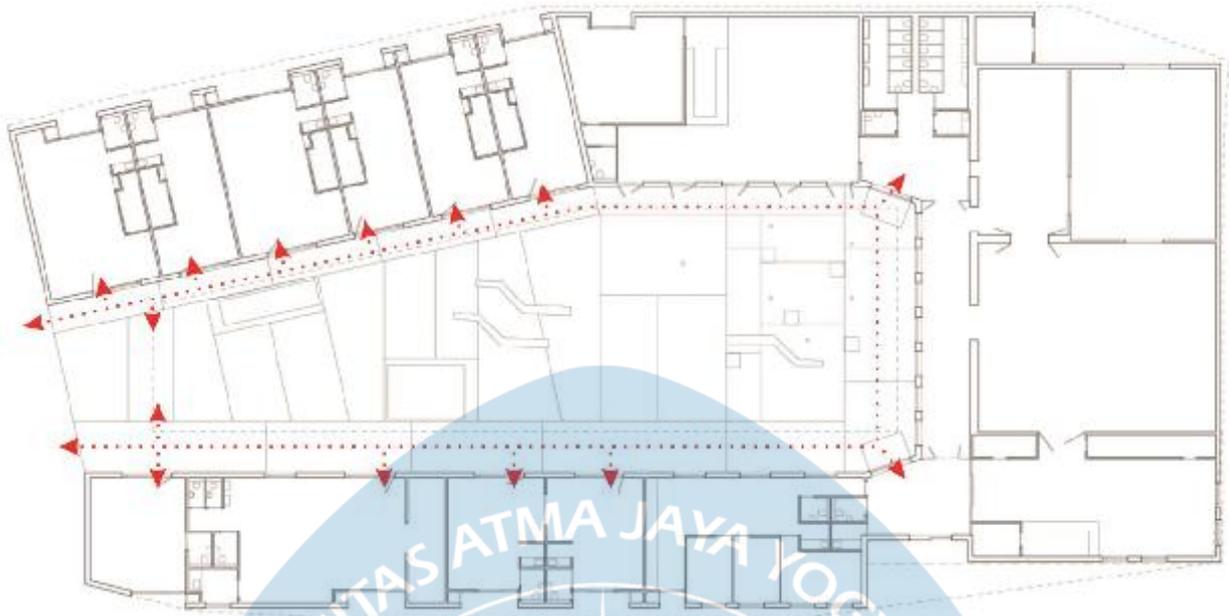


Gambar 2. 29 Tautan Bangunan Ruthin *Craft Creative Hub* Terhadap Lingkungan.

Sumber: Google Maps. Ruthin *Craft Creative Hub*. Diakses dari <https://www.google.com/maps/place/Ruthin+Craft+Centre/@53.1166663,-3.309719,17z/> pada tanggal 13 Oktober 2020, pukul 21.00.

e. Sirkulasi dan Hubungan Ruang

Bangunan Ruthin *Craft Creative Hub* memiliki sirkulasi berupa sirkulasi linear yang bercabang, dan dapat diakses langsung melalui ruang terbuka yang ada di tengah bangunan. Hubungan ruang yang dipengaruhi oleh sirkulasi berupa sirkulasi yang melewati ruang (Sergison Bates. 2008).



Gambar 2. 30 Sirkulasi dan Hubungan Ruang Ruthin *Carft Center*.

Sumber: Sergison Bates. Diakses dari <https://sergisonbates.com/en/projects/centre-for-applied-arts-ruthin> pada tanggal 13 Oktober 2020 pukul 02.00.

2.3.3. Jakarta *Creative Hub*

Pada tinjauan mengenai Jakarta *Creative Hub* tersendiri bukanlah tinjauan mengenai bentuk bangunan, dikarenakan Jakarta *Creative Hub* tersendiri memanfaatkan lantai satu dari gedung Graha Niaga di kawasan waduk Melati, Tanah Abang, dekat Thamrin City dan Grand Indonesia Shopping Mall di Jakarta Pusat. Jakarta *Creative Hub* ditujukan untuk anak muda yang ingin bergelut pada pengembangan industri kreatif, dengan menyediakan fasilitas untuk indsutri kreatif pada bidang teknologi 3D printing, pengerjaan kayu, menjahit dan *fashion*. (thejakartapost)



Gambar 2. 31 Jakarta *Creative Hub*.

Sumber: thejakartapost. Diakses dari www.thejakartapost.com pada tanggal 12 November 2020 pukul 15.00.

Pada perancangan Jakarta *Creative Hub* yang diperhatikan adalah jenis ruang, fungsinya, yang terbagi menjadi (Rahmiasri. 2017):

a. Ruang

Terbagi menjadi delapan ruang:

- Informasi

Difungsikan sebagai penyedia layanan dan informasi mengenai penggunaan ruang di *Creative Hub*. Tersedia juga instalasi-instalasi yang menjelaskan mengenai pengembangan apa yang ada di Jakarta *Creative Hub*.



Gambar 2. 32 Lobby Jakarta *Creative Hub*.

Sumber: thejakartapost. Diakses dari www.thejakartapost.com pada tanggal 12 November 2020 pukul 15.00.

- Classroom A

Kelas yang dapat digunakan secara umum sebagai tempat mengadakan kelas pembelajaran, maupun seminar.

- Classroom B

Kelas yang dapat digunakan secara umum sebagai tempat mengadakan kelas pembelajaran, maupun seminar.

- Classroom C

Kelas yang dapat digunakan secara umum sebagai tempat mengadakan kelas pembelajaran, maupun seminar.



Gambar 2. 33 *Classroom Jakarta Creative Hub.*

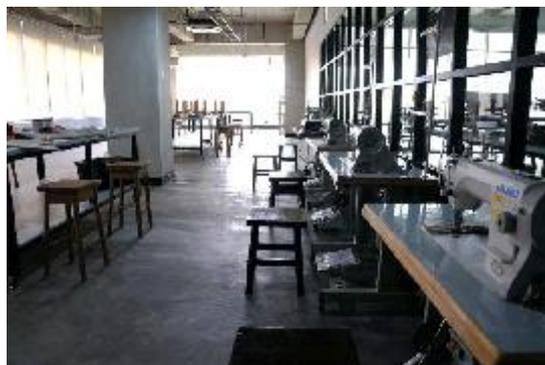
Sumber: thejakartapost. Diakses dari www.thejakartapost.com pada tanggal 12 November 2020 pukul 15.00.

- Meeting Room

Digunakan sebagai ruang rapat yang dapat disewa. Dengan kapasitas 10 orang, dilengkapi dengan fasilitas 10 kursi rapat, satu meja rapat, proyektor, dan juga *speaker*.

- Markerspace

Ruang dimana tersedia peralatan dan fasilitas untuk para pekerja yang dapat disewa maupun digunakan secara gratis oleh anak muda. Dapat menampung kurang lebih 50 orang, dengan pembagian jenis ruang yang didasari oleh industri apa yang sedang dijalani, yaitu pengerjaan kayu yang dilengkapi mesin-mesin yaitu; gergaji mesin, bor, amplas dan klem. Pengerjaan kain atau penjahitan disediakan; 7 alat jahit, 1 alat pengukur, dan juga meja perencanaan desain. Sedangkan pada ruang 3D printer disediakan; 4 buah alat 3D printing berbeda jenis, dan 5 buah komputer untuk keperluan desain.



Gambar 2. 34 *Makerspace Fasion dan Jahit Jakarta Creative Hub.*

Sumber: thejakartapost. Diakses dari www.thejakartapost.com pada tanggal 12 November 2020 pukul 15.00.



Gambar 2. 35 Makerspace Pengerjaan Kayu Jakarta Creative Hub.

Sumber: thejakartapost. Diakses dari www.thejakartapost.com pada tanggal 12 November 2020 pukul 15.00.



Gambar 2. 36 3D Printing Jakarta Creative Hub.

Sumber: thejakartapost. Diakses dari www.thejakartapost.com pada tanggal 12 November 2020 pukul 15.00.

- Library

Berisikan sumber sumber bacaan berupa buku maupun media digital mengenai bisnis yang dapat dikembangkan melalui bidang teknologi 3D printing, pengerjaan kayu, menjahit dan *fashion*

- Co-Office

Pada ruang ini tersedia 12 bilik kantor yang dapat digunakan untuk 4 orang, sebagai ruang yang dikhususkan untuk pengembangan dan perencanaan pemasaran secara digital. Dengan fasilitas yang disediakan; 4 kursi dan 1 meja diskusi dan komputer



Gambar 2. 37 Co-Office Jakarta Creative Hub.

Sumber: thejakartapost. Diakses dari www.thejakartapost.com pada tanggal 12 November 2020 pukul 15.00.

2.4. Persyaratan, Kebutuhan, Standar-standar Perencanaan dan Perancangan.

2.4.1. Persyaratan Umum

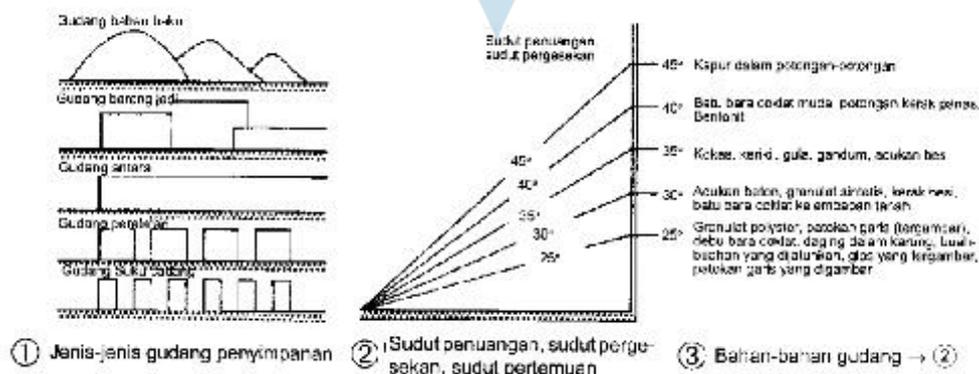
1. Workshop

Secara umum, *workshop* adalah sarana penunjang yang terdapat pada suatu Pusat Kerajinan, yang memiliki fungsi sebagai ruang produksi yang diterapkan pada produk skala kecil maupun besar. Pada skala yang besar hasil produksi juga dipamerkan dalam galeri untuk dijual dan sebagai bahan pembelajaran.

Ruang *workshop* dibagi menjadi dua yaitu gudang material dan ruang produksi, dengan pembagian area yang dibedakan sesuai jenis dan kebutuhan.

a. Gudang Material

Gudang material merupakan suatu area untuk menyimpan bahan mentah. Tata ruang dalam penentuan standar gudang material yang akan digunakan pada *workshop* adalah (Neufert. 2002):



Gambar 2. 38 Jenis Gudang Penyimpanan.

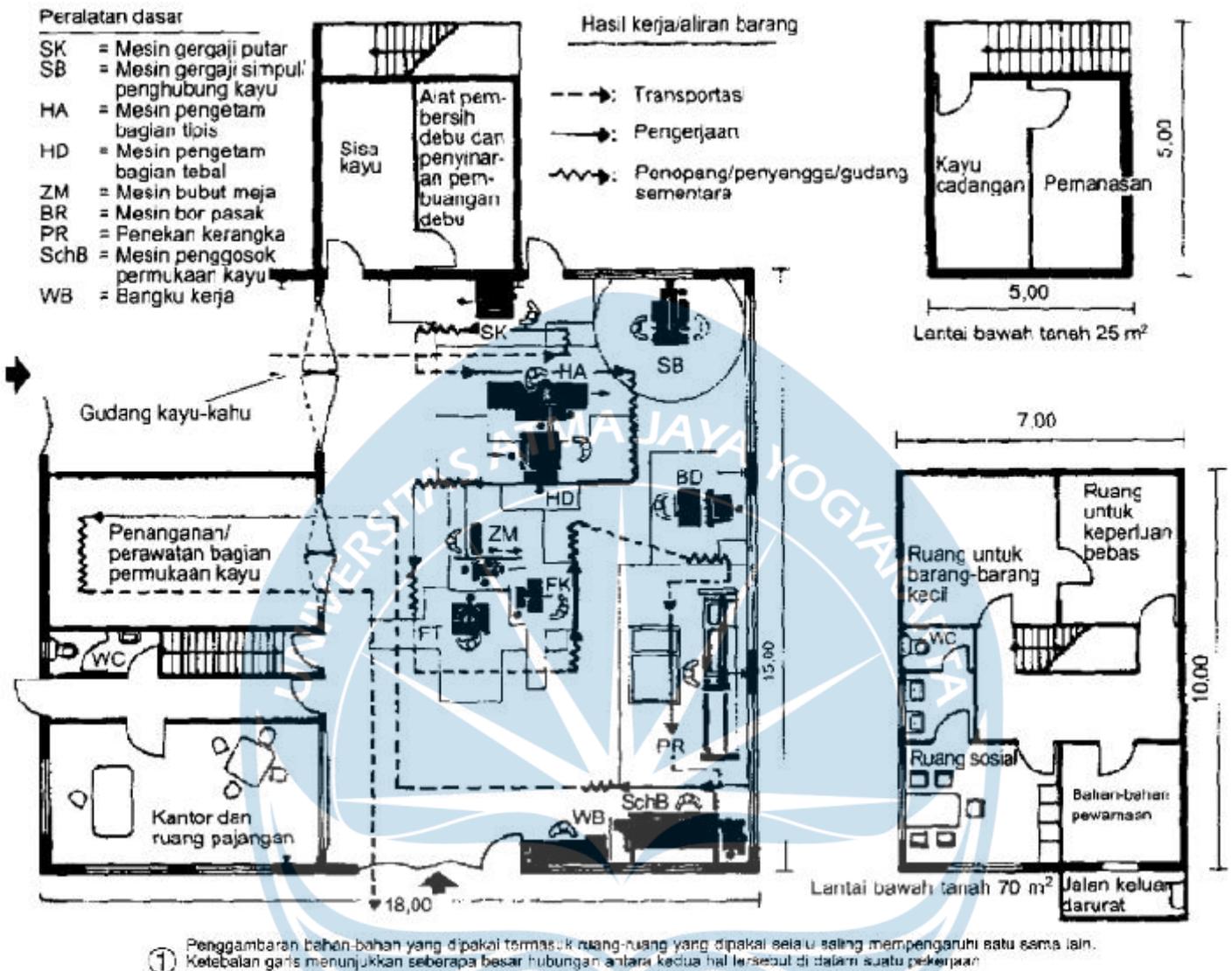
Gambar 2. 41 Fungsi Gudang Penyimpanan.

Sumber: Neufert. Data Arsitek. 2002:63.

b. Ruang Produksi

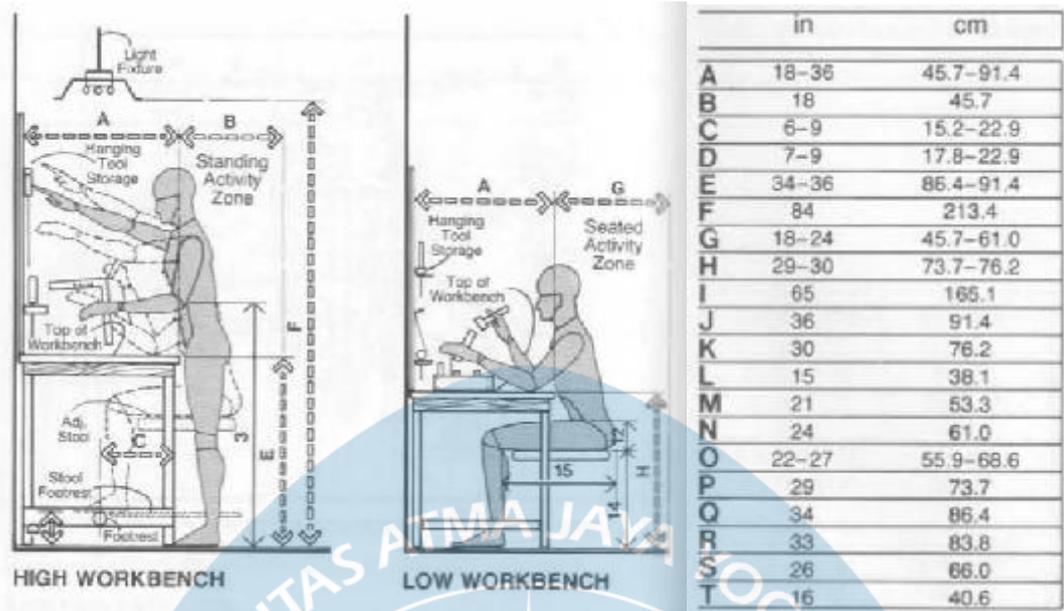
Berkaitan dengan industri kayu dalam Data Arsitek jilid 2 yang ditulis oleh Neufert Ernst sebuah ruang produksi kayu dibagi menjadi 3 macam golongan ruang, yaitu ruang kerja, ruang administrasi, dan ruang sosial, dengan pembagian:

- Ruang-ruang kerja:
 1. Ruang pemanas kayu.
 2. Ruang potongan.
 3. Ruang mesin di bagian produksi pengolahan kayu.
 4. Ruang pengeleman.
 5. Ruang produksi dan pembangunan.
 6. Ruang *finishing* dan perakitan.
- Ruang administrasi dan toko:
 1. Ruang kepala perusahaan.
 2. Ruang kantor perusahaan.
 3. Ruang kantor.
 4. Ruang kantor pengusaha.
 5. Ruang kantor usaha,
 6. Ruang diskusi.
 7. Ruang penjualan.
- Kriteria ruang sosial dan ruang samping Lantai:
 1. Lapisan luar kayu atau semacam batu kayu (tanpa beton).
 2. Gudang harus bebas dari debu perkakas.
 3. Susunan pemakaian mesin sejalan dengan urutan kerja.
 4. Keseluruhan area *workshop*, memiliki cahaya yang menghadap pekerjaan.
 5. Ukuran jendela 1/8 dari luas bidang lantai ruangan.

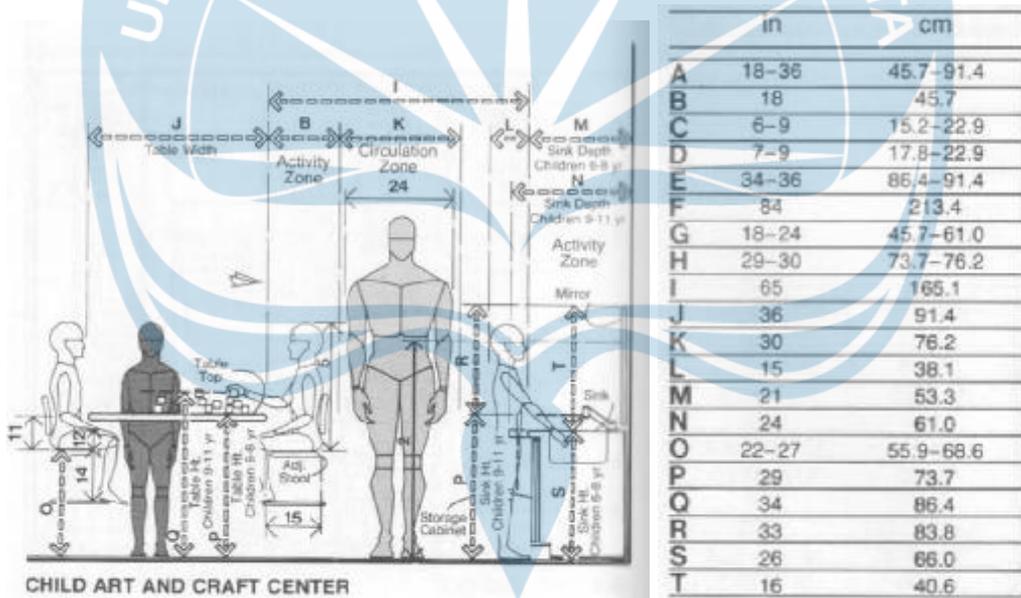


Gambar 2. 42 Penempatan Ruang dan Peralatan Dalam Sebuah Industri Kayu.

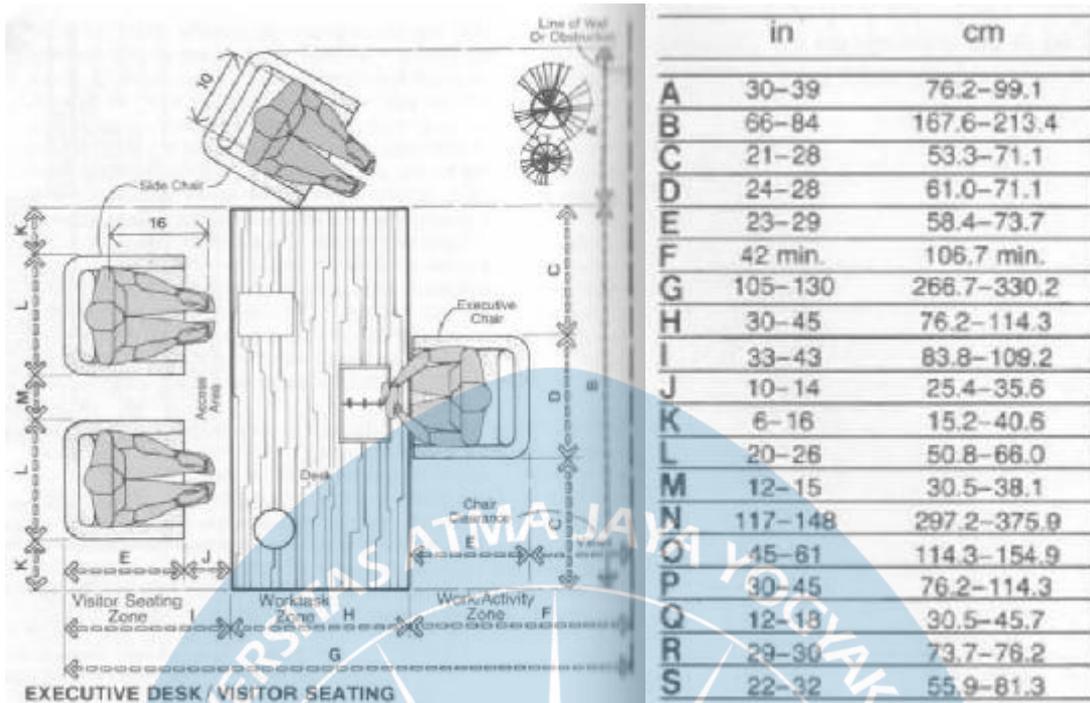
Sumber: Neufert, Data Arsitek. 2002:50.



Gambar 2. 43 Dimensi Ruang Kerja Dewasa di Creaft Creative Hub.
 Sumber: Panero & Zelnik . Human Dimension & Interior Space. 1979:262.

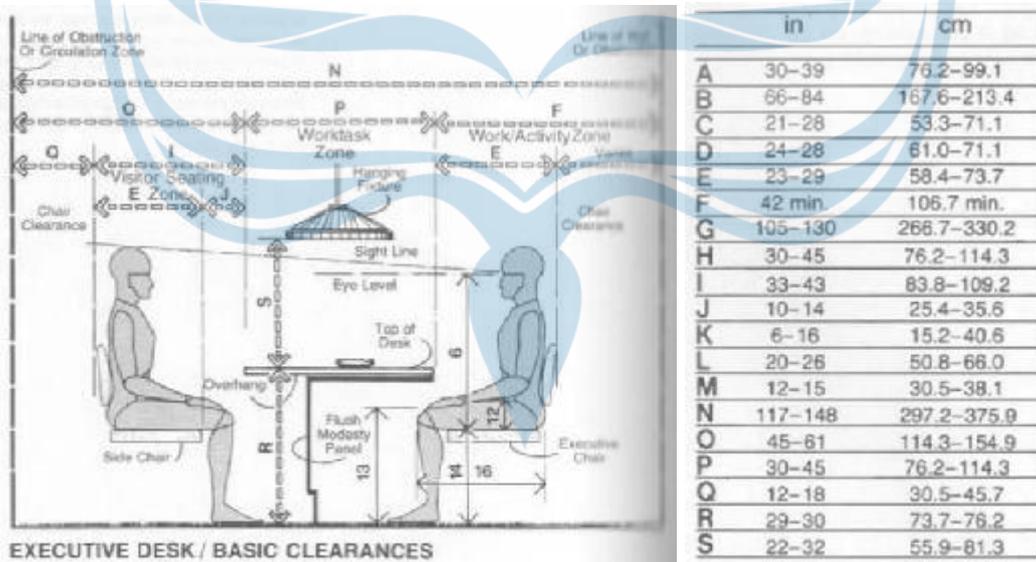


Gambar 2. 44 Dimensi Ruang Kerja Anak di Creaft Creative Hub.
 Sumber: Panero & Zelnik . Human Dimension & Interior Space. 1979:262.



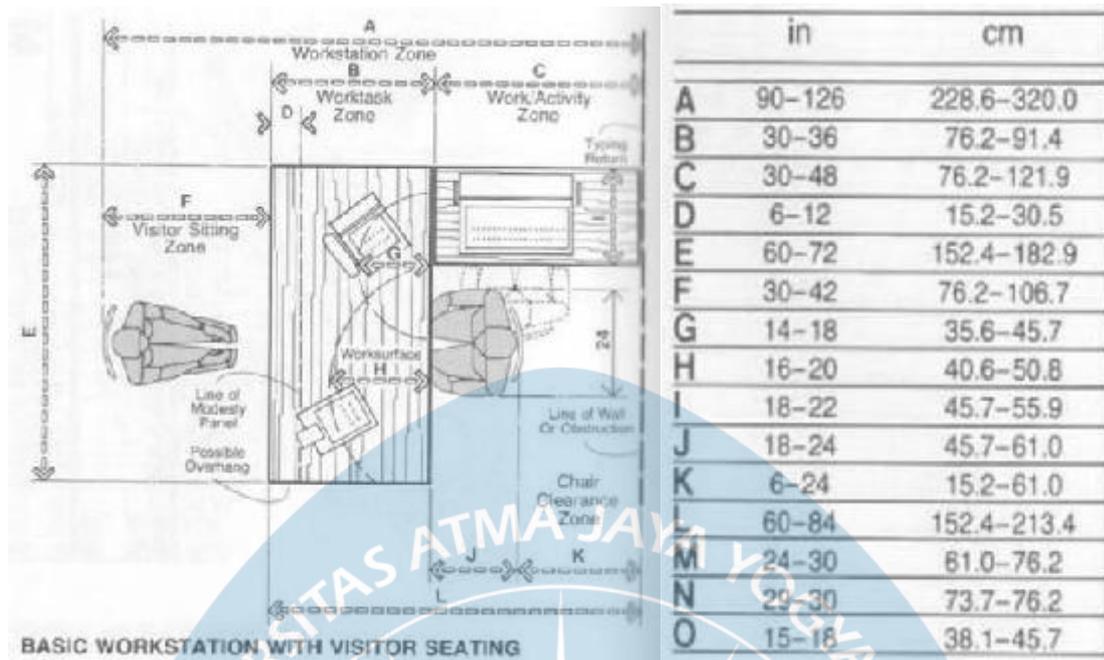
Gambar 2. 45 Dimensi Kantor Privat Dengan Tempat Duduk Tamu.

Sumber: Panero & Zelnik . Human Dimension & Interior Space. 1979:172.



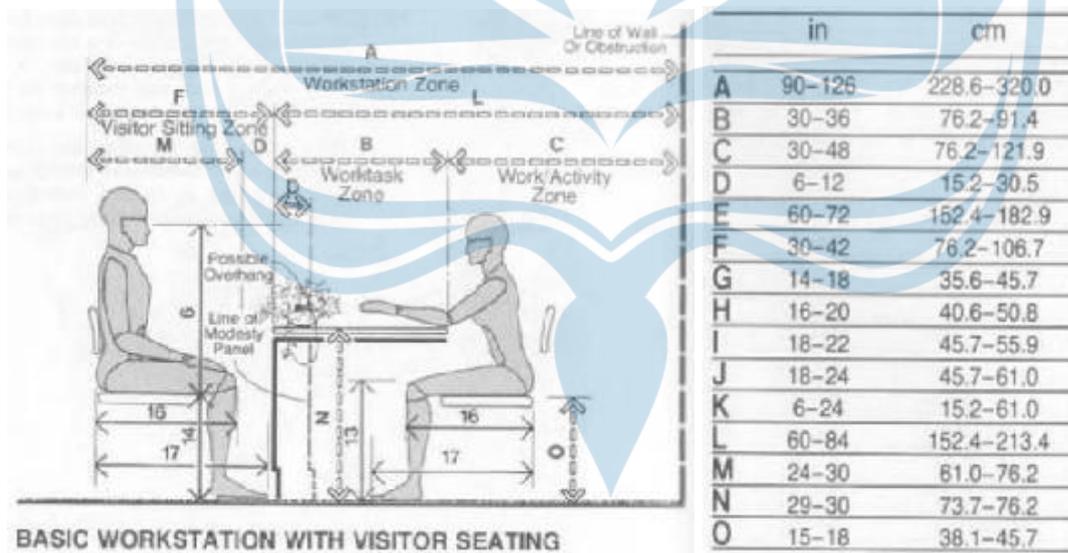
Gambar 2. 46 Jarak Ruang Kantor Privat Dengan Tempat Duduk Tamu.

Sumber: Panero & Zelnik . Human Dimension & Interior Space. 1979:172.



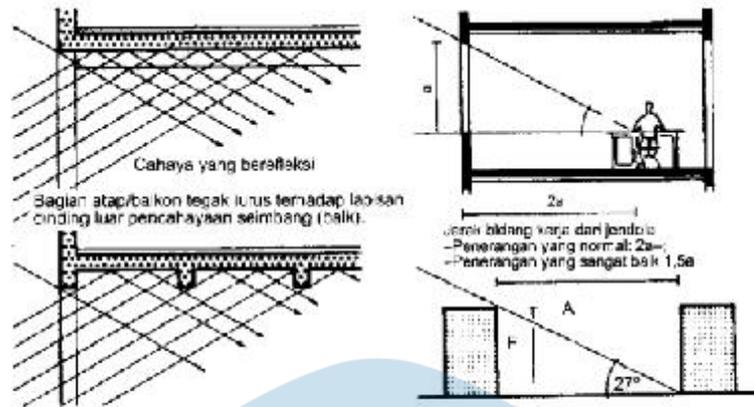
Gambar 2. 47 Dimensi Ruang Kantor General Dengan Tempat Duduk Tamu.

Sumber: Panero & Zelnik . Human Dimension & Interior Space. 1979:176.



Gambar 2. 48 Jarak Ruang Kantor General Dengan Tempat Duduk Tamu.

Sumber: Panero & Zelnik . Human Dimension & Interior Space. 1979:176.



- ① Bagian atap atau balkon tegak lurus terhadap lapisan dinding luar pencahayaan yang baik, tidak seimbang
- ② Jarak gedung yang baik untuk penerangan yang baik

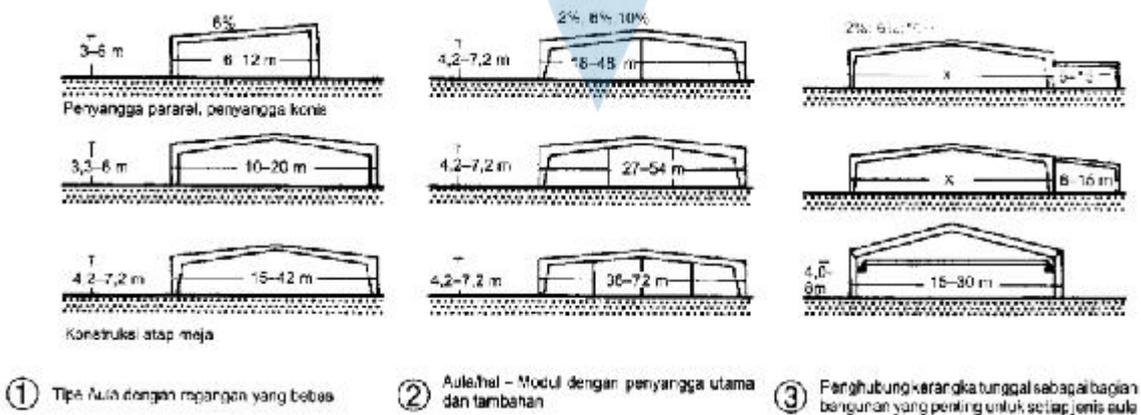
Gambar 2. 49 Pencahayaan yang Baik Untuk Fasilitas Industri.

Sumber: Neufert. Data Arsitek. 2002:66.

c. Galeri dan Ruang Pamer

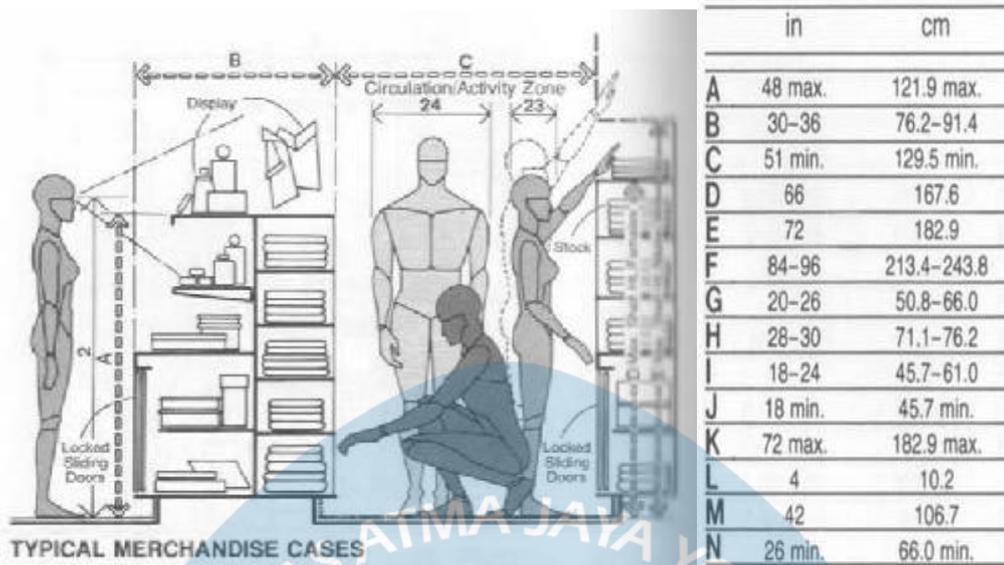
Galeri merupakan ruang yang dipergunakan untuk memamerkan karya dengan penataan yang estetik. Selain sebagai media hiburan, galeri dipergunakan sebagai tempat penjualan dan bahan pembelajaran. Ruang pameran sendiri untuk memamerkan karya seni dan ilmu pengetahuan umum haruslah (Neufert. 2002) :

1. Aman dari tindakan pencurian, udara yang lembab, udara yang kering, dan polusi debu.
2. Memperoleh cahaya yang terang, merupakan bagian dari pameran yang baik.



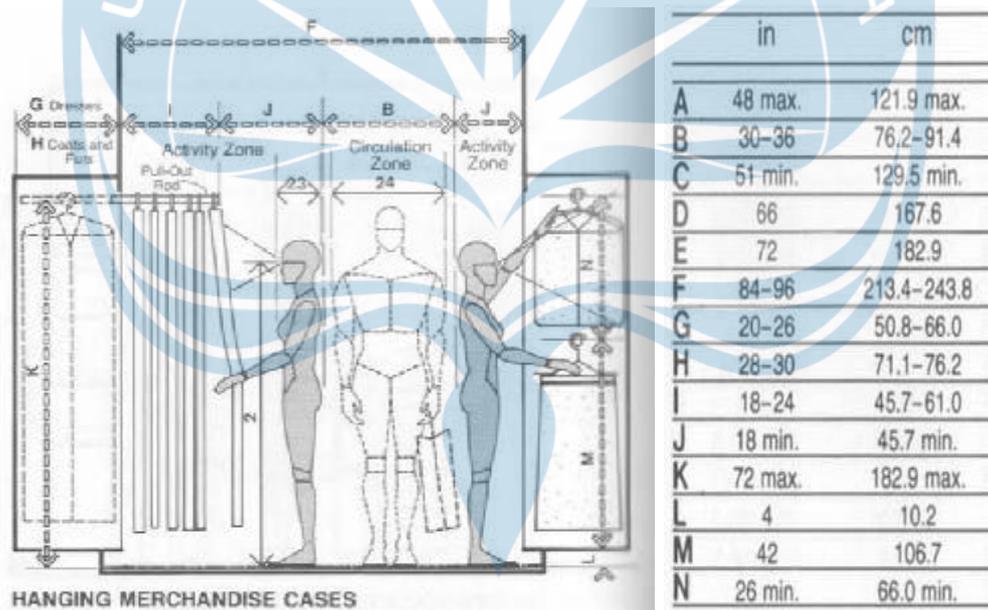
Gambar 2. 50 Tipe Aula yang Dapat Digunakan Untuk Galeri.

Sumber: Neufert. Data Arsitek. 2002:65.



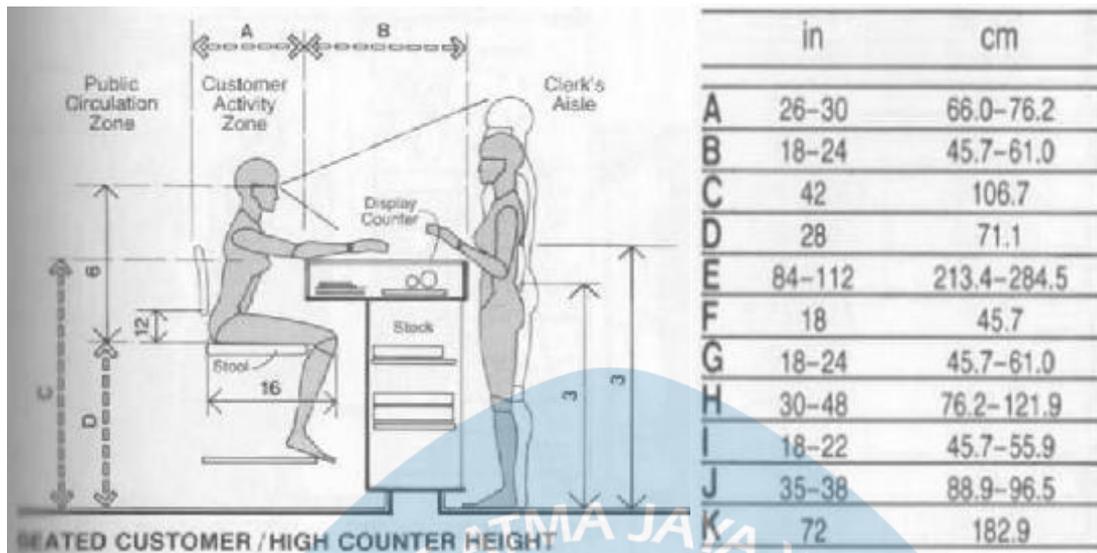
Gambar 2. 54 Dimensi dan Jarak Rak Penjualan.

Sumber: Panero & Zelnik . Human Dimension & Interior Space. 1979:202.



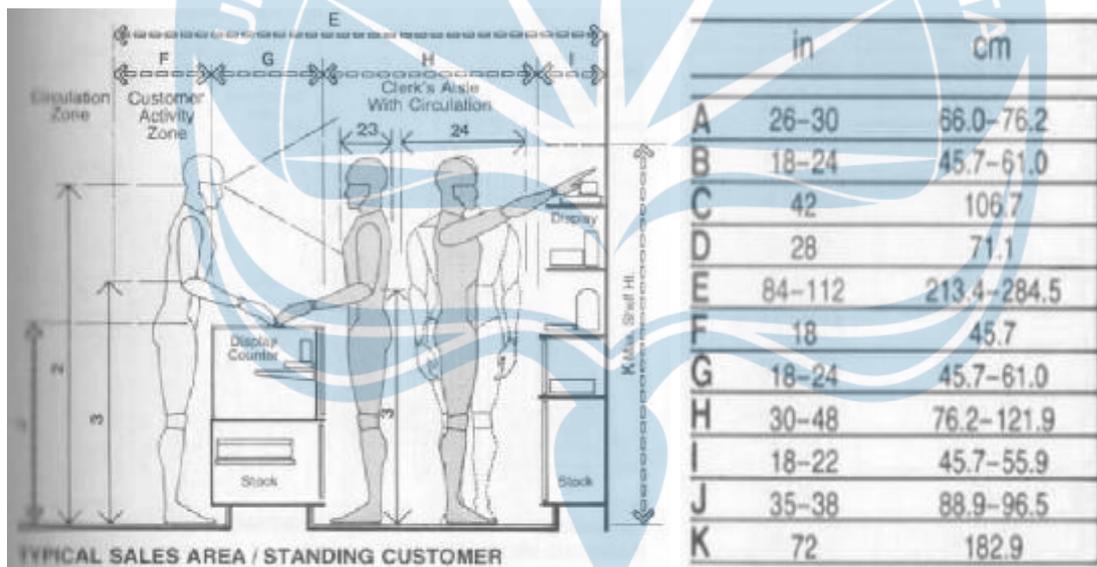
Gambar 2. 55 Dimensi dan Jarak Rak Penjualan.

Sumber: Panero & Zelnik . Human Dimension & Interior Space. 1979:202.



Gambar 2. 56 Dimensi dan Jarak Area Sales.

Sumber: Panero & Zelnik . Human Dimension & Interior Space. 1979:201.



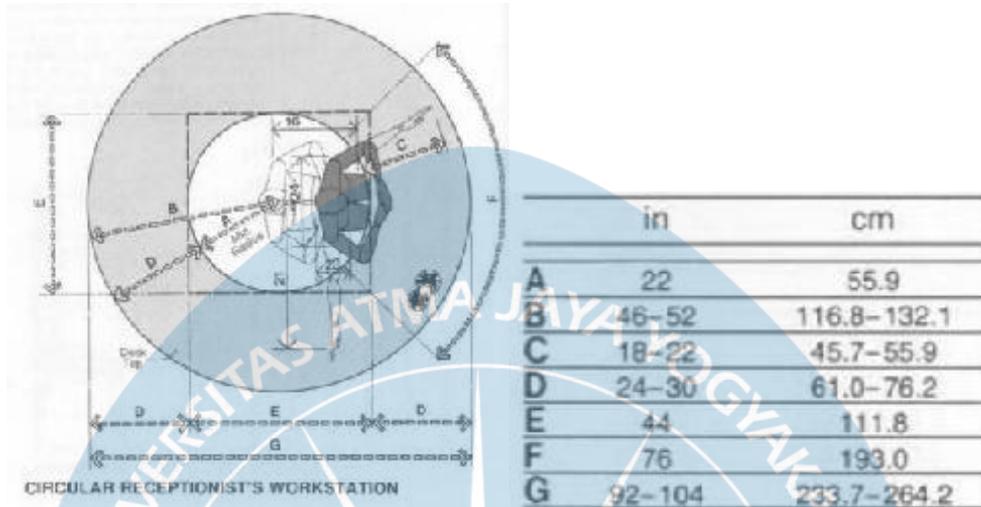
Gambar 2. 57 Dimensi dan Jarak Area Sales.

Sumber: Panero & Zelnik . Human Dimension & Interior Space. 1979:201.

2. Sebagai Pusat Informasi

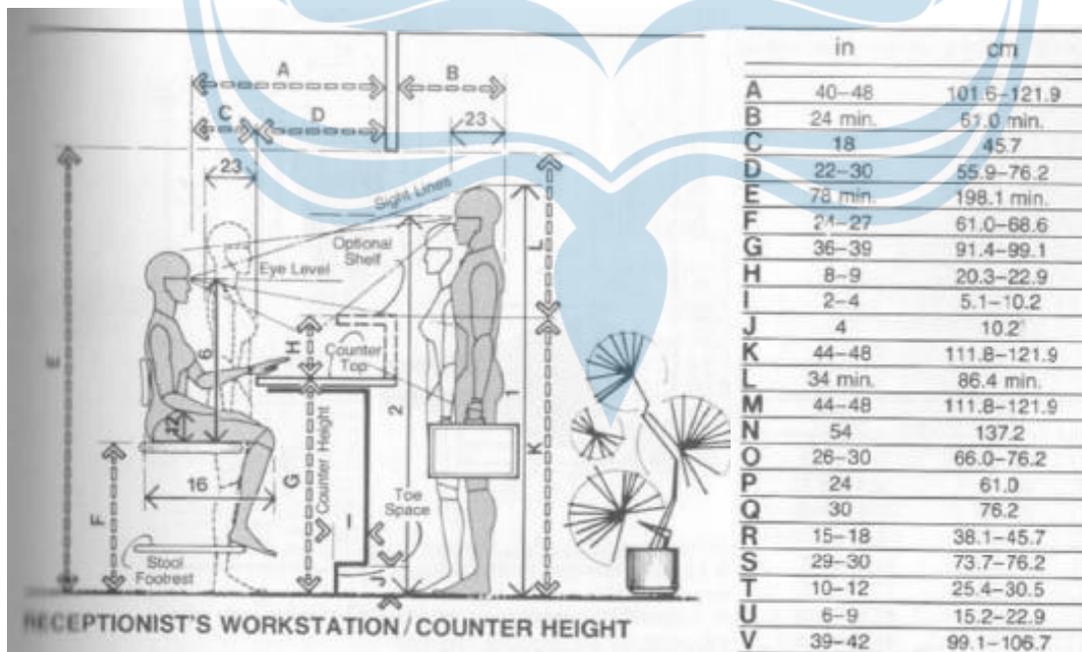
Menurut Peraturan Menteri Pariwisata Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2018, Tentang Petunjuk Operasional Pengelolaan Dana Alokasi Khusus Fisik Bidang Pariwisata, fasilitas yang terdapat di *Tourist Information Center (TIC)* adalah:

- a. Area pintu masuk (*Entrance*) dan ruang tunggu (*Lobby*). Standar standar dimensi pada fasilitas (*Entrance*), ruang tunggu (*Lobby*), dan Bilik pelayanan (*Service Desk*) adalah:



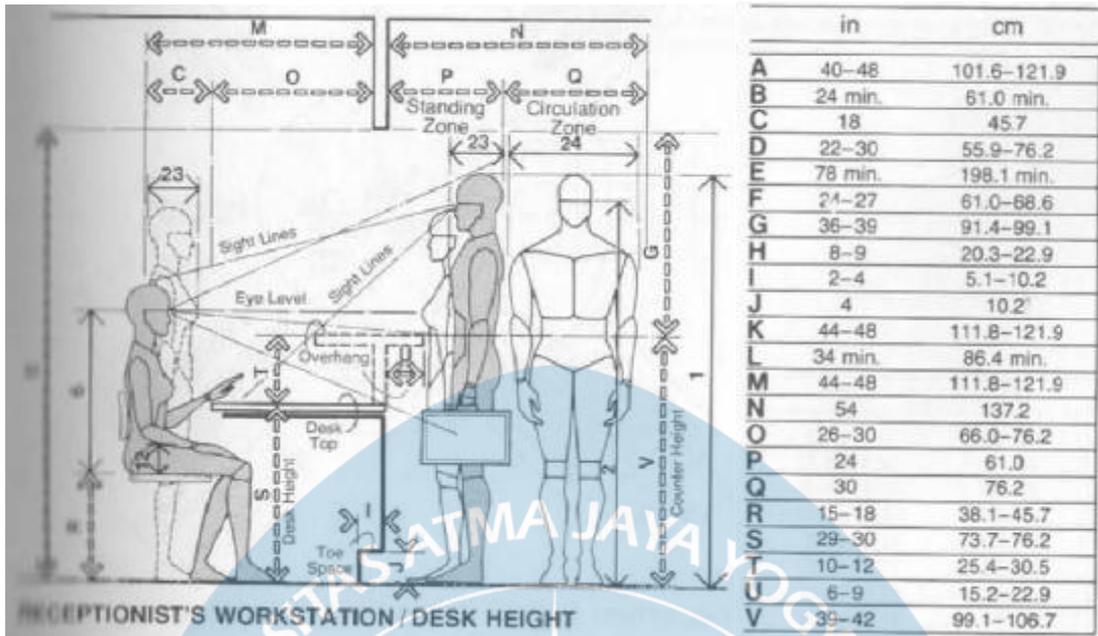
Gambar 2. 58 Meja Melingkar Resepsionis.

Sumber: Panero & Zelnik . Human Dimension & Interior Space. 1979:188.



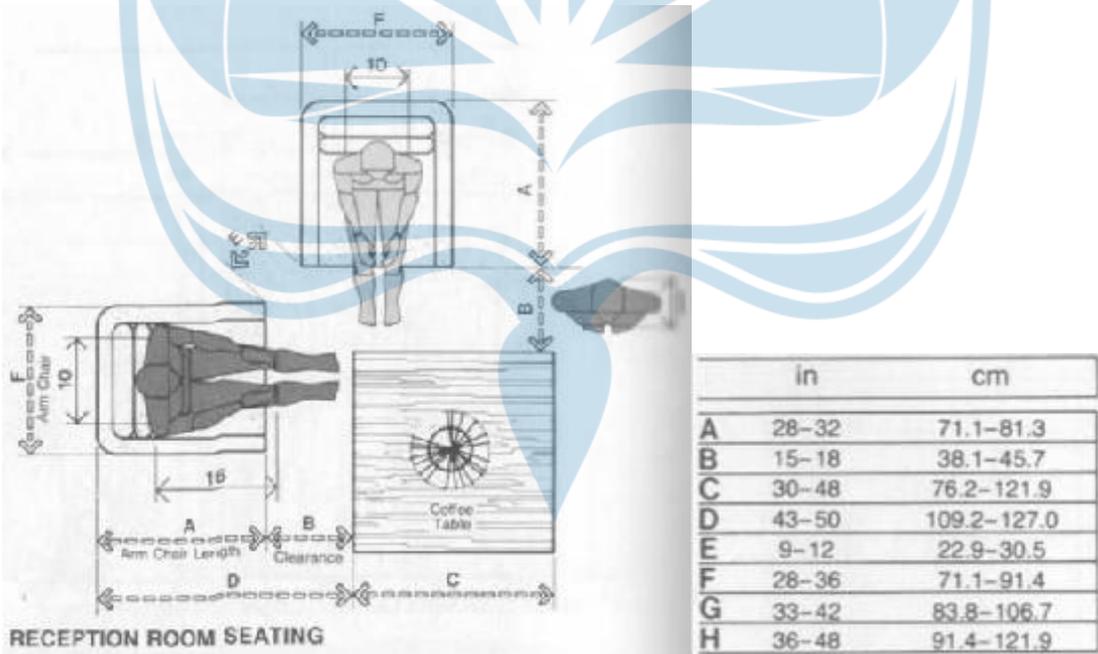
Gambar 2. 59 Meja Resepsionis Meja Tinggi.

Sumber: Panero & Zelnik . Human Dimension & Interior Space. 1979:189.



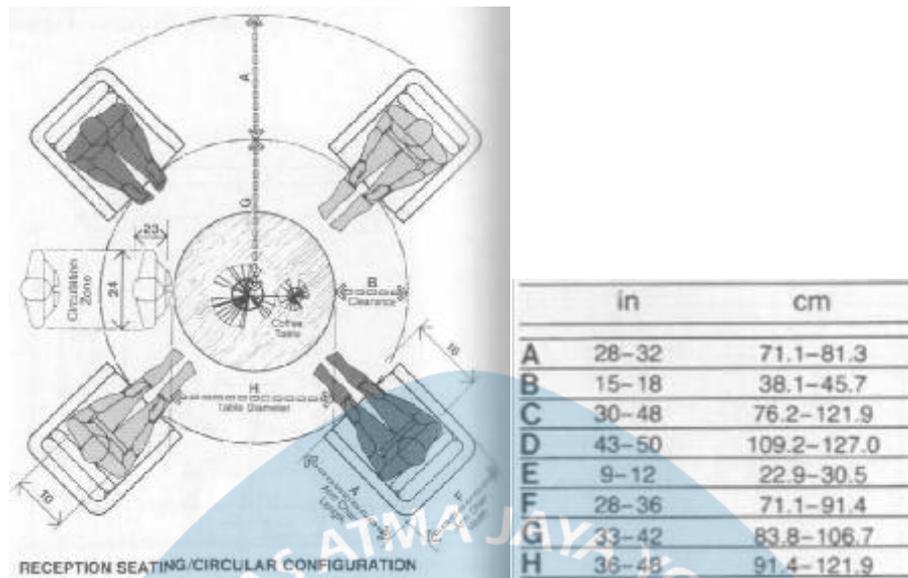
Gambar 2. 60 Meja Resepsionis Meja Rendah.

Sumber: Panero & Zelnik . Human Dimension & Interior Space. 1979:189.



Gambar 2. 61 Ruang Tunggu Area Lobby.

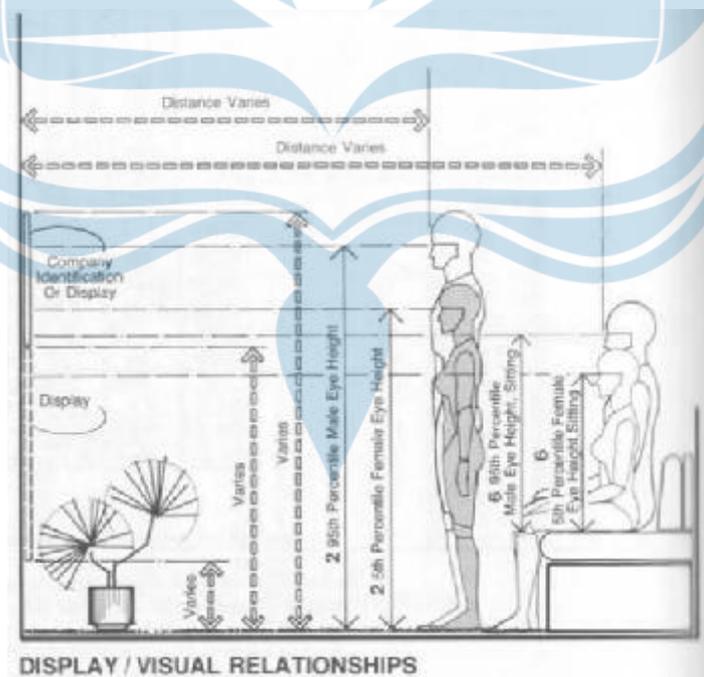
Sumber: Panero & Zelnik . Human Dimension & Interior Space. 1979:190.



Gambar 2. 62 Ruang Tunggu Melingkar Area Lobby.

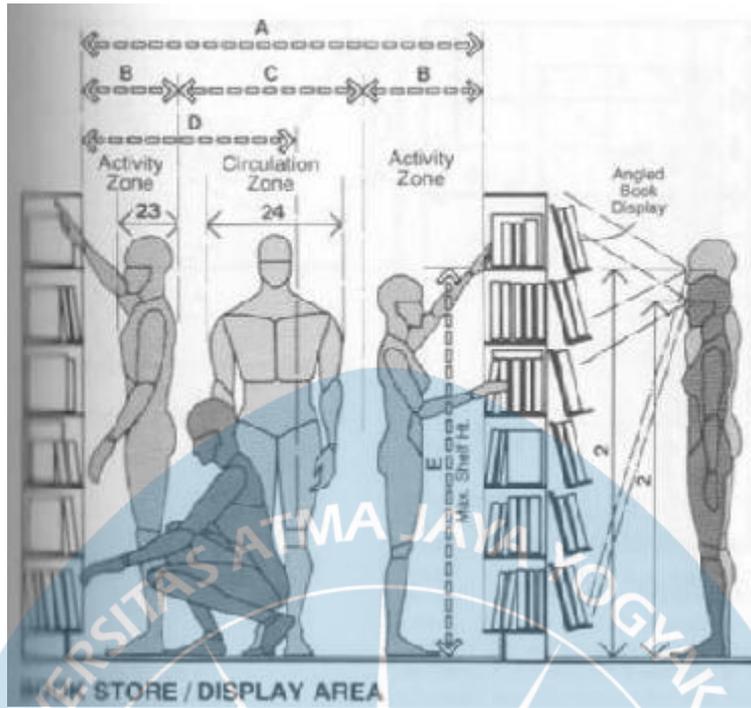
Sumber: Panero & Zelnik . Human Dimension & Interior Space. 1979:190.

- b. Area Informasi dan Ruang tamu pengunjung (*Lounge*). Standar-standar dimensi pada fasilitas Area Informasi dan Ruang tamu pengunjung (*Lounge*) adalah:



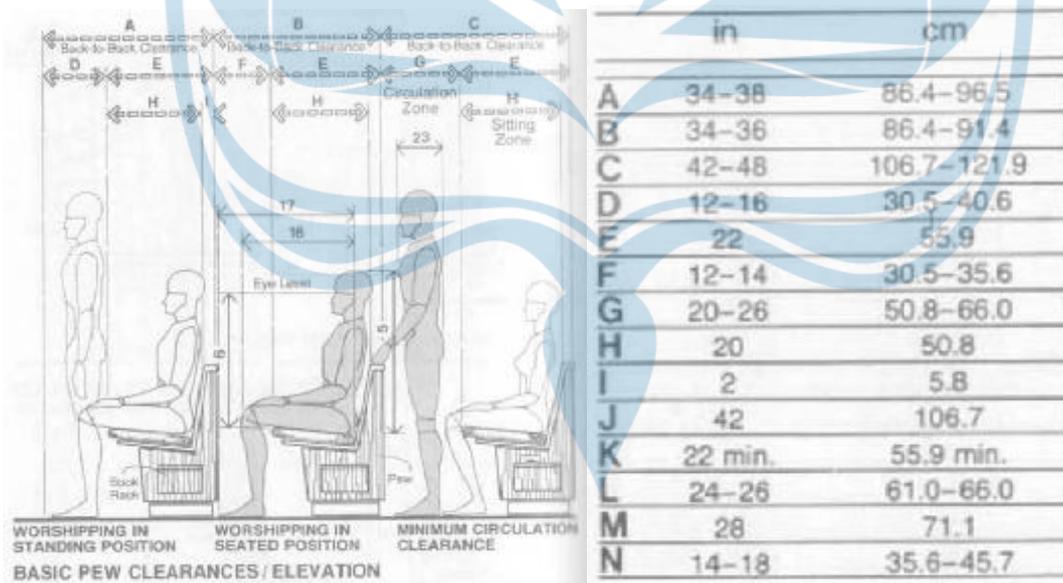
Gambar 2. 63 Peletakan dan Jarak Display Dinding Informasi.

Sumber: Panero & Zelnik . Human Dimension & Interior Space. 1979:188.



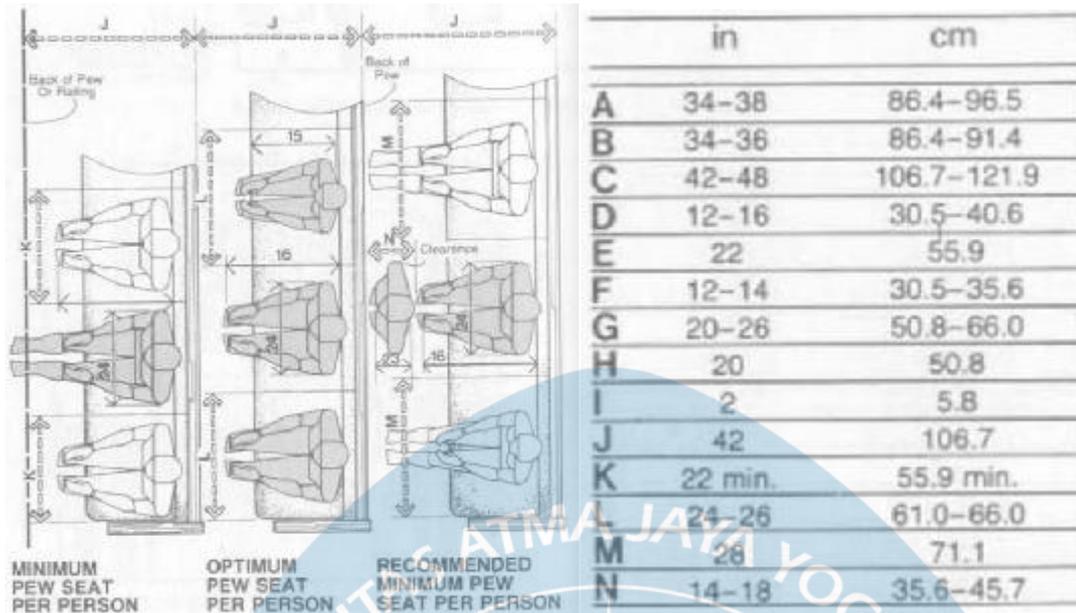
Gambar 2. 64 Peletakan dan Jarak Display Buku dan Majalah.

Sumber: Panero & Zelnik . Human Dimension & Interior Space. 1979:203.



Gambar 2. 65 Dimensi dan jarak Baris Kursi Ruang Tunggu.

Sumber: Panero & Zelnik . Human Dimension & Interior Space. 1979:296.



Gambar 2. 66 Dimensi dan jarak Baris Kursi Ruang Tunggu.

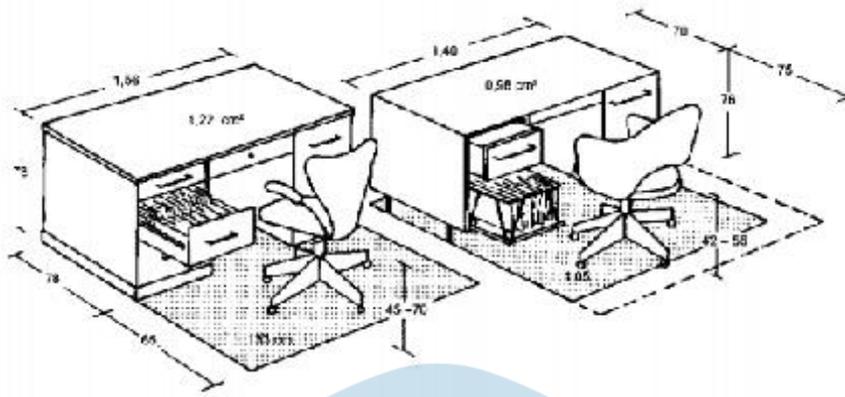
Sumber: Panero & Zelnik . Human Dimension & Interior Space. 1979:296.

c. Kantor Administrasi dan Ruang Penyimpanan Kantor Administrasi. Standar-standar dimensi Kantor Administrasi dan Ruang Penyimpanan Kantor Administrasi adalah:



Gambar 2. 67 Susunan Area Administrasi Berkaitan Dengan Interaksi Pelanggan.

Sumber: Neufert. Data Arsitek. 2002:21.



- ① Meja tulis dengan laci untuk ukuran standar sesuai DIN 4549/1
- ② Meja tulis organisasi dengan kursi putar beroda. Perbandingan luas bidang antara ①, dengan ② ada penghematan tempat 0,5 m².

Gambar 2. 68 Tipe Furniture Standar Area Kerja Pegawai Administrasi.

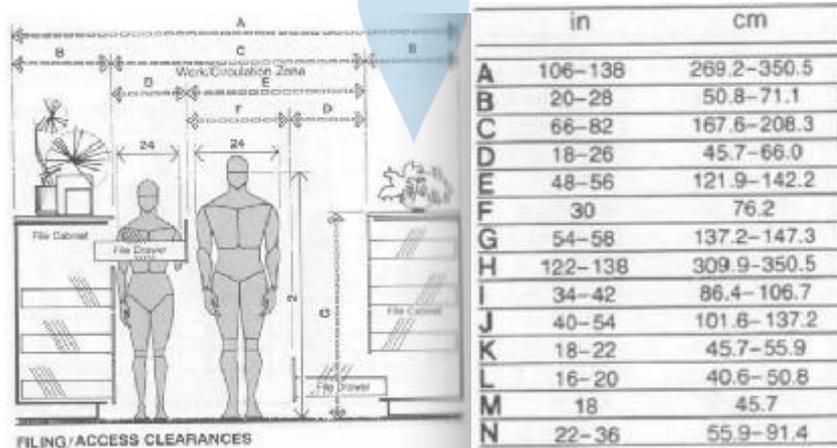
Sumber: Neufert. Data Arsitek. 2002:21.



- ⑨ Meja komputer dengan perputaran ganda keranjang tegak (Velox).
- ⑩ Bagian lemari arsip yang dapat dipisahkan.
- ⑪ Lemari arsip bersebelahan, perletakkannya dapat dibalik.

Gambar 2. 69 Tipe Furniture Standar Ruang Penyimpanan Kantor Administrasi.

Sumber: Neufert. Data Arsitek. 2002:21.



Gambar 2. 70 Dimensi dan jarak Ruang Penyimpanan Kantor Administrasi..

Sumber: Panero & Zelnik . Human Dimension & Interior Space. 1979:184.

- d. Toilet. Standar-standar Toilet di Kawasan Wisata, menurut Peraturan Menteri Pariwisata Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2018, Tentang Petunjuk Operasional Pengelolaan Dana Alokasi Khusus Fisik Bidang Pariwisata adalah:
1. Besaran ruang, luas toilet pada kawasan wisata terbagi menjadi lantai, dinding dan atap, dengan kriteria:
 - Lantai bertahan dalam gesekan, memiliki ciri khas material yang anti licin, minim penyerapan air, dan mudah dibersihkan.
 - Memiliki dinding pembatas antara ruang toilet yang tahan terhadap air menempel dengan ketinggian 20 cm dari atas lantai.
 - Posisi atap pada ketinggian dinding, dengan penentuan minimal besaran yang harus menutupi keseluruhan luasan ruang.
 2. Sirkulasi udara, Penggunaan *exhaust fan* maupun kipas untuk mengurangi kelembapan dan mempercepat pengeringan lantai toilet. Ditujukan untuk memastikan toilet tidak bau, dan terhindar dari jamur dan bakteri maupun zat kimia.
 3. Pencahayaan, pencahayaan toilet memiliki standar 200 lumen , dapat dicapai dengan pemanfaatan pencahayaan buatan maupun alami. Penerapan pencahayaan alami lebih baik dikarenakan lebih hemat dalam konsumsi energi.
 4. Pintu, penggunaan pintu dengan material tahan air berbahan fiber dengan lapisan tahan air, ataupun pintu berbahan alumunium.
 5. Langit-langit, memiliki bentuk plafon yang dapat menyesuaikan rancangan dengan material tahan air untuk meminimalisir kebocoran saat hujan.
 6. *Washtafel*, tersedianya sabun, cermin, dan kran putar maupun kran sensor di area *washtafel* .

Tabel 2. 3 Ketersediaan Fasilitas Pada Toilet di Kawasan Wisata.

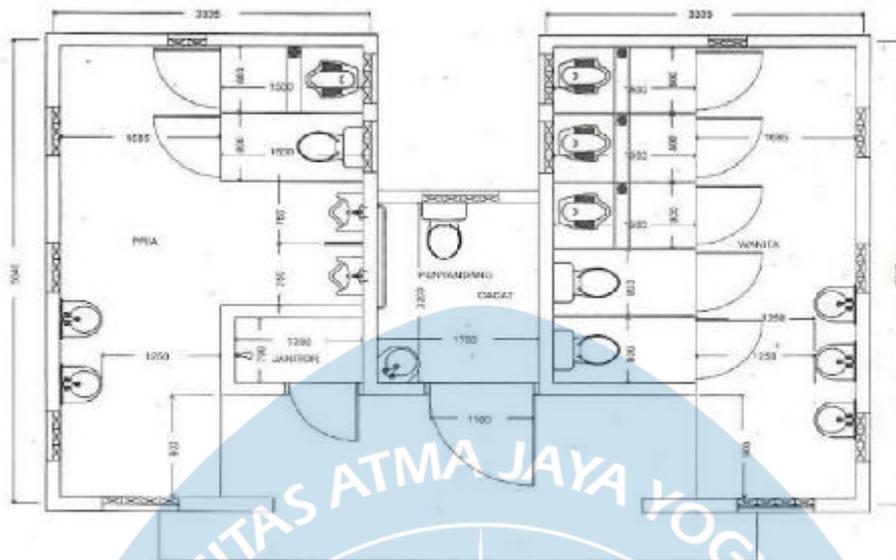
FASILITAS	Standar Normal	Standar Rekomendasi
Kloset	Jongkok	Duduk
<i>Urinoir</i>	Ada	Ada
<i>Wastafel</i>	Ada	Ada
Pengering tangan	Ada	Ada
Cermin	Ada	Ada
Gayung dan bak air	Ada	Ada
<i>Handicap</i>	Satu untuk pria dan wanita	Dua untuk pria dan wanita
Tempat sampah	Ada	Ada
Saluran pembuangan	Ada	Ada
Janitor	Disarankan	Ada
Penjaga toilet	Ada	Ada

Sumber: Peraturan Menteri Pariwisata Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2018, Tentang Petunjuk Operasional Pengelolaan Dana Alokasi Khusus Fisik Bidang Pariwisata. 2018:29

Tabel 2. 4 Standar Ukuran Pada Toilet di Kawasan Wisata.

FASILITAS	Standar Minimal	Standar Rekomendasi
Pintu Masuk Utama	90 cm	110 - 120 m
Kubikal	90 x 150 cm	90 x 150 cm
Jarak antara pintu dan tempat duduk toilet	60 cm	60 cm
Jarak dinding urinal	80 cm	80 cm
Daya tampung dan luasan lantai	4.3 m ² luas lantai	
Sirkulasi jarak antara kubikal dengan <i>washtafel</i>	120 cm	140 cm
Pintu toilet untuk penyandang disabilitas	100 - 200 cm	120 cm
Sirkulasi untuk penyandang disabilitas	180 cm	180 cm

Sumber: Peraturan Menteri Pariwisata Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2018, Tentang Petunjuk Operasional Pengelolaan Dana Alokasi Khusus Fisik Bidang Pariwisata. 2018:30.



Gambar 2. 71 Ilustrasi Standar Minimal Layout Fasilitas Toilet.

Sumber: Peraturan Menteri Pariwisata Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2018, Tentang Petunjuk Operasional Pengelolaan Dana Alokasi Khusus Fisik Bidang Pariwisata. 2018:30.

2.4.2. Sirkulasi

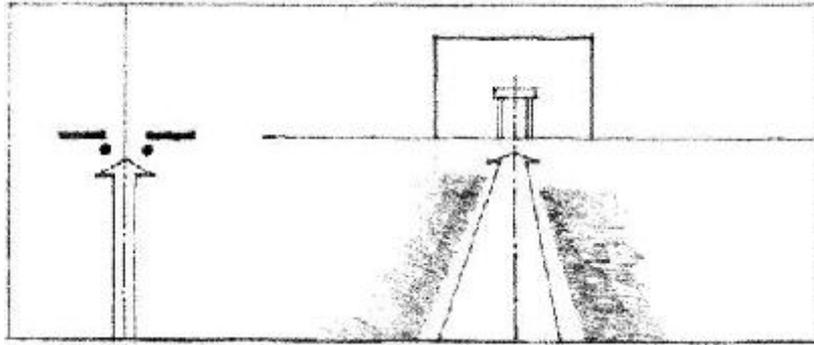
Sebuah sirkulasi merupakan Jalur pergerakan yang dianggap sebagai elemen penyambung inderawi dengan menghubungkan ruang-ruang sebuah bangunan, maupun serangkaian ruang eksterior dan interior (D.K. Ching. 2000).

Elemen-elemen sirkulasi dapat dibagi menjadi 5 elemen (D.K. Ching. 2000), yaitu:

1. Pencapaian

Pencapaian terbagi menjadi:

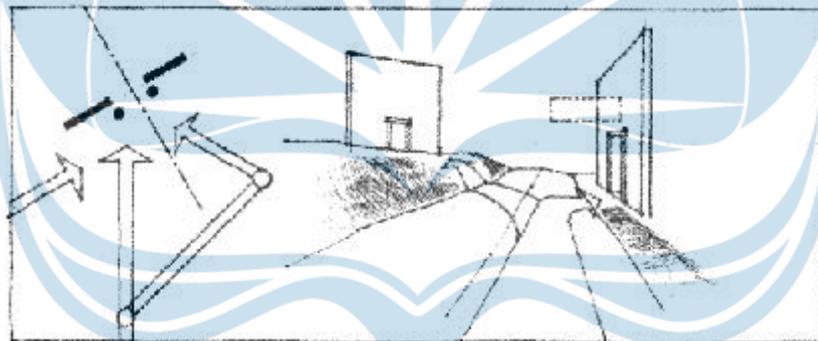
- a. Pencapaian Frontal, merupakan pencapaian visual secara langsung mengarah melalui sebuah jalur lurus ke pintu bangunan. Visual berupa pandangan terhadap seluruh fasad depan bangunan atau pintu masuk.



Gambar 2. 72 Pencapaian Frontal.

Sumber: D.K. Ching. *Arsitektur, Bentuk, Ruang dan Susunannya*. 2000:243.

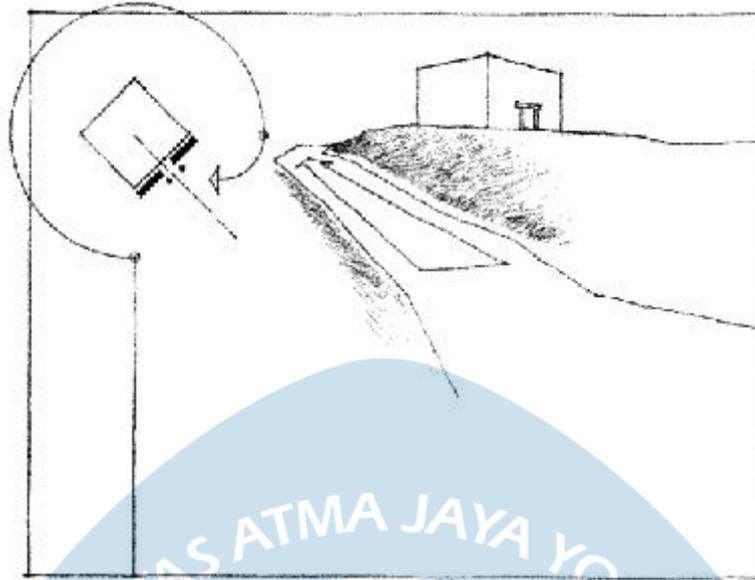
- b. Pencapaian Tidak Langsung, merupakan pencapaian visual secara tidak langsung dengan penekanan efek perspektif fasad depan bangunan dan juga bentuk sebuah bangunan. Jika kondisi sebuah bangunan dicapai dengan keadaan sudut yang ekstrim dapat diterapkan area pintu masuk yang menjorok keluar agar mudah terlihat.



Gambar 2. 73 Pencapaian Tidak Langsung.

Sumber: D.K. Ching. *Arsitektur, Bentuk, Ruang dan Susunannya*. 2000:243.

- c. Pencapaian Spiral, merupakan pencapaian visual yang melambatkan pencapaian dengan memaksa pergerakan mengelilingi objek. Dengan penempatan pintu masuk yang dapat langsung terlihat maupun disembunyikan sebelum mencapai titik kedatangan.

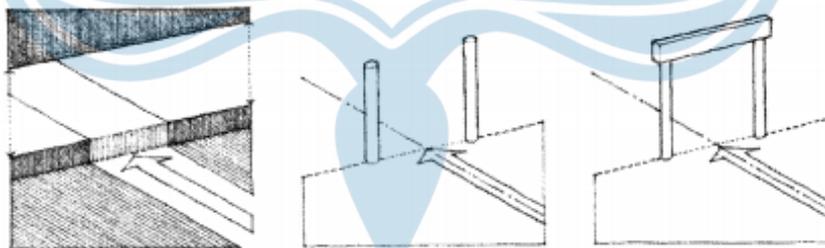


Gambar 2. 74 Pencapaian Spiral.

.Sumber: D.K. Ching. *Arsitektur, Bentuk, Ruang dan Susunannya*. 2000:243.

2. Pintu masuk

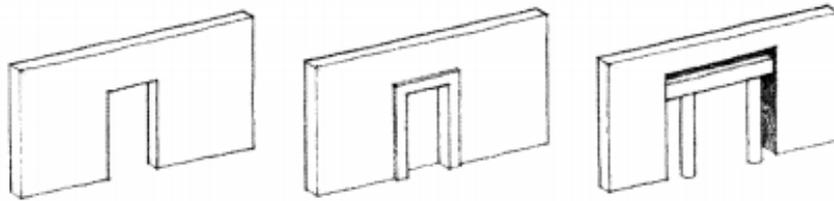
Merupakan bidang vertikal yang membedakan ruang (D.K. Ching. 2000). Proses tersebut dapat dipertegas dengan cara halus selain hanya melubangi sebuah bidang vertikal. Proses masuk dapat berupa jalur yang tercipta oleh dua buah tiang maupun sebuah balok portal, bahkan dengan merubah elevasi dapat menciptakan tanda mengenai jalur dari satu tempat ke tempat lain.



Gambar 2. 75 Penegasan Proses Memasuki Sebuah Ruang.

Sumber: D.K. Ching. *Arsitektur, Bentuk, Ruang dan Susunannya*. 2000:250.

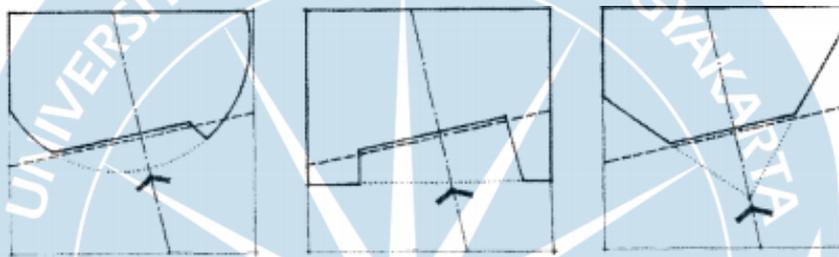
Ketika sebuah bidang vertikal berupa dinding dipergunakan sebagai penutup ruang, keberadaan pintu masuk dapat diterapkan melalui bukaan pada bidang tersebut. Pintu masuk dapat berupa lubang sederhana maupun gerbang yang jelas dan mendetail.



Gambar 2. 76 Penerapan Pintu Masuk Pada Sebuah Bidang Dinding.

Sumber: D.K. Ching. *Arsitektur, Bentuk, Ruang dan Susunannya*. 2000:250.

Penanda pintu masuk merupakan sebuah bidang yang berperan langsung atau tidak langsung dengan arah yang tegak lurus terhadap jalur pencapaian ruangnya.



Gambar 2. 77 Penerapan Penanda Pintu Masuk.

Sumber: D.K. Ching. *Arsitektur, Bentuk, Ruang dan Susunannya*. 2000:250.

Kelompok pintu masuk menurut bentuknya dibagi menjadi tiga. Dengan bentuk pintu masuk yang dapat mewakili ruang yang akan dicapai, maupun bertolak belakang dengan bentuk ruangnya, untuk memperkuat batas serta menekankan karakter sebuah ruang (D.K. Ching. 2000). Kelompok pintu yang dimaksud adalah:

a. Pintu masuk rata

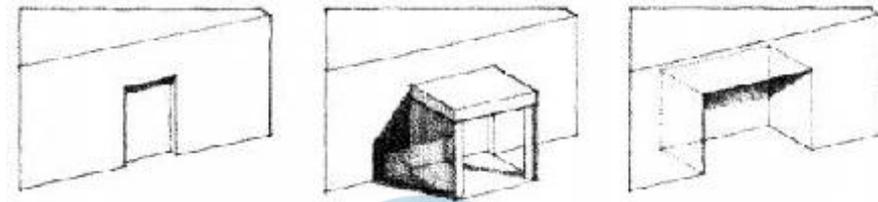
Digunakan untuk menekankan ruang yang memiliki kemenerusan permukaan dinding, maupun dengan tujuan untuk disembunyikan.

b. Pintu masuk ditonjolkan

Ditujukan untuk membuat sebuah ruang peralihan antar ruang, dan menonjolkan keberadaan pintu masuk sebagai pencapaian.

c. Pintu masuk dimundurkan

Ditujukan untuk penambahan sebuah ruang untuk perlindungan dan menempatkan beberapa ruang eksterior masuk ke dalam bangunan.



Gambar 2. 78 Kategori Bentuk Pintu Masuk.

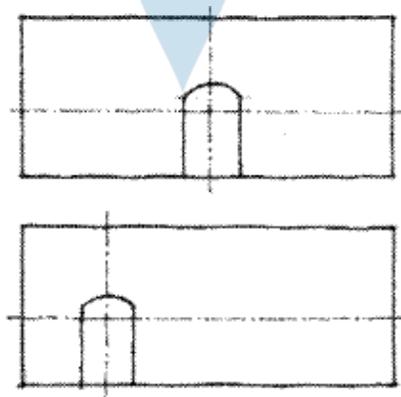
Sumber: D.K. Ching. *Arsitektur, Bentuk, Ruang dan Susunannya*. 2000:251.



Gambar 2. 79 Bentuk Pintu Masuk dan Kaitannya Dengan Ruang.

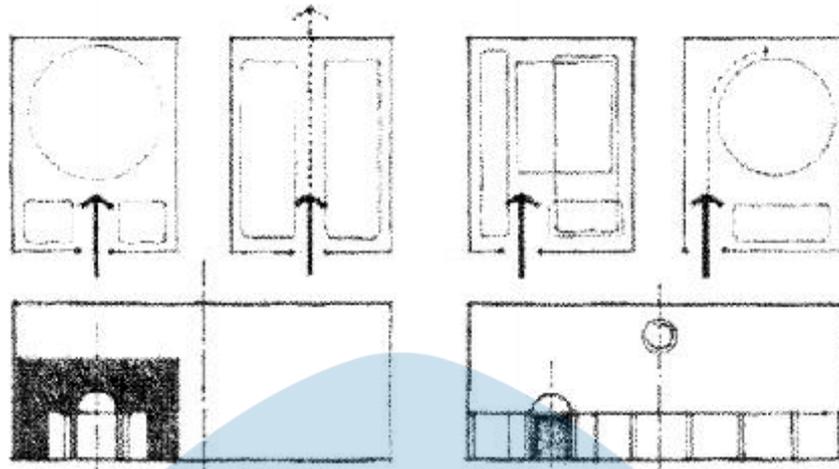
Sumber: D.K. Ching. *Arsitektur, Bentuk, Ruang dan Susunannya*. 2000:251.

Peletakan pintu masuk dapat memperhatikan bentuk ruang dan konfigurasi jalur serta pola aktivitas di dalam ruang. Pintu masuk menurut lokasinya dapat diletakkan simetris di tengah sebuah bidang atau digeser dari tengah.



Gambar 2. 80 Peletakan Pintu Masuk Pada Sebuah Bidang.

Sumber: D.K. Ching. *Arsitektur, Bentuk, Ruang dan Susunannya*. 2000:251.



Gambar 2. 81 Peletakkan Pintu Masuk Berkaitan Dengan Jalur dan Pola Aktivitas.

Sumber: D.K. Ching. *Arsitektur, Bentuk, Ruang dan Susunannya*. 2000:251.

Tanda yang dapat diterapkan untuk memperkuat sebuah pintu masuk secara visual antara lain (D.K. Ching. 2000):

- a. Menerapkan bukaan yang lebih rendah, lebar, dan sempit
- b. Menerapkan pintu masuk yang lebih dalam maupun berkelok.
- c. Menerapkan ornamen maupun aksesoris dekoratif pada pintu masuk

3. Konfigurasi Jalur

Konfigurasi jalur dapat dibedakan menjadi enam jenis (D.K. Ching. 2000), yaitu:

1. Linear

Merupakan jalur lurus yang bias digunakan sebagai elemen serangkaian ruang. Jalur linear dapat diterapkan dengan beraneka macam bentuk, diantaranya linear berbentuk kurva, bercabang, atau putaran balik.

2. Radial

Merupakan konfigurasi beberapa jalur linear yang mengarah ke sebuah titik pusat.

3. Spiral

Jalur tunggal yang berpusat pada sebuah titik pusat, dan menghasilkan pergerakan memutar menjauhi titik pusat.

4. Grid

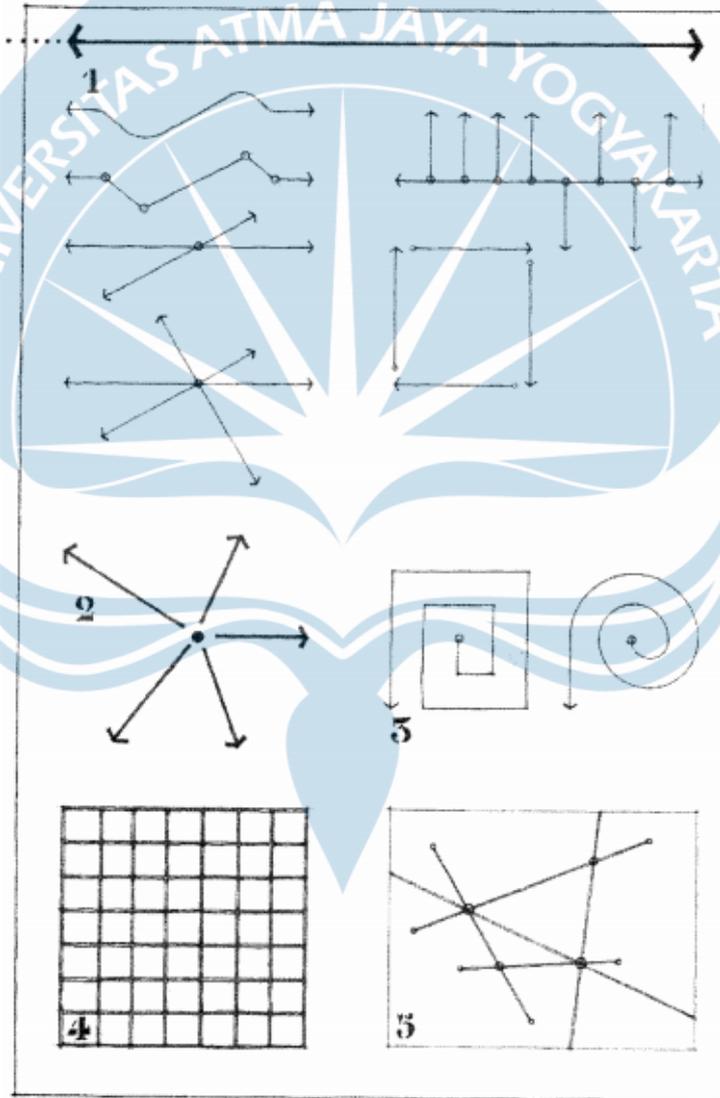
Terbentuk dari dua buah jalur sejajar yang saling berpotongan yang mengakibatkan terciptanya ruang berbentuk persegi.

5. Jaringan

Berupa jalur-jalur yang yang mengkoneksikan titik tertentu yang dalam ruang.

6. Komposit

Merupakan gabungan antara beberapa konfigurasi jalur, seperti penggabungan konfigurasi linear dengan konfigurasi radial.



Gambar 2. 82 Konfigurasi Jalur.

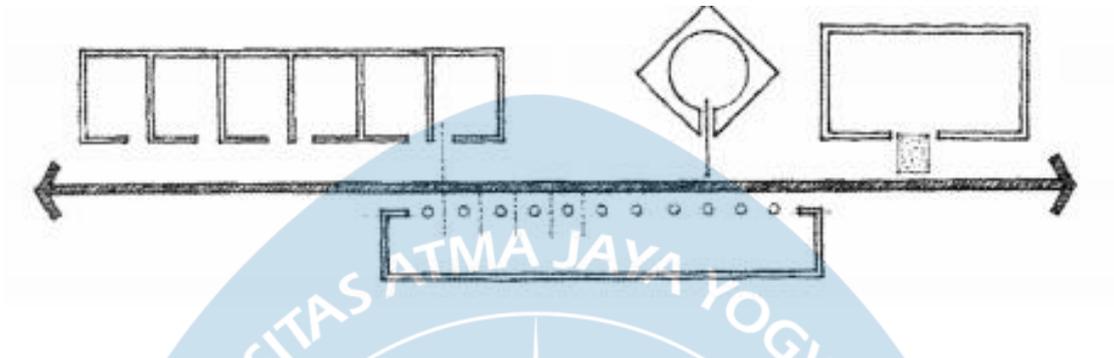
Sumber: D.K. Ching. *Arsitektur, Bentuk, Ruang dan Susunannya*. 2000:265.

4. Hubungan-hubungan jalur ruang

Jika dikaitkan dengan ruang-ruang yang dihubungkan jalur dapat dibedakan menjadi tiga jenis (D.K. Ching. 2000), yaitu:

1. Melewati ruang

Bertujuan untuk mempertahankan integritas ruang, dan berpengaruh terhadap penerapan jalur yang lebih fleksibel.

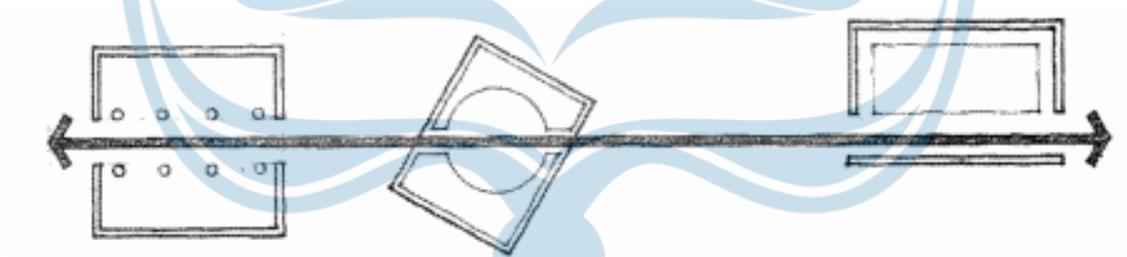


Gambar 2. 83 Jalur Ruang Melewati Ruang.

Sumber: D.K. Ching. *Arsitektur, Bentuk, Ruang dan Susunannya*. 2000:278.

2. Menembus ruang

Jalur menembus ruang secara aksial, miring, maupun pada sepanjang tepinya.



Gambar 2. 84 Jalur Ruang Menembus Ruang.

Sumber: D.K. Ching. *Arsitektur, Bentuk, Ruang dan Susunannya*. 2000:278.

3. Menghilang dalam ruang

Jalur yang ditentukan oleh lokasi ruang dan digunakan untuk memasuki ruang penting secara fungsional maupun simbolis.



Gambar 2. 85 Jalur Ruang Menghilang Dalam Ruang.

Sumber: D.K. Ching. *Arsitektur, Bentuk, Ruang dan Susunannya*. 2000:278.

5. Bentuk ruang sirkulasi

Bentuk sebuah ruang sirkulasi dapat memiliki bentuk tertutup, terbuka pada satu sisi, maupun terbuka pada kedua sisi, bentuk bentuk tersebut memiliki fungsi (D.K. Ching. 2000):

a. Bentuk tertutup

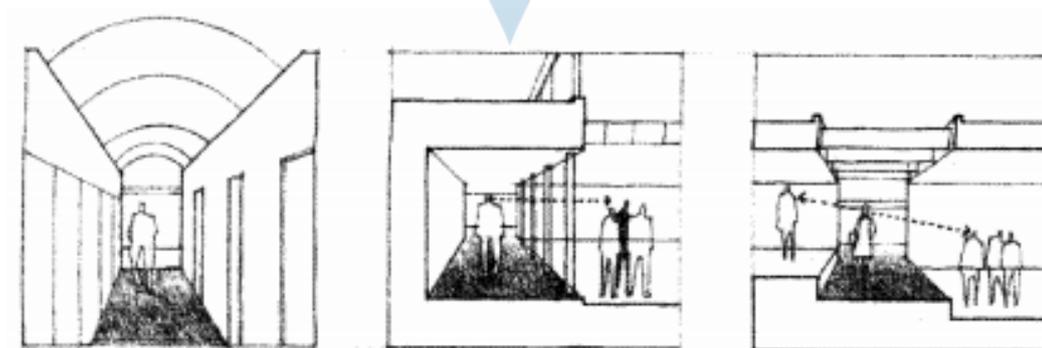
Dapat membentuk sebuah galeri publik maupun koridor privat yang dapat terhubung dengan ruang ruang sekitarnya melalui akses masuk dalam sebuah bidang.

b. Bentuk terbuka pada satu sisi

Dapat membentuk sebuah balkon maupun galeri yang menekankan kemenerusan secara spasial dan visual secara langsung dengan ruang yang terkoneksi.

c. Bentuk terbuka pada kedua sisi

Dapat membentuk jalur setapak dengan visual bebas pada kedua sisi, yang dapat di variasi dengan penerapan kolom sebagai penambahan fisik sebagai ruang yang dilalui.



Gambar 2. 86 Bentuk Ruang Sirkulasi.

Sumber: D.K. Ching. *Arsitektur, Bentuk, Ruang dan Susunannya*. 2000:283.

2.4.3. Sistem Penghawaan

Penghawaan tersusun dari kata hawa yang merupakan udara, atau penghawaan dikaitkan juga dengan kata pengudaraan (KBBI). Ventilasi tersendiri berkaian dengan system pertukaran maupun perputaran udara dalam ruangan. Sistem penghawaan terbagi menjadi tiga jenis yaitu penghawaan yang dikenadlika melalui ventilasi alami, ventilasi buatan, dan ventilasi semi buatan (Satwiko. 2009). Tujuan dari sitem ventilasi antara lain (SNI 03-6572-2001):

- a. Menyingkirkan kandungan gas buruk, kandungan gas tersebut biasa dihasilkan dari tubuh manusia ketika beraktivitas keringat. Adapun gas yang dihilangkan merupakan karbon dioksida (CO_2), akibat pernafasan maupun proses pembakaran.
- b. Menurunkan kelembapan akibat kandungan uap air pada udara.
- c. Memungkinkan penurunan kalor ruangan.
- d. Memaksimalkan pengaruh terhadap kenyamanan thermal.

Sistem penghawaan sangat erat kaitanya dengan kenyamanan thermal manusia dalam sebuah ruangan. Kenyamanan thermal manusia dapat terwujud khususnya dalam lingkup wilayah katulistiwa adalah 19°C - 26°C , dengan kelembapan 40% -70% (Lippsmeier. 1994).

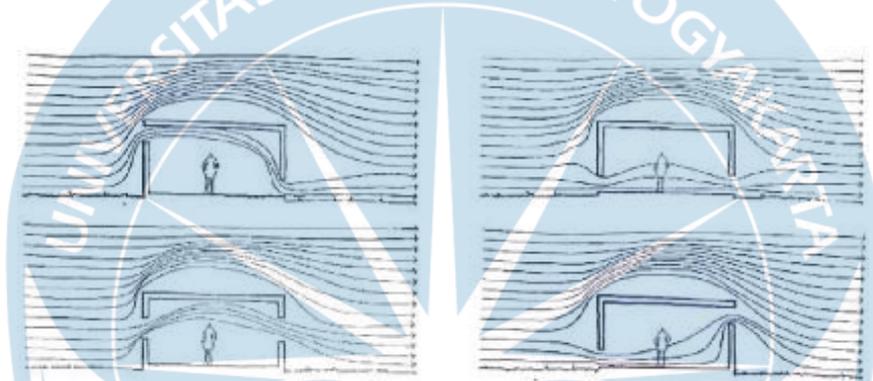
Ventilasi alami merupakan system pengendalian udara tanpa pemanfaatan alat mekanis seperti AC (Satwiko. 2009). Sistem ventilasi alami tersendiri dapat berupa bukaan pada sisi bangunan yang bersifat permanen, maupun sitem lain yang dapat dibuka tutup seperti pintu dan jendela. Berkitan dengan bukaan standar minimalnya antara lain (SNI 03-6572-2001):

- a. Bukaan ventilasi alami tidak kurang dari 5% luasan lantai ruangan.
- b. Penerapan arah bukaan ke arah halaman maupun area yang terbuka keatas dengan pelingkup seperti dinding disekitarnya.

Craft Creative Hub and Information Center merupakan bangunan klas 6, dan 8 dengan persyaratan bukaan termasuk jendela dan pintu tidak kurang dari 10% luasan lantai ruangan, dan ketinggian tidak lebih 3,6 meter dari atas lantai (SNI 03-6572-2001). Berdasarkan peletakan dan tipenya, bukaan dibagi menjadi dua jenis yaitu *inlet* yang berfungsi memasukan angin, dan *outlet* yang berfungsi mengeluarkan angin. Jenis

aliran udara berkaitan dengan peletakan *inlet* dan *outlet* terbagi menjadi 4, (Evans. 1980) yaitu:

- a. Peletakan *inlet* dan *outlet* yang tinggi menghasilkan sirkulasi udara yang buruk bagi penghuni
- b. Peletakan *inlet* dan *outlet* rendah menghasilkan sirkulasi udara meratayang yang baik baik bagi penghuni.
- c. Peletakan *inlet* dibawah dan *outlet* diatas juga menghasilkan sirkulasi udara rendah yang baik untuk penghuni.
- d. Peletakan *inlet* di atas dan *outlet* di bawah menghasilkan sirkulasi udara tinggi yang baik untuk penghuni.



Gambar 2. 87 Pengaruh Peletakan *Inlet* dan *Outlet* Terhadap Sirkulasi Udara.

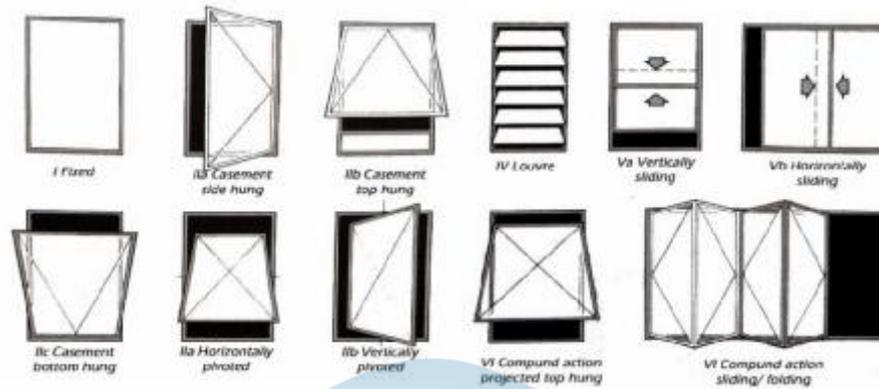
Sumber: Evans. *Housing, Climate and Comfort*. 1980.

Tipe *inlet* yang diterapkan pada bangunan mempengaruhi pergerakan udara yang dihasilkan. pengaruh tipe *inlet* tersebut dapat berupa (Beckett. 1974):

- a. Penggunaan tipe bukaan mempengaruhi arah gerak udara yang dihasilkan.
- b. Penggunaan tipe bukaan yang berbeda mempengaruhi efektifitas laju dan pergantian udara yang dihasilkan.

Jika dikaitkan dengan kenyamanan thermal, dibutuhkan sebuah bukaan *inlet* dengan kriteria (Beckett. 1974):

- a. Dapat menggerakkan udara secara merata kedalam ruangan
- b. Berperan secara maksimal dalam lancarnya sirkulasi udara dan mendukung pergantian udara ruang
- c. Dapat dengan mudah untuk dibuka atau tutup.



Gambar 2. 88 Tipe Buka-an Inlet.

Sumber: Beckett. *Windows: Performance, Design, and Installation*. 1974.

Sistem ventilasi mekanik atau buatan merupakan ventilasi yang diterapkan jikalau ventilasi alami tidak mendukung secara baik jika diterapkan. Persyaratan dalam penerapan ventilasi alami untuk mendukung penghawaan ruang antara lain (SNI 03-6572-2001):

- Diterapkan ketika ventilasi alami tidak dapat mendukung penghawaan ruang yang baik.
- Ventilasi buatan atau mekanik harus selalu dijalankan ketika terdapat aktivitas dan penghuni di ruang tersebut.
- Penempatan kipas penukar udara harus diletakan di tempat yang tepat dan maksimal
- Pada bangunan parkir harus menerapkan ventilasi mekanik atau buatan, untuk mendukung pertukaran udara yang baik.

Tabel 2. 5 Standar Pertukaran Udara dan Kebutuhan Ventilasi Buatan.

Tipe	Catu udara segar minimum	
	Pertukaran udara/jam	m ³ /jam per orang
Kantor	6	18
Restoran/kantin	6	18
Toko, Pasar Swalayan.	6	18
Pabrik, bengkel.	6	18
Kelas, bioskop	8	
Lobi, koridor, tangga	4	
Kamar mandi, peturasan.	10	
Dapur	20	
Tempat parkir	6	

Sumber: Badan Standarisasi Nasional. *Tata Cara Perancangan Sistem Ventilasi dan Pengkondisian Udara Pada Bangunan Gedung*. 2001.

2.4.4. Sistem Pencahayaan

Pencahayaan memiliki peranan penting pada arsitektur yang berfungsi menunjang keberlangsungan kegiatan dalam ruang. Selain itu pencahayaan berperan untuk membentuk visual yang estetik, dan memberikan kenyamanan dan keamanan bagi manusia di dalam ruang (Manurung, 2009). Dalam setiap ruang terutama bangunan *Craft Creative Hub and Information Center* memiliki tingkat pencahayaan yang dianjurkan untuk memaksimalkan kondisi visual yang akan dirasakan. Berikut merupakan tingkat pencahayaan ruang dalam satuan lux yang dianjurkan untuk ruang-ruang yang ada di *Craft Creative Hub and Information Center* (SNI-03-6575-2001):

Tabel 2. 6 Standar Tingkat Pencahayaan Dalam Ruang.

No	Nama Ruang	Tingkat Pencahayaan (lux)
1	Ruang Direktur	350
2	Ruang Kerja	120-250
3	Ruang Komputer	350
4	Gudang Arsip	150-300
5	Ruang Arsip Aktif	300
6	Lobby /Koridor	100
7	Cafeteria	250
8	Ruang Pamer	500
9	Gudang	100
10	Ruang Pekerjaan Kasar	100-200
11	Ruang Pekerjaan Sedang	200-500
12	Ruang Pekerjaan Halus	500-1000
13	Ruang Pekerjaan Sangat Halus	1000-2000
14	Pemeriksaan Warna/ <i>Finishing</i>	750
15	Ruang Parkir	50
16	Toilet	250

Sumber: Badan Standarisasi Nasional. SNI 03-6575-2001 Tata Cara Perancangan Sistem Ventilasi dan Pengkondisian Udara Pada Bangunan Gedung, 2001.

Untuk mencapai standar tingkat pencahayaan yang dibutuhkan oleh ruangan, berdasarkan sumbernya pencahayaan dapat terbagi menjadi dua, yaitu pencahayaan alami dan pencahayaan buatan.

Pencahayaan alami merupakan pencahayaan yang memiliki sumber pencahayaan utama dari benda penerang alam, yang dapat berupa sinar matahari maupun bulan dan bintang. Hampir keseluruhan bangunan ramah lingkungan umumnya menerapkan pencahayaan alami dengan penerapan bukaan berbentuk bukaan dinding jendela, dan pintu. Akan tetapi jika penerapan bukaan yang kurang tepat akan berimbas pada peningkatan suhu ruangan (Dennis. 2010). Penggunaan pencahayaan alami memiliki beberapa nilai positif dalam penerapannya, diantaranya:

- a. Berperan meningkatkan semangat kerja.

Cahaya matahari yang masuk ke dalam ruangan dapat memberikan kesan hangat, meningkatkan keceriaan, dan semangat dalam ruang (Bean. 2004).

- b. Berperan sebagai penanda waktu.

Dengan adanya bukaan dan visual terhadap kondisi lingkungan, manusia yang beraktivitas pada area yang memiliki bukaan langsung dapat mengetahui kondisi berkaitan dengan waktu atau jam biologis manusia. Sedangkan aktivitas manusia pada ruang tertutup memiliki pengaruh yang baik terhadap kondisi psikologis dan mengganggu jam biologis manusia untuk beristirahat maupun melakukan hal lain (Pilatowicz. 1995).

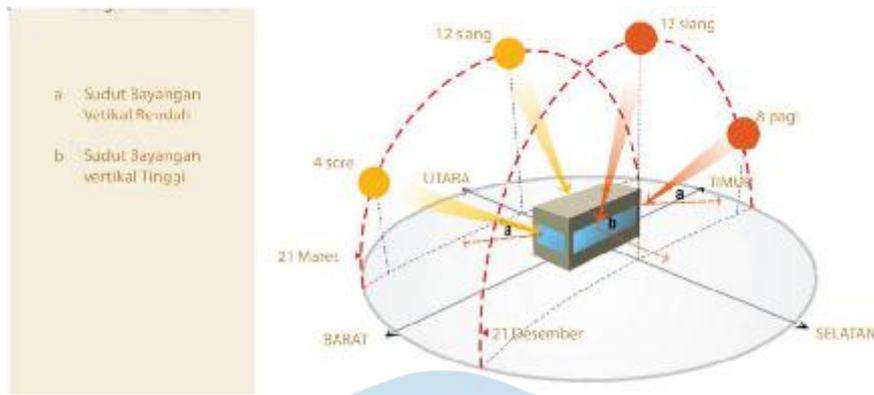
- c. Menghemat energi.

Dikarenakan sumber cahaya berasal dari alam.

- d. Meningkatkan kesehatan tubuh.

Dalam perancangan yang memanfaatkan cahaya alami, terdapat beberapa aspek perancangan yang harus diperhatikan menurut Dinas Penataan Kota Pemerintah Provinsi DKI Jakarta pada tahun 2012, aspek tersebut terbagi menjadi:

- a. Orientasi Jendela



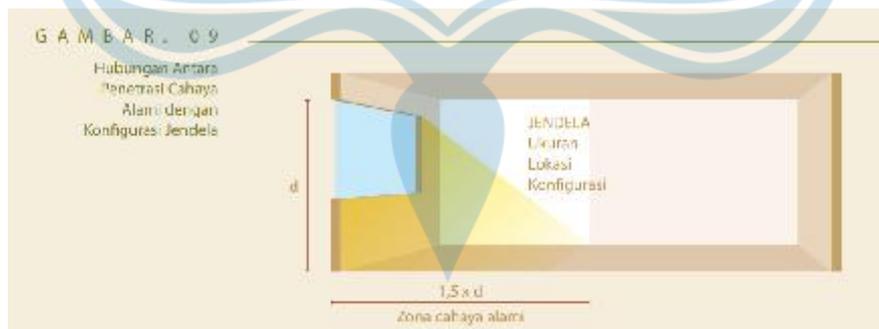
Gambar 2. 89 Diagram Jalur Edar Matahari.

Sumber: Dinas Penataan Kota Pemerintah Provinsi DKI Jakarta. Sistem Pencahayaan. Vol.3. 2012:10.

Pada gambar 2.65 Jendela yang mengarah ke selatan dan utara memiliki potensi memperoleh cahaya alami tanpa meningkatkan temperatur ruangan secara signifikan.

b. Ukuran Jendela

Penerapan bukaan pada dinding untuk memasukan cahaya alami merupakan salah satu sumber peninghatan thermal, akan tetapi cahaya alami yang tidak langsung memapar manusia memiliki pengaruh thermal yang kecil dibandingkan sumber cahaya lain. Standar maksimum penerapan ukuran bukaan berdasarkan rasio jendela ke dinding dalam kisaran 25% hingga 50%.



Gambar 2. 90 Ukuran Jendela Dengan Area Konfigurasi Cahaya.

Sumber: Dinas Penataan Kota Pemerintah Provinsi DKI Jakarta. Sistem Pencahayaan. Vol.3. 2012:12.

c. Kaca

Pemilihan kaca dengan tingkat kemampuan menangkap cahaya (*Visible Transmittance*) yang tinggi dan koefisien perolehan cahaya (*Solar Heat Gain Coefficient*) yang rendah.

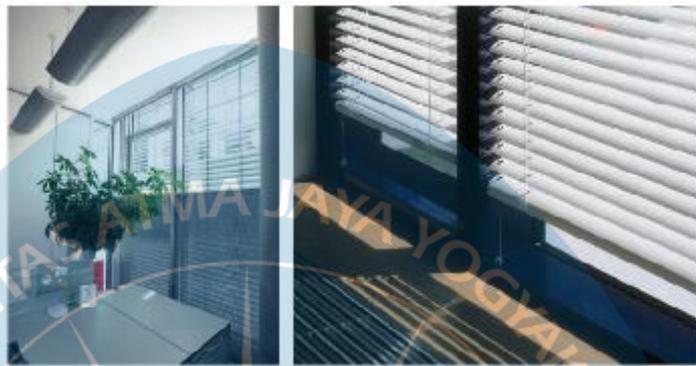
d. Peneduh Jendela

Peneduh dapat diterapkan diantaranya dengan :

- Tirai (*Blind*)

Sangat bermanfaat untuk menurunkan tingkat silau. Tirai dapat difariasikan dengan bentuk dan material sebagai reflektor cahaya.

GAMBAR 10
Tirai (Blind) Horizontal
untuk Mengarahkan
Pantulan Cahaya

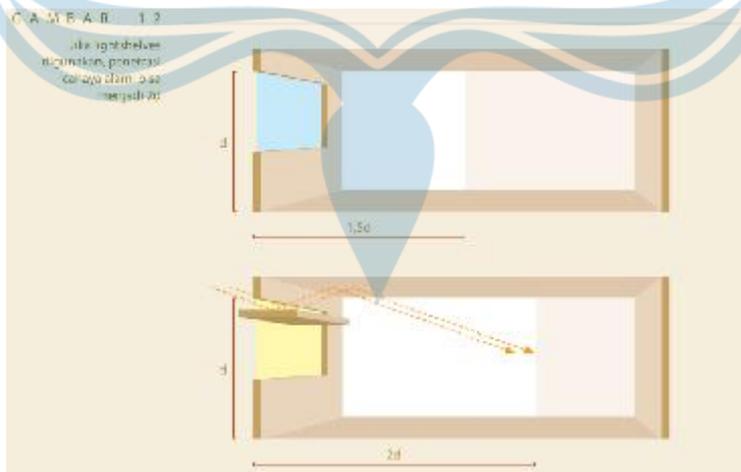


Gambar 2. 91 Tirai Horizontal Sebagai Media Reflektif.

Sumber: Dinas Penataan Kota Pemerintah Provinsi DKI Jakarta. Sistem Pencahayaan. Vol.3. 2012:13.

- *lightselves*

Merupakan bidang horizontal berbahan reflektif untuk memantulkan cahaya, dengan fungsi menyebarkan cahaya lebih jauh ke dalam ruangan.

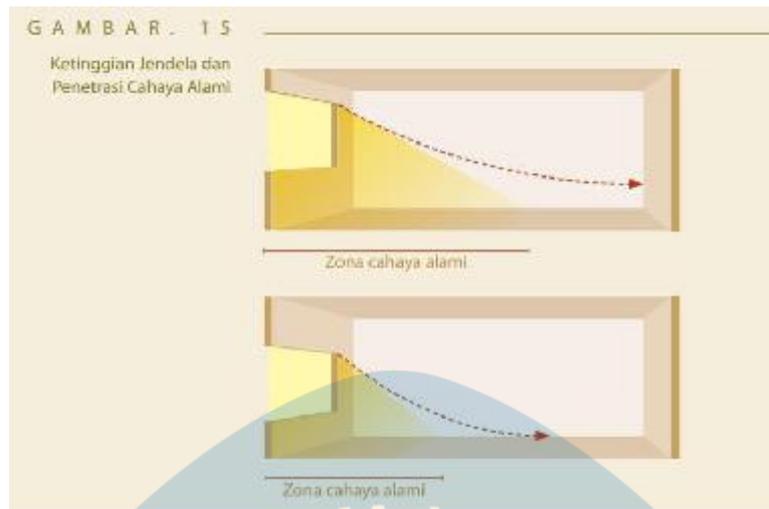


Gambar 2. 92 Ilustrasi Area Cakupan Cahaya Dengan *Lightshelves*.

Sumber: Dinas Penataan Kota Pemerintah Provinsi DKI Jakarta. Sistem Pencahayaan. Vol.3. 2012:11.

e. Ketinggian Kusen

Area cahaya pada pencahayaan alami yang baik dalam kisaran 1,5 kali ketinggian kusen bagian atas dari jendela.

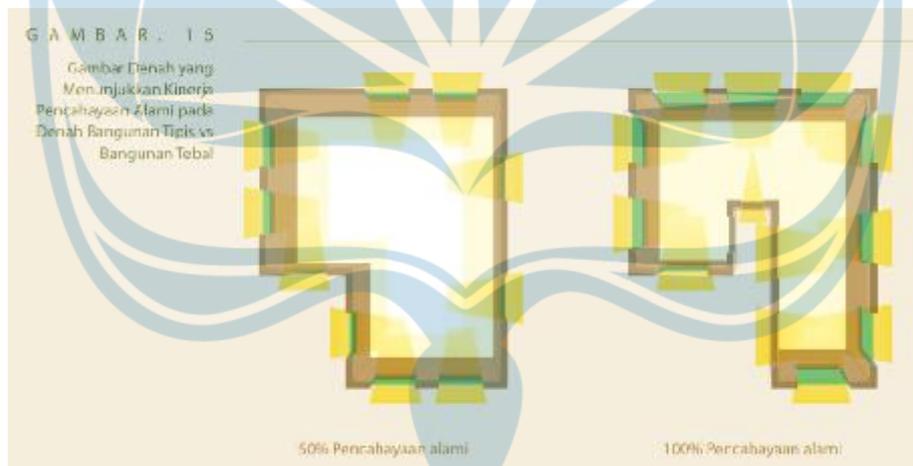


Gambar 2. 93 Ilustrasi Area Cahaya Dipengaruhi Ketinggian Kusen Atas.

Sumber: Dinas Penataan Kota Pemerintah Provinsi DKI Jakarta. Sistem Pencahayaan. Vol.3. 2012:15.

f. Denah dan Tata Letak Ruangan

Dengan menerapkan denah bangunan yang lebih tipis meningkatkan kemungkinan akan penggunaan cahaya alami secara maksimal.



Gambar 2. 94 Kinerja Pencahayaan Alami Pada Denah Bangunan Tipis dan Bangunan Tebal.

Sumber: Dinas Penataan Kota Pemerintah Provinsi DKI Jakarta. Sistem Pencahayaan. Vol.3. 2012:16.

Pencahayaan buatan merupakan pencahayaan yang memanfaatkan sumber cahaya selain cahaya alami. Rangkaian pencahayaan alami digunakan ketika posisi ruangan memang sulit untuk menerapkan pencahayaan alami maupun ketika pencahayaan alami dianggap kurang mendukung pencahayaan ruangan (Amin, 2011). Sistem sistem pencahayaan buatan dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis (SNI-03-6575-2001), yaitu:

a. Sistem pencahayaan merata.

Merupakan sistem pencahayaan yang mencakup keseluruhan ruangan, yang dipergunakan pada ruangan yang membutuhkan tingkat pencahayaan yang sepadan.

b. Sistem pencahayaan setempat

Merupakan sistem pencahayaan yang memusatkan cahaya pada lokasi tertentu, yang dapat diterapkan pada area area khusus seperti area yang digunakan untuk mengerjakan tugas dengan tingkat deatai yang tinggi.

c. Sistem pencahayaan gabungan

Merupakan sistem pencahayaan gabungan dari sistem merata dan setempat, yang dapat difungsikan untuk mempertegas pencahayaan merata pada sudut-sudut ruangan yang terhalang objek tertentu.

Sedangkan sistem pencahayaan buatan menurut arahnya dikelompokkan menjadi: (Istiawan. 2006):

a. Cahaya ke bawah

Cahaya yang berasal dari atas, yang bermanfaat untuk menyinari objek di bawahnya.

b. Cahaya ke atas

Cahaya yang berasal dari bawah, yang bermanfaat untuk memberikan kesan dan mempertegas dimensi bangunan

c. Cahaya dari belakang

Cahaya berasal dari bagian belakang sebuah objek, berperan dalam memunculkan siluet sebuah objek dan menekankan bentuk sebuah objek.

d. Cahaya dari samping

Cahaya berasal dari bagian samping yang dipergunakan untuk beberapa elemen interior untuk memberikan aksen lewat pencahayaan. Cahaya dari samping dipergunakan juga untuk objek yang mengandung nilai seni.

e. Cahaya dari depan

Cahaya berasal dari bagian yang biasa dipergunakan untuk ojek dengan bentuk dua dimensi.

2.4.5. Standar yang Dipengaruhi Kondisi Pandemi

Persyaratan yang diambil didasari oleh Keputusan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor Hk.01.07/Menkes/328/2020 Tentang Panduan Pencegahan Dan

Pengendalian Corona Virus Disease 2019 (Covid-19) Di Tempat Kerja Perkantoran dan Industri Dalam Mendukung Keberlangsungan Usaha Pada Situasi Pandemi dan Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran Pada Tahun Ajaran 2020/2021 dan Tahun Akademik 2020/2021 Di Masa Pandemi Coronavirus Disease 2019 (Covid-19). Peraturan yang ada mengharuskan *Physical Distancing* dalam semua aktifitas kerja yang berkaitan dengan pengaturan jarak antar pekerja minimal 1 meter pada setiap aktifitas kerja (pengaturan meja kerja/workstation, pengaturan kursi saat di kantin, dll).

Pada ruangan yang ditujukan sebagai media belajar seperti kelas standar yang ada diantaranya (Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran di Masa Pandemi. 2019):

1. Membagi kelompok belajar menjadi kelompok penelitian yang sama, dan susun jadwal untuk setiap kelompok sesuai dengan peraturan masa transisi.
2. Penataan tata ruang dengan memperhatikan jarak antara orang yang duduk dan berdiri atau dalam antrian paling sedikit 1,5 (satu koma lima) meter dan memastikan jarak yang aman antara lain pada Ruang Belajar, Kantor dan Tata Usaha, Perpustakaan dan Koperasi.
3. Ruang terbuka dan saluran udara yang cukup untuk memastikan sirkulasi yang baik.



Gambar 2. 95 Contoh Pengaturan Ruang Kelas.

Sumber: Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran di Masa Pandemi, 2019