



TINJAUAN UMUM PROYEK

II.1. TINJAUAN UMUM SHOWROOM

Perencanaan pengembangan bangunan Kelapa Muda Gallery ini mewadahi kegiatan usaha yang terdiri dari *showroom* sebagai sarana penjualan dan pameran serta *workshop* sebagai sarana produksi barang. Adapun pengertian dari *showroom* dan *workshop* sebagai berikut :

II.1.1. Definisi Showroom

- Berdasarkan Kamus Inggris-Indonesia, oleh John M. Echols, PT. Gramedia, 1978. Disebutkan bahwa *showroom* adalah ruang pajangan, ruang pameran
- Berdasarkan Kamus Lengkap , Prof. Drs.Wojowasito, Penerbit Hasta Bandung 1980, *Showroom* (show + room) adalah ruangan atau tempat untuk memperlihatkan sesuatu.

II.1.2. Tujuan Showroom

Showroom merupakan tempat, wadah, atau ruangan yang memamerkan dan menjual serta mempertontonkan sesuatu untuk publik, dengan tujuan agar dapat dikenal dan dibeli oleh konsumen. Selain itu juga sebagai pusat informasi dan pelayanan kepada konsumen atau calon konsumen terhadap produk tertentu .

II.1.3. Kegiatan Showroom

Showroom Kelapa Muda Gallery mempunyai 3 kelompok kegiatan tertentu yang diklasifikasikan berdasarkan pelayanan yang diberikan :

1. Kegiatan penjualan Retail:

- Memajang produk – produk untuk retail.
- Penjualan eceran kepada para wisatawan untuk souvenir.
- Memberikan informasi tentang konsep dan profil produk yang diproduksi.

2. Kegiatan penjualan Grosir – Wholesale:

- Memajang produk – produk untuk bisnis.
- Mempresentasikan konsep dan profil produk yang diproduksi.
- Mendiskusikan aturan bisnis yang akan dijalin / dibina.
- Membicarakan negosiasi penawaran bisnis (harga, service, dsb).
- Membicarakan pengembangan desain.
- Melakukan transaksi penjualan bisnis.

3. Pelayanan Konsumen - Pasca Penjualan :

- Menerima segala hal masukan dan komplain yang menyangkut konsumen setelah penjualan.
- Menerima perbaikan, retur, dan penggantian barang dari konsumen.
- Memberikan keterangan kepada masyarakat terhadap segala kebijakan Perusahaan.



II.1.4. Persyaratan Showroom

1. Persyaratan Lokasi

- Lokasi *Showroom* dan *Workshop* Kelapa Muda Gallery harus mudah dijangkau dan tidak jauh dari jalan raya utama provinsi. Aksesibilitas mudah.
- Lokasi berada dijalur transportasi menuju obyek wisata utama daerah setempat.
- Lokasi harus dekat dan mudah pencapaiannya kepada sumber – sumber bahan baku, layanan umum, dan fasilitas umum. (Bank, Terminal Bus, Airport, Kantor Pos, Kantor polisi, kantor ekspedisi dan sebagainya).
- Lokasi jauh dari pemukiman penduduk. Paling tidak sejauh radius 100 – 200 meter.

2. Persyaratan Bangunan Showroom

- **Cahaya.**

Pencahayaan menjadi perhatian utama pada ruang pameran ini. Lighting system sangat menunjang untuk mempresentasikan produk – produk yang dijual, sehingga dapat terlihat lebih menarik.

Cahaya baik itu alamiah maupun buatan (artificial) harus memperhatikan image yang akan ditampilkan terhadap obyek pamerannya. Pemilihan jenis lighting system harus tepat.

Sinar ultraviolet sangat mengganggu produk kerajinan ini dapat dapat merusak produk. Dengan menimbulkan perubahan pada warna, bentuk bahkan keretakan pada kayu. Sehingga untuk pencahayaan alami harus dipertimbangkan refleksi sinar yang masuk kedalam ruang pameran tersebut.

- **Temperatur dan Kelembaban.**

Produk kerajinan ini sangat rentan terhadap kelembaban dan perubahan temperatur yang fluktuatifnya tinggi. Hal ini dapat menyebabkan kerusakan berupa perubahan bentuk, jamur, kebusukan dan keretakan pada kayu.

Sehingga ruang pameran dituntut untuk dapat menjaga temperature dan kelembaban secara konstan. Dan tidak hanya di ruang pameran saja tetapi juga pada ruang penyimpanan / gudang.

- **Bahaya Kebakaran – Fire Protection**

Ruang pameran ini dipenuhi oleh barang – barang yang mudah untuk terbakar, sehingga harus dilengkapi oleh Fire Protection yang peka – sensitive. Mulai dari smoke detector, heat detector, sampai alat pemadamnya.

Dikarenakan produk ini sangat mudah rusak oleh karena air, maka disarankan untuk pemilihan jenis pemadamnya yang tidak beresiko untuk koleksi dan produk kerajinan kayu tersebut.



II.2. TINJAUAN UMUM WORKSHOP

II.2.1. Definisi Workshop

- Berdasarkan Kamus Inggris-Indonesia, Jonh M. Echols/Hassan Shadily, Pt. Gramedia, 1978, disebutkan *workshop* adalah Bengkel , Ruang Kerja.
- Berdasarkan Kamus Lengkap , Prof. Drs.Wojowasito, Penerbit Hasta Bandung 1980, disebutkan *workshop* adalah Tempat kerja.

II.2.2. Tujuan Workshop

Tujuan dari *workshop* merupakan tempat, wadah, atau ruangan yang diperuntukan sebagai ruangan kerja untuk memproduksi sesuatu.

II.2.3. Kegiatan Workshop

Workshop memiliki 4 kelompok kegiatan tertentu yang diklasifikasikan berdasarkan tingkatan dan alur proses produksi :

1. Ruang Bahan Baku :

- Menyimpan bahan baku yang berupa kayu utuh – gelondongan – berupa batang.
- Membelah dan menggergaji batang kayu gelondong untuk diambil bagian bagian yang dipilih saja.
- Membentuk Bahan baku menjadi potongan kecil - bentuk dasar, sesuai desain yang dikehendaki.

2. Ruang Produksi :

- Menyimpan bahan baku berupa bahan dasar potongan kayu bentuk dasar.

- Membubut kayu.
- Mencekam kayu.

3. *Ruang Finishing* :

- Mengeringkan produk setengah jadi – unfinished.
- Menghaluskan Produk
- Merakit Produk
- Mengecat Produk.

4. *Ruang Kontrol Kualitas* :

- Mengontrol kualitas produk yang sudah jadi.
- Membungkus – packaging produk yang sudah jadi.
- Menyimpan produk siap jual.
- Mengontrol alur keluarnya Produk jadi. Dan masuknya produk mentah.

II.2.4. Persyaratan Workshop

1. *Persyaratan Lokasi* :

- Lokasi *Workshop* Kelapa Muda Gallery harus mudah dijangkau dan tidak jauh dari jalan raya utama propinsi. Aksesibilitas mudah.
- Lokasi harus dekat dan mudah pencapaiannya kepada sumber – sumber bahan baku, layanan umum, dan fasilitas umum. (Bank, Terminal Bus, Airport, Kantor Pos, Kantor polisi, kantor ekspedisi dan sebagainya).
- Lokasi jauh dari pemukiman penduduk. Paling tidak sejauh radius 100 – 200 meter.

- Lokasi harus tidak mengganggu kegiatan *showroom* dan Kantor.
- Lokasi dapat meredam polusi udara dan suara yang disebabkan oleh kegiatan dari *workshop*.

2. Persyaratan Bangunan Workshop :

- **Cahaya.**

Pencahayaan menjadi perhatian utama pada ruang kerja ini. Lighting system Sinar ultraviolet sangat mengganggu produk kerajinan ini dapat dapat merusak produk. Dengan menimbulkan perubahan pada warna, bentuk bahkan keretakan pada kayu. Sehingga untuk pncahayaannya alami harus dipertimbangkan refleksi sinar yang masuk kedalam ruang pameran tersebut.

- **Temperatur dan Kelembaban.**

Produk kerajinan ini sangat rentan terhadap kelembaban dan perubahan temperatur yang fluktuatifnya tinggi. Hal ini dapat menyebabkan kerusakan berupa perubahan bentuk, jamur, kebusukan dan keretakan pada kayu.

Panas yang ditimbulkan dari mesin dan pekerja yang ada didalam ruang kerja , akan menimbulkan panas dan kelembabab oleh keringat. Atas pertimbangan tersebut, perlu dipikirkan sirkulasi udara yang baik dan hemat energi, karena menyangkut luasan yang besar.

- **Bahaya Kebakaran – Fire Protection**

Ruang kerja ini dipenuhi oleh barang – barang yang mudah untuk terbakar, sehingga harus dilengkapi oleh Fire Protection yang peka – sensitive. Mulai dari smoke detector, heat detector, sampai alat pemadamnya.

Dikarenakan produk ini sangat mudah rusak oleh karena air, maka disarankan untuk pemilihan jenis pemadamnya yang tidak beresiko untuk peralatan dan produk kerajinan kayu tersebut.

- **Ventilasi Udara**

Ruang kerja ini dipenuhi oleh segala aktifitas yang menimbulkan panas, seperti mesin yang menyala, panas dari tubuh manusia, pergerakan antara pisau tатаh dan kayu, dsb. Maka sangat dianjurkan untuk sirkulasi udara didalam ruang kerja dipertimbangkan terhadap aliran udara panas, debu yang berterbangan, dan uap cat yang tersembur , agar dapat menambah kenyamanan para pekerja.

Selain itu pula kelancaran udara yang baik , ditujukan untuk menjaga kelembaban udara didalam ruang, sehingga tidak merusak produk kerajinannya dan memberikan udara yang segar bagi pekerja yang ada didalamnya.



II.3. TINJAUAN UMUM PARIWISATA D.I. YOGYAKARTA

II.3.1. Potensi Pariwisata

Yogyakarta dikenal sebagai Daerah Tujuan Wisata Utama Nasional yang memiliki keragaman obyek wisata dan atraksi wisata yang sangat potensial dan layak jual bagi wisatawan manca negara maupun nusantara.

Bila dikaitkan dengan budaya, khususnya Budaya Jawa khas Yogyakarta, sampai saat ini terus dilestarikan karena memiliki nilai historis yang sangat tinggi dan sarat dengan makna filosofi. Selain itu selalu dikaitkan pula dengan keberadaan *Kraton Ngayogyakarta Hadiningrat*, dimana sejak Kemerdekaan Republik Indonesia hingga saat ini. Sri Sultan Hamengku Buwono IX (*alm.*) dan Sri Sultan Hamengku Buwono X yang selain berkedudukan sebagai Raja, juga sebagai Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta, selalu membawa kedamaian dan ketentraman. Kehadiran beliau sebagai Raja maupun Gubernur merupakan satu simbol kekompakan antara Kawula dan Gusti (Raja dan Rakyat) yang memberikan semangat untuk maju dan pantang menyerah.

Kondisi ini menjadi modal dasar bagi upaya pengembangan kepariwisataan di Daerah Istimewa Yogyakarta, terutama untuk memperbaiki kondisi kepariwisataan setelah terimbas krisis multidimensi yang berkepanjangan

II.3.2. Prasarana Pariwisata

Prasarana pendukung kepariwisataan di Daerah Istimewa Yogyakarta cukup lengkap mencakup penginapan, airport, sarana transportasi, pusat hiburan, pusat perbelanjaan, pusat kulikuner, dan pusat kesenian.

II.3.3. Gallery - Souvenir Shop di Yogyakarta

Gallery, Souvenir Shop, atau juga toko kerajinan tangan di Daerah Istimewa Yogyakarta Beberapa tahun ini pertumbuhannya sangat lamban, terimbas oleh krisis ekonomi yang mempengaruhi jumlah kunjungan wisatawan. Tetapi industri kerajinan tangan meningkat. Disebabkan oleh itulah perbandingan dari jumlah produsen dan jumlah penjual yang tidak seimbang, menjadikan bahan pertimbangan Kelapa Muda Gallcry untuk menambah khasanah pembendaharan gallery di Daerah Istimewa Yogyakarta. Selain untuk mengantisipasi pertumbuhan jumlah wisatawan yang datang ke Yogyakarta.

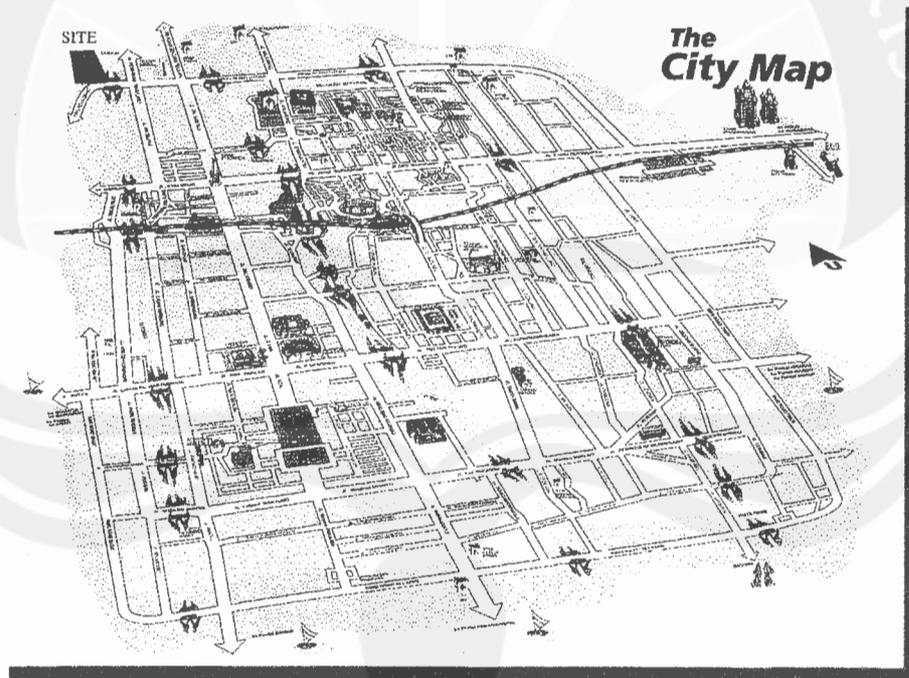
II.3.4. Pengembangan Pariwisata Yogyakarta

Semenjak Sultan Hamengku Buwono X menjadi Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta, beliau memiliki visi kedepan untuk memajukan dan mensejahterakan masyarakat Yogyakarta. Sekaligus menindak lanjuti tentang persiapan Otonomi Daerah yang telah diberlakukan oleh pemerintah sejak tahun 2000.

Dengan program promosi kepariwisataan yang terintegrasi dengan rencana pengembangan wilayah Yogyakarta, Gubernur mencanangkan promosi dengan slogan – *Wordmark . Jogja, Never Ending Asia*. Yang bertujuan memberikan jiwa dan arah didalam pengembangan Daerah Istimewa Yogyakarta secara keseluruhan di berbagai bidang.

II.4. TINJAUAN UMUM SITE LOKASI

Lokasi Site yang di pilih oleh Kelapa Muda Gallery, berada di daerah seputaran simpul Jalan Ring Road Utara dan Jalan Raya Magelang Yogyakarta.

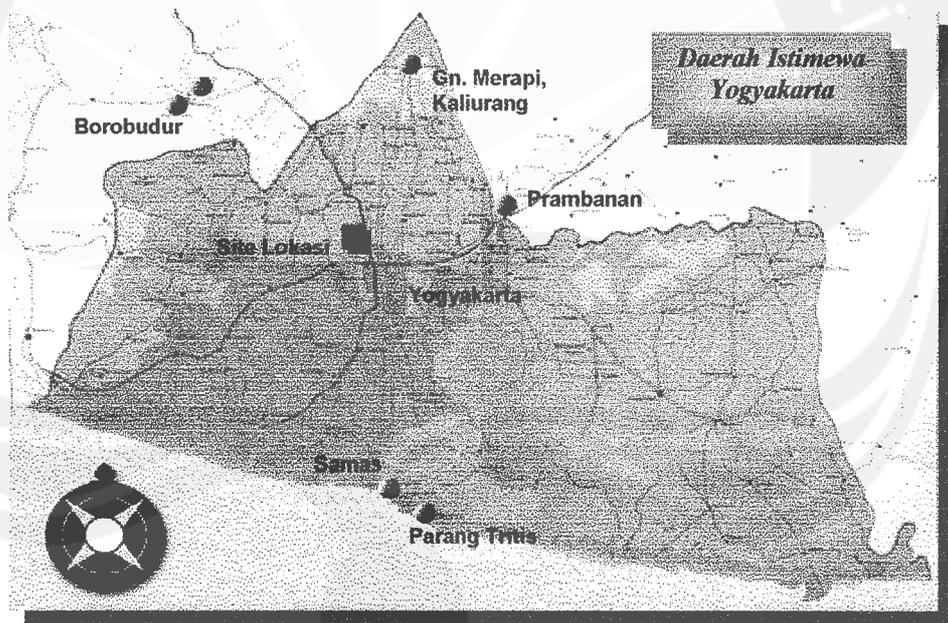


Peta Lokasi Site

II.4.1. Potensi Site

1. Sektor Pariwisata.

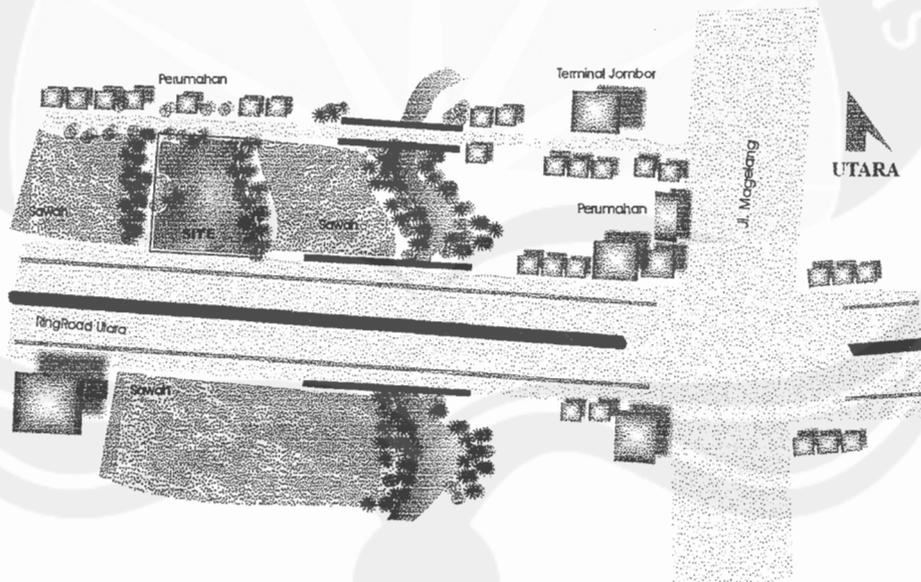
Lokasi berada di jalur pariwisata utama. Jalur Pariwisata Yogyakarta – Candi Borobudur – Semarang. Jalur ini juga menjadi urat nadi transportasi antar propinsi Jawa Tengah - DI. Yogyakarta. Dan juga berada di pinggir ringroad (lingkar Utara) dimana menjadi Jalur transportasi antara Yogyakarta dan Solo serta jalur menuju ke airport Adisucipto. Ini memudahkan bagi para wisatawan baik lokal maupun manca negara untuk diundang dan mencapai ke lokasi site, Kelapa Muda Gallery.



Peta Pariwisata DIY.

2. Kondisi Tapak.

Rencana Lokasi gallery melupiti tanah seluas 7.500 meter persegi. Dengan pengembangan lahan mencapai satu hektar ke sisi belakang (barat). Kondisi tapak berada dipinggir jalan ringroad (jalan lingkaran utara) dekat jalan Magelang. Tepatnya di dusun Jombor, Sleman, menghadap ke Selatan. Dan berupa lahan persawahan yang sudah dikeringkan. Kondisi sekeliling tapak masih persawahan. Dan pepohonan yang rimbun. Pada sisi Utara Lokasi site, terdapat sungai Opak yang cukup besar. Sejauh 150 m dari lokasi dan tidak terhalangi apapun selain persawahan. Ini menambah keindahan alam semakin tinggi.



Gambar Kondisi Lingkungan Site



II.4.2. Prasarana Umum Site

1. Fasilitas Umum.

Pada tapak telah tersedia Fasilitas Umum yang cukup lengkap. Jalur Listrik, Telepon, Bank, Terminal, Kantor pos, pasar, pertokoan kecil, kantor telpon/wartel, Masjid, Kantor Kelurahan / Pemerintahan Daerah dan Kantor Polisi dengan radius sekitar 1 Km, dari lokasi.

Selain itu didepan lokasi sudah tersedia drainase kota yang cukup besar, Lebar 2m dengan kedalaman 2 m, sebagai drainase untuk jalan, dan lokasi berada disisi jalur lambat.

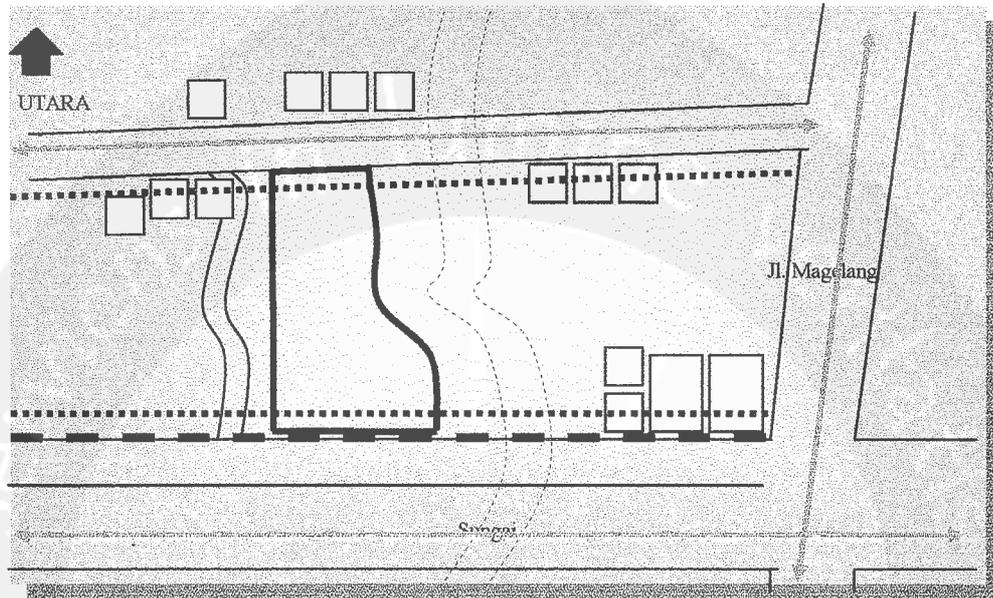
2. Sumber Bahan Baku

Sumber Bahan Baku yang diperlukan oleh *workshop* adalah, yang utama kayu kelapa, Pedagang kayu berada didalam radius 2 – 4 Km dari Lokasi, dan disepanjang jalan ringroad selatan. Untuk bahan baku lainnya berada di Jl. Magelang, kurang lebih 3 Km dari lokasi. Walau jaraknya cukup jauh tetapi hanya didalam satu jalur jalan, yaitu jalan Magelang dan jalan Ringroad Selatan.

3. Transportasi dan Aksesibilitas

Transportasi umum yang melewati lokasi cukup banyak alternatifnya. Angkutan Pedesaan, Bus Antar Kabupaten, Bus antar Kota Dalam Propinsi, Bus Antar Kota Antar Propinsi, dan Bus Malam Antar Propinsi. Selain itu juga dimudahkan dengan dekatnya Terminal Bus dan Angkuta Pedesaan sud-kota di Jombor.

jalan Ringroad dikhususkan untuk jalur lingkaran utama yang menjadi urat nadi transportasi umum, khususnya Bus, truk dan kendaraan umum lainnya yang bebas dari hambatan kemacetan kota. Oleh karena itu jenis kendaraan truk, hingga truk container 40 feet pun dapat mencapai lokasi dengan mudah.



Gambar Jaringan Prasarana Umum

Keterangan:

- Jaringan Listrik – PLN
- - - - - Jaringan Telepon – TELKOM
- Jaringan Air - PAM
- ↔ Jalur Transportasi umum dan Jalur Pariwisata



II.5. KESIMPULAN.

- Harus diperhatikan dalam memilih lokasi untuk perencanaan dan perancangan *Showroom* dan *Workshop* Kelapa Muda di Yogyakarta hal – hal sebagai berikut :
 1. Mempertimbangan lokasi site terhadap infrastruktur dan fasilitas umum.
 2. Mempertimbangkan terhadap polusi kebisingan, baik dari dalam maupun dari Luar.
 3. Berkaitan dengan kemudahan pencapaian, maka lokasi site berada di daerah jalan utama. Sehingga mudah dalam hal pencapaian bagi para costemer, bahan baku, dan aktifitas distribusi barang.
- Dalam Perencanaan dan Perancangan *Showroom* dan *Workshop* Kelapa Muda Gallery di Yogyakarta harus dapat menyediakan ruang untuk mewedahi kegiatan produksi, administrasi, dan penjualan secara integrasi, saling mendukung.
- Fasilitas pendukung yang baik, mencakup kapasitas parkir, keamanan dan keselamatan pengguna bangunan, kenyamanan , dan mendukung kelestarian lingkungan sekitarnya.

II.6. BATASAN OBYEK

Batasan obyek ini didasarkan pada tinjauan umum tentang *showroom* dan *workshop*, konsep Manajemen serta persyaratan dari Investor yang tersebut diatas

dengan rencana perancangan *Showroom* dan *Workshop* Kelapa Muda Gallery yang akan dibuat, yaitu :

II.6.1. Batasan Showroom dan Workshop

1. Batasan Showroom.

Batasan untuk *Showroom* yang akan dirancang adalah perencanaan lokasi / ruang pameran untuk hasil kerajinan tangan dari kayu kelapa. Ruang pameran ini dibagi dua kelompok pertama untuk penjualan bisnis dan kedua Penjualan *retailer* sebagai pelengkap dimana ditujukan kepada para wisatawan, untuk mencari dan memperoleh *souvenir*.

2. Batasan Workshop.

Batasan untuk *workshop* yang akan dirancang adalah perencanaan lokasi / ruang kerja untuk pembuatan kerajinan dari kayu kelapa. Diutamakan untuk proses pembubutan dan penyelesaian proses *finishing*, dan pengepakan dan penyimpanan serta ruang oven.



Pendekatan Metafora

3



PENDEKATAN METAFORA PADA PROYEK KELAPA MUDA GALLERY

Pada perancangan *showroom* dan *workshop* Kelapa Muda Gallery ini, rancangan bangunannya ditujukan untuk menerjemahkan filosofi dan konsep perusahaan ke dalam wujud arsitektural. Oleh karena untuk mewujudkan hal tersebut, dipilih melalui pendekatan **Metafora** sebagai jalur kreatifitas perancangan.

III.1. TINJAUAN UMUM METAFORA

Metafora. Berasal dari bahasa Perancis klasik "*Metaphore*" atau dari Latin "*Metaphora*" yang berasal dari Yunani, memiliki arti sebagai berikut : "*Meta*" - dengan, setelah atau akan datang, ke masa depan + "*Pherein*" yang artinya membawa. Atau pengertiannya adalah Suatu Teknik untuk mentransformasikan atau memindahkan sebuah nama, simbol atau deskripsi ke dalam bentuk lain selama itu sebuah benda, tetapi sulit untuk dijelaskan secara riil.

Dengan menggunakan kekuatan imajinasi, kayalan, atau fantasi yang tinggi seseorang dapat me-metaforakan sesuatu (suatu benda, pemikiran, budaya, nilai social, dsb) menjadi pengertian dalam bentuk lain dengan mudah.

(Anthony Antoniades, *The Theory of Architecture*, 428)

Sehingga dapat pula dikatakan, secara metode pendekatan konsep, **Metafora** digunakan jika kita :

1. Menginginkan mentranfer suatu tulisan dari subyek (konsep atau obyek - benda) kedalam bentuk sesuatu yang lain.