

Skripsi Arsitektur

Jejara Furnicraft Center Di Kab.Jejara

Tema Arsitektur Neo-Vernakular



Oleh :

Muhammad shodiqin

0922012

PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL

MALANG

2013

Persetujuan Skripsi

Jejara Furnicraft Center Di Kab.Jejara

TemaArsitektur Neo-Vernakular

Disusun dan Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Teknik Arsitektur S-1

Institut Teknologi Nasional Malang

Disusunoleh:

Muhammad shodiqin

0922012

Menyetujui :

Pembimbing I

Pembimbing II

Ir. Adhi Widarthara, MT

Ir. Daim Triwahyono, MSA.

NIP. 196012031988111002

NIP. 195603241984031002

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknik Arsitektur

Ir. Daim Triwahyono, MSA.

NIP. 195603241984031002

Pengesahan Skripsi

Jejara Furnicraft Center Di Kab.Jepera

TemaArsitektur Neo-Vernakular

Skripsi dipertahankan dihadapan Majelis Penguji Sidang Skripsi

Jenjang Strata Satu (S-1)

Padahari : Sabtu

Tanggal : 13 Juli

Diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan

Guna memperoleh gelar SarjanaTeknik

Disusunoleh:

Muhammad shodiqin

0922012

Disahkanoleh :

Penguji I

Ir. ErtinLestari, MT

NIP. 195612121986032010

Penguji II

Debby Budi Susanti,ST,MT

NIP. 1030500424

Ketua,

Ir. DaimTriwahyono, MSA.

NIP. 195603241984031002

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : **Muhammad Shodiqin**

NIM : **0922012**

Program Studi : **Teknik Arsitektur**

Fakultas : **Teknik Sipil dan Perencanaan**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa,

Skripsi saya dengan judul :

Jejara Furnicraft Center Di Kab.Jejara Tema Arsitektur Neo-Vernakular

Adalah hasil karya sendiri, bukan merupakan duplikasi serta tidak mengutip atau menyadur dari hasil karya orang lain, kecuali disebutkan sumbernya.

Malang, 20 Agustus 2013

Yang membuat pernyataan

Materai

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan limpahan hidayah-Nya serta sholawat dan salam tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, sehingga atas izin dan berkah-Nya penyusunan laporan skripsi dengan judul JEPARA FURNICRAFT CENTER DENGAN TEMA ARSITEKTUR NEO-VERNACULAR dapat terselesaikan dengan baik.

Perancangan ini dilakukan untuk menghadirkan dan merancang pusat furniture dan kerajinan di jepara sebagai wadah pemasaran, komunikasi, promosi pelatihan dan aktifitas perundingan perjanjian investasi yang berkaitan dengan produk furniture yang mencakup seluruh pihak sehingga intensitas pembinaan, pemanfaatan fasilitas dan peningkatan kreatifitas serta pengembangan usaha dari pengarajin, produsen, pengusaha, dan konumen dapat terjalin dengan baik sehingga dengan kehadiran JFC (jepara furnicraft center) ini diharapkan dapat menjadi wadah untuk mengatasi berbagai permasalahan yang terjadi dalam mengembangkan mebel dan kerajinan di jepara .yang akan diwujudkan dalam desain arsitektur Neo-vernacular yang komunikatif dan atraktif.

Penyusunan laporan ini disusun dengan tujuan untuk memenuhi tugas dan syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana teknik pada Institut Teknologi Nasional Malang.

Menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan yang telah diberikan berbagai pihak, maka pada kesempatan ini penyusun dengan segenap hati menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Ir. Daim Triwahyono, MSA selaku Ketua Jurusan Teknik Arsitektur Institut Teknologi Nasional Malang dan sebagai dosen pembimbing II yang dengan sabar membimbing, perhatian dan memberikan arahan yang sangat besar manfaatnya.
2. Bapak Ir. Yuni Setyo Pramono, MT selaku Sekretaris Jurusan Teknik Arsitektur Institut Teknologi Nasional Malang
3. Ibu Ir. Ertin Lestari, MT Selaku Koordinator Studio Skripsi Teknik Arsitektur Institut Teknologi Nasional Malang Dan Sebagai Dosen Penguji II yang Juga telah memberi banyak masukan

4. Bapak Ir. Adhi Widyarthara, MT selaku dosen pembimbing I yang telah sabar membimbing dan memberi banyak masukan yg besar sekali manfaatnya.
5. Ibu Debby Budy Susanty ,ST , MT Selaku dosen Penguji II Yang Telah Memberi arahan mulai sidang pertama dan terakhir dan sabar menguji.
6. Bapak/Ibu dosen Institut Teknologi Nasional Malang khususnya Jurusan Teknik Arsitektur atas bimbingan dan pengajaran yang telah di berikan

Juga kami sampaikan ucapan terimakasih yang sedalam-dalamnya khususnya kepada:

1. Keluarga tercinta Ibu , Bapak , Adik dan keluarga tercinta yang telah memberikan Motivasi, perhatian, kasih sayang, doa restu,serta dorongan baik berupa materiil maupun non materiil.
2. Rekan-rekan mahasiswa dan sahabat-sahabat khususnya studio skripsi 2A, EA 3868 L yang telah banyak menyumbangkan tenaga, pikiran serta motivasi sehingga penyusunan skripsi ini dapat berjalan dengan baik.
3. Semua pihak yang tidak dapat di sebutkan satu persatu disini

Semoga ALLAH SWT senantiasa memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada semua pihak yang telah memberikan segala bantuan dan dukungan moriil dalam rangka menyelesaikan sripsi ini.

Kritik dan saran yang membangun sangat di harapkan demi penyusunan yang lebih baik. Dan semoga hasil yang sederhana ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya bidang arsitektur, dan bagi semua pihak yang berkepentingan.

Malang, Agustus 2013

Penyusun

JEPARA FURNICRAFT CENTER DENGAN TEMA ARSITEKTUR NEO-VERNACULAR

Muhammad shodiqin

(Jurusan Teknik Arsitektur, FTSP – ITN Malang)

ABSTRAKSI

Di negara dengan segala kerepotanya menegembangkan potensi dan permasalahan yang tidak kunjung selesai ini seperti halnya di Kab. Jepara khususnya dengan potensi yang luar biasa dari para pengrajinnya, namun masih mempunyai keterbatasan SDM (sumber daya manusia) dan berbagai permasalahan untuk memasarkan, menjual, berinvestasi dan menampung mebel jepara karena maju mundurnya perekonomian di Indonesia dengan penyusunan laporan skripsi yang disusun dua semester dari konsep, perencanaan dan desain diharapkan dapat Memberi solusi para pengharajin di jepara untuk mengembangkan mebel ukiranya.

Kerajinan yg masih tersebar di desa-desa dan kecamatan di jepara. Untuk itu diperlukan diperlukan suatu wadah yang dapat menampung semua industri mebel di Jepara, membuat Jepara Furnicraft Center sebagai wadah dari semua Jenis mebel dan Kerajinan di Jepara, agar mampu bersaing dengan pangsa pasar furniture di dunia karena semakin banyaknya negara yang lebih maju seperti cina yang semakin menggerogoti pasar mebel di indonesia. Dari analisa dan pemikiran diatas perlu adanya sebuah tindakan , Tindakan itu didasari dari kondisi Kab. Jepara yang perekonomiannya kini mulai pasang surut. Karena memang kerajinan ukiran adalah mata pencaharian masyarakat jepara pada umumnya.

Hal tersebutlah yang menjadi dasar perlu dibentuknya sebuah wadah yang dapat menampung kegiatan para produsen produk kerajinan, untuk promosi, transaksi, pelatihan dan aktifitas perundingan perjanjian investasi yang berkaitan dengan produk furniture. Sehingga para investor domestik dan luar negeri dapat dengan mudah berinvestasi furniture dan kerajinan kota jepara. Dengan adanya Jepara Furnicraft center diharapkan mampu membantu dan menyumbang pemikiran dan ide kreatif Mulai konsep dan perencanaan desain pusat furniture mebel ukiran jepara, yang dikelompokkan menjadi jenis-jenis mebel (Relief Ukir, souvenir ukir, mebel ukir). Konsep dasar yang digunakan diambil dari arsitektur tradisional, filosofi arsitektur jawa yang condong melestarikan alam dan menyatukan alam dengan bangunan. dan di kembangkan dengan tema arsitektur neo-vernacular .

Arsitektur Neo- vernacular konteksnya dengan lingkungan sumber daya setempat yang di bangun oleh teknologi sederhana untuk memenuhi kebutuhan karakteristik yang mengakomodasi nilai ekonomi dan tatanan budaya masyarakat dari masyarakat itu sendiri dan dipresentasikan kedalam bentuk arsitektur yang lebih kreatif atraktif dan mempesona meskipun dengan bahan material yang sederhana, sekaligus menghadirkanya denagan penataan arsitektural yang lebih baru, lebih anggun dari keanggunan arsitektural jepara itu sendiri.

Kata Kunci :

Pusat kerajinan, dan mebel ukir Jepara , - neo-vernacular, - berwawasan lingkungan .

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK	iii
HALAMAN JUDUL DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR DIAGRAM	xii
BAB.1 PENDAHULUAN	1
1.1.Latar Belakang	1
1.2.Permasalahan	3
1.2.1 Permasalahan arsitektur pada perencanaan & perancangan	3
1.2.3 Rumusan masalah	4
1.3.Tujuan dan Sasaran	4
1.3.1 Tujuan	4
1.3.2 Manfaat proyek	5
1.3.3 Sasaran atau lingkup pelayanan proyek	6
1.4. Lingkup dan batasan pembahasan.....	7
1.4.1 Batasan Proyek.....	7
1.5.Lokasi Perancangan.....	8
1.6.Sistematika Perancangan.....	9
1.7.Pola pikir rancangan.....	12
BAB.II KAJIAN PUSTAKA	10
2.1.JUDUL	11
2.1.1.Kabupaten Jepara	11
2.1.2.Potensi Kab.Jepara	12
2.1.3.Penjelasan Tentang Furnicraft.....	13
2.1.4.Jenis-jenis Furnicraft	14
1.Furniture	14
2. .Relief	17

2.1.5. Penjelasan Tentang ukiran.....	18
3. handycraft (kerajinan tangan	21
2.2.1. pengertian center	22
2.4. neo-vernakular	22
2.4.1 .Jejara furnicraft Center.....	23
2.4.1.1 Promosi.....	23
2.4.1.2 Produksi	24
2.4.1.3 Pelatihan	25
2.4.1.4 Investasi.....	25
2.4.1.5 Showroom	26
2.4.1.6 Penjualan atau Pasar	26
2.4.1.7 Pameran.....	27
2.5. Tema.....	27
2.5.1 .Pengertian Arsitektur neo-vernakular	27
2.5.2 .Ciri-ciri Arsitektur neo-vernakular	30
2.5.3 .Prinsip Desain Arsitektur neo-vernakular.....	31
2.5.4 .Konsep desain Arsitektur neo-vernakular	32
2.5.5 .Study objek contoh penerapan Arsitektur neo-vernakular.....	32
2.5.6 .Metode Perancangan Arsitektur neo-vernakular.....	34
2.5.7 .Hybrid style and both.....	35
2.5.8 .Tahapan Metode Hybrid	36
2.5.9 .Hubungan Tapak dengan Tema Arsitektur neo-vernakular.....	37
2.5.10 .Kesimpulan Arsitektur neo-vernakular	37
BAB.III KAJIAN OBJEK.....	39
3.1. STUDI LITERATUR.....	39
3.1.1. Pameran Produk Furniture dan Kerajinan.....	39
3.2.1. Penjualan Atau shohroom Furnicraft	44
3.3.1. Tinjauan fungsi	44
3.3.2. Tinjauan pengguna dan Kegiatan.....	44
3.3.3. Deskripsi Pelaku.....	50

3.3.4. Fungsi bangunan.....	50
3.3.5. Teori Mengenai Fungsi.....	51
3.3.5.2. Teori Retail.....	56
3.3.5.4 Teori Mengenai Workshop.....	59
3.3.6. Deskripsi kebutuhan Ruang.....	63
3.4 study banding Proyek sejenis.....	65
3.4.1. Produksi furniture di Pasar Mebel Bukir Pasuruan.....	70
3.4.2. Study banding sentra industri mebel kerajinan jepara.....	76
3.4.2.1 sentra mebel ukir jepara	80
3.4.3. Study banding sentra kerajinan souvenir jepara	88
3.4.4. seni kerajinan relief ukir senenan kab. jepara.....	81
3.4.5. furniture center	83
BAB.IV KAJIAN LOKASI	86
4.1.Gambaran Umum Kab.Jepara.....	86
4.2.Kriteria Pemilihan Tapak	87
4.3.LOKASI TAPAK	88
4.4.DATA TAPAK.....	89
4.4.1.Lokasi Tapak.....	90
4.4.2.Peraturan Tata Ruang.....	90
4.4.3. Potensi Tapak	90
4.4.4 Kekurangan Tapak	90
4.5.Dimensi Luasan Tapak.....	91
4.6.Gambaran Sekitar Luaran Tapak	92
4.6.1 Gambaran Suasana dan Batas Sekitar Lingkungan Tapak	92
4.6.2. Perabot jalan dilokasib tapak.....	93
BAB.V METODE PERANCANGAN	94
5.1. Metode perancangan	94
5.1.1 Mencari data	95
5.2. metode mengolah Data	95

5.3. Metode penyimpulan Data.....	95
5.4. Metode pembahasan.....	96
5.5. Proses Analisa	96
5.6. Proses konsep	96
5.7. Proses Desain.....	96
5.8. Analisa dan Konsep Arsitektural Diagram Proses.....	97
BAB.V1 ANALISA PERANCANGAN	98
6.1. Analisa Ruang.....	98
6.1.1 Analisa Kebutuhan Ruang.....	98
6.1. 1.1 Analisa Kebutuhan Ruang Pameran Furniture dan Kerajinan	98
6.1. 1 2 Program Ruang Pameran.....	99
6.1. 1 3 Karakter dan Suasana Ruang Pameran	102
6.1. 2 Analisa Kebutuhan Ruang Showroom	104
6.1.2.1 Program Ruang showroom Furniture.....	104
6.1.2.1 Program Ruang showroom Relief Ukir.....	105
6.1.2.3 Sirkulasi dan Aktifitas pengunjung/tamu	106
6.1.2.4 Sirkulasi dan Aktifitas Pengelola Showroom.....	106
6.1.2.5 Karakter dan Suasana Ruang Penjualan Showroom	106
6.1.3 Analisa Ruang Pembinaan /worskop	107
6.1.3 1 Program Ruang Pembinaan /worskop	108
6.1.3.2 Hubungan Antar Ruang worskop.....	110
6.1.4 Analisa Ruang Produksi Mebel dan Kerajinan Ukir.....	110
6.1.4.1 Program Ruang Produksi Mebel Ukir	112
6.1.4.1 Pola Hubungan Ruang Produksi.....	113
6.1.5 Analisa Kebutuhan Ruang Pengelola	114
6.1.5.1 Program Ruang Fasilitas Pengelola	114
6.1.6 Program Ruang Fasilitas Penunjang	115
6.1.7 Program Ruang Fasilitas Servis	118
6.1.8 Struktur Organisasi Jepara Furnicraft Center	121
6.3 Analisa Tapak	122

6.3.1	Analisa kondisi Lingkungan Tapak	123
6.3.2	Analisa Garis sempada Bangunan	124
6.3.3	Analisa Peruntukan Lahan	125
6.3.4	Analisa Kebisingan.....	126
6.3.5	Analisa Kecepatan Kendaraan	126
6.4	Analisa Klimatologi	127
6.4.1	Analisa Angin	127
6.4.2	Analisa Matahari.....	127
6.4 .3	Analisa View.....	128
6.4 .4	Analisa Penentuan Pintu Masuk dan Keluar ME SE	129
6.4 .7	AnalisaTopografi , Drainase dan Bentuk Permukaan Tanah.....	130
6.5	Analisa Bentuk	131
6.5.1	Metode Hybird style and both	131
6.5.2	Tahapan Metode Hybird style and both	132
6.5.3	Tatanan Masa	133
6.6	Analisa Struktur	134
BAB.VII KONSEP PERANCANGAN.....		135
7.1	Konsep Bentuk.....	135
7.2	Konsep Perancangan Lingkungan Tapak.....	137
7.2.1	Zoning Makro	138
7.2.2	Zoning Mikro	138
7.2.3	Zoning Horisontal	139
7.3	Konsep Ruang	140
7.4	Konsep Masa Bangunan Tapak	141
7.5	Konsep Struktur.....	142
7.6	Konsep Utilitas	143
7.6.1	Sitem Drainase Dan Sanitasi	143
a).	Air Bersih	143
b).	Air kotor	144
c).	Air Hujan	145

7.7 Keamanan	145
1 . Proteksi Kebakaran	145
2. Keamanan gedung	146
3. Penangkal Petir	146
4. Jaringan Listrik	147
7.8 Proses Desain	148
BAB.VIII Pra Desain.....	150
Daftar Pustaka	157
LAMPIRAN.....	

DAFTAR GAMBAR

Gambar.1.persebaran unit mebel di jepara.....	10
Gambar.2.1. Indonesia furnicraft fair 2012.....	17
Gambar.2.2. Furniture pabrikan berbahan karet dan kaca	18
Gambar.2.3.tempat tidur dari jepara 2x2	18
Gambar.2.4. produk kerajinan rotan	19
Gambar.2.5. produk mebel indoor dan kerajina kayu jepara.....	19
Gambar.2.6. kursi unfinish	20
Gambar.2.7. kursi jadi.....	20
Gambar.2.8. kursi unfinish	20
Gambar.2.9. seni relief yang diterapkan pada meja tamu	20
Gambar.2.10 relief tema perjuangan raja hayam wuruk dan patih gajah amada	21
Gambar.2.11. berbagai macam motif ukiran	24
Gambar.2.12. Produk kerajinan patung mulyoharjo jepara	25
Gambar.2.13. souvenir ukir jepara.....	26
Gambar.2.14. Ruang tunggu bandara soekarno hatta	39
Gambar.2.15. Ruang tunggu bandara soekarno hatta	39
Gambar.2.16. Ruang tunggu bandara soekarno hatta	40
Gambar.2.17 . perspektif bandara soekarno hatta	40
Gambar.3.1. proses desain produksi mebel.....	67
Gambar.3.2. proses pengerjaan ukiran mebel	70
Gambar.3.3. land use pasar bukir pasuruan	73
Gambar.3.4. denah pasar bukir masa bangunan utama.....	74
Gambar.3.5. denah 2 pasar bukir masa bangunan 2	74
Gambar.3.5.1 penataan furniture di pasar bukir pasuruan	77
Gambar.3.6. denah proses produksi pasar bukir sebagai bangunan penunjang	78
Gambar .3.7. proses produksi furniture	80
Gambar .3.7.1 denah proses produksi furniture.....	80

Gambar.3.8.penataan studi showroom di bukir pasuruan	81
Gambar.3.9. land use sentra mebel ukir tahunan jepara	84
Gambar.3.9.1 denah stand penjualan bapak wafi setiawan tahunan jep.	84
Gambar.3.10. visualisasi landuse gudang mebel tahunan jep.....	86
Gambar.3.11. denah dan suasana gudang mebel tahunan jep.	88
Gambar.3.12. denah dan suasana ruang stasn souvenir jepara	88
Gambar.3.13. denah dan suasana ruangan showroom relief ukir senenan jepara.	89
Gambar.3.14. stand penjualan patung ukir jepara.....	90
Gambar.3.15. layout royal plaza surabaya	92
Gambar.3.16. exiting royal plaza surabaya	93
Gambar.3.17. atrium di royal plaza surabaya.....	95
Gambar.3.18. landuse departemen store royal plaza sby matahari.....	96
Gambar.3.19. denah lantai 2 royal plaza.....	97
Gambar.3.20. worskop sinar indah	99
Gambar.3.21 craft center royal plaza	102
Gambar.4.1. peta admistrasi Kab. jepara.....	105
Gambar.4.2. Lokasi tapak	107
Gambar.4.3. Dimensi Tapak	110
Gambar.4.4. foto pertigaan disebelah timur tapak jln taman siswa.....	111
Gambar.4.5. foto perempatan di jln jepara –pati	111
Gambar.4.6. foto kondisi jalan di depan tapak di jln .tahunan.	111
Gambar.4.7. foto suasana dan batas lingkunagn sekitar tapak.....	111
Gambar.4.8. foto suasana dan batas lingkungan sekitar tapak jln jep-pati...	111
Gambar.4.9. foto suasana dan batas sekitar tapak.....	112
Gambar.4.10. perabot jalan dan sarana di sekitar tapak.....	113
Gambar.6.1. alternative karakter ruang pameran.....	124

DAFTAR TABEL

Tabel.2.1. Klasifikasi Furnicraft	25
Tabel.6.1. Analisa Kebutuhan Ruang pameran Furnicraft	120
Tabel.6.2. Program Ruang Pameran.....	122
Tabel.6.3. Analisa Kebutuhan Ruang Showroom	125
Tabel.6.4. Program Ruang Showroom	126
Tabel.6.5. Program Ruang Showroom	126
Tabel.6.6. Analisa Aktivitas Worskop.	130
Tabel.6.7. Program Ruang Worskop.....	131
Tabel.6.8. Analisa Aktivitas Ruang Produksi	133
Tabel.6.9. Program Ruang Produksi Mebel.....	135
Tabel.6.10. Program Ruang Fasilitas Pengelola	138
Tabel.6.10. Program Ruang Fasilitas Penunjang	141
Tabel.6.11. Program Ruang Fasilitas Servis	142

DAFTAR DIAGRAM

Diagram.1.1. Pola Pikir Perancangan	12
Diagram.2.1. Metode Perancangan	41
Diagram.3.1. Skema Fasilitas pameran Furniture Fan Kerajinan	50
Diagram.3.2. Proses pembuatan mebel dipasar mebel bukir pasuruan.....	82
Diagram.5.1. prosen konsep arsitektural.....	118
Diagram.6.1. Alternatif Hubungan Ruang Pameran	123
Diagram.6.2. sirkulasi pengunjung showroom.....	127
Diagram.6.3. sirkulasi dan aktivitas pengelola showroom	127
Diagram.6.4. hubungan antar ruang worskop	132
Diagram.6.5. Program ruang Produksi Mebel	135
Diagram.6.6. Hubungan Ruang Kantor Pengelola.....	135
Diagram.6.7. Struktur Organisasi Jepara Furnicraft Center.....	135
Diagram.6.8. Proses Berfikir Analisa Tapak.....	135
Diagram.6.9. pembuangan sampah	136
Diagram.7.1. skema Pendistribusian tangki tekan.....	136
Diagram.7.2. skema pendistribusian tangki atas	137
Diagram.7.3. Skema pembuangan Air Kotor	140
Diagram.7.4. Skema pembuangan Limbah Produksi	142
Diagram.7.5. Skema Pendistribusian Aliran Listrik	143
Diagram.7.6. Proses Desain	145

DAFTAR PUSTAKA

1. kompas.com Sabtu, 13 Oktober 2012 | 22:29 WIB
2. <http://www.asmindojepara.com/>. Minggu 08 okt 2012
3. Sumber :KabJepara .go.id (minggu 10 okt 2012)
4. rancang bangun system informasi industry mebel jepara berbasis web (ahmad wahyudi 2010)
5. buku **Pelangi di Tanah Kartini**
6. Kisah aktor mebel Jepara bertahan dan melangkah ke depan Rika Harini Irawati dan Herry Purnomo
7. Hal 3
8. Jepara.go.id
9. Sistem Informasi Profil Daerah Kabupaten Jepara 2011
10. <http://id.wikipedia.org/wiki/Furniture>
11. Ibit.10
12. Ibit. 11
13. Kamus besar bahasa Indonesia, Balai pustaka
14. IKHWANUDDIN, UGM Gajah Mada University Press . MENGGALI PEMIKIRAN POSMODERINISME DALAM ARSITEKTUR
15. SP.GUSTAMI SENI KERAJINAN MEBEL UKIR JEPARA PENERBIT KANISIUS.
16. EDDY S.MARIZAR DESIGNING FURNITURE . teknik Merancang Mebel Kreatif kosepsi, solusi,Inovasi, Fan Implementasi . Media Pressindo Yogyakarta .2005
17. EDWARD I.MATTIL . MEANING IN CRAFTS . CAHIRMAN, DEPARTEMENT OF ART NORTH TEXAS STATE University
18. Konikow, Robert B., Exhibit Design: The Graphics Of Trade Show Communication, New York: PBC International.
19. Time Saver Standards for Building Types 3rd edition, Joseph de Chiara & John Callendar, McGraw-Hill Publishing Company, 1990.
20. Neufert, Ernst. 1996. *Data Arsitek Jilid1*. Penerbit Erlangga. Jakarta.

21. Neufert, Ernst. 2002. *Data Arsitek Jilid2*. Penerbit Erlangga. Jakarta.
22. *Badan Pemerintah Daerah kab,Jepara 2012*
23. Ernes joyce, *Encyclopedia of Furniture Center Making*, Starlin
24. Publishing Co. Inc, New York, 1970, hal 371.
25. *Haryadi & Hatmoko Adi, 1999. Buku pegangan Kuliah Arsitektur*
26. *Vernakular Gadjah Mada University, Yogyakarta*
27. *Analisa Tapak Edward T. white*
28. Ching Francis D.K dan Adams Cassandra. *Ilustrasi Konstruksi Bangunan*. Erlangga. Jakarta.
29. Schodek, 1999
30. *Pusat Pembinaan Dan Pengembangan Bahasa, Kamus Besar Bahasa*
31. *Indonesia, Balai Pustaka, Jakarta, 1996. 801*
32. *Prof Ir. Eko Budihardjo, Msc. Arsitektur Dan Kota Di Indonesia.Bandung. 1991*
33. <http://majalah-handicraft.jogja.com>
34. <http://www.pn-jepara.go.id>
35. <http://asmindojepara.blogspot.com/feeds/posts/default>
36. <http://www.asmindojepara.com/>
37. *BPS. 2011. Kabupaten Jepara dalam Angka 2011. Jepara : BPS Kabupaten Jepara.*
38. <http://id.wikipedia.org>. 2012. "Kabupaten Jepara", diakses pada tanggal 08 okt 2012
39. <http://www.jeparakab.go.id> ,diakses pada tanggal 08 Okt 2012.
40. *Sistem Informasi Profil Daerah Kabupaten Jepara 2011*
41. *Rancang bangun system informasi industry jepara berbasis web (ahmad wahyudi 2010)*
42. buku **Pelangi di Tanah Kartini**
Kisah aktor mebel Jepara bertahan dan melangkah ke depan (Rika Harini Irawati dan Herry Purnomo) Hal 3.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia adalah bangsa yang kaya dengan budaya dan kesenian lokal banyak Negara lain yang mengagumi kekayaan budaya Indonesia, bahkan Negara seperti Malaysia mengklaim budaya dan kesenian di nusantara , (tari pendet, batik, dll). bangsa Indonesia selama ini kurang terbuka terhadap beragam kekayaan budaya dan kesenian lokal yang dimilikinya, Akibatnya, banyak kekayaan budaya lokal Indonesia yang tidak dikenal di dunia internasional. Beda dengan negara-negara lain yang cenderung 'ekstrovert' (terbuka) atas budayanya, salah satu jenis budaya dan kesenian lokal yang terkenal hingga ke dunia internasional yaitu jenis kesenian yang ada adalah seni pahat (ukir) yang meliputi berbagai jenis, beberapa pola-pola ukiran bisa berupa daun-daun, bunga-bunga, bukit-bukit, pemandangan, garis-garis geometri, dan huruf arab. Banyak orang yang menjadikan seni ukir ini sebagai sumber mata pencaharian¹.

Kota Jepara dikenal sebagai *kota ukir*, karena terdapat sentra kerajinan ukiran kayu ketenarannya hingga ke luar negeri. Kerajinan mebel dan ukir ini tersebar merata hampir di seluruh kecamatan dengan keahlian masing-masing. sentra perdagangannya terlekat di wilayah Ngabul, Senenan, Tahunan, Pekeng, dan Kalongan. Ada segala macam kerajinan dari mulai skala kecil, menengah, sampai skala internasional, Di samping itu Hampir tiap bulan, selalu ada lawatan negara Asing ke Jepara dan misinya-pun hampir sama. Ada yang ingin sekedar meneliti, kunjungan kerja, studi banding, atau bahkan ingin mengetahui dapur permebelan di Jepara². Malaysia bahkan hampir empat kali melakukan kunjungan resmi dalam jangka waktu tidak lebih dari tiga bulan, Negara tetangga yang masih serumpun dengan kita bahkan telah merekrut tenaga – tenaga ahli di bidang mebel dan ukir untuk Mengajar di lembaga pendidikan disana Satu sisi kita bisa berbangga diri , Jepara memiliki kelebihan berupa pengalaman sebagai masyarakat Industri mebel. Jepara bagi Negara asing merupakan satu – satunya kawasan mebel terbesar di dunia. Kawasan mebel yang terbentuk secara

¹kompas.com Sabtu, 13 Oktober 2012 | 22:29 WIB

²<http://www.asmindojepara.com/>. Minggu 08 okt 2012

alamiah, dari tradisi, kultur dan sejarah panjang. Jepara menjadi kawasan mebel³.

Akan tetapi tempat-tempat industri kerajinan di jepara masih berpencar-pencar sehingga para investor kesulitan untuk mencari lokasi-lokasi industri kerajinan.

Dari fakta-fakta yang telah disebutkan diatas, hal tersebutlah menjadi dasar perlu dibentuknya sebuah wadah yang dapat menampung kegiatan para produsen produk kerajinan, untuk promosi, transaksi, pelatihan dan aktifitas perundingan perjanjian investasi yang berkaitan dengan produk furniture. Sehingga para investor domestik dan luar negeri dapat dengan mudah berinvestasi furniture dan kerajinan kota jepara⁴.

Melihat potensi dan permasalahan yang ada maka perlu suatu desain bangunan yang bisa menjadi landmark yang mencitrakan budaya lokal, sehingga dapat menjadi jati diri kota jepara, tidak hanya mencitrakan budaya lokal saja namun bisa menjadi pusat furniture dan kerajinan sehingga mampu melestarikan dan mengembangkan seni ukir jepara, maka dari itu perlu membangun gedung jepara furnicraft Center untuk dijadikan pusat transaksi dan investasi, yang mewadahi hal-hal yang berkaitan dengan furniture dan kerajinan, diantaranya disediakan tempat produksi furniture dan kerajinan, pelatihan, penjualan, pameran, informasi mengenai furniture dan kerajinan, dan fasilitas pendukungnya. dengan demikian diharapkan bangunan tersebut dapat menarik para investor untuk menanamkan modalnya di jepara pada umumnya.

1.2 Permasalahan

Industri mebel ukir dan kerajinan di jepara kurang berjalan lancar karena adanya permasalahan dalam transaksi dan komunikasi antara pengrajin, pengusaha, dan konsumen antara lain :

- Biaya promosi yang tidak terjangkau
- Kesulitan mengetahui perkembangan seluruh jenis model dan harga dari furniture dan kerajinan yang ada di jepara.
- Terbatasnya daya tampung bagi pengusaha home industry mebel ukir dan kerajinan yang ingin tampil dalam berbagai even atau pameran hasil

³ Sumber :KabJepara .go.id (minggu 10 okt 2012)

⁴ rancang bangun system informasi industry mebel jepara berbasis web (ahmad wahyudi 2010)

desain furnicraftnya.

- Bagaimana merancang pusat mebel dan kerajinan jepara yang sekarang masih terpisah-pisah di sentra-sentra pada setiap pelosok jepara.yang mampu bersaing dengan pusat furniture modern di kota-kota besar di Surabaya dan Jakarta.

Masalah- masalah tersebut menjadikan para investor kesulitan mencari lokasi-lokasi sentra mebel dan kerajinan jepara karena tempatnya terpisah-pisah diberbagai kec. Di jepara.

Kenyataan-kenyataan dan permasalahan tersebut mendukung diperlukanya suatu wadah untuk perkembangan usaha mebel ukir dan kerajinan jepara. Yang berupa (“Jepara Furnicraft center).

1.2.1 Permasalahan arsitektur pada perencanaan & perancangan Jepara Furnicraft Center

Bagaimana wujud Jepara Furnicraft Centre sebagai suatu bangunan Neo-*Vernacular* yang komunikatif dan atraktif sebagai wadah pemasaran, pelatihan dan aktifitas perundingan perjanjian investasi yang berkaitan dengan produk furniture.

Setelah mengungkapkan permasalahan yaitu bagaimana mewujudkan Jepara Furnicraft Center sebagai suatu bangunan Neo-*vernacular* yang komunikatif dan atraktif, serta mampu mengakomodasikan dan memberikan kemudahan, maka muncul beberapa persoalan yang meliputi:

1. Penentuan pengelompokan kegiatan, pola kegiatan, kebutuhan ruang, besaran ruang, pola hubungan ruang dan organisasi ruang, serta persyaratan ruang yang dibutuhkan oleh kegiatan-kegiatan yang ditampung oleh Jepara Furnicraft Centre, termasuk di dalamnya kegiatan penyediaan peralatan dan pemeliharaannya.
2. Penentuan lokasi site yang strategis, sesuai dengan tata guna lahan yang di prioritaskan sebagai kawasan industri kerajinan, pengolahan tapak yang meliputi penentuan zona, ME dan SE, sirkulasi, *orientasi* bangunan, *view* dan penataan *landscape*.
3. Penentuan penampilan fisik bangunan baik *interior* maupun *eksterior*, penentuan gubahan massa dan karakteristik bangunan komersial yang

komunikatif dan atraktif dengan penerapan arsitektur *Neo-vernacular*.

4. Penentuan sistem struktur dan konstruksi yang akan digunakan dan sistem utilitas yang mendukung kesehatan di dalam bangunan dan lingkungan sekitarnya.

1.2.3 Rumusan Masalah

Masalah utama dalam perancangan jepara furnicraft Center di jepara adalah “bagaimana merancang suatu pusat mebel ukir dan kerajinan jepara yang dapat lebih memperkenalkan dan mengembangkan produk furnicraft yang ada di daerah Jepara.

1.3. Tujuan dan sasaran

1.3.1 Tujuan

Merencanakan dan merancang Jepara Furnicraft Centre sebagai wadah sebagai wadah pemasaran, komunikasi, promosi pelatihan dan aktifitas perundingan perjanjian investasi yang berkaitan dengan produk furniture yang mencakup seluruh pihak sehingga intensitas pembinaan, pemanfaatan fasilitas dan peningkatan kreatifitas serta pengembangan usaha dari pengarajin, produsen, pengusaha, dan konsumen dapat terjalin dengan baik sehingga dengan kehadiran JFC (jepara furnicraft center) ini diharapkan dapat menjadi wadah untuk mengatasi berbagai permasalahan yang terjadi dalam mengembangkan mebel dan kerajinan di jepara .yang akan diwujudkan dalam desain arsitektur Neo-vernacular yang komunikatif dan atraktif. Diantaranya yaitu :

1. Sebagai sumber untuk memantau perkembangan jenis mode, teknologi baru ,dan bahan baku baru.
2. Membuat wadah komunikasi antar konsumen dan pengusaha mebel dan kerajinan jepara sehingga kegiatan jual beli dapat berlangsung dengan mudah dan konsumen dapat mendapatkan barang yang diinginkan tanpa mencari ke pelosok daerah.
3. Menyediakan fasilitas pameran dan ruang promosi.
4. Membina industri kecil untuk lebih kreatif dalam berkarya dalam suatu wadah yang teratur, terkoordinasi dan terbina.
5. Wadah untuk memperoleh bahan baku dan informasi dengan lebih mudah demikian pula dari segi arsitektural diharapkan dapat mewujudkan suatu identitas

melalui suatu wadah yang dapat mencerminkan budaya jepara . dalam konteks arsitektur neo-vernakular.

6. Memberikan kontribusi bagi pengembangan pariwisata belanja daerah. Sebagai salah satu tujuan wisata bagi wisatawan domestic dan mancanegara.

I.3.2. Manfaat proyek

Bagi pemerintah :

- Sebagai wadah mengontrol perkembangan perdagangan, kualitas dan teknologi baru pada produksi mebel dan kerajinan jepara.
- Sebagai komoditi dan pemanfaatan perdagangan dalam skala regional, nasional maupun internasional.

Bagi masyarakat umum :

- Sebagai wadah pusat promosi dan informasi mengenai mebel dan kerajinan jepara.
- Untuk memudahkan masyarakat sebagai konsumen regional untuk mendapatkan produk mebel dan kerajinan tanpa harus pergi ke pelosok-pelosok daerah jepara.
- Sebagai wadah bagi masyarakat yang tertarik untuk berkreasi membuat / mendesain ukiran dan kerajinan jepara.
- Sebagai wisata belanja yang otomatis meningkatkan taraf ekonomi masyarakat jepara.

Bagi produsen mebel dan pengrajin :

- Sebagai wadah mengembangkan kreatifitas desai produk mebel dan kerajinan.
- Sebagai wadah promosi dan pengembangan usaha mebel dan kerajinan jepara.
- Sebagai wadah untuk meningkatkan kualitas produk mebel ukir dan kerajinan.

I.3.3. Sasaran atau lingkup pelayanan proyek

Program kegiatan proyek :

- Mengadakan pameran dan seminar –seminar yang menunjang pengembangan mebel dan kerajinan
- Sebagai prasarana untuk para investor asing yang ingin berinvestasi pada usaha mebel dan kerajinan.
- Mengadakan pelatihan dan pembinaan kepada pengusaha dan pengrajin

mebel untuk meningkatkan kualitas , kuantitas dan pengembangan desain mebel ukir dan kerajinan di jepara pada umumnya.

- Mengadakan pelatihan bagi masyarakat umum yang ingin berkreasi dalam bidang desain produk ukiran jepara.
- Menyediakan tempat untuk promosi , menjual, memamerkan, mebel dan kerajinan jepara dalam hal ini kerjasama antara pihak swasta dan pemerintah.

Sasaran proyek :

- Kalangan masyarakat luas pada umumnya dan masyarakat golongan menengah , investor domestik dan mancanegara yang berminat berinvestasi di jepara furnicraft center .
- Mempromosikan mebel ukir dan kerajinan jepara
- Para pemuda & pengusaha yang ingin mengembangkan kreatifitas dalam hall desain produk ukiran jepara.

Sasaran perencanaan :

- Membuat konsep pengelompokan kegiatan, pola kegiatan, kebutuhan ruang, besaran ruang, pola hubungan ruang dan organisasi ruang, serta persyaratan ruang yang dibutuhkan oleh kegiatan-kegiatan yang ditampung oleh Jepara Furnicraft Centre, termasuk di dalamnya kegiatan penyediaan peralatan dan pemeliharaannya.
- Menentukan lokasi site yang strategis, pengolahan tapak yang meliputi penentuan zona, ME dan SE, sirkulasi, orientasi bangunan, view dan penataan landscape.
- Menentukan penampilan fisik bangunan baik interior maupun *eksterior*, penentuan gubahan massa dan karakteristik bangunan komersial yang komukatif dan atraktif dengan penerapan arsitektur Neo-vernacular.
- Menentukan sistem struktur dan kontruksi yang akan digunakan dan sistem utilitas yang mendukung kesehatan di dalam bangunan dan lingkungan sekitarnya.

I.4. Lingkup dan Batasan Pembahasan

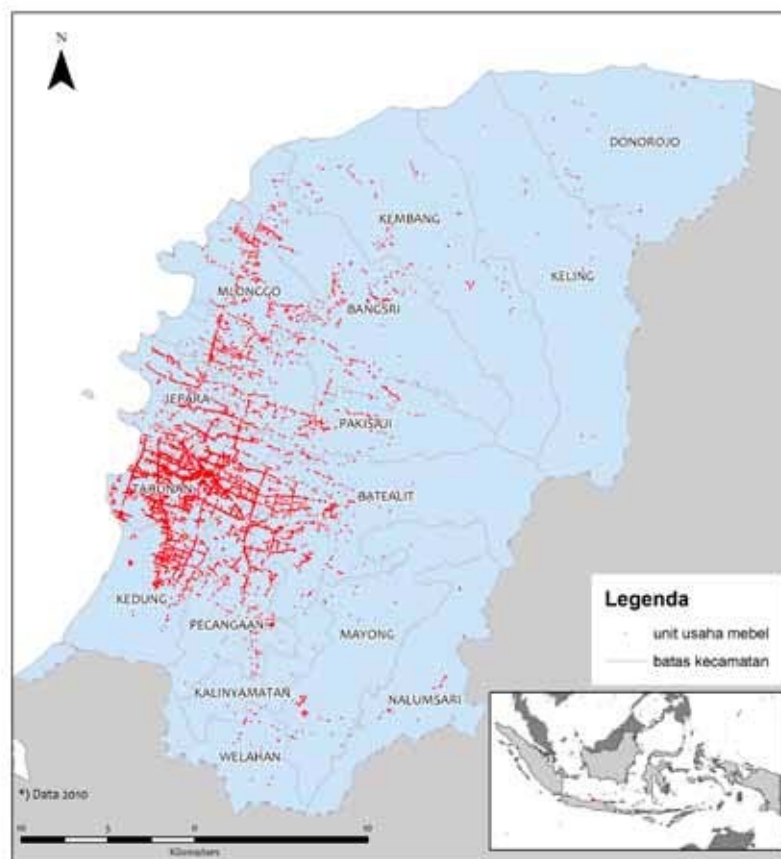
1. Pembahasan hanya meliputi disiplin ilmu arsitektur, sedangkan disiplin ilmu lain hanya sebatas pendukung, yang akan dibahas secara garis besar yang diselaraskan dengan tujuan dan sasarannya.
2. Pemilihan lokasi merupakan lokasi yang dianggap paling sesuai dengan proyek ini, dengan kriteria-kriteria yang mendukung keberadaannya, yakni dikawasan perdagangan. Dan mudah dijangkau.
3. Jepara Furnicraft Centre ini merupakan kerja sama usaha antara pemerintah dan swasta yang tujuannya adalah lebih memperkenalkan potensi produk-produk furnitur dan aneka kerajinan Kabupaten Jepara kepada dunia.
4. Perancangan ini mengacu pada konsep Arsitektur Neo-vernakular
5. Merancang bangunan sesuai dengan tema yang diangkat yakni arsitektur neo vernakular dan menerapkannya dalam bentuk dan tampilan bangunan.

1.4.1 Batasan Proyek

2. titik berat pelayanan pelayanan perdagangan dan jasa
3. salah satu prasarana untuk para investor asing
4. sebagai tempat rekreasi keluarga , dimana dipamerkan semua produk mebel kerajinan yang menjadi unggulan di kab. Jepara .
5. industri yang di tampung adalah industri furniture atau mebel , kerajinan kayu (patung , relief), dan souvenir ukir untuk asesoris rumah tangga, perkantoran dll.
6. Merancang sebuah bangunan yang mewadahi penjualan furniture dan kerajinan jepara, promosi. Workshop, showroom, pameran, produksi dan informasi mengenai furnicraft, serta fasilitas penunjangnya.
7. Batas luas site maksimal 1.6 H dan minimal 1 H .

1.5 lokasi Perancangan

Kabupaten Jepara terletak di pantura timur Jawa Tengah, dimana bagian barat dan utara dibatasi oleh laut. Bagian timur wilayah kabupaten ini merupakan daerah pegunungan. Wilayah Kabupaten Jepara juga meliputi Kepulauan Karimunjawa, yakni gugusan pulau-pulau di Laut Jawa. Dua pulau terbesarnya adalah Pulau Karimunjawa dan Pulau Kemujan. Mebel Jepara sangat dikenal di Indonesia dan dunia. Hal ini bisa dengan mudah dibuktikan dengan melihat perdagangan dan pemakaian mebel Jepara secara meluas di seluruh wilayah Indonesia. Pada setiap penyelenggaraan pameran mebel, selalu tersedia tempat khusus untuk mebel Jepara. Ketika kita berkunjung ke rumah-rumah, terutama di daerah pinggiran kota, maka mereka dengan bangga menunjukkan mebel Jepara. Demikian juga di luar negeri, mebel Indonesia yang dikenal adalah mebel Jepara, terutama karena keunikan ukirannya. berikut peta persebaran kawasan mebel di jepara⁵.



⁵ buku **Pelangi di Tanah Kartini**

Kisah aktor mebel Jepara bertahan dan melangkah ke depan Rika Harini Irawati dan Herry Purnomo
Hal 3

Gambar 1. Sebaran unit bisnis mebel di Jepara

Sumber: Achdiawan dan Puntodewo (2011)

Terdapat hampir 12 ribu unit bisnis mebel beroperasi di Jepara (Gambar 1.1) yang terdiri dari toko, brak (bengkel kerja atau *workshop*) dan gudang⁶.

1.6 Sistematika Perancangan

Sistematika pembahasan dalam penyusunan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur ini adalah sebagai berikut :

BAB.I PENDAHULUAN

Berisi penjelasan secara umum tentang latar belakang judul proyek Jepara Furnicraft Center secara umum, tujuan, batasan, tahapan serta sistematika pembahasan perancangan.

BAB.II KAJIAN PUSTAKA

Berisi penjelasan mengenai judul, tema, dan permasalahan.

BAB.III KAJIAN OBJEK

Berisi penjelasan mengenai objek rancangan diantaranya pengertian, fungsionalitas objek dan arsitektur objek.

BAB.IV KAJIAN LOKASI

Berisi penjelasan mengenai gambaran lokasi objek rancangan. Terdiri dari gambaran kota dan kawasan, ukuran dan dimensi tapak, kondisi dan potensi tapak dan lingkungannya.

BAB.V METODE PERANCANGAN

Berisi diagram dan uraian proses perancangan.

BAB.VI ANALISA PERANCANGAN

Berisi penjelasan mengenai analisa proses perancangan yang terdiri dari:

1. ANALISIS RUANG
2. ANALISIS BENTUK
3. ANALISIS TAPAK

⁶ buku **Pelangi di Tanah Kartini**

Kisah aktor mebel Jepara bertahan dan melangkah ke depan (Rika Harini Irawati dan Herry Purnomo)
Hal 3

- 4. ANALISIS STRUKTUR
- 5. ANALISIS UTILITAS

BAB.VII KONSEP PERANCANGAN

Berisi tentang kesimpulan dari hasil analisis yang mengacu pada tema arsitektur neo vernacular .

1.7 Pola pikir

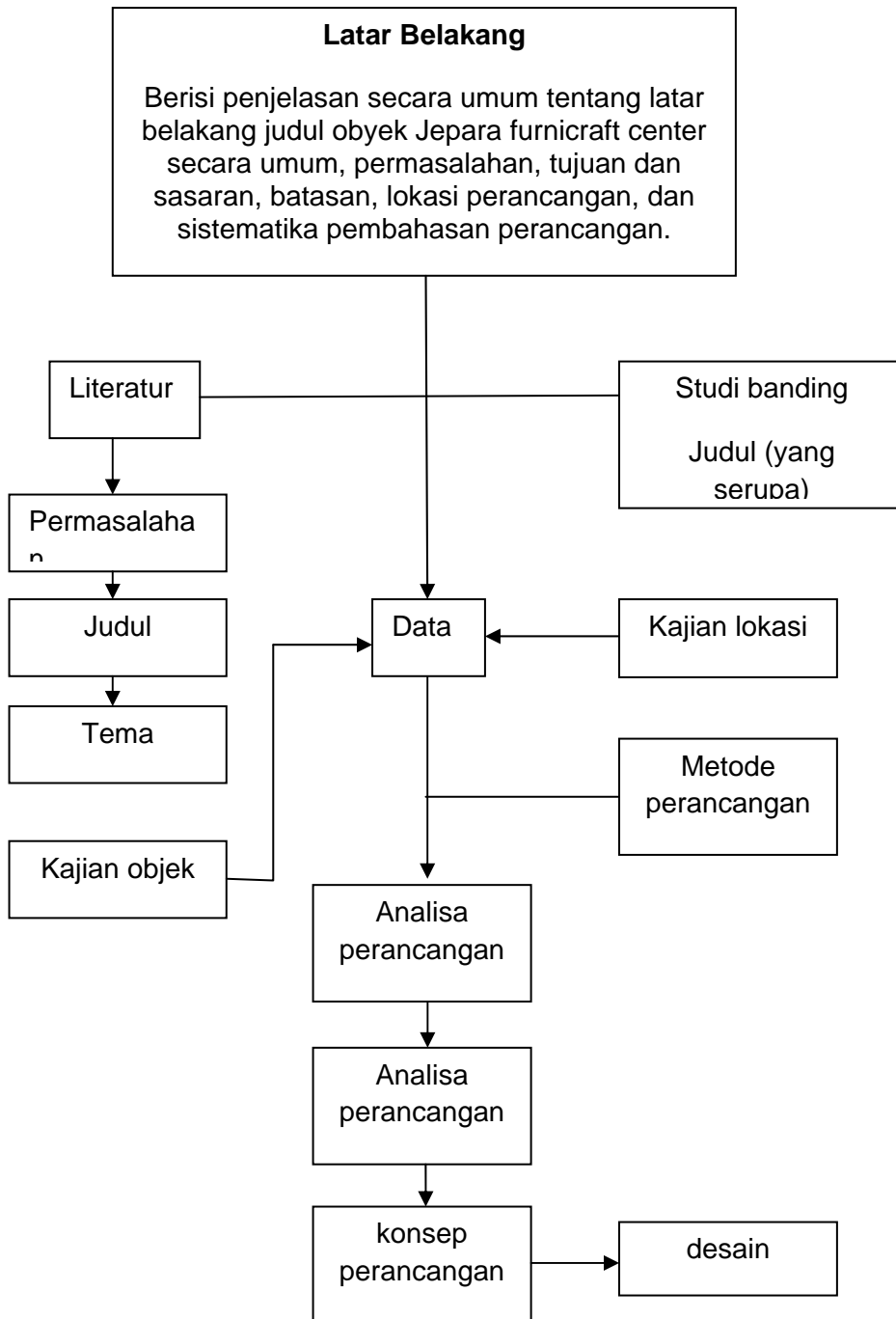


Diagram.1.1. Pola Pikir Perancangan



BAB II KAJIAN PUSTAKA

II.1 JUDUL

2.1.1 Jepara

Jepara adalah Kota yang terkenal dengan julukan kota ukir, tapi tidak hanya ukirannya saja yang terkenal berbagai hasil karya kerajinan dari Jepara juga sangat mendominasi di pasar dalam negeri maupun luar negeri ini terbukti Dengan adanya sentra kerajinan dan industri mebel sebagai berikut :

- Industri Mebel Ukir Jepara. Industri ini tersebar luas di hampir semua kecamatan Jepara, kecuali Kecamatan Karimun Jawa
- Kerajinan Patung & Ukiran. Sentra Kerajinan ini terdapat di desa Mulyoharjo Jepara. Di sana terdapat lebih dari 90 pengusaha di bidang kerajinan Patung dan Ukiran
- Kerajinan Relief.Sentra Kerajinan ini terdapat di Desa Senenan, dekat Rumah Sakit Kartini Senenan Jepara.
- Mebel & Kerajinan Rotan. Kerajinan rotan in terkumpul di Desa Teluk Sidi Jepara.
- Tenun Ikat Troso (sarung, spre, korden, bahan baju terbuat deri sutra dan katun). Sentra Tenun ini tersentra di daerah Troso, Pecangaan Jepara.
- Kerajinan Monel
- Kerajinan Gerabah Mayong¹

Dari fakta –fakta di atas Jepara mempunyai potensi yang sangat bagus untuk pangsa pasar industry dan wisata belanja . permasalahannya adalah sentra-sentra industri mebel dan kerajinan di J e p a r a masih berpencar-pencar sehingga para investor kesulitan untuk mencari lokasi-lokasi industri kerajinan , sehingga penjualan prodak-prodak furnicraft kurang efektif. Dengan adanya Jepara Furnicraft Center diharapkan dapat mampu menjawab permasalahan di atas dan menjawab permintaan pasar mebel dunia .

2.1.1 Kabupaten Jepara

Luas, Letak Geografis dan Batas Wilayah Kabupaten Jepara terletak pada

¹ Jepara.go.id

arah Timur Laut dari Ibukota Jawa Tengah (Kota Semarang), dengan jarak 71 km. Secara geografis Kabupaten Jepara terletak pada posisi 110°09'48" 110°58'37" Bujur Timur dan 5°43'20" 6°47'25" Lintang Selatan, dengan batas-batas wilayah :

- Utara : Laut Jawa
- Selatan : Kabupaten Demak
- Barat : Laut Jawa
- Timur : Kabupaten Pati dan Kudus.

Luas wilayah daratan yang dimiliki seluas 100.413.189 Ha atau sekitar 2.023,5 Km² yang meliputi 16 Kecamatan, 184 Desa dan 11 Kelurahan. Sedangkan wilayah laut seluas 2.112,863 Km².

2.1.2 Potensi Kabupaten Jepara :

Industri Mebel dan Kerajinan merupakan industri andalan kabupaten Jepara. Industri tersebut telah menjadi tulang punggung perekonomian Jepara. pariwisata Jepara memiliki banyak objek menarik yang dapat dikembangkan lebih baik lagi, diantaranya Pantai Kartini, Bandengan dan karimun jawa. karena keterbatasan APBD yang ada, maka pengembangan pun belum optimal. selain itu, yang saat ini menarik adalah wisata budaya dan wisata industri. industri mebel dan ukir jepara yang berbasis HOME INDUSTRI dan merupakan kerajinan tangan dapat pula dikembangkan menjadi wisata industri sekaligus wisata belanja produk kerajinan jepara. Komoditi yang termasuk dalam sektor industri yang ada di Kabupaten Jepara antara lain Kerajinan meubel, tenun troso, monel, keramik/grabah dan konveksi yang diantaranya telah dijadikan komoditi unggulan daerah. Sektor perdagangan di Kabupaten Jepara meliputi perdagangan skala kecil, menengah sampai perdagangan besar, sedangkan jangkauan pasarnya disamping lingkup lokal, regional, nasional juga internasional. Dengan adanya Jepara Furnicraft Center diharapkan dapat mampu menjawab permasalahan Keanekaragaman produk mebel Jepara adalah sebuah jawaban atas permintaan pasar mebel dunia³.

2.1.3 Pengertian Furnicraft

² Sistem Informasi Profil Daerah Kabupaten Jepara 2011

³ Sistem Informasi Profil Daerah Kabupaten Jepara 2011

Furniture : Mebel atau furnitur adalah perlengkapan rumah yang mencakup semua barang seperti kursi, meja, dan lemari. *Mebel* berasal dari kata *movable*, yang artinya bisa bergerak. Pada zaman dahulu meja kursi dan lemari relatif mudah digerakkan dari batu besar, tembok, dan atap. Sedangkan kata *furniture* berasal dari bahasa Prancis *fourniture* (1520-30 Masehi). *Furniture* mempunyai asal kata *fournir* yang artinya *furnish* atau perabot rumah atau ruangan. Walaupun mebel dan *furniture* punya arti yang beda, tetapi yang ditunjuk sama yaitu meja, kursi, lemari, dan seterusnya⁴.

Dalam kata lain, mebel atau furnitur adalah semua benda yang ada di rumah dan digunakan oleh penghuninya untuk duduk, berbaring, ataupun menyimpan benda kecil seperti pakaian atau cangkir. Mebel terbuat dari kayu, papan, kulit, sekrup, dll⁵.

Craft : craft atau **Kriya** adalah kegiatan seni yang menitik-beratkan kepada keterampilan tangan dan fungsi untuk mengolah bahan baku yang sering ditemukan di lingkungan menjadi benda-benda yang tidak hanya bernilai pakai, tetapi juga bernilai estetis. Kriya bisa "meminjam" banyak pengetahuan dalam seni rupa murni seperti cara mematumng atau mengukir untuk menghasilkan produk, namun tetap dengan tidak terlalu berkonsentrasi kepada kepuasan emosi seperti lazim terjadi misalnya pada karya lukis dan patung. Kriya juga lebih sering mengikuti tradisi daripada penemuan yang sering ditemukan secara individu oleh seorang perupa. Kriya bisa berbentuk karya dari tanah, batu, kain, logam ataupun kayu⁶.

Furnicraft :Furnicraft ialah benda kerajinan yang di buat dari kayu,logam, plastik dan material lainnya dari bahan mentah menjadi barang jadi dapat di pindahkan, terletak di lingkungan arsitektur, berguna bagi kegiatan hidup manusia (tidur,duduk, bekerja, dll) serta untuk memberikan kenyamanan dan keindahan pada orang⁷. Melihat keadaan dan potensi pasar, yang umumnya di jumpai dan di pasarkan adalah furnicraft bagi keperluan rumah tinggal, karena dalam rumah telah mencakup kegiatan-kegiatan yang

⁴ <http://id.wikipedia.org/wiki/Furniture>

⁵ <http://id.wikipedia.org/wiki/Furniture>

⁶ <http://id.wikipedia.org/wiki/Craft>

⁷ Kamus besar bahasa Indonesia, Balai pustaka

cukup berbeda baik tuntutan, fungsi dan jenis perabotan/perlengkapannya. Sehingga dalam mengklasifikasikan lebih lanjut bagi keperluan pembahasan ini dipergunakan klasifikasi furnikraft untuk rumah tinggal⁸.



Gambar 2.1 internasional furnicraft fair Indonesia 2012⁹

Berdasarkan jenisnya, *furnikraft* diklasifikasi menjadi 4 unit pokok, yaitu ; Tabel.2.1 Jenis Furnicraft

<i>Supporting units</i>	<i>Tables, trolleys, desks, writing fitments, ect</i>
-------------------------	-------------------------------------------------------

Tabel 2.1(Sumber: ernes, 1970, hal 371).

<i>Seating units</i>	<i>Chaire, stools, settees, ect</i>
<i>Reclining units</i>	<i>Beds, divans, daybeds,ect</i>
<i>Storage units</i>	<i>Cabinates, chests sideboard, wall fitments, wardrobes, boocases, ect</i>

2.1.4 Jenis – jenis furnicraft

1. Furniture

Furniture atau Mebel adalah segala bentuk perabotan dan perlengkapan yang digunakan untuk memenuhi fungsi ruang di dalam sebuah rumah, baik yang terbuat dari kayu, bambu, besi, aluminium, rotan, plastik, karet, kaca, fiber.

⁸ <http://majalah-handicraft.jogja.com>.(klaten furnicraft center)

⁹ <http://www.iffina-indonesia.com/2013/>



Gambar 2.2 furniture pabrikan berbahan karet, dan kaca (<http://www.ashleyfurniture.com/>)

Pemahaman awam tentang mebel di Jepara adalah segala bentuk hasil/ produk usaha yang terbuat dari kayu baik itu perabot rumah tangga, relief, patung, souvenir, kusen pintu dan jendela, *flooring*, gasebo, kaligrafi dan lain-lain. Pemahaman semacam ini dapat kita lihat secara langsung di pinggiran jalan sepanjang Jepara dan di sentra, di mana banyak perusahaan mebel yang memproduksi relief, patung, pintu dan *flooring*. Sedangkan di sentra rotan, relief dan patung juga masih banyak dijumpai dalam bentuk kursi, meja, almari dan lainnya yang terbuat dari kayu.



Gambar 2.3 tempat tidur 2x2 m dari jepara (<http://www.mebeljati.com>)

Produk mebel dari bahan lain seperti rotan, bambu dan besi biasanya dikatakan sebagai produk kerajinan meskipun dalam perkembangannya produk mebel dari jenis ini sudah mulai diproduksi besar besaran. Perabot dari plastik dan

aluminium biasanya dikatakan barang pabrik yang dibuat massal dan modelnya terbatas. Di Jepara, pemasaran barang-barang jenis ini tidak pernah bisa menyatu dengan produk mebel dari kayu karena sasaran pembelinya berbeda.



Gambar 2.4 produk kerajinan rotan (<http://www.haganafurnicraft.com/>)

Terdapat perbedaan pemahaman tentang mebel di Jepara. Pertama, mebel lebih dipahami sebagai bentuk usaha masyarakat yang mengolah kayu menjadi barang dengan segala bentuk dan fungsinya; dan yang kedua, mebel dipahami sebagai barang atas fungsi dan bentuknya¹⁰.



Gambar 2.5 Produk mebel *indoor* dan kerajinan kayu Jepara

¹⁰ buku **Pelangi di Tanah Kartini**
(Rika Harini Irawati dan Herry Purnomo)
Hal 124



Gambar 2.7 mebel kursi unfinish dok.pribadi



Gambar 2.8 mebel kursi jadi h dok.pribadi

1. Relief

Seni relief meliputi dua macam yaitu seni relief sebagai benda hias dan seni relief sebagai benda terap. Sebagai benda hias, relief dibuat untuk dinikmati nilai estetikanya atau spiritualnya. Relief ini tidak mempunyai nilai praktis karena tidak diterapkan untuk sesuatu keperluan fisik. Sebaliknya sebagai benda terap, relief memiliki nilai kegunaan.

Relief benda terap :



Gambar 2.9 seni relief diterapkan pada meja tamu

Foto dok. Sutrisno (2010) (*Pelangi di Tanah Kartini*)

Relief benda hias :



Gambar 2.10 Tema perjuangan Raja Hayam Wuruk dan Patih Gajah Mada
Foto dok. Sutrisno (2010) (Pelangi di Tanah Kartini)

Untuk mengetahui jenis furniture atau mebel ukir jepara lebih baiknya mengenal tentang arti dan motif ukiran itu sendiri yang membedakan antara ukiran jepara dengan ukiran dari daerah lain seperti ukiran bali , ukiran Madura, Cirebon dan lain-lain, karena setiap daerah mempunyai ciri yang khas pada setiap ukirannya. Adapun penjelasannya sebagai berikut :

2.1.5 Penjelasan Tentang Ukiran

Ukiran merupakan gambar hiasan dengan bagian-bagian cekung (*kruwikan*) dan bagian-bagian cembung (*buledan*) yang menyusun suatu gambar yang indah. Pengertian ini berkembang hingga dikenal sebagai seni ukir yang merupakan seni membentuk gambar pada kayu, batu, atau bahan-bahan lain.

Ukiran hampir sama dengan pahatan yaitu sama-sama mengangkat tema tentang seni yang mengandung keindahan. Perbedaannya adalah mengenai bidang yang digunakan dalam membentuk kedua seni tersebut. Seni pahat adalah seni ukir yang dibuat dalam bentuk 4 atau 5 dimensi. Sedangkan ukiran hanya menggunakan bidang datar kemudian dibentuk bagian-bagian cekung dan bagian- bagian cembung yang menyusun suatu gambar yang indah.

Motif ukiran sangat beraneka ragam coraknya, tiap daerah memiliki ciri khas tersendiri, sehingga untuk mengenal satu persatu motif sangat sulit apabila tidak mengetahui pola dasarnya. Untuk itu pertama-tama yang perlu diketahui adalah corak-corak perdaerah yaitu nama, bentuk dan ciri-ciri motif ukiran tersebut.

Pada umumnya motif motif ukiran yang ada di Jawa dan Bali selalu menggunakan tehnik stilasi dari tumbuhan-tumbuhan, binatang bahkan kadang- kadang juga manusia. Di Indonesia ada beberapa motif ukiran antara lain: motif

Pajajaran, Mataram, Majapahit, Jepara, Pekalongan, Madura, Cirebon, Surakarta, Yogyakarta, Bali, dan juga Semarang. Dari beberapa motif tersebut memiliki ciri- ciri yang membedakan satu motif dengan motif yang lainnya.

Ciri ukiran jepara :

Sedangkan untuk mengetahui motif dari ukiran Jepara sendiri, ada beberapa ciri yang bisa membedakan dengan ukiran daerah lainnya, ciri-ciri tersebut antara lain:

a. Ciri umum

Bentuk bentuk ukiran daun pada motif ini bentuk segitiga dan miring.

b. Ciri khusus

- **Daun Pokok.** Daun pokok motif ini mempunyai corak tersendiri, yaitu merelung-relung dan melingkar. Pada penghabisan relung tersebut terdapat daun yang menggerombol.

- **Bunga dan Buah.** Bunga dan buah pada motif Jepara berbentuk cembung (bulatan) seperti buah anggur atau buah wuni yang disusun berderet atau bergerombol. Bunga ini sering terdapat pada sudut pertemuan relung daun pokok atau terdapat pada ujung relung yang dikelilingi daun-daunnya, sedangkan bunganya mengikuti bentuk daunnya.

- **Pecahan.** Pada pecahan ukiran daun motif ini terdapat tiga pecahan garis yang mengikuti arah bentuk daun, sehingga tampak seperti sinar. Ukiran yang ada di Jepara merupakan ukiran kayu, yang akhir-akhir ini¹¹

sering disebut dengan industri ukiran. Ukiran kayu adalah cukilan berupa ornamen atau ragam hias hasil rangkaian yang berelung-relung, saling menjalin, berulang, dan sambung-menyambung hingga mewujudkan hiasan. Untuk lebih jelasnya lihat gambar 3.2

¹¹ Rancang bangun system informasi industry jepara berbasis web (ahmad wahyudi 2010)



Gambar 1.3 motif pekalongan



Gambar 1.3 motif jepara



Gambar 1.3 motif bali



Gambar 1.3 motif padjajaran



Gambar 1.3 motif surakarta



Gambar 1.3 motif mataram



Gambar 1.3 motif cirebon



Gambar 1.3 motif madura

Gambar 2.11 Berbagai macam motif ukiran¹²

¹² buku **Pelangi di Tanah Kartini**

Kisah aktor mebel Jepara bertahan dan melangkah ke depan (Rika Harini Irawati dan Herry Purnomo)
Hal 3

2. Handycraft (kerajinan tangan)

Handycraft atau kerajinan tangan di kab.jepara ada berbagai jenis antara lain yaitu seni patung ukir di mulyoharjo kab. Jepara. Untuk lebih jelasnya ada di gambar 4.1. dan kerajinan ukir seni pahat lainnya yaitu khusus souvenir dari bahan kayu yang tidak terpakai pada gambar 4.2.



Gambar 2.12 Produk kerajinan patung mulyoharjo jepara



Gambar 2.13 souvenir ukir jepara dok.pribadi

Kerajinan tangan yang lainya yaitu monel, kain tenun troso dan gerabah mayong namun karena dalam batasan hanya kerajinan untuk rumah tangga atau perabot. Jadi gerabah mayong, monel, dan kain tenun troso tidak di bahas.

2.2.1 Pengertian Centre atau Pusat adalah:

- a) suatu tempat yang mewadahi suatu kegiatan tertentu, tempat yang letaknya menjadi tumpuan bagi urusan.
- b) Tempat dimana semua kepentingan aktifitas dan tujuannya terpusat (*furnisher white build. the webster reference of the english language*).
- c) Tempat yang letaknya di tengah-tengah atau pokok bakal atau yang menjadi tumpuan berbagai urusan.¹³

2.3.1 Neo Vernakular

Vernakular berarti bahasa setempat, arsitektur *vernakular* di sosialisasi dengan arsitektur tradisional, kata tradisi dalam bahasa Indonesia berarti adat kebiasaan yang di lakukan secara turun temurun dan masih di lakukan dalam masyarakat di setiap tempat dan suku bangsa, *vernakular* terbentuk oleh tradisi turun temurun atau dengan sedikit pengaruh dari luar baik fisik maupun non fisik

Sedangkan neo berasal dari bahasa Yunani dan digunakan sebagai fonim yang berarti baru. Jadi *neo vernakular* berarti bahasa setempat yang di ucapkan dengan cara baru, arsitektur *neo vernacular* adalah suatu

¹³ WJS perwadarminta, 1984

penerapan elemen arsitektur yang telah ada, baik fisik (bentuk, konstruksi) maupun non fisik (konsep, filosofi, tata ruang) dengan tujuan melestarikan unsur-unsur lokal yang telah terbentuk secara *empiris* oleh sebuah tradisi yang kemudian sedikit atau banyaknya mengalami pembaruan menuju suatu karya yang lebih modern atau maju tanpa mengesampingkan nilai-nilai tradisi setempat.

Produk-produk furniture yang di pasarkan banyak sekali masih mengandung unsur-unsur tradisional sehingga penerapan langgam cocok adalah arsitektur *vernacular*, tetapi akan lebih baik di beri sentuhan modern sehingga akan lebih etraktif dan menarik, maka langgam yang digunakan adalah arsitektur.

2.4.1 Jepara Furnicraft Center

adalah sebuah wadah atau pusat kegiatan, promosi, produksi, transaksi, informasi (berupa data atau fakta), pelatihan dalam rangka pengembangan kreatifitas dan inovasi desain dan aktifitas perundingan perjanjian investasi yang berkaitan dengan usaha perdagangan furniture dan aneka kerajinan untuk skala lokal, nasional dan orientasi pengembangan untuk skala internasional, dengan pendekatan bentuk dan langgam arsitektur Neo-*vernacular*.

Di dalam jepara Furnicraft center terdapat berbagai kegiatan investasi atau jual beli yang berkaitan dengan usaha furniture dengan tujuan untuk mengembangkannya agar lebih baik berupa pemasaran dan produksinya. Untuk mengetahui apa saja kegiatan yang ada di dalam jepara furnicraft center akan dikaji seperti berikut ini :

2.4.1.1 Promosi

➤ Promosi Menurut Basu S. (1999) Istilah penjualan sering digunakan secara sinonim dengan istilah promosi meskipun yang dimaksud promosi. Penjualan hanya meliputi kegiatan pemindahan barang/jasa atau penggunaan penjual saja, dan tidak terdapat kegiatan periklanan atau kegiatan lain yang ditujukan untuk mendorong permintaan. Jadi, penjualan hanya merupakan bagian dari kegiatan promosi.

➤ menurut Indriyo G. (1994) promosi penjualan adalah merupakan kegiatan perusahaan untuk menjajakan produk yang dipasarkannya sedemikian rupa sehingga konsumen akan mudah untuk melihatnya dan bahkan dengan cara penempatan dan pengaturan tertentu maka produk tersebut akan menarik perhatian konsumen.

➤ Menurut Lamb, Hair dan McDaniel (2001) promosi penjualan adalah kegiatan komunikasi pemasaran, selain dari pada periklanan, penjualan pribadi, dan hubungan masyarakat, dimana insentif jangka pendek memotivasi konsumen dan anggota saluran distribusi untuk membeli barang atau jasa dengan segera, baik dengan harga rendah atau menaikkan nilai tambah¹⁴.

2.4.1.2 Produksi

➤ Pengertian Produksi Menurut Ahman (2004:116), pengertian produksi mengalami perkembangan yang dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Menurut aliran Fisiokrat, produksi adalah kegiatan untuk menghasilkan barang baru (*product nett*).
2. Menurut aliran Klasik, produksi adalah kegiatan menghasilkan barang. Barang yang dihasilkan tidak harus barang baru, tetapi bisa juga barang yang hanya diubah bentuknya.
- 3.

Pengertian produksi terus berkembang. Pada akhirnya para ekonom memberikan pengertian *produksi sebagai kegiatan menghasilkan barang maupun jasa, atau kegiatan menambah manfaat suatu barang* .Produksi sering digunakan dalam istilah membuat sesuatu, dalam istilah yang lebih luas dan lebih fundamental,

➤ produksi diarahkan sebagai perubahan bahan-bahan dari sumber-sumber menjadi hasil yang diinginkan konsumen yang berupa barang dan jasa (Swastha dan Sukotjo, 1997:280).

➤ Produksi menurut Bruce R. Beattie (1994:3) merupakan proses kombinasi dan koordinasi material-material dan kekuatan,

➤ Produksi dalam arti ekonomi mempunyai pengertian semua kegiatan yang meningkatkan nilai kegunaan atau faedah (*utility*) suatu benda. Ini dapat

¹⁴ <http://www.scribd.com/doc/47707177/Pengertian-Promosi-Penjualan>

berupa kegiatan yang meningkatkan kegunaan dengan mengubah bentuk atau menghasilkan barang baru (utility of form) Dapat pula meningkatnya kegunaan suatu benda itu karena adanya kegiatan yang mengakibatkan dapat berpindahnyasuatu benda dari tangan seseorang ke tangan orang lain (Sriyadi, 1991:6).

➤ Sedangkan menurut Joseph M. Putti (1987:7) produksi adalah suatu kegiatan yang berhubungan dengan hasil keluaran dan umumnya dinyatakan sebagai volume produksi dan dalam satuan unit-unit. Berdasarkan berbagai pengertian di atas maka yang dimaksud dengan produksi dalam penelitian ini adalah suatu proses memberdayakan sumber-sumber yang tersedia dengan cara meningkatkan nilai kegunaan atau faedah suatu benda untuk menghasilkan barang yang bernilai¹⁵.

2.4.1.3 Pelatihan

➤ Menurut Sumantri (2000:2) mengartikan pelatihan sebagai: “proses pendidikan jangka pendek yang menggunakan cara dan prosedur yang sistematis dan terorganisir. Para peserta pelatihan akan mempelajari pengetahuan dan keterampilan yang sifatnya praktis untuk tujuan tertentu”.

➤ Menurut Good, 1973 pelatihan adalah suatu proses membantu orang lain dalam memperoleh skill dan pengetahuan (M. Saleh Marzuki, 1992 : 5).

➤ Sedangkan Michael J. Jucius dalam Moekijat (1991 :2) menjelaskan istilah latihan untuk menunjukkan setiap proses untuk mengembangkan bakat, keterampilan dan kemampuan pegawai guna menyelesaikan pekerjaan-pekerjaan tertentu.

➤ Definisi pelatihan menurut *Center for Development Management and Productivity* adalah belajar untuk mengubah tingkah laku orang dalam melaksanakan pekerjaan mereka.

➤ Veithzal Rivai (2004:226) menegaskan bahwa “pelatihan adalah proses sistematis mengubah tingkah laku pegawai untuk mencapai tujuan organisasi. Pelatihan berkaitan dengan keahlian dan kemampuan pegawai dalam melaksanakan pekerjaan saat ini.¹⁶

¹⁵ <http://www.scribd.com/doc/48166425/6/Pengertian-Produksi>

¹⁶ Fuad adman (konsep pelatihan) 2012

2.4.1.4 Investasi

Investasi adalah penanaman modal untuk satu atau lebih aktiva yang dimiliki dan biasanya berjangka waktu lama dengan harapan mendapatkan keuntungan dari masa yang akan datang. Keputusan penanaman modal tersebut dapat dilakukan oleh orang perorang atau lembaga (baik dalam jangka pendek ataupun jangka panjang) yang mempunyai kelebihan dana. Pihak yang menanamkan dananya inilah yang disebut investor.

Investasi dalam arti luas dapat digolongkan menjadi dua kategori, yaitu;

1. Real Assets, yaitu investasi dalam bentuk aktivas nyata, seperti investasi untuk kendaraan dan property

2. Financial Assets, yaitu investasi dalam bentuk aktiva finansial, atau produk-produk keuangan, seperti; obligasi, dan deposito. Pemilikan aktiva finansial dalam rangka investasi pada sebuah institusi atau perusahaan dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu: investasi langsung (direct investing) dan investasi tidak langsung. Investasi langsung diartikan sebagai suatu kepemilikan surat-surat berharga secara langsung dalam suatu perusahaan yang telah go public. Investasi tidak langsung dilakukan dengan membeli saham dari perusahaan investasi yang mempunyai prestasi aktiva-aktiva keuangan dari perusahaan lain. Perusahaan investor (investor company) berfungsi sebagai perantara (Jogiyanto, 2000).¹⁷

2.4.1.5 Showroom

Ruang pameran atau kamar pajang yang juga menjual barang pajang tersebut, misalnya menjual kendaraan atau furniture (kamus Inggris-Indonesia, John M. Echols dan Hasan Shadily. PT. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta)

Showroom juga merupakan penampilan dari barang dagangan dan mengandung fungsi penjualan atau promosi bidang penjualan (Joseph de Chihara dan Hanhook Callendar, Mc. Graw Hill, New York).

2.4.1.6 Penjualan atau pasar.

➤ pengertian pasar secara sempit Pasar adalah suatu tempat pertemuan penjual dan pembeli untuk melakukan transaksi jual beli dan jasa.

¹⁷ Analisa dalam pengaruh penilaian kerja dalam rate of return pada perusahaan (agung fauzan 2006)

pengertian secara luas Pasar adalah tempat bertemunya penjual yang mempunyai kemampuan untuk menjual barang atau jasa dan pembeli yang melakukan uang untuk membeli barang dengan harga tertentu.

2.4.1.7 Pameran

Pameran adalah suatu kegiatan penyajian karya seni rupa untuk dikomunikasikan sehingga dapat diapresiasi oleh masyarakat luas¹⁸. Pameran merupakan suatu bentuk dalam usaha jasa pertemuan. Yang mempertemukan antara produsen dan pembeli namun pengertian pameran lebih jauh adalah suatu kegiatan promosi yang dilakukan oleh suatu produsen, kelompok, organisasi, perkumpulan tertentu dalam bentuk menampilkan display produk kepada calon relasi atau pembeli. Adapun macam pameran itu adalah : *show*, *exhibition*, *expo*, pekan raya, *fair*, bazaar,.

Jadi pameran furniture dan craft adalah suatu kegiatan promosi yang dilakukan oleh Jepara furnicraft center untuk produsen furniture dan kerajinan agar menampilkan display produknya kepada calon relasi atau pembeli. Salah satunya dengan mengadakan pameran seperti *show*, *exhibition*, *expo*, pekan raya, *fair*, dan bazaar.

2.5 TEMA

2.5.1 Pengertian Arsitektur vernacular

Kata NEO atau NEW berarti baru atau hal baru , sedangkan kata vernacular berasal dari kata vernaculus (bahasa latin) yang berarti asli. Maka arsitektur vernacular dapat di artikan sebagai arsitektur asli yang di bangun oleh masyarakat setempat.

Arsitektur vernkular konteks dengan lingkungan sumberdaya setempat yang di bangun oleh teknologi sederhana untuk memenuhi kebutuhan karakteristik yang mengakomodasi nilai ekonomi dan tatanan budaya masyarakat dari masyarakat itu sendiri . dalam pengertian umum , arsitektur vernacular merupakan istilah yang banyak di gunakan untuk menunjuk arsitektur indigenous kesukaan, tribal arsitektur kaum petani atau arsitektur tradisiaonal.

Salah satunya adalah untuk menciptakan arsitektur Neo-vernacular adalah supaya memahami sutau penerapan elemen arsitektur yang telah ada , baik fisik (

¹⁸ Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas

obyek bangunan bentuk konstruksi) maupun non fisik (konsep , filosofi , tata ruang) dengan tujuan , melestarikan unsure-unsur local yang telah terbentuk secara empiris oleh sebuah tradisi yang kemudian sedikit atu banyaknya mengalami pembaharuan menuju suatu karya yang lebih modern atau maju tanpa mengesampingkan nilai-nilai tradisi setempat (robert venture).

Pad intinya arsitektur Neo vernacular merupakan perpaaduan antara bangunan modern dengan bangunan bata pda abad 19.

Batu bata pada kutipan di atas di tunjukkan pada pengertian elemen-elemn arsitektur local , baik budaya masyarakat maupun bahan –bahan material yang di gunakan pada masyarakat setempat.

Jadi pada dasarnya Neo vernacular berusaha menciptakan arsitektur verankular baru. Menerapkan elemen tradisional dlam perancangan bangunan . hal ini berfungsi untuk menghidupkan kembali suasana tradisiaonal setempat dengan membuat pola dan bentuk abngunan sesuai denagn arsitektur lokal¹⁹.

Arsitektur Neo Vernakular adalah salah satu paham atau aliran yang berkembang pada era Post Modern yaitu aliran arsitektur yang muncul pada pertengahan tahun 1960-an, Post Modern lahir disebabkan pada era modern timbul protes dari para arsitek terhadap pola-pola yang berkesan monoton (bangunan berbentuk kotak-kotak). Oleh sebab itu, lahirlah aliran-aliran baru yaitu Post Modern.

Ada 6(enam) aliran yang muncul pada era Post Modern menurut Charles A. Jenck diantaranya, historicism, straight revivalism, **neo vernakular**, contextualism, methapor dan post modern space. Dimana menurut Budi A Sukada (1988) dari semua aliran yang berkembang pada Era Post Modern ini memiliki 10 (sepuluh) ciri-ciri arsitektur sebagai berikut.

1. Mengandung unsur komunikatif yang bersikap lokal atau populer.
2. Membangkitkan kembali kenangan historik.
3. Berkonteks urban.
4. Menerapkan kembali teknik ornamentasi.
5. Bersifat representasional (mewakili seluruhnya).
6. Berwujud metaforik (dapat berarti bentuk lain).

¹⁹ Cahrls jenks, leanguaage of post-modern arsitektur, 1997

7. Dihasilkan dari partisipasi.
8. Mencerminkan aspirasi umum.
9. Bersifat plural.
10. Bersifat ekletik.

Untuk dapat dikategorikan sebagai arsitektur post modern tidak harus memenuhi kesepuluh dari ciri-ciri diatas. Sebuah karya arsitektur yang memiliki enam atau tujuh dari ciri-ciri diatas sudah dapat dikategorikan kedalam arsitektur post modern.

Charles Jenks seorang tokoh pencetus lahirnya post modern menyebutkan tiga alasan yang mendasari timbulnya era post modern, yaitu.

1. Kehidupan sudah berkembang dari dunia serba terbatas ke dunia tanpa batas, ini disebabkan oleh cepatnya komunikasi dan tingginya daya tiru manusia.
2. Canggihnya teknologi menghasilkan produk-produk yang bersifat pribadi.
3. Adanya kecenderungan untuk kembali kepada nilai-nilai tradisional atau daerah, sebuah kecenderungan manusia untuk menoleh ke belakang.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa arsitektur post modern dan aliran-alirannya merupakan arsitektur yang menggabungkan antara tradisional dengan non tradisional, modern dengan setengah nonmodern, perpaduan yang lama dengan yang baru. Dalam timeline arsitektur modern, vernakular berada pada posisi arsitektur modern awal dan berkembang menjadi Neo Vernakular pada masa modern akhir setelah terjadi eklektisme dan kritikan-kritikan terhadap arsitektur modern.

Kriteria-kriteria yang mempengaruhi arsitektur Neo Vernakular adalah sebagai berikut.

1. Bentuk-bentuk menerapkan unsur budaya, lingkungan termasuk iklim setempat diungkapkan dalam bentuk fisik arsitektural (tata letak denah, detail, struktur dan ornamen)
2. Tidak hanya elemen fisik yang diterapkan dalam bentuk modern, tetapi juga elemen nonfisik yaitu budaya pola pikir, kepercayaan, tata letak yang mengacu pada makro kosmos dan lainnya menjadi konsep dan kriteria perancangan.

3. Produk pada bangunan ini tidak murni menerapkan prinsip-prinsip bangunan vernakular melainkan karya baru (mengutamakan penampilan visualnya).

Jadi latar belakang penerapan tema arsitektur neo vernakular pada pasar terpadu berkeinginan melestarikan unsur-unsur atau ciri arsitektur lokal dengan unsur-unsur modern yang berkembang saat ini agar lebih menarik pengunjung dan penjual untuk menggunakan fasilitas pasar yang akan direncanakan. Penggunaan arsitektur Neo Vernakular sebagai style pasar terpadu Lhoksukon dikarenakan pasar ini merupakan pasar tradisional yang patut di kembangkan agar lebih layak untuk digunakan oleh penjual dan pengunjung/pembeli.

Arsitektur neo-vernakular, tidak hanya menerapkan elemen-elemen fisik yang diterapkan dalam bentuk modern tapi juga elemen non fisik seperti budaya, pola pikir, kepercayaan, tata letak, religi dan lain-lain.

Bangunan adalah sebuah kebudayaan seni yang terdiri dalam pengulangan dari jumlah tipe-tipe yang terbatas dan dalam penyesuaiannya terhadap iklim lokal, material dan adat istiadat. (**Leon Krier**)²⁰.

2.5.2 Ciri – ciri Arsitektur Neo-vernakular

Dari pernyataan Charles Jencks dalam bukunya “language of Post-Modern Architecture” maka dapat dipaparkan ciri-ciri Arsitektur Neo-Vernacular sebagai berikut :

1. *Selalu menggunakan atap bumbungan*
Atap bumbungan menutupi tingkat bagian tembok sampai hampir ke tanah sehingga lebih banyak atap yang di ibaratkan sebagai elemen pelindung dan penyambut dari pada tembok yang digambarkan sebagai elemen pertahanan yang menyimbolkan permusuhan.
2. *Batu bata (dalam hal ini merupakan elemen konstruksi lokal)*
3. Bangunan didominasi penggunaan batu bata abad 19 gaya Victorian yang merupakan budaya dari arsitektur barat.
4. *Mengembalikan bentuk-bentuk tradisional yang ramah lingkungan dengan proporsi yang lebih vertikal.*
5. *Kesatuan antara interior yang terbuka melalui elemen yang modern dengan ruang terbuka di luar bangunan.*

²⁰ Cahrls jenks, leanguaage of post-modern arsitektur, 1997

6. Warna-warna yang kuat dan kontras.

Dari ciri-ciri di atas dapat dilihat bahwa Arsitektur Neo-Vernacular tidak ditujukan pada arsitektur modern atau arsitektur tradisional tetapi lebih pada keduanya. Hubungan antara kedua bentuk arsitektur di atas ditunjukkan dengan jelas dan tepat oleh Neo-Vernacular melalui trend akan rehabilitasi dan pemakaian kembali.

- Pemakaian atap miring
- Batu bata sebagai elemen local
- Susunan masa yang indah.

Mendapatkan unsur-unsur baru dapat dicapai dengan pencampuran antara unsur setempat dengan teknologi modern, tapi masih *mempertimbangkan* unsur setempat. Ciri-ciri :

- a) Bentuk-bentuk menerapkan unsur budaya, lingkungan termasuk iklim setempat diungkapkan dalam bentuk fisik arsitektural (tata letak denah, detail, struktur dan ornamen).
- b) Tidak hanya elemen fisik yang diterapkan dalam bentuk modern, tetapi juga elemen non-fisik yaitu budaya , pola pikir, kepercayaan, tata letak yang mengacu pada makro kosmos, religi dan lainnya menjadi konsep dan kriteria perancangan.
- c) Produk pada bangunan ini tidak murni menerapkan prinsip-prinsip bangunan vernakular melainkan karya baru (mangutamakan penampilan visualnya)²¹.

2.5.3 PRINSIP DESAIN ARSITEKTUR NEO – VERNAKULAR

Adapun beberapa prinsip-prinsip desain arsitektur Neo-Vernakular secara terperinci, yaitu :

- a. Hubungan Langsung, merupakan pembangunan yang kreatif dan adaptif terhadap arsitektur setempat disesuaikan dengan nilai-nilai/fungsi dari bangunan sekarang.
- b. Hubungan Abstrak, meliputi interpretasi ke dalam bentuk bangunan yang dapat dipakai melalui analisa tradisi budaya dan peninggalan arsitektur.

²¹ Cahrls jenks, leanguaage of post-modern arsitektur, 1997

- c. Hubungan Lansekap, mencerminkan dan menginterpretasikan lingkungan seperti kondisi fisik termasuk topografi dan iklim
- d. Hubungan Kontemporer, meliputi pemilihan penggunaan teknologi, bentuk ide yang relevan dengan program konsep arsitektur
- e. Hubungan Masa Depan, merupakan pertimbangan mengantisipasi kondisi yang akan datang²².

2.5.4 Konsep arsitektur Neo-vernakular

Ideologi arsitektur neo-vernakular adalah dicapainya intepretasi plural dan kekayaan makna . dengan dicapainya intepretasi plural dan kekayaan makna arsitektur neo-vernakular menolak interpretasai tunggal dan menghargai keragaman . Konsep-konsep arsitektur neovernakular adalah complexity dan kontradiksi yang meliputi ambiguity adalah hubungan timbal balik yang kompleks dan kontradiktif abtar elemen . Konsep difficult whole artinya sejumlah bagian yang berinteraksi secara tidak sederhana yang meliputi keberagaman dan keanekaragaman hubungan elemen dengan kesejajaran.

Dengan kata lain konsep arsitektur neovernakular adalah :

1. Both and
2. Complexity anf contradiction (Kompleksitas dan kontradiksi)
3. Ambiguity (kemenduaan)
4. Tend to difficult whole (Cenderung keseluruhan sulit)

2.5.5 Studi obyek contoh penerapan arsitektur neo-vernakular

Desain bandara Sukarno-Hatta pernah di jejerkan dengan bandara Paris yang terkenal, Charles de Gaulle Airport, yang juga di desain oleh arsitek Prancis yang sama, Paul Andreu. Dalam mendesain Soekarno-Hatta Paul Andreu mempertahankan nilai positif konsep arsitektur Indonesia yang selalu menekankan kepada kesinambungan dan hubungan simbiosis dengan alam. Oleh

²² Cahrls jenks, leanguaage of post-modern arsitektur, 1997

karena itu ia memperkenalkan pendekatan arsitektur post-modern yang memperbolehkan penggabungan elemen modern, budaya populer Indonesia dan lingkungan sekitar bandara, yang saat itu dikelilingi hamparan sawah padi yang indah menjadi satu, sehingga konteks budaya Indonesia yang kental dapat terasa dan terlihat dari semua penjuru bandara.



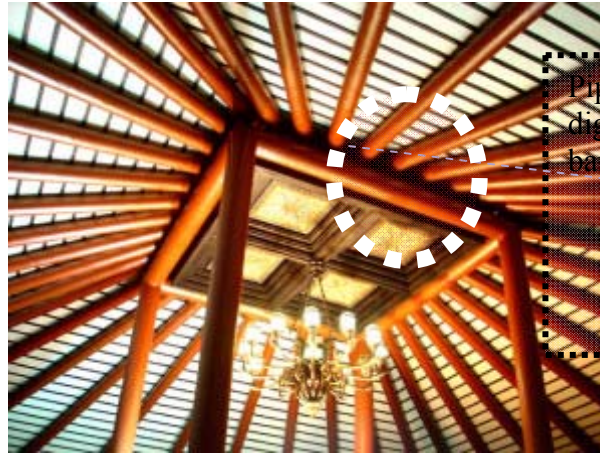
ruang tunggu dan ruang bandara yang di hiasi oleh ornamen-ornamen ukiran . mencitrakan elemen local penekanan citra neo-vernakular

Gambar 2.14 ruang tunggu bandara soekarno-hatta sumber: <http://www.infokom-tangsel.com/berita-542-perluasan-bandara-soekarno-hatta-prioritas.html>



Gambar 2.15 ruang tunggu bandara soekarno-hatta sumber: <http://www.harjasaputra.com/cerita-foto/photos-bandara-soekarno-hatta-dini-hari/itemid-827.html>

Terlihat suasana ruangan seperti di rumah tradisional jawa dengan pemilihan warna yang sangat natural . lantai seperti kayu akan tetapi bahan yang di gunakan modern dan pencahayaanyapun menggunakan lampu-lampu bernuansa tradisional



Pipa-pipa yang digambarkan sebagai bambu penunjang

Gambar 2.16 ruang tunggu bandara suoekarno-hatta sumber:

<http://ekha-jhulaeha.blogspot.com/2012/03/bandara-soekarno-hatta-sebuah-maha.html>



Bentuk atap mengadopsi atap rumah joglo mencitrakan vernakularnya dan mengganti elemen kayu dengan bahan baja sebagai unsure baru dan terwujud menjadi arsitektur neovernakular

Gambar 4.7 perspektif bandara suoekarno-hatta sumber: viva news .com Senin, 29 Oktober 2012

Dalam mendesain bandara soekarno hatta ini paul andreu dan patner-patnernya tidak hanya menunjukkan arsitektur ptradisional jawa pada sisi luarnya saja tetapi pada lobby/hall juda diperlihatkan suasana dalam ruangan seperti rumah jawa . dengan ini penekanan arsitektur neo vernacular sangat terasa .

2.5.6 Metode perancangan tema arsitektur neo-vernacular

Metode perancangan adalah metode yang digunakan untuk menciptakan bentuk dalam karya arsitektur. Metode perancangan arsitektur neo-vernacular memiliki alur dari luar ke dalam dengan ketentuan sebagai berikut :

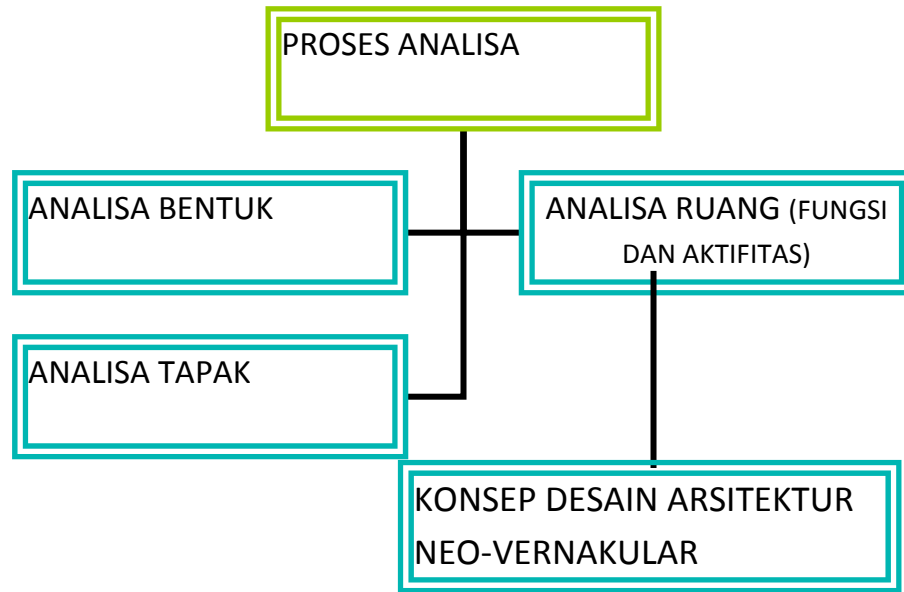


DIAGRAM 2.1 METODE PERANCANGAN

Metode perancangan arsitektur neo-vernacular lebih ditekankan dalam bentuk atau wujud visual bangunan . unsure-unsur arsitektur neovernakular di tampilkan pada bentuk wujud visual bangunan . sehingga dalam proses perancanganya maka fungsi aktifitasnya di kendalikan dan diatur berdasarkan bentuk bangunan neo-vernacular dengan pola tatanan massa pada tapak .

Metode yang di gunakan dalam tema ini berdsasarkan pada kajian terhadap arsitektur neo-vernacular adlah sebagai berikut :

2.5.7 Hybrid style and both

Metode hybrid di lakukan melalui tahapan-tahapan quotation, manipulasi elemen, dan unfikasi atau pergabunagn . metode hybrid berfikir dari ‘ ‘ elemen atau bagian ‘ ‘’ menuju keseluruhan . sebaliknya , pada metode both and , berfikir di lakukan dari keseluruhan menuju elemen atau bagian.

Pada metode hybrid , tatanan di letakkan di belakang pada saat unifikasi atau penggabungan elemen, sedangkan pada both and, tatanan di tentukan terlebih dahulu , ‘ manipulasi ‘ pada metode hybrid pada prinsipnya dalah memanipulasi dan modifikasi.

2.5.8 Tahapan metode hybrid

- Elektik atau quotational

Elektik artinya “ menelusuri dan memilih perbendaharaan bentuk dan elemen arsitektur dari masa lalu yang dianggap potensial untuk diangkat kembali”. Elektik menjadikan arsitektur masa lalu sebagai titik awal bukan sebagai model ideal. Disisi lain quotational adalah mencuplik elemen atau bagian dari suatu karya arsitektur yang telah ada sebelumnya.

- Manipulasi atau modifikasi

Elemen-elemen elektik atau quotation tersebut selanjutnya dimanipulasi atau dimodifikasi dengan cara-cara yang dapat menggeser , mengubah atau memutarbalikkan makna yang telah ada. Beberapa titik manipulasi :

1. Reduksi atau simplifikasi

reduksi adalah pengurangan-pengurangan bagian yang dianggap tidak penting . simplifikasi adalah menyederhanakan bentuk dengan cara membuang bagian-bagian yang dianggap tidak atau kurang penting.

2. Disorientasi

perubahan arah atau orientasi suatu elemen dari pola atau tatanan asalnya . orientasi meliputi arah, mata angin, depan belakang, dan atas bawah. Disorientasi model dilakukan dengan mengubah pola orientasi yang baku pada model.

3. Disproporsi

berkaitan dengan perbandingan ukuran atau dimensi elemen., juga antara elemen dan keseluruhan. Ada beberapa system proporsi seperti golden section. Modular dan proporsi harmoni . pada disproporsi , perubahan proporsi tidak mengikuti system proporsi. Perubahan proporsi tidak mengikuti system proporsi referensi model.

- Penggabungan (kombinasi atau unifikasi)

Penggabungan atau penyatuan beberapa elemen yang telah dimanipulasi atau dimodifikasi kedalam desain yang telah ditetapkan order-nya.

2.5.9 hubungan fungsi tapak , dan bentuk terhadap tema neo-vernakular.

a) Fungsi

Yang perlu diperhatikan dalam penerapan arsitektur neo-verankular adalah

- Interpretasi desain yaitu pendekatan melalui analisa tradisi budaya dan peninggalan arsitektur setempat yang dimasukkan kedalam proses perancangan yang terstruktur lalu kemudian diwujudkan dalam bentuk yang termodifikasi sesuai dengan zaman sekarang.
- Ragam dan corak desain yang digunakan adalah dengan pendekatan simbolisme, aturan dan tipologi untuk memberikan kedekatan dan kekuatan pada desain.
- Struktur tradisional yang digunakan mengadaptasi bahan bangunan yang ada di daerah dan menambahkan elemen estetis yang diadaptasi sesuai dengan fungsi bangunan.

b) Tapak

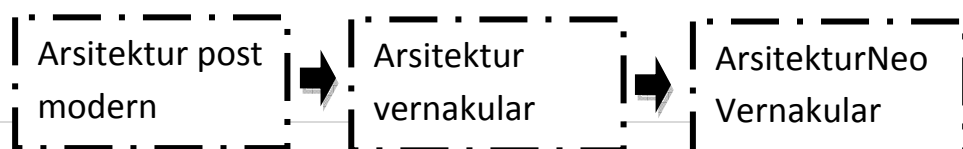
Penerapan arsitektur Neo-vernakular terhadap bentuk terdiri dari dua aspek yaitu : Aspek fisik dan non fisik diman implementasi terhadap perancangan bangunan , kedua aspek tersebut diterapkan sendiri-sendiri maupun bersama-sama membentuk bangunan yang kompreherenshif.

2.5.10 Kesimpulan Arsitektur Neo-vernakular.

Arsitektur adalah seni dan ilmu dalam merancang bangunan yang memiliki tema sebagai dasar dalam mewujudkan suatu ide rancangan. Tema merupakan pokok pikiran dalam perancangan yang memposisikan sesuatu . tema dalam arsitektur terus berkembang salah satunya adalah arsitektur post modern.

Di dalam tema terdapat citra , citra merupakan suatu gambaran atau kesan yang menangkap arti bagi seseorang yang melihatnya . citra merupakan cirri atau lambing pada suatu bangunan yang berarsitektur. Dengan demikian arsitektur postmodern adalah sebuah tema arsitektur dan citra citra pada aritektur post modern adalah langgam neo vernakular .

Arsitektur neo vernacular sebgai citra dari arsitektur postmodern berawal dari arsitektur vernakular yang memiliki pengertian arsitektur asli yang dibangun ole masyarakat setempat dengan pewarisan budaya secara turun temurun dari generasi ke generasi .



Arsitektur vernacular bukanlah arsitektur tradisional , arsitektur vernacular adalah solusi yang diterimam secara cultural dari arsitektur tradisional namun tidak mengulang. Bentuk arsitektur tradisional melainkan menampilkan bentuk yang lebih modern. Sedangkan arsitektur neo vernacular merupakan pembaharuan dari arsitektur vernakular.

Arsitektur neo vernacular membawa kembali unsure tradisional (bentuk lokal) kedalam bangunan baru dengan teknologi yang lebih modern. Arsitektur Neo vernacular tidak menerapkan salah satu prinsip arsitektur vernacular maupun arsitektur modern melainkan menerapkan unsur kebudayaan dan tradisi arsitektur vernacular dengan teknologi pada arsitektur modern ke dalam karya baru namun lebih ditekankan pada penampilan visual bangunan . sehingga arsitektur neo vernacular merupakan pembaharuan rancangan yang lebih modern tanpa mengesampingkan budaya setempat.

BAB III

KAJIAN OBJEK

III .1 Studi literatur

Jepara Furnicraft Center

adalah sebuah wadah atau pusat kegiatan, promosi, produksi, transaksi, informasi (berupa data atau fakta), pelatihan dalam rangka pengembangan kreatifitas dan inovasi desain dan aktifitas perundingan perjanjian investasi yang berkaitan dengan usaha perdagangan furniture dan aneka kerajinan untuk skala lokal, nasional dan orientasi pengembangan untuk skala internasional, dengan pendekatan bentuk dan langgam arsitektur *Neo- vernacular*.

Dengan sudah diketahui aktifitas-aktifitas yang akan di wadahi di dalam gedung Jepara furnicraft Center, maka yang perlu di ketahui sekarang adalah fasilitas, dan ruang. yang terdapat pada gedung yaitu:

3.1.1 pameran produk furniture dan kerajinan

A. Pengertian

Secara harfiah pameran berarti pertunjukan atau hal memperlihatkan. Sehingga dapat diartikan bahwa pameran merupakan suatu kegiatan yang bertujuan untuk memperlihatkan atau mempromosikan suatu barang hasil produksi kepada konsumen sebagai target pemasaran.

B. FUNGSI

Fungsi dari ruang pameran adalah sebagai tempat untuk mengadakan pertunjukan atau memamerkan suatu barang dan jasa dengan tujuan mempromosikan dan memberikan informasi tentang produk tersebut, sehingga orang lain menjadi tertarik dan menggunakannya. Secara khusus, fungsi dari ruang pameran dapat dijabarkan sebagai berikut :

- Sarana bagi pengusaha untuk mempromosikan barang hasil produksi kepadakonsumen.
 - Sarana informasi akurat yang mudah diakses oleh konsumen mengenai suatu obyek yang sedang dipamerkan Sarana untuk menambah fasilitas hiburan bagi masyarakat.

C. JENIS PAMERAN

Jenis pameran dapat ditinjau berdasarkan :

a) Barang yang dipamerkan :

General Exhibition

Yaitu kegiatan pameran yang memamerkan berbagai barang dalam waktu yang bersamaan.

Solo Exhibition

Yaitu kegiatan pameran yang hanya memamerkan satu atau beberapa jenis barang dari suatu perusahaan saja.

Specialized Exhibition

Yaitu kegiatan pameran yang hanya memamerkan satu jenis barang dandiikuti oleh beberapa perusahaan.

b) Menurut skala pelayanannya, terbagi menjadi :

Skala Internasional

Penyelenggaraan pameran ini strategis untuk komunikasi internasionalserta memiliki sarana dan prasarana yang lengkap.

Skala Nasional

Strategis untuk komunikasi nasional dan memiliki sarana serta prasaranadengan mempertimbangkan kemungkinan keikutsertaan negara asing.

Skala Regional

Penyelenggaraan pameran ini biasanya mempunyai ciri kedaerahan.

c) Menurut transaksi penjualan produk, dibedakan menjadi :

1. Pameran Konvensional

Yaitu kegiatan yang memperjual belikan produk yang dipamerkan secara langsung dan dapat langsung dibawa oleh pembeli.

2. Pameran Modern (pameran murni).

Yaitu pameran yang tidak memperjualbelikan produk yang dipamerkan secara langsung, jadi transaksi hanya melalui pesanan atas barang yang dipamerkan.

d) Menurut lama penyelenggaraan, dapat dibedakan menjadi :

1. Pameran temporer.

Yaitu kegiatan pameran yang penyelenggaraannya sewaktu-waktu, tidak kontinyu tiap tahunnya. Waktu penyelenggaraan biasanya disesuaikan dengan peringatan-peringatan tertentu seperti hari besar nasional atau tema yang diciptakan oleh pihak penyelenggara.

2. Pameran berkala.

Yaitu pameran yang penyelenggaraannya berkala setiap tahunnya dan biasanya dilaksanakan selama satu minggu setiap tahun atau setiap tiga bulan sekali.

3. Pameran tetap.

Yaitu pameran yang sifatnya tetap berupa showroom. Pameran seperti ini menyewa ruang sepanjang tahun dan lebih didasarkan pada keinginan meningkatkan promosi perdagangan dan industri.

e) Menurut bentuk display, dibedakan menjadi :

1. Display produk Biasanya dilakukan oleh para produsen tunggal permanen di suatu tempat dengan tujuan mempromosikan produk, biasanya berupa contoh produk berskala kecil (miniatur) dalam suatu ruang pameran.

2. Display per stan

Beberapa pengusaha kecil yang memproduksi barang sejenis/produk-produk yang masih berkaitan, di antaranya

memamerkan produknya dalam stan-stan yang disediakan oleh penyelenggara pameran.

3. Trade show

Yaitu kegiatan pameran yang dilaksanakan untuk tujuan dagang murni. Biasanya dilakukan oleh suatu asosiasi dan punya sasaran pengunjung khusus. Kejadiannya diselenggarakan di pusat-pusat konvensi/gedung serbaguna dan penyelenggaranya diikuti dengan kegiatan konvensi.

4. Pameran konsumen

Merupakan suatu pekan raya besar-besaran yang diselenggarakan dalam suatu kompleks area pameran. Dalam keadaan tertentu, pameran jenis ini merupakan penggabungan dari dua atau lebih jenis pameran di atas. Contohnya adalah pekan raya yang diselingi stan-stan pameran berskala kecil.

f) Menurut setting

Menurut setting-nya, ada dua jenis pameran, yaitu :

1. Pameran diruang terbuka (open air exhibition)

Settingnya seringkali tidak diencanakan, dan suasana pameran sangat dipengaruhi lingkungan/setting walaupun dapat juga dibuat kontras, tanpa memasukkan unsur alam sekitarnya. Obyek pameran pada umumnya berupa barang-barang yang dipakai untuk kepentingan di luar bangunan, contohnya peralatan konstruksi dan alat-alat pertanian. Pameran ini pelaksanaannya bersifat tidak tetap dalam waktu yang relatif singkat.

2. Pameran dalam ruang (indoor exhibition), dibagi menjadi :

- Permanen, yaitu jenis pameran dengan rentang waktu pelaksanaan yang lama.
- Semi permanen.
- Non Permanen, yaitu pelaksanaannya singkat.

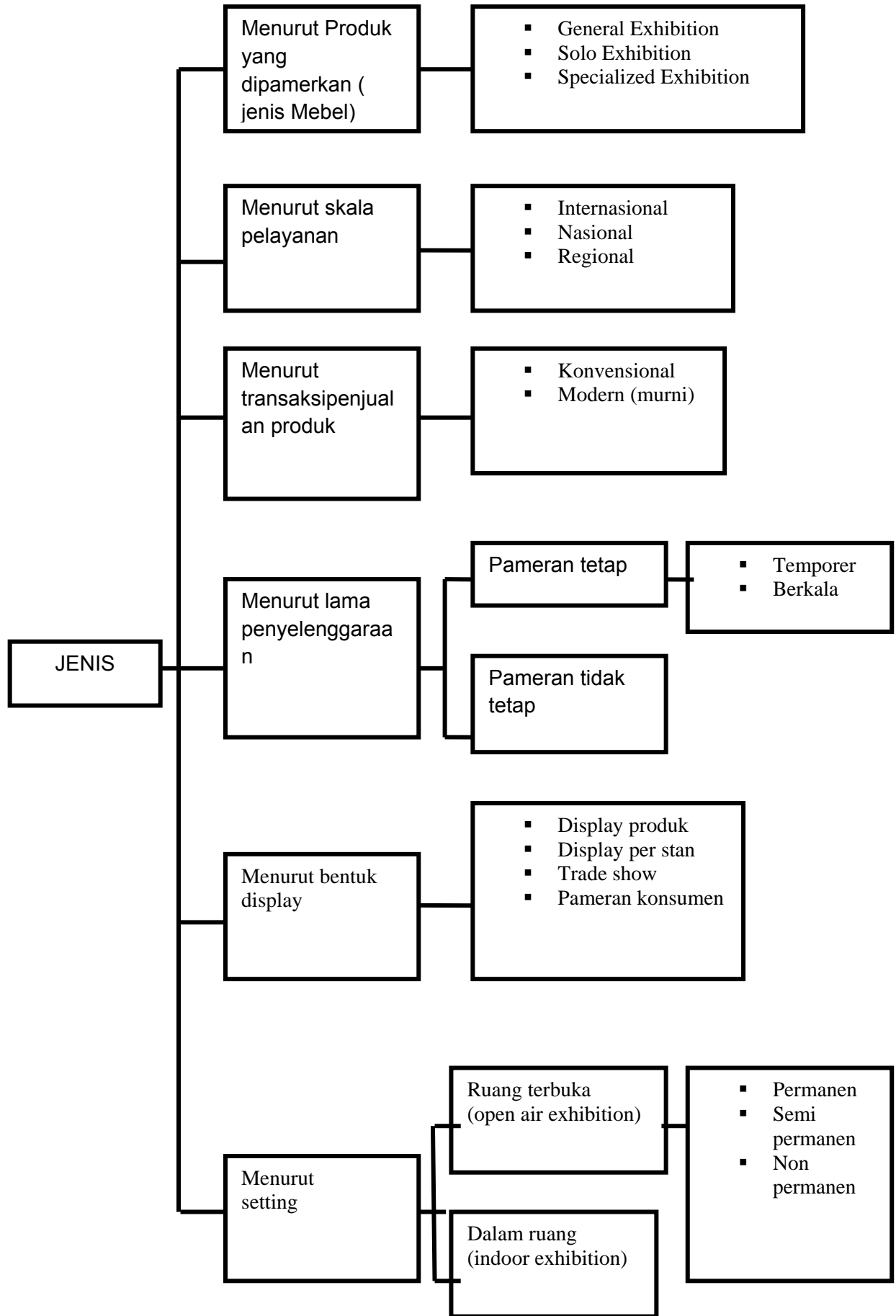


Diagram 3.1 skema fasilitas pameran furniture dan kerajinan

3.2.1 Penjualan atau showroom furnicraft

Penjualan adalah suatu usaha yang terpadu untuk mengembangkan rencana-rencana strategis yang diarahkan pada usaha pemuasan kebutuhan dan keinginan pembeli, guna mendapatkan penjualan yang menghasilkan laba (Marwan, 1991).

3.3.1 Tinjauan Fungsi

3.3.2 Tinjauan Pengguna dan Kegiatan

Adapun para pengguna Jepara furnicraft center adalah :

1. Pengunjung Jepara furnicraft center
2. Pengusaha dan kalangan bisnis
3. Masyarakat umum, konsumen yang hendak berbelanja perabot dan barang-barang properti lainnya.
4. Para siswa yang mengikuti workshop pelatihan
 - a. Karakteristik Pengunjung
 - Ditinjau dari segi usia
 - Pemakai dari bangunan tidak memiliki batasan usia
 - Ditinjau dari strata ekonomi

Pemakai bangunan secara umum tidak dibatasi dari segi strata ekonomi, tetapi penyewa bangunan berstrata ekonomi menengah ke atas.

5. Pengelola Jepara furnicraft center
6. Pemilik toko, , pengunjung restoran,
7. Karyawan toko, karyawan showroom, karyawan workshop.

Adapun kegiatan yang terjadi di Jepara furnicraft center ini adalah :

1. Kegiatan exhibition

Pengertian :

- Pameran (kata dasar : pamer) : Pertunjukan (memperlihatkan lukisan-lukisan, senjata, hasil bumi dsb) Exhibition (bahasa latin : exhibition) : Suatu pameran,

- pertunjukan atau kehadiran untuk memperlihatkan sesuatu pertunjukan, pameran umum seperti karya seni, produk pabrik dsb
- Hall : Aula atau ruang yang besar, umumnya 1 lantai, dirancang menurut modul dan memakai sistem struktur standard dan prefabrikasi.

Dari uraian di atas maka dapat ditarik suatu definisi Exhibition Hall yaitu suatu bangunan yang mempunyai suatu ruang yang luas dan besar dengan fungsi sebagai tempat untuk memperlihatkan atau memamerkan suatu produk atau benda-benda seperti hasil industri, karya seni, dll. Dan pameran merupakan suatu peristiwa dimana satu orang atau lebih memperkenalkan suatu produk barang atau jasa, pada suatu tempat tertentu untuk disaksikan secara langsung oleh calon pengguna barang dan jasa tersebut dengan tujuan calon pengguna tertarik untuk menggunakan barang dan jasa tersebut.

Jenis-jenis Pameran :

Jenis-jenis pameran yang biasa diadakan, yaitu :

- Pameran Konvensi : Pameran dimana penyelenggaranya berkaitan dengan suatu konvensi atau konferensi. Dimana tempat dan waktunya bersamaan dengan dilakukannya kegiatan konferensi tersebut. Pameran ini tidak terbuka untuk umum, hanya untuk peserta konferensi dan undangan tersebut.
- Pameran Umum : Pameran-pameran untuk masyarakat umum. Pameran ini dapat diselenggarakan oleh perorangan, badan usaha, instansi pemerintah ataupun perusahaan penyelenggara pameran.
- Pameran Khusus : Pameran yang hanya memamerkan satu jenis atau kategori barang/produk yang sifatnya temporer dan incidental.
- Pameran Tunggal : Pameran yang diselenggarakan oleh dan hanya satu badan usaha, perorangan atau instansi pemerintah.

Ditinjau dari jenis produk yang dipamerkan, pameran dibedakan atas:

Industrial Exhibition

Consumer Exhibition

Materi Pameran

Materi pameran dapat dikategorikan dalam 2 bagian yaitu :

Produk yang dipamerkan

-Produk-produk industry meubel dan interior, seperti :

- a, perabotan/meubel
- b. kusen, lubang angin
- c. gebyok, gazebo
- d. lampu hias

- Produk-produk seni dan hasil kerajinan tangan

- a. monel
- b. tembikar
- c.kain tenun troso

Layout Pameran

-Ruang-ruang yang luas dan fleksibel

-Penggunaan ruang-ruang panel pameran yang diatur sesuai kebutuhan namun tetap memperhatikan estetika.

-Pencahayaann dan pengkondisian dara pada ruang pameran yang mendukung kegiatan pameran.

-Sirkulasi ruang pamer yang mengalir dan dinamis.

Batasan-batasan

-Beban lantai yang diizinkan.

- Batasan besaran ruang yang tersedia.
- Pertimbangan ekonomi bagi luasan ruang
- Pertimbangan ekonomi di dalam perencanaan dan perancangan bangunan.

Menurut Fred Lawson persyaratan dan kriteria perlu diperhatikan dalam perencanaan dan perancangan gedung pameran adalah fleksibilitas ruang pameran, keamanan pengunjung terjamin, kenyamanan pengunjung dihubungkan dengan keadaan termal, pencahayaan yang tetap dan merata terhadap objek, sirkulasi dan pencapaian terutama sirkulasi pengunjung dan kegiatan pergudangan dan kegiatan lain untuk mendukung pelaksanaan pameran. Kriteria dan persyaratan tersebut dapat disimpulkan menjadi 4, yaitu :

1. Fleksibilitas

Secara harfiah fleksibilitas dapat didefinisikan sebagai kemampuan untuk menyesuaikan diri. Kemudahan penyesuaian ruang pameran berpotensi untuk dapat menampung lebih banyak ragam materi dan stan pameran. Fleksibilitas ruang pameran dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu :

- Pemilihan sistem struktur

Penggunaan ruang dengan bentangan yang besar dan bentuk denah yang lebih dinamis dapat meningkatkan efisiensi ruang dan pengaturan stan pameran. Untuk mendapatkan ruangan dengan bentangan yang besar dibutuhkan suatu sistem struktur bentang lebar yaitu struktur rangka, struktur cangkang, struktur kabel dan tenda. Pertimbangan pemilihan struktur pada bangunan pameran terutama ditekankan pada pemanfaatan sistem struktur untuk penempatan sistem mekanikal-elektrikal dan perlengkapan teknis bangunan.

- Pembagian Ruang

Pembagian ruangan dapat dilakukan dengan menggunakan struktur dinding geser. Sistem ini dilakukan agar ruang pameran dapat menampung jenis pameran yang berbeda dalam waktu tertentu.

- Ketinggian Ruang

Ketinggian ruang pameran ditentukan oleh jenis produk yang

dipamerkan dan bentuk stand pameran. Ruang pameran dengan ketinggian lebih dari 6 meter mempunyai fleksibilitas untuk menampung pameran dengan model stand bertingkat.

- Tata Letak stand Pameran

Fleksibilitas pola pengaturan stand pameran diperoleh dengan mempertimbangkan letak penyaluran sumber energy listrik dan air. Untuk ruangan dengan bentangan yang besar penyaluran fasilitas tersebut dapat dilakukan dengan penerapan sistem jaringan kabel dan sistem lantai panggung.

- Lantai Stand Pameran

Fleksibilitas lantai ruang pameran dapat diperoleh dengan menerapkan beberapa pola lantai stan pameran, yaitu sistem lantai pameran split (bertingkat), sistem lantai putar, sistem lantai stan berlantai banyak yaitu lantai stan dinaikkan dengan sistem hidrolik.

- Kenyamanan

Kenyamanan untuk ruang pameran dipengaruhi oleh faktor keadaan termal dan pencahayaan ruang pameran.

- Kenyamanan Thermal

Untuk memberikan kondisi yang nyaman secara terus-menerus dalam suatu bangunan, maka system pengkondisian udara bangunan harus dapat mempertahankan kondisi thermal dalam ruangan dengan kondisi iklim dan

suhu udara di luar ruangan. Beberapa faktor yang mempengaruhi kenyamanan thermal, yaitu :

- Iklim dan kelembaban yang menitikberatkan pada suhu normal tubuh 37^0 terhadap lingkungan sekitarnya.
- Pengaruh radiasi alam atau radiasi buatan akibat pemancaran energy dari benda-benda dalam ruangan.
- Adanya konduksi panas dari luar nelalui dinding. Panas

matahari yang masuk melalui bukaan.

- **Kenyamanan Pencahayaan**

Tujuan perancangan ini adalah untuk memberikan suatu lingkungan yang menyenangkan dan nyaman untuk memudahkan pelaksanaan tugas-tugas visual secara efisien. Menurut sumber, cahaya dapat dibedakan menjadi dua, yaitu cahaya buatan dan alami. Cahaya buatan merupakan pencahayaan yang dihasilkan oleh peneranga buatan atau lampu. Penerangan ini digunakan pada ruangan yang memerlukan kondisi cahaya tertentu dalam penerangannya. Cahaya alami merupakan cahaya yang bersumber dari sinar matahari langsung maupun tidak langsung.

1. Sirkulasi, Perencanaan dan perancangan sistem sirkulasi pada bangunan pameran terutama ditekankan pada pola pengaturan pencapaian pejalan kaki, jalur sirkulasi pengunjung dan sirkulasi servis bangunan.
2. Kegiatan Jual Beli , yaitu terjadinya transaksi jual beli antara penjual dan pembeli di dalam bangunan.
3. Kegiatan pelayanan jasa konsultasi interior (kantor) , yaitu memberikan konsultasi interior kepada pengunjung.
4. Kegiatan Hiburan , yaitu terdapat food court , Kegiatan *Loading Dock* , yaitu kegiatan yang berhubungan dengan masuk dan keluarnya barang , yang tentu saja harus benar benar diperhatikan karena memerlukan *space* yang cukup besar.
5. Kegiatan workshop, yaitu pelatihan pembuatan barang kerajinan seni ukir.
6. Kegiatan workshop produksi, yaitu pembuatan furniture setengah jadi menjadi barang jadi.

3.3.3 Deskripsi Perilaku

Berdasarkan sifat aktivitas yang dilakukan perilaku pengguna bangunan Jepara Furnicraft Center dapat dikategorikan menjadi 2 kategori, yaitu :

Perilaku pengguna bangunan yang lebih bersifat menetap pada satu tempat atau ruang. Kebiasaan pengguna ini merupakan kegiatan yang menjadi rutinitas atau sementara dengan intensitas waktu yang lebih lama seperti aktifitas pengelola pelaksana pameran dan pihak yang mengikuti kegiatan konvensi dan para pemilik retail sewa.

Perilaku penggunaan bangunan yang cenderung bergerak atau berpindah dari satu tempat ke tempat lainnya dalam ruang lingkup bangunan, diantaranya aktifitas pengunjung showroom, perkantoran, workshop dengan menggunakan fasilitas yang disediakan pada bangunan.

3.3.4 Fungsi Bangunan

Dari lingkup fungsi dan kegiatan Jepara Furnicraft Center ada beberapa fungsi yang berlangsung pada bangunan ini, yaitu :

Fasilitas Showroom / Pameran / Galeri

Bangunan ini memiliki fungsi utama untuk memamerkan produk-produk furniture dan produk seni yang dipasarkan untuk khalayak umum.

Fasilitas Food Centre

Bangunan ini memiliki fungsi sebagai pusat beraktivitas kumpul-kumpul yang menjual makanan dan tempat istirahat bagi para

pengunjung yang lelah dan ingin bersantai sejenak.

Fasilitas Workshop

Bangunan ini juga sebagai bengkel kerja yang menyediakan bahan

setengah jadi untuk diproses yang selanjutnya akan dipamerkan di ruang showroom. Selain itu workshop juga berfungsi untuk menerima reperiaksi perbaikan furniture.

3.3.5 Teori Mengenai Fungsi

3.3.5.1 Showroom :

Ruang pameran atau kamar pajang yang juga menjual barang pajang tersebut, misalnya menjual kendaraan atau furniture (kamus Inggris-Indonesia, John M. Echols dan Hasan Shadily. PT. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta)

Showroom juga merupakan penampilan dari barang dagangan dan mengandung fungsi penjualan atau promosi bidang penjualan (Joseph de Chihara dan Hanhooock Callendar, Mc. Graw Hill, New York)

A showroom is a large space used to display products for sale, such as automobiles, furniture, appliances, carpet or apparel. The World's most famous locations for a showroom are the Champs Elysees in Paris or the 5th Avenue [1] in New York. On the Champs Elysee Car manufactures like Citroen [2], Toyota[3], Fiat [4], Renault[5], Mercedesor Peugeot compete to have the most extravagant showroom. (Wikipedia.com)

A show room is a retail store of a company in which the products are sale only created by their brand or company. (Wikipedia.com)

Teori mengenai Galeri

Dalam merancang galeri juga ada beberapa syarat yang dijadikan pedoman agar rancangannya berhasil.

PengertianPengertian galeri adalah :-

A room, series of rooms, or building devoted to the exhibition and often the sale of work of art. (Ruangan, rangkaian ruangan atau bangunan yang disediakan untuk memamerkan

dan menjual karya seni) (Stein & Urdang 1967, hal 173)

-Ruang atau gudang tempat memamerkan benda atau karya seni dan sebagainya (Departemen Pendidikan Nasional,

2000,hal328)

Dalam Encyclopedia of American Architectural, dikatakan bahwa perancangan galeri menunjuk pada perancangan museum, dan demikian sebaliknya. Perbedaan antara galeri dan museum adalah bahwa museum secara umum diartika sebagai suatu bangunan atau ruang di dalam bangunan yang digunakan sebagai tempat untuk mengoleksi objek pengetahuan atau karya seni langka, sedangkan galeri barang-barang yang dikoleksi sengaja untuk dipamerkan dan dijual. (Encyclopedia of Architecture, hal 222)

Kegiatan penjualan tidak dapat dipisahkan dari galeri, berbeda dengan museum yang bersifat sosial, galeri bersifat komersial dimana objek pameran memang sengaja dipamerkan dan dijual (Hunt, hal 1980, hal 375)

Galeri memiliki tiga fungsi, yaitu :

1. Fungsi Komunikatif

Galeri sebagai media penyampaian produk atau objek pameran kepada pengunjung secara tidak langsung.

2. Fungsi apresiasif

Galeri sebagai sarana apresiasi para seniman untuk bereksperimen dalam karya-karyanya.

3. Fungsi Estetis

Galeri sebagai tempat mengemas produk yang dipamerkan dan dijual agar tampak lebih menarik.

Galeri dirancang untuk memberikan pengalaman visual yang berkesan bagi pengunjung dan mampu menampilkan keunggulan objek yang dipamerkan. Area pintu masuk dan lobby sebaiknya menjadi area perkenalan bagi pengunjung untuk dapat mengenal ruang secara global dan menentukan arah yang hendak dituju. Area ini diperlukan untuk menciptakan suasana yang lebih santai dan dapat disediakan kursi, meja, tempat brosur, dan sebagainya. Pengunjung galeri memiliki ruang gerak yang cukup untuk dapat melihat-lihat dengan santai,

terlepas dari jalur sirkulasi pengunjung lain/ (De Chiara dan Calladar, 337).

Sebagai ruang untuk memamerkan hasil produk seni, ada persyaratan yang harus dipenuhi yaitu :

1. Terlindung dari kerusakan, pencurian, kebakaran, kelembaban, kekeringan, cahaya matahari langsung, dan debu.
2. Penampilan display dengan cara yang paling menarik dan dapat dilihat tanpa kesulitan.
3. Pencahayaan yang cukup.
4. Penghawaan yang baik dan kondisi ruang yang konstan. (Neufert, 1996, hal. 135-137)

Fungsi ruang ditentukan oleh kegiatan manusia yang terjadinya didalamnya yaitu mempengaruhi dimensi ruang, organisasi ruang, ukuran sirkulasi, letak serta bukaan jendela dan pintu. Ruang-ruang yang ada memiliki hubungan antara satu dengan yang lainnya. Dimensi ruangan dalam ditentukan oleh aktivitas dan dipengaruhi oleh pengelompokan fungsi, hierarki ruang, kebutuhan pencapaian, pencahayaan dan arah pandangan.

Dalam menata produk ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, yaitu :

1. Menganalisa karakteristik barang dagangan sebelum menatanya dalam rak display.
2. Produk yang didisplay pada akhirnya menjadi pusat perhatian pembeli, karena itu diperhatikan lingkungan sekitar area sebelum mendisplay produk.
3. Membuat tingkat display secara geometris dan sigurat.
4. Sistem display dibuat sefleksibel mungkin untuk menghindari penataan di luar jangkauan mata pengunjung. (Designing to sell, hal. 55-58)

Penataan layout ruang pameran terbagi dua, yaitu :

1. Sequential Circulation

Sirkulasi yang dibentuk berdasarkan ruang yang telah dilalui

dan benda seni diperkenalkan satu persatu, menurut ruang pameran berbentuk ulir atau memutar hingga akhirnya menuju entrance area pertama kali masuk galeri.

2. Random Circulation

Di sini pengunjung merasa lebih nyaman dengan memilih jalan sendiri, ruang atau jalur mana yang ingin dikunjungi, untuk melihat dan menikmati karya seni dari ruang galeri yang dibentuk tanpa batasan-batasan dinding pemisah ruangan.

Sistem pelayanan galeri bertujuan untuk memberikan kenyamanan dan kelancaran bagi pengunjung dan pengelola.

Ada dua macam sistem pelayanan dalam galeri, yaitu :

1. Sistem terbuka (Open Access), yaitu sistem pelayanan dimana pengunjung dapat melihat-lihat objek pameran tanpa didampingi petugas atau karyawan.
2. Sistem tertutup (Close Access), yaitu sistem pelayanan dimana pengunjung dalam melihat-lihat objek pameran didampingi petugas atau karyawan.

Penataan area display ditujukan untuk mempromosikan produk galeri, karena itu pertimbangan yang harus diperhitungkan adalah :

1. Bagaimana tampilan display yang menarik minat pengunjung
2. Bagaimana menampilkan sisi yang terbaik dari produk tersebut.
3. Berapa besar area yang dibutuhkan
4. Berapa jenis produk yang ditampilkan.
5. Perlukah perlindungan dari jamahan konsumen atau sebaliknya.

Pembuatan tempat display dapat mencerminkan identitas galeri. Tempat display sebaiknya didesain sesimpel mungkin agar fleksibel dalam mengikuti perkembangan perubahan produk yang dipromosikan, pasar dan sebagainya. Pertimbangan apakah produk display tertutup atau terbuka dari jamahan konsumen didasarkan pada :

1. Jenis Produk
2. Ukuran Produk
3. Harga Produk

4. Berbahaya tau tidak

5. Kesan yang ingin ditampilkan.

Cara pengaturan produk pada area display disesuaikan dengan tempat display itu sendiri, berikut beberapa elemen pendukungnya : lampu, base, dan sebagainya.

Berikut ini adalah beberapa tipe tempat display :

1. Slat walls, yaitu unit vertical yang menempel pada dinding toko dimana rak-rak barang ditata pada sisinya, agar desain tidak menonton bisa dibuat variasi warna ataupun tekstur pada desainnya.

2. Poles dan Slotted Channels

3. Shelving, paling umum digunakan sebagai tempat display produk, cocok untuk produk fashion dan dekorasi interior.

Di dalam galeri, biasanya terdapat fasilitas antara lain :

1. Visitor guide service atau informasi untuk menerima pengunjung dan memberikan pelayanan informasi.

2. Administrasi dan dokumentasi untuk mengatur dan mencatat keluar masuk barang.

3. Display sementara atau permanen untuk memajang dan memamerkan benda-benda. Ada tiga penataan objek pameran, yaitu :

1. In showcase

Benda yang dipamerkan termasuk kecil, karenanya diperlukan wadah atau kotak tembus pandang (kaca), yang kadang juga memeperkuat kesan tema dari benda yang dipamerkan.

2. Free Standing on the floor, on Plinth or Support

Benda yang dipamerkan memiliki dimensi yang cukup besar, sehingga memerlukan panggung atau ketinggian lantai untuk batas dari objek pameran.

3. On walls or panel

4. Benda yang dipamerkan di dinding ruang atau partisi pembatas ruangan.

Pengkategorian ruang pameran (Show room) dan Standar Penataan Display

Menurut David Mun dalam buku “Shops a Manual Planning and Design”, ruang pameran dikategorikan menjadi 4, yaitu ruang pameran untuk pabrik, penyalur, industry nasional, dan galeri seni. Semua itu juga dipengaruhi dari jenis perusahaan yang ada.

Dalam buku yang sama, juga disebutkan bahwa tempat display yang ada sebaiknya dapat menarik perhatian pengunjung yang datang ke tempat itu. Peletakkan display juga harus memperhatikan jalur sirkulasi yang ada, penataan display sebaiknya di tempat terbuka atau dapat dibatasi dengan dinding partisi yang tidak terlalu tinggi.

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menata produk, yaitu :

1. Menganalisa karakteristik produk sebelum menatanya dalam rak display.
2. Produk yang didisplay pada akhirnya menjadi pusat perhatian pengunjung, karena itu diperhatikan dahulu lingkungan sekitarnya.
3. Membuat alternative display.
4. Membuat tingkat display secara geometris dan sigurat.
5. Sistem display disebut sefleksibel mungkin untuk menghindari penataan yang di luar jangkauan mata pengunjung.

3.3.5.2 Teori mengenai retail

Dalam merancang retail, terdapat syarat-syarat agar perancangan itu berhasil. Dan teori tersebut ada 4 jenis, yaitu :

Retail

Kata Retail berasal dari bahasa Inggris yang berarti penjual eceran. Pada perkembangannya, retail sendiri memiliki arti penjual barang-barang, biasanya dalam jumlah sedikit (kecil atau eceran) kepada masyarakat umum dan tidak dijual kembali. Suatu

usaha dapat dikatakan sebuah retail, jika telah memiliki beberapa outlet yang menjual barang-barang yang sama pada saat yang sama dengan nama yang sama pula.

Retail memiliki berbagai macam tipe, yaitu department store, hingga retail yang menjual barang-barang yang spesifik (contohnya Ved Bath & Beyond) yang menjual perlengkapan mandi), retail perlengkapan olahraga, retail perlengkapan otomotif, perhiasan, dan perlengkapan rumah tangga (contohnya Ace Hardware dan Index Furnishing)

Di dalam usaha retail, tidak ada yang tetap. Pasar selalu berubah, konsumen tidak selalu tepat menerima dan merespon produk yang dipasarkan, dan pengelola retail harus selalu memonitor kesuksesannya dengan konstan. Beberapa retail berevolusi, beberapa yang lain tetap, dan yang lain berlalu begitu saja. Seperti fluktuasi ekonomi usaha, usaha retail bergantung pada pendapat dan selera konsumen.

Metode Penjualan pada Retail

Metode Penjualan pada retail dapat dibagi menjadi tiga, yaitu : Personal Service

Metode tradisional dimana pembeli dilayani oleh seorang asisten penjual yang biasanya berada di belakang meja counter, yang mana pada akhir pembelian ia menyerahkan uang pembayaran dan membawanya ke bagian kasir dan menyerahkan tanda lunas barang tersebut.

Dalam metode ini pembeli mendapatkan pengaruh maupun pengarahan dari asisten penjual. Barang-barang dagangan yang biasa memakai metode ini adalah barang-barang yang bernilai tinggi, seperti perhiasan, barang boutique, dan lain lain.

Self selection

Metode penjualan dimana pembeli dapat memegang,

memilih serta membandingkan kemudian membawanya ke kasir untuk dibayar dan dibungkus. Di sini tersedia beberapa staff asisten penjualan. Metode ini biasanya digunakan secara umum pada toko-toko umumnya. Seperti toko pakaian, dan lain lain.

Self Service

Metode penjualan dimana pembeli dapat berkeliling dalam toko, mengamni barang yang dikehendaki, lalu meletakkanya ke dalam keranjang atau trolley (kereta dorong) dan dengan usaha sendiri pula membawanya ke kasir untuk dibayar dan dibungkus. Dengan demikian, pembeli melayani dirinya sendiri. Metode ini digunakan pada supermarket dimana pintu masuk dan keluar dipisahkan dengan jelas¹.

3.3.5.3 Window Display

Window Display merupakan sarana promosi serta sarana untuk menunjukkan identitas retail kepada khalayak. Penataan window display yang kreatif merupakan salah satu cara untuk menarik minat pengunjung masuk ke dalam retail.

Benda-benda display akan terus berganti sesuai dengan produk-produk terbaru yang dikeluarkan oleh perusahaan. Namun kuncinya tetap satu, yaitu focus terhadap produk yang akan didisplay. Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam window display adalah :

1. Window display harus sederhana. Peletakkan berbagai macam barang sekaligus tidak diperbolehkan.
2. Window display harus selalu tampak bersih.
3. Mengganti display secara berkala agar selalu tampak fresh.
4. Pencahayaan yang terang adalah hal yang krusial, baik pada malam hari ataupun siang hari. Track lights yang dapat digerakkan akan bekerja lebih baik untuk menerangi display

¹ Sumber : Beddington, Nadine. 1982. Design for Shopping Centre. London : Butterworth Scientific)

atau signs.

5. Penggunaan bentuk dan warna yang diulang dapat digunakan untuk menarik perhatian pengunjung.
6. Mengelompokkan tiga atau lima buah display ke dalam satu grup. Jumlah yang ganjil jauh lebih menarik minat mata untuk melihat.
7. Benda yang memiliki perbedaan massa dan kedalaman akan menarik mata untuk terus menerus melihat.
8. Sesuatu yang bergerak digunakan untuk menarik pengunjung
9. Menggunakan pencahayaan dengan warna yang terang/
10. Penggunaan tema yang sama pada window display dengan display lainnya yang terletak di dalam retail.

Sumber : Camilleti, Denise Schroeder & Kim Solum.
<http://www.MRA.com>

3.3.5.4 Teori mengenai Workshop

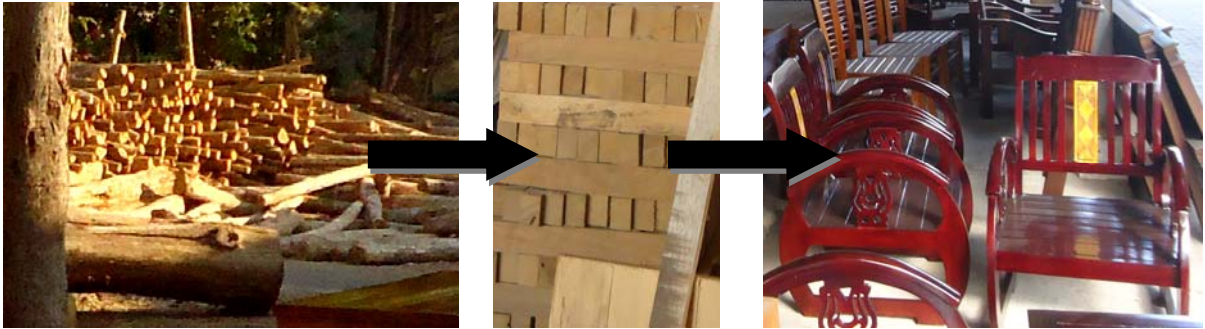
Defenisi

Bengkel, Ruang Kerja, lokakarya. (Advanced English Indonesian Dictionary. 1993,663)

A workshop is a room or building which provides both the area and tools (or machinery) that may be required for the manufacture or repair of manufacture or repair of manufactured goods. Apart from larger factories, workshop were the only places of production in the day before industrialization. (Wikipedia.com)

Secara umum workshop adalah tempat kerja, bisa juga disebut bengkel. Intinya workshop adalah tempat tenaga kerja (mekanik, montir dll) melakukan kegiatan maintenance dan repair yang didukung dengan alat-alat kerja. Arti dari segi tehnik, workshop adalah wadah atau tempat penampungan data-data dan alat-alat.

Proses Produksi



Gambar 3.1 proses produksi sumber : dok.pribadi

Sebelum menjadi sebuah furniture rumah modern , kayu harus melalui beberapa proses dasar dan teliti. Karena kayu pada dasarnya adalah material yang 'hidup' maka beberapa proses kadang2 akan harus diulang untuk mendapatkan hasil yang terbaik.

Berikut ini proses dasar pengolahan kayu:

Proses pengerjaan dari kayu log menjadi sebuah furniture merupakan sebuah proses yang panjang dan dibutuhkan ketelitian tinggi sehingga bisa dihasilkan kualitas yang baik. Di sini saya ingin menjabarkan secara garis besar bagaimana semua proses tersebut berjalan dan bagaimana mengatur agar beberapa proses yang sangat penting tidak terlewat.

Keseluruhan proses memiliki tingkat kepentingan yang berbeda-beda dan memerlukan pemeriksaan yang berbeda pula. Dari proses awal sebuah log kayu, penggergajian pengeringan kayu, pembahanan, pembuatan kontruksi, perakitan dan finishing membutuhkan prioritas dan alat yang berbeda.

1. Logs

Kayu-kayu berbentuk bundar dengan diameter bervariasi dari 25-80 cm (tergantung jenis kayu) ini adalah hasil dari penebangan pohon di hutan dan belum melalui proses apapun

kecuali tindakan pencegahan retak pada ujung log. Pada beberapa jenis kayu dilakukan pengupasan kulit pohon dengan tujuan percepatan pengeringan kayu. Kayu log ini kemudian digergaji untuk mendapatkan ukuran papan dan balok sesuai kebutuhan.

2. Penggergajian

Agar dapat diproses dengan alat pengering kayu lebih lanjut, pembelahan log dibuat sedemikian rupa sehingga dimensi kayu sesuai dengan ukuran ruangan pengering kayu dan ukuran perabot yang akan dibuat.

3. Pengeringan kayu

Kayu harus dikeringkan karena sifat fisiknya yang bisa berubah bentuk seiring dengan berubahnya kadar kandungan air di dalam kayu. Metode pengeringan bisa bermacam-macam bisa di lihat di sini. Standar kayu yang kering juga bisa dilihat di sini.

4. Pembahanan Dasar

Kayu paling ideal dibelah dan dipotong ketika sudah kering dan proses ini dilakukan di ruang pembahanan. Pada proses ini kita harus mengetahui dengan tepat ukuran-ukuran komponen untuk perabot pada waktu jadi sehingga pengaturan tentang rendemen dan serat kayu sesuai dengan posisi komponen akan dapat diatur dengan benar.

Bahan kayu hanya dipolah hingga ukuran kasar tapi sudah dilakukan pemilihan kualitas terutama terhadap mata kayu, kayu gubal dan cacat kayu alami yang lainnya. Pemeriksaan kualitas bahan dalam hubungannya dengan cacat alami kayu harus dilakukan pada tahap ini.

5. Konstruksi

Dimulai dengan penyerutan kayu untuk menghasilkan permukaan yang halus, lalu pemotongan pada sisi panjang sebagai ukuran jadi hingga pembuatan lubang konstruksi adalah proses paling panjang di dalam produksi furniture kayu.

Beberapa komponen atau bagian furniture seringkali harus melalui proses pada mesin yang sama secara berulang-ulang. Proses konstruksi meliputi:

- o Pembuatan lubang dowel
- o Pembuatan tenon & mortise
- o Alur dan takikan
- o pingul pada sisi ujung kayu dan lain-lain

6. Pengamplasan

Pertama kali harus dilakukan ketika benda kerja selesai melalui proses konstruksi. Dan proses ini membutuhkan beberapa kali dengan grit amplas yang berbeda secara bertahap. Di dalam tahap ini sudah seharusnya tidak ada lagi cacat kayu pecah, retak atau warna karena hal tersebut seharusnya dilakukan pada saat proses konstruksi.

7. Perakitan

Tergantung pada jenis produk anda, apabila produk tersebut adalah produk Knock Down atau Lepas, maka perakitan bisa dilakukan setelah finishing. Namun demikian untuk komponen semisal pintu dan laci perlu dirakit terlebih dahulu. Apabila semua komponen yang memerlukan pra-perakitan telah disetel dengan baik, maka pengamplasan bisa dilanjutkan kembali setelah kemudian finishing.

8. Finishing

Semua cacat kayu dan kesalahan pengerjaan konstruksi seharusnya telah diselesaikan ketika memasuki tahap ini. Finishing merupakan tahap akhir pada proses pembuatan furniture. Sebagai langkah penyelesaian ketika semua komponen

telah tersambung dengan baik.

9. Pemasangan perlengkapan

perlengkapan misalnya engsel, kunci dan pegangan pintu sebaiknya dipasang setelah proses finishing selesai sehingga terjaga kualitas bahannya. Untuk itu pula sebaiknya perlengkapan perabot dilepas atau ditutup dengan plastik pada waktu anda melakukan finishing. Selain hal ini akan baik untuk perlengkapan, juga akan menjaga keawetan perlengkapan dari karat atau goresan amplas.



Gambar 3.2 proses pengerjaan ukiran mebel sumber doc. pribadi

3.3.6 Deskripsi Kebutuhan Ruang

Kebutuhan Ruangan pada Workshop dan Showroom Furniture Jati Jepara adalah sebagai berikut :

1. Ruang Showroom, yang terdiri dari :
 - a. Ruang Display Furniture
 - b. Ruang Informasi / Konsultasi
 - c. Kasir
 - d. Toilet
2. Ruang Pengelola, yang terdiri dari
 - a. Ruang Direktur
 - b. Ruang Manajer
 - c. Ruang Administrasi

- d. Pantry
- e. Toilet

3. Workshop, yang terdiri dari :

- a) Bengkel Kerja
 - b) Bagian Amplas
 - c) Bagian Stel
 - d) Bagian Jok
 - e) Bagian Poles/Dempul
 - f) Bagian Pengecatan
 - g) Bagian Pengepakan
 - h) Bagian Quality control
 - i) Gudang
 - j) Gudang Bahan Mentah
 - k) Gudang Bahan Cat
 - l) Gudang Alat
- c. Divisi Transportasi
- a) Garasi 2 Mobil
 - b) Loading Dock

5. Restoran

- a. Ruang Makan
- b. Dapur
- c. Toilet
- d. Gudang

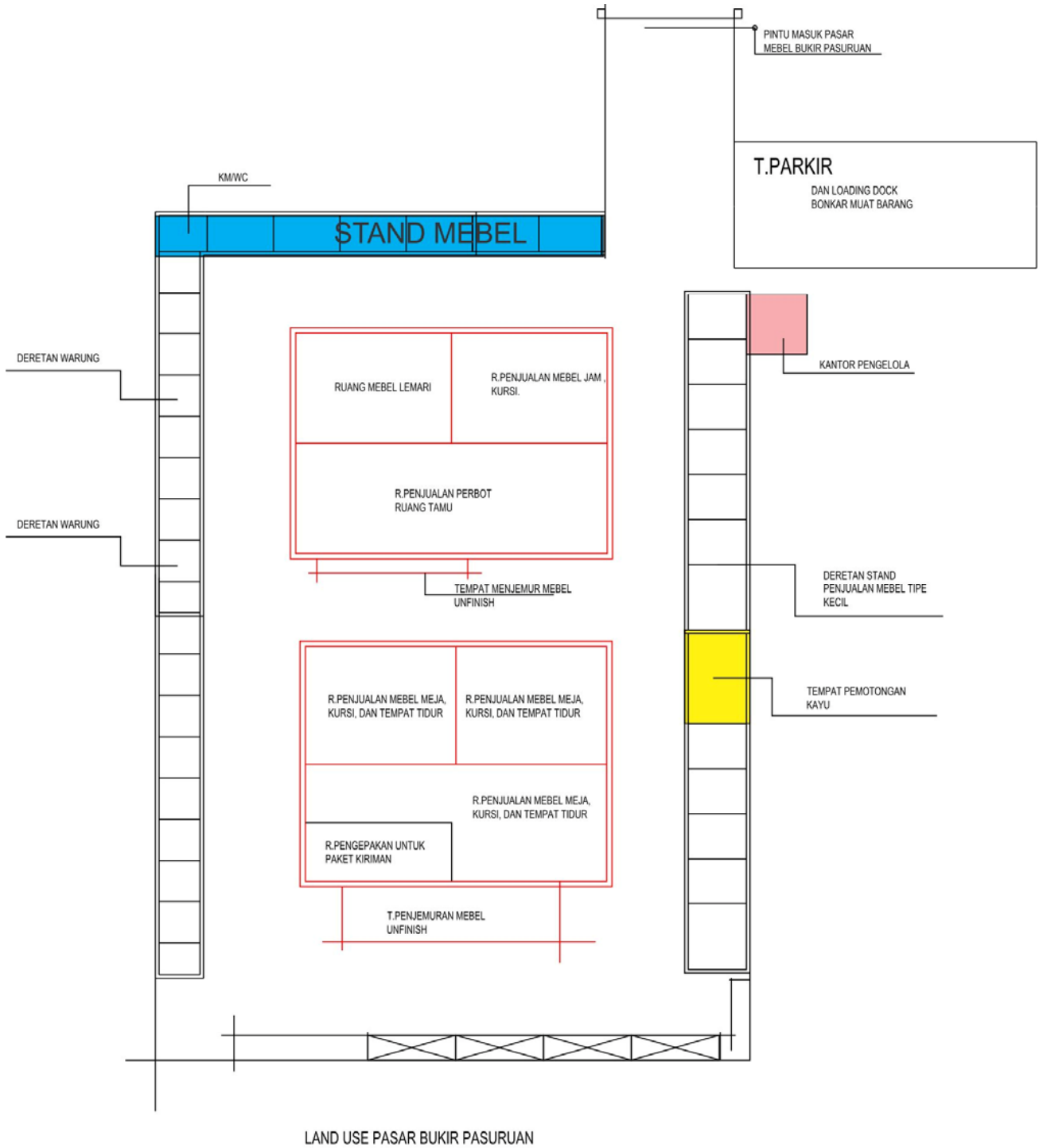
6. Ruang Karyawan

- a. Ruang Makan Pegawai
- b. Ruang Bersama
- c. Ruang Ganti
- d. Ruang Loker
- e. Mushola
- f. Toilet
- g. Ruang Bersih-bersih

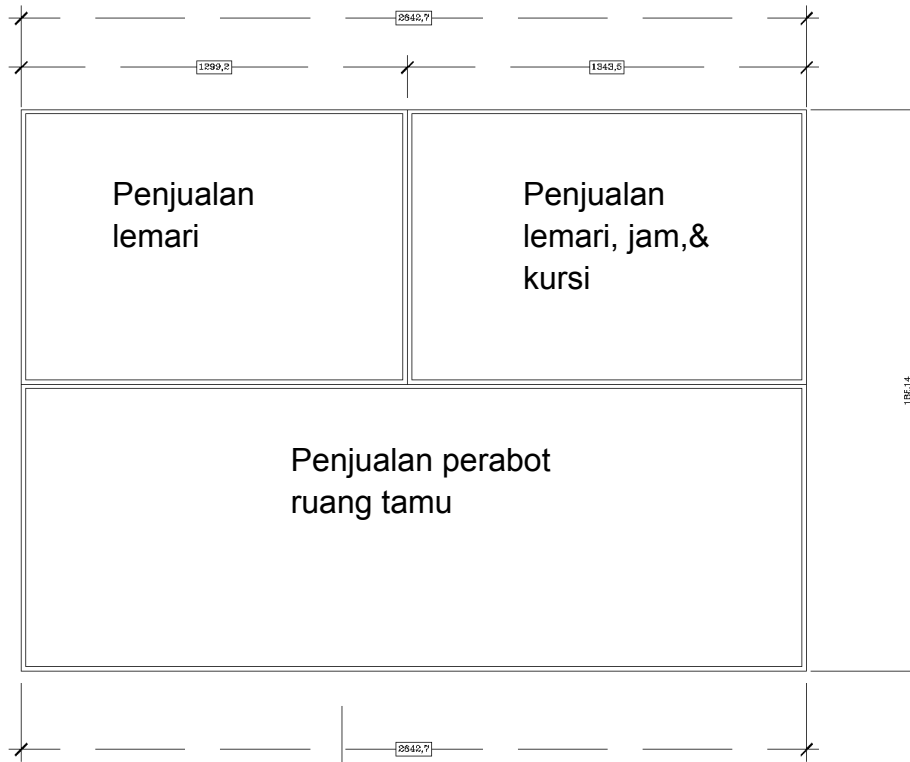
- h. Dapur
 - i. Ruang Security
 - j. Ruang Cleaning Service
7. Ruang Pelatihan Seni Ukir
- a. Ruang Workshop Latihan
 - b. Ruang Instruktur
 - c. Gudang Alat dan Bahan
8. Ruang Servis
- a. Ruang Genset
 - b. Ruang Trafo
 - c. Ruang Panel

3.4 Studi Banding Proyek Sejenis

PASAR MEBEL BUKIR PASURUAN



Gambar 3.3 land use pasar bukir pasuruan dok pribadi



Gambar 3.4 denah pasar bukir masa bangunan utama dok pribadi



Gambar 3.5 denah 2 pasar bukir masa bangunan utama 2 dok.pribadi

Pasar bukir adalah pusat mebel di kota pasuruan , tepatnya di Kelurahan Bukir Kecamatan Gadingrejo kota Pasuruan Sejumlah produk yang dihasilkan oleh industri mebel di Bukir antara lain mebel ukir, mebel interior (meja, kursi, buffet, lemari, dan berbagai perabot rumah tangga), mainan, aksesoris, dan juga kerajinan dari kayu kelapa. Selain mebel jadi, industri mebel Bukir juga memproduksi mebel setengah jadi. Dan keberadaan mebel setengah jadi ini ternyata mendapat respon positif dari pasar. Dengan membeli mebel setengah jadi, konsumen bisa melakukan finishing sesuai dengan selera. Menariknya lagi, sejumlah produk mebel tersebut bahkan sudah bisa menembus pasar internasional, baik di kawasan Asia Pasifik maupun Eropa.²

Pasar meubel bukir pasuruan ini mempunyai fungsi utama yaitu penjualan mebel pasuruan dan jepara, di pasar tersebut banyak showroom, retail penjual mebel khas pasuruan dan jepara, adapun suasana ruangan dan desain showroom & retail dapat dilihat pada gambar di bawah ini :

Foto dok.pribadi	Keterangan	Luas
	<p>- Pasar induk untuk memamerkan produk furniture setengah jadi dan siap pakai. yang terdiri dari kumpulan produsen industri mebel.</p>	<p>50 X 75 =3750 m2</p>

² <http://idestaff.com/investasi/pasuruan-mebel-bukir/>

	<ul style="list-style-type: none"> - Salah satu retail di pasar induk yang menjual mebel lemari, di pasar bukir tidak ada batas tembok antar pedagan jadi hanya batas territorial. 	<p>7x5= 30 m2</p>
	<ul style="list-style-type: none"> - Proses pemahatan / ukir yang dilakukan di tempat. (retail pasar bukir) . 	
	<ul style="list-style-type: none"> - Mebel yang telah di amplas meja,kursi bypet, dan lemari. Di tempatkan jadi satu , pemiliknya bukan perorangan melainkan beberapa produsen mebel. Yang di promosikan oleh broker (calo/ mekelar) 	<p>25x7 = 165 m2</p>
	<ul style="list-style-type: none"> - Tempat pameran general exhibition yaitu dari beberapa produsen mebel dengan berbagai macam jenis mebel. 	<p>20 x 20 = 400 m2</p>

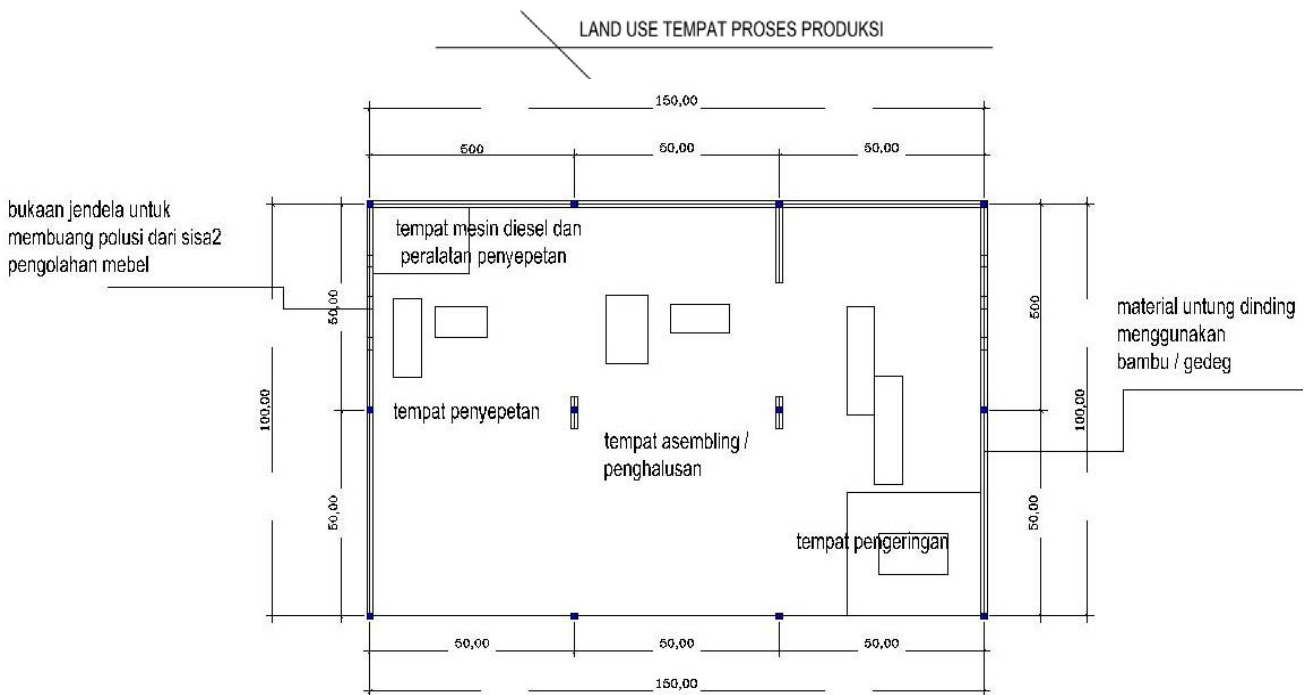
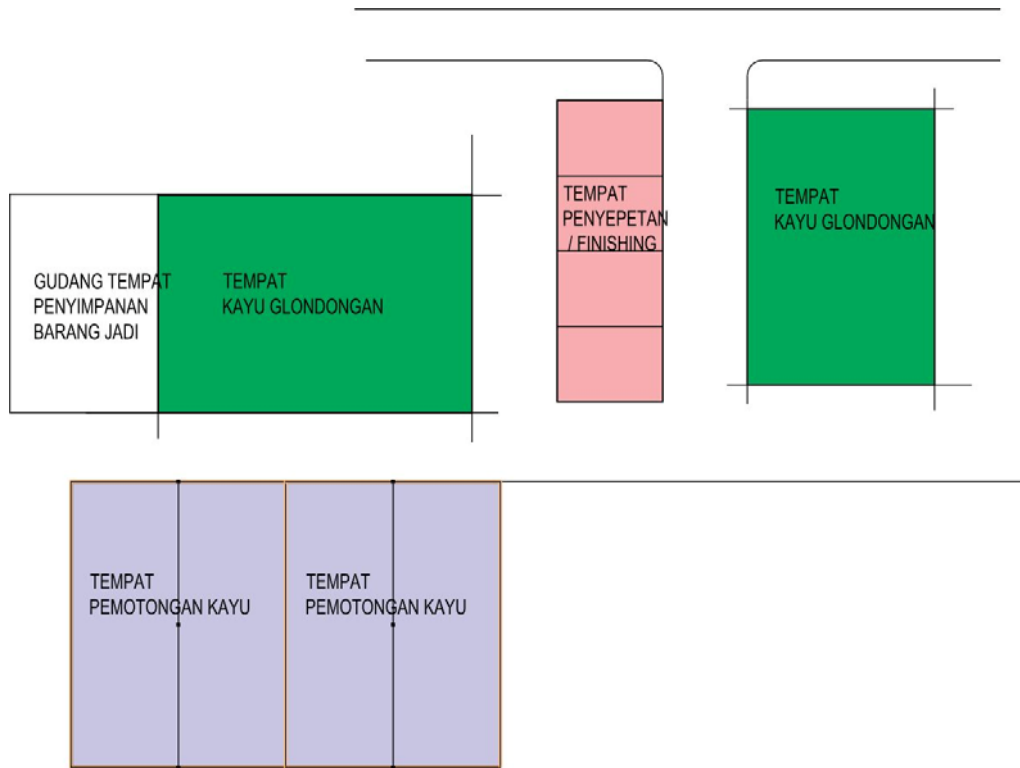
	<ul style="list-style-type: none"> - Bagian Tempat pameran general exhibition yaitu dari beberapa produsen mebel dengan berbagai macam jenis mebel. 	
	<ul style="list-style-type: none"> - Tempat penjemuran mebel setengah jadi yang belum dicat di tempat terbuka . untuk mendapatkan sinar matahari langsung 	
	<ul style="list-style-type: none"> - Proses terkir adal proses pengepakan setelah di cat finishing siap pakai . - Di pasar induk mebel bukir hanya di temukan 3 retail yang memasarkan mebel sudah jadi . yang lainnya masih dalam unfinish. 	<p>25 x 7 = 165 m2</p>

Gambar 3.5 .1 penataan furniture dipasar bukir pasuruansumber : dok. pribadi

3.4.1 Produksi furniture di pasar mebel bukir pasuruan


Fasilitas Produksi

Fasilitas produksi furniture



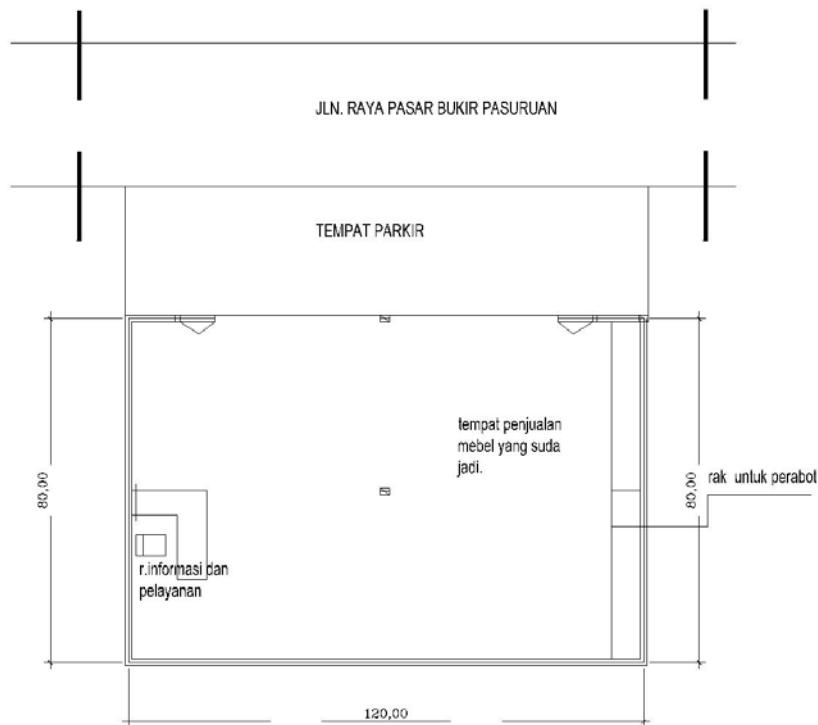
Gambar3.6 denah proses produksi pasar bukir masa bangunan penunjang

Gambar	Keterangan	Luas
	<p>Gudang bahan baku & PEMOTONGAN KAYU</p> <p>Bahan baku berupa kayu jati dan kayu mahoni dalam bentuk papan, balok dan kaso beragam ukuran memerlukan tempat yang terlindung dari hujan, tetapi tidak harus tertutup dengan dinding.</p>	<p>20 X 6 = 120 m²</p>
	<p>.Ruang produksi dengan sebagian area terbuka</p> <p>Ruang produksi terdiri dari ruang pengerjaan dan ruang pewarnaan serta finishing. Ruang pengerjaan kayu perlu dipisahkan dengan ruang pewarnaan dan finishing, karena debu dari serbuk gergaji dapat mengganggu kualitas hasil kerja pewarnaan dan finishing. Pemisahan dapat diperoleh dengan penyekatan atau memberi jarak tertentu untuk menghindari debu.</p>	<p>20 X 5 = 100 m²</p>
	<p>Ruang pewarnaan dan finishing</p> <p>Ruang yang di butuhkan adalah dengan sirkulasi atau bukaan yang banyak , karena dalam proses pewarnaan ada penyemprotan cat yang bisa mengganggu pernafasan</p>	<p>7 x5 = 30 m²</p>

	<p>Tempat penyimpanan hasil produksi</p> <p>Tempat penyimpanan hasil produksi yang disiapkan dengan baik dapat berfungsi rangkap sebagai toko atau tempat memajang produk yang dapat menarik calon konsumen.</p>	<p>Untuk ±200 m²</p>
-----------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------

Gambar 3.7 proses produksi furniture sumber : dok. pribadi

Tata ruang showroom furniture di bukir pasuruan



Gambar 3.7.1 denah proses produksi pasar bukir masa bangunan penunjang

Showroom di daerah pasar bukir rata-rata bentuknya memanjang menjual barang jadi dari jepara , ada yang di produksi oleh pengrajin pasuruan dan ada yang mendatangkan langsung produk unfinish dari jepara dan di finishing sendiri di pasuruan.

Gambar dan data dari studi banding sowroom mebel di pasuruan:

Foto di lapangan	keterangan
	
	<p>Suasana di dalam ruangan . sowroom ini hanya menjual kursi dan lemari jadi penataanya secara horizontal saja.</p>
	<p>Lemari ditata berderetan di pinggir ruangan</p>
	<p>Ruang pemilik yang menjadi satu dengan ruang penjualan.</p>

Gambar3.8 data studi showroom di bukir pasuruan foto dok.pribadi

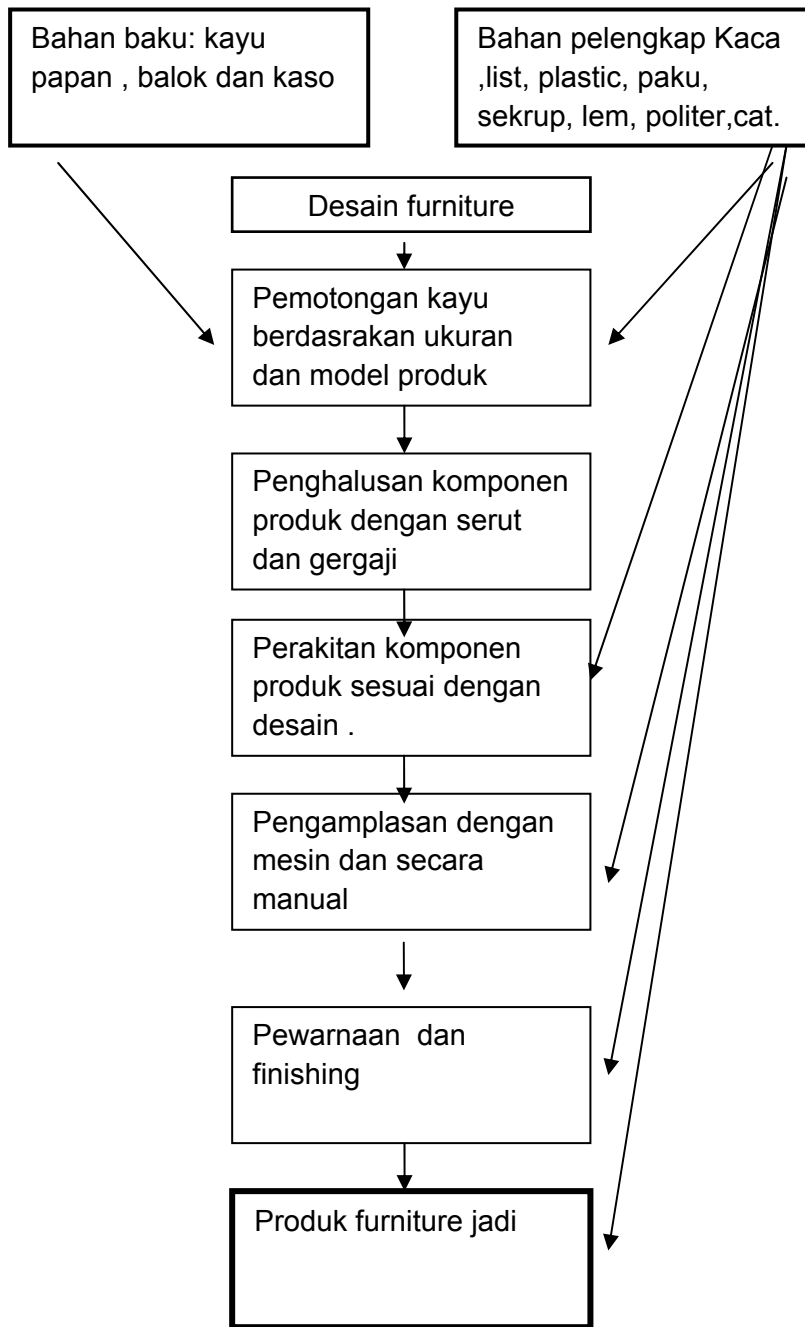


diagram 3.2 proses pembuatan furniture di pasar mebel bukir pasuruan

Secara fungsional pasar mebel bukir pasuruan terdiri dari bangunan pokok dan bangunan penunjang antara lain:

Bangunan Pokok terdiri dari :

- a) Pameran tetap
- b) Pameran Temporer
- c) Kantor pengelola
- d) Pasar induk
- e) Retail

Bangunan Penunjang terdiri dari :

- a) Keamanan / Pos Jaga
- b) Loading dock (tempat bongkar muat barang)
- c) Toilet
- d) Tempat parkir

Pada pasar mebel bukir pasuruan di bagi beberapa type yaitu

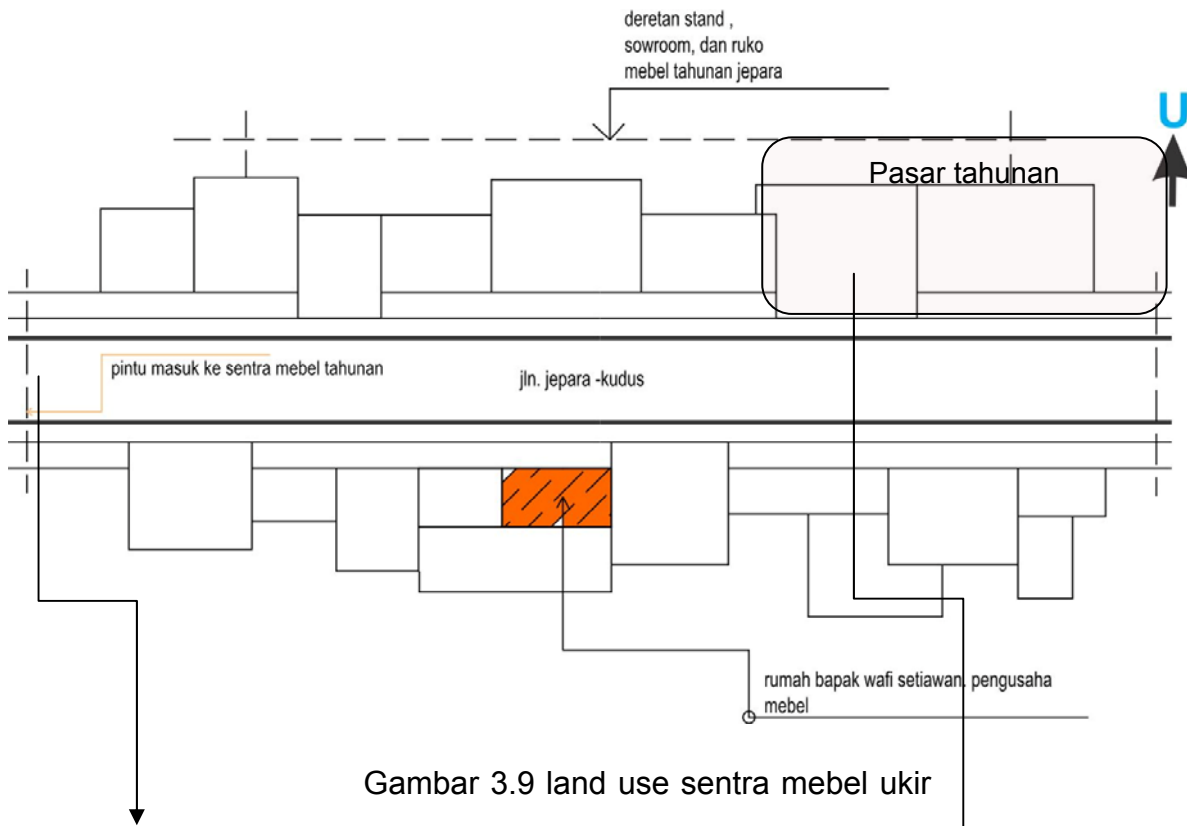
- Type kecil (± 30 m²)
- Type menengah (± 100 m²)
- Dan type besar (± 200 m²)

Untuk tempat proses produksi dipisah di pasar randusari yang letaknya ± 100 m dari pasar bukir , secara fungsional pasar randusari terdiri dari beberapa bangunan dan tempat bahn mentah (kayu glondongan). Di antaranya yaitu :

- a. Tempat penimbunan bahan mentah
- b. Gudang bahan baku (± 120 m²)
- c. Ruang proses produksi (± 100 m²)
- d. Ruang pewarnaan dan finishing (± 30 m²)

3.4.2 Study banding sentra industri mebel dan kerajinan jepara

3.4.2.1 sentra mebel ukir tahunan jepara.

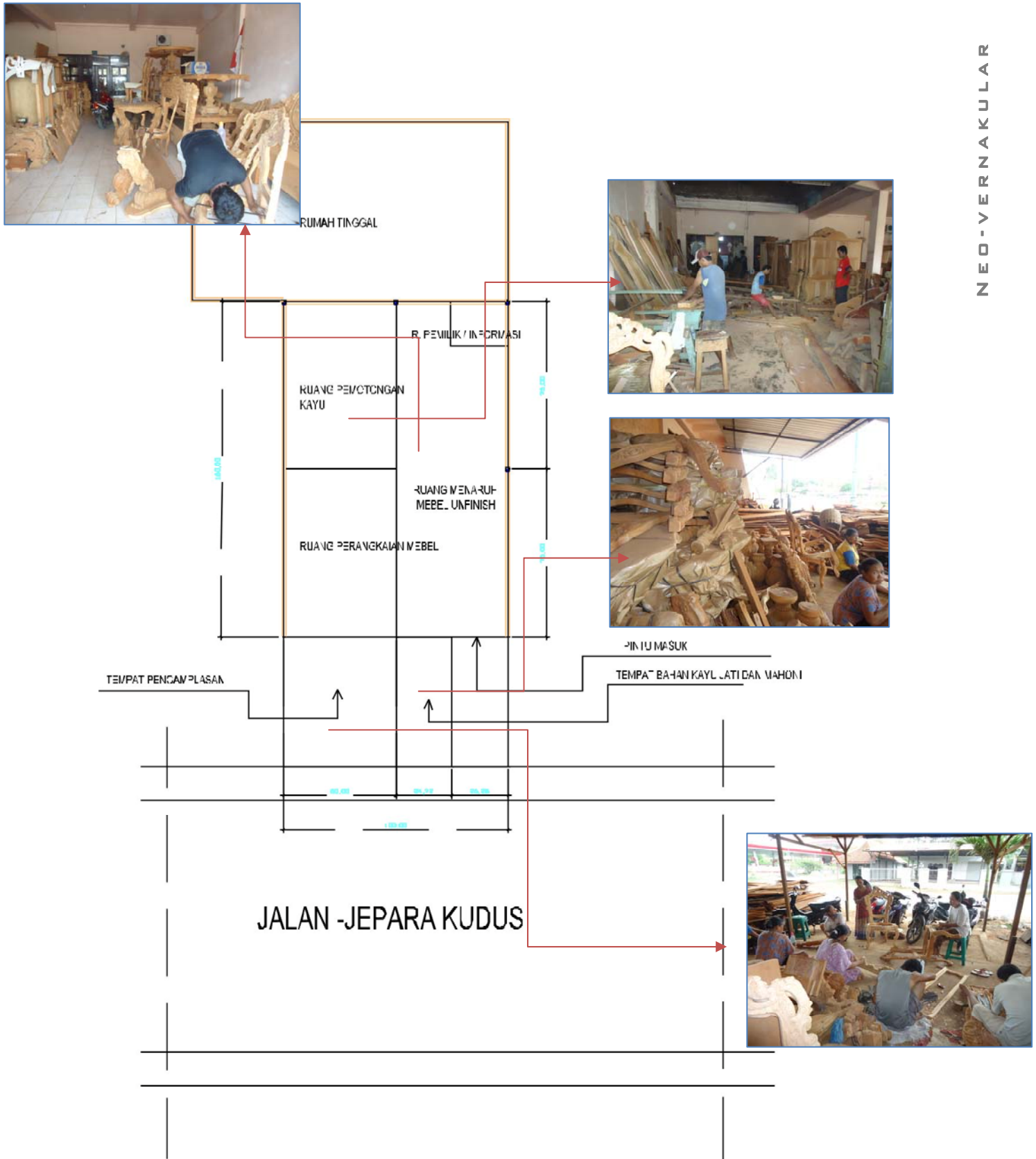


Gambar 3.9 land use sentra mebel ukir tahunan jepara



Foto dok. pribadi

Di sentra mebel ukir tahunan jepara tidak ada pasar khusus yang menjual mebel, di pasar tahunan hanya menjual peralatan ukir dan bahan ringan seperti cat, plitur, engsel dll.

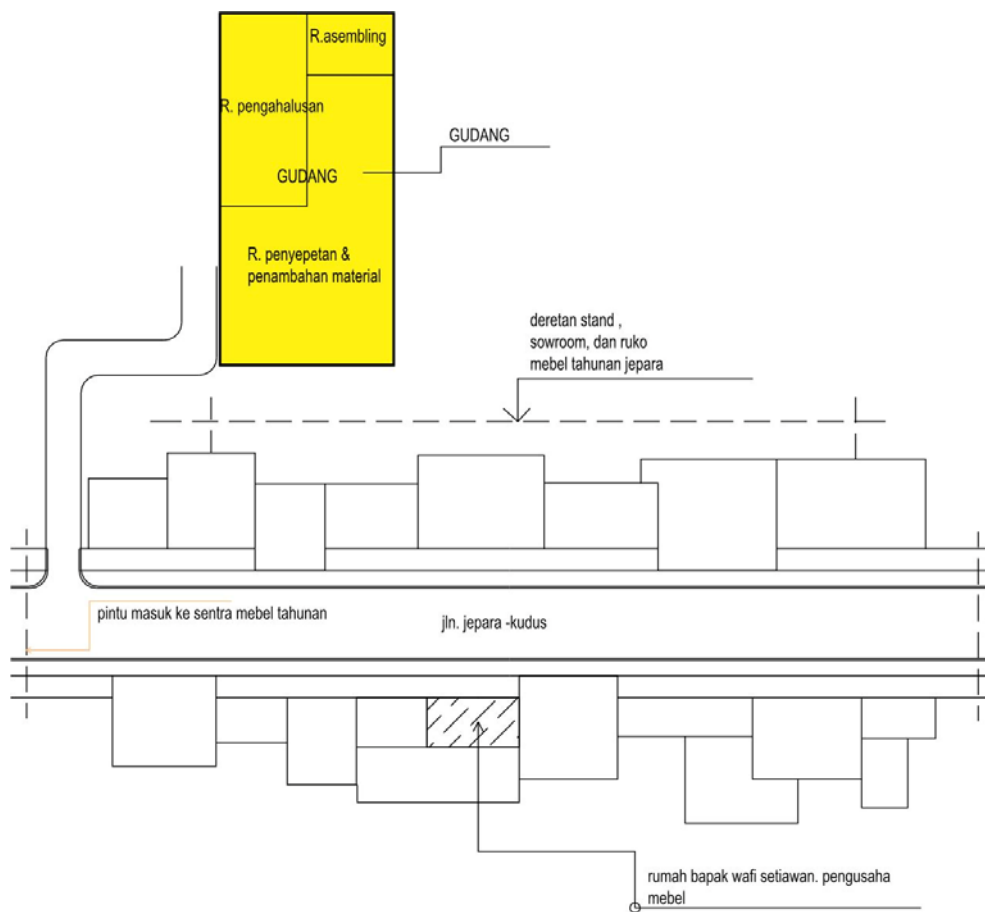


Gambar 3.9 denah stand penjualan mebel bapak wafi setiawan di tahunan jepara. Foto dok.pribadi

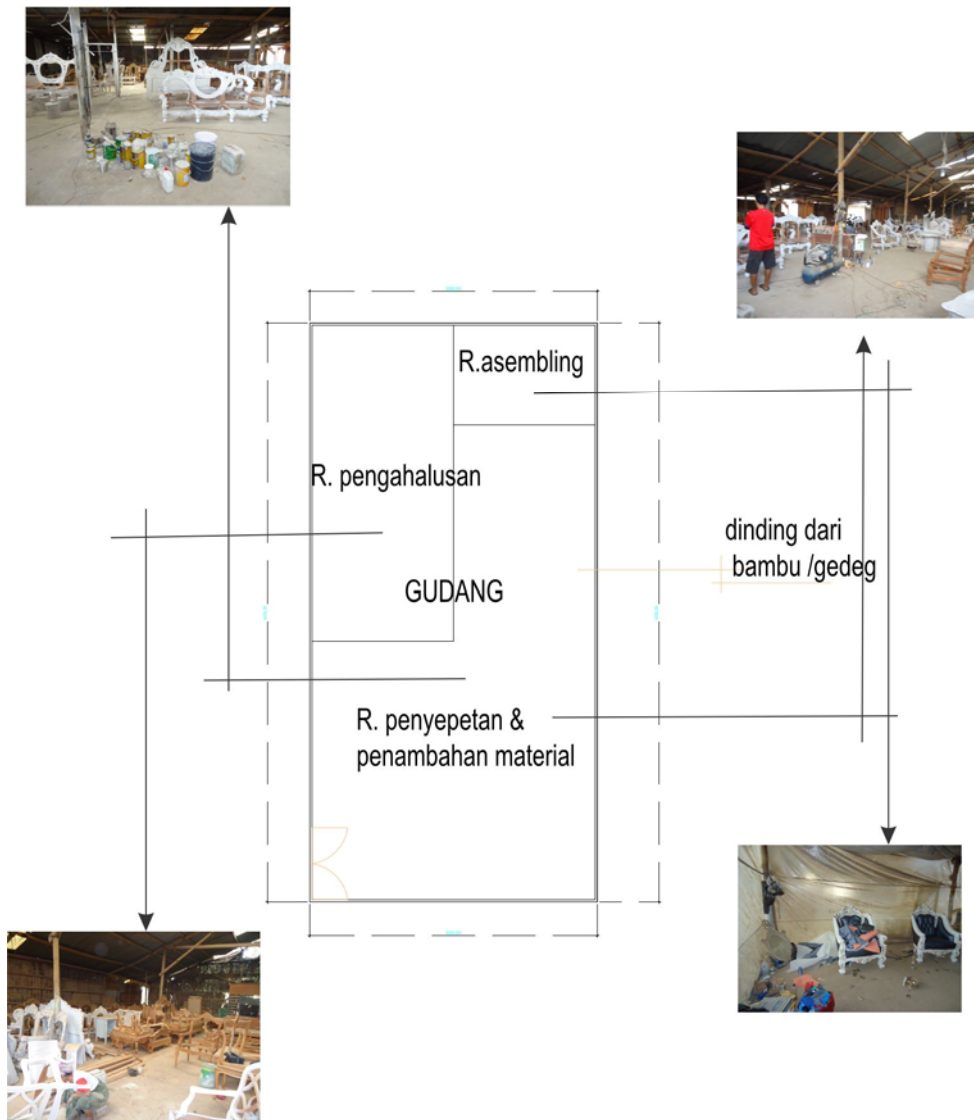
Di tempat bapak wafi setiawan tahunan jepara hanya menyediakan produk unfinish setelah itu profuk hasil mebelnya akan di kirim ke gudang PO atau pengepul untuk di ekspor atau melayani pesanan dari para pelangganya yang langsung di buat dan ambil sendiri oleh pelanggan atau dikirm.

Gudang

Rata –rata di jepara semua bahan yang telah jadi dikirim ke gudang ada lebih dari 150 an gudang untuk lebih jelasnya bentuk wujud gudang dan fungsinya dapat dilihat pada gambar dibawah ini namun gudang kelas besar tidak dapat ditampilkan karena tidak boleh di ekspos.



Gambar 3.10 visualisasi landuse gudang mebel di tahunan jepara



gambar denah dan suasana gudang mebel tahunan jepara

Gambar 3.11 denah dan suasana gudang mebel tahunan jepara foto dok. pribadi

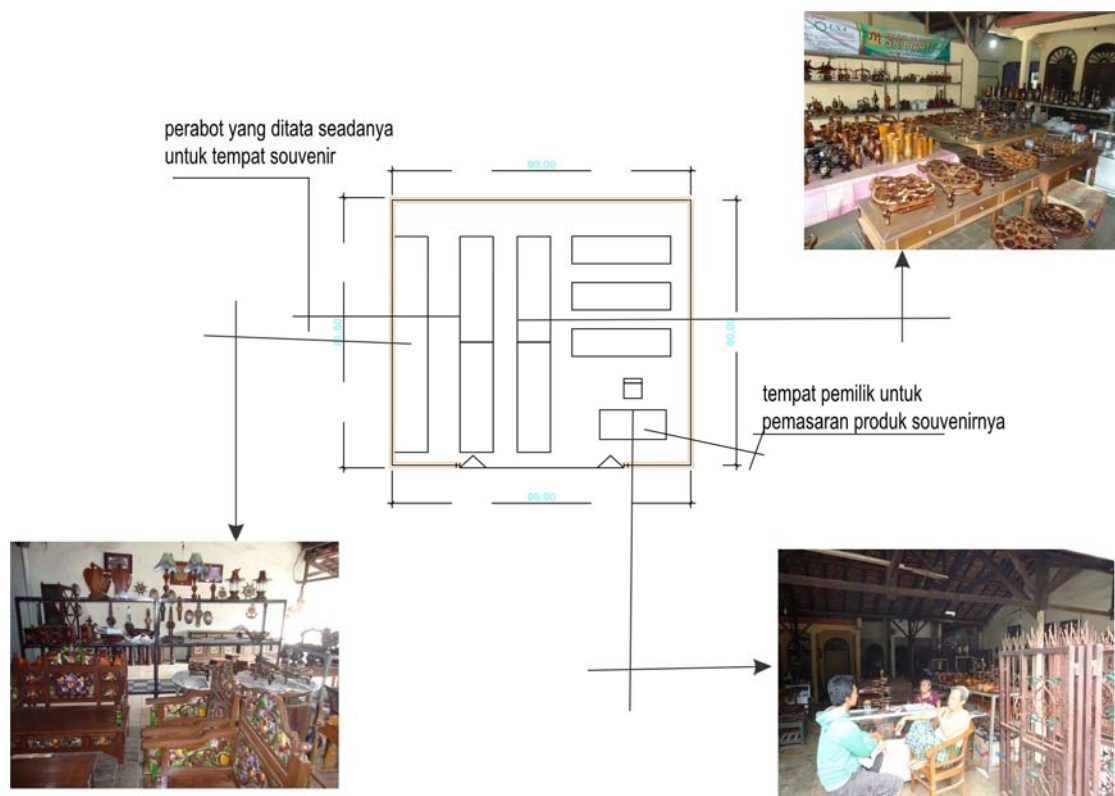
Dari studi di lapangan dapat disimpulkan kebutuhan ruang apa saja untuk gudang mebel, Ruang yang dibutuhkan adalah:

- Ruang assembling
- Ruang penghalusan
- Ruang penyepetan.

Dari studi banding ini diharapkan dapat membantu mencari besaran ruang untuk gudang dan workshop karena workshop mebel juga menggunakan fungsi ruangan yang sama hanya ukurannya yang berbeda.

3.4.3 Study banding sentra kerajinan souvenir jepara

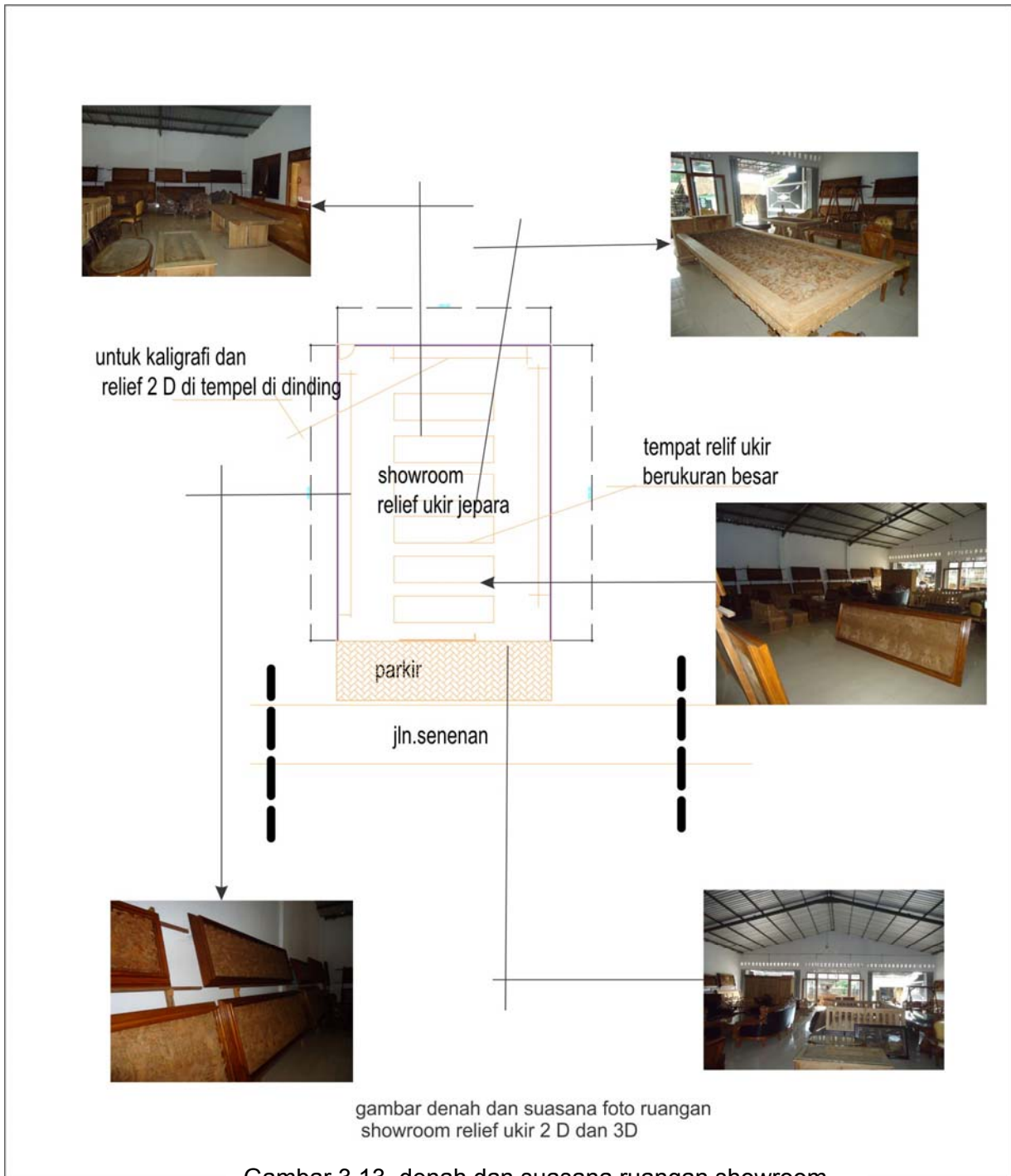
Salah satu Sentra kerajinan yang paling menarik di kab. Jepara adalah kerajinan souvenir yang juga ada di kec. Tahunan. Dalam studi banding ini yang dibahas adalah bagaimana menata ruangan untuk souvenir dari jepara dan menjadikannya untuk jenis display yang tepat untuk jepara furnicraft center.



Gambar 3.12 denah dan suasana ruangan stand bapak ahmadi souvenir di tahunan jepara.

Dari studi banding diatas di ketahui gambaran jenis kerajinan souvenir dan bagaimana menerapkannya yang akan dibahas lebih lanjut pada pada analisa dan konsep ruang.

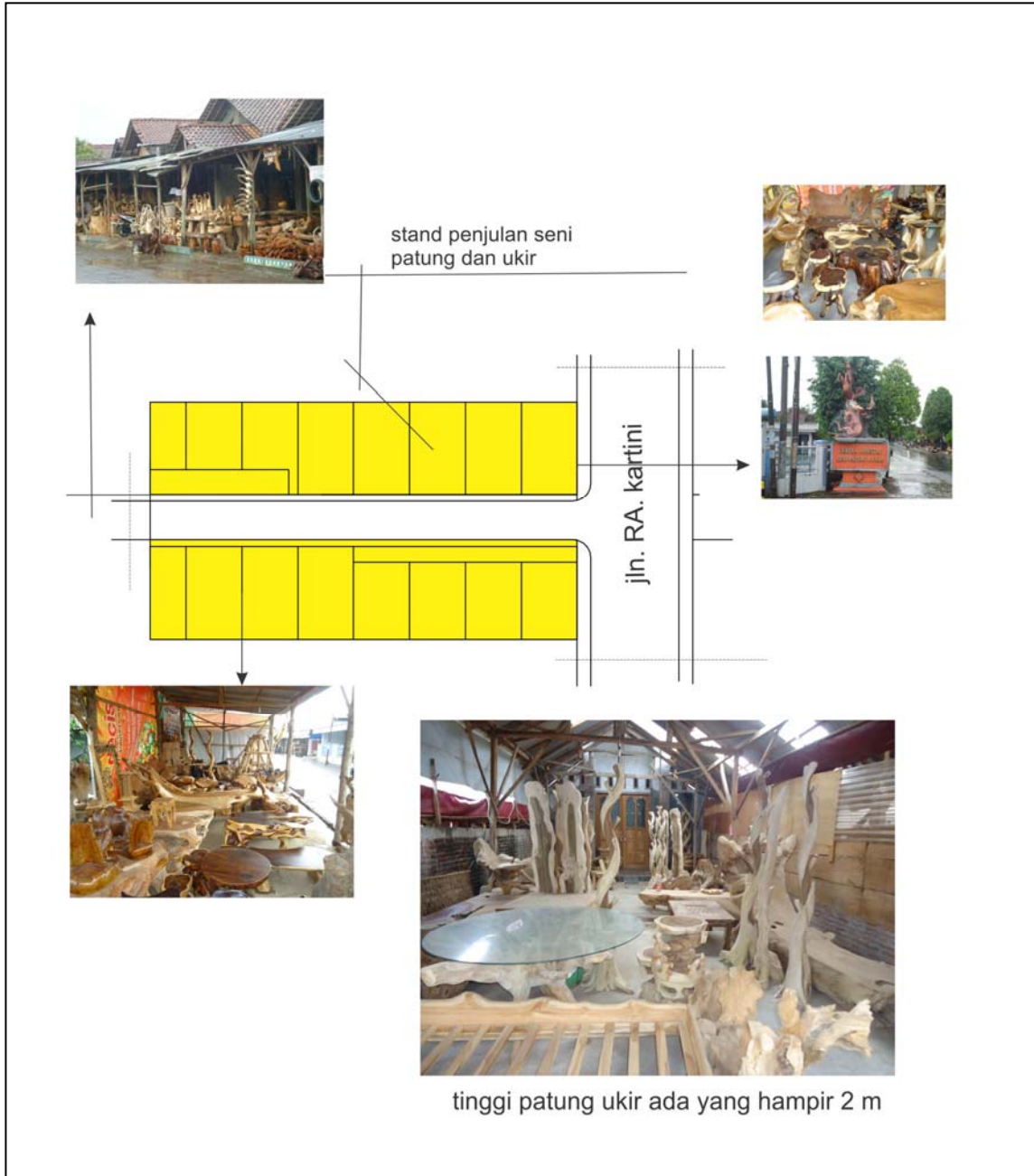
3.4.4 Seni kerajinan relief di senenan kab. jepara



Gambar 3.13 denah dan suasana ruangan showroom relief ukir senenan jepara foto dok.pribadi

Dari studi lapangan ketempat kerajinan relief jepara didapatkan belum tertatanya penataan relief di ruangan dengan benar secara arsitektural. Dari studi lapangan ini hanya didapatkan jenis-jenis relief dari ukuran

yang terkecil sampai yang paling besar untuk nantinya akan dijadikan bahan pertimbangan untuk konsep showroom.



Gambar 3.14 stand penjualan patung ukir jepara foto fok.pribadi

Dari data dan studi lapangan ke sentra industri patung ukir jepara didapatkan jenis kerajinan yang memakan ruang yang besar dan tinggi karena ukuran patung minimal tinggi 40-50 cm dan maksimal 2 m .

Dari data studi banding mebel dan kerajinan jepara didapatkan kebutuhan ruang sebagai berikut :

1. Ruang display :
 - Kerajinan patung ukir
 - Kerajinan souvenir untuk hiasan rumah
 - Kerajinan monel
 - Kain tenun troso
2. Showroom
3. Gudang mebel
4. Kebutuhan ruang pameran untuk memamerkan produk kerajinan dan mebel.

3. 19 Denah lantai 2 royal plaza

3.5. 3 Furniture Center

Dilantai dua ini terdapat furniture center yang bisa Dijadikan study banding proyek sejenis.

Gambar	Keterangan
 <p>The image shows the interior of a furniture store. A large banner at the top reads 'FURNITURE CENTER' and lists items: 'meja - kursi - sofa - spring bed - dinning set - kitchen set - lemari - dll'. The store is filled with various furniture pieces, including sofas, armchairs, and tables. Several people are seen browsing the items.</p>	<p>Furniture center yaitu pusat penjualan furniture di daerah Surabaya. Isinya adalah ruangan pameran furniture dan showroom. Yang menjual segala jenis furniture mulai dari kichen set, dinning set, dll.</p>

	
	<p>Suasana penjualan di furniture center tepat disebelah escalator.</p>
	<p>Showroom sinar indah yang ada Di furniture center. Di showroom sinar indah hanya tempat memamerkan produk jadi.</p>
	<p>Suasana showroom sinar indah dan penataan perabot atau furniture .</p>

	<p>Worskop di sinar indah .</p> <p>Atapnya dirancang dengan cahaya dan dengan bukaan alami yang banyak.</p>
	
	

Gambar 3.20 worskop sinar indah. Sumber sinar indah.com

3.5.4 craft center



Gambar 3.21 craft center royal plaza

(Pusat Hasil Kerajinan Royal Plaza) / craft

BAB IV KAJIAN LOKASI

4.1 Gambaran umum Kab. Jepara

Lokasi dimana proyek akan dibangun menjadi pertimbangan awal dalam perancangan. Pada proyek ini dipilih lahan di Kota Jepara dengan pertimbangan bahwa Jepara sangat berpotensi untuk berkembangnya furniture dan kerajinan selain itu banyak masyarakat yang menjuluki jepara sebagai Kota Ukir dan pusat furniture atau mebel, Oleh karena itu dengan adanya proyek ini sebagai jawaban akan kebutuhan masyarakat dan turut mendukung perekonomian Kota Jepara.

Keadaan Fisik dan Batas Wilayah *Luas, Letak Geografis dan Batas Wilayah* Kabupaten Jepara terletak pada arah Timur Laut dari Ibukota Jawa Tengah (Kota Semarang), dengan jarak 71 km. Secara geografis Kabupaten Jepara terletak pada posisi 110°9'48" 110°58'37" Bujur Timur dan 5°43'20" 6°47'25" Lintang Selatan, dengan batas-batas wilayah :

- Utara : Laut Jawa
- Selatan : Kabupaten Demak
- Barat : Laut Jawa
- Timur : Kabupaten Pati dan Kudus.

Luas wilayah daratan yang dimiliki seluas 100.413.189 Ha atau sekitar 2.023,5 Km² yang meliputi 16 Kecamatan, 184 Desa dan 11 Kelurahan. Sedangkan wilayah laut seluas 2.112,863 Km² ¹.

Kabupaten jepara terdiri dari 16 kecamatan yaitu kedung, pecangaan, kalinyamatan, welahan, mayong, nalumsari , batealit, tahunan, tahunan, jepara , mlonggo, pakis aji, bangsri, kembang, keeling, donorojo , karimunjawa. Jepara adalah sebuah kecamatan yang juga berfungsi sebagai ibukota Kabupaten Jepara, Provinsi Jawa Tengah, Indonesia. Kecamatan Jepara di bagi 4 desa dan 11 Kelurahan, yaitu: Bandengan, Kedungcino, Kuwasen dan Wonorejo

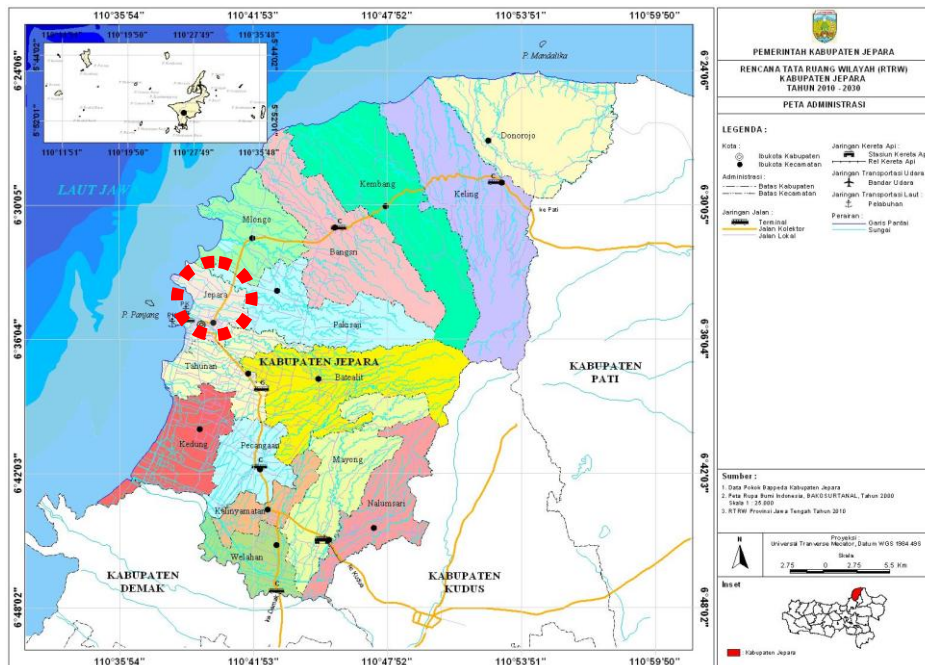
Secara geografis Kabupaten Jepara memiliki wilayah yang terdiri dari daratan seluas 100.413,189 Ha (± 1.004,13 Km²) dan wilayah laut seluas 2.023,500 Km² . Wilayah daratan Kabupaten ini memiliki kemiringan

¹ Sistem Informasi Profil Daerah Kabupaten Jepara 2011 _____78

bervariasi, mulai dari bergelombang hingga sangat curam.

Wilayah Pantai Kabupaten Jepara memiliki garis pantai sepanjang 82,73 Km, serta memiliki pulau sebanyak 32 buah, namun yang berpenghuni hanya 6 pulau, sisanya belum berpenghuni.

Kabupaten Jepara memiliki topografi yang bervariasi meliputi dataran tinggi (di sekitar Gunung Muria dan Gunung Clering), dataran rendah, dan daerah pantai. Namun secara umum dapat dikatakan bahwa sebagian besar wilayahnya berupa dataran rendah, terutama di bagian barat dan bagian selatan. Kabupaten Jepara beriklim tropis dengan suhu atau temperatur rata-rata berkisar $21,55^{\circ}$ - $32,71^{\circ}\text{C}^2$.



Gambar 4.1 peta administrasi kab.jepara sumber PemKab.jepara

4.2 Kriteria Pemilihan Tapak

Dalam menentukan lokasi yang sesuai untuk proyek yang dirancang terdapat beberapa kriteria yang menjadi pertimbangan, antara lain:

- Kriteria Umum :
 - Lokasi yang strategis serta terletak dekat pada kawasan perniagaan, perdagangan, pusat hiburan dan keramaian

² Sistem Informasi Profil Daerah Kabupaten Jepara 2011 _____79

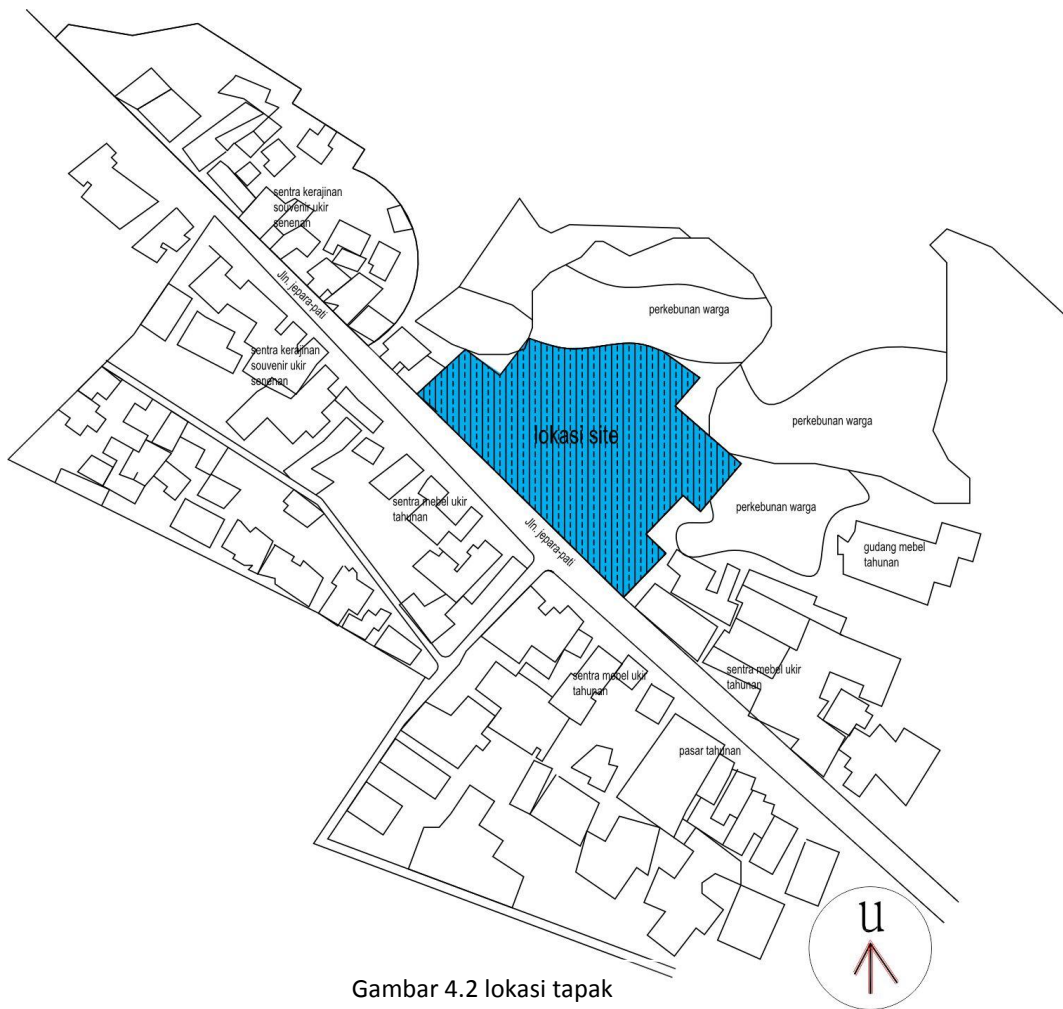
- Pencapaian yang mudah dari jalan utama maupun dari jalan penghubung (mudah dijangkau kendaraan roda dua, empat, angkutan umum, dan pejalan kaki).
- Sarana dan prasana sekitar yang mendukung.
- Pandangan yang lebar menuju site
- Terdapat fasilitas pendukung lain seperti rumah makan, café, penginapan, dan hotel untuk investor.
- Kriteria Khusus :
 - Site berada dekat dengan pusat aktivitas, kawasan perdagangan, pusat perbelanjaan, café, rumah makan, dsb. Dengan alasan kemudahan pencapaian yang akhirnya akan berdampak pada intensitas pengunjung.
 - Site berada di lokasi yang strategis ; memiliki intensitas visual yang tinggi, titik tangkap ke dalam tapak yang luas (kemudahan pandangan dari luar site), berada di jalur penting atau intensitas lalu lintas yang tinggi.
 - Berada di kawasan yang memiliki Garis sempadan yang lebar dan nilai KDB yang kecil yang nantinya akan berpengaruh terhadap D dan H pada posisi yang nyaman untuk dinikmati dari segi visual baik dalam jarak pandang normal maupun dalam skala kota.
 - Memiliki aksesibilitas utama dari maupun menuju kearah pusat kota.

Pasal 11

- (1) *Hypermarket* dan Pusat Perbelanjaan :
- a. hanya dapat berlokasi pada sistem jaringan jalan arteri atau kolektor; dan
 - b. dilarang berada pada kawasan pelayanan lokal atau lingkungan di dalam kota/ perkotaan

4.3 Lokasi Tapak

Dari kriteria-kriteria di atas lokasi tapak yang dipilih untuk lokasi Jepara Furnicraft Center terletak di jalan Jepara-pati, di tahunan Kabupaten Jepara.



Gambar 4.2 lokasi tapak

Pemilihan lokasi berkaitan dengan judul yaitu di kawasan produsen mebel. Di samping itu kota Jepara merupakan kota yang terkenal ukirannya, sehingga cocok untuk di jadikan lokasi. Disekitar lokasi site merupakan sebuah kawasan perdagangan . adapun posisinya sebagai berikut:

4.4 Data Tapak

4.4.1 Lokasi tapak

Kota	: Kab.Jepara
Kecamatan	: Tahunan
Kelurahan	: tahunan
Lokasi Site	: Jl. Jepara-pati
Luas Site	: ± 12 852 m ²

Batas Tapak

Batas Utara	: perkebunan warga
Batas Selatan	: Jl. Jepara Pati
Batas Timur	: sentra mebel ukir tahunan

Batas Barat : sentra mebel Ukir tahunan

4.4.2 Peraturan Tata Ruang

- a) KDB : 60-80%
- b) KLB : 7 lantai
- c) GSB : Kemunduran 5.5-7.5 meter
- d) Peruntukan Lahan : terletak di kawasan perdagangan .

4.4.3 Potensi Tapak

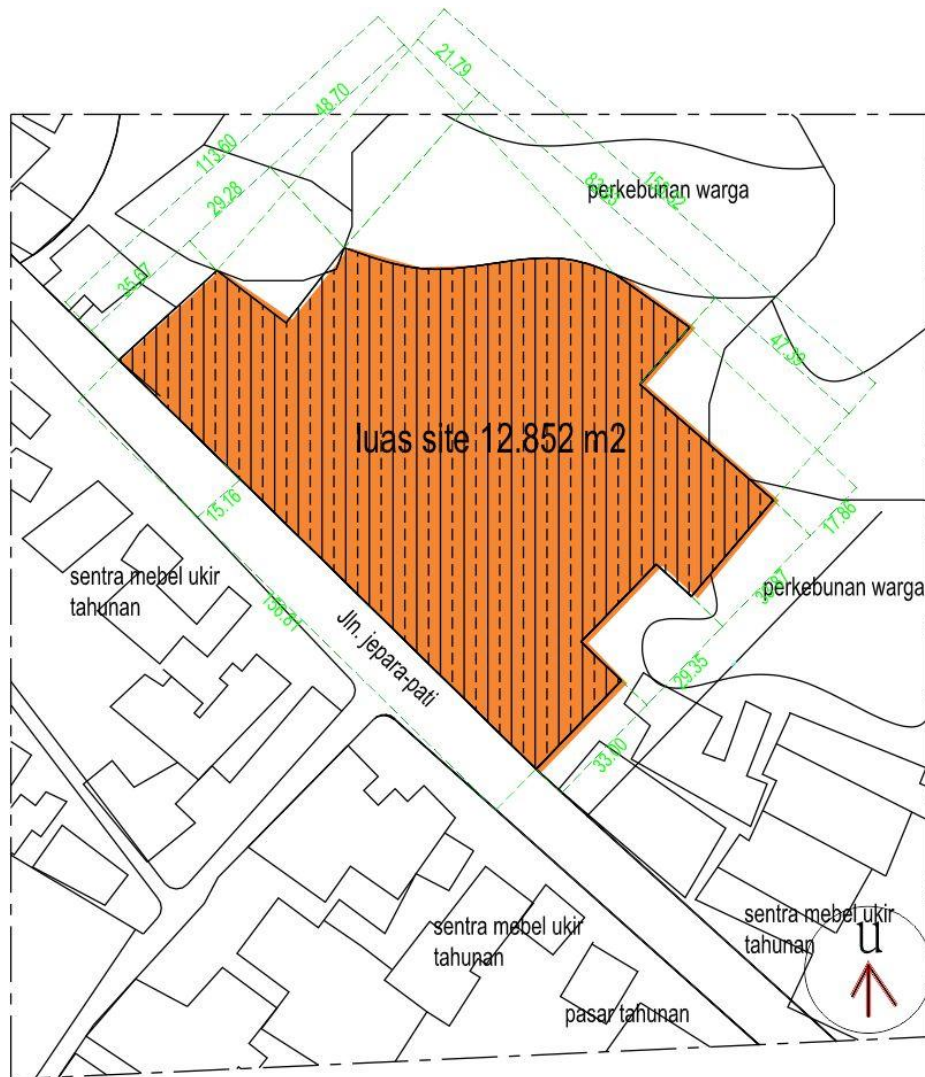
- a. Berada di akses jalan utama menuju site yaitu (Jl. Jepara-pati)
- b. Jarak pandang manusia ke dalam tapak berpotensi cukup luas untuk melihat bangunan kedalam tapak, di karenakan jalan yang lebar.
- c. Lokasi tapak tidak jauh dari lokasi kebanyakan pertokoan dan pasar.
- d. Lokasi berada di kawasan sentra mebel dan sentra souvenir ukir.
- e. Lokasi dekat dengan pelabuhan yaitu jalur laut, dan jalur wisata ke pantai kartini dan bandengan yang selalu dikunjungi wisatawan domestic dan luar negeri.
- f. Sudah dilengkapi dengan sarana dan prasarana yang memadai seperti jalan, listrik, air, jaringan telekomunikasi, transportasi, dan drainase kota.
- g. Tapak di apit jalan yang kesemuanya jalur padat.
- h. Lokasi tapak memudahkan proses kirim barang , karena di jalur utama kudus jepara jalur pantura.
- i. Lokasi mudah dijangkau oleh kendaraan roda dua dan empat, atau dengan berjalan kaki (dekat dengan pusat aktivitas).
- j. Lokasi berada di jalur arteri yaitu jalur yang dilewati bis antar kota antar propinsi sehingga sangat cocok untuk didirikan tempat komersial.

4.4.4 Kekurangan Tapak

- a. Kondisi tapak yang relative berkontur sehingga menyulitkan untuk pengerjaan proyek.
- b. Kebisingan kendaraan yang relatif tinggi dari pati-jepara.
- c. Tapak terletak di persimpangan jalan yang padat lalu lintas sepanjang hari, sehingga perlu pengolahan untuk akses keluar masuk tapak.

- d. Kurangnya vegetasi dan RTH mengingat lingkungan disekitar tapak merupakan kawasan perdagangan dan
- e. Pada timur dan barat tapak terdapat pemukiman yang cukup padat sehingga perlu perencanaan open space dan orientasi masa bangunan yang tepat.

4.5 Dimensi dan luasan Tapak



Dimensi site skala 1:1000

Gambar 4.3 Dimensi tapak

Pencapaian Tapak

Percapaian ke tapak hanya terdapat dua jalur yaitu:

- Dari jawa barat : semarang, demak,kudus- jepara
- Dari jawa timur : tuban, rembang,pati, dan kudus –jepara

- Dari arah selatan yaitu jalur pantura semarang-kudus atau jalur alternative semarang-demak jepara.

4.6 Gambar keadaan sekitar tapak



Gambar 4.4 pertigaan di sebelah timur tapak jln taman siswa



Gambar 4.5 perempatan di jln jepara pati dan jln taman siswa



Gambar 4.8 suasana dan batas lingkungan sekitar tapak . jln jepara pati



Gambar 4.6 suasana penyeberangan di depan tapak jln. Raya tahunan



Gambar 4.7 suasana dan batas lingkungan sekitar tapak jembatan jln taman siswa

4.6.1 Gambaran suasana dan batas di sekitar lingkungan tapak



Gambar 4.9 suasana dan batas sekitar tapak

BAB V

METODE PERANCANGAN

5.1 Metode Perancangan

Bab ini menjelaskan mengenai metode yang digunakan dalam proses penyusunan konsep. Metode ini akan digunakan dalam upaya mencari jawaban atas permasalahan, mulai dari pengambilan data sampai pada tahap analisa data.

5.1.1 mencari data

data disini di klasifikasikan menjadi dua jenis data, yaitu data primer dan data sekunder, dimana dalam data primer menggunakan metode studi banding dan setudi lapangan, sedangkan data sekunder menggunakan metode studi literatur, antara lain sebagai berikut:

a) Data Primer

Studi Lapangan

Merupakan tahap pengumpulan data di lapangan, dapat dilakukan dengan melakukan survey atau observasi yang digunakan sebagai bahan kajian. Studi dan analisa tapak dilakukan dengan tujuan untuk mengenal kondisi eksisting kawasan juga potensi-potensi yang dapat dikembangkan untuk perencanaan lebih lanjut. Studi lapangan tersebut digunakan dalam analisa tapak. Studi tapak dilakukan di jalan pemuda, merupakan daerah rencana perencanaan bangunan jepara furnicraft center dengan tema arsitektur neo-vernakular.

b) Interview (wawancara)

c) Teknik interview (wawancara) adalah cara mengumpulkan data dengan jalan tanya jawab sepihak yang dikerjakan dengan sistematis dan berlandaskan kepada tujuan penelitian.

d) Dokumentasi

e) Data yang diperoleh dalam bentuk Foto-foto yang menggambarkan kondisi dan suasana dari kawasan yang menjadi obyek studi, baik berupa tampak bangunan, foto bangunan sekitar, serta hal-hal lain yang dapat membantu proses perencanaan dan perancangan jepara furnicraft center.

f) Data Sekunder

Merupakan data-data yang bukan diusahakan sendiri pengumpulannya oleh peneliti. Misalkan data diperoleh dari majalah, biro staitistik, keterangan-keterangan, publikasi dan lain-lain. digunakan untuk mengkaji teori-teori sekaligus memberikan dasar acuan dalam pembahasan dan memperdalam pemahaman mengenai perencanaan perancangan jepara furnicraft center. Hal ini dilakukan dengan mempelajari berberapa pustaka, buku-buku (yang berasal dari instansi maupun non instasi). Secara umum data-data meliputi.

- Teori tentang Arsitektur Neo-vernakular, digunakan untuk memperjelas pemahaman mengenai arsitektur Vernakular.
- Teori tentang perencanaan ruang luar yang akan direncanakan dan digunakan dalam analisa tapak.
- Keadaan geologi dan Geografi, digunakan untuk melakukan analisa tapak.

5.2 Metoda Pengolahan Data

Langkah-langkah yang dilakukan dalam pengolahan data adalah:

- **Kompilasi Data**
Merupakan cara menginventariskan data-data yang sudah didapat, kemudian dipilih dan disusun sesuai dengan kegunaannya dalam menunjang analisa.
- **Klasifikasi Data**
Merupakan cara mengelompokkan data dan menyeleksi data-data yang sesuai dengan spesifikasi dan tingkat kepentingannya dalam analisa.
- **Analisa Data**
Merupakan menguraian data-data yang sudah ada untuk mendapatkan suatu hasil uraian dan penjabaran yang seakurat mungkin agar dapat dipertanggungjawabkan hasil analisa tersebut.
 - **Sintesa Data**
Merupakan penggabungan dan perumusan data-data yang sudah berurutan penyusunannya beserta faktor-faktor pengaruhnya untuk mencari alternatif terbaik untuk tahapan selanjutnya.

5.3 Metoda Penyimpulan Data

Metoda penyimpulan data yang digunakan adalah metoda deduksi yaitu metoda pengambilan kesimpulan dari hal-hal yang bersifat umum ke hal-hal yang bersifat khusus.

5.4 Metoda Pembahasan

Metoda Analisa

Yaitu menguraikan setiap permasalahan atas pengelompokan-pengelompokkan untuk mengetahui secara mendetail sebab-akibatnya.

Metoda Sintesa

Yaitu merupakan langkah penggabungan dan perumusan dari setiap pengelompokan data-data serta faktor-faktor pengaruhnya dengan tujuan untuk mencari jalan keluar yang terbaik bagi penyelesaian suatu permasalahan.

5.5 proses analisa

dalam hal ini perancang melakukan beberapa analisa, dengan mengacu pada data-data yang telah diperoleh, diantaranya yaitu:

- a. analisa tapak
- b. analisa lingkungan
- c. analisa ruang dan aktifitas
- d. analisa kenyamanan
- e. analisa bentuk

5.6 Proses Konsep

dalam hal ini perancang melakukan beberapa pengkonsepan, dengan mengacu pada analisa-analisa yang telah dilakukan, diantaranya yaitu:

- a. konsep tapak
- b. konsep kenyamanan
- c. konsep ruang
- d. konsep kenyamanan
- e. konsep bentuk

5.7 proses desain

dalam hal ini perancang melakukan proses desain dengan konsep-konsep yang telah ditetapkan, dan menghasilkan produk. Adapun produk-produk tersebut adalah

- a. site plan
- b. lay out plan
- c. denah
- d. potongan
- e. tampak
- f. dan visualisasi desain

5.8 Analisa dan Konsep Arsitektural Diagram Proses

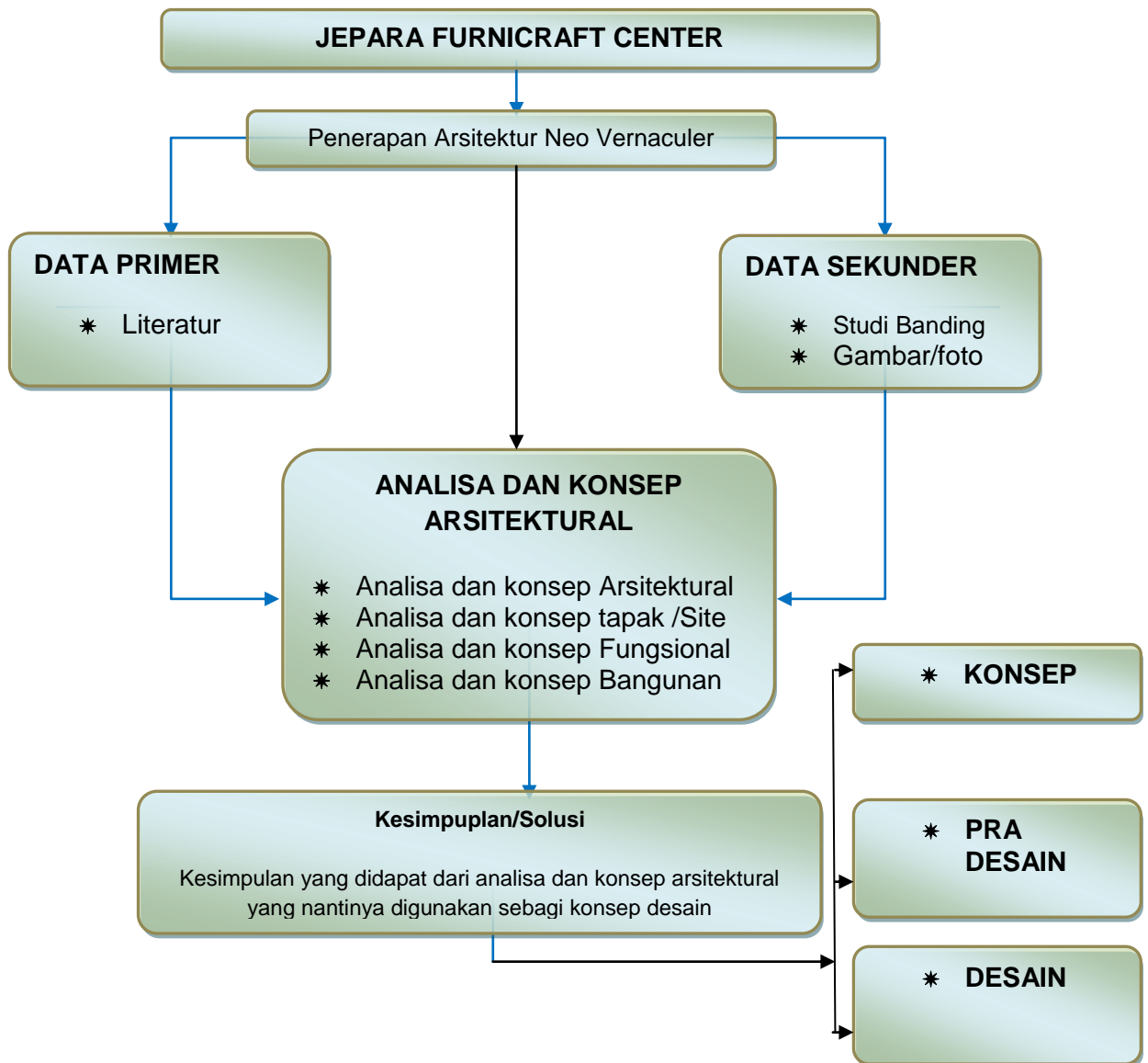


Diagram 5.1 konsep proses arsitektural

BAB VI

ANALISIS PERANCANGAN

6.1 ANALISA RUANG

6.1.1 Analisa kebutuhan ruang

Ruang terbagi menjadi fasilitas utama, fasilitas penunjang dan fasilitas pengelola.

6.1.1.1 Analisa kebutuhan ruang pameran *furniture* dan kerajinan

Ruang Galeri pameran *furniture* dan kerajinan yang di rencanakan adalah ruang yang berfungsi untuk aktifitas pameran permanen dan semi permanen, sehingga desain ruangnya pun di rancang untuk multifungsi. Adapun analisa kebutuhan ruangnya bisa dilihat pada tabel di bawah ini:

Aktivitas	Kapasitas	Fasilitas
Galeri pameran temporer : yaitu dengan kegiatan melihat dan mengunjungi sekaligus membeli. Fair furniture dan craft.	200 org. 25 % untuk disewakan	Ruang pameran temporer
Memamerkan produk furniture secara berkala. Jadi setiap bulan ganti model.	200 org	R.pameran berkala
Meamerkan secara tetap produk-produk terbaru dari para pengrajin dan pengusaha mebel	Untuk 6 jenis tipe mebel dan 2 jenis kerajinan.	Pameran utama
Menyimpan stok barang .		gudang
Untuk menunjang ruang pameran: bagi pengunjung yang		Toilet wanita dan toilet pria

ingin buang air besar dsb.		
Mempromosikan hasil karya pengrajin kelas menengah	Max 5 jenis kerajinan	Art shop Stan kerajinan
Meragakan atau mempromosikan furniture dan kerajinan untuk menarik investor dan wisatawan asing		Ruang peraga
Menonton peragaan		Ruang penonton

6.1.1.2 Program Ruang Pameran :

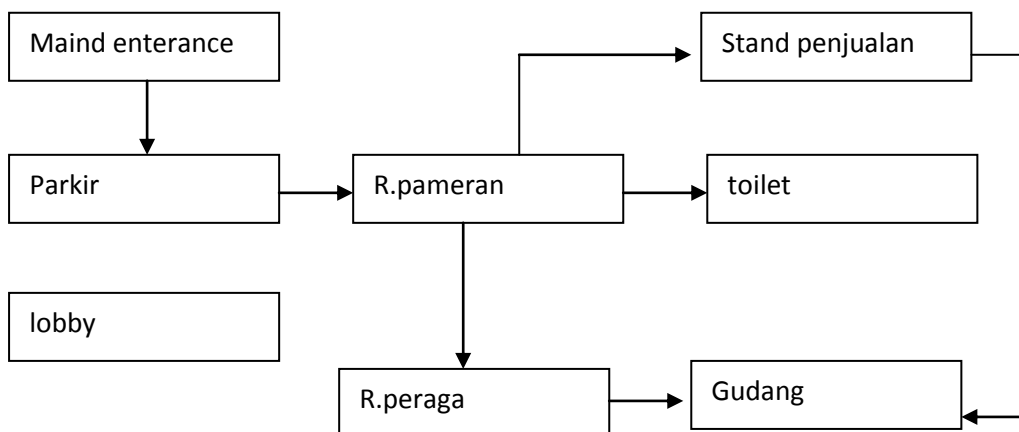
Jenis Ruang	Sumber	kapasitas	Pendekatan	luas
hall	Asumsi	Luas total R. pameran Utama = 3.000 m ²		300 m ²
Tabel 6.1 analisa kebutuhan ruang pameran				
		R.pameran utama		
R.pameran Utama	Asumsi	25 % untuk benda 2 D 75 % untuk benda 3 D Karya 2 D = 3-5 m ² Karya 3 D = 6 – 10 m ² Terdapat 6 jenis klasifikasi kerajinan 1 jenis klasifikas =i 500 m ² 25 % x 500 m ² = 125 m ² 75 % x 500 m ² = 375 m ² Pengunjung /jam pada peak hour = 500 Pengunjung R.pamer	6 x 500 m ²	3.000 m ²

		<p>utam – 25 % R.pengamtan = 4 m²/ org Luas R.penga,matan = 500 m²</p>		
R.pamer temporer	Asumsi	<p>25 % R.pameran utama di gunakan untuk pendapatan komersial dengan menyewakan luas lantai</p>		750 m ²
Toilet	NAD	<p>1 toilet = 100 org , 1 urinour= 25 org, westafel/ toilet dalam masqa peak hour jumlah pengunjung = 500 org Asumsi pria 50 % wanita 50 % pria -250 org wanita 500 org</p>	<p>1 toilet= 2 m² 1 westafel=0,9 m² 1 urinour=0,6 m² 3x 25 m²</p>	75 m ²
Pria		<p>3 toilet, 2 Westafel, 3 urinour, 3 lantai</p>		
Wanita		<p>3 toilet , 4 westafel , 3 lantai</p>	<p>3x 25 m²</p>	75 m ²
gudang				100 m ²
stand furniture & Kerajinan	TSS	<p>Jumlah komoditi jenis furniture dan kerajinan (relief& patung) jepara = 200 jenis, 1 retail 5-10 jenis kebutuhan stan= 200/10= 20 retail, 1 retail = 24 m² Peningkatan kebutuhan retail Mengantisipasi perkembangan = 50%</p>	<p>36 x 24 m²</p>	864 m ²



Art shop /pasar seni kerajinan	SB	Asumsi , 50 % dari retail durniture dan kerajinan ditujukan untuk golongan menengah ke atas , dengan asumsi + 50 % dari total pengunjung	20 x 30 m ²	600 m ²
Fasilitas peraga : R.penonton Stand peraga	NAD	1.5 m ² /org	20 x 1.5 = 30 m ² ada 6 jenis mebel/ perabot & 2 jenis kerajinan 8 x(30+20)= 400	400 m ²
		20 m ²	JUMLAH	6139 m²

Tabel 6.2 program ruang pameran

Setelah menganalisa program ruang dan karakter ruang di lanjutkan dengan analisa kebutuhan ruang pameran yaitu pada diagram berikut:

6..1.1.3 **Kar** Diagram 6.1 hubungan ruang pameran

gambar di bawah ini yang akan dijadikan alternatif sebagai pembentuk karakter dan suasana ruang pameran furniture & kerajinan jepara.

Ruang pameran	Karakter & suasana ruang
	<p>Ruang pameran permanen berkala</p> <p>Suasana ruang elegan, mewah, dan luas</p>
	<p>Setiap penjual dikelompokkan menurut jenis kerajinan dan furniture. Suasana ruangan sesuai dengan tema mencitrakan arsitektur local dan unsure modern</p>

	<p>Suasana atas plavon mencitrakan arsitektur tradisional menyatu dengan apa yang di pameran. Yaitu mebel ukiran jepara.</p>
	<p>Stand penjualan tidak permanen di desain sesuai si penjual yang memamerkan produknya.</p>
<p>1</p>	

Gambar 6.1 alternatif karakter ruang pameran

Karena setiap furniture dan kerajinan mempunyai kebutuhan ruang yang berbeda dan setiap penjual menjual perpaket jenis furniture maka showroom di bagi-bagi menurut jenis furniture.

¹ Sumber gambar KDEI-Taipei.org & <http://kerajinanrotan.com/iffina-2012/>

6.1.2 Analisa kebutuhan ruang Showroom

Sifat Ruang	Aktifitas	Fasilitas
	Memamerkan barang yang menarik	Etalase
Publik	Menerima konsumen	Costumer servise
	Melayani konsultasi konsumen	Area konsultasi
	Memamerkan barang	Display
Privat	Memonitoring karyawan Menulis, beristirahat dan makan	R.pimpinan (manager)
Privat	Istirahat dan makan karyawan	R.karyawan
servise	Menyimpan stok barang	Gudang

Tabel 6.3 analisa kebutuhan ruang showroom

6.1.2.1 Program Ruang Showroom Furniture

Jenis Ruang	Sumber	kapasitas	Pendekatan	luas
Ruang pamer Furniture.	Asumsi + SB	4 jenis furniture : K.tidur, Ruang tamu, Kicthen set, &perabot interior rumah.	20x 8	160 m2
R.manager	Asumsi	untuk 1 org	3x4	12 m2
R.administrasi	Asumsi	Untuk 2 org	4x5 = 20 m2	20 m2
Gudang stok barang	Asumsi	Ntuk 5 jenis furniture	6x6	36 m2
			jumlah	228 m2

Tabel 6.4 program ruang showroom

6.1.2.2 Program Ruang Showroom relief Ukir

Jenis Ruang	Sumber	kapasitas	Pendekatan	luas
Ruang Relief	Asumsi + SB	Relief 2 D Relief 3 D	25x 9	225 m2
R.manager	Asumsi	untuk 1 org	3x4	12 m2
R.administrasi	Asumsi	Untuk 2 org	4x5 = 20 m2	20 m2
Gudang stok barang	Asumsi	2 model jenis Relief	6x6	36 m2
			jumlah	293 m2

Tabel 6.5 program ruang showroom

6.1.2.3 Sirkulasi dan Aktivitas pengunjung/ tamu

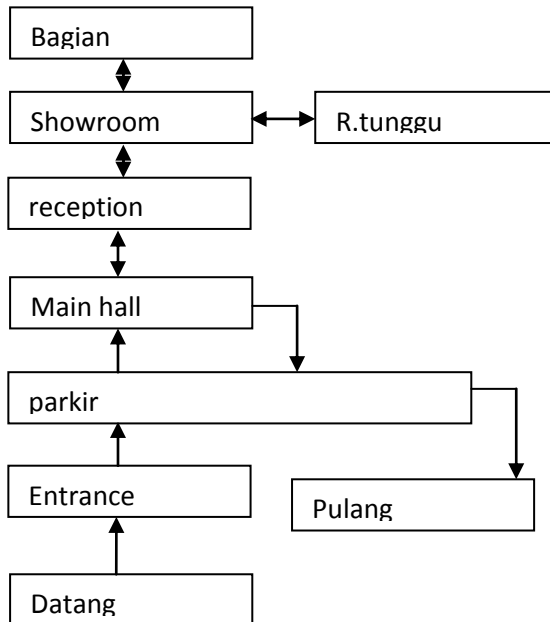


Diagram 6.2 sirkulasi pengunjung showroom

6.1.2.4 Sirkulasi dan Aktivitas pengelola showroom

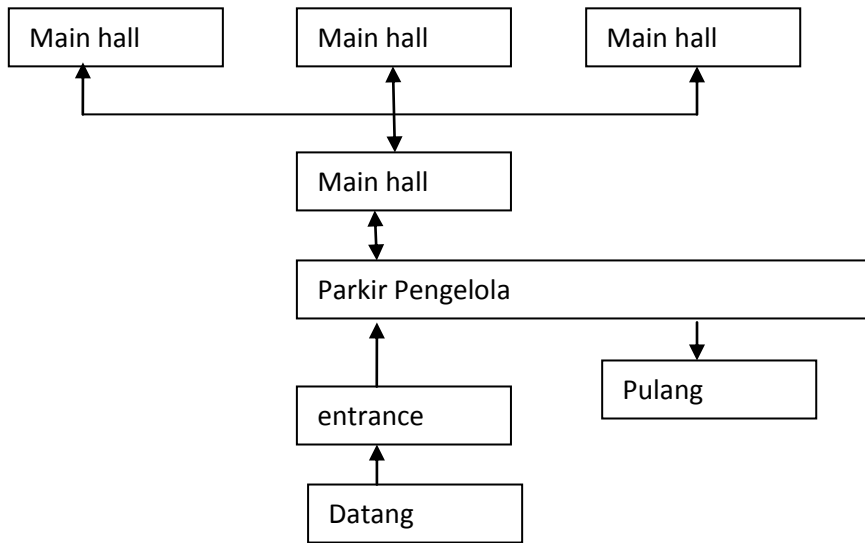


Diagram 6.3 sirkulasi aktivitas pengelola showroom

6.1.2.5 Karakter dan suasana ruang penjualan (showroom)

gambar di bawah ini yang akan dijadikan alternatif sebagai pembentuk karakter dan suasana ruang penjualan furniture & kerajinan jepara.

Jenis ruang	Karakter ruang	keterangan
Showroom Kicten set	Dinamis , hangat, terang , sedikit sinar banyak cahaya. 	Retail tipe besar yaitu melayani pemesanan & penjualan furniture dan memamerkan produk hasil jadi. Dengan luasan yang lebih besar dari retail sedang dan lebih banyak jenis furniture, kerajinanya.
	Sumber : http://blog.purehome.com/2011	

<p>Showroom perabot R.tamu</p>	 <p>Sumber : http://www.apartmenttherapy.com/prefab-homes-and-furniture-by-79882</p>	<p>penataan perabot produk furniture di tata menurut fungsinya. (Ruang makan Meja makan, kursi.)</p> <p>untuk lantai menggunakan kayu agar lebih terkesan nuansa natural</p>
	 <p>Sumber : http://whub30.webhostinghub.com/~dkinfo5/furniture/index.html</p>	<p>Plavon menggunakan balok-balok kayu</p>

Gambar 6.2 alternatif karakter ruang showroom

6.1.3 Analisa Ruang Pembinaan / worskop

Sifat Ruang	Aktifitas	Fasilitas
	Mengukur kayu, dan pemotongan kayu	R.pengukuran
Semi Publik (zona kotor)	Memahat kayu (natah), pengukiran,	R.pengerjaan tangan
	Menghidupkan mesin menaruh	R.mesin

	mesin	
	Mengamplas kayu	R.pengamplasan
Semi publik	Mengecat, assembling,/penyepetan	R.finishing
Zona bersih	Meneliti produk-produk furniture dan kerajinan.	R.Penelitian R. Studio
Semi public Zona bersih	Mengembangkan desain	R.studio desain
publik	Menaruh barang setengah jadi	Gudang
privat	Menaruh bahan kayu dan peralatan lain	Gudang bahan
privat	Mandi dan membersihkan badan, juga buang air.	Toilet

Tabel 6.6 analisa aktivitas worskop

6.1.3.1 Program Ruang pembinaan (worskop)

Jenis Ruang	Sumber	kapasitas	Pendekatan	luas
Fas. Worskop:	NDA	100 org/30kls	0,92 m2/bangku	87 m2
R.kelas			Jumlah kls: 100:30=3 kls L/cls : 30x0,92 = 29m2 Luas total = 87 m2	
R.Audio Visual :	NDA	untuk 100 org	0,84 m2/org	124 m2
R.penonton R.proyektor.			100x0,84= 84 m2 40 m2	

R. perpustakaan	NDA	1000 buku	15 m ² /100 volume	210 m ²
R. buku			2,32-3 m ² /org	
R.katalog			10000/1000 x 15= 150	
R.baca			3x30=90 m ²	
Toilet				
				12 m ²
Worskop:	asumsi			
R.pengukuran			15 m ²	15 m ²
R.pekerjaan Tangan			25 m ²	25 m ²
R. pemahatan			30 m ²	30 m ²
R. Ngamplas			25 m ²	25 m ²
R.penyepetan			25 m ²	25 m ²
R.mesin		1 Worskop = 4 mesin = 1,6 m ²	4 x 1,6 m ²	12 , 4 m ²
R.peserta			12,4 m ²	
R.Instruktur	NAD		16 m ²	16 m ²
Gudang			10 m ²	10 m ²
			jumlah	591,4 m²

6.1.3.2 Hubungan antar Ruang di Worskop

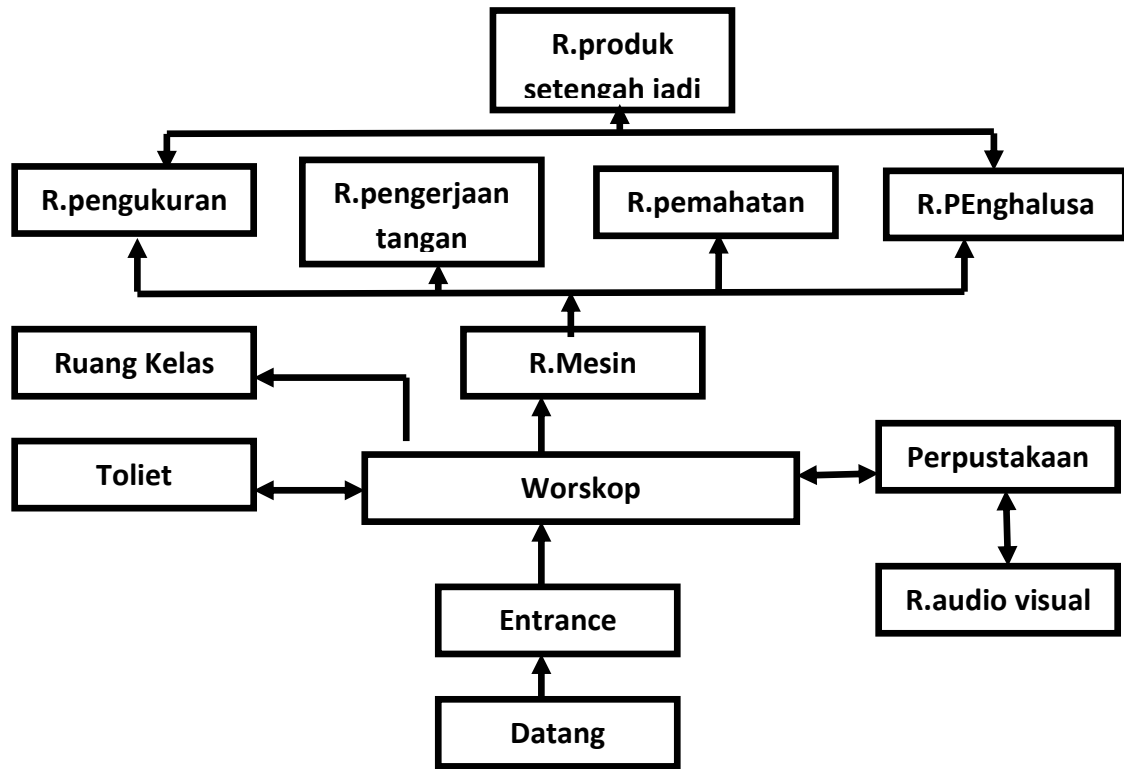


Diagram 6.4 hubungan Antar Ruang worskop

6.1.4 analisa Ruang Produksi mebel dan Kerajinan Ukir

Dari Study literatur di ketahui Proses Produksi Dari bahan awal kayu Glondongan sampai menjadi Produk furniture yang mewah dan berkelas untuk menemukan ruang apa saja yg dibutuhkan untuk tempat produksi maka di analisa dari aktifitas yang ada dalam tabel berikut ini :

Zona Ruang	Aktifitas	Fasilitas
Zona Kotor	Menyimpan bahan baku Kayu glondongan. Untuk persediaan pembuatan mebel	Tempat bahan baku.
Zona Kotor	Menaruh kayu dan memuat barang pesanan	Loading dock
Zona Kotor	Memelihara kayu ,	Tempat pemotongan kayu

	memotong kayu	Mesin potong
	Merakit kayu dan pembentukan kayu	Tempat perakitan Mesin potong dan peralatan
	Mengukur kayu, dan pemotongan kayu	R.pengukuran
Semi Publik (zona kotor)	Memahat kayu (natah), pengukiran,	R.pengerjaan tangan
	Menghidupkan mesin menaruh mesin	R.mesin
	Mengamplas kayu	R.pengamplasan
Semi publik	Mengecat, assembling,/penyepetan	R.finishing
Zona bersih	Meneliti produk-produk furniture dan kerajinan.	R.Penelitian R. Studio
Zona bersih	Menyimpan dan mengemas produk jadi siap kirim	Gudang
Zona bersih	Menerima hasil mebel unfinished dari UMKM , Home industri mebel	Gudang
	Memarkir kendaraan dan mengirim barang.	Tempat parkir

Tabel 6.8 analisa aktivitas ruang Produksi

6.1.4.1 Program Ruang Produksi mebel ukir

Jenis Ruang	Sumber	kapasitas	Pendekatan	luas
R. brak bahan kayu	Asumsi	300 kayu logs (kayu bulat utuh)	Setiap kayu logs diameter 25-80 cm dengan panjang \pm muatan paling besar Truck 5-6 m 10 batang logs 1x 6 $6 \times 300 = 1800$	1800 m²
R. pengergajian kayu	asumsi	3 orang karyawan 2 mesin potong	6 x 20 kayu logs = 120 m ² 2 mesin 5 m ² Sirkulasi 40 %	175 m²
R. desain	asumsi	2 orang 2 meja kursi	$4 \times 4 = 8 \text{m}^2$	8 m²
R. pengukuran	asumsi	2 org	Setiap barang kayu 3 m ² max 5 barang = 15 m ²	15 m²
R.pemahatan kayu	asumsi	5 org karyawan	Kayu potongan 2x4 max 10 kayu = 80 m ²	80 m²
R.pengahalusan	asumsi	10 org karyawan	1 org 1 produk = 5 m ² 10 x 50 m ²	50 m²
R.penyepetan	asumsi	5 org	1 org 1 produk = 5 m ² $5 \times 5 = 25 \text{m}^2$	25 m²
R.penjemuran	asumsi	5 paket jenis Furniture	1paket 4 m ² x /paket max 10 jenis $4 \times 10 = 40 \times 5 = 200 \text{m}^2$	200 m²
R.pengepakan barang jadi	asumsi		Gudang pengepakan 7 jenis furniture ukir dan kerajinan 1 jenis max 5-6 m ² . 200 barang jadi = $6 \times 200 = 1200$	1200 m²

R. karyawan: Locker R.ganti R. makan	asumsi	25 karyawan	25 lemari locker = 16 m ² 8 m ² untuk wanita 8 m ² pria R.ganti 3x3 wanita 9 m ² R.ganti 3x3 Pria 9 m ² 5 meja makan 5 m ²	40 m²
Toilet	asumsi		Pria : 1 toilet, 3 urinoar, 1 westafel Wanita : 2 toilet, 2 westafel	15 m² 15 m²
musholla	asumsi		4x 5	20 m²
jumlah				3643 m²

Tabel 6.9 Program Ruang Produksi Mebel

6.1.4.1 Pola hubungan ruang produksi

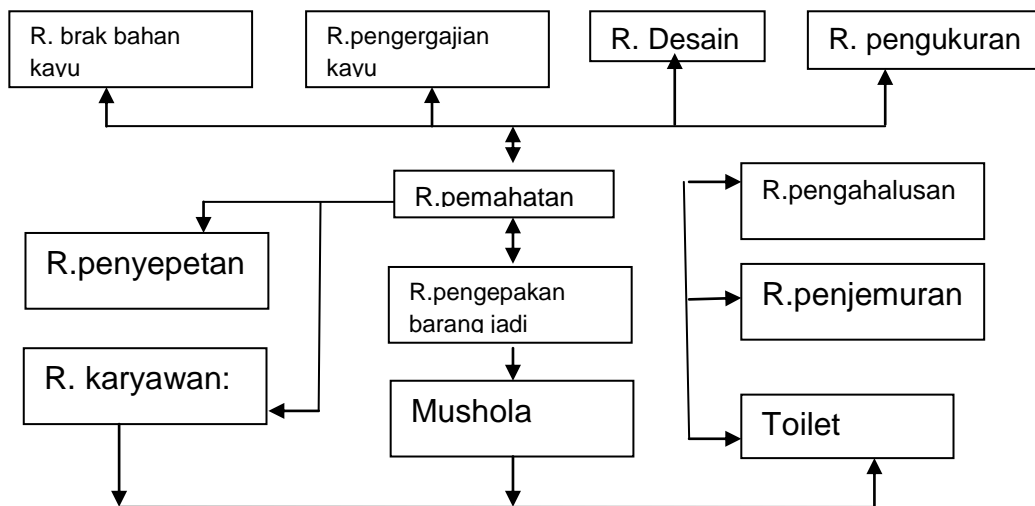


Diagram 6.5 Program Ruang Produksi Mebel

6.1.5 Analisa Kebutuhan ruang kantor pengelola

- ❖ Analisa karakteristik ruangan kantor pengelola.

Kantor pengelola mempunyai mempunyai beberapa kegiatan yang sifatnya formal. didalam kantor pengelola terdapat kegiatan yang yang mengharuskan

konsentrasi, sehingga ruangnya harus didesain agar tenang, agar kegiatan didalamnya fokus. Untuk membuat ruangan yang tenang dan fokus, maka:

- Ruangan dibikin simple
- Jangan terlalu banyak ornamentasi yang bisa mengalihkan perhatian.
- Analisa hubungan ruang.

Ruang pada kantor pengelola diharapkan agar efektif artinya adalah pada ruangan kantor ditata agar sirkulasinya mudah jangkauannya dari satu ruang ke ruang lainnya, hal ini untuk mengefisienkan gerak dari para pengelola.

Dari analisa diatas dan analisa kebutuhan ruang di atas, maka dimunculkan alternatif-alternatif tata ruang sebagai berikut.

6.1.5.1 Program Ruang Fasilitas Pengelola

Jenis ruang	sumber	kapasitas	pendekatan	luas
R.tamu				25 m ²
R.Direktur utama	NAD	1 org	49 m ²	49 m ²
R. sekretaris		1 org Total	25 m ²	25 m ² 70 m ²
R.Rapat	NAD	10 org	1,5-2 m ² /org 10 x 2 = 20 m ²	20 m ²
R.Direktur Promosi	NAD	1 kabag+ 4 stff	30 m ²	30 m ²
Bagian pameran	NAD		Ruang Kabag = 15 m ²	
Bagian penjualan	NAD		R.kerja staf = 5,52/org	
Bagian peragaan	NAD		15+ (4x5,5)=37x3= 111	141 m ²

R.Direktur Peningkatan mutu		1 org	30 m ²	
Bag.penelitian	NAD	1 Kabag 4 staf	1 kbag=15 m ² 37 m ²	
Bag. Pembinaan Bag. penunjang			15+ (4x5,5)=37x4= 148 m ²	148 m ²
R. direktur Informasi: Bag. Perpustakaan Bag. Peralatan Bag. Dokumentasi Bag.Publikasi	NAD	1 Kabag 4staff	1 kbag=15 m ² 37 m ² 15+ (4x5,5)=37x3= 111 m ²	141m ²
R.direktur Rumah Tangga: Bag. Pemeliharaan Bag.Keamanan Bag. Restoran	NAD	1 Kabag 4staff	30 m ² 1 kbag=15 m ² 37 m ² 15+ (4x5,5)=37x3= 111 m ²	141m ²
R.direktur Tata Usaha: Bag.Administrasi Bag. Keuangan Bag.Personalia	NAD TSS	1 kabag+2 staff 73org	30 m ² 1 kbag=15 m ² 37 m ² 1,62m ² /org 15+ (2x5,5)=26 15+ (2x5,5)=26 15+ (2x5,5)=26 73x6=118,6 m ²	30 m ² 26 m ² 26 m ²

R.istirahat			8	26 m ²
Toilet			20	56
Gudang				16
				20
			Jumlah x sirkulasi 30%	1287m ²

Tabel 6.10 Program Ruang Fasilitas Pengelola

6.1.5.2 Diagram alternatif hubungan Ruang Pengelola

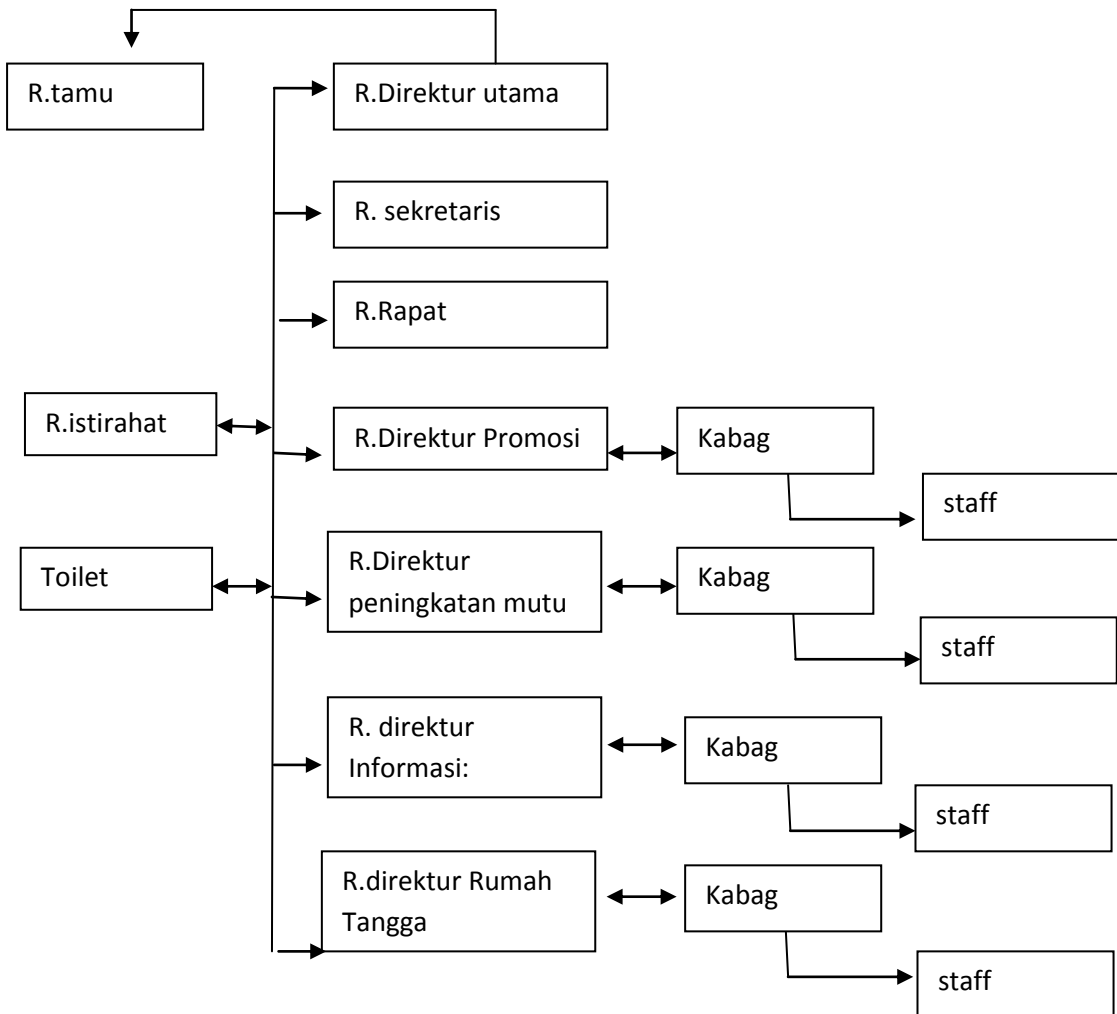


Diagram 6.6 hubungan ruang kantor pengelola

6.1.6 Program Ruang Fasilitas Penunjang

Jenis ruang	sumber	kapasitas	pendekatan	luas
R. serbaguna	NAD	Kapasitas = 200 Org , foyer= 0,6 m ² /org	100x 0,6 m ²	60 m ²
		Kapsitas 50 % pengunjung		
		R.penonton @0,84 m ²	200x 0.84 m ²	
		/org	12 x 6 m ²	168 m ²
		Stage	2x7,5 m ²	72 m ²
		R. Kontrol AV @7,2 m ²	20 m ²	15 m ²
r.proyektor 18 m ² /400 org		20 m ²		
Restoran	NAD	Kapasitas = 200 org hall	10m ²	10 m ²
		R.makan @1,1 m ² /org		
			200x 1,1 m ²	220 m ²
		Dapur 20 % R.makan		
			20% x 220 m ²	44 m ²
		Gudang 30 % luas Dapur		
			30% x 44 m ²	15 m ²
Kasir 5 m ²	5 m ²	5 m ²		
Toilet 40 % pengunjung restaurant pria 1 toilet , 3 urinoar , 1 westafel wanita 2 toilet, 2 westafel				
	15 m ²	15 m ²		
	15 m ²	15 m ²		

Toilet	NAD	Kapasitas 40 % pengunjung Ruang serbaguna		
		Pria : 1 toilet, 3 urinoar, 1 westafel	15 m ²	15 m ²
		Wanita : 2 toilet, 2 westafel	15 m ²	15 m ²
Tabel 6.11 Program Ruang Fasilitas Penunjang				
mushola	Asumsi	25 org untuk perjamaah	1 org 1.5m ² +sirkulasi 30%	48.75 m ²
Tempat wudlu			10 m ²	10 m ²
			Jumlah	747.75 m²

6.1.7 Program Ruang Fasilitas Servis

Jenis ruang	sumber	kapasitas	pendekatan	luas
Tangga Darurat/Kebakaran	Asumsi	Untuk 4 lantai	3x6= 18 m ² 18x 4 =72 m ²	72 m ²
R.Keamanan	Asumsi		20 m ²	20 m ²
Panel	MEE		9 m ² 9 x 6panel=54m ²	54m ²
Genset	MEE		40 m ²	40 m ²

Mesin Ac	MEE		1 % dr Luas Ruang BerAC 1% x (3000+3000+3000+3000) = 12 m2	12 m2
AHU	Asumsi		3.5% dr Ruang yg didistribusi. Lantai 1-4	244 m2
R.Pompa	Asumsi		20 m2	20 m2
Tandon Bawah	Asumsi		50 m2	50 m2
Gudang	Asumsi		50 m2	50 m2
Loading dock	Asumsi		30 m2	30 m2
Kantor Penjualan barang mebel Undinish	MDA		20 m2 Tabel 6.12 Program Ruang Fasilitas servis	20 m2
Gudang Sementara	Asumsi		50 m2	50 m2
			Jumlah	702 m2

Total keseluruhan fasilitas Utama, Fasilitas Pengelola, Fasilitas Penunjang dan Fasilitas Servis = 6139 m2+228 m2+ 293 m2+ 591,4 m2+ 3643 m2+1287m2+747.75 m2+ 702 m2 = 13425.15 m2 + sirkulasi 15 % = 15438 m2

Perhitungan Parkir:
Jumlah Pengunjung Dalam peak day = 4000 org dengan alasan Jepra furnicraft center mempunyai potensi dan daya tarik daripada pusat perbelanjaan yang lain.
Lama operasional perhari = 12 jam 09.00 -21.00 . untuk fasilitas kantor 8 jam 08.00-16.00 untuk fasilitas Ruang Pamer jumlah pengunjung perjam = $4000 / 8 = 500$ org (asumsi rata-rata)
Jumlah pengunjung yang menggunakan mobil pribadi 50 % =250 org asumsi : 1 mobil isi 2 org atau lebih (40%) =100org /2= 50 mobil . 1 mobil isi 1 org (50%) =150 org = 150 mobil Jumlah mobil total =200 mobil
Jumlah pengunjung yang menggunakan sepeda motor (25%) = 125 org. jumlah sepeda motor =125 buah
Jumlah pengunjung yang menggunakan angkutan umum = 125 org . jumlah karyawan total yang menggunakan angkutan umum =125 org Jumlah karyawan total sekitar 170 org (karywan kantor pengelola 70 org . dan pemilik showroom 50org dan pemilik stand 100 org Jumlah mobil karyawan dan pengelola total (30 %) = 50 mobil Jumlah sepeda motor karyawan 50 % = 85 sepeda motor Jumlah karyawan yang naik kendaraan umum = 20 % = 34 org Jumlah mobil total =250 mobil x12,5m ²) =3125 m ² Jumlah sepeda motor total 210 sepeda sepeda motor (x 2m ²)= 410 m ² Parkir bus dan truck = 4 bus (x 40 m ²)= 160 m ² Sirkulasi 50 % = 1108.5m ² Total luas parkir = 4803,5 m²
Perhitungan berdasarkan perda no (13.710) = 1 mobil /60m ² bruto,= 15438 m ² /60 = 257 mobil jumlah sepeda motor = 50%=128 sepeda motor Total luasan = 257x12.5 m ² + 128x 2 m ² = 3468.5 m ² Kapasitas bus = 4x40 m ² = 160 Total luasan parkir 3468.5 m ² + 160 m ² = 3626.5 m²

Keterangan :

MEE = mechanical electrical
engenering

NDA = Neufert Architect Data

TSS = Time saver standart

SB = study banding

6.1. 8 Struktur organisasi Jepara Furnicraft Center

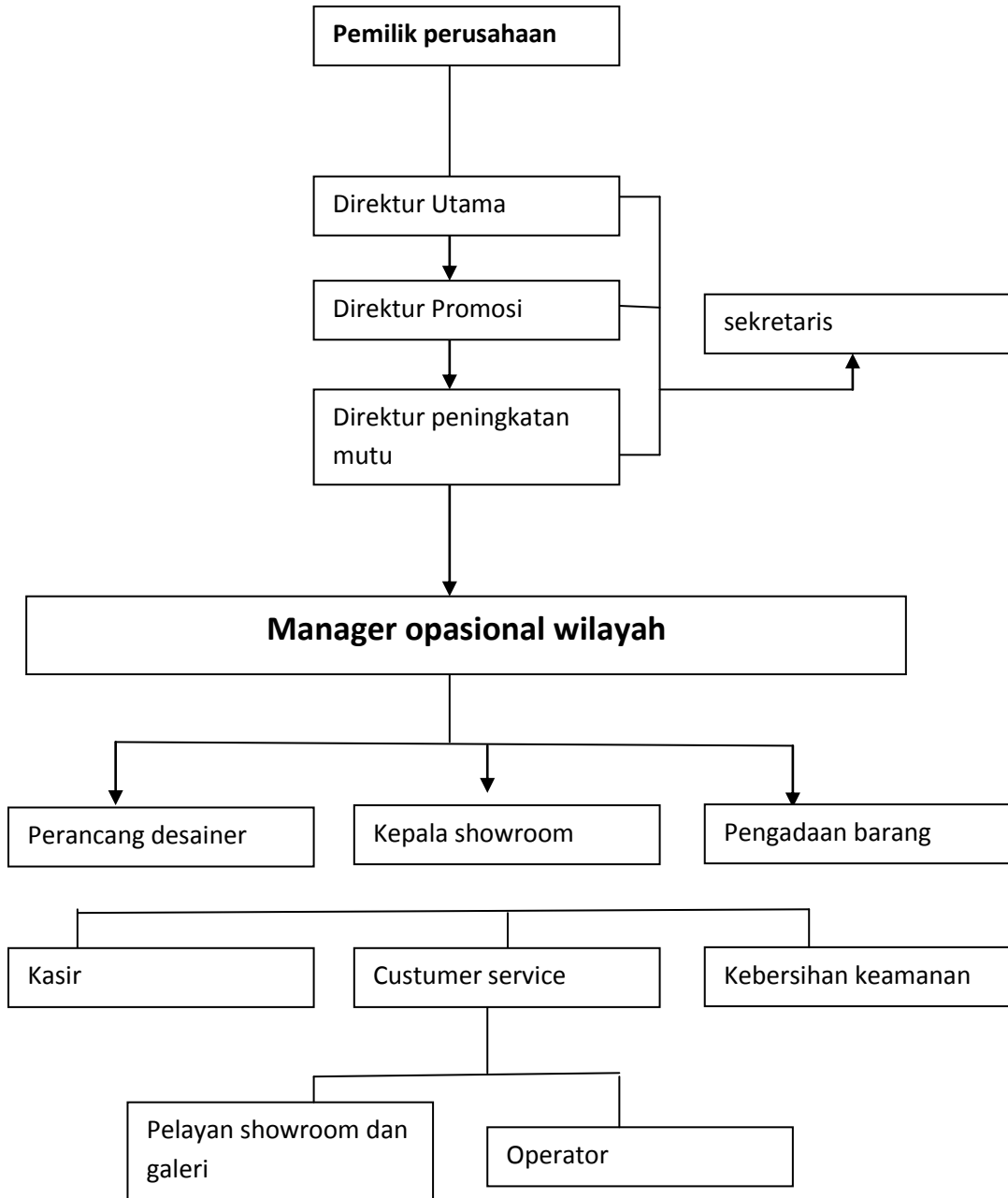


Diagram 6.7 struktur organisasi Jepara Furnicraft Center

6.3 Analisa tapak

Untuk mendapatkan konsep tapak sesuai dengan tema neo vernacular maka ada beberapa analisa yang dibutuhkan untuk mencapai konsep tapak, diantaranya:

1. Analisa dan konsep pola ruang dari aktifitas objek rancangan yang telah dilakukan sebelumnya.
2. Analisa/Kajian terhadap pola arsitektur neo vernacular untuk diterapkan ke dalam tapak objek perancangan sesuai dengan aspek yang berpengaruh didalamnya.
3. Analisa lingkungan/eksisting tapak objek perancangan.

Ketiga unsur yang mengarah ke analisa neo vernacular yaitu konsep pola ruang, pola tapak, analisa lingkungan /eksisting diolah, disesuaikan secara bersamaan melalui proses modifikasi kebentuk yang baru untuk mendapatkan konsep tapak secara keseluruhan.

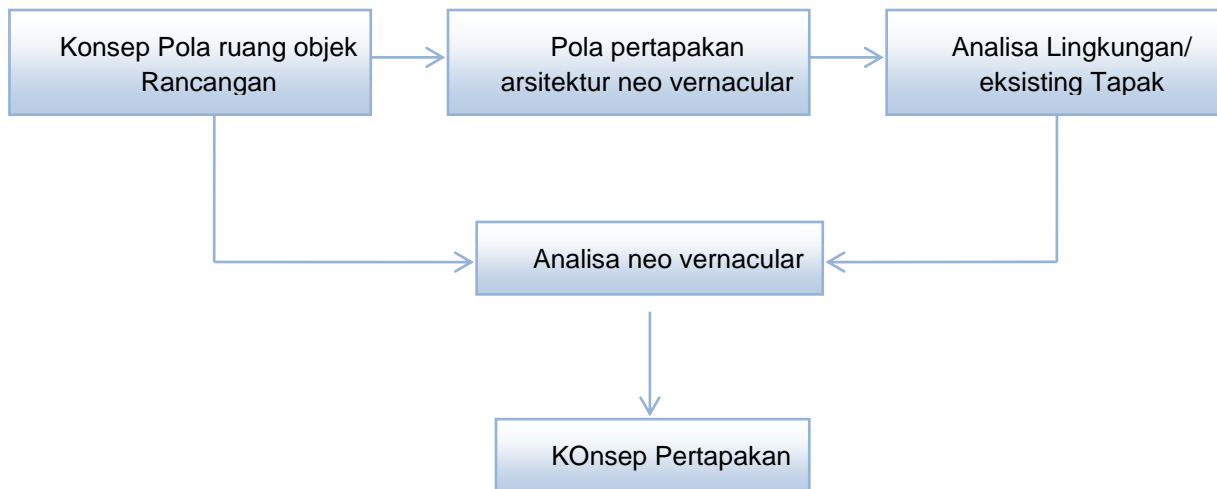
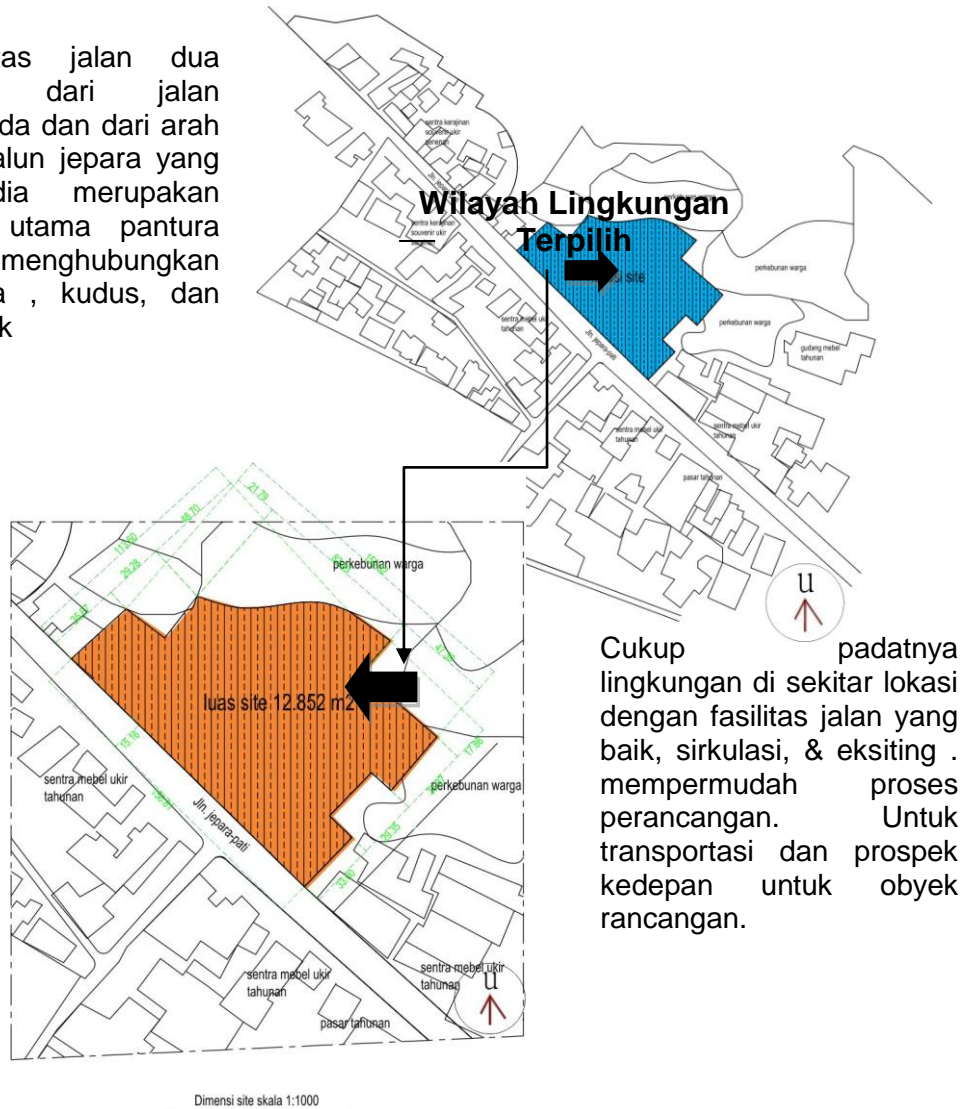


Diagram 6.8 psoses berfikir analisa tapak

6.3. 1 Analisa Kondisi Lingkungan

Lokasi tapak terletak di Jalan pemuda yang termasuk lingkup Kecamatan Jepara di Kab. jepara, berikut merupakan analisis lingkungan di daerah tersebut.

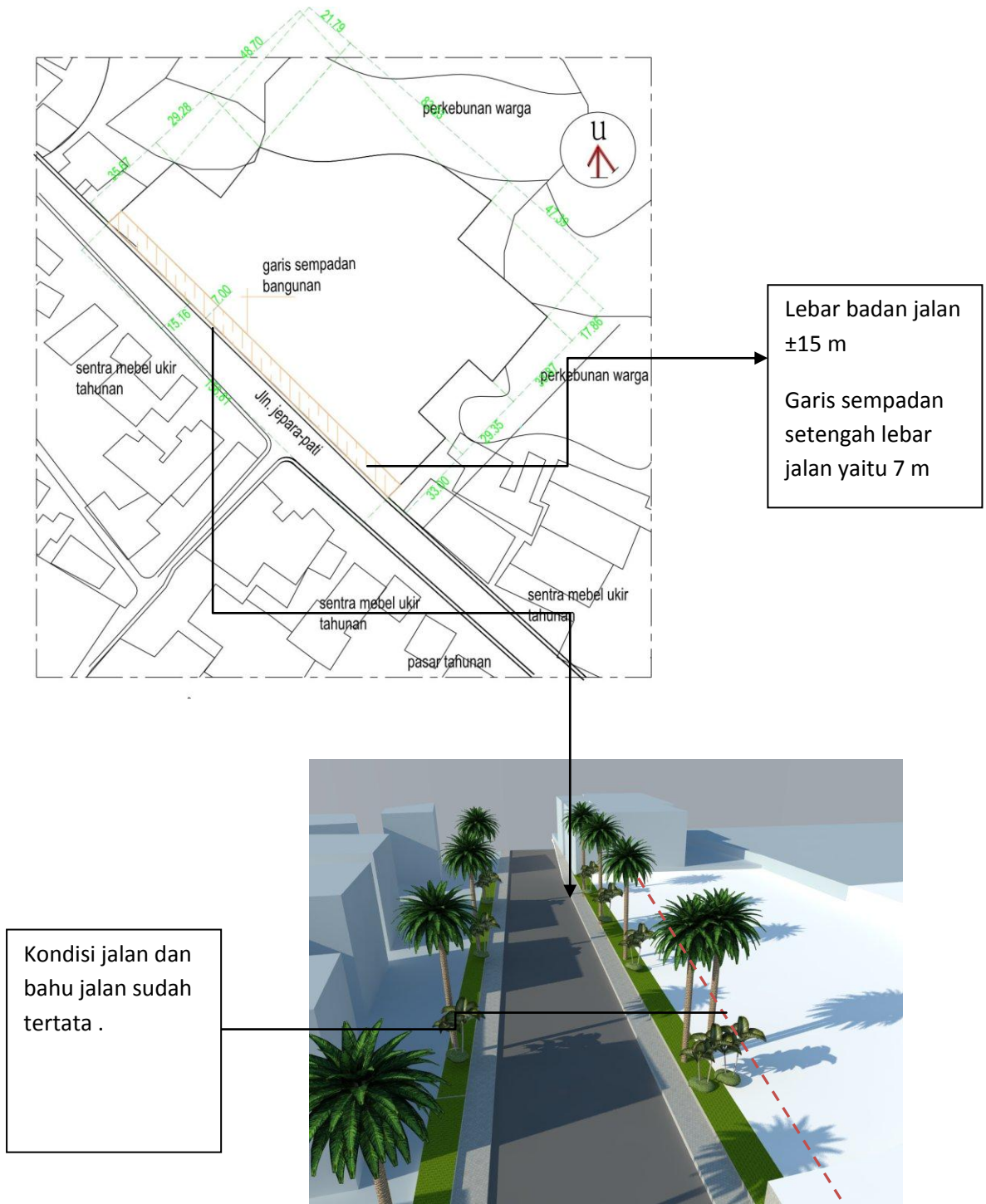
Fasilitas jalan dua arah dari jalan pemuda dan dari arah alun-alun jepara yang tersedia merupakan jalur utama pantura yang menghubungkan jepara , kudus, dan demak



Cukup padatnya lingkungan di sekitar lokasi dengan fasilitas jalan yang baik, sirkulasi, & eksisting . mempermudah proses perancangan. Untuk transportasi dan prospek kedepan untuk obyek rancangan.

Gambar 6.6 analisa lingkungan tapak

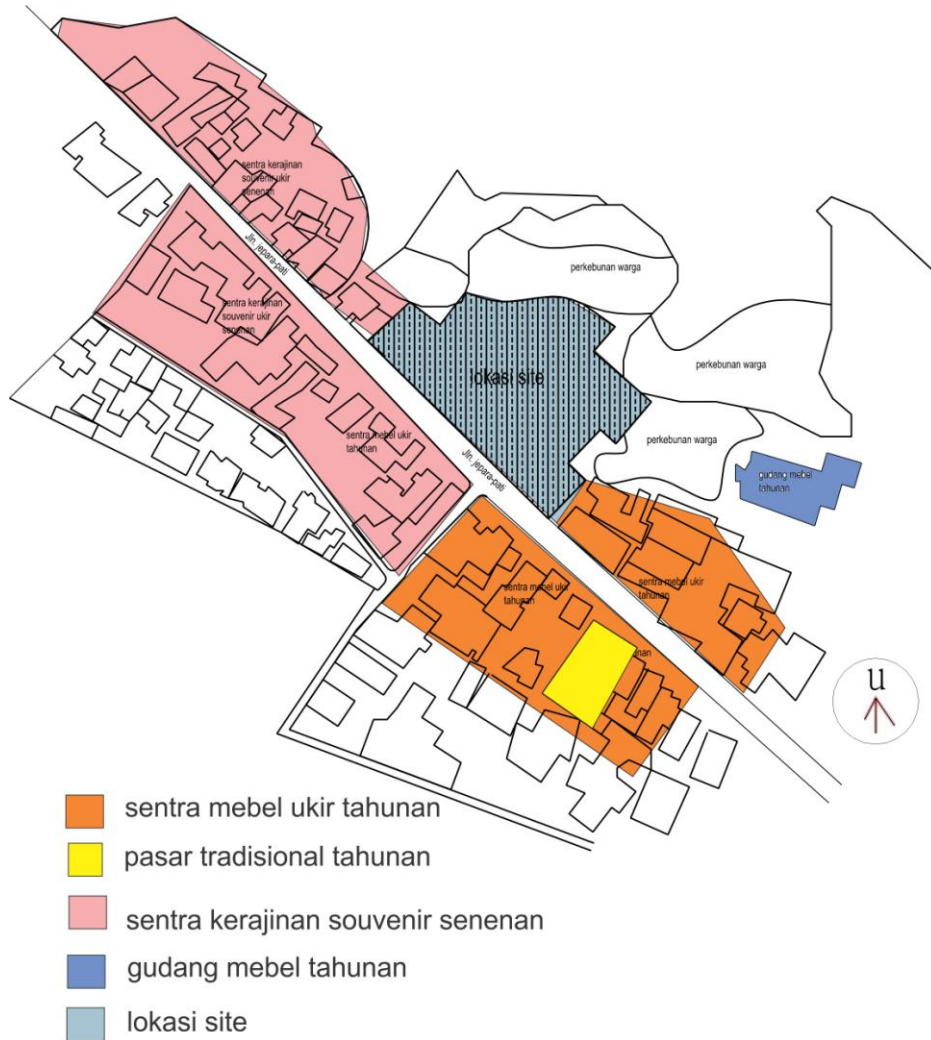
6.3.2 Analisa Garis sepadan Bangunan



Gambar 6.7 kondisi jalan dan garis sempadan

6.3.3 Analisis Peruntukan Lahan

Peruntukan lahan di wilayah proyek jepara furnicraft Center terdiri dari fungsi bisnis, dan fasilitas umum yang paling dominan adalah perdagangan yaitu sentra mebel ukir tahunan, sentra kerajinan souvenir di senenan dan deretan showroom mebel di tahunan.



Gambar 6.8 analisa peruntukan lahan

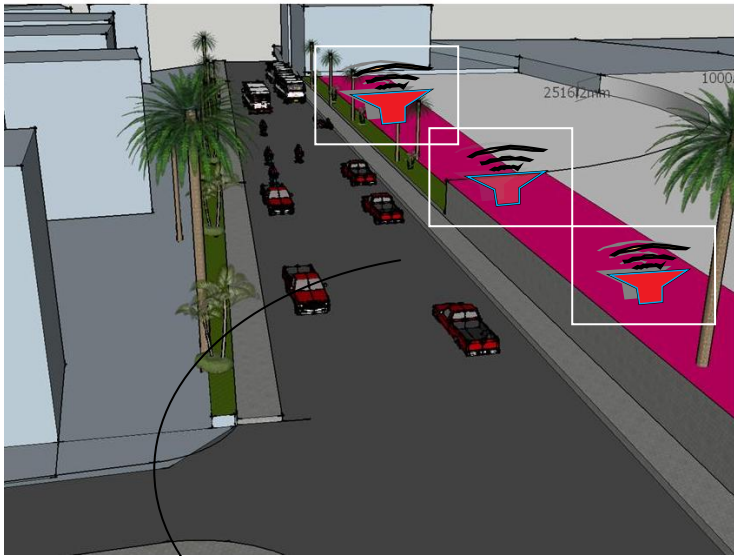
Kondisi Lingkungan

a. Analisis Tataan Lingkungan

Lingkungan sekitar yang berbatasan dengan tapak yang direncanakan merupakan pembentukan kesatuan lingkungan eksisting yang berada disekitar tapak adalah :

- Utara : perkebunan warga
- Barat : sentra kerajinan souvenir di senenan
- Selatan : sentra kerajinan souvenir di senenan
- Timur : sentra mebel ukir tahunan

6.3.4 Analisa kebisingan

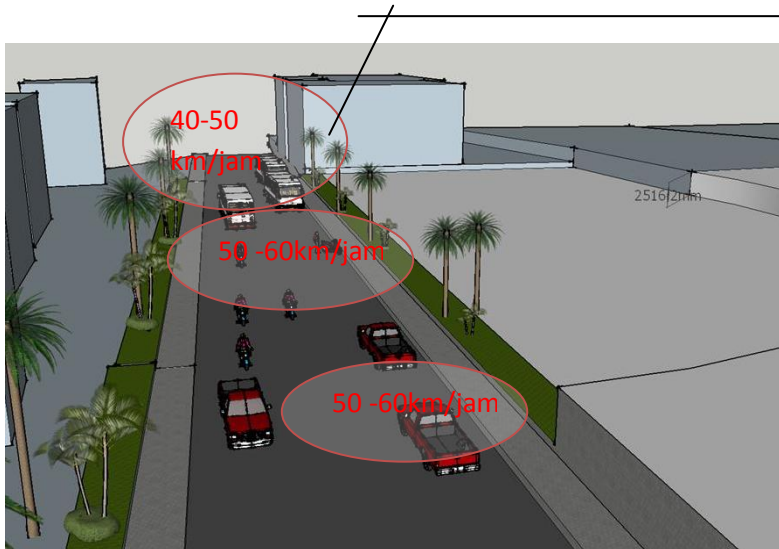


Akibat dari bunyi kendaraan dan lingkungan mengakibatkan ketidaknyamanan di dalam site, maka dari itu perlu penanganan akustik pada daerah dekat kebisingan (yg di warna merah api). Salah satu penanganannya adalah dengan menanam vegetasi yang sifatnya meredam, dan atau dengan menggunakan sistem tembok peredam.

Gambar 6.9 analisa kebisingan

Kebisingan dalam hal ini bukan untuk dihindari namun di sikapi yaitu bising kendaraan itu buruk untuk kenyamanan namun baik untuk penjualan , karena semakin bising berarti semakin ramai pembeli.

6.3.5. analisa kecepatan kendaraan

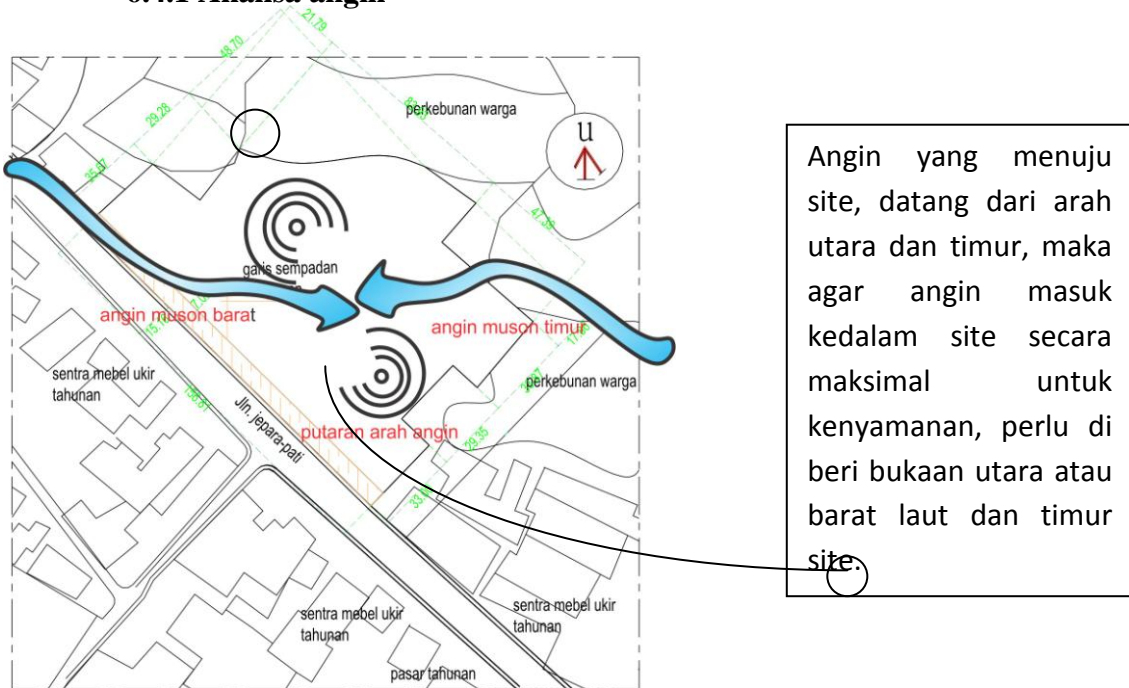


Kecepatan kendaraan mempengaruhi sudut pandang dari pengemudi, semakin lambat kendaraan melaju, semakin besar sudut pandang pengemudi, maka pada posisi kendaraan lambat site perlu adanya bukaan agar pengemudi dapat melihat di dalam site dengan jelas.

Gambar 6.10 analisa kecepatan kendaraan

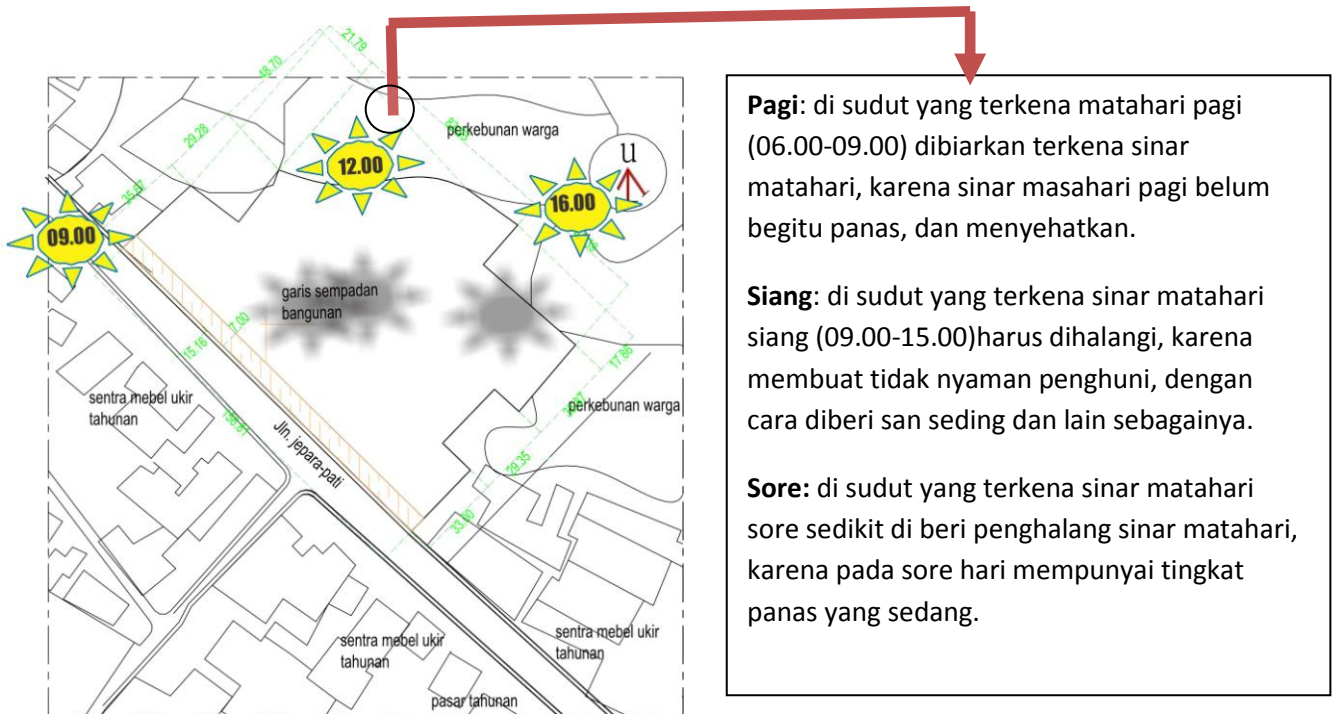
6.4. analisa klimatologi

6.4.1 Analisa angin



Gambar 6.11 analisa angin

6.4.2 Analisa matahari



Gambar 6.12 analisa matahari

6.4.3 analisa view



Gambar 6.13 analisa view

Pada daerah yang dapat di tangkap oleh dua atau lebih, sudut pandangan yang berbeda dan merupakan pusat aktifitas diluar tapak, ditempatkan masa bangunan yang menonjol dan menarik sehingga dapat dijadikan sebagai acuan dan pusat perhatian (interest point), sedangkan pada daerah yang dekat dengan sudut-sudut pandang tersebut ditempatkan fasilitas penunjang yang tidak mengganggu pandangan, bahkan dapat dijadikan elemen pendukung ke massa bangunan yang ditonjolkan.

Pandangan ke luar tapak (view from site)

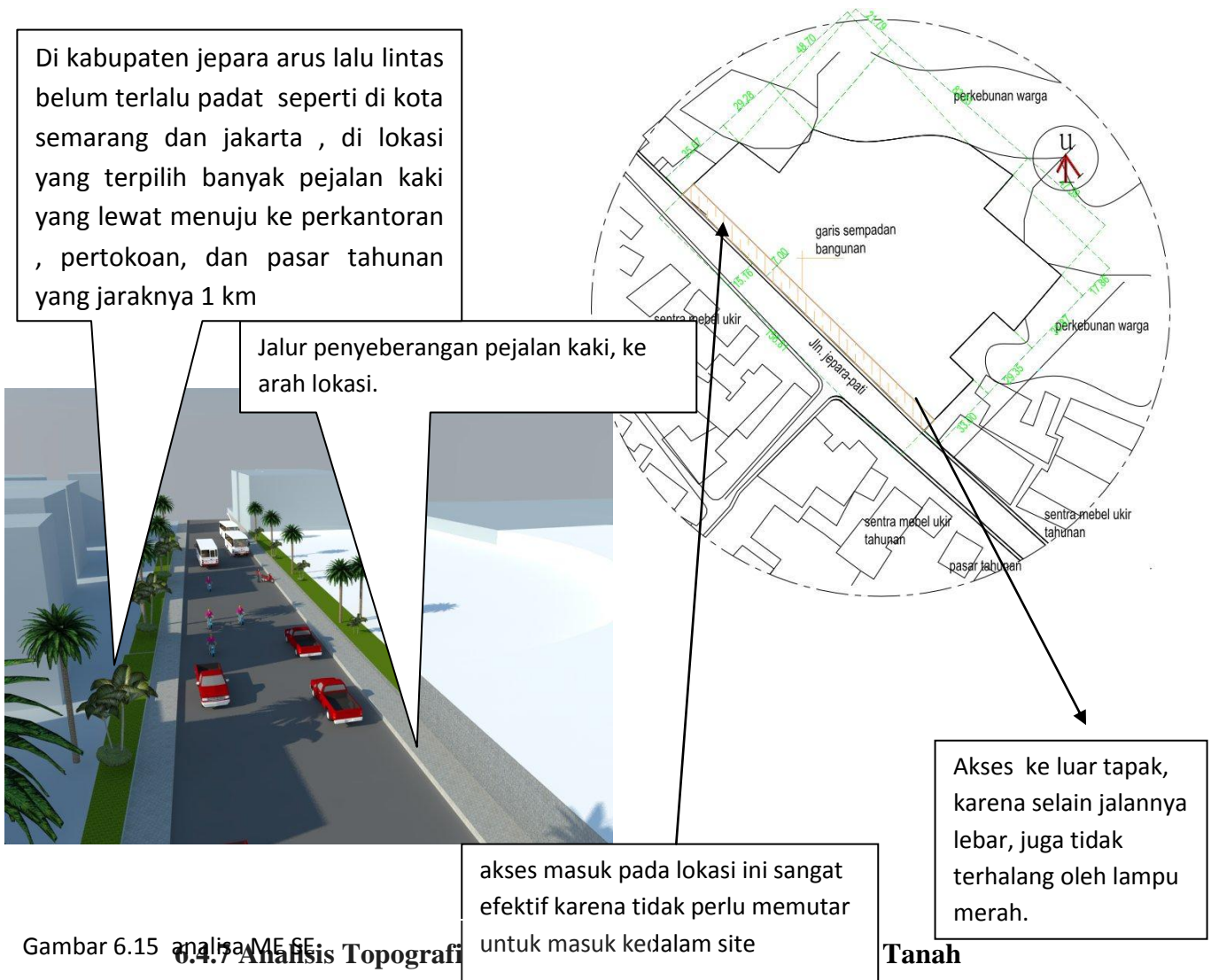


Gambar 6.14 analisa pandangan ke luar tapak

Analisis Pandangan dari Tapak ke Lingkungan Site :

- Pandangan ke arah utara adalah daerah perkebunan, tentu saja itu menjadi daya tarik tersendiri dari bangunan ini yaitu pemandangan yang jarang ditemukan di pusat perbelanjaan yang lain.
- Pandangan ke arah Barat adalah showroom-showroom mebel dan semakin kebarat terdapat deretan stand penjualan souvenir di senenan.
- Pandangan ke arah selatan adalah view yang dituju yaitu tempat berlalu lalang kendaraan karena bertepatan dijalur pantura dan jalur arteri.

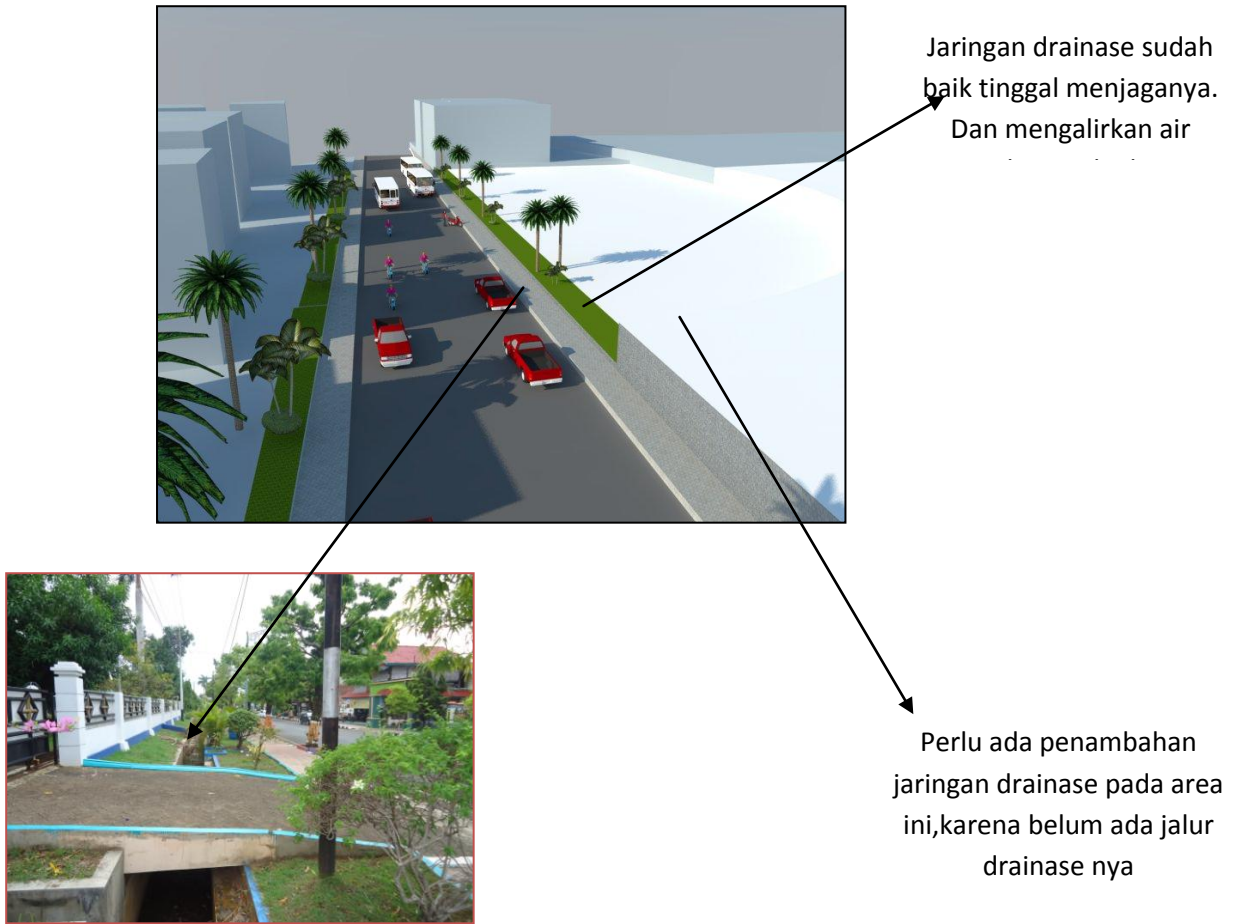
6.4.4 Analisa penentuan pintu masuk dan keluar atau ME SE



Gambar 6.15 analisa ME SE

Topografi pada tapak merupakan lahan cukup berkontur yang menyebabkan pergerakan air cenderung menyebar, sehingga diperlukan

pembenahan dengan penggalian dan pembuatan saluran supaya menuju ke kanal (riol kota). Bentuk tanah pada tapak adalah pertokoan, untuk keperluan bangunan sesuai dengan rancangan, maka harus dilakukan proses cut and fill terlebih dahulu.



Jaringan drainase sudah baik tinggal menjaganya. Dan mengalirkan air

Perlu ada penambahan jaringan drainase pada area ini, karena belum ada jalur drainase nya

Gambar 6.16 analisa jaringan drainase

6.5 ANALISA BENTUK

Metode yang di gunakan dalam menganalisa bentuk ini berdasarkan pada kajian terhadap Arsitektur Neo – Vernakuler adalah sebagai berikut;

2.5.1 metode Hybrid Style and Both

Metode hybrid dilakukan melalui tahapan-tahapan quotation, manipulasi elemen, dan unifikasi atau pergabungan. Metode Hybrid berpikir dari “elemen atau bagian” menuju keseluruhan. Sebaliknya, pada metode both and, berpikir dilakukan dari keseluruhan menuju elemen atau bagian.

Pada metode hybrid, tatanan diletakkan di belakang pada saat unifikasi atau penggabungan elemen, sedangkan pada both and, tatanan ditentukan terlebih dahulu. “ Manipulasi” pada metode hybrid pada prinsipnya sama dengan “infleksi” pada metode both and. “infleksi tidak lain adalah modifikasi.

2.5.2 Tahapan metode *hybrid*:

✚ Elektik atau *Quotational*

Elektik artinya “menelusuri dan memilih perbendaharaan bentuk dan elemen arsitektur dari masa lalu yang dianggap potensial untuk diangkat kembali “. Elektrik menjadikan arsitektur masa lalu sebagai titik berangkat bukan sebagai model ideal. Disisi lain, quotational adalah “mencuplik” elemen atau bagian dari suatu karya arsitektur yang telah ada sebelumnya.

✚ Manipulasi atau Modifikasi

Elemen-elemen *elektik* atau *quotation* tersebut selanjutnya dimanipulasi atau dimodifikasi dengan cara-cara yang dapat menggeser, mengubah dan atau memutarbalikan makna yang telah ada. Beberapa teknik manipulasi:

1. Reduksi atau Simplifikasi, Reduksi adalah pengurangan bagian-bagian yang dianggap tidak penting. Simplifikasi adalah penyederhanaan bentuk dengan cara membuang bagian-bagian yang dianggap tidak atau kurang penting.^{7jy32}
2. Disorientasi, perubahan arah (orientasi) suatu elemen dari pola atau tatanan asalnya. Orientasi meliputi arah, mata angin, depan belakang , dan atas bawah. Disorientasi model dilakukan dengan mengubah pola orientasi yang baku pada model
3. Disproporsi, berkaitan dengan perbandingan ukuran atau dimensi elemen, atau antara elemen dan keseluruhan. Ada beberapa system proporsi seperti *golden section*, modular dan proporsi harmoni. Pada disproporsi, perubahan proporsi tidak mengikuti sistem proporsi referensi(model).

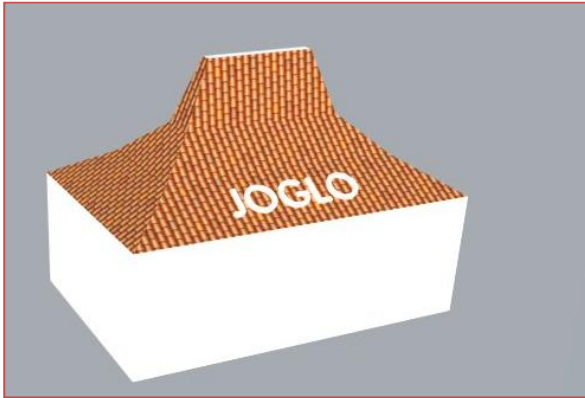
✚ Penggabungan (kombinasi atau unifikasi).

Penggabungan atau penyatuan beberapa elemen yang telah dimanipulasi atau dimodifikasi kedalam desain yang telah ditetapkan *order*-nya

✚ Tahap pertama yaitu Elektik atau *Quotational*

Bentuk arsitektur lokal yang dianggap paling potensial , dan elektik adalah atap joglo jawa tengah yakni atap joglo kudos adalah yang terbaik di jawa tengah:

Proses outline :



Diambil dari hirarki rumah menurut golongan sosial jawa dikaitkan hubungany dengan bentuk atap bangunan. Adalah atap untuk kelas paling tinggi, yaitu para bangsawan

Gambar 6.17 outline rumah joglo kudos

Penerapan kedalam site dan tatanan masa bangunan :



Gambar 6.21 tampak keseluruhan bangunan

Tampak bangunan setelah mengalami dari beberapa proses yaitu berawal dari rumah joglo kudos dan penambahan, pengurangan , dan menipulasi bentuk.

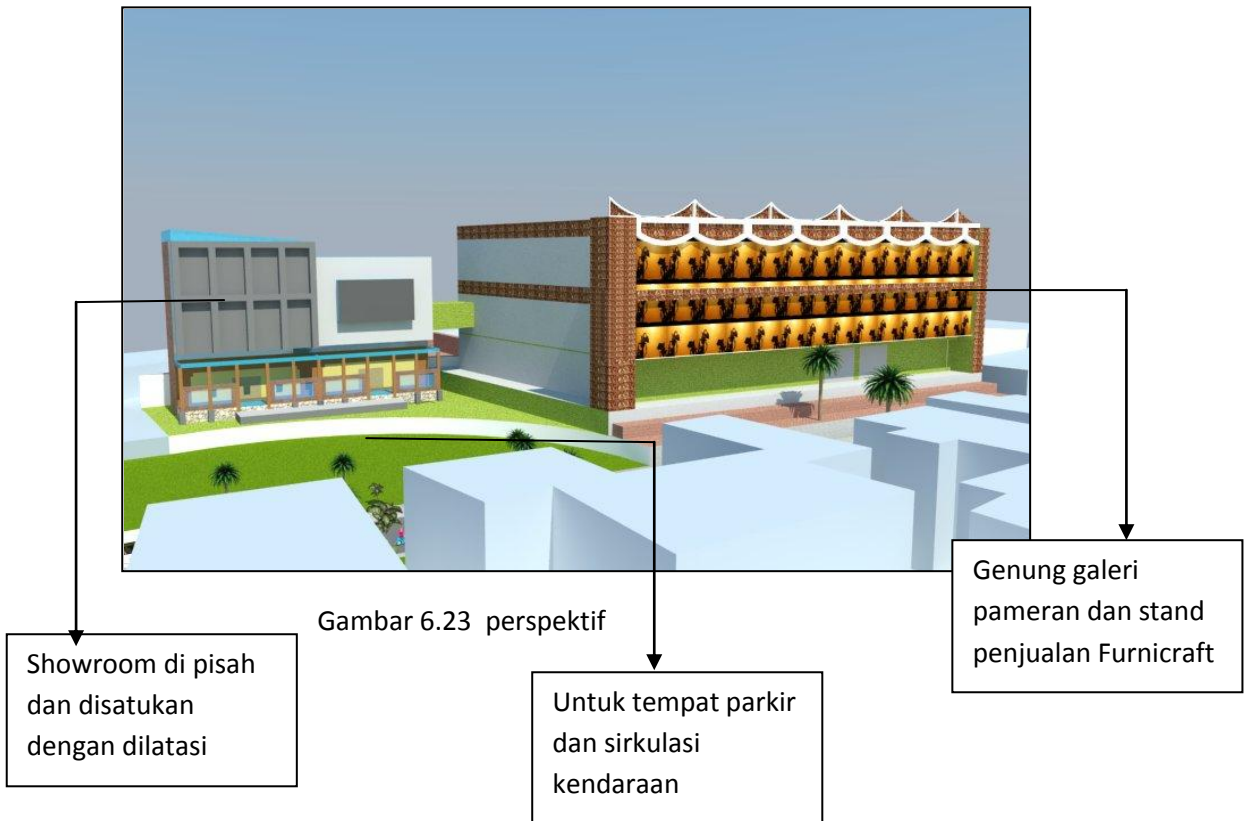
6.5.3 Tatanan massa

Bentuk keseluruhannya sebagai tatanan massa jepara furnicraft center Sementara bentuk atap untuk massa ruang pameran mulai terbentuk. tranformasi bentuk yang merupakan pembaharuan dari metode hybrid ,sesuai dengan konsep neo vernaculer.



Gambar 6.22 rencana site plan

a.) Perspektif



Gambar 6.23 perspektif

6.6 Analisa struktur

Pada bangunan jepara furnicraft center terbagi menjadi beberapa bagian untuk itu analisa struktur di bagi menjadi beberapa criteria sesuai dengan fungsi bangunan.

Konsep konstruksi pada perancangan bangunan ini dirancang untuk dapat menahan dan menyalurkan beban ke dalam tanah. Dalam rangka menahan dan menyalurkan beban tersebut, sistem struktur bangunan Jepara furnicraft Center ini merupakan dengan massa banyak, sistem strukturnya terdiri dari tiga bagian yaitu :

6.6 .1 Struktur Atas

Struktur atap pada bangunan jepara furnicraft center ini sebagian menggunakan

Konstruksi Rangka atap baja ringan yang terbuat dari baja ringan (truss)

Gambar rangka-rangka atap diatas memperlihatkan konstruksi rangka atap dengan menggunakan baja ringan yang disusun sedemikian kokoh untuk dapat menopang beban di atasnya.

Gambar 6. 25 model atap baja ringan sumber : www.bajaringan.blog.com

Rangka atap baja ringan ini telah banyak digunakan karena lebih efisien, sehingga biaya konstruksinya lebih murah serta memiliki keunggulan lain dengan menggunakan Gambar 6.24 struktur atap sistem konstruksi baja ringan yang stabil dan kokoh dengan keunggulan baja ringan yang tahan terhadap segala cuaca, tidak berkarat, anti rayap, kuat untuk puluhan tahun,

Perencanaan Atap

1. Pembebanan

Pada perencanaan atap, beban yang bekerja adalah :

- a. Beban mati
- b. Beban hidup
- c. Beban air

2. Asumsi Perletakan

- a. Tumpuan sebelah kiri adalah Sendi.
- b. Tumpuan sebelah kanan adalah Rol.

Gambar 6.26 . Rencana Atap

Keterangan :

KU	= Kuda-kuda utama	G	= Gording
KT	= Kuda-kuda trapesium	N	= Nok
SK1	= Setengah kuda-kuda utama	L	= Lisplank
SK2	= Setengah kuda-kuda	J	= Jurai

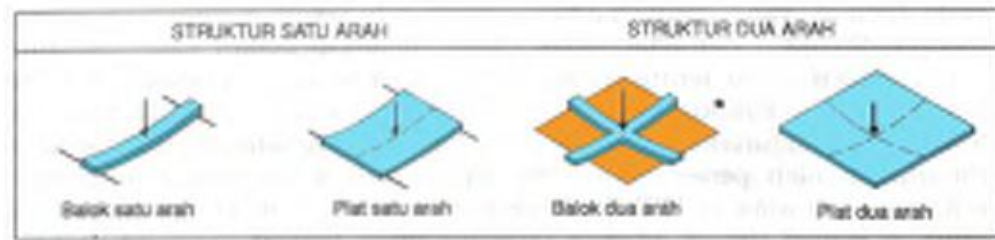
Dasar Perencanaan

Secara umum data yang digunakan untuk perhitungan rencana atap adalah sebagai berikut :

- a. Bentuk rangka kuda-kuda : seperti tergambar. b. Jarak antar kuda-kuda : 6,00 m
- c. Kemiringan atap (α) : 30°
- d. Bahan gording : baja profil *lip channels* (\square).
- e. Bahan rangka kuda-kuda : baja profil *double* siku sama kaki (\square \square). f. Bahan penutup atap : genteng.
- g. Alat sambung : baut-mur. h. Jarak antar gording : 2,31 m
- i. Bentuk atap : limasan.
- j. Mutu baja profil : Bj-37 ($\sigma_{ijin} = 1600 \text{ kg/cm}^2$)
($\sigma_{leleh} = 2400 \text{ kg/cm}^2$)²

² Struktur bangunan gedung laboratorium sudarmono 2010

6.5.2 Struktur utama



Gambar 6. 27 Klasifikasi struktur menurut mekanisme transfer beban

Sumber: Schodek, 1999

Elemen-elemen Utama Struktur

6 Elemen-elemen struktur utama dikelompokkan menjadi tiga kelompok utama, yaitu:

Elemen kaku yang umum digunakan: balok, kolom, pelengkung,

7 pelat datar, pelat berkelengkungan tunggal dan cangkang.

Elemen tidak kaku atau fleksibel: kabel, membran atau bidang

8 berpelengkung tunggal maupun ganda. Elemen-elemen yang merupakan rangkaian dari elemen-elemen

9 tunggal: rangka, rangka batang, kubah, dan jaring. **Balok dan Kolom**

10 Struktur yang dibentuk dengan cara meletakkan elemen kaku horisontal di atas elemen kaku vertikal. Elemen horisontal (balok) memikul

11 beban yang bekerja secara transversal dari panjangnya dan menyalurkan

12 beban tersebut ke elemen vertikal (kolom) yang menumpunya. Kolom

dibebani secara aksial oleh balok, dan akan menyalurkan beban tersebut ke tanah. Balok akan melentur sebagai akibat dari beban yang bekerja secara transversal, sehingga balok sering disebut memikul beban secara melentur.

Kolom tidak melentur ataupun melendut karena pada umumnya mengalami gaya aksial saja. Pada suatu bangunan struktur balok dapat merupakan balok

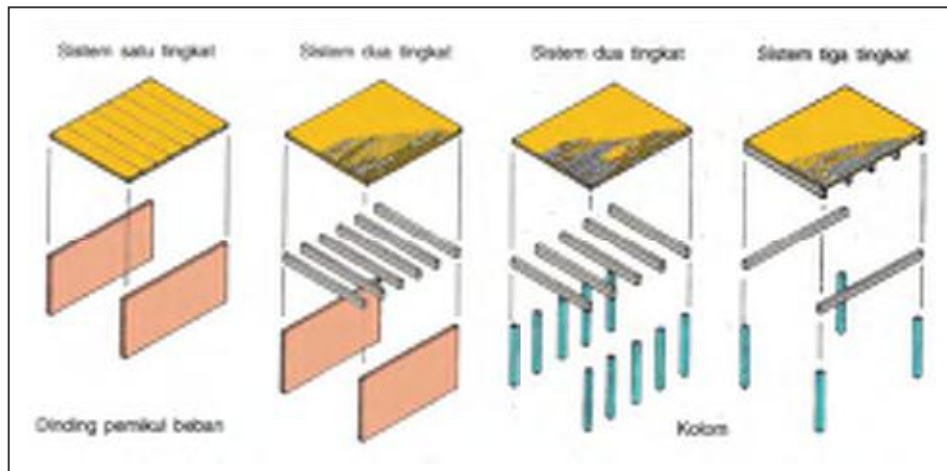
tunggal di atas tumpuan sederhana ataupun balok menerus. Pada umumnya

balok menerus merupakan struktur yang lebih menguntungkan dibanding balok bentangan tunggal di atas dua tumpuan sederhana.

Satuan struktural utama dapat terdiri atas kombinasi elemen-elemen

linier/garis, bidang/permukaan, vertikal maupun horisontal, baik tunggal maupun rangkaian rangka. Satuan struktural yang biasa dijumpai dapat dibedakan menjadi:

- Sistem yang membentang secara horisontal
- Sistem yang membentang secara vertikal
- Sistem tumpuan lateral.



Gambar 6.28 Susunan sistem struktur penahan bentang horisontal untuk bentang pendek

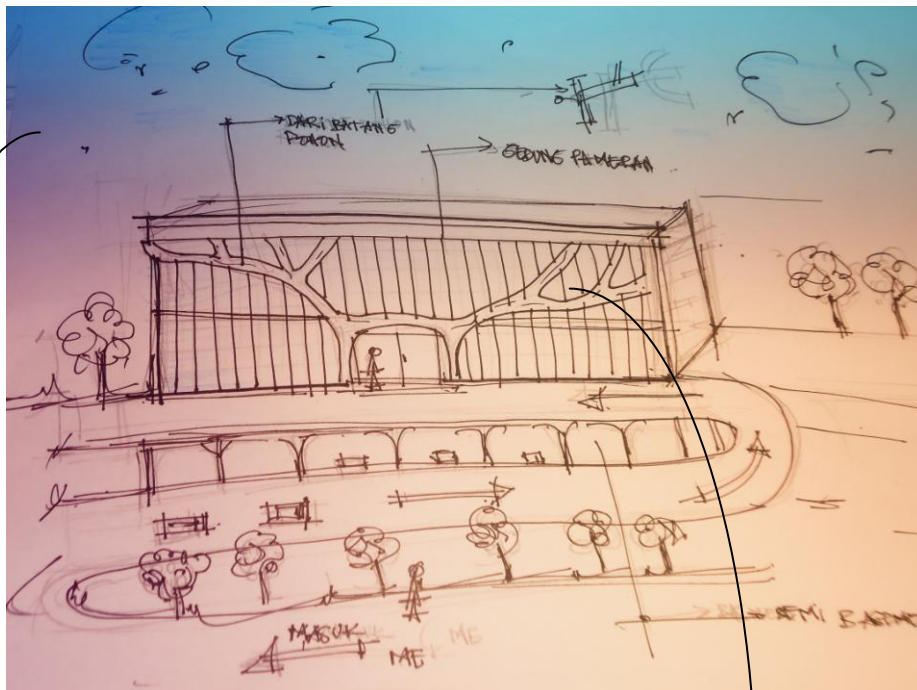
Sumber: Schodek, 1999

BAB VII

KONSEP PERANCANGAN

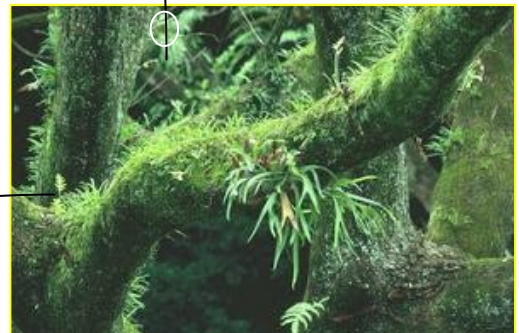
7.1 Konsep Bentuk

Dari hasil analisa dan analisa Tema yang digunakan dalam perancangan bangunan jepara furnicraft center ini adalah neo vernacular. Dengan menelaah studi literatur yang ada dari desain Lord, Aeck & Sargent dengan hasil rancangannya Blue Ridge Parkway Visitor Center, pengambilan bentuk dasar dari analisa bentuk dari massa utama, penunjang serta bentuk dasar adalah :



Di bawah gedung pameran ada jalan yang diatur sesuai kontur melalui cut and fill . kendaraan jalan untuk menuju gedung pameran langsung parkir dibawahnya semi basement.

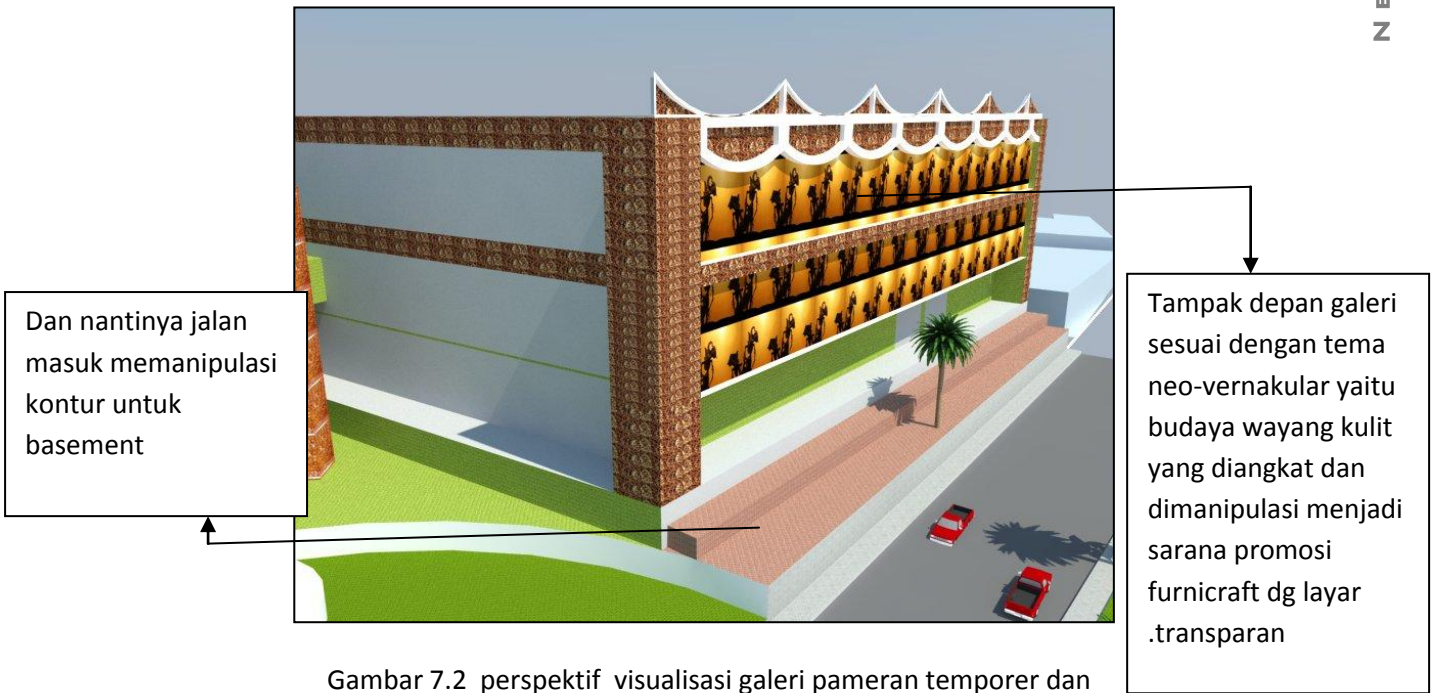
Seperti dalam tema budaya local dan arsitektur setempat . kali ini bahan bentuknya sama dari batang pohon , tapi bukan untuk diukir melainkan dijadikan relief mirip pohon di pintu masuk



Gambar 7.1 sketsa galeri pameran temporer dan berkala

Karena bangunan terdiri dari tiga masa maka setiap bangunan mempunyai karakter yang berbeda namun masih dalam lingkup batasan tema yang sama.

Di bawah ini adalah bangunan untuk pameran tetap, pameran semi permanen dan gallery furniture dan kerajinan (craft).



Gambar 7.2 perspektif visualisasi galeri pameran temporer dan



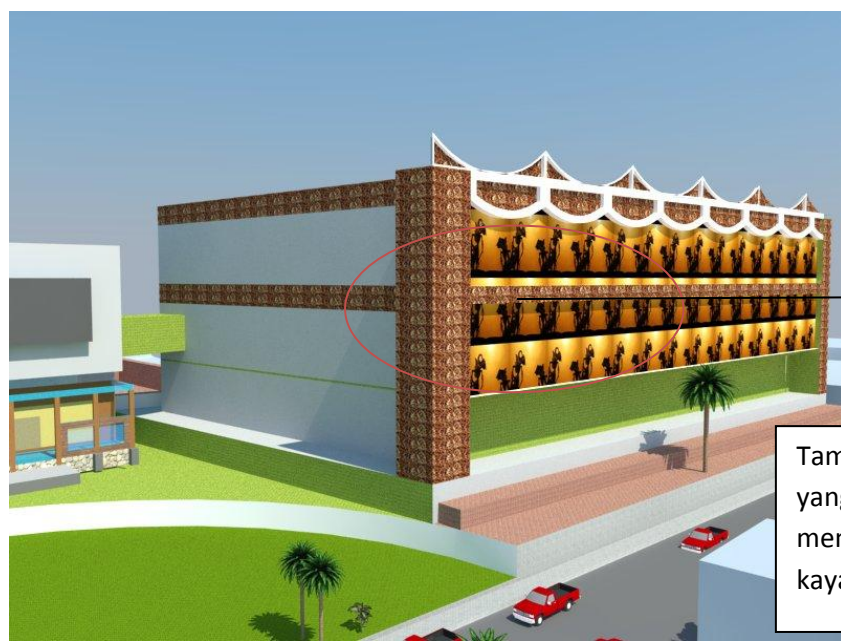
Gambar 7.3 perspektif visualisasi galeri pameran temporer dan



Dari analisa ditemukan teras masuk rumah joglo yang diimplimentasikan ke tampak depan showroom

Detail pintu gapuro masuk menunjukkan motif ukiran jepara yaitu daun-daunan dan bunga melati. tinggi ± 15 m .

Gambar 7.4 perspektif visualisasi konsep showroom



Tampak depan Dari kayu yang di ukir yang menunjukkan betapa kayanya ukiran jepara.

Gambar 7.5 perspektif visualisasi konsep tampak pameran

Dari ketiga bentukan massa ini yang nantinya pada perancangan menjadi ukuran untuk mengolah dan menerapkan arsitektur Neo Vernakuler sesuai tema.

Arsitektur dengan tema Neo Vernakular menjadi batasan yang nantinya dapat membentuk atau menciptakan citra yang nampak dari gambar diatas. Dimana bangunan ini nantinya akan menampilkan beberapa kriteria yang menjadi ciri arsitektur Neo Vernakular diantaranya bentuk dasar rancangan bangunan mengambil bentuk-bentuk asli yang fungsional dan mempunyai

budaya tertentu dikab. jepara. Untuk itu pilihan mereka umumnya berupa referensi yang tersamar, sehingga tidak terlihat kejanggalannya.

7.2 KONSEP PERANCANGAN LINGKUNGAN TAPAK

a.) Konsep Zoning

- Semua massa bangunan dihubungkan dengan kriteria produk barang yang dijual .
- Konsep zoning Tapak berbentuk linier ditambah nilai penataan budaya jawa tengah dan dikombinasikan dengan kondisi site seperti iklim, lingkungan, dan lain sebagainya, sehingga muncul konsep zoning seperti di bawah :

7.2 1 Zoning Makro



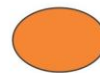
Gambar 7.6 konsep zoning makro

7.2.2 Zoning Mikro



Keterangan :

- A : Ruang galeri pameran
- B : Zona vocal point
- C : Zona produksi & worskop
- D : zona pengelola
- E : zona showroom
- F : zona penunjang showroom
- G : zona ME & SE



: warna orange sebagai penyatu bangunan yaitu jembatan dengan sistem struktur dilatasi.



: sebagai ruang sirkulasi dan RTH

Gambar 7.7 konsep zoning mikro

Zoning mikro pada jepara Furnicraft Center yaitu meletakkan tempat penjualan di depan jalan, vokal poin juga di depan agar lebih terekspos dari luar untuk Penjualan furniture dan craft, pusat informasi, pameran, dan pengembangan dan pelatihan diletakkan di tengah site agar sirkulasinya lebih efektif , dan ditata berjejeran agar pengunjung bisa langsung memasuki

tujuannya. Kantor pengelola diposisikan agar pencapaiannya mudah jangkauannya sehingga orang bisa mudah mengetahui.

Untuk area servis dan parkir kendaraan diletakan di samping dan semi basement agar tidak mengganggu aktifitas yang lain, taman diletakan di depan agar bangunan lebih terlihat hijau.

7.2.3 Zoning horizontal

Untuk menemukan konsep tapak dan ruang yang baik di dalam analisa disebutkan tema neo-vernakular dan analisa sesuai dengan kondisi lingkungan tapak dan fungsi bangunan saling beriringan . untuk itu diperlukan penzonaan fungsi karena di jepara Furnicraft center terdapat tempat produksi dan penjualan di dalam satu tapak.



Gambar 7.6 konsep zoning perbedaan fungsi

7.3 Konsep ruang

Dari analisa ditemukan besaran Ruang sebagai berikut :

Total keseluruhan fasilitas Utama, Fasilitas Pengelola, Fasilitas Penunjang dan Fasilitas Servis = $6139 \text{ m}^2 + 228 \text{ m}^2 + 293 \text{ m}^2 + 591,4 \text{ m}^2 + 3643 \text{ m}^2 + 1287 \text{ m}^2 + 747,75 \text{ m}^2 + 702 \text{ m}^2 = 13425,15 \text{ m}^2 + \text{ sirkulasi } 15 \% = 15438 \text{ m}^2$

Total luas parkir = **4803,5 m²**

Jumlah total = **20541 m²**

Masih dalam konteks tema arsitektur neo vernacular harus mempunyai ciri-ciri sebagai berikut :

- Batu Bata (Dalam Hal Ini Menjadi Elemen Konstruksi Lokal)
Bangunan didominasi penggunaan elemen bata abad 19, gaya Victoria yang merupakan budaya dari Arsitektur Barat
- Mengembalikan bentuk-bentuk tradisional yang ramah lingkungan dengan proporsi yang lebih vertical
- Kesatuan antara interior yang terbuka melalui elemen yang modern dengan ruang terbuka diluar bangunan
- Warna-warna yang kuat dan kontras

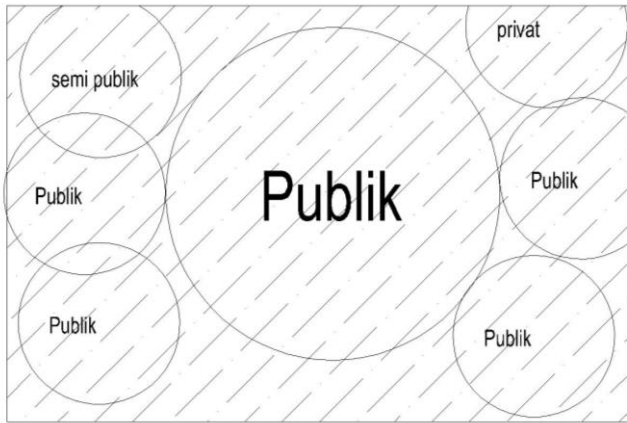
Untuk elemen batu bata karena perbedaan budaya antara barat dengan nusantara khususnya di jawa tengah elemen local justru dari kayu dan di jepara belum jepara kalau tanpa ukir-ukiran maka dibuatlah konsep ruang yang berawal dari zoning ruang sebagai berikut :

Dengan luasan tapak 12.582 m^2 dan BC 70 %

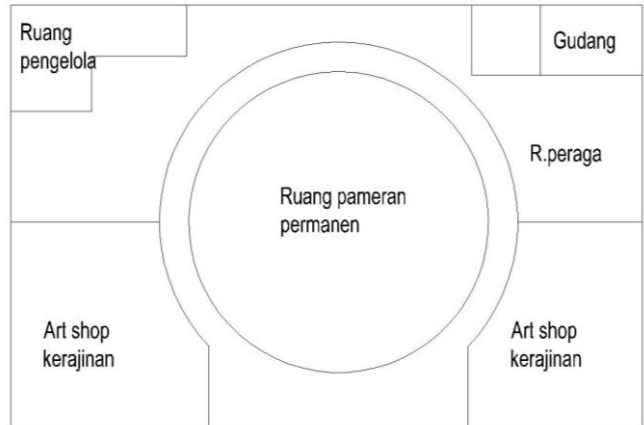
= $8807,4 \text{ m}^2$ dan kebutuhan ruang 20541 m^2

Maka solusinya dalam bangunan vertical minimal 2 lantai

- Lantai pertama pada galeri pameran



Gambar 7.9 konsep zoning ruang pameran



Gambar 7.10 alternative ruang pameran

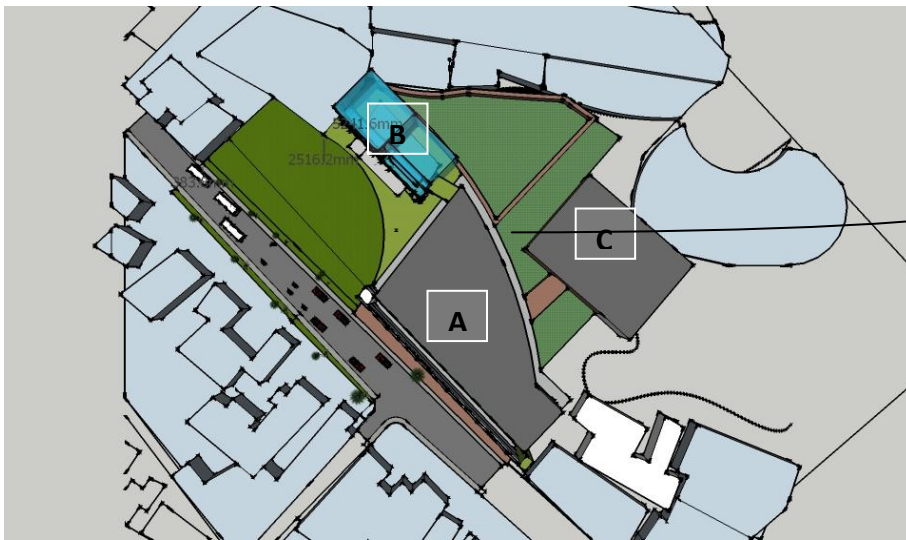
7.4 Konsep Masa Bangunan pada Tapak

Dari proses analisa didapatkan konsep bentuk tatanan masa dengan hirarki ruang dan pola linier maka bangunan dibagi sesuai dengan tipe produk furniture dan kerajinan . untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar berikut :

masa bangunan



Gambar 7.11 perspektif visualisasi masa bangunan pameran dan shoroom

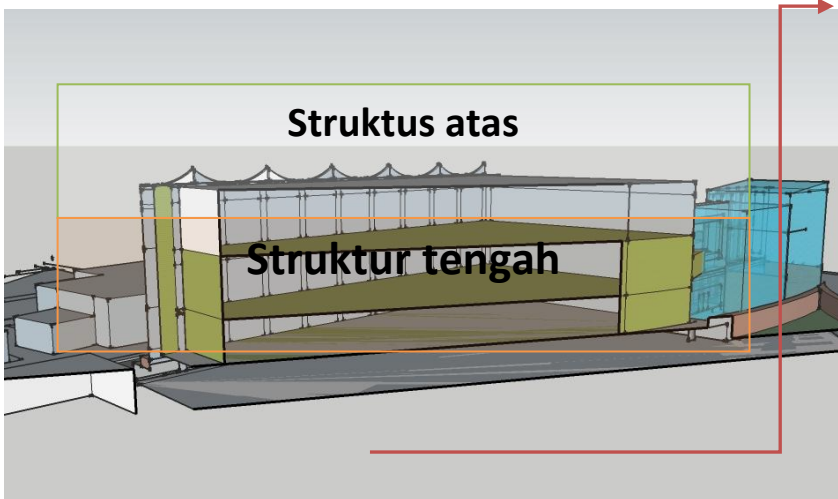


- A : pusat penjualan furniture
- B : pusat pameran furnicraft
- C : produksi mebel

Gambar 7.12 rencana site plan

7.5 Konsep struktur

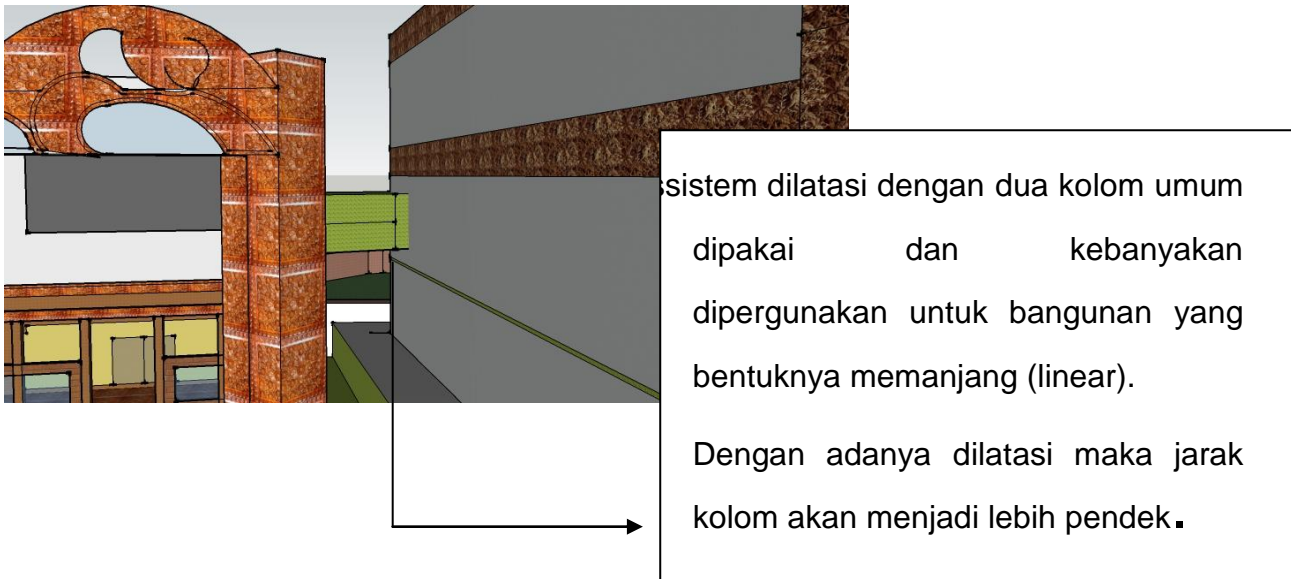
Untuk struktur bawah menggunakan pondasi setempat footplat dan pada permukaan tanah terdapat pondasi berupa pondasi umpak untuk menahan beban kolom sesuai arsitektur neo vernaculer.



Struktur atap pada bangunan jepara furnicraft center ini sebagian menggunakan Konstruksi Rangka atap baja ringan yang terbuat dari baja ringan (truss)

Gambar 7.10 rencana potongan

Struktur tengah (main structure) pada bangunan jepara furnicraft center ini sebagian menggunakan Struktur rangka ruang Struktur Struktur Plat dan Grid.Dan di tambah system structure kantilever.



Gambar 7.11 tampak jembatan dilatasi

7. 6 Konsep utilitas

7.6.1 sistem drainase dan sanitasi

a) Air bersih

Kebutuhan air bersih pada bangunan jepara furnicraft center membutuhkan air bersih dengan jumlah yang banyak, maka sistem penyediaan air bersih pada bangunan kantor sewa dan pusat perbelanjaan ini ada dua sumber, yaitu dari PDAM dan sumur bor. Sistem distribusi yang digunakan adalah sistem

sambungan langsung, antara lain terdapat tiga alternatif: sistem tangki atap, sistem tangki tekan, dan sistem tanpa tangki.

- Sistem Sambungan Langsung: PDAM → katup → meteran → pipa distribusi persil → distribusi dalam bangunan
- Sistem Tangki Atap : PDAM → katup → meteran → tangki bawah → pompa → penyaringan → pompa → tangki atas → pompa → distribusi dalam bangunan
- Sistem Tangki Tekan : PDAM → katup → meteran → tangki bawah → pompa → penyaringan → pompa → tangki tekan → distribusi dalam bangunan
- Sistem Tanpa Tangki: PDAM/sumber → pompa → penyaringan → pompa → distribusi dalam bangunan

Yang digunakan dalam jepara furnicraft center adalah system, system tangki tekan dan system tanki atap Dengan alasan pada jepara furnicraft center mempunyai tinggi masa bangunan yang berbeda dan alas an menghemat biaya.

System pendistribusian air bersih :

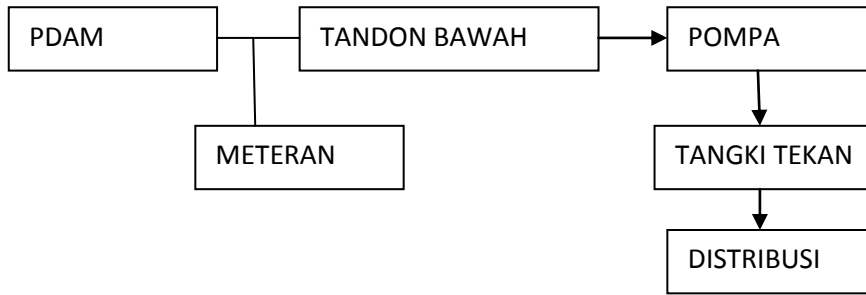


Diagram 7.1 skema pendistribusian tangki tekan

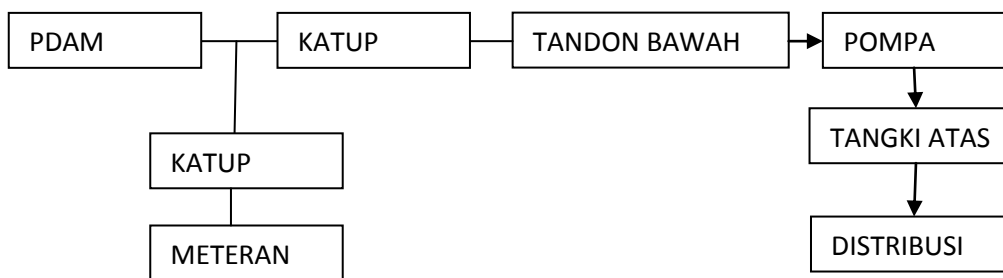


Diagram 7.2 skema pendistribusian tangki atas

Dasar pertimbangan yang digunakan untuk sanitasi dan pengolahan sampah yaitu : Sistem sanitasi dan pembuangan sampah yang tidak merusak lingkungan pada saat pengoperasian maupun pembuangan.

- Potable Water (dapat diminum), menggunakan air bersih yang berasal dari air sumur atau PAM yang ditampung pada bak penampungan dan didistribusikan melalui pipa-pipa saluran. Menggunakan sistem down feed distribution, air dari sumur disalurkan menuju tangki yang berada di atas (roof tank) melewati water treatment dengan menggunakan pompa, kemudian disalurkan menuju ruang-ruang yang memerlukan, dengan memanfaatkan gaya gravitasi bumi. Penyalaan pompa air menggunakan saklar otomatis yang menyala apabila air pada roof tank mencapai batas minimal dan mati apabila air mencapai batas maksimal.
- Non Potable Water, air yang diperoleh dari pengolahan air kotor yang berasal dari kamar mandi dan pantry. Digunakan untuk jaringan pemadam kebakaran (spinker and hidrant) dan penyiraman rumput.

b) **Air Kotor**

Air kotor merupakan air yang berasal dari area service, cafe, pantry dan toilet. Air kotor dari WC langsung dialirkan ke sumur resapan yang sebelumnya dipisahkan kandungan minyaknya kemudian diolah lagi menjadi non-potable water untuk digunakan pada pemadam kebakaran dan penyiraman taman.

c) **Air Hujan**

Pembuangan air hujan melalui saluran-saluran terbuka maupun tertutup yang kemudian dialirkan ke unit pengolahan non-potable water. Dilakukan dengan pengolahan kemiringan tanah dan daerah yang terkena jatuhnya air hujan. Untuk membantu penyerapan kedalam tanah seain menggunakan rumput disekitar bangunan, jalan-jalan yang ada dibuat dengan menggunakan bahan paving block.

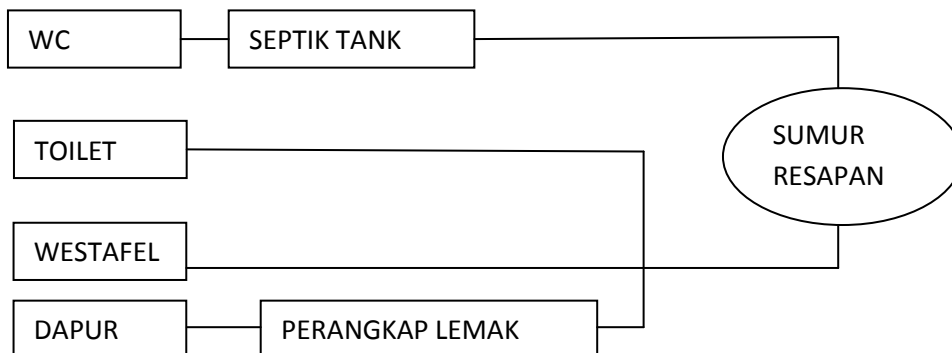


Diagram 7.3 skema pembuangan air kotor

Limbah furniture sisa – sisa pengecatan dan lain-lain.

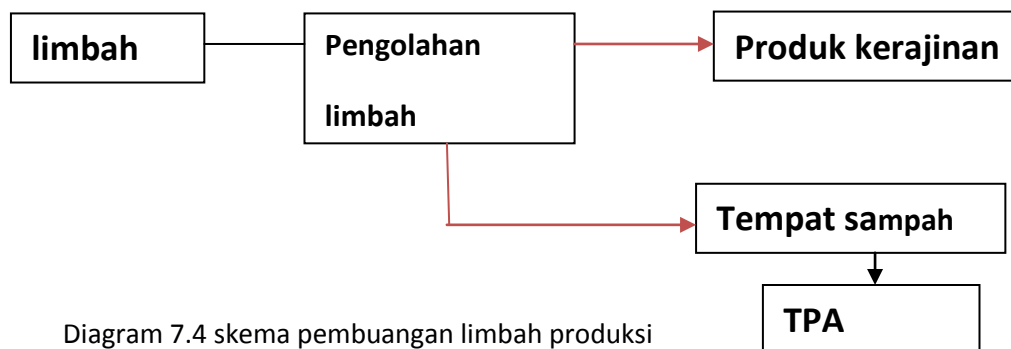


Diagram 7.4 skema pembuangan limbah produksi

7.7 Keamanan

Sistem keamanan pada gedung Jepara Furnicraft Center ini meliputi tiga hal yaitu keamanan dari bahaya kebakaran, bahaya tindak kriminal, dan bahaya petir.

1. *Proteksi Kebakaran*

untuk mengantisipasi bahaya kebakaran gedung Jepara furnicraft Center menggunakan menggunakan beberapa alat seperti *Heat detector*, hidran, Titik panggil manual (TPM), Penunjuk arah jalan keluar, dan sprinkler di setiap ruangan, serta tabung pemadam kebakaran yang ditempatkan di area yang terlihat oleh umum.

Pencegahan bahaya Kebakaran dilakukan dengan 2 cara,yaitu :

1. Pencegahan aktif

a. Fire Extinguisher

Berisi gas CoA2 dan dipakai pada ruang kecil dengan penempatan setiap 200 m².

b. Sprinkler

Berisi air bekerja secara otomatis pada suhu 135° F hingga 160° F.

c. Smoke and Heat Detector

Ditempatkan pada setiap area 75 m².

d. Fire Alarm and Call Box

Ditempatkan pada tempat-tempat yang strategis sehingga mudah dicapai jika dibutuhkan.

e. Fire Hydrant

Ditempatkan pada sisi kanan kiri bangunan.

2. Pencegahan pasif

a. Pintu Darurat

Dibuat dari bahan tahan api, lebar minimal 90 cm dan membuka keluar.

b. Tangga Darurat

Memiliki lebar minimal 1,2 m dan langsung berhubungan dengan lantai dasar.

2. Keamanan gedung

Untuk mengantisipasi terhadap bahaya tindakan kriminal maka sistem keamanan yang digunakan adalah dengan menyediakan alat-alat keamanan seperti CCTV, alarm dan dengan adanya penjaga yang selalu siaga untuk membantu mengatasi tindakan kriminal.

3. Penangkal petir

Untuk mengantisipasi terhadap bahaya petir yang menyambar, maka sistem yang digunakan adalah sistem *Franklin* atau konvensional, yaitu batang yang runcing dari bahan *copper spit*. *copper spit* tersebut di letakkan pada bagian bagian paling tinggi dari bangunan yang kemudian dihubungkan dengan tembaga menuju elektroda dalam tanah. Sedangkan untuk memudahkan pemeriksaan digunakan *control box* yang terhubung dengan tembaga tersebut.

4. Jaringan Listrik

Sumber listrik utama pada gedung Jepara furncraft Center adalah dari PLN dengan cadangan generator untuk menjaga ketika sewaktu-waktu terjadi pemadaman.

Sistem pengamanan bahaya kebakaran yang dipakai adalah :

- Fire Alarm

Berfungsi untuk memperingatkan bahaya kebakaran pada saat yang mendesak. Digunakan secara otomatis maupun manual.

- Hydrant Box

Menggunakan jaringan pipa bertekanan tinggi yang disambungkan dengan selang.

- Springkler Gas

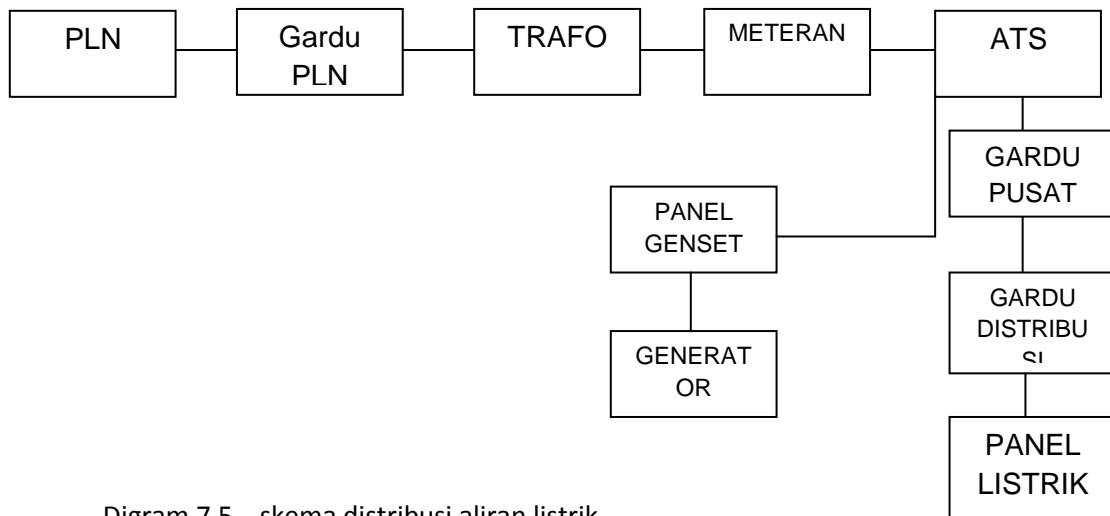
Digunakan untuk menanggulangi kebakaran pada ruang-ruang yang memakai peralatan elektronik dan terdapat buku-buku atau arsip.

- Fire Extinguisher

Merupakan tabung CO₂ (karbondioksida0 portable untuk memadamkan api secara manual oleh manusia. Ditempatkan pada daerah-daerah strategis agar mudah dijangkau dan dikenali, serta ruangan-ruangan yang memiliki resiko kebakaran tinggi.

System distribusi listrik

- Listrik bersumber dari PLN dan Genset sebagai cadangan
- Skema distribusi listrik :



Digram 7.5 skema distribusi aliran listrik

7.8 Proses Desain

Dari analisa dan konsep selanjutnya menuju ke proses desain yang ditampilkan pada diagram 7.5

7.7 Proses Desain

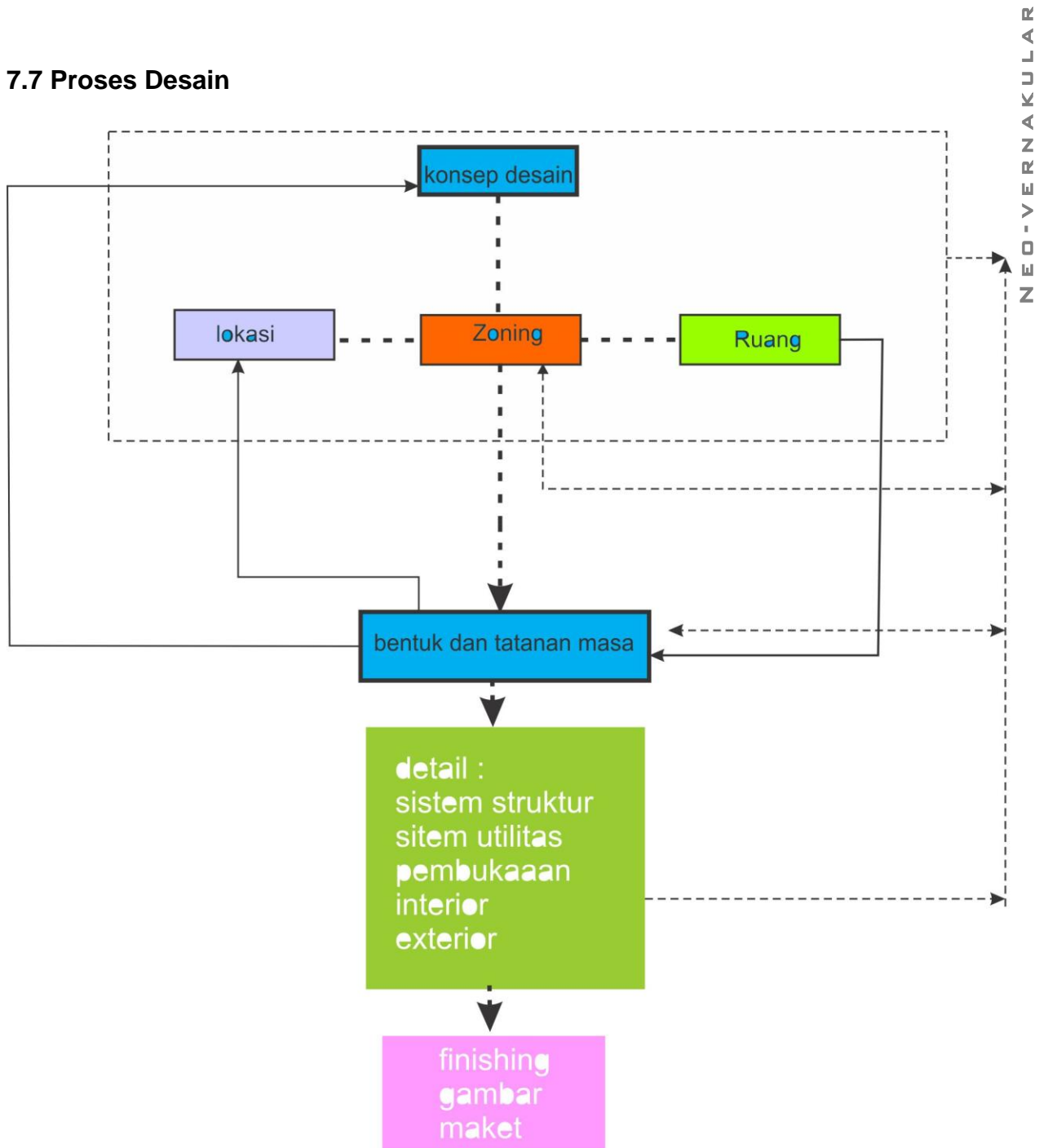
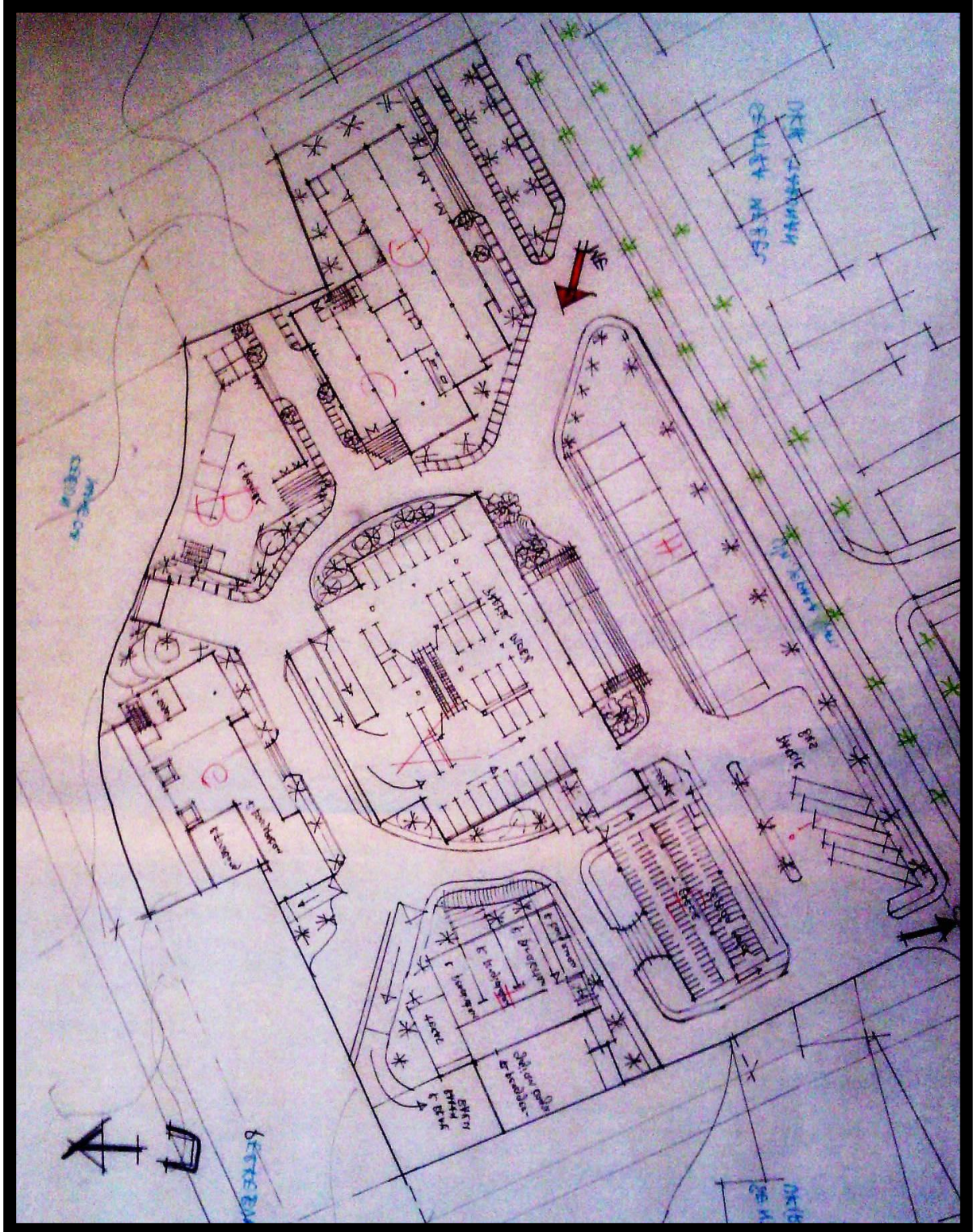
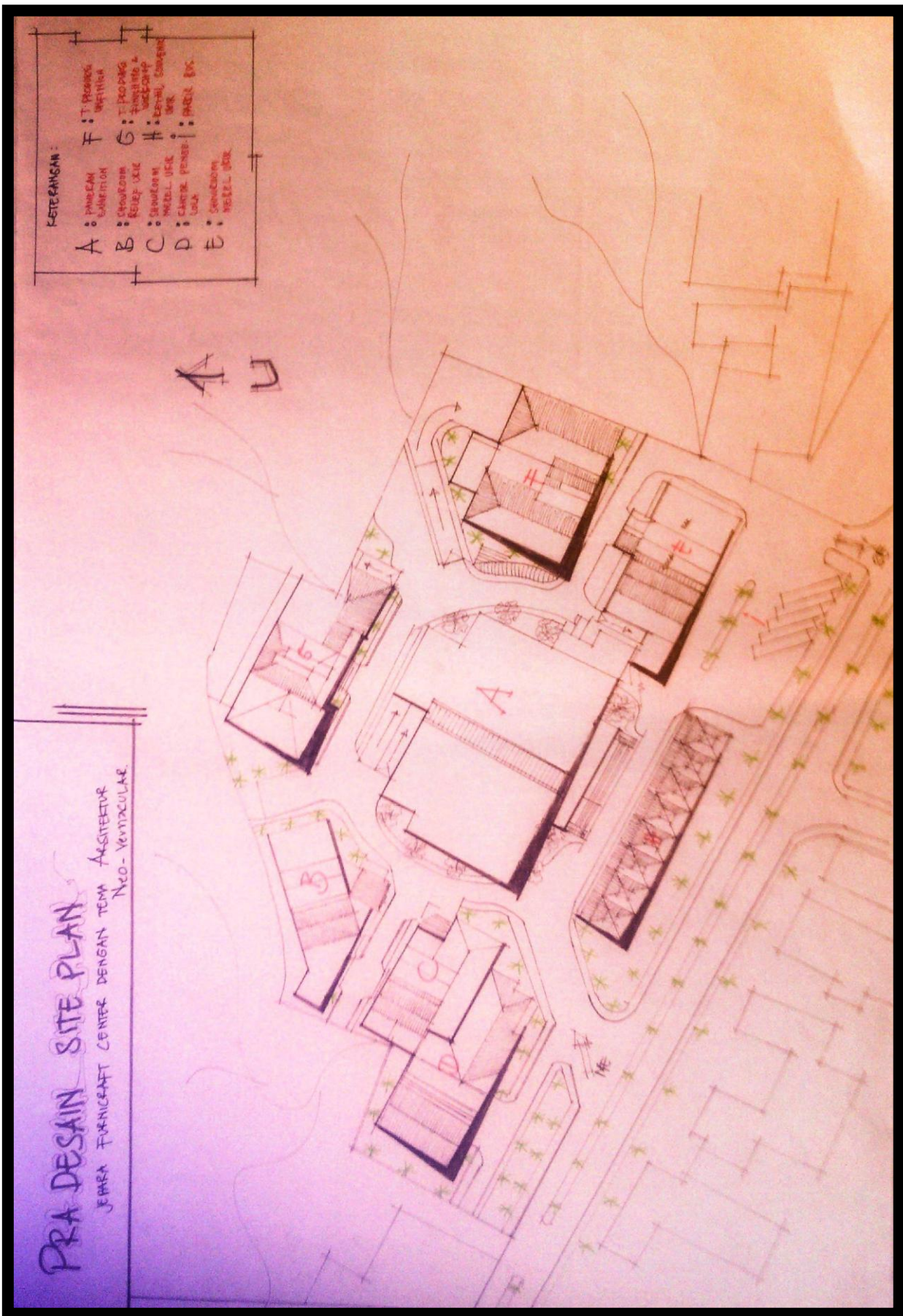


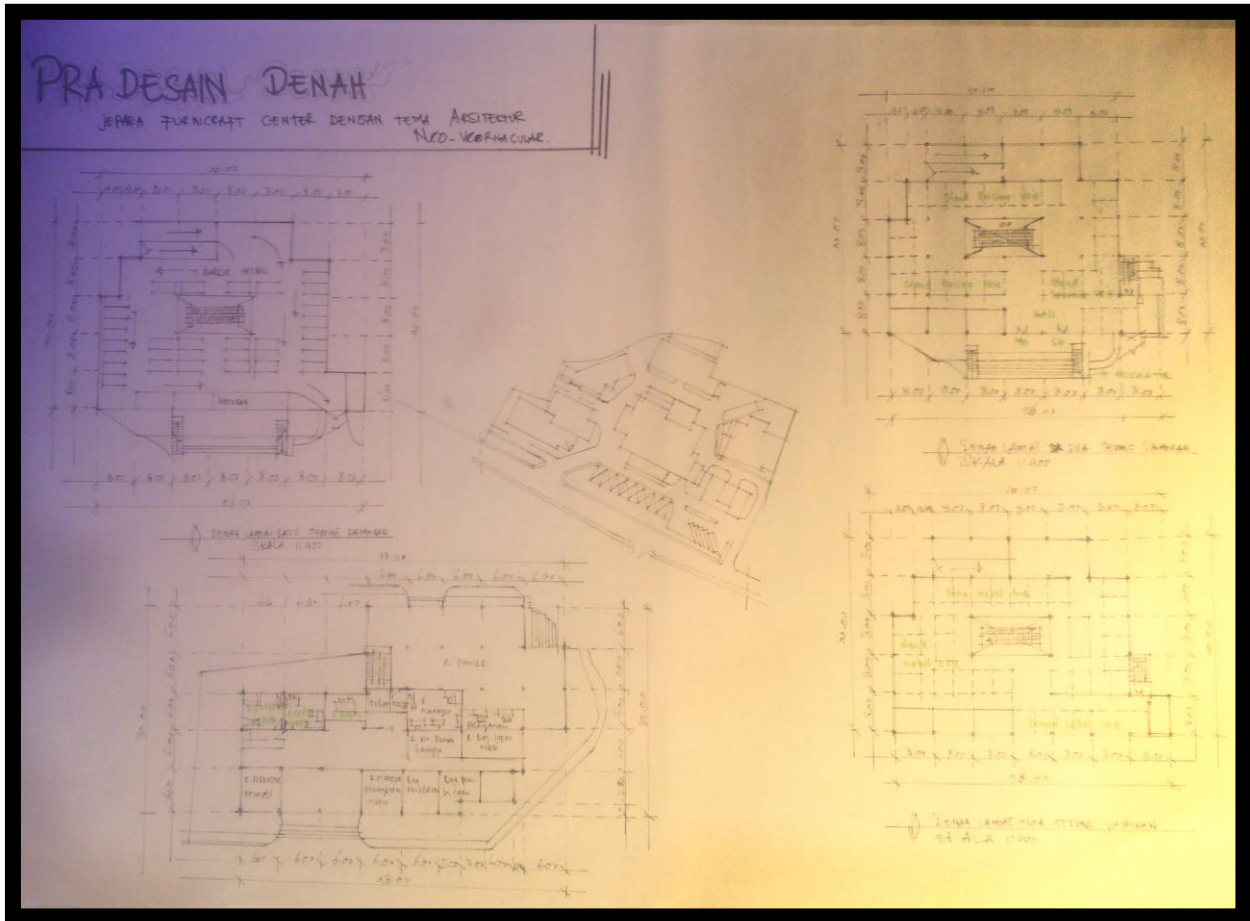
Diagram 7.5 proses desain

BAB VIII

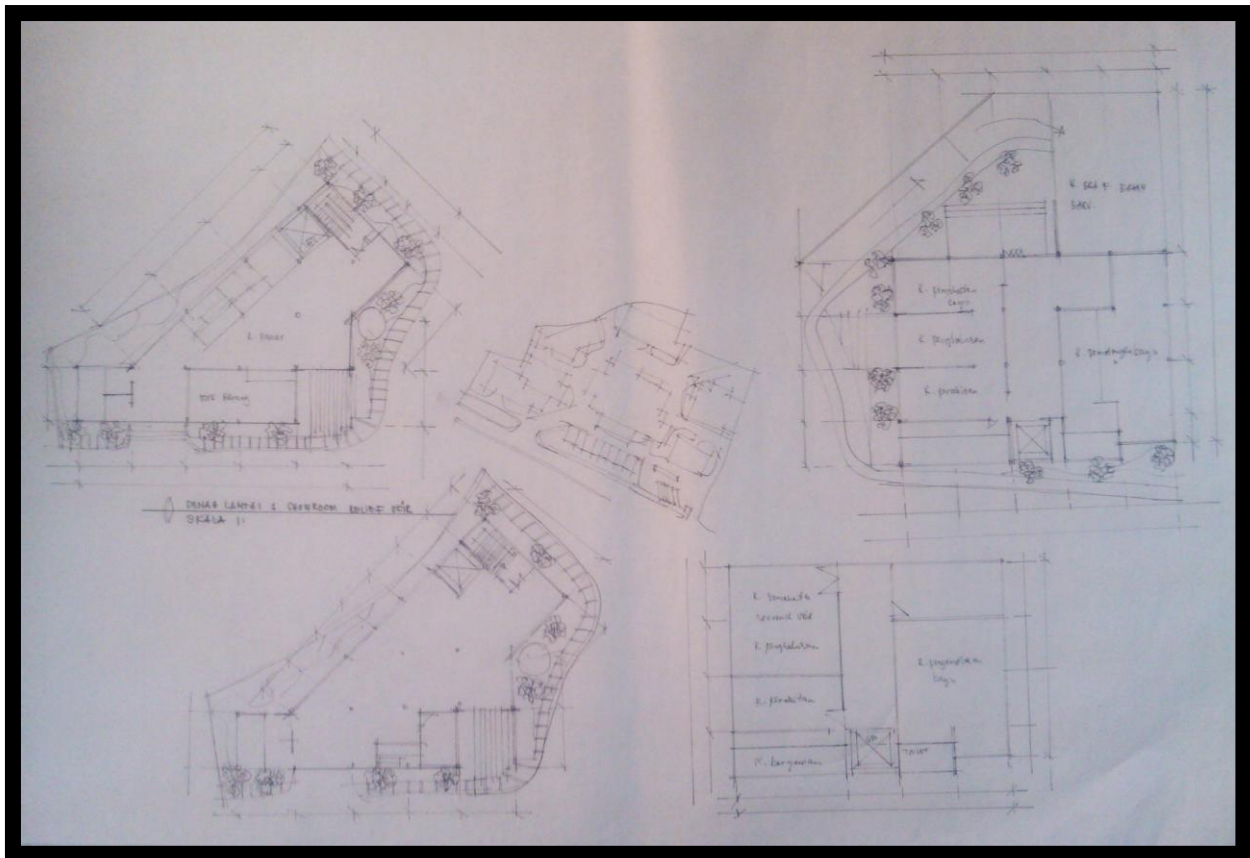
PRA DESAIN



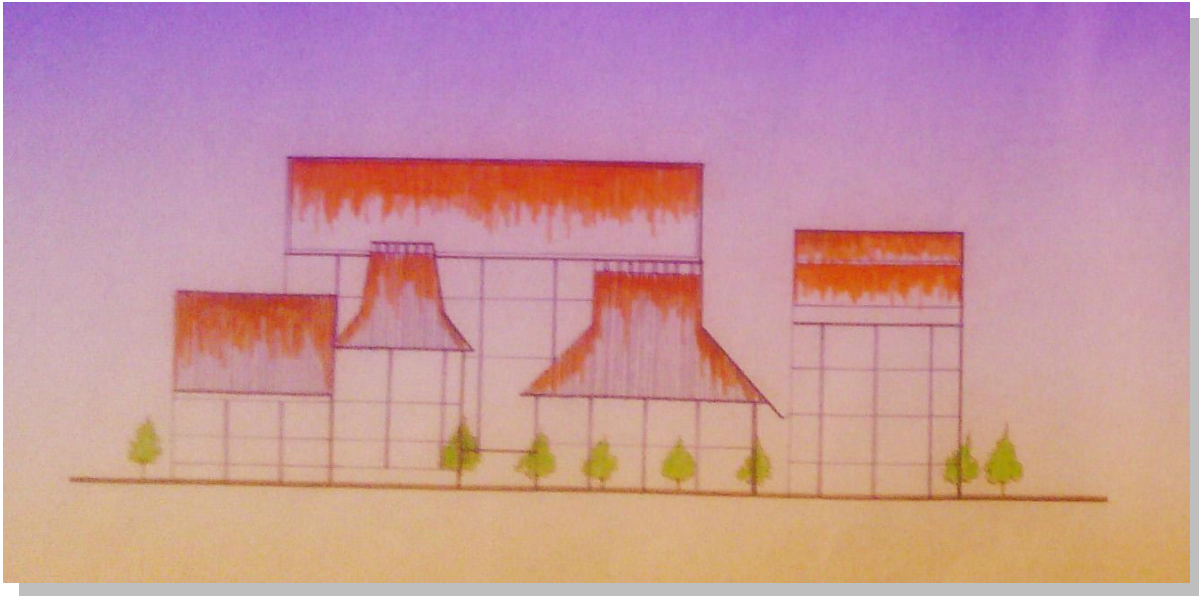




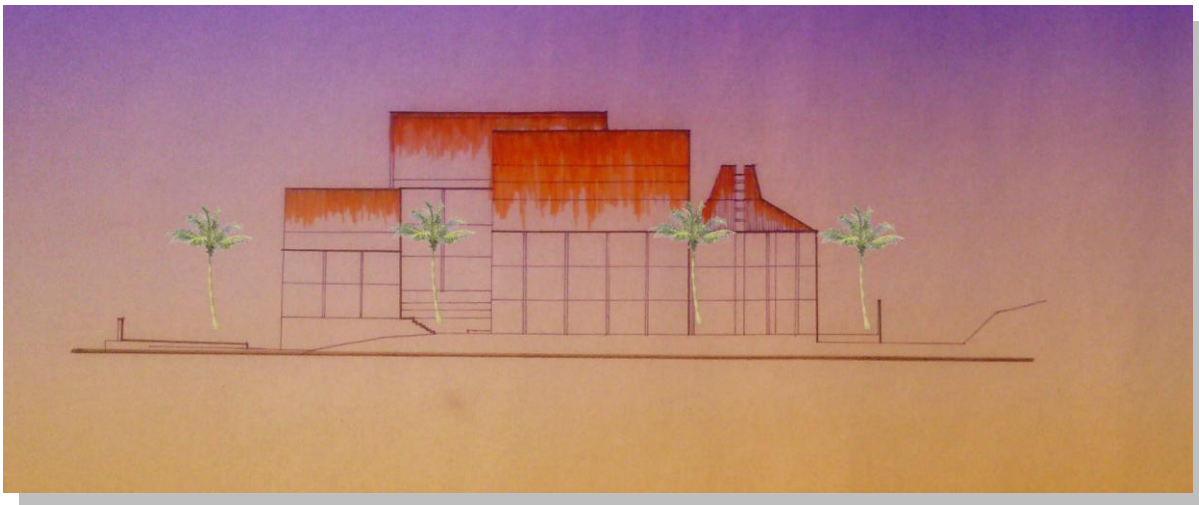
Gambar pra desain denah g. pameran dan showroom



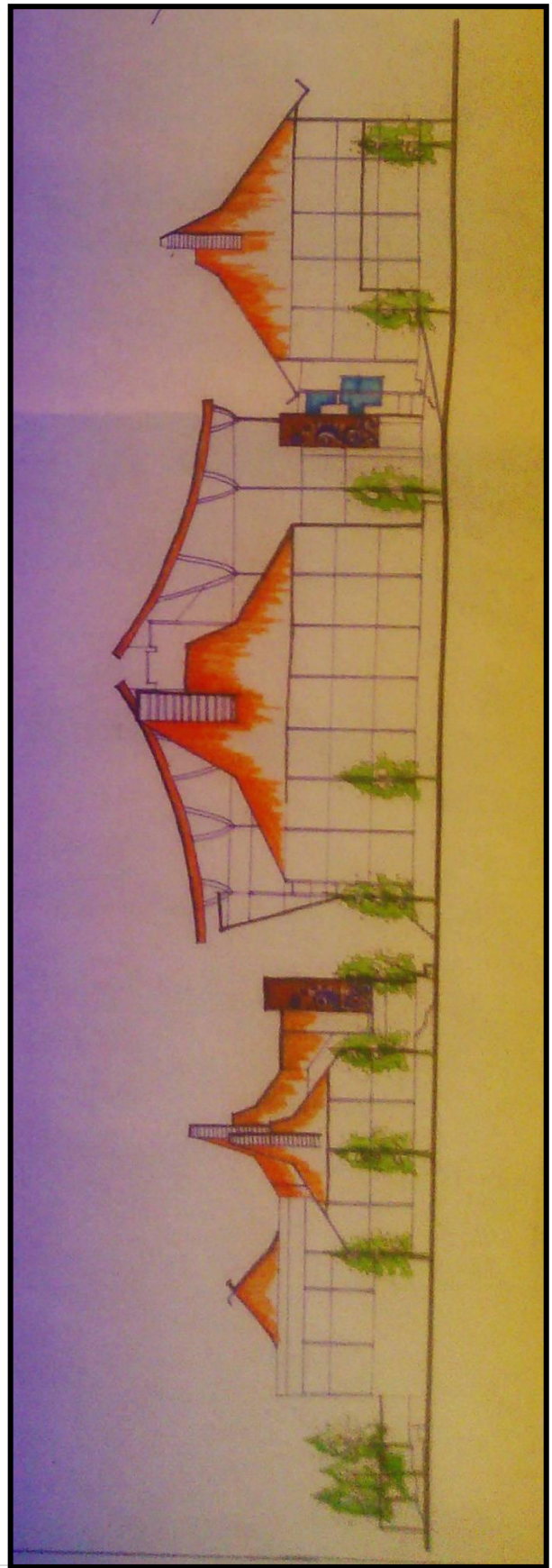
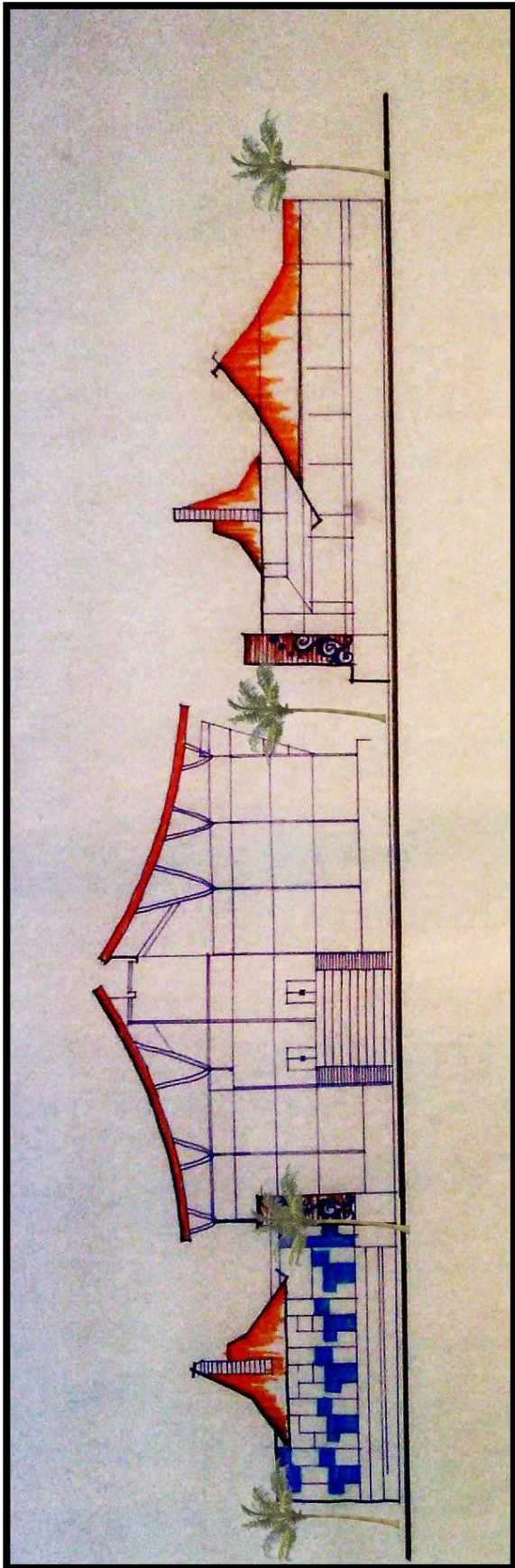
Gambar pra desain denah g. pameran dan showroom

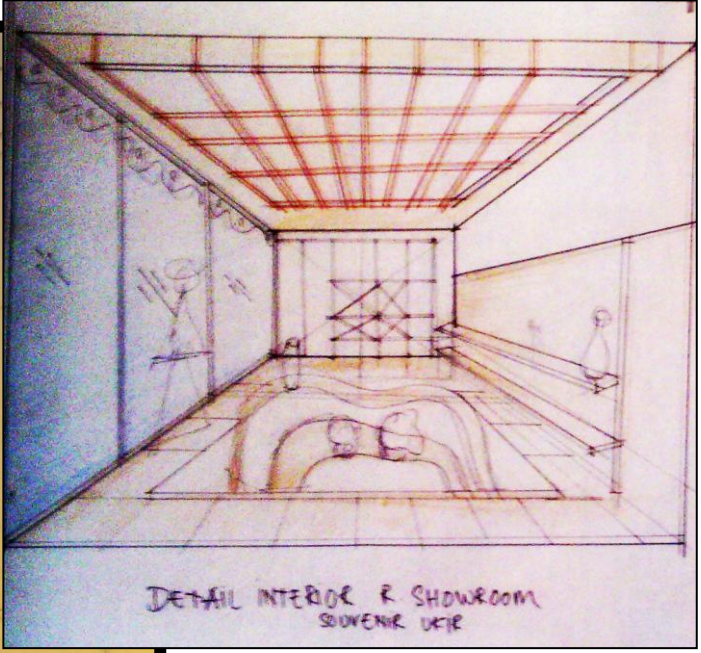
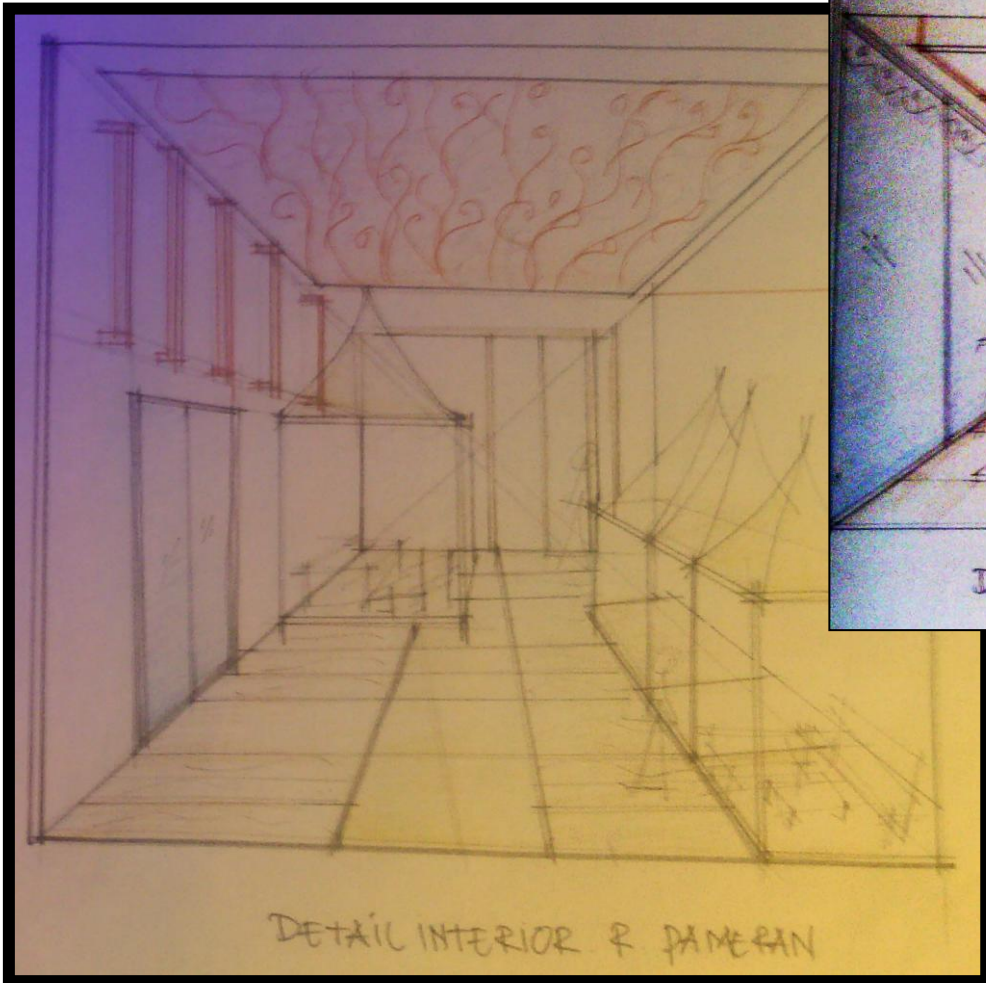
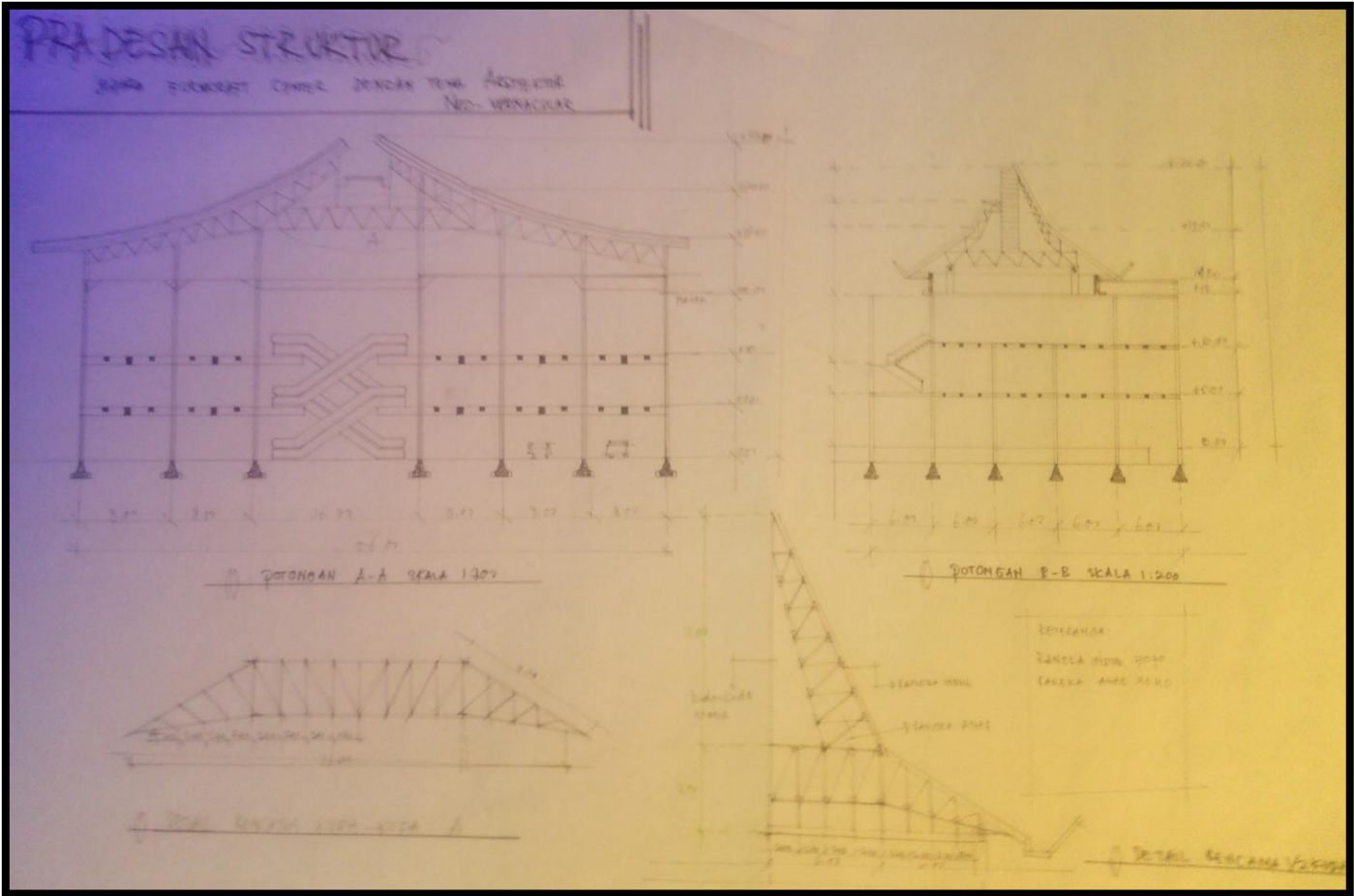


Tampak samping Jepara furnicraft center



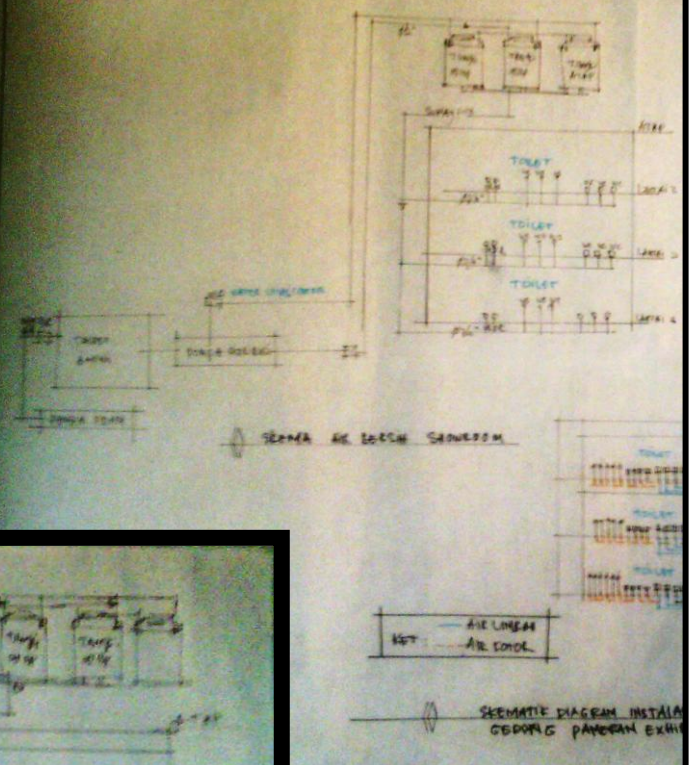
Tampak samping Jepara furnicraft center



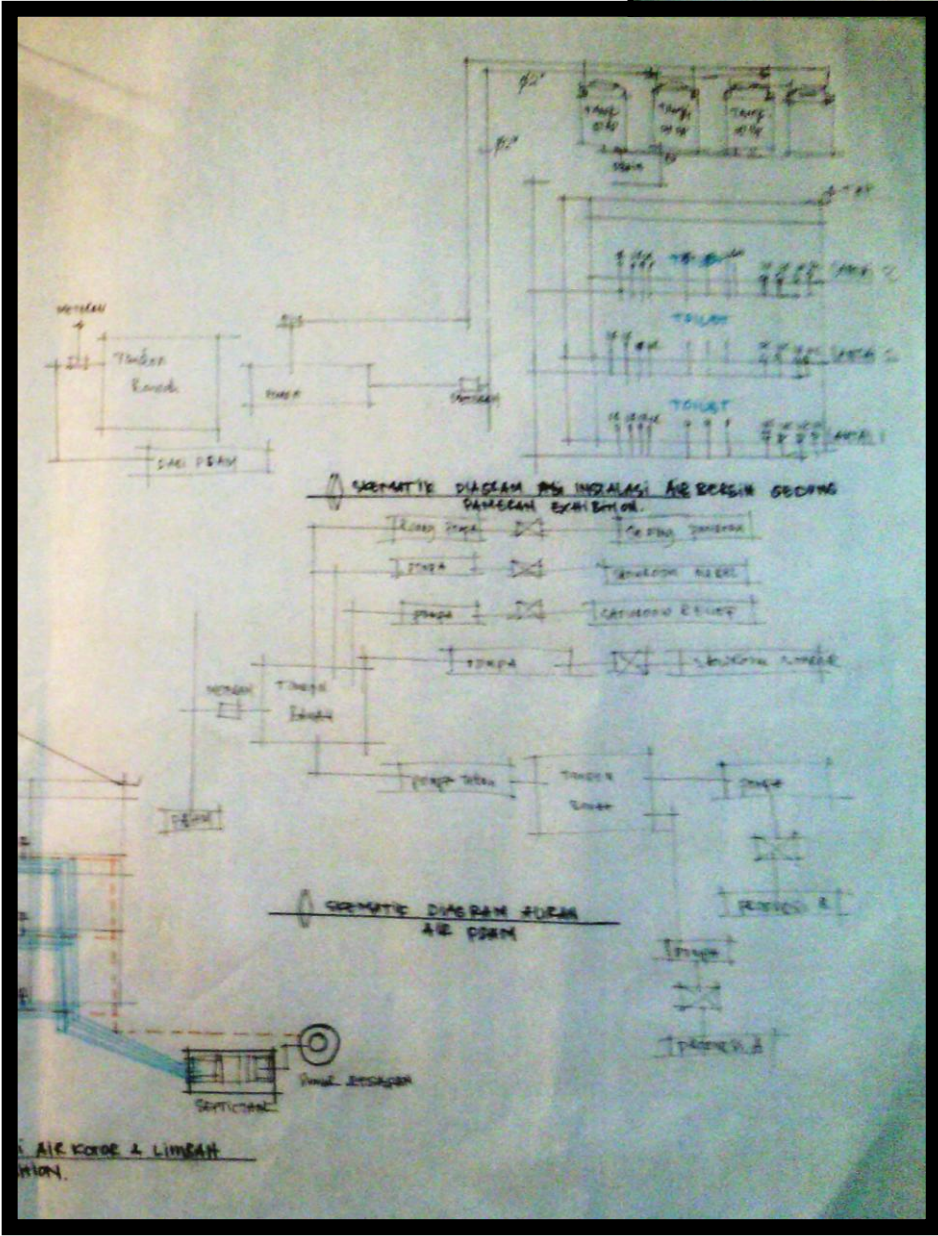


PRA DESAIN UTILITAS

JEPARA FURNICRAFT CENTER DENGAN TEMA ARSITEKTUR NEO-VERNAKULAR



NEO-VERNAKULAR



AIR KOTOR & LIMBAH
MION.