

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jawa Barat merupakan Provinsi yang memiliki keanekaragaman dalam kerajinan tradisional yang cukup banyak jumlahnya. Salah satu kota yang ada di Jawa Barat yaitu Tasikmalaya selaku kota perdagangan dan industri rumahan yang khas dan memiliki karakter yang menjadi potensi. Potensi tersebut menjadi daya tarik tersendiri bagi wisatawan baik domestik maupun mancanegara yang berkunjung ke Tasikmalaya. Tasikmalaya memegang peranan besar dalam pengembangan perdagangan di Provinsi Jawa Barat, khususnya wilayah Priangan Timur.

Tasikmalaya dikenal dengan potensi wisata yaitu dalam bidang kerajinan tradisional dimana memiliki perkembangan yang sangat pesat. Hal ini disebabkan oleh semakin banyaknya peluang bisnis dalam sentra kerajinan yang semakin banyak diminati masyarakat. Kerajinan tradisional yang dimiliki bisa menjadi salah satu unit industri yang mampu menggerakkan perekonomian dan perdagangan Tasikmalaya, dengan penyerapan tenaga yang cukup besar dan memiliki peluang yang besar untuk terus dikembangkan. Kesenian dan kebudayaan juga berpengaruh dan memiliki hubungan yang erat dengan kerajinan tradisional, hal ini sesuai dengan arahan kebijakan yang telah dituliskan dalam Laporan Dunia UNESCO (2009) bahwa produksi kerajinan merupakan bentuk yang penting dari ekspresi budaya dan ini berarti bahwa peluang dan pendapatan kerja dalam sektor ini diberbagai belahan dunia akan semakin meningkat jumlahnya.

Tasikmalaya memiliki komoditas industri kecil maupun industri menengah yang sangat beragam. Terdapat lima bidang usaha potensial diantaranya mendong (purun tikus), anyaman bambu, border, ukiran, dan batik. diantara lima bidang tersebut bidang aneka kerajinan memiliki resistensi yang tinggi

dibandingkan dengan bidang usaha lainnya. Tasikmalaya dikenal sebagai kota industri kreatif, industri kreatif ialah sebagai industri yang berfokus pada kreasi dan eksploitasi karya kepemilikan intelektual seperti seni, permainan, film, atau desain fashion dan termasuk layanan kreatif antar perusahaan seperti iklan (Simatupang, 2007). Tasikmalaya sebagai kawasan industri kreatif ini bisa dikembangkan sebagai tujuan wisata sehingga dapat meningkatkan perekonomian dan pariwisata Tasikmalaya.

Realita di lapangan ternyata Tasikmalaya memiliki sentra-sentra kerajinan yang terhimpun dalam wadah dan terintegrasi satu sama lain. Produksi dan penjualan kerajinan tradisional Tasikmalaya menyebar dan terpisah, belum adanya wadah yang sebagai pusat kerajinan yang didukung dengan fasilitas-fasilitas. Hal tersebut yang menjadi alasan dibutuhkannya tempat untuk menunjukkan hasil karya sebagai sarana mempromosikan dan memasarkan produk kerajinan tradisional yaitu sebuah pusat kerajinan tradisional di Tasikmalaya dimana tempat tersebut selain mewadahi dalam perdagangan, juga dapat menjadi tempat wisata kerajinan bagi para pengunjung dengan adanya fasilitas yang memadai.

1.2 Perumusan Masalah

Perumusan masalah perancangan Pusat Promosi dan Pameran Kerajinan Tasikmalaya:

- a) Bagaimana merancang Pusat Promosi dan Pameran Kerajinan yang mampu mengenalkan beragam potensi kerajinan yang ada di Tasikmalaya?
- b) Fasilitas apa saja yang dapat mendukung aktivitas yang ada di Pusat Promosi dan Pameran Kerajinan Tasikmalaya ?
- c) Bagaimana rancangan Pusat Promosi dan Pameran Kerajinan Tasikmalaya dengan menerapkan konsep Arsitektur Tradisional Sunda?

1.3 Tujuan dan Sasaran

1. Tujuan perancangan Pusat Promosi dan Pameran Kerajinan Tasikmalaya adalah sebagai berikut:

- a) Untuk menghasilkan rancangan Pusat Promosi dan Pameran Kerajinan Tasikmalaya yang mampu mengenalkan beragam potensi kerajinan yang ada di Tasikmalaya kepada masyarakat luas.
- b) Untuk merancang fasilitas yang dapat mendukung aktivitas di Pusat Promosi dan Pameran Kerajinan Tasikmalaya.
- c) Untuk menghasilkan rancangan Pusat Promosi dan Pameran Kerajinan Tasikmalaya dengan konsep Arsitektur Tradisional Sunda.

2. Sasaran

Sasaran dalam penulisan laporan ini adalah tersusunnya langkah-langkah dasar proses perencanaan dan perancangan Pusat Promosi dan Pameran Kerajinan Tasikmalaya berdasarkan aspek-aspek panduan perencanaan dan perancangan.

1.4 Penetapan Lokasi

Kriteria Pemilihan Lokasi:

1. Lokasi dihubungkan dengan lingkungan publik.
2. Lokasi dapat menampung kegiatan yang sekarang direncanakan maupun kemungkinan pengembangannya.
3. Lokasi mempunyai aksesibilitas yang tinggi.
4. Lokasi sesuai dengan RTRW dan RDTR yang ditentukan pemerintah daerah.
5. Lokasi mudah dicapai dengan kendaraan umum.
6. Potensi lingkungan dan daya dukung tanah yang mendukung.

1.5 Metode Perancangan

Metode-metode yang akan diterapkan terhadap pemecahan permasalahan perancangan adalah sebagai berikut :

- a. Wawancara dengan pihak-pihak terkait sehingga memperoleh data yang diperlukan dalam mengembangkan program perencanaan dan perancangan proyek.
- b. Studi banding kasus proyek yang telah ada untuk dianalisis sehingga dapat memperoleh ide dan wawasan baru sebagai salah satu referensi dalam proyek.
- c. Studi Literatur Mencari buku atau jurnal yang berkaitan dengan bangunan bertema arsitektur lokalitas/tradisional, melakukan pengolahan data berupa pemaparan data, analisis data, menarik kesimpulan, juga mencari referensi mengenai Tasikmalaya dan jenis produk kerajinan melalui internet.
- d. Studi Preseden Melakukan studi preseden terhadap bangunan yang memiliki konsep sejenis.

1.6 Ruang Lingkup Rancangan.

1. Membahas perencanaan dan perancangan pada bangunan Pusat Promosi dan Pameran Kerajinan Tasikmalaya.
2. Pusat Promosi dan Pameran Kerajinan Tasikmalaya akan mempromosikan dan memamerkan produk-produk kerajinan khas Tasikmalaya, produk tersebut diantaranya:
 - a. Merancang berisi tentang gambar-gambar meliputi blokplan, siteplan, denah, tampak, potongan, dll
 - b. Penjelasan dan pengenalan mulai dari bahan baku dan produk kerajinan yang dihasilkan ditampilkan berupa sample.
 - c. Menghasilkan konsep berisi tentang elaborasi ide-ide pusat promosi.

- d. Workshop kerajinan dimana merupakan area tempat interaksi pengunjung dan pengrajin, dan pengunjung bisa melihat sekaligus ikut dalam proses pembuatan berbagai macam produk kerajinan.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang mengenai pemilihan proyek, rumusan masalah, tujuan dan sasaran perancangan, penetapan lokasi, metode perancangan, ruang lingkup rancangan, dan sistematika penulisan. Pada latar belakang menguraikan tentang pentingnya sebuah Museum Buruh Indonesia dalam fungsinya sebagai pemenuhan sarana edukasi dan rekreasi pengunjung.

BAB II TINJAUAN PERENCANAAN

Berisi tinjauan mengenai teori yang digunakan dan keterkaitannya dengan perancangan. Tinjauan umum berisikan penjelasan secara umum mengenai pengertian judul proyek tugas akhir, studi literatur terkait museum, studi banding beberapa museum yang ada di Kota Bandung, Jakarta, dan Korea Selatan, serta studi preseden dan kesimpulan dari studi tersebut.

BAB III TINJAUAN LOKASI PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Berisi Analisis dan sintesis dari lokasi/tapak terpilih. Analisis tersebut mencakup latar belakang pemilihan lokasi, penetapan lokasi, kondisi fisik lokasi, peraturan bangunan/kawasan setempat, tanggapan fungsi, tanggapan lokasi, tanggapan tampilan bentuk bangunan, tanggapan struktur bangunan, dan tanggapan kelengkapan bangunan. Pada bab ini juga dijelaskan mengenai konsep rancangan dalam bentuk sketsa-sketsa rancangan (schematic design) yang diturunkan dari tanggapan analisis perancangan, yaitu meliputi usulan konsep rancangan bentuk, usulan konsep rancangan tapak (zoning makro), usulan konsep rancangan struktur, dan usulan konsep rancangan utilitas.

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi tentang simpulan dan saran dari perencanaan dan perancangan Pusat Promosi dan Pameran Kerajinan Tasikmalaya yang disertai dengan:

- 1) Gambar Rencana Blok (Blokplan)
- 2) Gambar Rencana Tapak (Siteplan)
- 3) Gambar Denah (Plan)
- 4) Gambar Tampak (Elevation)
- 5) Gambar Potongan (Section)
- 6) Gambar Tampak Site
- 7) Gambar Potongan Site
- 8) Gambar Isometri Struktur
- 9) Gambar Detail
- 10) Gambar Perspektif Eksterior
- 11) Gambar Perspektif Interior