

**PERANCANGAN POTTERY AND ART GALLERY BANDAR LAMPUNG
DENGAN PENDEKATAN *ARCHITECTURE MOVEMENT*.**

(skripsi)

Oleh

VANNIA SALMA SALSABILA



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS LAMPUNG

2022

ABSTRAK

PERANCANGAN POTTERY AND ART GALLERY BANDAR LAMPUNG DENGAN PENDEKATAN *ARCHITECTURE MOVEMENT*.

Oleh

VANNIA SALMA SALSABILA

Tembikar atau gerabah merupakan karya atau barang-barang umum yang sering dijumpai di Indonesia maupun di bagian negara manapun. Dimana tembikar merupakan alat-alat dapur dan alat hiasan fungsional lainnya yang dibuat dari material tanah liat yang kemudian di bakar. Asal-muasalnya munculnya karya gerabah berawal dan diperkirakan ada pada masa pra-sejarah dimana manusia hidup menetap dan bercocok tanam sehingga dibutuhkannya alat-alat bantu untuk melakukan aktivitas sehari-harinya. Seiring berjalannya waktu, pengrajin mulai mengembangkan ide dan desain yang berbeda. Tanah liat tersebut tidak hanya diolah untuk keperluan dapur melainkan ke produk lain seperti pot tanaman, asbak, perhiasan, wadah-wadah, dan berbagai macam fungsional lainnya.

Meskipun gerabah merupakan karya seni dari zaman dahulu, tetapi peminatnya masih sangat banyak dan terus berkembang. Dimana sekarang pemberdayaan dan pengembangan masyarakat merupakan bagian dari strategi dan program kesejahteraan sosial sehingga perkembangan Usaha Mikro, Kecil dan Menengah (UMKM) memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan taraf hidup rakyat. Menurut beberapa data, industri kreatif mampu menyumbang 7,38% dari total pertumbuhan nasional dan dibidang ekspor, industri kreatif menyumbang sebesar 15% dari total yang dihasilkan dari ekspor nasional. Dimana angka ini juga mengalami peningkatan dari tahun ke tahunnya.

Perkembangan industri gerabah di Provinsi Lampung itu tersendiri juga mengalami kenaikan terutama pada tahun 2020 dan 2021, dimana permintaan pasar untuk

produksi ini mengalami kenaikan. Adapun contoh dari kawasan industri gerabah di beberapa tempat salah satunya adalah kawasan industri gerabah di Desa Negara Ratu, Natar Lampung Selatan yang sudah berdiri sejak tahun 1990-an dengan potensi desa yang memiliki tanah lokal yang dapat digunakan sebagai material produksi. Dimana disini terdapat kumpulan-kumpulan rumah industri yang memproduksi berbagai macam produk gerabah dan mendistribusikannya ke berbagai macam wilayah di Sumatera contohnya adalah penjual-penjual produk gerabah di Palembang. Dengan adanya permintaan pasar serta peminat kerajinan gerabah dari masyarakat terutama masyarakat di Lampung itu tersendiri, maka dibutuhkannya wadah yang dapat memfasilitasi industri tersebut.

Perancangan juga mempertimbangkan beberapa aspek dengan menerapkan pendekatan *Architecture Movement*. Dimana untuk sebuah sentra kerajinan diperlukannya fasilitas—fasilitas khusus untuk memenuhi kebutuhan aktivitas dengan sirkulasi dan pergerakan pengamat yang diatur dan ditata pada perancangan. Dengan teori movement, maka di gambarkan bahwa pergerakan diatur atau dikendalikan di dalam bangunan, dengan upaya untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik dari fungsi bangunan maupun bangunannya itu tersendiri, dimana poin ini merupakan poin yang penting dalam sebuah gallery yang menyajikan bangunan yang berfungsi sebagai wadah apresiasi yang menampung karya-karya untuk dinikmati pengunjung.

Kata Kunci: Pottery, Art Gallery, Architecture Movement.

ABSTRACT

POTTERY AND ART GALLERY DESIGN IN BANDAR LAMPUNG WITH ARCHITECTURE MOVEMENT APPORACH.

By:

VANNIA SALMA SALSABILA

Pottery are common works or items that are often found in Indonesia or in any part of the world. Where pottery is kitchen utensils and other functional decorative tools made from clay material which is then burned. The origins of the emergence of pottery work began and are thought to have existed in pre-historic times where humans lived sedentary lives and cultivated crops so that they needed tools to carry out their daily activities. Over time, craftsmen began to develop different ideas and designs. The clay is not only processed for kitchen purposes but also into other products such as plant pots, ashtrays, jewelry, containers, and various other functionalities.

Although pottery is a work of art from ancient times, the demand for it is still very large and continues to grow. Where now community empowerment and development is part of social welfare strategies and programs so that the development of Micro, Small and Medium Enterprises (MSMEs) has great potential in improving people's living standards. According to some data, the creative industry is able to contribute 7.38% of the total national growth and in the export sector, the creative industry contributes 15% of the total generated from national exports. This number has also increased from year to year.

The development of the pottery industry in Lampung Province itself has also increased, especially in 2020 and 2021, where market demand for this production has increased. The example of the pottery industrial area in several places, one of which is the pottery industrial area in Negara Ratu Village, Natar South Lampung, which has been established since the 1990s with the potential for villages to have local land that

can be used as production material. Where here there are groups of industrial houses that produce various kinds of pottery products and distribute them to various regions in Sumatra, for example, pottery sellers in Palembang. With the market demand and enthusiasts for pottery from the community, especially the people in Lampung itself, there is a need for a forum that can facilitate the industry.

The design also considers several aspects by applying the Architecture Movement approach. Where for a craft center, special facilities are needed to meet the needs of activities with circulation and movement of observers arranged and arranged in the design. With movement theory, it is illustrated that movement is regulated or controlled within the building, with an effort to get a better understanding of the function of the building and the building itself, where this point is an important point in a gallery that presents a building that serves as a place of appreciation. which accommodates works for visitors to enjoy.

Keywords: Pottery, Art Gallery, Architecture Movement.

**PERANCANGAN POTTERY AND ART GALLERY BANDAR LAMPUNG
DENGAN PENDEKATAN *ARCHITECTURE MOVEMENT*.**

Oleh

VANNIA SALMA SALSABILA

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
SARJANA ARSITEKTUR**

Pada

**Program Studi S1 Arsitektur
Fakultas Teknik Universitas Lampung**



**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS LAMPUNG**

2022

Judul Skripsi : **PERANCANGAN POTTERY AND ART GALLERY BANDAR LAMPUNG DENGAN PENDEKATAN ARCHITECTURE MOVEMENT**

Nama Mahasiswa : **Vannia Salma Salsabila**

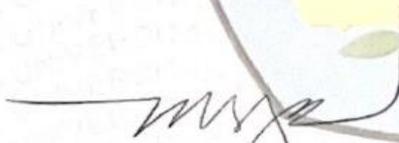
Nomor Pokok Mahasiswa : **1755012006**

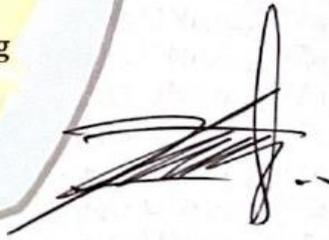
Program Studi : **S1 Arsitektur**

Jurusan : **Arsitektur**

Fakultas : **Teknik**

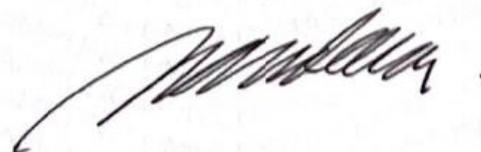



M. Shubhi Yuda Wibawa, S.T., M.T.
NIP 19800206 200501 1 001


Nugroho Ifadianto S.T., M.Sc.
NIP 19831009 201903 1 002

MENGETAHUI

Ketua Program Studi S1 Arsitektur



Drs. Nandang, M.T.
NIP 19570606 198503 1 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Pembimbing : M. Shubhi Yuda W, S.T., M.T.

Pembimbing : Nugroho Ifadianto, ST., M.Sc.

Penguji : Panji Kurniawan ST., M.Sc.



[Handwritten signatures of M. Shubhi Yuda W, Nugroho Ifadianto, and Panji Kurniawan]

2. Dekan Fakultas Teknik



Dr. Eng. Ir. Helmy Fitriawan, S.T., M.Sc.
NIP 19750928 200112 1 002

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 23 Juni 2022

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, Skripsi/Laporan Pra Tugas Akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (Sarjana/Ahli madya), baik di Universitas Lampung maupun diperguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasi orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar Pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karna karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi.

Bandar Lampung, 12 Juni 2021

Yang Membuat Pernyataan

A handwritten signature in black ink is written over a portion of a 10,000 Indonesian Rupiah banknote. The banknote is yellow and green, with the number '10000' clearly visible on the left side. The signature is cursive and extends across the width of the note.

Vannia Salma Salsabila
NPM. 1755012006

RIWAYAT HIDUP

Vannia Salma Salsabila, lahir pada tanggal 15 November 1999 di Jakarta, merupakan anak dari pasangan suami istri Bapak Achmad Anis dan Ibu Sovina Sofyan yang merupakan anak dari 3 bersaudara. Pendidikan yang telah ditempuh sebagai berikut:

1. TK Bunga Puspita, 2005.
2. Hampden Park Public School, Sydney Australia, 2011.
3. Beverly Hills Girls High School, Sydney Australia 2012.
4. Budi Mulia Dua Bintaro Secondary School, Kota Tangerang Selatan 2014.
5. SMA Negeri 1, Kota Tangerang Selatan, 2017.

Kemudian pada tahun 2017 penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang perkuliahan dengan terdaftar sebagai Mahasiswa pada Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Lampung. Lalu untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan Pendidikan Sarjana Teknik Strata 1 (S1) Program Studi Arsitektur Universitas Lampung, penulis melakukan penyusunan skripsi dan tugas akhir yang berjudul Perancangan *Pottery Art Gallery* di Bandar Lampung dengan Pendekatan *Architecture Movement*.

PERSEMBAHAN

*Puji Syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya
sehingga penulis dapat menyelesaikan
skripsi ini hingga akhir.*

*Skripsi ini penulis persembahkan kepada Allah SWT, yang selalu memberikan
petunjuk, hidayahnya serta selalu memberikan kemudahan dalam segala hal*

Kedua orang tua terhebat yang penulis sangat cintai

Ayah Achmad Anis dan Mama Sovina Sofyan

Serta kedua adik penulis,

Rayhan Ramadhan

Aaron Farhan,

*yang telah senantiasa mendukung dan mendoakan penulis
serta selalu berada di samping penulis baik
dalam keadaan senang maupun susah*

Juga kepada,

Civitas Akademika Arsitektur

Fakultas Teknik Universitas Lampung

MOTTO

*“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan,
sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”*

(Q.S Al-Insyirah: 5-6)

“Do good and throw it in the sea”

(Arab Proverbs)

*“If watching is all you’re going to do, then you’re going to watch your
life go by without you”*

(The Hunchback of Notre Dame)

SANWACANA

Puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah serta karunia-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini hingga akhir dengan judul “Perancangan *Pottery and Art Gallery* di Bandar Lampung dengan Pendekatan *Architecture Movement*” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S1) Arsitektur di Universitas Lampung.

Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Drs. Suharno, M.Sc., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Lampung.
2. Bapak Drs. Nandang, M.T. selaku Ketua Jurusan Teknik Arsitektur Universitas Lampung.
3. Bapak Kelik Hendro W, S.T., M.T., selaku pembimbing akademik penulis;
4. Bapak M. Shubhi Yuda Wibawa, S.T., M.T. selaku Dosen Pembimbing utama dalam penyusunan skripsi ini. Penulis berterima kasih atas kesediaan dan dedikasinya dalam memberikan bimbingan, saran, dan kritik yang membangun kepada penulis dari kerja praktek, penelitian, hingga skripsi;
5. Bapak Nugroho Ifadianto, S.T., M.Sc., selaku Dosen Pembimbing kedua. Penulis mengucapkan terima kasih atas bimbingan, saran, dan, kritik serta waktu yang telah diberikan dalam proses penyelesaian skripsi ini, dan juga selaku salah satu koordinator Studio Tugas Akhir Periode IX;
6. Bapak dan ibu dosen beserta staff Arsitektur Universitas Lampung atas ilmu, pengalaman, dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis;
7. Kedua orang tua penulis, Bapak Achmad Anis dan Ibu Sovina Sofyan beserta keluarga yang selalu memberikan semangat dan dukungan kepada penulis selama proses hingga saat ini;

8. Teman sekaligus sahabat penulis, Tessalonika Febriana Tambunan;
9. Vikrama Putra, Mika Maulana, Alva Chairyal, Agung Dwitama Asmadi, Brenda Nathasya S, Zanirah Nuraini, Hafidz M Azhar, Ni Putu Millenia N, Kartika Rozayanti, Opsyah Miftahul J serta semua teman seperjuangan arsitektur 2017 yang tidak dapat disebut satu persatu. Semoga sukses selalu untuk kita semua;
10. Sahabat Merumput Vido Ghifari, Dandi Junaedi, Gabrian Gilbert, Muhammad Aldryan, Pires Cerullo, Talentio Kristandi, dan lainnya yang tidak dapat disebutkan satu persatu;
11. Mes chéries Nabila Dhia Puspita, Katty Febriliani Rahayu dan Kamila Kaffah;
12. Semua pihak yang terlibat dan tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih atas motivasi dan dukungan yang diberikan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan laporan kerja praktik ini masih jauh dari sempurna, sehingga penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak, sebagai bahan penyempurnaan laporan kerja praktik ini. Akhir kata, penulis berharap semoga laporan kerja praktik ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Bandar Lampung, 12 Juni 2022



Vannia Salma Salsabila
NPM. 1755012006

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
RIWAYAT HIDUP	v
PERSEMBAHAN	vi
MOTTO	vii
SANWACANA	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Tujuan Perancangan	7
1.4 Manfaat Perancangan	7
1.5 Batasan dan Ruang Lingkup Pembahasan	8
1.6 Sistematika Penulisan	8
1.7 Kerangka Berfikir	10
II. TINJAUAN TEORI	11
2.1 Pengertian Judul	11
2.2 Tinjauan Umum Tembikar dan Gerabah	12

2.2.1	Pengertian Tembikar dan Gerabah	12
2.2.2	Karakteristik Ruang Produksi Tembikar	12
2.2.3	Jenis-Jenis Produk Tembikar	13
2.2.4	Fungsi-Fungsi Ruang Produksi Tembikar	16
2.2.5	Pengguna Ruang Produksi Tembikar	16
2.3	Tinjauan Pendekatan <i>Architecture Movement</i>	16
2.3.1	Pengertian <i>Architecture Movement</i>	16
2.3.2	Jenis-Jenis <i>Architecture Movement</i>	17
2.3.3	Komponen dalam <i>Architecture Movement</i>	21
2.3.4	Kebebasan Pengambilan Keputusan dalam <i>Movement</i>	22
2.3.5	Unsur Sirkulasi pada <i>Architecture Movement</i>	23
2.3.6	Konteks <i>Architecture Movement</i> pada Galeri dan Workshop	25
2.4	Tinjauan Pottery and Art Centre	25
2.4.1	Pengertian Pottery Gallery and Art Centre	25
2.4.2	Fungsi Pottery Gallery and Art Centre	26
2.4.3	Kegiatan Pottery Gallery and Art Centre	26
2.4.4	Tujuan Pottery Gallery and Art Centre	26
2.4.5	Identifikasi Pottery Gallery and Art Centre	27
2.5	Studi Preseden	35
2.5.1	Studi Preseden Museum dan Galeri.....	35
2.5.2	Studi Preseden Dengan Konsep Pergerakan dan Sirkulasi...	44
2.6	Hasil Studi Preseden	50
III.METODE PERANCANGAN		56
3.1	Ide Perancangan	56
3.2	Pendekatan Perancangan	56
3.3	Metode Pengumpulan Data	57

3.3.1	Sumber Data	57
3.3.2	Teknik Pengumpulan Data	58
3.4	Analisis Perancangan	59
3.5	Konsep Perancangan	60
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN		62
4.1	Gambaran Umum Kondisi Daerah	62
4.1.1	Kondisi Geografi Provinsi Lampung	63
4.1.2	Kondisi Fisik Provinsi Lampung	63
4.2	Pemilihan Tapak	65
4.2.1	Kriteria Pemilihan Tapak.....	65
4.2.2	Alternatif Pemilihan Tapak	66
4.3	Analisa Kontekstual.....	71
4.3.1	Analisa Makro	71
4.3.2	Analisa Mikro	75
4.4	Analisa Fungsional	84
4.4.1	Analisa Fungsi	84
4.4.2	Analisa Pengguna	85
4.4.3	Analisa Aktivitas	88
4.5	Analisa Spasial	92
4.5.1	Analisa Besaran Ruang	92
4.5.2	Analisa Hubungan Ruang	96
4.6	Pembahasan Perubahan Pemilihan Tapak	108
V. KONSEP PERANCANGAN		109
5.1	Konsep Dasar	109
5.2	Konsep Rencana Tapak	110
5.2.1	Konsep Zoning	110
5.2.2	Konsep Kebisingan	111
5.2.3	Konsep Lanskap	112
5.2.4	Konsep Aksesibilitas	114
5.2.5	Konsep Sirkulasi ke Dalam Bangunan dan Tapak	114
5.3	Konsep Desain Bangunan	115
5.3.1	Konsep Gubahan atau Bentuk Massa	115

5.3.2	Konsep Pembagian Area Pada Bangunan	117
5.3.3	Konsep Sirkulasi Pada Bangunan	118
5.3.4	Fasad Bangunan	119
5.3.5	Konsep Ruang atau <i>Interior</i>	122
5.4	Konsep Struktur & Konstruksi Bangunan	130
5.5	Konsep Utilitas Bangunan	132
5.5.1	Distribusi Air Bersih	132
5.5.2	Distribusi Air Kotor	134
5.5.3	Sistem Instalasi Listrik	136
5.5.4	Sistem Instalasi Sampah	136
5.5.5	Sistem Instalasi Pemadam Kebakaran	137
5.5.6	Sistem Instalasi Keamanan (CCTV)	138
5.6	Hasil Perancangan	139
5.6.1	Site Plan	139
5.6.2	Denah Bangunan	140
5.6.3	Tampak Bangunan	142
5.6.4	Potongan Bangunan	144
5.6.5	Detail Bangunan	146
5.6.6	Perspektif	147
5.6.7	Interior	148
5.6.8	Eksterior	152
VI.	PENUTUP	154
6.1	Kesimpulan	154
6.2	Saran	155
	DAFTAR PUSTAKA	156

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1.1 Jumlah Produksi dan Omset tiap Bulan Tahun 2019-2021	5
Tabel 1.2 Tujuan Distribusi Produk Gerabah	5
Tabel 2.1 Hubungan Antara Pergerakan, Jenis-Jenis Gerakan dan Penggunanya	20
Tabel 2.2 Hubungan Antara Pergerakan, Jenis-Jenis Gerakan dan Penggunanya	21
Tabel 2.3 Kesimpulan Hasil Studi Preseden	50
Tabel 4.1 Tabel Luasan Kabupaten/Kota di Provinsi Bandar Lampung	63
Tabel 4.2 Batas Nilai Kriteria Tapak	70
Tabel 4.3 Penilaian Kriteria Tapak	70
Tabel 4.4 Fungsi Setiap Wilayah Pada Provinsi Lampung	72
Tabel 4.5 Analisis Fungsi	84
Tabel 4.6 Analisis Aktivitas	88
Tabel 4.7 Tabel Kebutuhan Ruang	93
Tabel 4.8 Tabel Total Besaran Luas Ruangan	96
Tabel 5.1 Tabel Pembagian Zonasi	111
Tabel 5.2 Tabel Vegetasi Pada Konsep Lanskap	112

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1.1 Estimasi kapasitas produksi produk tembikar	2
Gambar 1.2 Jumlah Ekspor Produk Gerabah.....	3
Gambar 1.3 Jumlah Wilayah Eksportir.....	3
Gambar 1.4 Angka Ekspor Produk Gerabah di Berbagai Macam Negara.....	4
Gambar 1.5 Diagram Alur Pikir Penelitian.....	10
Gambar 2.1 Clay Studio, Zaventem, Belgium	14
Gambar 2.2 Studio Glina, Procelain Studio, Serbia.....	15
Gambar 2.3 Terra Cota Studio, Điện Phương, Vietnam	16
Gambar 2.4 Sirkulasi Melewati Ruang	18
Gambar 2.5 Sirkulasi Menutup Ruang.....	19
Gambar 2.6 Sirkulasi Berakhir Dalam Ruang.....	19
Gambar 2.7 Sirkulasi Langsung.....	23
Gambar 2.8 Sirkulasi Tersamar.....	24
Gambar 2.9 Sirkulasi Berputa	24
Gambar 2.10 Ruang Teater	28
Gambar 2.11 Ruang Galeri The Potteries Museum and Gallery	28
Gambar 2.12 Ruang Produksi Gerabah.....	29
Gambar 2.13 Ruang Workshop Gerabah	29
Gambar 2.14 Ruang Serbaguna	30
Gambar 2.15 Ruang Kantor	30

Gambar 2.16 Ruang Meeting	31
Gambar 2.17 Ruang Kontrol	31
Gambar 2.18 Ruang Baca atau Perpustakaan	32
Gambar 2.19 Ruang Ibadah	32
Gambar 2.20 Toilet	33
Gambar 2.21 Lobi	33
Gambar 2.22 Cafe	34
Gambar 2.23 Area Terbuka	34
Gambar 2.24 Retail atau Ruang Komersil	35
Gambar 2.25 Area Parkir	35
Gambar 2.26 Tampak depan Museum Seni Rupa dan Keramik	35
Gambar 2.27 Denah lantai 1 Museum	36
Gambar 2.28 Denah lantai 2 Museum	37
Gambar 2.29 Zonasi lantai 1 & 2 Museum Seni Rupa dan Keramik	38
Gambar 2.30 Visualisasi Museum	39
Gambar 2.31 <i>Showroom</i> Produk Keramik	39
Gambar 2.32 <i>Showroom</i> Keramik masa Pra-sejarah	40
Gambar 2.33 The Potteries Museum and Art Gallery, United Kingdom	40
Gambar 2.34 The Potteries Museum and Art Gallery, United Kingdom	41
Gambar 2.35 Lantai lower ground museum	42
Gambar 2.36 Lantai ground floor museum	43
Gambar 2.37 Lantai first floor museum	43
Gambar 2.38 Exterior Guggenheim Museum	44
Gambar 2.39 Visualisasi Lantai Guggenheim Museum	45

Gambar 2.40 Ramp Spiral Guggenheim Museum	46
Gambar 2.41 Analisa Sirkulasi Pergerakan Museum	46
Gambar 2.42 Exterior Museum Xing Kiln	47
Gambar 2.43 Interior dan Showroom Museum Xing Kiln	48
Gambar 2.44 Siteplan Museum Xing Kiln	48
Gambar 2.45 Denah Lantai 1 Museum Xing Kiln	49
Gambar 2.46 <i>Interactive Exhibition</i> Museum Xing Kiln	49
Gambar 4.1 Peta Provinsi Lampung	63
Gambar 4.2 Alternatif Site 1	67
Gambar 4.3 Alternatif Site 2	68
Gambar 4.4 Alternatif Site 3	69
Gambar 4.5 Tapak terpilih	71
Gambar 4.6 Peta Administrasi Kota Bandar Lampung	72
Gambar 4.7 Lingkungan Sekitar Site	73
Gambar 4.8 Site Terpilih	74
Gambar 4.9 Titik Site Terpilih	75
Gambar 4.10 Analisis Matahari	76
Gambar 4.11 Analisis Angin	77
Gambar 4.12 Analisis Kebisingan	78
Gambar 4.13 Analisis Sirkulasi dan Aksesibilitas	78
Gambar 4.14 Analisis Vegetasi	79
Gambar 4.15 Vegetasi Eksisting	80
Gambar 4.16 Curah Hujan Rata-Rata Kota Bandar Lampung	80
Gambar 4.17 Analisis Drainase	81

Gambar 4.18 Drainase Eksisting	82
Gambar 4.19 View Dari Tapak	83
Gambar 4.20 View Ke Tapak	83
Gambar 4.21 Analisis Pola Perilaku Seniman	85
Gambar 4.22 Analisis Pola Perilaku Karyawan Produksi	86
Gambar 4.23 Analisis Pola Perilaku Pekerja Staff	86
Gambar 4.24 Analisis Pola Perilaku Tenaga Kebersihan	87
Gambar 4.25 Analisis Pola Perilaku Tenaga Keamanan	87
Gambar 4.26 Analisis Pola Perilaku Pengunjung Gallery	88
Gambar 4.27 Analisis Pola Perilaku Pengunjung Workshop	88
Gambar 4.28 Diagram Bubble Pembagian Area Pada Tapak	98
Gambar 4.29 Diagram Bubble Area A Lantai 1	99
Gambar 4.30 Hubungan Ruang Area A Lantai 1	99
Gambar 4.31 Kualitas Ruang Area A Lantai 1	100
Gambar 4.32 Diagram Bubble Area A Lantai 2	100
Gambar 4.33 Hubungan Ruang Area A Lantai 2	101
Gambar 4.34 Kualitas Ruang Area A Lantai 2	101
Gambar 4.35 Diagram Bubble Area A Lantai 3	102
Gambar 4.36 Hubungan Ruang Area A Lantai 3	102
Gambar 4.37 Kualitas Ruang Area A Lantai 3	102
Gambar 4.38 Diagram Bubble Area A Lantai 4	103
Gambar 4.39 Hubungan Ruang Area A Lantai 4	103
Gambar 4.40 Kualitas Ruang Area A Lantai 4	103
Gambar 4.41 Diagram Bubble Area B Lantai 1.....	104

Gambar 4.42 Hubungan Ruang Area B Lantai 1	105
Gambar 4.43 Kualitas Ruang Area B Lantai 1	105
Gambar 4.44 Diagram Bubble Area B Lantai 2	106
Gambar 4.45 Hubungan Ruang Area B Lantai 2	106
Gambar 4.46 Kualitas Ruang Area B Lantai 2	107
Gambar 4.47 Diagram Bubble Area C	107
Gambar 4.48 Hubungan Ruang Area C	108
Gambar 4.49 Kualitas Area C	108
Gambar 5.1 Pembagian Zonasi Pada Tapak	110
Gambar 5.2 Konsep Kebisingan	112
Gambar 5.3 Sirkulasi Pada Tapak	114
Gambar 5.4 Sirkulasi Menuju Kedalam Tapak	115
Gambar 5.5 Visualisasi Konsep Gubahan atau Bentuk Masa	116
Gambar 5.6 Visualisasi 3 Dimensi Konsep Gubahan atau Bentuk Masa ...	116
Gambar 5.7 <i>Program Massing</i>	117
Gambar 5.8 Pembagian Area Pada Setiap Lantai Bangunan	118
Gambar 5.9 Sirkulasi Menuju dan Pada Bangunan	119
Gambar 5.10 <i>Porcelain Tiles Ventilated Façade</i>	120
Gambar 5.11 <i>Chimney Effect</i> pada <i>Porcelain Tiles Ventilated Façade</i>	120
Gambar 5.12 Detail <i>Porcelain Tiles</i>	121
Gambar 5.13 <i>Curtain Wall</i>	122
Gambar 5.14 <i>Curtain Wall</i>	123
Gambar 5.15 Area Entrance	124
Gambar 5.16 Cafeteria	125

Gambar 5.17 Visualisasi Sirkulasi Galeri	125
Gambar 5.18 Visualisasi Konsep Galeri	126
Gambar 5.19 Visualisasi Konsep Galeri	126
Gambar 5.20 Visualisasi Area Workshop	127
Gambar 5.21 Visualisasi Ruang Baca	128
Gambar 5.22 Visualisasi Area Serbaguna	128
Gambar 5.23 Visualisasi Office	129
Gambar 5.24 Visualisasi Area Ruang Produksi	130
Gambar 5.25 Struktur Bawah	132
Gambar 5.26 Struktur Atap	132
Gambar 5.27 Sistem <i>Down-Feed</i>	133
Gambar 5.28 Skema STP	134
Gambar 5.29 Skema Pembuangan Air Kotor	134
Gambar 5.30 Skema Pembuangan Air Bekas Toilet	135
Gambar 5.31 Skema Pembuangan Air Bekas Kitchen	135
Gambar 5.32 <i>Grease Trap</i>	135
Gambar 5.33 Skema Pembuangan Air Hujan	136
Gambar 5.34 Pewadahan Sampah pada Bangunan	137
Gambar 5.35 Pengumpulan Sampah pada Bangunan	137
Gambar 5.36 Instalasi Fasilitas Pemadam Kebakaran	138
Gambar 5.37 Sistem Pemadam Kebakaran	138
Gambar 5.38 Instalasi Fasilitas CCTV	138
Gambar 5.39 Siteplan	139
Gambar 5.40 Denah Lantai 1 Pottery & Art Gallery	140

Gambar 5.41 Denah Lantai 2 Pottery & Art Gallery	140
Gambar 5.42 Denah Lantai 3 dan 4 Pottery & Art Gallery	141
Gambar 5.43 Denah Ruang PLN & Genset	141
Gambar 5.44 Tampak Depan dan Belakang Pottery & Art Gallery	142
Gambar 5.45 Tampak Samping Kanan dan Kiri Pottery & Art Gallery	142
Gambar 5.46 Tampak Depan Ruang PLN & Genset	143
Gambar 5.47 Tampak Samping Kanan dan Kiri Ruang PLN & Genset	143
Gambar 5.48 Potongan A-A Bangunan Pottery & Art Gallery	144
Gambar 5.49 Potongan B-B dan C-C Bangunan Pottery & Art Gallery	144
Gambar 5.50 Potongan A-A Ruang PLN & Genset	145
Gambar 5.51 Detail Porcelain Tiles Ventilated Façade	145
Gambar 5.52 Detail Ribbed Concrete Facade	146
Gambar 5.53 Detail Ribbed Concrete Second Skin	146
Gambar 5.54 Perspektif	147
Gambar 5.55 Interior Lobby	148
Gambar 5.56 Interior Cafeteria	148
Gambar 5.57 Interior Area Retail	149
Gambar 5.58 Interior Lobby Office	150
Gambar 5.59 Interior Area Workshop	150
Gambar 5.60 Interior Area Ruang Baca	151
Gambar 5.61 Interior Area Gallery	151
Gambar 5.62 Eksterior Area Entrance	152
Gambar 5.63 Eksterior Area Taman	152
Gambar 5.64 Eksterior Area Parkiran	152

Gambar 5.65 Eksterior Area Parkiran Bus 153

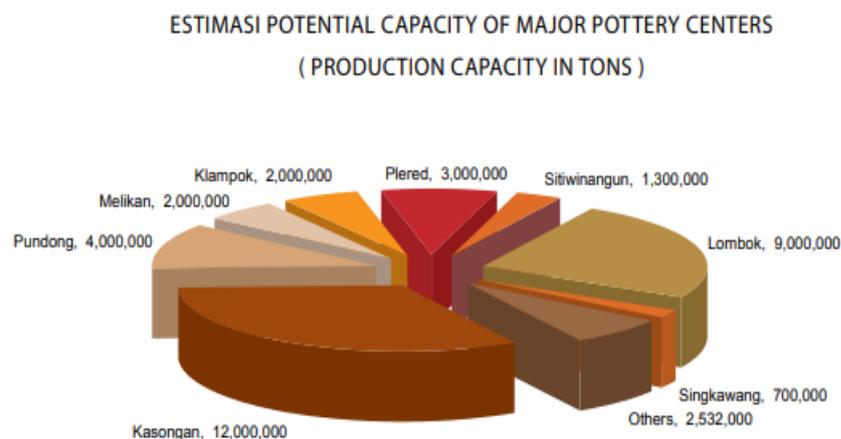
I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tembikar atau gerabah merupakan karya atau barang umum yang sudah biasa dijumpai di Indonesia maupun di bagian dunia manapun. Dimana berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), gerabah adalah alat-alat dapur (untuk masak-memasak dan sebagainya) yang dibuat dari material yang kemudia dibakar. Asal muasalnya munculnya karya gerabah diperkirakan ada sejak masa prasejarah, tepatnya disaat manusia mulai hidup menetap dan becocok tanam, sehingga alat bantu akan dibutuhkan. Situs-situ arkeologi di Indonesia telah menemukan banyak gerabah yang berfungsi sebagai perkakas rumah tangga atau keperluan religius seperti upacara dan penguburan. Seiring berjalannya waktu, pengrajin mulai mengembangkan desain serta karya yang baru dan berbeda. Tanah liat tersebut tidak hanya di olah untuk keperluan dapur melainkan ke obyek lain seperti, pot tanaman, asbak, perhiasan, wadah sebagai penghias, dan berbagai macam benda lainnya. Meskipun gerabah merupakan karya seni dari zaman dahulu, tetapi peminatnya masih sangat banyak. Dimana sekarang pemberdayaan dan pengembangan masyarakat merupakan bagian dari strategi dan program pembangunan kesejahteraan sosial sehingga perkembangan Usaha Mikro, Kecil dan Menengah (UMKM) memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan taraf hidup rakyat. Menurut beberapa data, industri kreatif mampu menyumbangi 7,38% dari total pertumbuhan nasional dan dibidang ekspor, industri kreatif menyumbang sebesar 15% dari total yang dihasilkan dari ekspor nasional. Dimana angka ini juga mengalami peningkatan dari tahun ke tahunnya.

Indonesia tentunya termasuk dalam kelompok negara dengan jumlah jenis dan berbagai macam kerajinan tangan di dunia dengan potensi yang cukup besar. Indonesia diperkirakan memiliki potensi kapasitas produksi sekitar 37.523.000 ton produk gerabah per tahun, didukung oleh lebih dari seratus ribu pengrajin tembikar dan pengrajin yang terampil. Menurut Direktur Jendral Industri Kecil, Menengah dan Aneka (IKMA), pemerintah menjadikan IKM gerabah dan keramik hias ini sebagai salah satu sektor yang perlu didorong pengembangannya, guna memenuhi pasar domestik maupun ekspor. Produk gerabah di Indonesia dinilai mampu berkompetisi ditingkat internasional, dimana telah dibuktikan pencapaian nilai ekspor mencapai 25,4 Juta dolar AS pada 2018. Selain itu produksi gerabah Indonesia memiliki keunggulan tersendiri. Dimana adanya desain yang beragam dan menarik di industri ini yang merupakan sektor yang membawakan budaya Indonesia.

Adapun 8 industri produksi gerabah utama di Indonesia berdasarkan Departemen Perdagangan Republik Indonesia yaitu adalah, Melikan (Central Jawa), Klampok (Banjarnegara, Jawa Tengah), Kasongan dan Pundong (DIY Daerah Istimewa Yogyakarta), Sitiwinangun (Cirebon, Jawa Barat), Plered (Purwakarta, Barat Jawa), Sinkawang (Kalimantan Barat) dan Lombok (Nusa Tenggara Barat).



Gambar 1.1 Estimasi kapasitas produksi produk tembikar.
Sumber: Departemen Perdagangan Republik Indonesia.

Produksi gerabah di Indonesia selain sudah di perjual belikan di seluruh bagian dalam negeri juga sudah di ekspor ke berbagai macam negara lainnya. Dimana berdasarkan data Kementerian Perdagangan, Amerika Serikat merupakan destinasi negara dengan jumlah ekspor terbanyak dibandingkan dengan negara lainnya.

Indonesian Exports of Pottery Products

(HS 691490) Thousand USD

	OTHER CERAMIC ARTICLES						TREND (%)	JANUARY-JUNE		CHANGES (%)
		2002	2003	2004	2005	2006		2006	2007	
1	AUSTRALIA	326,776	476,190	536,329	330,015	589,525	8.47	236,576	237,354	0.33
2	UNITED STATES	277,380	170,303	1,428,082	810,740	541,456	33.62	250,819	222,943	-11.11
3	ITALY	12,488	106,125	173,370	279,669	428,446	123.44	338,336	109,886	-67.52
4	SINGAPORE	29,471	16,464	264,996	791,659	427,033	151.43	302,320	22,630	-92.51
5	SPAIN	54,532	181,178	164,911	193,783	351,698	46.16	147,496	111,881	-24.15
6	NETHERLANDS	359,929	376,950	330,269	284,025	237,383	-10.56	149,777	128,918	-13.93
7	JAPAN	92,984	475,617	120,859	122,721	214,826	3.25	125,457	113,118	-9.84
8	MALAYSIA	25,515	537,041	50,800	61,859	197,132	21.26	25,266	18,406	-27.15
9	FRANCE	76,577	168,330	222,998	169,571	181,241	18.89	80,617	127,109	57.67
10	OTHERS	1,134,066	816,387	1,099,041	1,260,186	1,568,874	8.45	696,190	938,161	34.76
TOTAL		2,389,718	3,324,585	4,391,655	4,304,228	4,737,614	17.67	2,352,854	2,030,406	-13.70

Source: Intracen, WTO, 2007

Gambar 1.2 Jumlah Ekspor Produk Gerabah.
Sumber: Departemen Perdagangan Republik Indonesia.

Adapun data eksportir terbesar menurut Departemen Perdagangan Republik Indonesia adalah Jawa Tengah yang diikuti oleh Jawa Timur.

Pottery Exports by Province

(HS 691490) USD

	PROVINCE						TREND (%)	JAN - JUNE		CHANGE (%)
		2002	2003	2004	2005	2006		2006	2007	
1	CENTRAL JAVA	1,218,498	2,175,117	2,445,490	1,649,988	2,782,655	14,74	1,312,941	1,063,736	-21.82%
2	EAST JAVA	326,074	376,075	1,356,263	1,410,127	1,044,704	44,06	473,473	653,046	53.01%
3	D K I JAKARTA	285,415	675,806	289,512	293,171	676,022	9,30	437,366	113,875	-66.50%
4	B A L I	13,689	6,676	72,125	89,491	192,630	119,99	105,582	199,007	51.41%
5	R I A U	541,571	83,789	221,844	858,178	23,002	-32.91	23,002	-	-100.09%
6	OTHERS	4	7	6	3	19	23.04	0	1	38.16%
TOTAL		2,390,247	3,325,762	4,392,429	4,304,457	4,738,734	17,67	1,604,156	1,392,246	-13.22%

Source: Indonesian Central Bureau of Statistics , 2007

Gambar 1.3 Jumlah Wilayah Eksportir.
Sumber: Departemen Perdagangan Republik Indonesia.

Adapun data negara-negara yang menghasilkan dan meng-ekspor produk gerabah di seluruh dunia, dengan Amerika Serikat yang memegang jumlah tertinggi dan Indonesia menempati posisi ke-sembilan.

Major Exporting Countries of Pottery

(HS 691490) Thousand USD

	EXPORTING COUNTRIES	2001	2002	2003	2004	2005	TREND (%)	2001-2005	CHANGE (%)
1	USA,PR,USVI	148,932	112,987	115,707	142,282	139,440	0.99	659,348	-1.63
2	GERMANY	69,627	75,078	74,318	82,319	79,767	3.71	381,109	3.46
3	UNTD KINGDOM	57,297	49,930	47,499	47,585	32,074	-11.38	234,385	-13.50
4	FRANCE	39,729	40,260	44,748	59,815	41,153	4.77	225,705	0.88
5	MEXICO	45,531	67,106	14,011	24,466	32,074	-15.72	183,188	-8.39
6	MALAYSIA	110,449	51,328	4,130	4,851	5,011	-57.45	175,769	-53.85
7	JAPAN	32,473	35,907	30,205	31,295	36,027	0.70	165,907	2.63
8	NETHERLANDS	24,805	26,149	24,475	29,986	25,432	1.89	130,847	0.63
9	INDONESIA	1,280	994	3,005	2,935	2,470	27.09	10,684	17.86
10	HONG KONG	14,329	11,817	15,338	17,577	27,389	18.44	86,450	17.58
11	ITALY	14,226	13,490	15,800	19,578	18,176	9.01	81,270	6.32
12	BELGIUM	11,874	12,356	19,550	15,946	21,049	15.03	80,775	15.39
13	SWITZ.LIECHT	15,060	14,950	15,418	16,760	14,185	-0.05	76,373	-1.49
	OTHERS	162,568	158,419	185,587	209,612	244,074	11.55	960,260	10.69
	WORLD (Total)	748,180	670,771	609,791	705,007	718,321	-0.32	3,452,070	-1.01

Source: Intracen, WTO, 2007

Gambar 1.4 Angka Ekspor Produk Gerabah di Berbagai Macam Negara.
Sumber: Departemen Perdagangan Republik Indonesia.

Perkembangan industri gerabah di Provinsi Lampung itu tersendiri juga mengalami kenaikan terutama pada tahun 2020 dan 2021, dimana permintaan pasar untuk produksi ini mengalami kenaikan. Adapun contoh dari kawasan industri gerabah di beberapa tempat salah satunya adalah kawasan industri gerabah di Desa Negara Ratu, Natar Lampung Selatan. Dimana disini terdapat kumpulan-kumpulan rumah industri yang memproduksi berbagai macam produk gerabah dan mendistribusikannya ke berbagai macam wilayah di Sumatera contohnya adalah penjual-penjual produk gerabah di Palembang. Rumah-rumah industri gerabah pada Desa Negara Ratu sudah berdiri sejak tahun 1990an dimana masyarakat disana sudah melihat potensi desa tersebut dengan kualitas tanah lokal yang dapat dikembangkan dan digunakan sebagai bahan baku untuk produk gerabah. Selain di Lampung Selatan, terdapat juga rumah industri di berbagai macam daerah contohnya adalah Pringsewu, dimana setiap wilayah memproduksi jenis produk yang berbeda.

Adapaun jumlah produksi dan omset dari 3 contoh ruang produksi gerabah di Desa Negara Ratu yang memvisualisasikan kenaikan permintaan pasar serta penyebaran distribusi produk gerabah ke daerah sumatera lainnya.

Tahun	Jenis	Erri Art Keramik	Widi Anugrah Keramik	Wawan Keramik
2019	Jumlah Produksi	400 Pcs / Bulan	350 Pcs / Bulan	200 Pcs / Bulan
	Omset	Rp. 100.000.000 / Bulan	Rp. 50.000.000 / Bulan	Rp. 30.000.000 / Bulan
2020	Jumlah Produksi	500 Pcs / Bulan	350 Pcs /Bulan	300 Pcs /Bulan
	Omset	Rp. 140.000.000 / Bulan	Rp. 50.000.000 / Bulan	Rp. 50.000.000 / Bulan
2021	Jumlah Produksi	400 Pcs / Bulan	500 Pcs /Bulan	300 Pcs /Bulan
	Omset	Rp. 100.000.000 / Bulan	Rp. 80.000.000 / Bulan	Rp. 50.000.000 / Bulan

Tabel 1.1 Jumlah Produksi dan Omset tiap Bulan Tahun 2019-2021.

Sumber: Surver dan Penelitian Penulis.

Ruang Produksi	Tujuan Distribusi
Erri Art Keramik	Lampung, Pekanbaru, Padang, Palembang, Jambi, Bengkulu, dll.
Widi Anugrah Keramik	Lampung, Pelambang, Bengkulu
Wawan Keramik	Lampung, Pelambang, Bengkulu

Tabel 1.2 Tujuan Distribusi Produk Gerabah.

Sumber: Surver dan Penelitian Penulis.

Dengan adanya permintaan pasar serta peminat kerajinan gerabah dari masyarakat terutama masyarakat di Lampung itu tersendiri, maka dibutuhkannya wadah yang dapat memfasilitasi industri tersebut. Dibutuhkannya ruang ini dikarenakan belum adanya bangunan yang mewadahi aktivitas kerajinan di Bandar Lampung dengan baik yang memenuhi kebutuhan industri baik pada segi internal maupun eksternal. Banyaknya rumah industri yang dapat di kembangkan menjadi sebuah tujuan pariwisata yang akan memajukan perekonomian wilayah serta membuka lapangan pekerjaan untuk masyarakat sekitar.

Sehingga adapun konsep yang digunakan untuk merancang ini menggunakan konsep pergerakan arsitektur. Dimana untuk sebuah sentra kerajinan diperlukannya fasilitas-fasilitas khusus untuk memenuhi kebutuhan aktivitas-aktivitasnya dengan sirkulasi dan pergerakan pengamat yang diatur dan ditata pada perancangan.

Dengan teori movement, maka di gambarkan bahwa pergerakan diatur atau dikendalikan di dalam bangunan, dengan upaya untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik dari fungsi bangunan maupun bangunannya itu tersendiri, dimana poin ini merupakan poin yang penting dalam sebuah gallery yang menyajikan bangunan yang berfungsi sebagai wadah apresiasi yang menampung karya-karya untuk dinikmati pengunjung. Pengunjung yang datang ke dalam sebuah gallery juga pasti datang dengan tujuan untuk melihat atau merasakan sensasi dari menghadiri gallery tersebut. Lalu disamping itu juga workshop yang di disediakan mewadahi aktivitas-aktivitas dengan berbagai macam pergerakan yang dilakukan, dari ruang-ruang workshop dengan aktivitas seminar, hingga ruang produksi gerabah dengan proses pembakaran dan juga finishing atau menghias produk akhir.

Fasilitas dari Pottery and Art Gallery ini juga memiliki pola serta kebutuhan ruang yang berbeda-beda, mulai dari pola kegiatan pengrajin, pola kegiatan pengelola, pola kegiatan pengunjung, dan pola kegiatan bagian servis. Dengan fungsi setiap ruangan yang berbeda-beda contohnya pada ruang produksi dan ruang pameran, maka diperlukannya konsep penyusunan organisasi ruang dan sirkulasi berdasarkan pola perilaku dari manusia yang akan menggunakan ruangan tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas dapat disimpulkan menjadi sebuah permasalahan, yaitu sebagai berikut:

1. Alasan mendasar pembangunan Pottery and Art Gallery di Bandar Lampung.
2. Bagaimana cara merancang Pottery and Art Gallery yang dapat memfasilitasi industri maupun karya seni di Bandar Lampung dengan menggunakan pendekatan konsep pergerakan arsitektur.
3. Bagaimana cara menyediakan Pottery and Art Gallery yang dapat menjadi sebuah tujuan pariwisata dan menarik perhatian pengunjung.

1.3 Tujuan Perancangan

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memenuhi salah satu syarat akademik untuk menyelesaikan strata satu (S1) di Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Lampung.
2. Menjadi tempat untuk mewadahi aktivitas seniman-seniman, serta karya kerajinan seni khususnya industri gerabah di Bandar Lampung.
3. Menjadi destinasi wisatawan di Bandar Lampung.

1.4 Manfaat Perancangan

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menambah wawasan penulis serta pembaca mengenai perancangan Pottery and Art Gallery yang baik dan menjawab permasalahan kurangnya fasilitas yang mewadahi industri kerajinan terutama industri gerabah di sekitar.
2. Menambah wawasan penulis serta pembaca mengenai pendekatan arsitektur perilaku.
3. Menambah wawasan penulis serta pembaca mengenai perancangan Pottery and Art Gallery dengan mengimplementasikan dan memprioritaskan konsep pergerakan arsitektur dalam membuat sebuah tempat yang dapat memfasilitasi kegiatan kerajinan di bangunan tersebut baik aktivitas pembuatan karya maupun pertunjukan karyanya

itu tersendiri dengan bangunan yang baik dan menyenangkan untuk pengguna dan pengamat.

1.5 Batasan dan Ruang Lingkup

Adapun batasan-batasan permasalahan serta ruang lingkup yang ada pada laporan ini adalah sebagai berikut:

1. Dibutuhkannya Pottery and Art Gallery di Bandar Lampung.
2. Bangunan Pottery and Art Gallery di rancang menggunakan konsep pergerakan arsitektur.
3. Fungsi dari bangunan Pottery and Art Gallery adalah mewadahi sentra kerajinan terutama Pottery, dengan fasilitas-fasilitas yang akan melengkapi kebutuhan ruang yaitu diantara lain, Ruang Produksi, Ruang Pameran yang menunjukkan karya-karya seni, Toko atau sebuah ruang yang mewadahi aktivitas jual-beli, Café, dan lain-lainnya.
4. Sasaran dari penggunaan bangunan Pottery and Art Gallery adalah pengrajin, masyarakat, maupun wisatawan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penyusunan laporan ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan dan menjelaskan latar belakang, tujuan penelitian, manfaat penelitian, identifikasi masalah, batasan dan ruang lingkup, sistematika penulisan dan kerangka pikir dari penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Menguraikan pembahasan tentang teori dan pengertian dari Gerabah, Sentra Kerajinan, Pergerakan Arsitektur, serta pengertian keseluruhan tinjauan pustaka studi kasus.

BAB III METODE PERANCANGAN

Menguraikan tentang tata cara analisa dari bangunan Pottery and Art Gallery melalui teknik pengambilan data serta metode yang digunakan dalam penelitian.

BAB IV ANALISIS PERANCANGAN

Menguraikan analisa-analisa perancangan secara keseluruhan untuk menghasilkan analisa tapak dan bangunan, kebutuhan-kebutuhan ruang, serta konsep dari perancangan desain bangunan tersebut.

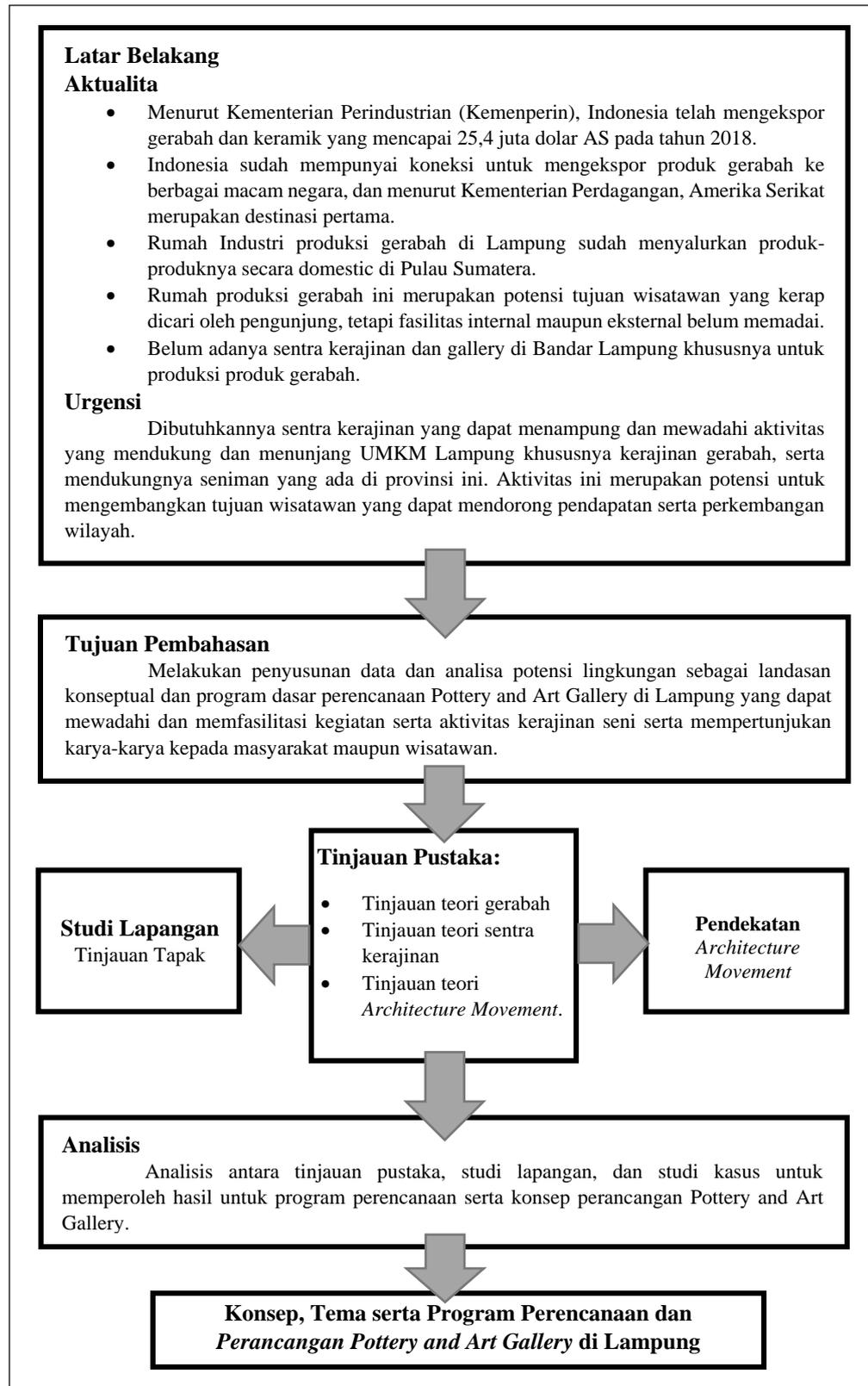
BAB V KONSEP PERANCANGAN

Membahas konsep perancangan yang akan diterapkan pada perancangan Pottery and Art Gallery. Menguraikan tentang konsep perancangan tapak, perancangan arsitektur, perancangan struktur, konsep utilitas, serta konsep dari pendekatan pergerakan arsitektur.

BAB VI PENUTUP

Menguraikan kesimpulan serta saran setelah melakukan perancangan Pottery and Art Gallery dengan pendekatan pergerakan arsitektur di Bandar Lampung.

1.7 Kerangka Berfikir



Gambar 1.5 Diagram Alur Pikir Penelitian

Sumber: Dokumentasi Pribadi 2021.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Pengertian Judul

Untuk memahami pengertian dari judul yang akan di teliti yaitu Perancangan Pottery and Art Centre Bandar Lampung dengan Pendekatan Sirkulasi Terpusat dari kata-kata yang disusun, maka adapun definisi dari judul tersebut adalah sebagai berikut.

- 1) Perancangan
(n) proses, cara, perbuatan merencanakan (merancang)
- 2) *Pottery* (Tembikar)
(n) Barang dari tanah liat yang dibakar dan berlapis gilap
- 3) *Art* (Seni)
(n) Keahlian membuat karya yang bermutu (dilihat dari segi kehalusannya, keindahannya, dan sebagainya)
- 4) *Centre* (Pusat)
(n) Pokok pangkal atau yang menjadi pempunan (berbagai-bagai urusan, hal, dan sebagainya)
- 5) Bandar Lampung
Kota Bandar Lampung merupakan ibu kota dan pusat pemerintahan Provinsi Lampung.
- 6) Pendekatan
(n) Usaha dalam rangka aktivitas penelitian untuk mengadakan hubungan dengan orang yang diteliti, metode untuk mencapai pengertian tentang masalah penelitian; acangan.
- 7) *Movement* (Movement)
(n) peralihan tempat atau kedudukan, baik hanya sekali maupun berkali-kali: tiap-tiap.
- 8) Arsitektur
(n) seni dan ilmu merancang serta membuat konstruksi bangunan, jembatan, dan sebagainya

Dari definisi kata-kata diatas maka dapat disimpulkan pengertian dari Perancangan Pottery and Art Centre Bandar Lampung dengan Pendekatan Pergerakan Arsitektur adalah merancang sebuah bangunan yang mewadahi produksi produk tembikar yang difasilitasi oleh ruang-ruang pameran serta studio untuk edukasi pengunjung dengan sirkulasi pergerakan yang dirancang dengan memprioritaskan pengalaman pengamat yang akan menggunakan bangunan tersebut.

Perancangan Pottery and Art Centre Bandar Lampung dengan Pendekatan Pergerakan Arsitektur merupakan ide dan pemikiran dalam menciptakan sebuah ruang wisata yang bersifat komersil. Ruang ini tidak hanya mewadahi fasilitas untuk para pengrajin berkarya, tetapi juga untuk wisatawan yang berkunjung.

2.2. Tinjauan Umum Tembikar

2.2.1. Pengertian Umum Tembikar dan Gerabah

Menurut KBBI, tembikar merupakan suatu barang berasal dari tanah liat yang dibakarr dan terlihat mengkilap. Bentuk-bentuk tembikar ini juga memiliki berbagai macam jenis, contohnya adalah pot tanaman, guci, hingga vas. Fungsi utama dari tembikar adalah menjadi aksesoris atau obyek hias ruangan yang memiliki tampilan yang indah.

Sedangkan gerabah menurut KBBI memiliki arti sebagai alat-alat dapur yang dibuat dari tanah liat yang dibakar. Yang mana umumnya gerabah merupakan kendi, belanga dan lain-lainnya. Sehingga gerabah biasanya ditujukan untuk produk-produk yang biasa digunakan sehari hari dan produk gerabah tidak memiliki finishing dimana hanya berupa tanah liat coklat yang dibakar.

2.2.2. Karakteristik Ruang Produksi Tembikar

Perkembangan ruang atau workshop gerabah merupakan sebuah ruang yang dengan beriringannya waktu dan perkembangan zaman memiliki perubahan dari segi fungsi maupun tujuan dari adanya ruang tersebut. Dimana pada dasarnya ruang sederhana ini hanya bertujuan untuk menjadi ruang untuk melakukan proses serta aktivitas yang berhubungan dengan produksi.

Sehingga pada ruang atau studio sekarang fungsi dari ruang tersebut bertambah, selain menjadi tempat produksi, ruang tersebut dapat difungsikan sebagai ruang pameran, pasar jual, hingga ada sebagian ruangan yang digunakan sebagai cafe atau restaurant. Biasanya sebuah ruang produksi hanya digunakan oleh pemilik ataupun pekerja pada studio tersebut, tetapi banyak juga bermunculan studio gerabah yang memiliki konsep agar pengunjung dapat membuat produk gerabahnya itu tersendiri agar dapat mendapatkan pengalaman serta ilmunya.

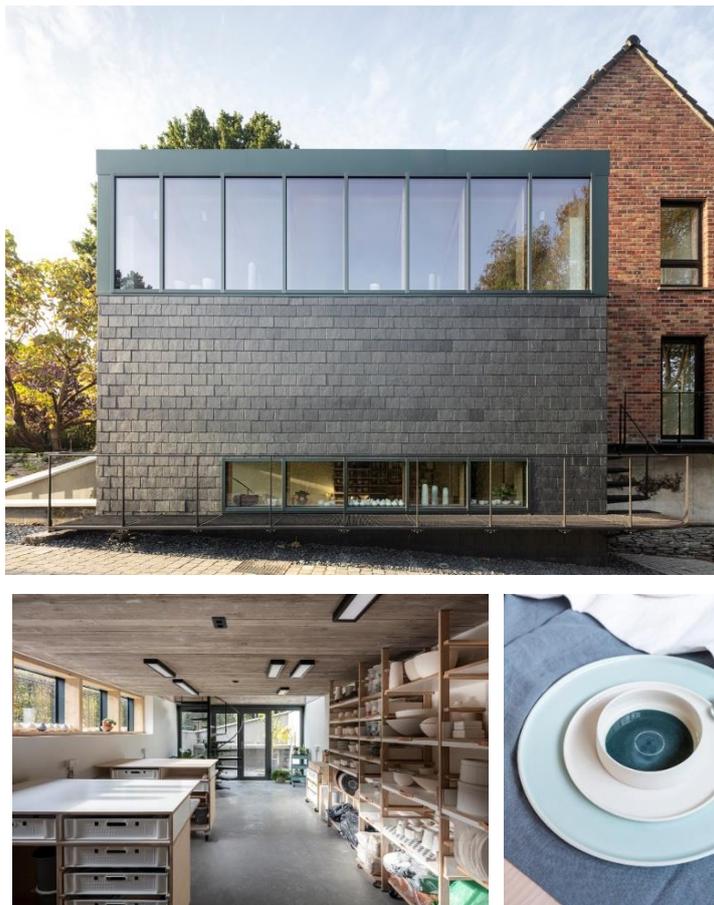
Di Indonesia sendiri ada banyak sekali ruang produksi dari yang tradisional hingga yang modern. Dengan perkembangan zaman hingga bertambahnya permintaan, banyak masyarakat juga yang sudah mencari tau tempat-tempat produksi seperti ini. Adapun museum yang berisikan berbagai macam jenis karya gerabah lokal dari berbagai daerah di tanah air serta dari berbagai macam negara di dunia, sehingga terlihat seni serta adat dari masing-masing wilayah. Museum ini merupakan Museum Seni Rupa dan Keramik, yang berlokasi di Kotamadya Jakarta Barat, DKI Jakarta.

2.2.3. Jenis-Jenis Produk Tembikar

Ada berbagai macam jenis ruang produksi atau workshop gerabah yang ada dengan fasilitasnya masing-masing untuk menunjang proses produksi pada hasil produk yang berbeda-beda:

1. Produksi gerabah ceramic atau alat dapur

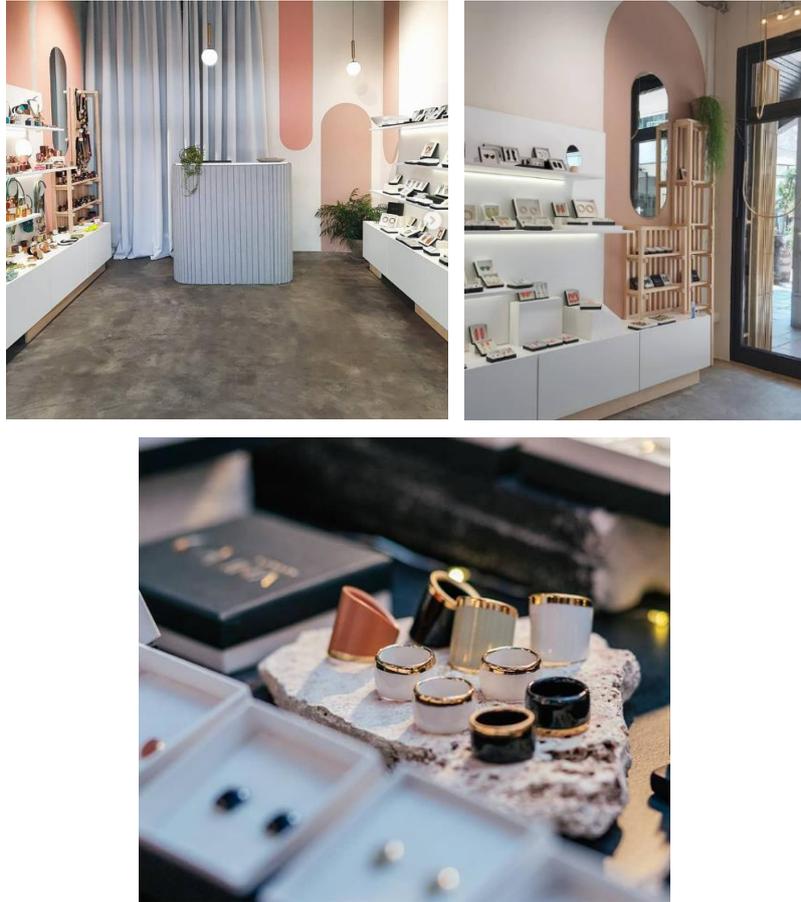
Jenis produksi gerabah ini adalah produksi yang menghasilkan produk keramik hias dan alat-alat dapur seperti cangkir, piring, mangkuk dan semacamnya. Biasanya pada produksi gerabah seperti ini memiliki ruangan-ruangan tersendiri untuk bagian menghias, mengecat, serta melapisi hasil produk dengan vernis dikarenakan hasil akhir produk yang berbeda dengan yang lainnya.



Gambar 2.1 Clay Studio, Zaventem, Belgium.
Sumber: <https://www.archdaily.com/937732/clay-studio-lava-architecten>.

2. Produksi gerabah pernak-pernik atau perhiasan

Jenis produksi gerabah ini adalah produksi yang menghasilkan produk pernak-pernik atau perhiasan yang biasa digunakan sebagai aksesoris. Ruang yang menghasilkan dan memproduksi produk seperti ini biasanya memiliki ruangan serta fasilitas yang berbeda dengan produk gerabah lainnya. Dimana untuk produksi ini ruang tidak terlalu besar dan tidak perlu memiliki ruang tungku yang besar juga.

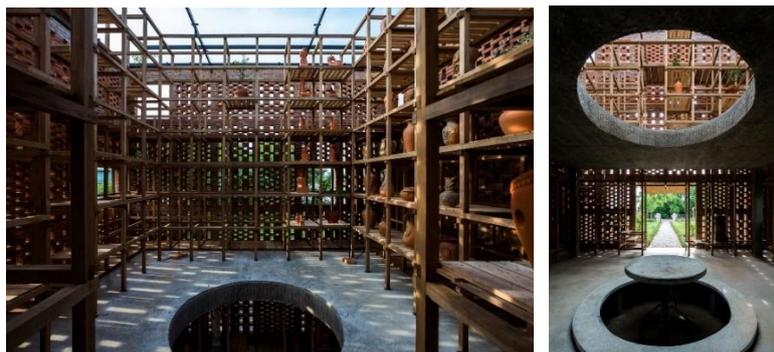


Gambar 2.2 Studio Glina, Procelain Studio, Serbia.
Sumber: <https://www.studioglina.com/>.

3. Produksi gerabah pot tanaman dan guci

Jenis produksi gerabah ini adalah produksi yang menghasilkan produk pot tanaman serta guci untuk hiasan rumah. Pada ruang produksi yang menghasilkan produk seperti ini biasanya memiliki dimensi ruangan yang besar serta fasilitas-fasilitas untuk mendukung proses produksi lainnya.





Gambar 2.3 Terra Cotta Studio, Điện Phương, Vietnam.
Sumber: <https://www.archdaily.com/791430/terra-cotta-studio-tropical-space>.

2.2.4. Fungsi-Fungsi Ruang Produksi Tembikar

Fungsi dari ruang produksi gerabah dapat ditinjau dari penjelasan karakteristik ruang produksi gerabah diatas dimana ruang ini merupakan sebuah tempat yang digunakan untuk produksi berbagai jenis gerabah untuk di perjual belikan atau untuk obyek yang di pameran kepada publik. Seni ini berawal dari kerajinan-kerajinan yang diproduksi sebagai seni tangan yang dibuat manual dengan kuantitas atau jumlah yang sedikit, tetapi seiring berjalannya perkembangan, permintaan masyarakat semakin bertambah sehingga model dan jenis produk pun semakin beragam.

Pada ruang produksi juga terdapat ruang-ruang pelengkap lainnya untuk memfasilitasi serta menunjang pekerjaan dan aktifitas proses produksi gerabah.

2.2.5. Pengguna Ruang Produksi Tembikar

Pelaku kegiatan atau pengguna ruang ini terdiri dari berbagai macam sesuai dengan konsep dari ruang produksinya itu tersendiri. Dimana pada ruang produksi yang dapat melibatkan pengunjung dari luar maka pelaku kegiatan adalah, Pekerja/Pengrajin, Pengelola, Serta Pengunjung.

2.3. Tinjauan Pendekatan Architecture Movement

2.3.1. Definisi Architecture Movement

Gerakan tidak dapat dikaitkan dengan arsitektur karenan bangunan itu statis, tetapi analogi anantara arsitektur dan tari yang dapat meluruskan hubungan ini. Analogi ini berasal dari penelitian berjudul “Placing Space:

Architecture, Action, Dimension”, yang didasarkan pada lokakarya yang berkolaborasi antara arsitektur dengan mahasiswa tari, penari menggerakkan tubuh mereka dan gerakan mereka adalah cara mereka berekspresi. Meskipun menari, arsitektur mengharapkan adanya pergerakan dari pengamat dan pengguna. Sehingga hal ini yang membuat pengamat yang harus melakukan pergerakan untuk mengalami dan merasakan arsitektur. Dengan demikian, gerakan merupakan kendaraan untuk memahami bentuk dan ruang.

2.3.2. Jenis-Jenis Architecture Movement

Adapun jenis-jenis pergerakan yang dapat diimplementasikan dan dikaitkan dengan pergerakan arsitektur sebuah pengamat pada sebuah bangunan maupun ruangan yaitu:

1. Visual Movement

Gerakan visual adalah jenis gerakan fisik. "Pergerakan otot-otot mata" bersama dengan "proyeksi gerakan ke objek" disebut sebagai dua cara persepsi gerak dalam psikologi modern (Stickells, 2010).

Mata bergerak dari satu arah ke arah lainnya untuk mendapatkan informasi arsitektural maupun detail dari bangunan yang sedang diamati. Sehingga gerakan visual ini dapat dibagi menjadi 4 yaitu:

- Gerakan visual horizontal
- Gerakan visual vertikal
- Gerakan visual rotasi
- Gerakan visual bebas

2. Circulation

Sirkulasi Menurut Francis D.K. Ching dalam bukunya Teori Arsitektur (1993), alur sirkulasi dapat diartikan sebagai “tali” yang mengikat ruang-ruang suatu bangunan atau suatu deretan ruang-ruang dalam maupun luar, menjadi saling berhubungan. Oleh karena itu kita bergerak dalam waktu melalui suatu tahapan ruang. Kita merasakan

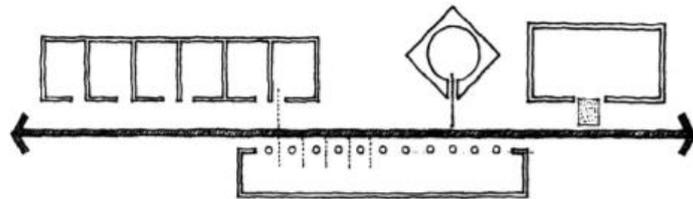
ruang ketika kita berada di dalamnya dan ketika kita menetapkan tempat tujuan.

Sirkulasi adalah jalur yang dilalui oleh pengguna pada sebuah ruang, sekitar bangunan, maupun perkotaan. Sirkulasi sering dianggap “ruang antar ruang” yang memiliki fungsi sebagai penghubung. Sirkulasi merupakan konsep yang menangkap pengalaman dan menggerakkan tubuh di sekitar bangunan, 3 dimensi dan melalui waktu.

A. Sirkulasi sebagai penghubung ruang.

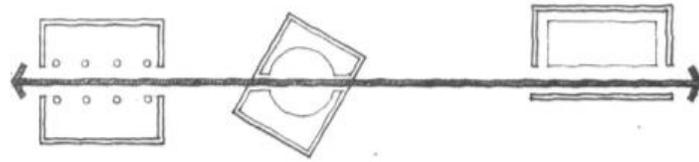
Sirkulasi penghubung ruang dibagi menjadi 3 yaitu sirkulasi melewati ruang, sirkulasi menembus ruang, dan sirkulasi berakhir dalam ruang.

- Sirkulasi Melewati Ruang
Suatu pergerakan atau ruang lingkup gerak yang berfungsi sebagai penghubung ruang atau dengan lainnya.



Gambar 2.4 Sirkulasi Melewati Ruang
Sumber: Francis D.K. Ching. *Arsitektur Bentuk, Ruang dan Tatahan*, 1996.

- Sirkulasi Menembus Ruang
Sirkulasi pergerakan atau ruang lingkup gerak yang berfungsi sebagai penghubung ruang satu dengan lainnya melalui atau menembus ruang yang lain.



Gambar 2.5 Sirkulasi Menutup Ruang

Sumber: Francis D.K. Ching. *Arsitektur Bentuk, Ruang dan Tatanan*, 1996.

- Sirkulasi Berakhir Dalam Ruang
Suatu pergerakan atau ruang lingkup gerak yang berfungsi sebagai penghubung ruang satu dengan lainnya.



Gambar 2.6 Sirkulasi Berakhir Dalam Ruang

Sumber: Francis D.K. Ching. *Arsitektur Bentuk, Ruang dan Tatanan*, 1996.

3. Mental movement

Sebagai makhluk yang bijaksana, gerakan yang dihasilkan dalam pikiran kita jauh lebih rumit daripada di mata dan tubuh kita. “Sirkulasi teknis, dan fungsional, serta pengalaman estetis yang dinarasikan” digambarkan sebagai atribut dari “jalan-jalan arsitektural” (Stickells, 2010).

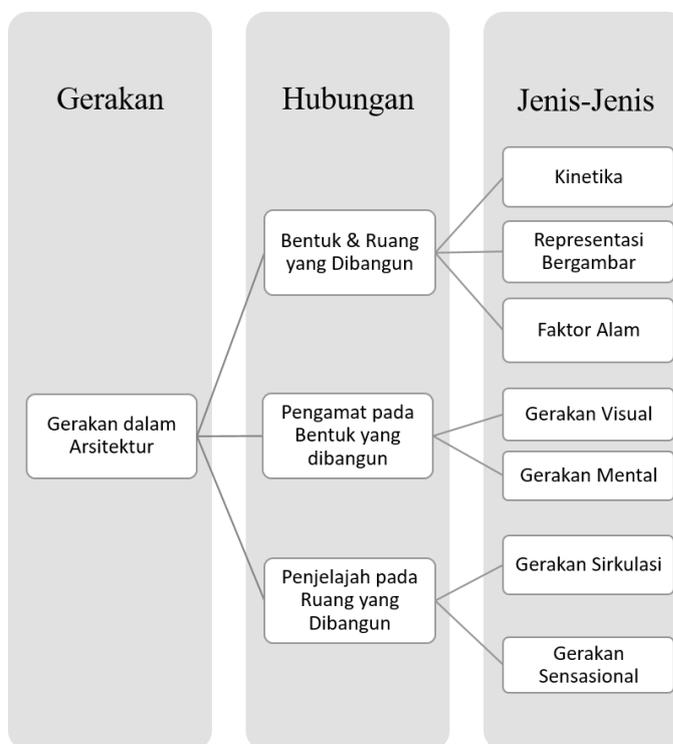
Sebenarnya yang jelas adalah bahwa sebuah narasi berasal dari pikiran pengamat, apakah itu sama persis dengan narasi arsitektur yang di desain dan yang dimaksudkan oleh perancang (Brittain-Catlin, 2016) atau itu merupakan interpretasi diri pengamat tersendiri.

4. Sensational movement

Bagian ini akan membahas kemungkinan gerakan yang ditimbulkan oleh roh dan indera manusia. dikenal sebagai gerakan sensasional.

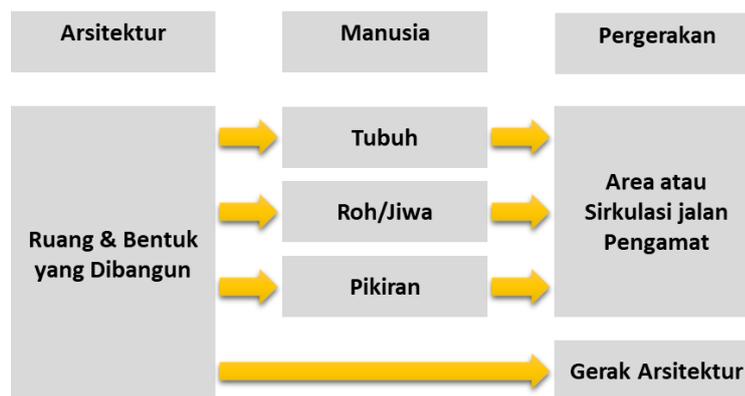
Indera gerakan milik salah satu dari sembilan indera dari tubuh manusia. Taylor berpendapat bahwa itu adalah "proses di mana gerakan bagian-bagian yang berbeda" tubuh relatif satu sama lain yang dirasakan" (Taylor, 2009). Berdasarkan pengertian gerak dalam arsitektur, istilah "Gerakan Sensasional" ini mengacu pada pengalaman batin tubuh kita di ruang yang dibangun

Sehingga dengan jenis-jenis pergerakan tersebut, maka dapat dihubungkan dengan pengamat ruang, penjelajah ruang serta bentuk dan ruangnya itu tersendiri. Hal tersebut divisualisasikan pada tabel 2.1.



Tabel 2.1 Hubungan Antara Pergerakan, Jenis-Jenis Gerakan dan Penggunaannya.

Sumber: *Movement Research Article*, Mosleh Ahmadi.



Tabel 2.2 Hubungan Antara Pergerakan, Jenis-Jenis Gerakan dan Penggunaannya.

Sumber: *Movement Research Article*, Mosleh Ahmadi.

2.3.3. Komponen dalam Architecture Movement

Selain jenis-jenis dalam pergerakan arsitektur, akan tercipta beberapa komponen yang juga ikut andil dan membentuk konsep dari pergerakan ini, yaitu:

1. Ritme & Pola

Terjadinya ritme dalam arsitektur merupakan sebuah ide yang menciptakan prediktibilitas dan arah pada sebuah bangunan. Ritme dalam visual dapat dipahami dengan hal-hal yang berhubungan dengan ritme dalam suara. Kesejajaran ritme dalam suara atau musik mirip dengan ritme visual, dimana terdapat perbedaan pada ritme visual yang terdeteksi dengan baik diperoleh dengan mata dan tubuh.

Pola dan pengulangan yang mendasari sebuah struktur bangunan dapat secara halus digunakan sebagai panggilan untuk bergerak ketika pola itu rusak atau terganggu. Pola dapat berfungsi untuk mensinkronisasi seluruh elemen dalam ritme pada sebuah bangunan dengan memberikan rasa bahwa semua bagian memiliki fungsi yang sama. Gerakan salam ritme yang memiliki harmoni dapat dicapai dengan pergantian, penekanan maupun kontras dari pola pada stuktur tersebut.

2. Cahaya dan Transparansi

Transparansi dianggap sebagai properti yang ditentukan oleh jumlah cahaya yang melewati objek atau material atau kemampuan untuk melihat melalui entitas tertentu. Cahaya dapat menyediakan atau melayani tujuan-tujuan yang signifikan, praktis, sensorik maupun tujuan simbolis dalam arsitektur. Sifat alami manusia adalah berada di ruangan yang tercerahkan, sehingga jika hilangnya sensorik cahaya, maka kita cenderung akan bergerak ke arah yang terdapat cahaya.

Sehingga banyak penilitain yang menjelaskan bagaimana bentuk geometris dan penggunaan cahaya dapat mempengaruhi lingkungan dan persepsi dari pengguna ruangan. Dimana tujuan dari gerakan ini adalah untuk menciptakan bentuk tanpa menggunakan material yang berupa fisik, sehingga dapat menciptakan mental yang akan dirasakan oleh pengguna pada ruangan tersebut.

2.3.4. Kebebasan Pengambilan Keputusan dalam Movement (Decision Making)

1. Freedom of Movement (Kebebasan Pergerakan)

Teori ini menjelaskan bahwa ada kemampuan secara arsitektural yang dapat mengontrol gerakan dengan kebebasan bergerak di lingkungan tersebut. Kebebasan ini dapat diartikan secara berbeda-beda pada setiap individu, dimana kebebasan dapat diartikan sebagai kapasitas untuk bertindak dan melakukan berbagai macam aktivitas sesuai yang diinginkan. Sehingga kebebasan adalah kemampuan untuk membuat pilihan gerakan pada sebuah lingkungan yang tidak dibatasi oleh bentuk.

2. Decision making in space (Pengambilan Keputusan dalam Ruang)

Pada teori ini menggambarkan bahwa bangunan akan menjadi sebuah rangkaian pengalaman yang akan di alami oleh individu yang menggunakannya dengan keputusan-keputusan tersendiri untuk

mengeksplorasi dan menggunakan bangunan yang di datangi. Dimulai dengan pencapaian dari jalana raya ke bangunan, trotoar atau jalur pejalan kaki, hingga menggambarkan aktivitas yang akan di lakukan di dalam bangunan oleh individu tersebut melalui pengalaman pada ruang-ruang tersebut.

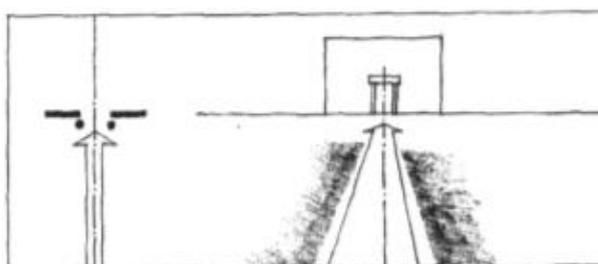
2.3.5. Unsur Sirkulasi Pada Architecture Movement

Adapun unsur-unsur dari sirkulasi bangunan yang mempengaruhi persepsi pengguna bangunan tersebut terhadap meng-akses ruangan-ruangan pada bangunan dengan sirkulasi yang disediakan dan arah yang dituju.

A. Pencapaian Bangunan

Pada pencapaian di dalam sebuah bangunan, pengguna akan melewati atau memasuki sebuah jalur *entrance* sebuah sirkulasi, dan ini merupakan tahap pertama dalam sebuah sirkulasi. *Entrance* tersebut dapat berupa pintu yang disediakan atau sirkulasi terbuka. Pendekatan bangunan dan jalan masuknya akan berbeda-beda dalam waktu yang akan ditempuh oleh pengguna untuk menuju kedalam ruang-ruang yang ada di dalam bangunan.

1. Langsung

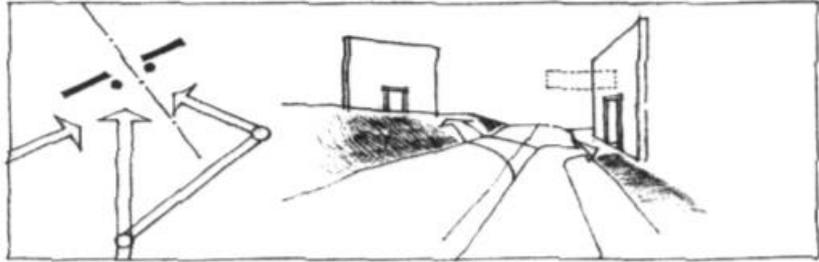


Gambar 2.7 Sirkulasi Langsung

Sumber: Francis D.K. Ching. *Arsitektur Bentuk, Ruang dan Tatanan*, 1996.

Pencapaian bangunan yang ini merupakan sirkulasi yang mengarahkan langsung ke tempat tujuan yang segaris dengan sumbu bangunan. Tujuan visual pada konsep ini merupakan visual yang jelas, yang merupakan komponen bangunan yang dipertegas.

2. Tersamar

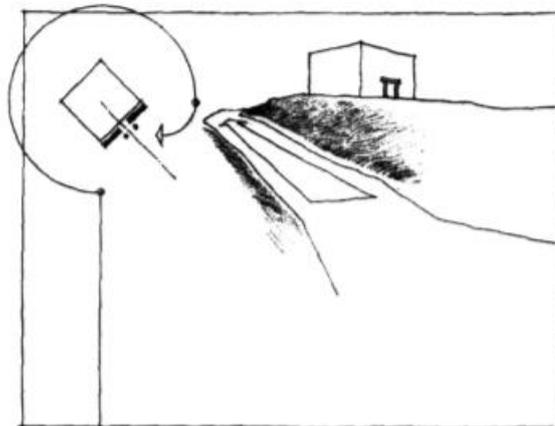


Gambar 2.8 Sirkulasi Tersamar

Sumber: Francis D.K. Ching. *Arsitektur Bentuk, Ruang dan Tatanan*, 1996.

Pencapaian bangunan ini memiliki sirkulasi yang dapat diubah-ubah untuk memperpanjang urutan pencapaian. Pencapaian ini biasanya mempertinggi efek perspektif pada fasad dan bentuk dari sebuah bangunan.

3. Berputar



Gambar 2.9 Sirkulasi Berputar

Sumber: Francis D.K. Ching. *Arsitektur Bentuk, Ruang dan Tatanan*, 1996.

Pencapaian bangunan dengan konsep berputar memiliki karakter yang memperpanjang lintasan sirkulasi dengan tujuan untuk mempertegas bentuk tiga dimensi bangunan tersebut atau ada tujuan dari fungsi ruangan-ruangan itu tersendiri. Sirkulasi berputar dapat memperjelas posisi obyek yang terdapat di ruangan tersebut.

2.3.6. Konteks Architecture Movement Pada Galeri dan Workshop

Passini (1984) menyebutkan bahwa semakin lingkungan tumbuh dalam ukuran dan kompleksitas, semakin intensif disorientasi. Akibatnya, ketika orang menjadi bingung, dengan kata lain, menjadi kehilangan informasi di mana mereka berada dan bagaimana menuju ke mana mereka harus pergi, mereka merasa stres, frustrasi, dan lelah baik mental maupun fisik.

Orientasi pengunjung merupakan masalah krusial di galeri. Penekanan diberikan pada pengunjung pertama kali karena tidak terbiasa dengan lingkungan dapat menyebabkan mereka menjadi bingung ketika ada kurangnya informasi orientasi dan arah untuk galeri atau ruangan beserta isinya.

Situasi ini akan mempengaruhi penampilan mereka, yaitu:

1. Mengakibatkan penurunan minat pada pameran
2. Penyebab pameran yang tidak diketahui, terlewatkan dan galeri/ruangan pameran.

2.4. Tinjauan Pottery and Art Centre

2.4.1. Pengertian Pottery Gallery and Art Centre

Adapun pengertian dari pottery gallery and art centre sebagai berikut:

1. Art Centre

Art Centre atau pusat seni merupakan sebuah wadah yang memainkan peran penting dalam memelihara dan memperkuat praktik budaya. Dimana pusat seni ini beroperasi sebagai wada yang mempertemukan kegiatan-kegiatan untuk pelatihan, pendidikan, maupun jalur bidang karir dan perusahaan. Pusat seni juga menyediakan lingkungan dan suasana yang mendukung para seniman serta keluarga mereka. Layanan-layanan seperti ini berkontribusi pada kesehatan sosial dan masyarakat disekitar.

2. Pottery Gallery

Pottery gallery atau galeri keramik adalah galeri yang seluruhnya atau sebagian besar dikhususkan untuk produk gerabah dan keramik, biasanya seni

ini mencakup kaca dan enamel tetapi biasanya berkonsentrasi pada gerabah dan porselen.

Sebagian besar koleksi keramik nasional berada di museum yang lebih umum yang mencakup semua seni, tetapi ada sejumlah museum yang memiliki keramik khusus, beberapa berkonsentrasi pada produksi pada satu negara, wilayah, atau produsen.

2.4.2. Fungsi Pottery Gallery and Art Centre

Pusat kesenian memiliki fungsi sebagai wadah atau tempat pusat untuk berkumpulnya para seniman dalam merawat, melestarikan serta menampung kesenian yang ada di suatu daerah kemudian memamerkannya kepada masyarakat luas yang akan menjadi pengunjung pusat kesenian baik dari dalam ataupun luar negeri (Permendibud No 85 Tahun 2013).

2.4.3. Kegiatan Pottery Gallery and Art Centre

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Permendibud) No 85 Tahun 2013, tentang Standar Pelayanan Bidang Kesenian, kegiatan pusat kesenian adalah:

1. Melakukan seminar dan sarasehan.
2. Melakukan diskusi, penggalian, dan penyerapan narasumber.
3. Mengadakan bengkel seni (workshop) dan eksperimentasi.
4. Melakukan rekonstruksi, revitalisasi, dan konservasi.
5. Melakukan studi banding.
6. Melakukan inventaris, dokumentasi, dan pengemasan bahan kajian.

2.4.4. Tujuan Pottery Gallery and Art Centre

Tujuan dari pottery gallery and art centre ini adalah untuk mewadahi karya- karya seniman yang ada di lampung, khususnya dibidang gerabah. Bangunan ini tidak hanya menjadi galeri seni yang menampilkan berbagai macam karya, tetapi memiliki ruang produksi serta workshop untuk masyarakat untuk mengenal karya seni. Sehingga akan terciptanya sebuah wadah untuk menunjang perekonomian dari UKM produk gerabah. Ruang-

ruang yang difasilitasi juga memberikan fasilitas yang nyaman untuk digunakan dan memprioritaskan sirkulasi pergerakan berdasarkan pengguna dan pengunjunnya.

2.4.5. Identifikasi Pottery Gallery and Art Centre

Menurut Surwanto (2014), Berdasarkan identifikasi pelaku dan berbagai kegiatan yang ada didalam kegiatan kesenian, maka didapat ruang-ruang yang dibutuhkan untuk mewadai kegiatan yang ada. Ruang-ruang didalam pusat kesenian dapat digolongkan menjadi 3 bagian, yaitu *performance space* (ruang pertunjukan), *support space* (ruang pendukung), dan *communal space*.

Sehingga adapun ruangan-ruangan yang akan difasilitasi untuk menunjang aktivitas galeri maupun workshop gerabah adalah sebagai berikut:

1. Performance Space / Ruang Pertunjukan

Performance Space atau Ruang pertunjukan adalah ruang yang tertutup maupun terbuka yang berfungsi sebagai ruang untuk pertunjukan karya seni 2 dimensi maupun 3 dimensi. Ruang pertunjukan ini juga digunakan untuk tampilan yang bergerak maupun tidak bergerak sehingga dimensi dan keperluan pada ruangan ini disesuaikan dengan konsep yang diterapkan dan sesuai dengan fungsinya.

a. Ruang Teater

Ruang teater adalah ruang yang memiliki kapasitas yang banyak untuk pengguna ruangan. Ruangan tersebut bisa digunakan sebagai pertunjukan film, workshop, dan sebagainya.



Gambar 2.10 Ruang Teater.

Sumber: <https://dewaperedamruangan.com/gedung-theater/>

b. Galeri Seni

Galeri adalah ruangan atau area tempat memamerkan benda atau hasil karya seni. Ruangan ini di pisahkan dan dirancang sesuai dengan pengelompokan atau topik dari karya seni yang akan di tata dan dipertunjukkan. Galeri di tata semenarik mungkin untuk menarik perhatian pengunjung sehingga pengunjung dapat menikmati pameran yang diadakan.



Gambar 2.11 Ruang Galeri *The Potteries Museum and Gallery*.

Sumber: <https://www.stokemuseums.org.uk>.

2. *Support Space* / Ruang Pendukung

Selain itu terdapat ruang pendukung yang digunakan untuk mendukung kegiatan serta aktivitas lainnya yang dilakukan didalam gallery dan art centre diantar lain:

a. Ruang Produksi

Ruang produksi merupakan ruang yang digunakan oleh seniman-seniman serta pekerja untuk memproduksi produk gerabah untuk di pameran maupun diperjual belikan.



Gambar 2.12 Ruang Produksi Gerabah.
Sumber: <http://geoffsphotos.com/pottery-factory>.

b. Ruang *Workshop*

Ruang workshop yang terdapat pada galeri ini merupakan ruangan yang difasilitasi untuk melakukan kegiatan dan edukasi pembuatan produk gerabah untuk para pengunjung.



Gambar 2.13 Ruang Workshop Gerabah.
Sumber: <https://www.hanlindesign.com/>.

c. Ruang Serbaguna

Ruang serbaguna adalah ruangan yang bisa juga disebut sebagai ruang *function room*, *multipurpose room* atau ruangan multifungsi. Ruangan ini biasanya dapat digunakan untuk menyelenggarakan, peretmuan, perjamuan, pameran, hingga acara lainnya yang

membutuhkan area yang besar untuk pengunjung atau tamu yang banyak.

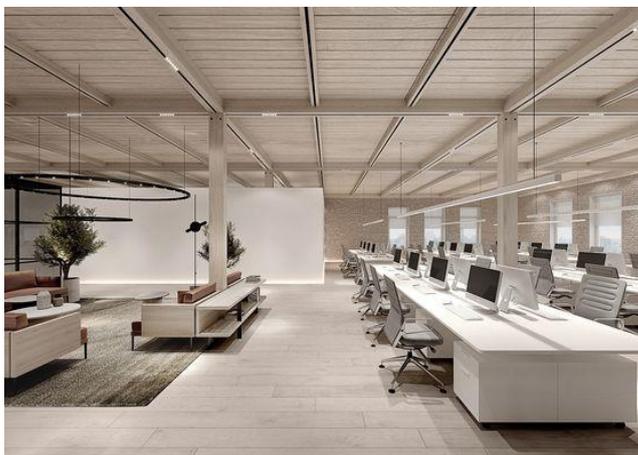


Gambar 2.14 Ruang Serbaguna.

Sumber: <http://travelmatch.id/tv/home/ruang>.

d. *Office / Kantor*

Kantor merupakan ruangan yang difasilitasi untuk pendukung kegiatan yang ada dan menjadi ruangan yang penting dalam bangunan ini. Pengelola dan pegawai yang mengurus dan merawat bangunan ini akan difasilitasi ruangan-ruangan ini untuk pekerja.



Gambar 2.15 Ruang Kantor.

Sumber: <https://www.behance.net/gallery/77793959/PODIL-OFFICE>.

e. Ruang Meeting

Ruang meeting digunakan untuk pengelola dan pekerja untuk berkumpul dan melakukan evaluasi terhadap pekerjaan dan kegiatan yang berhubungan dengan keberlangsungan kegiatan di

galeri. Kapasitasnya lebih kecil dengan disertai meja, kursi, dan peralatan pendukung rapat seperti proyektor dll.



Gambar 2.16 Ruang Meeting.

Sumber: <https://in.pinterest.com/pin/87468417751779631/>.

f. *Control dan Operation Room*

Ruang ini berfungsi sebagai ruang pusat untuk mengontrol dan mengatur sarana prasarana yang digunakan pada ruang-ruang pertunjukan, maupun ruang-ruang lainnya yang menggunakan fasilitas pencahayaan khusus, suara, visual dan lain-lainnya.



Gambar 2.17 Ruang Kontrol.

Sumber: <https://www.thinkgeoenergy.com/tag/control-room/>.

g. Perpustakaan

Selain pertunjukan pada galeri, perpustakaan juga difasilitasi pada bangunan ini untuk menyediakan pengetahuan terhadap seni-seni melalui buku-buku atau bacaan lainnya. Sehingga menambah wawasan dan pengetahuan pengunjung, dan juga menambah edukasi.



Gambar 2.18 Ruang Baca atau Perpustakaan.
Sumber: <https://in.pinterest.com/pin/420453315221594486/>.

h. Ruang Ibadah

Ruang ibadah difasilitasi untuk digunakan pengunjung dan juga pengelola gedung. Umumnya ruang ibadah yang menunjang agama mayoritas yang ada di wilayah tersebut.



Gambar 2.19 Ruang Ibadah.
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/17944098505493942/>.

i. *Lavatory* / toilet

Toilet merupakan fasilitas terpenting yang dibutuhkan pada setiap bangunan, dimana sarana ini mendukung kebutuhan alami manusia. Terutama pada bangunan yang akan dikunjungi oleh pengunjung dengan waktu yang lama.



Gambar 2.20 Toilet.

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/697424692303891819/>.

3. *Communal Space* / Ruang Komunal

Menurut Shirvani (1985), ruang komunal adalah ruang tempat untuk berkumpul, bersosialisasi antar penghuni, tempat bermain anak, dan tempat untuk melakukan aktivitas- aktivitas publik lainnya. Faktor sosial merupakan syarat utama menghidupkan ruang komunal, terdapat orang berkumpul dan terjadi interaksi.

a. *Lobby* / Lobi

Lobi adalah ruang yang berada tepat di depan bangunan yang menyambut pengunjung dan pengguna bangunan pada saat pertama kali masuk ke dalam gedung. Lobi berupa ruang tanpa sekat yang biasanya memiliki area informasi dan resepsionis.



Gambar 2.21 Lobi.

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/113082640633998890/>.

b. *Café*

Area ini merupakan ruangan publik yang digunakan pengunjung untuk melakukan aktivitas minum, makan, dan beristirahat. Selain

itu juga dapat menjadi ruangan untuk pengunjung berkumpul dan berbincang.



Gambar 2.22 Cafe.

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/169659110946217034/>.

c. Taman

Area ini difasilitasi sebagai area terbuka, bersifat publik yang dapat digunakan oleh pengunjung. Sarana ini dapat digunakan untuk area berkumpul dan rekreasi.



Gambar 2.23 Area Terbuka.

Sumber: <https://www.landscapeperformance.org/case-study-briefs/att-sammons-park>.

d. Retail

Ruang-ruang ini difasilitasi untuk area jual beli para pengunjung yang datang. Dengan area menjual souvenir hingga produk-produk gerabah yang diproduksi di workshop bangunan ini.



Gambar 2.24 Retail atau Ruang Komersil.

Sumber: <https://www.dezeen.com/2019/04/18/koichi-takada-national-museum-qatar-interior/>.

e. Area parkir

Area ini merupakan fasilitas untuk pengunjung meletakkan kendaraan yang dibawa sehingga sirkulasi tersusun dengan baik.



Gambar 2.25 Area Parkir.

Sumber: <https://www.archdaily.com/921226/ogmios-city-public-space-do-architects>.

2.5. Studi Preseden

2.5.1. Studi Preseden Museum dan Galeri

1. Museum Seni Rupa dan Keramik, Jakarta.



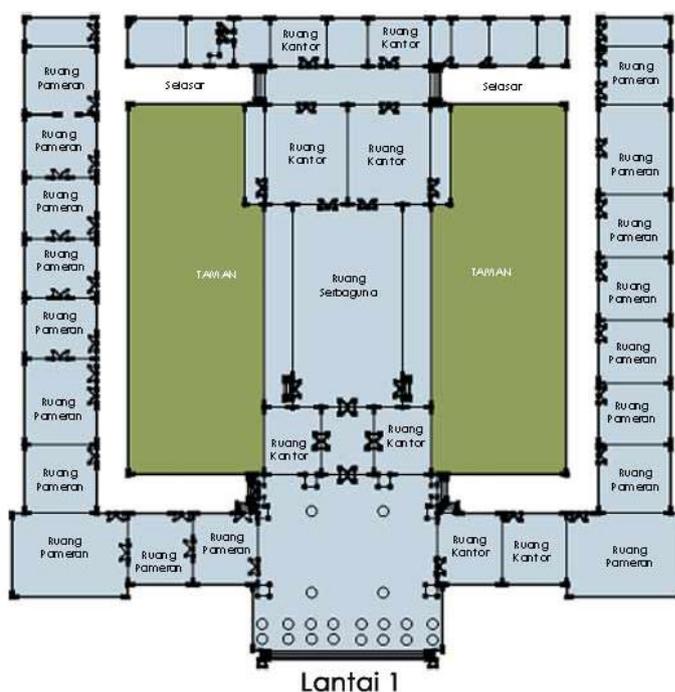
Gambar 2.26 Tampak depan Museum Seni Rupa dan Keramik

Sumber: <https://traverse.id/budaya/museum-seni-rupa-dan-keramik-menilik-beragam-koleksi-benda-seni-berharga-indonesia/>.

Museum Seni Rupa dan Keramik terletak di Provinsi DKI Jakarta, Indonesia. Museum yang tepatnya berada di seberang Museum Sejarah Jakarta itu memajang keramik lokal dari berbagai daerah di Tanah Air, dari era Kerajaan Majapahit abad ke-14, dan dari berbagai negara di dunia

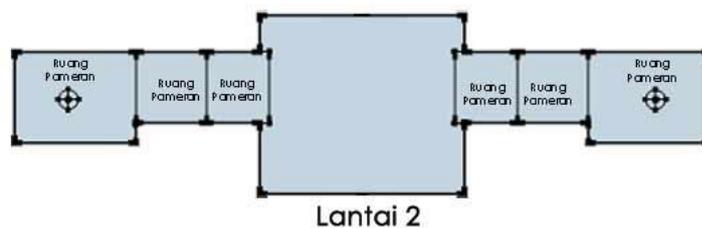
Pada 1990 bangunan itu akhirnya digunakan sebagai Museum Seni Rupa dan Keramik yang dirawat oleh Dinas Kebudayaan dan Permuseuman DKI Jakarta. Pada awalnya, nama yang digunakan untuk gedung ini adalah Balai Seni Rupa dan Keramik yang kemudian berubah menjadi Museum Seni Rupa dan Keramik.

Adapun denah dari museum ini, dimana pada lantai 1 *entrance* bangunan di pertujukan kepada ruang serbaguna serta ruang kantor pengelola. Adapun ruang pameran pada sisi barat dan timur bangunan yang menghadap ke taman yang difasilitasi untuk pengunjung bersantai. Denah pada ruangan ini juga menggunakan organisasi ruang grid yang diaplikasikan terhadap ruangan-ruangannya.



Gambar 2.27 Denah lantai 1

Sumber: <https://www.mitramuseumjakarta.org/seni>

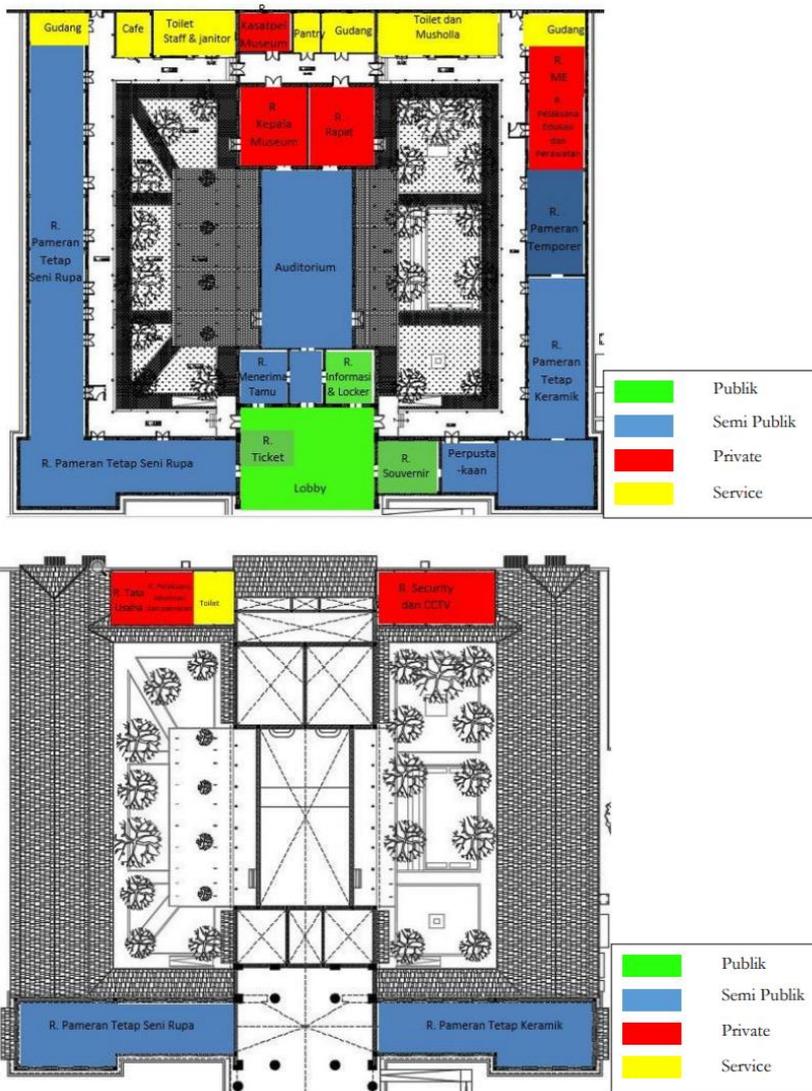
**Gambar 2.28** Denah lantai 2

Sumber: <https://www.mitramuseumjakarta.org/seni>

Adapun fasilitas dari museum ini antara lain adalah:

- Lobby
- Loker/Ticketing
- Ruang Informasi & Locker
- Ruang Pameran Seni Rupa, Keramik dan Temporer
- Ruang Pelaksana Edukasi dan Perawatan
- Ruang Pelaksana Informasi dan Pameran
- Ruang Serbaguna
- Perpustakaan
- Ruang Kantor
- Ruang Rapat
- Taman
- Ruang Staf ME
- Ruang Security & CCTV
- Café & Pantry
- Musholla
- Toilet & Janitor

Ruangan pada museum ini juga dapat di bagi menjadi 4 zonasi sesuai dengan fungsi dari setiap ruangnya. Dimana ruangan privat dan service ditempatkan di bagian belakang bangunan, dan bagian depan diletakkan ruangan-ruangan publik dan semi-publik.



Gambar 2.29 Zonasi lantai 1 & 2 Museum Seni Rupa dan Keramik
Sumber: <https://www.mitramuseumjakarta.org/seni>





Gambar 2.30 Visualisasi Museum
Sumber: <https://www.mitramuseumjakarta.org/seni>

Terdapat ruang pameran untuk berbagai macam keramik dari era kerajaan maja pahit pada abad ke-14. Produk keramik yang di tunjukkan juga dikelompokkan dari berbagai macam tempat, dan sesuai jenisnya.



Gambar 2.31 *Showroom* Produk Keramik
Sumber: *Dokumentasi Penulis.*

Terdapat juga kumpulan-kumpulan gerabah dari kapal-kapal yang digunakan pada zaman dahulu. Puing-puing dari tenggelamnya kapal dikumpulkan, sehingga adanya barang bukti dari sejarah untuk jenis-jenis perkakas yang digunakan.



Gambar 2.32 *Showroom* Keramik masa Pra-sejarah.
Sumber: *Dokumentasi Penulis.*

2. The Potteries Museum and Art Gallery, United Kingdom.



Gambar 2.33 The Potteries Museum and Art Gallery, United Kingdom.
Sumber: <https://www.stokemuseums.org.uk>.

Berlokasi di Bethesda St, Hanley, Stoke On, United Kingdom merupakan museum yang dibuka pada tahun 1956 dengan nama awal yaitu “The Stoke-on-trent City Museum & Art Gallery yang di desain oleh arsitek di kota tersebut yaitu J.R. Piggott. Sejak Februari 2010,

The Potteries Museum & Art Gallery telah menjadi rumah bagi sejumlah artefak dari Staffordshire Hoard.

Setelah museum ini membeli berbagai macam artefak, koleksi tersebut lalu menjadi display permanent. Lebih dari 80 koleksi dapat dilihat di gallery archaeology. Selain itu juga pada tahun 2012 museum ini mengadakan exhibition dengan subject koneksi antara wilayah Stoke-on-Trent dengan The Titanic, dimana captain dari kapal tersebut merupakan orang asal Hanley.

Berbagai macam event lokal maupun nasional dilakukan di museum ini menggunakan ruangan-ruangan temporary sebagai area exhibition.

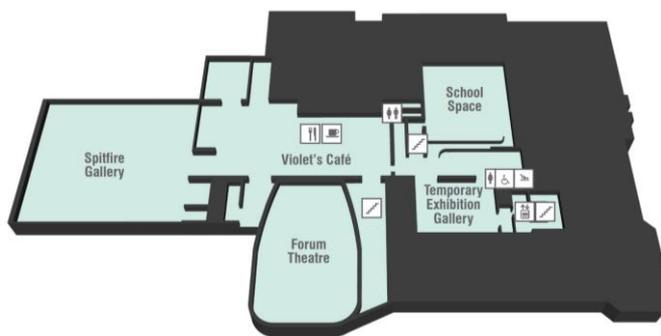


Gambar 2.34 The Potteries Museum and Art Gallery, United Kingdom.

Sumber: <https://www.stokemuseums.org.uk>.

Museum ini memiliki 3 lantai dengan fungsi ruangan dan galeri yang berbeda-beda tiap lantainya, berikut adalah layout denah museum ini.

- Lower Ground Floor

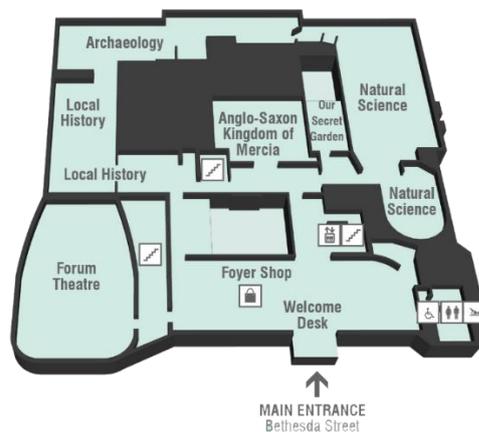


Gambar 2.35 Lantai lower ground museum.
Sumber: <https://www.stokemuseums.org.uk>.

Pada lower ground terdapat area temporary exhibition yang digunakan untuk event-event yang diselenggarakan oleh museum baik acara lokal maupun nasional. Selain itu terdapat ruang splitfire gallery pada lantai ini, dimana berisikan aircraft atau pesawat tempur yang digunakan pada perang dunia ke 2. Selain itu juga ada theatre dan area untuk edukasi.

- Ground Floor

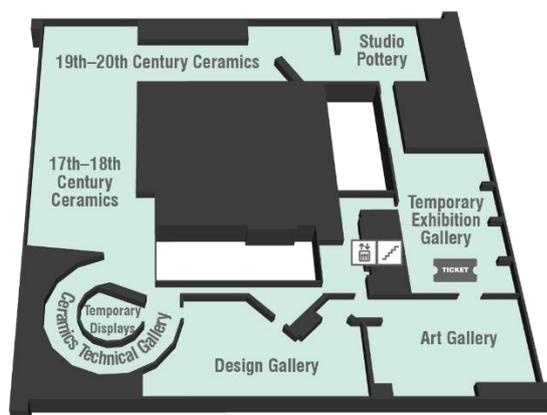
Pada ground floor terdapat galeri-galeri dengan koleksi yang di pamerkan pada ruang local history dan archaeology. Terdapat juga theatre pada lantai ini dan juga ruang retail pada foyer shop.



Gambar 2.36 Lantai ground floor museum.
Sumber: <https://www.stokemuseums.org.uk>.

- First Floor

Lantai ini merupakan lantai yang dikhususkan untuk galeri, dimana terdapat ruang galeri pottery dan keramik serta studio pottery. Selain itu juga terdapat ruang exhibition temporary dan temporary displays untuk diadakannya event-event seni pada museum ini.



Gambar 2.37 Lantai first floor museum.
Sumber: <https://www.stokemuseums.org.uk>.

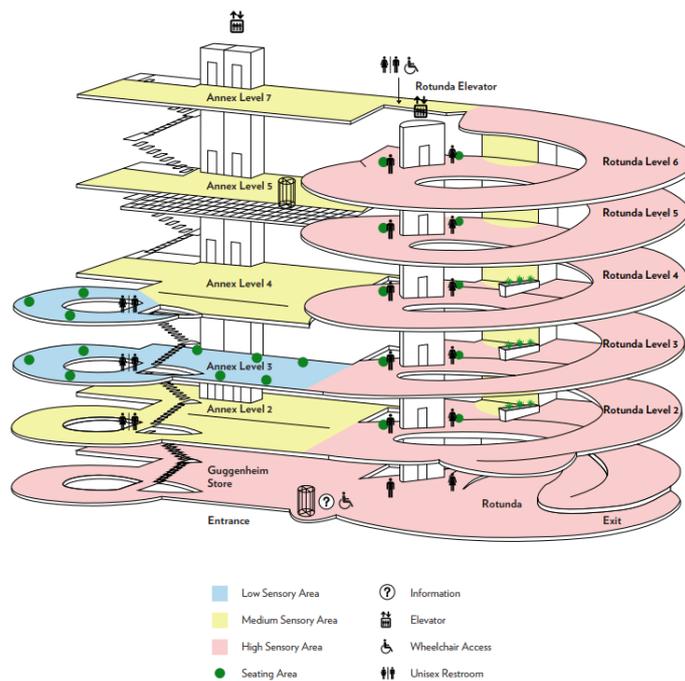
2.5.2. Studi Preseden Museum dan Galeri dengan Konsep Pergerakan dan Sirkulasi.

1. Guggenheim Museum New York



Gambar 2.38 Exterior Guggenheim Museum.
Sumber: Archdaily.

Guggenheim Museum New York karya Frank Lloyd Wright ini terletak di Fifth Avenue nomor 1071, New York. Proses pembangunannya dilakukan pada tahun 1956 sampai 1959. Bangunan berkonstruksi beton. ini memiliki fungsi sebagai museum seni tempat menampung karya-karya seni lukis dan sculpture.



Gambar 2.39 Visualisasi Lantai Guggenheim Museum.
Sumber: Archdaily.

Bangunan itu sendiri telah menjadi sebuah karya seni. Dari jalan, bangunan itu menyerupai pita putih yang digulung menjadi bentuk silinder. Secara internal, galeri membentuk spiral. Dengan demikian, pengunjung melihat karya-karya tersebut sambil berjalan di sepanjang jalan heliks yang menanjak dan diterangi, seperti sebuah kawasan pejalan kaki. Desainnya terinspirasi oleh "ziggurat", sebuah kuil Babilonia berbentuk piramida, berundak dan terbalik.

Pengunjung museum akan diarahkan untuk memasuki gedung, naik lift ke lantai atas jalan dan kemudian berjalan ke bawah melalui galeri di jalan spiral heliks terus menerus.



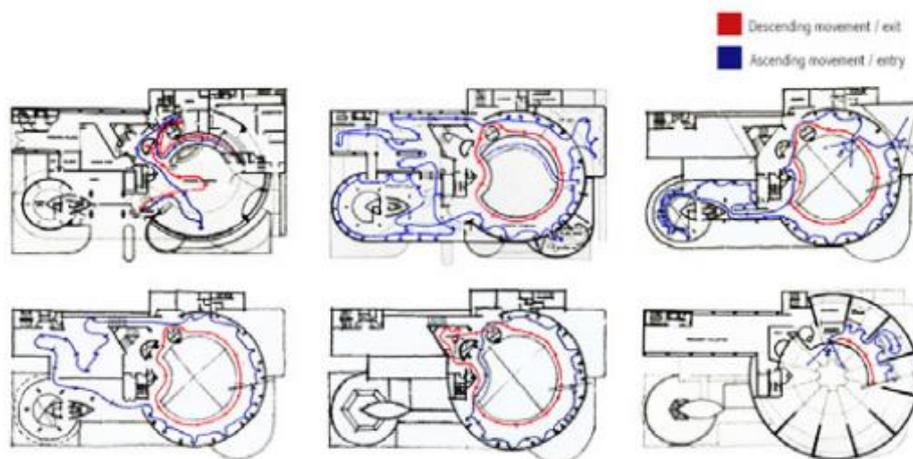


Gambar 2.40 Ramp Spiral Guggenheim Museum.

Sumber: Archdaily.

Bentuk yang semakin melebar ke atas itu telah memungkinkan cahaya alami dari dome transparan di puncak bangunan masuk menerangi tiap-tiap lantai, memberikan efisiensi dalam pencahayaan ruang.

Jika sejenak kita berhenti dan melihat ke arah pusat spiral, kita merasakan betapa mengesankan pekerjaan ini, yang mengingatkan kita pada siput, yang memungkinkan kita untuk melihat pusat putaran dan beberapa tingkat terbuka sebagai jalan spiral turun.

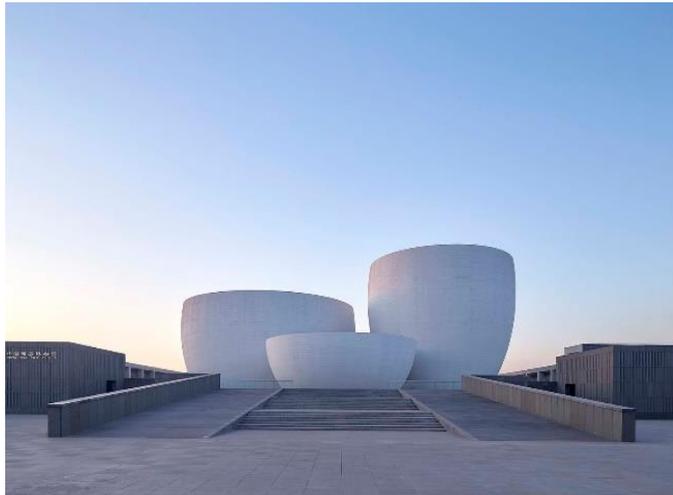


Gambar 2.41 Analisa Sirkulasi Pergerakan Museum.

Sumber: Archdaily.

Terdapat analisa sirkulasi *exit* dan *entry* pengunjung yang dilakukan terhadap Museum Guggenheim. Dimana pada garis berwarna biru menunjukkan sirkulasi masuknya pengunjung ke dalam museum lalu diarahkan ke ramp spiral yang ditandai oleh garis merah yang menunjukkan arah sirkulasi *exit*. Sehingga pada museum ini pergerakan pengamat serta *observer* bangunan sudah di rencanakan dan diarahkan oleh perancang.

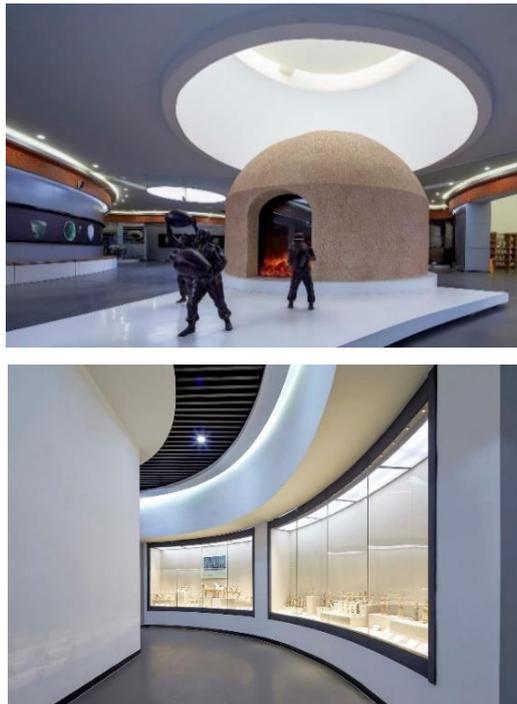
2. Xing Kiln Museum,



Gambar 2.42 Exterior Museum Xing Kiln.
Sumber: Archdaily.

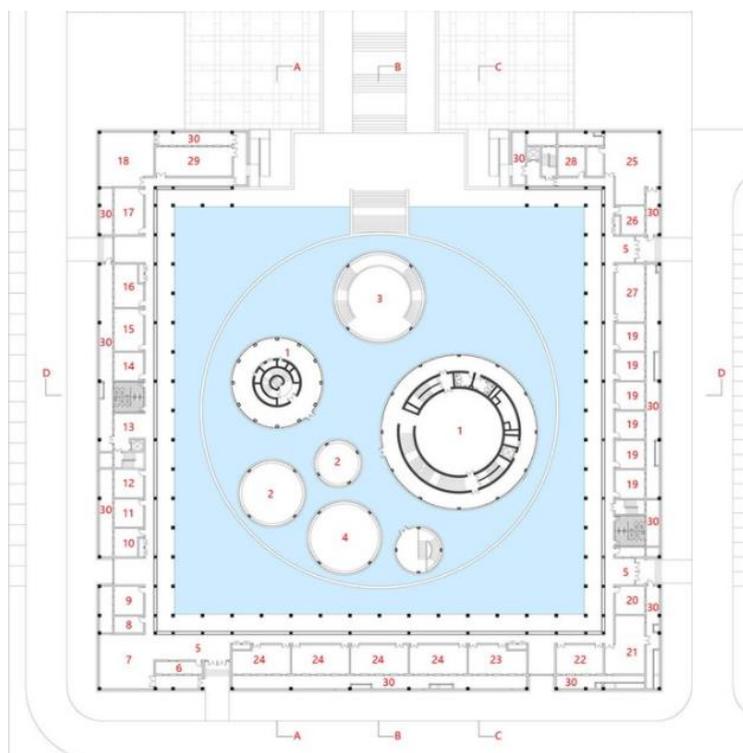
China porselen putih Xing adalah bagian penting dalam sejarah perkembangan porselen Tiongkok. Dan untuk merancang sebuah bangunan yang menghormati masa lalu kawasan itu sepertinya merupakan pilihan yang tak terelakkan bagi mereka.

Dengan pengakuan Reruntuhan Xing Kiln pada tahun 2012, merancang dan membangun museum yang menampilkan budaya porselen Xing telah menjadi pilihan yang tak terhindarkan bagi pemerintah daerah.

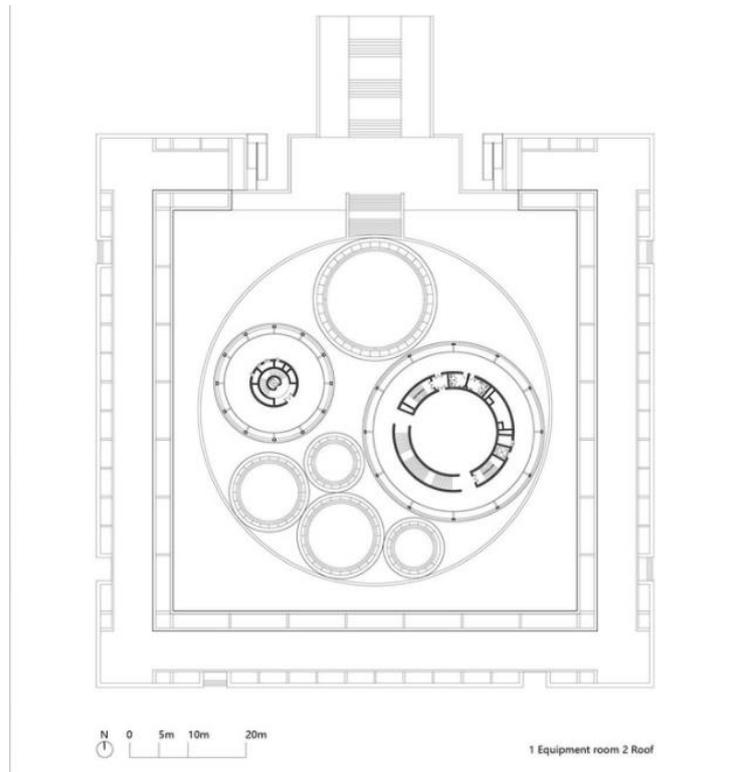


Gambar 2.43 Interior dan Showroom Museum Xing Kiln.
Sumber: Archdaily.

Bangunan ini memiliki sirkulasi yang berpusat dengan pergerakan arah jalan yang memutar. Sehingga *showcase* galeri serta objek-objek lainnya yang di pameran pada museum berkumpul di pusat bangunan dan dengan mudah diakses oleh pengunjung.



Gambar 2.44 Siteplan Museum Xing Kiln.
Sumber: Archdaily.



Gambar 2.45 Denah Lantai 1 Museum Xing Kiln.
Sumber: Archdaily.



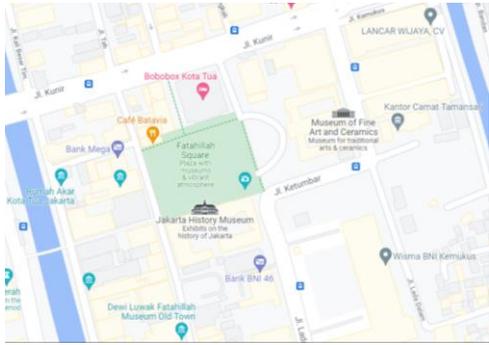
Gambar 2.46 *Interactive Exhibition* Museum Xing Kiln.
Sumber: Archdaily.

Museum ini juga memiliki *interactive exhibition* yang difasilitasi untuk pengunjung untuk lebih merasakan dan mendapatkan pengalaman yang beda dari museum yang lainnya.

2.6. Hasil Studi Preseden

1. Studi Preseden Museum dan Galeri

Tabel 2.3 Kesimpulan Hasil Studi Preseden.

STUDI PRESEDEN	KETERANGAN
1. Museum Seni Rupa dan Keramik	
Lokasi	Museum Seni Rupa dan Keramik terletak di Provinsi DKI Jakarta, Indonesia. Museum yang tepatnya berada di seberang Museum Sejarah Jakarta itu memajang keramik lokal dari berbagai daerah di Tanah Air, dari era Kerajaan Majapahit abad ke-14, dan dari berbagai negara di dunia.
Aksesibilitas	Aksesibilitas ke dalam bangunan ini cukup mudah, dikarenakan museum berada di tengah kota tua, yang berisikan destinasi-destinasi wisata museum. 
Fasilitas	Adapun beberapa fasilitas yang ada di museum ini adalah ruang-ruang pameran seni rupa, keramik dan temporer, ruang pelaksana atau ruang kantor, ruang serbaguna, ruang rapat, taman, ruang service seperti cctv, security, dan ME, musholla, toilet dan janitor, dan juga café.

<p>Konsep / Pendekatan yang diaplikasikan</p>	<div data-bbox="762 190 1284 638" data-label="Diagram"> </div> <ul data-bbox="703 667 1394 1368" style="list-style-type: none"> • Museum ini menggunakan organisasi ruang grid yang diaplikasikan terhadap ruang-ruangnya. Dimana pusat grid tersebut merupakan auditorium atau ruang serbaguna yang terdapat di tengah bangunan dan dikelilingi oleh fasilitas taman yang dapat digunakan untuk pengunjung. • Museum ini juga menggunakan konsep movement yang di atur oleh desain. Dimana pada lobby pengunjung di arahkan untuk memasuki ruang museum di sebelah kiri lalu mengikuti sirkulasi sekeliling bangunan dengan melewati setiap ruangan dan instalasi galeri dan pameran yang ada di museum ini.
<p>2. Polygon Gallery</p>	
<p>Lokasi</p>	<p>Galeri ini merupakan galeri seni yang terletak di Vancouver Utara, Kanada. Dimana site yang digunakan berletakkan di pinggir pelabuhan vancouver.</p>
<p>Aksesibilitas</p>	<div data-bbox="786 1608 1257 1951" data-label="Image"> </div>

	Galeri ini memiliki aksesibilitas yang mudah untuk ditemukan oleh pengunjung. Dimana The Polygon Gallery terletak di pinggir pelabuhan vancouver yang terdapat banyak tujuan wisata baik mall, gallery, museum dan tempat-tempat wisata kuliner.
Fasilitas	Galeri ini dilengkapi dengan berbagai macam fasilitas dengan lobi dan resepsionist yang terdapat didepan bangunan, berbagai macam ruang galeri permanent maupun temporary, exhibition, office, berbagai macam ruang retail seperti toko buku dan souvenir, ruang workshop, hingga ruang ruang service seperti ruang ME, lavatory dll.
Konsep / Pendekatan yang diaplikasikan	Galeri ini menggunakan dan mempertahankan konsep industrial yang sudah di ciptakan dari area Pelabuhan Vancouver itu tersendiri sesuai dengan sejarah pembuatan kapal di daerah tersebut. Profil atap gigi gergaji memungkinkan cahaya tidak langsung masuk ke ruang galeri. Balok atap yang terbuka juga mendukung pencahayaan yang luas dan jaringan listrik untuk memungkinkan fleksibilitas pada ruang pameran.

2. Studi Preseden Museum dan Galeri dengan Konsep Pergerakan dan Sirkulasi.

STUDI PRESEDEN	KETERANGAN
1. Guggenheim Museum New York	

Lokasi	 <p>Guggenheim museum terdapat di Manhattan, New York City, Amerika. Tepatnya dekat dengan danau Jacqueline Kennedy Onassis dan Central Park yang ada di New York.</p>
Aksesibilitas	<p>Museum ini sangat mudah ditemukan karena berada tepat di pinggir jalan dimana disekitar museum ini juga terdapat bangunan-bangunan galeri lainnya, dan area-area restaurant tempat wisatawan maupun penduduk lokal berkunjung.</p>
Fasilitas	<p>Museum ini difasilitasi dan dilengkapi oleh berbagai macam ruangan dan zona. Diantara lain yaitu ruangan pameran dengan konsep sensory, dengan dibagi 3 bagian yaitu, <i>low sensory area</i>, <i>medium sensory area</i> dan <i>high sensory area</i>. Selain itu dilengkapi juga dengan area retail seperti Guggenheim store dan café. Ruang-ruang service juga dilengkapi di gedung ini dengan adanya ruang-ruang penyimpanan, <i>machine room</i>, ruang ME, <i>lavatory</i> dan ruang <i>cleaning service</i>.</p>

<p>Konsep / Pendekatan yang diaplikasikan</p>	<div data-bbox="715 219 1292 712" data-label="Image"> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Museum ini memiliki konsep movement yang diatur oleh desain bangunan yang dirancang. Dimana pengunjung yang datang tidak akan diberikan area untuk memilih arah yang akan dipilih atau area <i>decision making</i> melainkan disediakan sirkulasi yang terkontrol. Pengunjung akan memasuki bangunan dengan diarahkan ke lift untuk naik ke lantai paling atas, lalu melewati sirkulasi ramp spiral untuk melewati seluruh isi galeri yang ada di bangunan tersebut. Sehingga ramp ini memiliki peran utama untuk mengontrol sirkulasi di atrium yang memiliki satu arah.
<p>2. Xing Kiln Museum</p>	
<p>Lokasi</p>	<p>Xing kiln museum merupakan museum keramik yang beradai di Xingtai, Hebei, China.</p>
<p>Aksesibilitas</p>	<div data-bbox="758 1574 1252 1915" data-label="Image"> </div> <p>Xing kiln museum terletak dipinggir jalan raya Xingtai yang merupakan area komersil. Dimana terdapat toko</p>

	<p>toko tempat warga sekitar bertuju dan terdapat beberapa kantor bank di sekitarnya. Sehingga museum ini akan mudah untuk di temukan dan di akses oleh pengunjung yang berada di area tersebut.</p>
Fasilitas	<p>Adapun berbagai macam fasilitas yang disediakan oleh bangunan ini diantara lain yaitu, <i>exhibition room</i> yang memamerkan berbagai macam karya keramik, studio, lab, perpustakaan, auditorium, <i>lounge</i>, kantor dan ruang meeting, ruang-ruang retail seperti toko souvenir, restaurant dan café, ruang-ruang service seperti ruang ME, ruang penyimpanan, ruang print, <i>equipment room</i>, lavatory dan <i>cleaning room</i>, serta area loading dock.</p>
Konsep / Pendekatan yang diaplikasikan	<ul style="list-style-type: none"> • Adapun konsep dan organisasi ruang yang digunakan pada bangunan ini merupakan organisasi grid dan terpusat. Dimana ruangan disekeliling bangunan mengelilingi galeri di tengah yang menjadi pusat bangunan dengan ruangan-ruangan bergrid. • Museum ini memiliki sirkulasi terpusat dimana pengunjung yang datang, dapat melihat dan menikmati galeri di bangunan yang terdapat di tengah site. Dimana bangunan sirkular ini mempertunjukkan karya-karya keramik secara sirkular sehingga pengunjung dapat melihat semua isi galeri tanpa ada yang terlewatkan.

III. METODE PERANCANGAN

3.1 Ide Perancangan

Dengan judul penelitian yang merupakan rancangan Pottery and Art Gallery di Bandar Lampung dengan Pendekatan Pergerakan Arsitektur, maka fokus utama rancangan ini adalah merancang pusat pottery dan galeri seni di kawasan di Bandar Lampung. Bangunan ini tidak hanya menjadi galeri seni yang menampilkan berbagai macam karya, tetapi memiliki ruang produksi serta workshop untuk masyarakat untuk mengenal karya seni. Sehingga akan terciptanya sebuah wadah untuk menunjang perekonomian dari UKM produk gerabah. Ruang-ruang yang difasilitasi juga memberikan fasilitas yang nyaman untuk digunakan dan memprioritaskan sirkulasi pergerakan berdasarkan pengguna dan pengunjunnya. Adapun ide perancangan tersebut dapat diwujudkan dengan beberapa poin yaitu:

- Merencanakan Pottery and Art Gallery yang memiliki pergerakan arsitektur agar pengunjung dapat menikmati bangunan dengan optimal.
- Merencanakan fasilitas-fasilitas indoor maupun outdoor yang sesuai untuk pengunjung atau wisatawan pada bangunan ini.
- Merencanakan fasilitas-fasilitas yang mendukung proses produksi untuk pengguna dan seniman pada bangunan ini.

3.2 Pendekatan Perancangan

Dalam perancangan Pottery and Art Gallery ini menggunakan pendekatan Pergerakan Arsitektur, yang mana pendekatan ini berfokus terhadap pengguna dan pengunjung galeri.

Pergerakan arsitektur merupakan konsep yang melayani dan memikirkan sirkulasi pergerakan yang akan ditempuh oleh pengamat maupun pengguna bangunan agar bangunan tersebut berfungsi semaksimal mungkin. Semaksimal mungkin dalam artian bahwa bangunan dapat menyediakan fasilitas dan kepuasan dalam pengunjung untuk

berdatang. Sehingga pengunjung maupun pengamat dapat mendapatkan pengalaman yang baru dan yang dicari oleh masing masing individu.

Pergerakan yang diatur juga akan memfasilitasi ruang-ruang workshop dan ruang produksi dengan baik. Dimana ruangan ini merupakan bagian bangunan yang digunakan oleh banyak individu dan diperlukannya perencanaan area pergerakan yang baik sehingga tujuan dari perancangan bangunan dapat digunakan dengan baik dan tidak menimbulkan kebingungan terhadap individu yang menggunakan ruangan tersebut.

Sehingga pendekatan ini akan digunakan sebagai solusi yang menjawab permasalahan pada perancangan galeri yang kerap sering terjadi. Dimana pencapaian dari penelitian dan perancangan ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk rancangan-rancangan kedepannya yang dapat menyelesaikan permasalahan-permasalahan dengan tetap memperhatikan dari perilaku serta kebutuhan penggunanya.

3.3 Metode Pengumpulan Data

Mengidentifikasi permasalahan pada Perancangan Pottery and Art Gallery Bandar Lampung dengan Pendekatan Pergerakan Arsitektur merupakan proses pengumpulan data yang dibutuhkan untuk perancangan. Adapun tahapan-tahapannya adalah sebagai berikut:

3.3.1 Sumber Data

Sumber data yang akan dikumpulkan akan diperoleh dengan dua jenis data yaitu data primer dan data sekunder. Dimana data primer merupakan data yang didapatkan oleh peneliti secara langsung, sendiri dan tanpa perantara, sedangkan data sekunder merupakan data yang didapatkan oleh peneliti melalui berbagai sumber lainnya.

Data primer dapat berupa hasil dari wawancara, observasi maupun penyebaran kuesioner, sedangkan data sekunder merupakan data yang diperoleh dari berbagai sumber perantara seperti, jurnal, buku, dan lain-lain.

3.3.2 Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui sesuatu pengamatan, dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran. Menurut Nana Sudjana (1989) observasi adalah pengamatan dan pencatatan yang sistematis terhadap gejala-gejala yang diteliti. Teknik observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis fenomena-fenomena yang diselidiki. Dalam arti yang luas, observasi sebenarnya tidak hanya sebatas pada pengamatan yang dilaksanakan baik secara langsung maupun tidak langsung, Singarimbun Masri dan Efendi Sofran (1995).

2. Wawancara

Menurut Abdurrahman Fatoni (2011), wawancara adalah teknik pengumpulan data melalui proses tanya jawab lisan yang berlangsung satu arah, artinya pertanyaan datang dari pihak yang mewawancarai dan jawaban diberikan oleh yang diwawancarai. Menurut Hopkins, wawancara adalah suatu cara untuk mengetahui situasi tertentu di dalam kelas dilihat dari sudut pandang yang lain.

3. Studi Literatur

Studi literatur adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengolah bahan penelitian (Zed, 2008). Studi literatur adalah kegiatan dalam menelaah dan mempelajari literatur. Dengan adanya studi literatur ini peneliti dapat menemukan hipotesis terhadap penelitiannya. Tujuan dilakukannya studi literatur adalah mengembangkan aspek teoritis dan aspek praktis. Selain itu, studi literatur berguna untuk mencari dasar teori yang digunakan sebagai landasan teori, dan kerangka berpikir dalam penelitiannya sehingga peneliti mempunyai pandangan yang lebih luas dan mendalam terhadap masalah yang diteliti.

4. Survei

Pengertian metode survei menurut Moch. Nazir (2003: 56), Metode survei adalah penyelidikan yang diadakan untuk memperoleh fakta-fakta dari

gejala-gejala yang ada dan mencari keterangan- keterangan secara factual, baik tentang institusi sosial, ekonomi, atau politik dari suatu kelompok ataupun suatu daerah. Metode survey membedah dan menguliti serta mengenal masalah-masalah serta mendapatkan pembenaran terhadap keadaan dan praktek-praktek yang sedang berlangsung.

5. Dokumentasi

Selain melalui wawancara serta observasi, informasi juga bisa diperoleh lewat fakta yang tersimpan dalam bentuk surat, catatan harian, arsip foto, hasil rapat, cenderamata, jurnal kegiatan dan sebagainya. Data berupa dokumen seperti ini bisa dipakai untuk menggali informasi yang terjadi di masa silam. Peneliti perlu memiliki kepekaan teoretik untuk memaknai semua dokumen tersebut sehingga tidak sekedar barang yang tidak bermakna.

3.4 Analisis Perancangan

Tahapan ini merupakan proses dan langkah selanjutnya penulis untuk merancang Pottery and Art Gallery Lampung dengan Pendekatan Sirkulasi Terpusat. Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

1. Analisis Tapak

Analisis tapak merupakan analisa makro dan mikro terhadap site yang dipilih. Dimana membahas kontu serta batas-batas site. Selain itu analisis SWOT yang berupa (*Strength, Opportunities, Weakness, dan Threats*) terhadap tapak yang akan digunakan pada perancangan. Analisa terhadap arah matahari, angin, kebisingan, dan vegetasi juga termasuk di dalam analisis tapak ini.

2. Analisis Aktivitas

Metode analisis akriivitas merupakan metode yang berhubungan dengan analisis fungsi , dimana analisis ini digunakan setelah fungsi-fungsi di dalam bangunan di tentukan. Analisis ini didapatkan dengan menganalisis aktivitas-aktivitas yang dilakukan pengunjung mulai dari masuk area tapak hingga keluar.

3. Analisis Pelaku

Metode analisis ini merupakan metode yang ditentukan berdasarkan fungsi ruang dalam bangunannya itu tersendiri. Analisis ini didapatkan dengan menentukan aktivitas-aktivitas yang pengunjung akan lakukan di saat datang ke galeri.

4. Analisis Ruang

Metode analisis ini merupakan metode yang membahas persyaratan ruang, sirkulasi ruang, pola hubungan antar ruang, besaran ruang, orgaaisasi ruang, serta zoning ruang.

5. Analisis Design

Metode analisis ini merupakan metode yang berisikan konsep-konsep yang akan di terapkan di dalam bangunan Pottery and Art Galeri di Bandar Lampung yang menggunakan pendekatan Sirkulasi Terpusat.

3.5 Konsep Perancangan

Setelah proses analisis dilakukan, lalu ada proses konsep perancangan yang akan di terapkan dengan pendekatan yang digunakan, dimana pendekatan yang digunakan pada perancangan ini adalah Sirkulasi Terpusat. Konsep rancangan yang akan digunakan pada Pottery and Art Gallery Bandar Lampung adalah:

1. Konsep Perancangan Arsitektur

Konsep perancangan ini berisikan rencana-rencana mengenai desain dan tampilan bangunan, seperti bentuk, warnaa, interior bangunan maupun eksterior.

2. Konsep Perancangan Tapak

Konsep perancangan ini berisikan rencana sirkulasi bangunan, aksesibilitas, kegunaan lahan, serta tata letak bangunan dan tapaknyang digunakan.

3. Konsep Perancangan Struktur

Konsep perancangan ini berisikan rencana struktur yang akan digunakan terhadap bangunan, seperti bagian kaki bangunan yaitu pondasi, hingga ke bagian struktur atap bangunan.

4. Konsep Perancangan Utilitas

Konsep perancangan ini berisikan rencana utilitas bangunan berupa perencanaan saluran, distribusi air bersih dan air kotor, serta perencanaan listrik.

VI. PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Perancangan Pottery and Art Gallery memiliki tujuan untuk menciptakan ruang produksi gerabah yang dapat memwadahi dan memfasilitasi aktivitas pariwisata, komersil dan juga edukasi mengenai seni terutama gerabah. Adapun kesimpulan dari penulisan perancangan ini adalah sebagai berikut:

- A. Konsep perancangan yang dilakukan pada Pottery and Art Gallery ini menggunakan pendekatan Architecture Movement.
- B. Konsep perancangan yang dilakukan pada Pottery and Art Gallery ini didasarkan oleh pertimbangan-pertimbangan berdasarkan hasil analisis dan amatan penulis mengenai aktivitas serta kegiatan yang akan dilakukan pengguna di dalam bangunan ini berdasarkan pendekatan Architecture Movement.
- C. Ide konsep yang akan digunakan sebagai acuan dalam perancangan ini antara lain adalah sebagai berikut:
 - Rancangan zonasi pada tapak bangunan ini dipertimbangkan dengan melakukan analisis terhadap site baik secara makro dan mikro.
 - Jalur sirkulasi menuju ke dalam area bangunan dan juga sekeliling tapak dirancang untuk memudahkan pencapaian dan mobilitas tamu dan juga pengelola yang akan beraktivitas di dalam bangunan.
 - Konsep sirkulasi di dalam bangunan menggunakan konsep ramp dengan organisasi ruang terpusat, dimana 3 poin pada Architecture Movement akan diterapkan yaitu, Freedom of Movement, Decision Making, dan juga Pattern & Rhythm. Dimana komponen-komponen ini akan digunakan sesuai dengan fungsi dan kebutuhan pada ruangan-ruangan yang memerlukannya.
 - Konsep gubahan massa yang digunakan merupakan gabungan persegi panjang dan lingkaran yang disatu menjadi satu kesatuan dan

membentuk 1 gubahan massa. Dengan bentuk yang diambil dari pot gerabah yang sedang berada di atas meja putar pada saat proses produksi karya tanah liat.

- Konsep fasad serta material yang digunakan merupakan pertimbangan dari kegunaan dan kebutuhan pada bangunan, serta cuaca dan kondisi lingkungan yang terdapat di sekitar bangunan.
- Konsep interior ruangan yang di terapkan didasari oleh kebutuhan dan fungsi setiap ruangan baik dalam segi fungsi maupun estetika.

6.2. Saran

Berdasarkan beberapa proses yang telah dilakukan dalam menyusun penulisan ini penulis memiliki saran sebagai berikut:

- A. Dalam merancang dan mendesain diperlukan wawasan dan pengetahuan secara luas. Dimana semakin berkembangnya waktu, desain dan kebutuhan berkembang dan berubah dengan pesat sehingga perlunya analisa yang baik untuk memperoleh desain yang baik.
- B. Perlunya ketelitian dan analisa yang baik terhadap pilihan-pilihan tapak yang akan digunakan untuk perancangan, yang disesuaikan dengan konsep serta kebutuhan ruang.
- C. Sumber referensi yang banyak dan luas juga dapat membantu dan memperdalam ilmu dalam memecahkan permasalahan-permasalahan yang akan di selesaikan dalam sebuah penelitian

DAFTAR PUSTAKA

- Ministry of Trade of the Republic of Indonesia. Ditjen PEN/MJL/XXVII/10/2017. *The Uniqueness of Indonesian Mosaic Pottery for The World*. Directorate General of National Export Development
- Ministry of Trade of the Republic of Indonesia. (2016). *Indonesia Pottery*. Trade Research & Development Agency. Jakarta.
- Kronenburg, Robert. (2013). *Architecture in Motion*. Routledge; 1st edition. 328 Pages. ISBN-13: 978-0415676380. (2013).
- Ching, Francis D. K. (2007). *Architecture Form, Space, and Order* 3rd ed. ISBN: 9780471752165. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- M. B. ALT. (1982). *A Cognitive Approach to Understanding the Behaviour of Museum Visitors*. Thesis University of London Institute of Education.
- Yilmazsoy, Ash. Canan. (2005). *Visitor Behavior in Museum Environment an Analysis of Visitor Circulation Petterns in Sadberk Hanim Museum*. Thesis Interior Architecture and Environmental Design Bilkent University.
- Hadiyanti, Rahmi dan Hayati, Arina. (2018). Perancangan Museum Seni dan Musik Interaktif Berbasis Perilaku Belajar. *Jurnal Sains dan Seni ITS*. Vol. 7, No. 2.
- Satrio, A.A. (2012). Kriya Keramik: Wujud, Posisi, dan Perannya di Masa Kini. *Jurnal Seni Kriya*. Vol 1, No. 2.
- Santoso, Imam. Teguh. Dkk. (2021). Perancangan Galeri Seni Rupa Dengan Pendekatan Arsitektur Modern di Bandar Lampung. *Jurnal Teknik Arsitektur*. Vol 5, No. 1.

Utama. Rendy. Dkk. (2017). Revitalisasi Kawasan RW 06 Kelurahan Penanggungan sebagai Kampung Wisata Kerajinan Gerabah. Jurnal Teknik Arsitektur. Vol 5, No. 4.

Archdaily. Diakses dengan sering dari <https://www.archdaily.com/>

Behance. Diakses dengan sering dari <https://www.behance.net/>

Pinterest. Diakses dengan sering dari <https://www.pinterest.com/>

Wikipedia. Diakese dengan sering dari <https://en.wikipedia.org/>

Kementerian Perindustrian Republik Indonesia. (2019) Diakses pada 4 Oktober, 2021 jam 13:45 dari <https://kemenperin.go.id/artikel/20565/Ekspor-Tembus-USD-25-Juta,-IKM-Gerabah-dan-Keramik-Hias-Masih-Prospektif>

Ahmadi, Mosleh. (2020). The experience of movement in orbital spacearchitecture: a narrative of weightlessness. Diakses pada 11 Desember, 2021 jam 15:04 dari https://www.academia.edu/43534005/The_experience_of_movement_in_orbital_space_architecture_a_narrative_of_weightlessness

Architecture (in) movement. (2007). Diakses pada 11 Desember, 2021 jam 17:32 dari <https://www.arkhenspaces.net/en/movement-artchitectures/>

Rencana Tata Ruang Wilayah Bandar Lampung. (2011) Diakses pada 19 Desember, 2021 jam 10:21 dari <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/114606/perda-kota-bandar-lampung-no-10-tahun-2011>

Museum Seni Jakarta. Diakses pada 3 Januari, 2021 dari <https://www.mitramuseumjakarta.org/seni>

Stokes Museum. Diakses pada 3 Januari, 2021 dari <https://www.stokemuseums.org.uk/>

O' Leary, Valerie. (2015). Movement in Architecture Design Thesis. Diakses pada 5 Januari, 2022 dari

https://issuu.com/valerieolearyarchitect/docs/valerie_o_leary_final_thesis

Skin of Architecture. (2011). Diakses pada 27 Januari, 2022 dari

<http://udis-tmc.blogspot.com/2011/08/cambridge-public-library.html>