
Perencanaan dan Perancangan Ruang Pamer dan Pusat Produksi Patung dan Ukiran di Desa Singapadu Kaler, Gianyar, Bali

I Kadek Surya Cipta¹, I Wayan Runa², Ni Wayan Nurwarsih³

^{1,2,3}Program Studi Arsitektur, Universitas Warmadewa, Jln. Terompong No. 24, Denpasar, Indonesia

e-mail: scripta716@gmail.com¹

How to cite (in APA style):

Cipta, I.K.S., Runa, I W., Nurwarsih, N.W. (2022). Perencanaan dan Perancangan Ruang Pamer dan Pusat Produksi Patung dan Ukiran di Desa Singapadu Kaler, Gianyar, Bali. *Undagi : Jurnal Ilmiah Arsitektur Universitas Warmadewa*. 10 (2), pp.240-251.

ABSTRACT

Indonesia is a country that is rich in artistic diversity, one of which is sculpture. Bali is one of the islands that has a lot of arts and culture, one of which is Singapadu Kaler Village which has a characteristic in the form of sculptures made from solid stone. The people of Singapadu Kaler Village work as craftsmen and sellers of statues, based on population data with a total of 1,324 people with jobs as sculptors or sculpting and carving craftsmen as many as 662 people, so 50% of the people in the Singapadu Kaler area. An important problem is also owned by the sculptor community, currently the sculpture craft of Singapadu Kaler Village has decreased in terms of sales or tourist arrivals to Singapadu Kaler. This problem is caused by the fact that the sculptures do not yet have facilities that can display their handicrafts. The design approach method uses an economic approach, with the design approach being carried out, it is expected to be able to fulfill the function, space requirements and aesthetics in the overall architectural appearance. Therefore, the Center for Sculpture and Carving Crafts is proposed with the basic concept of Fun, Dynamic and Creative Industries. The theme used is Kontemporer Architecture where the use of Contemporary Architecture aims to create an attractive building as well as become an icon in Singapadu Kaler.

Keywords: *Kontemporer Architecture; Craft Center; Statue; Carving*

ABSTRAK

Indonesia adalah Negara yang kaya akan keanekaragaman keseniannya, satunya adalah seni kerajinan patung. Bali merupakan salah satu pulau yang mempunyai banyak kesenian dan kebudayaan salah satunya adalah Desa Singapadu Kaler yang memiliki ciri khas berupa kerajinan patung yang berbahan dasar dari batu padas. Masyarakat Desa Singapadu Kaler menekuni pekerjaan sebagai pengerajin dan penjual patung, berdasarkan data penduduk dengan jumlah 1.324 orang dengan pekerjaan sebagai pematung atau pengerajin patung dan ukiran sebanyak 662 orang, jadi 50% dari masyarakat di wilayah Singapadu Kaler. Permasalahan yang cukup penting juga dimiliki masyarakat pengerajin patung, saat ini kerajinan patung Desa Singapadu Kaler mengalami penurunan dari segi penjualan ataupun kedatangan wisatawan ke Singapadu Kaler. Permasalahan tersebut disebabkan karena hasil kerajinan patung belum memiliki fasilitas yang dapat memajukan hasil-hasil kerajinan mereka. Metode pendekatan perancangan menggunakan pendekatan ekonomi, dengan metode pendekatan perancangan yang dilakukan, diharapkan mampu memenuhi fungsi, persyaratan ruang dan estetika dalam tampilan arsitektur secara keseluruhan. Maka dari itu diusulkan Pusat Kerajinan Patung dan Ukiran dengan konsep dasar Industri Seni Menyenangkan, Dinamis dan Kreatif. Tema yang digunakan adalah Arsitektur Kontemporer yang dimana Penggunaan Arsitektur Kontemporer ini bertujuan untuk menciptakan bangunan yang menarik sekaligus menjadi iconic di Singapadu Kaler.

Kata kunci: *Arsitektur Kontemporer; Pusat Kerajinan; Patung; Ukiran.*

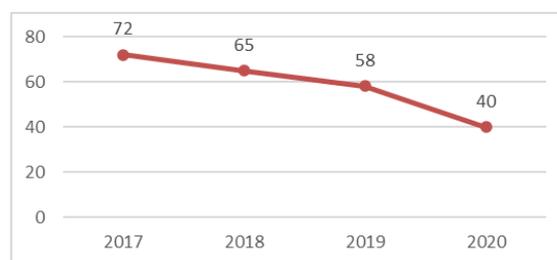
PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara dengan beranekaragam kesenian yang begitu kaya, beragam hasil karya seni yang menghiasi setiap wilayah tanah air, salah satunya adalah seni kerajinan patung. Tiap wilayah memiliki kesenian kerajinan patung dengan karakter yang tidak sama. Hal itu diberi pengaruh dari keberagaman hidup maupun lingkungan yang tersedia. Salah satu wilayah yang memiliki seni kerajinan patung yang mempunyai karakter yaitu Provinsi Bali. Bali merupakan kepulauan yang memiliki beragam kesenian dan kebudayaan yang tersebar di beberapa wilayah di Bali. Salah satunya yakni seni kerajinan patung dan ukiran, salah satu Kabupaten yang terkenal akan seni kerajinan patung adalah di Kabupaten Gianyar, kebudayaan dan kesenian sebagai suatu hal yang selalu berkaitan dengan penduduk Kota Gianyar sebagai kota kerajinan dunia yang ditetapkan pada tahun 2018 oleh WCC (World Craft Council) (Gianyarkab.Go.Id, 2019).

Mayoritas desa yang berada di Kabupaten Gianyar berprofesi sebagai seniman dan juga berprofesi dalam hal mempertahankan kebudayaan yang sudah ada sejak dahulu sama halnya dengan Desa Singapadu Kaler yang memiliki ciri khas berupa kerajinan patung yang berbahan dasar dari batu paras. Kerajinan patung di Desa Singapadu Kaler ini telah hadir lama sekitar 1930-an. Tapi sebagai efek atau dampak positif atas kepariwisata yang berkembang di wilayah Bali ini, sehingga berbagai produk kerajinan patung tersebut mulai dipasarkan oleh toko-toko kesenian (*art shop*). Karena bagus hasil atas barang kerajinan patung ini maka hampir seluruh masyarakat Desa Singapadu Kaler menekuni pekerjaan sebagai pengerajin dan penjual patung, berdasarkan data penduduk dengan jumlah 1.324 orang dengan pekerjaan sebagai pematung atau pengerajin patung dan ukiran sebanyak 662 orang. Maka kerajinan patung ini menjadi tulang punggung perekonomian masyarakat setempat.

Masalah yang cukup krusial pun dialami masyarakat pengerajin patung, saat ini kerajinan patung Desa Singapadu Kaler mengalami penurunan dari sisi penjualan dan

juga wisatawan yang mendarangi Singapadu Kaler. Permasalahan tersebut disebabkan karena hasil kerajinan patung belum memiliki pasar khusus yang dapat memajukan hasil-hasil kerajinan mereka, sehingga pemasaran kerajinan patung tersebut mengalami kesulitan. Hal ini mengakibatkan timbulnya masalah untuk tetap menjaga atas keberadaan kerajinan patung. Suatu tempat untuk memamerkan atau memajang hasil kerajinan patung di Singapadu Kaler begitu kurang, selain itu pula rendahnya kemakmuran pengrajin patung karena minimnya sarana infrastruktur yang bisa mawadahi pengrajin yang memiliki potensi namun tidak memiliki tempat atau lahan untuk memasarkan produk mereka. Dikarenakan hasil kerajinan masih dipajang di rumah masing-masing atau sering disebut *home industri* atau *art shop*.



Gambar 1

Jumlah Penjualan Patung Dan Ukiran Pertahun
(Sumber: Penulis, 2022)

Selain itu terganggunya akses di jalan Singapadu Kaler diakibatkan oleh kendaraan yang parkir untuk membeli kerajinan maupun dari kendaraan yang membawa batu sebagai bahan dasar patung di suatu *art shop*, yang dimana 14 dari 47 *art shop* yang menggunakan badan jalan sebagai lahan parkir.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi maka diperlukan sebuah fasilitas Ruang Pamer Dan Pusat Produksi Patung dan Ukiran di Desa Singapadu Kaler yang bertujuan untuk mawadahi masyarakat berkerajinan dan meningkatkan kembali eksistensi seni kerajinan patung baik dari segi pemasaran maupun regenerasi pengerajin dengan menyediakan fasilitas untuk mempromosikan dan menjual hasil karya seni patung dan ukiran di Desa Singapadu Kaler.

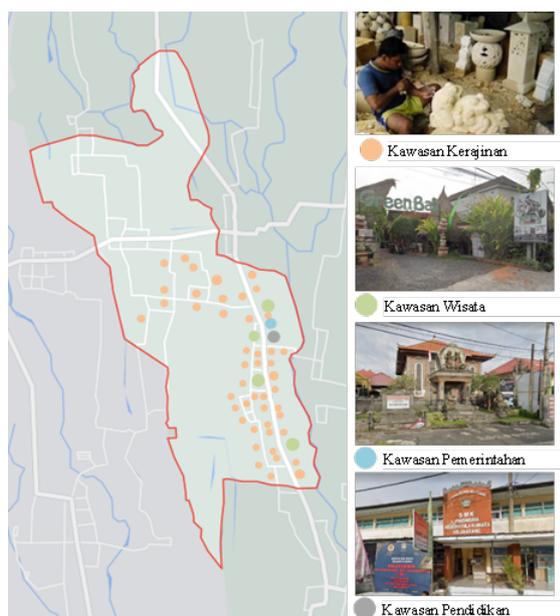
Tujuan dari “Perencanaan dan Perancangan Ruang Pamer Dan Pusat Produksi Patung dan Ukiran di Desa Singapadu Kaler, Gianyar, Bali” ini adalah untuk merancang bangunan yang dapat memfasilitasi atau mawadahi masyarakat yang bekerja sebagai pengerajin seni patung dan ukiran agar dapat mempromosikan maupun memamerkan kerajinan ke khalayak lebih luas, membangkitkan Kembali sumber daya manusia sebagai generasi penerus dan juga untuk mempertahankan kebudayaan yang ada disebabkan potensi yang dimiliki Desa Singapadu Kaler.

METODE PENELITIAN

1. Lokus, Fokus, dan Paradigma Penelitian

a. Lokus Penelitian

Lokus penelitian berada di Desa Singapadu Kaler, Sukawati, Gianya Bali, yang dimana desa ini menjadi salah satu desa penghasil kerajinan berupa patung dan ukiran dengan bahan baku batu padas.



Gambar 2

Peta dan Potensi Desa Singapadu Kaler
(Sumber: Penulis, 2022)

b. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah merancang desain Ruang Pamer dan Pusat Produksi Patung dan Ukiran dengan pendekatan konsep dasar

industry seni yang mengenangkan, dinamis, dan kreatif.

2. Langkah-langkah Penelitian

a. Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam Ruang Pamer dan Pusat Produksi Patung dan Ukiran di Singapadu Kaler, Sukawati, Gianyar, Bali ini antara lain studi literatur, observasi lapangan, dan survey.

Studi literatur merupakan proses pengumpulan data – data yang berkaitan dengan Ruang Pamer dan Pusat Produksi Patung dan Ukiran di Singapadu Kaler, Sukawati, Gianyar, Bali, melalui literature, buku – buku, dan pencarian di internet.

Observasi lapangan merupakan proses pengumpulan data – data yang berkaitan dengan Ruang Pamer dan Pusat Produksi Patung dan Ukiran di Singapadu Kaler, Sukawati, Gianyar, Bali, melalui pengamatan langsung di lapangan atau di lokasi perancangan. Pada proses observasi lapangan dilakukan tahapan untuk mendapatkan data-data yang berkaitan dengan lokasi tapak dan kondisi objek di lapangan dengan pengamatan secara langsung di lokasi dimana pengamatan dilakukan dalam pelaksanaan survey sebagai berikut kondisi fisik dan eksisting pada tapak yang meliputi bentuk tapak, topografi, hidrologi, klimatologi, ukuran tapak, vegetasi dan drainase. Keadaan lingkungan sekitar tapak meliputi kebisingan, peraturan daerah setempat, sosial dan budaya masyarakat sekitar, dan jalan penghubung menuju tapak.

b. Penyajian Data

Penyajian data berupa deskriptif, table, grafik, maupun gambar atau sketsa dengan tujuan memudahkan dalam memahami dan menentukan tahap selanjutnya.

c. Analisis Data

Analisis data yang digunakan pada Ruang pamer dan Pusat Produksi Patung dan Ukiran di Singapadu Kaler, Sukawati, Gianyar, Bali ini data-data disusun dengan menggunakan Analisa, dan sintesa, akan dijelaskan sebagai berikut:

Analisis Yang dimana metode tersebut akan melakukan sebuah proses penyederhanaan semua data yang berhubungan dengan ruang pamer dan pusat produksi dan tema rancangan

kedalam bentuk wacana dan wawasan yang mudah dipahami dari hasil pemikiran sendiri. Adapun yang dilakukan untuk melakukan analisis data-data tersebut yaitu :

Analisa Tapak yaitu analisa yang dilakukan pada lokasi terpilih dengan tujuan mengetahui segala sesuatu potensi yang ada pada lokasi dan juga berfungsi mengetahui kelebihan dan kekurangan tapak.

Analisa Fungsi bertujuan untuk mengetahui dan menentukan ruang-ruang yang dibutuhkan dalam mendesain ruang pameran dan pusat produksi dengan mempertimbangkan jumlah pelaku, aktifitas, kegunaannya dan memperhatikan standar ruang dalam lingkup nasional maupun internasional.

Analisa penggunaan dan aktifitas bertujuan untuk mengetahui aktifitas-aktifitas apa saja yang dilakukan dalam perancangan ruang pameran dan pusat produksi, yang berfungsi untuk menentukan besaran ruang kebutuhan ruang, dan sirkulasi yang sesuai dengan fungsi yang telah dianalisis.

Analisa Ruang yang dimana analisa ini dilakukan untuk memperoleh persyaratan-persyaratan kebutuhan dan standar besaran ruang yang diperlukan dalam merancang ruang pameran dan pusat produksi.

Analisa Struktur dalam analisa ini merupakan sebuah pertanggung jawaban desain perencanaan dan perancangan terkait dengan kekuatan dan umur bangunan kedepannya, diharapkan dalam perancangan ruang pameran dan pusat produksi patung dan ukiran tersebut dapat mempunyai kriteria bangunan yang kokoh dan tidak merugikan pengguna dan masyarakat sekitar.

Analisa Bentuk yang dimana analisa ini dilakukan untuk memunculkan bentuk dasar bangunan dan karakter bangunan yang sesuai dengan konsep dan tema perancangan ruang pameran dan pusat produksi patung dan ukiran.

Analisa Utilitas analisa ini merupakan analisa yang memberikan gambaran mengenai sistem utilitas yang digunakan dalam merancangan sebuah ruang pameran dan pusat produksi patung dan ukiran yang meliputi : sistem penghawaan, sistem pembuangan sampah, jaringan elektrik, keamanan, komunikasi dan sebagainya.

Sintesa merupakan mengintegrasikan dari setiap unsur beserta faktor-faktor dengan tujuan memilih alternatif terbaik bagi penyelesaian program serta konsep perancangan dan kemudian dapat menarik kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Konsep Dasar dan Tema Rancangan

Konsep dasar pada Perencanaan dan Perancangan Ruang Pamer dan Pusat Produksi Patung dan Ukiran di Singapadu Kaler, Gianyar, Bali ini adalah “Industri Seni Menyenangkan, Dinamis, dan Kreatif”, konsep dasar ini dijabarkan dalam ruang dalam yang menyenangkan ataupun dinamis maka diterapkan ruang yang terbuka untuk menunjukkan kesan yang bebas. Bidang-bidang yang membentuk ruang dibuat transparan untuk menunjukkan fungsi ruang tersebut dan keberadaan kegiatan yang non formal serta bebas. Penggunaan warna akan berpengaruh terhadap kenyamanan pengguna didalamnya, maka sesuai dengan konsep dasar yaitu “Industri Seni Menyenangkan, Dinamis, dan Kreatif” akan diterapkan warna putih, kuning, abu-abu, dan coklat agar sesuai dengan konsep dasar. Kombinasi bentuk akan berpengaruh terhadap dinamisnya bangunan, maka sesuai dengan konsep dasar “Industri Seni Menyenangkan, Dinamis, dan Kreatif” maka akan diterapkan kombinasi bentuk geometri persegi dan lingkaran pada bagian ruang dalam dan ruang luar agar sesuai dengan konsep dasar yaitu dinamis.

Tema yang diterapkan pada Ruang Pamer dan Pusat Produksi Patung dan Ukiran di Singapadu Kaler ini “Arsitektur Kontemporer”, yang dimana memiliki beberapa prinsip yang akan diterapkan yaitu menggunakan material yang transparan pada bagian fasad agar memberikan kesan terbuka, dengan pendekatan konsep dasar “Industri Seni Menyenangkan, Dinamis, dan Kreatif” maka penggunaan secondskin untuk meminimalisir cahaya matahari langsung yang masuk ke ruangan, konsep ruang terkesan terbuka dengan mengurangi penggunaan dinding untuk menyekat ruangan antara ruang dan koridor (dalam bangunan) dan optimalisasi bukaan sehingga memberikan kesan bangunan terbuka

dan tidak masiv sehingga sesuai dengan konsep dasar “Industri Seni Menyenangkan, Dinamis, dan Kreatif”.

2. Pemilihan Site

Lokasi site terletak di Jl. Raya Silakarang, Singapadu Kaler, Sukawati, Gianyar, dengan total luasan site adalah 1.25 Ha. Lokasi site ini dilihat dari saluran listrik, saluran air bersih dan telekomunikasi, saluran drainase tergolong baik. Site ini memiliki akses jalan kurang lebih 6 meter pada jalan utama. Site ini dekat dengan kawasan rumah kerajinan.

Data adanya kebisingan tinggi terdapat pada bagian arah barat yaitu Jl. Raya Silakarang, Singapadu Kaler karena merupakan jalan utama yang sering dilalui kendaraan sepeda motor, mobil, bus, maupun truk. Pada bagian Utara dan Selatan mempunyai tingkat kebisingan yang sedang karena terdapat beberapa rumah warga. Pada bagian timur mempunyai tingkat kebisingan yang rendah dan mempunyai view yang positif karena area hijau, maka akan dianalisa untuk arah view bangunan adalah kearah timur, timur laut dan tenggara untuk mendapatkan view positif. Untuk zona bangunan zona utama pada bagian timur, dan penambahan vegetasi pada bagian barat agar meredam kebisingan masuk ke dalam site, agar sesuai dengan konsep dasar yaitu kenyamanan bagi pengguna.

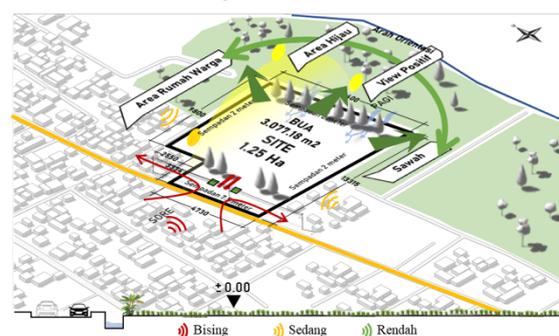
Dari total luasan site yaitu 1.25 Ha, dapat disimpulkan bahwa sempadan jalan digunakan adalah 7.5 meter, sempadan samping dan belakang adalah 2 meter, dan BUA (Build Up Area) adalah 3.077.18 m² dengan (KDB) yang telah ditentukan yaitu maksimal 25%.

Dari eksisting site bahwa terdapat kontur yaitu penurunan level kearah timur 3 meter, maka akan ada *fill* agar site datar tidak berkontur, karena sesuai dengan fungsi bangunan yaitu ruang pameran dan pusat produksi patung dan ukiran, dengan site datar maka akan mempermudah untuk pemindahan bahan baku patung maupun patung dan ukiran nantinya.

Dari eksisting kebisingan dan view site maka akan dianalisa untuk arah view bangunan adalah kearah timur, timur laut dan tenggara untuk mendapatkan view positif. Untuk zona bangunan zona utama pada bagian timur, dan penambahan vegetasi pada bagian barat agar

meredam kebisingan masuk ke dalam site, agar sesuai dengan konsep dasar yaitu kenyamanan bagi pengguna.

Eksisting pada tapak berlokasi di jalan Raya Silakarang, Singapadu Kaler, Kecamatan Sukawati, Kabupaten Gianyar, Bali, dimana lokasi tapak ini dapat dicapai dari 2 sisi baik dari utara maupun selatan tapak. Tapak ini memiliki akses jalan berukuran 6 meter yang dapat dilalui oleh dua kendaraan roda 4. dan terdapat persimpangan di arah utara dan selatan site, dari eksisting site memiliki akses 2 arah



Gambar 3

Karakteristik Tapak

(Sumber: Analisa Penulis, 2022)

menuju ke tapak dan memiliki 2 persimpangan pada utara dan selatan site, maka untuk perancangan fasilitas ini nantinya akan memiliki 1 entrance dengan sempadan jalan dengan site yaitu 7.5 meter guna juga untuk menciptakan kemudahan dan menghindari kemacetan untuk memasuki site tersebut.

3. Konsep Zoning

Zona area terbangun bangunan penciptaan zona area terbangun diletakan pada site yang memiliki tingkat kebisingan yang rendah. Penciptaan zona area terbuka diletakan dekat dengan akses jalan dikarenakan untuk memudahkan akses keluar masuk menuju bangunan.

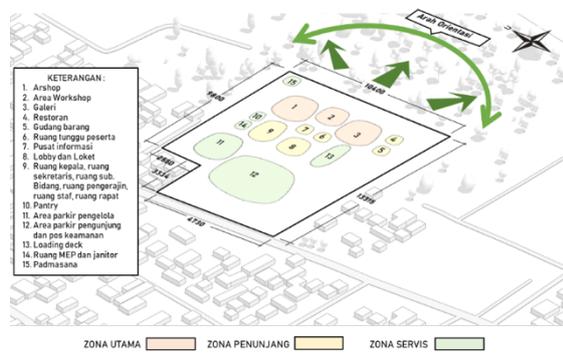
Karakteristik site dimana analisis ini dilakukan dengan mempertimbangkan eksisting site seperti kebisingan yang akan mempengaruhi perletakan bangunan, yang dimana tingkat kebisingan tinggi berada pada bagian barat yang diciptakan oleh lalu lintas kendaraan pada jalan dan tingkat kebisingan yang rendah ada pada bagian timur karena berdampak dengan sawah dan area hijau.

Maka dari itu zona utama akan diletakkan pada area timur.

Zoning akan dijabarkan dalam zoning makro dan zoning mikro, akan dijelaskan sebagai berikut:



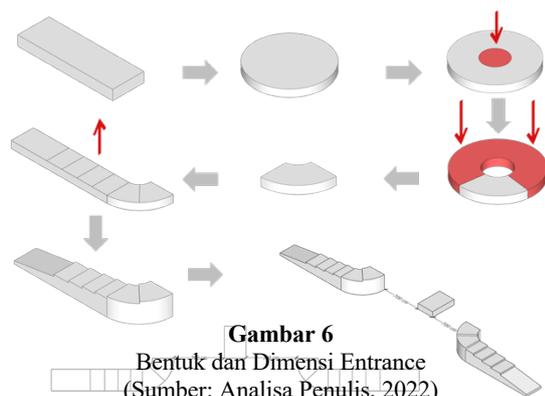
Gambar 4
Zoning Makro
(Sumber: Analisa Penulis, 2022)



Gambar 5
Zoning Mikro
(Sumber: Analisa Penulis, 2022)

4. Konsep Entrance

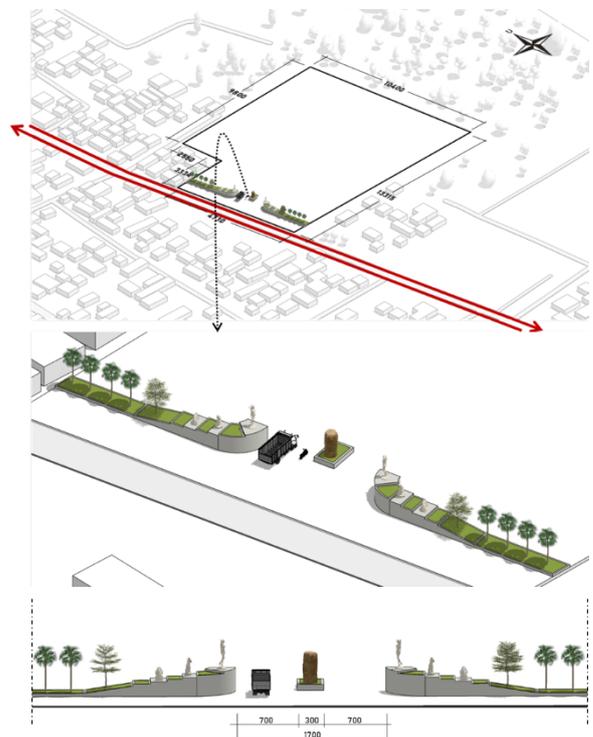
Dasar pertimbangan untuk bentuk dan dimensi entrance adalah konsep dasar dan tema dan dimensi kendaraan yang akan melintasi



Gambar 6
Bentuk dan Dimensi Entrance
(Sumber: Analisa Penulis, 2022)

entrance. Menurut konsep dasar yang dinamis dan tema arsitektur kontemporer maka penggabungan bentuk dasar entrance dari bentuk geometri antara persegi Panjang dan lingkaran, serta dimensi kendaraan paling kecil yaitu sepeda motor 2 x 1 m dan paling besar yaitu truk 2.7 x 6 meter, dari Analisa ini akan merancang konsep bentuk dan dimensi entrance seperti gambar dibawah. Jadi sirkulasi satu jalur adalah 700 cm.

Hasil konsep entrance yaitu dibuat 1 entrance dengan system keluar masuk, dengan kendaraan paling kecil sepeda motor dan paling besar truk maka dibuat lebar entrance untuk masuk 700 cm dan untuk keluar 700 cm.

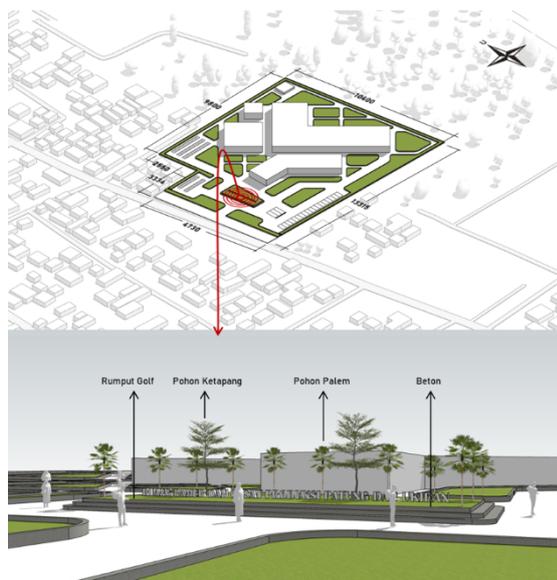


Gambar 7
Konsep Entrance
(Sumber: Analisa Penulis, 2022)

menyesuaikan kondisi tapak. Dengan sirkulasi memiliki dimensi 160 cm untuk ruangan yang tidak terlalu padat civitas karena dianalisa sirkulasi untuk 2 orang, untuk ruang utama memerlukan sirkulasi sebesar 320 cm karena dianalisa sirkulasi dilalui lebih dari 2 orang.

7. Konsep Ruang Luar

Pada konsep ruang luar pasif diterapkan vegetasi berupa pohon palem, pohon ketapang, dan rumput golf. sedangkan perkerasan berupa beton untuk pembatas antara pedestrian dengan taman.



Gambar 13
Konsep Ruang Luar Aktif
(Sumber: Analisa Penulis, 2022)

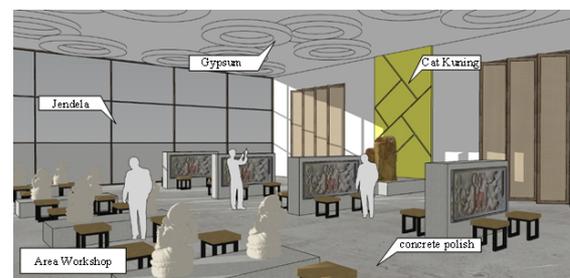
Pada konsep ruang luar aktif terdapat penestrian pejalan kaki dan area parkir dengan dengan penjelasan seperti gambar dibawah.



Gambar 14
Konsep Ruang Luar Pasif
(Sumber: Analisa Penulis, 2022)

8. Konsep Ruang Dalam

Sesuai dengan konsep dasar yaitu menyenangkan, dinamis, dan kreatif, maka ada beberapa penerapan yang dilakukan pada konsep ruang dalam yaitu pada bagian dinding perpaduan warna antara kuning dan putih yang dimana warna tersebut dapat memberikan rasa kenyamanan dan kreatifitas pada pengguna ruangan, selain itu penggunaan ornament gantung pada bagian plafon guna menibulkan kesan dinamis pada ruangan.



Gambar 14
Konsep Ruang Dalam
(Sumber: Analisa Penulis, 2022)

9. Konsep Fasade Berdasarkan analisis dimana fasade



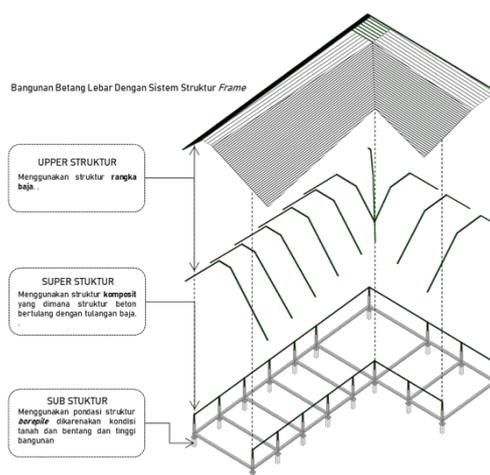
Gambar 15
Konsep Fasade Bangunan
(Sumber: Analisa Penulis, 2022)

bangunan dipengaruhi oleh tema dan konsep rancangan yang dimana ingin menciptakan bangunan yang unik dan menarik untuk dapat menjadi fasilitas rekreasi dan edukasi kesenian. Serta permainan garis lurus dan pemanfaatan sinar matahari secara maksimal dengan bukaan yang besar. Sesuai dengan tema rancangan yaitu arsitektur kontemporer

10. Konsep Struktur dan Kontruksi

Sistem yang digunakan pada konsep struktur dan kontruksi ini adalah bangunan bentang lebar dengan sistem struktur *frame*, yang dimana penggunaan modul pada bangunan ruang pameran dan pusat produksi ini adalah 19 x 9 meter dan 19 x 11 meter.

Sub struktur pada bangunan ini adalah struktur *borepile*, super struktur pada bangunan ini menggunakan struktur komposit yang dimana struktur beton bertulang dengan tulangan baja, dan untuk upper struktur menggunakan rangka baja. Akan dijelaskan pada gambar dibawah ini



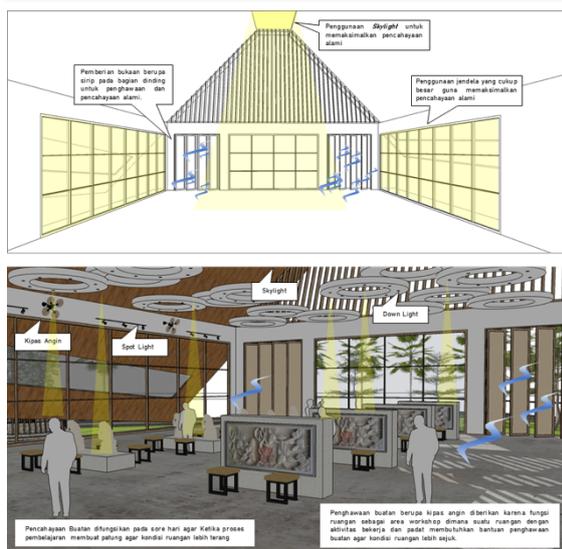
Gambar 16
Konsep Struktur dan Kontruksi
(Sumber: Analisa Penulis, 2022)

11. Konsep Utilitas

Pada konsep utilitas akan menjelaskan konsep utilitas pencahayaan, penghawaan, air bersih, air kotor dan air bekas, jaringan listrik dan penangkal petir.

a. Konsep Pencahayaan dan Penghawaan

Pengoptimalan pencahayaan alami berupa sinar matahari untuk menghemat penggunaan energi, selain itu terdapat penggunaan pencahayaan buatan berupa lampu downlight dan lampu spotlight. Pemberian beberapa bukaan guna untuk dapat memberikan udara memasuki setiap ruangan, selain itu terdapat penghawaan buatan dengan pemanfaatan kipas angin.



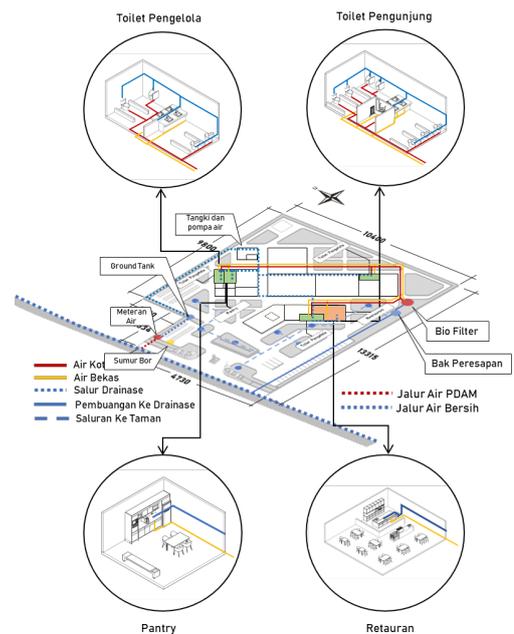
Gambar 17

Konsep Pencahayaan dan Penghawaan
(Sumber: Analisa Penulis, 2022)

b. Konsep Air Bersih, Air kotor dan Air Bekas

Penggunaan sistem air bersih yang dimana dominan bersumber dari Sumur Bor karena keadaan disekitar site aliran air PDAM kecil, yang kemudian akan ditampung kedalam ground tank dan selanjutnya akan disalurkan kesetiap fasilitas yang memerlukan dengan pompa.

Pengolahan air kotor dan juga bekas ini difungsikan untuk dapat memanfaatkan air



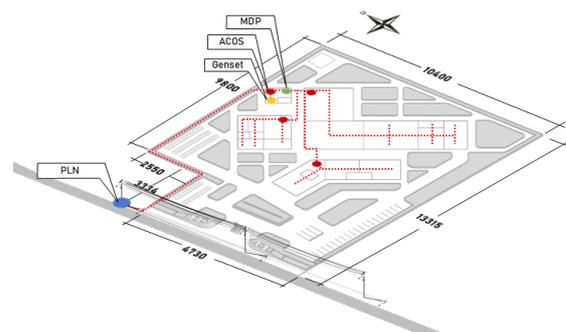
Gambar 18

Konsep Air Bersih, Air Kotor, dan Air Bekas
(Sumber: Analisa Penulis, 2022)

tersebut untuk keperluan menyiram tanaman sehingga air diolah menggunakan sistem bio filter untuk dapat memisahkan air dengan kotoran kasar sehingga dapat digunakan kembali, selain itu sisa air yang sudah bersih dialirkan ke drainase kota.

c. Konsep Jaringan Listrik

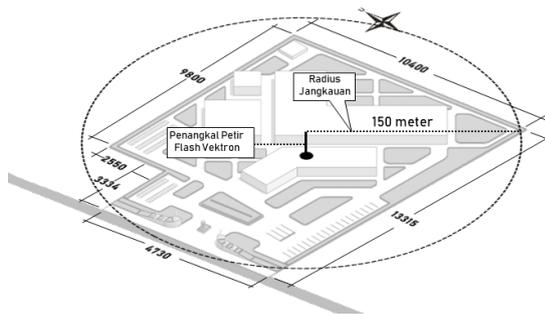
Pada bangunan ruang pameran dan pusat produksi ini menggunakan 2 sumber listrik yang dimana sumber listrik utama didapat dari PLN dan juga sumber listrik cadangan berupa genset yang dimana dari kedua sumber listrik tersebut akan disalurkan pada sistem kelistrikan lalu disalurkan keseluruhan fasilitas.



Gambar 19
Konsep Jaringan Listrik
(Sumber: Analisa Penulis, 2022)

d. Konsep Penangkal Petir

Pada bangunan ini menggunakan sistem penangkal petir *flash vectron* yang dimana sistem ini memiliki jangkauan yang mampu untuk melindungi bangunan dari kilatan petir yang kemudian akan disalurkan kedalam tanah. Area perlindungan dari sistem ini berupa bola dengan radius proteksi mencapai 150 meter.



Gambar 20
Konsep Penangkal Petir
(Sumber: Analisa Penulis, 2022)

Maka penggunaan penangkal petir pada fasilitas ini adalah 1 dengan perletakan penangkal petir pada massa bangunan yang ditengah site, maka akan diletakkan pada massa penunjang.

12. Schematic Design

Pada schematic design akan menampilkan wujud bangunan dan lingkungan secara 3D pada Perencanaan dan Perancangan Ruang Pamer dan Pusat Produksi Patung dan Ukiran di Desa Singapadu Kaler, Gianyar, Bali.



Gambar 21
Schematic Design Site
(Sumber: Analisa Penulis, 2022)



Gambar 22
Schematic Design Area Entrance
(Sumber: Analisa Penulis, 2022)



Gambar 23
Schematic Design Area Komunal
(Sumber: Analisa Penulis, 2022)

SIMPULAN

Belum adanya fasilitas yang memadai masyarakat di Desa Singapadu kaler untuk menjual maupun mempromosikan kerajinan berupa patung dan ukiran, maka dirancang fasilitas ruang pameran dan pusat produksi patung dan ukiran di Desa Singapadu Kaler, Gianyar,

Bali, dengan tujuan para pengerajin dapat memamerkan dan menjual hasil kerajinan ke khalayak yang lebih luas, hal tersebut dirangkup dalam konsep dasar yaitu “ Industri Seni Menyenangkan, Dinamis, dan Kreatif, dalam mendukung konsep dasar tersebut, maka dipilih tema rancangan “Arsitektru”

Kontemporer” untuk mewadahi konsep dasar tersebut dengan menerapkan prinsip dari arsitektur kontemporer tersebut dalam perancangan zoning, sirkulasi, ruang dalam, ruang luar, dan lain lain dengan dasar pertimbangan fungsi bangunan dan karakteristik site.

DAFTAR PUSTAKA

- Di, P. K. P. B. P., Silakarang, D., & Silakarang, K. D. *Perkembangan Kerajinan Patung Batu Padas Di Desa Silakarang*. Gianyarkab.Go.Id. (2019, April 24). Gianyar Ditetapkan Sebagai Kota Kerajinan Dunia.
- Schirmbeck, E. (1988). *Gagasan, Bentuk dan Arsitektur: Prinsip-Prinsip Perancangan dalam Arsitektur Kontemporer*. Bandung: Intermatra.
- Konemann Inc. (2000). *The World of Contemporary Architecture*. Konemann.
- Ching, Francis DK. (2007). *Architecture: Form, Space & Order*, 3rd ed. John Wiley, Hoboken.