

ABSTRAK

Perkembangan kerajinan kulit di kota Bandung bisa dikatakan semakin pesat dan beragam. Hal ini dapat dibuktikan dengan munculnya banyak produsen lokal yang menjual kerajinan kulit di media sosial seperti instagram dan facebook.

Namun, di kota Bandung belum banyak terdapat tempat yang dapat menampung dan sekaligus memasarkan barang-barang kerajinan kulit yang dijual para produsen lokal. Banyak produsen lokal yang tidak memiliki *offline store* sehingga membuat turunnya minat konsumen untuk membeli barang tersebut, dikarenakan banyak konsumen yang ingin langsung melihat barang aslinya bukan hanya sekedar melihat dari foto saja. Sedangkan banyak produsen lokal yang sudah memiliki kualitas barang yang bagus, namun daya pemasarannya rendah dikarenakan tidak memiliki wadah yang memadai.

Dalam merancang suatu pusat kerajinan kulit diperlukan berbagai fasilitas penting yang mendukung perancangan. Seperti contohnya ada *retail* untuk mewadahi produk-produk dari para pengrajin kulit lokal, *mini gallery* untuk tambahan pengetahuan jenis-jenis kulit dan cara merawatnya, *workshop* untuk siapa saja yang ingin merasakan sensasi membuat kerajinan kulitnya sendiri, dan sarana pendukung *cafe & lounge* untuk pengunjung bisa bersantai sambil mengobrol atau berkumpul bersama teman-teman.

Kata Kunci : Kulit, Kerajinan, *Center*, *Retail*, *Interior*

ABSTRACT

Leather craft development in the city can be said to be more rapid and diverse. This can be evidenced by the emergence of many local producers selling leather craft in social media like instagram and facebook.

However, in the city there are not many places that can accommodate as well as marketing and leather goods are sold by local producers. Many local producers who do not have an offline store so that in turn lowers the interest of consumers to buy goods, because many consumers who want to directly see the original stuff is not just a view of the photos only. While many local manufacturers who already have a good quality goods, but due to the low power marketing does not have an adequate container.

In designing a leather craft center required a variety of important facilities that support the design. For example there are retail to accommodate products from artisans local skin, mini gallery for additional knowledge of the types of skin and how to care, workshops for anyone who wants to feel the sensation of making craft his own skin, and supporting facilities cafe and lounge for visitors can relaxing, chatting or gathering with friends.

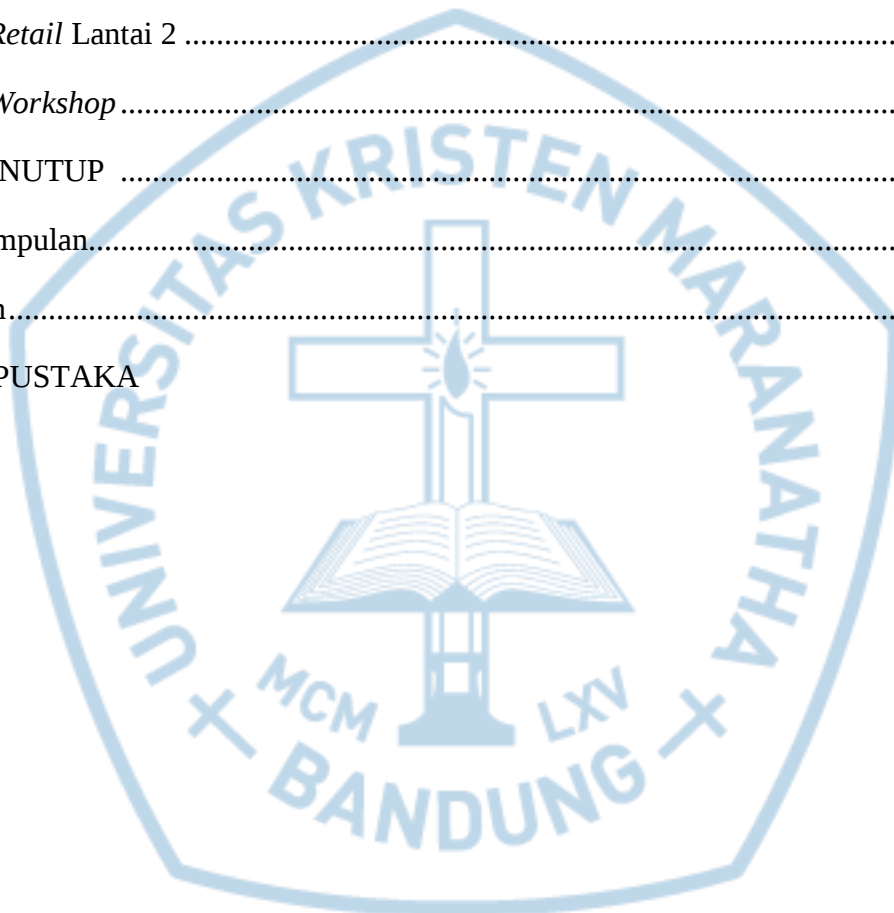
Keywords: Leather, Craft, Center, Retail, Interior

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	vi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	2
1.3 Ide / Gagasan Perancangan	3
1.4 Rumusan Masalah	3
1.5 Tujuan Perancangan	3
1.6 Manfaat Perancangan	4
1.7 Ruang Lingkup Perancangan	4
1.8 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN DATA <i>LEATHER CRAFT CENTER</i>	6
2.1 Kerajinan Tangan / Craft.....	6
2.1.1 Definisi Kerajinan Tangan.....	7
2.1.2 Sejarah Kerajinan Tangan di Indonesia.....	8
2.1.3 Unsur – Unsur Kerajinan Tangan.....	10
2.1.4 Kerajinan Tangan di Nusantara	10
2.2 Pengertian Kulit / <i>Leather</i>	11
2.3 Pengertian Retail	13
2.3.1 <i>Store Atmosphere</i>	13
2.3.2 <i>Store Layout</i>	15
2.4 Kebutuhan Ruang pada <i>Leather Craft Center</i> Bandung	17

2.4.1 <i>Area Entrance</i>	17
2.4.2 <i>Area Penjualan</i>	17
2.4.3 <i>Ruang Penyimpanan</i>	19
2.4.4 <i>Ruang Kantor</i>	20
2.4.5 <i>Mini Gallery</i>	21
2.4.6 <i>Café and Lounge</i>	25
2.4.7 <i>Ruang Kelas / Workshop</i>	26
2.5 <i>Pencahayaan</i>	27
2.5.1 <i>Pencahayaan Area Penjualan</i>	27
2.5.2 <i>Pencahayaan Kafe</i>	28
2.5.3 <i>Pencahayaan pada Area Workshop</i>	28
2.5.4 <i>Pencahayaan Area Mini Gallery</i>	28
2.6 <i>Studi Banding</i>	28
2.7 <i>Ergonomi Ruang pada Leather Craft Center</i>	32
BAB III DESAIN PERANCANGAN LEATHER CRAFT CENTER	37
3.1 <i>Deskripsi Proyek</i>	37
3.2 <i>Deskripsi Site</i>	38
3.2.1 <i>Analisis Fungsi</i>	38
3.2.2 <i>Analisis Site</i>	39
3.2.3 <i>Analisis Building</i>	41
3.3 <i>Analisa Fungsi</i>	43
3.4 <i>Identifikasi User</i>	45
3.6 <i>Programming</i>	46
3.6.1 <i>Bubble Diagram</i>	46
3.6.2 <i>Flow Activity</i>	46
3.6.3 <i>Zoning Blocking</i>	51
3.6.4 <i>Tabel Kebutuhan Ruang</i>	52

3.7 Ide Implementasi Konsep pada Objek Studi	53
3.7.1 Konsep Perancangan.....	54
BAB IV PEMBAHASAN KERJA PRAKTIK.....	56
4.1 Denah General.....	56
4.2 Denah Khusus	58
4.2.1 <i>Lobby & Retail</i> Lantai 1	58
4.2.2 <i>Mini Gallery</i>	61
4.2.3 <i>Retail</i> Lantai 2	63
4.2.4 <i>Workshop</i>	65
BAB V PENUTUP	67
5.1 Kesimpulan.....	67
5.2 Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA	



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisa Site	40
Tabel 3.2 Kebutuhan Ruang	52



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Unionwell Store Bandung.....	28
Gambar 2.2 <i>Display</i> Unionwell Store.....	29
Gambar 2.3 <i>Display</i> Unionwell Store.....	29
Gambar 2.4 Tanner Goods San Fransisco.....	30
Gambar 2.5 <i>Display</i> Tanner Goods San Fransisco	31
Gambar 2.6 <i>Display</i> Tanner Goods San Fransisco	31
Gambar 2.7 Jarak Pandang Optimum	32
Gambar 2.8 Ergonomi <i>Display</i> Tinggi.....	32
Gambar 2.9 Ergonomi <i>Display</i> Pakaian.....	32
Gambar 2.10 Ergonomi Ruang Ganti	33
Gambar 2.11 Ergonomi <i>Snack Bar</i>	33
Gambar 2.12 Sirkulasi dan Meja Makan Berdua.....	33
Gambar 2.13 Ergonomi <i>Counter</i> Makanan.....	34
Gambar 2.14 Ergonomi Jalur Sirkulasi antara <i>Stool</i>	34
Gambar 2.15 Ukuran Minimum dan Optimum Meja Makan	34
Gambar 2.16 Ergonomi Meja Makan	35
Gambar 2.17 Ergonomi untuk Pelayan dan Sirkulasi.....	35
Gambar 2.18 Sirkulasi <i>Waitress</i>	35
Gambar 2.19 Ergonomi Meja untuk Akustik dan Privasi Visual	36
Gambar 2.20 Ergonomi Meja Kerja Kerajinan Tangan.....	36
Gambar 3.1 <i>Site</i> Bangunan	39
Gambar 3.2 Lokasi Bangunan.....	39
Gambar 3.3 Fasad Bangunan	41
Gambar 3.4 Lantai Dasar	42
Gambar 3.5 Lantai 1	43
Gambar 3.6 <i>Zoning Bloking</i> Lt.1	51

Gambar 3.7 <i>Zoning Bloking Lt.2</i>	51
Gambar 3.8 Bentuk Organisme.....	54
Gambar 3.9 Skema Warna	54
Gambar 3.10 <i>Warm Spotlight</i>	55
Gambar 3.11 <i>Indirect Lighting</i>	55
Gambar 4.1 Denah General Lantai 1	56
Gambar 4.2 Denah General Mezanine.....	56
Gambar 4.3 Denah General Lantai 2	57
Gambar 4.4 Potongan General 1.....	57
Gambar 4.5 Potongan General 2.....	58
Gambar 4.6 <i>Layout Furniture Lobby & Retail</i>	58
Gambar 4.7 <i>Layout Furniture Mezanine</i>	58
Gambar 4.8 Potongan <i>Lobby dan Retail</i> Lantai 1.....	59
Gambar 4.9 Perspektif Area <i>Lobby</i>	59
Gambar 4.10 Perspektif Meja Resepsionis	60
Gambar 4.11 Perspektif Kolom	60
Gambar 4.12 Perspektif Area <i>Retail</i>	60
Gambar 4.13 Perspektif <i>Display Retail</i>	61
Gambar 4.14 <i>Layout Furniture Mini Gallery</i>	61
Gambar 4.15 Potongan <i>Mini Gallery</i>	62
Gambar 4.16 Perspektif <i>Mini Gallery</i>	62
Gambar 4.17 <i>Layout Furniture Retail</i> Lantai 2	63
Gambar 4.18 <i>Potongan Area Retail</i>	63
Gambar 4.19 Perspektif Area <i>Retail</i> Lantai 2.....	64
Gambar 4.20 Perspektif <i>Detail</i>	64
Gambar 4.21 <i>Layout Furniture Workshop</i>	65
Gambar 4.22 Potongan Area <i>Workshop</i>	65

Gambar 4.23 Perspektif <i>Workshop</i>	66
Gambar 4.24 Perspektif Meja <i>Workshop</i>	66

