

Fasilitas Eduwisata Seni Ukir di Jepara

Katherine Nathania Budiani dan Eunike Kristi Julistiono, S.T., M.Des.Sc (Hons)
Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
katherinenathaniab@gmail.com; kristi@petra.ac.id



Gambar. 1. Perspektif bangunan (*bird-eye view*) Fasilitas Eduwisata Seni Ukir di Jepara

ABSTRAK

Fasilitas Eduwisata Seni Ukir di Jepara merupakan fasilitas rekreasi untuk para wisatawan yang sekaligus bermaksud memberikan edukasi mengenai seni ukir Jepara. Fasilitas ini bertujuan untuk mengenalkan dan mengedukasi wisatawan mengenai seni ukir sebagai identitas dan kearifan lokal kota Jepara yang harus dilestarikan. Salah satu yang melatarbelakangi adalah kemerosotan minat masyarakat terhadap seni ukir, masyarakat mulai meninggalkan dan tidak menghargai karya ukir khas Jepara, yang sebenarnya memiliki potensi unggulan daerah.

Fasilitas eduwisata ini didesain dengan upaya menampilkan identitas Jepara sebagai kota ukir ke dalam bangunan. Untuk itu, pendekatan simbolik dipilih dalam mendesain, dengan patung “Macan Kurung” yang merupakan cikal bakal seni ukir di Jepara yang sudah punah, dipilih sebagai inspirasi desain. Aplikasi konsep simbolik ini terdapat pada bentuk bangunan bagian bawah dan atas yang berbeda sesuai dengan struktur tubuh macan kurung yang pada bagian bawah beraturan dan bagian atas tidak beraturan. Selain itu, posisi macan kurung sebagai pusat yang berada di tengah, diaplikasikan dengan meletakkan workshop mengukir outdoor sebagai pusat bangunan. Identitas seni ukir Jepara juga berusaha ditampilkan dengan memberikan motif ukir pada fasad, penggunaan material lokal

batu bata, serta penggunaan jendela kayu dan pintu gebyog sebagai pintu ciri khas Jepara. Pendalaman karakter ruang dipilih untuk mendesain ruang dalam dan luar secara khas sesuai konsep bangunan.

Kata Kunci:

edukasi, wisata, seni ukir, jepara, macan kurung, simbolik

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Jepara dikenal sebagai “kota ukir” yang identik dengan ukiran kayu. Selain itu, kota ini dikenal juga sebagai “*The World Carving Center*”. Seni ukir yang merupakan kearifan lokal Kota Jepara ini mengundang pendatang dari berbagai daerah dan negara lain untuk berkunjung ke Jepara untuk memesan mebel dan ukiran khas Jepara. Popularitas pusat industri mebel ukir ini telah menjangkau tingkat nasional dan internasional. Produk industri mebel ukir Jepara yang telah lama dikenal oleh masyarakat luas itu berhasil memasuki pasar internasional dan global sejak tahun 1990-an. (Gustami, 2000) Terdapat berbagai jenis seni ukir seperti relief, patung, *souvenir*, mebel, dan ornamen (Gambar 1.1). Terdapat beberapa desa yang dijadikan sebagai desa wisata sentra ukir di Jepara yang dikategorikan menurut jenis, yaitu sentra industri ukir relief yang terdapat di daerah Senenan, sentra

industri ukir patung yang terletak di Mulyoharjo dan sentra industri ornamen yang terletak di kampung sembada ukir Petekeyan, Tahunan, Jepara. (Harini & Purnomo, 2012).



Gambar 1. 1. Jenis Ukir Jepara

Namun, sekarang ini seni ukir yang menjadi ciri khas dari kota Jepara ini mulai menurun popularitasnya di kalangan masyarakat Jepara, wisatawan dalam negeri, bahkan di mancanegara. Masyarakat Jepara sendiri sudah mulai tidak meregenerasi proses pembelajaran ukir kepada generasi muda. Generasi muda yang terdapat di Kota Jepara lebih tertarik pada usaha mebel atau industri selain ukir. Di samping itu, minat masyarakat Jepara sendiri terhadap seni ukir Jepara mulai menurun, mereka mulai meninggalkan ukir, dan tidak menghargai karya ukir itu. Hal ini dapat dilihat dari harga ukiran yang semakin rendah, Masyarakat Jepara sendiri mulai tidak mengenal karya ukir itu sendiri. Dalam hal pariwisata pun mulai menurun. (Sutisna, 2018)

Oleh sebab itu, diperlukan Fasilitas Eduwisata Seni Ukir di Jepara untuk mewadahi wisatawan yang ingin ber-rekreasi sekaligus memberikan informasi dan edukasi tentang seni ukir Jepara. Diharapkan fasilitas ini dapat melengkapi fasilitas, sarana, dan prasarana wisata bagi pengunjung. Selain itu, dengan adanya bangunan ini diharapkan seni ukir sebagai salah satu kearifan lokal di Jepara dapat dipertahankan dan dikenal di masyarakat domestik dan mancanegara sehingga dapat menarik minat para wisatawan untuk berkunjung

Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat dalam desain proyek ini adalah bagaimana merancang sebuah fasilitas eduwisata yang mencerminkan identitas seni ukir Jepara ke dalam desain bangunan yang *attractive* dan menarik bagi pengunjung. Selain itu perlu pengaturan zona kegiatan yang ada dan memisahkan alur sirkulasi pengunjung dengan servis.

Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan proyek ini adalah mengenalkan seni ukir melalui desain bangunan sebagai identitas dan kearifan lokal kota Jepara. Memperkenalkan dan mengedukasi proses pengerjaan ukir kayu di Jepara kepada wisatawan melalui program yang ada didalam bangunan yaitu galeri, *showroom* dan *workshop* mengenai ukir. Selain itu, diharapkan fasilitas ini dapat menjadi ikon pariwisata di Jepara.

Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1. 1. Lokasi tapak

Lokasi tapak terletak di Desa Mulyoharjo, Kecamatan Jepara, Kabupaten Jepara, Jawa Tengah dan merupakan lahan kosong (Gambar 1.2). Tapak berada dekat dengan Sentra industri ukir patung yang terletak di Mulyoharjo, Pantai Bandengan, *Jepara Ourland Park*, *Seaside Beach Resto & Lounge*, dan Stadion Gelora Bumi Kartini. Lokasi tapak merupakan daerah pariwisata dengan fasilitas umum (restoran & stadion) dan pariwisata (sentra ukir mulyoharjo, pantai, *waterboom*) yang dekat dengan tapak, membuat tapak ramai dikunjungi wisatawan.

Tapak merupakan lahan kosong dengan bangunan ruko yang sudah tidak berfungsi. Memiliki luas lahan sebesar 10.600 m² dan merupakan kawasan dengan tata guna lahan pariwisata. Jalan utama pada tapak ini merupakan Jalan arteri yang menuju pusat kota, pantai bandengan dan wisata *Jepara Ourland Park*. Pada area samping tapak merupakan jalan kolektor yang menuju sentra industri ukir dan patung mulyoharjo. Tapak memiliki garis sempadan bangunan (GSB) gedung terhadap as jalan yaitu bangunan di tepi jalan arteri sebesar 25 m. Sedangkan bangunan di tepi jalan kolektor 15 m. Jarak antara bangunan gedung bangunan di tepi jalan arteri 6 m. Koefisien dasar bangunan (KDB) berada di bangunan gedung lokasi sedang sebesar 45 % sampai 60 %. Koefisien luas bangunan (KLB) sebesar 2. Batas maksimal tinggi bangunan sebesar 18 – 25 meter (3 – 4 lantai). (Sumber: Peraturan Daerah Kabupaten Jepara nomor 26 tahun 2011)

Kelebihan dari pemilihan tapak ini karena dekat kawasan sentra industri ukir dan patung Mulyoharjo sehingga site dan kawasan tersebut dapat saling mendukung dan melengkapi. Selain itu, tapak dekat dengan pusat kota dan memiliki bidang tangkap yang besar sehingga lokasi mudah diketahui dan dicapai oleh wisatawan. Ketersediaan lahan yang dapat di bangun pun cukup luas. Akses ke site ini sudah cukup bagus dengan adanya kondisi jalan datar yang bisa diakses kendaraan roda empat maupun roda dua.



Gambar 1. 3. Lokasi tapak eksisting.

Batas administratif tapak pada arah utara merupakan perumahan warga. Pada arah selatan dan barat merupakan lahan kosong. Sedangkan pada arah timur merupakan perumahan warga dan kawasan industri sentra ukir Mulyoharjo. (Gambar 1.3). Luas seluruh lantai yang terbangun sebesar 19.540 m².

DESAIN BANGUNAN

Program dan Luas Ruang

Program ruang pada Fasilitas Eduwisata ini terdiri atas beberapa fasilitas, diantaranya:

- *Area Lobby ticketing*

Merupakan akses utama wisatawan untuk mengakses seluruh informasi fasilitas, sarana, prasarana yang ada di Fasilitas Eduwisata Seni Ukir di Jepara ini.

- *Galeri Seni Ukir*

Fasilitas ini merupakan area pertama yang dikunjungi wisatawan setelah *lobby*, disini wisatawan akan mengelilingi semua area dan akan di pandu oleh *tour guide*. Terdapat penjelasan mengenai sejarah seni ukir, dan berbagai jenis seni ukir yang ada di Jepara.

- *Showroom Seni Ukir*

Dalam fasilitas ini memberikan informasi bagi para pengunjung *showroom* yang ada di Jepara dan juga memfasilitasi para pengrajin untuk menjual karya seni ukir yang telah dibuat.

- *Workshop indoor*

Dalam fasilitas ini pengunjung dapat mengetahui bagaimana proses pembuatan ukiran dari awal sampai akhir. *Workshop* ukir ini memberikan pembelajaran seperti kelas mengukir patung, mengukir relief, belajar menggambar motif dan mengukir motif *Workshop outdoor*

- *Workshop outdoor*

Workshop seni ukir yang bersifat temporer untuk memberikan cara proses mengukir bagi pengunjung yang ingin belajar ukir.

- *Guest House*

Penginapan ini sangat cocok dipilih wisatawan yang liburan untuk menghemat budget sambil menikmati wisata ukir. Fasilitas *Guest House* ini juga disediakan bagi pengunjung yang ingin belajar ukir dengan waktu yang lama.

- *Area Parkir*

Adapun rekapitulasi total luas ruang dapat dilihat pada Gambar 2.1.



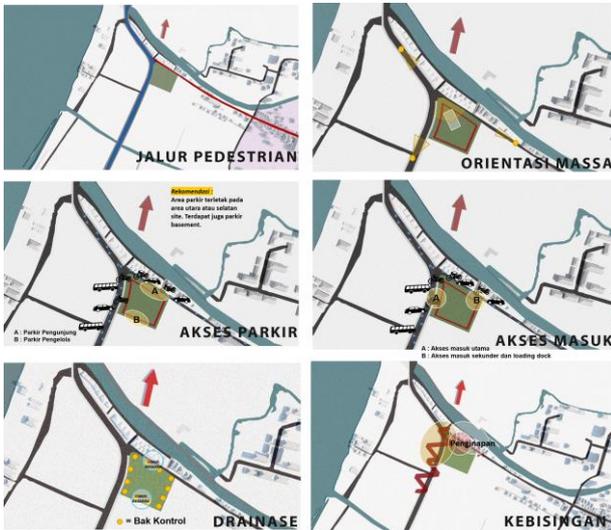
Gambar 2.1. Rekapitulasi total Luas Ruang

Terdapat pula fasilitas publik sebagai pelengkap, yaitu: *atm center, money changer, Travel agent & tourism center, souvenir & gift shop, Multifunction hall, guest house, cafe*. Fasilitas pengelola meliputi: *head office, kantin karyawan, dan musholla*. Area *loading dock* diletakkan di area belakang site. Sedangkan area untuk servis sistem utilitas diletakkan di area *basement*. Pada area *outdoor* terdapat *amphitheatre* untuk *workshop outdoor* dan taman – taman *outdoor*.

Analisa Tapak

Entrance untuk *pedestrian* terletak pada ujung site untuk menarik pengunjung dari area Utara dan Barat Laut. Orientasi massa ada yang mengarah ke Barat Laut untuk merespon kendaraan yang melaju dari arah Barat Laut ke Tenggara. Orientasi massa juga memperhatikan kendaraan dari arah Selatan dan Timur juga untuk melihat ke bangunan. Akses masuk utama

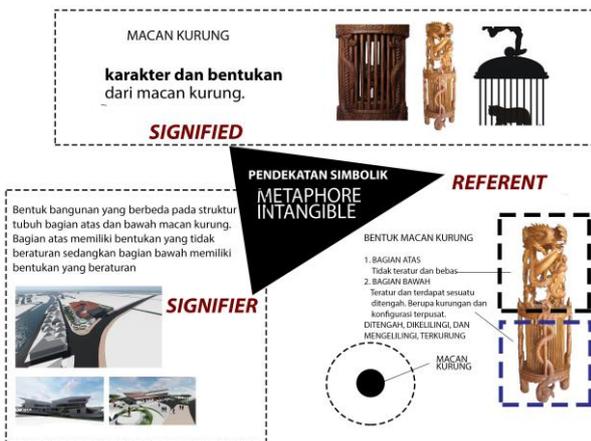
tapak berada di sisi barat tapak karena terletak di jalan utama (jalan arteri). Terdapat akses masuk sekunder yang terletak di jalan kolektor. Area penginapan tidak diletakkan dekat dengan jalan raya utama (jalan arteri), namun diletakkan di *entrance* samping (jalan kolektor) untuk memudahkan akses masuk dan juga tidak terlalu bising (Gambar 2.2). Area parkir diletakkan pada area utara atau selatan site. Terdapat juga parkir *basement*.



Gambar 2. 2. Analisa tapak

Pendekatan dan Konsep Perancangan

Berdasarkan masalah desain, pendekatan perancangan yang digunakan adalah pendekatan simbolik dengan *channel intangible metaphor*, dimana “Macan Kurung” menjadi konteks yang disimbolkan.



Gambar 2. 3. Konsep Simbolik.

Pendekatan simbolik yang digunakan untuk menggambarkan patung macan kurung khas Jepara. Mengambil karakter dan bentukan dari macan kurung yang khas. Macan kurung merupakan cikal bakal ukir Jepara yang menjadi ciri khas dari ukir Jepara. Namun, saat ini keberadaannya mulai punah dan jarang ditemui adanya pengrajin macan kurung. (Gambar 2.3)

Diharapkan desain arsitektur dapat membantu untuk melestarikan adanya karya ukir khas macan kurung yang ada di Jepara.



Gambar 2. 4. Perspektif eksterior

Referent yang diambil dari macan kurung ini adalah bentukan dan karakter dari macan kurung. Terdapat perbedaan struktur tubuh yang ada pada macan kurung. Pada bagian atas tubuh macan kurung ini memiliki bentukan yang tidak teratur dan bebas, sedangkan pada bagian bawah memiliki bentuk tubuh yang teratur dan terdapat sesuatu ditengah. (Gambar 2.4). Berupa kurungan dan konfigurasi terpusat. Selain itu mengambil karakter dari macan kurung yang terdapat di tengah, dikelilingi oleh kurungan, dan juga terkurung.

Transformasi Bentuk

Bentuk bangunan yang berbeda pada struktur tubuh bagian atas dan bawah macan kurung diterapkan pada bangunan. Pada bagian atas memiliki bentukan yang teratur, sedangkan pada bagian bawah memiliki bentukan yang tidak beraturan. Transformasi bentuk pada lantai 1, pada awalnya bangunan dibangun sesuai dengan peraturan lahan yang boleh dibangun sesuai GSB lahan. Tatanan masa bangunan lantai 1 dibangun mengikuti grid jalan utama (jalan arteri). Massa dibentuk dari bentukan yang beraturan yaitu persegi. Untuk memenuhi simbolisasi macan kurung yang berada ditengah dan dikelilingi oleh kurungan, dari massa persegi tersebut diberikan area ruang hijau yang terdapat di tengah massa itu. Area ruang hijau tersebut mewadahi aktivitas *workshop outdoor* (ruang macan kurung) dan taman. Kemudian masing – masing massa di coak untuk akses masuk samping dan juga akses *loading dock* ke *workshop outdoor* (Gambar 2.5).



Gambar 2. 5. Transformasi Bentuk

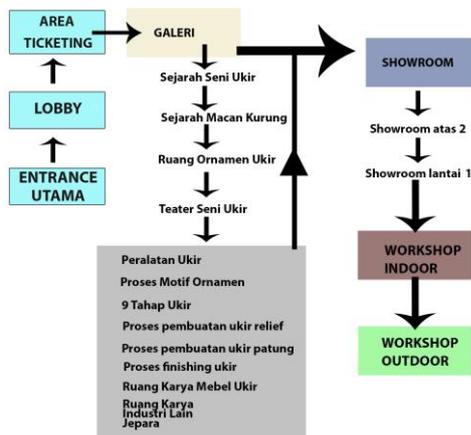
Orientasi massa bangunan menjadi memusat di tengah dan dikelilingi oleh aktivitas lain. Aktivitas yang mengelilingi *workshop outdoor* itu adalah *workshop indoor*, *cafe*, galeri, *lobby*, toko souvenir, *multifunction hall*. Pada bentukan lantai 2 terbentuk dari 3 komposisi massa yang tidak beraturan, berbeda bentuk, ukuran dan zona kegiatan. Zona kegiatan itu dibagi menjadi tiga yaitu eduwisata & galeri, *showroom & guest house*, dan ruang pengelola & galeri. Untuk memberikan konsep terkurung pada massa lantai 1 memiliki akses tidak langsung dari luar menuju ke ruang macan kurung dengan adanya vegetasi. (Gambar 2.6)

Zoning dan Sirkulasi



Gambar 2. 6. Zoning pada tapak

Pembagian *zoning* pada tapak dimulai dengan membagi tapak menjadi 4 zona, yaitu: zona penerima, zona edukasi wisata, zona fasilitas pendukung dan zona *service* yang terletak pada *basement* (Gambar 2.6). Semua zona yang ada dilantai 2 terkoneksi sehingga kegiatan – kegiatan yang ada di eduwisata dapat saling terhubung (Gambar 2.7). Aktivitas kegiatan yang ada dalam bangunan adalah berekreasi, belajar edukasi, hunian, makan dan minum, dan transaksi jual beli.



Gambar 2. 7. Alur Kegiatan

Perancangan Tapak dan Bangunan



Gambar 2. 8. Site plan

Pada siteplan (Gambar 2.8) diberikan akses masuk langsung bagi para pejalan kaki. Konsepnya adalah memudahkan akses masuk bagi fasilitas yang membutuhkan akses langsung yaitu *guest house* dan *multifunction hall* melalui *entrance samping*. Area *loading dock workshop* dan *showroom* diletakkan di belakang. Selain itu, diberikan akses masuk yang tidak langsung dari parkir motor menuju ke dalam. (Gambar 2.9)



Gambar 2. 9. Perspektif suasana ruang luar

Untuk memenuhi permasalahan desain yang mencerminkan identitas seni ukir Jepara, maka digunakan fasad yang mendukung ekspresi bangunan yang memiliki unsur ukir sebagai identitas Jepara (Gambar 2.10). Fasad yang digunakan yaitu menggunakan motif ukiran khas Jepara yaitu “motif kipas” dengan menggunakan material ACP (*Aluminium Composit Panel Customized*). Selain itu, juga digunakan bata *roster customized* pada fasad yang berfungsi untuk pencahayaan pada ruangan dan menunjukkan adanya lokalitas dalam bangunan. Juga digunakan unsur kayu jati pada jendela dan pintu, antara lain pintu menggunakan pintu gebyok jati khas Jepara.



Gambar 2. 10. Motif Ukir pada Fasad Bangunan

Pendalaman Desain

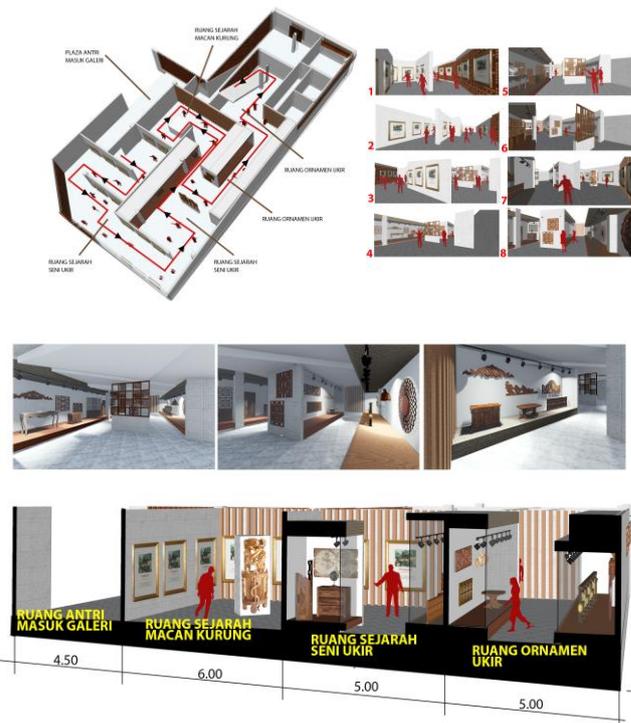
Pendalaman yang dipilih adalah karakter ruang, untuk diaplikasikan pada galeri seni ukir dan juga ruang macan ukir (*workshop outdoor*) untuk memperkuat karakter dan bentukan dari simbolisasi macan kurung. Terdapat 3 ruang yang didalami, yaitu area galeri lantai atas dan galeri lantai bawah, selain itu juga area *workshop outdoor*. Bangunan memiliki 2 karakter ruang galeri yang berbeda, yaitu terdapat pada suasana karakter ruang galeri lantai 1 dan suasana dalam galeri lantai 2. Suasana dibuat demikian agar pengunjung dapat merasakan perbedaan karakter beraturan dan tidak beraturan dalam sebuah ruangan. Sesuai dengan konsep simbolik macan kurung yang memiliki perbedaan struktur tubuh bagian atas (tidak beraturan) dan bawah (beraturan) yang berbeda.

1. Galeri Lantai 1

Galeri lantai 1 memberikan edukasi kepada pengunjung mengenai sejarah dari seni ukir Jepara. Terdapat ruang antri masuk galeri, ruang sejarah seni ukir, ruang sejarah macan kurung dan ruang ornamen ukir. Konsep Galeri pada lantai 1 yaitu beraturan (Gambar 2.11). Galeri lantai 1 memiliki sistem ruang yang linear. Sirkulasi pengunjung lebih terarah dan terorganisir. Sistem pencahayaan yang digunakan pada karya di galeri lantai 1 menggunakan lampu sorot yang diterapkan pada rel yang digantungkan ke atas *ceiling* rel – rel tersebut diatur secara beraturan sehingga dapat mengakomodasikan cahaya untuk karya – karya secara teratur.

Pada galeri lantai 1 menggunakan warna putih pada dinding display agar memiliki kesan bersih dan memperjelas barang yang di *display*. Menggunakan *laminated wood parquet* warna coklat tua pada lantai *display*. Menggunakan dinding beton ekspos tanpa *finishing*. Terdapat material *solid wood* pada *plafon display*. Lantai pada galeri lantai 1 menggunakan

granit putih agar memiliki kesan bersih.

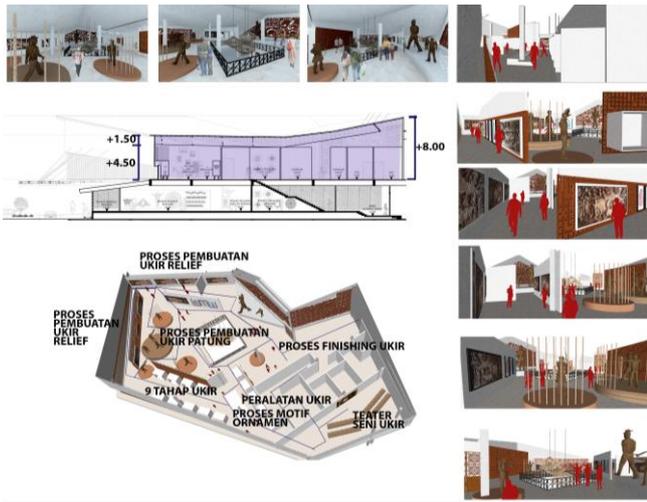


Gambar 2.11. Pendalaman karakter ruang galeri lantai 1

2. Galeri Lantai 2

Galeri lantai 2 memberikan edukasi kepada pengunjung mengenai proses pembuatan ukir. Terdapat ruang teater seni ukir, peralatan ukir, proses motif ornamen, 9 tahap ukir, proses pembuatan ukir relief, proses pembuatan ukir patung dan proses finishing ukir. Konsep pada galeri lantai 2 yaitu tidak beraturan. Hal ini diterapkan pada penataan ruang yang fleksibel (Gambar 2.12). Fleksibel merupakan sifat yang merepresentasikan karakter dari struktur atas macan kurung yang tidak beraturan. Bentuk fleksibel dalam ruang yaitu mengimplementasikan alur yang bebas dan tidak linear, selain itu partisi display karya yang tidak beraturan.

Sistem *display* berupa sistem *display* gantung. Berupa kawat gantungan yang dapat diatur ketinggian pada dinding sesuai kebutuhan. Kawat direkatkan pada rel yang menempel pada tembok sehingga posisi kawat untuk menggantung karya dapat dipindahkan sesuai kebutuhan. Pada galeri lantai 2 menggunakan material beton ekspos tanpa *finishing* dan menggunakan *laminated wood parquet* warna coklat tua pada lantai *display*. Material lantai yang digunakan menggunakan *granit warm* untuk menampilkan kesan hangat dan mewah. Terdapat penggunaan bata *roster* sebagai dinding *display* untuk memberikan kesan dinamis dan pemanis cahaya melalui patter yang telah terbentuk.



Gambar 2.12. Pendalaman karakter ruang galeri lantai 2

3. Ruang Macan Kurung

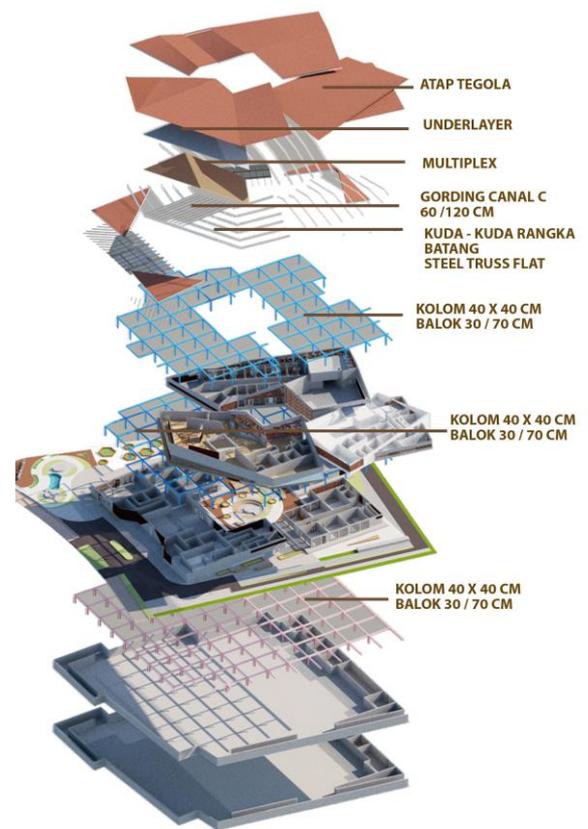
Aktivitas *workshop outdoor* ini berada di tengah eduwisata, memusat di tengah dan dikelilingi aktivitas massa lain. Area *outdoor* ini digunakan untuk *workshop* temporer yang memberikan pembelajaran mengenai proses ukir sambil menikmati suasana taman yang ada di eduwisata. Aktivitas yang terdapat di tengah ini dikelilingi oleh zona kegiatan lain seperti *multifunction hall*, *cafe*, *workshop indoor*, galeri, *lobby* dan toko *souvenir*. Dalam *workshop outdoor* ruang macan kurung ini menerapkan karakter dari macan kurung adanya rasa terkurung dengan penerapan pada desain adanya akses tidak langsung dari luar menuju ke ruang macan kurung dengan adanya vegetasi sehingga akses masuk bangunan tidak langsung (Gambar 2.13).



Gambar 2.13. Pendalaman karakter ruang *workshop outdoor*

Sistem Struktur

Pada proyek ini digunakan sistem struktur rangka dengan konstruksi beton. Pada struktur atap menggunakan kuda – kuda rangka batang (*steel trusses*). Menggunakan gording canal C dengan penutup atap tegola. (Gambar 2.14)



Gambar 2.14. Sistem struktur rangka konstruksi beton.

Sistem Utilitas

1. Sistem Utilitas Air Bersih, Air Kotor dan Kotoran.

Sistem utilitas air bersih menggunakan sistem *downfeed* dimana air dari PDAM disalurkan ke tandon bawah kemudian dipompa ke tandon atas. Setelah itu, air dipompa untuk disalurkan ke tiap toilet maupun dapur. Air kotor dari dapur disalurkan ke *grease trap* kemudian disalurkan ke bak kontrol, lalu ke sumur resapan dan saluran kota. Sistem utilitas air kotor dan kotoran dari toilet menggunakan sistem *grouping* dengan beberapa *septic tank* dan sumur resapan.

2. Sistem Utilitas Air Hujan

Air hujan dialirkan dari atap menuju talang air yang berada di setiap ujung atap yang kemudian dialirkan secara vertikal menuju ke bawah, masuk bak kontrol, dialirkan ke sumur resapan dan saluran kota. Pada *basement* terdapat *gutter* di pinggir lantai *basement* mengelilingi, kemudian di pompa naik ke sumur resapan kemudian dialirkan ke saluran kota.

3. Sistem Tata Udara

Sistem tata udara menggunakan sistem VRV (*Variable Refrigerant Volume*) karena bangunan eduwisata memiliki beban AC yang berbeda – beda. Terdapat *lobby*, galeri, *workshop*, *showroom*, *guest house* dan *cafe*. Selain itu karena minimnya tempat *outdoor* untuk perletakan AC *outdoor*. Sistem distribusi

AC VRV dari mesin AC menuju AHU kemudian di distribusikan.

4. Sistem Listrik

Distribusi listrik menggunakan gardu PLN yang kemudian didistribusikan melalui trafo, genset, MDP, dan SDP pada tiap massa.

KESIMPULAN

Perancangan Fasilitas Eduwisata Seni Ukir di Jepara diharapkan membawa dampak positif bagi perkembangan sektor pariwisata kabupaten Jepara, dengan banyaknya wisatawan mancanegara dan domestik yang berkunjung. Selain itu fasilitas ini juga diharapkan dapat membantu mempromosikan seni ukir sebagai kearifan lokal Jepara. Perancangan ini telah mencoba menjawab permasalahan perancangan, yaitu bagaimana merancang sebuah fasilitas eduwisata yang mencerminkan identitas seni ukir Jepara kedalam desain bangunan yang *attractive* dan menarik bagi pengunjung. Selain itu juga desain dalam bangunan dapat mengatur permasalahan zona kegiatan yang ada dan alur sirkulasi pengunjung dengan servis.

Konsep perancangan fasilitas ini adalah dari simbolisasi macan kurung. Pendekatan simbolik yang digunakan untuk menggambarkan patung macan kurung khas Jepara. Mengambil karakter dan bentuk dari macan kurung yang khas yang sudah mulai punah. Macan kurung merupakan cikal bakal ukir Jepara yang menjadi ciri khas dari ukir Jepara. Diharapkan melalui arsitektur dapat membantu untuk melestarikan adanya karya ukir khas macan kurung yang ada di Jepara. Selain itu dengan adanya fasilitas ini juga diharapkan dapat menambah wawasan pengunjung dan mengajak pengunjung untuk kembali mengapresiasi seni ukir yang ada di Jepara.

DAFTAR PUSTAKA

- Gustami, SP. (2000). *Seni Kerajinan Mebel Ukir Jepara*. Yogyakarta: Kanisius.
- Irawati, Rika Harini. & Purnomo, Henry. (2012). *Pelangi di Tanah Kartini: Kisah aktor mebel Jepara bertahan dan melangkah kedepan*. Bogor: CIFOR.
- Kunjungan Belanda. (n.d.). *Kampung Budaya Sindang Barang — Lestarkan Budaya Sunda*. Retrieved January 10, 2018, from <https://kp-sindangbarang.com/>
- Mardiana, Dian. (2016). *NuArt Sculpture Park – Nyoman Nuarta Gallery*. Retrieved January 20, 2018, from https://tempatwisatadibandung.info/nuartsculpture-park-bandung/#Sejarah_Nuart_Sculpture_Park
- Melihat Uniknya Museum Ullen Sentalu. (2013). Retrieved January 15, 2018, from <http://www.panduanwisatajogja.com/melihat-uniknya-museum-ullensentalu/>
- Museum Ullen Sentalu : *Bermain ke Masa Lalu*. (2014). Retrieved January 18, 2018, from <https://intaninchan.wordpress.com/2014/02/25/museum-ullen-sentalu-bermain-ke-masa-lalu/>

- Njogja. (n.d.). Retrieved January 15, 2018, from <https://www.njogja.co.id/museumdan-monumen/ullen-sentalu-museum-terbaik-di-indonesia/>
- Nuridin, Rofianisa (2011). *Galeri : Sebuah Ruang yang Dibatasi*. Retrieved January 20, 2018, from <https://arsitekturbicara.wordpress.com/2011/08/13/galeri-sebuah-ruang-yangdibatasi/>
- Sentra Seni Ukir dan Patung. (2018) Retrieved January 10, 2018, from <https://ticjepara.com/index.php/component/k2/item/343-sentra-seni-ukir-danpatung>
- Sorasoca. (2017). *NuArt Sculpture Park*. Retrieved January 20, 2018, from <https://qubicle.id/story/latihan-tari-kontemporer-dinuart-sculpture-park>
- Suryani, Sri. (2011). *Elegi Seni, Arsitektur, dan Wabi – Sabi*. Retrieved January 20, 2018, from <https://arsitekturbicara.wordpress.com/2011/11/12/elegi-seni-arsitektur-dan-wabisabi/>
- Ullen Sentalu. (n.d.). Retrieved January 10, 2018, from <https://ullensentalu.com/konten/5/0/program#d=tur-berpemandu>
- Slamet. WD & Soetjipto, Sri. (1994). *Ketrampilan Ukir Kayu kelas 1 SLTP*. Jepara : GBPP 1994
- Slamet. WD & Soetjipto, Sri. (1994). *Ketrampilan Ukir Kayu kelas 2 SLTP*. Jepara : GBPP 1994
- Slamet WD & Soetjipto, Sri. (1994). *Ketrampilan Ukir Kayu kelas 3 SLTP*. Jepara : GBPP 1994