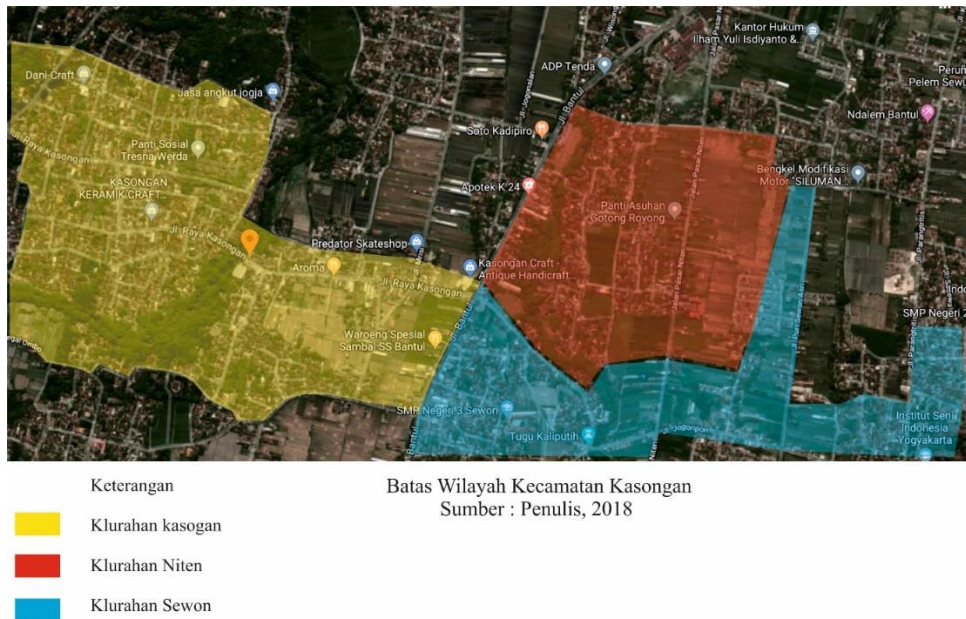


BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Profil Kawasan



Gambar 2.1 Batas Wilayah Kecamatan Kasongan

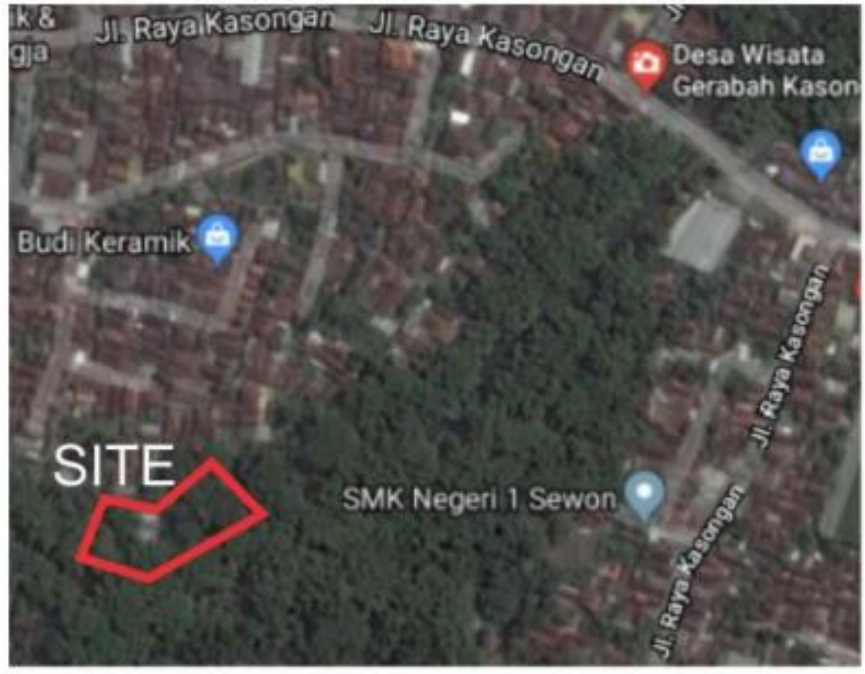
Sumber : Penulis, 2018

1. Letak Kawasan Kasongan terletak pada koordinat $7^{\circ}50'42.5''S$ $110^{\circ}20'10.1''E$ / - 7.845139, 110.336139 (sumber: google maps). Daerah pada kordinat ini beriklim tropis dengan temperatur rata-rata harian sebesar 26.8 derajat celcius dan curah hujan rata-rata 1961 mm. Musim panas di sini memiliki curah hujan yang banyak, sedangkan musim dingin memiliki sangat sedikit (sumber: id.climate-data.org diakses 28 oktober 2018).
2. Sosial Budaya Desa Kasongan, Kabupaten Bantul ini menjadi salah satu tujuan desa wisata di Yogyakarta yang banyak diminati oleh wisatawan mancanegara maupun domestic. Kawasan Kasongan ini merupakan kawasan yang mempunyai potensi seperti deretan show room atau rumah-rumah galeri dan kerajinan gerabah asli dari Kawasan tersebut di desa Kasongan dengan berbagai produk wisata Kasongan yang ditawarkan seperti barang-barang kerajinan dari gerabah serta dari bahan lainnya seperti peralatan untuk peralatan dapur, peralatan interior rumah (guci, pot bunga, lampu hias,) serta kerajinan miniature alat transportasi (becak, sepeda, mobil), aneka tas rotan , berbagai bentuk patung , souvenir untuk pengantin, serta hiasan lainnya yang menarik untuk dipajang di rumah.

3. Aktivitas Sekitar 80% warga sehari-hari yaitu melakukan kegiatan seperti membuat dan memasarkan kerajinan hasil gerabah dari penduduk sekitar Wilayah Kasongan.
4. Agama di wilayah Kasongan yang mayoritas Desa Kasongan yaitu Agama Islam sekitar 90%. Aktivitas keagamaan yang rutin dilaksanakan adalah pengajian dan yasinan.
5. Pendidikan pada penduduk asli Kasongan yang mayoritas para pengrajin gerabah yaitu lulusan SMK/SMA.
6. Proyek Akhir Sarjana ini terletak di Desa Kasongan, Kasihan, Tirtonirmolo, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta.

Adapun pertimbangan pemilihan lokasi penelitian berdasarkan:

1. Merupakan Kawasan dan tujuan wisatawan untuk berkunjung di Kawasan Daerah Istimewa Yogyakarta yang terkenal pada Desa Wisata Gerabah yang terletak di area Bantul.
2. site berada pada kawasan pinggir sungai yang memiliki potensi alam yang kurang di rawat yang terkendala oleh permasalahan berupa sampah dan kekumuhan yang dapat diatasi dengan memperbaiki konsep pada Kawasan Pasar Seni Gerabah Kasongan. Pasar tersebut yang awal mulanya merupakan pasar seni yang banyak didatangi wisatawan dan merupakan tempat perputaran perekonomian para pengrajin gerabah untuk memamerkan koleksi terbaru hasil gerabah yang salah satunya dengan menghidupkan kembali aktivitas pasar seni dengan konsep reaktif dan ruang publik untuk menarik para wisatawan agar datang dan menikmati pasar dengan memperhatikan dan melestarikan alam pinggir sungai.
3. Memiliki open space yang kurang diperhatikan pada Kawasan Pasar Seni Gerabah Bantul yang terletak pada pinggir sungai yang masih terlihat lebar dan penataan Perencanaan Area Terbuka Hijau dengan penataan tapak yang berkonsep Ruang Publik yang memberikan tambahan fasilitas penunjang pasar seni seperti taman pinggir sungai dan *accessibility*.

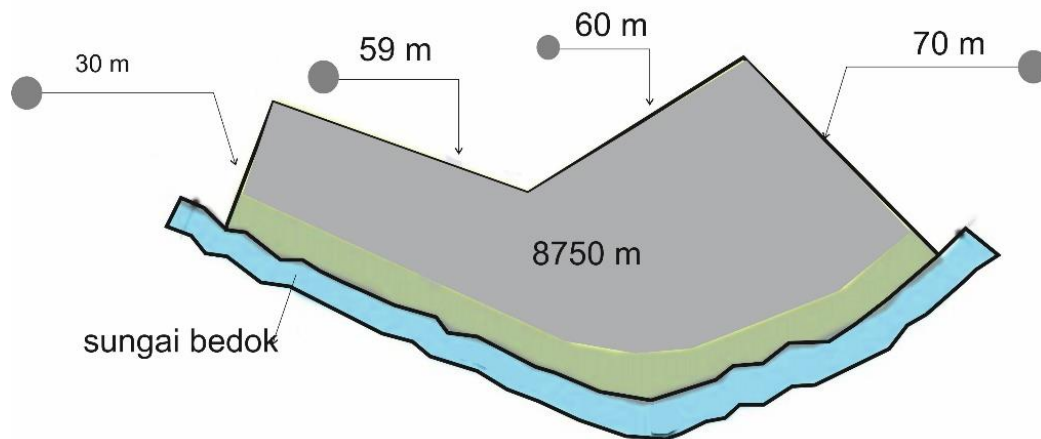


Gambar 2.2 Site Desa Kasongan
(Sumber Google Map 2018)

1.1.1 Kondisi Fisik



Gambar 2.3 Peta Makro Kawasan Kasongan
Sumber : Penulis,2018



Gambar 2.4 Peta Lokasi Site

Sumber : Googel Map,2018

2.2 Kondisi Fisik Bangunan dan Infrastruktur Pasar Seni Gerabah

Lokasi Pasar Seni Gerabah ini berada di Kawasan Kasongan Desa Bangunjiwo, Kecamatan Kasihan, Kabupaten Bantul, D.I.Yogyakarta yang berada di dalam Kampung Kasongan. Pasar Gerabah ini di bangun pada tahun 1992 dahulu pasar ini banyak dinikmati oleh wisatawan dari dalam negeri maupun luar negeri, pasar ini pada tahun 1992 s.d 2006 berbentuk bulat dan persegi panjang bangunan pasar ini dengan material yang terbuat beton dan kayu dengan berbagai lost pasar yang digunakan untuk para pengerajin menjual hasil gerabah dengan berbagai bentuk dan motif dengan ciri-ciri khas seorang pengerajin. Pengerajin gerabah ini adalah pengerajin yang terdapat pada kampung kasongan yang menyebar di 5 RT di Kasongan. Pada tahun 2006 di Yogyakarta mendapatkan musibah yang cukup besar yaitu terjadi gempa 5,8 Skala Richter yang menyebabkan banyak bangunan roboh dan korban jiwa pada kota Daerah Istimewa Yogyakarta, yang termasuk ke dalam Kawasan Kasongan yaitu bangunan Pasar Seni Gerabah yang hancur terkena musibah gempa bumi yang cukup hebat di kota Yogyakarta dan sekitarnya. Bangunan Pasar Seni Gerabah ini lalu mendapat bantuan pembuatan redesign dan pembangunan pada desain pasar untuk para pengerajin gerabah untuk memperjual belikan hasil kerajinan dari para pengerajin gerabah asli Kasongan. Pada tahun 2007 Pasar Gerabah ini menggunakan bangunan yang tahan gempa dan ringan dengan usulan para perancang dari Jepang, lalu digunakan kembali para pengerajin untuk memperjual belikan gerabah asli Kasongan, pada tahun 2009 terjadi banjir pada Sungai Bedok yang terletak di samping Pasar Seni Gerabah yang salah satu daya tarik wisatawan, bencana banjir pada Sungai Bedok juga mengenai para permukiman kasongan pinggir Sungai Bedok yang lumayan tinggi sekitar 1,5

meter yang membuat bangunan redesign yang di buat oleh para arsitektur Jepang ini roboh karna menggunakan bahan bambu yang tidak siap menahan struktur air yang masuk ke dalam bangunan Pasar Seni Gerabah. Pada tahun 2010 bangunan ini di bangun untuk memajukan para pengerajin Desa Kasongan setelah terjadi bencana banjir pada Kawasan Desa Bedok kasongan dengan bentuk dan material yang sederhana oleh Pemerintah Bantul, pada pembangunan bangunan Pasar Seni Gerabah Kasongan ini kurangnya daya tarik wisatawan yang ingin berkunjung ke pasar seni gerabah kasongan ini. Dari hari-hari pengunjung sepi, pada kegiatan bazar gerabah juga sepi untuk pengunjung gerabah. Lalu bangunan itu akhirnya mangkrak dan kurang dirawat dan rusak tidak berbentuk pasar yang tersisa pada tahun 2018 yaitu pondasi dan bentuk bangunan pada tanah.



Gambar 2.5 Peta Lokasi Site Pasar

Sumber: Googel Map, 2018



Gambar 2.6 Pasar Seni Gerabah

(Sumber Google map, 2018)



Gambar 2.7 Pasar seni gerabah

(Sumber: Google map, 2018)

2.2.1 Kondisi fisik Bangunan dan Infrastruktur Edu Wisata di Kasongan

Kasongan merupakan kawasan Wisata perbelanjaan Gerabah. Kawasan Kasongan yang terkenal dengan kawasan gerabah mempunyai kampung edu wisata yang terletak di kampung RT 02 Desa Ledok kampung ini yang masyarakatnya masih 90% sebagai perajin gerabah ini masih kental dengan Kawasan gerabah yang banyak di kunjungi oleh pengunjung dari berbagai kalangan di antara lain pelajar, mahasiswi, perkantoran, wisatawan mancanegara yang kebanyakan berkunjung di Kawasan Kampung Ledok ini untuk pelatihan pembuatan gerabah dari tahap pertama pembentukan tanah liat, sampai dengan pengecatan gerabah dengan kondisi fisik bangunan yang seadanya yang berukuran 8 meter x 8 meter ini yang berlokasi di garasi rumah salah satu warga yang cukup luas yang sering di gunakan untuk para wisatawan berkumpul atau melakukan kegiatan program edu wisata. Di lokasi depan bangunan Edu Wisata ini terdapat bangunan open space dan play ground untuk melengkapi fasilitas edu wisata. Kondisi fisik bangunan pada pembuatan atau pelatihan gerabah terdapat di lokasi belakang bangunan edu wisata yang berukuran 8m x 5 meter yang lokasinya terbuka dan kurangnya standart tempat pelatihan pada gerabah tersebut. Infrastruktur di Desa Ledok yang sangat tertata dan sudah cukup bagus untuk pembuatan edu wsiata ya itu jenis jalan yang sudah di konblock, dan sudah di aspal, terdapat jalan setapak, jalan aspal di dalam edu wisata juga cukup lebar ya itu 5 meter untuk jalan di dalam kampung.



Gambar 2.8 Zona Kawasan Edu wisata dan Kawasan pasar seni gerabah

Sumber: Penulis, 2017



Gambar 2.9 Tampak samping bangunan edu wisata

Sumber: Penulis, 2017



Gambar 2.10 Tempat pelatihan gerabah Edu Wisata

Sumber: Penulis, 2017

2.2.2 Aksesibilitas Pasar Seni Gerabah Kasongan

Aksesibilitas Pasar Seni Gerabah yang sulit yaitu karena Pasar Seni Gerabah mengusung konsep di tengah permukiman masyarakat dengan memanfaatkan sungai sebagai potensi alamnya serta posisi pintu masuk yang mengarah ke depan Sungai Bedok. (Barlian, 2014 Arsitektur Urbans) aksesibilitas pasar seni gerabah yaitu terdapat 2 jalan untuk menuju dari parkiran resmi kasongan yaitu:

1. Konsep pedestrian pinggir sungai yang di usung dari konsep sebelumnya jalan pada pedestrian pinggir sungai untuk memperkenalkan kepada wisatawan terdapat potensi alami yang harus di lindungi dan di rawat agar tidak menyebabkan bencana pada sekeliling kita.
2. Konsep jalan yang ke dua yaitu dengan memasuki perkampungan warga pengerajin Kasongan yang masih di dapatkan di pinggir-pinggir jalan masih banyak terdapat orang bekerja membentuk gerabah, mengecat gerabah, membakar gerabah, lalu mengepack gerabah yang ingin dikirim. Jalan ke dua ini di gunakan dahulu untuk akses pengunjung sebagai jalan ke dua untuk tamu yang ingin mengunjungi dengan dekat dengan permukiman gerabah.

Solusi Perancangan Aksesibilitas Pasar Seni Gerabah Kasongan

Solusi dari perancangan aksesibilitas saat ini dengan cara mempertahankan konsep dahulu dua aksesibilitas ke Pasar Seni Gerabah yaitu dan memperbaiki dengan konsep design yang rekreatif dan menarik dengan pengunjung pasar gerabah yang lebih menambah daya tarik wisatawan pasar seni gerabah menjadi di kunjungi. Konsep perancangan retekreatif dalam pedestrian pinggir sungai adalah dibuat dengan air mancur, jalan setapak, taman pinggir sungai, dengan

jalan yang berkelok kelok untuk membuat pengunjung merasa tertarik dengan solusi design tersebut.

2.3 Data Lokasi dan Peraturan Terkait Pada Kawasan Kasongan

1. Perancangan Aksesibilitas pada Pasar Seni Gerabah sesuai dengan Peraturan Daerah Bantul Nomor 36 Tahun 2011 tentang pedoman pembuatan kebijakan pembangunan perumahan di kabupaten bantul BAB 1 Pasal 1 Ayat 1 , BAB III Pasal 3 ayat 1.
2. Perancangan tentang Daerah Aliran Sungai dan pinggir sungai sesuai dengan Peraturan Daerah Kabupaten Bantul Nomor 04 Tahun 2011 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Bantul Tahun 2010-2030 BAB I Pasal 1 ayat 45.
3. Perancangan sempadan sungai sesuai dengan Peraturan Daerah Kabupaten Bantul Nomor 04 Tahun 2011 Tentang Rencana Tata ruang wilayah Kabupaten Bantul Tahun 2010-2030, BAB I Pasal 46 ayat 2,3 dan 8.
4. Perancangan Ruang Terbuka Hijau sesuai dengan Peraturan Daerah Kabupaten Bantul Nomor 04 Tahun 2011 Tentang Rencana Tata ruang wilayah Kabupaten Bantul Tahun 2010-2030, BAB I Pasal 49 Ayat 1.
5. Rencana pengembangan Fasilitas umum sesuai dengan Peraturan Daerah Kabupaten Bantul Nomor 04 Tahun 2011 Tentang Rencana Tata ruang wilayah Kabupaten Bantul Tahun 2010-2030, BAB I Pasal 63 ayat 2 (Menurut Badan Stastika Kab. Bantul, 212012).
 - a) Perdagangan dan Jasa (K)
 - b) Ketentuan Intensitas Bangunan dan amplop ruang
 - c) 1. KDB maksimal 60%
 - d) 2. TB maksimal 20 meter
 - e) 3. KLB maksimal 6,4
 - f) 4. KDH minimal 20%
 - g) 5. Lebar jalan (ROW) minimal 3 meter.
 - h) 6. GSB minimal 5 meter.

2.4 Kajian Tipologi Perancangan

2.4.1 Pasar

Pasar yang merupakan ruang sosial pada Kawasan ruang bertemunya pembeli dan pedagang untuk prmbuatan ekonomi. Faktor yang menyebabkan pasar tradisional masih tetap diminati adalah karakter/budaya konsumen. Meskipun informasi tentang gaya hidup modern dengan tidak mudah diperoleh, tetapi tampaknya masyarakat masih memiliki budaya untuk tetap berkunjung dan berbelanja ke pasar tradisional. Terdapat perbedaan yang sangat mendasar

antara pasar tradisional dan pasar modern. Perbedaan itulah adalah di pasar masih terjadi proses tawar-menawar harga, sedangkan di pasar modern harga sudah pasti ditandai dengan label harga. Dalam proses tawar-menawar terjalin kedekatan personal dan emosional antara penjual dan pembeli yang tidak mungkin didapatkan ketika berbelanja di pasar modern (Mukhlas, 2007). Hal positif yang ada pada pasar tradisional (Moersid, 1995) adalah:

- Pasar memberikan pelayanan kepada semua tingkatan golongan masyarakat dan tempat bertemunya antar golongan tersebut.
- Pasar adalah menyediakan berbagai jenis keperluan masyarakat dan pelayanan dan tingkat fasilitas sehingga pasar jadi tempat berbelanja dan berdagang dari berbagai golongan masyarakat.
- Pasar menampung pedagang-pedagang dari pengusaha kecil golongan ekonomi lemah.
- Pasar menumbuhkan berbagai kesempatan kerja sampingan dan pelayanan penunjang.

2.4.2 Peranan Pasar

Peran Pasar mempunyai peranan yang beragam. Dalam Keputusan Menteri Pekerjaan Umum Nomor: 378/KPTS/1987 tentang Pengesahan Standar Bangunan Indonesia, peranan pasar dijabarkan sebagai berikut:

1. Pasar sebagai tempat pemenuhan kebutuhan. Pasar menyediakan kebutuhan pokok sehari-hari yaitu sandang dan pangan. Dengan demikian dapat diartikan bahwa di dalam pasar dapat ditemukan kebutuhan pokok sehari-hari atau kebutuhan pada waktu-waktu tertentu.
2. Pasar sebagai tempat rekreasi
Pasar menyediakan beraneka ragam kebutuhan sehari-hari atau kebutuhan untuk waktu yang akan datang. Barang-barang tersebut ditata dan disajikan sedemikian rupa sehingga menarik perhatian pengunjung. Orang-orang yang datang ke pasar kadang-kadang hanya sekedar berjalan-jalan sambil melihat – lihat barang dagangan untuk melepaskan ketegangan atau mengurangi kejenuhan.
3. Pasar sebagai sumber pendapatan daerah/kota
Kegiatan pasar akan mengakibatkan terjadinya perputaran uang. Dari besarnya penarikan retribusi akan menambah pendapatan daerah. Besarnya penarikan retribusi akan tergantung pada kondisi pasar, skala pelayanan dan pengelolaan pasar.
4. Pasar sebagai tempat pencaharian atau kesempatan kerja Berdagang juga merupakan pelayanan jasa, sehingga dalam kegiatan pasar, tidak lagi sekedar tempat jual beli, tetapi juga tempat kerja.

5. Pasar sebagai tempat komunikasi sosial

Bentuk jual beli, antara pedagang dan pembeli terjadi dengan kontak langsung, sehingga dalam proses jual beli terjadi komunikasi, terjadi interaksi sosial.

6. Pasar sebagai tempat studi dan latihan

Untuk mengetahui seluk beluk kondisi pasar dan perkembangan pasar, maka pasar dapat dipakai sebagai tempat studi dan pendidikan. Dari pasar dapat diketahui tingkat kebutuhan suatu daerah/kota, tingkat pendapatan, tingkat pelayanan, pola hubungan antar pasar dengan komponen pelayanan lain

2.4.3 Teori Tentang Pasar

Pasar tradisional merupakan salah satu aset budaya dan arsitektural bagi masyarakat Indonesia. Tidak hanya sebagai tempat melakukan kegiatan jual-beli, pasar tradisional menjadi tempat untuk berinteraksi terutama antara pedagang dan pembeli. Seiring berkembangnya zaman perkembangan pasar tradisional di

a. Penataan komoditi dagangan Penataan komoditas pedagang pada pasar tradisional merupakan aspek yang harus diperhatikan dalam penataan ruang pada pasar tradisional. Menurut D.Dewar dan Vanessa W dalam Wibowo (2011) bukunya *Urban Market Developing Informal Retailing* (1990), tata ruang pasar dibedakan penempatannya sesuai sifat-sifat barang tersebut, dengan alasan sebagai berikut (Sanjoyo, 2013 :Konsep perancangan Redesign Pasar):

1. Memudahkan konsumen untuk memilih barang yang akan dibeli.
2. Setiap barang membutuhkan lingkungan yang spesifik untuk mengoptimalkan penjualannya.
3. Setiap barang yang diperdagangkan memiliki karakter penanganan tersendiri, seperti drainase pada area pedagang daging, area bongkar muat barang pada pedagang kulakan, dsb.
4. Perilaku pembeli pada setiap barang yang diperdagangkan sangat beragam aktifitas dan perilakunya.

Pasar modern pada Negara Indonesia semakin tergusur dengan adanya pasar modern yang banyak berada di tengah kota. Menurut penelitian yang dilakukan oleh AC Nielsen (Oktober,2012) di Indonesia, pertumbuhan pasar tradisional yang merupakan minus 8% sedangkan pasar modern meningkat 31,4%. Mindset masyarakat dengan modern sebagai konsumen yang semakin mempertimbangkan kebersihan dan kenyamanan juga menjadi salah

satu aspek menurunnya pertumbuhan pasar tradisional. Paradigma masyarakat tentang pasar tradisional yang kumuh, kotor, sesak dan tidak nyaman membuat masyarakat modern lebih memilih pasar modern yang notabenehnya bersih, nyaman, sejuk (menggunakan AC).

Menurut peraturan kabupaten Bantul tahun 2012 terdapat 5 aturan tentang pengelolaan pasar kabupaten:

- a. kios dengan ukuran 9 m² (sembilan meter persegi) dan 12 m² (dua belas meter persegi);
- b. los dengan sekat ukuran 6 m² (enam meter persegi);
- c. los tanpa sekat dengan ukuran 4 m² (empat meter persegi) sampai dengan 6 m² (enam meter persegi);
- d. los sementara dengan ukuran 4 m² (empat meter persegi).
- e. Standar luas los tanpa sekat yang digunakan untuk menjual daging dan sejenisnya dengan ukuran 2 m² (dua meter persegi) sampai dengan 4 m² (empat meter persegi).

2.5 Tipe Pokok Pasar

Menurut peraturan Menteri Perdagangan RI NOMOR 37/MDAG/PER/5/20174 tentang pedoman pembangunan dan pengelolaan sarana perdagangan, pasar tradisional dibagi menjadi 4 tipe yaitu tipe A, tipe B, tipe C, dan tipe D. Berikut merupakan penjelasan dari tipe pasar diatas (Sanjoyo, 2013 :Konsep perancangan Redesign Pasar):

a. Pasar Rakyat tipe A

Sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf a merupakan Pasar Rakyat dengan operasional pasar harian, jumlah kapasitas pedagang paling sedikit 400 (empat ratus) orang, dan/atau luas lahan paling sedikit 5.000 m²(lima ribu meter persegi).

b. Pasar Rakyat tipe B

Sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf b merupakan Pasar Rakyat dengan operasional pasar paling sedikit 3 (tiga) hari dalam 1 (satu) minggu, jumlah kapasitas pedagang paling sedikit 275 (dua ratus tujuh puluh lima) orang, dan/atau luas lahan paling sedikit 4.000 m²(empat ribu meter persegi).

c. Pasar Rakyat tipe C

Sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf c merupakan Pasar Rakyat dengan operasional pasar paling sedikit 2 (dua) kali dalam 1 (satu) minggu, jumlah kapasitas pedagang paling sedikit 200 (dua ratus) orang, dan/atau luas lahan paling sedikit 3.000 m²(tiga ribu meter persegi).

d. Pasar Rakyat tipe D

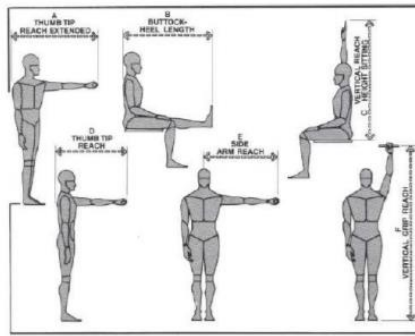
Sebagaimana dimaksud dalam ayat (1) huruf d merupakan Pasar Rakyat dengan operasional pasar paling sedikit 1 (satu) kali dalam 1 (satu) minggu, jumlah kapasitas pedagang paling sedikit 100 (seratus) orang, dan/atau luas lahan paling sedikit 2.000 m²(dua ribu meter persegi). Berdasarkan peraturan diatas maka pasar Gowok digolongkan pada pasar rakyat tipe A dengan luasan 7642 m² dan memiliki jumlah pedagang 540 orang.

2.6 Optimalisasi Pasar Seni

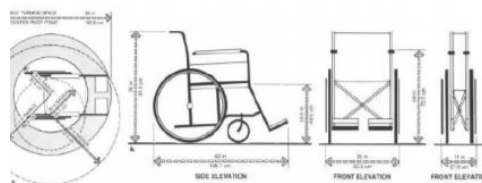
Pada Area pasar seni pada Kawasan dilakukan dengan maksud untuk kesejahteraan masyarakat di sekitar pasar seni untuk menghadapi beberapa kendala. kendala – kendala dalam optimalisasi dengan kriteria konsep pasar adalah sebagai berikut : (Hakim, 2004 : Komponen perancangan Arsitektur):

- a. Menyangkut problem tata ruang pada Kawasan . Selama ini, para pedagang selalu berebut menempati lahan dasar (lower ground) untuk meraup keuntungan dari pembeli. Karena itu, kalau ada pembangunan, mereka khawatir lahan yang ditempati bakal digeser. Hal ini yang menyebabkan setiap ada rencana pembangunan mereka selalu menolak. Problem tata ruang ini memang cukup rumit. Mengingat hampir semua pasar tradisional tidak memiliki program ruang memadai. Itu terbukti belum adanya penyediaan sarana yang memudahkan pembeli menjelajah pasar, seperti tangga berjalan, lift, dan lahan parkir. Tata ruang pasar dibiarkan begitu saja sehingga yang menempati lahan di luar lantai dasar selalu mendapatkan keuntungan kecil karena lebih jarang dikunjungi pembeli.
- b. Pentingnya optimalisasi Pasar Disadari atau tidak adanya , persepsi masyarakat terhadap pasar tradisional adalah kumuh, becek, kotor, dan minimnya fasilitas seperti terbatasnya tempat parkir,tempat sampah yang bau dan kotor, lorong yang sempit dan sebagainya. Kondisi ini yang seringkali menyebabkan masyarakat cenderung memilih berbelanja di pasar modern walaupun harga barang di pasar modern lebih mahal dibandingkan harga barang di pasar tradisional.

Standar Sarana Prasarana Pasar Tradisional



Gambar 8 Standar Dimensi Tubuh fungsional
(Sumber Panero, 2003)

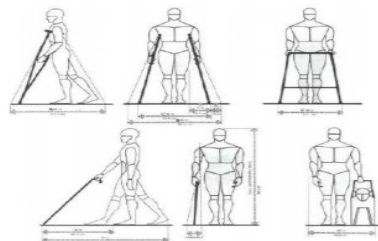


Gambar 11. Standar Ruang Untuk Pengguna Kursi Roda.
Sumber : Panero, 2003

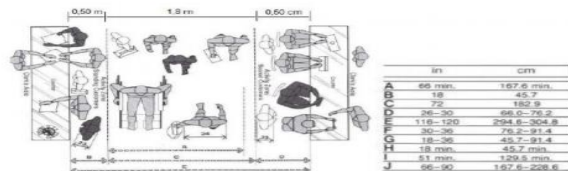
Gambar 9 Standar ruang pengguna Kursi roda
(Sumber Panero, 2003)

Gambar 2.11 Standard ukuran Akses Penggunaan Kursi Roda

Sumber : Data Arsitek edisi ke 3



Gambar 10 Standar ruang pengguna Alat bantu jalan
(Sumber Panero, 2003)

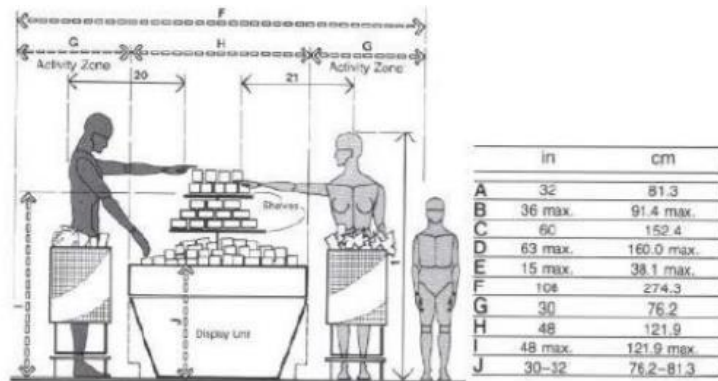


Gambar 11 Standar sirkulasi
(Sumber Panero, 2003)



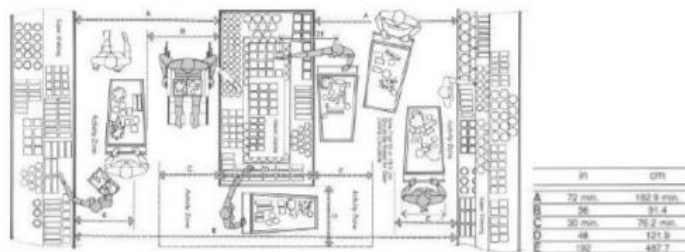
Gambar 2.12 Standard trolley di sirkulasi

Sumber : Data Arsitek edisi ke 3



Gambar 2.13 Standard Prabotan Pada Display Los Pasar Tradisional

Sumber : Data Arsitek edisi ke 3



Gambar 2.14 Standard Sikulasi Display Kios Pasar Tradisional

Sumber : Data Arsitek edisi ke 3

2.6.1 Standart Penataan Objek

Tipe bangunan yang mengisi pasar tradisional menurut Peraturan Menteri perdagangan tahun 2012 adalah kios, los/lapak, toko, dan tenda. Menurut Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor 2 Tahun 2009 tentang pasar menyatakan bahwa pasar tradisional adalah lahan dengan batas-batas tertentu yang ditetapkan oleh Walikota dengan atau tanpa bangunan yang dipergunakan untuk tempat berjual beli barang dan atau jasa yang meliputi kios, los dan lapak. Berikut merupakan penjelasan dari tipe bangunan tersebut:

- Kios Lahan dasaran berbentuk bangunan tetap, beratap dan dipisahkan dengan dinding pemisah mulai dari lantai sampai dengan langit-langit serta dilengkapi dengan pintu.
- Los Los adalah lahan dasaran berbentuk bangunan tetap, beratap tanpa dinding yang penggunaannya terbagi dalam petak-petak.

- c. Lapak Lapak adalah tempat dasaran yang ditempatkan di luar kios dan luar los. Menurut peraturan menteri no.20 tahun 2012 tentang pengelolaan dan pemberdayaan pasar terbagi menjadi fasilitas bangunan dan sarana pendukung pasar yaitu :

Fasilitas bangunan dan tata letak pasar (Laurens, Joyce Marcella. 2004. Arsitektur dan Perilaku Manusia)

- a. Bangunan toko/kios/los dibuat dengan ukuran standar ruang tertentu;
- b. Petak atau blok dengan akses jalan pengujung ke segala arah
- c. Pencahayaan dan sirkulasi udara yang cukup;
- d. Penataan toko/kios/los berdasarkan jenis barang dagangan dan
- e. Bentuk bangunan pasar tradisional selaras dengan karakteristik budaya daerah.

Sarana pendukung dimaksud dalam Pasal 6 ayat (1) huruf antara lain :

- a. Kantor pengelola
- b. Areal parkir
- c. Tempat pembuangan sampah sementara/sarana pengelolaan sampah;
- d. Air bersih e. Sanitasi/drainase
- e. Tempat ibadah
- f. Toilet umum
- g. Pos keamanan
- h. Tempat pengelolaan limbah/Instalasi Pengelolaan Air Limbah;
- i. Hidran dan fasilitas pemadam kebakaran
- j. Penteraan

Sarana komunikasi

- Pusat Pelatihan Gerabah

Notoatmodjo (1992) mengemukakan bahwa pendidikan dan pelatihan adalah merupakan upaya untuk pengembangan sumber daya manusia, terutama untuk pengembangan aspek kemampuan intelektual dan kepribadian manusia. Sedangkan menurut Yandianto (1997), pelatihan memiliki art, pendidikan untuk memperoleh kemahiran atau kecakapan. Menurut (Hasibuan, 2005:66) indikator dari pelatihan dibagi menjadi empat, yaitu :

- a. Interest atau ketertarikan pada metode yang digunakan
- b. Harmonisasi kegiatan pelatihan dengan keberlanjutan kegiatan dilapangan

- c. Fasilitas ruangan praktek yang memadai
- d. Kesesuaian waktu dengan peserta pelatihan

Sehingga dapat disimpulkan bahwa pusat pelatihan gerabah adalah tempat atau wadah untuk memberikan pengetahuan bagaimana proses pembuatan gerabah dari mulai tahapan awal hingga finishingnya, dimana memiliki ketertarikan, harmonisasi dan fasilitas yang dapat mewadahi semua aktivitas dalam pembuatan gerabah. Adapun kegiatan Pusat Pelatihan Gerabah ini memiliki dibagi menjadi :

- a. Kegiatan finishing atau pengecatan souvenir
- b. Kegiatan pembuatan gerabah
- c. Kegiatan pembuatan gerabah hingga finishing

- Fungsi Pusat Pelatihan

- i. Fungsi Edukasi Pusat pelatihan ini memiliki fungsi belajar dan mengajar tentang bagaimana cara membuat kerajinan gerabah. Kegiatan ini menggunakan metode metode pengajaran berupa mengenalkan bagaimana menyiapkan bahan baku, teknik-teknik membuat gerabah, pembakaran, hingga finishingnya.
- ii. Fungsi Sosial Dalam proses belajar mengajar yang dilakukan pada fungsi edukasi, akan terjadi interaksi sosial antara murid dengan murid, murid dengan guru serta antar guru. Dari interaksi ini akan timbul komunikasi yang dapat membentuk sebuah komunitas sosial dimana akan timbul sebuah respek solidaritas dan toleransi yang tinggi. Gerabah merupakan kerajinan yang terbuat dari tanah liat, yang dibakar pada suhu tertentu. Adapun tahapan dalam pembuatan gerabah yaitu :

1. Tahap persiapan

Dalam tahapan ini yang dilakukan kriyawan adalah :

- a. Mempersiapkan bahan baku tanah liat (clay) dan menjemur
- b. Mempersiapkan bahan campurannya
- c. Mempersiapkan alat pengolahan bahan

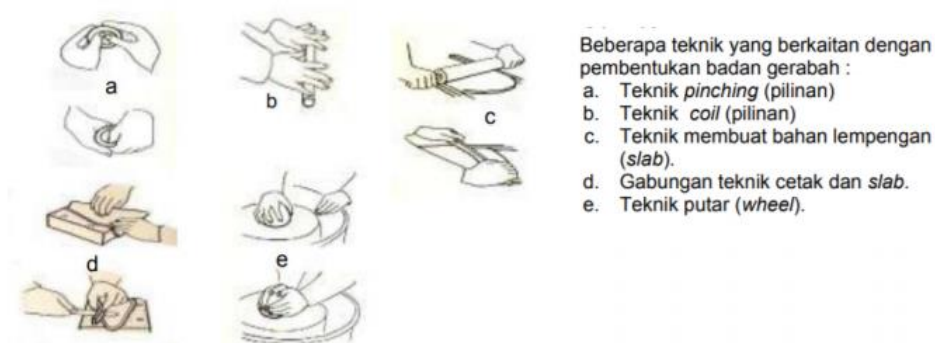
2. Tahap pengolahan bahan.

Pengolahan bahan ini dapat dilakukan dengan dua cara yaitu pengolahan bahan secara kering dan basah. Pada umumnya pengolahan bahan gerabah yang diterapkan kriyawan gerabah tradisional di Indonesia adalah pengolahan bahan secara kering. Teknik ini dianggap lebih efektif dibandingkan dengan pengolahan bahan secara basah, karena waktu, tenaga dan biaya yang diperlukan lebih sedikit. Sedangkan pengolahan bahan dengan teknik basah

biasanya dilakukan oleh kriyawan yang telah memiliki peralatan yang lebih maju. Karena pengolahan secara basah ini akan lebih banyak memerlukan peralatan dibandingkan dengan pengolahan secara kering.

3. Tahap pembentukan badan gerabah

Beberapa teknik pembentukan yang dapat diterapkan, antara lain : teknik putar (*wheel/throwing*), teknik cetak (*casting*), teknik lempengan (*slab*), teknik pijit (*pinching*), teknik pilin (*coil*), dan gabungan dari beberapa teknik diatas (*putar+slab*, *putar+pijit*, dan lain-lain).



Gambar 2.15 Bentuk Teknik pembentukan badan gerabah

Sumber : Panero 2003

4. Tahap pengeringan

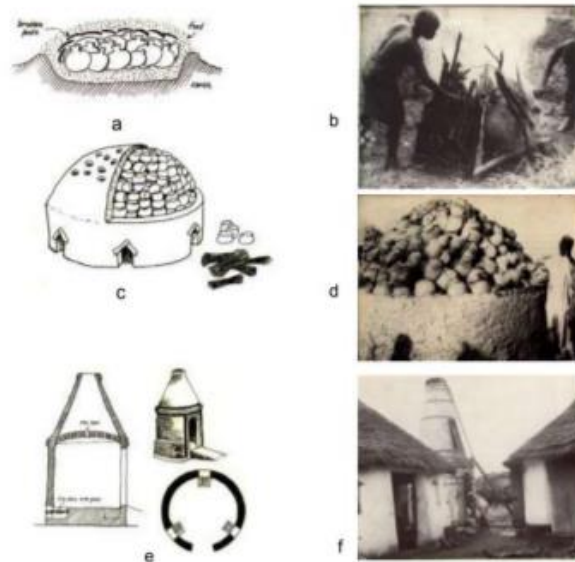
Proses pengeringan dapat dilakukan dengan atau tanpa panas matahari. Umumnya pengeringan gerabah dengan panas matahari dapat dilakukan sehari setelah proses pembentukan selesai.

5. Tahap pembakaran

Proses pembakaran (*the firing process*) gerabah umumnya dilakukan sekali. Beberapa gambar dibawah ini menunjukkan teknik saat membakar gerabah.

6. Tahap Finishing

Finishing yang dimaksud disini adalah proses akhir dari gerabah setelah proses pembakaran. Proses ini dapat dilakukan dengan berbagai macam cara misalnya memulas dengan cat warna, melukis, menempel atau menganyam dengan bahan lain, dan lain-lain



Gambar 2.16 Bentuk Tahap Finishing gerabah

Sumber : Panero 2003

2.6.2 Susunan Ruang Edukatif

Proses penyusunan ruang-ruang berdasarkan kepentingan relatif, fungsional dan peranan simbolis tergantung pada (Ching, 1991) pada Ruang berkonsep Edukatif:

- a. Tuntutan program bangunan yaitu jarak, kebutuhan dimensional, klasifikasi ruang-ruang hirakis dan kebutuhan pada akses, cahaya dan pemandangan
 - b. Kondisi ekterior tapak yang menjadi batasan bentuk atau pertumbuhan organisasi yang mendorong organisasi tersebut untuk menggunakan fitur-fitur tertentu dari tapaknya.
1. Organisasi Terpusat
Organisasi ini merupakan suatu komposisi stabil yang terdiri dari sejumlah ruang sekunder yang dikelompokkan dan mengelilingi ruang sentral yang besar dan dominan.
 2. Organisasi Linear
Organisasi ini terdiri dari ruang-ruang yang berulang dan memiliki ukuran, bentuk dan fungsi yang sama. Bentuknya yang teratur dan sejajar dapat menunjukkan arah sirkulasi ataupun pergerakan pada aktivitasnya.
 3. Organisasi Radial
Organisasi ini merupakan organisasi yang menggabungkan organisasi terpusat dan linier dengan memiliki satu ruang pusat dan menjulurkan ruang-ruang liniernya (lengan) secara radial.

Berbeda dengan organisasi terpusat yang merupakan skema tertutup, organisasi radial merupakan skema terbuka yang menyatu dengan lingkungan sekitarnya

4. Organisasi Cluster

Organisasi ini melakukan pengelompokan ruang melalui kedekatan, pembagian suatu tanda pengenalan dan hubungan visual bersama. Pada organisasi ini ukuran, bentuk, dan fungsi tidak selalu sama tetapi saling berhubungan satu dengan yang lain. Karena memiliki pola yang tidak berasal dari sebuah konsep geometris yang kaku, maka berbentuk fleksibel dan dapat menerima perubahan tanpa mempengaruhi karakternya.

5. Organisasi Grid

Organisasi ini terbentuk atau berada di dalam ruang, yang hubungannya diatur dengan sebuah pola berbentuk grid. Pola grid ini dihasilkan dari sistem struktur rangka kolom dan balok yang dapat menyebabkan terjadinya pengulangan bentuk atau yang disebut dengan grid.

2.6.3 Konsep Kreatif

Rekreasi berasal dari bahasa latin yaitu re-creare atau recreation dalam bahasa Inggris, yang dapat diartikan yaitu "membuat ulang". Rekreasi secara umum dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan untuk penyegaran kembali rohani dan jasmani diluar dari rutinitas yang dilakukan seseorang. Kegiatan yang dimaksudkan ialah pariwisata, olahraga, permainan dan hobi. Dengan rekreasi mampu memperbaiki ulang kondisi fisik dan jiwa seseorang sehingga rekreasi tidak hanya membuang-buang waktu.

Untuk mawadahi proses dan karakter kreatif, terdapat sifat pendukung karakter kreatif tersebut antara lain :

- a. Harmonis dan menyegarkan yang bertujuan untuk mewujudkan kesinambungan dengan lingkungan sekitar.
- b. Kenyamanan psikis dan kenyamanan visual yang bertujuan untuk membangun suasana yang baik dan nyaman berdasarkan sudut pandang pelaku (manusia).

2.6.4 Kriteria Kreatif

Menurut Irawan, Yus (2004) kriteria untuk menciptakan kesan kreatif yaitu :

- a. Kreatif bersifat menyenangkan, mengesankan suasana santai
- b. Kebutuhan ruang yang diperlukan berdasarkan atas perilaku yang kreatif, yaitu bebas, santai, dan menyenangkan.

Berdasarkan keberadaan kegiatannya, rekreasi dibedakan menjadi :

- a. Non formal, pengunjung datang ke suatu tempat untuk kegiatan santai, menyenangkan dengan suasana ramainya kegiatan manusia terutama pengunjung itu sendiri.
- b. Dinamis, adanya pergerakan pengunjung yang mengalir tiada henti dan tempat ke tempat lain.

Sehingga kesimpulan yang dapat ditarik dari uraian diatas yaitu, kriteria rekreatif yaitu, menyenangkan, santai, bebas, non formal, dan dinamis.

Sehingga kesimpulan yang dapat ditarik dari uraian diatas yaitu, kriteria rekreatif yaitu, menyenangkan, santai, bebas, non formal, dan dinamis.

Sedangkan menurut Mulhi, Sri Asih (1999) kriteria rekreatif dapat tercermin dari beberapa hal, yaitu:


1. Keanekaragaman

Untuk menciptakan karakter rekreatif baik pada ruang dalam maupun ruang luar, perlu adanya keanekaragaman dari beberapa hal, yaitu:

a. Proporsi

Yaitu perbandingan terhadap ukuran / skala yang seimbang, yang meliputi:

- a) perbandingan antara panjang, lebar dan tinggi
- b) perbandingan antara dimensi unsur ruang dengan dimensi ruang
- c) perbandingan dimensi bukaan dengan dimensi 2

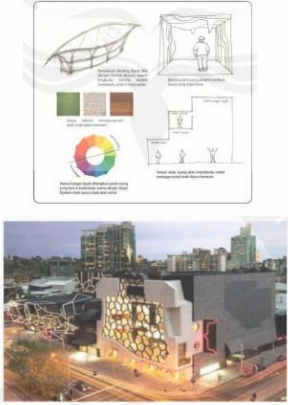
Analisis	Tuntutan Desain	Prinsip terapan	Alternatif penerapan secara arsitektural
Proporsi	Proporsi pada bagian bangunan yang rekreatif adalah proporsi yang nyaman pada penghawaan yang merupakan ruang yang efisien, yang sejuk terlihat di dalam bangunan, yang terlihat tidak mencekam untuk para pengunjung di dalam bangunan.	Proporsi standart bangunan yang menurut yang diamati adalah standart bangunan yang cukup leluasa untuk para pengunjung dengan ketinggian atap yang tinggi, peletakan interior yang sesuai dengan lokasi peletakan, dan dekorasi cat warna yang tidak monoton pada bagian" tertentu. yang bisa membuat pengunjung dan datang ke lokasi pasar gerabah tersebut.	 <p>Sumber: Internet</p> <p>Contoh tinggi atap yang tidak terlalu mencekam, interior yang tidak monoton, luasan bangunan yang cukup besar dan pengaruh pencahayaan</p>

Tabel 2.1 Data kriteria Rekreatif Proporsi (Taman Pintar)

Sumber : Internet

b. Bentuk

Adalah suatu komposisi bentuk dasar (segitiga, segiempat, dan lingkaran) atau suatu bentuk komposit (adanya penggabungan/penambahan atau pengurangan bentuk-bentuk dasar yang dominan)


Analisis	Tuntutan Desain	Prinsip terapan	Alternatif penerapan secara arsitektural
Bentuk	Bentuk bangunan yang rekreatif adalah bentuk bangunan yang tidak monoton seperti bundar, segitiga, segilima.	Proporsi bentuk bangunan rekreatif adalah bentuk bangunan yang menarik pengunjug contoh dengan bentuk bangunan bundar yang bangunan ini mengajak pengunjug menjelajahi semua ruang dan terlihat lebar dengan tata ruang yang di rencanakan yang membuat ingin berkunjung dengan ciri khas bangunan yang ingin di tonjolkan, membuat para pengunjug ingin berjalan dengan rasa tidak bosan dan tidak capek, tersebut yang menarik dengan salah satu bentuk bangunan yang tidak membosankan.	 <p>Sumber: Internet</p>

Tabel 2.2 Data kriteria Rekreatif Bentuk (Bangunan Pasar)

Sumber : Internet

c. Sirkulasi

Adalah suatu komposisi sirkulasi yang berbelok-belok dapat menjadikan suasana yang bersemangat dan keceriaan. Sirkulasi penyilangan udara pada interior hotel resor juga baik agar bangunan hotel resor memiliki sirkulasi udara yang baik bagi kesehatan

Analisis	Tuntutan Desain	Prinsip terapan	Alternatif penerapan secara arsitektural
Sirkulasi	Sirkulasi jalan bagi pengunjung pada Los pasar seni gerabah, pusat edu wisata pasar gerabah, publik space pinggir sungai bedok dan pada area lobby pasar. diharapkan dapat menghasilkan suasana rekreatif. Sirkulasi yang berbelok - belok dapat menjadikan suasana yang bersemangat dan keceriaan pada pengunjung yang datang ke suasana Pasar Seni Gerabah.	Sirkulasi jalan area pengunjung pada area lobby pasar dan area menuju pasar seni gerabah akan dibuat berbelok - belok agar terlihat kesan yang rekreatif dan bersemangat pada lahan tapak pinggir sungai bedok. Area sirkulasi penyilangan akan di buat pada Los Pasar Gerabah dan Ruang publik sehingga sirkulasi udara dapat berjalan baik.	 <p>Sumber: Dokumen Penulis</p> <p>Contoh Sirkulasi tapak yang berkelok - kelok dengan potensi buatan yang sudah di olah.</p>

Tabel 2.3 Data kriteria Rekreatif Sirkulasi (Goa Maria)

Sumber : Pribadi penulis, 2018

d. Warna

Adalah unsur yang paling mencolok, yang dapat membedakan suatu bentuk terhadap lingkungannya. Warna juga dapat mempengaruhi terhadap bobot visual suatu bentuk.


Analisis	Tuntutan Desain	Prinsip terapan	Alternatif penerapan secara arsitektural
<p>Warna</p> <p>Warna yang dapat memberikan kesan rekreatif merupakan warna-warna yang ceria, menyegarkan, dan bersemangat. Warna-warna tersebut adalah warna kuning kedondong, kuning labu, coklat maple, hijau melon, biru laut, dan merah</p>  <p>Warna-warna yang ada diharapkan dapat menghadirkan suasana rekreatif pada tata ruang dalam Pasar Seni Gerabah.</p>	<p>Warna dinding, lantai, plafon maupun ornamen dan perabotan di pasar seni gerabah akan di kelompokkan perlantainya dengan pertimbangan yang disusun secara berirama sehingga akan menghasilkan perpaduan warna per lantai dengan peralatan pasar gerabah yang selaras pada Ruang Pasar Seni Gerabah . Pada area los pasar gerabah, edu wisata pasar gerabah, publik space pinggir sungai bedok di desain dengan warna-warna yang selaras untuk meningkatkan daya tarik pengunjung untuk mengunjungi pasar gerabah.</p>	 <p>Sumber: Dokumen Penulis</p> <p>Contoh warna Kombinasi pada massa bangunan dan ruangan yang akan di tampilkan pada contoh bangunan</p>	

Tabel 2.4 Data kriteria Rekreatif Warna (Taman Pintar)

Sumber : Pribadi penulis, 2018

e. Material

Adalah bahan bangunan yang digunakan dalam suatu ruang. Banyak macam material yang digunakan dalam suatu ruangan, baik yang ditampilkan dalam bentuk yang kasar ataupun halus Konsep material bangunan dengan perpaduan konsep yang akan menerapkan “colour of nature” di mana warna yang terbentuk berasal dari warna alam sekitar Tapak pinggir Sungai seperti Kayu, bambu, batu alam, batu bata dan tanah sebagai local wisdom yang terpilih dalam material adalah komponen material alam yang mewarnai sekitar bangunan Pasar Seni Gerabah maka tekstur dari material itulah kemudian yang di ambil dalam konsep rekreatif . Pemilihan material kemudian dikembangkan dengan teknologi material bangunan modern yang mengedepankan proses pabrikasi. Sehingga dalam penerapannya, ketersediaan material dilapangan, kemudahan dalam proses maintenance kedepannya maka material bangunan yang diterapkan dapat dilihat pada skema

Analisis	Tuntutan Desain	Prinsip terapan	Alternatif penerapan secara arsitektural
Material	Material pada pendekatan rekreatif ini adalah contoh material yang ramah lingkungan atau local wisdom dan dapat memberikan kesan alami dapat terlihat dari material seperti kayu, bambu, batu bata, batu alam, dan tanah.	Material yang di gunakan Pada area dinding dan lantai pada interior bangunan dapat menggunakan contoh material seperti kayu bambu, dan batu bata. Penerapan pada area Los pasar seni gerabah, pusat edu wisata pasar gerabah, publik space pinggir sungai bedok dan pada area lobby pasar.	 <p>Sumber: Dokumen Penulis</p> <p>Contoh Materal batu alam Kombinasi pada massa bangunan dan ruangan Publik yang akan di tampilkan pada contoh bangunan</p>

Tabel 2.5 Data kriteria Rekreatif Analisis (Goa Maria)

Sumber : Pribadi penulis, 2018

2.7 Konsep Edu Wisata

Pengertian Wisata Edukasi atau Wisata Pendidikan adalah suatu program yang menggabungkan unsur kegiatan wisata dengan muatan pendidikan didalamnya. Program ini dapat dikemas sedemikian rupa menjadikan kegiatan wisata yang memberikan pengetahuan untuk para wisatawan. Materi-materi dalam pemanduan untuk wisata edukasi adalah wisata telah disesuaikan dengan bobot siswa dan kurikulum Pendidikan yang ingin di gabungkan untuk daerah tersbut. Pengunjung pada kawasan obyek wisata akan disesuaikan dengan ketertarikan obyek dan bidang ilmu yang akan dipelajari. Keanekaragaman budaya dan obyek wisata dapat membuat besarnya kemungkinan wisatawan datang berkunjung. Program Wisata Edukasi yang cukup lama untuk menarik para pelajar untuk datang dan mengetahui bagaimana daya Tarik dan kegiatan wisata edukasi didesain khusus untuk memenuhi kapasitas ilmu

pengetahuan para pelajar untuk mengisi wawasan kebangsaan melalui kegiatan perjalanan, mengenal wilayah dan potensi sumber daya lokal.

2.7.1 Kriteria Edu Wisata

Menurut Direktorat Produk Pariwisata Direktorat Jenderal Pengembangan Destinasi Pariwisata Departemen Kebudayaan dan Pariwisata dan WWF-Indonesia Januari 2009 (Hendarin , 2013. Pengembangan program Wisata Edukasi) adalah Kriteria :

- Edu wisata mendorong adanya regulasi yang mengatur standar kelayakan Bangunan Fasilitas sesuai dengan kondisi lokasi wisata
- Edu wisata mendorong adanya prosedur sertifikasi pemandu sesuai dengan kondisi lokasi wisata yang di miliki untuk Kawasan tersebut.
- Edu wisata mendorong ketersediaan Akomodasi Wisatawan
- Edu wisata dan tour operator turut mendorong peningkatan pengetahuan dan keterampilan serta perilaku bagi para pelaku edu wisata terutama masyarakat
- Edukasi tentang budaya setempat dan konservasi untuk para turis/tamu menjadi bagian dari paket edu wisata

2.7.2 Teori Potensi Wisata

Potensi wisata menurut (Hendarin , 2013. Pengembangan program Wisata Edukasi) adalah segala sesuatu yang terdapat di daerah tujuan wisata, dan merupakan daya tarik agar orang-orang mau datang berkunjung ke tempat tersebut. Pengembangan kawasan wisata merupakan alternatif yang diharapkan mampu mendorong baik potensi ekonomi maupun upaya pelestarian. Pengembangan kawasan wisata dilakukan dengan menata kembali berbagai potensi dan kekayaan alam dan hayati secara terpadu. Pada tahap berikutnya dikembangkan model pengelolaan kawasan wisata yang berorientasi pelestarian lingkungan (Ramly, 2007). Disamping itu untuk dapat melakukan pengembangan perlu memperhatikan berbagai aspek, suatu objek wisata yang akan dikembangkan harus memperhatikan syarat-syarat pengembangan daerah menjadi objek wisata yang dapat diandalkan, yaitu :

1. Seleksi terhadap potensi, hal ini dilakukan untuk memilih dan menentukan potensi objek wisata yang memungkinkan untuk dikembangkan sesuai dengan dana yang ada.
2. Evaluasi letak potensi terhadap wilayah, pekerjaan ini mempunyai latar belakang pemikiran tentang ada atau tidaknya pertentangan atau kesalahpahaman antar wilayah administrasi yang terkait.

3. Pengukuran jarak antar potensi, pekerjaan ini untuk mendapatkan informasi tentang jarak antar potensi, sehingga perlu adanya peta agihan potensi objek wisata

a) Objek Wisata

Objek Wisata Guci adalah objek wisata unggulan yang mengandalkan potensi dan keunikan alam yang terletak di Kabupaten Tegal. Selain itu Objek Wisata Guci juga mengandung kegiatan wisata seperti rekreasi, pendidikan, penelitian, kebudayaan dan cinta alam (Dinas Pariwisata Kabupaten Tegal). Dalam Undang-undang No.9 tahun 1990 disebutkan bahwa objek wisata adalah segala sesuatu yang menjadi sasaran wisata. Kegiatan wisata biasanya merupakan kegiatan yang bisa memberikan respon yang menyenangkan dan dapat memberikan kepuasan. Oleh karena itu suatu objek wisata hendaknya dapat memberikan daya tarik tersendiri bagi wisatawan, sehingga menimbulkan kesan yang mendalam. Sedangkan objek wisata menurut M. Ngafenan dalam bukunya karyono (1997:27) “kepariwisataan”, mengatakan bahwa objek wisata adalah segala objek yang dapat menimbulkan daya tarik bagi wisatawan untuk dapat mengunjunginya, misalnya keadaan alam, bangunan bersejarah, kebudayaan dan pusat-pusat rekreasi modern.

b) Pariwisata

Pariwisata adalah kebutuhan manusia diseluruh dunia, sehingga dengan meningkatnya kesejahteraan dan kemakmuran suatu bangsa dalam bidang ekonomi, maka muncul sifat manusia untuk melakukan perjalanan untuk sementara meninggalkan rutinitas ditempat tinggal mereka untuk mencari keseimbangan, keserasian dan kebahagiaan hidupnya. (Gamal Suwanto,1997).

2.7.3 Teori Wisata

1. Kriteria Edukatif

Karakteristik dan Kriteria Ruang Edukatif Untuk mewedahi proses dan karakter edukatif, terdapat sifat pendukung karakter edukatif tersebut antara lain :

- Memberikan pengetahuan akan suatu hal o Efisien, efektif dan cepat yang bertujuan agar karakter edukatif dapat tercapai secara maksimal
- Unik, tegas dan mewedahi fungsi secara maksimum yang bertujuan agar proses edukatif dapat berjalan dengan baik, tidak rumit dan nampak dengan jelas.

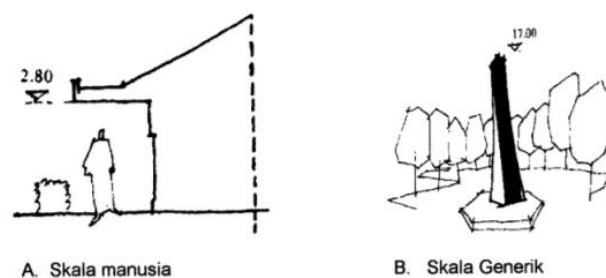
- Harmonis dan kenyamanan psikis yang bertujuan agar karakter edukatif yang terbentuk menjadi nyaman dan berkesinambungan/saling terkait. Sedangkan menurut Widianoro (2015) kriteria Edukatif harus mempertimbangkan empat faktor penting yaitu :
- Kesempatan belajar yang luas Memberikan wawasan pengetahuan yang tidak hanya dalam kegiatan yang ditawarkan, melainkan pengetahuan tersebut dapat diimplementasikan dalam bentuk, elemen-elemen, corak dll
- Fleksibel Dapat berupa alur sirkulasi yang dapat mempermudah pengguna dalam menuju ruangan yang diinginkan, maupun bentuk ruangan yang dapat berubah-ubah menyesuaikan kegiatan di dalamnya dan juga bentuk bangunan yang dapat merepresentasikan bentuk yang fleksibel.
- Variatif Dapat berupa dari variasi skala bangunan dalam ruangan yang mana dapat memberikan suasana/mood yang berbeda pada suatu kegiatan.
- Kejelasan Orientasi di dalam maupun luar bangunan Kejelasan orientasi bertujuan untuk membuat pengguna lebih memahami area disekelilingnya lebih cepat dan juga tidak menimbulkan kebingungan. Hal ini dapat diterapkan pada pola-pola ruangan yang sederhana dan teratur yang mempermudah penggunaanya.

2. Elemen Ruang Luar

Elemen-elemen perancangan secara visual yang menonjol untuk mendukung perancangan ruang luar atau desain lansekap dapat dikategorikan menjadi 4 bagian, yaitu :

a. Skala

Skala dalam arsitektur menunjukkan perbandingan antara elemen bangunan atau ruang dengan suatu elemen tertentu dengan ukurannya bagi manusia. Skala dalam arsitektur adalah suatu kualitas yang menghubungkan bangunan atau ruang dengan kemampuan manusia dalam memahami bangunan atau ruang tersebut. Ada dua macam skala, yaitu:



Gambar 2.17 Elemen Ruang Luar (skala)

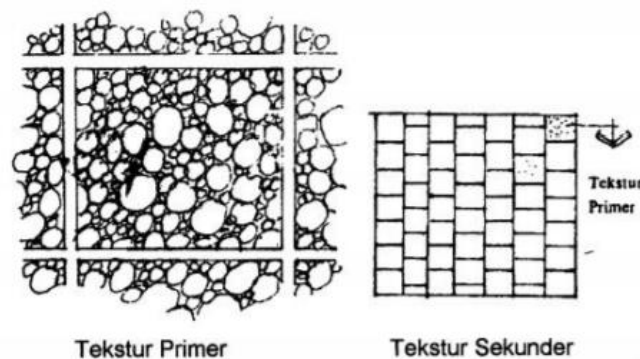
Sumber : Data Arsitek 2018

- Skala Manusia Perbandingan ukuran elemen bangunan atau ruang dengan dimensi tubuh manusia.
- Skala Generik Perbandingan ukuran elemen bangunan atau ruang terhadap elemen lain yang berhubungan dengannya atau disekitarnya.

b. Tekstur

Hubungan antara jarak dan tekstur adalah hal yang penting dalam merancang luar ruang. Bagaimana tampak suatu material dan bangunan bila dilihat dari jarak tertentu, sehingga kita sebagai arsitek dapat memilih material mana yang paling cocok untuk memperbaiki kualitas ruang luar. Tekstur merupakan titiktitik kasar yang tidak teratur pada suatu permukaan. Titiktitik ini berbeda dalam ukuran warna, bentuk atau sifat dan karakternya, seperti ukuran besar kecil, warna terang dan gelap, dan lain-lain. Tekstur menurut bentuknya dapat dibedakan menjadi :

- Tekstur Halus Permukaannya dibedakan oleh elemen-elemen yang halus atau oleh warna.
- Tekstur Kasar Permukaannya terdiri dari elemen-elemen yang berbeda corak, bentuk maupun warna. Tekstur pada suatu ruang luar sangat erat hubungannya dengan jarak pandang atau jarak penglihatan. Oleh karena itu untuk suatu bidang yang luas pada ruang luar, tekstur dapat dibedakan atas 2 bentuk :
- Tekstur Primer Yaitu tekstur yang terdapat pada bahan, yang hanya dapat dilihat dari jarak dekat.
- Tekstur Sekunder Yaitu tekstur yang dibuat dalam skala tertentu untuk memberikan kesan visual yang proporsional dari jarak jauh.



Gambar 2.18 Elemen Tekstur

Sumber : Data Arsitek 2018

2.8 Analisis Property Size

Setelah dilakukan analisis terhadap kebutuhan ruang dan besarnya yang diperoleh dari hasil kajian, maka dibutuhkan pula sirkulasi yang nyaman sebagai akses bagi pengguna bangunan. Untuk itu didapatkan property size pada perancangan Pasar Tradisional Lempuyangan yaitu sebagai berikut:

No	Ruang	Kebutuhan Ruang	Kapasitas	Analisis Besaran	Standart	Luas (M ²)	Asumsi
1	Ruang Pengelola	Ruang Tamu	10 Orang	1,00 M ²	5 x 5	25	Data Arsitek Jilid 2
		Ruang Arsip	-	1,2 M	3 X4	12	Data Arsitek Jilid 2
		Ruang Kerja	10 Orang	0,8 M	6 x 6	36	Data Arsitek Jilid 2
2	Toilet	Toilet Putra	1orang x 2 Unit	2,25 M	2,25 M	4,5	Data Arsitek Jilid 2
		Toilet Putri	1 orangx 2 Unit	2,25 M	2,25 M	2,25	Data Arsitek Jilid 2
		Wastafel Putra	1 orang	1,6 M	1,6 M	1,6	Data Arsitek Jilid 2
		Urinior Putra	1 orang	0,75 M	0,75 M	0,75	Data Arsitek Jilid 2
		Wastafel Putri	1 orang	2,25 M	2,25 M	2,25	Data Arsitek Jilid 2
3	Mushola	Ruang Sholat	20 orang	1,5 M	1,5 M	30	Data Arsitek Jilid 2
		Ruang Wudhu Putra	5 orang	0,5 M	0,5 M	2,5	Data Arsitek Jilid 2
		Ruang Wudhu Putri	5 orang	0,5 M	0,5 M	2,5	Data Arsitek Jilid 2
4	Ritel Kios	Kios Besar L3	10 orang (5 unit)	8 M x 6 M	8 M x 6 M	240	Data Arsitek Jilid 2
		Kios Sedang L2	15 orang (15 unit)	6 M x 6 M	6 M x 6 M	540	Data Arsitek Jilid 2
		Kios Kecil L1	5 orang x (18 unit)	4 M x 3 M	4 M x 3 M	216	Data Arsitek Jilid 2
4	Gazebo	Gazebo Kecil	2 orang (4 unit)	2,5 M x 1 M	2,5 M x 0,80 M	10	Data Arsitek Jilid 2
		Gazebo Sedang	7 orang (6 unit)	4 M x 3 M	2,5 M x 2,5 M	72	Data Arsitek Jilid 2
4	Selasar Loby	Selasar Pintu masuk pasar	25 orang	10 M x10 M	10 M x 8 M	100	Asumsi
4	Mini Galeri	Galeri Gerabah	15 orang	4 M x 5 M	4 M x 4 M	20	Asumsi
	Mini Teater	Tempat pertunjukan	30 orang	4 M x 5 M	4 M x 4 M	20	Asumsi

No	Ruang	Kebutuhan Ruang	Kapasitas	Analisis Besaran	Standart	Luas	Asumsi
1	Parkir Pengelola	Ruang Parkir Pengelola	10 Orang (7 mobil)	5 M x 5 M ²	5 x 5	175	Asumsi
2	Parkir Wisatawan	Ruang Parkir Mobil	10 mobil	4 M x 5 M	4 M x 5 M	200	Data Arsitek Jilid 3
		Ruang Parkir Motor	20 Motor	2m x1m	2m x1m	40	Data Arsitek Jilid 3
		Ruang Parkir Bus	8 Unit Bus	8m x 4m	8m x 4m	254	Data Arsitek Jilid 3

Tabel 2.6 Analisis Property Size
Sumber: Analisis Penulis, 2018

KEBUTUHAN RUANG	Total Luas (m ²)
RUANG PENGELOLA	73 (m ²)
TOILET	11,35 (m ²)
MUSHOLA	35 (m ²)
RITEL KIOS	996 (m ²)
GAZEBO	82 (m ²)
SELASAR LOBY	100 (m ²)
MINI GALERI	20 (m ²)
MINI TEATER	20 (m ²)
PARKIR PENGELOLA	175 (m ²)
PARKIR WISATAWAN	494 (m ²)
sirkulasi 30%	2,006,35

Tabel 2.7 Kebutuhan Ruang
Sumber: Analisis Penulis, 2018

2.9 Data Klien dan Pengguna

Pasar Gerabah Kasongan merupakan sebuah wadah dan tempat terjadinya aktivitas jual beli antara pengerajin Gerabah Asli Kasongan dengan pembeli di dalamnya serta antar pengelola pasar dan serta pengguna pasar gerabah lainnya yaitu pengunjung yang bertujuan dengan atau tanpa membeli barang.

1. Pedagang

Pedagang adalah orang yang melakukan kegiatan atau aktivitas berdagang di pasar Gerabah Kasongan. Berbagai Produk yang bermacam- macam antara pedagang di pasar Seni Gerabah adalah Pedagang Produk Guci, Produk Alat Dapur, Sovenir, Interior Rumah (Kursi, lampu, meja, Patung)

2. Pembeli

Pembeli adalah orang yang melakukan kegiatan atau aktivitas di dalamnya seperti aktivitas membeli barang di pasar Kerajinan sesuai kebutuhan yang di inginkan. Pembeli merupakan subjek penting karena dengan adanya pembeli maka akan menghidupkan kembali suasana pasar Gerabah Kasongan.

3. Pengunjung

Pengunjung adalah orang yang melakukan kegiatan atau aktivitas di pasar gerabah seperti membeli produk barang pasar yang di tawarkan di pasar gerabah maupun melihat- lihat produk

pasar gerabah. Pengunjung bisa berupa penduduk setempat, wisatawan lokal, dan wisatawan mancanegara.

4. Pengelola pasar

Petugas Pengelola pasar Gerabah yang di tugaskan untuk mengelola kegiatan yang ada di pasar. Pengelola dengan berbagai aktivitas serta informasi tentang pasar yang terdiri dari lurah pasar, camat pasar, cleaning service, Petugas Sewa dan tukang parkir yang berada di Kawasan Pasar Gerabah. Kegiatan yang terjadi seperti lurah pasar yang bertugas untuk mengelola kegiatan di pasar Gerabah. Lurah pasar bertugas untuk melaporkan seluruh kegiatan yang terjadi di pasar ke Dinas Pengelolaan Pasar setempat. Kegiatan petugas Carik pasar yang bertugas untuk menarik uang sewa los di pasar. Cleaning service merupakan petugas kebersihan yang terdapat di dalam pasar maupun luar pasar, Tukang parker yang berkegiatan bertugas untuk mengatur Area parkir kendaraan yang datang maupun pergi dari Pasar Gerabah Kasongan.

2.10 Kajian Tema Perancangan

2.10.1 Kajian Problematika Tematis

Pasar Gerabah Kasongan merupakan pasar seni gerabah yang dalam kegiatan transaksi melalukakn proses secara langsung antar pedagang dan pembeli. Aktifitas yang terdapat di Pasar Seni gerabah yaitu aktifitas jual beli kerajinan gerabah bahan terdapat juga beberapa pedagang mulai dengan jenis barang dagang yaitu mulai dari hasil kerajinan Gerabah alat rumah tangga, Kerajinan Gerabah Interior Rumah, Kerajinan Gerabah Patung,dll . Tiga aktifitas Los pasar ini membutuhkan ruang dagang yang berbeda ukuran antara los pasat kecil maupun los pasar besar . Bahan pasar gerabahnyapun memiliki sifat dagangan yang berbeda antara pasar gerabah yang berbeda sehingga harus di bedakan antara jenis barang yang membutuhkan tempat yang cukup untuk barang gerabah yang memerlukan tempat gerabah dengan ruang yang luas dan ruang gerabah yang ukurannya masih sesuai. Sehingga dibutuhkan penataan pada area gerabah yang cukup besar seperti peralatan interior maupun patung di Pasar Seni gerabah sesuai dengan komoditi barang dagangannya. Selain aktivitas eksisting Pasar seni gerabah di kawasan kasongan juga terdapat beragam Usaha Mikro Kecil Menengah masyarakat Seni Gerabah yaitu makanan khas dari lokasi kasongan serta kerajinan yang di gunakan . Usaha ini masih berkembang hingga saat ini di lingkungan tempat tinggal Kawasan pasar seni gerabah sehingga dibutuhkan fasilitas untuk mengembangkan usaha-usaha tersebut. Salah satunya adalah dengan mengintegrasikan dengan kegiatan redesign Pasar seni gerabah karena pasar

merupakan pusat kegiatan perekonomian dan edukasi serta wisata sehingga Pasar seni gerabah dapat menjadi ruang publik yang vital di Kawasan Kasongan.

Pelaku Aktivitas	Jenias Aktivitas
Pedagang Jenis Gerabah Interior rumah	Menyimpan, Menata barang dagangan yang ingin di jual, dan memamerkan hasil pruduk terbaru
Pedagang Jenis Gerabah Patung	Menyimpan, Menata barang dagangan yang ingin di jual serta memarkan hasil produk terbaru
Pedagang Jenis Gerabah alat Dapur	Menyimpan, Menata barang dagangan yang ingin di jual belikan hasil gerabah

Tabel 2.8 Jenis Aktifitas dan Pelaku Gerabah Kasongan

Sumber : Analisis Penulis, 2016

1. Pedagang Pasar gerabah

Pasar Seni Gerabah yang mendistribusikan hasil kerajinan Pada Wilayahnya Kasongan di daerah Kota Bantul , Yogyakarta, dan sekitarnya, sehingga pedagang tidak hanya berjualan di pasar gerabah. Beberapa pedagang membawa barang dagangannya dengan mobil pick-up dan motor, dan Sepeda. Di Pasar seni gerabah pedagang hanya memiliki tempat untuk menjual barang dagangan tetapi tidak memiliki tempat penyimpanan barang yang khusus untuk menyimpang jenis barang gerabah yang tidak dapat terkena matahari berlebih sehingga pedagang hanya pedagang patung dan interior gerabah seperti patung, meja kursi yang besar yang meninggalkan barang dagangan dipasar. Berikut adalah pembagian jenis barang dagang di Pasar Grabah Kasongan.

a. Area Penyimpanan

Tempat memajang barang tidak cukup hanya menggunakan lantai seadanya yang di taruh di lantai oleh karena itu harus ada meja besar yang pada bagian tertentu yang di gunakan untuk menyimpan barang lainnya. Posisi peletakkannya di sesuaikan dengan bentuk los yang di gunakan serta kegiatan los gerabah yang di perjualbelikan dan tingginya rata-rata di perkirakan sekitar 2 meter tentu menyesuaikan dengan ukuran toko.

b. Area Penyajian

Area penyajian berupa tempat roringdoor yang hanya di taruh di lantai atau meja untuk menyimpan dengan fungsi untuk memajang barang dagangan sehingga pembeli lebih mudah ketika akan memilih barang. Dipasaran terdapat berbagai macam ukuran dari yaitu

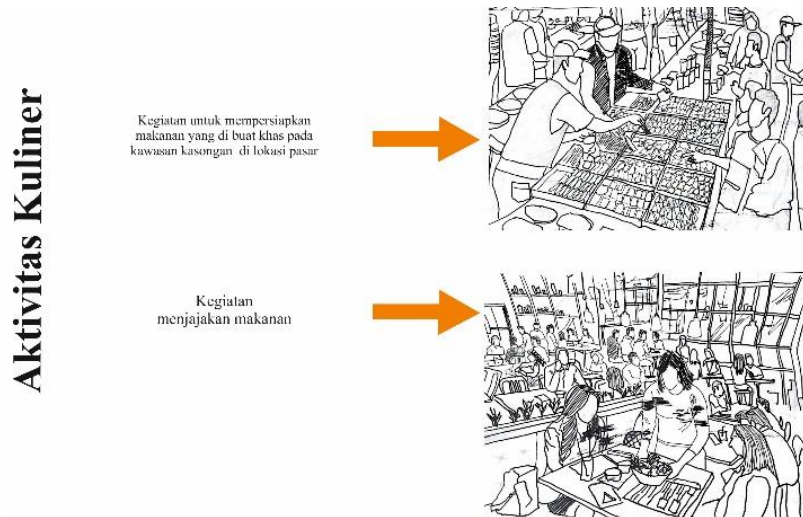
dengan panjang 1 meter hingga 2 meter. Namun yang sering digunakan yaitu ukuran 1,5 meter.

2. Komunitas Usaha Mikro Kecil dan Menengah

Di kawasan Kasongan terdapat Forum Komunitas Usaha Kecil dan Menengah (UMKM) dengan jenis usaha dagang yaitu Berbagai macam gerabah kerajinan yang di gunakan

1. Kuliner

Usaha kuliner kelontong yang khas pada Kawasan Gerabah kasongan terdapat di kawasan Kasongan sangat beragam jenis makanan khas tersebut seperti makanan jenis makanan ringan yang digunakan yang biasa di gunakan sebagai oleh-oleh khas dari Kawasan Kasongan hingga makanan berat dengan jenis pedagang berupa gerobak, warung toko, dan lesehan. Para pedagang kuliner tersebut bertempat tinggal di Kawasan Kasongan dan kebanyakan dari mereka menjual barang dagangannya di sekitar tempat tinggal dengan membuka warung-warung pinggir jalan, atau jika ada kegiatan Wisata di lokasi edu wisata Bedok Kasongnan yang biasanya lebih banyak di minati wisata.



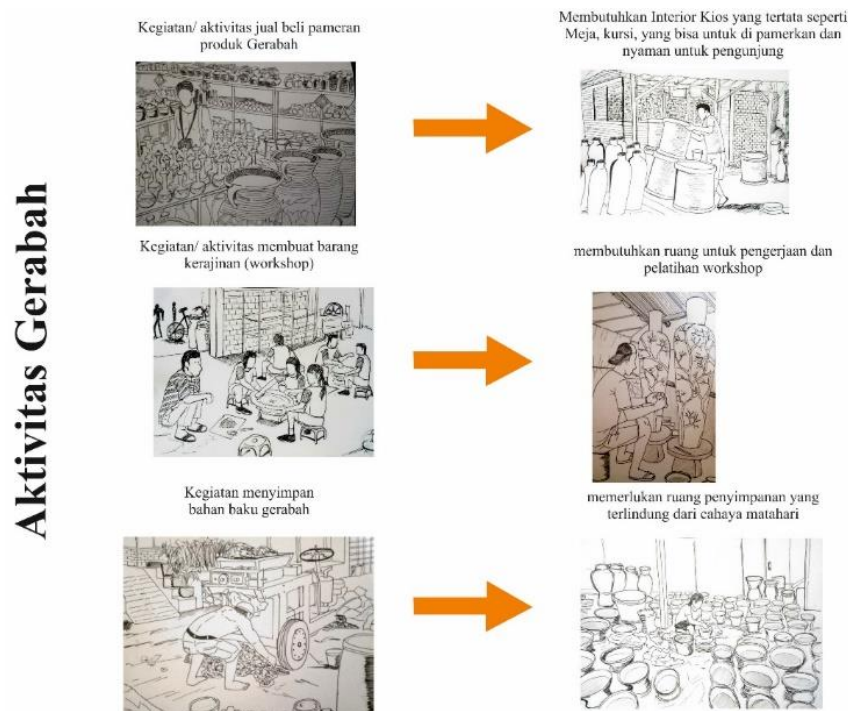
Gambar 2.19 Aktifitas pada gerabah

Sumber : Analisa Penulis, 2018

2. Kerajinan

Selain kuliner, juga terdapat usaha kerajinan gerabah yang mejandi daya Tarik di Kawasan tersebut dagangan yang berbeda-beda di antaranya yang paling dominan yaitu kerajinan Guci , Kerajinan Interior Rumah(lampu, meja, kursi, patung, Tempat lampu,dll), Kerajinan aneka batu hias (patung, air mancur taman, cobek, pot bunga,dll) dan terdapat kerajinan yang lain seperti material bambu dan kayu dengan berbagai bentuk interior yang unik untuk di . Masing-

masing kerajinan yang di perjual belikan yang rata- rata membutuhkan ruang-ruang untuk penyimpanan, workshop dan penjualan/pamer produk yang sesuai untuk menjaga kualitas produk-produk yang di jual.



Gambar 2.20 Aktifitas pada gerabah

Sumber : Analisa Penulis, 2018

3 Kerajinan Gerabah

Gerabah merupakan Seni kerajinan dengan proses yang cukup lama, dari membuat berbahan material tanah liat, pengeringan tanah gerabah, pembakaran, pengecatan. Teknik membuat gerabah sudah di perkenalkan dari seorang seniman di kasongan.

Alat dan bahan yang diperlukan saat membuat antara lain:

- i. Meterial Tanah Liat
- ii. Tempat Pembentuk yang bulat pada Gerabah
- iii. Air bersih untuk melembekan
- iv. Tempat Penjemuran
- v. Tempat Pembakaran
- vi. Tempat Pengecatan Gerabah

Proses pengerjaan Gerabah



PENGGILIGAN TANAH LIAT
penggiligan bahan material tanah liat ini di gunakan untuk proses awal untuk melunakan bahan material agar bisa di bentuk



PEMBUATAN GERABAH
pembentukan gerabah pada tanah liat digunakan untuk membentuk dan mendapatkan bentuk yang maksimal untuk para pengerajin gerabah



PENGERAJIN GERABAH
pengerajin gerabah pada tanah liat digunakan untuk memaksimalkan hasil gerabah mentah yang di ukur dan di bentuk oleh para pengerajin gerabah



PEMBAKARAN TANAH LIAT
pembakaran tanah liat di lakukan untuk pengawetan tanah liat dari tanah liat yang masih mentah.



PENGE CETAN TANAH LIAT
pengecetan tanah liat di lakukan untuk mempercantik tanah liat yang memberikan kesan yang menarik pada hasil gerabah

Gambar 2.21 Aktifitas pembuatan gerabah

Sumber : Analisa Penulis, 2018

2.11 Paparan Teori yang Dirujuk

2.11.1 Redesign

Redesign yang di artikan pada teori kata redesign terdiri dari 2 kata, yaitu re- dan design. Dalam Bahasa Inggris, penggunaan kata re mengacu pada pengulangan atau melakukan kembali, sehingga redesign dapat di artikan sebagai design ulang yang di gunakan pada perancangan bangunan. Beberapa definisi redesign dari beberapa sumber :

- Menurut American Heritage Dictionary (2006) redesign means to make a revision in the appearance of function of, dapat di artikan membuat revisi dalam penampilan atau fungsi dari bangunan baru maupun bangunan yang lama.
- Menurut Collins English Dictionary(2009),” redesign is to chage the design of (something)”, yang dapat di artikan mengubah desain dari sesuatu bangunan yang lama hingga ke baru seperti kekurangan yang baik maupun kekurangan yang bias di tambah pada bangunan baru.
- Menurut salim’s Ninth collegiate English- Indonesia Dictionry (2000), redesign berarti merancang kembali.

Dari beberapa definisi yang di dapat dan di pelajiri bahwa para ahli yang menemukan teori yang dapat disimpulkan bahwa bentuk redesign mengandung pengertian merancang

ulang pada Kawasan maupun bangunan yang sudah ada maupun pemabahan sehingga terjadi perubahan dalam penampilan atau fungsi dari bangunan.

Dalam arsitektur, merancang ulang identic dengan pembangunan kembali bangunan yang kurang menurut fungsi maupun bentic, karya arsitektur yang di rasakan kurang tepat guna pada bagian bangunan. Teori Heinz Frick dan Bambang Suskiyono (2007), yang mengatakan kata-kata membangun kembali dengan membongkar secara seksama atau memperbaiki kesalahan yan terjadi pada Kawasan bangunan. Membangun kembali berarti menggunakan kembali Gedung yang kurang di minati atau bangunan Gedung yang sudah ada tetapi tidak dimanfaatkan lagi seperti fungsi semula, atau banguann Gedung yang kurang menarik untuk para pengunjung.

Redesign dalam arsitektur dapat dilakukan dengan beberapa type seperti mengubah, mengurangi ataupun menambahkan unsur yang menarik pada bangunan redesign perlu di rencanakan secara matang, sehingga dapat di hasil yang efisisen, dan efektif di rancang secara matang sehingga dapat hasil yang efisien, efektif, dan dapat menjawab masalah yang ada dalam bangunan tersebut.

Redesign yang di lakukan dengan penambahan baru pada bangunan harus memperhitungkan interaksi anatar bangunan yang lama hingga bangunan yang baru menurut Dibner (1985) menjelaskan beberapa yang di lakukan untuk membertahankan dalam merancang bangunan tambahan antara lain:

- Ukuran dan bentuk yang di bagangun yang tidak perlu harus tetap saa ketika pembangunan di rancang. Namun design bangunan harus mempunyai ciri khas atau penambahhakan fungsi dan ruang tertentu sebagai unit dengan bangunan.
- Laha kebanyakan bangunaan di tambahkan secara horizontal dari pada vertical oleh sebab itu ukuran lahan yang memadahi menjadi sangat penting dan perlu di perhatikan atar fasilitas yang di perlukan.
- Struktur sebelum design structural dari bangunan baru di mulai system struktur bangunan yang harus di tinjau kecukapan untuk memenuhi efek dari penambahna baru jika penambahan baru. Jika penambahan baru berdekatan dengan pijakan yang ada di dinding pondasi harus dirancang dan di bangun sangat hati-hati untuk menghindasi dan mengganggu stabilitas bangunan yang ada.
- System mekanikal elektrikal system dalam sebuah bangunan. Dengan adanya penambahan baru pada fasilitas banguanna tentunya membutuhkan system mekanikal

dan elektrikal baru yang dapat menjawab kebutuhan baru, baik yang ada berasal dari bangunan lama dan bangunan baru.

2.11.2 Pasar Tradisional

Menurut Menteri Kesehatan Republik Indonesia, pasar tradisional adalah pasar yang sebagian besar dagangannya adalah kebutuhan dasar sehari-hari dengan praktek perdagangan yang masih sederhana dengan fasilitas infrastrukturnya juga masih sangat sederhana dan belum mengindahkan kaidah kesehatan.

1. Fungsi Pasar Tradisional

Menurut (Syukron,2011 : Desain Interior Market Center dengan Pendekatan Edukatif) dengan fungsi pasar tradisional antara lain :

1. Sebagai tempat terjadinya jual beli

Pasar tradisional merupakan wadah bagi penjual dan pembeli untuk melakukan transaksi baik dalam bentuk barang dagangan maupun jasa.

2. Sebagai Sarana Sosialisasi

Di pasar tradisional, akan terjadi pertukaran informasi yang dilakuka oleh penjual dan pembeli. Proses penyampaian informasi di pasar meliputi perkembangan ekonomi masyarakat, perkembangan harga barang, perkembangan situasi kota, dan lain-lain. Sebagai Tempat Eksistensi Masyarakat

3. Menengah Bawah Pasar menjadi wadah bagi seluruh lapisan masyarakat untuk mencari kehidupan khususnya masyarakat kelas menengah bawah untuk mencari nafkah.

4. Sebagai Sarana Hubungan Sosial

Adanya kerja sama dan kompetisi maka dapat mempererat hubungan sosial antara penjual dan pembeli.

5. Sebagai Sarana Konstruksi Budaya

Pasar merupakan suatu wadah yang digunakan untuk menyatukan beberapa unsur yang berbeda sebagai upaya untuk membentuk hal yang dapat digunakan oleh individu atau kelompok masyarakat.

6. Sebagai Tempat Rekreasi

Di pasar tradisional pengunjung tidak hanya bertujuan untuk membeli barang dagangan tetapi pasar dapat berfungsi sebagai tempat rekreasi walaupun kegiatan tersebut hanya sekedar melihat-lihet barang dagangan yang dijual.

2.12.3 Kegiatan di Dalam Pasar

a. Menurut M. Darwis (1984) kegiatan perdagangan di dalam pasar pada garis besarnya meliputi :

- Kegiatan penyaluran materi perdagangan.
- Sirkulasi, transportasi dan dropping.
- Distribusi barang dagang ke setiap unit penjualan di dalam pasar.
Kegiatan pelayanan jual beli
- Kegiatan jual beli antara pedagang dan konsumen. Kegiatan menyimpan barang dagang. Kegiatan pergerakan dan perpindahan pengunjung dari luar lingkungan ke dalam bangunan pasar serta dari unit penjualan ke unit penjualan.
- Kegiatan transportasi pencapaian dari dan lokasi bangunan pasar.
- Kegiatan pelayanan penunjang seperti bank, pembersihan, dan pemeliharaan.
Kegiatan Utama di Dalam Pasar Distribusi barang Kegiatan distribusi barang merupakan kegiatan memindahkan barang dagangan dari tempat asal ke pasar dan dari tempat penurunan ke tempat penjualan.

b. Penyimpanan Barang

Kegiatan penyimpana barang ke dalam ruang penyimpanan. Biasanya masih disatukan dalam kegiatan jual beli dan dilihat langsung oleh para pembeli.

c. Penyajian Barang

Kegiatan menyajikan barang di meja dagang dengan tujuan sebanyak mungkin pembeli dapat melihat dan memilih barang-barang yang diinginkan.

Kegiatan ini akan menimbulkan komunikasi antara pedagang dan pembeli.

4. Kegiatan Jual Beli

Pada saat kegiatan jual beli di pasar berlangsung maka akan terjadi proses tawar menawar. Pada umumnya posisi pedagang yaitu berdiri, duduk bersila, atau duduk di atas bangku sedangkan pembeli biasanya berdiri tegak atau berdiri membungkuk.

3. Komponen Penataan Pasar

Menurut Djibran (2015), terdapat 2 komponen untuk mendukung aktivitas di dalam pasar :

1. Komponen utama

- Bangunan

- Kios dagang
- Gang antar kios
- Jalan utama

2. Komponen pendukung

- Identitas (papan nama, gapura atau tugu)
- Papan informasi
- Toilet
- Mushola
- Air bersih
- Drainase
- Parkir
- Pemadam kebakaran
- Tempat pembuangan sampah

4. Kriteria Penataan Pasar Tradisional

Menurut Tristyanthi dalam Djibran (2014) terdapat 7 kriteria penataan pasar tradisional:

1. Aksesibilitas, kebutuhan para pengguna untuk memasuki atau memanfaatkan fasilitas pasar.
2. Keamanan, kebutuhan para pengguna terhadap tingkat ancaman kriminalitas di dalam area pasar.
3. Keselamatan, kebutuhan para pengguna menyangkut jaminan keselamatan dalam beraktivitas di dalam area pasar.
4. Kesehatan, kebutuhan para pengguna untuk mendapatkan kondisi pasar yang sehat.
5. Kenyamanan, kebutuhan para pengguna untuk mendapatkan rasa nyaman untuk melakukan aktivitas di dalam area pasar.
6. Estetika, kebutuhan pengguna untuk mendapatkan nilai lebih dari estetika yang didapatkan saat beraktivitas dalam area pasar.
7. Kecukupan, kebutuhan para pengguna untuk mendapatkan fasilitas pasar yang sesuai untuk mendukung aktivitas pasar.

5. Sarana dan Fasilitas Pendukung Pasar

Menurut peraturan menteri no.20 tahun 2012 tentang pengelolaan dan

pemberdayaan pasar terbagi menjadi fasilitas bangunan dan sarana pendukung pasar yaitu :

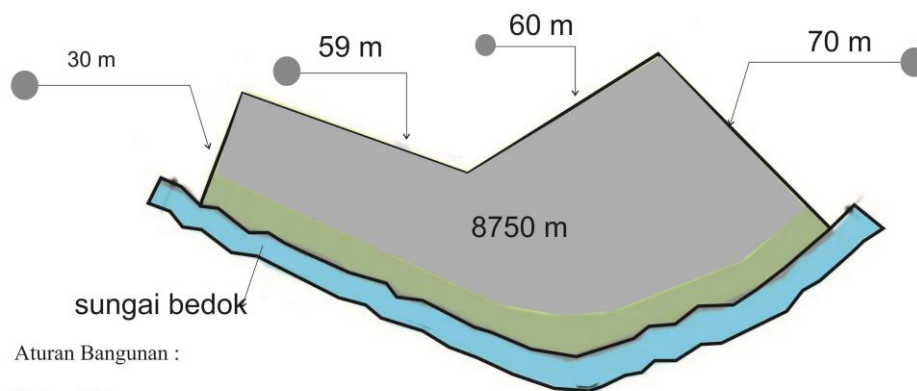
Fasilitas bangunan dan tata letak pasar:

- a) Bangunan toko/kios/los dibuat dengan ukuran standar ruang tertentu;
- b) Petak atau blok dengan akses jalan pengunjung ke segala arah
- c) Pencahayaan dan sirkulasi udara yang cukup;
- d) Penataan toko/kios/los berdasarkan jenis barang dagangan dan
- e) Bentuk bangunan pasar tradisional selaras dengan karakteristik budaya daerah.

Sarana pendukung sebagaimana dimaksud dalam Pasal 6 ayat (1) huruf c, antara lain:

- a. Kantor pengelola
- b. Areal parkir
- c. Tempat pembuangan sampah sementara/sarana pengelolaan sampah;
- d. Air bersih
- e. Sanitasi/drainase
- f. Tempat ibadah
- g. Toilet umum
- h. Pos keamanan
- i. Tempat pengelolaan limbah/Instalasi Pengelolaan Air Limbah;
- j. Hidran dan fasilitas pemadam kebakaran;
- k. Penteraan
- l. Sarana komunikasi dan
- m. Area bongkar muat dagangan

Peraturan Setempat



Aturan Bangunan :

KDB : 50%
 : 50% x 8750 m² = 4.375 m²
 KDH : 40%
 : 40% x 8750 = 3500 m²

Aturan wajib :

Garis Sempadan sungai bertanggul 3m
 Garis sempadan sungai tidak bertanggul 5 m

6. Tata Ruang Pasar

1. Penataan Komoditi Barang Dagangan

Penataan tata ruang pasar tradisional tidak dapat terlepas dari penataan komoditi barang dagangan pasar gerabah serta ruang-ruang yang terpinggirkan yang berkaitan dengan komoditi barang dagangan. Menurut D.Dewar dan Vanessa W dalam Wibowo (2011) tata ruang pasar dibedakan penempatannya sesuai sifat-sifat barang tersebut. Menurut D.Dewar dan Vanessa

1. penempatan barang-barang yang memiliki karakter sejenis ini dengan alasan, sebagai berikut
2. Setiap barang membutuhkan lingkungan yang spesifik untuk mengoptimalkan penjualannya, seperti butuh pencahayaan.
3. Setiap barang mempunyai efek samping yang berlainan, seperti bau dan pandangan.
4. Setiap barang mempunyai karakter penanganan, seperti tempat bongkarnya, drainase, pencucian dan sebagainya.
5. Para konsumen/pembeli dengan mudah dapat memilih dan membandingkan harganya.
6. Perilaku pembeli sangat beragam, konsentrasi dari sebagian barang-barang dan pelayanan memberikan effect image dari para konsumen.

2.13 Wisata

1. Pengertian Wisata

Wisata adalah kegiatan perjalanan atau sebagian dari kegiatan tersebut yang dilakukan secara sukarela serta bersifat sementara untuk menikmati objek dan daya tarik wisata (UU.No. 9/Tahun 1990 tentang Kepariwisataaan).

2. Daya Tarik Wisata

Menurut Drs. Wing Haryono M.Ed dalam Nurcahyadi (2001) dalam bukunya Rekreasi dan Entertainment untuk menarik minat wisatawan terdapat 5 syarat untuk dipenuhi pada sebuah objek wisata yang berperan sebagai daya tarik :

- a. Something to see, merupakan daya tarik yang dapat dilihat oleh wisatawan.

Sesuatu yang dilihat dapat berupa atraksi wisata yang dapat dijadikan sebagai kegiatan untuk wisatawan.

- b. Something to do, merupakan fasilitas rekreasi yang disediakan untuk digunakan oleh wisatawan . Sesuatu kegiatan yang dilakukan terkait dengan kegiatan rekreasi dapat berupa bermacam-macam kegiatan sehingga mampu membuat wisatawan dapat berada lebih lama.

c. Something to buy, Merupakan tempat yang menyediakan barang-barang yang menarik untuk dibeli wisatawan berupa sesuatu yang unik maupun khas. Sesuatu yang di jual dapat dibeli dan dibawa pulang .

d. Something To stay /Refresh, merupakan tempat atau wadah yang menyediakan tempat untuk dapat beristirahat dengan menyediakan fasilitas di tempat itu.

e. Something to eat, merupakan tempat yang mampu menyediakan sesuatu yang dapat dimakan untuk dinikmati oleh wisatawan ditempat itu.

2.14 Kerajinan Seni

1. Pengertian Seni

Menurut KBBI seni adalah keahlian membuat karya yang bermutu (dilihat dari segi kehalusannya, keindahannya, dan sebagainya); atau karya yang diciptakan dengan keahlian yang luar biasa, seperti tari, lukisan, ukiran.

2. Pengertian Kerajinan

Kerajinan adalah aktifitas yang menghasilkan suatu inovasi, kreativitas dan inovasi dalam bidang seni

2. Fungsi Pusat Kerajinan Seni

1. Sebagai wadah untuk memamerkan dan menjual hasil karya seni kepada masyarakat.
2. Sebagai media komunikasi antara pengrajin dan masyarakat.
3. Sebagai wadah edukasi mengenai karya seni dan kerajinan dengan melihat secara langsung proses pembuatan.
4. Sebagai area wisata dan rekreasi.

3. Kegiatan Pusat Kerajinan

Beberapa kegiatan yang terjadi di pusat kerajinan adalah :

- a. Pengenalan, penyajian dan penjualan produk kepada masyarakat.
- b. Pembuatan pelatihan karya seni.
- c. Kursus pelatihan karya seni.

4. Klasifikasi Seni

Berdasarkan tampilan obyek seni dapat dibagi menjadi 2 jenis :

- a. Seni pertunjukan berupa seni tari, drama, musik, suara, dan pendalangan.
- b. Seni rupa berupa seni lukis, seni patung, seni pahat, ukir, kriya, seni bangunan, dan grafis.

5. Tempat Kegiatan Seni

1. Ruang pameran, galeri seni, sanggar seni, dan ruang pamer digunakan sebagai wadah untuk mempresentasikan karya seni berupa seni rupa. (menurut Suryasari, Noviani dkk. Penataan Ruang Pamer Kerajinan Keramik) ruang galeri memiliki fasilitas utama dan penunjang.

Fasilitas utama berupa :

- An introductory space yang digunakan untuk memperkenalkan fasilitas di dalam galeri.
- Main gallery displays digunakan untuk tempat pameran utama Temporary displays area untuk memamerkan barang dalam jangka waktu pendek.

Fasilitas Penunjang

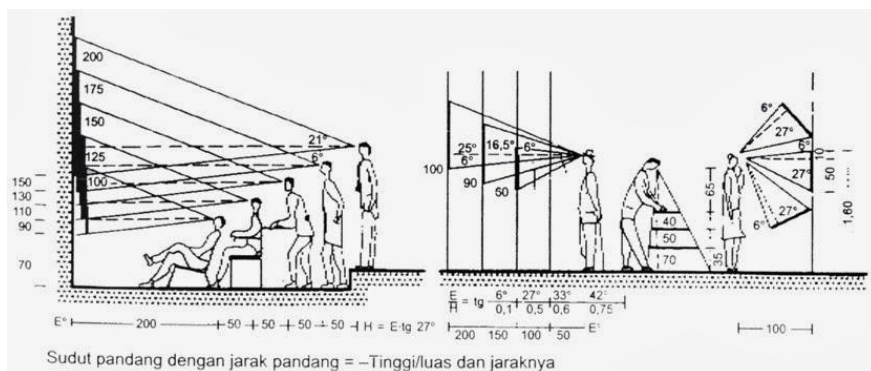
- Workshop yaitu empat pembuatan maupun penyimpanan karya seni.

6. Standar Perancangan Galeri Seni

Menurut Ernst Neufert (1993) terdapat beberapa standar perancangan ruang pameran untuk karya seni, yaitu :

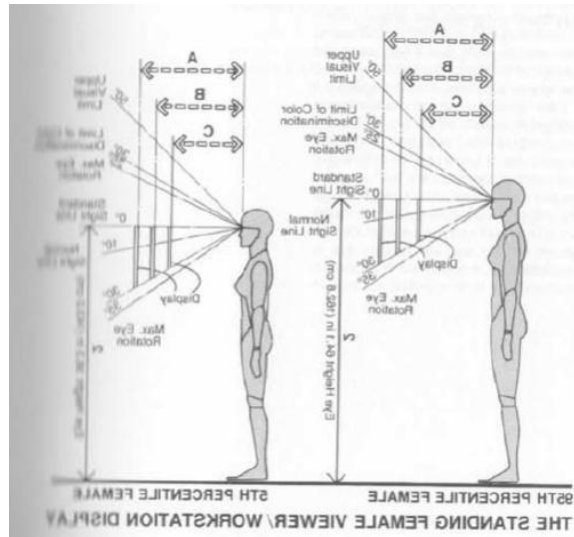
- a. Terlindung dari gangguan, pencurian, kelembapan, kering dan debu.
 - b. Mendapatkan cahaya yang terang, merupakan bagian dari pameran yang baik.
 - c. Penghawaan yang baik dan kondisi ruang yang stabil
 - d. Tampilan display dibuat semenarik mungkin dan dapat dilihat dengan mudah.
- **Display**

Tempat perletakan objek dalam daerah pandang pengamat, pelindung benda pameran, tempat perletakan cahaya buatan dan pembatas ruang yang dapat berupa dinding, panel, penyangga, almari.



Gambar 2.22. Standar Jarak dan Sudut Pandang

Sumber : Data Arsitek jilid 3



Gambar 2.23 . Standar Jarak dan Sudut Pandang
 Sumber : Data Arsitek jilid 3

2.15 Rekreatif dan Edukatif

1. Indikator Rekreatif

Dapat diambil dua indikator untuk menciptakan karakter rekreatif yaitu:

1. Keanekragaman

Proporsi yaitu perbandingan terhadap atau ukuran atau skala yang seimbang.

2. Bentuk yang menggabungkan 3 bentuk dasar sehingga kita dapat menciptakan bentuk-bentuk lainnya.

3. Warna adalah unsur yang mencolok, yang dapat membedakan suatu bentuk terhadap lingkungannya. Warna juga dapat mempengaruhi terhadap bobot visual suatu bentuk (Francis DK Ching).

4. Tekstur berupa karakter permukaan bentuk.

5. Material adalah bahan bangunan yang digunakan dalam satu ruang.

2. Tidak Monoton

Penggunaan atau penambahan bentuk-bentuk dasar seperti bentuk terpusat, bentuk linier, bentuk radial, bentuk cluster dan bentuk grid.

2. Penciptaan Suasana Rekreatif

Suasana rekreatif dapat diperoleh dengan beberapa cara diantaranya :

1. Adanya unsur-unsur alam

Dengan memasukkan unsur alam ke dalam bangunan seperti taman dan air.

2. Adanya Pergerakan Manusia

Pergerakan dapat berupa sirkulasi baik horizontal maupun vertikal atau elemen bangunan bergerak.

3. Ruang Bersama / Public Area

Ada ruang yang dapat dipakai tanpa batas-batas sehingga individu dapat saling berinteraksi.

4. Orang Dapat Saling Melihat

Manusia secara naluriah mempunyai kebutuhan untuk bersosialisasi, melihat dan dilihat orang lain.

5. Eksploratif

Mengundang para pengunjung untuk ikut mengapresiasi, mengalami, merasakan segala sesuatu di dalam bangunan

2.16 Preseden :

a. New Market in Celje / Arhitektura Krušec

- Arsitek : Arhitektura Krušec
- Lokasi : Celje, Slovenia
- Tim Proyek : Lena Krušec, Tomaž Krušec and Vid Kurinčič
- Area : 410.0 m² Project
- Year : 2009
- Sistem Penghawaan : Penutup atap, yang memungkinkan pasar menggunakan pencahayaan alami, atap juga memiliki tujuan struktural, jarak antar lantai dan atap yang tinggi memungkinkan bangunan terkesan lebar dan luas. Penggunaan warna bangunan Desain warna monokrom yang ditampilkan di pasar menciptakan latar belakang spasial netral, yang menonjolkan keragaman warna buah, sayuran dan produk lainnya yang tersedia di kios-kios.



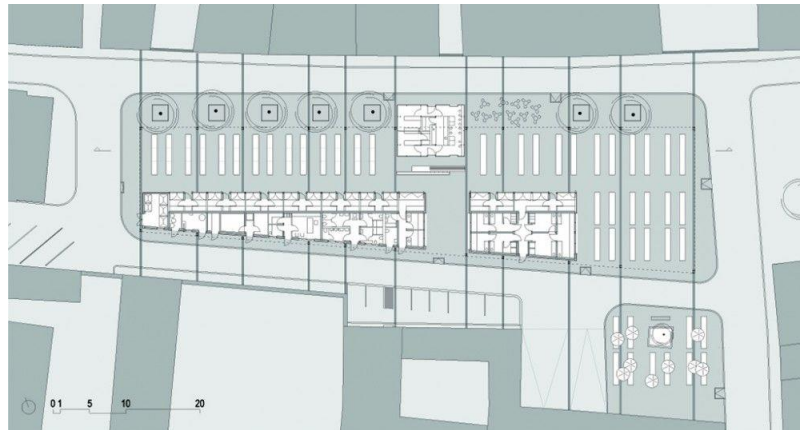
Gambar 2.24 New Market in Celje / Arhitektura Krušec

Sumber : Sumber archdaily, 2018



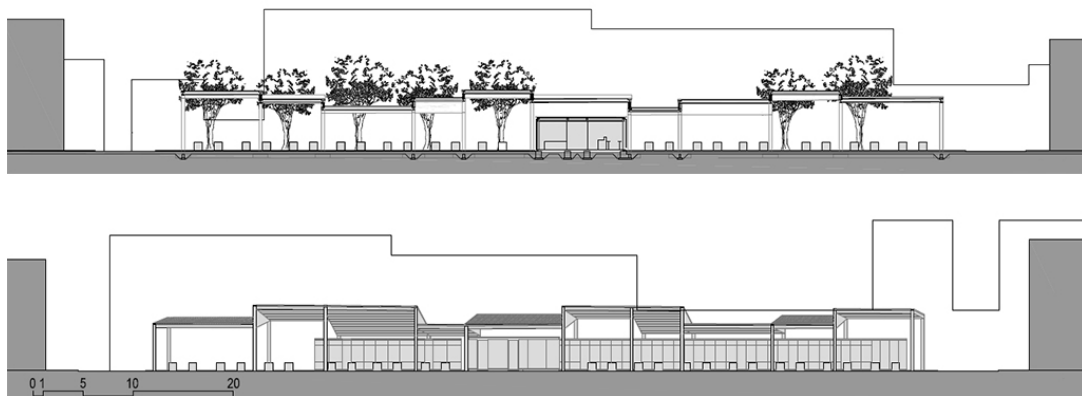
Gambar 2.25 Situasi New Market in Celje / Arhitektura Krušec

Sumber : Sumber archdaily, 2018



Gambar 2.26 Denah New Market in Celje / Arhitektura Krušec

Sumber : Sumber archdaily,2018



Gambar 2.27 Tampak Samping New Market in Celje / Arhitektura Krušec

Sumber : Sumber archdaily,2018

- b.** Pasar seni Ancol
- Pengembang : PT Pembangunan Jaya
 - Luas tanah : 5,25 ha
 - Pembagian Kawasan

Di pasar seni Ancol ini di bagi dalam 3 zonasi yaitu :

- a. Art Village yang terdiri dari : pasar, daerah hijau, area workshop, hutan lansekap
 - b. The boulevard yang terdiri : area pejalan kaki, plaza, retail
 - c. Port Side : area danau, lansekap pantai, resort
- Zonasi di pasar seni Ancol ini telah di rencanakan dengan baik, sehingga aktivitas dan kebutuhan ruang telah tersedia pada Pasar tradisional. Retail-retail di rancang yang berkonsep menyebar yang tidak hanya fokus pada 1 bangunan saja . Sehingga suasana bangunan retail tidak monoton dan kaku. Dapat dilihat pada gambar jika Perancangan bangunan pasar seni Ancol mengikuti letak vegetasi pada site,

sehingga meminimalkan penebangan pohon. Dapat dilihat pada gambar jalur sirkulasi (warna coklat) di rancang menyebar dan tidak memusat pada satu entrance. Dengan begitu semua zona pada pasar seni akan dilewati oleh pengunjung wisata pasar seni . Jalur sirkulasi juga melingkar sehingga Retail – retail akan terhubung dengan kegiatan Pasar seni.



Gambar 2.28 Siteplan Pasar Seni Ancol

Sumber : Sumber archdaily, 2018



Gambar 2.29 Denah Pasar Seni Ancol

Sumber : Sumber archdaily, 2018



Gambar 2.30 Pasar Seni Ancol
Sumber : Sumber archdaily, 2018



Gambar 2.31 Amphiteater Pasar Seni Ancol
Sumber : Sumber archdaily,2018



Gambar 2.32 Bentuk Kios Bangunan Pasar Seni Ancol

Sumber : Sumber archdaily,2018

d. Open Space Tepi Sungai Chao Phraya, Bangkok

Begitu memasuki kawasan vihara, rumpun taman yang ditata cantik memperteduh suasana Bangkok yang saat itu panas menyengat. Pepohonan bonsai ditata rapi di antara rerumputan yang sangat terawat. Jauh lebih ke dalam, akan tampak sebuah stupa besar yang menjadi ciri khas dari vihara ini. Sayangnya, saat detiktravel berkunjung ke sana akhir April lalu, stupa setinggi 86 meter itu sedang dipugar.



Gambar 2.33 Zonasi Bangunan Pasar Seni Ancol

Sumber : Sumber archdaily,2018



Gambar 2.34 Open Space Tepi Suna

Sumber : Sumber archdaily,2018



Gambar 2.35 Open Space Tepi Suna

Sumber : Sumber archdaily,2018



Gambar 2.36 Open Space Tepi Suna

Sumber : Sumber archdaily ,2018

e. XT Square

XT Square merupakan sebuah pusat Seni dan Kerajinan Yogyakarta yang berada di kawasan Umbulharjo Yogyakarta. XT Square dibangun sebagai pusat perbelanjaan yang dikelola profesional serta modern namun terjangkau untuk UKM dan UMKM.



Gambar 2.37 Gedung XT Square

Sumber : Google.com, 2018



Gambar 2.38. Denah Siteplan Gedung XT Square

Sumber : Google.com, 2018

XT Square memiliki 3 area :

1. Area Kerajinan

Di are ini terdapat seni kerajinan khas Kota Yogyakarta dan wilayah sekitarnya. Terdapat 264 kios yang mewadahi kerajinan dalam bangunan yang dirancang sebagai wajah kawasan. Bangunan terdiri atas dua unit yaitu area Kerajinan - 1 yang mewadahi 200 kios , dan area Kerajinan -2 yang mewadahi 64 kios.

2. Area Nusantara

Di area nusantara terdapat seni kerajinan dari seluruh nusantara. Area ini terdiri dari 20 buah kios toko. Produk kerajinan adalah produk yang berkualitas unggul, sehingga memiliki daya tarik dan keunikan tersendiri. Terdapat area atrium dengan luas 16 x 25 m yang selain sebagai ruang pameran/expo, juga sebagai tempat demo pembuatan kerajinan bagi pengunjung sehingga dapat mendapatkan hasil seni kerajinan nusantara dengan nyaman dan buka hingga malam hari.

3. Area Kuliner

Di Area kuliner terdapat 13 food stall yang berukuran standar maupun besar dan mampu menampung hingga 350 orang. Pada area ini terdapat panggung pertunjukan sebagai wahana ekspresi seni bagi seniman Yogyakarta maupun nasional. Bangunan zona kuliner dirancang untuk menjadi ikon kawasan

2.17 Kajian Dan Konsep yang Diajukan

Konsep yang di ajukan pada Proyek Akhir Sarjana ini adalah Redesign Pasar gerabah kasongan adalah Rekreatif yang bersifat edu wisata. Konsep itu di ambil dari permasalahan

yang terjadi di Kawasan pasar gerabah kasongan dengan berbagai karakter konsep yang di ajukan seperti kurangnya minat pengunjung bagi pasar gerabah kasongan yang di bangun di pinggir sungai dengan menikmati view sungai Bedok Kasongan. Konsep Edu Wisata yang muncul karna kurangnya tempat Workshop di lokasi di Kawasan Gerabah dengan peningkatnya pengunjung workshop Gerabah yang kurang memadai bagi para pengunjung gerabah Kasongan yang menjadikan workshop gerabah kekurangan tempat menyediakan workshop gerabah dari mulai pengerjaan dan finising gerabah kasongan. Konsep yang di ajukan pasar gerabah ini di harapkan menampung pengunjung gerabah , memberikan kesan bangunan yang menarik untuk para pengunjung gerabah, serta menjaga ekosistem lingkungan pasar gerabah serta Sungai Ledok Kasongan.

2.18 Kajian Dan Konsep Fungsi Bangunan yang Diajukan

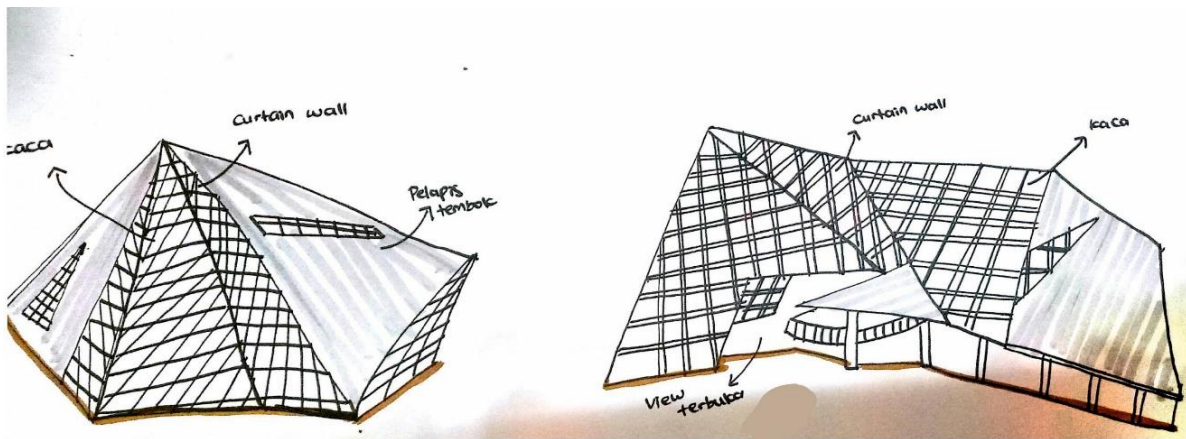


Gambar 2.39 Fungsi Bangunan

Sumber : Penulis, 2018

Fungsi bagunan ini yang terdapat pada site dengan ukuran site 8750 m2 ini di gunakan dengan berbagai fungsi site seperti parkir wisatawan, jalan susur sungai dengan di hias dengan konsep rekreatif pada open space pinggir sungai Bedok yang memberikan proses design pinggir sungai

bedok yang menarik wisatawan untuk berjalan dari parkir wisatawan hingga pasar gerabah kasongan yang di ajukan untuk open space. Fungsi site pasar gerabah yang lain di design dengan fungsi dan fasilitas pasar gerabah yang lain seperti fasilitas Mini galeri, Selasar Loby Gerabah, Open space, Mini amphiteater, serta konsep edu wisata yang di kembangkan pada site pasar gerabah seperti bangunan workshop gerabah kasongan dengan para pengerajin gerabah kasongan serta menikmati dan memahami cara membuat gerabah kasongan.



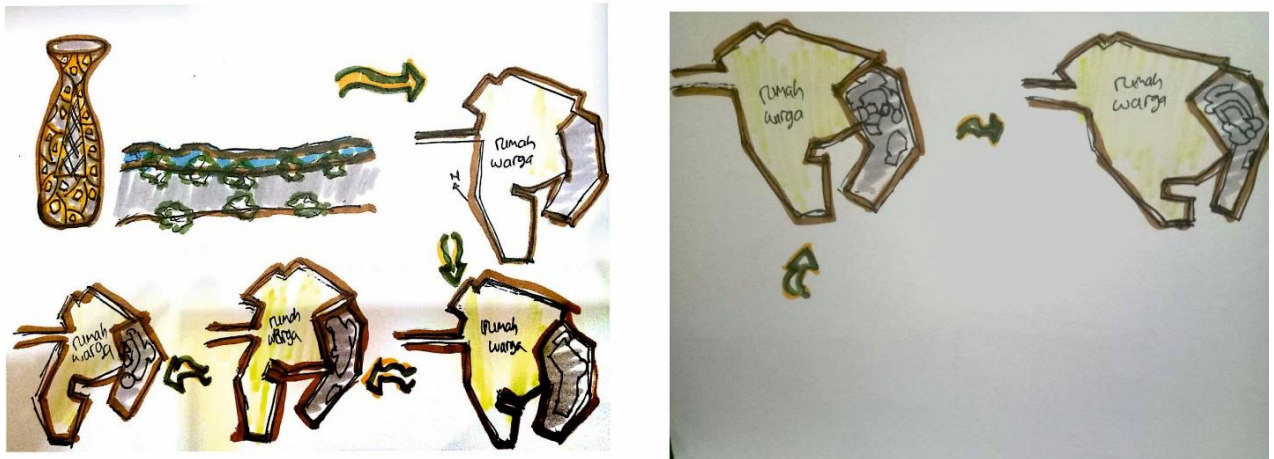
Gambar 2.40 Konsep Fungsi Bangunan

Sumber : Penulis, 2018

2.19 Kajian dan Konsep Figurasi Rancangan

Transformasi bentuk bangunan ini berawal dari bentuk guci gerabah yang bermotif dan air sungai yang yang berkelok di gunakan untuk bentuk awal karna bentuk tersebut adalah bentuk yang melambangkan banyaknya kelok- kelok garis yang di gunakan pada motif gerabah kasongan serta air sungai ledok yang bentuknya berkelok- kelok mengikuti jalan dengan tergerus eksisting alam Yang di gunakan untuk bentuk transformasi bentuk bangunan yang berkelok- kelok mengukit view dana alur sungai alam. Yang terdapat pada view bangunan pasar gerabah kasongan.

TRANSFORMASI BETUK



Gambar 2.41 Konsep Transformasi Bentuk bangunan b

Sumber : Penulis, 2018

Transformasi bentuk bangunan ini juga mengartikan adanya sifat layout yang sesuai dengan teori yang di rujuk yang mengartikan berkelok- kelok pada site pasar gerabah kasongan.