

PERPUSTAKAAN ARSIP UIN
INDONESIA
TGL. TERIMA: _____
NO. JUDUL: _____
NO. INV. _____
NO. INDEX: _____

TUGAS AKHIR PERANCANGAN

PASAR WISATA

Sarana Promosi, Penjualan Produk Kerajinan dan Rekreasi Penekanan Pada
Sirkulasi dan Tata Ruang Dengan Suasana Rekreatif



Disusun Oleh:

BUDI NURCAHYADI

99 512 016

**JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
JOGJAKARTA
2004**

TUGAS AKHIR PERANCANGAN

PASAR WISATA

Sarana Promosi, Penjualan Produk Kerajinan dan Rekreasi Penekanan Pada
Sirkulasi dan Tata Ruang Dengan Suasana Rekreatif

PASAR WISATA

Promotion, Trade, and Recreation Facility Solution of *Circulation and Lay Out*
With Recreative Character



Disusun Oleh:

BUDI NURCAHYADI

99 512 016

**JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
JOGJAKARTA
2004**

LEMBAR PENGESAHAN

TUGAS AKHIR PERANCANGAN

PASAR WISATA

Sarana Promosi, Penjualan Produk Kerajinan dan Rekreasi Penekanan Pada
Sirkulasi dan Tata Ruang Dengan Suasana Rekreatif

Diajukan Untuk memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S-1) pada
Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas Islam Indonesia

Disusun Oleh:

BUDI NURCAHYADI

99 512 016

Ketua Jurusan,

Dosen Pembimbing,



Ir. Revianto Budi Santosa, M.Arch

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Saifuddin Mutaqi', written over a horizontal line.

Ir. Ahmad Saifuddin Mutaqi, MT

*Ketika jiwaku meletihkan orang-orang dan mataku melelehkan tatapan diwajah siang hari,
aku pergi ketanah yang jauh dimana hantu-hantu masa lalu tetap ada.
Disana aku berdiri menatap bersama mata kegelapan, mendengar kepak sayap yang tak terlihat,
merasakan sentuhan jubah kesunyian, keberanian diantara gangguan malam.
Disana aku melihat**Mu**, susunan keindahan yang menakutkan, beranjak diantara bumi dan
langit, di selubungi awan-awan, diselimuti kabut, mentertawai matahari dan menghinia makhluk
yang duduk bersadar di depan patung dewa-dewa mereka, marah kepada raja yang tidur
di bawah sutera dan kain emas, menatap wajah-wajah pencuri, melihat dekat buaian bayi,
mengisi senyum kelicikan, tersenyum pada air mata kekasih, mengangkat tangan kanan**Mu**
dengan hati yang agung, menghancurkan jiwa-jiwa kecil di bawah kaki**Mu**.
Di sana aku melihat**Mu**, dan **Engkau** melihatku. **Engkau** adalah jiwa buatku meskipun aku
takut pada**Mu**, dalam mimpiku aku adalah kekasih**Mu**. Kerudung kegelapan dipindahkan
diantara kita dan kerudung keraguan serta dugaan disobek dari muka kita.
Engkau memberitahuku rahasia keinginan**Mu**, dan aku memberitahu**Mu** dengan terus terang
harapan dan keinginanku.
Akhirnya gangguan**Mu** di ubah menjadi sebuah lagu yang lebih manis dari pada bisikan bunga-
bunga. Ketakutanku menjadi persahabatan yang lebih indah dari bahaya yang paling menakam.
Engkau membawaku kepada**Mu** dan mendudukanku di atas pundak**Mu**.*

Segala yang telah ada pada diriku
atau kuharapkan terjadi pada diriku
merupakan hutangku kepada malaikaku, **Tu**

KATA PENGANTAR



Assalamu alaikum Wr, Wb.

Alhamdulillahirobil'amin. Segala puji bagi Allah SWT, Tuhan seru sekalian alam yang senantiasa memberi kasih dan sayang serta kekuatan dan kemudahan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Sholawat serta salam bagi junjungan kita rasulullah Nabi Muhammad SAW, semoga melimpahkan safa'atnya didunia dan yaumul qiyamah nanti.

Dalam kesempatan ini, penulis dengan segala hormat menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya serta tulus ikhlas atas segala bantuan, bimbingan, pengarahan maupun saran-saran yang baik dan berguna dari berbagai pihak, Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Ir. Revianto Budi Santosa, M.arch., selaku Ketua Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia, Jogjakarta.
2. Bapak Ir. Ahmad Saifuddin Mutaqi, MT. selaku dosen pembimbing, yang telah mengarahkan, membimbing, memberikan saran dan kritik serta kesempatan bagi penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Bapak Ir. Supriyanta, MSi. dan ibu Ir. Etik Mufida selaku dosen penguji, yang telah memberi kritik dan saran kepada penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

4. Seluruh jajaran Pimpinan Pemerintah Kab. Ciamis dan staf, yang telah memberikan data-data yang penulis butuhkan.
5. Bapak Ir. Hanif Budiman, MSA., selaku koordinator Tugas Akhir.
6. Seluruh dosen Jurusan Arsitektur yang telah memberikan kontribusi yang tak ternilai berupa ilmu pengetahuan yang sangat berguna bagi penulis.
7. Mas Tutut dan Mas Sarjiman, selaku pilot – pilot Studio Tugas Akhir yang telah membantu dalam segala hal selama penulis menyusun Tugas Akhir.
8. Yang tercinta Mamah, Terima kasih dan sembah sujud ananda yang setulus-tulusnya atas segala jerih payah, do'a restu, kasih sayang, biaya, nasehat, perhatian dan segala kepercayaan yang telah diberikan.
9. Aa sareng Tete, nuhun kana sagala rupina.
10. My brother (nuhun Wan mau bantu in buat maket and pinjamin komputernya) and my little sister, thanks for your support.
11. Agus, Rachmat, and makmun yang sudah bantu buat maket, akhirnya kita bareng juga yach.
12. Teman baruku satu bimbingan Gigih and Ferlando, perjuangan belum berakhir Good Luck 4 U.
13. Haris Sobatku, makasih atas pinjaman printernya, cepetan nyusul jangan ditunda-tunda terus.
14. Bang Johan, makasih buat pinjaman memorynya, sukses selalu.

15. Temen-temen studio di dua periode terima kasih untuk segala bantuannya.
16. Semua rekan Arsitek '99 suatu kebanggaan bisa mengenal kalian, Good Luck untuk semuanya.
17. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan tugas akhir perancangan ini, terima kasih.

Penulis menyadari bahwa didalam penyusunan tugas akhir ini masih jauh dari sempurna, baik dalam penyampaian maupun penyusunan materi, oleh karena itu saran dan kritik dari berbagai pihak sangat diharapkan, sehingga dapat menjadi koreksi pada masa mendatang.

Akhir kata semoga Allah SWT, memberikan limpahan karunia dan menjadikan amal ibadah atas segala bantuan, bimbingan dan kebaikan dari berbagai pihak yang telah diberikan kepada penulis serta perjalankan kita dalam kebaikan dan kebenaran. Semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi kita semua. Amin ya robbal'alamin.

Wassalamu alaikum Wr. Wb.

Jogjakarta, Agustus 2004

Penyusun



BUDI NURCAHYADI

ABSTRAKSI

Pasar Wisata merupakan penggabungan dari dua fungsi secara terpadu untuk memwadahi segala produk dan kreatifitas pengrajin, yang didalamnya terdapat proses jual beli dan promosi mengenai produk kerajinan serta sebagai sarana aktivitas rekreasi alternatif bagi para pengunjung.

Pasar sebagai tempat untuk berjual beli merupakan tempat komersial yang pembentukannya haruslah menguntungkan. Dengan kemudahan sirkulasi dan tata letak yang strategis dari kios-kios merupakan faktor yang sangat penting dari sebuah pasar. Sedangkan tempat untuk berekreasi faktor yang menjadi dasarnya adalah suasana yang nyaman atau kenyamanan.

Kedua aktivitas yang diwadahi Pasar Wisata ini harus saling melengkapi dan menguntungkan, dengan arti bahwa fungsi pasar di sini harus diuntungkan dengan adanya aktivitas rekreasi. Begitu pula fungsi rekreasi tidak akan dirugikan dengan adanya aktivitas jual beli (pasar).

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAKSI	vii
DAFTAR ISI	viii

BAGIAN SATU INTISARI PROPOSAL

A. PENDAHULUAN	1
I. LATAR BELAKANG	1
A. Potensi Kepariwisataaan di Kab. Ciamis.....	2
B. Potensi Barang Kerajinan di Kab. Ciamis.....	4
C. Potensi Seni dan Budaya Daerah	5
D. Pembangunan Pasar Wisata Sebagai Sarana Pendukung Sektor Kepariwisataaan	6
II. RUMUSAN MASALAH	9
A. Kerangka Masalah	9
B. Masalah Umum	11
C. Masalah Khusus	11
III. TUJUAN DAN SASARAN.....	11
A. Tujuan.....	11
B. Sasaran	11
IV. LINGKUP PEMBAHASAN.....	12
V. SPESIFIKASI UMUM PROYEK.....	12
A. Profil Pengguna Bangunan	12
B. Fungsi bangunan	13
C. Aktivitas Yang Diwadahi.....	13

D. Lokasi Dan Site Proyek.....	14
VI. DIAGRAM POLA PIKIR.....	17
B. PASAR WISATA	18
I. PENGERTIAN.....	18
A. Pasar.....	18
B. Wisata.....	18
C. Pasar Wisata.....	19
D. Promosi.....	19
E. Penjualan.....	19
F. Kerajinan.....	19
G. Pasar Kerajinan.....	20
H. Rekreasi.....	20
II. PRODUK KERAJINAN DAN SENI BUDAYA DAERAH JAWA BARAT.....	21
A. Produk Kerajinan.....	21
1. Kerajinan Bordir.....	21
2. Kerajinan Mendong.....	22
3. Kerajinan Pandan.....	22
4. Kerajinan Bambu.....	23
5. Kerajinan Kayu.....	25
B. Seni Budaya.....	26
1. Wayang Golek.....	26
2. Tari Jaipong Dan Tari Ketuk Tilu.....	27
3. Angklung.....	28
4. Rampak Kendang.....	29
III. STUDI BANDING PASAR SENI.....	30
A. Pasar Seni Ancol, Jakarta.....	30
B. Pasar Seni Sukawati, Bali.....	33
C. Pasar Citra Niaga, Samarinda.....	34
IV. KESIMPULAN.....	37
C. SKETSA DESAIN AWAL	39

BAGIAN DUA SCHEMATIC DESIGN

A. ANALISA MASALAH	40
I. SIRKULASI	40
II. SUASANA REKREATIF	45
III. TATA RUANG	47
IV. KESIMPULAN	48
B. KONSEP PERANCANGAN	49
I. LATAR BELAKANG LOKASI	49
II. PERKIRAAN JUMLAH PENGUNJUNG	50
III. IDENTIFIKASI PENGGUNA BANGUNAN	50
IV. PROGRAM RUANG	53
V. PERSYARATAN RUANG	55
VI. BESARAN RUANG	55
VII. MODUL RUANG	57
C. PRA RANCANGAN	61

BAGIAN TIGA LAPORAN PERANCANGAN

I. SITUASI	66
II. SITE PLAN	67
III. MASA UTAMA	68
IV. RUANG DEMO PENGRAJIN	73
V. COUNTER KERAJINAN	73
VI. PANGGUNG PENTAS	76
VII. MASA PENUNJANG	77
VIII. SISTEM UTILITAS BANGUNAN	78
IX. DETAIL	79

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



BAGIAN SATU

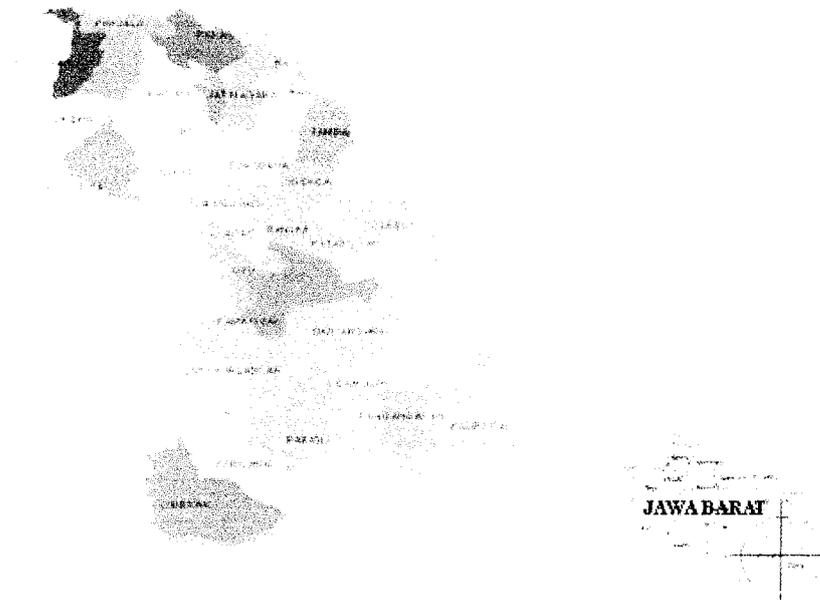
A.PENDAHULUAN

Promotion, Trade, And Recreation Facility

I. LATAR BELAKANG

Kabupaten Ciamis terletak pada koordinat $108^{\circ} 20' - 108^{\circ} 40'$ BT dan $7^{\circ} 40' 20'' - 7^{\circ} 4' 20''$ LS atau berjarak 137 km. dari pusat kota Propinsi Jawa Barat ke arah selatan, merupakan salah satu daerah di Jawa Barat yang menjadi daerah tujuan wisata baik oleh wisatawan domestik maupun mancanegara. Dengan letak geografis yang berada pada jalur lalu lintas regional dan merupakan kota yang terletak pada jalur over land tour dari Jakarta dan Bandung menuju ke arah timur (Jawa Tengah, Yogyakarta, Bali) atau sebaliknya, mendorong pertumbuhan Kabupaten Ciamis semakin berkembang.¹

PETA KABUPATEN CIAMIS



Sumber : Dinas Pariwisata Kabupaten Ciamis Tahun 2003

¹ Sekilas Pandang Kepariwisataaan Di Kabupaten Ciamis, Dinas Pariwisata Kabupaten Ciamis, 2003.

A. POTENSI KEPARIWISATAAN DI KABUPATEN CIAMIS

Bila dilihat dari minat wisatawan manca negara yang berkunjung ke Indonesia pada umumnya dapat dikelompokkan sebagai berikut :²

1. 53 % tertarik pada rakyatnya, adat – istiadat, serta cara hidup masyarakatnya.
2. 21 % tertarik pada berbagai macam bangunan, kesenian, dan candi kuno.
3. 24 % tertarik pada kebudayaan masyarakatnya.
4. 16 % tertarik pada sejarah dan peradaban di jaman purbakala.
5. 15 % tertarik pada pemandangan, keindahan panorama alam.
6. 14 % tertarik pada keadaan yang kontras antara barat dan timur.
7. 14 % tertarik pada keadaan dan suasana kota.
8. 12 % tertarik pada agama, kepercayaan dan mistik masyarakatnya.
9. 13 % tertarik pada berbagai macam keadaan

Kabupaten Ciamis sebagai salah satu daerah tujuan wisata di Jawa Barat mempunyai potensi alam yang cukup mendukung, dengan keindahan alamnya yang eksotis, adat istiadat dan budaya yang masih dianut oleh masyarakat pada umumnya, serta fasilitas – fasilitas yang telah tersedia baik transportasi maupun fasilitas akomodasi merupakan sumber potensi yang sangat menunjang sektor pariwisata. Dengan keberadaan obyek dan daya tarik wisata yang berada di Kabupaten Ciamis seperti wisata alam, wisata Budaya, dan wisata khusus, merupakan peluang untuk lebih dikembangkan dan dilengkapi guna meningkatkan pendapatan dari sektor pariwisata.

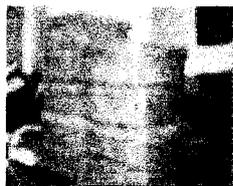
Diantara beberapa obyek wisata di Kabupaten Ciamis, obyek wisata alam merupakan primadona dan menjadi daerah tujuan wisata utama di Ciamis. Ribuan Wisatawan domestik dan mancanegara mengunjungi Kabupaten Ciamis setiap tahunnya. Terutama pada hari-hari menjelang

² Badan Pusat Statistik Indonesia, www.bps.go.id, Statistik Tahun 2000

B. POTENSI BARANG KERAJINAN SEBAGAI PENDUKUNG KEPARIWISATAAN

Propinsi Jawa Barat pada umumnya, dikenal sebagai penghasil barang – barang kerajinan yang sudah menembus pasar mancanegara. Hal ini merupakan suatu potensi yang harus dikembangkan dengan pembangunan sarana dan prasarana yang mendukung, sehingga produk kerajinan tersebut dapat lebih dikenal oleh masyarakat secara luas.

Adapun jenis dari produk kerajinan yang berada di Jawa Barat secara umum dibagi dalam lima kategori : ⁴



1. Produk kerajinan dari pandan (Tas, dompet, boks, dll.)

Lokasi sentra produksi kerajinan pandan terletak di sebelas desa yang berada di lima wilayah kecamatan yaitu Kecamatan Rajapolah, Cibalong, Cikalong, Cipatujah dan Pagerageung. Sentra produksi terbesar usaha kerajinan pandan adalah Kecamatan Rajapolah.

Untuk usaha kerajinan dari pandan, pada tahun 2002 tercatat terdapat 644 unit usaha (home industry) dengan jumlah tenaga kerja sebanyak 5.861 orang. (data terlampir)



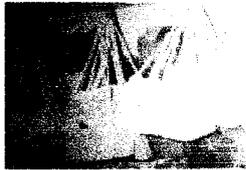
2. Produk kerajinan dari bambu (Alat musik (contoh angklung), miniatur (contoh perahu) kursi, rak buku, kop lampu, dll.)

Lokasi sentra produksi terletak di : Desa Nangerang, Desa Coreg, Desa Cikadu, Desa Cisaruni, Desa Padakembang, Desa Cigadog, Desa Mandalagiri, Desa Ciawang, Desa Jayamukti, Desa Pusparahayu, Desa Salawu, Desa Neglasari, Desa Cikunir, dan Desa Tanjungsari. Jumlah unit usaha sebanyak 1.562 dengan 13.899 tenaga kerja. (data terlampir)

⁴ Dinas Perindustrian dan Perdagangan, www.Unsil.go.id

PASAR WISATA

Promotion, Trade, And Recreation Facility



3. Produk kerajinan dari mendong (Tas, tikar, boks, plesmet, dll.)

Lokasi sentra produksi terletak di : Desa Cijulang, Desa Gunung tanjung, Desa Kamulyan, Desa Margahayu, Desa Jatijaya, Desa Tanjungsari, Desa Cinunjang, Desa Pulo Muncang, Desa Giriwangi, Desa Cibatuireng, Desa Kaputihan, dan Desa Karyawangi. Memiliki 1.310 unit usaha dengan jumlah tenaga kerja sebanyak 11.790 orang. (data terlampir)



4. Produk kerajinan bordir (Mukena, kerudung, hiasan, dll.)

Lokasi sentra produksi terletak di : Desa Singkur, Desa Cayur, Desa Cilumba, Desa Cikuya, Desa Neglasari, Desa Sarimanggu, Desa Simasari, Desa Kalimanggis, Desa Mandalamekar, Desa Ciwarak, Desa Leuwibudah Sukaraja, Desa Mekarjaya Mekarjaya, Desa Leuwibudah Sodonghilir, dan Desa Mekarjay Sodonghilir. Memiliki 906 unit usaha dengan 10.961 orang tenaga kerja. (data terlampir)



5. Produk kerajinan dari kayu (Mebel, wayang golek, dll.)

Lokasi sentra produksi terletak di : Desa Neglasari, dan Desa Singasari. Memiliki 815 unit usaha dengan jumlah tenaga kerja sebanyak 15.237 orang. (data terlampir)

Industri kerajinan merupakan kegiatan padat karya, indutri ini mampu menyerap lebih banyak tenaga kerja untuk setiap satu satuan investasi.

C. POTENSI SENI DAN BUDAYA SEBAGAI PENDUKUNG SEKTOR KEPARIWISATAAN

Daerah Jawa Barat memiliki cukup banyak pembendaharaan kesenian dan budaya yang cukup beragam, seperti :

1. Pertunjukan wayang golek, Reog, Pencak silat, Longser, dan pantun.
2. Musik tradisional seperti kecapi suling, gamelan, degung, angklung dan sebagainya.
3. Tari – tarian seperti tari topeng, Rampak Sekar, tari burung merak, tari kupu – kupu, Ketuk tilu, tari jaipong dan sebagainya.
4. Upacara adat seperti upacara adat dalam perkawinan, panen raya, selamatan, dan sebagainya.

Dari kesenian daerah yang tertulis diatas, masih banyak kesenian yang lain yang belum mendapatkan kesempatan untuk bisa pentas pada acara atau pementasan di pusat-pusat wisata untuk bisa diperkenalkan pada masyarakat luar.

D. PEMBANGUNAN PASAR WISATA SEBAGAI SARANA PENDUKUNG SEKTOR KEPARIWISATAAN

Dalam rangka lebih meningkatkan daya tarik wisatawan yang akan berkunjung ke Kabupaten Ciamis, serta sarana bagi para pengrajin untuk mempromosikan dan menjual hasil produk kerajinannya, maka diperlukan suatu tempat yang bisa menampung kebutuhan tersebut sebagai fasilitas pendukung sektor kepariwisataan.

Menurut Drs. Wing Haryono M.Ed, dalam bukunya *Rekreasi dan Entertainment*, bahwa ada beberapa faktor yang harus dipenuhi demi kelangsungan suatu obyek wisata, yaitu :

1. Faktor sesuatu yang dilihat (to see) hal ini dapat berupa obyek dan atraksi wisata yang memiliki tingkat keunikan tertentu dan khusus serta obyek atau atraksi yang bersifat entertainment.
2. Faktor adanya sesuatu yang dapat dilakukan (to do) hal ini dapat berupa fasilitas rekreasi yang melibatkan para wisatawan.
3. Faktor adanya sesuatu yang dapat dibeli atau diperoleh (to buy to shop / to get) hal ini dapat berupa cendera mata, keperluan umum, penukaran uang, pos dan telepon.

PASAR WISATA

Promotion, Trade, And Recreation Facility

4. Faktor adanya sesuatu wadah untuk menginap dan atau beristirahat (to stay/ to refresh) hal ini dapat berupa fasilitas akomodasi dan peristirahatan.
5. Faktor adanya sesuatu untuk dimakan, diminum, dan penyegaran kembali (to eat) hal ini dapat berupa restaurant dan bar.

Dengan berpijak pada pembangunan sarana baru yang mampu menunjang sektor pariwisata, dan perdagangan serta berdasarkan teori dari Drs. Wing Haryono M.Ed diatas, maka dipilihlah Pasar Wisata sebagai sarana promosi produk kerajinan dan sarana rekreasi alternatif bagi para wisatawan.

Pembangunan Pasar Wisata ini sangat potensial untuk dikembangkan, karena para wisatawan yang berkunjung ke Pasar Wisata ini tidak hanya mendapatkan barang kerajinan yang diinginkan tapi sekaligus dapat berekreasi dengan melihat para pengrajin membuat produk kerajinannya atau para pengunjung dapat ikut serta belajar membuat barang kerajinan sekaligus dapat melihat pagelaran seni dan budaya daerah Jawa Barat.

1. **To see**, para pengunjung dapat melihat produk kerajinan dan demonstrasi dari pengrajin dalam membuat produk kerajinannya serta melihat pagelaran seni dan budaya daerah Jawa Barat,
2. **To do**, para pengunjung dapat mencoba membuat barang kerajinan dengan bantuan pengrajin.
3. **To buy**, para pengunjung dapat membeli produk-produk kerajinan yang diinginkan.
4. **To refresh**, para pengunjung dapat beristirahat untuk menyegarkan kembali.
5. **To eat**, para pengunjung bisa menikmati makanan untuk menghilangkan rasa lapar.

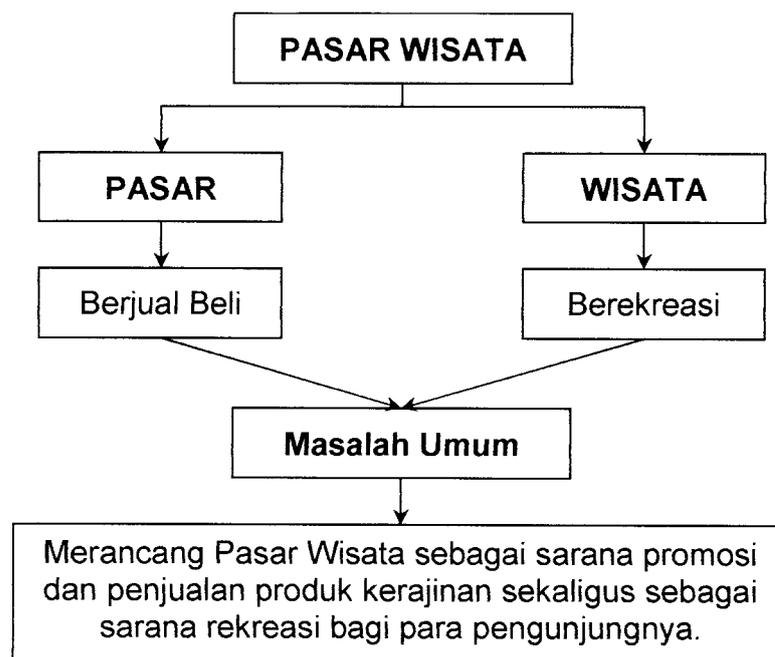
BAGAN LATAR BELAKANG GAGASAN



II. RUMUSAN MASALAH

A. KERANGKA MASALAH

Pasar Wisata merupakan penggabungan secara terpadu dari fungsi pasar sebagai tempat untuk berjual beli, dengan fungsi untuk berwisata atau berekreasi. Kedua fungsi yang diwadahi ini memiliki karekteristik yang berbeda, dimana karekteristik tersebut merupakan faktor yang sangat penting agar pasar atau tempat rekreasi dapat berjalan sesuai dengan fungsinya.



Pasar sebagai tempat untuk berjual beli merupakan tempat komersial yang pembentukanya haruslah menguntungkan. Dengan kemudahan sirkulasi dan tata letak yang strategis dari kios-kios merupakan faktor yang sangat penting dari sebuah pasar. Sedangkan tempat untuk berekreasi faktor yang menjadi dasarnya adalah suasana yang nyaman atau kenyamanan.

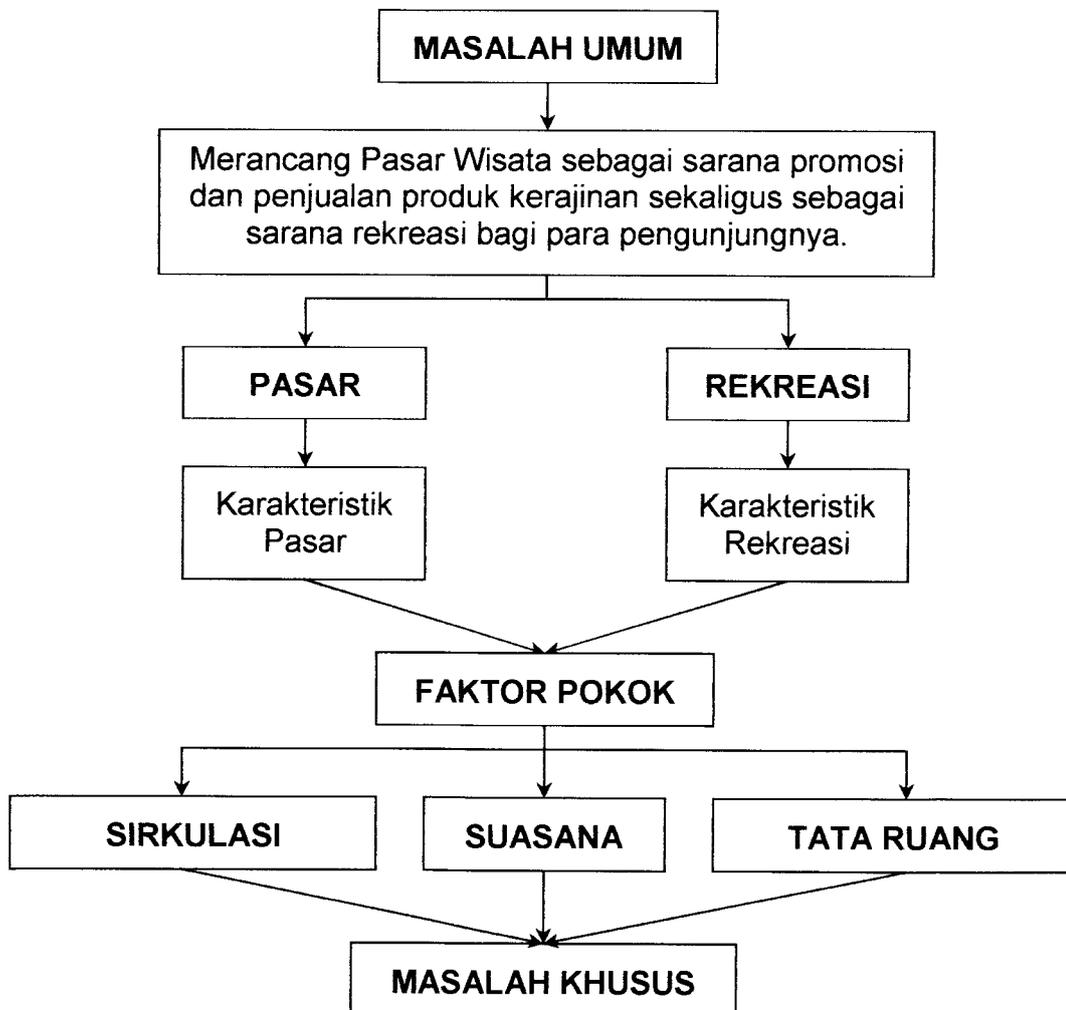
Kedua aktivitas yang diwadahi Pasar Wisata ini harus saling melengkapi dan menguntungkan, dengan arti bahwa fungsi pasar di sini harus diuntungkan dengan adanya aktivitas rekreasi. Begitu pula fungsi rekreasi tidak akan dirugikan dengan adanya aktivitas jual beli (pasar).

PASAR WISATA

Promotion, Trade, And Recreation Facility

Berdasarkan hal diatas, ada beberapa faktor pokok yang harus diperhatikan agar Pasar Wisata ini dapat berjalan dengan dua aktifitas yang diwadahnya. Faktor yang pertama adalah **sirkulasi** yang mudah untuk mengakses setiap fungsi, kedua adalah **tata ruang** yang nyaman bagi pengguna bangunan sekaligus menguntungkan sebagai tempat jual beli, yang ketiga adalah **suasana** yang nyaman ketika melakukan aktifitas belanja maupun berekreasi.

Ketiga faktor tersebut merupakan hal yang penting agar tercipta hubungan yang saling menguntungkan (symbiosis mutualisme) dari kedua fungsi yang akan diwadahi.



B. MASALAH UMUM

Merancang Pasar Wisata sebagai sarana promosi dan penjualan produk kerajinan sekaligus sebagai sarana rekreasi bagi para pengunjungnya.

C. MASALAH KHUSUS

1. Sirkulasi yang menjadikan akses antar fungsi lebih mudah tetapi privacy di tiap fungsi bisa tetap terjaga.
2. Pengunjung dapat merasakan suasana rekreatif ketika beraktifitas.
3. Tata ruang dari counter kerajinan yang dapat mewadahi produk kerajinan.

III. TUJUAN DAN SASARAN

A. TUJUAN

Memenuhi kebutuhan dasar para wisatawan dalam berekreasi (to see, to do, to buy, to refresh, to eat) serta dengan adanya Pasar Wisata ini dapat memenuhi kebutuhan para pengrajin untuk menjual dan mempromosikan produk kerajinannya.

B. SASARAN

1. Mendapatkan tata ruang dan sirkulasi yang mampu memberikan suasana nyaman dan saling melengkapi antara fungsi yang satu dengan fungsi yang lainnya.
2. Menghasilkan tata ruang dan sirkulasi yang menguntungkan bagi para pengrajin untuk mempromosikan dan memasarkan produk kerajinannya.
3. Menghasilkan tata ruang dan sirkulasi yang mampu memberikan suasana rekreatif.
4. Tata landscape yang mampu menghadirkan suasana yang nyaman dan rekreatif.
5. Bangunan mampu memberikan daya tarik secara visual kepada para pengunjung.

IV. LINGKUP PEMBAHASAN

Pembahasan dibatasi pada masalah arsitektural yang meliputi aspek tata ruang dalam maupun luar, sirkulasi, dimensi ruang, kebutuhan ruang, program ruang, aspek kenyamanan dalam berekreasi, berbelanja, bekerja serta visualisasi dari bangunan.

V. SPESIFIKASI UMUM PROYEK

A. PROFIL PENGGUNA BANGUNAN

Secara garis besar ada tiga pihak yang akan menggunakan Pasar Wisata ini, yaitu :

1. Pengunjung

- Tempat mendapatkan informasi seputar produk kerajinan.
- Tempat untuk membeli produk kerajinan.
- Sebagai sarana rekreasi (melihat para pengrajin membuat karyanya, mencoba membuat produk kerajinan dengan bimbingan dari pengrajin, dan melihat pagelaran seni dan budaya daerah)

2. Pengrajin

- Tempat untuk memamerkan (promosi) serta menjual hasil karyanya kepada masyarakat.
- Tempat untuk mendemostrasikan keahliannya kepada pengunjung.
- Tempat untuk berkomunikasi dengan para pengrajin lain.

3. Pemain Kesenian Tradisional

- Mempertunjukan/memainkan kesenian tradisional

4. Pengelola

- Mengelola pasar wisata
- Sarana untuk mempromosikan sumber daya kerajinan untuk mendapatkan suatu penghasilan.

PASAR WISATA

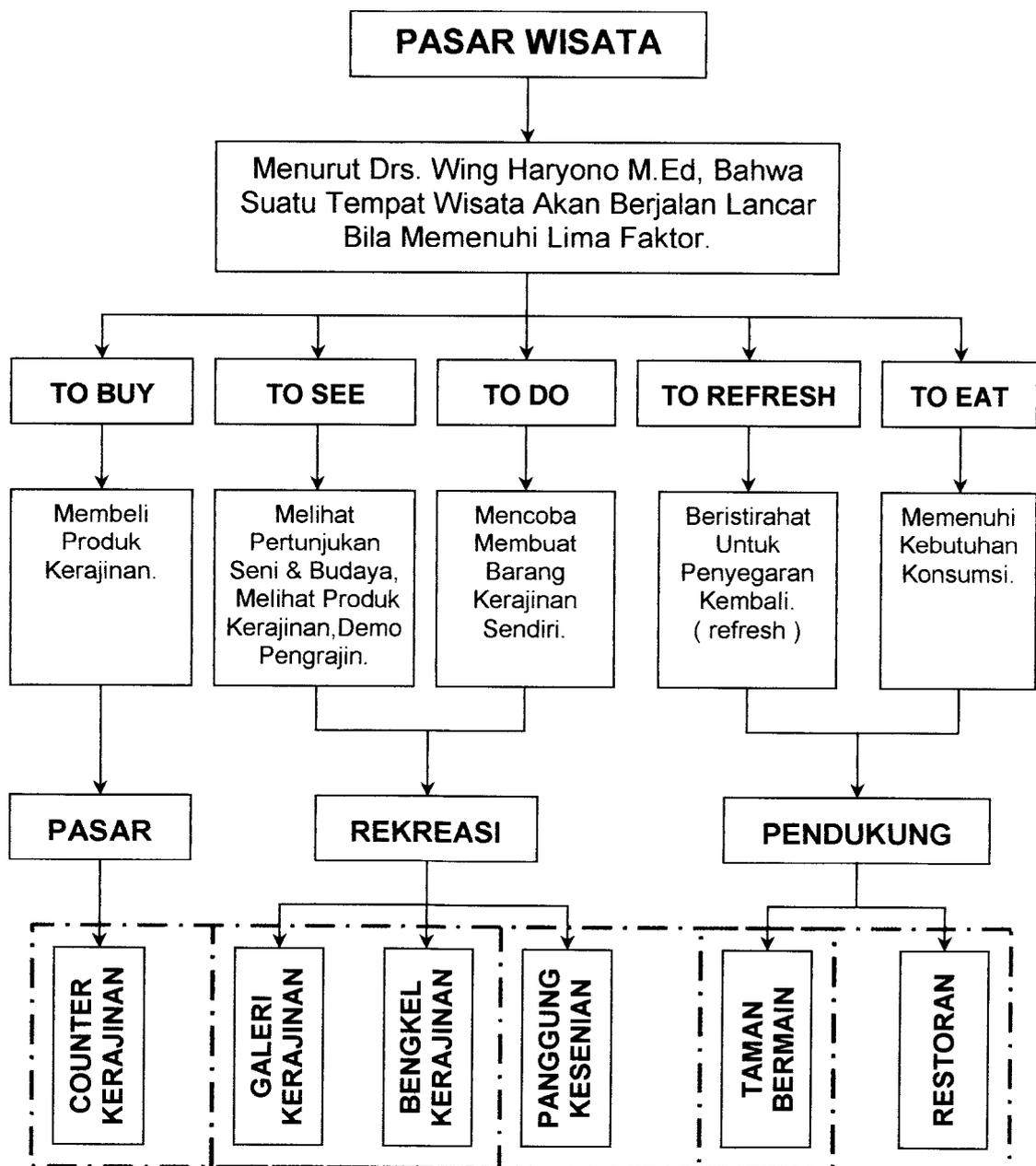
Promotion, Trade, And Recreation Facility

B. FUNGSI BANGUNAN

Secara umum bangunan ini berfungsi sebagai tempat penjualan dan promosi produk kerajinan serta sebagai tempat rekreasi alternatif bagi para wisatawan.

Berdasarkan hal tersebut maka Pasar Wisata ini termasuk ke dalam kelompok bangunan komersial.

C. AKTIVITAS YANG DI WADAH



D. LOKASI DAN SITE PROYEK

Dasar pemilihan lokasi merupakan faktor yang sangat penting dalam perancangan suatu bangunan. Dalam perancangan Pasar Wisata ini, terdapat dua kategori utama yang dipertimbangkan dalam pemilihan lokasi, yaitu :

1. Kondisi Tapak Terpilih

Menyangkut semua hal mengenai potensi – potensi dari site terpilih yang bisa menunjang dari fungsi bangunan Pasar Wisata. Antara lain lingkungan, vegetasi, panorama, sosial budaya dan sebagainya.

2. Potensi Pasar

Menyangkut semua hal yang menguntungkan untuk pembangunan Pasar Wisata, seperti frekuensi lalu lintas, posisi yang strategis, sarana dan prasarana yang mendukung dan sebagainya.

Tapak terpilih adalah di sekitar kawasan wisata **Cagar Budaya Karangkamulyan Ciamis** yang memiliki potensi tapak yang cukup baik, diantaranya :

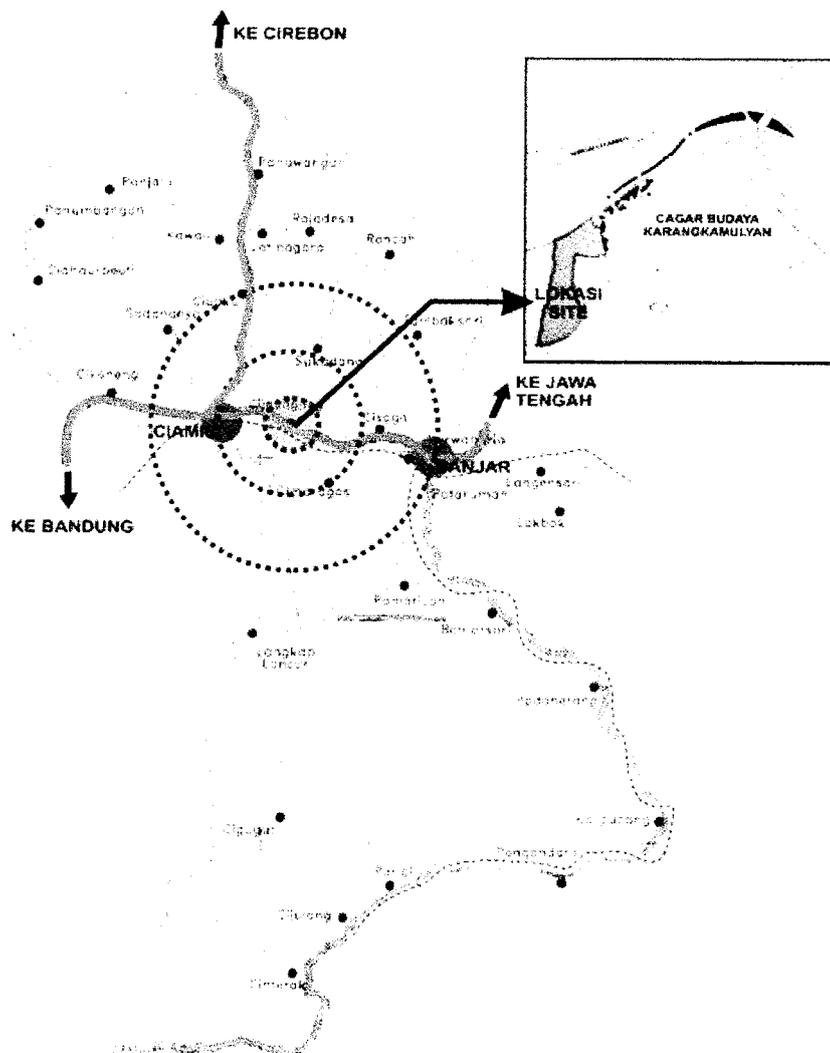
1. **Aksesibilitas tinggi**, karena terletak pada jalur lingkaran selatan (jalur over land tour, jalur dari Bandung menuju Jawa Tengah – Jogjakarta – Bali) atau sebaliknya, dimana pencapaiannya langsung dari jalan utama.
2. **Lokasi strategis**, karena berada pada jalur lalu lintas regional.
3. Dilihat dari ketersediaan **infrastruktur** daerah Karangkamulyan sudah memiliki jaringan yang cukup memadai.
4. **Memiliki sarana angkutan masal** yang cukup memadai (Stasiun Kereta Api, dan Terminal Bus – Angkot)
5. Site terpilih oleh pemerintah **dialokasikan** untuk pengembangan tempat rekreasi.⁵

⁵ Bappeda Kab Ciamis, Rencana Umum Tata Ruang Kota Cijeungjing

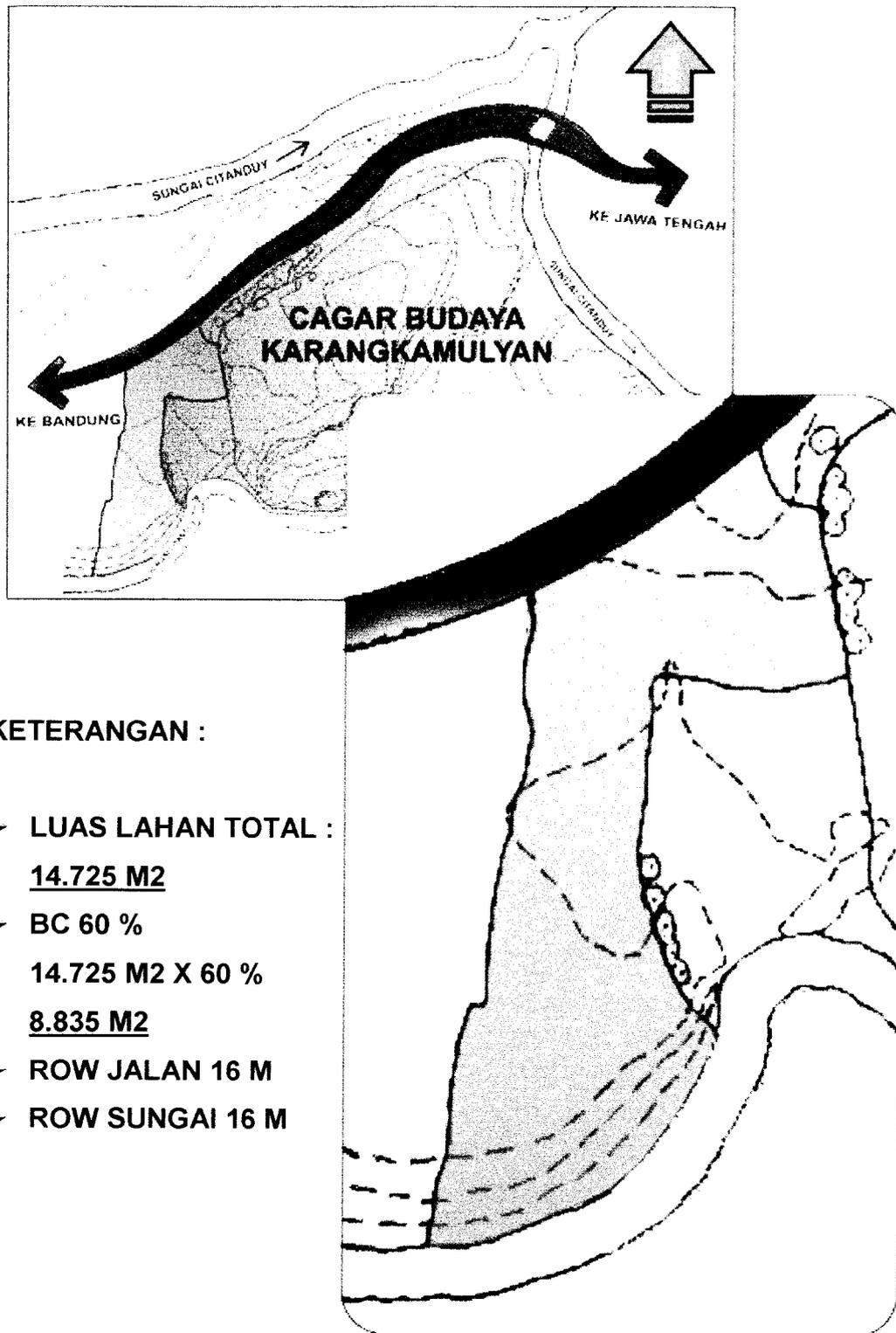
6. Memiliki **nilai budaya** yang cukup tinggi karena terletak di sekitar kawasan wisata budaya Karangamulyan.

Dilihat dari potensi tapak maka kemungkinan pangsa pasar yang dapat dicapai cukup besar, karena tidak hanya mereka yang melakukan perjalanan lewat jalur overland tour tapi wisatawan yang akan melanjutkan menuju tempat wisata di daerah Ciamis seperti Pangandaran akan tertarik untuk mampir di Pasar Wisata ini.

PETA LOKASI SITE



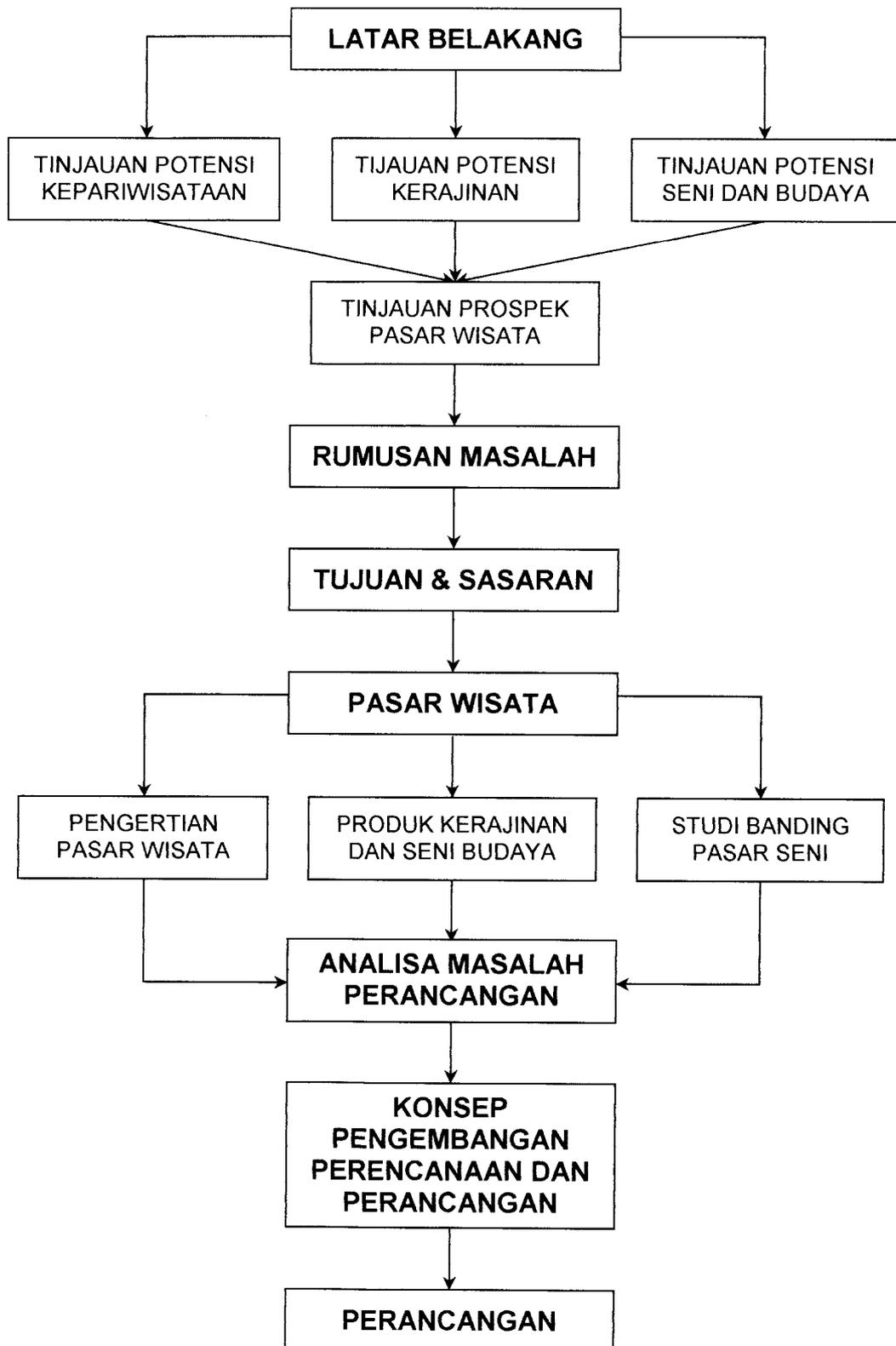
PETA SITE TERPILIH

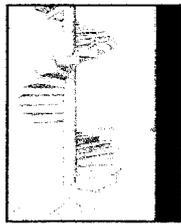


KETERANGAN :

- **LUAS LAHAN TOTAL :**
14.725 M2
- **BC 60 %**
14.725 M2 X 60 %
8.835 M2
- **ROW JALAN 16 M**
- **ROW SUNGAI 16 M**

VI. DIAGRAM POLA PIKIR





B.PASAR WISATA

Promotion, Trade, And Recreation Facility

I. PENGERTIAN

Beberapa pengertian yang dapat dijadikan sebuah arahan untuk memahami judul :

A. PASAR

- Tempat transaksi jual beli, bertemunya antara penjual dan pembeli untuk berinteraksi (tempat jual beli barang).¹
- Sebagai tempat berkumpulnya masyarakat dari golongan tinggi dan rendah dengan tujuan: berkomunikasi, transper barang, informasi, rekreasi, mencari pengalaman baru dan komersil.²
- Suatu wadah yang berupa bangunan terbuka atau tertutup yang diusahakan bagi masyarakat atau perorangan didalam berkomunikasi melalui barang, materi atau jasa.³

B. WISATA

- Perjalanan untuk mencari kesenangan, jauh dari tempat kediamannya, dan semata – mata sebagai konsumen di daerah tujuan wisata yang dikunjunginya. ⁴
- Perjalanan dari satu tempat ke tempat lain, bersifat sementara, dilakukan perorangan maupun kelompok, sebagai usaha mencari keseimbangan atau keserasian dan kebahagiaan dengan lingkungan hidup dalam dimensi sosial, budaya, alam, dan ilmu.⁵

¹ W.J.S.Poerwadarmanta, Kamus Umum Bahasa Indonesia, Balai Pustaka, Jakarta 1976

² Wiryadi, Sistem Perpasaran dan Perdagangan dalam Ekonomi Kota, Widya Pura, 1980.

³ Selo Sumarjan, Sistem Perpasaran dan Perdagangan dalam Ekonomi Kota, Widya Pura, 1980.

⁴ Drs. H. Oka A. Yoeti, MBA, Psikologi Pelayanan Wisata, Gramedia, Jakarta 1999.

⁵ DR. James J. Spillane, Ekonomi Pariwisata Sejarah dan Prospeknya, Yayasan Kanisius Yogyakarta.

C. PASAR WISATA

- Suatu tempat berwujud fisik terbuka maupun tertutup yang mampu menampung aktifitas komersial berupa transaksi jual beli, sekaligus dilengkapi dengan fasilitas untuk mendapatkan kesenangan (berwisata) dengan suasana yang nyaman dan menyenangkan, sehingga pengunjung dapat menikmati aktifitas berbelanja sambil berwisata.

D. PROMOSI

- Usaha-usaha perusahaan atau perorangan untuk menciptakan kesadaran pada konsumen tentang sebuah barang atau ide, sampai akhirnya mereka bersedia melakukan pembelian.⁶
- Memperkenalkan barang dengan harapan agar dibeli.⁷

E. PENJUALAN

- Dirumuskan sebagai keseluruhan kegiatan yang bersangkutan dengan pekerjaan melancarkan arus barang dari penghasil kepada pemakai.⁸
- Proses perpindahan barang dari penjual ke pembeli melalui suatu transaksi.

F. KERAJINAN

- Merupakan suatu proses pengerjaan berdasarkan pada: ketrampilan, ketelitian, ketelatenan yang sifatnya rumit, halus dan dikerjakan sesuai urutan satu demi satu.⁹
- Ekspresi ungkapan jiwa manusia yang halus, sehingga didalamnya tersirat suatu citra keindahan yang tidak lepas dari nilai estetika seni.¹⁰

⁶ Azas-Azas Marketing, Drs. Basu Swastha DH. MBA, Liberty, Yogyakarta, 1997.

⁷ SS, Daryanto, 1997.

⁸ Ibid No 1, Dalam Dwi Harsono, Pusat Perdagangan Dan Pameran Wisata, TGA UII.

⁹ Tugas Akhir Pasar Seni UII.

¹⁰ Tugas Akhir Pasar Seni UGM.

G. PASAR KERAJINAN

- Wadah atau tempat berwujud fisik yang mampu menampung aktifitas komersial dan promosi barang hasil kerajinan secara terorganisir sebagai tujuan pengenalan dan pengembangan kreatifitas dari para pengrajin.
- Suatu wadah yang mampu menampung kegiatan pemasaran yang mana terjadi suatu transaksi jual beli berupa barang kerajinan sehingga terjadi perpindahan hak milik dari penjual kepada pembeli.

H. REKREASI

- Merupakan sebuah aktivitas yang diikuti pada waktu luang, menimbulkan kesenangan dan mempunyai daya tarik tersendiri.¹¹
- Berasal dari kata "*recreation*" yang berarti kesukaan, kesenangan, hal melepas lelah.¹²
- Karakter fisik yang bersifat menyenangkan, mengesankan suasana santai dan membuat betah pemakai untuk berlama-lama.

Dengan demikian dapat diambil suatu kesimpulan bahwa ***Pasar Wisata Sebagai Sarana Promosi dan Penjualan Produk Kerajinan Serta Rekreasi*** adalah sebuah tempat tertutup atau terbuka yang mewadahi segala produk dan kreatifitas kerajinan, yang didalamnya terdapat proses jual beli dan promosi mengenai produk kerajinan serta sebagai sarana aktivitas rekreasi alternatif bagi para pengunjung.

Kegiatan yang berlangsung di dalam Pasar Wisata meliputi kegiatan yang terpadu antara kegiatan ***penjualan, promosi*** sekaligus tempat untuk ***rekreasi***.

¹¹ Neumeyer, 1949

¹² Prof. Drs. S. Wojowasito dan Drs. Tito Wasito W, Kamus Lengkap Inggris – Indonesia, Bandung, Hasta, 1991

II. PRODUK KERAJINAN DAN SENI BUDAYA JAWA BARAT

A. PRODUK KERAJINAN

1. KERAJINAN BORDIR

Jenis Produk	Bahan Baku	Alat Bantu Pembuatan	Karakter Produk
Mukena kerudung hiasan pakaian, dll	kain katun kain viskin benang	Mesin jahit Bingkai Gunting Pisau silet	Ringan Halus/Lembut Feminim Kaya Warna Fleksibel

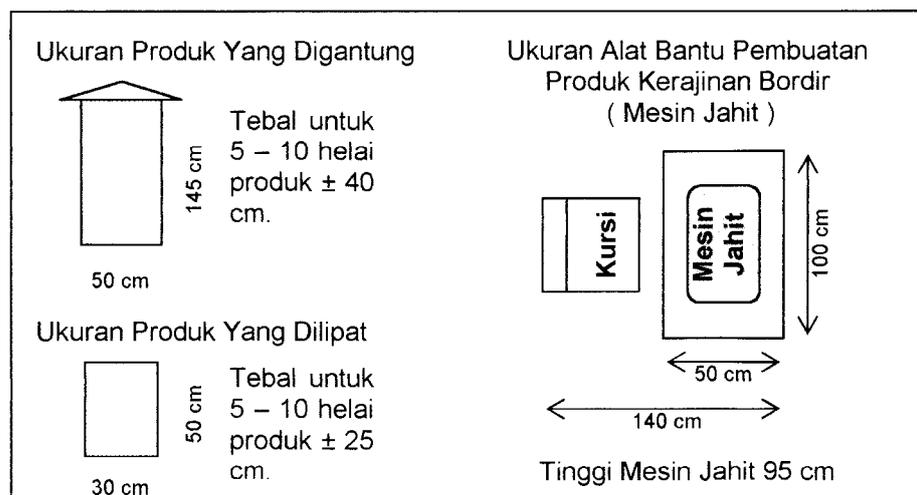
Produk kerajinan bordir ini dipajang menggunakan gantungan atau rak gantung dan rak baju. Sedangkan untuk barang persediaan, produk kerajinan dilipat dan ditumpuk didalam lemari.



Counter Kerajinan Bordir

Untuk cara berjualan, penjual berdiri melayani pembeli (pembeli berdiri), pembeli bisa melihat – lihat produk, meneliti, dan mencoba produk kerajinan (pembeli masuk kedalam counter).

Untuk setiap counter kerajinan ini terdiri dari 1 orang penjual dengan 1 atau 2 orang pembantu.



2. KERAJINAN MENDONG

Jenis Produk	Bahan Baku	Alat Bantu Pembuatan	Karakter Produk
Tas/Dompot Alas Tikar Sajadah Hiasan Souvenir, dll	Mendong Benang, Kain Pewarna Bambu Karton	Gunting Pisau	Ringan Warna Natural Bertekstur kasar Agak Keras

Produk kerajinan mendong ini dipajang menggunakan rak pajangan atau meja pajangan (digelar diatas meja) dan digantungkan. Sedangkan untuk barang persediaan, produk



Counter Kerajinan Mendong

kerajinan ditumpuk didalam lemari. Untuk cara berjualan, penjual berdiri melayani pembeli (pembeli berdiri), pembeli bisa melihat – lihat produk, dan meneliti produk kerajinan (pembeli masuk kedalam counter).



Produk Kerajinan Mendong



Proses Pembuatan

3. KERAJINAN PANDAN

Jenis Produk	Bahan Baku	Alat Bantu Pembuatan	Karakter Produk
Tas Dompot Boks Hiasan Souvenir, dll	Tikar pandan Eceng gondok Mendong	Gunting Pisau	Ringan Warna Natural Bertekstur Kasar Agak Keras

Untuk produk kerajinan pandan tidak jauh berbeda dengan kerajinan mendong, perbedaan hanya dari bahan bakunya saja.

Model dan macam produk yang dihasilkan sama dengan kerajinan mendong, begitu pula dengan cara penataan produk kerajinan.



Proses Pembuatan Kerajinan Pandan

Dimensi Produk Kerajinan Mendong Dan Pandan

Untuk produk kerajinan berupa tas, dompet, hiasan dan souvenir mempunyai dimensi :

Panjang : 15 – 40 cm (rata-rata 20 cm)

Lebar : 5 – 20 cm (rata-rata 10 cm)

Tinggi : 15 – 40 cm (rata-rata 20 cm)

Untuk produk kerajinan berupa tikar yang dibentang :

Panjang : 120 – 200 cm

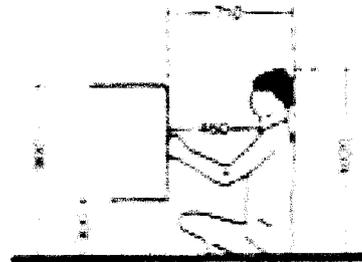
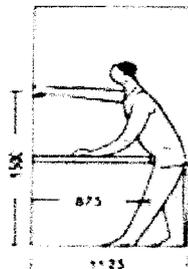
Lebar : 60 – 100 cm

Untuk produk kerajinan berupa tikar yang digulung :

Panjang : 60 – 100 cm

Tebal : 20 cm

Untuk bengkel kerja kerajinan dipakai jangkauan tangan max. 0.875m



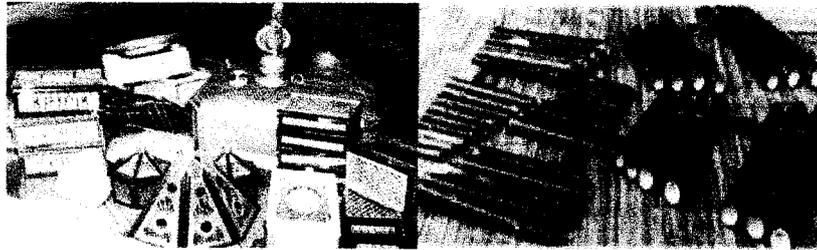
4. KERAJINAN BAMBU

Jenis Produk	Bahan Baku	Alat Bantu Pembuatan	Karakter Produk
Kap Lampu	Bambu	Pisau	Agak Keras
Rak Buku	Mendong	Gunting	Kaku
Alat Musik	Rotan	Alat ukir	Warna natural
Miniatur	Pandan		Bertekstur Kasar
Furniture, dll			

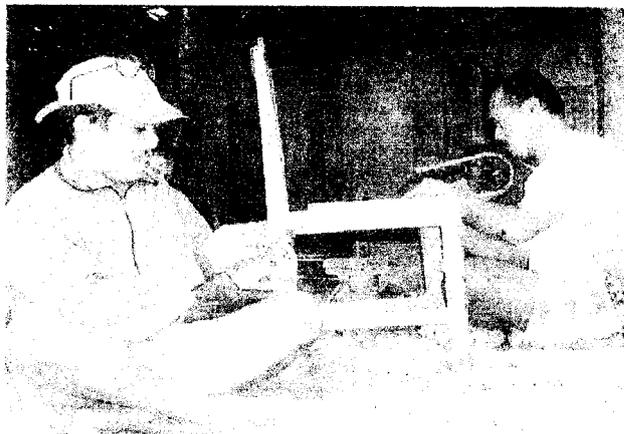
PASAR WISATA

Promotion, Trade, And Recreation Facility

Produk kerajinan bambu ini dipajang menggunakan rak pajangan atau meja pajangan (digelar diatas meja) dan digantungkan. Sedangkan untuk barang persediaan, produk kerajinan ditumpuk didalam lemari. Untuk cara berjualan, penjual berdiri melayani pembeli (pembeli berdiri), pembeli bisa melihat – lihat produk, dan meneliti produk kerajinan (pembeli masuk kedalam counter).



Produk Kerajinan Dari Bambu



Proses Pembuatan

Dimensi Produk Kerajinan Bambu

Untuk produk kerajinan berupa hiasan dan souvenir mempunyai dimensi :

Panjang : 15 – 40 cm (rata-rata 20 cm)

Lebar : 5 – 20 cm (rata-rata 10 cm)

Tinggi : 15 – 40 cm (rata-rata 20 cm)

Untuk produk kerajinan berupa alat musik mempunyai dimensi :

Panjang : 40 – 60 cm

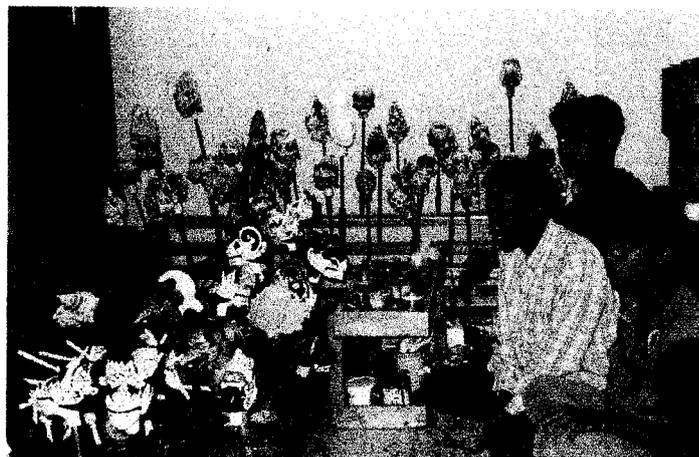
Lebar : sesuai diameter bambu \pm 2 – 5 cm

Tinggi : 15 – 40 cm

5. KERAJINAN KAYU

Jenis Produk	Bahan Baku	Alat Bantu Pembuatan	Karakter Produk
Kap Lampu Wayang Golek Relief Furniture Hiasan, dll	Kayu Cat Kain	Alat ukir	Keras, Kaku Berat Kaya Warna

Produk kerajinan kayu ini dipajang menggunakan rak pajangan yang berupa tempat untuk menancapkan wayang golek atau etalase. Sedangkan untuk barang persediaan, produk kerajinan ditumpuk didalam lemari. Untuk cara berjualan, penjual berdiri melayani pembeli (pembeli berdiri), pembeli bisa melihat – lihat produk, dan meneliti produk kerajinan (pembeli masuk kedalam counter).



Proses Pembuatan Wayang Golek

Dimensi Produk Kerajinan kayu

Untuk produk kerajinan berupa hiasan, relief dan souvenir mempunyai dimensi :

Panjang : 15 – 40 cm (rata-rata 20 cm)

Lebar : 5 – 20 cm (rata-rata 10 cm)

Tinggi : 15 – 40 cm (rata-rata 20 cm)

Untuk produk kerajinan berupa wayang mempunyai dimensi :

Tebal : ± 10 – 20 cm

Tinggi : 40 – 60 cm

B. SENI BUDAYA

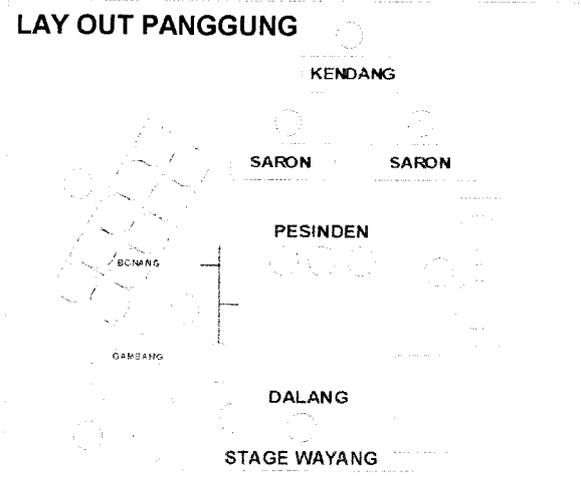
Beberapa contoh kesenian tradisional Jawa Barat yang cukup banyak diminati oleh masyarakat :

1. WAYANG GOLEK

Adalah boneka kayu yang dimainkan berdasarkan karakter tertentu dalam suatu cerita pewayangan. Dimainkan oleh seorang Dalang, yang menguasai berbagai karakter maupun suara tokoh yang dimainkan. Wayang golek dipergelarkan pada malam hari sampai dini hari. Mengingat waktu pagelaran yang cukup lama, para dalang sekarang ini mengemas pagelaran wayang dengan durasi 60 menit. Pertunjukan wayang golek cenderung berkarakter statis dimana para pemainnya lebih banyak duduk, walaupun dewasa ini ada pertunjukan wayang golek yang digabung dengan kesenian lainnya yang lebih dinamis.



Wayang Golek

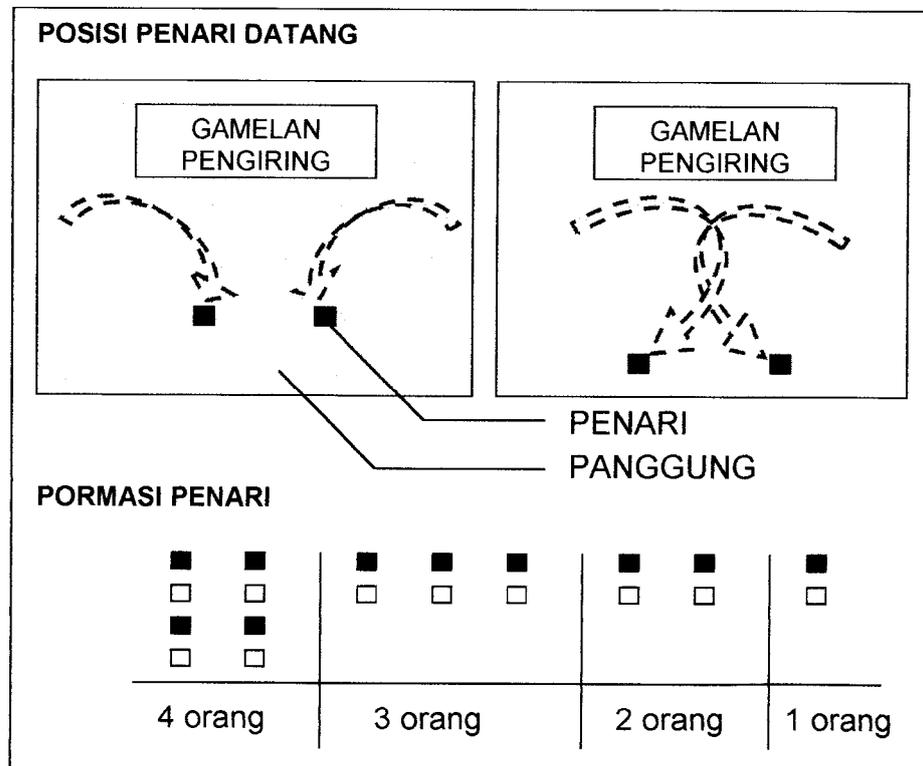


2. TARI JAIPONG DAN TARI KETUK TILU

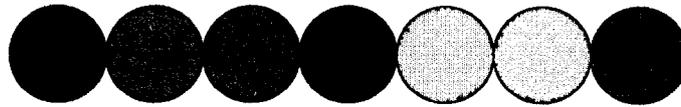
Tari Jaipong adalah pengembangan dan berakar dari Tarian Klasik "Ketuk Tilu". Sebagai tarian rakyat tradisonal, tari ketuk tilu memiliki tata rias dan busana khas. Instrumen ketuk tilu dimainkan secara gabungan dari berbagai alat musik tradisonal yang menciptakan harmoni lagu khas pengiring tarian maupun nyanyiannya. Tari Jaipong banyak mempunyai arti yang bisa diambil dari makna tariannya, tarian yang meliuk-liuk dengan kelenturan anggota tubuh, yang berkarakter dinamis, ceria, dan lemah lembut.



Setiap sang penari akan mulai menari maka selalu keluar atau datang dari arah samping para gamelang, Tari Jaipong biasanya dimainkan oleh satu orang (tetapi bisa juga dimainkan oleh kelompok secara bersama dalam gerakan yang sama).



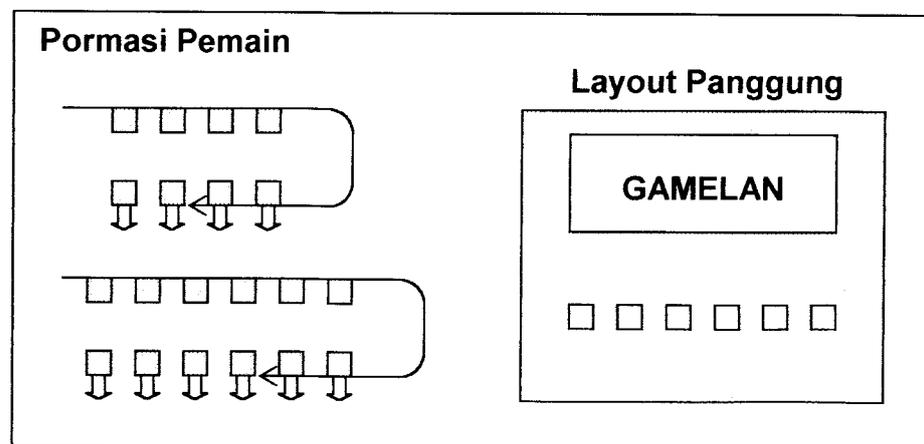
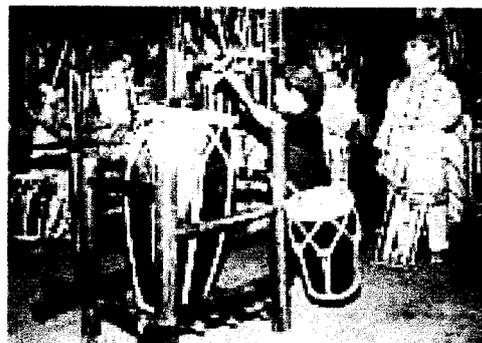
Dalam pakaian mempunyai karakteristik warna baju menggunakan warna-warna yang didominasi warna terang sehingga terlihat adanya keceriaan dalam tarian, menggunakan mahkota sebagai hiasan pada kepala, selalu memperlihatkan hiasan pada bagian tepi pakaian.



Contoh warna-warna yang sering digunakan dalam warna pakaian

3. ANGKLUNG

Angklung adalah instrumen musik yang terbuat dari bambu, yang unik, enak didengar, menarik dan mudah untuk memainkannya. Selain dapat dimainkan untuk lagu instrumental, angklung juga dapat dipergunakan sebagai instrumen pengiring penyanyi. Kesenian ini biasa dimainkan oleh 4 sampai 6 orang dengan iringan alat musik tradisional lainnya.

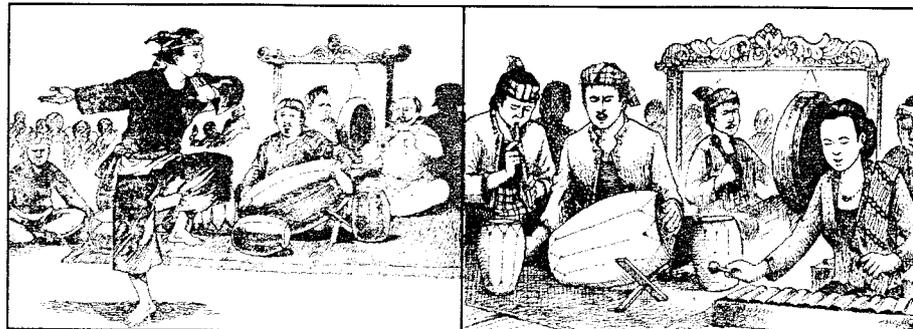
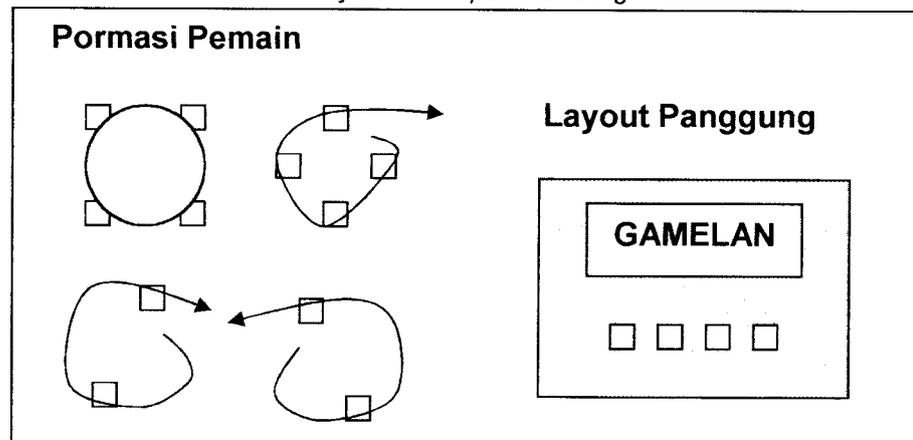


4. RAMPAK KENDANG

Rampak Kendang Kendang adalah salah satu instrumen musik tradisional yang dimainkan bersama-sama instrumen lainnya, sehingga dapat menciptakan musik yang harmonis. Perkembangan selanjutnya, kendang tidak saja dimainkan dengan berbagai instrumen lainnya, tapi dimainkan secara tunggal dalam arti satu jenis instrumen musik, namun dimainkan dalam jumlah banyak dan menciptakan suatu irama tersendiri.



Pertunjukan Rampak Kendang



Ilustrasi pertunjukan seni budaya Jawa Barat

III. STUDI BANDING PASAR SENI

A. PASAR SENI ANCOL, JAKARTA



Gerbang masuk

Ajang Prestasi dan Apresiasi Seni

Gagasan mendirikan Pasar Seni di kawasan Taman Impian Jaya Ancol lahir dari kebutuhan untuk mendorong semangat berkarya dan berkreasi bagi para seniman, di samping membangun jembatan apresiasi antara seniman dengan masyarakat.

Pasar Seni

Hingga 1998, Pasar Seni telah memiliki 200 unit kios lebih yang menggelar aneka barang hasil seni, kerajinan dan souvenir: mulai dari lukisan, patung, ukir-ukiran dan relief sampai kepada barang kerajinan yang terbuat dari kuningan, kayu, rotan,

bambu, tembikar, kulit, tanduk dan keramik.

Tak kalah menariknya adalah koleksi kain tenun dan batik, serta aksesoris yang terbuat dari batu-batuan, mutiara dan kerang. Para seniman membuat patung dan relief dengan medium kayu, batu, semen atau kolase untuk digelar di sini, sedangkan dari kalangan perajin dihasilkan ukir-ukiran Jepara dan Bali, wayang Golek, tatak sungging wayang kulit, serta topeng kertas.

Di antara kios-kios ini juga ada yang difungsikan untuk kegiatan bengkel seni, taman pengetahuan populer, dan warung spesifik. Penting untuk dicatat adalah kegiatan pelatihan dan pembinaan citarasa seni bagi anak dan remaja dalam bentuk kursus, observasi atau kerja nyata, sebagai kegiatan ekstra kurikuler.

Pasar Seni Ancol merupakan lokasi ideal untuk eksibisi, terbukti dengan suksesnya penyelenggaraan berbagai pameran seperti Pameran

PASAR WISATA

Promotion, Trade, And Recreation Facility

Taman Hias, Pameran Buah, Pameran Boneka, Pameran Komponen Bangunan, dan Pameran Fotografi



Studio Seni

Di tempat ini maraklah kreativitas seni rupa dari berbagai aliran, dari naturalis hingga abstrak, dari potret hingga dekoratif. Para seniman tidak hanya berkarya tetapi juga berdiskusi di antara sesama mereka serta berinteraksi dengan masyarakat pengunjungnya.

Berbagai aktifitas seperti pameran bersama, pemutaran film kesenian, pementasan bersama dll menginjeksikan dinamika bagi Pasar Seni ini. Tidak jarang dari pengunjung Studio Seni tampak hadir sebagai model lukisan, sehingga menambah semaraknya interaksi antara seniman dengan masyarakat luas. Studio Seni bahkan telah banyak melahirkan seniman terkenal, yang meniti karirnya di tempat yang penuh tantangan ini. Bahkan taraf hidup mereka pun meningkat sejalan dengan sukses mereka.

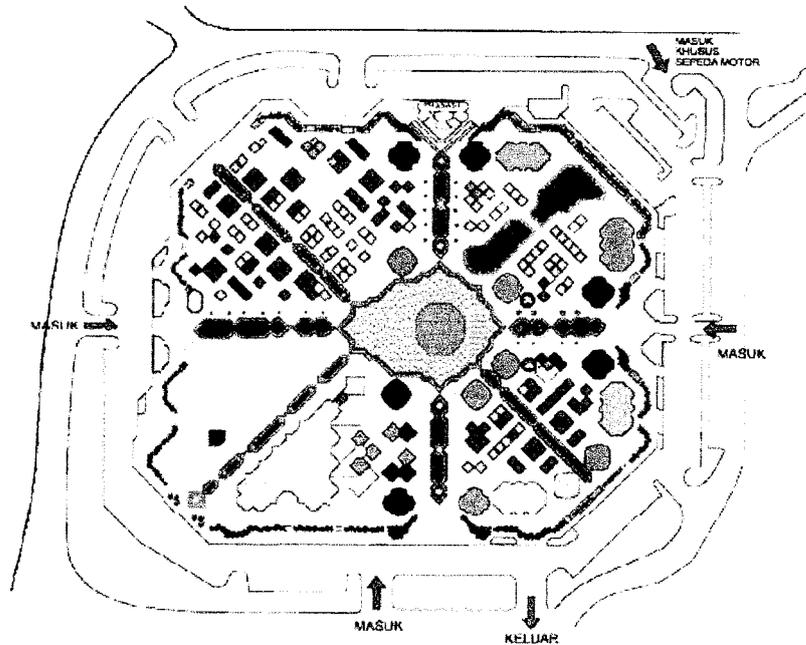
Panggung Kesenian



Di tengah Pasar Seni terdapat arena terbuka yang dilengkapi dengan plaza dan panggung kesenian, yang memancarkan dinamika seni, dengan pementasan kesenian terasa menghidupkan suasana. Di panggung inilah dipentaskan aneka kesenian dari klasik hingga kontemporer, tradisional maupun modern. Kelompok pementas berasal dari dalam dan luar negeri.

PASAR WISATA

Promotion, Trade, And Recreation Facility



Denah pola tata ruang

Sumber: www.ancol.co.id

Tata masa dari pasar seni ancil dibagi dalam beberapa blok, yang secara umum ditata dengan pola radial dengan ruang terbuka sebagai pusat orientasi (point of view) dan setiap blok dipisahkan oleh jalan masuk ke area pasar seni.

- Keberadaan pasar seni yang terpadu dan terorganisir, memberi lahan kepada para seniman dan pengrajin, baik pemula maupun senior untuk bertemu atau bersosialisasi dan sebagai lahan pemasaran bagi hasil karya mereka.
- Dengan pola tata ruang luar yang terbentuk oleh kios-kios sehingga sirkulasi berada diantara kios-kios tersebut.
- Pengunjung dapat beristirahat sambil melihat pertunjukan seni.
- Menyatukan workshop dan pasar seni sebagai konsep untuk menarik para pengunjung menyaksikan demonstrasi dari seniman.
- Adanya plaza atau ruang terbuka sebagai point of view, memberi kesan terbuka dan dinamis bagi kegiatan yang ada dan berfungsi sebagai pembagi arah pergerakan pengunjung pasar seni

PASAR WISATA

Promotion, Trade, And Recreation Facility

sehingga memberi kemungkinan mendapatkan kesamaan pengunjung bagi setiap kios.

- Jalan masuk ke area pasar seni yang terdiri dari beberapa jalan masuk, memberi alternatif kepada pengunjung dalam menelusuri atau melihat pasar seni.
- Adanya kegiatan hiburan berupa pentas seni dapat mendatangkan kebisingan, mengganggu kenyamanan dan ketenangan para seniman atau pengrajin khususnya yang ada di sekitar pentas seni.
- Sistem penataan stand terpisah, lebih terasa leluasa dan bebas.
- Parkir yang memutar sekeliling pasar mempermudah akses pengunjung.
- Banyak ruang yang kurang efektif.
- Terjadi ending sirkulasi pada sudut-sudut tertentu (sistem sirkulasi terputus/terdapat beberapa jalan buntu)

B. PASAR SENI SUKAWATI, BALI



Sumber : www.99bali.com

Pasar seni Sukawati adalah pasar seni yang paling besar dan ramai di Bali. Terlihat dengan ornamen yang begitu kental dengan kebudayaan setempat. Pasar seni sukawati dikelola oleh pihak swasta dibawah oleh pemerintah daerah Gianyar. Semua produk kerajinan yang terdapat di Bali dapat di jumpai disini. Dari karya seni 2 dimensi maupun 3 dimensi yang

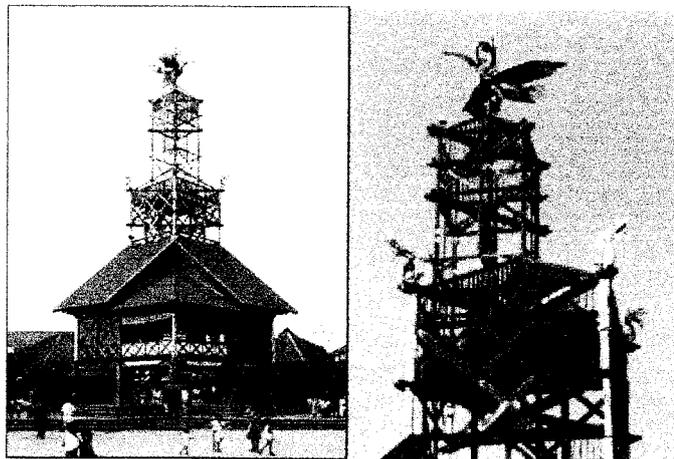
PASAR WISATA

Promotion, Trade, And Recreation Facility

meliputi hasil karya seni lukis, patung kerajinan kulit dan kerajinan batik tradisional Bali.

- Penataan kios yang menyatu (terkumpul menjadi satu).
- Sistem penghawaan menggunakan penghawaan alami.
- Pencahayaan umumnya menggunakan cahaya alami, kecuali pada stand tertentu seperti lukisan yang menggunakan pencahayaan buatan dengan lampu neon.
- Mencerminkan citra bangunan setempat.
- Sirkulasi tidak leluasa (terjadi crossing pejalan kaki, sirkulasi sempit untuk berdiri di satu sisi).
- Tidak leluasa melihat barang yang dipajang (pengaruh faktor sirkulasi).
- Tempat parkir kurang memadai (jalan raya untuk parkir).
- Adanya pedagang yang menggelar dagangan pada jalur sirkulasi dapat mengganggu kenyamanan para pengunjung.

C. PASAR CITRA NIAGA, SAMARINDA



Gerbang masuk

Citra Niaga merupakan kawasan pusat perdagangan yang dirancang untuk menyediakan tempat usaha bagi pedagang kecil (60%) serta pedagang besar dan menengah (40%). Karena konsep pembangunan dan

PASAR WISATA

Promotion, Trade, And Recreation Facility

arsitekturnya yang estetik, Citra Niaga memperoleh penghargaan internasional Aga Khan Award pada tahun 1987.

Fasilitas berupa kios – kios penjualan yang terdiri dari beberapa bangunan permanen, dimana setiap bangunan terdiri dari 2 kios, 4 kios atau lebih dengan jumlah kios \pm 200 kios. Tata masa dari pasar ini merupakan kelompok bangunan yang ditata secara linier dan cluster dengan orientasi kios menghadap sirkulasi dan ruang terbuka.



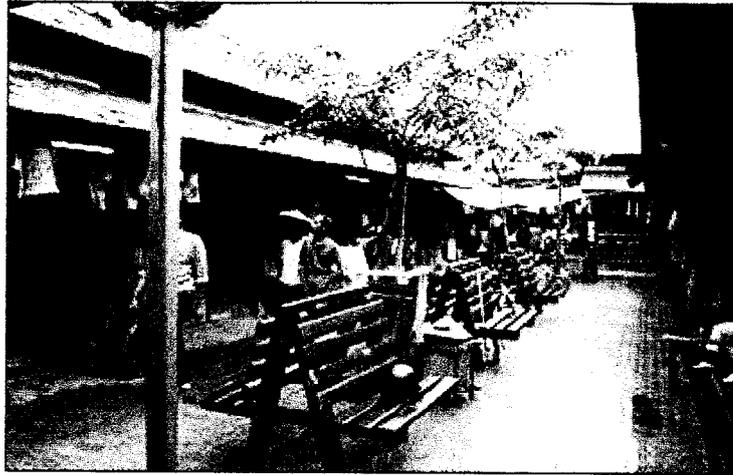
Suasana Aktifitas Didalam Pasar

Sebelum dibangun kawasan perdagangan, lokasi ini dihuni oleh masyarakat menengah kebawah yang bekerja sebagai pedagang keliling. Selain dijadikan tempat penjualan produk kerajinan Citra Niaga ini juga dijadikan tempat rekreasi.



*Penerapan Bentuk Arsitektur Tradisional
Menjadi Ciri Khas Citra Niaga*

Keseluruhan kompleks disatukan oleh bentuk atap yang diambil dari bentuk atap rumah Tradisional. Secara umum penerapan konsep rekreasi pada bangunan dapat dirasakan dengan berbagai fasilitas pendukung yang tersedia memberikan kenyamanan bagi pengunjung.



*Sirkulasi Dan Pemanfaatan Fasilitas Pendukung
Lebih Memunculkan Suasana Rekreatif*

- Pasar citra niaga merupakan tempat permanen dan terpadu serta terkoordinir, memberi lahan bagi para pengrajin untuk memasarkan hasil karyanya.
- Adanya ruang terbuka sebagai orientasi kios, menyebabkan kios – kios mudah terlihat dan mampu menampung wisatawan yang mengelompok sehingga setiap kios mempunyai kesamaan kemungkinan mendapatkan pengunjung serta ruang terbuka ini berfungsi sebagai pembagi arah pergerakan dan penghubung antar ruang.

IV. KESIMPULAN

Dari uraian pengertian diatas Pasar Wisata adalah sebuah tempat tertutup atau terbuka yang mewadahi segala produk dan kreatifitas kerajinan, yang didalamnya terdapat proses jual beli dan promosi mengenai produk kerajinan serta sebagai sarana aktivitas rekreasi alternatif bagi para pengunjung. Kegiatan yang berlangsung meliputi kegiatan penjualan, promosi sekaligus tempat untuk rekreasi.

Penekanan suasana yang akan dihadirkan dalam Pasar Wisata ini adalah suasana yang rekreatif dimana para pengunjung dapat menikmati aktifitasnya baik berbelanja maupun berekreasi dengan nyaman. Suasana yang rekreatif dalam hal merupakan pembentukan elemen fisik dari Pasar Wisata yang mempunyai daya tarik tersendiri yang menimbulkan kesenangan, mengesankan suasana santai, nyaman dan membuat betah pengunjung untuk berlama – lama. Hal lain yang dipertimbangkan dalam pembentukan suasana yang rekretif adalah keseimbangan atau keserasian dan kebahagiaan dengan lingkungan hidup dalam dimensi sosial, budaya dan alam.

Untuk produk kerajinan yang akan dijual di Pasar Wisata ini dibagi kedalam lima kategori menurut bahan yang dipakai.

JENIS KERAJINAN	JENIS PRODUK	BAHAN BAKU	ALAT BANTU	KARAKTER PRODUK	DIMENSI RATA-RATA (CM)		
					P	L	T
KERAJINAN BORDIR	Mukena kerudung hiasan pakaian, dll	Kain katun Kain Viskin Benang	Mesin jahit, bingkai, pisau, gunting	Ringan Halus/Lembut Feminim Kaya Warna Fleksibel	145	50	-
KERAJINAN MENDONG	Tas/Dompot Alas Tikar Sajadah Hiasan Souvenir, dll	Mendong Benang, Kain Pewarna Bambu Karton	pisau, gunting	Ringan Natural Tekstur kasar Agak Keras	40	40	20
KERAJINAN PANDAN	Tas/Dompot Boks Hiasan Souvenir, dll	Tikar pandan Eceng gondok Mendong	pisau, gunting	Ringan Natural Tekstur kasar Agak Keras	40	40	20

PASAR WISATA
Promotion, Trade, And Recreation Facility

KERAJINAN BAMBU	Kap Lampu Rak Buku Alat Musik Miniatur Furniture, dll	Bambu Mendong Rotan Pandan	Pisau Gunting Alat ukir	Agak Keras Kaku Natural Tekstur Kasar	60	40	40
KERAJINAN KAYU	Kap Lampu Wayang Golek Relief Furniture Hiasan, dll	Kayu Cat Kain	Alat ukir	Keras, Kaku Berat Kaya Warna	40	20	60

Sedangkan untuk pementasan seni dan budaya yang ada di Jawa Barat dibagi menjadi dua kategori kesenian yaitu seni pertunjukan seperti wayang golek, angklung, rampak kendang dsb dan seni tari seperti jaipong, ketuk tilu, dsb. Alat musik yang dipakai dalam kedua kategori tersebut adalah alat musik tradisional (gamelan), perbedaannya hanya dari jumlah alat yang digunakan.

Untuk tata letak dari alat musik untuk pertunjukan kesenian daerah Jawa Barat ditempatkan dibagian belakang panggung. Sedangkan para pemain masuk kedalam panggung dari samping para pemain gamelan.

KESENIAN	KARAKTER	JUMLAH PEMAIN	UKURAN PANGGUNG
Wayang Golek	Tenang	Dalang 1 orang Pendukung 10 – 15	6 x 10 meter
Jaipong dan Ketuk Tilu	Dinamis Lemah lembut Ceria, Gemulai	Penari 1 - 4 orang Pendukung 5 – 10	6 x 6 meter
Angklung	Ceria Humoris	Pemain 4 – 6 orang Pendukung 4 orang	6 x 6 meter
Rampak Kendang	Ceria Dinamis	Pemain 4 orang Pendukung 5 – 8	6 x 6 meter

Dari studi banding pasar seni diatas, dari segi jumlah masa bangunan, tata letak dan orientasi masa bangunan terdapat kesamaan, yaitu masa banyak/jamak dengan tata masa cluster dan orientasi masa bangunan pada ruang terbuka dan jalur sirkulasi.

Perbedaannya, Pasar Seni Ancol terkesan lebih dinamis dan rekreatif dengan adanya plaza yang cukup luas sebagai point of view. Penataan taman dan tempat istirahat yang dapat memberikan suasana rekreatif bagi

PASAR WISATA

Promotion, Trade, And Recreation Facility

para pengunjung. Di pasar seni ancol lebih mampu memberikan daya tarik karena keterlibatan langsung para seniman atau pengrajin berkreasi atau mendemonstrasikan kemampuannya.

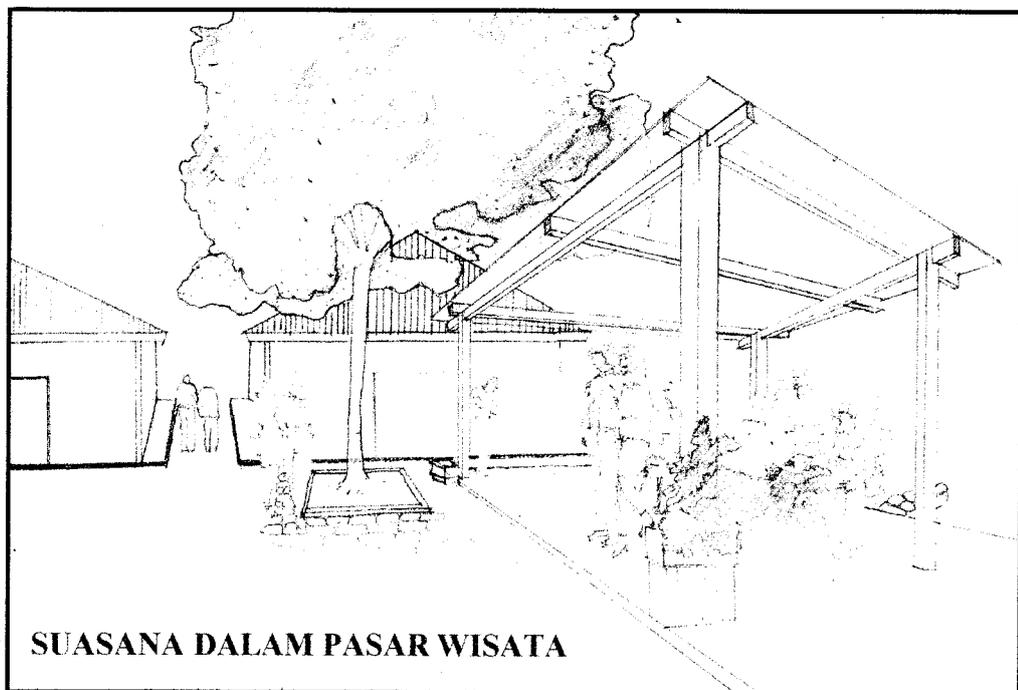
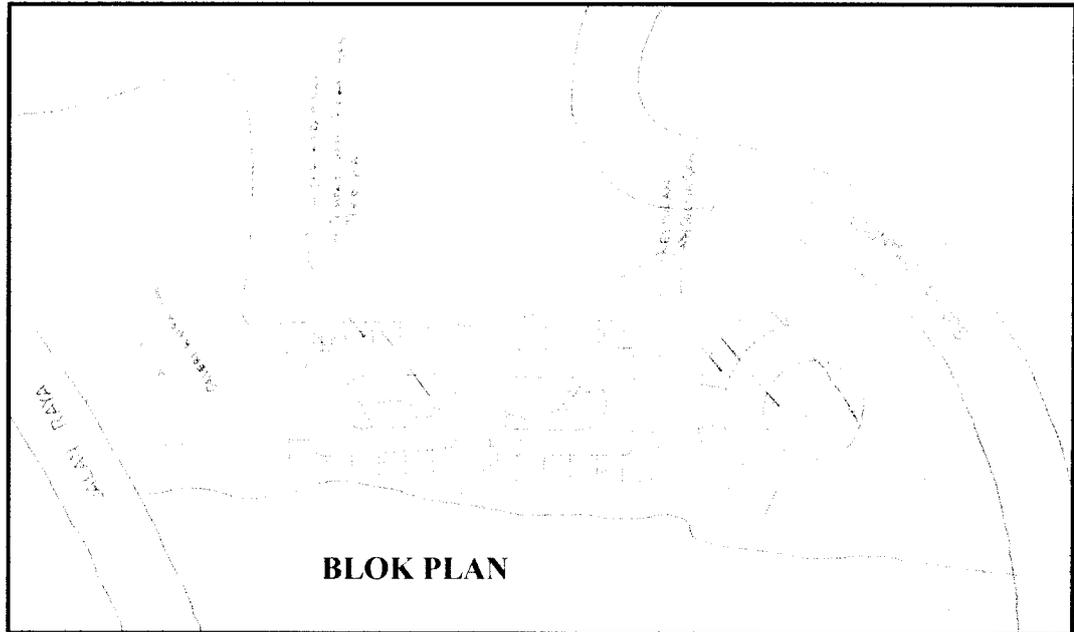
Dilengkapi dengan penunjang lainnya seperti ruang pameran, ruang pengelola, fasilitas hiburan berupa panggung terbuka dan fasilitas lainnya dalam mendukung kegiatan yang ada pada pasar seni ancol ini.

Sedangkan dari segi lokasi ketiga pasar seni tersebut berada dekat dengan suatu obyek wisata, sehingga dalam perencanaan lokasi di orientasikan berada atau dekat dengan suatu obyek wisata atau mempunyai potensi untuk dikembangkan menjadi obyek wisata.

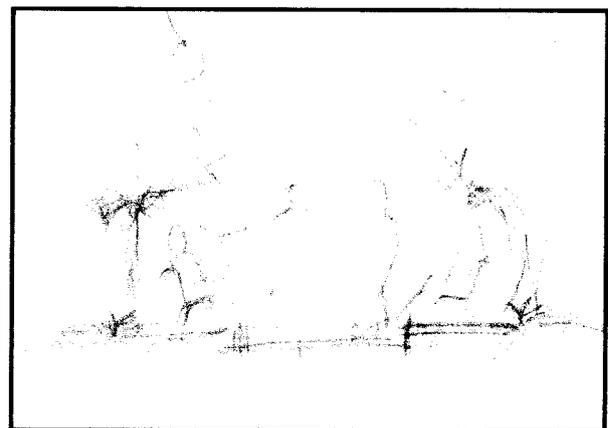
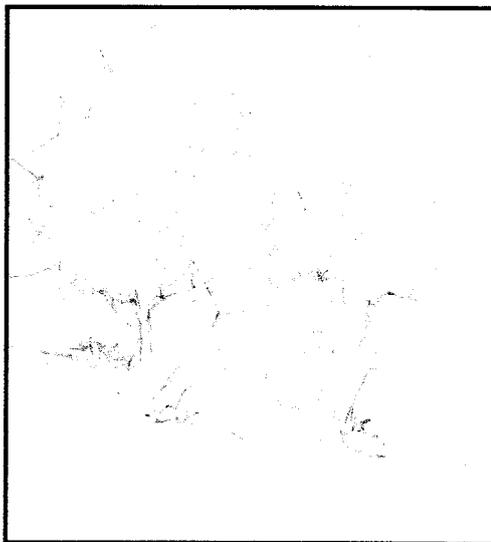
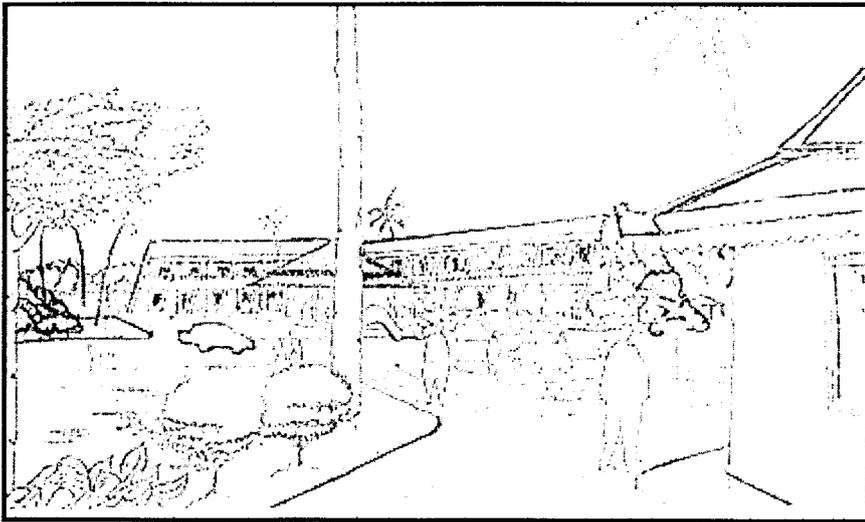
Penampilan bangunan pada pasar seni diatas mentransformasikan tipe bangunan tradisional sebagai pengungkapan gaya arsitektur lokal, melalui pengungkapan citra visual bangunan.

	ANCOL	SUKAWATI	CITRA NIAGA
SIRKULASI	Radial	Linier	Linier
TATA RUANG	Radial	Cluster	Cluster
SUASANA	Rekreatif	Agak Formal	Rekreatif
TO SEE	Galeri Panggung Pentas Workshop	–	Galeri
TO DO	Workshop	–	–
TO BUY	Counter	Counter	Counter
TO EAT	Restourant	Restourant	Restourant
TO REFRESH	Tempat Istirahat Taman Bermain	–	Tempat Istirahat
FASILITAS LAIN	Pengelola Mushola ATM	Pengelola	Pengelola Mushola
PENGELOLA	Pihak Swasta	Pihak Swasta	Pihak Swasta
JUMLAH MASA	Jamak	Jamak	Jamak
CITRA	Tradisional	Tradisional	Tradisional
ORIENTASI	Plaza Terbuka Sirkulasi	Sirkulasi	Sirkulasi
LOKASI	Dekat Dengan Obyek Wisata	Dekat Dengan Obyek Wisata	Dekat Dengan Obyek Wisata
PENCAHAYAAN	Alami	Alami	Alami
PENGHAWAAN	Alami	Alami	Alami
PARKIR	Out Door	Out Door	Out Door

SKETSA DESAIN AWAL



PASAR WISATA
Promotion, Trade, And Recreation Facility



SKETSA JALUR PERGERAKAN PASAR WISATA



BAGIAN DUA

A. ANALISA MASALAH

Promotion, Trade, And Recreation Facility

I. SIRKULASI YANG MENJADIKAN AKSES ANTAR FUNGSI LEBIH MUDAH TETAPI PRIVACY DITIAP FUNGSI BISA TETAP TERJAGA

Kata sirkulasi dalam arsitektur dapat diartikan sebagai tali yang mengikat ruang-ruang suatu bangunan atau suatu deretan ruang dalam atau ruang luar menjadi saling berhubungan. Oleh karena itu dalam proses tersebut ada **Waktu** berpindah, melalui **Tahapan**, dan dari – ke **Ruang**.

¹³Dalam prosesnya sirkulasi mengandung dua aktivitas, yaitu :

1. Faktor aliran atau gerak berpindah (flow)
2. Faktor pencapaian (accessibility) yaitu kemudahan dan kecepatan perpindahan.

Sirkulasi yang mudah adalah sirkulasi yang dapat diterima oleh pengguna dan berinteraksi sebagai wadah pergerakan. Ada beberapa kriteria yang menjadikan sirkulasi itu mudah :

1. Sirkulasi yang bisa mendorong pergerakan si pemakai.
 - Menuju suatu tempat yang memikat, nyaman, teduh.
 - Menuju suatu perubahan (tempat terbuka, suasana yang nyaman, bentuk dinamis, leluasa).
 - Menuju tempat keramaian orang atau kelompok kegiatan yang menarik.
2. Sirkulasi yang bisa menjadi pengarah.
 - Bentuk yang alami dan dikenal.
 - Simbol lambang, tanda petunjuk, warna, skala.
 - Jalur yang dinamis dan ramai.

¹³ Francis D.K Ching, Arsitektur : Bentuk Ruang dan Susunanya, Erlangga Jakarta 1999.

3. Sirkulasi yang dapat memperlihatkan orientasi arah gerak dan posisi.
4. Pola sirkulasi yang sesuai dengan fungsi dari bangunan dan sesuai dengan aktifitas yang dilakukan oleh pengguna bangunan tersebut.
5. Sirkulasi yang pencapaiannya langsung ke lokasi yang dituju.
 - Sirkulasi yang mengarah langsung ke suatu lokasi melalui sebuah jalur yang segaris dengan sumbu bangunan.
 - Tujuan visual dari pencapaian jelas (obyek yang dituju terlihat)
6. Membentuk runtun pemahaman (kronologis) dapat dengan urutan klimaks atau anti klimaks.
7. Sirkulasi yang menarik dan memberikan suasana yang rekreatif.
 - Tumbuhan sebagai penarik pergerakan.
 - Suara sebagai penarik pergerakan.
 - Teksture yang unik sebagai penarik pergerakan.

Permasalahan diatas timbul dari perbedaan fungsi yang ada di pasar wisata ini. Pengunjung yang datang ke pasar wisata ini selain untuk berbelanja juga untuk berwisata, sehingga harus adanya kemudahan untuk mengakses seluruh fungsi yang ada, tetapi aktifitas di tiap fungsi ini tidak saling mengganggu.

Untuk memenuhi kebutuhan diatas maka diperlukan suatu penataan dari sirkulasi yang dapat menyematani kedua hal tersebut. Dengan penataan ini pengunjung dapat dengan mudah mengakses tiap fungsi yang ada di pasar wisata, tetapi aktifitas pengunjung di tiap fungsi tidak akan terganggu oleh aktifitas di fungsi yang lain.

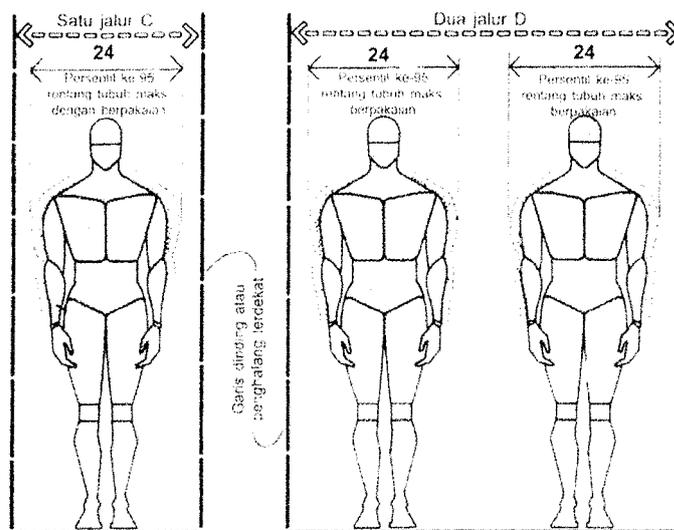
Berikut ini beberapa solusi yang akan dipakai sebagai acuan untuk memecahkan masalah :

1. Sistem sirkulasi dibuat dua macam umum dan khusus. Sirkulasi umum digunakan untuk jalur pergerakan antar fungsi (misal counter ke workshop) sedangkan sirkulasi khusus untuk jalur

dengan barang bawaan untuk satu orang antara **76,2 - 91,4 cm**.¹⁴

Berdasarkan data diatas maka untuk jalur umum dipakai dimensi selebar **300 cm**, dimensi ini bisa untuk mengakomodasi pergerakan empat orang dengan barang bawaan.

- Jalur sirkulasi khusus dibuat untuk mengakomodasi pergerakan dua orang secara bersama-sama.



Sumber : Dimensi Manusia Dan Ruang Interior
Halaman 270

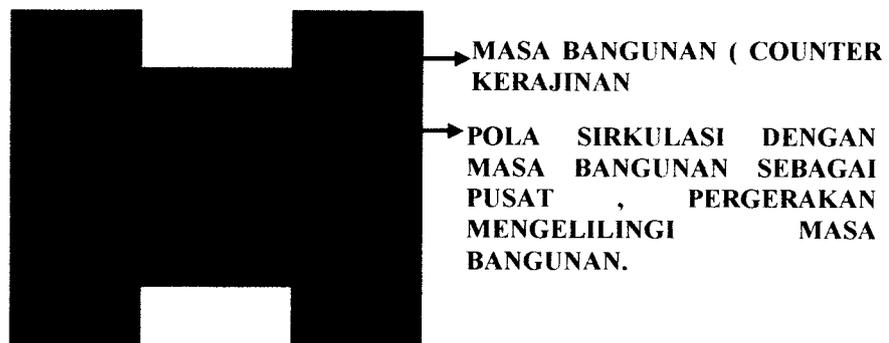
Pada sirkulasi khusus ini digunakan untuk pergerakan dalam fungsi (counter), pergerakan pengunjung bersifat lambat karena sambil melihat-lihat produk yang dijual.

Untuk lebar sirkulasi khusus yang bisa mengakomodasi dua orang dipakai sebesar **172,7 cm** (dimensi dibulatkan menjadi **180 cm**).

- Peninggian jalur khusus dimaksud agar tidak tercampurnya pergerakan di jalur umum dengan di jalur khusus (pemisah pergerakan) hal ini dimaksud untuk menjaga privacy pada jalur khusus. Tinggi yang dipakai adalah **± 45 cm**.

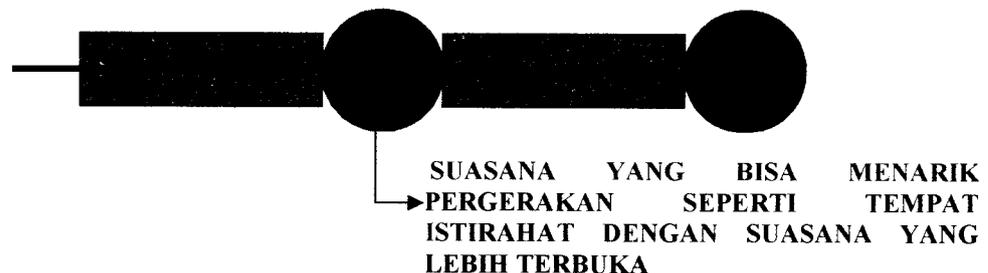
¹⁴ Julius Panero, AIA, ASID Dalam Dimensi Manusia Dan Ruang Interior, Halaman 270

2. Sirkulasi dibuat dengan pola **subordinate**

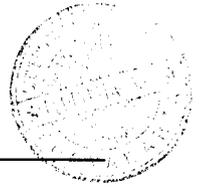


Dengan menggunakan pola sirkulasi subordinate pengunjung dapat mengakses counter kerajinan dengan mudah, sehingga tiap counter kerajinan mendapat akses yang sama. Hal ini diterapkan agar menguntungkan para pengrajin dalam menjual produk kerajinannya.

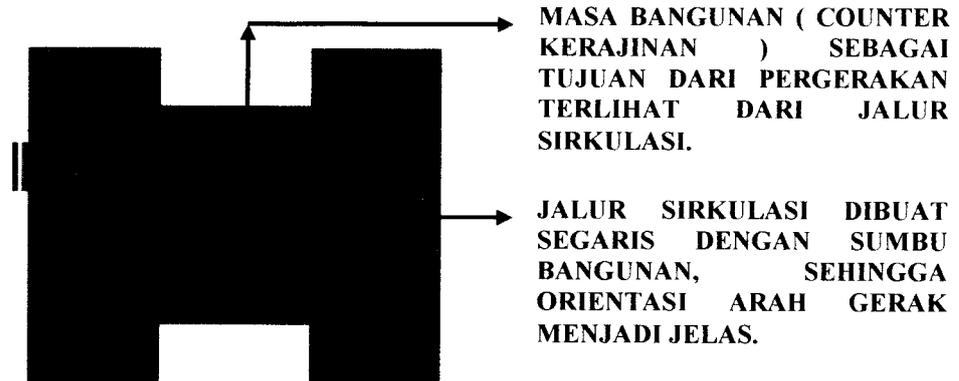
3. Sirkulasi dibuat dengan runtun pemahaman (kronologis) dengan urutan klimaks dan anti klimaks. Sehingga dapat mendorong pergerakan lebih mudah.



Penempatan plaza sebagai penarik pergerakan (generator pergerakan) dilengkapi juga dengan air mancur memungkinkan akses antar fungsi lebih mudah. Plaza ini dibuat sebagai magnet (penarik pergerakan) antar masa bangunan (generator kecil) sehingga dibuat beberapa plaza. Sedangkan untuk penarik pergerakan yang lebih besar berupa panggung pertunjukan yang ditempatkan dibelakang kawasan. Dengan penempatan ini memungkinkan seluruh fungsi dari pasar wisata ini mendapat akses yang sama dari pengunjung.



4. Tujuan visual dari pergerakan terlihat dengan menempatkan sirkulasi segaris dengan sumbu bangunan.



II. PENGUNJUNG DAPAT MERASAKAN SUASANA REKREATIF KETIKA BERAKTIFITAS

Berdasarkan pengertian dari suasana rekreatif dapat diambil beberapa point yang akan dijadikan acuan, adalah :

1. Aktivitas yang menimbulkan kesenangan dan mempunyai daya tarik tersendiri.
2. Aktivitas untuk melepas lelah.
3. Karakter fisik yang bersifat menyenangkan.
4. Mengesankan suasana santai nyaman dan terbuka.
5. Suasana yang membuat betah pengunjung untuk berlama – lama.
6. Keseimbangan atau keserasian dengan lingkungan hidup, budaya dan alam.

Suasana rekreatif disini akan dimunculkan dengan memanfaatkan fasilitas dari pasar wisata yang berupa panggung pentas, tempat demo, restaurant dan tempat istirahat. Fasilitas tersebut akan digabungkan dengan unsur – unsur dari suasana rekreatif berdasarkan point – point diatas.

Untuk memenuhi kebutuhan diatas maka diperlukan penataan dan penempatan dari fasilitas pendukung yang tepat sehingga pengunjung benar – benar dapat merasakan suasana yang rekreatif selama melakukan aktifitasnya di pasar wisata.

Berikut ini beberapa solusi yang akan dipakai sebagai acuan untuk memecahkan masalah :

1. Adanya aktifitas rekreasi berupa panggung dan demo pengrajin (To See, To Do) sehingga pengunjung akan merasa terhibur.

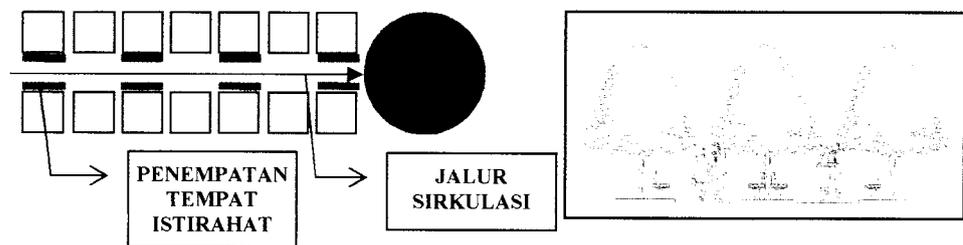


**PANGGUNG PENTAS
(TO SEE)**

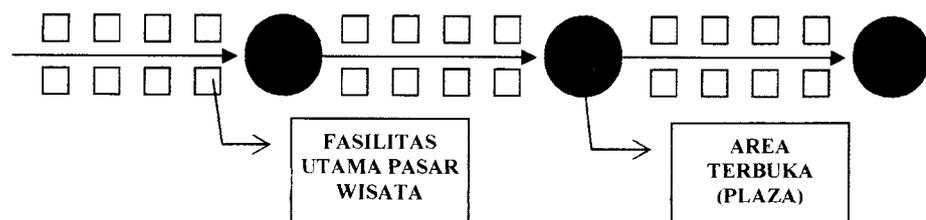


**DEMO PENGRAJIN
(TO DO)**

2. Di sepanjang jalur sirkulasi ditempatkan tempat untuk beristirahat berupa tempat duduk. Dengan penempatan ini dimungkinkan agar para pengunjung dapat melepas lelah sambil melihat aktifitas dari pasar wisata.



3. Adanya area terbuka (plaza) yang dilengkapi air mancur sehingga pengunjung dapat merasakan suasana yang rekreatif selama beraktifitas. Area ini ditempatkan dilokasi yang akan menjadi point of view sehingga pengunjung akan tertarik menuju area ini.



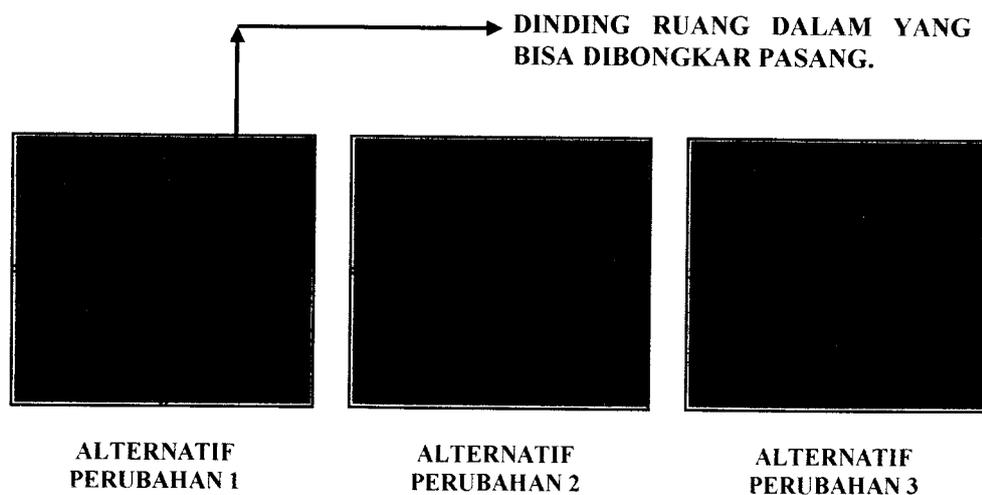
III. TATA RUANG DARI COUNTER KERAJINAN YANG DAPAT MEWADAHI PRODUK KERAJINAN

Masalah disini timbul karena keragaman produk yang akan dijual dipasar wisata (counter kerajinan). Dengan karekteristik yang berbeda membutuhkan suatu tata ruang yang dapat mewadahi produk yang akan dijual.

KARAKTERISTIK PRODUK KERAJINAN

PRODUK KERAJINAN	BORDIR	MENDONG	PANDAN	BAMBU	KAYU
DIMENSI RATA-RATA (CM)	145X50	40X40X20	40X40X20	60X40X40	40X20X60
KARAKTER	Ringan Halus/Lembut Feminim Kaya Warna Fleksibel	Ringan Natural Tekstur kasar Agak Keras	Ringan Natural Tekstur kasar Agak Keras	Agak Keras Kaku Natural Tekstur Kasar	Keras, Kaku Berat Kaya Warna

Untuk menyelesaikan masalah ini ruang dari counter kerajinan dibuat secara fleksibel (**fleksibilitas ruang**) yang memungkinkan luasan ruang dapat berubah bila dikehendaki, dinding ruang dalam dari counter kerajinan bisa dibongkar pasang.



IV. KESIMPULAN

Berdasarkan analisa masalah diatas, dapat diambil beberapa point – point penting sebagai solusi dari masalah yang telah dirumuskan. Solusi tersebut nantinya akan dikembangkan sebagai pedoman dalam proses perancangan.

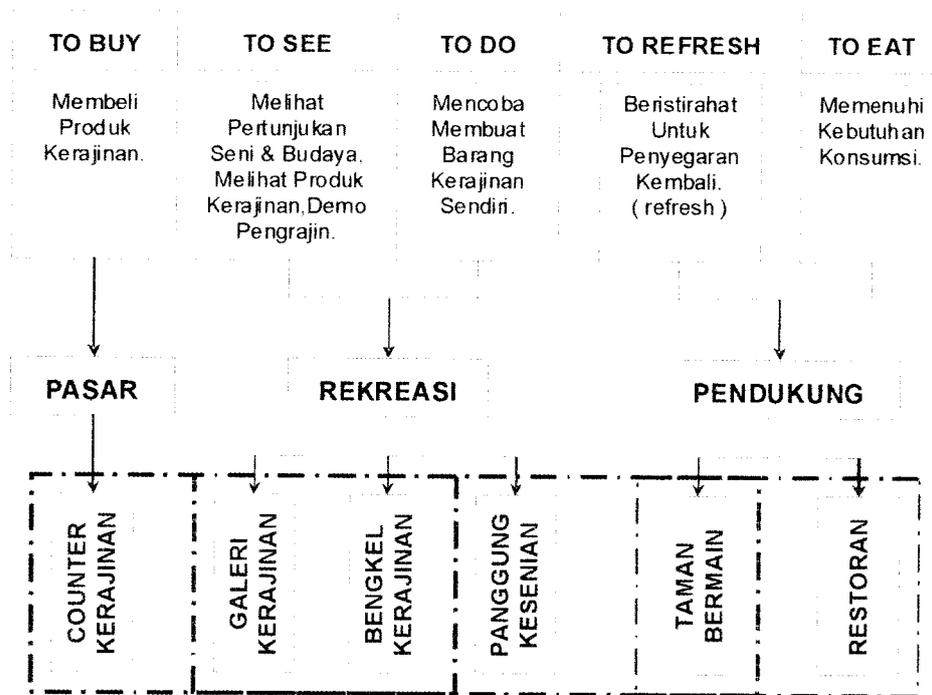
1. Untuk menyelesaikan masalah sirkulasi, sirkulasi dibagi menjadi dua macam umum dan khusus. Pembagian ini dimaksudkan agar jalur sirkulasi tidak mengganggu aktivitas di tiap fungsi dan untuk lebih memperkuat kualitas privacy jalur sirkulasi khusus kedudukannya dibuat lebih tinggi dari jalur sirkulasi umum. Untuk jalur sirkulasi umum dibuat dengan pola subordinate. Jalur sirkulasi dibuat dengan runtun pemahaman (kronologis) dengan urutan klimaks dan anti klimaks sehingga dapat mendorong pergerakan lebih mudah.
2. Untuk menimbulkan suasana yang rekreatif, pasar wisata dilengkapi fasilitas berupa panggung pentas (To See) dan demo pengrajin (To Do). Pada sepanjang jalur sirkulasi ditempatkan tempat untuk beristirahat berupa tempat duduk. Adanya ruang terbuka berupa plaza yang dilengkapi air mancur yang akan menjadi point of view.
3. Untuk tata ruang dari counter kerajinan, ruang dibuat fleksibel yang memungkinkan perubahan luasan ruang sehingga dapat mewadahi produk kerajinan yang berbeda. Pleksibilitas ruang ini terletak pada dinding ruang dalam dari counter yang dapat dibongkar pasang.



B.KONSEP DESAIN

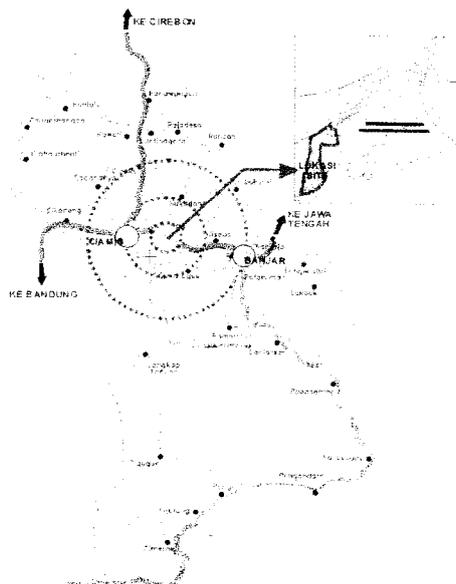
Promotion, Trade, And Recreation Facility

AKTIVITAS YANG DIWADAH



LATAR BELAKANG LOKASI

LOKASI SITE BERADA DEKAT DENGAN OBYEK WISATA KARANGKAMULYAN DAN PUSAT KOTAKABUPATEN CIAMIS.



DASAR PEMILIHAN LOKASI SITE

- Kondisi Tapak Terpilih**
 Menyangkut semua hal mengenai potensi potensi dari site terpilih yang bisa menunjang dari fungsi bangunan Pasar Wisata. Antara lain lingkungan, vegetasi, panorama, sosial budaya dan sebagainya.
- Potensi Pasar**
 Menyangkut semua hal yang menguntungkan untuk pembangunan Pasar Wisata, seperti frekuensi lalu lintas, posisi yang strategis, sarana dan prasarana yang mendukung dan sebagainya.

PASAR WISATA

Promotion, Trade, And Recreation Facility

PERKIRAAN JUMLAH PENGUNJUNG

ASUMSI JUMLAH PENGUNJUNG YANG DATANG ADALAH 60 % DARI JUMLAH WISATAWAN YANG DATANG KE KABUPATEN CIAMIS SETIAP TAHUNNYA.

$$\begin{aligned} \text{JUMLAH PENGUNJUNG} &= 60 \% \times 909.470 \text{ Orang/tahun (rata - rata data lima tahun terakhir)} \\ &= \mathbf{545.682 \text{ Orang/Tahun}} \\ &= \frac{545.682 \text{ Orang/Tahun}}{365 \text{ Hari}} \\ &= \mathbf{1.495 \text{ Orang/Hari}} \end{aligned}$$

KEGIATAN PASAR WISATA BERLANGSUNG MULAI PUKUL 09.00 SAMPAI PUKUL 21.00. JADI WAKTU BERKUNJUNG SELAMA 12 JAM TIAP HARI.

LAMANYA WAKTU BERKUNJUNG UNTUK TIAP PERIODE DIASUMSIKAN SELAMA 2 JAM. JADI PERIODE BERKUNJUNG DALAM SATU HARI SEBANYAK :

$$\frac{12}{2} = \mathbf{6 \text{ PERIODE TIAP HARI}}$$

JUMLAH PENGUNJUNG UNTUK TIAP PERIODE :

$$\frac{1.495}{6} = \mathbf{249 \text{ ORANG TIAP PERIODE}}$$

PENENTUAN INI MENJADI ACUAN TERHADAP PENGADAAN ATAU PENYEDIAAN FASILITAS - FASILITAS UNTUK PASAR WISATA

IDENTIFIKASI PENGGUNA BANGUNAN

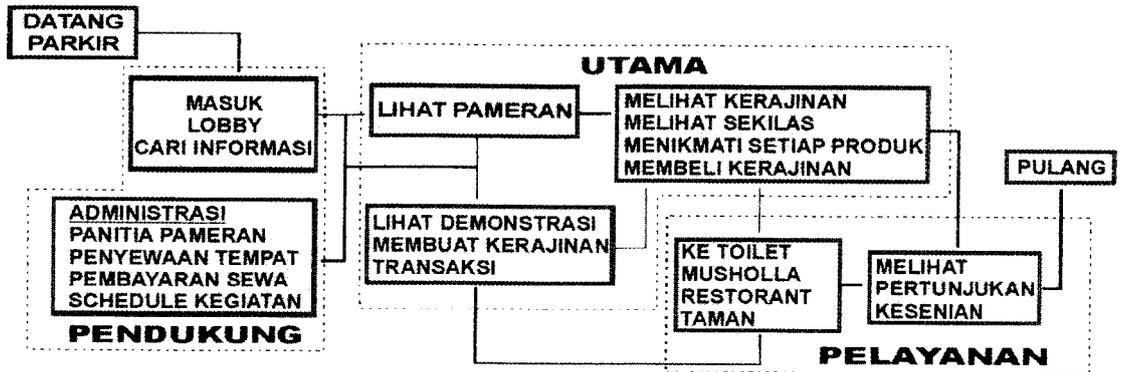
PENGGUNA	AKTIVITAS	KEBUTUHAN RUANG
PENGUNJUNG	DATANG MELIHAT PAMERAN MELIHAT/ MEMBELI PRODUK KERAJINAN MELIHAT/ MENCoba MEMBUAT PRODUK KERAJINAN MELIHAT PERTUNJUKAN SENI BUDAYA MAKAN & MINUM ISTIRAHAT SHOLAT, MCK	TEMPAT PARKIR GALERI COUNTER KERAJINAN WORKSHOP KERAJINAN PANGGUNG PENTAS RESTORANT, CAFE AREA ISTIRAHAT, TAMAN MUSHOLA, TOILET
PENGRAJIN	DATANG MEMAMERKAN PRODUK KERAJINAN MENJUAL PRODUK KERAJINAN DEMONSTRASI PEMBUATAN PRODUK KERAJINAN MAKAN & MINUM ISTIRAHAT SHOLAT, MCK	TEMPAT PARKIR GALERI COUNTER KERAJINAN WORKSHOP KERAJINAN RESTORANT, CAFE AREA ISTIRAHAT, TAMAN MUSHOLA, TOILET
PEMAIN KESENIAN TRADISIONAL	DATANG GANTI PAKAIAN MEMPertUNJUKAN KESENIAN MAKAN & MINUM ISTIRAHAT SHOLAT, MCK	TEMPAT PARKIR RUANG GANTI PANGGUNG PENTAS RESTORANT, CAFE AREA ISTIRAHAT, TAMAN MUSHOLA, TOILET
PENGELOLA	DATANG PELAYANAN PADA PENGUNJUNG PELAYANAN PADA PENYEWAWA MAKAN & MINUM ISTIRAHAT SHOLAT, MCK	TEMPAT PARKIR RUANG PENGELOLA RUANG PENGELOLA RESTORANT, CAFE AREA ISTIRAHAT, TAMAN MUSHOLA, TOILET

PASAR WISATA

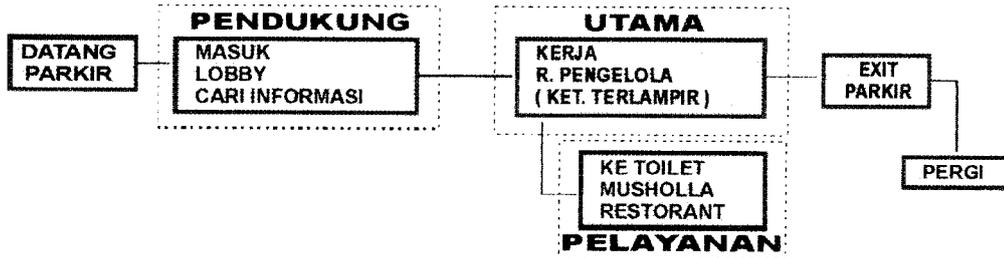
Promotion, Trade, And Recreation Facility

ALUR KEGIATAN PENGGUNA BANGUNAN

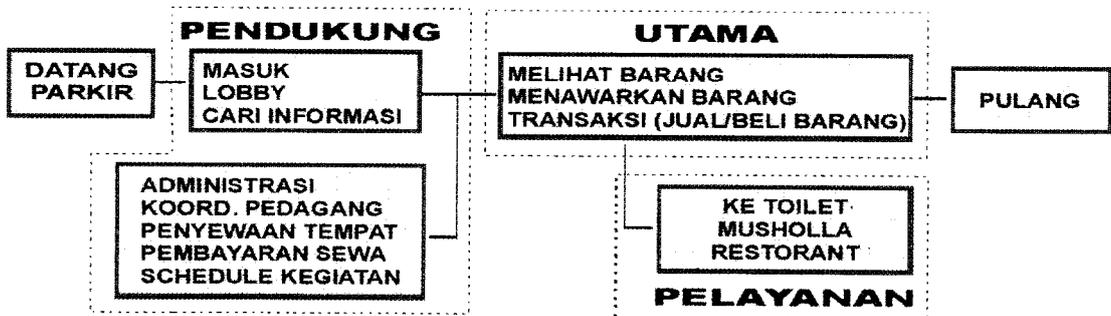
PENGUNJUNG



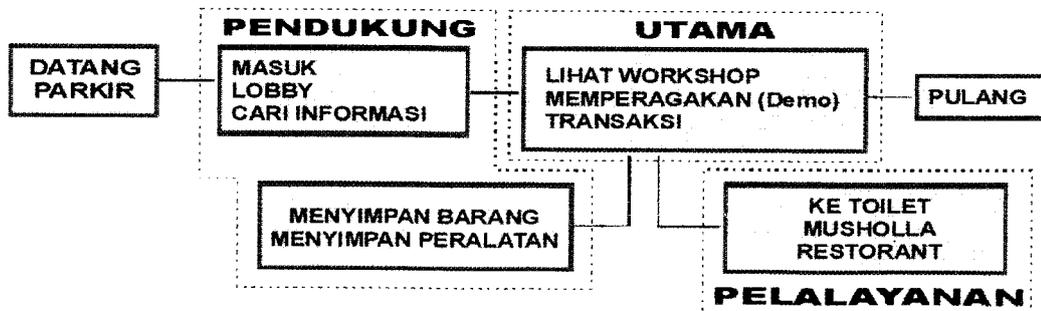
PENGELOLA



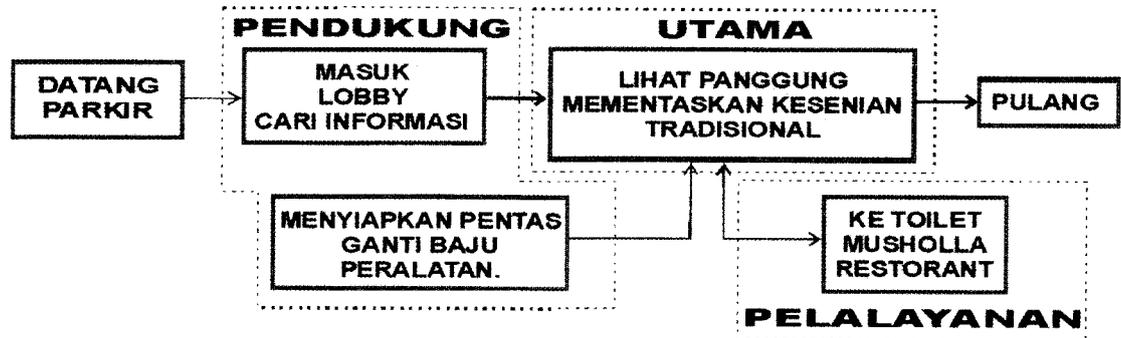
PENGRAJIN (COUNTER)



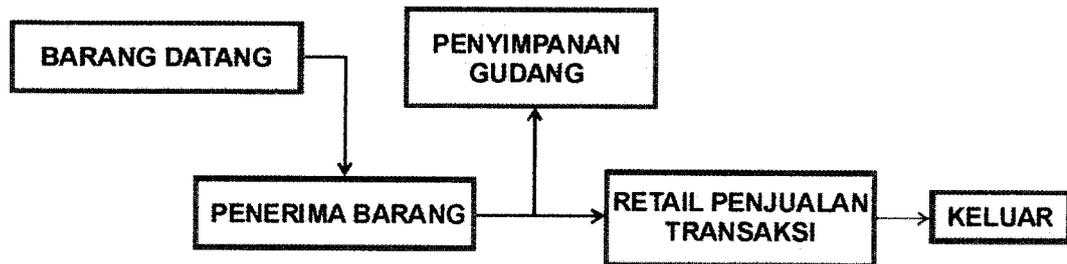
PENGRAJIN (WORKSHOP)



PEMAIN KESENIAN TRADISIONAL



BARANG KERAJINAN



PENGELOMPOKAN FASILITAS

A. FASILITAS UTAMA

1. COUNTER KERAJINAN
2. WORKSHOP KERAJINAN
3. GALERI KERAJINAN
4. PANGGUNG PENTAS KESENIAN
5. RESTORANT

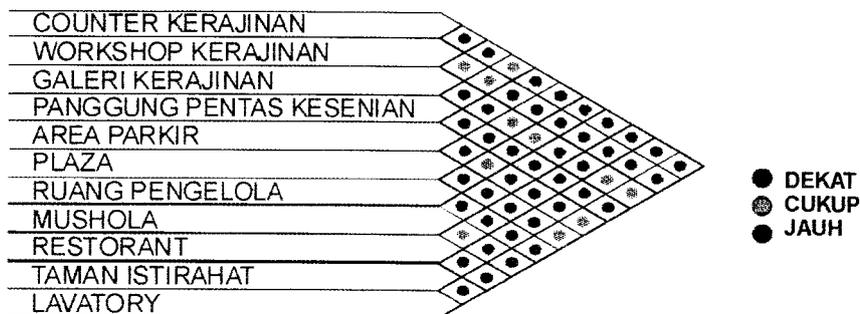
C. FASILITAS PELAYANAN

1. PLAZA
2. AREA PARKIR
3. LAVATORY

B. FASILITAS PENDUKUNG

1. MUSHOLA
2. TAMAN ISTIRAHAT
3. RUANG PENGELOLA

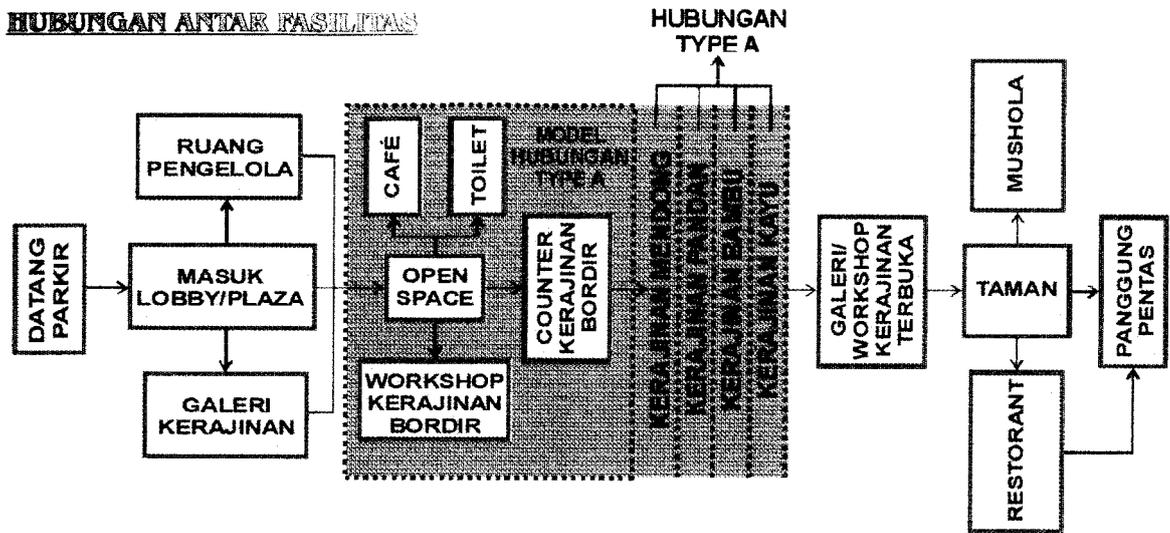
KEDEKATAN FASILITAS



PASAR WISATA

Promotion, Trade, And Recreation Facility

HUBUNGAN ANTAR FASILITAS



PROGRAM RUANG

KEBUTUHAN RUANG		PERSYARATAN RUANG							
NAMA RUANG	JUMLAH	PENGHAWAAN	PENCAHAYAAN	VIEW	NOISE	ACCESS	SAFE	JUMLAH	
FASILITAS UTAMA	COUNTER KERAJINAN								
	Kerajinan Bordir	15	Alami	Alami	3	1	3	2	9
	Kerajinan Mendong	15	Alami	Alami	3	1	3	2	9
	Kerajinan Pandan	15	Alami	Alami	3	1	3	2	9
	Kerajinan Bambu	15	Alami	Alami	3	1	3	2	9
	Kerajinan Kayu	15	Alami	Alami	3	1	3	2	9
	WORKSHOP								
	Kerajinan Bordir	2	Alami	Alami&Buatan	2	2	3	3	10
	Kerajinan Mendong	2	Alami	Alami&Buatan	2	2	3	3	10
	Kerajinan Pandan	2	Alami	Alami&Buatan	2	2	3	3	10
	Kerajinan Bambu	2	Alami	Alami&Buatan	2	2	3	3	10
	Kerajinan Kayu	2	Alami	Alami&Buatan	2	2	3	3	10
	GALERI KERAJINAN								
	Indoor	1	Buatan	Buatan	3	3	3	3	12
	Outdoor	1	Alami	Alami	3	2	3	2	10
	RESTAURANT								
	Ruang Makan	1	Alami	Alami&Buatan	3	2	3	2	10
	Ruang Minum	1	Alami	Alami&Buatan	3	2	3	2	10
	Dapur	1	Alami	Alami&Buatan	1	1	2	2	6
	Pantry	1	Alami	Alami&Buatan	1	1	2	2	6
Ruang Cuci	1	Alami	Alami&Buatan	0	0	1	1	2	
Gudang	1	Alami	Buatan	0	0	1	2	3	
Kasir	1	Alami	Buatan	2	2	2	2	8	
Toilet	2	Alami	Alami&Buatan	0	0	2	2	4	

PASAR WISATA

Promotion, Trade, And Recreation Facility

KEBUTUHAN RUANG		PERSYARATAN RUANG							
NAMA RUANG	JUMLAH	PENGHAWAAN	PENCAHAYAAN	VIEW	NOISE	ACCESS	SAFE	JUMLAH	
PANGGUNG PENTAS	Panggung	1	Alami	Alami&Buatan	3	0	3	2	8
	Ruang Ganti	4	Alami	Alami&Buatan	0	2	2	3	7
	Ruang Hias	1	Alami	Alami&Buatan	1	1	2	2	6
	Ruang Tunggu	1	Alami	Alami&Buatan	1	1	1	2	5
	Toilet	2	Alami	Alami&Buatan	0	1	1	1	3
FASILITAS PENDUKUNG	RUANG PENGELOLA								
	R. Direktur	1	Buatan	Alami&Buatan	3	3	2	3	11
	R. Wakil.Direktur	1	Buatan	Alami&Buatan	3	3	2	3	11
	R. Sekretaris	2	Buatan	Alami&Buatan	1	2	2	2	7
	R. Bendahara	2	Buatan	Alami&Buatan	1	2	2	2	7
	R. Personalia	2	Buatan	Alami&Buatan	1	2	2	2	7
	R. Administrasi	2	Buatan	Alami&Buatan	1	2	2	2	7
	R. Koord. Operasional	1	Buatan	Alami&Buatan	1	2	2	2	7
	R. Staff Operasional	1	Buatan	Alami&Buatan	1	2	2	2	7
	R. Administrasi II	1	Buatan	Alami&Buatan	1	2	2	2	7
	R. Maintenance	2	Alami	Alami	0	0	1	1	2
	R. Rapat	1	Buatan	Alami&Buatan	2	3	2	3	10
	Lobby & Informasi	1	Alami	Alami	3	1	3	1	8
	R. Security	1	Alami	Alami	2	1	2	2	6
	Toilet	4	Alami	Alami&Buatan	0	0	2	2	4
MUSHOLLA									
Ruang Sholat	1	Alami	Alami&Buatan	2	3	3	2	10	
Tempat Wudhu	10	Alami	Alami&Buatan	1	1	2	1	5	
Toilet	2	Alami	Alami&Buatan	0	0	2	2	4	
TAMAN ISTIRAHAT									
	1	Alami	Alami	3	1	3	1	8	
SERVICE	PLAZA								
		1	Alami	Alami&Buatan	3	1	3	1	8
	AREA PARKIR								
	Bus	0	Alami	Alami	2	0	3	2	7
	Mobil	60	Alami	Alami	2	0	3	2	7
Motor	20	Alami	Alami	2	0	3	2	7	
LAVATORY	5	Alami	Alami&Buatan	0	0	2	2	4	

KARAKTER KEGIATAN

KLASIFIKASI	CAUNTER	GALLERY	WORKSHOP	PANGGUNG	RESTORANT
KONSENTRASI KEGIATAN	MENYEBAR	TERPUSAT	TERPUSAT	TERPUSAT	MENYEBAR
FORMALITAS	NONFORMAL	FORMAL	FORMAL	NONFORMAL	NONFORMAL
VISUALISASI	MENARIK	PRESENTATIF	PRESENTATIF	MENARIK	MENARIK
PERUBAHAN RUANG	STATIS	DINAMIS	STATIS	DINAMIS	STATIS
SUASANA RUANG	RAMAI	TENANG	TENANG	RAMAI	RAMAI
ACESS	BEBAS	TERBATAS	TERBATAS	BEBAS	BEBAS
PERGERAKAN	CEPAT	LAMBAT	LAMBAT	LAMBAT	LAMBAT
CREATIVITAS	----	IMAJINATIF	CREATIVITAS	CREATIVITAS	----

TRANSISI FUNGSI & KEGIATAN

FUNGSI	SEBAGAI TRANSISI	PERTIMBANGAN
LOBBY/CARI INFORMASI	BISA	Fungsi sama2 sebagai ruang penerima
SECURITY	TIDAK	Tingkat keamanan Gallery lebih tinggi
WORKSHOP	BISA	Sama-sama saling mendukung fungsi
PENGELOLA	TIDAK	Koordinasi masing2 berbeda
TOILET	TIDAK	Jangkauan terlalu jauh
MUSHOLLA	BISA	Sama-sama fasilitas pelengkap yg bisa dipakai bersama
RESTAURANT	BISA	
COUNTER KERAJINAN	BISA	Sebagai pusat aktivitas utama
PANGGUNG PENTAS	TIDAK	Merupakan generator kegiatan
GALERI	TIDAK	Membutuhkan privacy lebih tinggi

PERSYARATAN RUANG

Persyaratan ruang yang digolongkan dengan fungsi dari ruang tersebut diantaranya:

- 1) Ruang penjualan barang kerajinan dan demo

Fungsi:

Sebagai sarana penjualan dan peragaan kerajinan sehingga membutuhkan ruangan yang cukup luas setiap standnya dengan pertimbangan barang kerajinan bentuknya tiga dimensi.

Syarat:

Bangunan atau ruang harus bisa memisahkan fungsi demo dengan pemasaran/penjualan barang yang sudah jadi, pengunjung bisa melihat langsung demo dengan tujuan sebagai pembelajaran dan pengetahuan proses pembuatan kerajinan tersebut.

- 2) Ruang pementasan seni terbuka

Fungsi:

Sebagai pementasan seni budaya Sunda.

Syarat:

Panggung pentas mampu bisa terlindungi dari cuaca bagi para pemain pentas.

- 3) Kantor pengelola

Fungsi:

Sebagai kantor pengelola administrasi Pasar Kerajinan dan pelayanan informasi.

Syarat:

Mampu mengawasi kegiatan Pasar Kerajinan.

BESARAN RUANG

- Kelompok Kegiatan Umum

- Parkir Pengunjung

Untuk roda 2 (2,5 m²/motor) x 20 = 50 m²

Untuk roda 4 (12,15 m²/mobil) x 60 = 729 m²

PASAR WISATA
Promotion, Trade, And Recreation Facility

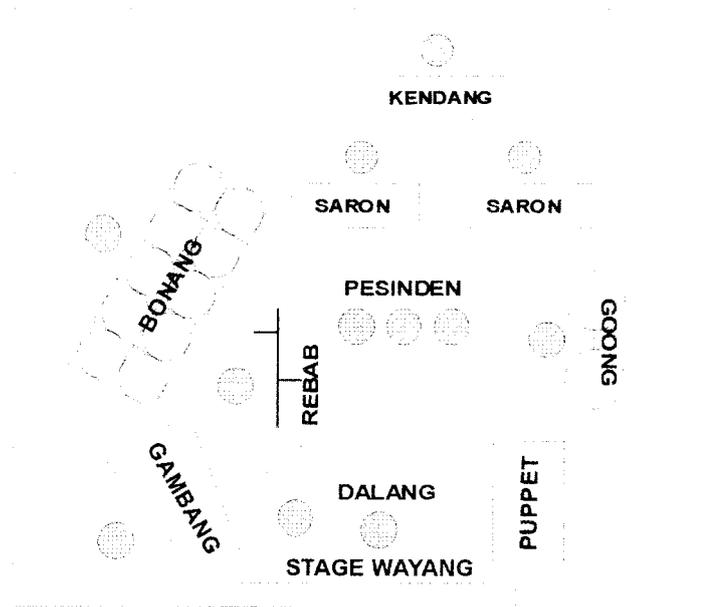
– Tempat Istirahat	= 200 m ²
– Sirkulasi 20%	= 196 m ²
	<hr/>
	1175 m ²
• Kelompok Kegiatan Utama	
– R. Penjualan Kerajinan 75 unit	= 1224 m ²
– R. Demo 10 unit x 18	= 180 m ²
– R. Pamer Terbuka	= 320 m ²
– Ruang Pementasan Kesenian Outdoor	= 320 m ²
– Restourant	= 294 m ²
– Sirkulasi 20%	= 462.8 m ²
	<hr/>
	3070.8 m ²
• Kelompok Kegiatan Penunjang	
– R. Pimpinan	= 13.75 m ²
– R. Staf	= 45 m ²
– R. Bagian Acara	= 12 m ²
– R. Bag. Promosi	= 21 m ²
– R. Bag. Pemasaran	= 21 m ²
– R. Informasi	= 35 m ²
– R. Keamanan	= 35 m ²
– Bagian Service	= 20 m ²
– Sirkulasi 10%	= 20.275 m ²
	<hr/>
	223.025 m ²
• Kelompok Kegiatan Pelayanan	
– Lavatory Luar	= 24 m ²
– Mushola	= 120 m ²
– Sirkulasi 10 %	= 13.4 m ²
	<hr/>
	157.4 m ²

PASAR WISATA

Promotion, Trade, And Recreation Facility

Kebutuhan panggung pertunjukan untuk kesenian

KESENIAN	KARAKTER	JUMLAH PEMAIN	UKURAN PANGGUNG
Wayang golek dan Kesenian Sunda	Dinamis Lemah lembut Ceria, Gemulai	Penari 1 - 4 orang Pendukung 5 - 10	6 x 10 meter

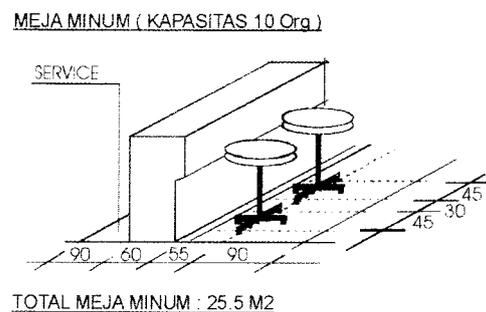
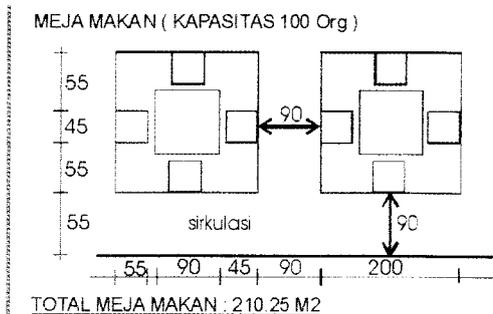


MODUL PANGGUNG PENTAS

KEBUTUHAN RUANG UNTUK RESTORANT

RESTAURANT	Kapasitas	Luasan	Dimensi	Total
~ R. MAKAN	1	210.25	~	210.25
~ R. MINUM	1	25.5	~	25.5
~ DAPUR	1	12	3 X 4	12
~ R. CUCI	1	4	2 X 2	4
~ PANTRY	1	6	2 X 3	6
~ GUDANG BAHAN	1	9	3 X 3	9
~ GUDANG PERALATAN	1	9	3 X 3	9
~ KASIR	1	3	1.5 X 2	3
~ TOILET	2	4	2 X 2	8
				Jumlah : 245
				20% Sirkulasi : 49
Total Luas				294 M2

MODUL UNTUK RESTORANT



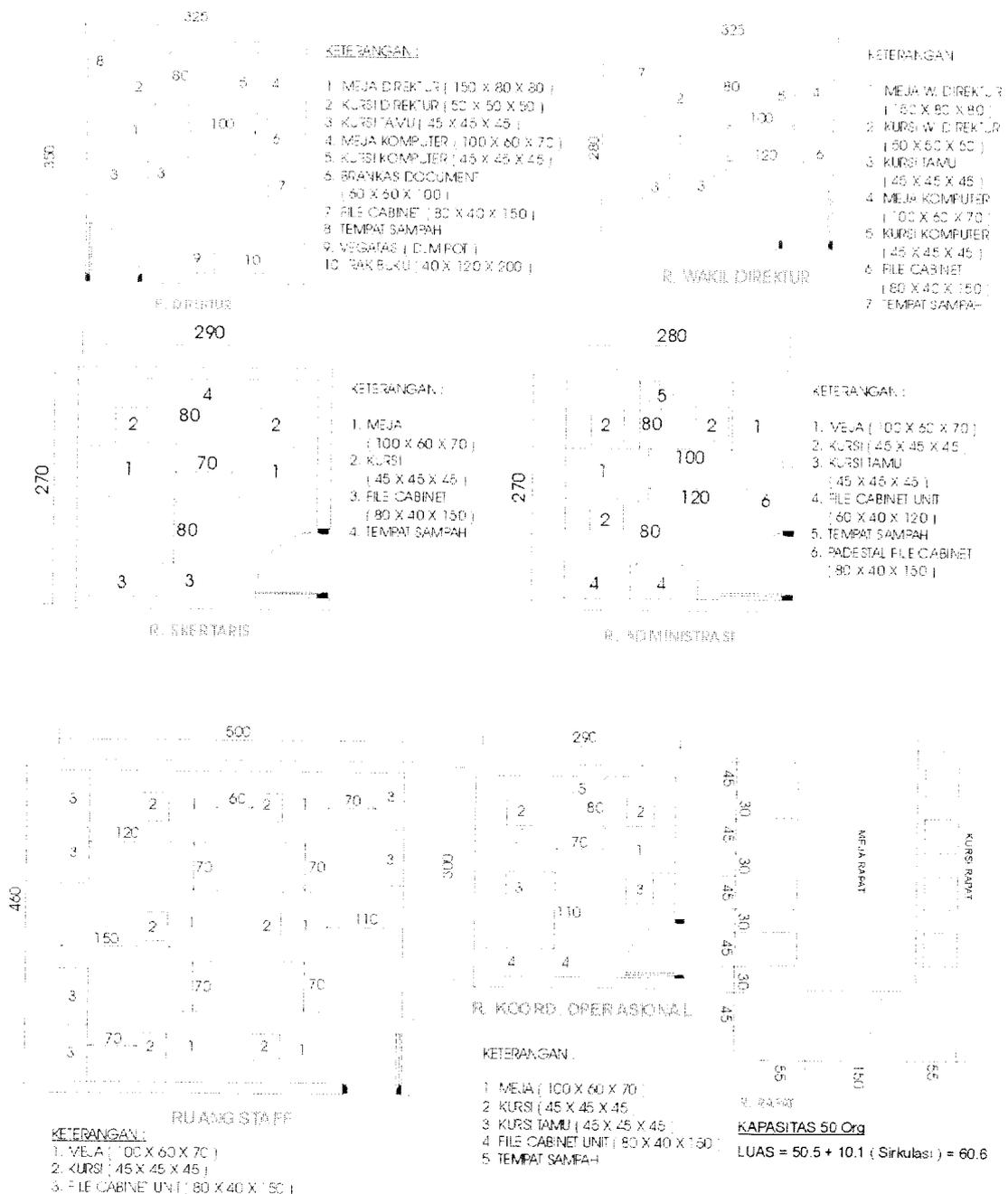
PASAR WISATA

Promotion, Trade, And Recreation Facility

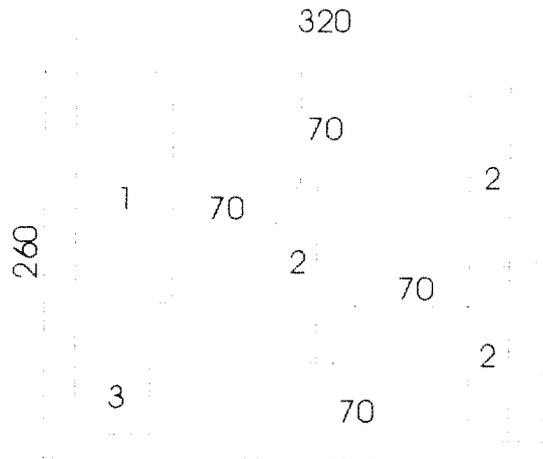
KEBUTUHAN RUANG UNTUK MUSHOLLA

MUSHOLLA	Kapasitas	Luasan	Dimensi	Total
~ R. SHOLAT	50 Org	0.81 /Org	(1.35 X 0.6) M	40.5
~ WUDHU	10 Org	1.66 /Org	(1.85 X 0.9) M	16.6
~ TOILET	4 Unit	4	(2 x 2) M	16
~ LAINNYA				25
Jumlah				100
20% Sirkulasi :				20
Total Luas				120 M2

STUDI MODUL RUANG PENGELOLA



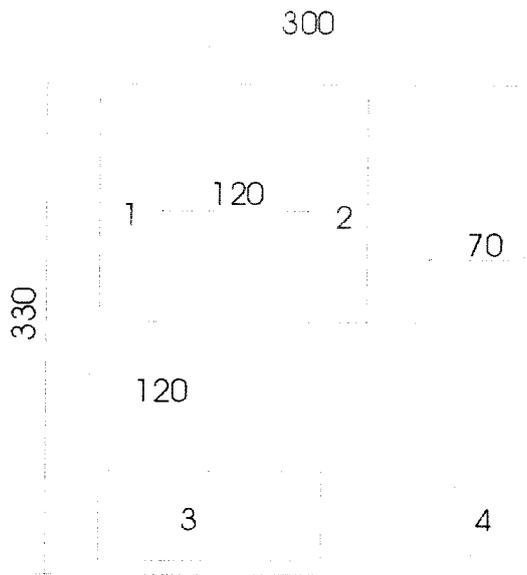
STUDY MODUL COUNTER KERAJINAN
COUNTER DIBAGI BERDASARKAN JENIS BARANG



KETERANGAN :

1. RAK PAKAIAN/ KAIN
 (60 X 150 X 150)
2. GANTUNGAN PAKAIAN/ KAIN
 ~ KAIN (50 X 120 X 150)
 ~ PAKAIAN (50 X 120 X 120)
3. KURSI PENJUAL
 (45 X 45 X 50)

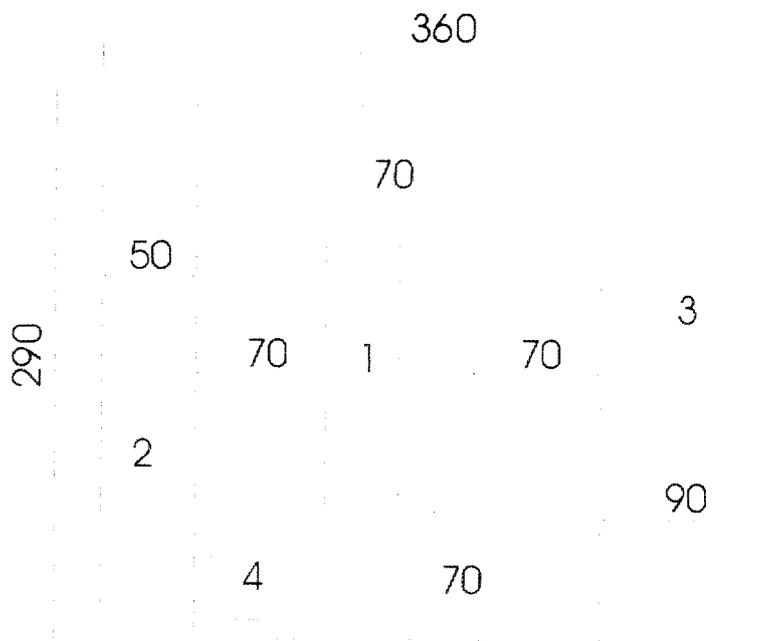
COUNTER KERAJINAN BORDIR



KETERANGAN :

1. RAK
 (40 X 150 X 150)
2. RAK DOUBLE
 (60 X 150 X 150)
3. ETALASE
 (60 X 150 X 120)
4. KURSI PENJUAL
 (45 X 45 X 50)

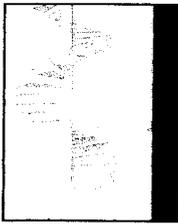
COUNTER KERAJINAN PANDAN&MENDONG



KETERANGAN :

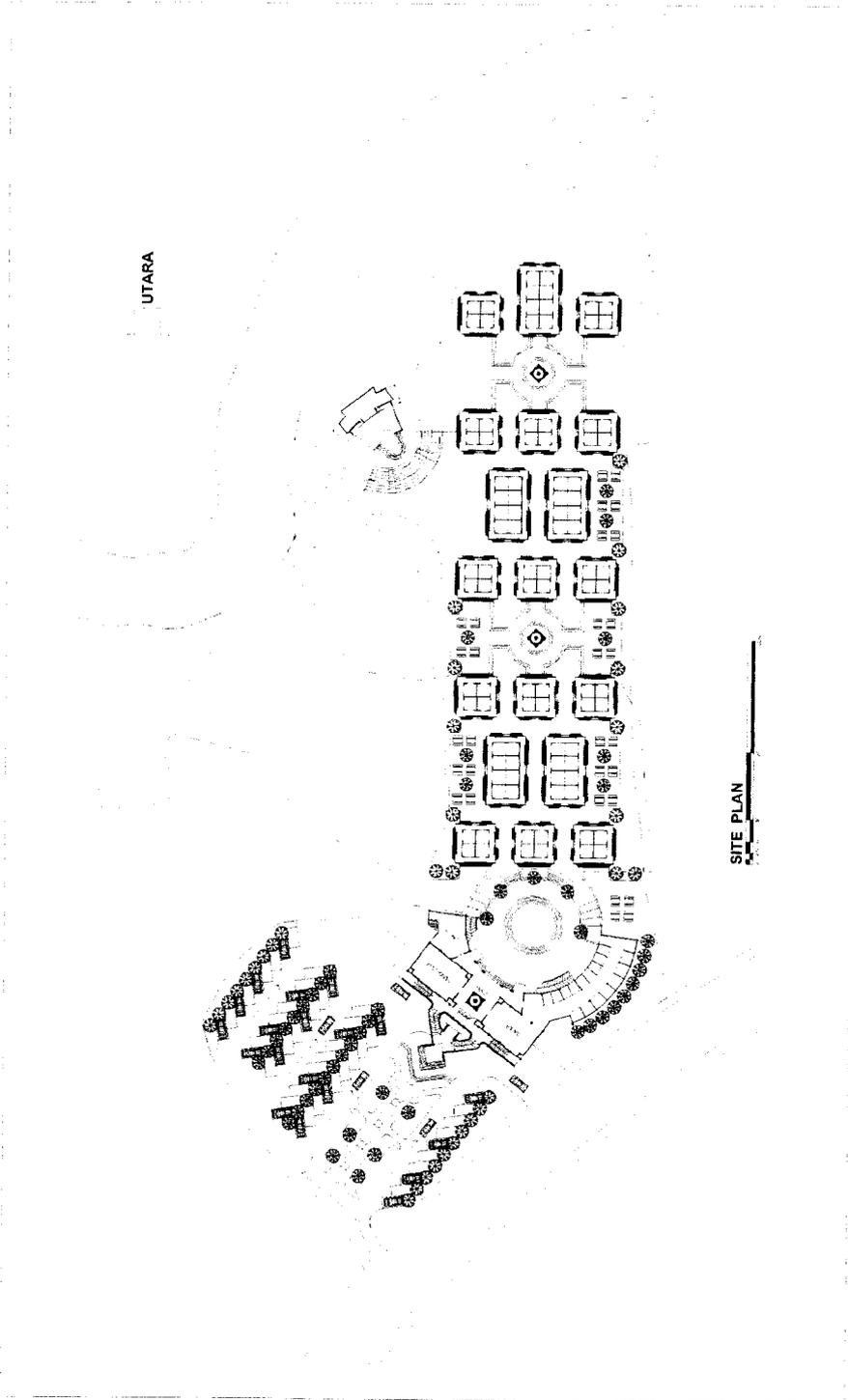
- 1. RAK MINIATURE
(80 X 150 X 150)
- 2. KERAJINAN SEDANG
- 3. KERAJINAN BESAR
- 4. KURSI PENJUAL
(45 X 45 X 50)

COUNTER KERAJINAN BAMBU&KAYU



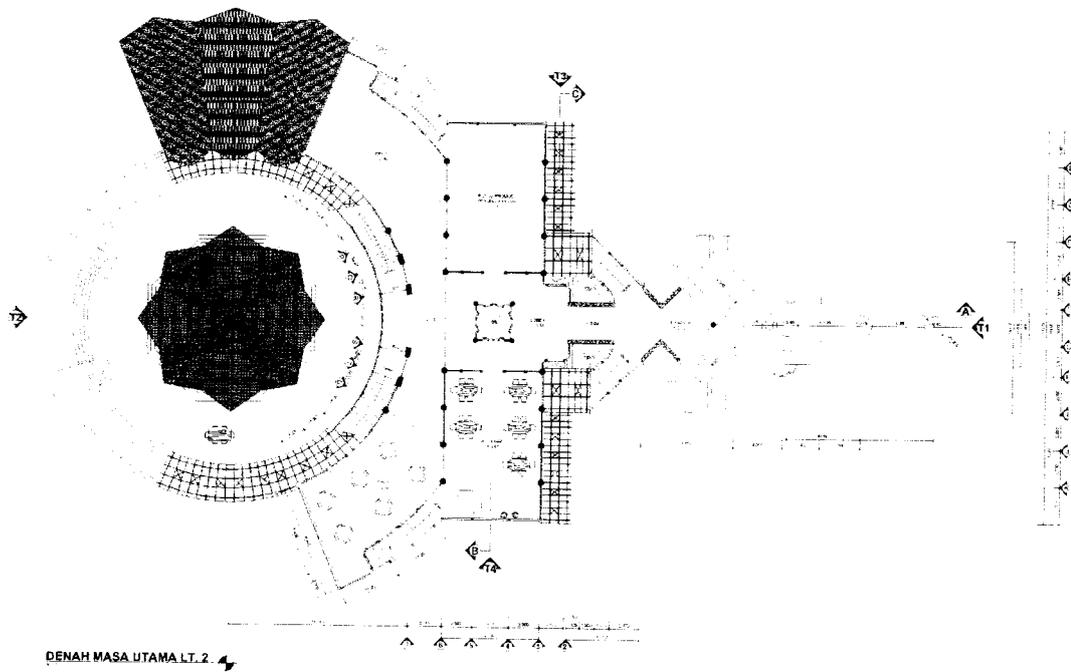
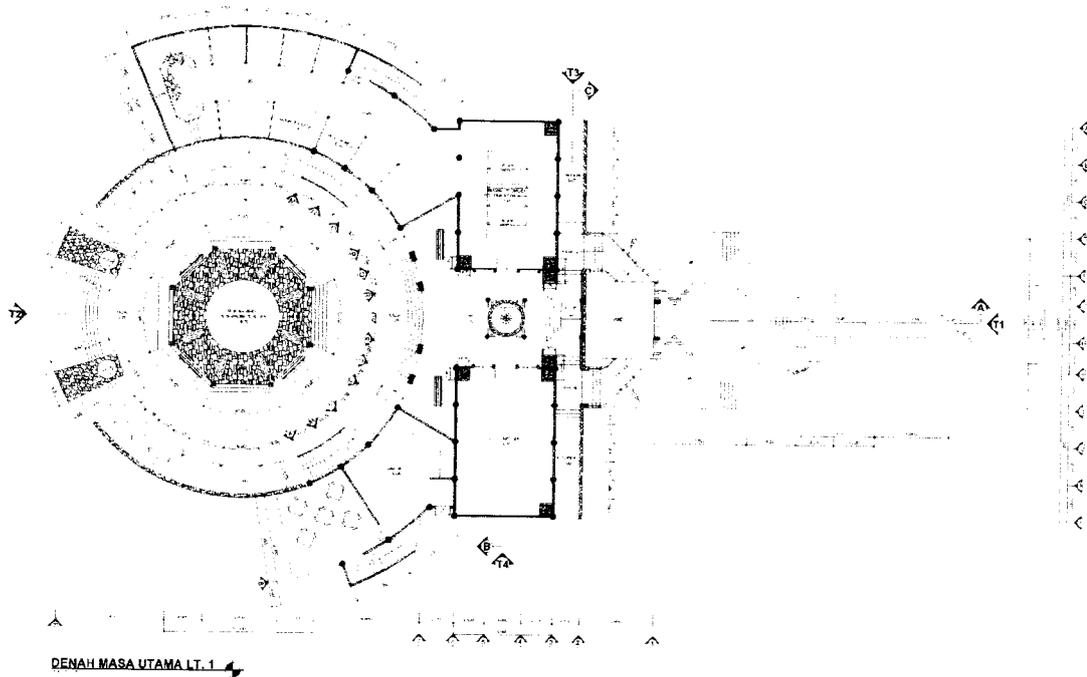
C.PRA RANCANGAN

Promotion, Trade, And Recreation Facility



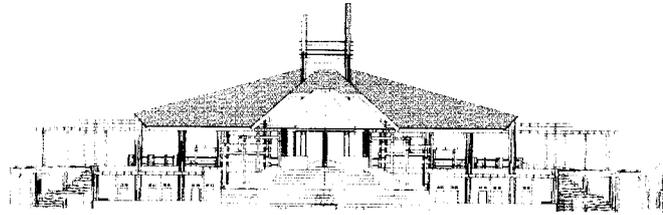
PASAR WISATA

Promotion, Trade, And Recreation Facility

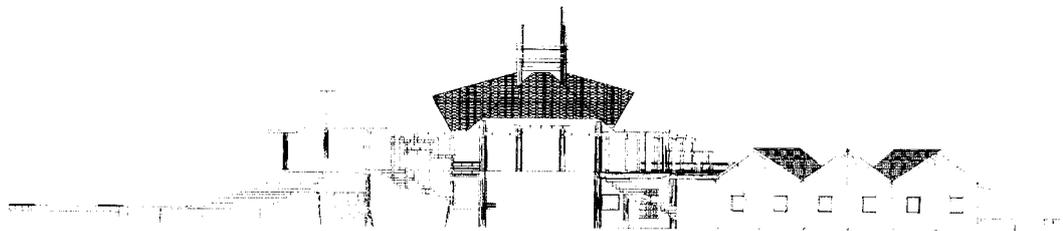


PASAR WISATA

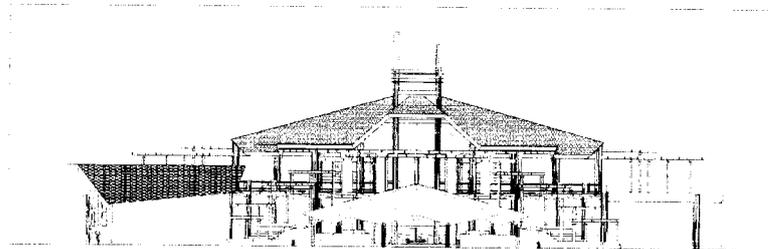
Promotion, Trade, And Recreation Facility



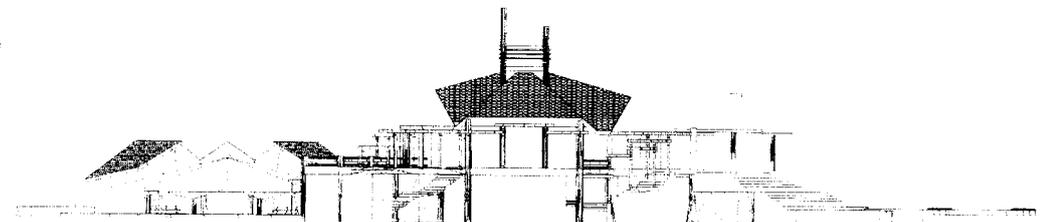
TAMPAK 1 MASA UTAMA ↗



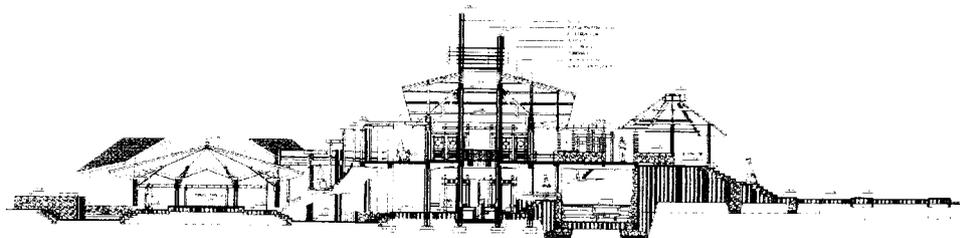
TAMPAK 3 MASA UTAMA ↗



TAMPAK 2 MASA UTAMA ↗



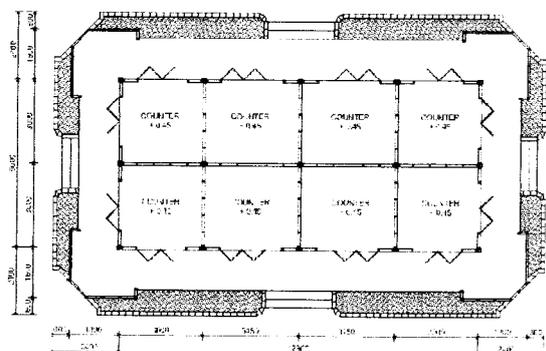
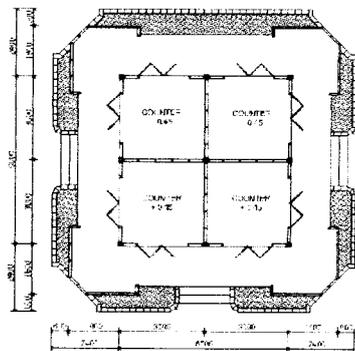
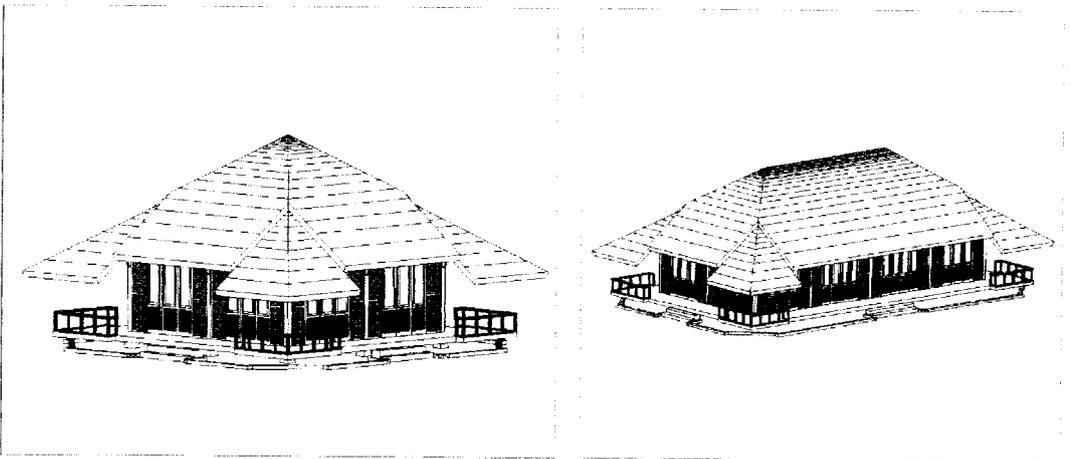
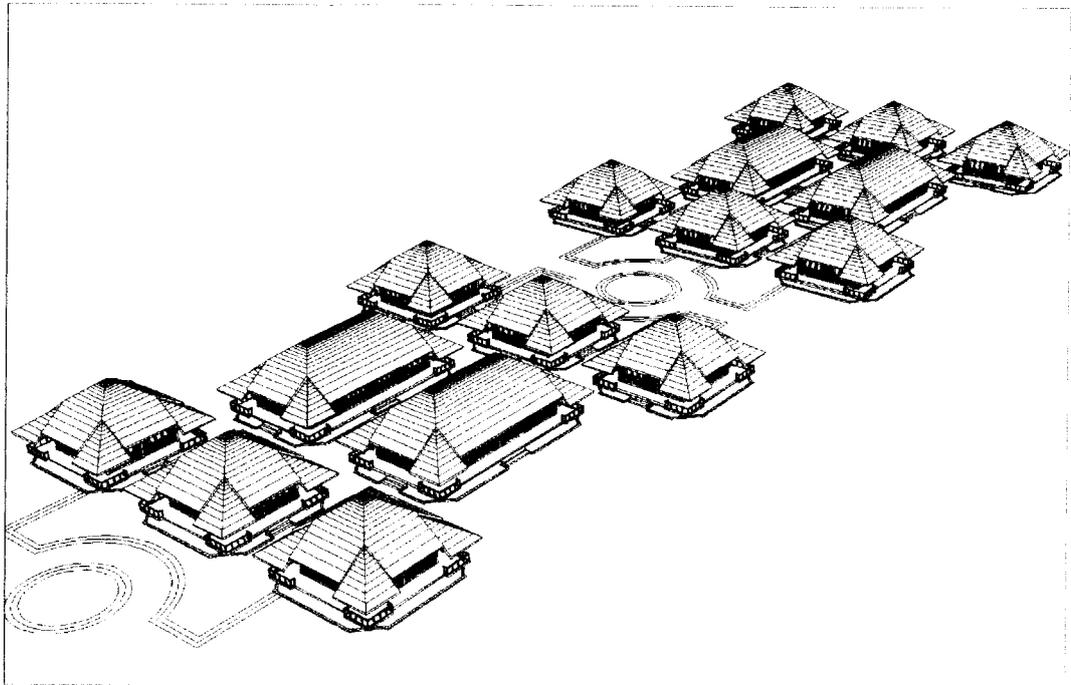
TAMPAK 4 MASA UTAMA ↗



POTONGAN A - A MASA UTAMA ↗

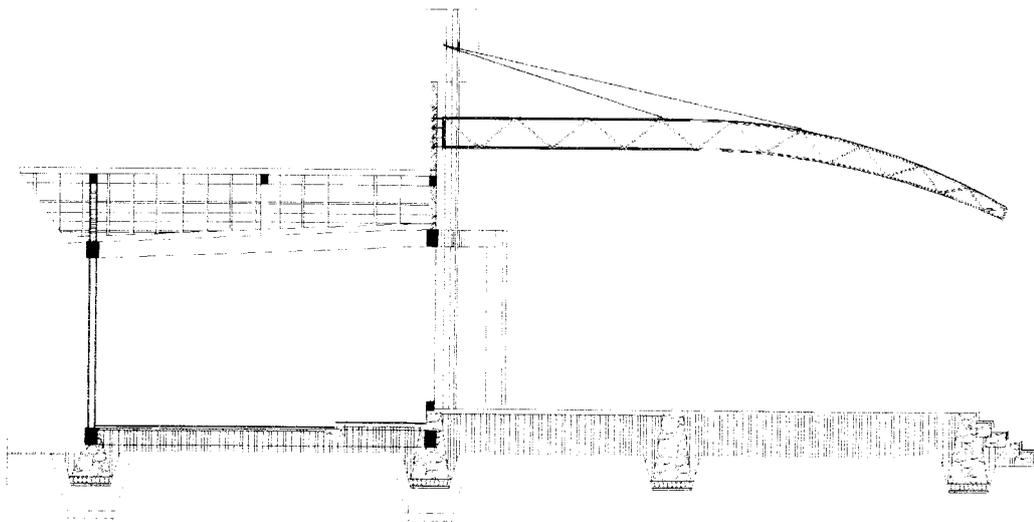
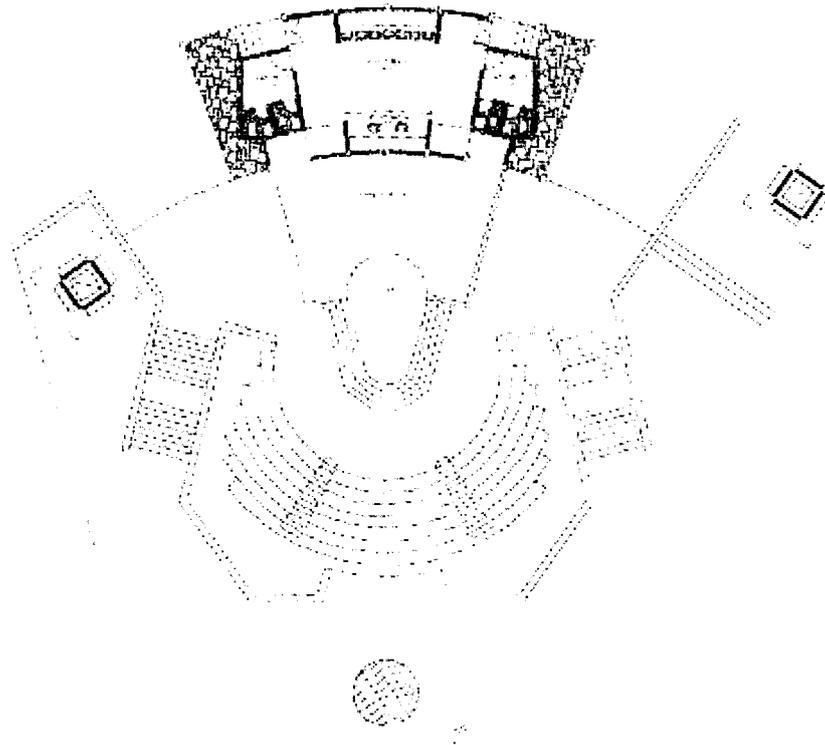
PASAR WISATA

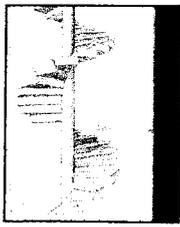
Promotion, Trade, And Recreation Facility



DENAH COUNTER

SKALA 1 : 1/2



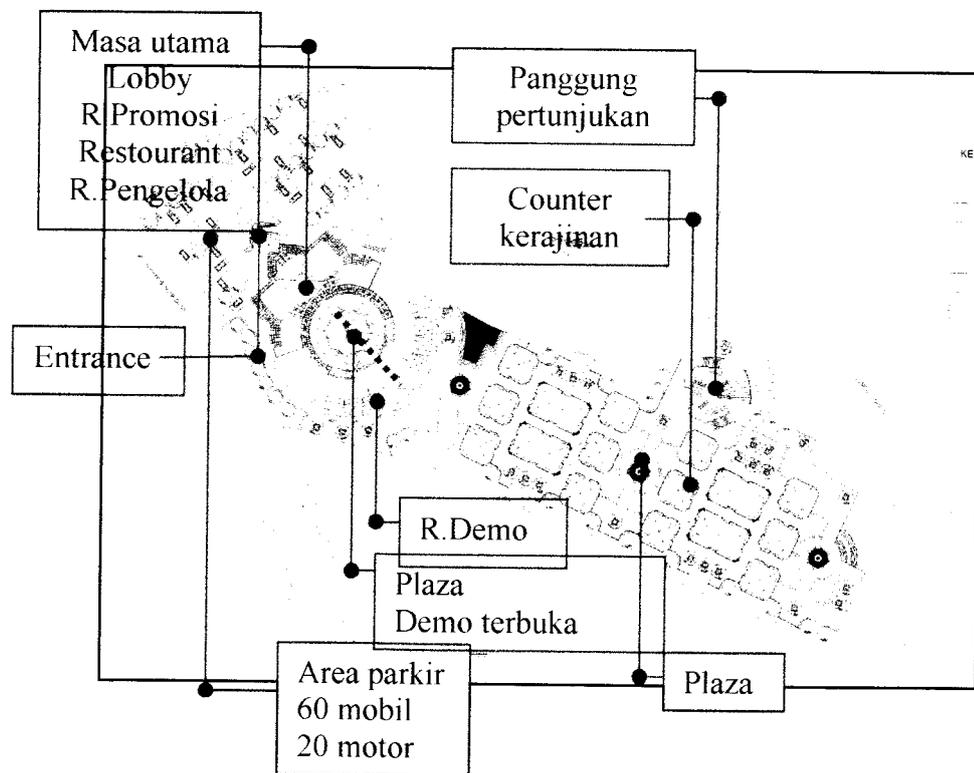


BAGIAN TIGA PERANCANGAN

Promotion, Trade, And Recreation Facility

I. SITUASI

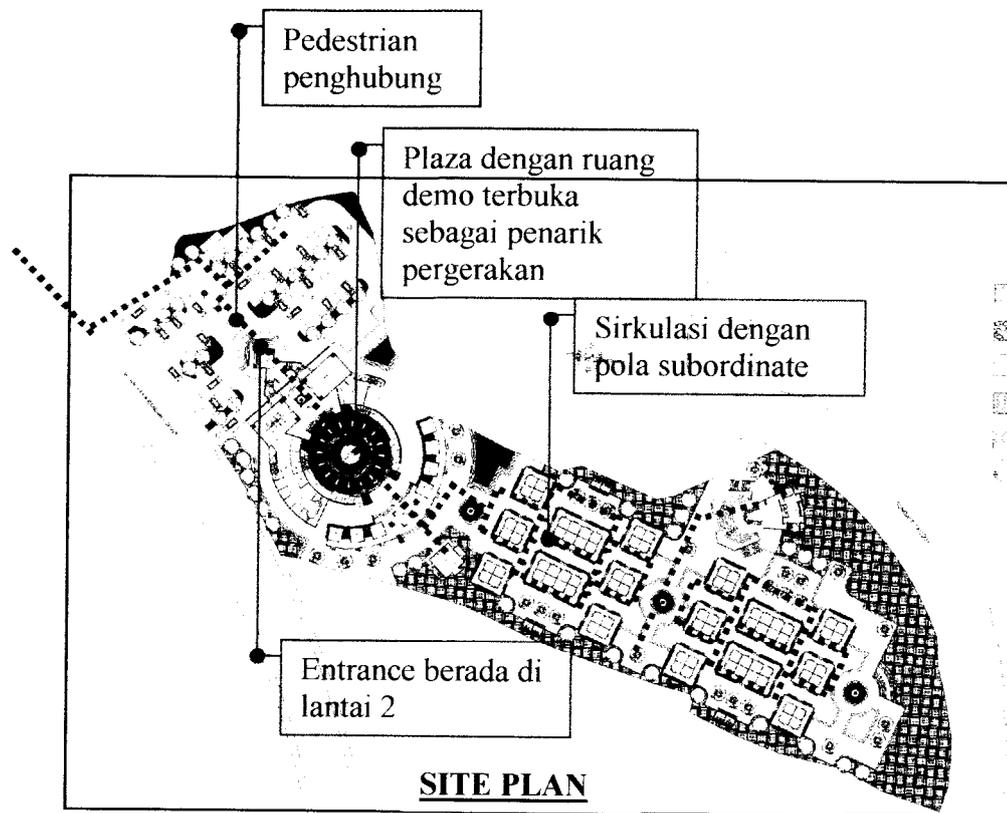
Bentuk blok massa menggunakan geometri dasar bujur sangkar/persegi panjang dan geometri kompleks (rotasi bentuk dasar). Prinsip pergerakan blok-blok massa yang mengikuti bentuk patahan sirkulasi utama. Posisi dan arah orientasi blok massa disesuaikan dengan arah sirkulasi utama yang dilewatinya.



SITUASI

Sirkulasi menjadi orientasi dari masa bangunan dengan maksud agar pengunjung dapat mengakses setiap fungsi dari pasar wisata dengan mudah.

II. SITE PLAN



Posisi Entrance yang berada diatas nenungkinkan pengunjung melihat pasar wisata secara keseluruhan ketika masuk. Dengan posisi ini pengunjung akan mengetahui aktifitas yang ada sehingga secara tidak langsung akan terbentuk arah yang akan dituju. Pembentukan jalur sirkulasi dengan pola subordinate memungkinkan seluruh fungsi yang ada dapat diakses dengan mudah oleh pengunjung, sehingga tiap counter kerajinan mempunyai posisi yang sama menguntungkan untuk jual beli. Perbedaan ketinggian jalur sirkulasi akan memberikan kesan dinamis pada jalur pergerakan.

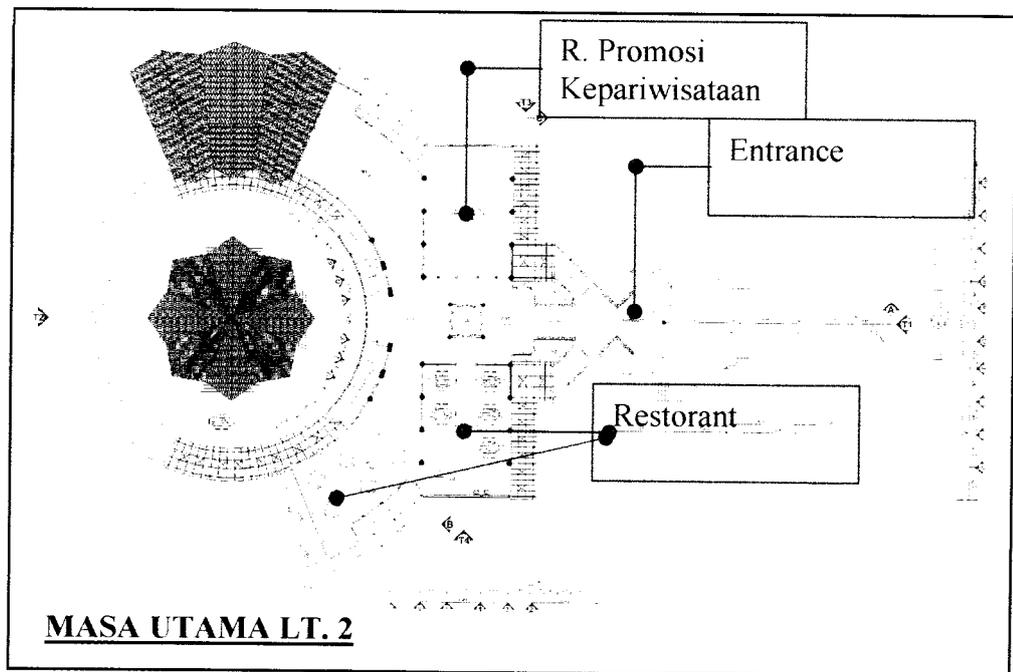
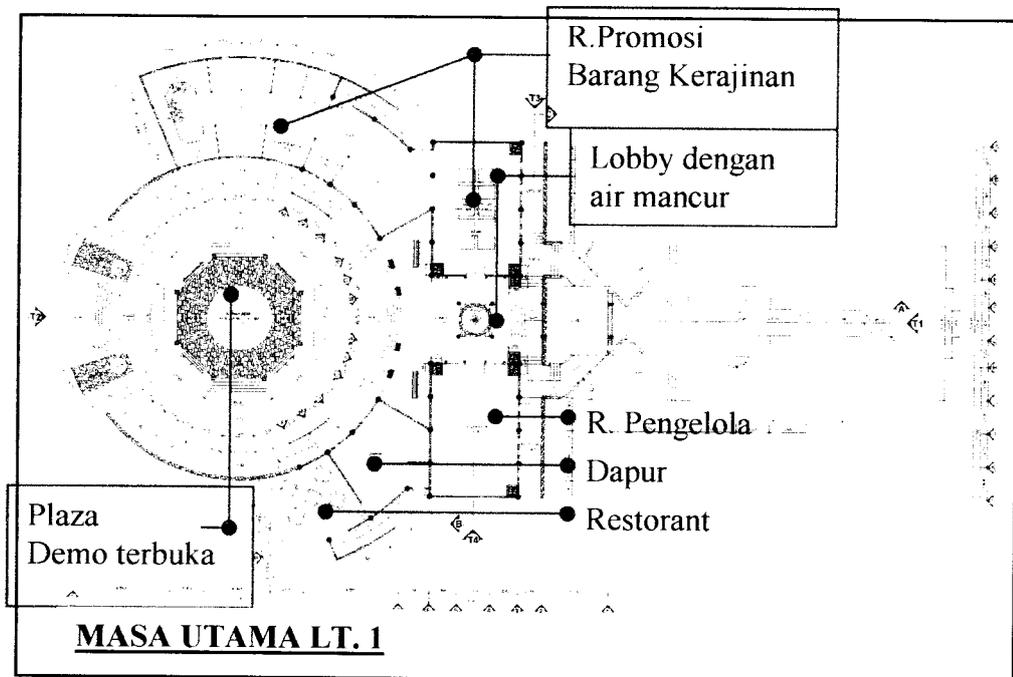
Lay out di luar meliputi service yaitu parkir motor dan parkir mobil yang berada di bagian depan dihubungkan dengan sirkulasi pedestrian menuju ke entrance yang berada dilantai dua lalu turun menuju plaza. Pada plaza utama dilengkapi dengan ruang untuk demo terbuka sebagai suguhan pertama bagi para pengunjung dan sebagai penarik pergerakan.

PASAR WISATA

Promotion, Trade, And Recreation Facility

III. MASA UTAMA

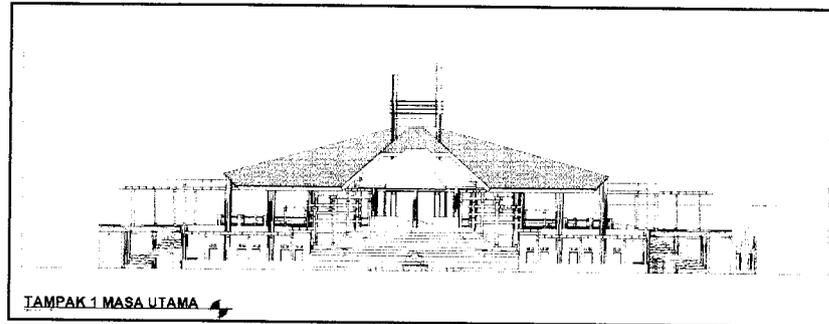
Masa bangunan terdiri dari 2 lantai, dengan entrance berada pada lantai dua. Bentuk dasar masa bangunan merupakan bentuk dasar bujur sangkar atau persegi dengan gabungan bentuk melingkara didapat bentukan baru akibat proses penambahan dan pengurangan ruang/bentuk. Tiap blok terbagi atas ruang-ruang (indoor ataupun outdoor).



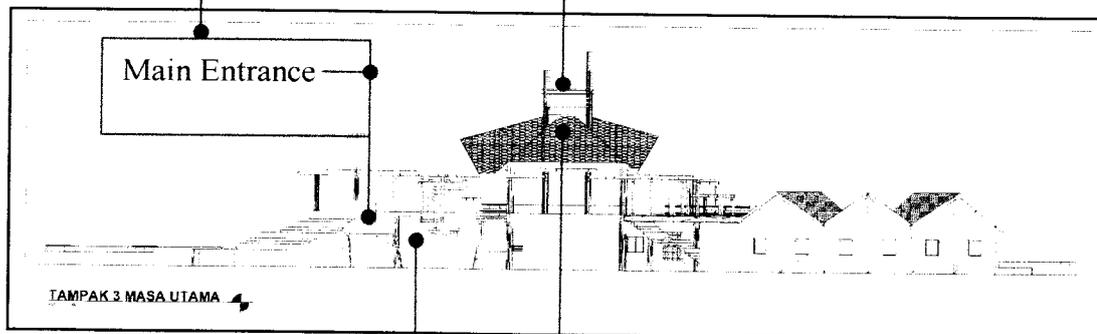
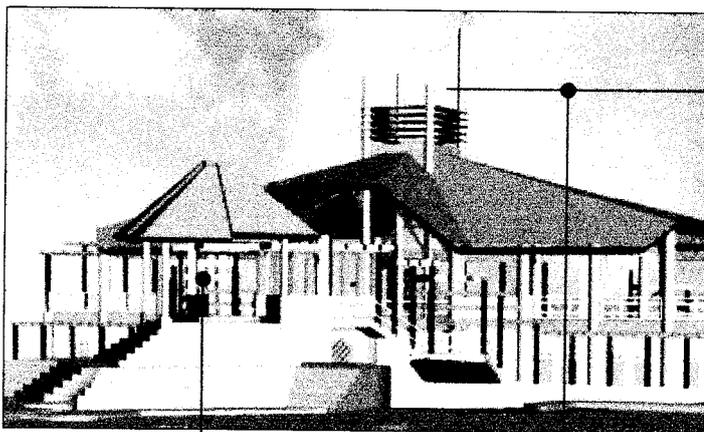
PASAR WISATA

Promotion, Trade, And Recreation Facility

Pada denah lantai dasar terdiri dari ruang-ruang untuk aktivitas promosi barang kerajinan, demo terbuka, dapur, dan restoran. Selain itu untuk memudahkan pengendalian aktivitas, ruang-ruang pengelola juga diletakkan di lantai ini. Sedangkan pada lantai dua terdapat ruang promosi kepariwisataan, entrance, lobby, dan restoran indoor&outdoor.



Pada Tampak bangunan terlihat kesan yang terbuka di lantai atas. Lantai atas sebagai area penerimaan dibuat tanpa dinding, hanya memakai reling yang terbuat dari bambu sebagai pembatas. Pembentukan ini agar pengunjung merasa bebas sehingga kesan rekreatif bisa didapat.

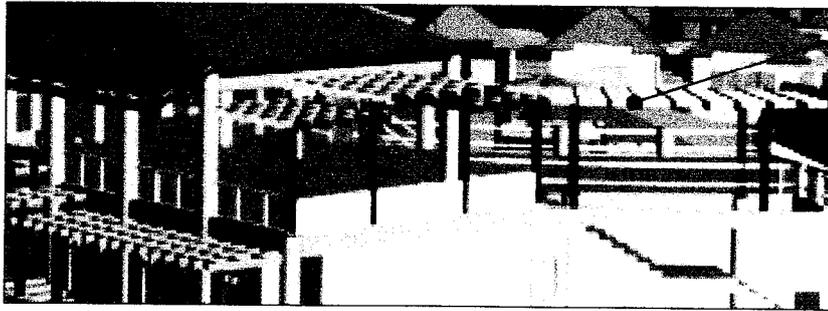


Tempat keluar mobil dari tempat parkir dengan beda tinggi 5m.

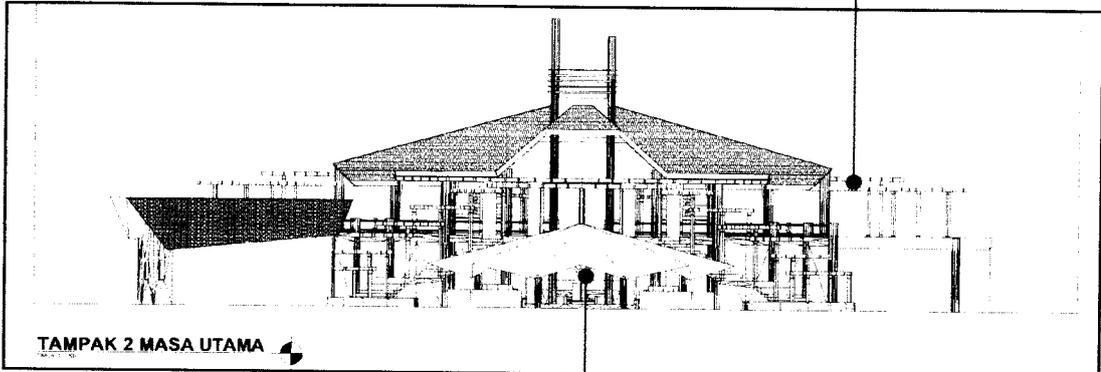
Penutup atap terbuat dari sirap kayu

PASAR WISATA

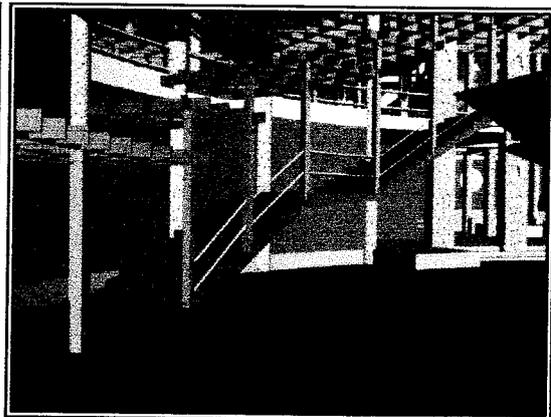
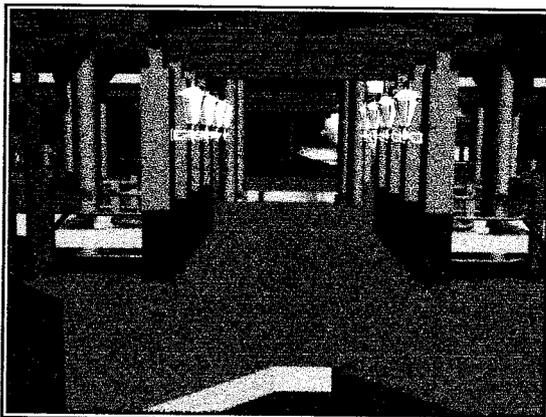
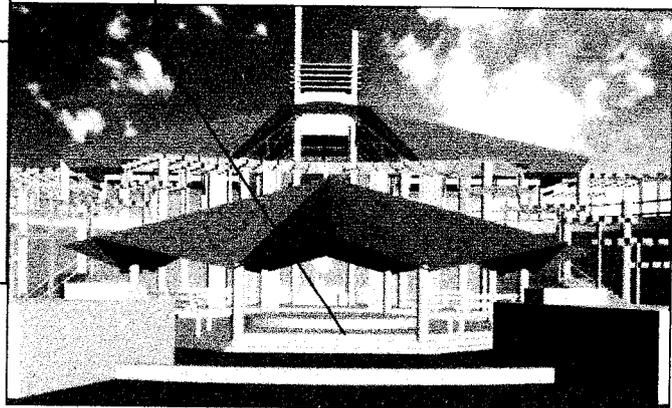
Promotion, Trade, And Recreation Facility



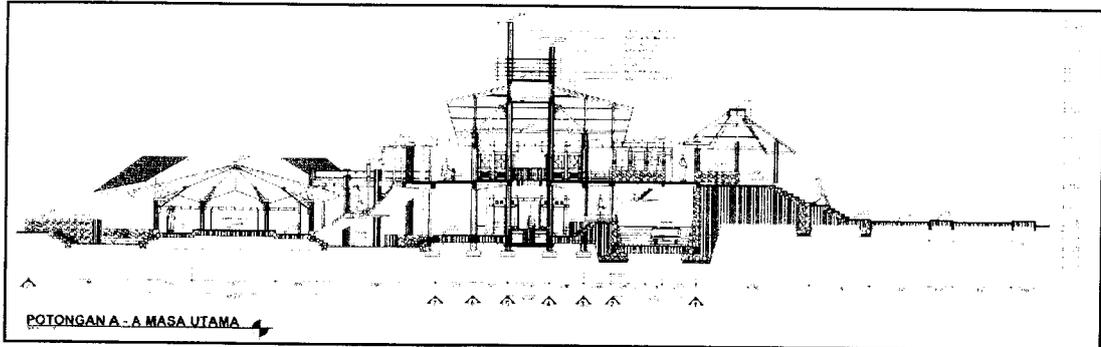
Atap pergola dengan bahan kayu 2/20 berpenutup poly karbonat sebagai atap tambahan.



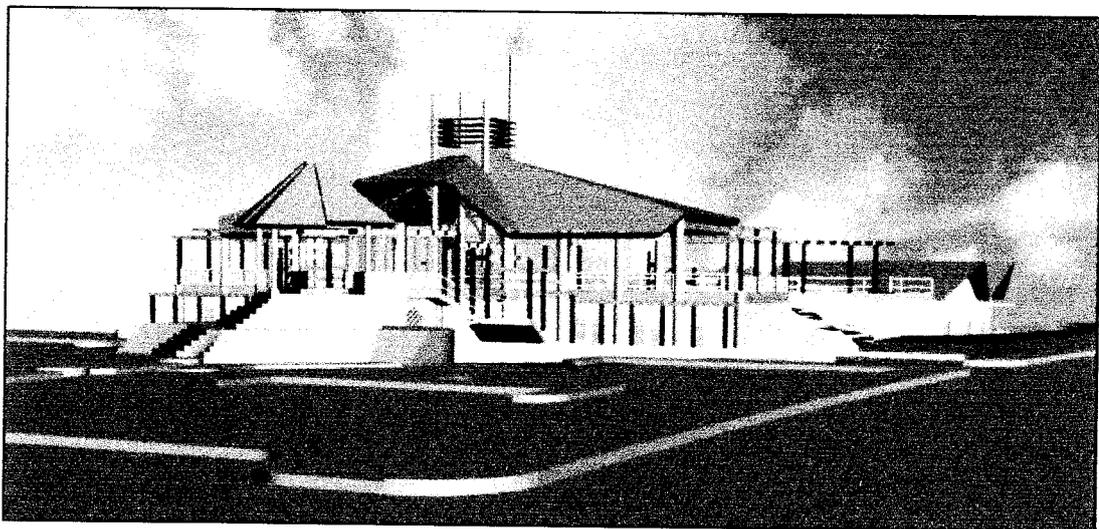
Ruang demo terbuka berpenutup atap dengan bentuk atap yang berbeda dari masa utama dijadikan sebagai point of view ketika pengunjung baru masuk atau mau keluar dari pasar wisata



MAIN ENTRANCE



Potongan berikut memperlihatkan adanya penurunan ketinggian pada plaza dalam, sebuah area yang berfungsi sebagai tempat berkumpul dan menampung arus sirkulasi yang datang. Penurunan ketinggian plaza dimaksudkan untuk membentuk kualitas view yang jelas ke arah massa utama ketika memasuki bagian dalam dari bangunan.

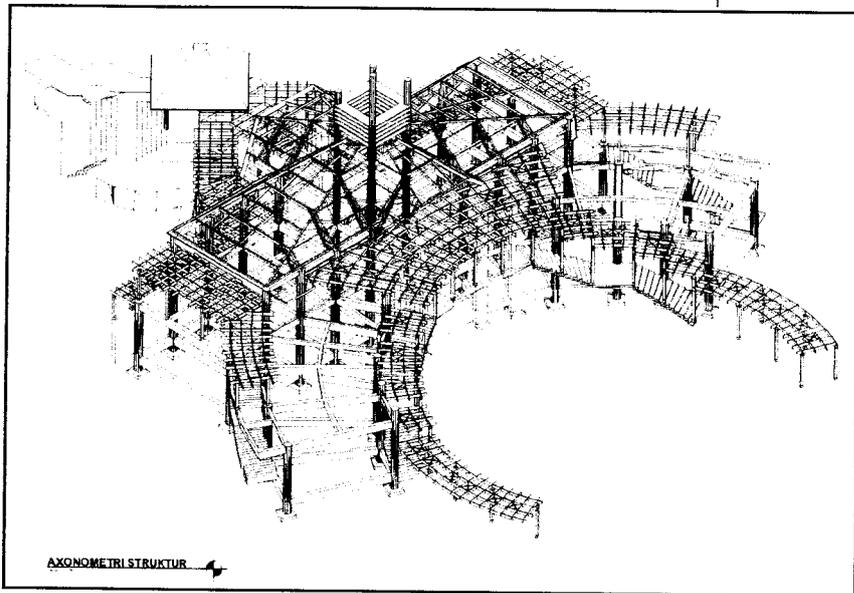


PRESEKTIIF EXSTERIOR

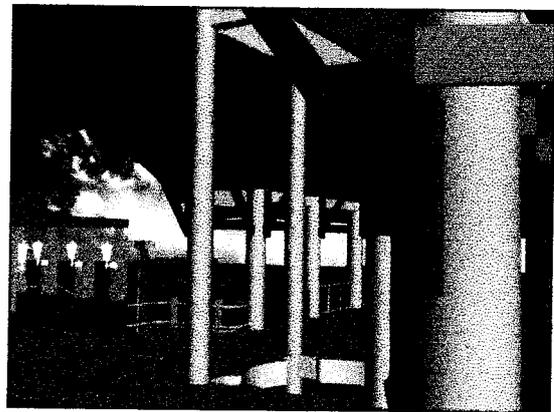
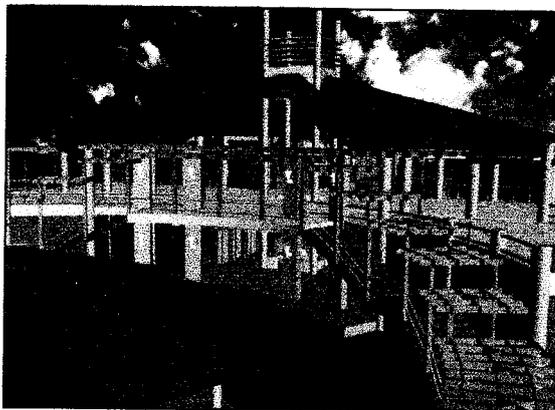
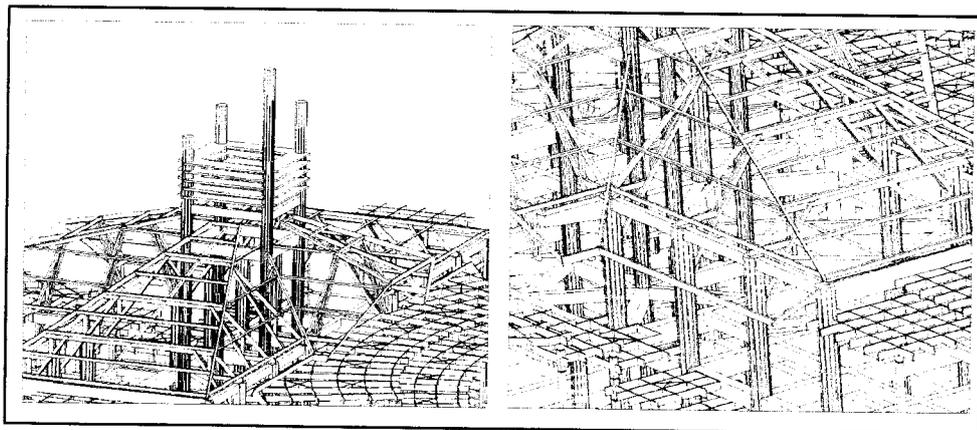
Bangunan masa utama menggunakan struktur rangka dengan grid berirama. Dilatasi hanya dikenakan pada selasar yang menghubungkan massa bagian depan dan massa belakang yang masing-masing memiliki ketinggian 2 lantai. Pada bagian pondasi menggunakan struktur pondasi plat. Pada massa yang tidak bertingkat selain menggunakan pondasi menerus juga menggunakan footplat untuk menopang atap beton yang berada di atas selasar semi terbuka.

PASAR WISATA

Promotion, Trade, And Recreation Facility

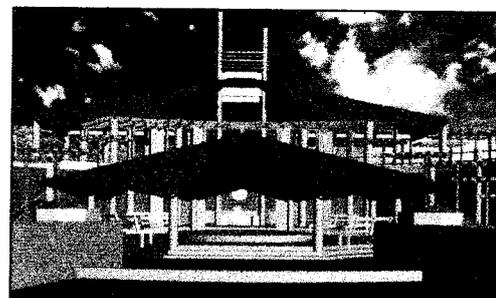
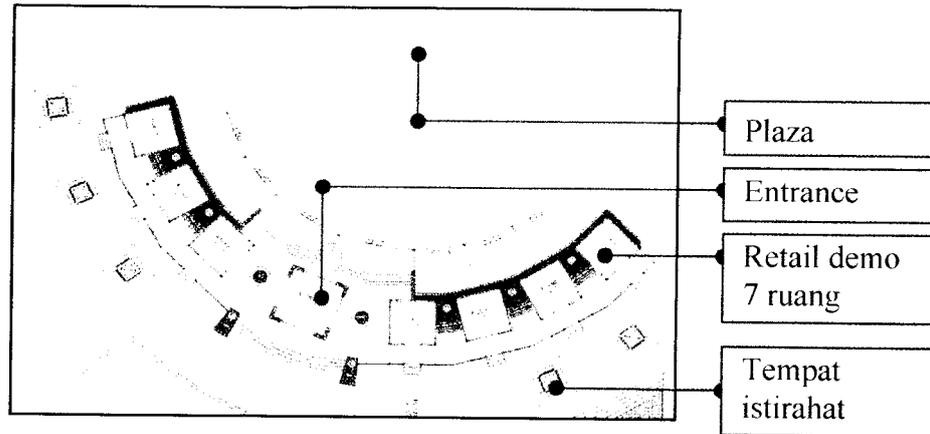


Masa utama memakai atap limasan yang dimodifikasi dengan struktur konstruksi atap kayu dan penutup dari sirap. Selain atap utama, pada masa ini juga ada atap pendukung yang berupa pergola kayu dengan penutup dari polycarbonat. Atap pergola ini menutupi dibuat untuk menutupi jalur pergerakan dengan maksud sebagai pengarah pergerakan bagi pengunjung.



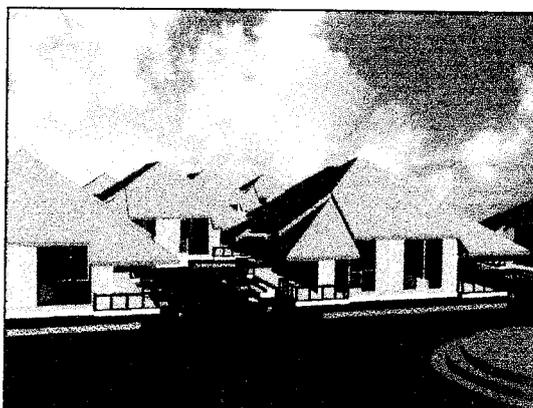
IV. RUANG DEMO PENGRAJIN

Susunan massa bangunan demo dibuat saling zigzag dengan maksud sebagai penyambut terhadap para pengunjung sebelum memasuki blok dari counter kerajinan.

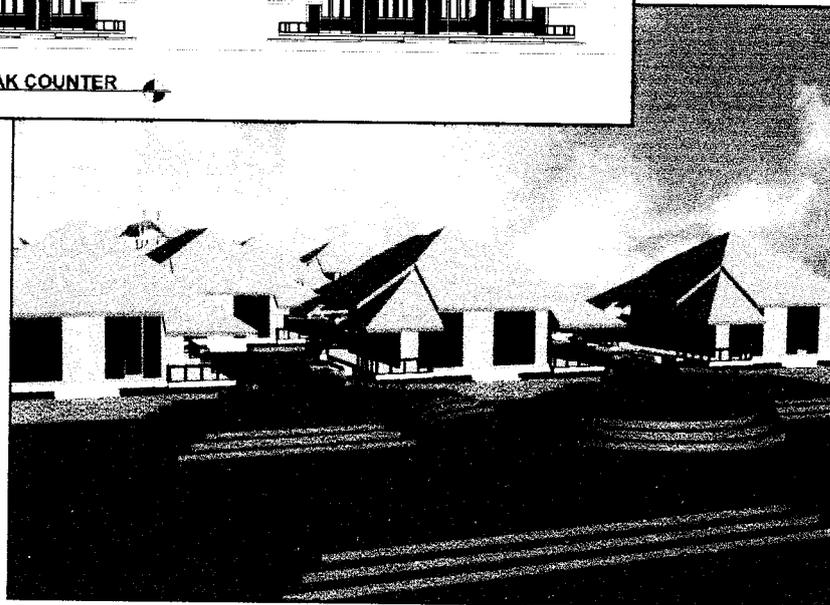
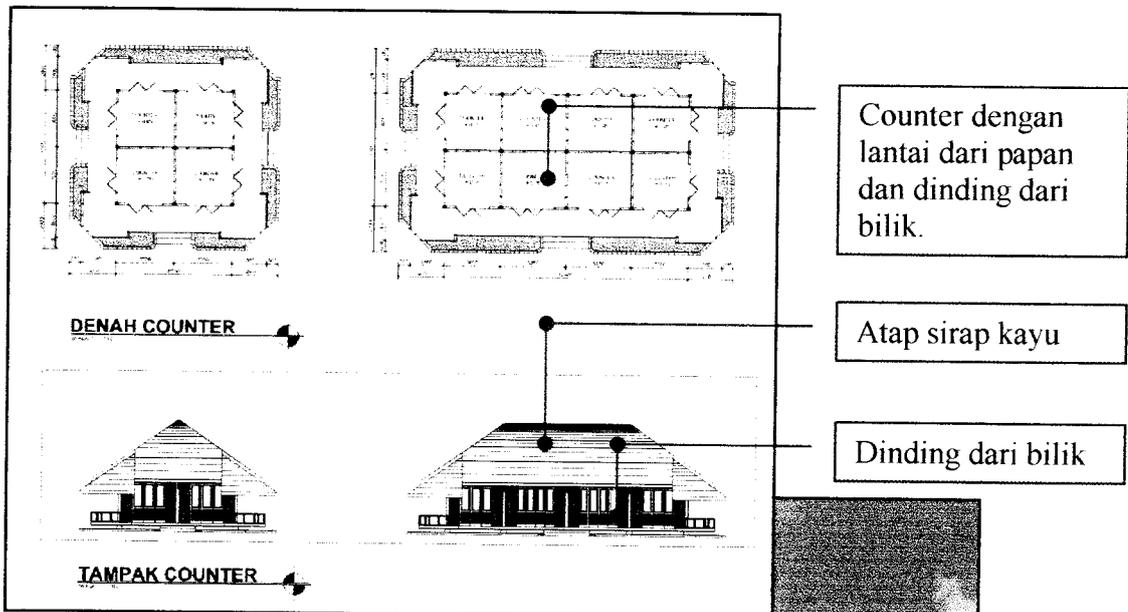
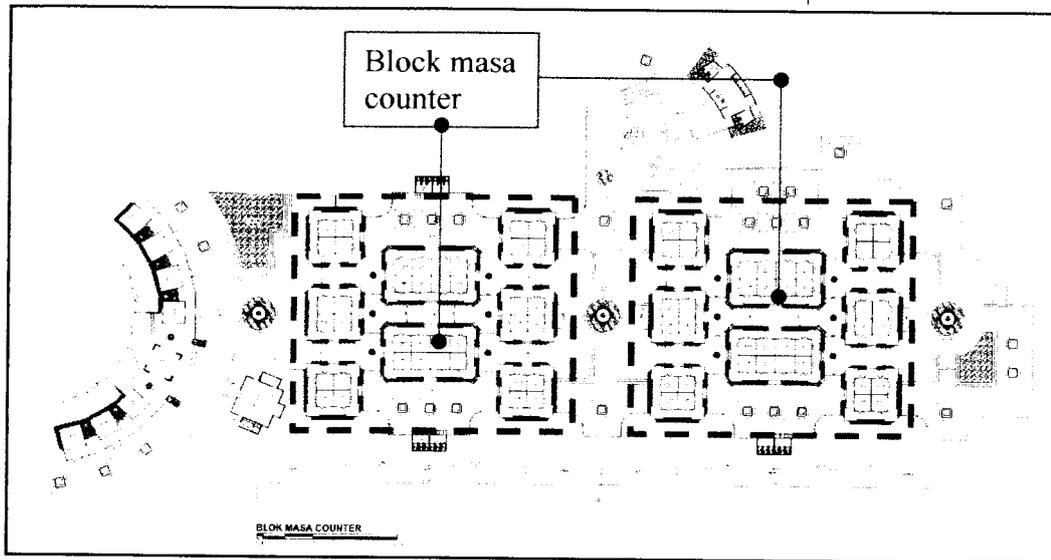


V. COUNTER KERAJINAN

Counter kerajinan terdiri dari 80 buah counter dengan pembagian 20 counter tiap produk kerajinan. Untuk masalah tata ruang dari counter ini bisa dirubah luasannya sesuai dengan kebutuhan dari pengrajin (pleksibilitas ruang) sehingga dalam satu masa counter bisa dirubah menjadi 4, 2, atau 1 buah counter.

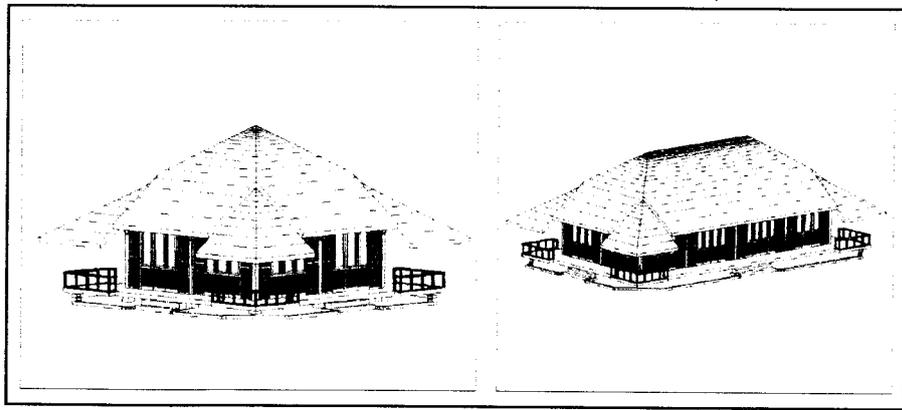


PASAR WISATA
Promotion, Trade, And Recreation Facility

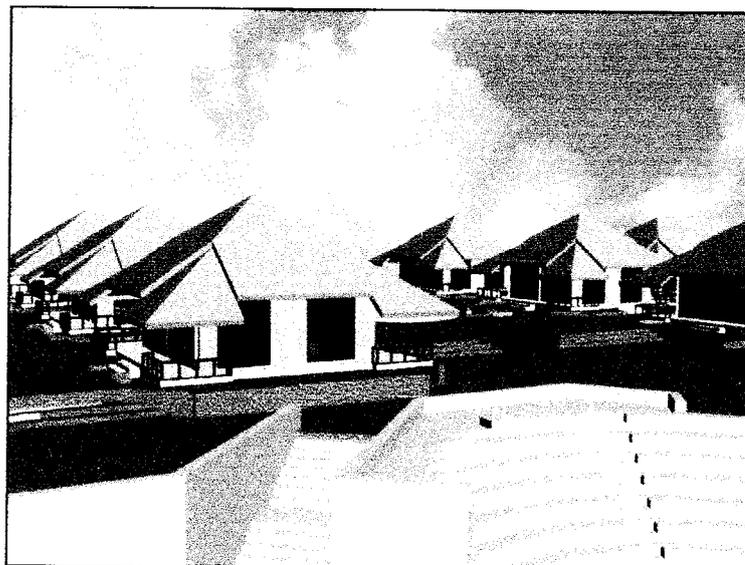
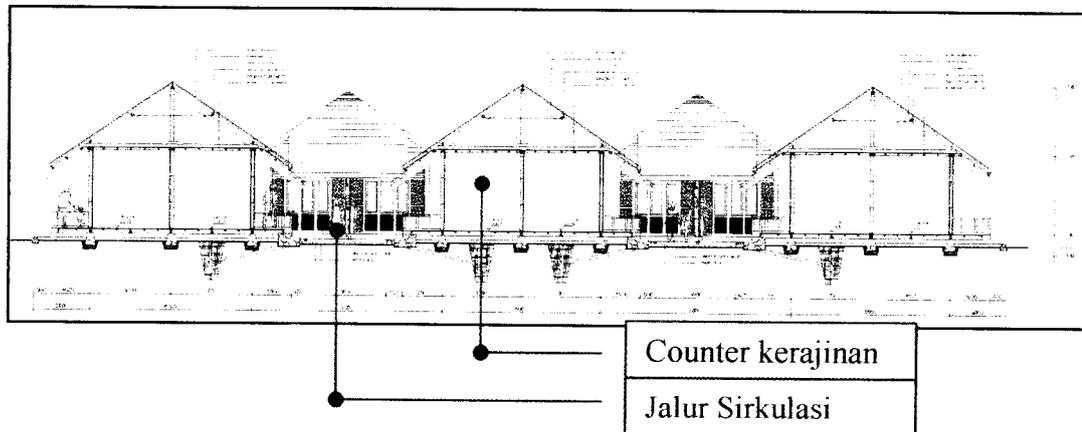


PASAR WISATA

Promotion, Trade, And Recreation Facility

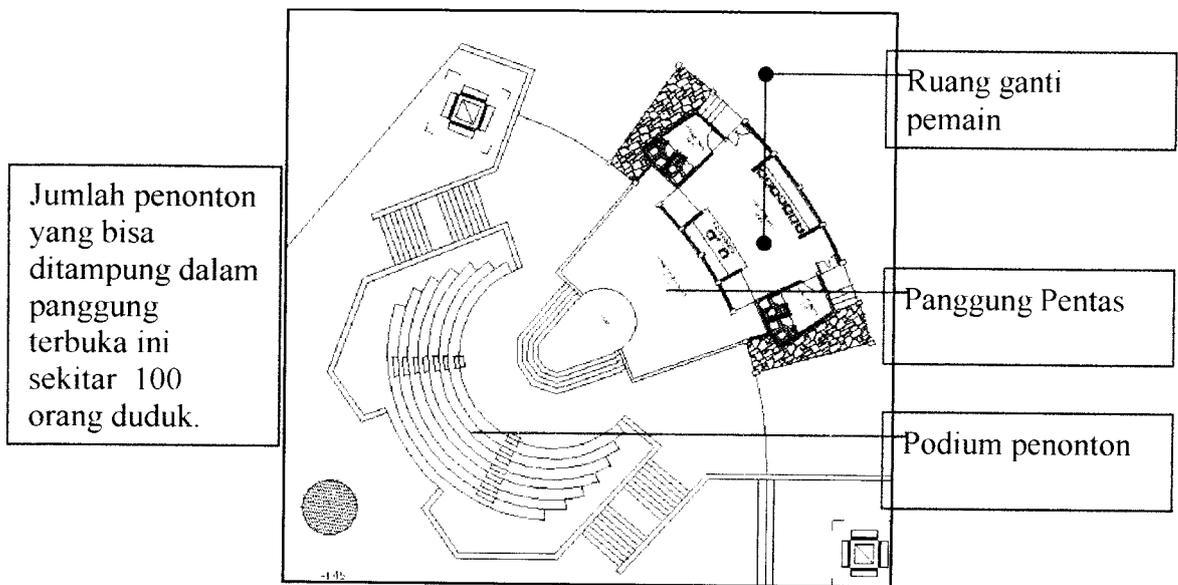


Bentuk counter kerajinan yang menggunakan material kayu, merupakan ciri khas dari arsitektur tradisional jawa barat. Pemakaian material kayu ini dengan maksud agar karakter bangunan bisa sesuai dengan karakter dari produk kerajinan yang natural

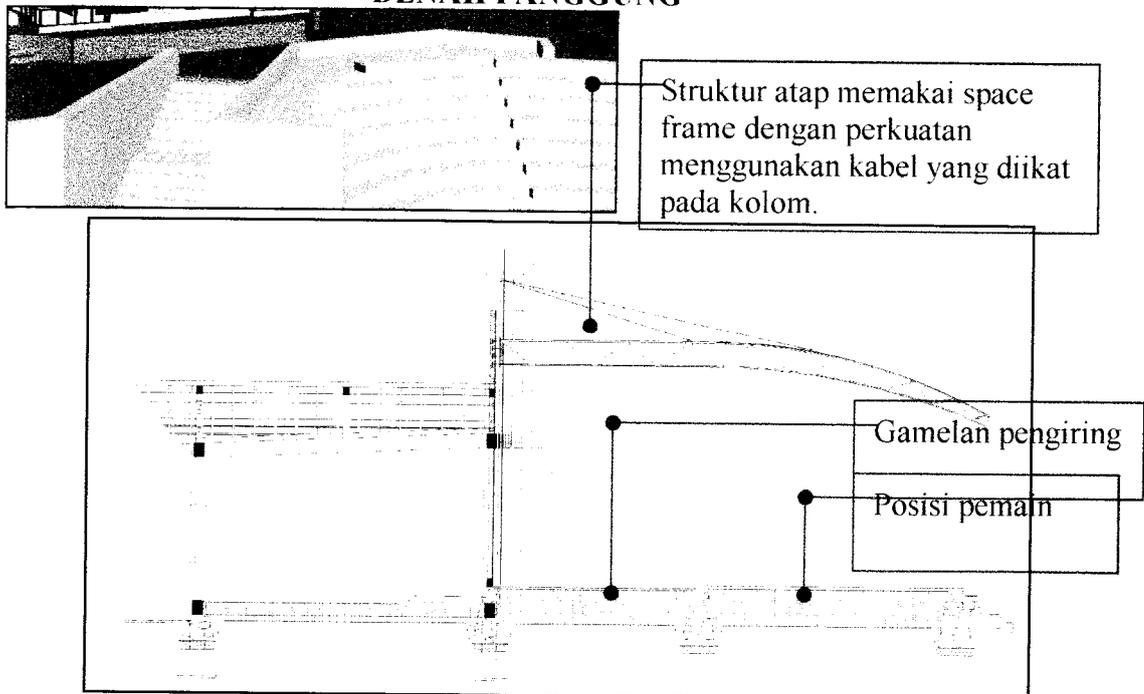


VI. PANGGUNG PENTAS

Panggung pertunjukan di buat setengah melingkari panggung penari. Ini menyakinkan kita bahwa pertunjukan ini lebih dekat dengan penonton secara sosial. dengan podium yang bisa memuat 2 orang dalam setiap trap sehingga penonton melihat dengan duduk bersila. Panggung penari berada di bawah permukaan tanah dengan penurunan 1 meter sehingga penonton berada di bagian atasnya secara berundak.



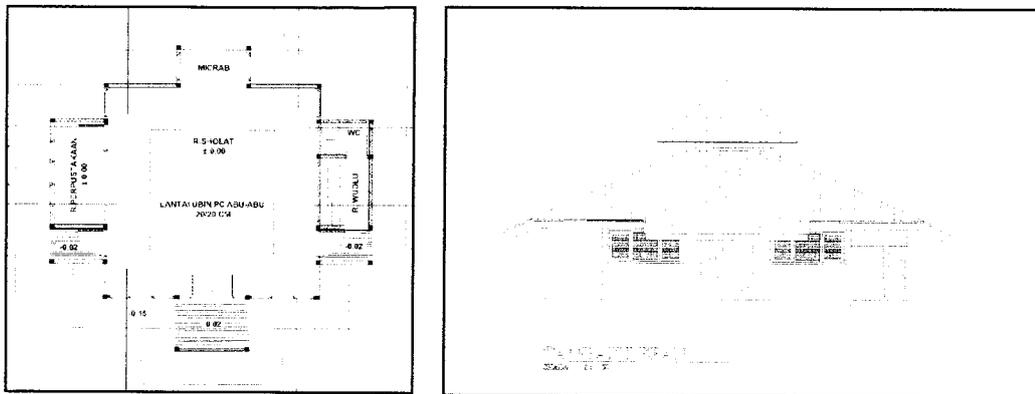
DENAH PANGGUNG



VII. MASA PENUNJANG

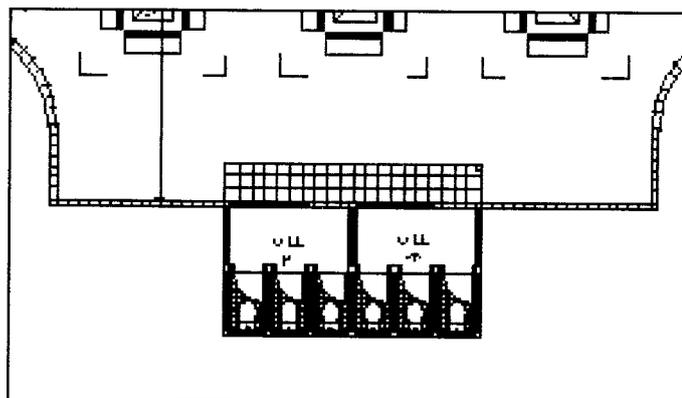
Mushola

Mushola dipisahkan dari bangunan utama agar dapat memadai kapasitas pemakai jika terdapat kemungkinan banyaknya pengunjung pada even/pameran/promosi tertentu. Sehingga mushola dibuat sesuai dengan karakter umumnya.



Toilet/Kamar Mandi

Pada rancangan kawasan letak toilet tidak hanya di dalam massa utama, tetapi juga di sekeliling massa utama. Hal ini dimaksudkan untuk memadai kapasitas dan spontanitas pengunjung terutama pengunjung yang sedang berada dalam selasar/sirkulasi. Dengan demikian para pengunjung tidak perlu mencari toilet di massa utama.

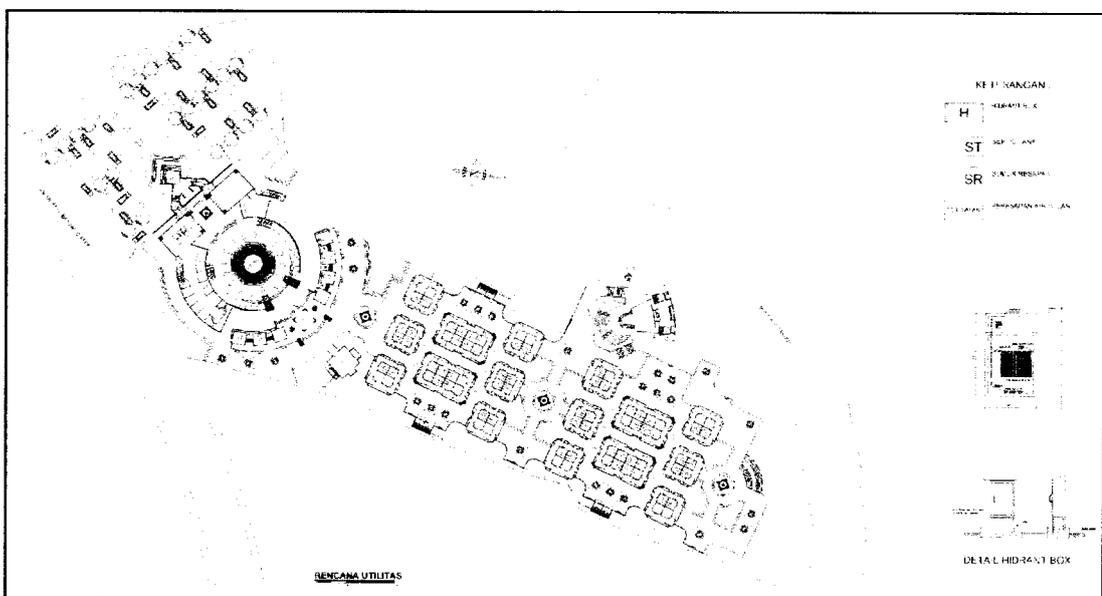


VIII. SISTEM UTILITAS BANGUNAN

Rencana Sanitasi dan Drainasi

Untuk air bersih menggunakan PAM serta sumur air bersih. Untuk penanganan air kotor, seperti pada umumnya menggunakan tanki septic yang tersebar dengan radius yang merata. Banyaknya tanki septic yang dipergunakan dimaksudkan untuk menghindari kemiringan pipa yang berlebih serta menghindari terjadinya pemampatan.

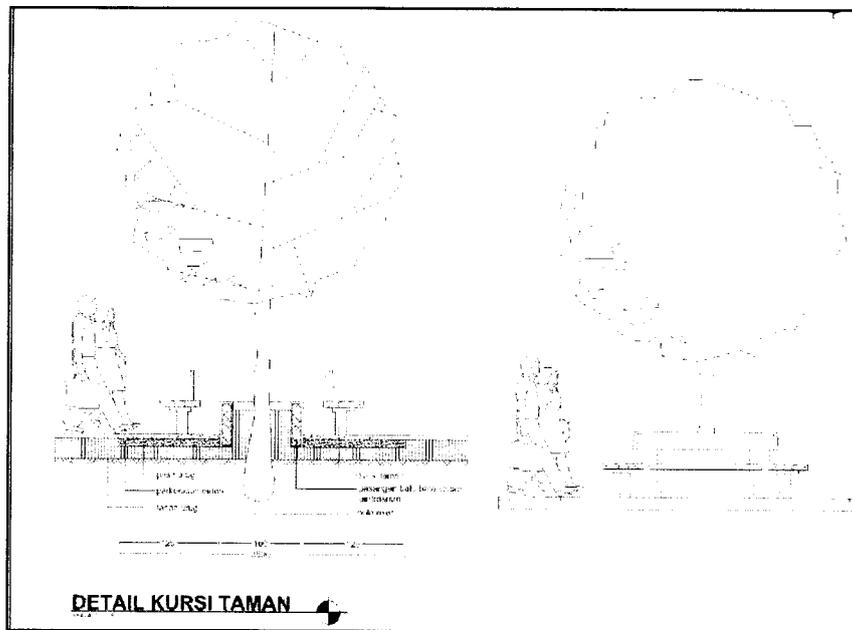
Untuk mengatasi masalah drainasi, drill-drill pembuangan diletakkan secara merata dan dihubungkan ke saluran baik langsung ke resapan, ke riol kota maupun melalui parit yang telah dimodifikasi untuk mengatasi peluapan air berlebih dan terhubung ke saluran utama yang mengarah menuju sungai Citanduy sebagai buangan akhir.



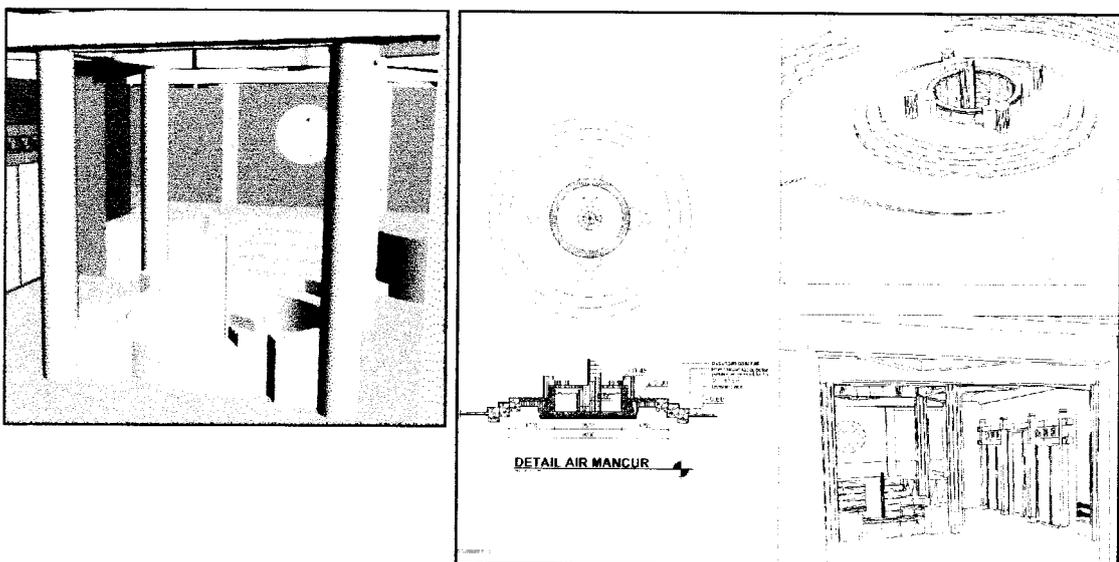
Sistem Keamanan Bangunan

Untuk keamanan bangunan dan lingkungan, menggunakan fire hydrant yang dipasang setiap jarak 25-30m. Untuk pemasangan sprinkler tidak terlalu diperlukan karena ketinggian bangunan dan susunan massa bangunan yang terbuka ke lingkungan luar.

IX. DETAIL



Kursi taman sebagai tempat istirahat bagi pengunjung diletakan di sepanjang jalur sirkulasi. Kursi taman ini juga dilengkapi dengan pohon peneduh agar pengunjung merasa nyaman.



Air mancur sebagai penyegar suasana juga sebagai penarik pergerakan ditempatkan di plaza sehingga pengunjung akan tertarik kesana.

DAFTAR PUSTAKA

- Badudu, J.S., Zain, Sultan Muhammad, Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, ***Kamus Besar Bahasa Indonesia***, Balai Pustaka, Jakarta, 1994.
- Bappeda Kab Ciamis, ***Rencana Umum Tata Ruang Kota Cijeungjing***, Kabupaten Ciamis, 2003.
- Chiara, Joseph de., ***Times Saver Standar For Building Types***, Mc Hill, Inc, New York, 1973.
- Ching, Francis D.K. diterjemahkan oleh Ir. Paulus Hanoto Adjie, ***Arsitektur, Bentuk, Ruang, dan Susunannya***, Erlangga, Jakarta, 1995.
- Ir. Rustam hakim MT, Ir. Hardi Utomo MT, ***Komponen Perancangan Arsitektur Lanskap***, Bumi Angkasa, Jakarta, 2003.
- Julius Panero, Martin Zelnik, diterjemahkan oleh Ir. Djoeliana Kurniawan, ***Dimensi Manusia Dan Ruang Interior***, Erlangga, Jakarta, 2003.
- Neufert, Ernst. Diterjemahkan oleh Sjamsu Amril, ***Data Arsitek***, edisi kedua, jilid 1 dan 2, Erlangga, Jakarta, 1996.
- Theodore D. Walker, Diterjemahkan oleh Ir. Nurahma Tresani Harwadi, MPM, ***Rancangan Tapak dan pembuatan Detail Konstruksi***, Erlangga, Jakarta, 2001.
- White, Edward, T., diterjemahkan oleh Aris K Onggodiputro, ***Sumber Konsep***, Intermatra, Bandung, 1985.

Tabel
Sentra Produksi Kerajinan Pandan

Kecamatan	Desa	Unit Usaha	Tenaga Kerja	Investasi (Rp 000)	Produksi / Tahun	
					Produksi	Nilai (Rp 000)
Cibalong	Cigunung	60	560	112.000	84.000	756.000
Cikalong	Sindangjaya	48	432	86.400	64.800	486.000
	Kalapagenep	20	180	36.000	27.000	202.500
	Mandalajaya	20	180	36.000	27.000	202.500
Cipatujah	Ciheras	37	333	66.600	49.950	374.625
Pagerageung	Tanjungkerta	52	468	93.600	70.200	526.500
	Cipacing	38	342	68.400	51.300	384.750
	Sukadana	54	486	97.200	72.900	546.750
Rajapolah	Manggung Sari	75	675	135.000	101.250	759.375
	Manggungjaya	72	648	129.600	97.200	729.000
	Sukaraja	73	657	131.400	98.550	739.125
	Rajapolah	95	900	180.000	135.000	1.012.500
JUMLAH		644	5.861	1.172.200	879.150	6.719.625

Tabel
Sentra Produksi Kerajinan Bambu

Kecamatan	Desa	Unit Usaha	Tenaga Kerja	Investasi (Rp 000)	Produksi / Tahun	
					Satuan Produk	Nilai (Rp 000)
Cigalontang	Nangerang	70	630	126.000	283.500	1.417.500
Cikatomas	Cogreg	40	360	72.000	162.000	810.000
Cisayong	Cikadu	62	558	111.600	251.100	1.255.500
Leuwisari	Cisaruni	110	990	198.000	445.500	2.227.500
	Padakembang	64	576	115.200	259.200	1.296.000
	Cigadog	68	612	122.400	275.400	1.377.000
	Mandalagiri	40	360	72.000	162.000	810.000
	Ciawang	42	378	75.600	170.100	850.000
	Jayamukti	42	378	75.600	151.200	756.000
Salawu	Pusparahayu	115	1.035	207.000	465.750	2.328.750
	Salawu	230	2.070	414.000	931.500	4.657.500
	Neglasari	70	630	126.000	283.500	1.417.500
Singaparna	Cikunir	60	540	108.000	243.000	1.215.000
P. ageung	Tanjungsari	25	66	13.200	29.700	148.500
JUMLAH		1.562	13.899	2.779.800	6.235.650	31.178.250

Tabel
Sentra Produksi Kerajinan Mendong

Kecamatan	Desa	Unit Usaha	Tenaga Kerja	Investasi (Rp 000)	Produksi / Tahun	
					Produksi	Nilai (Rp 000)
Cineam	Cijulang	53	477	95.400	143.100	1.073.250
Manonjaya	Gn.tanjung	252	2.268	453.600	680.400	5.103.000
	Kamulyan	133	1.197	239.400	359.100	2.693.250
	Margaluyu	98	882	176.400	264.600	1.984.500
	Jatijaya	94	846	169.200	253.800	1.903.500
	Tanjungsari	87	783	156.600	234.800	1.761.750
	Cinunjang	68	612	122.400	183.600	1.377.000
	P.muncang	65	585	117.000	175.500	1.316.250
	Giriwangi	56	504	100.800	151.200	1.134.000
Karangnunggal	Cibatureng	26	234	46.800	70.200	526.500
Salopa	Kaputihan	49	441	88.200	132.300	463.050
	Karyawangi	382	3.438	687.600	1.031.400	7.735.500
JUMLAH		1.310	11.790	2.358.000	3.536.900	25.998.300

Tabel
Lokasi Sentra Produksi Usaha Bordir

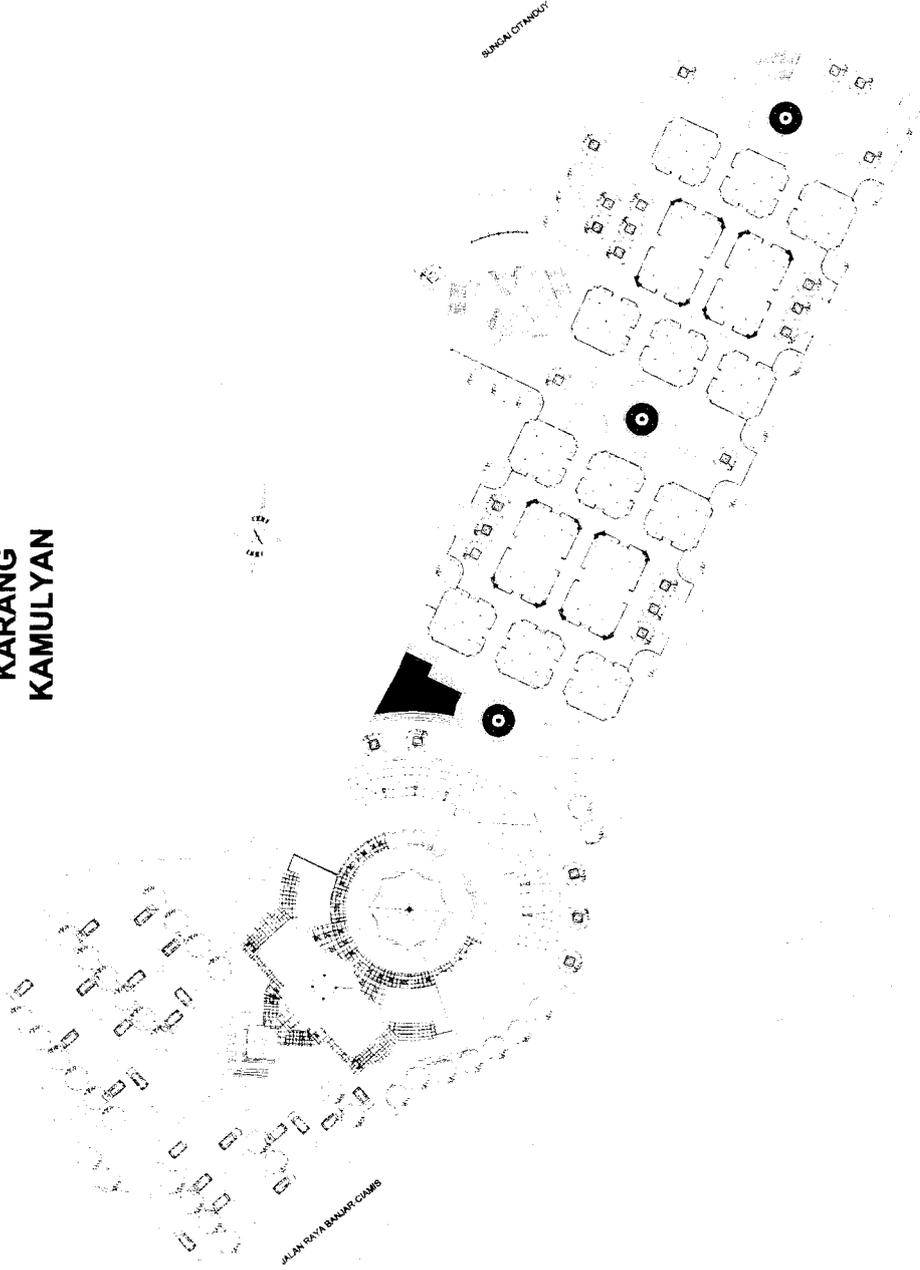
Kecamatan	Desa	Unit Usaha	Tenaga Kerja	Investasi (Rp 000)	Produksi / Tahun	
					Produksi	Nilai (Rp 000)
Cikalong	Singkur	66	1.224	795.600	367.200	21.242.520
Cikatomas	Cayur	45	60	568.000	35.000	2.024.750
	Cilumba	40	720	489.000	216.000	12.485.600
Cipatujah	Cikuya	8	144	93.600	43.200	2.499.120
	Neglasari	20	432	280.000	129.600	6.497.360
Karangnunggal	Sarimunggu	175	3.150	2.047.500	945.000	54.668.250
Leuwisari	Simasari	14	58	526.500	17.400	1.006.590
Manonjaya	Kalimanggis	30	60	44.000	18.000	1.041.300
Salopa	Mandalamekar	92	1.656	976.400	496.800	28.739.880
	Ciwarak	20	360	234.000	108.000	6.247.800
Sukaraja	Leuwibudah	272	1.656	3.489.400	496.800	28.739.880
	Mekarjaya	245	3.320	1.925.000	108.000	76.362.000
Sodonghilir	Leuwibudah	1	20	11.700	6.000	347.100
	Mekarjaya	25	25	292.500	7.500	433.875
JUMLAH		906	10.961	9.967.400	2.400.300	207.971.555

Tabel
Sentra Produksi Usaha Kayu

Kecamatan	Desa	Unit Usaha	Tenaga Kerja	Investasi (Rp 000)	Produksi / Tahun	
					Produksi	Nilai (Rp 000)
Salawu	Neglasari	32	480	240.000	48.000	3.600.000
Singaparna	Singasari	4	120	20.000	36.000	2.700.000
J U M L A H		815	15.237	6.869.300	3.122.100	234.157.500

Sumber : Dinas Perindustrian dan Perdagangan, WWW.Unsil.go.id

KARANG KAMULYAN



KETERANGAN :

- PERKERASAN RABAT BETON DENGAN TEKSTUR KASAR
- PASANGAN GRASS BLOCKS 30x30 cm
- PASANGAN PAVING BLOK 5 x 10 cm
- RUMPUT
- POHON KIARA PAYUNG (FELICUM DECIPENS)

SITUASI

TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

**PERIODE V
SEMESTER GENAP
TH. 2003/2004**

PASAR WISATA

SARANA PROMOSI, PEMULJAHAN PRODUK, KERAJINAN DAN BUDAYA
PENGUNTAH PADA BIRUKUJASI DAN TARIJANG DENGAN KLASIFIKASI
REKREATIF SEBAGAI PENGUNTAH BUDAYA KEMEREWISATAN
DI KABUPATEN GAMB

DOSEN PEMBIMBING

IR. AHMAD SYAIFUDDIN, MT

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA	BUDI MURCANYADI
NO MHS	99912018
TANDA TANGAN	

NAMA GAMBAR

SITUASI

SKALA

1 : 400

NO LEMBAR

JML LEMBAR

PENGESAHAN



KETERANGAN :

PERKERASAN DABAT BETON
DENGAN TEKSTUR KASAR

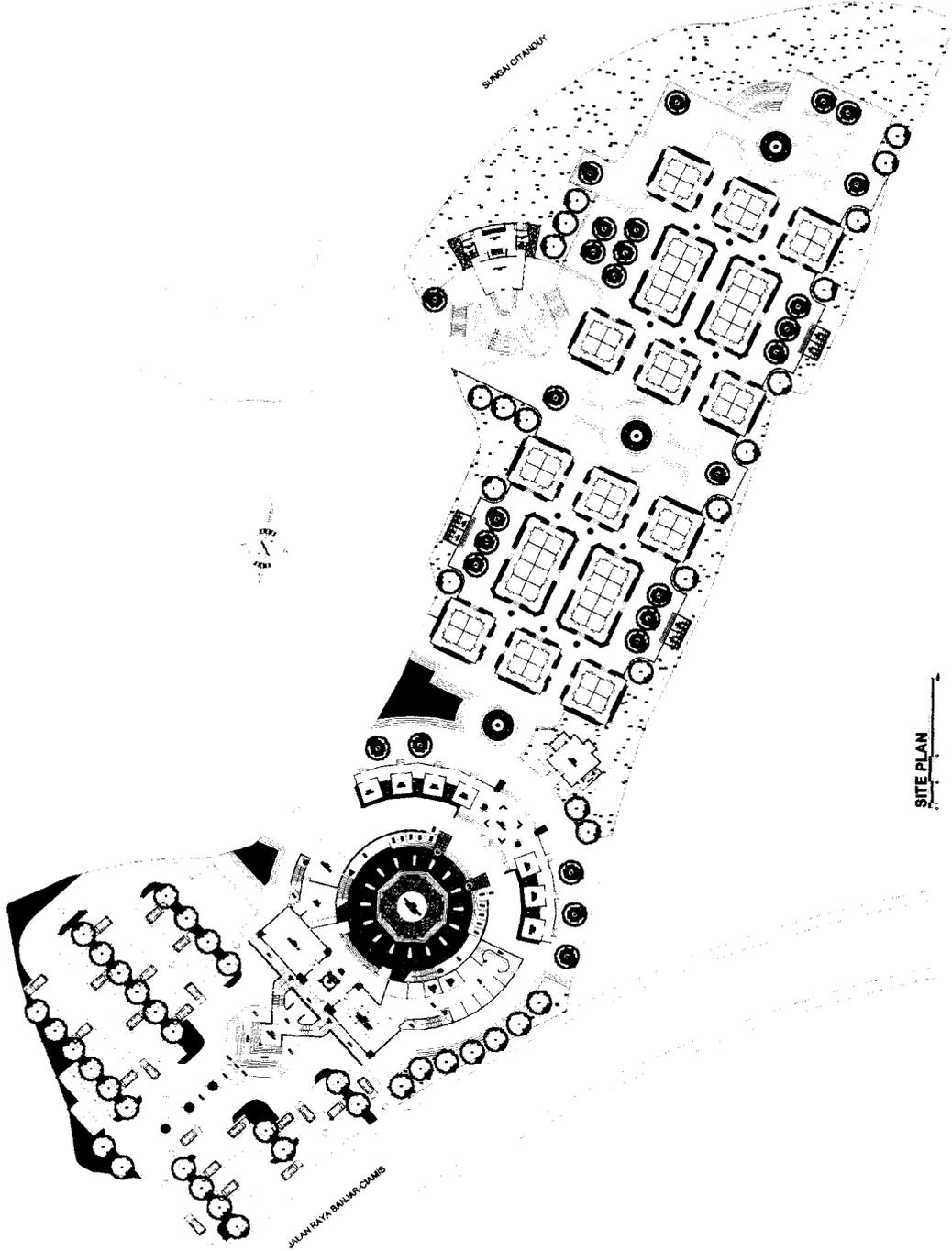
PASANGAN BATU MUKA

PASANGAN GRASS BLOCKS
30x45 cm

PASANGAN PAVING BLOK
5 x 10 cm

RUMPUT

POHON KIARA PAYUNG (
FELICUM DECIPENS)



SITE PLAN

TUGAS AKHIR
JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

**PERIODE V
SEMESTER GENAP
TH. 2003/2004**

PASAR WISATA

SAHANA PROMOSI, PENJUALAN PRODUK KEBAJAHAN DAN RECREASI
PERKAMPUSAN PADA BIRUJUSI DAN TATANGJANG DENGAN SUASANA
TERSEBUT SEBAGAI BENTUK REPERMISAHAN
DI KABUPATEN CAME

DOSEN PEMBIMBING

IR. AHMAD SYAIFUDDIN, MT

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA	BUDI NURCAHYADI
NO. MHS	99512016
TANDA TANGAN	

NAMA GAMBAR

SITE PLAN

SKALA

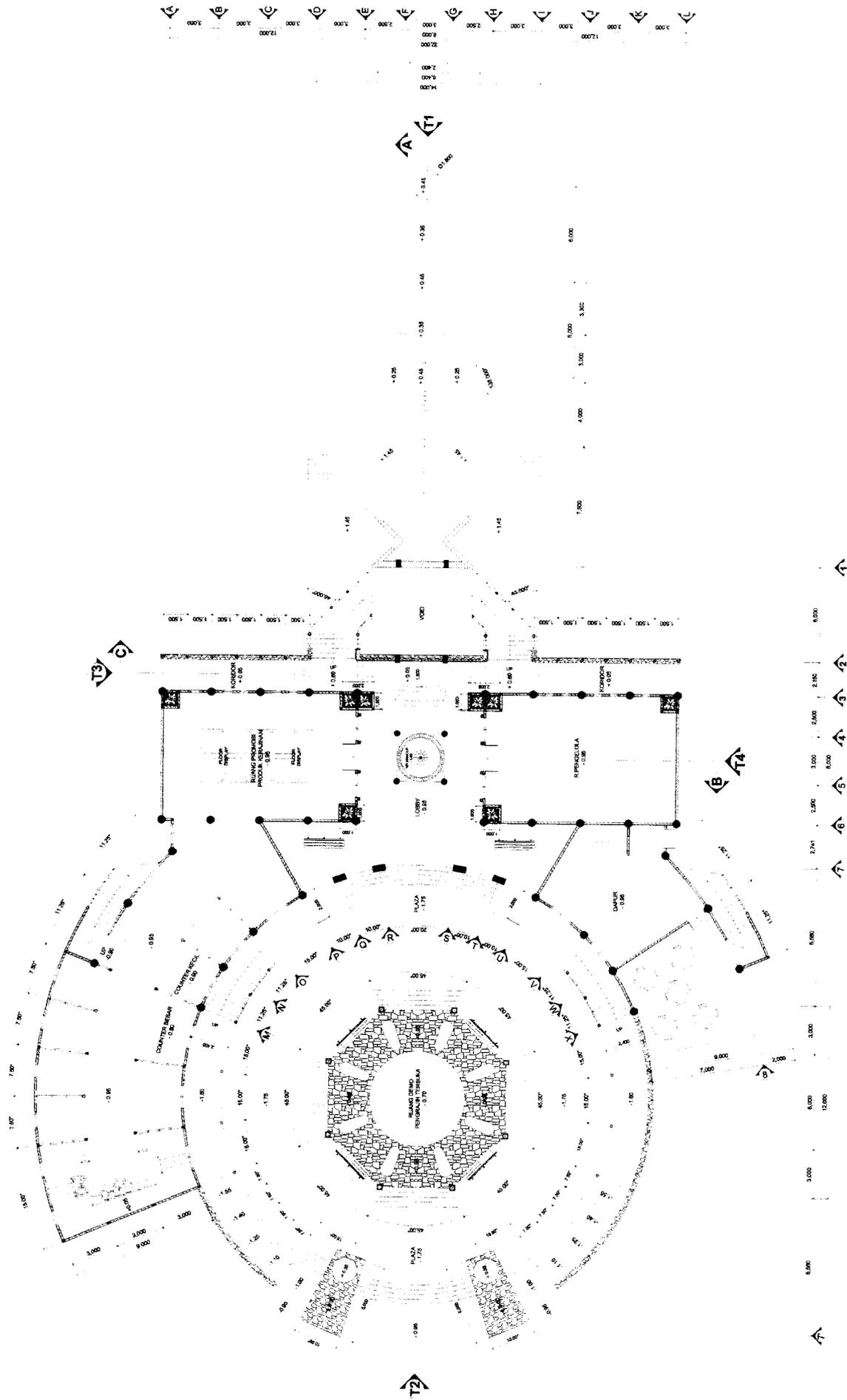
1 : 400

NO LEMBAR

JML LEMBAR

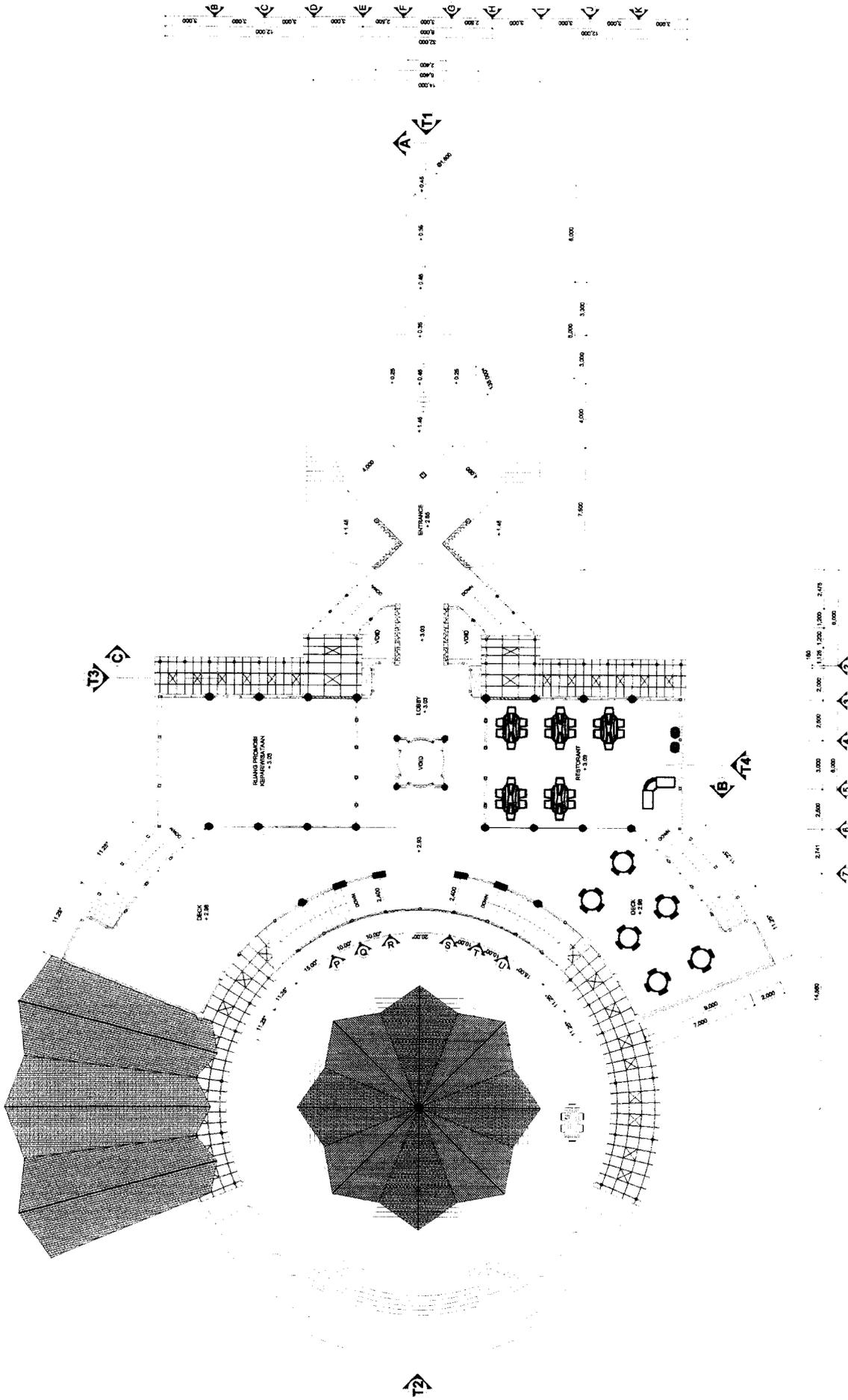
PENGESAHAN





DENAH MASA UTAMA LT. 1

TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE V SEMESTER GENAP TH. 2003/2004	PASAR WISATA SARANA PROMOSI, PENJUALAN, PROJEK, SEMA, DAN LAIN LAGI PERKAWAN PADA BIRUKLASIS DAN TATAKAWAN DENGAN BUKANA REKREATIF SEBAGAI PEMERIKSANG SEKTOR REPARWISATKAN DI KABUPATEN CUMING	DOSEN PEMBIMBING IR. AHMAD SYAIFUDDIN, MT	IDENTITAS MAHASISWA		NAMA GAMBAR DENAH MASA UTAMA LT. 1	SKALA 1 : 100	NO LEMBAR JML LEMBAR PENGESAHAN
				NAMA BUDI NURCAHYADI	NO MHS 99512018			



DENAH MASA UTAMA LT. 2



TUGAS AKHIR
 JURUSAN ARSITEKTUR
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

**PERIODE V
 SEMESTER GENAP
 TH. 2003/2004**

PASAR WISATA
 SARANA PRASARANA BUDIDAYA PERIKANAN DAN
 PERIKANAN PADA SIKULASARI DAN TATILANG DANAN BUKANA
 REKREATIF SEBAGAI PENDUKUNG SEKTOR REPARATURSIAN
 DI KABUPATEN CIMIS

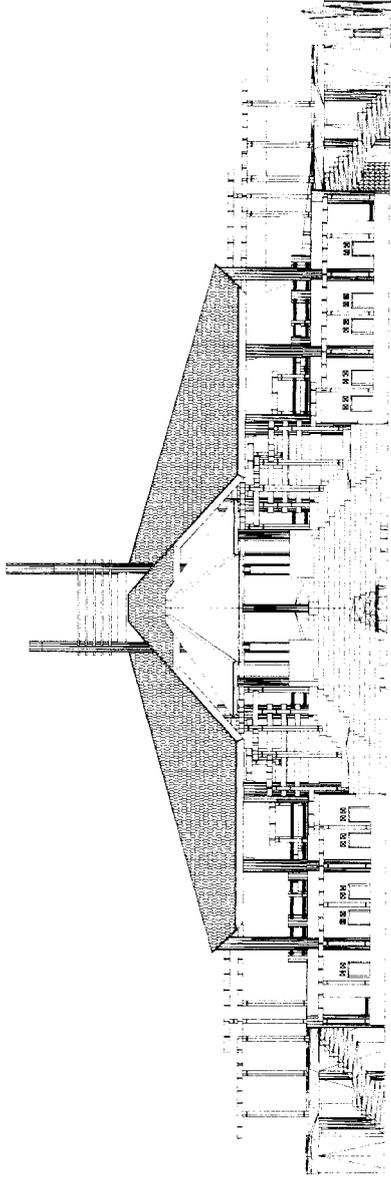
DOSEN PEMBIMBING
 IR. AHMAD SYAIFUDDIN, MT

IDENTITAS MAHASISWA
 NAMA: BUDI NURCAHYADI
 NO BHS: 99812018
 TANDA TANGAN:

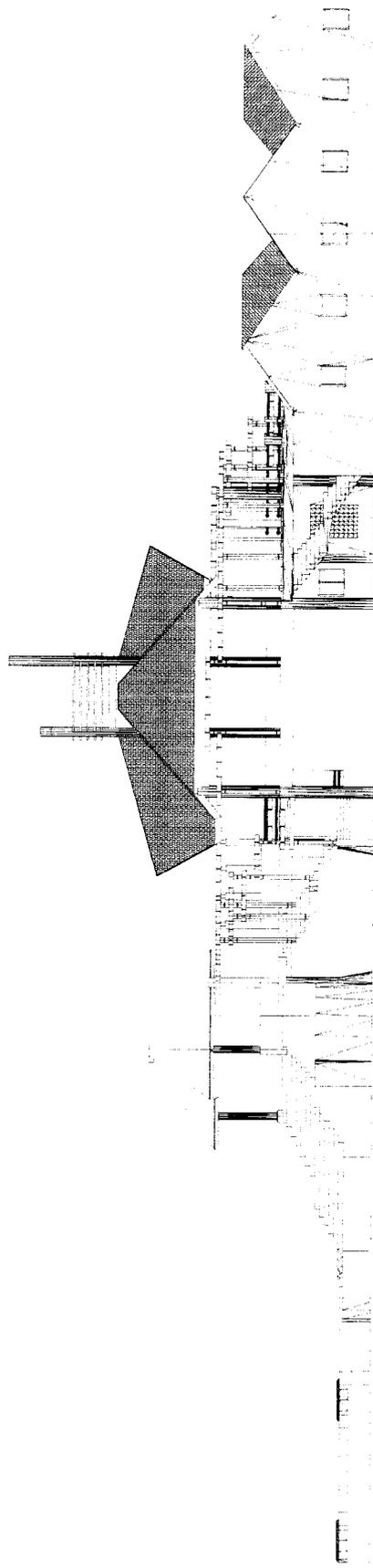
NAMA GAMBAR
 DENAH MASA UTAMA LT. 2

SKALA
 1 : 100

NO LEMBAR **JML LEMBAR** **PENGESAHAN**



TAMPAK 1 MASA UTAMA



TAMPAK 3 MASA UTAMA



TUGAS AKHIR
 JURUSAN ARSITEKTUR
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

**PERIODE V
 SEMESTER GENAP
 TH. 2003/2004**

PASAR WISATA
 SARANA PRANCA SAHIBAN PAKSI, KERAJINAN DAN REKREASI
 PENEKANAN PADA SIBULASO, PAKSI, KERAJINAN DAN REKREASI
 REKREATIF SEBAGAI PENDUKUNG SEKTOR REPARMISATAAN
 DI KABUPATEN CIAMIS

DOSEN PEMBIMBING
 IR. AHMAD SYAIFUDDIN, MT

IDENTITAS MAHASISWA
 NAMA BUDI NURCAHYADI
 NO IMHS 99512016
 TANDA TANGAN

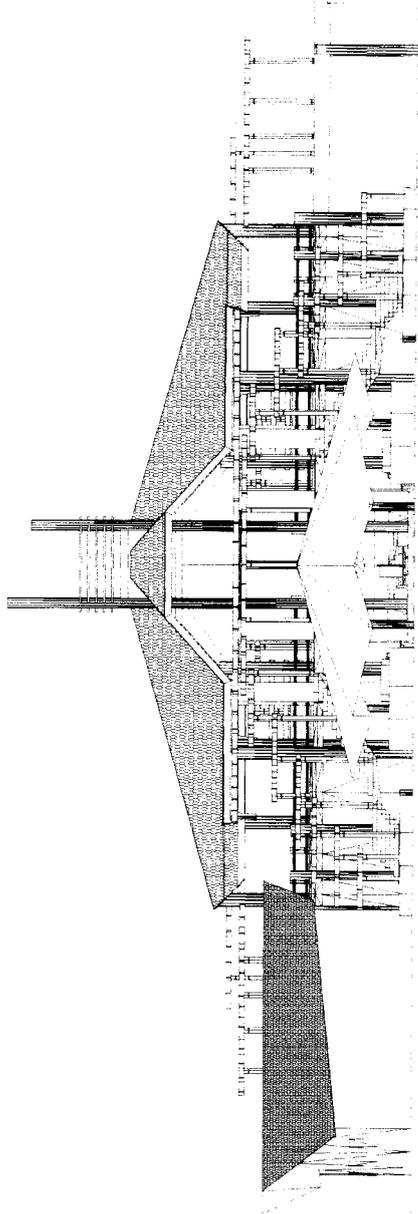
NAMA GAMBAR
 TAMPAK MASA UTAMA

SKALA
 1 : 100

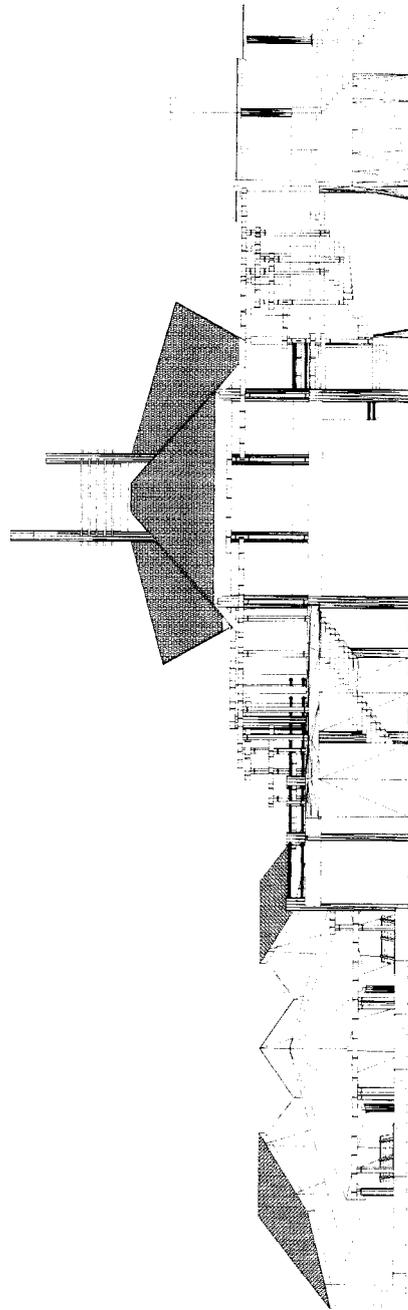
NO LBR

JML LBR

PENGESAHAN



TAMPAK 2 MASA UTAMA



TAMPAK 4 MASA UTAMA

TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

**PERIODE V
SEMESTER GENAP
TH. 2003/2004**

PASAR WISATA
SARANA PRASARANA PERUMAHAN PRODUK KERAJINAN DAN REKREASI
PENEKAMAN PADA SIBUJAN DAN KAWASAN KAWASAN
REKREATIF SEBAGAI PENDUKUNG SEKTOR REPARAWISATAAN
DI KABUPATEN CIAMIS

DOSEN PEMBIMBING
IR. AHMAD SYAIFUDDIN, MT

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA	BUDI NURCAHYADI
NO IMHS	99512016
TANDA TANGAN	

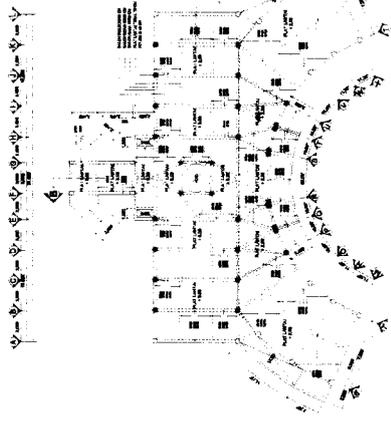
NAMA GAMBAR
TAMPAK MASA UTAMA

SKALA
1 : 100

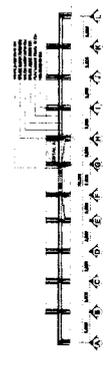
NO LBR

JML LBR

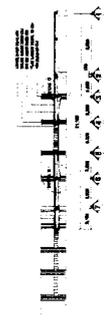
PENGESAHAN



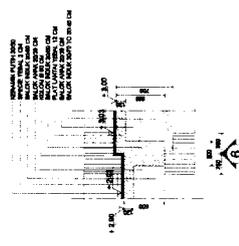
RENCANA BALOK MASA UTAMA



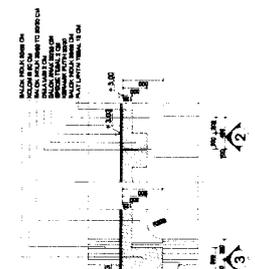
POTONGAN A - A



POTONGAN B - B



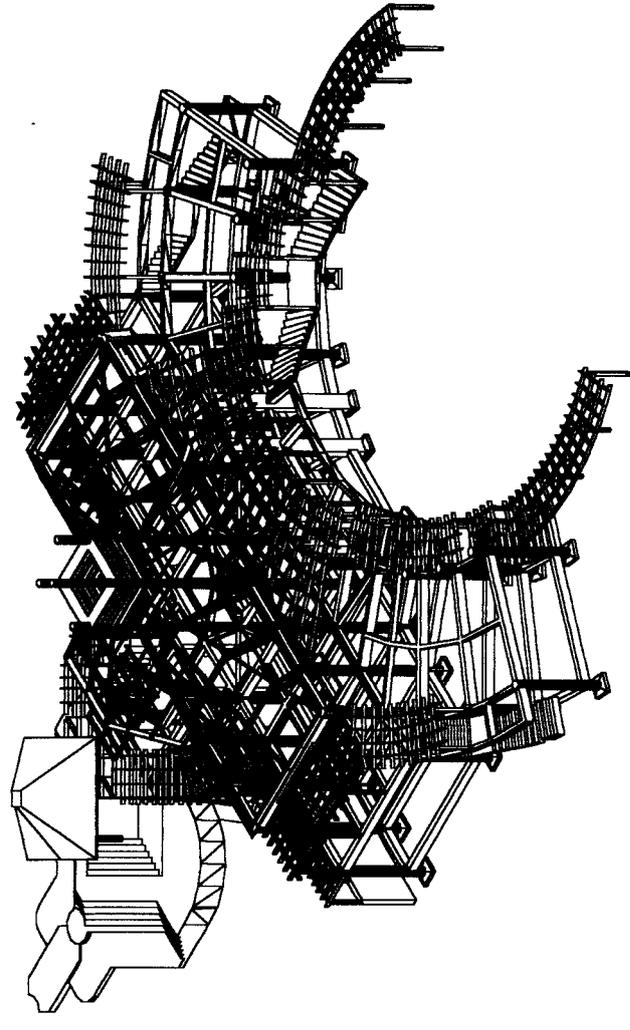
DETAIL A



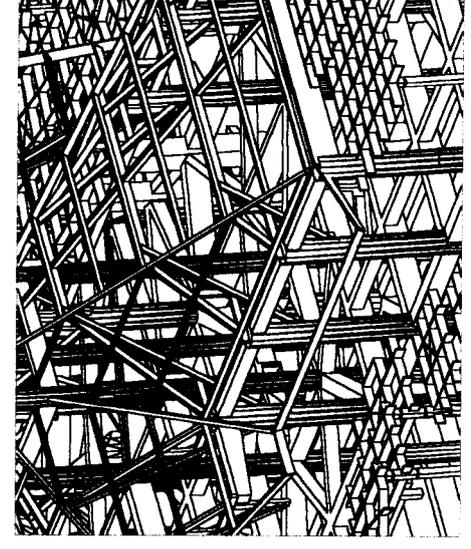
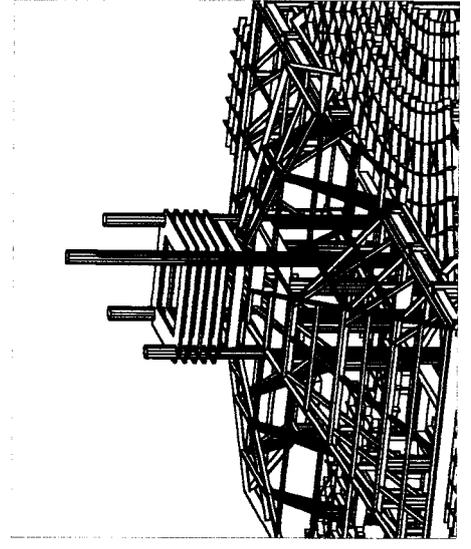
DETAIL B



DETAIL C



AXONOMETRI STRUKTUR



TUGAS AKHIR
 JURUSAN ARSITEKTUR
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE V
 SEMESTER GENAP
 TH. 2003/2004

PASAR WISATA
 MAJALAH PROMOSI PELUANG KEMAJUAN DAN REFORMASIPERKERJAAN
 PERORANG SEBAGAI PENUNJANG SEKTOR KEPEMBAWAAN
 DI KABUPATEN GAMBANG

DOSEN PEMBIMBING
 IR. AHMAD SYAIFUDDIN, MT

IDENTITAS MAHASISWA
 NAMA BUDI NURCAHYADI
 NO MHS 006120116
 TANDA TANGAN

NAMA GAMBAR
 RENCANA STRUKTUR
 AXONOMETRI STRUKTUR
 DETAIL STRUKTUR

SKALA
 1 : 200
 1 : 100
 1 : 25

NO LEMBAR
 JML LEMBAR
 PENGESAHAN

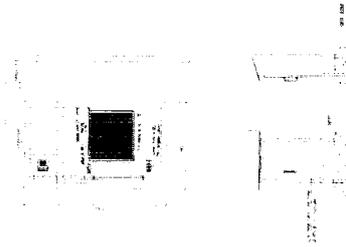
KETERANGAN :

H HIDRANT BOX

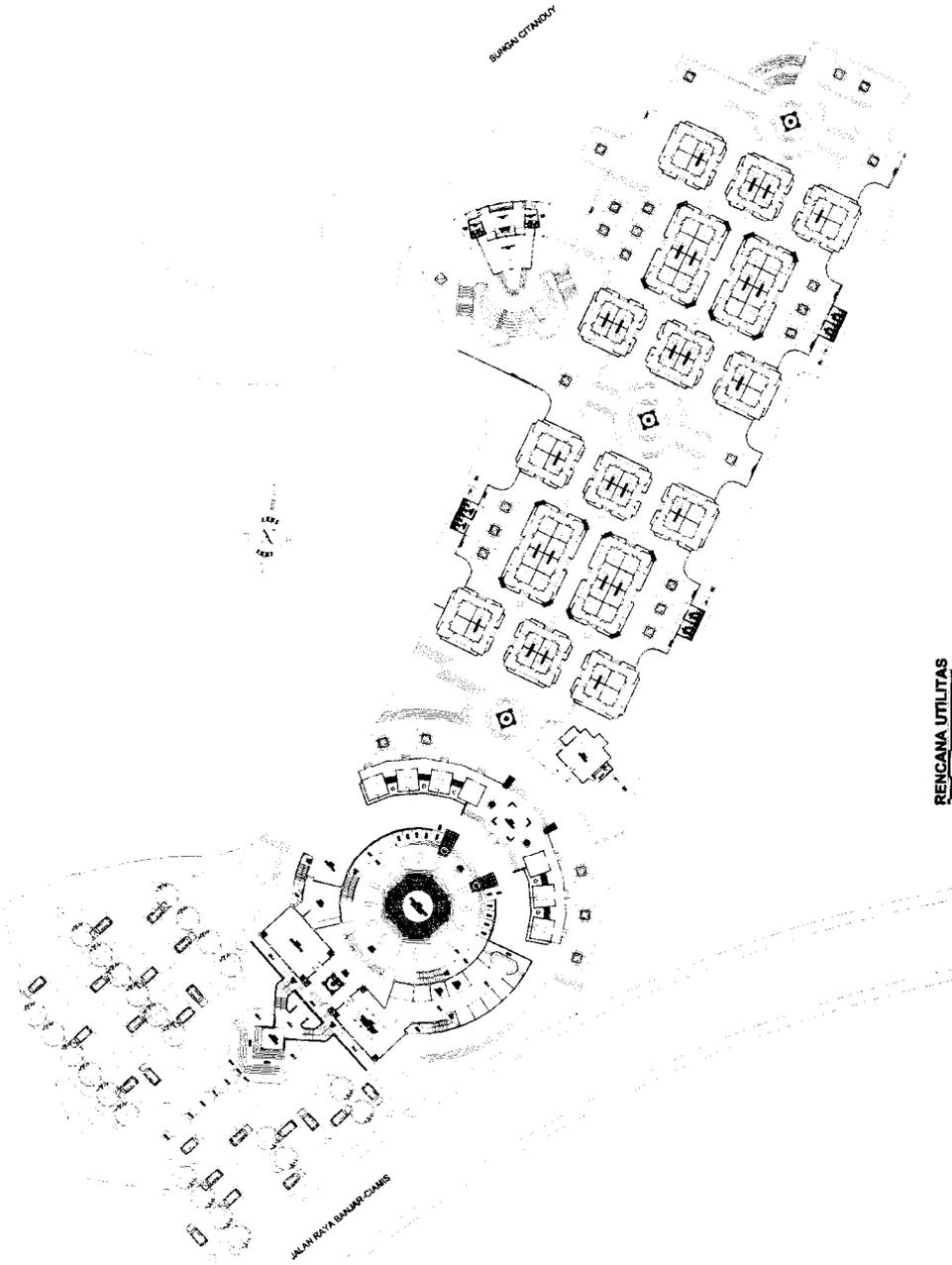
ST SEPTIC TANK

SR SUMUR RESAPAN

PERESAPAN PERESAPAN AIR HUJAN

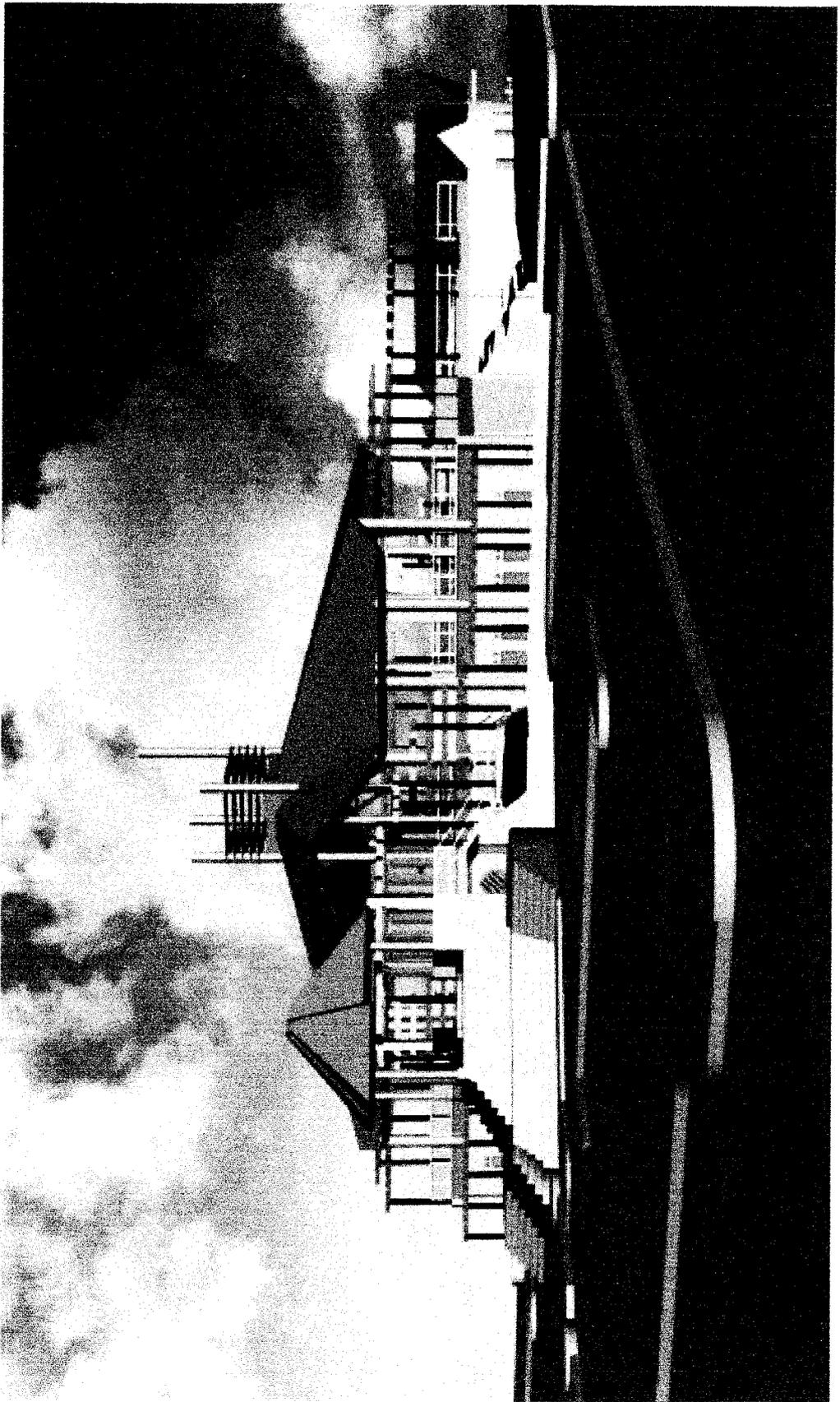


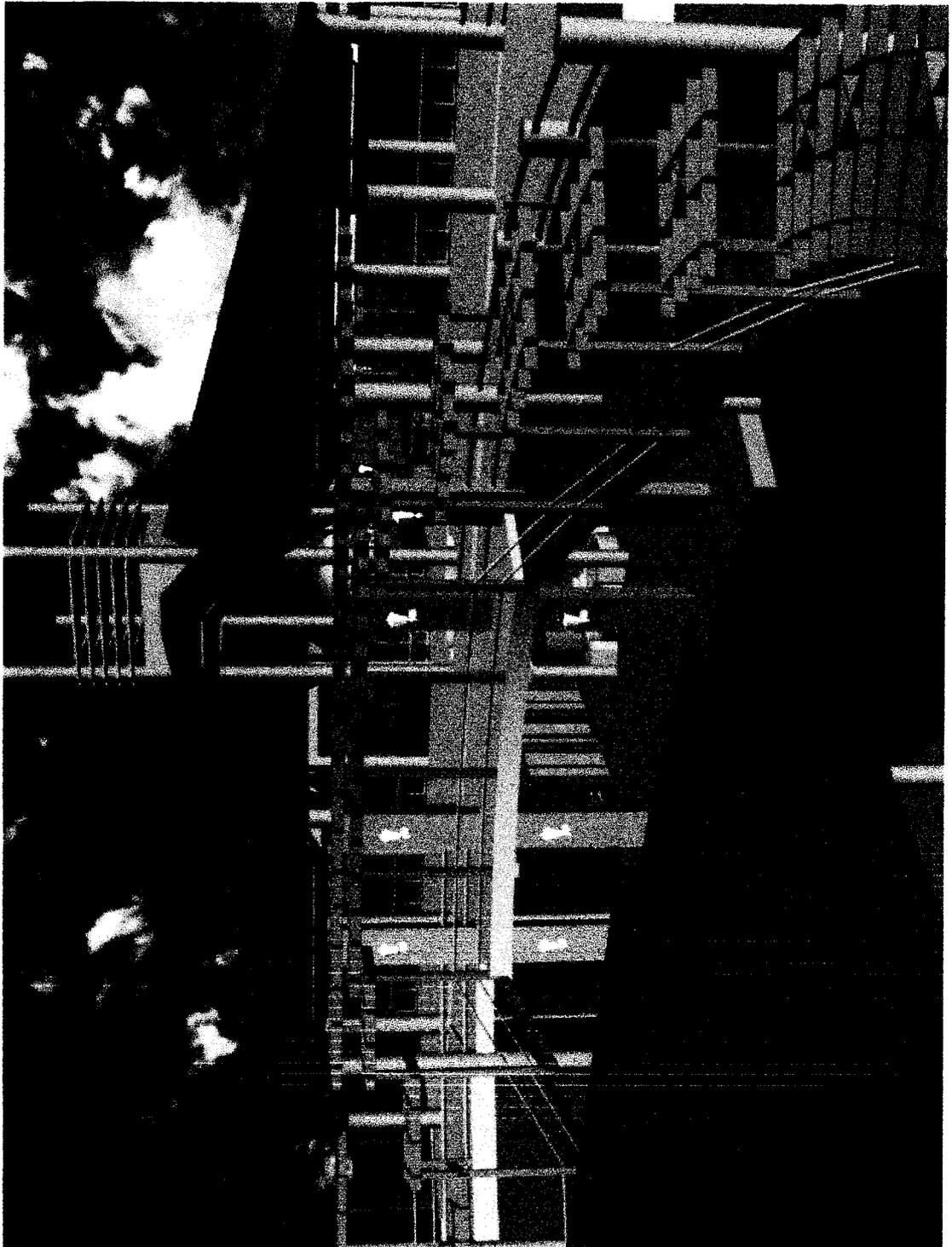
DETAIL HIDRANT BOX

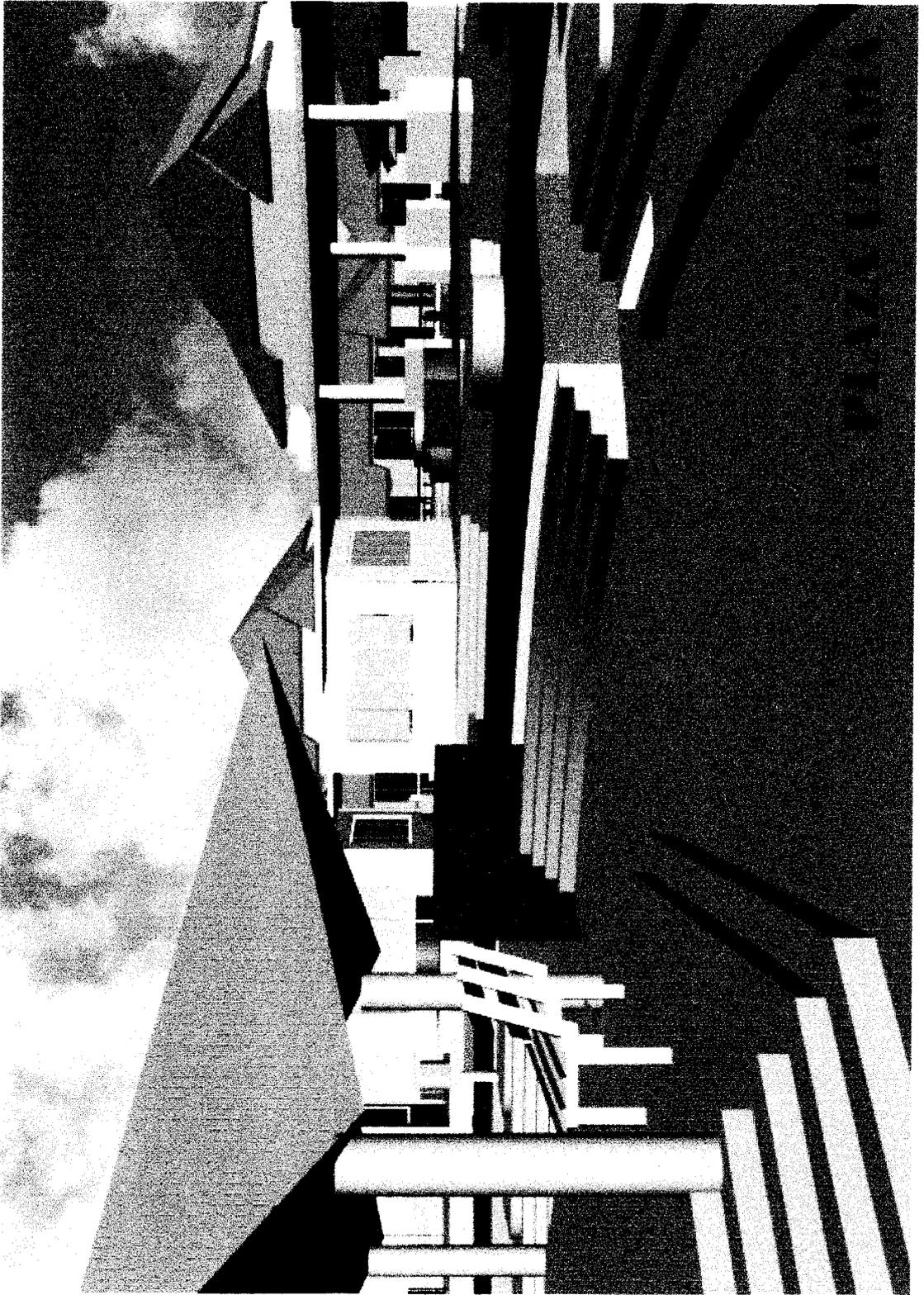


TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE V SEMESTER GENAP TH. 2003/2004		PASAR WISATA SARANA PROMOSI, PEDULUAN PRODUK KEBAHARIAN DAN REKREASI PERIKAMAN PADA BIRUKLASI DAN TATARUNG DENGAN SUASANA REKREATIF BERGAMBAR DI KAMPUS TERBUKA		DOSEN PEMBIMBING IR. AHMAD SYAFUDDIN, MT	IDENTITAS MAHASISWA NAMA BUDI MURCART/ADI NO MHS 99672016 TANDA TANGAN	NAMA GAMBAR RENCANA UTILITAS	SKALA 1 : 400	NO LEMBAR JML LEMBAR	PENGESAHAN
	(Empty space for signatures and stamps)									









MASA COUNTER



MASA COUNTER



