

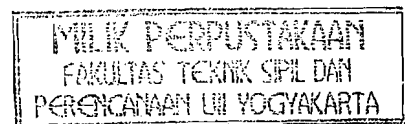
**PASAR SENI DAN BUDAYA SEBAGAI PENDUKUNG
KAWASAN PANTAI NALA BENGKULU
(LANDASAN KONSEPSUAL PERANCANGAN)**

TUGAS AKHIR



Disusun oleh :

Nama : Rhomie Esahariawan
No. Mhs : 94 340 005
Nirm : 940051013116120005



**JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA**

2001

**PASAR SENI DAN BUDAYA SEBAGAI PENDUKUNG
KAWASAN PANTAI NALA BENGKULU
(LANDASAN KONSEPSUAL PERANCANGAN)**

Tugas Akhir ini Diajukan Kepada
Jurusan Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil dan Perancangan
Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Arsitektur

TUGAS AKHIR

Disusun oleh:

**Nama : Rhomie Esahariawan
N.Mhs : 94 340 005
Nirm : 940051013116120005**

**JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
2001**

**LEMBAR PENGESAHAN
TUGAS AKHIR**

**PASAR SENI DAN BUDAYA SEBAGAI PENDUKUNG
KAWASAN PANTAI NALA BENGKULU**

Oleh:

Rhomie Esahariawan

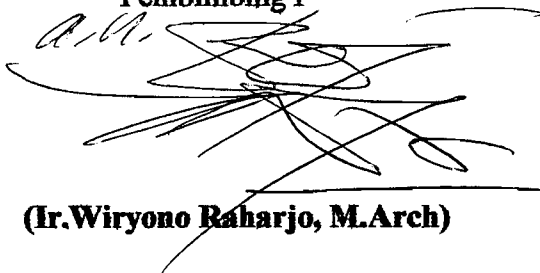
No.Mhs: 94 340 005

Nirm: 940051013116120005

Yogyakarta, September 2001

Menyetujui:

Pembimbing I



(Ir. Wiryono Raharjo, M.Arch)

Pembimbing II

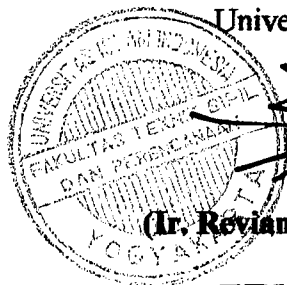


(Ir. Hastuti Saptorini, MA)

Mengetahui

Ketua Jurusan Arsitektur

Universitas Islam Indonesia



(Ir. Revianto Budi Santoso, M.Arch)

JURUSAN ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

YOGYAKARTA

2001

“Ada orang yang memauki hidup kita dan berlaku dengan cepak. Dan yang knggal beberapa lama dan meninggalkan jejak dalam hati kita, dan diri kita pun tak sama lagi...”

stmin

Seorang wanita cantik dan solehah yang akan mendampingi pada saatnya nanti.
kakanda.

Barnas yang selalu mendoakan dengan tulus buat adik-adikku: Siti sekeluarga, Debbie, Rita, Renan,

yang tulus buat amanda.
Ayahanda Singahari dan Bunda Niomas, yang selalu mendoakan serta memberikan kasih sayangnya

Wakelaku (stlm) shpan

Bumi Rafflesia tercinta

1999 9999

Kupersalahkan Tugas Akhir ini untuk:

Sembur Sembahan

Bacaalah! Dan Sukanmulah yang paling muraah yang mengajar (manusia) dengan perantaraan kalam. Dia telah mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya. (Q.S. Al-Insan: 3-5).

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai mengerjakan suatu urusan kerjakanlah dengan sungguh-sungguh urusan yang lain. Dan kamu kelak akan menemui ke mudahannya. Maka Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. (Al-Baqarah: 185).

Shalat dan belajarnya itu seperti raga dan jiwa, raga adalah kerangka dan belajarnya itu seperti jiwa dan raga. (Istislahat 'Ulum).

Orang besar adalah orang yang bisa menghindari kesalahannya. Kegagalan adalah suatu mistake yang kecil. Setelah putus asa mistakes yang besar.

Hal yang terbaik untuk mengatasi kesukaran dan penderitaan ialah dengan menemuhkannya. Terdapatlah suatu metode mengatasi kesukaran dan penderitaan.

Barangsiapa menyenangkannya kedua orang tuanya. Sesungguhnya ia telah menyenangkannya Allah SWT. Dan barangsiapa membuat kedua orang tuanya marah. Sesungguhnya ia telah membuat Allah SWT murka. (Al-Baqarah: 17).

"Ya Sukan kami, janganlah engkau jadikan hati kami condong dan karuniatkanlah kepada kami rahmat dari sisi Engkau, karena pada kesesatan sesudah Engkau memberi petunjuk kepada kami, sesungguhnya Engkau-lah Maha Pemberi (karunia)." (Q.S. 3: 8).

MOTTO

Bismillahirrohmaanirrohim,
Assalaamu alaikum wr.wb

Merupakan suatu kenikmatan yang diberikan oleh Allah SWT, tiada kata yang pantas diucapkan kecuali puji dan syukur alhamdulillah. Hanya berkat limpahan rahmat, taufik dan hidayahNya tulisan ini dapat diselesaikan. Tulisan ini diajukan kepada jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia, sebagai syarat akhir dari serangkaian tahapan penyelesaian pendidikan program studi Strata 1. Skripsi ini merupakan sebuah landasan konseptual perencanaan dan perancangan dengan judul:

PASAR SENI DAN BUDAYA SEBAGAI
PENDUKUNG KAWASAN
PANTAI NALA BENGKULU

Di dalam menyelesaikan proses penyusunan dan penulisan tugas akhir ini, banyak pihak yang telah membantu dari proses awal penulisan sampai dengan tahap akhirnya. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya terutama kepada:

1. Bapak Ir. Revianto Budi Santoso, M. Arch, selaku ketua Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia.
2. Bapak Ir. Wiryono Raharjo, M. Arch, atas bimbingan dan arahnya selaku dosen pembimbing utama.
3. Ibu Ir. Hastuti Saptorini, MA, atas bimbingan dan arahnya selama ini selaku dosen pembimbing pembantu utama penulisan.
4. Ayahanda Anzahari K dan Ibunda Nialmas, atas segala doa dan cinta kasihnya dari jauh selama ini yang tak henti memberikan nasehat ananda dalam menyusun tugas akhir ini.
5. Adik-adikku Fitri, Debie, Rita, Remon, Ramos atas doa dan cinta kasihnya selama kakanda menyusun tugas akhir ini.

6. Rekan-rekanku angkatan 94 yang tergabung dalam “Forum Komunikasi Arsitektur 94”.
7. Kepala Dinas Pariwisata Bengkulu beserta stafnya, atas kerjasama dan dalam mencarikan data.
8. Keluarga Bapak Drs Sumarmo yang telah memberikan semangat dalam melaksanakan TGA.
9. Ibu Noeri Agustina sekeluarga atas dukungan dan spiritnya.
10. Dwiwana Slamet Riyadi, SE, Rahma, Herry, Joko, Achun, Didi, Yusuf, Ujang, Siwi, Andi, Eko, Guntur, Arphy, dan teman-teman Teratai D 11 atas dukungan dan bantuannya.
11. Segenap panitia tugas akhir dan staf pengajar Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia.
12. Semua pihak yang telah banyak membantu, yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Akhirnya penulis menyadari, bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan ini. Dengan demikian penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun, guna perbaikan dan kesempurnaan penulisan ini di masa yang akan datang. Semoga hasil penulisan Tugas Akhir ini dapat memberikan sumbangan pemikiran demi kemajuan dan keberhasilan kita. Amin.

Wassalamu alaikum wr. Wb.

Yogyakarta, September 2001
Penyusun

Rhomie Esahariawan
94 340 005/TA

“ Bumi Rafflesia” demikian julukan yang diberikan kepada Propinsi Bengkulu yang terkenal sebagai tempat tumbuhnya bunga terbesar di dunia ini, yang merupakan salah satu kota tujuan wisata yang memiliki kebudayaan dan adat istiadat yang patut diperhitungkan. Obyek wisata yang didominasi oleh potensi pesisirnya dengan pantai yang indah, air yang jernih, serta hamparan pasir yang putih dengan dilatar belakangi oleh hutan cemara laut indah. Merupakan tempat wisata sehari-hari bagi penduduk setempat pada saat menjelang tenggelamnya sang mentari. Selain Pantai, Bengkulu kaya akan seni dan budaya seperti: kerajinan batik Basurek, upacara Tabot dan masih banyak lagi seni dan budaya yang memerlukan perhatian serius dari semua pihak. Agar kekayaan ini tidak punah dan dapat diwariskan kepada generasi berikutnya. Untuk mewujudkan impian itu perlunya sebuah wadah yaitu pasar seni dan budaya yang kontekstual dengan tata ruang luar yang rekreatif.

Fungsi pasar seni dan budaya dikawasan wisata pantai Nala adalah sebagai fasilitas wisata pendukung sekaligus sebagai wadah yang dapat melestarikan kekayaan seni dan budaya yang ada di Kota Bengkulu. Kebutuhan wadah fasilitas ini seperti kios/stan, ruang serba guna, panggung terbuka, restaurant, pujasera/ gazebo, ruang pengelola, rumah adat, plaza dan lain-lain.

Wadah kegiatan pasar seni dan budaya di Bengkulu diharapkan dapat menampilkan citra bangunan dengan bentuk arsitektur tradisional sebagai identitas dan karakter atau ciri sehingga kesan kedaerahan dapat dirasakan. Penerapan unsur tradisional dengan sentuhan modern pada bentuk bangunan merupakan refleksi dari nilai-nilai sosial budaya (kontekstual) yang menjadi kebanggaan masyarakat Bengkulu dan daya tarik wisatawan. Bentuk bangunan yang dipilih untuk diterapkan pada bangunan pasar seni dan budaya adalah rumah tradisional Bengkulu.

Keselarasan pasar seni dan budaya dengan lingkungan alam pantai merupakan faktor pendukung kawasan wisata Pantai Nala Bengkulu. Bentuk penampilan bangunan yang harmoni adalah kesatuan elemen alam, bentuk, penampilan dari segi fungsi yang selaras memberi kesan yang dinamis, terbuka dan menyatu dengan alam serta penataan massa bangunan yang menghadap ke plaza.

	Hal
Halaman Judul.....	i
Lembar Pengesahan.....	ii
Lembar Persembahan.....	iii
Motto.....	iv
Kata Pengantar.....	v
Abstraksi.....	vii
Daftar Isi.....	viii
Daftar Gambar.....	x
Daftar Tabel.....	xii
Daftar Lampiran.....	xiii

Hal

BAB I PENDAHULUAN

I.1. Pengertian Judul	1
I.2. Latar Belakang Permasalahan.....	1
I.2.1. Kondisi Kepariwisataaan Propinsi Bengkulu.....	3
I.2.2. Potensi Alam Pantai Nala.....	4
I.2.3. Seni dan Budaya Bengkulu.....	5
I.3 Permasalahan.....	6
I.3.1. Permasalahan Umum.....	6
I.3.2. Permasalahan Khusus.....	7
I.4. Tujuan dan Sasaran.....	7
I.4.1 Tujuan.....	7
I.4.2. Sasaran.....	7
I.5. Keaslian Penulisan.....	7
I.6. Lingkup Pembahasan dan Batasan.....	7
I.6.1. Lingkup Pembahasan.....	7
I.6.2. Batasan.....	8
I.7. Metodologi.....	8
I.7.1. Metode Pengumpulan Data.....	8
I.7.2. Metode Pembahasan.....	8
I.8. Sistematika Penulisan.....	9
I.9. Kerangka Pola Pikir.....	11

BAB II TINJAUAN PASAR SENI DAN BUDAYA

II.1. Tinjauan Teoritis.....	12
II.1. Pasar Seni dan Budaya.....	12
II.1.1.1. Pengertian Pasar Seni dan Budaya	12

II.1.1.2 Jenis Pasar Seni dan Budaya.....	13
II.1.1.3.Fungsi, Tujuan dan Motivasi Pengadaan Pasar Seni Dan Budaya.....	13
II.1.1.4. Klasifikasi Jenis Cara Kerja Seni Kerajinan	15
II.1.1.5. Pasar Seni dan Budaya sebagaiwadah Promosi dengan Fungsi dan Karakter, dan Karakter Rekreatif.....	15
II.1.1.6. Karakteristik Kegiatan Promosi.....	16
II.1.1.7. Pola Kegiatan Promosi.....	17
II.1.1.8. Pelaku dan Kegiatan Seni dan Budaya.....	17
II.1.2. Aspek Pendukung Kawasan Wisata.....	20
II.2. Tinjauan Tata Ruang Pasar Seni dan Budaya.....	20
II.2.1. Tata Ruang Luar.....	22
II.2.2. Tata Ruang Dalam.....	24
II.2.3. Penampilan Bangunan.....	26
II.3. Tinjau Faktual.....	27
II.3.1. Fasilitas Rekreasi Seni dan Budaya.....	27
II.3.2. Potensi Seni dan Budaya.....	28
II.3.3. Pendukung Kawasan Wisata Pantai Nala.....	30
II.3.4. Pantai Nala Bengkulu Sebagai Wadah Pasar Seni dan udaya.....	32
II.3.5. Identifikasi Kawasan Pantai Nala	32
II.3.5.1. Orientasi Geografis Lokasi Wisata Pantai Nala.....	32
II.3.5.2. Aksesibilitas Obyek Wisata Pantai Nala.....	32
II.3.5.3. Karakter Lingkungan Alam Pantai Nala.....	32
II.3.5.4. Vegetasi dan Lansekap.....	33
II.3.6. Potensi Arsitektur Dalam Pengembangan Pariwisata Bengkulu.....	33
II.3.6.1. Pengantar.....	34
II.3.6.2. Klasifikasi Tipologi Bangunan.....	34
II.3.6.3. Tata Ruang.....	35
II.3.6.4. Perletakan Fasilitas Sirkulasi Rumah Tradisional Bengkulu...	36
II.3.6.5. Tata Bentuk.....	40
II.3.6.6. Pola Massa dan Arah Bangunan.....	43
II.4. Obyek Pemandang.....	44
II.4.1. Tinjauan Pasar Seni Ancol di Jakarta.....	44
II.4.2. Kesimpulan.....	47

BAB III ANALISA PASAR SENI DAN BUDAYA

III.1. Pasar Seni dan Budaya sebagai Fasilitas Pendukung Obyek Wisata Pantai Nala.	49
III.1.1. Sifat Obyek Wisata.....	50
III.1.2. Kegiatan Seni dan Budaya.....	50
III.1.2.1. Upacara-Upacara.....	50
III.1.2.2. Atraksi Seni Tari dan Musik.....	52
III.1.2.3. Seni Kerajinan.....	53
III.1.3. Pelaku dan Karakteristik Kegiatan.....	53
III.1.4. Pendekatan Pelaku dan Kegiatan Pada Kebutuhan Ruang.....	56

III.1.5. Analisa Besaran Ruang.....	57
III.1.6. Analisa Pengelompokan Ruang.....	65
III.1.7. Analisa Organisasi Ruang.....	65
III.2. Analisa Sistem Sirkulasi Kawasan Pasar Seni dan Budaya.....	67
III.2.1. Pedestrian Dalam Kawasan.....	71
III.2.2. Konfigurasi Alur Gerak.....	72
III.2.3. Pengarah Jalur Sirkulasi Luar.....	73
III.2.3.1. Vegetasi atau Jalur Hijau.....	73
III.2.3.2. Batuan Alam.....	77
III.3. Tata Ruang	77
III.3.1. Tata Ruang Luar.....	77
III.3.2. Tata Ruang Dalam.....	77
III.4. Penampilan Bangunan.....	80
III.5. Analisa Sistem Bangunan.....	81
III.6. Struktur	83
III.7. Kesimpulan.....	84

BAB IV KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN PASAR SENI DAN BUDAYA DI PANTAI NALA

IV.1. Konsep Dasar Perencanaan Lokasi dan Site.....	87
IV.2. Konsep Program Ruang dan Besaran Ruang	89
IV.2.1. Konsep Besaran Ruang.....	89
IV.2.2. Konsep Organisasi Ruang.....	90
IV.3. Tata Ruang Dalam.....	92
IV.4. Tata Ruang Luar.....	94
IV.4.1. Konsep Tata Massa Bangunan	94
IV.4.2. Konsep Pola Sirkulasi.....	94
IV.4.3. Konsep Landscape.....	95
IV.5. Konsep Penampilan Bangunan.....	96
IV.6. Konsep Struktur dan Bahan Bangunan.....	98
IV.7. Konsep Utilitas.....	100
IV.7.1. Sistem Telepon.....	100
IV.7.2. Sistem Air Bersih.....	101
IV.7.3. Sistem Jaringan Listrik.....	102
IV.7.4. Sistem Drainase.....	102
IV.7.5. Sistem Pembuangan Sampah.....	104
IV.7.6. Sistem Fire Protection.....	104

DAFTAR PUSTAKA LAMPIRAN

Daftar Gambar

Bab I		Hal
Gambar 1.1	Peta Sebaran Obyek Wisata di Kotamadya Bengkulu	5
Bab II		
Gambar 2.1	Konfigurasi Pola Sirkulasi	21
Gambar 2.2	Sketsa Massa Tunggal	22
Gambar 2.3	Sketsa Massa Jamak	22
Gambar 2.4	Gubahan Massa	24
Gambar 2.5	Elemen Horizontal Bagian Bawah	25
Gambar 2.6	Elemen Pembatas Vertikal	26
Gambar 2.7	Elemen Pembatas Horizontal Bagian Atas	26
Gambar 2.8	Sketsa Penampilan Bangunan	27
Gambar 2.9	Kerajinan Batik Basurek	28
Gambar 2.10	Tarian Rakyat	29
Gambar 2.11	Upacara Tabot	30
Gambar 2.12	Pantai Nala Bengkulu	31
Gambar 2.13	Rumah Rakyat Tangga Samping	37
Gambar 2.14	Rumah Rakyat Tangga di Tengah	38
Gambar 2.15	Rumah Pangeran	39
Gambar 2.16	Proporsi Bentuk Rumah Pangeran Atap Pelana Kombinasi Jurai	40
Gambar 2.17	Pintu dan Jendela	42
Gambar 2.18	Balustrade dan Ornamen Tiang	43
Gambar 2.19	Salah satu bangunan Galery Seni yang merupakan modifikasi bangunan Yogyakarta (tajug) dengan penghilangan empat soko guru disudut	45
Bab III		
Gambar 3.1	Studi Besaran Ruang Pentas Terbuka	60
Gambar 3.2	Organisasi Ruang secara Global	65
Gambar 3.3	Organisasi Ruang Pengelola	66
Gambar 3.4	Organisasi Ruang Peraga dan Penjualan	66
Gambar 3.5	Organisasi Ruang Restoran	66
Gambar 3.6	Organisasi Ruang Pujasera	67
Gambar 3.7	Organisasi Ruang Pementasan	67
Gambar 3.8	Jalur Pergerakan Pejalan Kaki	70
Gambar 3.9	Penempatan Bangku Pada Pedestrian	71
Gambar 3.10	Lebar Pedestrian Pada Kawasan Wisata	72
Gambar 3.11	Pembatas Sirkulasi	73
Gambar 3.12	Fungsi-Fungsi Vegetasi	75
Gambar 3.13	Pinang Merah	75
Gambar 3.14	Akasia dan Kembang Sepatu	76
Gambar 3.15	Fungsi Tanaman Bonsai	77

Gambar 3.16	Sketsa Permukaan Lantai	79
Gambar 3.17	Sketsa Penggunaan Dinding	79
Gambar 3.18	Sketsa Penggunaan Langit-Langit Ruang	80
Bab IV		
Gambar 4.1	Peta Penentuan Lokasi	88
Gambar 4.2	Organisasi Ruang Global	90
Gambar 4.3	Organisasi Ruang Pengelola	91
Gambar 4.4	Organisasi Ruang Peraga dan Penjualan	91
Gambar 4.5	Organisasi Ruang Restoran	91
Gambar 4.6	Organisasi Ruang Pujasera	92
Gambar 4.7	Organisasi Ruang Pementasan	92
Gambar 4.8	Konsep Tata Massa	94
Gambar 4.9	Wujud bangunan pada konteks alam	100
Gambar 4.10	Diagram Sistem Jaringan Air Bersih (down feed system)	101
Gambar 4.11	Diagram Jaringan Listrik	102
Gambar 4.12	Diagram Sistem Drainase	103
Gambar 4.13	Diagram Kotoran Padat	103
Gambar 4.14	Sistem Pembuangan Sampah	104

Daftar Tabel

Tabel	Keterangan	Hal
Tabel 1.1	Kunjungan Wisatawan Menurut Kunjungan Hotel Tahun 1993-1998	2
Tabel 3.1	Sarana Untuk Wisata Seni dan Budaya	53
Tabel 3.2	Kebutuhan Ruang Berdasarkan Kegiatan Pengunjung	56
Tabel 3.3	Standar Kebutuhan Lavatory Untuk Bangunan Umum Dan Perkantoran	59
Tabel 4.1	Pendekatan dan Jenis Kegiatan Ditinjau Dari Jumlah Pelaku Kegiatan (Kapasitas Ruang)	89
Tabel 4.2	Penggunaan Ornamen Tradisional Bengkulu Pada Bangunan Pasar Seni dan Budaya	97
Tabel 4.3	Penggunaan kemiringan tanah	99

1. Gambar Peta Pariwisata Propinsi Bengkulu
2. Peta Rencana Induk Pengembangan Pariwisata Daerah Bengkulu.
3. Gambar Ornamen Bunga None
4. Gambar Ornamen Kembang Melur
5. Gambar Ornamen Serai Serumpun
6. Gambar Ornamen Kembang Tigo
7. Gambar Ornamen Kembang Empat
8. Gambar Ornamen Kembang Delapan
9. Gambar Ornamen Giang-giang
10. Gambar Ornamen Gabung Terlak
11. Gambar Ornamen Kelopak Bungo
12. Gambar Ornamen Pucuk Rebung
13. Gambar Ornamen Bunga Nane
14. Gambar Ornamen Gajah Bejuan
15. Gambar Ornamen Nago Rayo
16. Gambar Ornamen Kalung Terbang
17. Gambar Ornamen Roti-Roti
18. Gambar Ornamen Matoari I
19. Gambar Ornamen Serat Jalo
20. Gambar Ornamen Rendo-Rendo
21. Gambar Ornamen Tabut
22. Gambar Ornamen Tambal Layo
23. Gambar Ornamen Tempayan
24. Gambar Ornamen Guling
25. Gambar Ornamen Sorban
26. Gambar Ornamen Gasing I
27. Gambar Ornamen Matoari II
28. Gambar Ornamen Umang-Umang
29. Gambar Ornamen Baling-Baling
30. Gambar Ornamen Anak Tanggo
31. Gambar Ornamen Gasing II
32. Gambar Ornamen Pagar Uyung I
33. Gambar Ornamen Pagar Uyung II
34. Gambar Ornamen Pagar Terali I
35. Gambar Ornamen Pagar Terali II
36. Gambar Ornamen Pagar Terali III

BAB I PENDAHULUAN

I.1. Pengertian Judul

1. Pasar, adalah tempat berjual-beli¹
2. Seni, adalah keahlian membuat karya yang bermutu dilihat dari segi keindahannya. Karya yang diciptakan dengan keahliannya yang luar biasa seperti seni lukis, patung, tari, dan lainnya. Kesanggupan akal untuk menciptakan sesuatu yang bernilai tinggi.²
3. Budaya, adalah suatu hasil karya atau aktifitas dan penciptaan batin manusia seperti kepercayaan, kesenian, adat istiadat.³

I.2. Latar Belakang Permasalahan

Propinsi Bengkulu secara resmi dilahirkan pada tanggal 18 November 1967 berdasarkan Undang-undang No.9 Tahun 1967 Juncto Peraturan Pemerintah No.20 Tahun 1968. Propinsi Bengkulu terdiri dari empat Daerah Tingkat II dengan jumlah penduduk pada akhir tahun 1997 sebanyak \pm 1,4 juta jiwa. Sebagian besar penduduk Propinsi Bengkulu hidup pada sektor pertanian dan kehutanan (60%), khususnya pada subsektor perkebunan. Luas wilayah Propinsi Bengkulu adalah 1.987,78 Km² terbagi dalam kawasan budidaya dan non budidaya, yang diantaranya terdapat kawasan lindung dengan luas sebesar \pm 30% dari luas keseluruhan. Kawasan lindung Propinsi Bengkulu terbentang di empat Daerah Tingkat II, termasuk kawasan Taman Nasional Kerinci Seblat (TNKS), kawasan Taman Nasional Bukit Barisan Selatan (TNBBS) dan wilayah-wilayah pesisir pantai yang rawan abrasi. Propinsi Bengkulu sejak tahun 1991 telah ditetapkan sebagai Daerah Tujuan Wisata (DTW) ke 25. Penetapan ini

¹ Poerwodarminto, WJS, Kamus Besar Bahasa Indonesia, Balai Pustaka, Jakarta, 1984.

² Kamus Besar Bahasa Indonesia, Dept. P&K, Balai Pustaka, 1995.

³ Kamus Besar Bahasa Indonesia, Dept. P&K, Balai Pustaka, 1995.

menunjukkan bahwa Propinsi Bengkulu memiliki potensi pariwisata yang cukup besar untuk dikembangkan. Potensi kepariwisataan yang dimiliki oleh Propinsi Bengkulu antara lain terdiri dari: wisata alam, wisata seni dan budaya, wisata sejarah, dan wisata lingkungan (eco-tourism). Wisata lingkungan di Propinsi Bengkulu meliputi kawasan lindung di DATI II Rejang Lebong, Bengkulu Selatan, Bengkulu Utara dan Kotamadya Bengkulu dengan beraneka ragam flora dan fauna langka yang harus dilestarikan, terdiri: bunga Raflesia Arnoldi, bunga Kibut (bunga bangkai), angrek Vanda Hokeriana, Harimau, Tapir, Gajah, Siamang, Beruang, Luisang, dan sebagainya.⁴

Tabel 1.1 Kunjungan Wisatawan Menurut Kunjungan Hotel Tahun 1993-1998

No	Tahun	Bintang	Melati	Jumlah
1	1993	4.224	14.461	18.685
2	1994	4.604	18.587	23.191
3	1995	7.201	26.002	33.203
4	1996	9.108	31.769	40.877
5	1997	9.017	134.592	143.639
6	1998	7.197	48.755	55.952

Sumber: Dinas Pariwisata Propinsi Bengkulu

Melihat potensi kepariwisataan yang dimiliki, cukup beralasan bagi Propinsi Bengkulu untuk mengembangkan sektor pariwisata yang ada sebagai sumber pendapatan daerah. Pengembangan sektor kepariwisataan diharapkan mampu mendorong arus kunjungan wisatawan masuk ke Propinsi Bengkulu, baik wisatawan nusantara maupun wisatawan mancanegara. Jumlah kunjungan dan lamanya waktu berkunjung para wisatawan tersebut diharapkan dapat menyerap uang yang dibelanjakan mereka, hal ini tentu saja akan berpengaruh terhadap pendapatan daerah. Berkembangnya sektor kepariwisataan dapat pula berdampak terhadap peluang membuka dan memperluas lapangan kerja bagi masyarakat setempat. Berhasil atau tidaknya suatu industri pariwisata tergantung dari kesiapan daerah yang menjadi tujuan wisata. Kesiapan ini meliputi: Atraction

⁴ Buletin Pengembangan Pariwisata Propinsi Bengkulu, Terbitan I, 1998.

(atraksi yang ditampilkan), Amenities (fasilitas akomodasi), dan Accesibilities (tersedianya sarana dan prasarana).

I.2.1. Kondisi Kepariwisataaan Propinsi Bengkulu

Bertitik tolak dari Rencana Induk Pengembangan Pariwisata Daerah (RIPPD) Bengkulu, prioritas pengembangan kepariwisataan diberikan kepada Kotamadia Bengkulu, dan Kabupaten Rejang Lebong ke dalam suatu bentuk poros pengembangan Bengkulu-Curup.

Sektor pariwisata Kotamadya Bengkulu diharapkan akan berperan sebagai pelumas dan perangsang terhadap program pembangunan daerah secara sektoral di samping pengembangan sektor pariwisata itu sendiri merupakan bagian atau sub-sistem pembangunan daerah. Prioritas Kotamadya Bengkulu sebagai perintis perkembangan kepariwisataan di daerah Propinsi Bengkulu didukung oleh perkembangan-perkembangan:

- Kotamadya Bengkulu sebagai ibukota Propinsi Bengkulu berarti juga akan merupakan sentral pembangunan daerah.
- Dengan segala potensi infra dan supra struktur yang dimiliki sudah cukup memadai dan akan memberikan prospek positif sebagai “gerbang utama” daerah sekaligus akan berfungsi sebagai Pusat Pengembangan Pariwisata Daerah Bengkulu.
- Kotamadya Bengkulu sebagai pusat Pemerintahan daerah akan merupakan pusat orientasi segala kegiatan sosial dan ekonomi daerah, dan juga sebagai daerah urban akan memberikan kecendrungan sebagai Pusat Pertumbuhan Daerah (generating area).
- Oleh dukungan aset-aset wisata dan segala industri pariwisatanya telah memperkuat Kotamadya Bengkulu sebagai daerah tujuan (destination-area) dan bertindak sebagai titik pusat penyebaran wisatawan (tourist-distribution).
- Kotamadya Bengkulu sebagai pusat pendidikan lingkup daerah dan pusat segala kegiatan masyarakat secara langsung sudah memiliki aspek local-demand yang cukup besar sehingga perlu mendapatkan perhatian dan penanganan yang cukup serius.

I.2.2. Potensi Alam Pantai Nala.

Pantai Nala dengan laut dan ombaknya serta hutan cemara yang begitu indah untuk dinikmati, merupakan obyek rekreasi yang menarik untuk dikunjungi. Di pantai Nala, orang dapat melakukan kegiatan yang setiap hari dapat dilakukannya, seperti berenang dilaut, memancing dan sebagainya.

Pantai Nala di utara pantai Panjang berjarak 3 Km dari pusat kota memiliki kesamaan dari segi panorama alamnya. Kondisi pantai yang memiliki panjang 8 Km dan lebar 500 m serta memiliki kontur tanah 0%-5% yang memudahkan dalam penataan kawasan ini. Sedangkan vegetasi yang banyak ditumbuhi cemara laut (*Casuarina Sumatrana*) menjadi ciri khas dari pantai-pantai yang ada di Bengkulu terdapat juga di pantai Nala yang menjadi salah satu daya tarik kawasan. Keindahan lain yang terdapat di pantai Nala adalah sunset yang dapat dinikmati pada saat matahari tenggelam.⁵

Potensi alam yang begitu baik belum dimanfaatkan, ini dapat dilihat dengan adanya penataan apa adanya tanpa formulasi penataan yang baik. Bentuk penataan yang bersifat pemenuhan kebutuhan semata (fungsi), artinya produk yang dihasilkan hanya ketika ada peluang untuk menciptakan tanpa melihat pendukung lainnya yang dapat mempengaruhi sebuah penciptaan. Fasilitas yang ada dirasa masih kurang memadai tetapi untuk mendukung fasilitas yang ada telah dibangun jalan beraspal yang membentang ditepi kawasan pantai dan dapat dilalui segala jenis kendaraan.

Dari hasil pengamatan dapat dilihat bahwa pada hari biasa jumlah wisatawan tidak begitu besar bila dibandingkan hari-hari besar seperti hari Raya Idul Fitri, hari Kemerdekaan RI, dan hari besar lainnya. Karena pada hari-hari tersebut dipertunjukkan berbagai acara kesenian, pameran dan sebagainya yang khusus dipergelarkan pada hari tersebut. Jumlah wisatawan pada hari tersebut sangat melimpah.



Gambar.1.1. Peta Sebaran Obyek Wisata di Kotamadya Bengkulu
Sumber: DPU. Subdin Cipta Karya Bengkulu

Kondisi sarana dan prasarana penunjang yang belum begitu baik dan lengkap cukup berpengaruh juga terhadap keberadaan tempat wisata ini. Permasalahan lain yang muncul di pantai Nala adalah penebangan pohon cemara oleh masyarakat yang digunakan sebagai kayu bakar, adanya pembuangan sampah kelaut oleh masyarakat disekitar kawasan dan sebagainya. Akibat pengerusakan yang terjadi pada pantai Nala ini adalah mempengaruhi keindahan pantai Nala dan pantai-pantai disekitarnya.

I.2.3. Seni dan Budaya Bengkulu

Kegiatan informasi, pameran, pemasaran seni dan budaya di Bengkulu sering dilakukan, dengan berbagai bentuk acara yang bersifat kegiatan temporer artinya tidak tetap, hal yang sering diikuti adalah pameran umum lokal seperti:

- Pameran industri dalam Rangka Perayaan Tabot

⁵ DPU, Subdin Cipta Karya Bengkulu.

- Pameran Pembangunan Propinsi Bengkulu
- Pertunjukan seni dan budaya pada hari-hari besar seperti: hari Raya Idul Fitri, hari Kemerdekaan RI, dan sebagainya.

Pada acara tersebut banyak menarik minat pengunjung baik wisatawan nusantara maupun wisatawan mancanegara. Dengan potensi seni dan budaya yang merupakan ciri khas daerah seperti: seni kerajinan kain batik Basurek daerah Bengkulu, seni kerajinan tenun-tenunan, seni tari-tarian, rumah tradisional masing-masing suku yang ada di Propinsi Bengkulu dan alat-alat kesenian tradisional (Ginggong, Sudan, Regin dan lain-lain) yang dapat ditampilkan kepada wisatawan. Seperti yang dinyatakan oleh Wing Hartono, Pariwisata, Rekreasi dan Entertainment, bahwa keberadaan barang seni pada suatu obyek wisata sangat berperan dalam meningkatkan arus para wisatawan yang datang mengunjungi obyek wisata tersebut.

I.3 Permasalahan

Kegiatan pariwisata pada dasarnya adalah kegiatan rekreasi dan melepaskan diri dari kegiatan rutinitas sehari-hari yang menjenuhkan sehingga suatu lokasi wisata harus mampu menjadi media yang dengan potensi keindahan alam dan atraksi yang ada, serta suasananya harus mampu menarik minat dan memberikan kesan santai bagi wisatawan yang berkunjung ke lokasi tersebut. Berkaitan dengan hal tersebut diatas, maka perlu diperhatikan di lokasi kawasan wisata pantai Nala mencakup beberapa permasalahan.

I.3.1. Permasalahan Umum

Bagaimana menampilkan sosok kawasan wisata yang menyatu dengan alam dan budaya lokal. Dan bagaimana menghadirkan suatu fasilitas rekreasi seni dan budaya sebagai wadah informasi, penampungan produktivitas, kreatifitas, memamerkan dan memasarkan karya seni dan budaya yang dapat menunjang perkembangan seni dan budaya serta mampu menarik minat pengunjung selain keindahan yang ada pantai Nala. Dengan pemenuhan fasilitas untuk berlangsungnya kegiatan tersebut.

I.3.2. Permasalahan Khusus

1. Bagaimana menciptakan pasar seni dan budaya yang kontekstual.
2. Bagaimana menciptakan tata ruang luar yang rekreatif.

I.4. Tujuan dan Sasaran

I.4.1 Tujuan

Menyusun konsep perencanaan dan perancangan fasilitas rekreasi seni dan budaya di kawasan pantai Nala Bengkulu dengan pendekatan arsitektur tradisional Bengkulu sebagai wadah untuk menampung kegiatan pusat informasi, promosi dan pemasaran hasil seni dan budaya.

I.4.2. Sasaran

Menghasilkan sebuah pasar seni dan budaya sebagai pendukung kawasan wisata pantai Nala dalam rangka mengembangkan kepariwisataan Bengkulu.

I.5 Keaslian Penulisan

Nama : Suriyanti K, No.Mhs :94 340 157/TA/UII/99

Judul : *Pasar Seni di Yogyakarta.*

Permasalahan :Pasar seni di Yogyakarta sebagai wadah rekreasi budaya yang kontekstual dengan lingkungan.

Nama : Tyasmoko, No.Mhs :94 340 112/TA/UII/98

Judul : *Pasar Seni dan Kerajinan di Mataram.*

Permasalahan : Bagaimana penataan ruang sehingga tidak terjadi crossing antar kegiatan, penataan ruang yang dinamis dan rekreatif, penuangan peampilan bentuk fisik yang tidak terlepas dari bentuk tradisional.

I.6. Lingkup Pembahasan dan Batasan

I.6.1. Lingkup Pembahasan

Pembahasan ditekankan pada permasalahan dalam lingkup arsitektur tradisional Kotamadya Bengkulu yaitu penataan ruang, penampilan bangunan, dan pemenuhan suasana rekreatif pada bangunan pasar fasilitas rekreasi seni dan

budaya sebagai pedoman dalam perancangan. Untuk masalah-masalah di luar lingkup arsitektur tradisional hanya akan di bahas secara selektif, sejauh mendukung masalah pokoknya.

I.6.2. Batasan

Materi seni dan budaya yang akan di pamerkan dan di pasarkan adalah rumah-rumah adat suku-suku yang ada di Propinsi Bengkulu, seni kerajinan batik Basurek dan tenun, sedangkan karya seni dan budaya lainnya sebagai pendukung.

I.7. Metodologi

I.7.1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

- Study Literatur

Memperoleh data dari buku-buku, majalah, hasil penelitian dan sebagainya yang terkait dengan permasalahan yang akan diselesaikan.

- Survei Instansional

Memperoleh data-data dari instansi yang terkait seperti:

- Dinas Pariwisata
- Dinas Tata Kota
- Museum Daerah
- Perputakaan Daerah
- Dan sebagainya.

- Interview

Mengadakan wawancara kepada pihak-pihak dan instansi terkait yang memiliki hubungan dengan pengembangan kawasan pantai Nala Bengkulu.

- Rekaman Gambar

Mendokumentasikan photo-photo dan gambar-gambar yang terkait dengan permasalahan yang harus dibahas.

I.7.2. Metode Pembahasan

Pembahasan dilakukan dengan metode analisis-sintetis, yaitu

mengidentifikasi permasalahan, menganalisis data-data yang berhubungan kemudian menentukan langkah-langkah penyusunan perancangan.

Pengumpulan data-data pendukung pembahasan menggunakan cara survey lapangan, wawancara, studi literatur, survey instansional, dan analogis terhadap kasus-kasus yang sudah ada. Data dapat di bagi menjadi:

1. Data primer, meliputi: survey lapangan dan wawancara.
2. Data skunder, meliputi: studi literatur, survey instansional, dan analogis terhadap kasus-kasus yang ada.

I.8. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Menguraikan tentang pengertian judul, latar belakang, kondisi kepariwisataan di Bengkulu, Potensi Pantai Nala, permasalahan, tujuan dan sasaran, keaslian penulisan, lingkup pembahasan, metode pembahasan dan kerangka pola pikir.

BAB II : TINJAUAN PASAR SENI DAN BUDAYA

Berisi tentang tinjauan faktual pasar seni dan budaya yang ada di Bengkulu, arsitektur tradisional Bengkulu, kondisi dan potensi yang ada di pantai Nala.

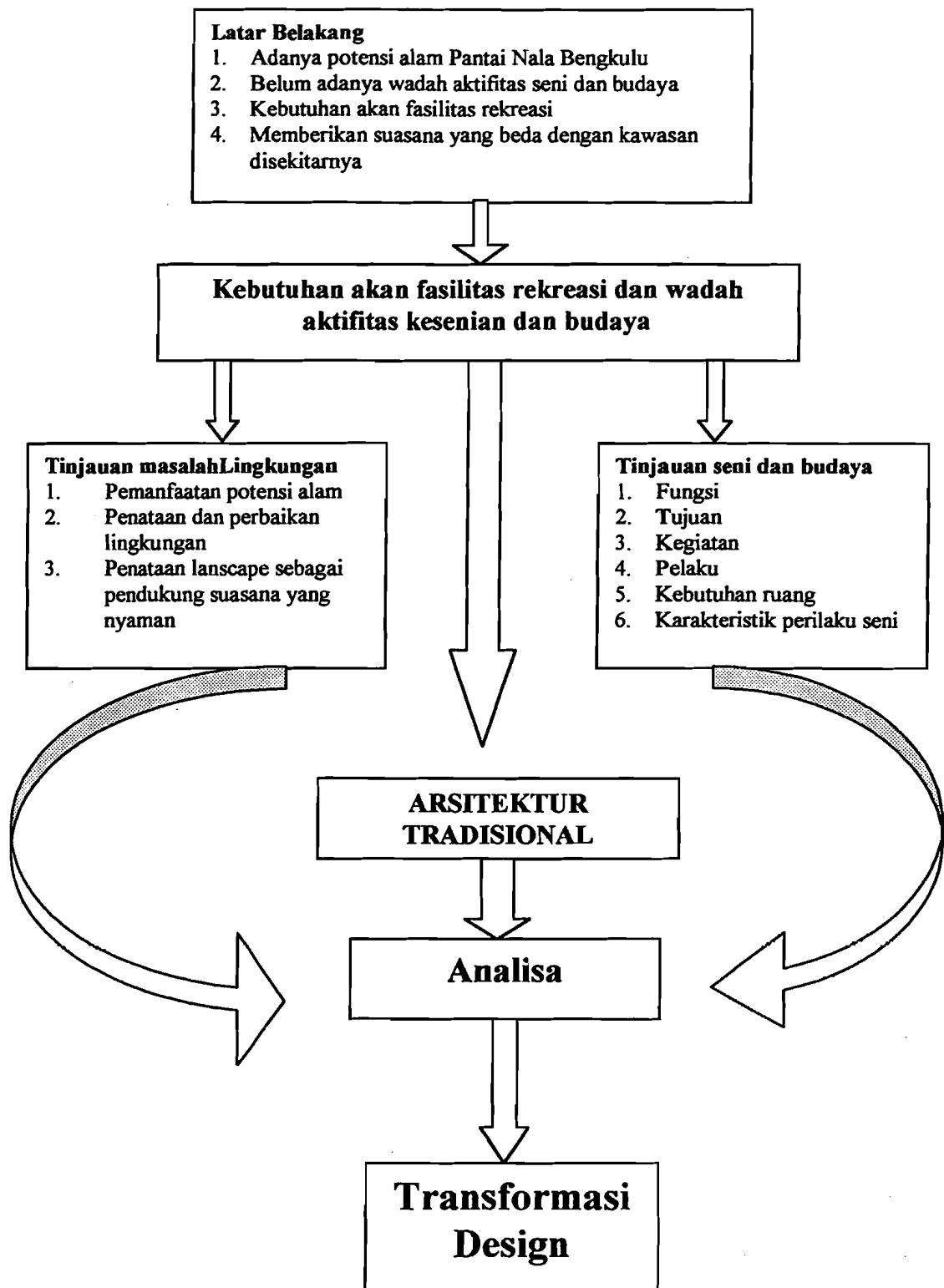
BAB III : ANALISA PASAR SENI DAN BUDAYA.

Menguraikan tentang pendekatan-pendekatan dalam penyusunan dasar perencanaan dan perancangan Pasar Seni dan Budaya di pantai Nala Bengkulu, memuat tentang lokasi dan site, kebutuhan ruang dan persyaratan ruang, pola hubungan dan organisasi tata ruang dan penampilan bangunan.

BAB IV :KONSEP DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN PASAR SENI DAN BUDAYA DI PANTAI NALA BENGKULU

Membahas tentang konsep dasar pasar seni dan budaya di pantai Nala Bengkulu sebagai transformasi ke desain, meliputi hal-hal yang berkaitan dengan permasalahan yaitu tata massa, penampilan dan bentuk bangunan, tata ruang dalam, tata ruang luar, struktur dan utilitas bangunan.

I.9. Kerangka Pola Pikir



BAB II

TINJAUAN PASAR SENI DAN BUDAYA

II.1. Tinjauan Teoritis

II.1. Pasar Seni dan Budaya

Aktivitas wisatawan yang berkunjung ke obyek wisata biasanya selalu menginginkan kenangan mereka saat berada disuatu daerah yang tak terlupakan. Hal ini diabadikan dengan pembelian berbagai hasil industri dan hasil kesenian yang merupakan ciri khas tersebut yang dikenal dengan cinderamata. Selain itu mereka yang berkunjung, ingin sekali mengetahui budaya dari daerah yang mereka kunjungi dan mendokumentasikanya melalui photo-photo dan video bersama dengan ciri-ciri khas dari daerah tersebut yang dapat mengingatkan mereka dengan suatu tempat seperti: rumah adat, alat transportasi, dan sebagainya. Wadah yang dapat menampung hasil seni dan budaya yang ada tersebut adalah berupa pasar seni dan budaya sebagai fasilitas pendukung suatu kawasan wisata.

II.1.1. Pengertian Pasar Seni dan Budaya

a. Pasar

Pasar, adalah tempat berkumpulnya masyarakat dari segala golongan dengan tujuan komunikasi, transfer barang, informasi, rekreasi, dan komersial.⁶

b. Seni

Seni, adalah keahlian membuat karya yang bermutu dilihat dari segi keindahannya. Karya yang diciptakan dengan keahliannya yang luar biasa seperti seni lukis, patung, tari, dan lainnya. Kesanggupan akal untuk menciptakan sesuatu yang bernilai tinggi.⁷

c. Budaya

Budaya, adalah suatu hasil karya atau aktifitas dan penciptaan batin manusia

⁶ Wiyardi, Sistem Pemasaran dan Peranannya Terhadap Ekonomi Kota, dalam Suriyanti, hal 8.

⁷ Kamus Besar Bahasa Indonesia, Dept. P&K, Balai Pustaka, 1995.

seperti kepercayaan, kesenian, adat istiadat.⁸

d. Pantai

Pantai, adalah perbatasan antara daratan dan lautan atau massa air lainnya dan bagian yang dapat pengaruh dari air tersebut; Pantai adalah daerah pasang surut diantara pasang tertinggi dan terendah.⁹

Pasar Seni dan budaya adalah fasilitas penunjang obyek wisata pantai Nala. Dimana tujuannya adalah untuk memberikan atraksi penunjang selain dari atraksi alam pantai (keindah alami obyek seperti ombak, vegetasi, dan sebagainya).

II.1.1.2. Jenis Pasar Seni dan Budaya

Berikut beberapa jenis fasilitas seni dan budaya yang ada di Indonesia:¹⁰

1. Pasar Seni Nasional, yaitu pasar seni yang menampung karya seni dan seniman yang berasal dari berbagai daerah seluruh Nusantara. Contohnya Pasar Seni Ancol di Jakarta.
2. Pasar Seni dan Budaya, yaitu pasar seni yang menampung kegiatan seni dan seniman yang berskala regional. Contohnya Pasar Seni Sukowati di Bali.
3. Pasar Seni Khas, yaitu pasar seni yang menampung kegiatan seni dan seni khusus dari suatu daerah. Contohnya kerajinan perak di Kota Gede Yogyakarta.
4. Pasar Seni Temporer, yaitu pasar seni yang keberadaannya tidak permanen, kegaitannya biasanya berada di tempat-tempat yang berdekatan dengan obyek wisata Kraton, Malioboro, Taman Sari dan lain-lain.

II.1.1.3. Fungsi, Tujuan dan Motivasi Pengadaan Pasar Seni dan Budaya

Fungsi Pasar Seni dan Budaya adalah:

- Sebagai wadah informasi seni dan budaya.
- Sebagai wadah memamerkan karya seni dan budaya.
- Sebagai sarana pendukung kawasan.

⁸ Kamus Besar Bahasa Indonesia, Dept. P&K, Balai Pustaka, 1995.

⁹ Kamus Besar Bahasa Indonesia, Dept. P&K, Tim PKPP, 1988.

- Sebagai wadah peragaan karya seni dan budaya.
- Sebagai sarana komunikasi seniman dengan wisatawan serta antara seniman dengan seniman lainnya.
- Sebagai wadah seni dan budaya yang ada di propinsi Bengkulu dalam pengembangan pariwisata Bengkulu.

Berdasarkan pengertian pasar seni dan budaya, maka pasar seni dan budaya bertujuan:

- Memberikan kesempatan kepada seniman dan pengrajin untuk berkarya dan berkreasi.
- Mendekatkan produsen (seniman/pengrajin) kepada masyarakat.
- Mendekatkan aspirasi masyarakat terhadap seni dan budaya daerah.
- Sebagai sarana penelitian bagi disiplin ilmu yang terkait.
- Menggali potensi seni dan budaya yang dalam mengembangkan pariwisata di Bengkulu.
- Mendukung aktifitas yang ada dipantai Nala sebagai daya tarik lain.

Sedangkan motivasi Pengadaan Pasar Seni dan Budaya di Pantai Nala

- **Motivasi Kepariwisataan**

Meningkatkan daya tarik terhadap kawasan pantai Nala dan meningkatkan transaksi jual beli karya seni dan budaya serta mengembangkan seni dan budaya daerah.

- **Motivasi Ekonomi**

Untuk meningkatkan pendapatan dan taraf hidupseniman dan pengrajin serta masyarakat setempat melalui penjualan barang-barang seni dan budaya untuk souvenir, sehingga meningkatkan sektor pariwisata.

- **Motivasi Pendidikan**

Pasar seni dan budaya selain sebagai tempat rekreasi juga mempunyai andil untuk memperluas pengetahuan semua disipilin ilmu yang terkait dan masyarakat dalam mempertahankan seni dan budaya, dengan cara melihat dan mempelajari proses pembuatan karya seni dan budaya.

¹⁰ K, Suriyanti, Tugas Akhir, 1999,hal 9.

II.1.1.4. Klasifikasi Jenis Cara Kerja Seni Kerajinan Digolongkan Menjadi¹¹

- Berdasarkan pembuatan: pahat/tanah, batik/tenun, ukir, cor/las.
- Berdasarkan bahan dasar: kulit, kayu, gerabah, batu, tanah liat, sabut.
- Berdasarkan hasil produksi: perhiasan, barang-barang dekoratif, dan sebagainya.

II.1.1.5. Pasar Seni dan Budaya sebagai Wadah Promosi dengan Fungsi dan Karakter Rekreatif.¹²**a. Fungsi**

Adalah sebagai wadah untuk memperkenalkan serta mempromosikan produk-produk karya seni dan budaya kepada masyarakat luas, dengan tujuan sebagai tempat rekreasi dan menarik konsumen untuk membeli.

b. Sifat dan Karakter

Kegiatan promosi menurut kegiatan yang diwadahi adalah sebagai berikut:

- Promosi Aktif

Adalah kegiatan promosi melalui peraga display dari proses pembuatan barang kerajinan kepada konsumen langsung.

- Promosi Pasif

Adalah kegiatan promosi melalui pameran maupun peragaan dengan penyajian material dagangan yang menarik pada stand-stand penjualan.

Dan karakter dari kegiatan promosi adalah:

- Komunikatif**- Terbuka****- Intim****c. Karakteristik Rekreatif**

Menurut Francis J. Geck, 1984 rekreatif merupakan sesuatu yang tidak membosankan, tidak monoton, memberikan kesenangan dan sesuatu yang menghibur. Menurut pewardahannya, rekreasi dibedakan menjadi:

- Rekreasi Tertutup, yaitu rekreasi yang dikerjakan didalam ruangan,

¹¹ Muhammad, Tugas Akhir, 1997, hal 13.

¹² Mulyono, Tugas Akhir, 1994, hal.10.

seperti melihat dan memperagakan proses pembuatan karya seni, berbelanja, makan/minum, diretoran, dan sebagainya.

- Rekreasi Terbuka, yaitu yang dilakukan diluar ruangan, seperti berjalan-jalan ditaman, menikmati keindahan *Open Space* dan sebagainya.

Dalam merealisasikan defenisi rekreatif tersebut, terdapat beberapa elemen yang dapat dimanfaatkan dalam menciptakan suasana rekreatif baik luar maupun dalam bangunan yang dapat menegaskan bagian dari karakter rekreatif. Elemen-elemen yang dapat dipakai adalah elemen air, vegetasi, dan batu-batuan.

Karakter rekreasi dapat tercermin pada beberapa hal, (Muhli. SA, 1999, hal 18):

- Keanekaragaman, untuk menciptakan karakter rekreatif pada ruang dalam maupun luar, perlu adanya keanekaragaman dari beberapa hal yang dipakai pada suatu perancangan, dengan cara mengkomposisikannya.
- Pola Pattern
Ada beberapa pola yang dipakai dalam menciptakan suasana rekreatif pada suatu ruangan, seperti pola linier dan cluster.
- Sistem
Sistem merupakan urutan yang jelas, dimana sistem yang dipakai sesuai dengan kebutuhan pada bangunan yang bersangkutan.
- Suasana/ Kualitas Ruangan
Suasana/ kualitas ruangan dipengaruhi oleh pencahayaan dan pengahawaan.

II.1.1.6. Karakteristik Kegiatan Promosi

Karakteristik Kegiatan Promosi Hasil Seni dan Budaya. Ada beberapa karakter kegiatan promosi karya seni dan budaya, antara lain:¹³

1. Formal, yaitu pola kegiatan yang terencana, teratur dan administratif.

Kegiatan pameran ini harus terencana dengan baik tempat maupun waktu

pelaksanaannya.

2. Rekreatif, kegiatan pameran mampu memberikan hiburan pada pengunjung.
3. Representatif, kegiatan pameran harus mampu memberikan hiburan kepada pengunjung.
4. Berorientasi, kegiatan yang dilakukan dengan arah pergerakan untuk dapat menikmati hasil seni dan budaya yang dipamerkan.
5. Atraktif, kegiatan menarik kegiatan pengunjung melalui penyajian tata ruang dalam, penampilan bentuk fisik bangunan dan penyelesaian pintu masuk (entrance) ke bangunan.
6. Komunikatif, mampu menyampaikan pesan melalui tatanan visualisasi penyajian produk seni dan budaya yang mampu memberikan penjelasan.
7. Apresiatif dan edukatif, melakukan sendiri macam-macam kegiatan seni dan budaya secara mendalam, sehingga mengetahui apa dan bagaimana seni dan budaya yang dibuatnya.

II.1.1.7. Pola Kegiatan Promosi

Pola kegiatan promosi hasil seni dan budaya. Kegiatan promosi dapat dibedakan menurut kegiatan komunikasinya, yaitu:¹⁴

- Komunikasi langsung, adalah melalui pameran karya seni dan budaya langsung kepada konsumen.
- Komunikasi tidak langsung, adalah melalui media promosi secara deskriptif.

Kegiatan pameran langsung, dibagi menurut waktu pelaksanaannya, yaitu:

- Pameran tetap, adalah kegiatan pameran yang sifatnya kontinyu (setiap hari) dari beberapa seni dan budaya.
- Pameran berskala (temporer), adalah kegiatan pameran yang sifatnya *insidental* pada waktu-waktu tertentu.

II.1.1.8. Pelaku dan Kegiatan Seni dan Budaya

1. Program Kegiatan
 - a. Kegiatan pelayanan umum

¹³ Hamidah, Noor, Tugas Akhir, 1998, hal.32.

¹⁴ Hamidah, Noor, Tugas Akhir, 1998, hal 33.

- Pelayan fasilitas-fasilitas umum seperti parkir pengunjung, lavatori umum, musholla.

- Pelayanan fasilitas makan minum, taman, plaza.

b. Kegiatan perdagangan

- Jual-beli langsung antar seniman selaku pedagang dengan pengunjung yang berperan sebagai pembeli.

- Pertunjukan seni dan budaya sebagai jasa hiburan seperti: seni tari, seni suara atau nembang dan seni musik.

c. Kegiatan Edukatif

- Pengunjung rekreasi seni dan budaya dapat meningkatkan wawasan tentang seni dan budaya dan perkembangannya selama ini.

Kegiatan pembinaan meliputi:

- Ceramah

- Diskusi

- Informasi

d. Kegiatan rekreasi

Rekreasi adalah pembuatan atau aktivitas yang menyegarkan tubuh, membangun minat dan menciptakan kesegaran pikiran dan perasaan yang enak.

Kegiatan rekreasi meliputi:

- Berjalan-jalan sambil melihat-lihat dan menikmati hasil seni rupa dan kerajinan pada kios-kios.

- Duduk di taman/café sambil makan makanan kecil.

- Melihat-lihat pameran dan pertunjukan seni dan budaya serta pertunjukan seni lainnya yang diadakan pada arena rekreasi seni dan budaya

Kegiatan rekreasi ini bersifat pasif dan singkat.

e. Kegiatan pengelolaan

Meliputi kegiatan pengelolaan administratif badan pelaksana, rapat dan sebagainya. Menyelenggarakan kegiatan keluar seperti kerja sama antar badan pemerintah, asosiasi, swasta dan kedalam berupa pengaturan dan

pelayanan setiap kegiatan dalam fasilitas rekreasi seni dan budaya dan usaha pemeliharaan.

f. Kegiatan pelayanan

Kegiatan pelayanan meliputi:

- Kegiatan pelayanan mechanical dan elektical
- Kegiatan pemeliharaan dan keamanan, serta kebersihan bangunan.

2. Pelaku kegiatan

- Seniman
- Pengunjung
- Penjual
- Pengelola
- Materi perdagangan berupa barang hasil seni kerajinan.

3. Kebutuhan pewadahan fasilitas

a. Kelompok kegiatan umum

- Tempat parkir
- Kegiatan ibadah bagi yang beragama islam/musholla.

b. Kelompok kegiatan utama

- Membutuhkan wadah atau unit-unit penjualan untuk membuat dan menata hasil karya seni dan budaya.

c. Kelompok kegiatan pendukung

- Ruang serba guna
- Arena pementasan
- Taman-taman/plaza
- Café/warung

d. Kelompok kegiatan penunjang

- Ruang pengelola
- Parkir untuk pengelola

e. Kelompok kegiatan pelayanan

- Pelayanan mechanical dan elektrik
- Lavatory
- Cleaning service.

II.1.2. Aspek Pendukung Kawasan Wisata

Aspek yang dapat mendukung kawasan terdiri dari:

□ Aspek Ekonomi

Faktor ekonomi menjadi penting dalam mendukung suatu kawasan wisata karena apabila kondisi perekonomian yang baik akan memberikan dampak yang baik juga bagi sektor-sektor lainnya, dalam hal ini adalah sektor pariwisata sebab jumlah kunjungan yang mengunjungi kawasan wisata juga meningkat dan otomatis dapat meningkatkan taraf hidup masyarakat setempat.

□ Aspek Sosial

Aspek sosial dan budaya sangat mendukung keberadaan suatu kawasan wisata karena aspek ini dapat memberikan suatu pengalaman yang berbeda bagi para wisatawan yang mengunjungi suatu kawasan wisata.

□ Aspek Fisik

Adanya aspek fisik yang merupakan obyek langsung untuk dijadikan sebagai obyek wisata maupun suatu obyek pendukung kawasan wisata yang dapat dikunjungi oleh para wisatawan.

II.2. Tinjauan Tata Ruang Pada Pasar Seni dan Budaya

Ruang pada dasarnya adalah wadah atau tempat dari suatu kegiatan, menurut Aristoteles dalam Van de Ven, 1991, ruang adalah elemen terbatas dalam suatu dunia yang terbatas pula. Elemen terbentuknya ruang banyak di pengaruhi oleh sistem sirkulasi.

Sirkulasi pada pasar seni dan budaya, menurut pelaku kegiatannya dapat dibedakan menjadi dua, yaitu:

- a. Sirkulasi Manusia
- b. Sirkulasi Kendaraan

Sedangkan jenis sirkulasi terdiri dari:

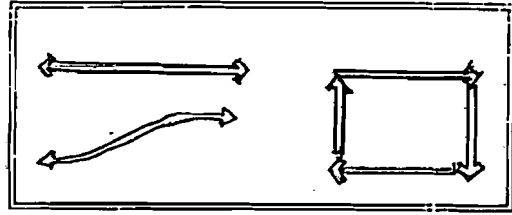
- a. Sirkulasi Terbuka : santai, dinamis, leluasa.
- b. Sirkulasi Tertutup : akrab, dinamis, komunikatif.

Sistem sirkulasi di dalam bangunan merupakan jalur yang ikut mendukung

terbentuknya gubahan-gubahan ruang dalam bangunan. Berdasarkan pola konfigurasi jalannya, sirkulasi pada bangunan dapat dibedakan beberapa macam, diantaranya adalah sebagai berikut:¹⁵

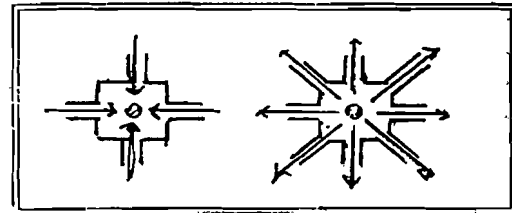
1. *Konfigurasi Linier*

Merupakan unsur pengorganisir yang utama untuk satu deretan ruang yang dapat membentuk lurus, lengkung, atau berpotongan dengan yang lainnya.



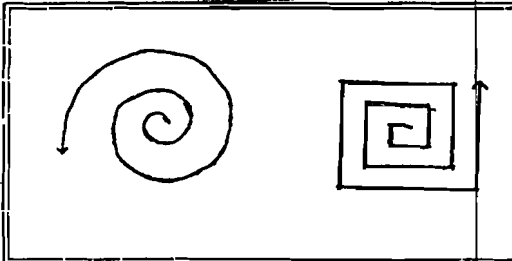
2. *Konfigurasi Radial*

Sedang radial memiliki jalan berkembang dengan arah pergerakan dari atau menuju pada sebuah pusat.



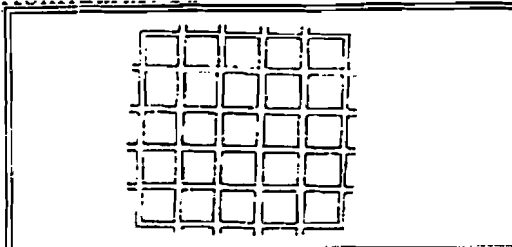
3. *Konfigurasi Spiral*

Merupakan jalan dengan pergerakan yang berasal dari sebuah pusat, berputar mengelilingi dengan jarak yang berubah.



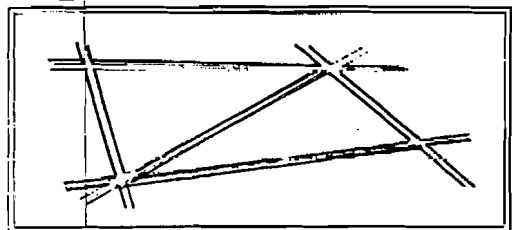
4. *Konfigurasi Grid*

Konfigurasi grid merupakan bentuk yang terdiri dari dua jalan sejajar yang saling berpotongan pada jarak yang sama dan menciptakan kawasan ruang segi empat.



5. *Konfigurasi Cluster*

Membentuk jaringan yang saling berpotongan pada titik tertentu dan bersifat lebih acak.



Gambar 2.1. Konfigurasi Pola Sirkulasi

Sumber: Francis, D. K. Ching, *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Susunannya*, Erlangga, Jakarta, 1991

¹⁵ Francis, D. K. Ching, *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Susunannya*, Erlangga, Jakarta, 1991.

II.2.1 Tata Ruang Luar

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam perancangan tata ruang luar adalah jumlah massa dan gubahan massa dan lansekap.¹⁶

1. Jumlah Massa

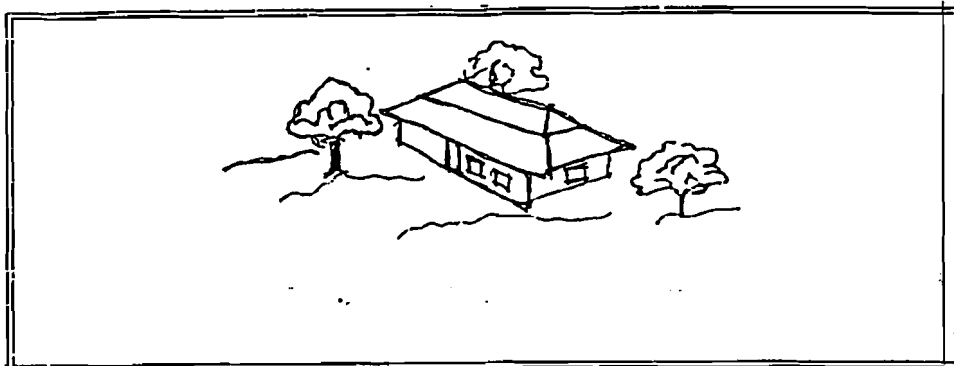
Untuk menentukan jumlah massa maka perlu diperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- Jenis kegiatan yang diwadahi.
- Sesuai dengan kegiatan yang berlangsung didalam pasar seni dan budaya.
- Sesuai dengan tuntutan pasar seni dan budaya sebagai sarana rekreasi.
- Sesuai dengan tuntutan adanya kesamaan dalam mendapat pengunjung.

Dalam menentukan jumlah massa, alternatif yang bisa dipilih, yaitu:

1. Massa Tunggal

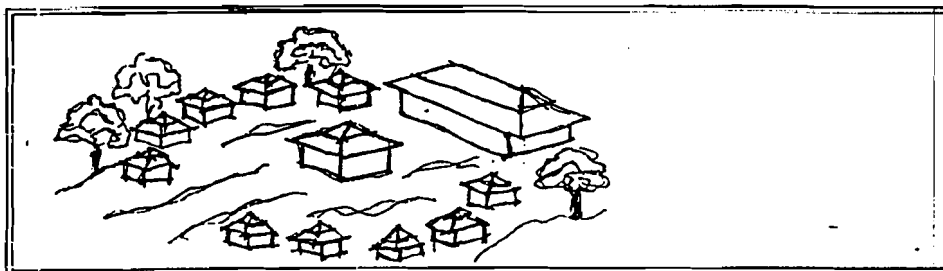
Semua kegiatan yang ada ditampung didalam satu massa.



Gambar 2.2. Sketsa Massa Tunggal
Sumber: Pribadi

2. Massa Jamak

Masing-masing kelompok kegiatan diwadahi dalam beberapa massa yang terpisah-pisah.



Gambar 2.3. Sketsa Massa Jamak
Sumber: Pribadi

¹⁶ Gunawan, Tugas Akhir, 1996 (dalam Suriyanti, K. hal 14)

Dari dua alternatif tersebut, maka dirasa lebih tepat jika menggunakan massa jamak, disamping lebih dinamis juga memenuhi keempat kriteria yang telah disebutkan diatas.

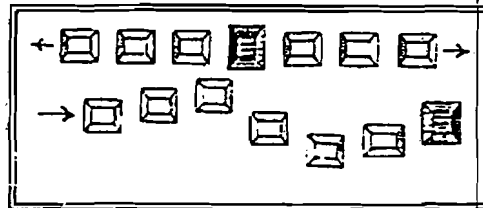
2. Gubahan Massa

Pola gubahan massa ini tidak terlepas dari tuntutan beberapa kegiatan yang ditampung dalam pasar seni dan budaya. Tuntutan akan kesamaan dalam mendapat pengunjungan bagi unit-unit penjualan dan tuntutan fungsi rekreatif merupakan unsur yang menentukan pola gubahan massa yang akan diterapkan.

Ada beberapa bentuk gubahan massa yaitu:¹⁷

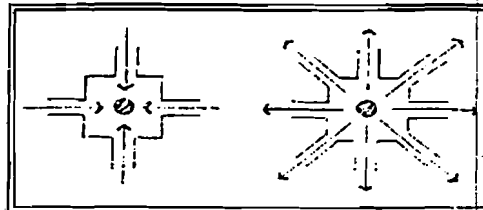
a. Gubahan massa linier

Terdiri dari gubahan massa yang teratur dalam suatu deret yang menunjang.



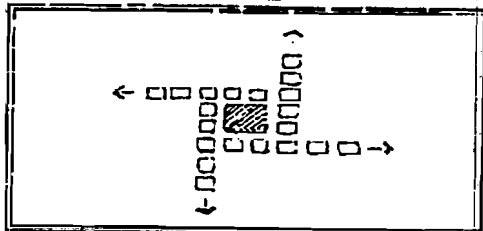
b. Gubahan massa terpusat

Terdiri dari atas sejumlah massa yang mengitari suatu massa yang berfungsi sebagai pusat orientasi.



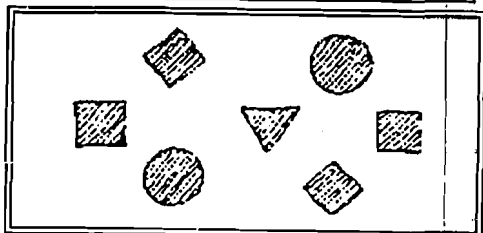
c. Gubahan massa radial

Merupakan pengembangan dari bentuk-bentuk linear yang berkembang dari bentuk-bentuk terpusat.



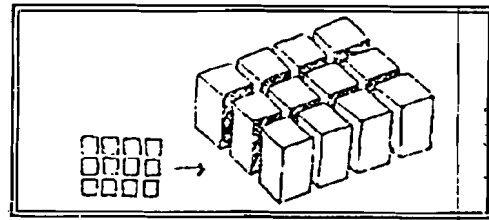
d. Gubahan massa cluster

Terdiri dari massa yang saling berdekatan. Orientasi massa dapat kesegala arah, sesuai dengan letak massa itu sendiri.



e. *Gubahan massa grid*

Terdiri dari massa modular dimana perletakan satu sama lain diatur dengan adanya grid.



Gambar 2.4. Gubahan Massa

Sumber : Francis, D. K. Ching, *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Susunannya*, Erlangga, Jakarta, 1991

II.2.1.2. Lansekap

Elemen landscape pada dasarnya dapat dibagi atas dua golongan besar, yaitu:

- a. Hard material/elemen keras, yaitu: perkerasan, conblok dan bangunan.
- b. Soft Material/elemen lunak, yaitu: tanaman.

II.2.2. Tata Ruang Dalam

Tata Ruang dalam melingkupi dimensi ruang dan pembatas ruang.¹⁸

- a. Dimensi ruang meliputi kebutuhan ragawi dan jiwani
 - 1) Kebutuhan ragawi: ukuran tubuh manusia, pergerakan dan perabotan.
 - 2) Kebutuhan jiwani: cita rasa, dorongan jiwa/ sausana yang diinginkan.
- b. Elemen Pembatas ruang meliputi lantai, dinding dan langit-langit.

1. Lantai

Berfungsi sebagai elemen dasar ruang sekaligus elemen pendukung adanya kegiatan, lantai di bedakan menjadi tiga bidang yaitu:

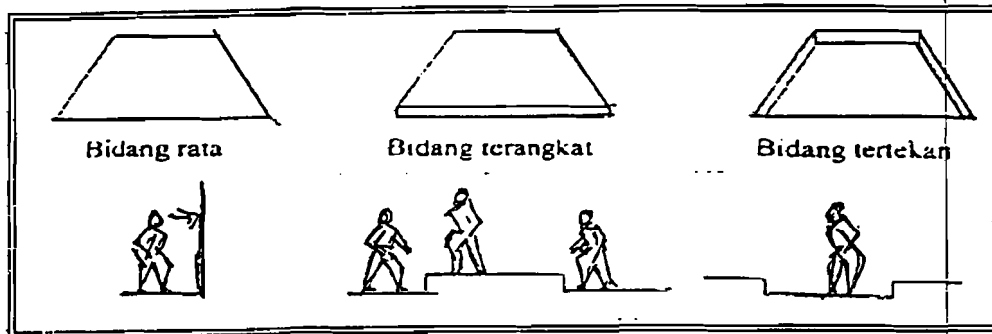
- a) bidang rata, biasanya berbentuk lantai pada umumnya, akan terasa ruang apabila ada perbedaan warna, permukaan (tekstur) dan material. Misalnya karpet atau tikar, bukan ruang dalam arti fisik tetapi untuk membuat perasaan ruang.
- b) Bidang terangkat, adalah bagian dari lantai yang ditinggikan oleh

¹⁷ Francis, D. K. Ching, *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Susunannya*, Erlangga, Jakarta, 1991

¹⁸ Hanif Budiman, 1994 dalam K, Suriyanti hal. 12.

adanya feil yang tetap berkesinambungan dengan ruang sekitarnya dengan tinggi titik mata sebagai patokannya.

- c) Bidang tertekan, adalah bidang lantai yang direndahkan, merupakan peralihan halus untuk menghubungkannya dengan ruang lain.

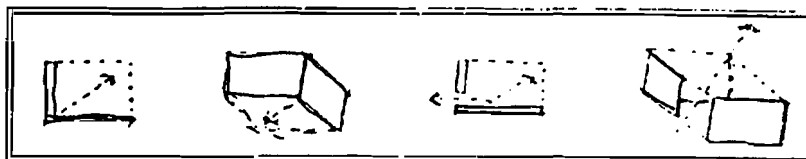


Gambar 2.5. Elemen Horizontal Bagian Bawah
 Sumber: K, Suriyanti hal. 13

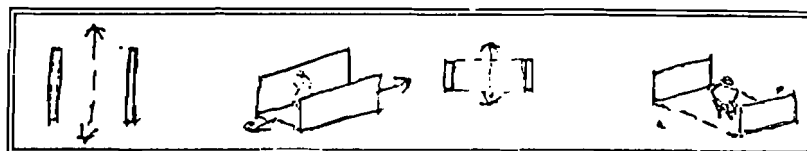
2. Dinding

Elemen vertikal yang berfungsi sebagai pembentuk ruang dan sebagai pembatas ruang serta struktur bangunan. Dinding dapat berupa kolom atau bidang. Bidang dapat di bedakan sebagai transparan, contohnya seperti kaca, dinding berlubang, roter dan jendela. Bidang masif berupa dinding secara utuh. Elemen bidang masif dapat di bedakan dalam empat kategori yaitu:

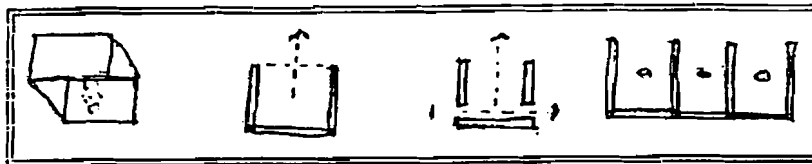
- a) pembatas bidang L



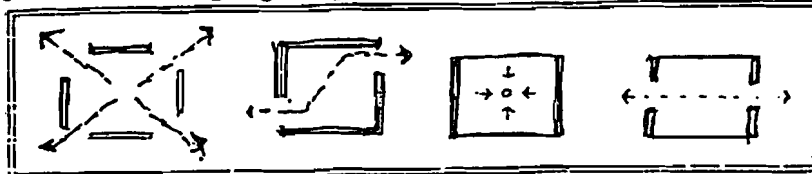
- b) pembatas 2 bidang sejajar



c) pembatas bidang U



d) pembatas bidang segi empat

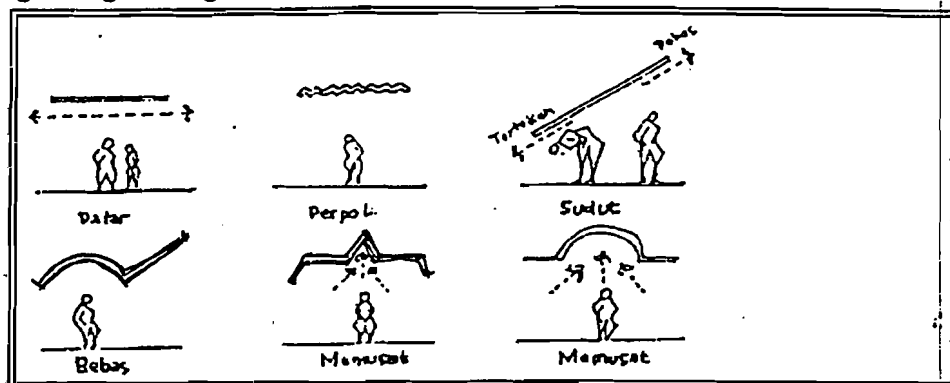


Gambar 2.6. Elemen Pembatas Vertikal

Sumber: K, Suriyanti hal. 13

3. Langit-langit (plapond).

Merupakan elemen horizontal atas yang berfungsi sebagai pelindung terhadap cuaca dan pemberi kesan meruang. Berikut beberapa bentuk langit-langit ruang.



Gambar 2.7. Elemen Pembatas Horizontal Bagian Atas

Sumber: K, Suriyanti hal. 14

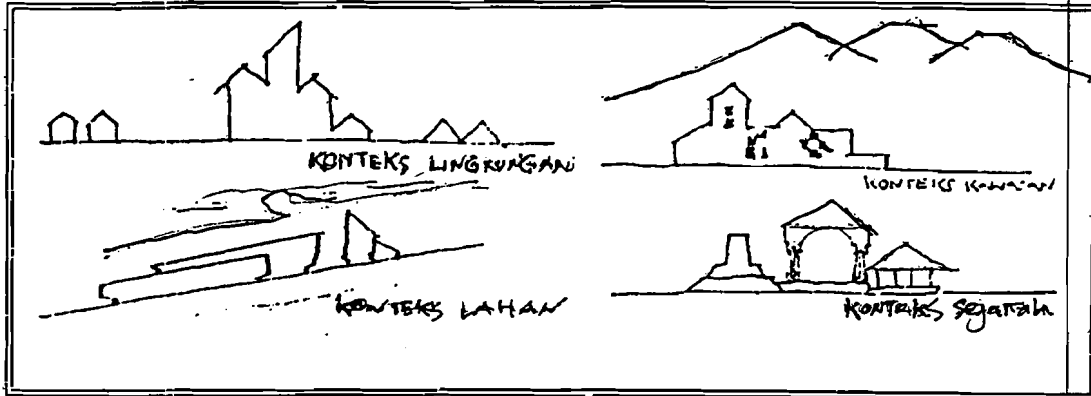
II.3. Penampilan Bangunan

Moor dalam Noor Cholis, Laporan Program Profesional 8, menyatakan lingkungan dimana bangunan didirikan akan mempengaruhi bangunan itu sendiri. Keselarasan atau kekontektualitasan bangunan terhadap lingkungan mutlak diperlukan. Apalagi bangunan tersebut difungsikan sebagai bangunan publik. Kekotekstualitasan bangunan terhadap lingkungan tersebut terdiri dari:¹⁹

- Konteks dengan lingkungan sekitar.

¹⁹ K, Suriyanti, Tugas Akhir, 1999, hal 16.

- Konteks lahan
- Konteks sejarah dan konteks kawasan



Gambar 2.8. Sketsa Penampilan Bangunan

Sumber: Pribadi

Sebagai bangunan publik, maka yang paling tepat adalah konteks lingkungan sekitar, konteks lahan dan konteks terhadap kawasan. Konteks terhadap sejarah kurang mengena, karena bangunan lebih bersifat publik dan komersial.

II.3. Tinjauan Faktual

II.3.1. Fasilitas Rekreasi Seni dan Budaya

Rekreasi Seni dan Budaya di pantai Nala akan berkembang dan menarik banyak perhatian wisatawan jika daerah tempat rekreasi tersebut mampu memenuhi tiga syarat yaitu:

- Daerah tersebut harus mempunyai lingkungan alam yang mempunyai daya tarik khusus sebagai obyek wisata juga ditunjang pula oleh adanya atraksi wisata yang dapat dijadikan sebagai hiburan apabila wisatawan datang berkunjung.
- Selain keindahan panorama alam, lingkungan alam di daerah tersebut harus mampu menyediakan obyek untuk melakukan kegiatan, sehingga wisatawan lebih betah berada didaerah tersebut.
- Daerah tersebut harus mempunyai fasilitas berbelanja terutama untuk barang-barang souvenir kerajinan maupun hasil pertanian setempat sebagai oleh-oleh

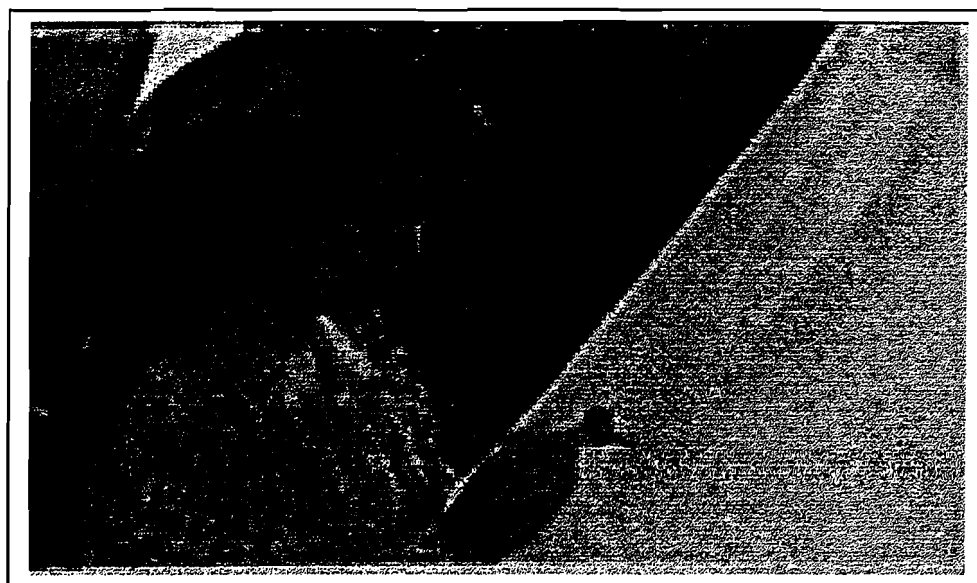
untuk dibawa ketempat asalnya masing-masing.

II.3.2. Potensi Seni dan Budaya

Hasil seni dan budaya memiliki peranan yang sangat penting dalam mengembangkan industri pariwisata. Potensi seni dan budaya tersebut adalah:

Seni kerajinan antaralain:

- ❑ Seni kerajinan kain batik besurek, Seni kerajinan tenun Tengkuluk Bragam
- ❑ Seni kerajinan tenun Tengkuluk Corak, Seni kerajinan tenun Kelir Manis
- ❑ Seni kerajinan tenun Dugan, Seni kerajinan tenun Pelikat
- ❑ Seni kerajinan tenun Kain Sampang
- ❑ Seni kerajinan ayaman Daun Rumbia, Bambu, Rotan dan sebagainya.



Gambar 2.9 Kerajinan Batik Basurek

Sumber: Pribadi

Seni Tari-Tarian Rakyat antaralain:

- ❑ Tari Sekapur Sirih, Tari Sapu Tangan, Tari Piring, Tari Pukek, Tari Kejei
- ❑ Tari Persembahan, Tari Lalan Belek, Tari Andun, Tari Bimbang Padang Guci
- ❑ Tari Payung, Tari Bimbang Kaur, Tari Serunai Gandai, Tari Selendang
- ❑ Tari Kain Panjang, Tari Adat Mendandang Padi, Tari Berempat
- ❑ Tari Mabuk, Tari Kecik

Selain itu terdapat juga alat-alat kesenian tradisional seperti:

- Ginggong
- Sudan
- Regin

Yang dipergunakan untuk membawakan lagu-lagu atau nyanyian asli masyarakat sekitar.

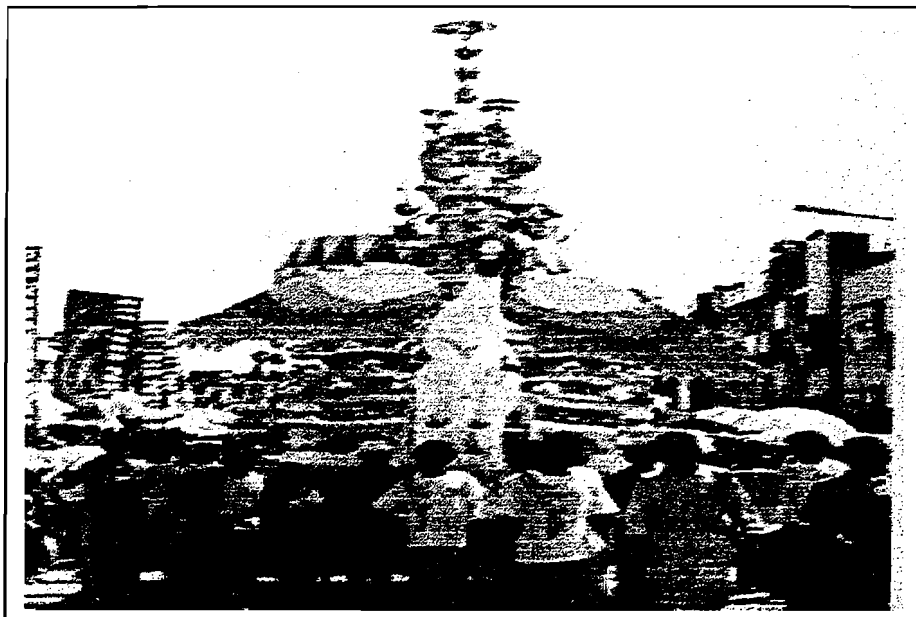


Gambar 2.10. Tarian Rakyat

Sumber: Pribadi

Kesenian lain yang cukup besar mendapat perhatian para wisatawan adalah upacara-upacara adat dan kesenian-kesenian seperti:

- Upacara Tabot
- Upacara Mencukur Rambut Cemar
- Zikir Sarafal Anam, Membuai Anak, Rejung
- Mujo Dewo (Mujau), Tembang (Andai-andai)
- Bimbang Gedang/Agung, Sardundun, Gregit



Gambar 2.11. Upacara Tabot

Selain kesenian dan kerajinan yang menjadi potensi masih terdapat potensi lain seperti kekayaan arsitektur rumah-rumah adat suku-suku yang ada di Bengkulu sampai saat ini baru terdapat beberapa rumah adat antara lain:

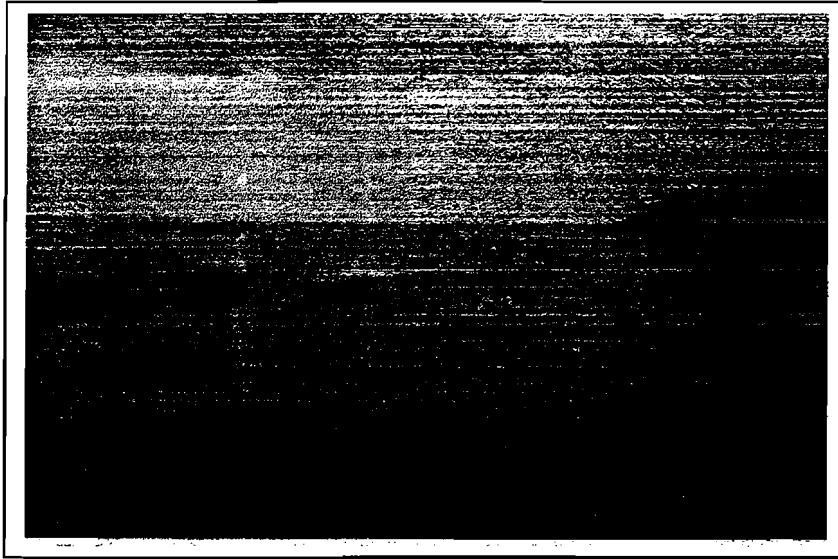
- Rumah adat kota Bengkulu
- Rumah adat suku Rejang Pesisir
- Rumah adat suku Serawai (Berugau Bandung)
- Rumah adat suku Serawai (Berugau Kuwayang)
- Rumah adat suku Enggano.
- Dan sebagainya.

II.3.3. Pendukung Kawasan Wisata Pantai Nala

Kondisi ramai dan sepi pengunjung merupakan hal yang selalu dialami oleh suatu obyek wisata. Suatu saat fasilitas yang ada tidak mampu melayani pengunjung, saat lain tidak ada yang menggunakannya.²⁰ Begitu pula dengan kawasan wisata pantai Nala Bengkulu, pada saat-saat tertentu kapasitasnya tidak mampu melayani pengunjung dan pada saat yang lainnya tidak ada yang

²⁰ Nuryanti, W, Tugas Akhir, 1996, hal 41 (Budi Purwoto, 2000, hal 25)

menggunakannya.



Gambar 2.12. Pantai Nala Bengkulu

Sumber: Pribadi

Untuk mengatasi hal tersebut diatas, berbagai teknik dapat diaplikasikan dalam mengatasi kondisi musiman tersebut adalah.²¹

- ❑ Pemilihan dan pengembangan atraksi yang akan menarik pengunjung pada waktu-waktu yang berbeda dalam satu tahun.
- ❑ Penyelenggaraan atraksi temporer, seperti festival, konferensi, even-even khusus atau rekreasi-rekreasi.
- ❑ Penyesuaian harga digabungkan dengan penawaran paket produk khusus.
- ❑ Potongan harga transportasi dan akomodasi dapat juga dilakukan dengan bekerjasama dengan pihak terkait.
- ❑ Pemasaran kepada orang-orang tua, yang mempunyai keleluasaan waktu untuk berlibur dan menyukai keadaan yang sepi dari kemacetan.
- ❑ Pemasaran pada wisatawan domestik yang ingin menikmati fasilitas wisata kota pada musim sepi pengunjung.

Untuk mewadahi kegiatan-kegiatan tersebut di atas baik atraksi-atraksi kesenian yang sekaligus menyediakan souvenir-souvenirnya untuk mengatasi wisatawan dalam kondisi musiman, fasilitas rekreasi seni dan budaya sebagai pendukung kawasan sekaligus mendukung kawasan yang wisata yang berdekatan.

II.3.4. Pantai Nala Bengkulu Sebagai Wadah Pasar Seni dan Budaya

Dilihat dari potensinya pantai Nala memiliki masa depan yang cukup baik, dalam arti potensi-potensi kepariwisataan dan menjadi modal pembangunan apabila bisa dimanfaatkan secara optimal. Potensi tersebut antara lain letak geografisnya terletak dipinggiran kota yang berjarak 3 km dari pusat kota yang didukung oleh kawasan wisata lain yang tidak jauh dari kawasan wisata pantai Nala.

II.3.5. Identifikasi Kawasan Pantai Nala

II.3.5.1. Orientasi Geografis Lokasi Wisata Pantai Nala

Obyek wisata ini berada pada jarak ± 3 km dari Pusat Kota Bengkulu, berada di barat menhadap ke Samudera Indonesia. Secara administratif termasuk dalam wilayah administrasi Daerah Tingkat II Kotamadya Bengkulu. Pantai Nala ini bersebelahan dengan pantai Panjang yang berada dipinggiran kota Bengkulu.

II.3.5.2. Aksesibilitas Obyek Wisata Pantai Nala

Dari arah selatan pantai Nala dapat dijangkau dari pantai Panjang dengan dibatasi oleh pintu gerbang dengan jalan beraspal dan berbagai macam jenis transportasi darat. Sedangkan dari pusat kota dapat ditempuh kurang lebih 10 menit dengan kecepatan 40-60 km/jamnya. Sarana angkutan umum yang sudah ada, sudah beroperasi dengan baik maka persoalan mengenai sarana ini tidak menjadi persoalan.

II.3.5.3. Karakter Lingkungan Alam Pantai Nala

Keadaan lingkungan pantai Nala sangat menentukan besarnya daya tarik suatu obyek wisata yang dikembangkan terhadap pengunjung/wisatawan. Potensi dan masalah yang ada perlu diketahui dengan jelas sehingga dapat disusun kebijakan-kebijakan dasar bagi pengembangan obyek wisata pantai Nala.

Karakteristik fisik daerah perencanaan obyek wisata Pantai Nala adalah

²¹ Nuryanti, W, Tugas Akhir, 1996, hal 42(dalam Budi Purwoto, 2000, hal 26)

sebagai berikut:²²

a. Topografi

Kawasan daerah pantai Nala umumnya datar dengan kemiringan berkisar 0-5%. Ini berarti akan memudahkan baik dalam pematangan tanah maupun pada perletakkan massa bangunan. Topografi yang datar dapat juga menjamin orientasi pandangan kelautan lepas maupun kearah daratan dan sekitarnya.

b. Klimatologi

Pantai Nala memiliki ciri-ciri klimatologis daerah tropis pada umumnya.

Angin yang dominan adalah arah Barat Laut selama 8 bulan dan dari arah Tenggara selama 6 bulan dengan kecepatan rata-rata 10 km/jam. Dalam keadaan cuaca buruk, kecepatan angin bisa mencapai 40-60 km/jam, menyebabkan gelombang air laut cukup dan dikenal dengan musim gelora.

Curah hujan rata-rata 201mm dan berkisar antara 14mm dan 393mm dengan jumlah bulan basah 8 dan bulan kering 1.

Suhu udara maksimum 33,7°C dan minimum 21,1°C.

Kelembaban udara maksimum 100% dan minimum 43% dengan kelembaban rata-rata 85%.²³

II.3.5.4. Vegetasi dan Lansekap

Karakter lansekap di kawasan pantai Nala tercipta dari unsur-unsur lansekap alam (natural lanscape). Jenis-jenis vegetasi yang khas dapat disebutkan antara lain: Cemara Laut (*casuarina sumatrana*), semak-semak heterogen (semak liar) dan alang-alang jenis rumput-rumputan.

II.3.6. Potensi Arsitektur Dalam Pengembangan Pariwisata Bengkulu

Dalam bagian ini akan ditampilkan mengenai potensi-potensi arsitektur daerah Bengkulu yang mungkin dapat dijadikan sebagai bagian untuk pengembangan daerah Bengkulu.

²² DPU, Subdin Cipta Karya Bengkulu.

²³ DPU, SubDin Cipta Karya Bengkulu.

II.3.6.1. Pengantar²⁴

Seperti halnya Palembang, daerah Bengkulu mempunyai akar arsitektur rumah yang berasal dari kehidupan Sriwijaya, Sunda Banten, Minang Kabau dan Melayu. Hal tersebut disebabkan daerah Bengkulu ini dulu merupakan daerah yang penduduknya jarang. Kolonisasi dilakukan oleh pendatang dari utara, yaitu orang Minang Kabau, Melayu dari selatan yaitu orang Sunda Banten, sehingga bentuk arsitektur rumahnya adalah “arsitektur pinjaman” atau campuran seperti apa yang terlihat terutama apa yang di bangun di Taman Mini Indonesia Indah, dan juga umumnya pada rumah-rumah daerah lain di Sumatera Selatan, bahkan ada unsur Minang Kabaunya, yaitu pada ornamen ukiran. Arsitektur yang tertua di Propinsi Bengkulu, terletak di daerah Rejang Lebong, sehingga arsitektur yang terdapat di Kodya Bengkulu merupakan arsitektur baru. Namun ditinjau secara teliti, sebetulnya masih terdapat perbedaan-perbedaannya dibandingkan dengan arsitektur yang terdapat baik di Utara Minang Kabau dan Melayu Maupun Selatan (Banten) serta di Rejang Lebong sendiri.

II.3.6.2. Klasifikasi Tipologi Bangunan

Bentuk arsitektur rumah tradisional Bengkulu adalah *rumah panggung tunggal*, tinggi 1 hingga 3 meter, struktur rangka konstruksi kayu. Keseluruhan bangunan dipikul oleh tiang kayu/kolom, ditanam ke tanah (jepit) atau diatas batu umpak (sendi). Konsep ruang, mempunyai empat bagian zone dari muka ke belakang. Kamar tidur pada mulanya hanya berjumlah 1-2 kamar saja yang kemudian dapat berkembang menjadi 3 sampai 4 kamar tidur. Kamar tidur orang tua dengan alasan religi biasanya terletak disebelah barat, agar apabila melaksanakan sholat tidak terganggu.

Rumah tradisional Bengkulu berdasarkan pengamatan mempunyai preseden yang dapat diklasifikasikan menjadi dua kelompok yaitu: kelompok Rumah Rakyat dan kelompok Rumah Pangeran dengan klasifikasi sebagai berikut:

²⁴ Pariwisata.Ditjen, 1983, Rencana Tapak Kawasan Obyek Wisata Kodya Bengkulu, Final Report, Parama Consultan, PT, Jakarta.

1. Rumah Rakyat

Rumah Rakyat dengan tangga di samping, dimiliki oleh masyarakat tingkat sosial biasa. Banyak terdapat di daerah Bengkulu Utara, Bengkulu Selatan dan daerah Rejang Lebong. Di Kodya Bengkulu rumah ype ini juga banyak dijumpai seperti dipinggiran kota atau bagian lain dari kota Bengkulu yang dulunya merupakan bagian daari daerah Tingkat II Bengkulu Utara ataupun Bengkulu Selatan.

Rumah Rakyat tangga tengah, banyak terdapat di Kotamadya Bengkulu terutama daerah Bengkulu Lama yaitu Tengah Padang, Pondok Besi, Kebon Ross, Pasar Bengkulu, Tanjung Agung. Rumah type ini dimiliki oleh masyarakat tingkat sosial mampu. Perbedaan mendasar terletak pada konsep tangga yang terletak di tengah-tengah bangunan.

2. Rumah Pangeran

Rumah Pangeran biasanya dimiliki oleh kaum status sosial atas (kaya, pesirah, Datuk/Bangsawan), banyak terdapat di Kotamadya Bengkulu, karena secara historis kota Bengkulu merupakan pusat pusat perdagangan dan Pemerintahan Keresidenan Bengkulu. Pada Rumah Pangeran, tangga seluruhnya terletak di tengah-tengah bangunan.

II.3.6.3. Tata Ruang

Adalah konsep pembagian ruang yang ada pada rumah tradisional Bengkulu pada umumnya. Konsep spesifik dari rumah Bengkulu adalah, denahnya empat persegi panjang, dengan perbandingan $L=1:P=1\frac{1}{2}-2\frac{1}{2}$, terdiri dari empat zone dari muka kebelakang dengan urutan : Zone umum terdiri dari, tangga depan, serambi depan; Zone Semi Privat yaitu, ruang dalam yang berfungsi sebagai ruang tamu dan berkumpul keluarga, yang merupakan ruang perantara antara zone umum dan zone private; Zone Privte, terdiri dari ruang tidur, ruang tengah/ruang makan; Zone Pelayanan, yaitu dapur dan serambi belakang. Pada bagian bawah rumah biasanya diperuntukan sebagai gudang/lambung bahan pangan dan kandang hewan serta bahan bakar seperti kayu bakar.

IL3.6.4. Perletakan Fasilitas Sirkulasi Rumah Tradisional Bengkulu

1. Rumah Rakyat dengan Tangga Samping

Bentuk denahnya empat persegi panjang dengan bentang antara 4,50 meter sampai 8,50 meter. Bila diamati dari arah sumbu horizontal, maka terdapat 2 type rumah rakyat yaitu, rumah rakyat dengan 3 bentang (grid) dan rumah rakyat 2 bentang. Perbedaan tersebut lebih banyak dilatar belakangi oleh status sosial pemilik rumah. Panjang rumah biasanya ditentukan jumlah grid tiang penyangga yang berjumlah 4 sampai 5 grid (setiap grid/jarak tiang penyangga mempunyai panjang 2,5 meter hingga 3,0 meter) kearah belakang. (gambar 2.12)

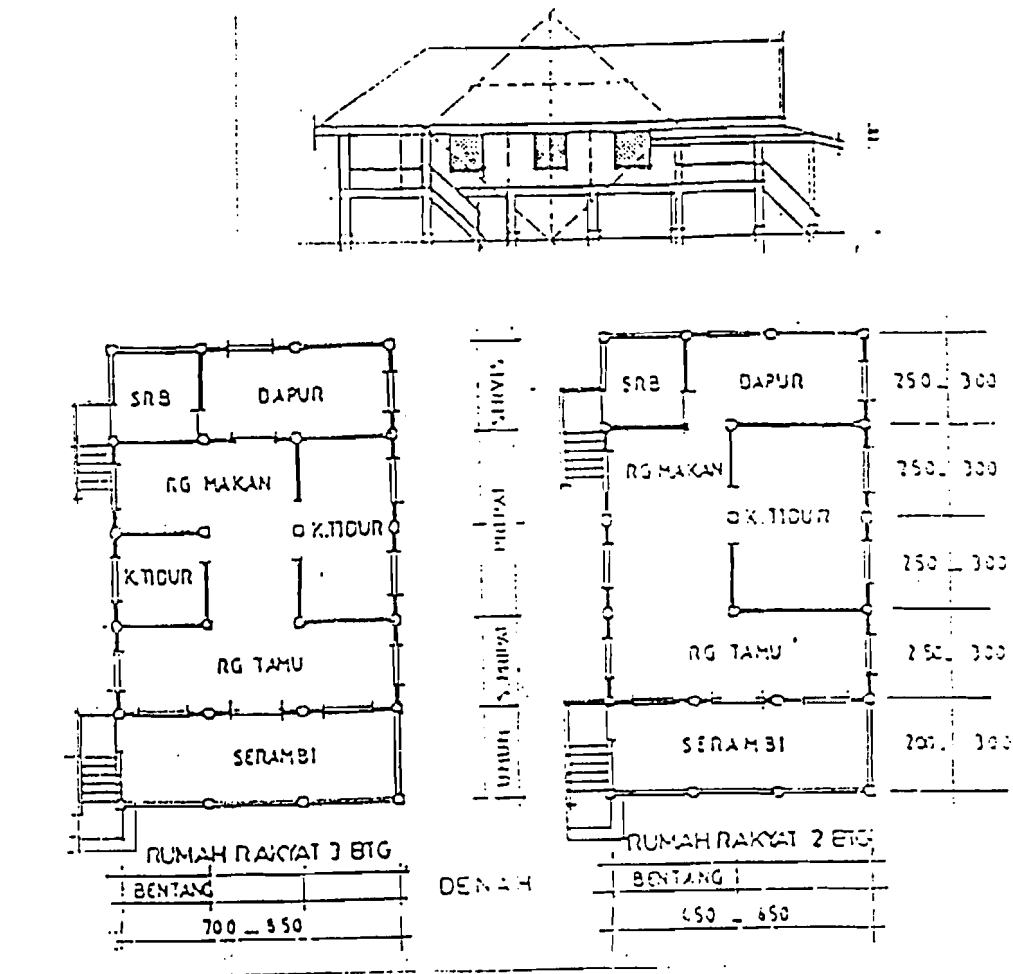
Perbedaan lainnya terletak pada bentuk atap, rumah dengan 2 grid umumnya menggunakan atap pelana yang bagian belakang kombinasi atap jurai. Namun dari kedua macam rumah tersebut terdapat persamaan pada tampak depan, sama-sam terkesan mempunyai 3 bentang.

2. Rumah Rakyat dengan Tangga Tengah

Bentuk denah dari spesifikasi lain sama dengan rumah tangga samping. Perbedaan mendasar yaitu pada konsep perletakan tangga, yaitu tangga diletakan tepat ditengah-tengahbentang rumah. Karena rumah type ini banyak terdapat di Kota Lama Bengkulu, penyelesaian tangga depan dibuat dengan material pasangan batu dan semen, tangga juga merupakan status sosial pemilik rumah, dimana semakin baik konstruksi tangga semakin baik konstruksi tangga semakin baik status sosial pemilik rumah tersebut.(Gambar2.13)

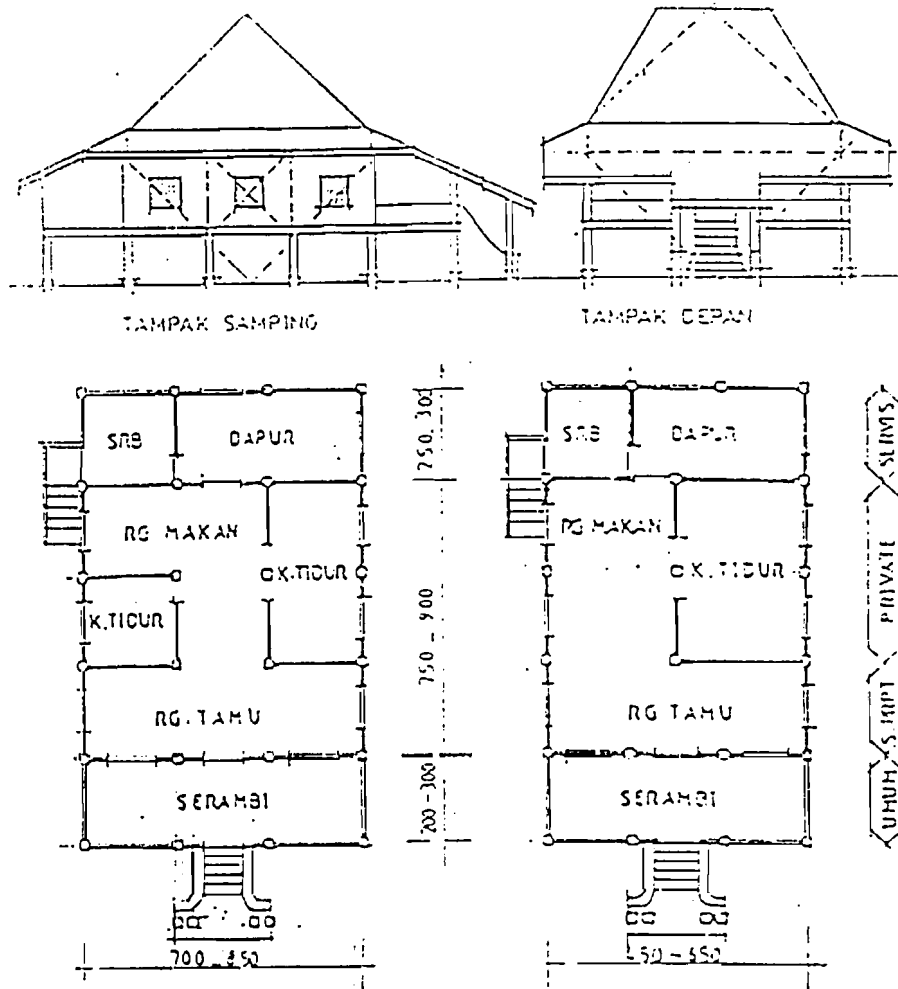
3. Rumah Pangeran

Rumah pangeran (Bangsawan) biasanya dimiliki oleh rakyat dengan status sosial atas (kaya/pesirah/lurah/datuk/camat). Bentuk denahnya empat persegi panjang, dari sumbu melebar bangunan mempunyai 3-5 grid dan dari arah memanjang 5-6 grid. Perbedaan antara rumah rakyat dengan rumah pangeran terletak pada dimensi banguna serambi, ada sebagian menggunakan tambahan serambi, ada sebagian rumah pangeran menggunakan serambi di samping kiri dan samping kanan emperan tempat pedati.(Gambar 2.14)



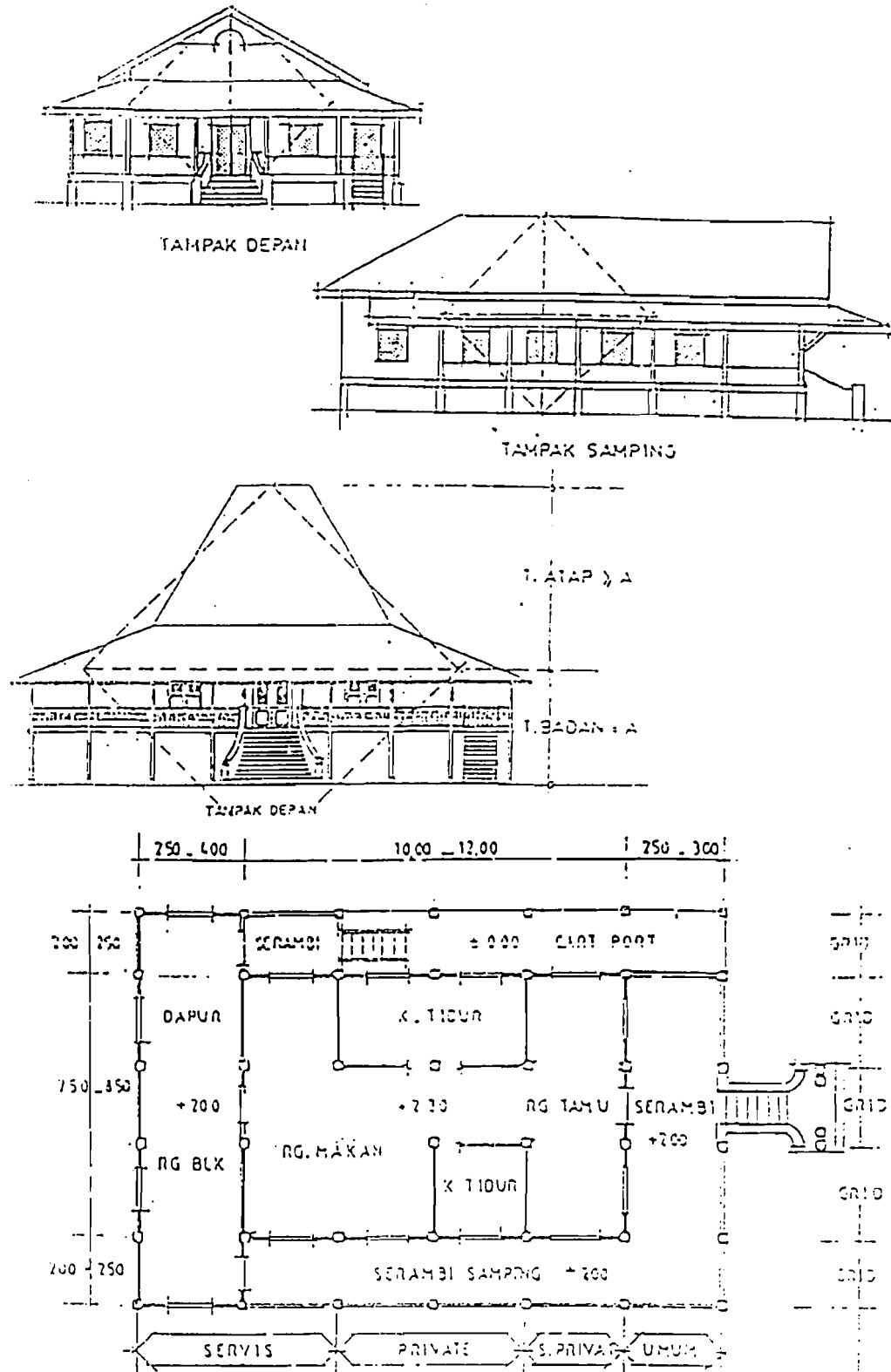
Gambar 2.13. Rumah Rakyat Tangga Samping

Sumber: Dinas Pariwisata Tk. I Bengkulu

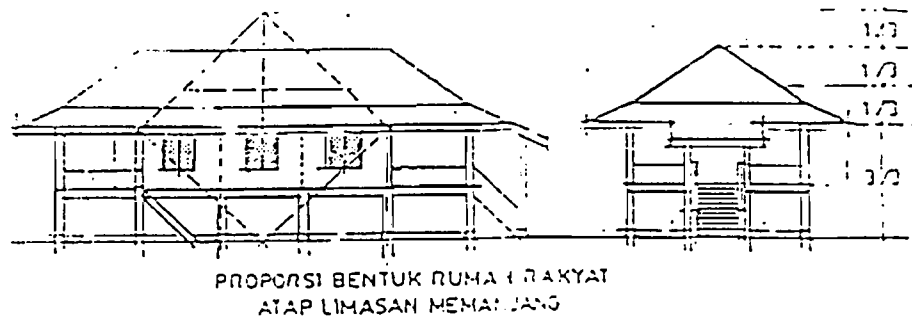


Gambar 2.14. Rumah Rakyat Tangga di Tengah

Sumber: Dinas Pariwisata Tk. I Bengkulu



Gambar 2.15. Rumah Pangeran
 Sumber: Dinas Pariwisata Tk. I Bengkulu



Gambar 3.16. Proporsi Bentuk Rumah Pangeran Atap Pelana Kombinasi Jurai
Sumber: Survey Lapangan

II.3.6.5. Tata Bentuk

Untuk mencapai bentuk yang indah, dapat dikembangkan dari bentuk arsitektur yang benar-benar asli, baik dari bahan yang digunakan maupun cara penyelesaiannya, atau dipertimbangkan dari segi fungsi yang akan dikembangkan.

Bentuk-bentuk bangunan permukiman di Bengkulu pada dasarnya juga sangat dipengaruhi oleh bahan bangunan yang ada di Bengkulu pada dasarnya juga sangat dipengaruhi oleh bahan bangunan yang ada di Bengkulu. Pembahasan untuk mendapatkan bentuk arsitektur tradisional Bengkulu meliputi:

- ❑ Bentuk atap dan façade bangunan
- ❑ Struktur bangunan
- ❑ Elemen Struktur dan detail arsitektur

1. Bentuk Atap dan Façade Bangunan

Bentuk atap yang dipakai pada rumah tradisional Bengkulu adalah: Atap Pelana kombinasi Jurai pada bagian belakang, Atap Limasan Melintang dan Atap Limasan Memanjang. Penggunaan bentuk atap selalu dipertimbangkan pada komposisi bangunan yang berada di bawahnya, pada bangunan Rumah Rakyat dengan 3 *bentang* akan diikuti bentuk *bentuk atap limasan meliputi*,

dimana *tinggi atap* akan *sama* dengan *tinggi struktur bangunan* (proposional) dan pada bangunan dengan 2 *bentang* akan *menggunakan* bentuk atap limasan memanjang dan *pelana* dengan kombinasi jurai, *tinggi atap 2/3 tinggi struktur bangunan* atau mempunyai kemiringan atap 25° - 45°. Pada Rumah Pangeran, biasanya mempunyai bentang 3 sampai 5 grid, menggunakan atap limasan dan pelana.

2. Struktur Bangunan

Seperti pada umumnya rumah panggung yang berada di Sumatera Bagian Selatan, rumah tradisional Bengkulu menggunakan rangka konstruksi kayu yang terdiri dari, sub struktur yaitu pondasi dan tiang pendukung bangunan dan Super Struktur yaitu, rangka bangunan atas, dinding papan dan bambu, lantai, jendela dan penutup atap. Hubungan tiang pendukung dengan rangka bangunan atas secara sendi. Prinsip struktur ini intuitif digunakan karena Bengkulu sering terjadi gempa.

3. Elemen Struktur

Yang dimaksud dengan elemen struktur disini, adalah bagian dari struktur yang terurai, yaitu dinding, daun pintu dan jendela, balustrade, lisplank dan lantai serta penutup atap. Material yang digunakan sebagian besar menggunakan kayu dan seng gelombang untuk penutup atap. Penggunaan genteng sebagai material baru populer pada awal tahun 1985. Spesifikasi dari elemen struktur pada prinsipnya sebagai berikut:

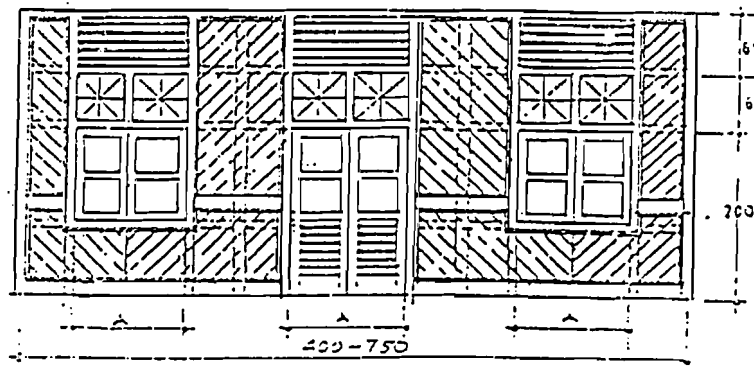
a. Dinding

Pada umumnya menggunakan dinding papan kayu ukuran 2/25 yang dipasang tegak pada rangka horizontal (sento). Dinding juga merupakan pengaku rangka (struktur) sehingga bangunan menjadi rigid. Pada dinding bagian depan, biasanya dipasang diagonal untuk tujuan dekoratif, yang sekaligus berfungsi sebagai pengaku struktur. Ada kecenderungan pada rumah tradisional Bengkulu menyelesaikan dengan teliti dan penuh ornamen, sedangkan pada bagian samping dan belakang menggunakan dinding bambu,

hal tersebut tidak begitu besar kaitannya dengan material, namun lebih banyak disebabkan kemampuan dalam mengolah sumber daya alam.

b. Pintu dan Jendela

Pintu dan jendela, dibingkai oleh kusen kayu yang sekaligus berfungsi sebagai konstruksi bangunan, menggunakan material papan kayu type panil dan krepyak.

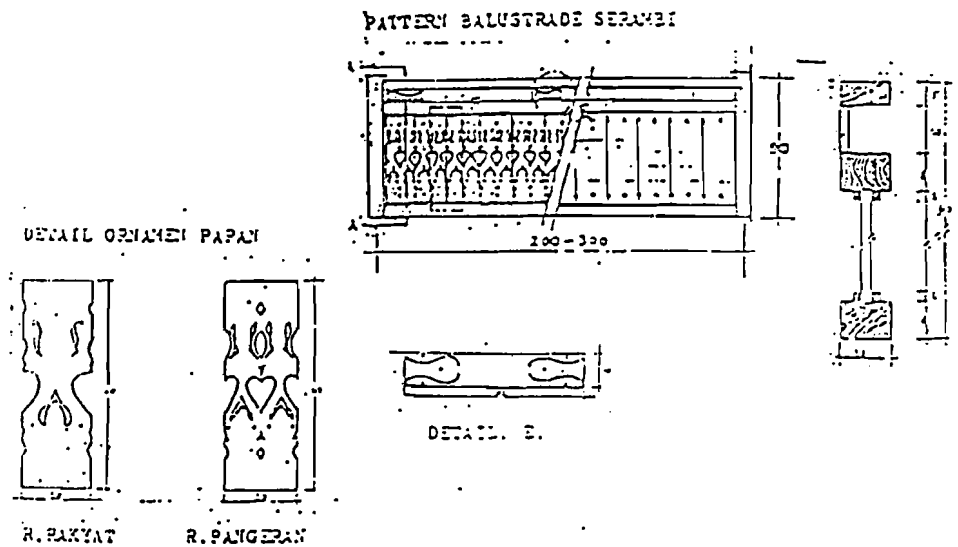


Gambar 2.17. Pintu dan Jendela

Sumber: Dinas Pariwisata Tk. I Bengkulu

c. Balustrade dan Detail Ornamen Tiang

Balustrade (dinding/ pagar serambi) terdapat pada serambi samping rumah tradisional Bengkulu, motif dasar ornamen bunga yang dibuat transparan. Disain dinding balustrade adalah susunan papan ukuran $2/20 \times 60 - 90$ cm, namun ada juga yang diselesaikan dengan susunan dinding papan biasa ataupun pagar kayu bubut maupun besi cor ornamen. Sedangkan ornamen Tiang (sako) antara lain menggunakan ornamen.



Gambar 2.18. Balustrade dan Ornamen Tiang

Sumber: Dinas Pariwisata Tk. I Bengkulu

d. Lisplank dan Lantai

Lisplank pada rumah tradisional Bengkulu dibuat dengan ornamen motif bunga, baik itu pada rumah rakyat maupun pangeran. Pada rumah yang menggunakan atap pelana pada dinding atapnya dibuat dekoratif lainnya. Penggunaan material lisplank disamping papan kayu yang ada juga yang material seng dengan pertimbangan lebih muda teknis pengerjaannya. Sedangkan untuk penyelesaian lantai keseluruhannya memakai papan 2/20, dipasang sejajar memanjang bangunan.

II.3.6.6. Pola Massa dan Arah Bangunan

1. Pola Massa

Pola massa bangunan rumah tradisional Bengkulu, pada umumnya berkembang secara linier mengikuti jalan. Jarak antara bangunan relatif jarang, mengingat dulunya penduduk Bengkulu sangat jarang sehingga setiap rumah mempunyai halaman cukup luas. Pola pengembangan secara linier tersebut juga diikuti bangunan fasilitas lainnya seperti fasilitas keagamaan,

pendidikan, kesehatan dan fasilitas lainnya.

2. Arah Bangunan

Arah bangunan pada umumnya berorientasi menghadap kearah jalan, walaupun daerah pemukiman tersebut dekat dengan pantai, karena alasan klimatologi. Pada daerah permukiman rumah tradisional Bengkulu sangat jarang dijumpai pola-pola permukiman yang mengelilingi daerah kosong atau perkarangan luas (cluster).

II.4. Obyek Pemandang

Studi kasus sebagai pembanding mengambil bangunan yang memiliki kedekatan dengan permasalahan yang dibahas, dengan tujuan untuk memberi pola-pola serta bentuk dari sebuah fasilitas seni dan budaya, baik pola tata massanya, suasana, karakter, dan sebagainya. Adapun obyek-obyek pembanding untuk studi kasus ini, adalah:

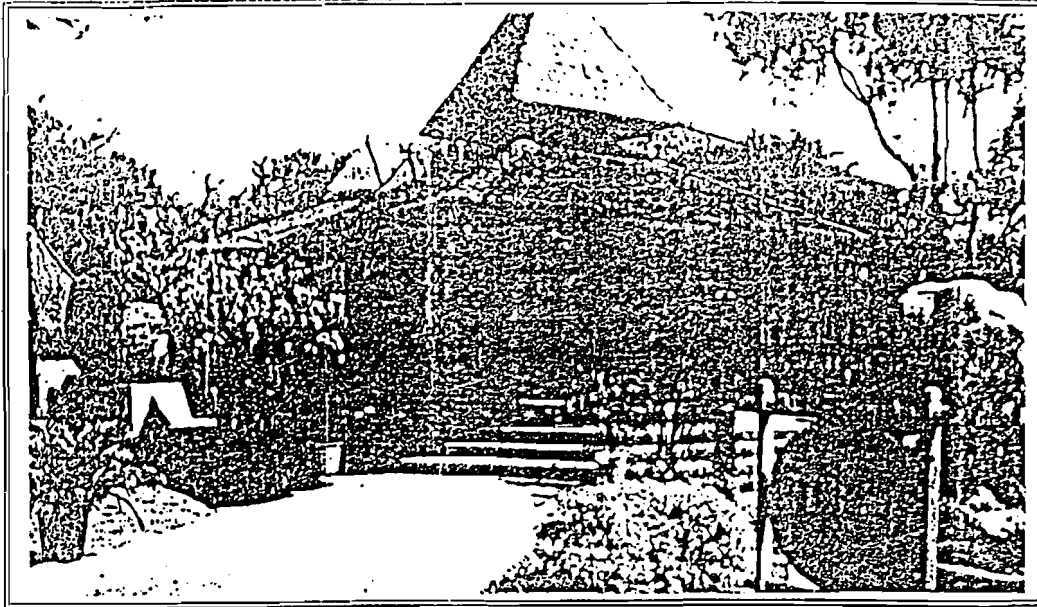
II.4.1. Tinjauan Pasar Seni Ancol di Jakarta²⁵

1. Data Non Fisik

Ancol ini berskala nasional. Jumlah senimannya sekitar 100 orang yang terdiri dari 70% seniman lukis (seniman potret dan seniman bebas), 15% seniman pematung dan 15% pengrajin. Rekreasi ini menempati area 3,24 Ha. Penampilan bangunan sebagian mengambil bentuk arsitektur tradisional Jawa. Kesimpulan yang dapat diambil dari Taman Impian Jaya Ancol adalah tata massa dan tata ruang serta fasade bangunan yang menggunakan preseden bangunan tradisional Jawa(*tipe Tajuk*).²⁶

²⁵ K, Suriyanti, Tugas Akhir, 1999, hal 17.

²⁶ Susdiana, Tugas Akhir, 1999, hal 44.



**Gambar 2.19. Salah satu bangunan Galery Seni yang merupakan modifikasi bangunan Yogyakarta (tajug) dengan penghilangan empat soko guru disudut.
Sumber: Susdiana, 1999, hal 44.**

a. Aktifitas

Aktifitas di Pasar Seni Ancol berlangsung 24 Jam, terutama bagi seniman dan pengerajin yang memamerkan dan menjual karya seninya sebagai kegiatan utama, sedangkan untuk aktifitas kesenian yang dipentaskan dilangsungkan pada saat jumlah pengunjung yang datang mencapai puncaknya didukung fasilitas penunjang meliputi:

1. Pentas seni, mementaskan:
 - Teater
 - Musik modern
 - Musik Pop
 - Musik Jazz
 - Musik Dangdut
 - Tari-tairan, dan lain-lain.
2. Diskusi/Ceramah Seni dan Budaya.
3. Pameran Seni dan Budaya.
4. Pameran Umum, antara lain: tanaman hias, pameran komponen bangunan



dan bangunan tradisional, pameran fotografi dan lain-lain.

5. Festival-festival, antarlain: fragmen, bedug dan lain-lain.

b. Materi Seni

Jenis-jenis seni yang ditampilkan berupa:

- Ukiran
- Patung
- Lukisan
- Wayang
- Kerajinan

2. Data Fisik

a. Site

Pasar seni jaya ancol terletak di kawasan Taman Impian Jaya Ancol dan menempati area seluas 3,24 Ha. Tapak Pasar Seni Jaya Ancol berbentuk segi delapan dengan pola radial.

b. Entrance

Pasar Seni Jaya Ancol dirancang dengan penempatan empat buah entrance, yang dimaksudkan agar terbuka dari segala arah mengingat letaknya yang berada diantara arena rekreasi lainnya. Letak keempat entrance ini adalah utara, selatan, barat dan timur. Dengan sebelah sebelah selatan main entrance yang dilengkapi dengan beberapa bentuk totem.

c. Pola Massa Bangunan

Pola penataan massa bangunan menggunakan sistem cluster, pusat dari keseluruhan massa bangunan terletak pada plaza dilengkapi dengan arena pentas terbuka. Sesuai dengan master plan Pasar Seni Jaya Ancol, fasilitas kegiatan dapat dikelompokkan sebagai berikut:

a) Kelompok Bangunan Penyewa, merupakan kelompok bangunan kegiatan penyewa terdiri dari:

1. Unit seniman seni rupa terdiri dari: seni lukis, seni macam-macam kerajinan dan seni patung.
2. Unit penjualan hasil karya seni rupa.

b) Kelompok Bangunan Pelengkap, meliputi:

1. Bangunan serbaguna
 2. Arena terbuka.
- c) Kelompok Bangunan Penunjang, meliputi:
1. Bangunan pengelola.
 2. Bangunan umum: ruang informasi, box telepon, dan lavatory.
 3. Restoran/ rumah makan.
- d. Sirkulasi
- Sirkulasi kendaraan untu Pasar Seni Jaya Ancol merupakan bagian dari keseluruhan sirkulasi Taman Impian Jaya Ancol. Kendaraan di haruskan mengitari zone parkir yang telah disediakan. Untuk sirkulasi manusia di dalam pasar seni menggunakan sistem radial yang mengarahkan pada satu titik pusat, yaitu plaza yang difungsikan sebagai Arena Pentas Terbuka, kemudian dari plaza di sebar kefasilitas lainnya. Lebar jalan utama untu sirkulasi manusia adalah 12 m dan antar unit adalah 4,5m.
- e. Tata Ruang Luar
- Ruang-ruang terbuka yang ada, seperti plaza, ruang diantara kios-kios, dan taman-taman mampu meghadirkan suasana yang menyenangkan dan rekreatif. Perkerasan direncanakan dengan pemakaian pola paving block yang mampu membuat orang merasakan nuansa seni yang ada. Selain ruang terbuka dan perkerasan, vegetasi juga berperan penting sebagai peneduh, hal ini sangat penting karena pengunjung haruslah berjalan kaki untuk menikmati keseluruhan pasar seni.
- f. Penampilan Bentuk Bangunan
- Sebagai suatu Pasar Seni yang bersekala nasional, maka Pasar Seni Ancol ini tampil dengan wajah nasionalnya, yaitu mengambil arsitektur tradisional yang ada di Indonesia.

II.4.2. Kesimpulan

- A. Pasar Seni dan Budaya Bengkulu sebagai wadah yang dapat menampung seni dan budaya yang ada di Propinsi Bengkulu seperti seni tari, seni kerajinan, dan atraksi-atraksi seni lainnya. Keberadaan pasar seni dan budaya Bengkulu di

kawasan wisata Pantai Nala diharapkan dapat mendukung dalam pengembangan kawasan ini.

- B. Tata ruang luar menggunakan massa jamak sesuai dengan jenis kegiatan yang akan diwadahi, pola konfigurasi sirkulasi yang digunakan adalah radial karena pada konfigurasi ini sirkulasi diarahkan pada satu titik kemudian menyebar ke pusat-pusat kegiatan sehingga sirkulasi terasa jelas.
- C. Tata ruang dalam dengan besaran sesuai studi lay out ruang dengan elemen pembentuk ruang yang disesuaikan dengan fungsi ruang tersebut. Pola konfigurasi sistem sirkulasi yang digunakan adalah pola linier untuk kios-kios, sedangkan pada ruang-ruang lain disesuaikan dengan fungsinya masing-masing.
- D. Penampilan bentuk bangunan memakai bentuk bangunan tradisional kota Bengkulu. Bentuk bangunan tradisional Bengkulu terdiri dari: Rumah Rakyat Tangga Samping, Rumah Rakyat Tangga Tengah dan Rumah Pangeran dari ketiga bentuk ini diambil beberapa ciri khasnya saja. Untuk atap bangunan menggunakan atap pelana dengan kombinasi jurai pada bagian belakang, atap limasan melintang dan limasan memanjang penggunaannya disesuaikan dengan bangunan. Sedangkan ornamen-ornamen yang digunakan disesuaikan dengan penampilan bangunan. Penampilan bangunan sedapat mungkin sesuai dengan fungsi yang akan diwadahi.
- E. Kesamaan Pasar Seni dan Budaya Bengkulu dengan Pasar Seni Ancol di Jakarta adalah: Jenis aktifitas dan materi yang akan diwadahi dan pola sirkulasi serta pola massa bangunan yang digunakan. Sedangkan yang membedakan Pasar Seni dan Budaya Bengkulu dengan Pasar Seni Ancol di Jakarta adalah: penampilan bentuk bangunan,

BAB III

ANALISA PASAR SENI DAN BUDAYA

Analisa pra perancangan bertitik tolak dari semua faktor kebutuhan sarana dan prasarana, di sesuaikan dengan fungsi pasar seni dan budaya. Selain itu juga sebagai tempat rekreasi dan sarana pendidikan non formal yang dinamis. Analisa ini akan digunakan dalam program dasar perancangan pasar seni.

III.1. Pasar Seni dan Budaya sebagai Fasilitas Pendukung Obyek Wisata Pantai Nala

Secara umum wisata pantai adalah tempat dimana orang menikmati keindahan dari panoramanya seperti: ombak, sunset/sunrise, pasir dan sebagainya. Namun keindahan pantai tersebut dapat dinikmati dengan baik melalui sarana pendukung seperti sarana akomodasi, sarana transportasi, dan sarana rekreasi lain yang memudahkan bagi para pengunjung dalam menikmati alam pantai Nala. Dengan ditambahkan fasilitas pendukung kawasan wisata pantai berupa fasilitas rekreasi seni dan budaya diharapkan dimasa yang akan Pantai Nala dapat menyerap banyak pengunjung..

Yang dimaksud pasar seni dan budaya sebagai fasilitas pendukung obyek wisata pantai Nala disini adalah sebuah wadah yang dapat menampung kekayaan seni dan budaya daerah dalam rangka memperkaya atraksi yang ada di kawasan pantai Nala. Fasilitas yang ada di kawasan pantai Nala masih tergolong minim jumlah dan jenisnya, serta kurang memenuhi kebutuhan para pengunjung. Fasilitas yang ada seperti: rumah makan, panggung terbuka, dan arena bermain dengan kondisi kurang terawat, sehingga perlu perencanaan yang lebih luas di kawasan tersebut.

Dalam menentukan kebutuhan fasilitas yang diperlukan dengan melihat beberapa faktor:

- a) Sifat obyek wisata yang berkaitan
- b) Pelaku dan karakteristik kegiatan
- c) Jumlah dan jenis kegiatan pengunjung

- d) Jumlah dan jenis kegiatan pelayanan pendukung kegiatan, termasuk kebijaksanaan pengembangan potensi sosial, ekonomi dan budaya daerah
- e) Segmen pasar dan kemampuan ekonomi

III.1.1. Sifat Obyek Wisata

Melihat kondisi wisatawan dalam berwisata (dana dan waktu), perkembangan jumlah wisatawan, tuntutan dan kebutuhan wisatawan yang ada di pantai Nala, maka untuk memenuhi tuntutan tersebut perlunya diperbanyak atraksi-atraksi yang mendukung kawasan wisata pantai Nala. Sifat obyek wisata yang telah ada adalah jenis wisata alam pantai. Penambahan fasilitas yang akan disediakan dipantai Nala berdasarkan kondisi dan situasi lahan adalah wisata seni dan budaya (pertunjukkan pentas seni dan budaya setempat).

Penempatan pasar seni dan budaya di pantai Nala merupakan saran yang pas untuk mewadahnya, sehingga pengunjung pantai dapat menikmati kesenian dan kebudayaan tersebut secara langsung. Pementasan yang dilakukan secara teratur dan berkala membantu dalam melestarikan kesenian tersebut. Pada kawasan wisata pantai Nala lebih cocok dilakukan pada hari minggu dan hari-hari libur karena berdasarkan survey, pada hari-hari tersebut jumlah pengunjung mengalami kenaikan yang cukup tinggi.

III.1.2. Kegiatan Seni dan Budaya

III.1.2.1. Upacara-Upacara

Kegiatan ritual yang dilakukan oleh penduduk Kota Bengkulu setiap tahun adalah upacara Tabot. Upacara ini adalah suatu perayaan tradisonal dan bermacam-macam upacara dan variasi asal mula perayaan Tabot terkait dengan kisah perjuangan Heroisme cucu Nabi Muhammad SAW yang bernama Hasan dan Husein (anak Siti Fatimah binti Muhammad dan Khalifah Syaiddina Ali bin Abi Thalib), Hasan dan Husein gugur dalam peperangan melawan kaum Khawarij...²⁷

²⁷ Buku Panduan Panitia Festival Tabot Tahun 1996 Bengkulu

Rangkaian Upacara Perayaan Tabot Terdiri Dari:**1. Upacara Pengambilan Tanah 1-4 Muharram**

Upacara ini diibaratkan sebagai tanda melakukan musyawarah dalam menghadapi peperangan, dilakukan sekitar pukul 20.00 Wib serta upacaranya dilengkapi sesajen. Sesudah sesajen didoakan, diambil tanah 2 kepal, sekepal diletakkan di Gerga (diibaratkan Benteng) dan sekepal lainnya dibawa pulang untuk diletakan diatas tabot yang dibuat.

2. Upacara Duduk Penja 5 Muharram

Penja merupakan bentuk Jari-jari tangan yang dibuat dari tembaga serta disimpan diatas rumah sekurang-kurangnya 1 tahun. Dengan berdoa terlebih dahulu Penja diturunkan untuk dicuci, dilengkapi dengan sesajen. Setelah pelaksanaan cuci Penja keluarga pembuat Tabot langsung mengantarkan Penja yang dibungkus ke Gerganya untuk disimpan selama upacara Tabot, dan diiringi bunyi Dol dan Tassa.

3. Upacara Menjara 5-6 Muharram

Upacara menjara atau beruji Dol ditampilkan sebagai saatnya terjadinya peperangan antara Husein dan Kaum Yazid, Pelaksanaan Menjara (saling menyerang) dilakukan dilapangan terbuka, diiringi bunyi Dol dan Tassa, yang bertalu-talu pada malam hari sekitar pukul 20.00 sampai dengan 24.00. Pada saat sekarang bunyi Dol dan Tassa yang baik keluarga sebagai pemenang.

4. Upacara Arak Jari-jari dan Sorban 7-8 Muharram

Upacara ini diibaratkan sebagai pemberitahuan kepada masyarakat bahwa Jari-jari Tangan dan Sorban Husein telah ditemukan di Padang Karbela, karena kalah perang dengan Kaum Yazid. Sebelum diarak keliling Kota terlebih dahulu bersanding di lapangan terbuka. Disini Tabot Coki berpisah dengan diantara Tabot-tabot Coki (tabot kecil) itu menyembah pada Tabot Berkas dan Tabot Bangsal selaku Tabot tertua.

5. Upacara Arak Gedang 9 Muharram

Upacara dilangsungkan sekitar pukul 20.00 didepan kediaman Gubernur, sebelumnya sekitar pukul 06.00 sampai dengan 15.00 bunyi-bunyian Dol dan Tassa dilarang untuk diperdengarkan hingga Tabot naik pangkek (tabot sudah

sempurna bentuknya) Dol dan Tassa dibunyikan kembalikan sebagai pertanda Tabot sudah selesai dibuat. Arak Gedang adalah arak-arakan besar seluruh Tabot yang telah selesai dibuat.

6. *Upacara Pembuangan Tabot 10 Muharram*

Merupakan puncak kegiatan Tabot tahunan yang dilaksanakan sekitar pukul 19.00 sampai dengan 14.00 diibaratkan upacara mengantar jenazah Husein ke pemakaman. Sebelum pelaksanaan upacara, seluruh tabot yang akan dibuang berkumpul dilapangan dengan diiringi bunyi Dol dan Tassa, kemudian diarak menuju pemakaman di Padang Karbela sebagai tempat pembuangan terakhir dipimpin oleh Tetua Tabot.

Upacara Tabot ini di pimpin oleh seorang kepala adat dan diikuti oleh para pemuka dan tokoh-tokoh masyarakat. Selain itu acara ini didukung oleh para pemukul Doll dan Tassa yang jumlahnya tidak ditentukan (biasanya tiap peserta terdiri dari \pm 4 sampai 10 orang) . Untuk mengarak Tabot diperlukan para pengarak yang jumlahnya disesuaikan dengan besarnya tabot (biasanya terdiri dari 10 sampai dengan 20 orang). Sampai saat ini untuk pemukul Doll dan Tassa serta bentuk tabot dilombakan. Acara ini memang dibuat kolosal yang tidak membatasi jumlah peserta bahkan melibatkan instansi-instansi yang ada di Bengkulu mengingat acara ini hanya dilaksanakan sekali setahun. Sehingga acara ini membutuhkan open space yang cukup luas.

III.1.2.2. Atraksi Seni Tari dan Musik

Atraksi seni budaya yang ada yakni pertunjukan tarian dan terdapat musik dan tembang tradisional seperti Andai-andai, Bimbang Gedang/Agung, Sardundun dan Gregit. Pertunjukan tari yakni tari Persembahan, tari Sapu Tangan, tari Pukek dan masih banyak lagi tari-tarian yang menggambarkan kehidupan masyarakat Bengkulu dalam mensyukuri setiap yang diberikan oleh Yang Maha Kuasa. Tari-tarian ini biasanya melibatkan 10 sampai 20 orang penari dan dilakukan pada sebuah panggung untuk menghibur para tamu atau selamatan. Acara ini dapat diadakan pada akhir pekan sehingga menambah hiburan bagi para pengunjung pasar seni dan budaya.

III.1.2.3. Seni Kerajinan

Disela-sela waktu senggang ketika para suami dan remaja putra sibuk mencari nafkah bagi keluarga mereka. Para istri dan remaja putri mengisi waktu mereka dengan menenun dan membatik untuk membantu meningkatkan penghasilan keluarga. Pada setiap batik dan kerajinan tersirat pesan-pesan khusus akan setiap kejadian yang dikenal dengan nama Batik Basurek. Kegiatan ini dilaksanakan dengan memperlihatkan hasil dari kerajinan yang dapat dijual kepada para pengunjung sebagai oleh-oleh atau buah tangan dari kunjungan ke pasar seni dan budaya. Kegiatan ini dapat diwadahi dengan kios atau retail sebagai sarana pemasaran sekaligus pameran.

Untuk kegiatan wisata seni dan budaya ini perlu adanya wadah sebagai berikut:

- 1) Plaza atau area terbuka yang digunakan untuk menyaksikan kegiatan ini yang dilakukan di area terbuka pula seperti tabot bersanding, pukul Doll dan Tassa yang menuntut ruang yang cukup besar.
- 2) Panggung pertunjukan dalam menyaksikan atraksi kesenian tradisional seperti tari-tarian, musik dan sebagainya.
- 3) Sarana lainnya yang menjadi ruang yang dibutuhkan pada saat kegiatan ini berlangsung seperti kios atau retail, rumah adat dan sebagainya

Tabel 3.1. Sarana untuk wisata seni dan budaya

No	Kegiatan Budaya	Sarana
1	Upacara adat	Panggung terbuka Plaza Rumah Adat
2	Atraksi seni tari	Panggung terbuka
3	Musik tradisional	Panggung terbuka
4	Seni Kerajinan	Kios Penjualan/retail

Sumber: Analisis

III.1.3. Pelaku dan Karakteristik Kegiatan

Fungsi dan lokasi pasar seni dan budaya akan menentukan aktifitas yang terjadi, sehingga bersangkutan dengan pelaku kegiatan pada fasilitas yang ditampung di pasar seni dan budaya. Keberadaan pasar seni dan budaya sebagai fasilitas pendukung kawasan wisata pantai Nala, diharapkan mampu

meningkatkan jumlah arus kunjungan dan memaksimalkan pemamfaatan potensi yang ada di pantai Nala. Dengan demikian pengelolaan kawasan wisata pantai Nala secara komersial dapat memberikan nilai keuntungan, dimana nilai keuntungan digunakan untuk pemeliharaan fisik dan manajemen pegelolaannya.

Dengan melihat kompleksitas kegiatan tersebut, maka didapat pelaku dan karakteristik kegiatan secara keseluruhan, yaitu:

A. Pengunjung

Jenis pengunjung dapat digolongkan sebagai berikut: wisatawan lokal dan wisatawan mancanegara yang ingin menggunakan pasar seni dan budaya sebagai tempat rekreasi yang memiliki perilaku sebagai berikut:

- ✓ Melihat, mengamati, memilih, memesan dan membeli.
- ✓ Komunikasi dengan seniman.
- ✓ Menonton dan menikmati acara di pentas terbuka dan tertutup.
- ✓ Mempelajari dan bertanya tentang seni dan budaya.

B. Pengelola

Pengelola merupakan pelaku yang melakukan kegiatan rutinitas pengelolaan pasar seni dan budaya dimana kegiatan yang dilakukan sebagai berikut:

- ✓ Mengelola administrasi.
- ✓ Pelayanan.
- ✓ Mengatur kegiatan operasional.
- ✓ Mengontrol seluruh area fasilitas rekreasi seni dan budaya.
- ✓ Mengadakan kerjasama dengan dinas-dinas terkait dalam pembinaan dan kegiatan promosi.

C. Seniman Seni Rupa

Seniman seni rupa adalah seniman seni rupa murni dan seniman seni rupa terpakai (kerajinan) yang berasal dari Bengkulu, bertujuan untuk memamerkan, mempromosikan sekaligus menjual hasil karya seni dengan kegiatan sebagai berikut:

- ✓ Melayani pembeli
- ✓ Melayani pemesanan
- ✓ Demo karya seni

- ✓ Mengadakan pameran
- ✓ Diskusi dengan sesama seniman/pengerajin

D. Seniman Umum Lain

Seniman umum lain adalah seniman dari kelompok cabang lainnya, seperti: seni suara, musik, tari, drama, dan lain-lain. Keberadaannya untuk menghidupkan suasana pasar seni, penampilan dari seniman ini hanya bersifat insidental yang mempunyai kegiatan sebagai berikut:

- ✓ Mempersiapkan acara pementasan
- ✓ Mengadakan acara pementasan

E. Penjual

Penjual yang dimaksud adalah orang yang mengadakan usaha perdagangan makanan, minuman, buku dan sebagainya di dalam pasar seni, yang keberadaannya untuk menunjang kegiatan-kegiatan yang berlangsung di pasar seni biasanya kegiatan yang mereka lakukan:

- ✓ Mempersiapkan barang-barang dagangan.
- ✓ Membersihkan barang.
- ✓ Melayani pembeli

F. Cleaning Service

Mereka bertugas bertanggungjawab dalam menjaga kebersihan pasar seni dan budaya agar dapat memberikan kesan indah kepada para pengunjung pasar seni dan budaya dengan karakteristik kegiatan sebagai berikut:

- ✓ Kegiatan pemeliharaan & keamanan.
- ✓ Kebersihan bangunan & lingkungan

G. Petugas MEE

Orang yang bertanggungjawab dalam menjaga dan menjalankan operasional utilitas didalam kawasan pasar seni dan budaya

- ✓ Mengecek sistem MEE
- ✓ Kegiatan MEE

Sedangkan kegiatan yang sama dilakukan oleh pelaku adalah seperti: parkir, makan/minum, sholat bagi yang Islam, istirahat, ke toilet dan lain-lain.

III.1.4. Pendekatan Pelaku dan Kegiatan Pada Kebutuhan Ruang

Dari kegiatan yang diwadahi pasar seni dan budaya, kebutuhan ruang ditinjau dari pelaku dan kegiatan yang ada didalamnya sebagai wadah kegiatan promosi, rekreasi, pemasaran dan sebagainya, adalah:

Tabel 3.2. Kebutuhan Ruang Berdasarkan Kegiatan Pengunjung

Pelaku dan Kegiatan	Kebutuhan Ruang
Datang - Pengelola - Pedagang/pegerajin - Seniman - Penjual umum lain - Cleaning servis - Security	- Parkir Mobil - Parkir Motor - Parkir sepeda <i>Parkir pengelola dan pengunjung dipisah.</i>
Pengelola - Pelayanan pada tamu - Mengelola administasi - Mengatur kegiatan teknis operasional - Mengecek persediaan barang-barang kerajinan. - Kebersihan	- Ruang tamu - Ruang pimpinan dan ruang staff - Ruang rapat - Gudang - Km/wc
Pedagang/Pengerajin - Mengecek barang-barang kerajinan - Mempersiapkan barang-barang - Melayani pembeli - Melayani pemesan - Demo karya seni - Diskusi dengan seniman lain.	- Gudang - Kios-kios kerajinan - Bengkel kerajinan - Ruang display dan pertemuan
Pengunjung - Keinginan untuk mengetahui, bertanya tentang hasil seni dan budaya. - Mengetahui kegiatan pameran berkala - Melihat, mengamati, mempelajari, memilih, memesan dan membeli. - Komunikasi dengan seniman - Membeli karcis - Menonton dan menikmati acara pentas seni dipanggung terbuka. - Melihat dan mempelajari adat	- Ruang informasi - Lobby/hall - Kios-kios souvenir - Ruang demo kerajinan - Loket - Panggung terbuka - Rumah Adat
Istirahat - Makan/minum - Ibadah	- Kantin atau kafe - Musholla - Toilet - Tempat wudhu - Telpon umum/ATM

Security	- Kantor - Pos Satpam - Km/wc
Kebersihan	- Gudang - Tempat istirahat
Kegiatan MEE	- Ruang MEE

Sumber: Pengembangan dari Susdiana, B, Tugas Akhir, 1999.

III.1.5. Analisa Besaran Ruang

Kelompok Kegiatan Utama

Ruang:

- Petak seniman 3D
- Petak penjualan dan peragaan

Kapasitas/ Daya tampung kebutuhan

- Jumlah petak seniman 3D adalah 20 petak
- Jumlah petak penjualan dan peragaan adalah 20 petak

Persyaratan

Standar Besaran petak:

- Bidang kerja seniman diambil ukuran jangkauan tangan maksimal yaitu 0.875 m (Neufert, 1994, hal. 12)
- Pengunjung melihat seniman bekerja, diambil ukuran jarak pandang melihat teliti benda tiga dimensi: 90 cm
- Sirkulasi dalam ruang 150 cm
- Untuk ruang istirahat menggunakan ukuran 5% rata-rata dari jumlah luas (Neufert, 1993, hal. 14).

Perhitungan:

- Dari standar besaran petak seni rupa pada persyaratan ruang dapat dihitung sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Luas} &= \pi r^2 \\
 &= 3,14 \times (0,875 + 1,5)^2 \\
 &= 3,14 \times 10,7 \\
 &= 33,5
 \end{aligned}$$

- Ukuran untuk ruang istirahat 5% rata-rata dari jumlah luas keseluruhan

adalah: 35,2

- Perhitungan:
 - a. Petak seniman 3D adalah $10 \times 35,2 \text{ m}^2 = 352 \text{ m}^2$
 - b. Petak penjualan dan peragaan adalah $20 \times 35,2 \text{ m}^2 = 704 \text{ m}^2$
- Jadi luas keseluruhan petak 3D, petak penjualan dan peragaan adalah 1056 m^2

Kelompok Kegiatan Pelengkap (Pendukung)

Ruang

A. Bangunan serba guna, digunakan untuk:

- Tempat pameran bersama
- Tempat diskusi dan ceramah

Kapasitas/daya tampung:

- Kapasitas max 175 orang

Persyaratan

Berdasarkan:

- Lobby 10% luas ruang serba guna (Neufert, 1993, hal.14)
- Sirkulasi 20% (Neufert, 1993, hal.25)
- Gudang 4% (Neufert, 1993, hal.25)
- Kebutuhan ruang untuk pemakai $2 \text{ m}^2/\text{orang}$ (Neufert, 1993, hal.13)
- Pelayanan utilitas 7% rata-rata dari luas keseluruhan ruang serba guna (Neufert, 1993, hal.14)
- Kebutuhan ruang untuk: wc: $3 \text{ m}^2/\text{unit}$, urinior: $0,9 \text{ m}^2/\text{unit}$, toilet: $1,6 \text{ m}^2/\text{unit}$.
- Standar kebutuhan lavatory untuk bangunan umum dan perkantoran (tabel 3.3).

Perhitungan:

- Ruang serba guna: $175 \times 2 \text{ m}^2 = 350 \text{ m}^2$
- Lobby: $10\% \times 350 \text{ m}^2 = 35 \text{ m}^2$
- Gudang: $4\% \times 350 \text{ m}^2 = 14 \text{ m}^2$
- Pelayanan utilitas: $7\% \times 350 \text{ m}^2 = 24,5 \text{ m}^2$
- Sirkulasi: $20\% \times 350 \text{ m}^2 = 70 \text{ m}^2$

Tabel 3.3. Standar Kebutuhan Lavatory Untuk Bangunan Umum Dan Perkantoran

Jumlah Orang	Jumlah Urinior	Jumlah WC	Jumlah Toilet
1-15	1	1	1
16-35	2	2	2
35-55	3	3	3
56-80	4	4	4
81-110	5	5	5

Sumber: Ernanto, 1996, hal.54

- Lavatory: 7 urinior x 0,9 = 6,3 m²
 7 wc x 3 = 21 m²
 7 toilet x 1,6 = 11,2 m²
- Jadi luas keseluruhan ruang serba guna adalah 469 m²

B. Arena pentas terbuka

Kapasitas/daya tampung

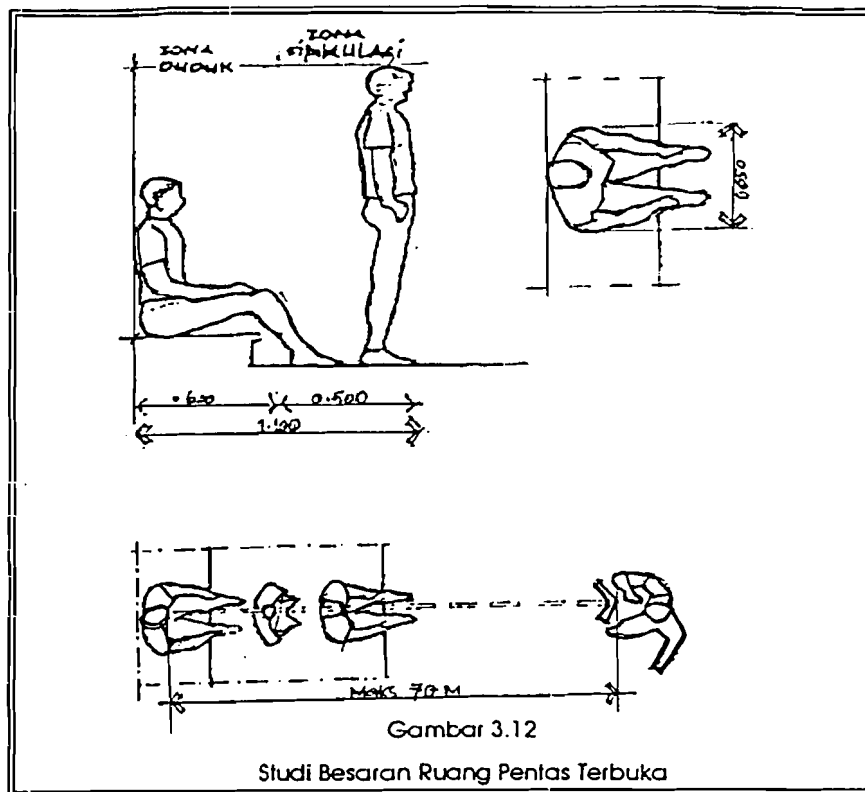
- 20%- 80% dari jumlah pengunjung selama 6 jam adalah 300 orang

Persyaratan:

- Jarak maksimal penonton melihat pertunjukan dengan nyaman pada teater terbuka adalah sejauh 70 m

Perhitungan:

- $300 \times 0,715 \text{ m}^2 = 214,5 \text{ m}^2$
- Luas total kelompok kegiatan pendukung adalah 683,5 m²



Gambar 3.1. Studi Besaran Ruang Pentas Terbuka

Sumber: Francis, D. K. Ching, *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Susunannya*, Erlangga, Jakarta, 1991.

Kelompok Kegiatan Penunjang (Pengelola)

Ruang:

1. Ruang pimpinan dengan kapasitas 1 orang
2. Ruang wakil pimpinan dengan kapasitas 1 orang
3. Ruang sekretaris dengan kapasitas 1 orang
4. Ruang kerja pegawai/staf dengan kapasitas 5 orang
5. Ruang bidang programing dengan kapasitas 2 orang
6. Ruang bidang keuangan dengan kapasitas 3 orang
7. Ruang bidang teknik dengan kapasitas 3 orang
8. Ruang ketertiban dan keamanan dengan kapasitas 4 orang
9. Ruangrapat dengan kapasitas 21 orang
10. Ruang istirahat karyawan dengan kapasitas 21 orang

11. Lavatory dengan kapasitas 2 buah

Persyaratan/Standar Kebutuhan:

- Ruang pimpinan = 25 m² (Neufert, 1993,hal.11)
- Ruang wakil pimpinan = 25 m² (Neufert, 1993,hal.11)
- Ruang sekretaris = 15 m² (Neufert, 1993,hal.11)
- Ruang kerja pegawai/staf = 10 m² (Neufert, 1993,hal.11)
- Ruang istirahat = 5% rata-rata dari luas kantor pengelola (Neufert, 1993,hal.14)
- Ruang rapat = 2,5 m²/orang (Neufert, 1993,hal.13)
- Hall 10% untuk ruang penunjang dengan rata-rata dari luas kantor pengelola (Neufert, 1993,hal.11)
- Gudang 4% rata-rata dari luas ruang keseluruhan kantor pengelola (Neufert, 1993,hal.14)
- Utilitas 7% rata-rata dari luas ruang keseluruhan kantor pengelola (Neufert, 1993,hal.14)
- Lavatory dengan jumlah orang 16-35 (Ernanto,1996, hal.54)

Perhitungan:

1. Ruang pimpinan: $1 \times 25 \text{ m}^2 = 25 \text{ m}^2$
2. Ruang wakil pimpinan: $1 \times 25 \text{ m}^2 = 25 \text{ m}^2$
3. Ruang sekretaris: $1 \times 15 \text{ m}^2 = 15 \text{ m}^2$
4. Ruang kerja pegawai/staf: $5 \times 10 \text{ m}^2 = 50 \text{ m}^2$
5. Ruang bidang programing: $2 \times 10 \text{ m}^2 = 20 \text{ m}^2$
6. Ruang bidang keuangan: $3 \times 10 \text{ m}^2 = 30 \text{ m}^2$
7. Ruang bidang teknik: $3 \times 10 \text{ m}^2 = 30 \text{ m}^2$
8. Ruang ketertiban dan keamanan: $4 \times 10 \text{ m}^2 = 40 \text{ m}^2$
9. Ruang rapat: $21 \times 2,5 \text{ m}^2 = 52,5 \text{ m}^2$
10. Ruang istirahat karyawan: $21 \times 2,5 \text{ m}^2 = 52,5 \text{ m}^2$
11. Lavatory:
 - Urinior: $2 \times 0,9 \text{ m}^2 = 1,80 \text{ m}^2$

- Toilet: $2 \times 1,6 \text{ m}^2 = 3,20 \text{ m}^2$
- WC : $2 \times 3 \text{ m}^2 = 6 \text{ m}^2$
- Jumlah ruang pengelola adalah $345,75 \text{ m}^2$
- 12. Hall: $10\% \times 345,75 \text{ m}^2 = 34,575 \text{ m}^2$
- 13. MEE: $5\% \times 345,75 \text{ m}^2 = 17,288 \text{ m}^2$
- 14. Gudang: $4\% \times 345,75 \text{ m}^2 = 13,83 \text{ m}^2$
- 15. Sirkulasi: $20\% \times 345,75 \text{ m}^2 = 69,15 \text{ m}^2$
- Luas total untuk kelompok kegiatan penunjang adalah $480,593 \text{ m}^2$

Kelompok Kegiatan Pelayanan

Ruang:

- Restaurant: ruang makan, dapur dan ruang cuci, ruang pelayanan, dan lavatory.
- Pujasera (café-café).
- Ruang Informasi.
- Telepon Umum.
- Musholla.
- Pos Jaga.
- Plaza.
- Parkir.
- Parkir pengunjung dan parkir pengelola.

Kapasitas/ Daya tampung:

- Daya tampung maksimal untuk restaurant adalah 175 orang tiap 6,5 jam.
- Daya tampung untuk pujasera (café-café) adalah 100 orang.
- Ruang informasi = 4 orang.
- Telepon Umum = 4 orang.
- Musholla = 2 orang.
- Lavatory disesuaikan dengan jumlah pemakai.
- Plaza = 450 orang/6,5 jam.
- Parkir Pengunjung:
 1. Mobil pribadi = 30% dari pengunjung tiap 6 jam adalah 450 orang. 1

mobil : 4 orang.

2. Sepeda motor = 35% dari pengunjung tiap 6 jam adalah 550 orang . 1
sepeda motor : 2 orang.

□ Parkir Pengelola:

1. Mobil pribadi: 40% dari jumlah karyawan (21 orang).
2. Sepeda Motor: 60% dari jumlah karyawan (21 orang).

□ Bis 10 buah (daya tampung maksimal)

Persyaratan:

□ Restaurant dan pujasera yaitu:

1. Luas ruang makan = $1,3 - 1,9 \text{ m}^2/\text{orang}$ (Neufert, 1994, hal 206).
2. Luas dapur dengan ruang cuci = 15%- 25% dari keseluruhan luas ruang makan (Neufert, 1994, hal 208).
3. Luas ruang pelayanan = 25%- 50% dari keseluruhan luas ruang makan (Neufert, 1994, hal 208).

□ Ruang informasi = $3 \text{ m}^2/\text{orang}$.

□ Telepon umum = $1,5 \text{ m}^2/\text{orang}$.

□ Musholla = $0,8 \text{ m}^2/\text{orang}$.

Lavatory:

- Urinior = $0,9 \text{ m}^2$.

- Toilet = $1,6 \text{ m}^2$.

- Wc = 3 m^2 .

□ Sirkulasi 20% (Neufert, 1993, hal 25).

□ Pos jaga = $3 \text{ m}^2/\text{unit}$

□ Plaza = $2,5 \text{ m}^2/\text{unit}$

□ Mobil = $25 \text{ m}^2/\text{unit}$

□ Sepeda motor = 2 m^2

□ Bis = $65,75 \text{ m}^2/\text{unit}$

Perhitungan:

1. Restaurant

□ Ruang makan: $175 \times 1,5 \text{ m}^2 = 262,5 \text{ m}^2$

□ Dapur dan ruang cuci 20% $\times 262,5 \text{ m}^2 = 52,5 \text{ m}^2$

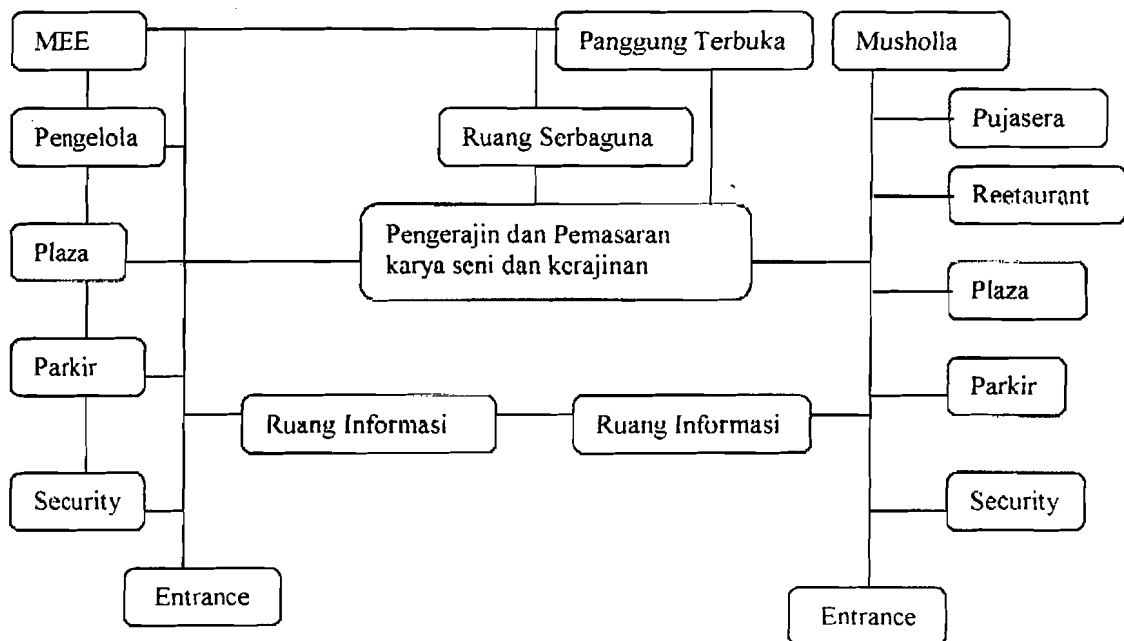
- Ruang pelayanan: $30\% \times 262,5 \text{ m}^2 = 78,75 \text{ m}^2$
 - Lavatory: $20\% \times 262,5 = 52,5 \text{ m}^2$
 - Sirkulasi: $20\% \times 262,5 = 52,5 \text{ m}^2$
 - 2. Pujasera (café-café)
 - Ruang makan dan minum: $100 \times 1,5 \text{ m}^2 = 150 \text{ m}^2$
 - Dapur dan ruang cuci: $20\% \times 150 \text{ m}^2 = 30 \text{ m}^2$
 - Kasir: (2 unit), $4 \times 2 = 8 \text{ m}^2$
 - Sirkulasi: $20\% \times 150 \text{ m}^2 = 30 \text{ m}^2$
 - 3. Ruang informasi: $4 \times 3 \text{ m}^2 = 12 \text{ m}^2$
 - 4. Telepon umum: $4 \times 1,5 \text{ m}^2 = 6 \text{ m}^2$
 - 5. Musholla: $50 \times 0,8 \text{ m}^2 = 40 \text{ m}^2$
 - Tempat wudhu 9 m^2
 - 6. Lavatory:
 - Urinior: $8 \times 0,9 \text{ m}^2 = 7,20 \text{ m}^2$
 - Toilet: $8 \times 1,6 \text{ m}^2 = 12,80 \text{ m}^2$
 - Wc: $8 \times 3 \text{ m}^2 = 24 \text{ m}^2$
 - 7. Pos jaga: $2 \times 3 \text{ m}^2 = 6 \text{ m}^2$
 - 8. MEE = 100 m^2
 - 9. Plaza: $500 \times 2,5 \text{ m}^2 = 1250 \text{ m}^2$
 - 10. Parkir Pengelola
 - Mobil pribadi: $40\% \times 21 = 8,4$; $8 \times 25 \text{ m}^2 = 200 \text{ m}^2$
 - Sepeda motor: $60\% \times 21 = 12$; $12 \times 2 \text{ m}^2 = 24 \text{ m}^2$
 - 11. Parkir Pengunjung:
 - Mobil pribadi: $30\% \times 400 = 120$ orang; $120 : 4 \text{ m}^2 = 30$ mobil
 $30 \times 25 \text{ m}^2 = 750 \text{ m}^2$
 - Sepeda motor: $35\% \times 550 = 192,5$ orang; $192,5 : 2 = 96,25 = 96$ motor.
 $96 \times 2 \text{ m}^2 = 192 \text{ m}^2$
 - Bis: $10 \times 65,7 \text{ m}^2 = 657 \text{ m}^2$
- Luas total untuk kelompok kegiatan pelayanan adalah: $3049,25 \text{ m}^2$

III.1.6. Analisa Pengelompokan Ruang

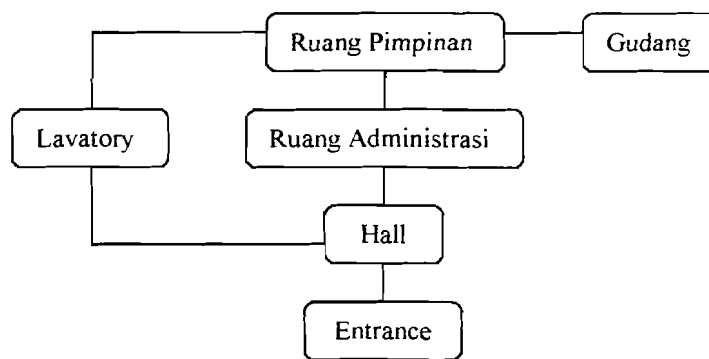
Berdasarkan pada sifat kegiatan yang diwadahi maka pengelompokan ruang yang ada yaitu:

1. Ruang pendukung adalah kegiatan yang bersifat umum dan terbuka. Seperti: parkir, plaza, café/restauran, lobby, hall dan panggung terbuka.(kegiatan Umum).
2. Ruang utama adalah kegiatan yang bersifat setengah terbuka. Seperti: penjualan hasil karya seni, peragaan, pameran serta informasi produk yang dipasarkan, dan ruang serba guna. (kegiatan Utama)
3. Ruang penunjang adalah kegiatan bersifat umum dan privasi. Seperti: ruang pimpinan, wakil, sekretaris, staff/karyawan, bid programing, keuangan, bidang teknik, ketertiban dan keamanan. (kegiatan Penunjang).
4. Ruang pelayanan yang bersifat sebagai pendukung kegiatan lainnya dengan kesan terbuka. Seperti lavatory, ruang MEE, Musholla. (kegiatan Pelayanan).

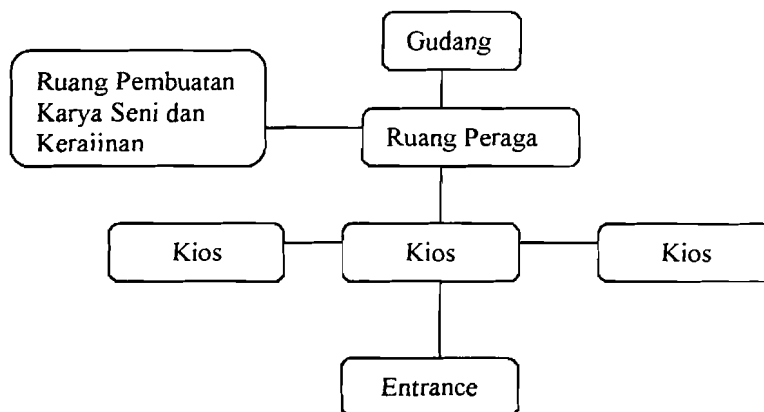
III.1.7. Analisa Organisasi Ruang



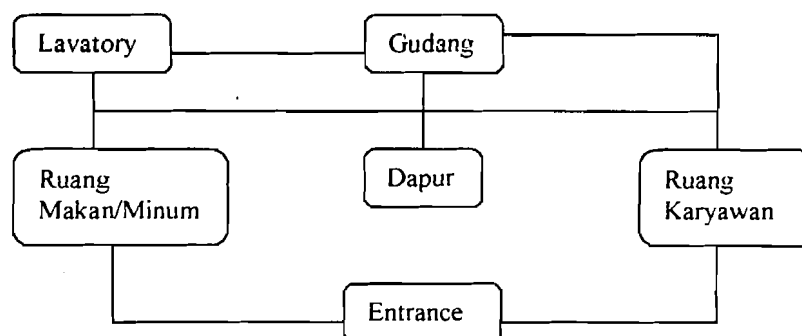
Gambar 3.2. Organisasi Ruang secara Global
 Sumber: Analisa



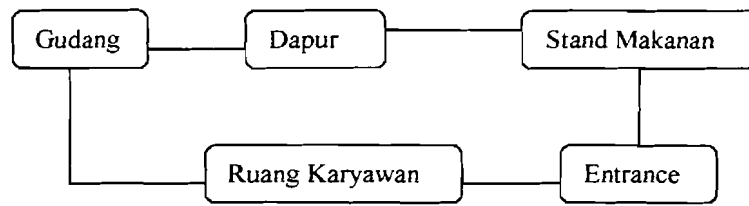
Gambar 3.3. Organisasi Ruang Pengelola
 Sumber: Analisa



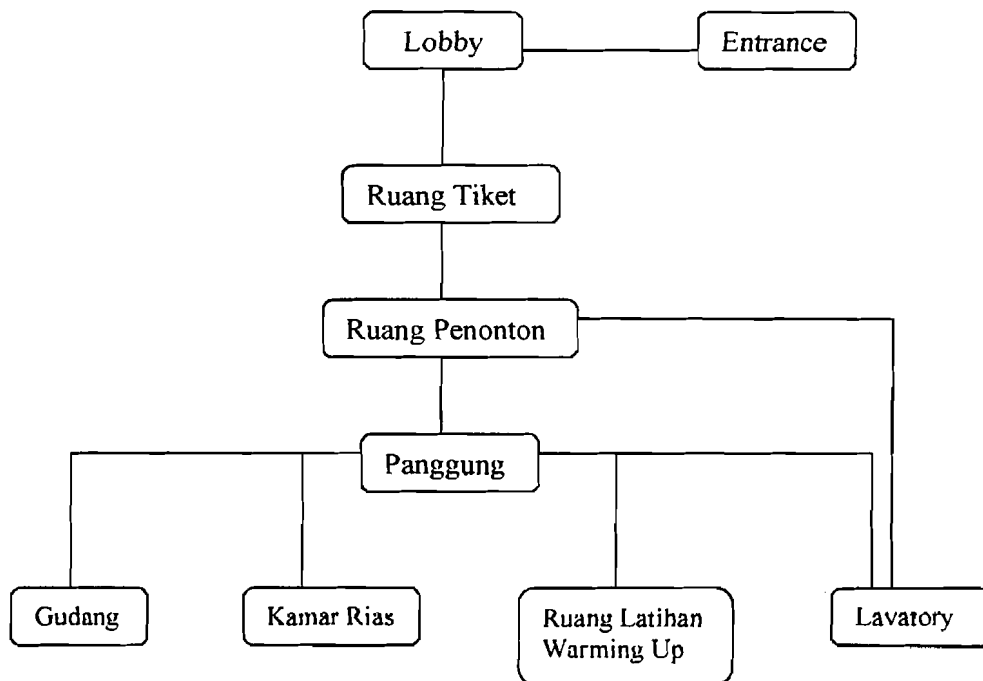
Gambar 3.4. Organisasi Ruang Peraga dan Penjualan
 Sumber: Analisa



Gambar 3.5. Organisasi Ruang Restoran
 Sumber: Analisa



Gambar 3.6. Organisasi Ruang Pujasera
 Sumber: Analisa



Gambar 3.7. Organisasi Ruang Pementasan
 Sumber: Analisa

III.2. Analisa Sistem Sirkulasi Kawasan Pasar Seni dan Budaya

Untuk mencegah terjadinya sistem sirkulasi yang tidak jelas (terjadi crossing antar subyek pelaku yang ada yaitu kendaraan dan pejalan kaki) didalam

kawasan pasar seni dan budaya. Maka sistem sirkulasi yang akan dibahas adalah sirkulasi pengunjung, antar pejalan kaki, antar kendaraan dan antar keduanya yang ada dalam kawasan pasar seni dan budaya.

Sistem sirkulasi yang lancar sangat mendukung keberadaan wisata tersebut sehingga menarik masyarakat luar dan setempat untuk berwisata kekawasan ini, sehingga pola tata ruang yang direncanakan adalah perencanaan seksama dengan didukung kelancaran dan kemudahan aksesibilitas. Kelancaran sirkulasi sangat diperlukan dalam suatu pergerakan. Pengertian sirkulasi yang lancar antara lain: singkat, nyaman, pencapaian mudah, memberikan suatu pengalaman (sense of route).²⁸

- a) Sirkulasi singkat maksudnya tujuan arahnya jelas dan tidak berbelit.
- b) Sirkulasi nyaman maksudnya hubungan antar kegiatan tidak ada yang menghalangi.
- c) Pencapaian mudah maksudnya tidak ada halangan untuk mencapai tujuan.
- d) Memberikan suatu pengalaman maksudnya ada ruang atau gubahan lain yang menarik sebelum mencapai tujuan.

Dengan melihat tuntutan-tuntutan diatas, maka diperlukan penataan sirkulasi yang seksama dengan mempertimbangkan fungsi aktivitas yang ada. Pola pergerakan wisatawan kearah obyek yang diinginkan. Dari hal tersebut, sistem yang akan dipakai dalam pasar seni dan budaya adalah sistem sirkulasi yang bermula dari satu titik, kemudian menyebar ke pusat-pusat kegiatan.

1. Pengguna kendaraan

Dari jalan umum sirkulasi mengalir ke pintu masuk kawasan dan berhenti diarea parkir. Kantong parkir ini harus terlihat jelas dan mudah dijangkau. Dari area parkir, sirkulasi diarahkan kesatu titik, dalam hal ini menuju loket pembayaran. Setelah itu diarahkan ke Plaza, yang merupakan awal dari suatu pergerakan pengunjung dalam menuju fasilitas wisata yang diinginkan.

Untuk menghindari persilangan keluar masuk kendaraan, maka jalur pergerakan masuk dan keluar dibuat berbeda, disamping menghindari crossing juga memudahkan dalam pengontrolan. Serta adanya sesuatu yang yang

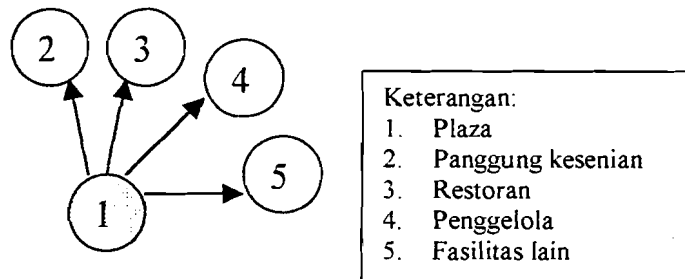
memperlambat kecepatan kendaraan, misalkan dengan jalur yang berkelok-kelok dan tekstur jalan yang bergelombang.

2. Pejalan kaki

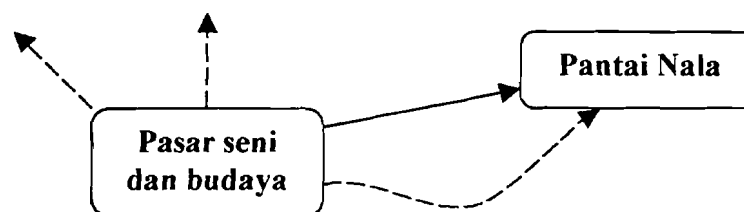
Dari pintu masuk, sirkulasi diarahkan langsung menuju loket, lalu ke Plaza terbuka, kemudian menyebar ke pusat-pusat kegiatan. Pintu masuk pejalan kaki diusahakan berbeda dengan pengguna kendaraan, hal ini untuk membuat aman, tidak terjadi tabrakan antar pemakai jalan tersebut.

Pada area kawasan, wisatawan dalam menuju tempat-tempat yang dipilih, dibuat suatu jalur pergerakan yang memudahkan akses, jalur tersebut dibagi menjadi sistem-sistem pendestrian.

- 1) Pendestrian utama, yaitu pendestrian yang dibuat untuk kegiatan wisata utama, dalam hal ini pasar .
- 2) Pendestrian pendukung, yaitu pedestrian antar fasilitas lain.



- 3) Jalan setapak, yaitu jalur yang berkembang untuk memaksimalkan efek visual terhadap potensi alam.



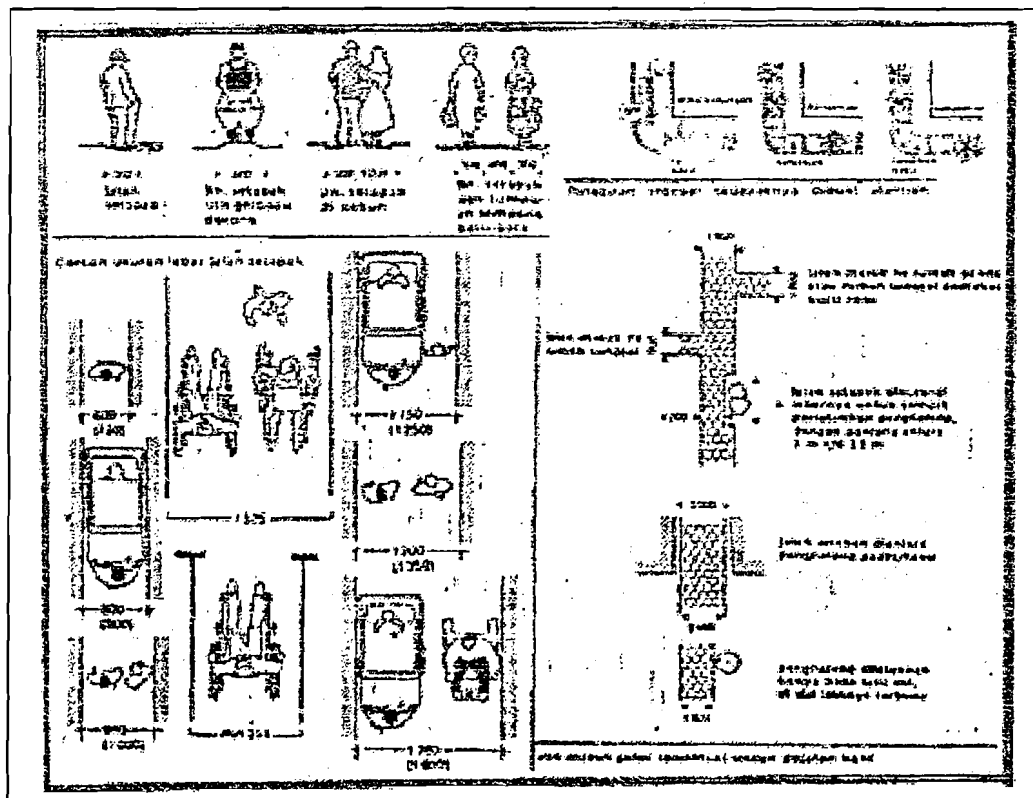
Sedangkan untuk pengguna kendaraan dibuat menjadi satu agar terlihat adanya saling mendukung antara pasar seni dan budaya dengan pantai Nala.

²⁸ Hein Frick, Ir. 1997. *Arsitektur Lingkungan*, Penerbit Kanisius

III.2.1. Pedestrian Dalam Kawasan

Menurut Ernst Neufert, biasanya sirkulasi untuk pejalan kaki dan kendaraan bermotor dipisahkan jalurnya. Rancangan permukaan jalur seperti ini didasarkan pada hal-hal sebagai berikut:²⁹

- ✓ Untuk permukaan yang digunakan bersama-sama, harus diberiperbedaan yang jelas bagi kendaraan bermotor dengan cara membuat permukaan jalan tersebut dengan tekstur yang berbeda-beda atau mengubah tingkat ketinggian permukaannya.
- ✓ Membatasi jumlah kendaraan yang melalui jalan tersebut.



Gambar 3.8. Jalur Pergerakan Pejalan Kaki

Sumber: Ernst Neufert, Data Arsitek

- ✓ Rancangan dibuat sedemikian rupa sehingga tidak menghalangi pandangan si pengemudi dan mengharuskannya untuk mengurangi kecepatan kendaraannya.
- ✓ Tempat parkir harus terlihat dengan jelas.

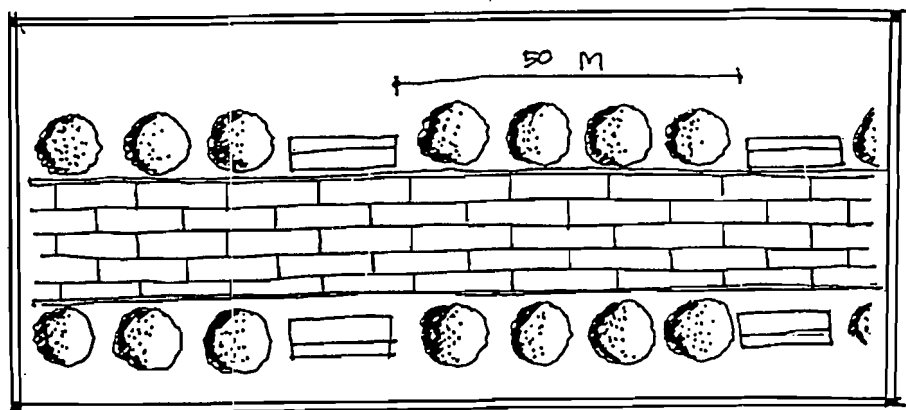
²⁹ Ernst Neufert, 1995, Data Arsitek, Penerbit Erlangga, Bandung, Hal 19

- ✓ Disediakan daerah bebas parkir, sehingga kendaraan dan pejalan kaki dapat bergerak dengan bebas.
- ✓ Permukaan jalan harus memiliki pencahayaan yang cukup.

Sistem sirkulasi yang dikehendaki adalah sirkulasi lancar yang mendukung keberadaan wisata tersebut. Kelancaran dan kemudahan aksesibilitas dicapai dengan:

a) Tanpa hambatan

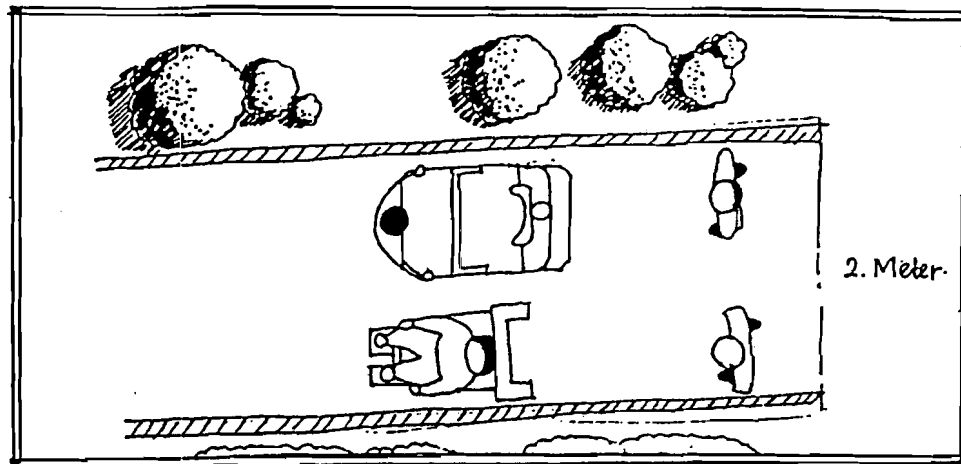
Pada saat wisatawan memasuki area wisata, maka tentu akan terangsang untuk segera mencapai tujuannya masing-masing dan tidak terhambat oleh hal-hal yang tidak menyenangkan. Untuk mengantisipasi kerumunan pengunjung disatu titik pedestrian, maka direncanakan pembuatan tempat-tempat duduk ditepi atau pinggiran pedestrian ditaman-taman. Jarak bangku-bangku ini diusahakan tidak terlalu rapat dan terlalu jauh, sekitar ± 50 meter antar bangku.



Gambar 3.9. Penempatan Bangku Pada Pedestrian

Sumber: Analisa

Jalan setapak untuk wisatawan yang ada dalam area kawasan wisata agak lebar untuk menghindari desakan atau bersentuhan antar pejalan kaki, baik itu pejalan kaki maupun yang berkursi roda. Lebar jalan setapak ini diperhitungkan semua pejalan kaki dapat berpapasan dengan lebih lega dan nyaman atau dapat dilalui kereta bayi dengan dua pejalan kaki berpapasan tanpa terganggu.



Gambar 3.10. Lebar Pedestrian Pada Kawasan Wisata
 Sumber: Analisa

b) Menghindari Monotonitas

Sirkulasi wisatawan dalam mencapai tujuan yang diinginkan kadangkala mempunyai rasa bosan dan monoton dengan keadaan sekelilingnya, untuk itu disediakan tempat-tempat duduk, taman terbuka, yang dapat menghilangkan rasa bosan dan dapat menikmati view sekelilingnya dengan berjalan-jalan, berhenti sejenak dan istirahat.

III.2.2. Konfigurasi Alur Gerak

Konfigurasi alur gerak di kawasan pasar seni dan budaya ini dibuat agar sirkulasi lancar dan tidak terjadi crossing. Lancar disini jelas dan tidak membingungkan. Konfigurasi alur jalan pengunjung dalam mencapai tujuan ke zona-zona kegiatan yang ada, dibutuhkan suatu ruang untk area berjalan, dimana area tersebut pada intinya bersifat linier yang berkembang menjadi melengkung, bercabang-cabang ataupun membentuk kisaran.

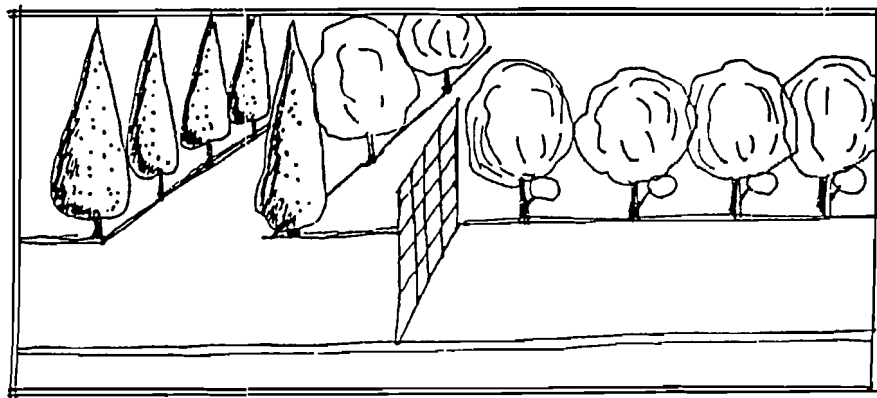
Karakteristik alur gerak pada ruang pergerakan:^{30,30}

^{30,30} Ching D.K, 1991, *Arsitektur Bentuk Ruang dan Susunannya*, Penerbit Erlangga, Bandung

- (a) Membutuhkan ruang yang lebih besar dari ukuran tubuhnya.
- (b) Adanya kebebasan memilih yang lebih besar disepanjang ruang jalan.
- (c) Dapat menerima perubahan yang tiba-tiba dalam arah

Alur gerak ke zona-zona fasilitas tidak terlalu ekstrim dalam membuat pembatas, maksudnya dalam hal ini karena kegiatan-kegiatan yang dilakukan selama berwisata tidak terpisah-pisah secara tegas, antar zona kegiatan saling berhubungan, tidak ada kepentingan yang harus didahulukan. Untuk itu dalam membuat alur jalan para pengunjung didalam area hanya memikirkan agar sesama pemakai jalan tidak terjadi crossing dan tidak ada pengumpulan pengunjung di suatu area di jalur pergerakan sehingga menghalangi wisatawan yang melewati jalur pergerakan tersebut.

Pada zona kegiatan pengelola sebaiknya dibedakan dengan jalur zona kegiatan rekreasi, sehingga ketenangan pengelola dalam bekerja terjaga. Penyelesaian dalam hal ini dengan membuat pembatas ataupun rambu-rambu larangan untuk memasuki jalur pengelola.



Gambar 3.11. Pembatas Sirkulasi

Sumber: Analisa

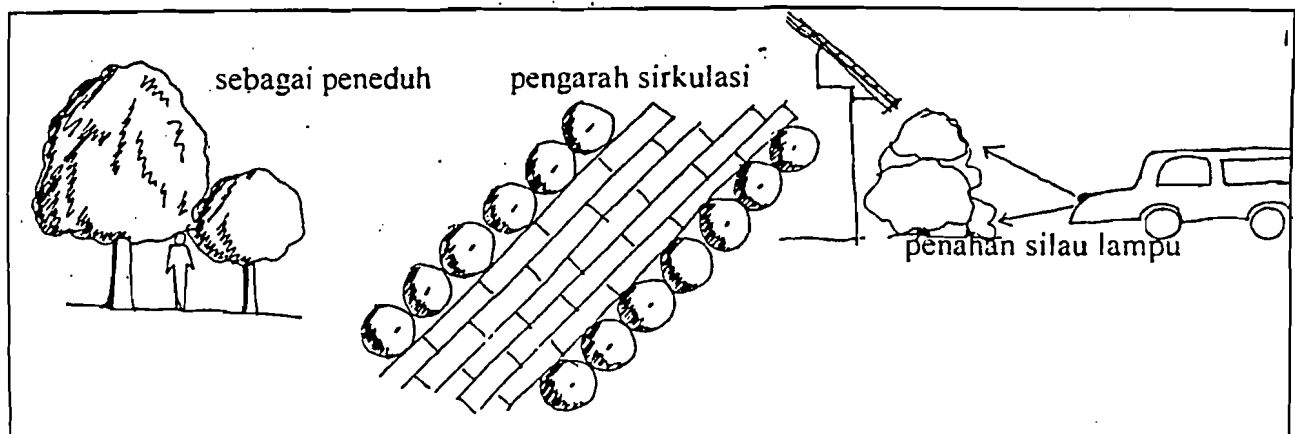
III.2.3. Pengarah Jalur Sirkulasi Luar

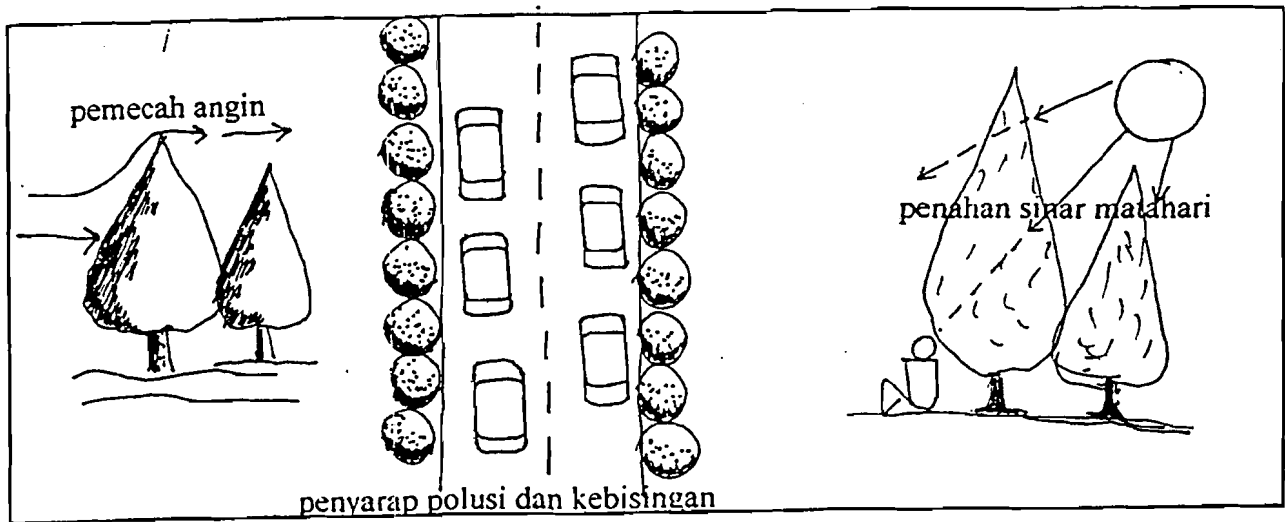
III.2.3.1. Vegetasi atau Jalur Hijau

Pada area kawasan, seluruh area terbuka ditumbuhi berbagai ragam vegetasi. Keberadaan pohon cemara laut yang mendominasi dikawasan tersebut

mempunyai pengaruh pada pembentukan karakter, bentuk dan orientasi kawasan. Tetapi kondisi vegetasi ini ada yang kurang terawat. Untuk itu diperlukan penataan jenis-jenis pohon yang akan digunakan yang sesuai dengan fungsinya. Tata vegetasi memberikan nuansa estetis tersendiri dan menjadi bagian dominan dalam ruang kawasan.

Arah pengembangan vegetasi dalam daerah perencanaan pada dasarnya ditujukan untuk menjaga dan mempertahankan kelestarian lingkungan, serta menjaga sistem ekologi lingkungan baik dalam aspek klimatologi (sebagai pengatur iklim), sebagai penyaring udara kotor, sebagai media adaptasi satwa dan plasma, sebagai media konservasi air tanah dan menambah estetika wilayah perencanaan. Dari pengamatan diketahui beberapa vegetasi tumbuh subur di area kawasan, hal ini mendukung fungsi-fungsi vegetasi sebagai elemen lansekap. Fungsi-fungsi tersebut antara lain: sebagai peneduh, sebagai pembatas ruang, pengarah pandangan atau sirkulasi, pemecah angin, penahan sinar matahari, dan penyerapan kebisingan.



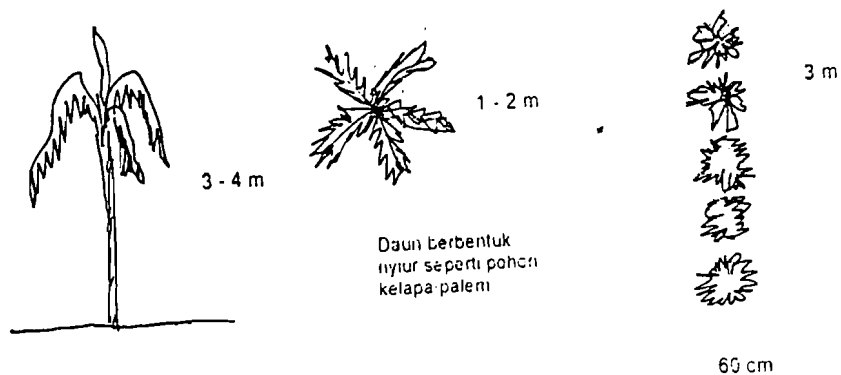


Gambar 3.12. Fungsi-Fungsi Vegetasi

Sumber: Analisa

Jenis tumbuhan akan menentukan pola vegetasi yang berkaitan dengan konfigurasi ruang gerak pada sirkulasi. Untuk Jenis tumbuhan (pohon) dapat dikategorikan menjadi tiga sesuai dengan fungsinya:

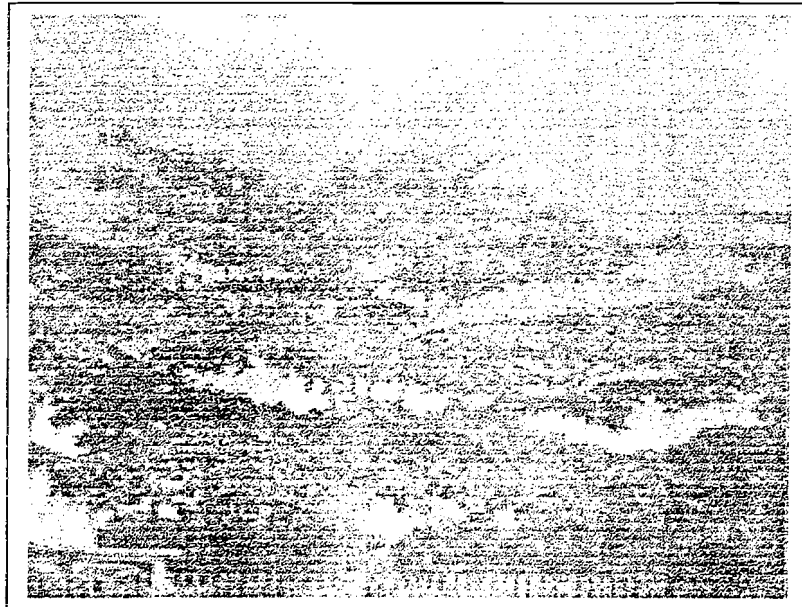
- ❖ Mengarahkan sirkulasi, bentuk pohon ini cenderung vertikal, menggunakan pohon Pinang Merah. Perletakkannya akan digunakan pada pembatas sirkulasi kendaraan yang mempunyai dua jalur, serta berfungsi untuk mengarahkan sirkulasi bagi pejalan kaki menuju bangunan.



Gambar 3.13. Pinang

Sumber: Analisa

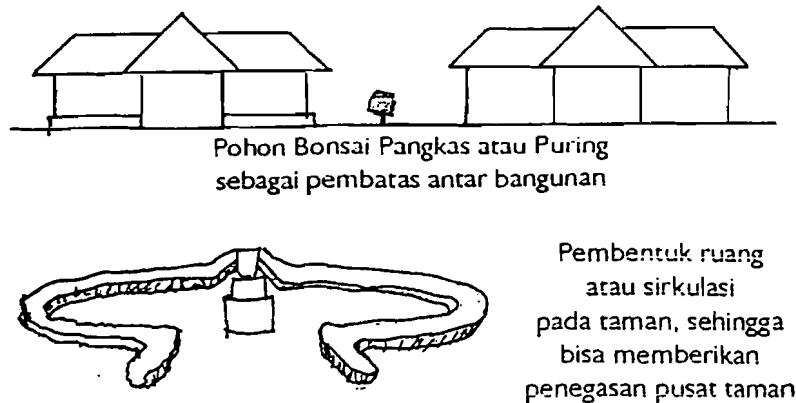
- ❖ Pelindung (payung), memiliki daun pada bagian atas pohon, sehingga bayangan yang dihasilkan akan melindungi dari sengatan matahari, seperti: pohon Ketapang (*Terminalia Catappa* Linn), Akasia, Kembang Sepatu dan sejenisnya. Penanaman pohon ini dilakukan pada kedua sisi sirkulasi kendaraan secara berselingan, serta sebagai pemisah antara pedestrian dan jalan. Jenis yang digunakan sama pada satu jalur sirkulasi agar keseragaman bentukan akan memberikan fokus perhatian pada sirkulasi.



Gambar 3.14. Akasia dan Kembang Sepatu

Sumber: Analisa

- ❖ Pagar, untuk mengurangi kebisingan, maupun sebagai pembatas pandangan, dengan jenis Bonsai yang digunakan antara lain: Pangkas, Puring dan sejenisnya. Penggunaan tanaman ini dilakukan sebagai pembatas antara bangunan, serta sebagai unsur pembentuk ruang pada taman.



Gambar 3.15. Fungsi Tanaman Bonsai

Sumber: Analisa

III.2.3.2. Batuan Alam

Pengolahan tapak kawasan dengan elemen batuan alam dapat digunakan sebagai elemen lansekap. Karakteristik batuan alam adalah:

- Kokoh dan kuat
- Memiliki jenis yang beragam
- Memiliki ukuran yang berbeda-beda
- Tidak beraturan

Sebagai elemen lansekap, batuan dapat diolah sebagai pengarah sirkulasi. Hal ini akan menambah estetika kawasan dan menimbulkan kesan alami lingkungan. Kesan alami ini timbul dari macam ukuran dan jenis yang tidak sama dan tidak beraturan.

III.3. Tata Ruang

III.3.1. Tata Ruang Luar

Pasar seni dan budaya hadir sebagai akumulasi dari potensi seni dan budaya serta alam pantai Nala. Potensi tersebut merupakan hal yang saling tarik menarik, baik pada pembentukan ruang dalam maupun ruang luar. Keanekaragaman bentuk pada penataan ruang luar khususnya bangunan-bangunan (massa) dan elemen-elemen ruang luar lainnya, itu lebih difokuskan kepada bagaimana ruang (massa) mampu berkomunikasi atau saling berhubungan dengan mempertimbangkan dasar bentuk ruang dalam dan tetap menghadirkan ciri dari

nilai budaya pada penataan ruang luar sebagai proses pengenalan terhadap identitas budaya. Adapun tujuan pasar seni dan budaya sebuah fasilitas rekreasi yang mendukung kegiatan yang ada pada obyek wisata pantai Nala yang masih kurang dalam memberikan layanan kepada wisatawan yang berkunjung.

Pada pendekatan konsep pola tata ruang luar dan massa, yang ingin ditampilkan adalah bagaimana elemen-elemen ruang luar mempunyai hubungan erat khususnya bangunan dan bagaimana elemen tersebut dapat mengenalkan ciri nilai bentuk yang berbeda pada usaha pengenalan dan penyatuan bentuk.

Hubungan antara elemen ruang luar khususnya bangunan menjadi sangat penting, karena hal tersebut merupakan konsekuensi yang harus dilakukan untuk mendapat bentuk ruang luar yang komunikatif dan mampu menciptakan pengenalan terhadap suatu ciri nilai keanekaragaman bentuk dan adanya penyatuan kepada satu bentuk elemen ruang luar, dan oleh sebab itulah hal yang perlu diperhatikan adalah:

- ❖ Penempatan ciri bentuk dan fungsi bangunan, dalam hubungannya dengan penataan ruang luar, penempatan ciri bentuk dan fungsi bangunan sebagai penentu letak bangunan berdasarkan zoning. Untuk menciptakan hubungan-hubungan erat sesama elemen ruang luar pada penyatuan keanekaragaman dibutuhkan sebuah pengikat elemen berupa ruang terbuka atau yang lainnya.
- ❖ Pola alam seperti garis pantai dan alur jalan sebagai dasar bentuk dan pengembangan pola ruang luar, namun bukan berarti perletakan seluruh elemen ruang luar harus selalu mengikuti bentuk pola alam yang ada.
- ❖ Hirarki, di sini adalah membentuk elemen ruang luar seperti vegetasi, sirkulasi atau yang lainnya mempertegas dasar atau nilai ruang dalam sebagai ciri khusus etnis.

III.3.2. Tata Ruang Dalam

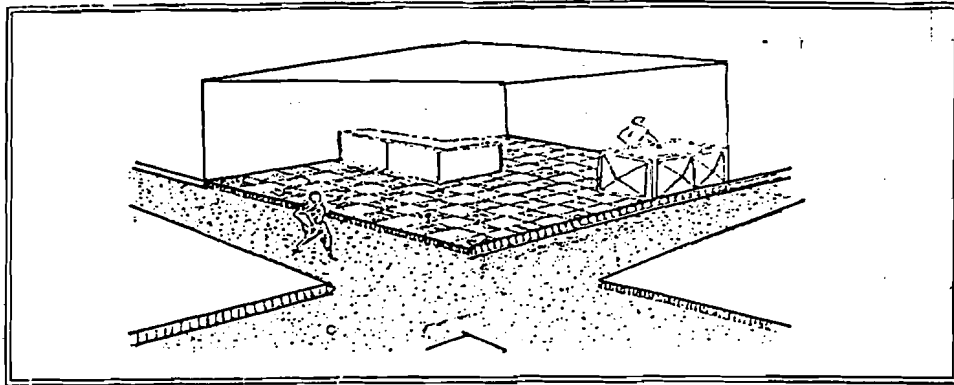
1. Elemen Ruang Dalam

a. Lantai

Untuk mencapai kesan komunikatif dan dinamis pada suasana ruangan, khususnya pada ruang pemasaran/penjualan karya seni, maka lantai dalam

ruang di capai melalui:

- Adanya perbedaan warna, permukaan dan material untuk menunjukkan kesinambungan antar ruang satu dengan yang lain.
- Ada perbedaan ketinggian lantai, untuk mempertegas ruang.



Gambar 3.16. Sketsa Permukaan Lantai

Sumber: Analisa

b. Dinding

Dinding sebagai pembatas ruang merupakan elemen vertikal yang terdiri dari kolom dan bidang. Ruang Pasar Seni dan Budaya ini direncanakan berupa partisi atau bahan dari kayu yang difinising untuk menampilkan karakter yang netral, terbuka dan tertutup. Menonjolkan kesan alami melalui tekstur dan ragam hias Bengkulu.

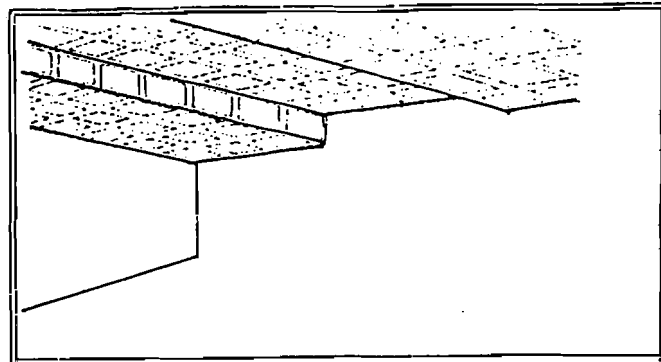


Gambar 3.17. Sketsa Penggunaan Dinding

Sumber: Analisa

c. Langit-Langit

Plafon di gunakan untuk membedakan fungsi dari kegiatan yang ada dalam pasar seni dan budaya. Untuk menimbulkan kesan akrab dan dinamis pada ruang dalam Pasar Seni dan Budaya Bengkulu di gunakan plafon bersusun. Kesan yang ditimbulkan dapat berupa tertekan, bebas, akrab, dan dinamis.



Gambar 3.18. Sketsa Penggunaan Langit-Langit Ruang

III.4. Penampilan Bangunan

Pada perencanaan pasar seni dan budaya di kawasan wisata pantai Nala di Kota Bengkulu, disamping bertujuan untuk mendapatkan suatu kawasan wisata pantai yang sesuai dengan perkembangan, tuntutan dan kebutuhan wisatawan, juga sekaligus menggali kekayaan seni dan budaya serta melestarikan warisan arsitektur lokal untuk diperkenalkan kepada masyarakat luas akan berharganya nilai sebuah sejarah dan mengajak masyarakat untuk menjaga dan mempertahankannya. Dengan menampilkan dan memasukan wajah arsitektur lokal Kota Bengkulu kedalam penampilan bangunan-bangunan pasar seni dan budaya yang ada di kawasan wisata pantai Nala Bengkulu.

Karakter unik dari suatu tempat atau daerah biasanya didasari oleh hal-hal sebagai berikut:³¹

- a. Gaya arsitektur
- b. Iklim, terutama cahaya, curah hujan dan temperatur
- c. Setting yang unik

³¹ Graham H.L, *Maintaining The Spirit Of Place*. PDA Publicers Corporation

- d. Penggunaan bahan-bahan lokal
- e. Aktivitas kota, baik harian maupun musiman

Gaya arsitektur lokal yang dimiliki Kota Bengkulu adalah rumah panggung akan tetapi memperhatikan daerah ini adalah daerah rawan gempa maka penerapannya pada bangunan pasar seni dan budaya yang berpanggung hanya digunakan pada fungsi-fungsi tertentu. Sedangkan orientasi bangunan pemukiman penduduk selalu mengikuti jalan utama dan open space seperti lapangan, alun-alun dan sebagainya.

Klasifikasi dari rumah panggung Kota Bengkulu adalah sebagai berikut:

- a. Hirarki ruang
 - Serambi/ berendo, ruang tamu = Publik
 - Ruang tengah = Semi publik
 - Kamar tidur/ bilik = Privat
 - Dapur, km/wc, gudang = Service
- b. Irama/ Pengulangan

Irama dapat dilihat dari bentuk bangunan tradisional yang mempunyai tingkatan kaki, badan, kepala dimana terdapat kesatuan bentuk segiempat dan segitiga dan adanya kesimetrisan pada rumah pangeran antara bagian kiri dan bagian kanan secara vertikal. Pengulangan disini dapat dilihat dari jendela dan pintu serta tiang rumah panggung.

- c. Proporsi

Proporsi pada bangunan tradisional Kota Bengkulu dapat dilihat pada bentuk denah dan tinggi rumah dengan panjang/ luas ruang dan tinggi ruang memenuhi sifat aktifitas/ kegiatan yang ada didalamnya.

Dalam mengungkapkan penampilan bangunan pasar seni dan budaya dapat dicapai dengan:

1. Pola denah bangunan rumah panggung Kota Bengkulu yang adanya hirarki ruang diterapkan pada bangunan pengelola.
2. Menampilkan bangunan pasar seni yang sesuai dengan nilai-nilai kebudayaan setempat, yaitu budaya Bengkulu.
3. Sebagai ungkapan wadah kegiatan pasar seni, penampilan bangunan memiliki

kesan terbuka sebagai bagian dari kawasan rekreasi budaya yang menampilkan khas-khas seni rupa, dengan adanya point interest, unit-unit penjualan ditampilkan dengan pembatas tiap-tiap unit yang menggunakan dinding setinggi 60-80 cm.

4. Menggunakan material atau bahan yang dapat mewujudkan nilai-nilai fungsi dan estetika dari kegiatan yang ada dengan batas-batas di sekelilingnya seperti batas tanaman, batas ketinggian, batas masif dan lain-lain.
5. Menerapkan skala batas manusiawi untuk keintiman manusia-lingkungan.
6. Bentuk bangunan yang konstektual dengan lingkungan Bengkulu, sehingga ada kesesuaian dengan bentuk arsitektural Tradisional Bengkulu.

III.5. Analisa Sistem Bangunan

Sistem utilitas pada fasilitas rekreasi seni dan budaya mencakup beberapa jaringan utilitas antara lain:

1. Jaringan Air Bersih

Dalam hal fasilitas air bersih, Kotamadya Bengkulu telah memiliki tingkat produksi saat ini mencapai 355.484 m³/tahun. Dengan besar penyaluran bagi berbagai kepentingan umum sebesar 341.831 m³ (sumber statistik kotamadya Bengkulu). Sumber-sumber air tanah di daerah ini tidak asin dan payau. Sebagai contoh yang dapat kita lihat adalah kawasan Pelabuhan Baai yang memakai 1 unit jaringan air bersih bersumber dari air tanah dengan kapasitas 2 liter/detik. Untuk memenuhi kebutuhan air bersih dalam bangunan. Suplay air bersih memanfaatkan pengadaan air bersih dari sumur pompa.

2. Jaringan Sanitasi

- Limbah padat, disediakan tempat-tempat sampah kemudian dimusnahkan atau dibuang ketempat pembuangan akhir.
- Limbah cair, meliputi air dari dapur, toilet, dan sebagainya sebagai pembuangan air kotornya melalui bak kontrol sebagai tempat penyaringan yang kemudian disalurkan ke sumur peresapan.

3. Fasilitas dan sistem komunikasi

Komunikasi ini terdiri dari komunikasi intern dalam bangunan dan ektern keluar bangunan. Untuk Propinsi Bengkulu sistem komunikasi menggunakan sistem SKSD dengan 3 buah stasiun Bumi Kecil di Curup, Manna, dan Argamakmur . Dengan kemajuan teknologi kamunikasi yang ada semakin mudah dengan adanya internet yang mampu akses keseluruh pelosok dunia.

4. Jaringan Listrik

- Jaringan listrik menggunakan arus listrik dari PLN dan generator sebagai cadangan. Listrik dari genzet diaktifkan pada kontrol panel dan didistribusikan keruangan-ruangan serta penempatannya pada zona privat namun mudah untuk dijangkau agar mempermudah pemeliharaan.
- Listrik digunakan untuk penerangan bangunan pada malam hari dan memperjelas benda pada ruang pamer dan ruang pentas kesenian street furniture ruang luar pada malam hari.

III.6. Struktur

Bangunan bernilai seni adalah bangunan yang strukturnya dapat mengungkapkan perasaan estetis melalui keseimbangan yang statis yang memenuhi kebutuhan fungsional. Struktur merupakan kerangka suatu bangunan. Struktur memberikan identitas dari suatu bangunan dan membantu untuk memunculkan citra.

Mengingat daerah Propinsi Bengkulu adalah daerah rawan gempa maka digunakanlah struktur pada bangunan tradisional. Hal ini dilakukan setelah mengamati bangunan tradisional dan bangunan yang menggunakan srtuktur beton, setelah musibah gempa yang melanda Propinsi Bengkulu. Dari hasil pengamatan tersebut didapat kesimpulan bahwa bangunan tradisional lebih sedikit mengalami kerusakan dibandingkan dengan bangunan dengan struktur beton. Karena struktur bangunan tradisional lebih ringan dan tidak terlalu kaku. Sedangkan bangunan dengan struktur beton terlalu kaku dan berat sehingga kerusakan yang timbul lebih parah dari struktur bangunan tradisional. Karena bangunan tradisional

hampir secara keseluruhan menggunakan bahan kayu. Bangunan fasilitas rekreasi seni dan budaya strukturnya dipertimbangkan berdasarkan:

- Sistem struktur yang dipakai kombinasi sistem struktur namun dalam performancenya harus dapat membantu memunculkan suatu citra bangunan tradisional Bengkulu.
- Dapat mengikuti trend melalui modifikasi struktur.
- Mampu menahan dan menyalurkan beban

Dari hasil pengamatan dan analisa terhadap struktur yang mempengaruhi citra bangunan tradisional Bengkulu adalah struktur bangunan rumah panggung yang ketinggiannya tergantung keinginan pemilik rumah. Bentuk atapnya limasan dan pelana dengan pondasi berupa batu kali yang lebar sebagai landas/tumpuan dari kolom atau tiang-tiang struktur. Sedangkan penutup atapnya adalah daun rumbia, ijuk dan sirap.

Dalam mempresedeni suatu struktur bangunan tradisional Bengkulu juga terdapat pertimbangan untuk mengkombinasi/memodifikasi struktur yang ada sebelumnya karena tuntutan trend dengan pertimbangan-pertimbangan sebagai berikut:

1. Sistem Struktur Bangunan

- Sistem struktur rangka bidang menggunakan kombinasi bambu dengan kayu yang diplitur/ pernis untuk kebutuhan estetis dan keawetan.
- Sistem struktur rangka ruang menggunakan bahan konstruksi kayu dan konstruksi lainnya.

2. Sistem Struktur Atap

- Penutup atap dikombinasikan antara atap ijuk, rumbia, dan sirap dengan plastik ataupun alumunium foil untuk mencegah kebocoran.
- Kombinasi bentuk atap antara bentuk atap limasan dengan pelana agar mendapatkan variasi bentuk dan tuntutan estetika.

III.7. Kesimpulan

Kesimpulan analisis yang berkaitan dengan permasalahan adalah sebagai berikut :

1. Tata Ruang Dalam

Tata ruang dalam dicapai melalui pengolahan :

a. Pola Sirkulasi

Untuk mendukung interaksi kegiatan digunakan sirkulasi linier.

b. Besaran Ruang

Besaran ruang diolah melalui studi lay out ruang yang disesuaikan dengan standard-standard yang ditetapkan, untuk unit-unit utama yang diolah adalah:

- 1) Ruang seniman seni rupa.
- 2) Ruang arena pentas terbuka
- 3) Ruang serba guna

c. Elemen Pembentuk Ruang

1) Lantai

Untuk menciptakan

kesan dinamis dan komunikatif pada ruang pemasaran dan lantai sirkulasi dicapai melalui perbedaan warna, tekstur, material dan penekanan bidang lantai untuk kesan meruang.

2) Dinding

Dinding yang digunakan adalah kombinasi antara masif dan terbuka. Karakter digabungkan menurut fungsi tertentu, sedang partisinya menggunakan bahan kayu yang difinishing untuk menampilkan ragam hias tradisional dan menonjolkan kesan alami. Kombinasi ini dimaksudkan untuk memberi kesan terbuka tetapi tetap mempertimbangkan unsur keamanan..

3) Plafond (Langit-Langit)

Plafond dibuat dengan permainan ketinggian (bersusun) sesuai karakter ruang yang ditampilkan yaitu kesan akrab dan dinamis.

2. Tata Ruang Luar

a. Massa Bangunan

Massa bangunan menggunakan massa jamak, hal ini sesuai

dengan:

- Jenis kegiatan yang akan diwadahi
- Tuntutan kegiatan yang akan berlangsung di dalam pasar seni
- Sesuai tuntutan pasar seni sebagai sarana rekreasi
- Adanya kesamaan kesempatan mendapatkan pengunjung tiap unit.

b. Pola Sirkulasi

Menggunakan pola konfigurasi sirkulasi antar bangunan secara radial, untuk kemudahan orientasi kegiatan yang menyebar dan untuk menghindari terjadinya crossing.

c. Landsekap

Berkaitan dengan elemen tapak berupa *hard* dan *soft material* untuk menciptakan suasana dinamis dan rekreatif, seperti taman dan plaza.

3. Citra kawasan dalam konteks lokal

- a. Pada perencanaan fisik kawasan pendekatan arsitektur lokal Kota Bengkulu hanya sebagai preseden, yaitu mentransformasikan pada desain tipologi bangunan dengan warna arsitektur yang baru yang mengandung arsitektur lokal.
- b. Penampilan bangunan pada pasar seni dan budaya yang sesuai dengan citra kawasan lokal bentuk-bentuk bangunan arsitektur tradisional rumah Kota Bengkulu, tentu tidak mengambil mentah, tetapi dimodifikasi dengan menyesuaikan dengan iklim pantai, yaitu dengan adanya banyak bukaan.

BAB IV

KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN PASAR SENI DAN BUDAYA DI PANTAI NALA

IV.1. Konsep Dasar Perencanaan Lokasi dan Site

Konsep dasar perencanaan lokasi dan site dari pasar seni dan budaya di Bengkulu berdasarkan pada program, tuntutan, dan kebutuhan. Dari hal tersebut di atas, maka penentuan lokasi berdasarkan kriteria-kriteria sebagai berikut :

- 1) Keterkaitan dengan azas penataan ruang kota zone peruntukan (RUTRK)
- 2) Ketersediaan lahan dan kesesuaian dengan fungsi kota
- 3) Tingkat aksesibilitas pencapaian mudah dari segala arah
- 4) Minat infestasi (pemerintahan, swasta atau masyarakat)

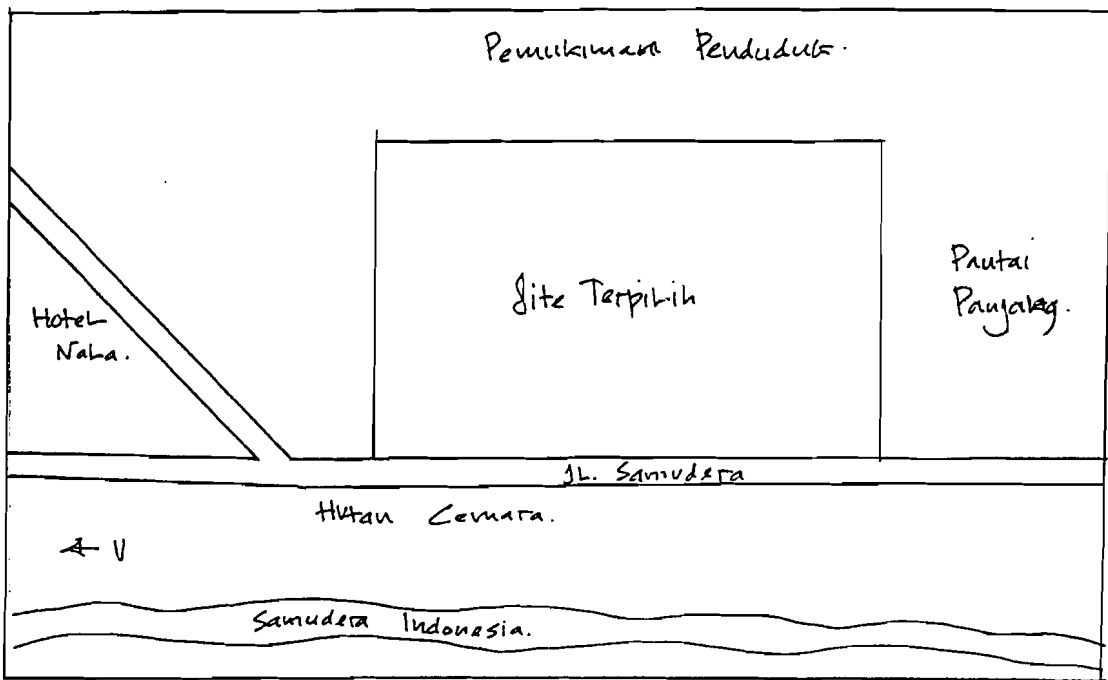
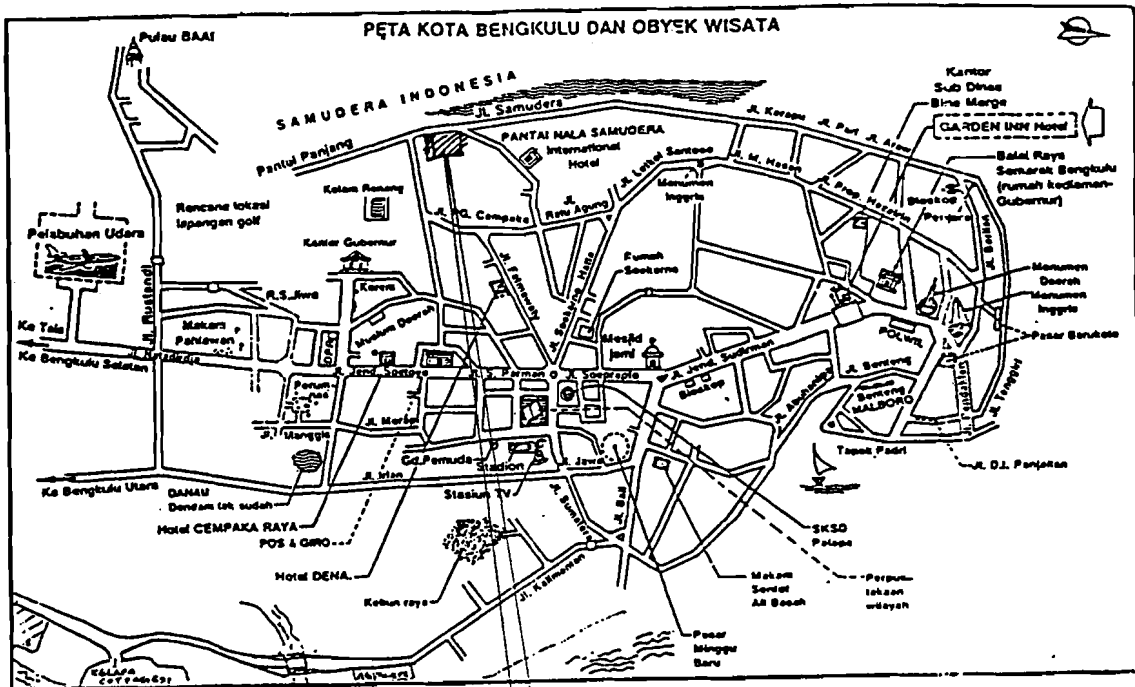
Berdasarkan kriteria-kriteria tersebut, maka letak lokasi Pasar Seni berada di Jalan Samudera tepatnya pada kawasan wisata pantai Nala. Adapun dasar pertimbangannya adalah:

1. Mengacu pada rencana detail Tata Ruang Kota mengenai tata guna lahan, maka daerah tersebut merupakan daerah kawasan wisata.
2. Mendukung keberadaan kawasan dalam bidang kepariwisataan.
3. Kondisi sekarang yang tidak terawat dan penataan kawasan yang tidak teratur.
4. Pengadaan fasilitas sarana dan prasarana yang kurang yang kurang baik.

Kondisi site saat ini berfungsi sebagai kawasan wisata. Kondisi lingkungan fisik site saat ini mempunyai batas-batas sebagai berikut :

1. Sebelah Selatan : Kawasan Wisata Pantai Panjang.
2. Sebelah Barat : Samudera Indonesia
3. Sebelah Utara : Hotel Nala
4. Sebelah Timur : Pemukiman Penduduk
5. Luas lahan \pm 1,7 Ha

Berikut peta kawasan strategis Bengkulu dan rencana pemilihan lokasi :



Gambar 4.1. Peta Penentuan Lokasi
Sumber: DPU. Subdin Cipta Karya Bengkulu

IV.2. Konsep Program Ruang dan Besaran Ruang

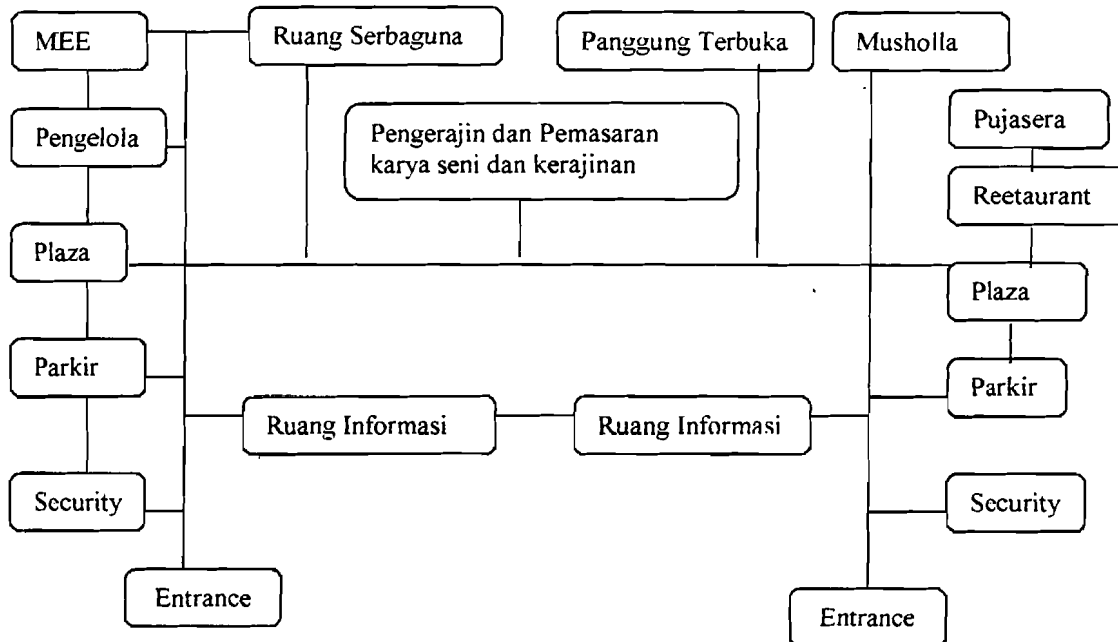
IV.2.1. Konsep Besaran Ruang

Tabel 4.1 Pendekatan dan Jenis Kegiatan Ditinjau Dari Jumlah Pelaku Kegiatan (Kapasitas Ruang)

Jenis Kegiatan	Jumlah Pelaku Kegiatan/ Kapasitas Ruang	Besaran Ruang
1. Kelompok kegiatan umum: □ Parkir pengunjung	<input type="checkbox"/> Mobil 30% dari pengunjung tiap setengah periode yaitu 326 orang (asumsi daya tampung maksimum) <input type="checkbox"/> Sepeda motor 35% dari pengunjung tiap setengah periode (asumsi daya tampung maksimum 326 orang) <input type="checkbox"/> Bis (asumsi) 10 buah	± 1599 m ²
2. Kelompok kegiatan utama: □ Petak peragaan dan penjualan	<input type="checkbox"/> 30 petak (asumsi)	± 1056 m ²
3. Kelompok kegiatan pendukung: □ Ruang serba guna □ Puja Sera □ Restorant □ Plaza □ Panggung Terbuka	<input type="checkbox"/> Kapasitas maksimum (asumsi) 175 orang <input type="checkbox"/> Kapasitas maksimum (asumsi) 100 orang <input type="checkbox"/> Kapasitas maksimum (asumsi) 200 orang <input type="checkbox"/> Kapasitas maksimum (asumsi) 450 orang <input type="checkbox"/> Kapasitas maksimum (asumsi) setengah periode 300 orang	± 469 m ² ± 458 m ² ± 551,25 m ² ± 1125 m ² ± 683,5 m ²
4. Kelompok kegiatan penunjang: □ Parkir pengelola □ Ruang pimpinan, wakil dan sekretaris □ Ruang staf □ Ruang bidang programing □ Ruang bidang keuangan □ Ruang bidang teknik □ Ruang kebersihan dan keamanan □ Ruang rapat	<input type="checkbox"/> Mobil pribadi 40% dari jumlah karyawan (asumsi 21 orang) <input type="checkbox"/> Sepeda motor 60% dari jumlah karyawan (asumsi 21 orang) <input type="checkbox"/> 3 orang <input type="checkbox"/> 5 orang <input type="checkbox"/> 2 orang <input type="checkbox"/> 3 orang <input type="checkbox"/> 3 orang <input type="checkbox"/> 4 orang <input type="checkbox"/> 21 orang	± 200 m ² ± 24 m ² ± 65 m ² ± 50 m ² ± 20 m ² ± 30 m ² ± 30 m ² ± 40 m ² ± 52,5 m ²

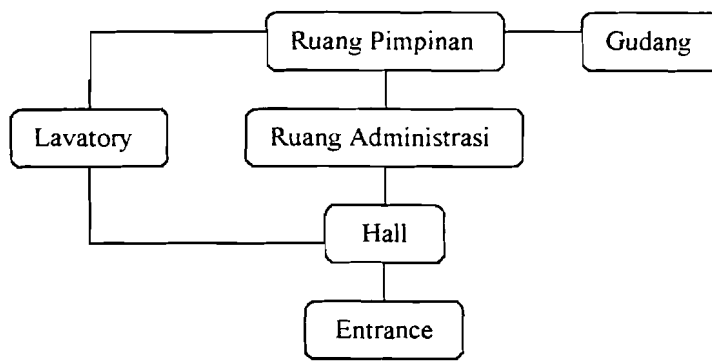
<ul style="list-style-type: none"> ❑ Ruang istirahat ❑ MEE, hall, gudang, dan sirkulasi ❑ WC/KM 	<ul style="list-style-type: none"> ❑ 22 orang 	<ul style="list-style-type: none"> ± 52,5 m² ± 134,8 m² ± 10 m²
<p>5. Kelompok kegiatan pelayan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❑ WC/KM ❑ Mushalla ❑ Rg. Informasi ❑ Box telepon dan ATM 	<ul style="list-style-type: none"> ❑ Disesuaikan dengan jumlah pemakai (lihat lampiran) ❑ Asumsi kapasitas maksimum 50 4 orang ❑ Asumsi 4 unit ❑ 12 unit box telepon & 4 unit box ATM 	<ul style="list-style-type: none"> ± 44 m² ± 40 m² ± 12 m² ± 52 m²
Luas Total		± 6798,55 m ²

IV.2.2. Konsep Organisasi Ruang

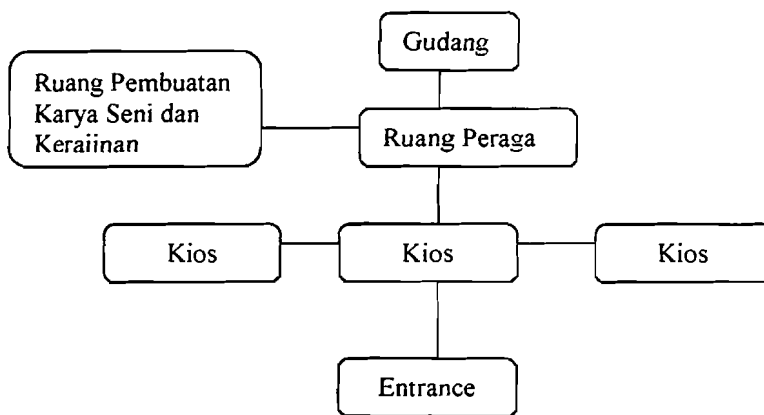


Gambar 4.3. Organisasi Ruang Global

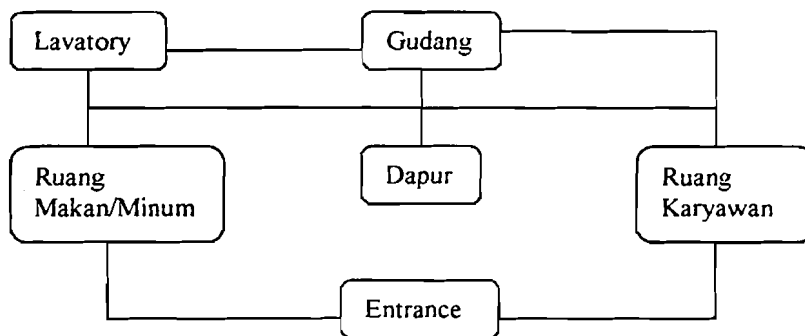
Sumber: Analisa



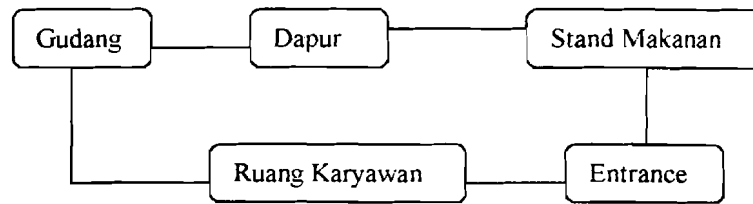
Gambar 4.4. Organisasi Ruang Pengelola
Sumber: Analisa



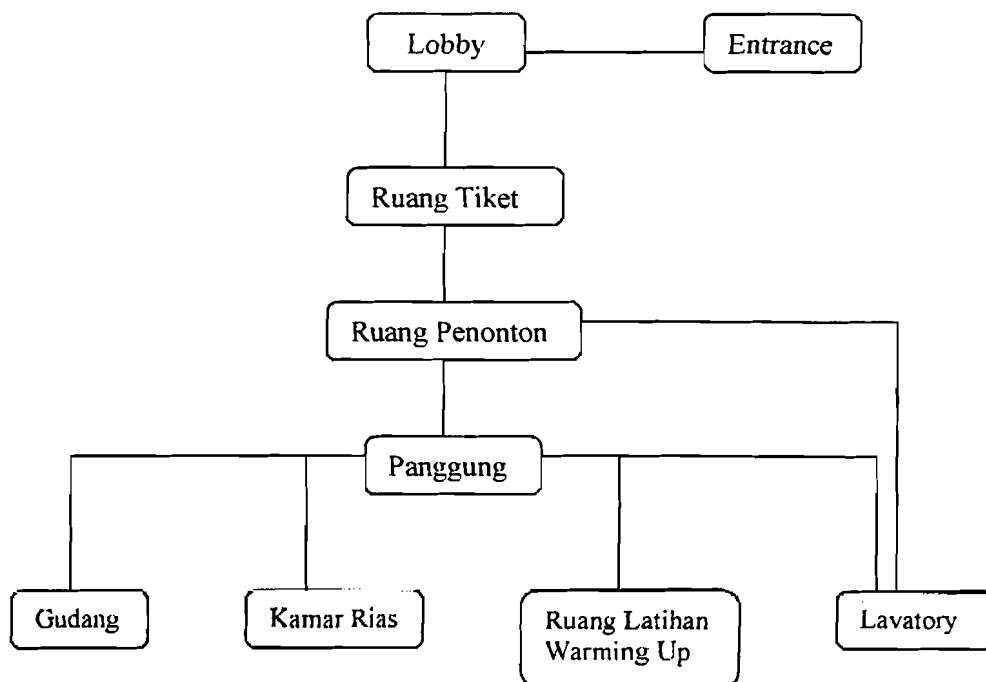
Gambar 4.5. Organisasi Ruang Peraga dan Penjualan
Sumber: Analisa



Gambar 4.6. Organisasi Ruang Restoran
Sumber: Analisa



Gambar 4.7. Organisasi Ruang Pujasera
Sumber: Analisa



Gambar 4.8. Organisasi Ruang Pementasan
Sumber: Analisa

IV.3. Tata Ruang Dalam

a) Bentuk Denah

- Bentuk dasar bangunan-bangunan pada pasar seni ini menggunakan bentuk-bentuk geometris, khususnya empat persegi panjang dengan mempertimbangkan sirkulasi dan pemanfaatan ruang secara efisien.

- Penataan ruang dalam masing-masing kelompok kegiatan menyangkut penyelesaian organisasi ruang dan suasana ruang, diusahakan kompak dan membentuk kontinuitas pergerakan kegiatan dari ruang ke ruang yang lainnya.
- Suasana ruang diciptakan dengan penyelesaian bentuk, tekstur dan elemen membentuk ruang dalam yang mengambil bagian dari kebudayaan Bengkulu seperti tipologi ruang, bangunan ataupun ragam hias yang dipergunakan. Seperti (lantai, dinding dan langit-langit) termasuk penghawaan serta pencahayaan.

b) Elemen Pembentuk Ruang

• Lantai

Mengekspos karakter dan warna bahan diatur sebagai berikut :

1. Untuk lantai dasar unit pasar seni digunakan representasi bahan alamiah dari bahan kayu Meranti Merah dan divernis agar kayu tampak lebih bagus dan lebih tahan lama.
2. Untuk lantai dasar unit-unit pendukung dan pengelola representasi bahan buatan seperti marmer dan keramik.

• Dinding

Menggunakan dan mengekspos bahan serta bentuk bangunan yaitu :

1. Untuk unit-unit penjualan bangunan dibuat dengan terbuka dengan mengekspos tiangnya berupa kolom bentuk lingkaran dan segiempat. Detail sambungan dengan ornamen yang menggunakan ragam hias khas Bengkulu.
2. Untuk unit pengelola dan pendukung dibuat dari dinding masif dengan tetap menampakkan ornamen-ornamaen khas Bengkulu.

• Langit – Langit (Plafond)

Detail konstruksi pada rencana plafon menggunakan pola yang sesuai dengan fungsi ruang tersebut.

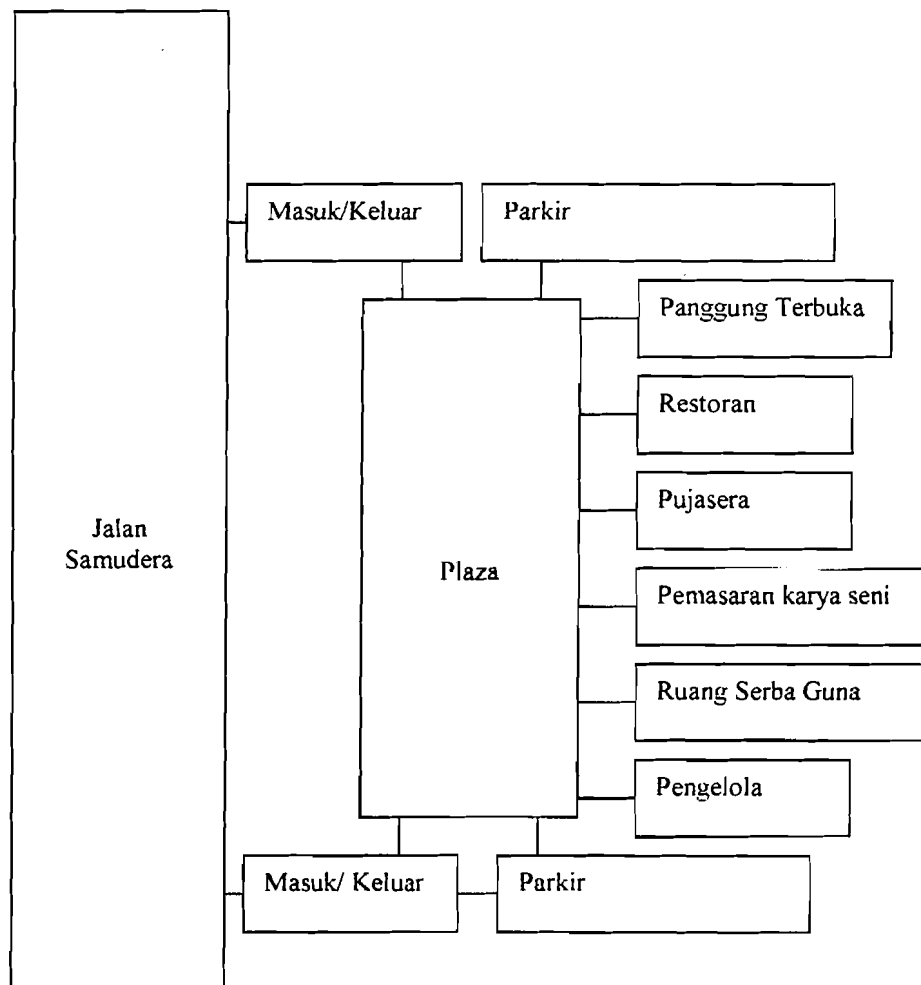
c) Suasana Ruang

Diciptakan dengan penyelesaian bentuk tekstur dan elemen pembentuk ruang dengan sistem pencahayaan dan penghawaan untuk kenyamanan ruang.

IV.4. Tata Ruang Luar

IV.4.1. Konsep Tata Massa Bangunan

Pola yang dipilih untuk tampilan tata massa bangunan pasar seni dan budaya adalah bentuk linier. Bentuk linier diambil dari pola perkampungan rumah tinggal rakyat Kota Bengkulu yang berorientasi pada jalan utama. Maka oleh sebab itu penataan massa bangunan dari pasar seni menghadap kearah pantai jalan Samudera sebagai pembatas atau sumbu antara pasar seni dan budaya dengan pantai



Gambar 4.2 Konsep Tata Massa
Sumber: Analisa

IV.4.2. Konsep Pola Sirkulasi

Pola sirkulasi pada pasar seni dan budaya di kawasan wisata pantai Nala ini terbagi dua macam sirkulasi, yaitu sirkulasi disekitar obyek wisata dan didalam obyek wisata.

1. Sirkulasi disekitar obyek wisata, yaitu sirkulasi dari luar kawasan kekawasan luar obyek wisata. Sirkulasi ini dapat dicapai dari dua arah yaitu dari sebelah selatan (Kawasan Wisata Pantai Panjang) dan dari sebelah utara (Hotel Nala). Untuk mengantisipasi terjadinya antrian kendaraan diluar kawasan yang akan masuk ke kawasan pasar seni dan budaya maka gerbang masuk di bagi dua.
2. Sirkulasi didalam obyek wisata, berintikan sirkulasi berupa jalur pedestrian publik yang merangkum semua titik-titik obyek kegiatan.
 - a. Jalur pedestrian utama, yaitu jalur sirkulasi untuk kegiatan wisata utama (pasar atau kios). Untuk menghindari hambatan dan monotonitas pada jalur ini dapat diatasi dengan pembuatan bangku-bangku taman dengan jarak masing-masing ± 50 meter dengan lebar pedestrian 2 meter serta membuat taman terbuka.
 - b. Jalur sirkulasi pendukung, yaitu jalur sirkulasi antara fasilitas kegiatan wisata dengan lebar 2 meter.
 - c. Jalan setapak, yaitu jalur yang berkembang untuk memaksimalkan efek visual terhadap potensi alam.

Dari semua sistem sirkulasi yang ada dalam kawasan pasar seni dan budaya harus tetap memperhatikan kenyamanan sirkulasi bagi para penyandang cacat dengan cara membuat ramp-ramp pada kemiringan-kemiringan lantai atau kontur.

IV.4.3. Konsep Landscape

A. Vegetasi

Adapun penataan yang dilakukan pada kawasan Pasar Seni dan Budaya dan sekitar kawasan adalah sebagai berikut:

- ❖ Penanaman pohon Cemara Laut (*Casuarina Sumatrana*) yang merupakan ciri khas vegetasi yang ada di Pantai Nala, berfungsi sebagai pembentuk citra kawasan yang diletakan secara acak pada sekitar kawasan dan ruang kawasan

yang kosong.

- ❖ Menata tanaman Pinang Merah dan sejenisnya sebagai pengarah sirkulasi kendaraan yang mempunyai dua jalur yang berlawanan dan mengarahkan sirkulasi pejalan kaki menuju bangunan.
- ❖ Penanaman pohon Akasia, Kembang Sepatu dan sejenisnya pada kedua sisi jalan secara berselingan dengan jarak 4 meter. Berfungsi sebagai pembatas jalan dengan pendestrian yang sekaligus berfungsi sebagai peneduh bagi pejalan kaki.
- ❖ Untuk mengurangi kebisingan dan pembatas pandangan digunakan jenis tanaman Bonsai seperti: Pangkas, Puring dan jenis lainnya.

B. Detail-Detail Arsitektur

Penataan detail-detail arsitektur dengan menata bentuk dan bahan yang digunakan secara alamiah misalnya menggunakan unsur-unsur alam seperti batu-batuan, rerumputan dan kayu.

Detail-detail arsitektur meliputi detail landscape seperti tempat duduk, bentuk ornamen letak lampu, tempat sampah, dan detail-detail arsitektur yang bersifat struktur seperti tangga dari batu-batuan atau kayu, jembatan, pagar dan perkerasan pada permukaan tanah atau jalan. Detail-detail arsitektur ini diberikan sentuhan ornamen-ornamen yang terdapat pada bangunan tradisional sehingga menimbulkan kesan tersendiri terhadap kawasan pasar seni dan budaya.

IV.5. Konsep Penampilan Bangunan

Pasar Seni dan Budaya sebagai sarana rekreasi budaya menuntut penampilan bangunan yang :

1. Untuk memperkuat kesan rekreatif pada pasar seni dan budaya sedapat mungkin dihindari penampilan bangunan yang berkesan solid dan masif. Untuk membuat bangunan tidak berkesan solid dan masif maka bangunan dibuat terbuka atau dengan mengekspos strukturnya seperti misalnya kolom dan rangka baja (baja pipa).
2. Kontekstual dengan lingkungan. Digunakan Arsitektur tradisional Bengkulu

dengan sentuhan modern yaitu menggunakan penyelesaian melalui struktur dan bahan. Arsitektur tradisional diambil bentuk atap dan ornamennya (esensi dan Arsitektur Bengkulu adalah bentuk atap dan ornamennya) dan bentuk dasarnya (segi empat) dengan kriteria sebagai berikut:

- ❖ Bentuk penampilan atap yang digunakan adalah rumah rakyat dan rumah Pangeran Bengkulu yang dikombinasikan.
- ❖ Dinding dengan menggunakan bahan perpaduan dinding beton dan dinding kayu. Dinding beton dengan tekstur yang menyerupai batu-batuan alam dapat memberikan kesan asri. Kayu sebagai dinding diplitur dapat memberikan kesan tersendiri bagi pengunjung. Ornamen-ornamen tradisional yang digunakan pada dinding.
- ❖ Lantai yang digunakan kayu dan keramik yang disusun dengan motif-motif ornamen-ornamen tradisional.
- ❖ Langit-langit menggunakan kayu, triplek dan bahan-bahan lain yang disusun sesuai dengan fungsi ruang.

Tabel 4.2. Penggunaan Ornamen Tradisional Bengkulu Pada Bangunan Pasar Seni dan Budaya

No	Nama	Arti	Penempatan Pada Bangunan Tradisional	Penempatan Pada Bangunan Pasar Seni dan Budaya
1	Bunga None	Buah Nenas	Terali/Rel	Pagar/ Dinding
2	Kembang Melur	Bunga Melur	Suyuk	Pagar/ Dinding
3	Serai Serumpun	Serai Serumpun	Fentilasi/ tulusi	Langit-Langit
4	Kembang Tigo	Bunga Tiga	Tiang, Piabung, Bendu	Ventilasi
5	Kembang Empat	Bunga Empat	Tiang, Piabung, Bendu	Ventilasi
6	Kembang Delapan	Bunga Delapan	Tiang, Piabung, Bendu	Ventilasi
7	Giang-Giang	Giang-Giang	Tiang, Piabung, Bendu	Lesplank
8	Gedung Terlak	Gedung Terlak	Tiang, Piabung, Bendu	Lesplank
9	Bungo Nane	Bunga Nenas	Piabung	Tiang Lampu
10	Kelopak Bungo	Kelopak Bunga	Terali/ Rel	Pagar/ Dinding
11	Puncuk Rebung	Puncuk Rebung	Lesplang	Lesplank
12	Roti-Roti	Roti-Roti	Diatas Terali	Dinding

			dibawah Bendu	
13	Matoari (I)	Matahari	Tulusi, ada juga Pada Terali	Lantai
14	Serat Jalo	Serat Jala	Tulusi atas Pintu	Paving Blok
15	Rendo-Rendo	Renda-Renda	Suyuk	Lesplank
16	Tabut	Tabut	Piabung	Tiang
17	Tambal Layo	Tambal Layo	Suyuk	Lesplank
18	Tempayan	Tempayan	Terali/ Rel	Pagar
19	Sorban	Sorban	Bendu	Pagar
20	Guling	Bantal Guling	Piabung	Pagar
21	Gasing (I)	Gasing	Piabung	Pagar
22	Matoari (II)	Matahari	Tulusi	Dinding
23	Baling-Baling	Baling-Baling	Tulusi (melengkapi matahari)	Ventilasi
24	Umang-Umang	Umang-Umang	Terali	Pagar
25	Anak Tanggo	Anak Tanggo	Suyuk	Lesplank
26	Gasing (II)	Gasing	Terali	Pagar
27	Pagar Uyung (I) Pagar Uyung (II)	Pagar Tembok	Terali Masjid	Pagar
28	Pagar Terali I Pagar Terali II Pagar Terali III	Pagar Terali	Terali Masjid	Pagar
29	Gajah Bejuang	Gajah Bejuang	Atap	Atap
30	Nago Rayo	Nago Rayo	Atap	Atap
31	Kalung Terbang	Kalung Terbang	Lisplang	Lesplank

Sumber: Pengembangan Dari Dept P dan K, *Arsitektur Tradisional Daerah Bengkulu*, Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah, Jakarta, 1985.

3. Menarik dan terbuka, manambah kesan intim, informal dan rekreatif
4. Bentuk penampilan bangunan bercorak arsitektur tropis, yaitu terdapatnya penyelesaian terhadap pengaruh panas matahari dan curah hujan. Bangunan menampilkan karakter keterbukaan yang mendorong terjadinya komunikasi di luar dan di dalam bangunan.
5. Penampilan kawasan Pasar Seni dan Budaya sebagai bagian dari pariwisata Bengkulu menampilkan kesan terbuka, menerima dan atraktif dicapai dengan menonjolkan enterance.

IV.6. Konsep Struktur dan Bahan Bangunan

Struktur bangunan adalah komponen yang penting dalam arsitektur. Dasar pertimbangan adalah:

- ❖ Jenis dan fungsi bangunan

- ❖ Kondisi lingkungan
- ❖ Penampilan bangunan/ bentuk bangunan
- ❖ Efektivitas peruangan
- ❖ Kemudahan perawatan dan pelaksanaan

Sistem struktur yang dipilih harus memenuhi persyaratan bahwa:

- a. Mampu mendukung dan mewujudkan ungkapan bentuk yang diinginkan, yaitu bentuk fisik yang dinamis dan jauh dari suasana formal. Dalam buku Edwart T. White ada beberapa kutipan yang dapat diambil bahwa kontur pada kawasan dipakai untuk menghidupkan suasana lingkungan sehingga dibiarkan apa adanya dan tata massa diletakan pada kontur.

Sedangkan kontur yang tidak sesuai dengan jenis penggunaannya dapat menggunakan teori cut dan fill. Menurut teori tentang kemiringan tanah dalam Buku Pedoman Perencanaan Tapak dan Lingkungan yaitu:

Tabel 4.3. Penggunaan kemiringan tanah

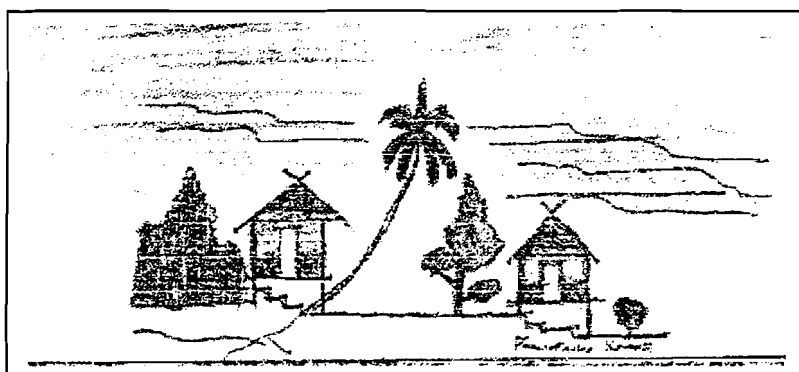
Jenis Penggunaan	Kemiringan Yang Diinginkan	
	Maksimum	Minimum
Jalan	8%	0,50%
Tempat parkir	5%	0,50%
Daerah service	5%	0,50%
Jalan setapak utama menuju bangunan	5%	0,50%
Hall masuk bangunan	4%	1%
Jalan setapak kolektor	2%	1%
Ramps	8%	1%
Tempat duduk	2%	1%
Lapangan untuk rekreasi	2%	1%
Alur air hujan, lekukan	1%	2%
Lereng yang tidak dipotong	Slope 2 : 1	

Sumber: Havey M Rubbsteins, Aguide TO Site and enviromental planning

- b. Mampu mendukung sifat keterbukaan bangunan terhadap lingkungan.
- c. Sistem struktur yang digunakan adalah sesuai dengan fungsi peruntukannya dan memanfaatkan kondisi lingkungan alam dengan menggunakan bahan kayu pada rumah panggung yang diekspose dengan finshing vernis, sehingga kesan kayu masih terlihat.

Struktur dan konstruksi pada bangunan fasilitas rekreasi seni dan budaya menggunakan struktur sebagai berikut:

- Fondasi : Fondasi batu kali.
- Lantai dan dinding : Pada dinding dan lantai menggunakan kayu dan Marmer.
- Kolom dan balok : Bahan dari beton bertulang dengan dilapisi kayu berbentuk persegi.
- Struktur atap : Menggunakan konstruksi rangka kayu dengan penutup atap sirap dan seng dengan dilapisi cat.
- Tangga : dari bahan kayu ditambah modifikasi dari pasangan batu bata.



Gambar 4.9. Wujud bangunan pada konteks alam

Sumber: Analisa

IV.8. Konsep Utilitas

Penyelesaian masalah utilitas dapat dilakukan dengan jalan penanganan secara langsung terhadap aspek-aspek yang berhubungan dengan utilitas bangunan. Untuk dikawasan pantai Nala semua jaringan utilitas yang masuk kekawasan menggunakan jaringan jalan aspal/ primer.

IV.8.1. Sistem Telepon

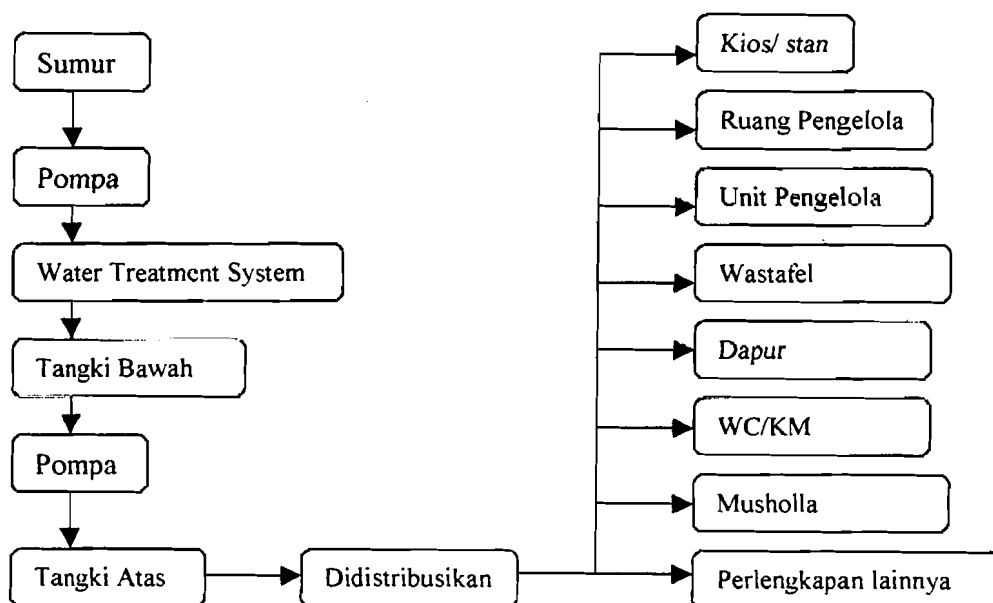
Untuk memudahkan dan melancarkan komunikasi dalam pengontrolan, pengawasan dan koordinasi pengelola, digunakan sistem komunikasi didalam lingkungan dan keluar lingkungan. Untuk komunikasi didalam lingkungan dipakai jaringan air phone, sedangkan untuk keluar dipakai jaringan telepon yang sudah masuk lokasi.

IV.8.2. Sistem Air Bersih

Untuk kebutuhan air bersih menggunakan jaringan PDAM yang berasal dari jalan aspal yang disalurkan ke lokasi serta pelayanan sendiri melalui sumur bor melalui pipa distribusi air bersih. Hal ini juga menginggit kedalam air tanah lokasi 6-9 meter dari permukaan tanah dengan kadar ketawarannya yang cukup tinggi.

Penerapannya pada bangunan fasilitas, yaitu penyediaan air bersih diatur dengan sistem sentralisasi yang disalurkan dari jaringan sekunder dengan menggunakan satu jaringan menuju ke bangunan yang terlebih dahulu ditampung pada bak induk sebelum disebarkan keseluruh fasilitas yang ada dan siap digunakan.

Bak induk terdiri dari satu bagian yang berfungsi untuk menampung air, dengan kapasitas diperkirakan 1200 m³ penetapan daya tampung didasarkan jumlah pengunjung. Untuk menyuplai air ketiap sarana menggunakan tower dengan satu pompa pusat dan dua menara/ pompa air pembantu yang ditempatkan di dua lokasi sesuai pembagian penanganan berdasarkan zonasinya.



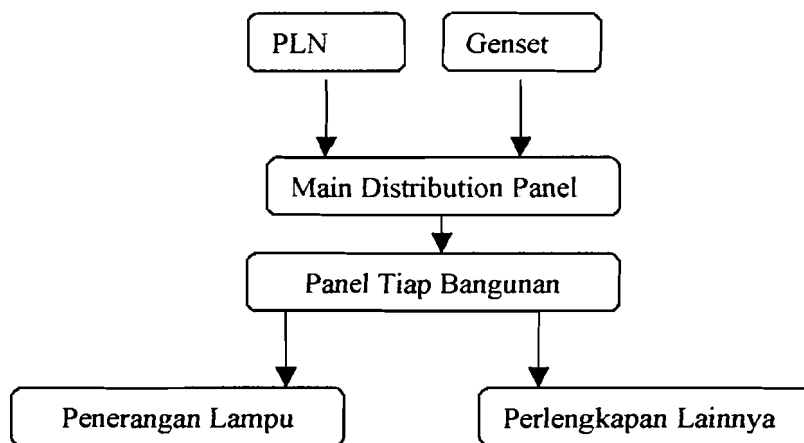
Gambar 4.10. Diagram Sistem Jaringan Air Bersih (down feed system)

Sumber: Analisa

IV.8.3. Sistem Jaringan Listrik

Suplai kebutuhan listrik menggunakan sumber listrik dari PLN dan sebagai cadangan disediakan generator. Untuk tetap menjaga penampilan bangunan yang alamiah secara keseluruhan, dipasang dibawah tanah.

Untuk penerangan, pengaturan lampu penerangan untuk meningkatkan citra kawasan dan menjadikan faktor penentu berlangsungnya aktivitas pada malam hari. Untuk itu pengaturan titik lampu diatur agar secara efektif mendukung aktifitas pada kawasan baik fungsional maupun estetis.



Gambar4.11. Diagram Jaringan Listrik
Sumber: Analisa

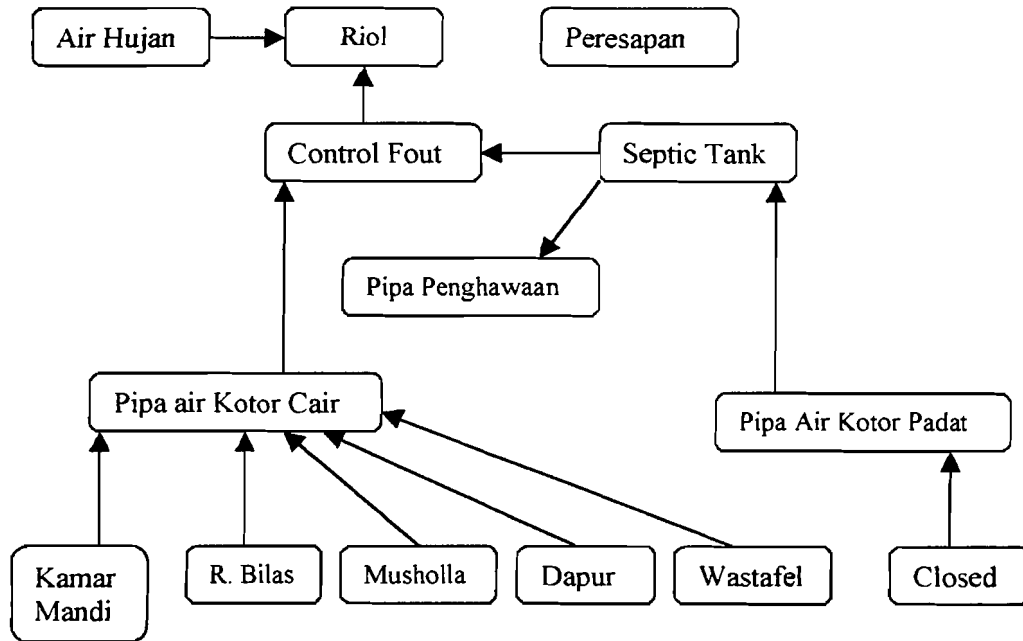
IV.8.4. Sistem Drainase

Sistem pembuangan air kotor/ air limbah dan kotoran manusia menggunakan septick tank, penangkap lemak dan peresapan. Pengaliran air kotor dihindarkan dari kontak langsung dengan air laut tanpa mendapat perlakuan treatment khusus. Tujuannya agar perairan tetap terjaga kebersihan dan keindahannya.

Penerapan pada bangunan fasilitas rekreasi seni dan budaya, yaitu untuk saluran drainase dialirkan menuju bak-bak peresapan yang jaringannya tertanam dibawah tanah. Sedangkan pengaliran air hujan diperlukan saluran-saluran terbuka.

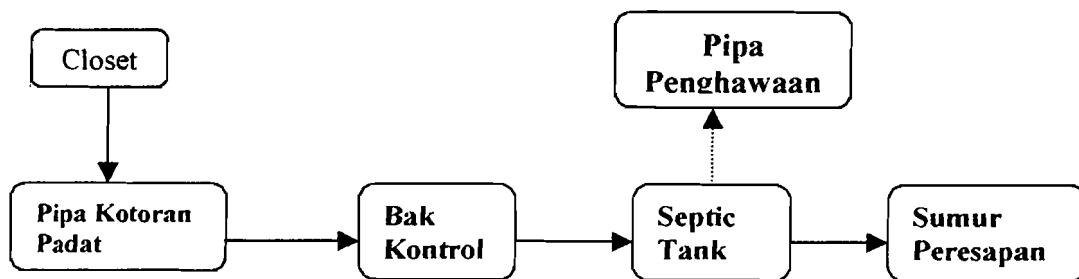
Sedangkan sistem jaringan pembuangan limbah yaitu:

- Untuk limbah cair, yaitu melalui bak-bak pengolahan limbah untuk dikondisikan (treatment) sebelum dialirkan ke laut.
- Untuk limbah padat, dengan sistem septic tank yang kemudian dialirkan ke sumur-sumur peresapan.



Gambar 4.12. Diagram Sistem Drainase

Sumber: Analisa

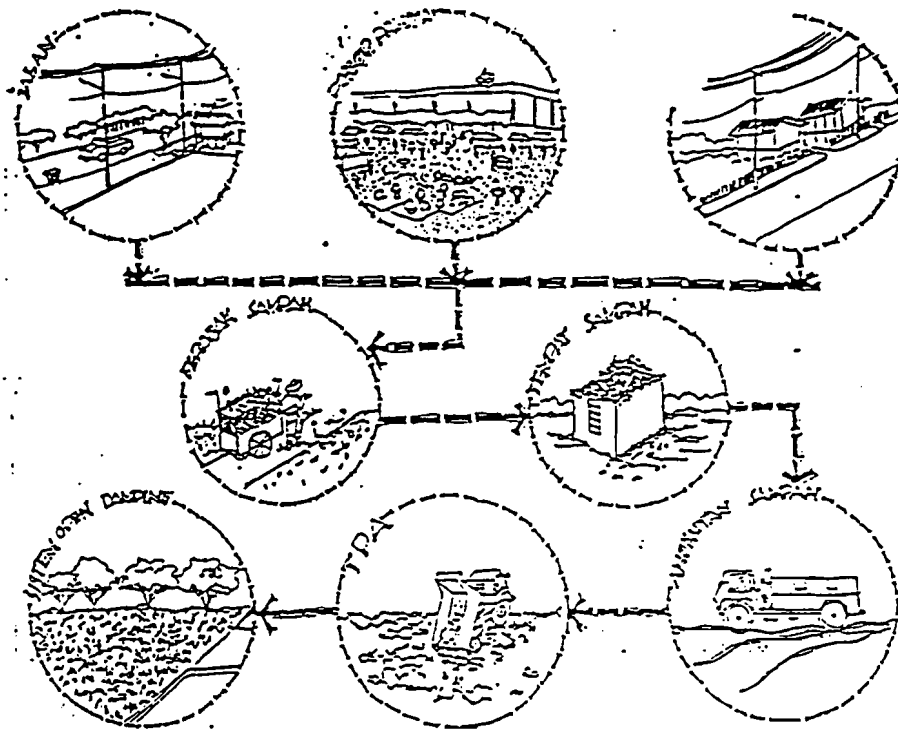


Gambar 4.13 Diagram Kotoran Padat

Sumber: Analisa

IV.8.5. Sistem Pembuangan Sampah

Penanganan masalah sampah dilakukan dengan penempatan kotak/ tong sampah pada tempat-tempat tertentu. Selain itu, disediakan kontainer untuk menampung sampah-sampah yang selanjutnya dibuang ketempat pembuangan terakhir.



Gambar 4.14. Sistem Pembuangan Sampah

Sumber: Analisa

IV.8.6. Sistem Fire Protection

Penanggulangan bahaya kebakaran dilengkapi dengan fire alarm dan alat deteksi sedangkan pengamanan terhadap bahaya kebakaran menggunakan:

1. Tabung gas CO₂ (digunakan untuk bahaya kebakaran kecil)
2. Fire hydrant (Keran air tang dipasang pada jarak 25-30 meter yang disemprotkan secara manual).

Kedua sistem ini diletakan pada tempat-tempat yang rawan kebakaran dan strategis sehingga mudah dijangkau dari tiap-tiap bangunan yang ada di sekitar area fasilitas.

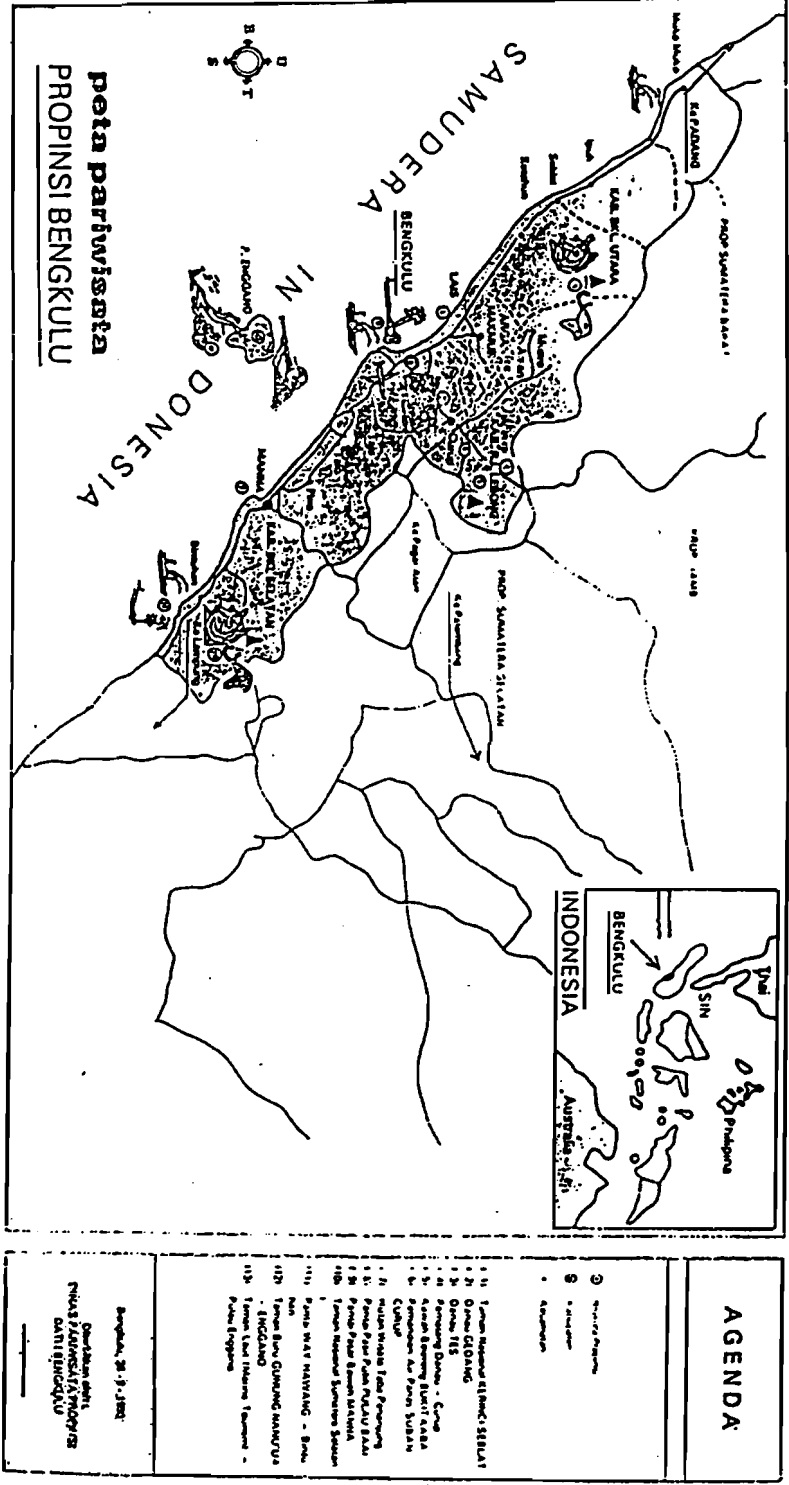
1. Buku / Pustaka

- a. Rubenstein Harvey M, *Pedoman Perencanaan Tapak dan Lingkungan*, cet. I, Tahun 1989.
- b. Todd W Kim, *Tapak, Ruang dan Struktur (Site, Space, and Structure)*, Intermatra Bandung 1987.
- c. Poerwodarminto, WJS, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta, 1984.
- d. Dept. P&K, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, 1995.
- e. Dept. P&K, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Tim PKPP, 1988.
- f. Ching D. K. Francis, *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Susunannya*, Erlangga, Jakarta, 1991.
- g. Sumalyo Yulianto, *Arsitektru Modern (Akhir Abad XIX dan Abad XX)*, Gadjah Mada University Press, 1997.
- h. Pariwisata.Ditjen , *Rencana Tapak Kawasan Obyek Wisata Kodya Bengkulu*, Final Report, Parama Consultan, PT, Jakarta, 1983.
- i. Dept P dan K, *Arsitektur Tradisional Daerah Bengkulu*, Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah, Jakarta, 1985.
- j. Neufert Ernst, *Data Arsitek*, Erlangga, Jakarta, 1997.
- k. Mangunwijaya, Y.B. *Wastu Citra*, Gramedia, Jakarta, 1992.

2. Majalah/ Data

- a. DPU. Subdin Cipta Karya Bengkulu, *Data Fisik Propinsi Bengkulu* 1982.
- b. Dinas Pariwisata Tk. I Bengkulu, *Bengkulu dalam Angka*.
- c. *Buletin Pengembangan Pariwisata Propinsi Bengkulu*, Terbitan I, 1998.

Gambar Peta Pariwisata Pariwisata Propinsi Bengkulu



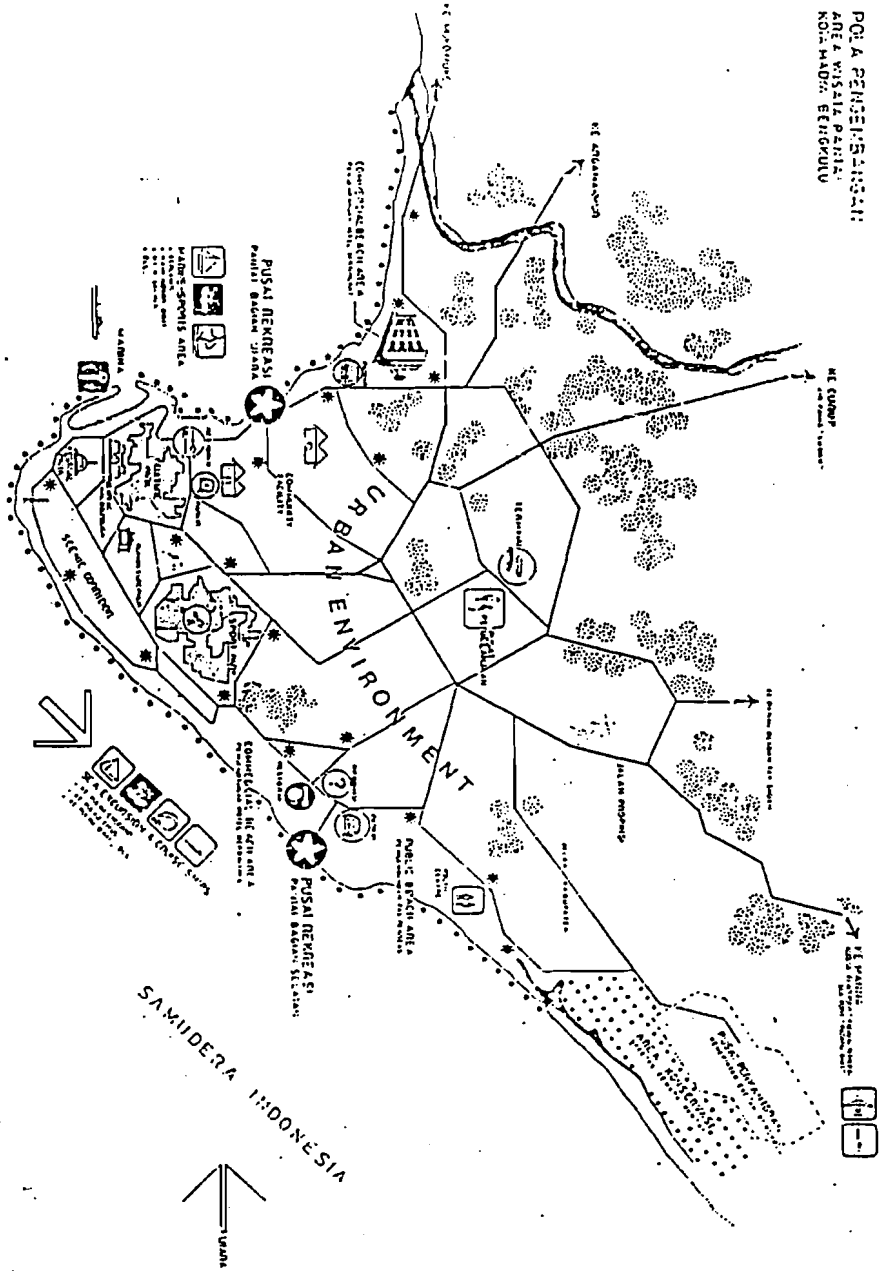
AGENDA

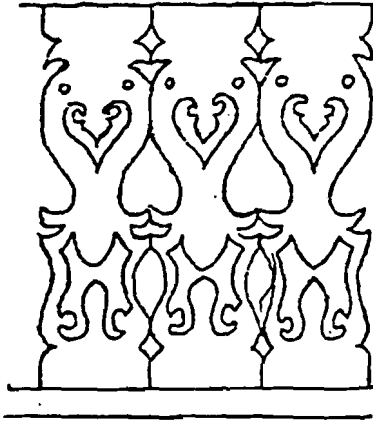
- 1. Tujuan Program
- 2. Sasaran
- 3. Kegiatan

- 1) 1) Tempat Wisata Alam: SEBLAT
- 2) 2) 0 Puncuk BUKIT
- 3) 3) 0 Puncuk BUKIT
- 4) 4) 0 Puncuk BUKIT
- 5) 5) 0 Puncuk BUKIT
- 6) 6) 0 Puncuk BUKIT
- 7) 7) 0 Puncuk BUKIT
- 8) 8) 0 Puncuk BUKIT
- 9) 9) 0 Puncuk BUKIT
- 10) 10) 0 Puncuk BUKIT
- 11) 11) 0 Puncuk BUKIT
- 12) 12) 0 Puncuk BUKIT
- 13) 13) 0 Puncuk BUKIT
- 14) 14) 0 Puncuk BUKIT
- 15) 15) 0 Puncuk BUKIT

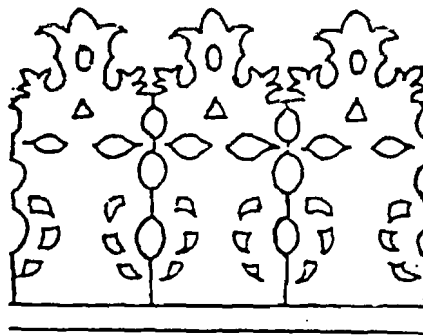
Bengkulu, 20 Mei 1981
 Kepala Dinas
 PUSAT PENELITIAN DAN
 PENGABDIAN MASYARAKAT
 UNIVERSITAS BENGKULU

Gambar Rencana Induk Pengembangan Pariwisata Daerah Bengkulu



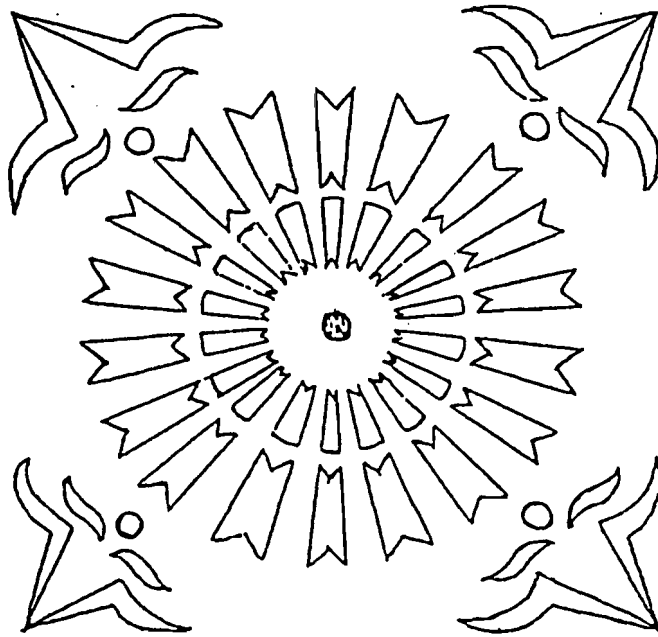


Gambar Ornamen Bunga None



Gambar Ornamen Kembang Melur

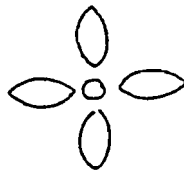
Sumber: Dept P dan K, *Arsitektur Tradisional Daerah Bengkulu*, Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah, Jakarta, 1985.



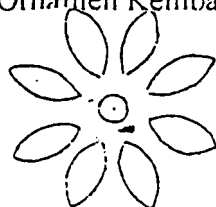
Gambar Ornamen Serai Serumpun



Gambar Ornamen Kembang Tigo

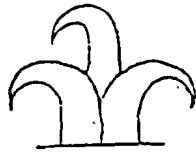


Gambar Ornamen Kembang Empat

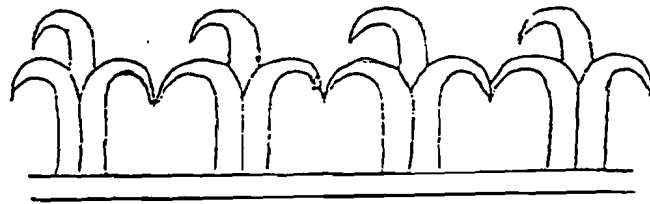


Gambar Ornamen Kembang Delapan

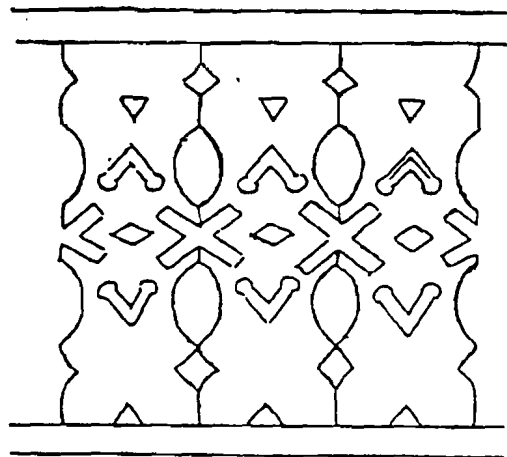
Sumber: Dept P dan K, *Arsitektur Tradisional Daerah Bengkulu*, Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah, Jakarta, 1985.



Gambar Ornamen Giang-giang

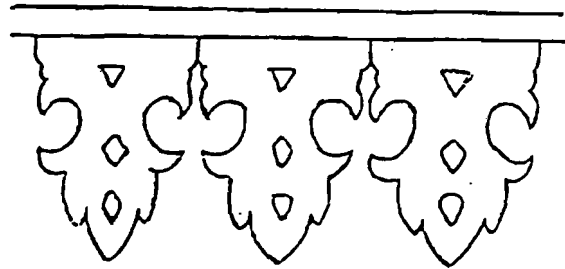


Gambar Ornamen Gabung Terlak

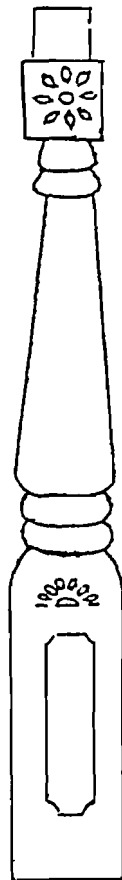


Gambar Ornamen Kelopak Bungo

Sumber: Dept P dan K, *Arsitektur Tradisional Daerah Bengkulu*, Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah, Jakarta, 1985.

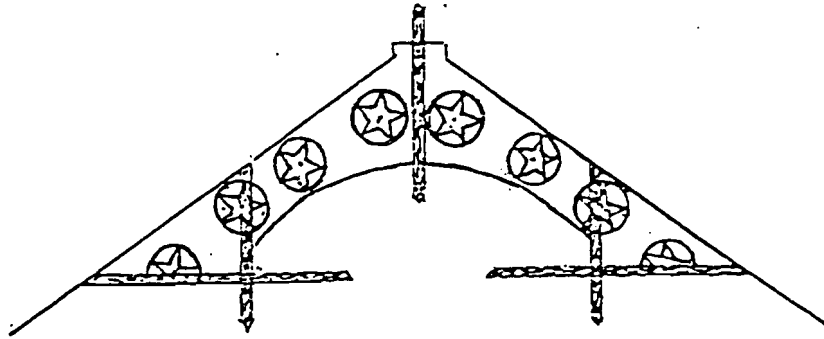


Gambar Ornamen Pucuk Rebung



Gambar Ornamen Bunga Nane

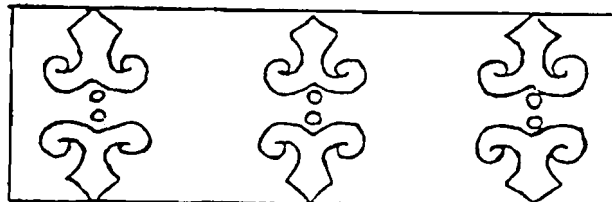
Sumber: Dept P dan K, *Arsitektur Tradisional Daerah Bengkulu*, Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah, Jakarta, 1985.



Gambar Ornamen Gajah Bejuang

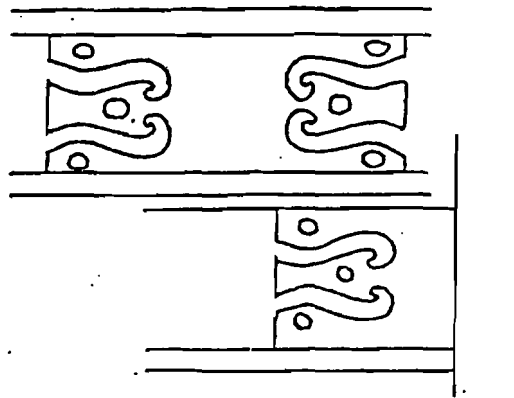


Gambar Ornamen Nago Rayo

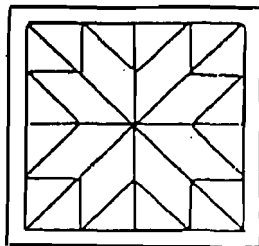


Gambar Ornamen Kalung Terbang

Sumber: Dept P dan K, *Arsitektur Tradisional Daerah Bengkulu*, Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah, Jakarta, 1985.

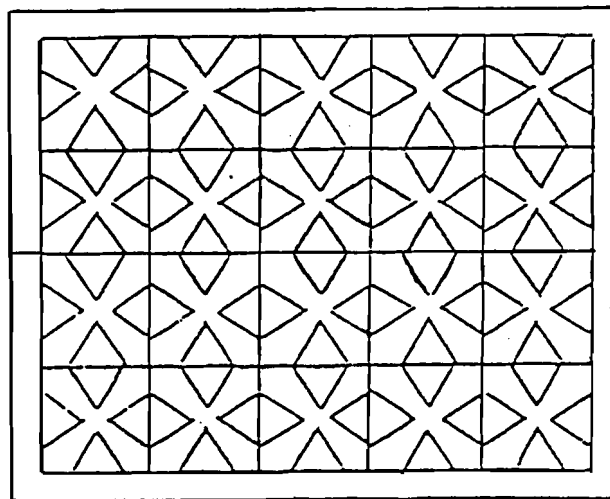


Gambar Ornamen Roti-Roti

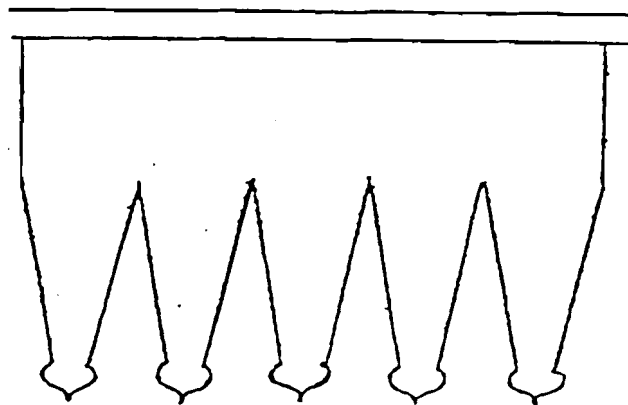


Gambar Ornamen Matoari I

Sumber: Dept P dan K, *Arsitektur Tradisional Daerah Bengkulu*, Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah, Jakarta, 1985.

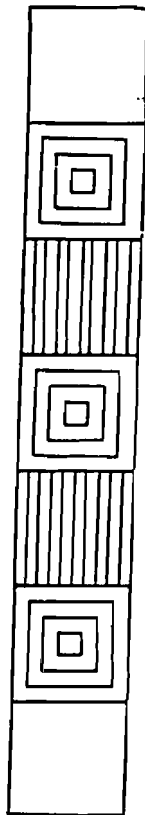


Gambar Ornamen Serat Jalo

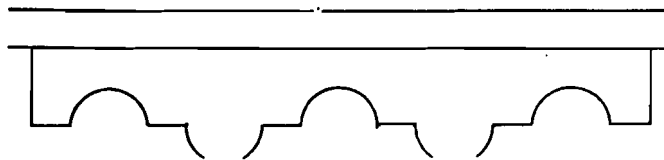


Gambar Ornamen Rendo-Rendo

Sumber: Dept P dan K, *Arsitektur Tradisional Daerah Bengkulu*, Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah, Jakarta, 1985.

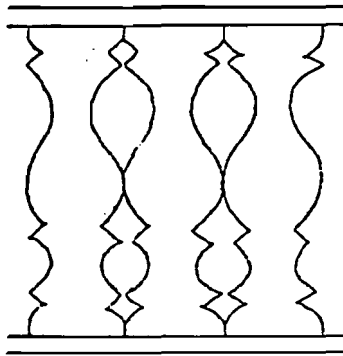


Gambar Ornamen Tabut



Gambar Ornamen Tambal Layo

Sumber: Dept P dan K, *Arsitektur Tradisional Daerah Bengkulu*, Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah, Jakarta, 1985.

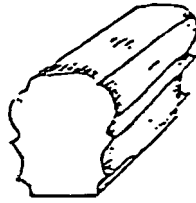


Gambar Ornamen Tempayan



Gambar Ornamen Guling

Sumber: Dept P dan K, *Arsitektur Tradisional Daerah Bengkulu*, Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah, Jakarta, 1985.

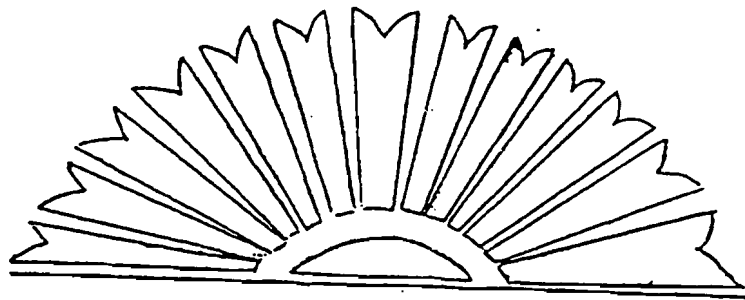


Gambar Ornamen Sorban

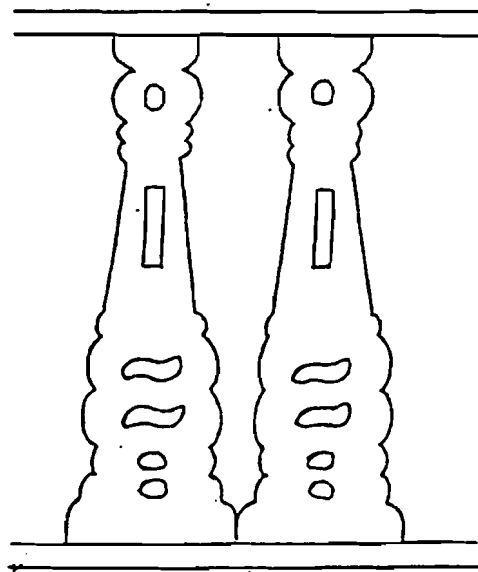


Gambar Ornamen Gasing I

Sumber: Dept P dan K, *Arsitektur Tradisional Daerah Bengkulu*, Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah, Jakarta, 1985.

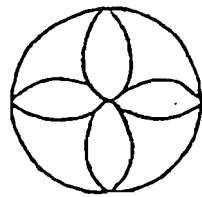


Gambar Ornamen Matoari II

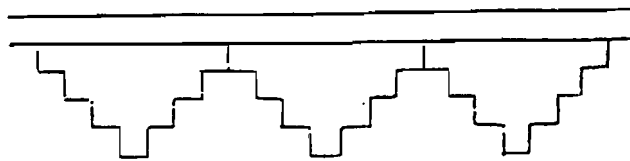


Gambar Ornamen Umang-Umang

Sumber: Dept P dan K, *Arsitektur Tradisional Daerah Bengkulu*, Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah, Jakarta, 1985.

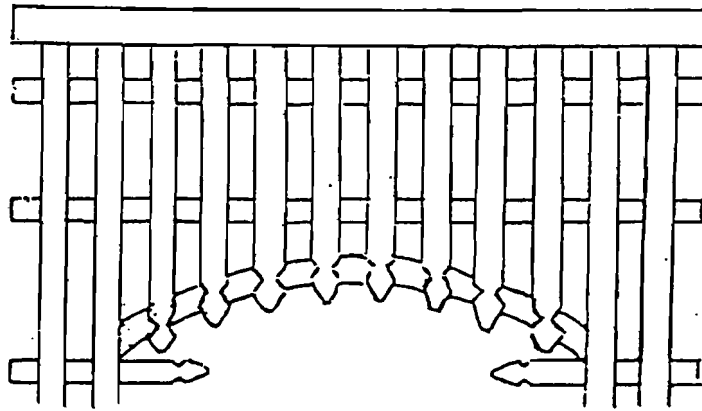


Gambar Ornamen Baling-Baling

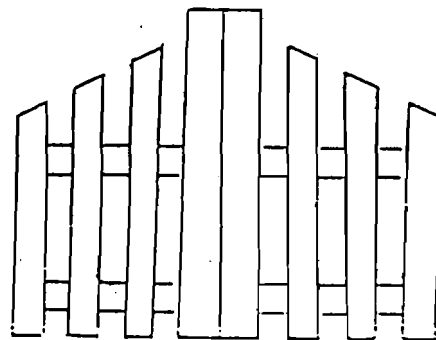


Gambar Ornamen Anak Tanggo

Sumber: Dept P dan K, *Arsitektur Tradisional Daerah Bengkulu*, Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah, Jakarta, 1985.

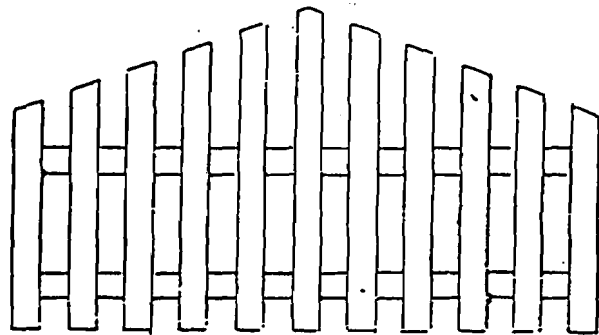


Gambar Ornamen Pagar Uyung II

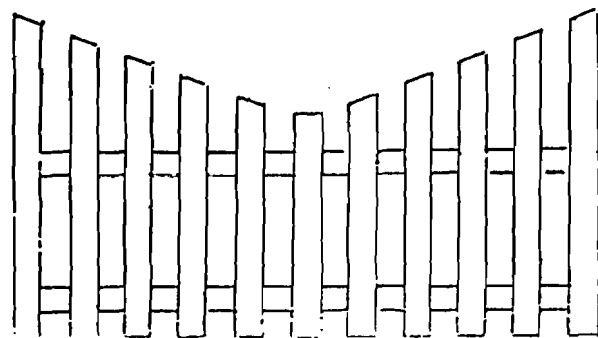


Gambar Ornamen Pagar Terali I

Sumber: Dept P dan K, *Arsitektur Tradisional Daerah Bengkulu*, Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah, Jakarta, 1985.



Gambar Ornamen Pagar Terali II



Gambar Ornamen Pagar Terali III
Sumber: Dept P dan K, *Arsitektur Tradisional Daerah Bengkulu*, Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah, Jakarta, 1985.