

TUGAS AKHIR
PASAR SENI DAN KERAJINAN RAKYAT
DI KOTAMADYA MATARAM



Oleh :

MUAMMAR KHADAFI

No. Mhs. : 93 340 006

NIRM : 930051013116120006

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
1999

TUGAS AKHIR

**PASAR SENI DAN KERAJINAN RAKYAT
DI KOTAMADYA MATARAM**

**Tugas Akhir Diajukan Kepada
Jurusan Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan
Universitas Islam Indonesia
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai
Gelar Sarjana Arsitektur**

OLEH :

MUAMMAR KHADAFI

**No. Mhs. 93 340 006
NIRM : 930051013116120006**

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

1999

LEMBAR PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PASAR SENI DAN KERAJINAN RAKYAT
DI KOTAMADYA MATARAM**

OLEH :

MUAMMAR KHADAFI

No. Mhs. 93 340 006

NIRM : 930051013116120006

Yogyakarta, Mei 1999

Menyetujui

Pembimbing I



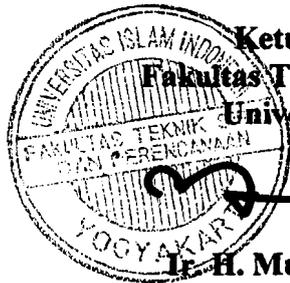
Ir. Titien Saraswati, M.Arch., Ph.D

Pembimbing II



Ir. Arman Yulianto, M.UP

Mengetahui



**Ketua Jurusan Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas Islam Indonesia**



Ir. H. Munichy B. Edrees, M. Arch.

Citaku - bangga

Doamu - harapanku, kasihmu - bahagikaku

MORALNYA SELAMA INI

JERIH PAYAH, PENGORBANAN DAN DORONGAN

TERIMA KASIH UCAP ANANDA ATAS SEGALA

UNTUK BAPAK DAN MAMAK

.....Kupersembahkan.....

ABSTRAK

Perkembangan pariwisata di Nusa Tenggara Barat, membuat Pemerintah Daerah Tingkat I NTB mulai berbenah dan melakukan pengembangan-pengembangan, baik pada jumlah kawasan/obyek wisata dan fasilitas pendukung.

Dalam pengembangan potensi pariwisata yang ada, seperti kekayaan alam dan peninggalan sejarah, Nusa Tenggara Barat dan Lombok khususnya, juga kaya akan potensi seni dan kerajinan rakyat. Seni dan kerajinan rakyat merupakan salah satu prioritas dalam pengembangan kepariwisataan di Lombok dan Kotamadya Mataram khususnya. Potensi Seni dan kerajinan rakyat merupakan komponen pendukung pariwisata yang tidak dapat dilepaskan dari kepariwisataan, yaitu berupa barang-barang seni dan kerajinan sebagai souvenir atau cinderamata yang dibeli (*to buy, to shop & to get*) sebagai kebutuhan praktis (*utility items*) yang mencerminkan nilai ketradisional atau ciri khas suatu daerah tujuan wisata. Dalam hal ini mencerminkan ciri khas pulau Lombok dan Nusa Tenggara Barat pada umumnya.

Maka dari itu, keberadaan Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat sebagai lahan terpadu dan terkoordinir dengan melibatkan para seniman dan pengrajin untuk memanfaatkannya sebagai tempat beraktivitas atau berkarya sekaligus sebagai sarana pemasaran hasil seni dan kerajinan rakyat diharapkan mampu memperkenalkan budaya daerah dan meningkatkan jumlah penjualan barang seni dan kerajinan rakyat.

Selain sebagai sarana pemasaran, Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat ini, dapat juga berfungsi sebagai tempat atau sarana rekreasi bagi masyarakat sekitarnya maupun para wisatawan dan menjadi daya tarik dalam meningkatkan kunjungan wisatawan ke Kotamadya Mataram dengan menampilkan corak dan ciri khas arsitektur tradisional pada bangunan dan lingkungan Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat sebagai pemberi citra visual.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim.

Assalamu'alaikum wr.wb.

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat dan hidayah-Nya sehingga sampai saat ini kita masih dapat merasakan manisnya Islam dan Iman serta hanya dengan rahmat-Nya penulis bisa menyelesaikan penulisan tugas akhir ini.

Dalam tugas akhir ini kami mengambil judul "**Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat di Kotamadya Mataram**". Permasalahan pada penampilan corak dan ciri khas Arsitektur Tradisional Lombok dengan penekanan pada orientasi dan tata letak massa bangunan.

Pada kesempatan ini, penyusun mengucapkan terima kasih pada semua pihak yang telah mendukung dan membantu terselesainya penulisan tugas akhir ini terutama pada :

1. Bapak dan Mamak yang telah memberikan semangat dan dorongan moril serta membantu segalanya baik material maupun doa-doanya dan Oki yang telah menemani selama ini. Terima kasih atas segalanya, semoga semuanya mendapatkan balasan dari Allah SWT.
2. Ir. Widodo, MSCE, Dekan Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia.
3. Ir. Munichy B. Edrees, M. Arch, Ketua Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia.
4. Ir. Titien Saraswati, M. Arch., Ph.D. Dosen Pembimbing I.
5. Ir. Arman Yulianto, M. UP. Dosen Pembimbing II.
6. Kepala dan seluruh staff Dinas Pariwisata DATI I. NTB.
7. Kepala beserta seluruh staff BAPPEDA DATI I dan DATI II Kotamadya Mataram.
8. Sahabat-sahabatku di kost-an Seruni semuanya, terima kasih atas segala kebaikan dan dukungannya selama ini.

9. Agus dan Bang Eko sekeluarga, terima kasih atas komputernya.

10. Dan semua sobat-sobatku yang tidak kami sebut namanya satu persatu, terima kasih atas semua dukungannya.

Dalam penulisan ini, Penulis sadar, bahwa banyak terdapat kekurangan-kekurangan dikarenakan keterbatasan ilmu dan wawasan, sehingga kritik dan saran yang menunjang demi sempurnanya penulisan ini sangat diharapkan.

Akhirnya, semoga tugas akhir ini bermanfaat bagi penulis dan rekan-rekan semuanya.

Semoga Allah SWT memberkati kita semua, Amiin...

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Yogyakarta, Mei 1999

Penulis



Muammar Khadafi

93 340 006

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN	
HALAMAN PERSEMBAHAN	
ABSTRAK	
KATA PENGANTAR.....	I
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
BAB I. PENDAHULUAN	
I.1. Latar Belakang Permasalahan.....	1
I.2. Permasalahan.....	9
I.3. Tujuan dan Sasaran.....	9
I.4. Lingkup Pembahasan.....	10
I.5. Metode Pembahasan.....	10
I.6. Sistematika Penulisan.....	11
I.7. Penulisan Yang Sejenis.....	12
I.8. Kerangka Pola Pikir.....	14
BAB II. POTENSI SENI DAN KERAJINAN RAKYAT TERHADAP PERKEMBANGAN PARIWISATA DI KOTAMADYA MATARAM.	
II.1. Perkembangan Seni dan Kerajinan.....	15
II.2. Potensi Pariwisata dan Proyeksi Kunjungan Wisatawan.....	19
II.3. Fungsi dan Peranan Kota.....	21
II.4. Kesimpulan.....	24
BAB III. TINJAUAN PASAR SENI DAN KERAJINAN RAKYAT.	
III.1. Studi Banding Pasar Seni Prambanan dan Pasar	

	Seni Acol.....	26
III.2.	Tinjauan Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat	35
III.3.	Penampilan Bangunan.....	47
III.4.	Kesimpulan.....	49
BAB IV.	ANALISA PASAR SENI DAN KERAJINAN RAKYAT	
IV.1.	Penentuan Lokasi Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat.....	51
IV.2.	Penentuan Kebutuhan Ruang.....	65
IV.3.	Tinjauan Dan Analisa Arsitektur Tradisional Lombok.....	72
IV.4.	Analisis Tata Ruang Luar.....	82
IV.5.	Kesimpulan.....	86
BAB V.	KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN PASAR SENI DAN KERAJINAN RAKYAT.	
V.1.	Konsep Dasar Perencanaan Site.....	88
V.2.	Konsep Dasar Perancangan.....	94
V.3.	Konsep Dasar Persyaratan Teknis.....	107

DAFTAR PUSTAKA.

LAMPIRAN.

DAFTAR GAMBAR

Gambar	II.1.	Lokasi Art Shop di Kotamadya Mataram....	18
Gambar	II.2.	Kawasan Strategis Kotamadya Mataram.....	24
Gambar	III.1.	Peta Lokasi Pasar Seni Prambanan.....	27
Gambar	III.2.	Site Plan Pasar Seni Prambanan.....	28
Gambar	III.3.	Kios Penjualan.....	29
Gambar	III.4.	Lokasi Pasar Seni Ancol.....	30
Gambar	III.5.	Site Plan Pasar Seni Ancol.....	31
Gambar	III.6.	Contoh Faktor Motivasi Sirkulasi.....	44
Gambar	III.7.	Unsur Sirkulasi.....	45
Gambar	IV.1.	Alternatif Pemilihan Lokasi.....	52
Gambar	IV.2.	Letak Lokasi Terpilih.....	53
Gambar	IV.3.	Alternatif Pemilihan Site.....	55
Gambar	IV.4.	Letak Site.....	57
Gambar	IV.5.	Pemanfaatan Elemen Batu Karang.....	60
Gambar	IV.6.	Pemanfaatan Vegetasi.....	61
Gambar	IV.7.	Pola Sirkulasi Pada Site.....	63
Gambar	IV.8.	Parkir Sudut 90°.....	63
Gambar	IV.9.	Parkir Sudut 45°.....	64
Gambar	IV.10.	Parkir Sejajar.....	64
Gambar	IV.11.	Site Plan Rumah Tinggal.....	73
Gambar	IV.12.	Rumah Tinggal.....	74
Gambar	IV.13.	Bangunan Tempat Menyimpan.....	77
Gambar	IV.14.	Pola Penataan dan Bentuk Dasar Massa Bangunan.....	77
Gambar	IV.15.	Bentuk Atap Bangunan Tradisional.....	80
Gambar	IV.16.	Bahan Dinding.....	80
Gambar	IV.17.	Orientasi dan Tata Letak Pemukiman Tradisional.....	81
Gambar	IV.18.	Pencapaian Pada Pemukiman Tradisional..	82

Gambar	IV.19.	Pola Ruang Luar Pemukiman Tradisional..	83
Gambar	V.1.	Keistimewaan Site dan Sekitarnya.....	89
Gambar	V.2.	Potongan Site A - A.....	90
Gambar	V.3.	Potongan Site B - B.....	90
Gambar	V.4.	Pintu Masuk Ke Site.....	92
Gambar	V.5.	Pola Sirkulasi Manusia.....	93
Gambar	V.6.	Pencahayaan dan Penghawaan.....	98
Gambar	V.7.	Bentuk Dasar Bangunan.....	99
Gambar	V.8.	Variasi Orientasi Massa Bangunan.....	100
Gambar	V.9.	Tata Letak Massa Bangunan.....	101
Gambar	V.10.	Variasi Bentuk Atap Bangunan.....	102
Gambar	V.11.	Pemanfaatan Unsur Alami dan Buatan Pada Tapak.....	104
Gambar	V.12.	Pola Gubahan Massa.....	105
Gambar	V.13.	Pola Vegetasi.....	107
Gambar	V.14.	Sistem Struktur.....	108
Gambar	V.15.	Jaringan Listrik.....	109
Gambar	V.16.	Jaringan Air Bersih.....	109

DAFTAR TABEL

Tabel I.1.	Jumlah Wisatawan Yang Berkunjung ke Nusa Tenggara Barat tahun 1994-1997.....	1
Tabel I.2.	Perkiraan Pengeluaran Wisatawan Mancanegara selama tinggal di Nusa Tenggara Barat tahun 1994-1997.....	2
Tabel I.3.	Perkiraan Pengeluaran Wisatawan Nusantara selama tinggal di Nusa Tenggara Barat tahun 1994-1997.....	2
Tabel I.4.	Peningkatan Pengeluaran Wisatawan Mancanegara untuk Belanja dan Cinderamata tahun 1994-1997.....	3
Tabel I.5.	Potensi Seni Dan Kerajinan Rakyat yang ada di P. Lombok.....	4
Tabel II.1.	Jumlah Seniman dan Pengrajin di Kotamadya Mataram tahun 1997.....	17
Tabel II.2.	Jumlah Art Shop di Kotamadya Mataram tahun 1997.....	17

BAB I PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang Permasalahan.

I.1.1. Perkembangan Pariwisata di Nusa Tenggara Barat.

Pariwisata sebagai salah satu sektor andalan dalam penerimaan pendapatan daerah, membuat Pemerintah Daerah Tingkat I Nusa Tenggara Barat mulai berbenah dan melakukan pengembangan-pengembangan, baik pada jumlah kawasan/obyek wisata dan fasilitas pendukung seperti hotel, restoran, art/souvenir shop dan agen/biro perjalanan.

Potensi seni dan kerajinan rakyat sebagai salah satu prioritas pengembangan kepariwisataan sangat tepat dan potensial berdasarkan terus meningkatnya kunjungan wisatawan seiring semakin ditingkatkannya peranan sektor pariwisata sebagai upaya menarik wisatawan untuk berkunjung ke Kotamadya Mataram¹.

Tabel I.1. Jumlah wisatawan yang berkunjung ke Nusa Tenggara Barat tahun 1994 - 1997

No	Tahun	Kunjungan		Jumlah
		Wisman	Wisnu	
1	1994	158.813	120.279	279.092
2	1995	167.267	140.940	308.207
3	1996	179.434	122.172	301.606
4	1997	214.059	151.282	365.341

Sumber : Pariwisata Dalam Angka 1997.

Pada tahun 1998 jumlah kunjungan wisatawan diperkirakan telah mencapai 507.197 orang yang terdiri dari 314.547 orang wisman dan 192.650 orang wisnu². Dan kunjungan wisatawan pada tahun 1997 ke Kodya Mataram dan Kabupaten Lombok Barat

¹ Penyiapan Pembangunan Prasarana Kota Mataram, Laporan ANTARA II (laporan Akhir Sementara II) Tahun Anggaran 1994/1995, h. 21.

² Pariwisata Dalam Angka 1997, Dinas Pariwisata Dati I Nusa Tenggara Barat, h. 1

Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat di Kotamadya Mataram

mencapai 265.803 orang atau 72,75% dari jumlah kunjungan wisatawan ke Nusa Tenggara Barat.

Dari indikator laju pertumbuhan kunjungan wisatawan serta dikembangkannya kekayaan seni dan kerajinan rakyat Nusa Tenggara Barat sebagai salah satu pendukung pengembangan pariwisata, maka diharapkan jenis-jenis seni dan kerajinan rakyat Nusa Tenggara Barat yang beraneka ragam akan dapat lebih dikenal dan menjadi daya tarik tersendiri bagi wisatawan yang datang ke Mataram.

Tabel I.2. Perkiraan pengeluaran wisatawan mancanegara selama tinggal di Nusa Tenggara Barat tahun 1994 - 1997.

No	Tahun	Jumlah wisman	Rata-rata lama tinggal (malam)	Rata-rata pengeluaran (US\$/hari)	Total pengeluaran (US\$)
1	1994	158.813	8,0	59	74.959.736
2	1995	167.267	8,0	64	85.640.704
3	1996	179.434	12,0	65	139.958.520
4	1997	214.059	12,0	68	174.672.140

Sumber : Pariwisata Dalam Angka 1997.

Tabel I..3. Perkiraan pengeluaran wisatawan nusantara selama tinggal di Nusa Tenggara Barat tahun 1994 - 1997.

No	Tahun	Jumlah wisnu	Rata-rata lama tinggal (malam)	Rata-rata pengeluaran (Rp/hari)	Total pengeluaran (000 Rp)
1	1994	120.279	6,0	95.550	68.955.951
2	1995	140.940	6,0	99.167	83.859.582
3	1996	122.172	6,0	78.000	57.176.496
4	1997	151.282	6,0	99.000	89.861.508

Sumber : Pariwisata Dalam Angka 1997.

Dari perkiraan pengeluaran wisatawan yang datang ke daerah Nusa Tenggara Barat dari tahun 1994 - 1997 ada kecenderungan peningkatan. Begitu juga halnya untuk jenis pengeluaran belanja dan cinderamata terjadi peningkatan seperti terlihat dalam tabel berikut³:

³ Ibid 2, h.17

Tabel I.4. Peningkatan pengeluaran wisatawan mancanegara untuk belanja dan cinderamata tahun 1994 - 1997.

Kabupaten/Kodya	1994	1995	1996	1997
Jumlah wisman	158.813	167.267	179.434	214.059
Rata - rata pengeluaran (US\$)	74.959.736	85.640.704	139.958.520	174.672.140
Rata - rata pengeluaran untuk cinderamata (%)	18,75	22,56	27,85	30,75
Total pengeluaran untuk cinderamata (US\$)	14.054.951	19.320.543	38.978.448	53.711.683

Sumber : Pariwisata Dalam Angka 1997.

Dari peningkatan pengeluaran wisatawan mancanegara untuk cinderamata ini menggambarkan adanya peningkatan daya tarik wisatawan akan barang-barang seni dan kerajinan rakyat.

I.1.2. Potensi Seni dan Kerajinan Rakyat di P. Lombok.

Sebagai daerah tujuan wisata yang sedang berkembang, selain potensi kekayaan alam dan peninggalan sejarah, Pulau Lombok juga kaya akan produk seni dan kerajinan rakyat yang semakin banyak diminati oleh wisatawan. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya jumlah rata-rata pengeluaran wisatawan untuk cinderamata yaitu 24,98% atau terbesar setelah pengeluaran untuk akomodasi. Dengan demikian, dukungan terhadap perkembangan seni dan kerajinan rakyat mempunyai peluang yang besar.

Pertumbuhan jumlah wisatawan yang terus meningkat dengan rata-rata pertumbuhan 17,06% pertahun. Pada tahun 2000 kunjungan wisatawan ke Nusa Tenggara Barat diproyeksikan mencapai 714.748 orang⁴. Jumlah tersebut merupakan pangsa pasar yang potensial dalam pemasaran hasil seni dan kerajinan rakyat di Kodya Mataram. Diantara beberapa komponen pendukung pariwisata yang tidak dapat dilepaskan dari kepariwisataan adalah barang-barang seni dan kerajinan sebagai cinderamata yang berasal dari daerah tersebut dan merupakan ciri khas daerah. *Keberadaan barang-barang seni dan kerajinan ini erat kaitannya dengan keberadaan suatu obyek wisata disamping*

Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat di Kotamadya Mataram

barang-barang tersebut dapat diperoleh wisatawan dengan mudah dan wisatawan dapat memilih cinderamata yang disukainya dengan tenang⁵. Menurut Wing Hartono, dalam bukunya Pariwisata, rekreasi dan Entertainment bagi daerah tujuan wisata harus memenuhi lima faktor, yaitu :

- Ada yang dilihat (*to see*).
- Ada yang dilakukan (*to do*).
- Ada yang dibeli (*to buy, to shop & to get*).
- Ada yang ditempati (*to stay*).
- Ada yang dimakan dan diminum (*to eat, to fresh & to drink*).

Dilihat dari kelima faktor diatas, hal yang terkait dengan obyek perencanaan dan perancangan wadah adalah cinderamata sebagai produk seni dan kerajinan yang dibeli (*to buy, to shop & to get*). Cinderamata merupakan kebutuhan praktis (*utility items*) yang mencerminkan nilai ketradisional daerah bagi wisatawan yang berkunjung ke Lombok atau Nusa Tenggara Barat pada umumnya. Pendapatan daerah dari produksi seni dan kerajinan (cinderamata) terus meningkat, namun belum didukung upaya sarana pemasaran hasil seni dan kerajinan yang terpadu, terencana dan terkoordinasi dalam suatu tempat permanen berupa Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat⁶.

Jenis-jenis seni dan kerajinan rakyat yang dikembangkan dalam mendukung sektor pariwisata yang ada di P. Lombok antara lain⁷:

Tabel I.5. Potensi Seni dan Kerajinan Rakyat yang ada di P. Lombok.

No	Jenis Kerajinan	Sentra Produksi
1	Kerajinan Gerabah	Sayang-Sayang, Banyumulak, Penujak, Masbagik

⁵ Peluang di Bidang Pariwisata, h. 115.

⁶ Kedaulatan Rakyat, 19 Okt 1998, h. 7.

⁷ Solichin Salam, Lombok, Pulau Perawan - Sejarah dan Masa Depannya, Kuning Mas, Jakarta 1992

Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat di Kotamadya Mataram

2	Kerajinan Tenun Ikat/Songket	Cakranegara, Sukarare, Sade, Rambitan, Pringgasela, Sembalun, Sajang, Pejanggik, Marong, Pujut
3	Kerajinan Bambu dan Rotan	Gunungsari, Beleka
4	Kerajinan Kayu	Mendagi Gerung, Sesela, Sindu
5	Kerajinan Anyaman - Ketak - Lontar - Pandan - Bambu - Rotan	Duman, Rungkang Suradadi, Gonjang, Pekat, Lelung Kuripan, Bentek Loyok, Santong, Rungkang Rungkang, Merce
6	Kerajinan Emas dan Perak	Sekarbela, Kamasan
7	Kerajinan Batu-batuan	Sekotong, Batu Rimpang

Produk kerajinan rakyat ini biasanya dibuat dan dipasarkan didaerah asal kerajinan seperti di desa-desa yang cukup jauh dari pusat kota Mataram dan tidak terjangkau oleh akomodasi yang memadai. Sedangkan tempat karya seni dan kerajinan rakyat yang berada di pusat kota berupa art shop yang hanya memiliki beberapa karya seni dan kerajinan rakyat yang tidak begitu lengkap.

Jumlah art shop di daerah Kodya Mataram untuk wilayah Mataram ada 7 tempat, wilayah Cakranegara ada 12 tempat, wilayah Ampenan 18 tempat, wilayah Senggigi ada 6 tempat, daerah Lombok Tengah ada 10 tempat dan daerah Lombok Timur ada 4 tempat⁸.

Art shop tersebut kebanyakan dimiliki oleh para pengrajin sendiri dengan cara menyewa suatu tempat sebagai tempat memasarkan dan memamerkan hasil produknya. Dari sekian banyak art shop tersebut, belum ada suatu tempat yang dapat menampung segala kebutuhan dan berbagai macam fasilitas yang dapat menunjang kegiatan para seniman/pengrajin dan wisatawan. Usaha cinderamata ini kebanyakan dilakukan oleh pengusaha yang tergolong masyarakat ekonomi menengah ke bawah

yang dalam usahanya tidak memiliki modal yang memadai⁹. Untuk itulah peran instansi pemerintah melalui Departemen Perindustrian dan Perdagangan dan pihak swasta sebagai mitra usaha yang membantu dalam meningkatkan seni dan kerajinan melalui pola bapak angkat merupakan solusi yang tepat bagi pengusaha kecil (Pusat Studi Jepang-UGM, 1995). Permasalahan lain yang dihadapi pengusaha kecil ini adalah belum adanya fasilitas yang menampung kegiatan pemasaran produk seni dan kerajinan. Hal ini menimbulkan gagasan untuk mewadahi kegiatan tersebut dalam bentuk Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat yang diharapkan mampu menunjang sebagai sarana informasi, promosi dan penjualan hasil seni dan kerajinan rakyat dan mampu menjembatani keinginan konsumen dan kebutuhan produsen secara terpadu dan terkoordinasi.

I.1.3. Pasar Seni Dan Kerajinan Rakyat Sebagai Sarana Pemasaran Dan Rekreasi.

Dikembangkannya berbagai ragam karya seni dan kerajinan rakyat di Lombok dan Kodya Mataram khususnya mengalami peningkatan seiring dengan semakin maraknya minat masyarakat dan wisatawan terhadap barang seni dan kerajinan. Hal ini dilihat dari data peningkatan jumlah pengeluaran wisatawan untuk belanja cinderamata. Kegiatan pemasaran yang ada sekarang masih bersifat individual atau sendiri-sendiri dengan sarana pemasaran yang ada berupa art shop. Art shop-art shop ini kebanyakan dimiliki oleh para pengusaha atau pedagang souvenir dengan cara menyewa suatu tempat sebagai tempat penjualan sekaligus promosi, sedangkan para seniman atau pengrajin lebih banyak berada di sentra-sentra kerajinan dengan memanfaatkan rumahnya sebagai tempat kerja/studio sekaligus tempat penjualan dan promosi atau menitipkan pada art shop-art shop yang ada di kota untuk meningkatkan penjualan.

⁸ Ibid 2, h.36

⁹ Peluang di Bidang Pariwisata, h. 114.

merupakan problem yang harus dipecahkan kedalam suatu produk berupa Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat.

Keberadaan Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat yang erat kaitannya dengan keberadaan suatu obyek wisata atau sebagai obyek wisata akan berpengaruh pada pola kegiatan yang ada, terutama pada orientasi dan tata letak bangunan dalam menunjang berbagai kegiatan yang ada.

I.2. Permasalahan

- Bagaimana merancang Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat dengan menampilkan corak dan ciri khas arsitektur tradisional Lombok sebagai pemberi citra visual pada bangunan. Penekanan pada orientasi dan tata letak massa bangunan.

I.3. Tujuan dan Sasaran

I.3.1. Tujuan

Tujuan dari Tugas Akhir ini adalah :

- Merancang Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat dengan menampilkan corak dan ciri khas arsitektur tradisional Lombok sebagai pemberi citra visual pada bangunan. Penekanan pada orientasi dan tata letak massa bangunan.

I.3.2. Sasaran

- Melakukan studi literatur mengenai Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat untuk mendapatkan bahan perencanaan dan perancangan Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat sebagai sarana informasi, promosi dan penjualan serta fasilitas wisata.
- Studi mengenai karakter-karakter yang menjadi corak dan ciri khas arsitektur tradisional Lombok untuk mendapatkan ungkapan fisik bangunan pada Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat sebagai pemberi citra visual bangunan.
- Mempelajari tentang penataan ruang luar pemukiman tradisional untuk menentukan orientasi dan tata letak massa bangunan Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat.

I.4. Lingkup Pembahasan

Lingkup pembahasan pada penulisan ini, ditinjau dari segi :

A. Non Arsitektural.

Pembahasan pada lingkup ini meliputi :

- Potensi pariwisata di P. Lombok.
- Potensi seni dan kerajinan.

Membahas produk karya seni dan kerajinan di Lombok yang diproduksi dan dipasarkan sebagai komponen pendukung pariwisata sebagai barang souvevir/cinderamata khas daerah.

B. Arsitektural.

Pada lingkup pembahasan segi arsitektural ini ditekankan pada :

- Merencanakan fasilitas-fasilitas pendukung yang ada pada Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat yang sesuai dengan fungsinya sebagai tempat promosi dan penjualan barang-barang seni dan Kerajinan Rakyat serta tempat rekreasi.
- Pengolahan tata ruang luar untuk mendapatkan orientasi dan tata letak massa bangunan dalam Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat.

I.5. Metode Pembahasan

Metode pembahasan pada penulisan Tugas Akhir ini dilakukan dengan cara :

- **Menemukan permasalahan**, adanya isu tentang pengembangan potensi kepariwisataan di Lombok, diantaranya isu kekayaan seni dan kerajinan rakyat sebagai salah satu potensi yang perlu dikembangkan. Belum adanya wadah yang mampu menampung kegiatan seni dan kerajinan sebagai aset wisata untuk meningkatkan kunjungan wisatawan ke Nusa Tenggara Barat dan Kodya Mataram khususnya.
- **Pengumpulan data**, yaitu setelah mendapatkan isu tersebut, kemudian dilakukan pencarian/pengambilan data melalui studi atau survei lapangan, yaitu dengan melihat langsung

Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat di Kotamadya Mataram

dan mendokumentasikan kegiatan yang ada pada Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat.

- **Studi literatur**, yaitu melihat literatur sebagai referensi untuk menunjang perencanaan dan perancangan Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat sebagai sarana pemasaran dan kegiatan rekreasi.
- **Analisa**, yaitu tahap pengolahan data dan informasi yang diperoleh untuk disusun sebagai bahan yang berkaitan kedalam kerangka acuan perencanaan perancangan. Tahap ini berisi analisis terhadap permasalahan tentang bagaimana menampilkan ungkapan fisik bangunan Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat dengan karakter yang menjadi corak dan ciri khas arsitektur tradisional Lombok dan pengolahan tata ruang luar untuk mendapatkan orientasi dan tata letak massa bangunan.
- **Sintesa**, yaitu tahap integrasi antara seluruh data lapangan dan hasil analisa untuk mencapai tujuan dan sasaran yang ditetapkan sebagai konsep dasar perencanaan dan perancangan. Hasil analisa yang telah diolah dengan kriteria-kriteria yang ditetapkan dan diintegrasikan dengan persyaratan dan ketentuan perencanaan perancangan. Akhirnya seluruh hasil integrasi ini dikembangkan menjadi konsep perancangan yang siap di transformasikan kedalam ungkapan fisik yang dikehendaki.

I.6. Sistematika Penulisan

Bab Satu : Pendahuluan

Mengungkapkan latar belakang, permasalahan, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan dan metode pembahasan, sistematika penulisan serta kerangka pola pikir dan penulisan yang sejenis.

Bab dua : Potensi industri seni dan kerajinan rakyat terhadap perkembangan pariwisata di Kotamadya Mataram

Menguraikan tentang perkembangan seni dan kerajinan, potensi pariwisata dan proyeksi kunjungan wisatawan serta fungsi dan peranan kota.

Bab Tiga : Tinjauan Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat

Menguraikan tentang Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat. Uraian ini mengarah pada wujud fisik Pasar Seni sebagai wadah untuk menampung kegiatan pemasaran dan sebagai sarana rekreasi bagi masyarakat. Penggunaan karakter yang menjadi corak dan ciri khas arsitektur tradisional, orientasi dan tata letak massa bangunan Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat.

Bab Empat : Analisa Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat.

Menganalisa kebutuhan fasilitas Pasar Seni sebagai sarana pemasaran dan kegiatan rekreasi, analisa terhadap corak dan ciri khas arsitektur tradisional Nusa Tenggara Barat serta analisis tata ruang sebagai dasar pendekatan perencanaan dan perancangan Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat.

Bab Lima : Konsep Dasar Perencanaan dan Perancangan.

Berisikan pendekatan konsep dasar yang mencakup hal-hal sebagai hasil analisis sehingga dapat dijadikan sebagai alternatif dalam perencanaan dan perancangan Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat. Rumusan tentang hasil-hasil dari analisis untuk dapat menghasilkan konsep perencanaan dan perancangan dalam menemukan bentuk fisik Pasar Seni yang berfungsi sebagai wadah pemasaran dan sebagai sarana rekreasi.

I.7. Penulisan Yang Sejenis.

Untuk menghindari duplikasi dalam penulisan terutama pada penekanan penulisan. Berikut ini, beberapa Penulisan Tugas Akhir yang digunakan sebagai studi literatur dalam penulisan ini :

1. Pasar Seni Kerajinan Yogyakarta, oleh Gunawan JUTA UII.

Permasalahan : Menyelesaikan lay-out, tata ruang Pasar Seni dan Kerajinan.

Penekanan : Pengungkapan bentuk bangunan yang berkesan akrab, terbuka dan menarik.

Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat di Kotamadya Mataram

2. Pusat Pamer Seni Kerajinan Pada Kawasan Obyek Candi Borobudur, oleh Agung Kurniawan, oleh Agung Kurniawan JUTA UII.

Permasalahan : Pengungkapan proses hasil kerajinan serta penataan bangunan dengan menerapkan konsep arsitektur abstrak regional.

Penekanan : Penataan bangunan dan tata ruang dengan menerapkan konsep arsitektur abstrak regional.

3. Pasar Seni dan Kerajinan di Mataram, oleh Tiyasmoko, JUTA UII 1998.

Permasalahan : Menghadirkan Pasar Seni dan Kerajinan yang sesuai kebutuhan serta mampu menjawab akan kebutuhan fasilitas Pasar Seni dan Kerajinan bagi kota Mataram dalam kontek yang dapat mendukung program pengembangan di bidang kepariwisataan.

Penekanan : Penataan fungsi ruang sehingga tidak terjadi crossing antar kegiatan yang ada.

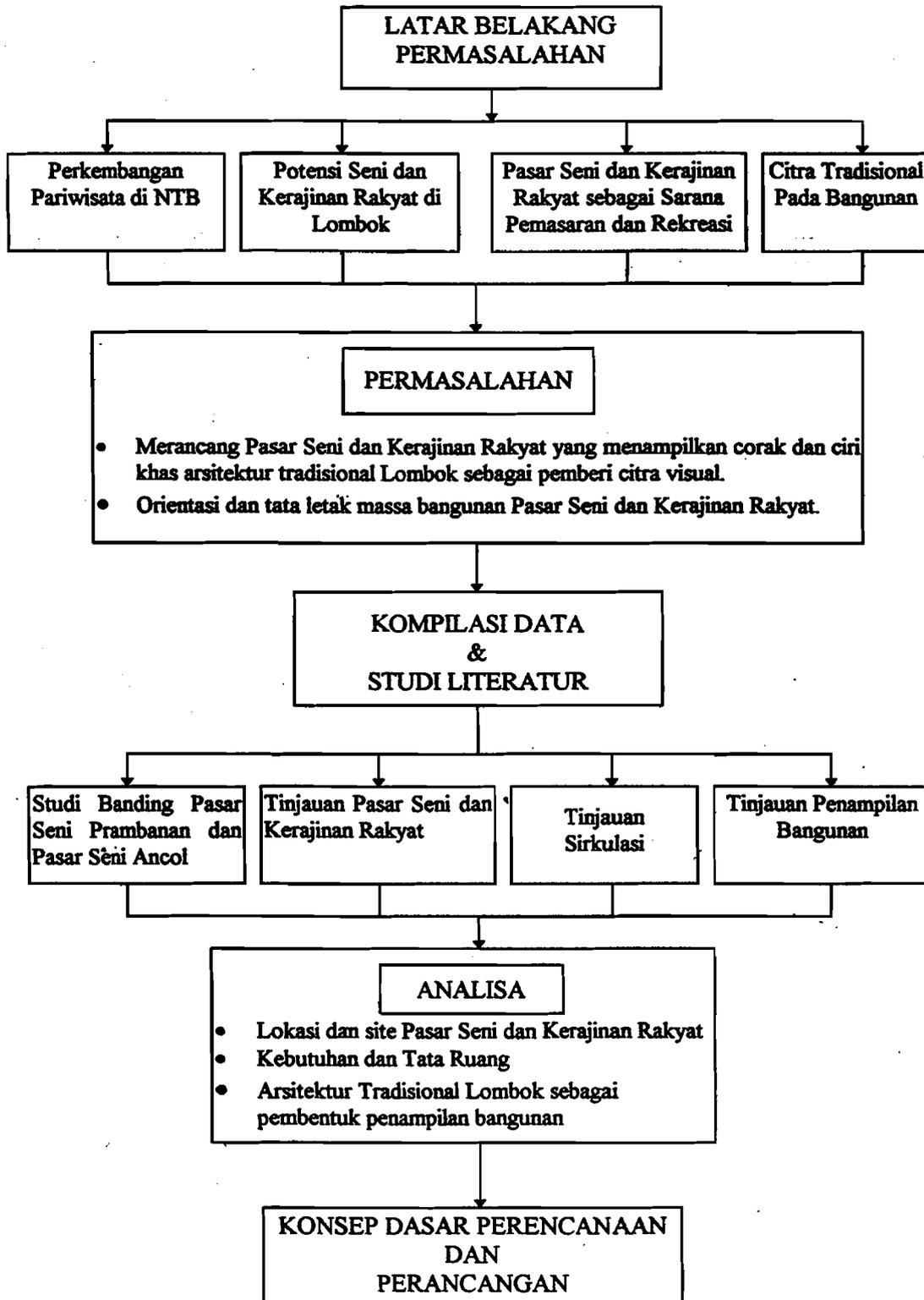
4. Pasar Seni di Kawasan Tepian Samarinda, oleh Rahmat Hidayat, JUTA UII.

Permasalahan : Penampilan bentuk/corak bangunan yang berakar pada langgam arsitektur daerah serta bentuk dan ragam kerajinan.

Penekanan : Penampilan bentuk bangunan yang mengambil dari bentuk arsitektur daerah Samarinda.

Berdasarkan dari beberapa penulisan diatas, perbedaan terletak pada permasalahan penampilan bangunan yang menampilkan corak dan ciri khas arsitektur tradisional Lombok. Penekanan pada orientasi dan tata letak massa bangunan Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat.

I.8. Kerangka Pola Pikir.



BAB II

POTENSI SENI DAN KERAJINAN RAKYAT TERHADAP PERKEMBANGAN PARIWISATA DI KOTAMADYA MATARAM

II.1. Perkembangan Seni dan Kerajinan.

Meningkatnya arus wisatawan yang berkunjung ke NTB dan Mataram khususnya, memberi dampak positif terhadap perkembangan sektor industri seni dan kerajinan rakyat. Hal ini ditunjukkan dengan berkembangnya sentra-sentra kerajinan yang ada, ditambah dengan peningkatan jumlah pengeluaran wisatawan dari tahun ke tahun untuk belanja cinderamata.

II.1.1. Potensi Seni.

Karya seni yang dimaksud adalah produk seni rupa. Potensi seni yang ada di Kotamadya Mataram, diantaranya adalah :

A. Seni Kriya.

Merupakan karya seni yang mengandalkan keterampilan tangan dan kesabaran. Hasil karya seni kriya banyak diminati oleh konsumen karena bentuknya yang khas dan unik yang jarang ditemukan didaerah lain.

Jenis-jenis dari karya seni kriya ini diantaranya :

- Gerabah.
- Gerabah anyaman rotan.
- Anyam-anyaman.
- tenun ikat/songket.

B. Seni Patung.

Karya seni ini merupakan ungkapan bentuk yang disampaikan melalui sebuah patung sebagai citra simbolik.

Ragam dari karya seni patung ini adalah :

- Patung kayu.
- Patung relief.

C. Seni Ukir.

Gambaran dari karya seni lain yang memiliki dimensi tersendiri.

Macam dari karya seni ukir ini adalah :

- Ukiran kayu.
- Ukiran furniture.
- Ukiran tempelan.
- Ukiran dekoratif.

D. Seni Grafis.

Karya seni ini merupakan seni desain yang dapat menggandakan hasil dengan sistem cetak ulang atau yang dikenal dengan sablon.

Jenis karya ini diantaranya :

- Sablon T-shirt.
- Pamflet.
- Letter.
- Stiker.

II.1.2. Potensi Kerajinan.

Potensi industri kerajinan yang ada di Kotamadya Mataram, saat ini juga mengalami peningkatan yang cukup pesat. Jenis kerajinan yang ada tersebut antara lain :

- Kerajinan gerabah/keramik.
- Kerajinan anyaman rotan dengan gerabah/keramik.
- Kerajinan anyaman.
- Kerajinan emas dan perak.
- Kerajinan tenunan.
- Kerajinan batu-batuan.
- Kerajinan kayu.

Jumlah seniman dan pengrajin yang bergerak dibidang usaha seni dan kerajinan ini yang terdapat di Kotamadya Mataram berjumlah 102 orang (Diparda TK I NTB)

Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat di Kotamadya Mataram

Tabel II.1. Jumlah Seniman dan Pengrajin di Kotamadya Mataram tahun 1997.

Cabang Seni	Seni Kriya	Seni Patung	Seni Ukir	Seni Grafis
Jumlah Seniman/Pengrajin	41 orang	18 orang	27 orang	16 orang
Total	102 orang			

Sumber : Pariwisata Dalam Angka 1997.

Berbagai jenis produk seni dan kerajinan di Kotamadya Mataram, yang dihasilkan oleh para seniman dan pengrajin tersebut, biasanya dipasarkan secara individu dengan membuka atau mendirikan art shop sebagai sarana penjualan dan promosi hasil karya mereka.

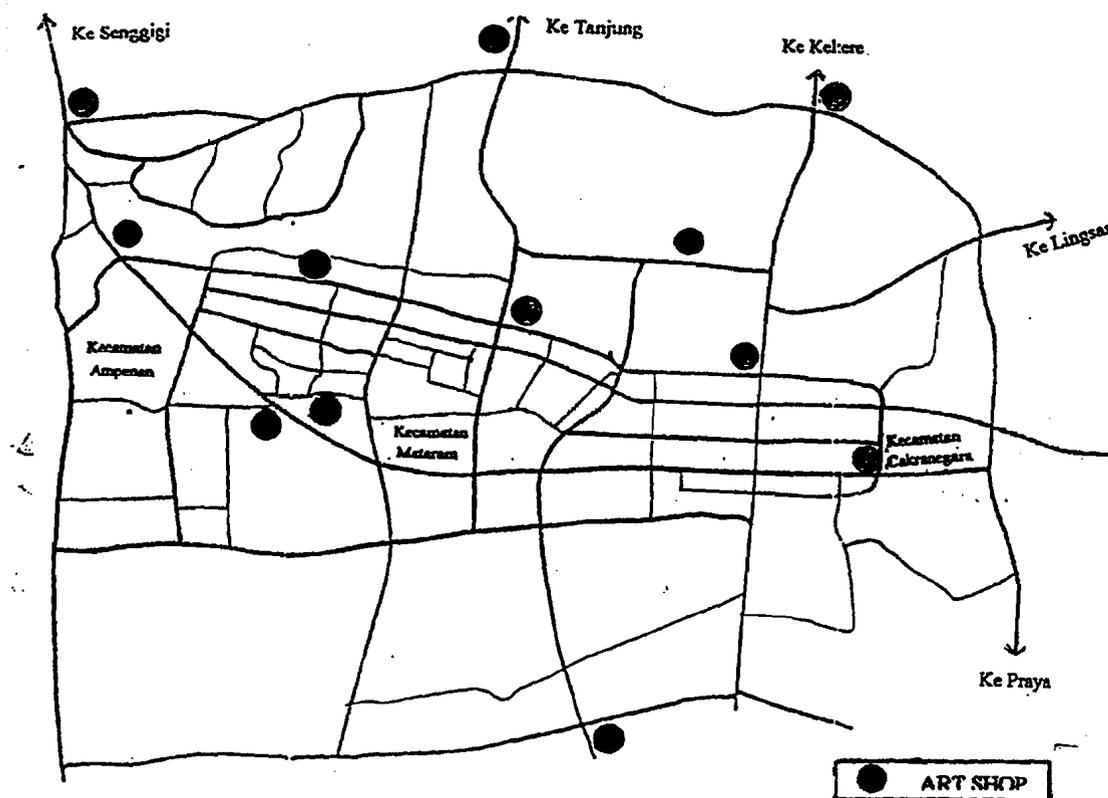
Berikut ini jumlah art shop yang ada di Kotamadya Mataram (Diparda TK I NTB).

Tabel II.2. Jumlah Art Shop di Kotamadya Mataram tahun 1997.

WILAYAH	Nama Art/souvenir shop	Jenis Kerajinan
MATARAM	1. Arief Art shop	Lukisan, Patung, Kerajinan tekstil/tenunan, kerajinan rotan dan bambu (keranjang).
	2. Orchid	Tenun ikat, Gerabah, Patung, Kerajinan rotan dan bambu, Anyaman daun lontar.
	3. Sekar Bajang	Idem
	4. Citra	Idem
	5. Selaparang Art Shop	Idem
	6. Lombok Craft Project	Kerajinan Gerabah
	7. Sekar Rinjani	Mutiara, Tenun ikat, Gerabah, Patung, Kerajinan rotan dan bambu, Anyaman daun lontar.
CAKRANEGARA	8. Bali Murti	Tenun ikat, Gerabah, Patung, Kerajinan rotan dan bambu, Anyaman daun lontar
	9. Slamet Riady	Idem
	10. Putra Khatina art shop	Idem
	11. Sari Kusuma art shop	Idem
	12. Rinjani	Idem
	13. Seni Budaya art shop	Idem
	14. Shindu Putra	Idem
	15. Suka Hati	Idem
	16. Sari Bunga art shop	Idem
	17. Sasak Agung art shop	Idem
	18. Pendawa art shop	Idem
	19. Dennis Hand Weaving	Tenunan khas Lombok
AMPENAN	20. Dina art shop	Tenun ikat, Gerabah, Patung, Kerajinan rotan dan bambu, Anyaman daun lontar.

Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat di Kotamadya Mataram

22. Freti Antique shop	Idem
23. Musdah art shop	Idem
24. Renza Antique shop	Idem
25. Hary art shop	Idem
26. Andy art shop	Idem
27. Aneka art shop	Idem
28. Antique art shop	Idem
29. Sasak Tulen art shop	Idem
30. Ryan art shop	Idem
31. Bonsai Gallery	Idem
32. Sartika art shop	Idem
33. Dulang Mas art shop	Idem
34. Roda Antique	Idem
35. Gelloo art shop	Idem
36. Kencana Oil Batik art silver and Pearl shop	Lukisan, Patung, Kerajinan Perak
37. Fancy art & Gallery	Idem



Gambar II.1. Lokasi Art Shop di Kotamadya Mataram.

II.2. Potensi Pariwisata Dan Proyeksi Kunjungan wisatawan. di Kotamadya Mataram.

II.2.1. Potensi Pariwisata.

Pemerintah Daerah Tingkat I NTB pada saat ini telah menempatkan sektor pariwisata sebagai salah satu sektor andalan (*leading sector*) untuk pendapatan daerah. Ini didukung dengan dijadikannya propinsi NTB sebagai salah satu tujuan wisata (DTW) yang potensial karena memiliki berbagai macam obyek wisata dengan ciri khas tertentu. Diperkaya oleh adat istiadat, kesenian dan kebudayaan yang mempunyai daya pikat tersendiri bagi wisatawan. Disamping letaknya yang strategis dan menguntungkan ditinjau dari sudut pengembangan kepariwisataan, yaitu dikelilingi oleh daerah tujuan wisata Bali di sebelah barat, daerah tujuan wisata Komodo di sebelah timur dan daerah tujuan wisata Toraja di sebelah utara serta iklimnya yang sangat mendukung untuk dinikmatinya atraksi-atraksi wisata tersebut sepanjang tahun.

Pengembangan potensi pariwisata di pulau Lombok yang ada dan sedang dikembangkan pada saat ini meliputi :

- Potensi alam seperti iklim, flora, fauna, pantai, gunung dan danau meliputi: Resort Pantai Sire, Gili Air, Senggigi, Pantai Putri Nyale, Aan dan pantai Selong Belanak. Kawasan Gunung Rinjani dan Segara Anak, serta Air Terjun Sendang Gile.
- Kekayaan seni dan budaya tradisional yang spesifik dan kerajinan rakyat seperti tenunan ikat, anyam-anyaman, ukir-ukiran dan kerajinan tangan di desa-desa Sukarara, Cakranegara, Donggo, Terara, Loyok dan Beleke serta budaya seni seperti Gendang Belek, Oncer, Ganderung, Perisaian dan lain-lain.
- Peninggalan sejarah seperti Taman Mayura, Pura Miru, Taman Narmada, Pura Lingsar dan Makam Selaparang serta desa-desa budaya Rembitan/Dusun Sade, Batukoq, dan Sembalun.

Jumlah obyek wisata di Nusa Tenggara Barat hingga tahun 1996 sebanyak 208 buah. Dari jumlah tersebut yang terbesar merupakan jenis obyek wisata alam pantai sebanyak 74 buah

Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat di Kotamadya Mataram

atau 35,58% kemudian obyek wisata kerajinan sebanyak 15 buah atau 7,21%, hutan sebanyak 22 buah atau 10,58 %, peninggalan sejarah sebanyak 22 buah atau 10,58%, taman laut sebanyak 10 buah atau 4,81 %, sisanya masing-masing atraksi seni 49 buah, pacuan kuda 4 buah, dusun tradisional 6 buah, alam pegunungan 3 buah, air terjun 2 buah, upacara adat 2 buah dan karapan sapi/kerbau 1 buah¹.

II. 2.2. Proyeksi Kunjungan Wisatawan di Kotamadya Mataram.

Menurut Butler² tahapan perkembangan kepariwisataan dapat dilihat dari :

- **Eksplorasi**, yaitu ditandai dengan kegiatan pariwisata yang sangat pesat dan belum adanya fasilitas-fasilitas penunjang/infrastruktur. Demikian pula kondisi sosial masyarakat belum sepenuhnya menyadari dan mengakui eksistensi sektor pariwisata.
- **Involvement**, yaitu masyarakat dan pemerintah sudah melihat adanya peluang dan kebutuhan untuk pengembangan pariwisata sehingga pertumbuhan awal sudah mulai terlihat meskipun kecil, misalnya transportasi untuk kegiatan wisata.
- **Development**, yaitu tahap pengembangan kepariwisataan yang telah menunjukkan tingkatan yang pesat, dukungan fasilitas sudah memadai untuk kegiatan wisata.
- **Consolidation**, yaitu tahap kedewasaan sektor kepariwisataan. Kegiatan kepariwisataan sudah menjadi bagian integral dari bisnis nasional bahkan internasional.
- **Stagnation, Rejuvenation or decline**, yaitu kapasitas krisis dari kegiatan suatu sektor pariwisata di suatu wilayah. Tahap ini menentukan kelanjutan disektor pariwisata, apakah mandeg-stabil-peremajaan atau penurunan.

¹ Data Pokok Pembangunan Daerah Propinsi Nusa Tenggara Barat, BAPPEDA 1996/1997

² Rencana Induk Pengembangan Pariwisata Daerah 1997.

Berdasarkan model Butler, maka kondisi kepariwisataan di NTB dan Kotamadya Mataram khususnya, secara umum masih menunjukkan pada tahap awal, yaitu tahap *eksplorasi* dan tahap mulai berkembang (*Involvement*). Dua tahap ini ditunjukkan oleh adanya sebagian besar kegiatan kepariwisataan masih memperlihatkan tanda-tanda pertumbuhan dan masih kurangnya fasilitas yang memadai sebagai penunjang kepariwisataan di Kotamadya Mataram.

Berdasarkan pada tahap perkembangan kawasan secara umum masih pada tahapan awal, maka proyeksi kunjungan dilakukan dengan cara sederhana dengan anggapan tingkat pertumbuhan kunjungan akan tetap tinggi dalam jangka panjang. Berdasarkan data tahun 1994-1998, maka kunjungan wisatawan tiap tahunnya menunjukkan angka kenaikan rata-rata 17,06%.

II.3 Fungsi Dan Peranan Kota

Berdasarkan Undang-undang Nomor 4 tahun 1993, maka kota Mataram statusnya resmi menjadi Kotamadya. Kotamadya Mataram sebagai pusat pertumbuhan, berstatus sebagai Pusat Kegiatan Wilayah (PKW) selain sebagai ibukota Propinsi Nusa Tenggara Barat sampai sekarang juga masih berstatus sebagai ibukota Kabupaten Daerah Tingkat II Lombok Barat.

Rencana pemanfaatan ruang Kodya Mataram meliputi jenis pemanfaatan kawasan permukiman dan kegiatan usaha. Pada saat sekarang pemanfaatan ruang didominasi oleh kawasan hijau dan perumahan serta kawasan pemerintahan. Daerah terbangun yang ada sekarang sekitar 35 % dari luas kota. Dalam pembangunan selanjutnya, maka skenario makro pembangunan kota adalah sebagai berikut³:

- Kotamadya Mataram diharapkan dapat berfungsi sebagai pusat pengembangan dan pintu gerbang pariwisata di Pulau Lombok.

³ Penyiapan Pembangunan Prasarana Kota Mataram, Laporan ANTARA II (Laporan Akhir Sementara II), Tahun Anggaran 1994/1995, h. 28

- Perkembangan kota untuk masa mendatang diarahkan ke Selatan dan Timur, Kawasan bagian Utara tetap dipertahankan sebagai kawasan hijau (pertanian).
- Pertumbuhan penduduk (2,6 % pertahun) dan ekonomi (7,2% pertahun) perlu didukung dengan penyiapan sarana dan prasarana dasar perkotaan yang memadai.
- Peningkatkan peran industri terhadap penerimaan daerah, dengan merealisasikan areal industri seluas 55 Ha di Kelurahan Dasan Cermen, Kecamatan Cangkranegara.
- Meningkatkan kualitas perumahan dan pemukiman penduduk. Pembangunan perumahan secara individu dialokasikan sekitar 70%, sedangkan oleh perumnas maupun deveveloper swasta 30% dari total kebutuhan rumah.
- Pengembangan struktur Kodya Mataram diarahkan menjadi kota yang terdiri dari pusat kota, sub pusat kota dan pusat lingkungan.

Pengembangan struktur kota juga menentukan kawasan strategis. Kriteria dalam penentuan kawasan strategis dipertimbangkan atas dasar⁴ :

1. Keterkaitan dengan azas penataan ruang kota yang meliputi :

- Peningkatan produktivitas kota (*productivity*).
- Peningkatana efisiensi pelayanan kota (*efficiency*).
- Pembangunan kota yang berkelanjutan (*enviromentally sustainable*).
- Pembangunan kota berkeadilan sosial (*socially just*).
- Pembangunan kota yang mendukung pelestarian budaya kota (*culturally vibrant*).
- Pembangunan kota yang didukung oleh masyarakat (*politically pacticipatory*).
- Pembangunan kota yang menjamin jati diri kota (*image*).

2. Ketersediaan lahan.

3. Kesesuaian dengan fungsi kota.

4. Tingkat aksesibilitas pencapaian.

⁴ Ibid 2, h. 37.

5. Minat investasi (pemerintah, swasta atau masyarakat).

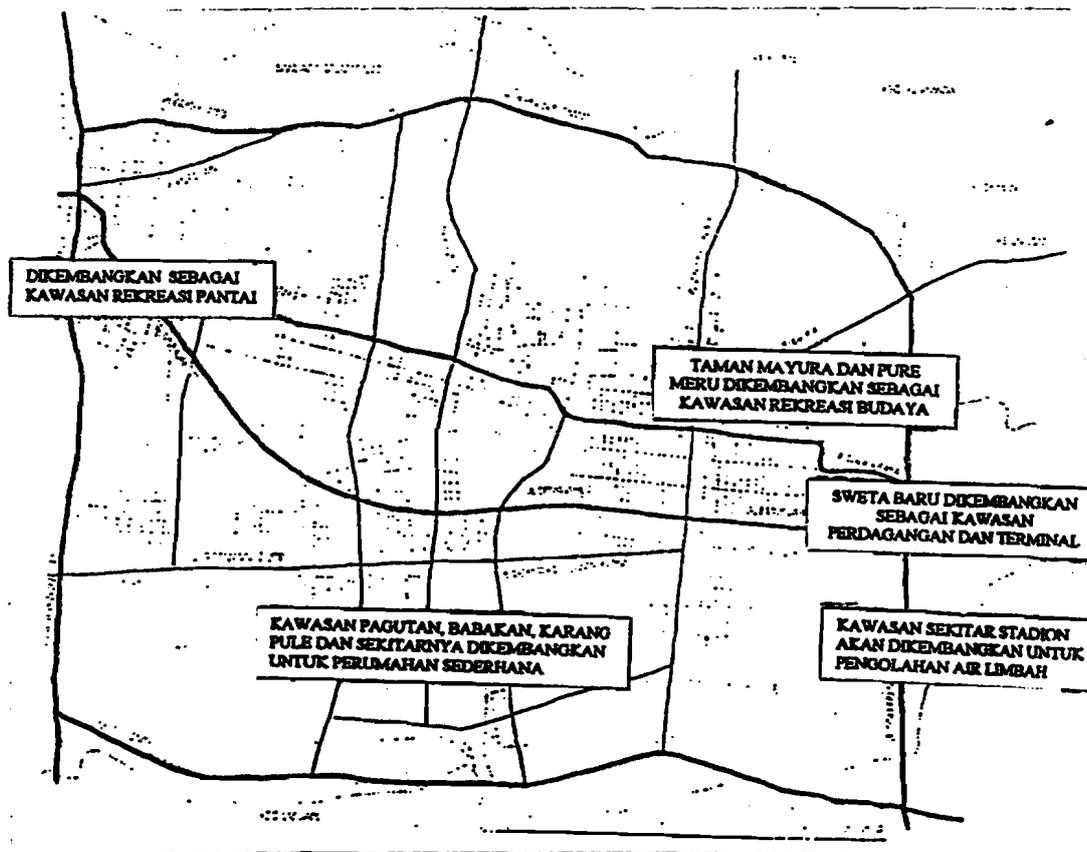
Beberapa sektor strategis yang diharapkan dapat memacu atau meningkatkan perkembangan kota di masa mendatang, antara lain :

- Sektor perdagangan dan jasa.
- Sektor pariwisata.
- Sektor perumahan.

Kawasan strategis di Kotamadya Mataram yang dipersiapkan dukungan pembangunan sarana dan prasarana dasar kota⁵ adalah :

- Kawasan bekas pelabuhan laut Ampenan dan sekitarnya. Sektor strategis yang dapat dikembangkan dalam kawasan tersebut adalah sektor pariwisata pantai.
- Kawasan sekitar Pura Meru dan Taman Mayura. Sektor strategis yang dikembangkan adalah sektor pariwisata budaya peninggalan kerajaan Karang Asem.
- Kawasan sekitar Terminal dan Pasar Regional Sweta. Sektor strategis yang dikembangkan adalah sektor perhubungan dan perdagangan.
- Kawasan sekitar Gelanggang Olah Raga kecamatan Cakranegara sebagai tempat pengolahan air limbah.
- Kawasan sekitar kelurahan Pagutan, Karang Pule dan pagesangan. Sektor strategis yang dikembangkan adalah sektor perumahan sederhana.

⁵ RDTRK/RDTRW Pemerintah Daerah TK II Mataram, h. II - 2.



Gambar II.2. Kawasan Strategis Kotamadya Mataram.

II.4. Kesimpulan.

- Potensi seni dan kerajinan yang terdapat di P. Lombok sangat beragam dan mempunyai ciri khasnya tersendiri, terutama kerajinan rakyat berupa gerabah dan tenun ikat. Pemasaran hasil seni dan kerajinan ini dilakukan secara individual baik langsung di sentra pembuatannya maupun melalui art shop-art shop yang ada, terutama yang ada di Kotamadya Mataram.
- Pengembangan potensi pariwisata di Nusa Tenggara Barat akan berdampak positif terhadap perkembangan potensi seni dan kerajinan yang ada di daerah tersebut sebagai salah satu komponen pendukung pengembangan kepariwisataan. Hasil seni dan kerajinan sebagai cinderamata dapat mencerminkan nilai

Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat di Kotamadya Mataram

ketradisional daerah bagi wisatawan yang berkunjung ke Kotamadya Mataram dan Pulau Lombok pada umumnya.

- Berdasarkan analisa dengan metode Butler, perkembangan kunjungan wisatawan diprediksikan akan terus meningkat dari tahun ke tahun dalam jangka panjang. Dan ini merupakan pangsa pasar yang potensial dalam memperkenalkan berbagai jenis seni dan kerajinan rakyat dan menjadi daya tarik tersendiri bagi wisatawan yang berkunjung ke Kotamadya Mataram.
- Fungsi dan peranan kota sangat mendukung didalam pengembangan pariwisata ini yaitu dijadikannya Kotamadya Mataram sebagai pusat pengembangan dan pintu gerbang pariwisata di P. Lombok.

Strategi pemasaran seperti itu kurang mengena langsung pada wisatawan disamping kurangnya usaha promosi, baik berupa peragaan atau pameran. Hal ini menimbulkan gagasan untuk mewadahi kegiatan tersebut dalam bentuk pasar seni dan kerajinan rakyat yang diharapkan mampu menjembatani keinginan konsumen dan kebutuhan produsen secara terpadu dan terkoordinir. Dibandingkan wadah lain seperti gallery seni, gedung pameran, desa kerajinan atau art center, Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat, prosedur kepemilikan area pemasaran yang dibagi dalam blok-blok penjualan (kios) yang sangat banyak, memungkinkan menampung seniman dan pengrajin yang sedang berkembang/pemula sebagai lahan mengembangkan kreativitasnya serta mampu menjadi daya tarik tersendiri bagi wisatawan dengan kegiatan yang terbentuk terkesan akrab dan dinamis (*tradisional oriented*)

I.1.4. Citra Tradisional Pada Bangunan.

Bentuk dalam arsitektur adalah unsur-unsur yang tertuju langsung pada mata dan bendanya merupakan unsur yang tertuju pada jiwa. Benda dan ukurannya saling bekerjasama untuk menghasilkan nilai-nilai dan emosi. Batasan ini pada satu pihak secara jelas memberikan gambaran bahwa bentuk pada suatu karya arsitektur dapat menimbulkan persepsi kepada yang terlibat secara visual, yaitu masyarakat kolektif¹⁰. Dengan demikian ada suatu kesan yang dipancarkan oleh bangunan secara visual yang menimbulkan suatu persepsi masyarakat.

Dan sebagai wadah pendukung kegiatan wisata, tempat tersebut harus dapat memberikan image tersendiri, tidak hanya sekedar memenuhi fungsi dan penampilan yang menarik, tetapi juga memberi kesan yang kuat sehingga tercipta memori yaitu kesan yang mudah dibaca dan diingat oleh masyarakat luas terhadap budaya daerah Lombok dengan menampilkan karakter yang menjadi corak dan ciri khas Arsitektur tradisional Lombok sebagai pemberi citra visual pada ungkapan fisik bangunan Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat ini. Keaslian daerah

Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat di Kotamadya Mataram

merupakan pesona wisata yang luar biasa. Perkembangan turisme di Indonesia akan mengacu pada *eco tourism* karena wisman ingin *back to nature* dan melihat sesuatu yang dinegerinya tidak ada¹¹. Dari segi sarana akomodasi seperti penginapan (hotel, cottage) yang menjadi daya tarik wisatawan adalah arsitekturnya¹². Sehingga dalam perancangan bentuk fisik bangunan akan mengacu pada corak arsitektur tradisional lokal. Bangunan tradisional tersebut antara lain berugak yang berfungsi sebagai tempat rapat keluarga, menerima tamu dan melangsungkan upacara selamat, Lumbung berfungsi sebagai tempat menyimpan padi dan Bale berfungsi untuk tempat tinggal.

Berdasarkan beberapa potensi diatas, seperti meningkatnya jumlah kunjungan wisatawan yang diproyeksikan terus berkembang di tahun-tahun mendatang, beragamnya jenis seni dan kerajinan rakyat sebagai cinderamata yang dapat memberi kesan tersendiri bagi wisatawan yang mengunjungi Nusa Tenggara Barat serta belum adanya wadah untuk seni dan kerajinan yang terpadu, terencana dan terkoordinasi dalam suatu tempat permanen, telah melatarbelakangi timbulnya ide untuk mewadahi Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat sebagai suatu produk rancangan yang mempertimbangkan :

- Kebutuhan wadah permanen sebagai tempat pemasaran berbagai macam seni dan kerajinan rakyat yang tergolong dalam industri kecil, dimana keberadaannya selama ini masih tersebar.
- Menampilkan bentuk bangunan dengan corak arsitektur tradisional Lombok menjadi citra visual bangunan sebagai daya tarik wisatawan.

Bertitik tolak dari tuntutan kebutuhan ruang untuk menampung seni dan kerajinan yang mengarah pada pemasaran, namun tetap menghadirkan citra arsitektur tradisional

¹⁰ Hendraningsih dkk, *Peran, Kesan dan Pesan Bentuk-Bentuk Arsitektur*, Djambatan, 1985, h.8.

¹¹ *Kedaulatan Rakyat*, 13 Pebruari 1999, h. 5.

¹² *Ibid* 11.

BAB III

TINJAUAN PASAR SENI DAN KERAJINAN RAKYAT

Untuk lebih memahami permasalahan pada bab ini, disini dikemukakan gambaran umum Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat, yang terdiri dari :

- Studi Banding Pasar Seni Prambanan dan Pasar Seni Ancol.
- Tinjauan Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat yang meliputi pengertian, motivasi, fungsi dan tujuan, strategi pemasaran, kegiatan, sistem sirkulasi dan tata ruang luar.
- Tinjauan Penampilan Bangunan.

III.1. STUDI BANDING PASAR SENI PRAMBANAN DAN PASAR SENI ANCOL.

III.1.1 Pasar Seni Prambanan.

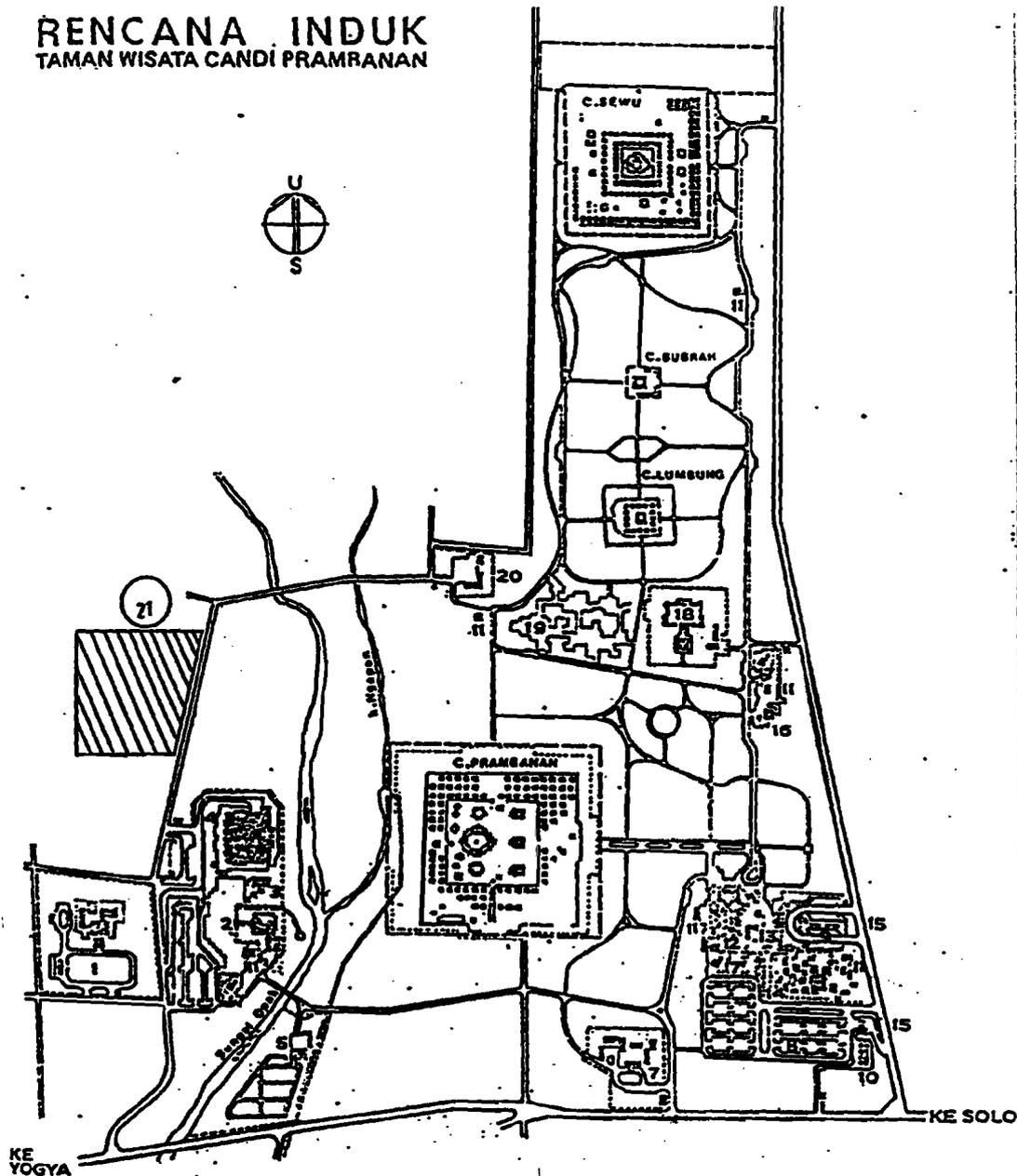
Pasar Seni Prambanan merupakan fasilitas penunjang atau pelengkap bagi Taman Wisata Candi Prambanan dan terletak di dalam komplek taman wisata ini. Fasilitas ini disediakan bagi para pengunjung atau wisatawan untuk memudahkan mendapatkan benda cinderamata atau souvenir berupa barang seni dan kerajinan dari obyek wisata tersebut, dengan materi yang dipasarkan berupa hasil seni dan kerajinan rakyat setempat.

Fasilitas Pasar Seni Prambanan ini berupa kios-kios penjualan yang terdiri dari beberapa bangunan permanen, dimana setiap bangunan terdiri dari 2 kios, 4 kios atau lebih dengan jumlah kios penjualan \pm 100 kios. Selain menempati kios, para pedagang juga menggelar barangnya diluar kios, yaitu pada tempat-tempat terbuka seperti pada jalur sirkulasi (trotoar) masuk ke candi dan pada pertamanan di sekitar tempat parkir.

Tatanan massa bangunan pada Pasar Seni Prambanan ini, merupakan kelompok bangunan yang ditata secara linear dan cluster dengan orientasi kios menghadap suatu ruang terbuka. Massa linear mempunyai orientasi kios langsung ke area

parkir, sedangkan massa cluster mempunyai ruang terbuka sendiri yang dibentuk oleh beberapa kelompok bangunan sebagai orientasi kios.

RENCANA INDUK TAMAN WISATA CANDI PRAMBANAN

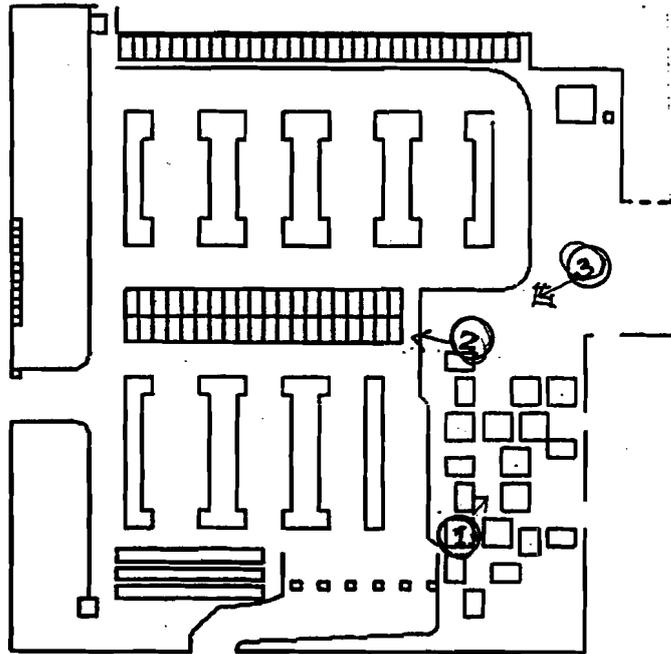


KETERANGAN:

1. Kantor Pusat PT Taman Wisata Candi Borobudur & Prambanan
2. Teater Arena
3. Cafeteria
4. Teater Ramayana
5. Kantor Pembibitan
6. Kantor Purbakaja
7. Kantor Unit Taman Wisata Candi Prambanan
8. Parkir mobil/sedan
9. Parkir bus
10. Parkir sepeda motor

11. Toilet / WC umum
12. Pusat Penerangan
13. Tempat penjualan karcis candi, PPPK, dan Penitipan barang
14. Kios cinderamata
15. Tempat penjualan karcis parkir
16. Restoran
17. Musholla
18. Ruang Pamer tertutup
19. Ruang Pamer terbuka
20. Kantor bagian Kebersihan

Gambar. III.1. Peta Lokasi Pasar Seni Prambanan.



Gambar III.2. Site Plan Pasar Seni Prambanan.



Foto.1. Orientasi kios ke ruang terbuka/plaza.



Foto.2. Orientasi kios ke area parkir.



Foto.3. penjualan di luar kios.

Gambar III.2. Kios Penjualan.

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa Pasar Seni Prambanan ini bertujuan sebagai fasilitas pelengkap Taman Wisata Candi Prambanan dengan fungsi sebagai sarana penjualan barang cinderamata/souvenir bagi wisatawan.

A. Potensi

- Tempat permanen dan terpadu serta terkoordinir, memberi lahan pemasaran bagi hasil seni dan kerajinan rakyat setempat didalam meningkatkan penjualan dengan sasaran pasar para pengunjung Taman Wisata Candi Prambanan sebagai pangsa pasar yang potensial.

Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat di Kotamadya Mataram

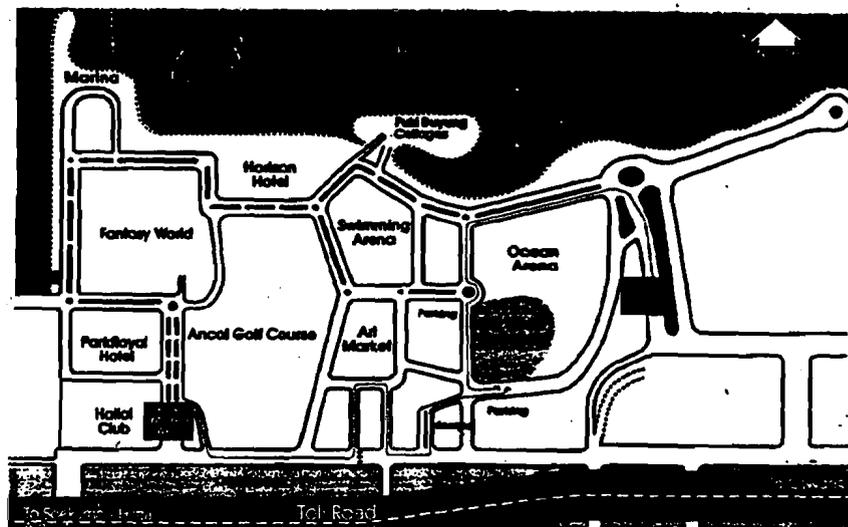
- Adanya ruang terbuka sebagai orientasi kios, menyebabkan kios-kios mudah terlihat dan mampu menampung wisatawan yang mengelompok sehingga setiap kios mempunyai kesamaan kemungkinan mendapat pengunjung serta ruang terbuka ini berfungsi sebagai pembagi arah pergerakan dan penghubung antar ruang.

B. Kendala

- Adanya kios penjualan yang menyatu dengan tempat parkir dan dilalui oleh jalur sirkulasi kendaraan dapat mengganggu kenyamanan pengunjung dan suasana terkesan bising.
- Adanya para pedagang yang menggelar barangnya di jalur sirkulasi pejalan kaki (trottoar), dapat mengganggu kenyamanan pejalan kaki sedangkan pedagang yang menggelar barangnya pada pertamanan dapat mengganggu sirkulasi kendaraan dan suasana menjadi terkesan semrawut.

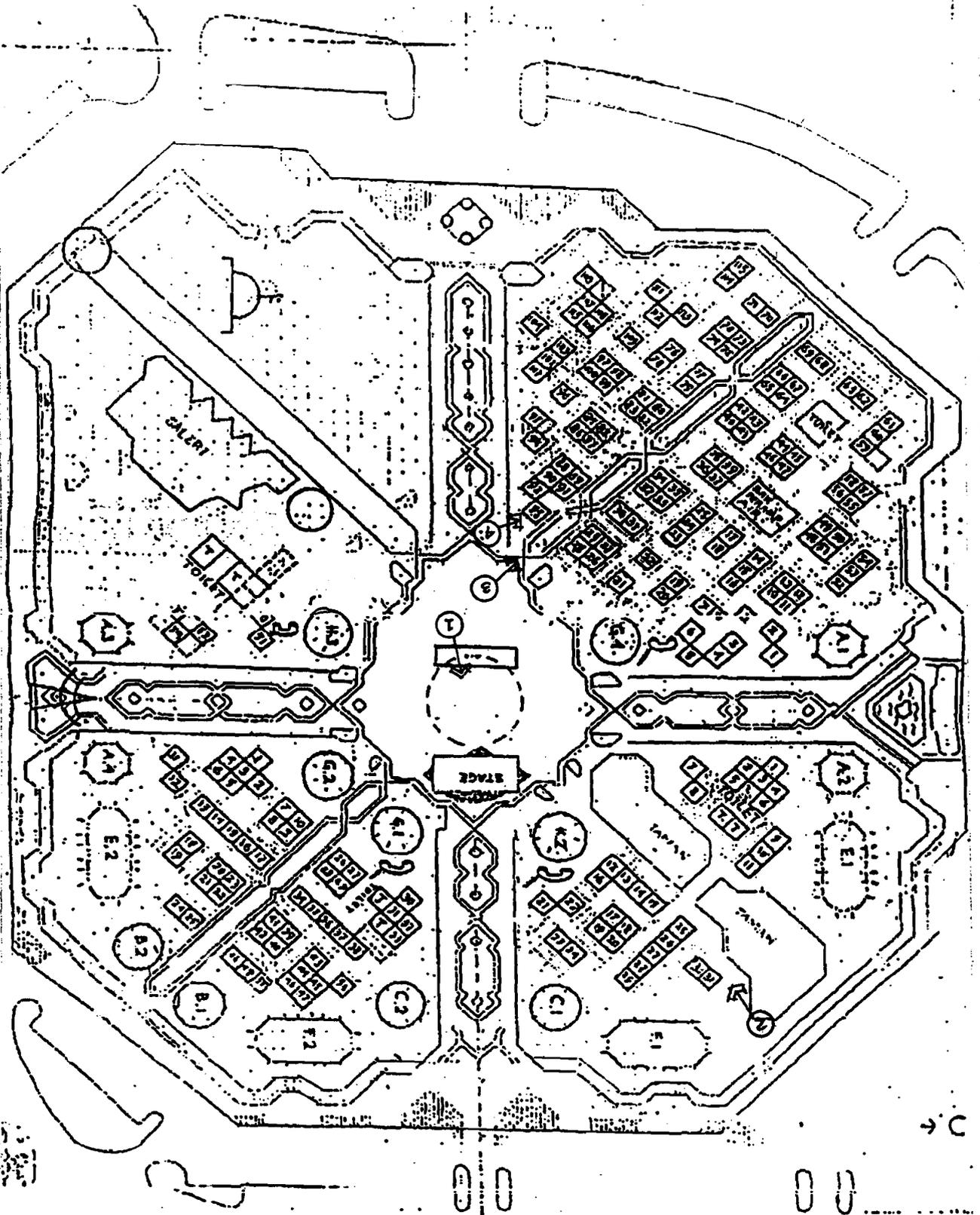
III.1.2. Tinjauan Pasar Seni Ancol.

Pasar Seni Ancol merupakan salah satu obyek wisata di kawasan wisata Taman Impian Jaya Ancol dan merupakan pasar seni yang bertaraf nasional, dimana materi yang dipasarkan merupakan hasil karya seni dan kerajinan dari berbagai daerah di Indonesia.



Gambar. III.4 Lokasi Pasar Seni Ancol.

Gambar III.5. Site Plan Pasar Seni Ancol.



Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat di Kotamadya Mataram

Keberadaan Pasar Seni Ancol ini, dilatarbelakangi oleh pengadaan pasar seni ITB yang dilakukan secara periodik, yaitu sekali dalam setahun dan berlangsung selama seminggu (kegiatan pasar seni di ITB ini sudah tidak ada lagi). Kemudian ide pasar seni ini coba diterapkan dikawasan wisata Ancol yang dikenal dengan bazar seni Taman Impian Jaya Ancol. Kegiatan bazar ini masih bersifat temporer/semantara dan kios-kios yang ditempati untuk pemasaran merupakan bangunan tidak permanen.

Dalam perkembangannya, makin banyak para seniman dan pengrajin yang menempati kios-kios di bazar seni Ancol dan semakin banyak pengunjung yang berdatangan untuk mendapatkan barang seni dan kerajinan, sehingga dibangun fasilitas pasar seni dan kerajinan untuk mewadahi kegiatan tersebut yang terus meningkat.

Dalam Pasar Seni Ancol ini, fasilitas penjualan berupa kios-kios yang terdiri dari \pm 200 kios penjualan dan dilengkapi fasilitas pendukung seperti fasilitas pameran, pentas seni dan fasilitas pelengkap lainnya seperti bank, rumah makan, telepon dan sebagainya.

Tatanan massa bangunan Pasar Seni Ancol, merupakan kelompok bangunan yang dibagi dalam beberapa blok, yang secara umum ditata dengan pola grid, dengan ruang terbuka atau plaza sebagai pusat orientasinya (*point of view*) dan setiap blok dipisahkan oleh jalan masuk ke area pasar seni.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa Pasar Seni Ancol, merupakan salah satu obyek wisata di kawasan wisata Taman Impian Jaya Ancol yang bertujuan sebagai tempat atau lahan bagi para seniman dan pengrajin untuk berkreasi dan sebagai obyek wisata baru di kawasan ini dan berfungsi sebagai sarana pemasaran yaitu tempat penjualan dan promosi, baik berupa pameran maupun peragaan serta tempat rekreasi.

A. Potensi.

- Keberadaan pasar seni yang terpadu dan terkoordinir, memberi lahan kepada para seniman dan pengrajin, baik

pemula maupun yang sudah punya nama untuk bertemu/bersosialisasi dan sebagai lahan pemasaran bagi hasil karya mereka.

- Adanya plaza atau ruang terbuka sebagai point of view, memberi kesan terbuka dan dinamis bagi kegiatan yang ada dan berfungsi sebagai pembagi arah pergerakan pengunjung pasar seni sehingga memberi kemungkinan mendapatkan kesamaan pengunjung bagi setiap kios.
- Jalan masuk ke area pasar seni yang terdiri dari beberapa jalan masuk, memberi alternatif kepada pengunjung dalam menelusuri/melihat pasar seni.

B. Kendala.

- Adanya kegiatan hiburan berupa pentas seni, terutama jenis musik yang mendatangkan kebisingan (noise) dapat mengganggu kenyamanan dan ketenangan para seniman atau pengrajin, khususnya yang ada di sekitar pentas seni.



Foto 4. Plaza sebagai pusat orientasi (point of view) dan panggung pentas seni



Foto 5. Ruang terbuka (taman) sebagai orientasi kios



Foto 6. Jalur sirkulasi sebagai orientasi kios



Foto 7. Kegiatan (peragaan) oleh seniman sebagai daya tarik pengunjung.

III.2. TINJAUAN PASAR SENI DAN KERAJINAN RAKYAT**III.2.1. Pengertian Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat.****a. Pasar.**

- Pasar adalah tempat berkumpulnya masyarakat dari golongan menengah ke bawah dan ke atas dengan tujuan komunikasi, transfer barang, informasi, rekreasi, mencari pengalaman baru dan komersial¹.
- Pasar adalah tempat orang berjual-beli².

b. Seni dan Kerajinan.

- Seni adalah segala macam keindahan yang diciptakan manusia dan berhubungan dengan cipta, rasa, karsa serta keindahan³.
- Kerajinan adalah ekspresi ungkapan jiwa manusia yang halus, sehingga didalamnya tersirat suatu citra keindahan yang tak lepas dengan estetika dan seni⁴.
- Kerajinan adalah barang yang dihasilkan melalui ketrampilan tangan; pengusaha (kecil) yang membuat barang-barang sederhana dan mengandung unsur seni atau produk yang diolah secara tradisional dan dikerjakan oleh tangan yang terampil (yang bernilai seni).

Berdasarkan dari beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat adalah wadah/tempat berkumpulnya masyarakat dari semua golongan dengan maksud melakukan transaksi jual-beli barang seni dan kerajinan, berkomunikasi, mencari informasi baru tentang hasil seni dan kerajinan serta sebagai tempat rekreasi.

Secara garis besar Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat disini sebagai lahan terpadu dan terkoordinir bagi para seniman dan pengrajin berkarya sekaligus sebagai tempat pemasaran yaitu penjualan dan promosi produk seni dan kerajinan sebagai souvenir dan cinderamata serta sebagai fasilitas untuk menarik kunjungan wisatawan.

¹ Wiryadi, Sistem Pemasaran dan Peranannya Dalam Ekonomi Widya Pura, No : 3/th 1980.

² WJS Poerwadarminta, Kamus Indonesia-Indonesia, BP. Jakarta 1984.

³ Ibid 2.

⁴ fajar Sidik, Seni dan Estetika.

III.2.2. Motivasi Pengadaan Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat.

Pengadaan Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat ini dilatarbelakangi oleh meningkatnya kunjungan wisatawan sebagai pangsa pasar yang potensial. Keberadaan produk seni dan kerajinan rakyat sebagai sesuatu yang dibeli (*to buy, to shop & to get*). Sehingga ada motivasi dalam pengadaan Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat ini, antara lain :

- **Motivasi Kepariwisataan.**

Menambah daya tarik wisata budaya dan kerajinan sebagai penunjang program pengembangan pariwisata dengan memperkenalkan budaya tradisional daerah di Kodya Mataram dalam perwujudan karya seni dan kerajinan untuk meningkatkan minat wisatawan terhadap hasil seni dan kerajinan rakyat.

- **Motivasi Ekonomi.**

Untuk membantu para seniman dan pengrajin melalui pemasaran benda seni dan kerajinan yang terpadu dan terkoordinir. Dalam hal ini penjualan barang souvenir atau cinderamata sehingga mampu meningkatkan penghasilan para seniman dan pengrajin demi kelangsungan usaha mereka.

III.2.3. Fungsi dan Tujuan Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat.**III.2.3.1. Fungsi Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat.**

Berdasarkan kegiatan yang akan diwadahi didalam Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat, ada beberapa fungsi yang terkait langsung dengan kegiatan tersebut, diantaranya yaitu :

1. Sebagai wadah penjualan barang seni dan kerajinan.

Hasil karya seniman dan pengrajin berupa benda seni dan kerajinan perlu tempat pemasaran sebagai ajang transaksi jual-beli guna kelangsungan hidup usahanya.

2. Sebagai wadah promosi.

Agar jenis hasil seni dan kerajinan rakyat ini dapat lebih dikenal dan menjadi daya tarik tersendiri, maka perlu adaya upaya promosi. Dalam hal ini kegiatan promosi di Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat ini dilakukan melalui :

- Kegiatan Pameran

Pameran merupakan satu media yang cukup efektif dibanding dengan media promosi lainnya didalam memperkenalkan kepada masyarakat luas akan hasil seni dan kerajinan rakyat karena didalam suatu pameran memungkinkan para pengunjung untuk melihat dan meraba produk pameran tersebut.

- Kegiatan Peragaan

Peragaan sebagai kegiatan penunjang penjualan untuk menarik minat, menambah pengetahuan sekaligus sebagai obyek rekreasi dengan melihat proses pembuatan barang seni dan kerajinan agar lebih dipahami dan dikenal sehingga menjadi daya tarik bagi pengunjung atau wisatawan.

3. Sebagai tempat komunikasi antara para seniman, pengrajin dan pengunjung.

Adanya wadah yang terpadu, memungkinkan terjadinya interaksi/sosialisasi yang terjalin melalui komunikasi antara seniman, pengrajin dan pengunjung/wisatawan sehingga memperluas wawasan dan pengetahuan para seniman dan pengrajin maupun pengunjung atau wisatawan itu sendiri.

III.2.3.2. Tujuan Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat.

Berdasarkan fungsi tersebut diatas, maka tujuan yang akan dicapai pada Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat ini adalah sebagai :

1. Wadah pemasaran yang terencana dan terkoordinir sebagai sarana penjualan, pameran dan peragaan hasil seni dan kerajinan rakyat.
2. Obyek wisata yang baru dalam mendukung program pengembangan pariwisata.

III.2.4. Strategi Pemasaran.

Menurut William J Stanton (*azas-azas Marketing*), Pemasaran adalah sistem keseluruhan dari kegiatan usaha yang ditujukan untuk merencanakan, menentukan harga, mempromosikan

dan mendistribusikan barang dan jasa yang dapat memuaskan kebutuhan pembeli yang ada maupun pembeli potensial.

Strategi pemasaran oleh sebuah perusahaan biasanya didasarkan pada tujuan berdirinya perusahaan tersebut. Pada dasarnya, tujuan perusahaan dapat dibedakan menjadi 2 (dua) bagian ⁵:

1. Tujuan Umum.

Perusahaan menetapkan untuk mencari laba sebagai tujuan yang hendak dicapai. Laba yang diinginkan tersebut bukanlah sekedar dari hasil penjualan saja, tapi harus dapat memberikan kepuasan kepada pembeli dengan memperhatikan lingkungannya.

2. Tujuan Khusus.

- Mendapatkan laba dalam jangka pendek.
- Meningkatkan kualitas produk.
- Memperluas pasar.

Didalam Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat, kegiatan pemasaran dapat digambarkan sebagai berikut :

1. Penjualan/jual beli.

Berupa transaksi setempat yaitu pemilihan jenis hasil seni dan kerajinan rakyat yang disajikan, sesuai dengan permintaan atau pesanan.

2. Personal selling.

Berupa presentasi lisan oleh penjual dalam suatu komunikasi atau percakapan dengan satu calon pembeli atau lebih yang ditujukan untuk menciptakan penjualan.

3. Publisitas.

Pendorongan permintaan secara non pribadi untuk suatu produk. Jasa atau ide dengan menggunakan berita komersial didalam media masa dan sponsor tidak dibebani sejumlah bayaran secara langsung.

4. Promosi penjualan.

Kegiatan pemasaran (selain periklanan, publisitas dan personal selling) yang mendorong pembelian konsumen dan

⁵ Drs Basu Swastha DH, MBA dan Drs Irawan, MBA, Manajemen Pemasaran Modern, Liberty, Yogyakarta.

efektifitas pengecer. Kegiatan tersebut antara lain : peragaan dan pameran.

III.2.5. Kegiatan Pasar Seni Dan Kerajinan Rakyat.

III.2.5.1. Pelaku Kegiatan.

A. Pengelola.

Pengelola adalah suatu badan organisasi yang mengelola keberadaan Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat secara menyeluruh dengan mengatur kegiatan yang bersifat keluar dan kedalam. Sistem pengelolaan ditangani oleh pihak swasta dibawah Departemen perindustrian dan perdagangan dan Dinas Pariwisata. Adapun struktur organisasi pengelola sebagai berikut :

- **Direktur**
Pimpinan pengelola yang bertanggung jawab atas kelangsungan Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat dengan kegiatan mengadakan pengawasan dan mengatur jalannya organisasi dan bertanggung jawab kepada Deperindag dan Dinas Pariwisata.
- **Bagian Administrasi Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat**
Perangkat pengelola ini dibedakan menjadi :
 - a) Bagian Administrasi yaitu perangkat pengelola yang mengatur hubungan intern Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat.
 - b) Bagian Pemasaran yaitu perangkat pengelola yang menangani kegiatan pemasaran (promosi dan informasi).
 - c) Bagian Umum yaitu perangkat pengelola yang menangani pengadaan barang, bahan, persewaan dan perlengkapan.

B. Seniman dan Pengrajin.

Sebagai pihak yang memproduksi dan memasarkan hasil seni (seni kriya, seni patung, seni ukir dan seni grafis) dan kerajinan (ukiran, anyaman, tenunan dsb).

C. Pengusaha.

Pihak yang bergerak pada bidang pemasaran (penjualan dan promosi) benda-benda hasil karya seni dan kerajinan.

D. Pengunjung.

Sebagai pihak konsumen yang keperluannya berkaitan dengan karya seni dan kerajinan.

III.2.5.2. Macam Kegiatan.**A. Kegiatan Informasi dan Promosi.**

Bertujuan untuk memperkenalkan produk seni dan kerajinan kepada masyarakat umum dan wisatawan khususnya. Memberikan informasi tentang benda karya seni dan kerajinan sehingga menimbulkan minat para konsumen terhadap karya seni dan kerajinan.

1. Kegiatan Informasi.

Untuk memberikan pelayanan informasi kepada para pengunjung baik secara langsung maupun tidak langsung yang berhubungan dengan promosi dan penjualan benda-benda hasil karya seni dan kerajinan.

Berdasarkan sifatnya dapat dibedakan menjadi :

a. Informasi langsung.

Melalui tanya jawab secara langsung dengan para petugas atau oleh para seniman dan pengrajin itu sendiri.

b. Informasi tak langsung.

Informasi yang didapat dari melalui media cetak atau brosur-brosur yang ada.

Berdasarkan peruntukannya dapat dibedakan menjadi :

a. Informasi umum.

Informasi yang diberikan kepada semua pengunjung mengenai obyek yang dipamerkan dengan tujuan promosi secara singkat dan jelas.

b. Informasi khusus.

Informasi yang diberikan kepada pihak tertentu dengan tujuan khusus seperti penelitian dan pengembangan hasil karya seni dan kerajinan.

2. Kegiatan Promosi.

Untuk memperkenalkan produk karya seni dan kerajinan yang dituangkan dalam bentuk kegiatan peragaan dan pameran benda karya seni dan kerajinan secara bergantian.

B. Kegiatan Penjualan.

Merupakan bagian yang paling utama untuk mendukung kegiatan yang lain. Kegiatan ini bertujuan memberikan kesempatan kepada para pengunjung untuk melakukan transaksi atau membeli benda seni dan kerajinan. Bentuk kegiatan penjualan dapat dibedakan menjadi :

1. Penjualan Langsung

Kegiatan transaksi jual-beli yang langsung terjadi pemindahan hak milik setelah adanya kesepakatan harga dan barang ini dapat langsung dimiliki oleh pembeli.

2. Penjualan tak langsung

Kegiatan transaksi jual-beli yang dilakukan antar pengusaha dengan tujuan untuk memperluas jaringan pemasaran dan stok barang karya seni dan kerajinan yang dipasarkan.

C. Kegiatan Pengelola.

Mengkoordinasi kegiatan yang berlangsung didalam Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat melalui kegiatan administrasi, personalia, keamanan dan lain sebagainya. Mengadakan hubungan kedalam dan keluar untuk mengembangkan dan meningkatkan kreatifitas dan mutu produk karya seni dan kerajinan.

D. Kegiatan Pelayanan.

Kegiatan yang bertujuan untuk menunjang kelancaran berlangsungnya kegiatan yang ada di Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat.

1. Pelayanan khusus.

Bidang pelayanan administrasi dengan pengorganisasian seluruh kegiatan, diantaranya :

- Kegiatan pengelola.
- Kegiatan administrasi
- Kegiatan koordinasi dan publikasi.

2. Pelayanan umum.

- Kegiatan pelayanan peralatan dan pergudangan.
- Kegiatan pelayanan pemeliharaan bangunan.
- Kegiatan pelayanan utilitas dan mechanical dan electrical.

- Kegiatan pelayanan parkir dan keamanan
- Kegiatan pelayanan publik (restoran, musholla serta lavatory).

D. Kegiatan Pengunjung.

Merupakan kegiatan umum atau publik sebagai massa yang akan menikmati dan melihat kegiatan yang berlangsung didalam Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat serta sebagai konsumen produk karya seni maupun kerajinan.

Bentuk kegiatan para pengunjung diantaranya adalah :

- Transaksi benda seni dan kerajinan.
- Studi banding.
- Rekreasi.

III.2.6. Tinjauan Sirkulasi

Kata sirkulasi berasal dari kata *circulate* yang berarti peredaran. Dalam arsitektur diterjemahkan sebagai tali yang terlihat, yang menghubungkan ruang-ruang suatu bangunan atau suatu deretan ruang dalam atau ruang luar secara bersama. Oleh karena itu, dalam proses tersebut ada waktu yang berpindah, melalui suatu tahapan dan dari ke ruang⁶. Dalam prosesnya sirkulasi terlihat mengandung 2 (dua) aktivitas, yaitu :

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

Selain itu pola sirkulasi sangat dipengaruhi oleh orientasi, lingkungan fisik dan faktor manusia. Untuk faktor manusia ini (dalam lingkungan arsitektur) banyak berkaitan dengan proses fungsional dan psikologis. Maka dalam pembahasan sirkulasi akan mengacu pada pengertian sirkulasi sebagai proses fungsional dan beracuan pada masing-masing komponen persepsi dalam arsitektur sebagai proses psikologis. Secara umum proses persepsi dalam sirkulasi (pergerakan) akan berhubungan dengan :

⁶ Francis D.K Ching, *Arsitektur : Bentuk, Ruang dan Susunannya*, Erlangga Jakarta 1991.

1. Bagaimana suatu jalur sirkulasi diterima dan berinteraksi sebagai wadah pergerakan ?.
2. Bagaimana manusia mempercepat, memperlambat, memperpendek dan memperpanjang proses sirkulasi atau pergerakan ?.

Dihubungkan dengan proses perencanaan dan perancangan, pola dan ungkapan sirkulasi/pergerakan, akan dikaji antara lain :

1. Proses Persepsi Dalam Pergerakan.

Dalam proses persepsi ini, seseorang akan dipengaruhi oleh faktor-faktor sebagai berikut⁷ :

A. Arti/Makna. Arti atau makna dari suatu obyek dapat diklasifikasikan menjadi dua bagian menurut arah dari arti atau makna itu diberikan, yaitu :

- Makna tampilan, yaitu makna yang ada pada suatu obyek seperti yang terekspresikan dari bendanya dan makna yang ada pada suatu obyek karena suatu proses fungsi (aktifitas), logika, aturan, pandangan hidup, konsep dan lain-lain.
- Makna tanggapan, merupakan makna dari tanggapan si pengamat.

B. Bayangan/Image. *Image* atau bayangan terjadi disebabkan oleh pengenalan-pengenalan elemen yang menjadi acuan seperti Node, Path, Edge, District dan Landmark.

C. Motivasi. Hasrat, kehendak atau kemauan untuk bertindak, dalam kaitannya dengan tindakan pergerakan, dapat diuraikan faktor-faktor yang menjadi hasrat untuk bergerak sebagai berikut :

- Faktor pendorong (bergerak mempercepat).
 - Menuju sesuatu yang memikat, nyaman, teduh.
 - Menuju suatu perubahan (tempat terbuka, suasana nyaman, bentuk dinamis).
 - Menuju tempat keramaian orang atau kelompok kegiatan yang menarik.

⁷ Robert G.H. Predicting The Meaning of Architecture, Design for Human Behaviour, 1973.

- Faktor pengarah (kecenderungan diikuti).
 - Simbol, lambang, tanda, petunjuk, warna dan skala.
 - Jalur dinamis dan ramai.
- Faktor yang merangsang beristirahat.
 - Kepenatan yang sangat.
 - Kondisi yang nyaman (ada pemandangan, tempat berteduh dll).
- Faktor penghambat (memperlambat, berhenti).
 - Lelah dalam pergerakan atau pengamatan, rasa monoton,
 - Rintangan fisik, ada suatu bahaya atau ada tuntutan.



a



b

- a. Faktor pendorong dan pengarah.
b. Faktor penghambat.

Gambar III.7. Contoh Faktor motivasi sirkulasi.

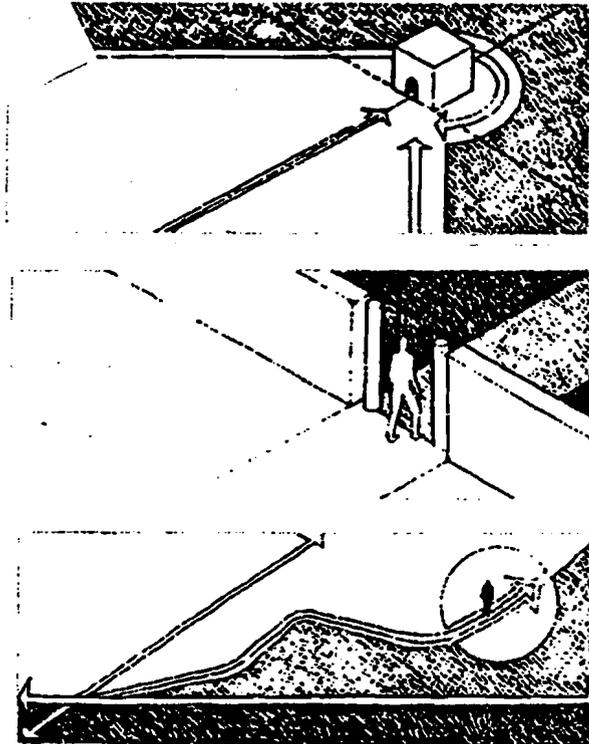
D. Tindakan. Tindakan merupakan hasil keputusan akhir dari rangkaian persepsi. Disini terdapat dua macam bentuk tindakan yang terangkai dalam tuntutan tahapan, yaitu :

- Tindakan pemahaman bidang pandangan, pemahaman ruang sirkulasi dan ruang lingkungan (ada orientasi, yaitu posisi atau kedudukan relatif dan arah).
- Tindakan bergerak searah, diam (berhenti) atau bergerak berlawanan arah.

2. Faktor Fisik Jalur Pergerakan.

Faktor ini berhubungan dengan kondisi fisik jalur pergerakan (tipografi) dan standar dimensi yang akan membentuk ruang sirkulasi dan mengarahkan pergerakan. Faktor ini dapat diuraikan :

1. Unsur-unsur sirkulasi.



- Pencapaian ke lokasi. Dari luar site bergerak kearah bangunan atau kawasan.
- Batas jalan masuk. Dari luar site atau luar bangunan masuk ke dalam site atau kedalam bangunan dan peralihan antar ruang.
- Pergerakan ke dalam. Bergerak dalam site atau bergerak kedalam ruang.

Gambar III.8. Unsur sirkulasi.

2. Pola pergerakan pedestrian.

3. Pola pergerakan kendaraan.

III.2.6.4. Tata Ruang Luar.

Tata ruang luar adalah ruang yang terjadi dengan membatasi alam. Ruang luar dipisahkan dari alam dengan memberi kerangka/bingkai (*frame*). Elemen-elemen ruang luar pada umumnya sama dengan ruang dalam, yaitu lantai, dinding dan langit-langit.

Dalam merencanakan ruang luar yang perlu diperhatikan adalah :



A. Sistem sirkulasi.

1. Sistem sirkulasi jalan dapat dibedakan menjadi :
 - Sistem grid.
 - Sistem radial.
 - Sistem linear.
 - Sistem spiral.
 - Sistem network
 - Sistem komposit.
2. Menurut pengguna sirkulasi dapat dibedakan menjadi :
 - Jalan untuk mobil.
 - Jalan untuk motor.
 - Jalan setapak.
3. Bagian-bagian sirkulasi :
 - Parkir.

Menurut luas area parkir, dibagi menjadi :

- Parkir untuk roda empat/bus.
- Parkir untuk roda empat selain bus.
- Parkir untuk roda dua.

Menurut bentuk cara parkir, dibedakan menjadi :

- Parkir sejajar.
- Parkir menyerong dengan sudut 90 dan 45 derajat.
- Jalan masuk dan keluar.
 - Jalan keluar masuk site.
 - Locket.
 - Jalan keluar masuk bangunan.
- Jalur sirkulasi.

B. Massa

- Orientasi.
- Tata massa.
- Bentuk massa.

C. Tanaman.

Untuk penggunaan tanaman dipengaruhi oleh :

- Fungsi ruang yang akan digunakan.

- Fungsi tanaman yang akan digunakan, misalnya untuk menahan noise, panas matahari, kestabilan tanah dan lain-lain.

D. Street furniture/greenery.

- Taman.
- Lampu.
- Bangku.
- Kolam.
- Pagar, dll.

E. Utilitas dan Drainase.

- Utilitas bangunan.
- Saluran air hujan.
- Tempat sampah.

F. Fasilitas pendukung.

- Musholla.
- KM/WC.
- Satpam.

III.3. Penampilan Bangunan.**A. Bentuk sebagai Dasar Penampilan Bangunan.**

Penampilan bangunan pada dasarnya merupakan satu kesatuan yang memiliki ekspresi. Hal ini mengandung pengertian, bahwa penampilan bangunan dapat menggambarkan fungsi atau sifat penggunaan bangunan. Sedangkan pengertian sebagai bentuk dasar dari penampilan bangunan adalah⁸:

- Bentuk harus berasal dari tuntutan pemakaiannya.
- Bentuk bangunan terdiri dari unsur-unsur bangunan.
- Bentuk harus berhubungan dengan kondisi gunanya.
- Bagian menunjukkan bagian karakteristik yang merupakan bagian dari bentuk arsitektur.

⁸ Hendraningsih dkk. Peran, Kesan dan Pesan Bentuk Arsitektur, Djambatan 1985.

B. Ekspresi Arsitektural.

Ekspresi arsitektural dapat diperoleh melalui pengungkapan citra visual. Citra visual bangunan dapat diperoleh melalui pengungkapan :

- Tipe bangunan.
- Style/gaya arsitektur.
- Teknologi bangunan.

Sedangkan untuk mengatur visual (*visual ordering*) dapat diperoleh melalui pembuatan :

- Organisasi ruang.
- Sign dan simbol.
- Pusat perhatian.
- Simetris/asimetris.
- Citra ruang.

C. Ciri-ciri visual dari bentuk.

Bentuk dapat dikenali dari ciri-ciri visualnya. Ciri-ciri visual tersebut antara lain⁹ :

1. **Wujud.** Ciri-ciri pokok yang menunjukkan wujud adalah hasil konfigurasi tertentu dari permukaan-permukaan dan sisi-sisi suatu bentuk.
2. **Dimensi.** Dimensi suatu bentuk, yaitu panjang, lebar dan tinggi. Dimensi-dimensi ini menentukan proposinya.
3. **Warna.** Warna adalah corak, intensitas dan nada pada permukaan suatu bentuk. Warna adalah atribut yang paling mencolok yang membedakan suatu bentuk terhadap lingkungannya. Warna juga mempengaruhi bobot visual suatu bentuk.
4. **Tekstur,** merupakan karakter permukaan suatu bentuk. Tekstur mempengaruhi perasaan kita pada waktu menyentuh maupun kualitas pemantulan cahaya yang menimpa permukaan bentuk tersebut.

⁹ Ibid 7.

5. **Posisi**, adalah letak relatif suatu bentuk terhadap suatu lingkungan atau medan visual.
6. **Orientasi**. Posisi relatif suatu bentuk terhadap bidang dasar, arah angin atau terhadap pandangan seseorang yang melihatnya.
7. **Inersia visual**, adalah derajat konsentrasi dan stabilitas suatu bentuk. Inersia suatu bentuk tergantung pada geometri dan orientasi relatifnya terhadap bidang dasar dan garis pandangan kita.

Pada kenyataannya, semua ciri-ciri visual bentuk tersebut diatas dipengaruhi oleh keadaan bagaimana kita memandangnya :

- Keadaan cahaya.
- Perspektif atau sudut pandang kita.
- Jarak kita terhadap bentuk tersebut.
- Lingkungan visual yang mengelilingi bentuk tersebut.

III.4. Kesimpulan

- Dari studi banding Pasar Seni Prambanan dan Pasar Seni Ancol, dari segi jumlah massa bangunan, tata letak dan orientasi massa bangunan terdapat persamaan, yaitu massa banyak/jamak dengan tata massa cluster dan orientasi massa bangunan pada ruang terbuka/plaza dan jalur sirkulasi. Perbedaannya, Pasar Seni Ancol terkesan lebih dinamis dan rekreatif dengan adanya plaza yang cukup luas sebagai point of view. Penataan taman dan tempat istirahat yang dapat memberikan suasana rekreatif bagi para pengunjung. Di Pasar Seni Ancol lebih mempunyai daya tarik di banding Pasar Seni Prambanan karena keterlibatan langsung para seniman dan pengrajin yang memanfaatkan lahan Pasar Seni Ancol sebagai tempat berkreasi dan pemasaran hasil karya mereka. Dilengkapi fasilitas penunjang lainnya seperti ruang pameran, pengelola, fasilitas hiburan berupa panggung terbuka dan fasilitas lainnya dalam mendukung kegiatan yang ada pada Pasar Seni Ancol ini. Sedangkan dari segi lokasi, kedua Pasar Seni ini berda dekat dengan

Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat di Kotamadya Mataram

suatu suatu obyek wisata sehingga Dalam perencanaan perancangan Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat, lokasinya di prioritaskan berada atau dekat suatu obyek wisata atau mempunyai potensi untuk dikembangkan menjadi obyek wisata.

- Berdasarkan pengertian yang ada, Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat ini merupakan wadah/tempat berkumpulnya masyarakat dari semua golongan yang bermaksud untuk mencari maupun membeli barang seni dan kerajinan dengan penekanan keterlibatan langsung para seniman dan pengrajin sebagai pelaku utama dalam kegiatan pasar seni dan sebagai daya tarik serta ditunjang oleh penataan dan orientasi bangunan yang dapat memwadahi berbagai kegiatan yang berlangsung dalam pasar seni ini.
- Penampilan bangunan merupakan satu kesatuan yang memiliki ekspresi untuk dapat menggambarkan fungsi bangunan dan sifat pengguna bangunan tersebut melalui pengungkapan citra visual bangunan, yaitu :
 - Tipe bangunan.
 - Style/gaya arsitektur.
 - Teknologi bangunan.

Berdasarkan pengungkapan visual, maka penampilan bangunan pada Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat mentransformasi tipe bangunan tradisional sebagai pengungkapan gaya arsitektur lokal.

BAB IV

ANALISA PASAR SENI DAN KERAJINAN RAKYAT

IV.1. Penentuan Lokasi dan Site.

Dalam penentuan lokasi dan site Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat, didasarkan pada asumsi penilaian sebagai berikut :

- a. Nilai angka 40 = sangat baik.
- b. Nilai angka 30 = baik.
- c. Nilai angka 20 = cukup.
- d. Nilai angka 10 = kurang.

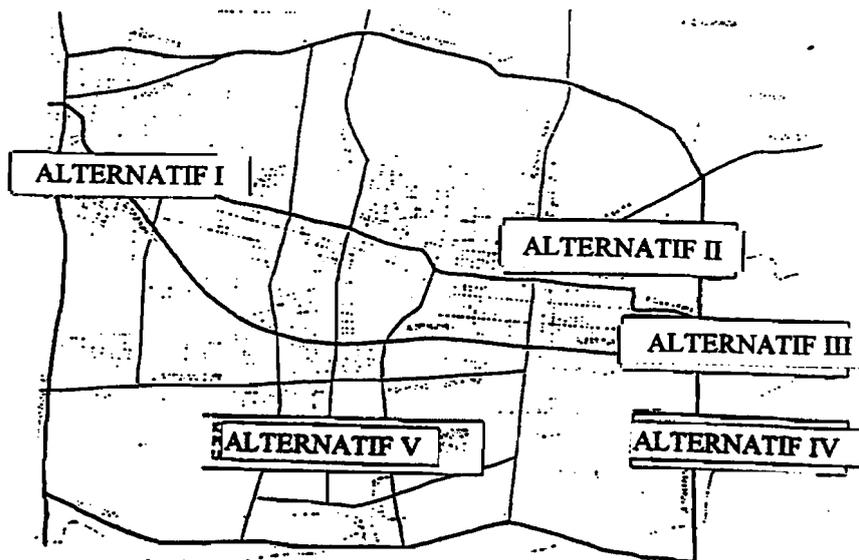
Untuk nilai tertinggi merupakan lokasi dan site terpilih.

A. Penentuan Lokasi.

Dalam menentukan kriteria lokasi Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat, didasarkan pada pertimbangan :

1. Kesesuaian dengan guna lahan yang mendukung untuk pengembangan fisik yang ditunjang oleh adanya jaringan utilitas.
2. Tingkat aksesibilitas pencapaian. Aksesibilitas mudah, dapat dicapai dengan transportasi umum dan dilalui jalur wisata serta lalu lintas lancar.
3. Ketersediaan lahan. Dalam pengertian, lokasi terpilih tingkat kepadatan masih rendah sehingga memungkinkan tersedianya lahan yang cukup luas.
4. Relatif dekat dengan potensi-potensi yang mempunyai view yang menarik. Dalam pengertian lokasi terpilih berada atau dekat dengan obyek wisata yang dapat dimanfaatkan sebagai daya tarik kawasan dalam menunjang keberadaan Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat sebagai salah satu faktor pendukung pariwisata (to buy, to shop & to get).

Untuk memudahkan dalam pemilihan lokasi, maka ditentukan pada kawasan strategis yang ada di Kotamadya Mataram (Gb II.2).



Gambar IV.1. Alternatif Pemilihan Lokasi.

Penilaian penentuan lokasi

No	Alternatif	Bobot	Kawasan Strategis				
			I	II	III	IV	V
1	Kesesuaian dengan guna lahan	9	360 40	360 40	315 35	180 20	180 20
2	Aksesibilitas	8	320 40	320 40	280 35	240 30	240 30
3	Ketersediaan lahan	9	270 30	180 20	360 40	180 20	360 40
4	Dekat dengan potensi wisata	8	320 40	320 40	240 30	160 20	160 20
Jumlah			1370	1180	1195	760	940

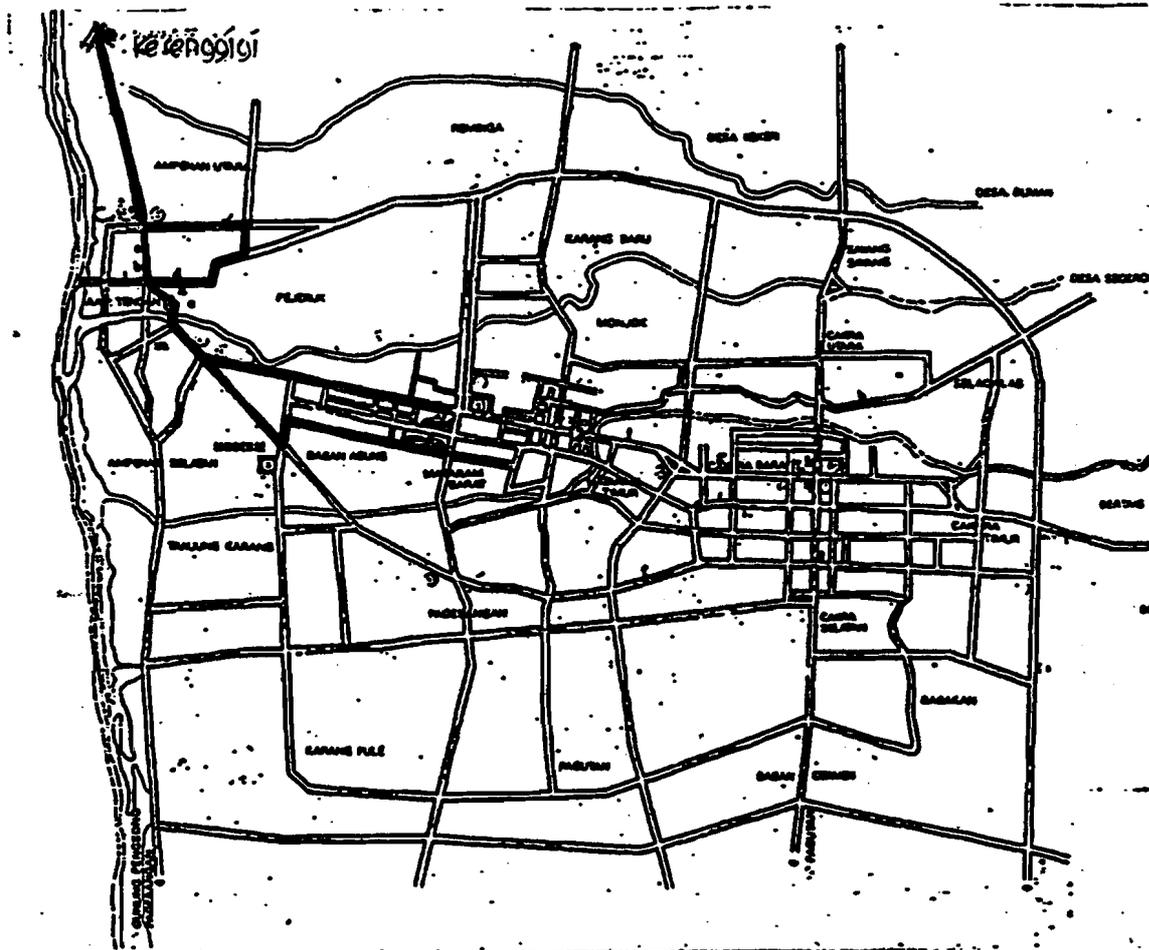
Sumber : Analisa Pemikiran

Keterangan :

- I. Kawasan bekas pelabuhan laut Ampenan dan sekitarnya.
- II. Kawasan sekitar Taman Mayura dan Pure Meru.
- III. Kawasan sekitar Sweta.
- IV. Kawasan sekitar Stadion Olah Raga Cakranegara.
- V. Kawasan sekitar Pagutan, Babakan dan Karang Pule.

Lokasi terpilih adalah alternatif I, yaitu kawasan bekas pelabuhan laut Ampenan dan sekitarnya. Potensi yang akan dikembangkan di kawasan ini adalah wisata alam pantai.

Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat di Kotamadya Mataram



Keterangan :

- Jalur transportasi kota.
- - - Jalur wisata ke kawasan Senggigi dan sekitarnya.

- A. Lokasi kawasan bekas pelabuhan laut Ampenan.
- B. Letak sub terminal Ampenan.
- C. Letak daerah perdagangan.
- D. Letak sarana akomodasi.

Lokasi terpilih, berada dikawasan bekas pelabuhan laut Ampenan dan merupakan kawasan pengembangan untuk wisata pantai. Lahan disekitar kawasan ini, akan dimanfaatkan dalam perencanaan Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat.

Fasilitas pendukung yang berdekatan dengan lokasi antara :

- Jalan utama, yang dilalui oleh jalur transportasi umum dan jalur wisata kekawasan wisata Senggigi dan sekitarnya.

- Adanya sub terminal untuk angkutan kota dan angkutan pedesaan.
- Dekat dengan kawasan perdagangan dan hiburan serta sarana akomodasi seperti hotel dan losmen.

B. Penentuan Site.

Dalam pemilihan site, lokasinya berada di kawasan bekas pelabuhan laut Ampenan dan sekitarnya. Kawasan ini merupakan kawasan pengembangan untuk rekreasi pantai. Dalam kawasan ini, terdapat beberapa alternatif pemilihan site, yaitu :

- Alternatif I. Kawasan Kampung Telagamas.

Kondisi dan daya dukung lingkungan yang tersedia pada kawasan ini adalah :

- Lokasi berada di bekas pelabuhan laut Ampenan.
 - Aksesibilitas tinggi, tetapi tidak dilalui jalur transportasi.
 - Dekat dengan pusat perdagangan dan fasilitas hiburan.
 - Ketersediaan lahan kurang memadai ditinjau dari tingkat kepadatan hunian.
 - Berada di kawasan wisata.
- Alternatif II. Kawasan Kampung Bugis.

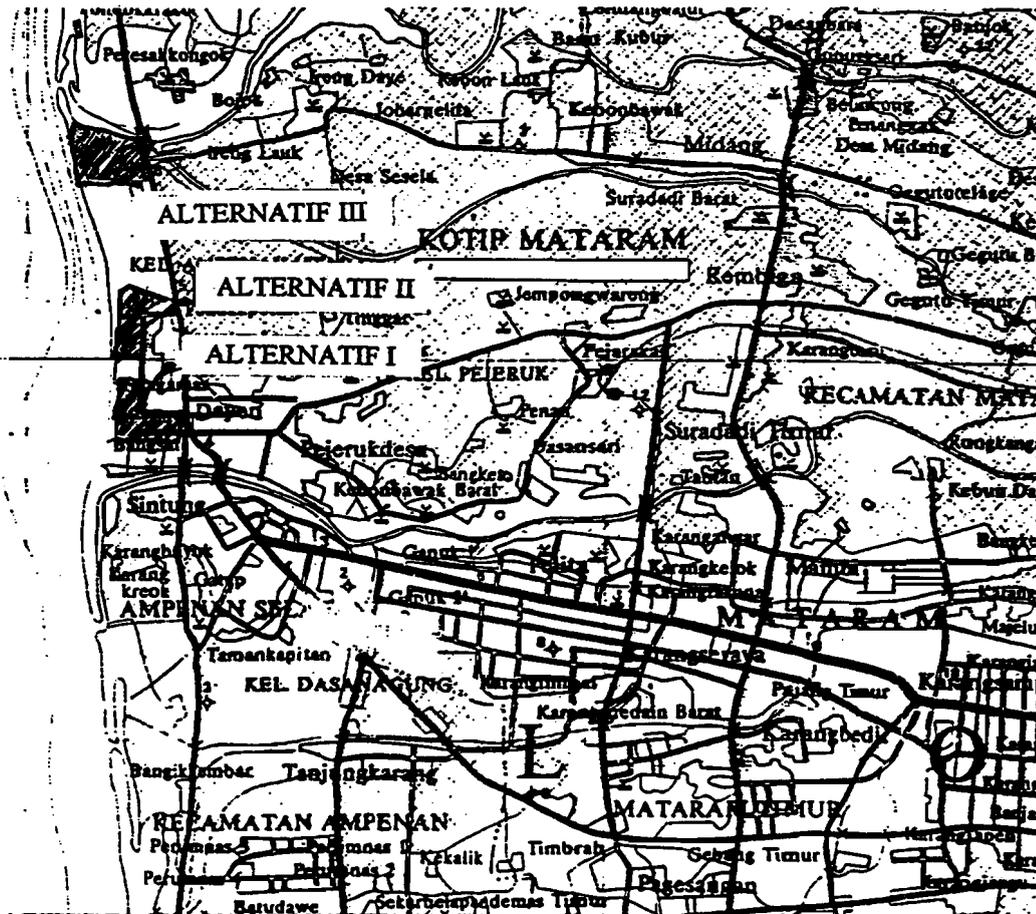
Kawasan ini sebagian besar penduduknya nelayan, kondisi lingkungan yang ada antara lain :

- Aksesibilitas ke lokasi sedang.
 - Lokasi agak jauh dari jalur transportasi/jalan utama.
 - Ketersediaan lahan terbatas.
 - Dekat dengan kawasan wisata.
- Alternatif III. Kawasan Kampung Pondok Perasi.

Kawasan Kampung Pondok Perasi berada disebelah utara Kampung Bugis dengan kondisi lingkungan antara lain :

- Dekat dengan sarana akomodasi, seperti hotel dan losmen dan sarana penunjang seperti SPBU, Warpostel.

- Memiliki aksesibilitas yang tinggi terhadap kawasan disekitarnya serta dilalui jalur transportasi kota dan jalur wisata.
- Memiliki ketersediaan lahan yang memadai.
- Dekat dengan kawasan wisata dan hiburan.
- Dekat dengan daerah perdagangan.



Gambar IV.3. Alternatif Pemilihan Site.

Dalam penentuan site didasarkan pada analisa terhadap¹: sirkulasi, view, kebisingan, ukuran/luasan, utilitas dan tidak didasarkan pada analisa politik dan amdal.

1. **Sirkulasi.** Pencapaian ke arah site tidak mengalami kesulitan, baik ditinjau dari alur pejalan kaki dan kendaraan yang masuk dan keluar dari dalam site.

¹ Edward T White, Site Planning Architectural Media.

Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat di Kotamadya Mataram

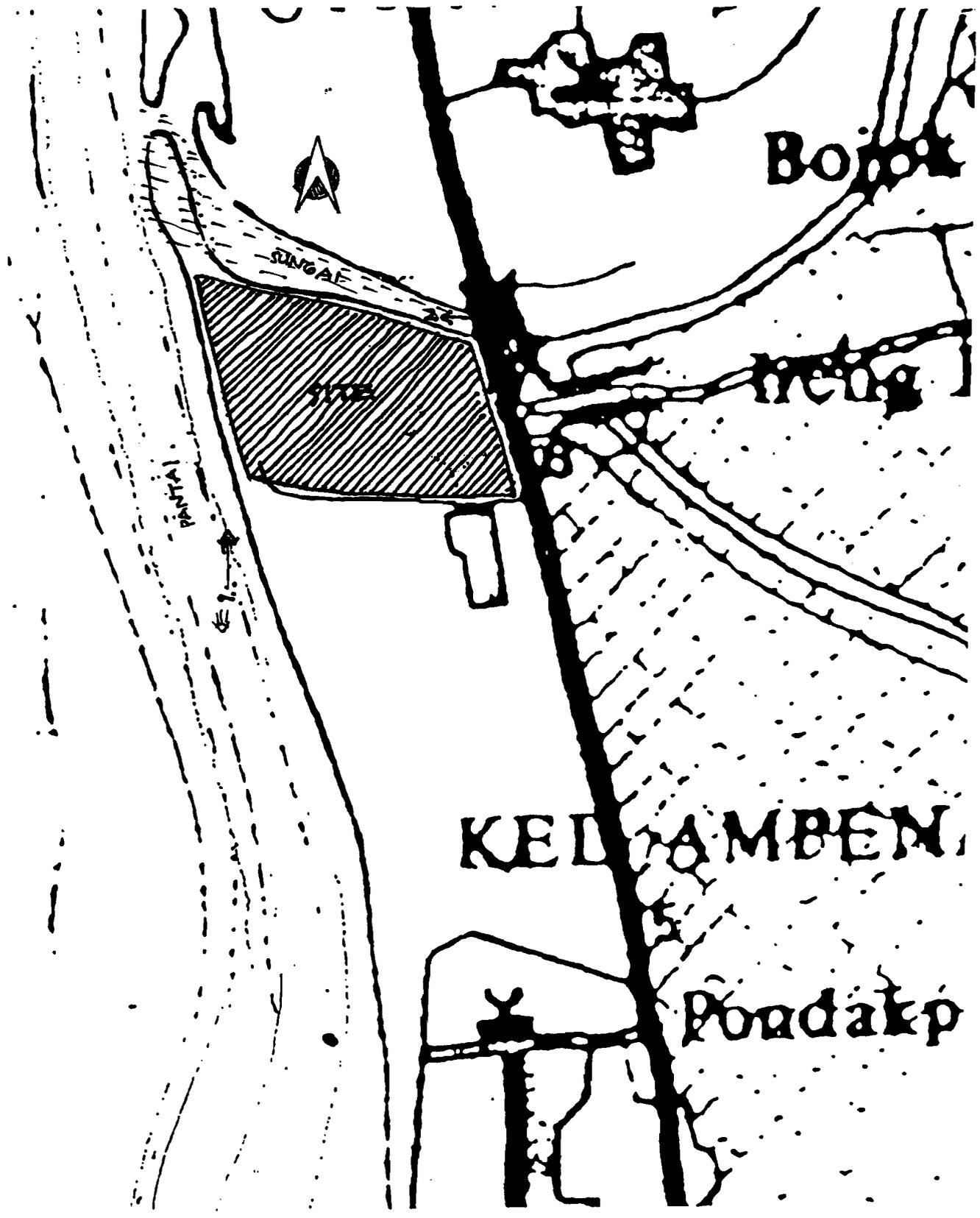
2. **View.** Pandangan dari dan ke site tidak terhalang oleh bangunan lain serta elemen-elemen pelengkap jalan dan mempunyai orientasi view yang menarik.
3. **Kebisingan.** Tingkat kebisingan dari luar site tidak terlalu tinggi selain adanya pohon sebagai penyaring terhadap kebisingan juga disebabkan sarana jalan yang lebar sehingga tidak terjadi kemacetan yang dapat menyebabkan timbulnya kebisingan.
4. **Ukuran/Luasan.** Luasan lahan menjadi salah satu faktor penting dalam penentuan pemilihan site karena Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat membutuhkan lahan yang luas di samping luasan lahan untuk alur sirkulasi.
5. **Utilitas.** Site memiliki jaringan utilitas yang dapat menunjang kelancaran kegiatan dalam Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat.

Penilaian penentuan site

No	Alternatif Kriteria	Bobot	I.Kampung Telagamas	II.Kampung Bugis	III.Kampung Pondok Perasi
1	Sirkulasi	9	20 180	30 270	30 270
2	View	9	30 270	20 180	40 360
3	kebisingan	8	15 120	20 160	20 160
4	Ukuran/Luasan	10	20 200	20 200	40 400
5	Utilitas	8	30 240	30 240	30 240
	Jumlah		1010	1050	1430

Sumber : Analisa Pemikiran.

Berdasarkan penilaian diatas, site terpilih adalah alternatif III yaitu daerah Kampung Pondok Perasi di Kelurahan Ampenan Utara.



Gambar IV.4. Letak Site

C. Kondisi site.

Site mempunyai kondisi tanah yang berkontur hampir rata dengan ketinggian 2 meter dari permukaan laut. Sekitar site dibatasi jalan utama disebelah timur. Jalan ini merupakan jalur lali lintas Ampenan - Senggigi dengan lebar jalan 10-12 meter. Jalan ini dilewati oleh kendaraan roda 4, bis pariwisata dan kendaraan roda 2. Disebelah barat, site dibatasi oleh pantai dan disebelah utara dibatasi oleh sungai serta dibagian selatan dibatasi oleh pemukiman/perkebunan. Luas site 38000 m² atau 3,8 ha.



Foto IV.1. Kondisi Pantai sebagai batas site disebelah timur.



Foto IV.2. Kondisi sungai sebagai batas site disebelah utara.

D. Potensi site.

Letak site berada di kawasan pantai Ampenan dan mempunyai potensi untuk pengembangan wisata alam pantai. Kondisi lautnya yang tenang dan pantainya yang relatif datar. Pantainya mempunyai elemen-elemen alam yang dapat menjadi daya tarik untuk kegiatan wisata pantai. Elemen yang dimaksud adalah ombak laut, sunset, batu karang, pasir dan vegetasi.

• Ombak Laut.

Merupakan salah satu ciri khusus daerah alam pantai. Ombak adalah kejadian alam yang timbul akibat adanya gerakan arus air laut yang bersentuhan dengan dasar laut. Persentuhan ini menghasilkan dinamika gerak yang sangat variatif. Ketinggian gelombang air laut atau ombak di pantai ini rata-rata 1 meter sepanjang musim dengan pasang surut pantai mencapai limit 3 meter. Dengan kondisi ini, pantai dapat dimanfaatkan untuk kegiatan berenang selain menjadi salah satu view yang menarik.

Kaitannya dengan perencanaan, hal ini memberikan konotasi terhadap pola pengulangan yang dapat dipakai pada penataan massa bangunan secara keseluruhan untuk memberikan kesan dinamis.

• Sunset (Matahari tenggelam).

Merupakan peristiwa alam yang indah. Terjadi akibat tenggelamnya matahari dari permukaan bumi pada sore hari, sehingga memantulkan cahaya yang indah.

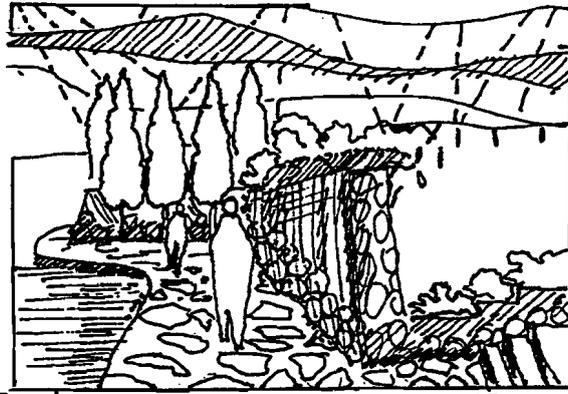
Peristiwa ini akan menjadi suatu daya tarik, sehingga menjadi pertimbangan dalam menentukan letak ruang yang akan disediakan dalam menikmati view tersebut, seperti letak kafeteria dan gazebo (gardu pandang).

c. Batu karang.

Jenis batuan yang menggambarkan bentuk sosok yang kokoh, tegar, kuat dan teksturnya menyiratkan kekerasan.

Kaitannya dengan perencanaan, mempertimbangkan penggunaan bahan dan karakter batu karang untuk menciptakan keserasian dengan material pada Pasar Seni dan Kerajinan

Rakyat seperti untuk perkerasan, dinding pembatas/pagar dan sebagai elemen penunjang pada lansekap.



Gambar IV.5. Pemanfaatan elemen batu karang.

Sumber : Analisis pemikiran

d. Pasir.

Jenis batuan dengan wujud butiran kecil, bergerombol, membentuk hamparan serta teksturnya menyiratkan kelembutan dan kedinamisan yang digambarkan oleh tinggi rendahnya permukaan pasir.

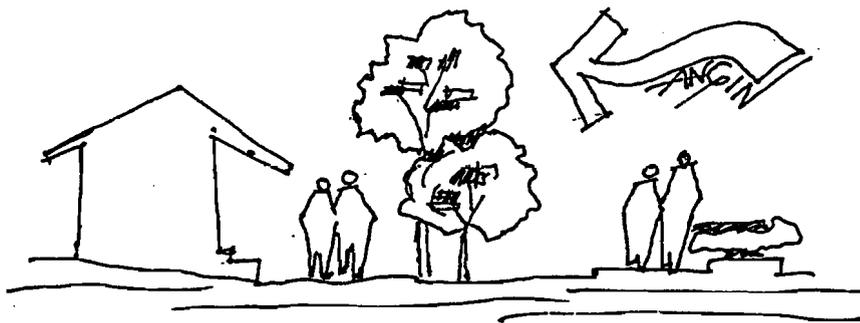
Kaitannya dengan fasilitas yang direncanakan, memasukkan elemen pasir tersebut sebagai elemen penunjang lansekap disamping pemanfaatan secara alami sebagai daya tarik.

e. Vegetasi.

Vegetasi yang tumbuh disekitar kawasan pantai Ampenan, meliputi :

- Pohon kelapa. Pohon ini menyiratkan keluwesan yang disimbolkan dari gerakan pohon kelapa apabila tertiuip angin.
- Pohon pandan pantai. Pohon ini mempunyai bentuk yang khas dan banyak tumbuh disepanjang pesisir pantai.
- Pohon waru. Pohon ini mempunyai bentuk yang rimbun dan tumbuh tersebar disekitar lokasi site.
- Tanaman perdu, menyiratkan keindahan yang disimbolkan dari tata letak tumbuh yang terpencair dan mudah diatur.

Kaitannya dengan perencanaan, vegetasi yang ada dimanfaatkan sebagai unsur arsitektural, yaitu sebagai pengarah kegiatan (jalur sirkulasi), pembatas/pagar dan sebagai unsur klimatologi, yaitu sebagai penyejuk, kontrol angin dan penghambat noise. Untuk memberi suasana yang teduh dan segar, vegetasi diperbanyak disekitar taman dan plaza dan dalam penataan tidak menghalangi pemandangan ke pantai.



Gambar IV.6. Pemanfaatan vegetasi.

Sumber : Analisa pemikiran.

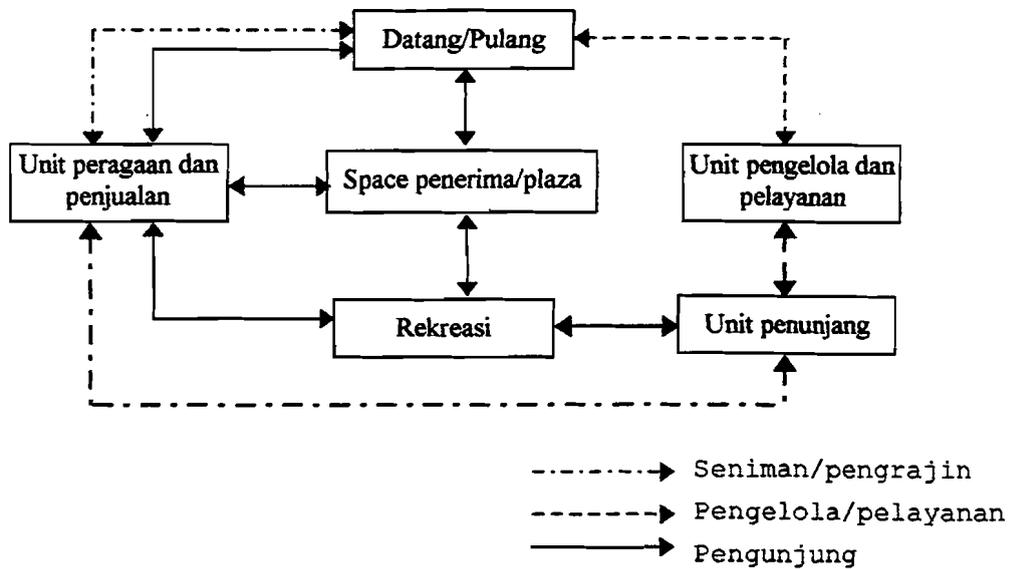
Selain elemen alam, potensi lain yang dapat dinikmati adalah kegiatan para nelayan dan perahunya yang beranekaragam baik yang berada di laut maupun dipantai (darat), dapat juga menjadi pemandangan (view) yang menarik.

E. Sistem Sirkulasi.

Sirkulasi ruang luar merupakan sarana fungsional untuk mendukung kelancaran gerak dan aktivitas pada site. Sirkulasi pada site dibedakan menjadi :

1. Sirkulasi Manusia.

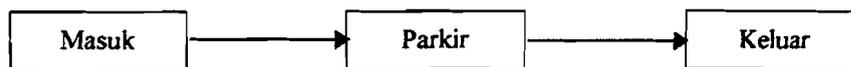
Didasarkan pada pemanfaatan unsur alam dan buatan sebagai pengarah dan pencipta suasana. Sirkulasi ini mengikuti arah dan pengaturan pengelompokkan ruang-ruang kegiatan. Adapun sirkulasi manusia pada site yaitu :



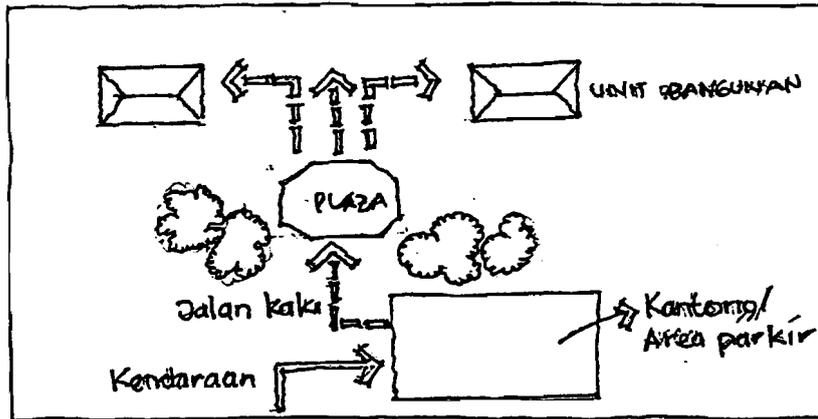
2. Sirkulasi Kendaraan

Pengaturan sirkulasi kendaraan bermotor ini dengan mempertimbangkan terhadap pencapaian dan kelancaran kegiatan, yaitu :

- Ketenangan dalam lingkungan Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat.
- Kemudahan arah dan pencapaian sirkulasi di dalam dan di luar site.
- Menghindari crossing antara sirkulasi manusia dan kendaraan bermotor.



Dari pertimbangan tersebut, parkir kendaraan bermotor secara kolektif pada area parkir tertentu dan untuk mencapai semua fasilitas dengan berjalan kaki dengan pola sirkulasi linier dan menyebar



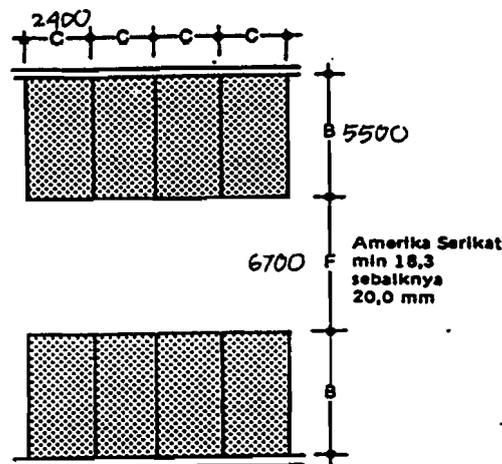
Gambar IV.7. Pola sirkulasi pada site.

Sumber : Analisa pemikiran.

Sedangkan untuk ruang parkir, bagi menjadi parkir untuk pengunjung dan parkir untuk pemakai Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat yang terdiri dari para seniman/pengrajin, pengelola dan pemakai lainnya. Ruang parkir yang ada, antara lain :

- Parkir dengan sudut 90° .

Parkir jenis ini membutuhkan ruang parkir yang lebih ekonomis, tetapi membutuhkan ruang untuk memutar yang lebih luas dan diperlukan kecermatan dalam memarkir kendaraan khususnya kendaraan roda 4 atau bis.

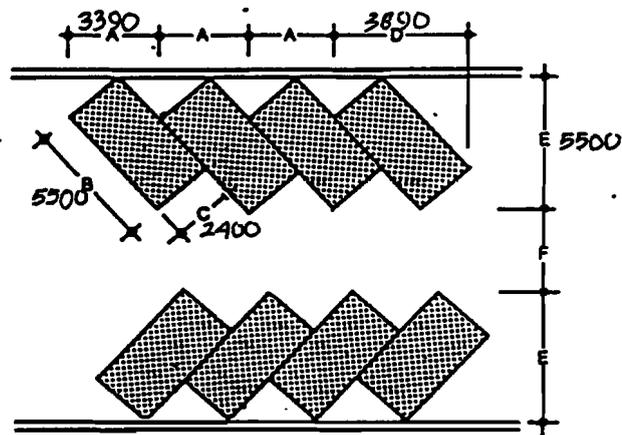


Gambar : Parkir sudut 90° .

Sumber : Data Arsitek.

- Parkir dengan sudut 45° .

Kondisi parkir 45° membutuhkan ruang parkir yang lebih luas, tetapi lebih memudahkan dalam pengaturan keluar masuk dan memerlukan ruang memutar yang lebih sedikit.

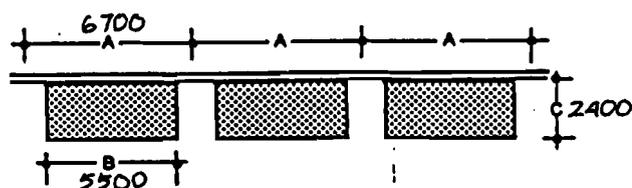


Gambar IV.9. Parkir 45° .

Sumber : Data Arsitek.

- Parkir Sejajar.

Pada parkir jenis ini, biasanya sejajar jalan dan membutuhkan ruang parkir yang luas dan pengaturannya lebih sulit.



Gambar IV.9. Parkir sejajar.

Sumber : Data Arsitek.

Dari berbagai jenis parkir yang ada, maka untuk penerapannya disesuaikan dengan keperluan dan mempertimbangkan efisiensi penggunaan site.

IV.2. Penentuan Kebutuhan Ruang.

IV.2.1. Macam Ruang

Pemenuhan kebutuhan ruang pada Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat dipertimbangkan terhadap adanya pemikiran pengembangan atau peningkatan program kegiatan, maka yang harus diperhatikan adalah :

- Macam/jenis kegiatan yang ada.
- Penambahan fasilitas akibat adanya pengembangan/peningkatan program kegiatan.
- Program yang prinsipil (pasti) adalah penerapan dari hasil analisa kebutuhan fasilitas kegiatan.

Kebutuhan ruang ditentukan berdasarkan kegiatan yang dilakukan dalam Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat dan dapat dikelompokkan menjadi :

1. Kegiatan informasi dan promosi.

Kegiatan ini bertujuan untuk memperkenalkan produk seni dan kerajinan kepada masyarakat umum dan wisatawan khususnya dengan memberikan informasi tentang produk tersebut sehingga menimbulkan minat para konsumen terhadap karya seni dan kerajinan tersebut. Kegiatan ini dicapai dengan informasi langsung dan tidak langsung serta kegiatan promosi berupa peragaan dan pameran. Kegiatan peragaan yang dimaksud adalah aktivitas para seniman dan pengrajin di dalam Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat dan kegiatan pameran yang dimaksud adalah kegiatan memperkenalkan produk seni dan kerajinan yang dilakukan secara berkala/periodik dan temporer (sewaktu-waktu). Berdasarkan kegiatan yang dilakukan dibutuhkan adanya ruang-ruang kegiatan utama dan kegiatan penunjang.

2. Kegiatan Penjualan

Merupakan kegiatan utama untuk mendukung kegiatan lainnya didalam pasar seni dan kerajinan rakyat. Kegiatan ini bertujuan untuk transaksi benda seni dan kerajinan. Untuk mendukung hal tersebut tentu juga dibutuhkan adanya fasilitas penunjang.

3. Kegiatan Pengelola.

Pengelola pada pasar Seni dan Kerajinan rakyat ini meliputi pengelola bagian administrasi, bagian teknis operasional dan keamanan. Masing-masing pengelola telah memiliki tugas yang menjadi rutinitas mereka. Berdasarkan aktivitas yang dilakukan, dibutuhkan adanya ruang-ruang kegiatan utama, kegiatan penunjang dan kegiatan servis.

4. Kegiatan Pelayanan.

Kegiatan ini bertujuan untuk bidang pelayanan atau servis sehingga perlu adanya ruang-ruang servis penunjang.

5. Kegiatan pengunjung.

Merupakan kegiatan umum sebagai massa yang akan menikmati dan melihat kegiatan yang berlangsung didalam Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat. Untuk mendukung hal tersebut, tentu dibutuhkan fasilitas penunjang.

Selanjutnya macam ruang berdasarkan macam kegiatannya.

1. Kegiatan informasi dan promosi.

Ruang-ruang yang dibutuhkan terdiri dari :

- Ruang Informasi.
- Ruang Pameran.

2. Kegiatan Penjualan.

Kegiatan penjualan membutuhkan ruang-ruang adalah:

- Ruang penjualan.
- Ruang peragaan/display sebagai studio.

3. Kegiatan pengelola.

Terdiri dari ruang-ruang :

- Ruang pimpinan.
- Ruang sekretaris.
- Ruang administrasi yang terdiri dari ruang untuk bagian administrasi, bagian pemasaran dan bagian umum.
- Ruang rapat.
- Lobby/ruang tunggu
- Ruang tamu.
- Ruang layanan informasi PSKR.
- Lavatori.

4. Kegiatan pelayanan.

Dalam hal ini bagian pelayanan umum yang terdiri dari ruang-ruang :

- Ruang perlengkapan teknis bangunan.
- Gudang.
- Ruang kesehatan (PPPK)
- Ruang keamanan dan pemeliharaan.
- Musholla.
- Lavatori umum.
- Restoran atau cafetaria.
- Bank/money changer.
- Telepon umum.

5. Kegiatan Pengunjung.

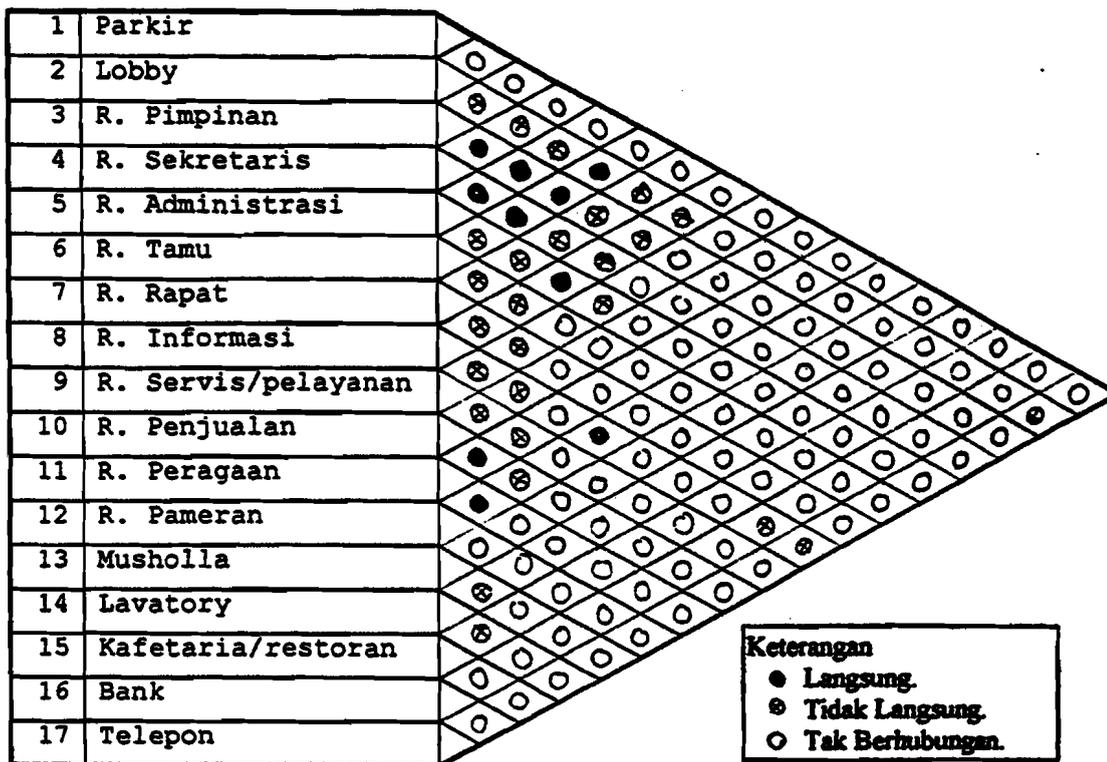
Pada kegiatan ini ruang yang dibutuhkan :

- Ruang parkir.
- Tempat istirahat berupa gazebo atau gardu pandang dan tempat duduk (bangku taman).
- Ruang terbuka seperti plaza, pertamanan dan area sirkulasi.

IV.2.2. Pengelompokkan Ruang.

Pengelompokkan ruang dibuat berdasarkan karakteristik kegiatannya, yaitu :

1. Kegiatan yang bersifat umum, merupakan kegiatan yang dilakukan oleh setiap personil/pengunjung Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat.
2. Kegiatan pemasaran, merupakan kegiatan utama di Pasar Seni dan Kerajinan rakyat seperti penjualan, peragaan dan pameran serta informasi produk yang dipamerkan.
3. Kegiatan pengelolaan, merupakan kegiatan yang mengatur terselenggaranya kegiatan di Pasar Seni dan Kerajinan rakyat.
4. Kegiatan pelayanan, merupakan kegiatan yang melayani kebutuhan kegiatan di Pasar Seni dan Kerajinan rakyat.
5. Kegiatan penunjang, merupakan kegiatan pelengkap dalam Pasar Seni dan Kerajinan rakyat.



IV.2.4. Penentuan Besaran Ruang

Dalam menentukan standar besaran ruang yang ada, ditentukan berdasarkan sumber dari "Data Arsitek" dan asumsi-asumsi yang ditentukan berdasarkan survei atau pengamatan.

No	Macam Ruang	Standart/Asumsi	Besaran
1	Kelompok Ruang Umum		
	Area Parkir	Motor Standar (A) 1,5 m ² Asumsi 150 motor	225 m ²
		Mobil Standar (A) 13,2 m ² Asumsi 30 mobil	422,4 m ²
2	Plaza	Bus Standar 27,50 m ² x 12	330 m ²
3	Tempat istirahat/gazebo	Asumsi	400 m ²
		Asumsi	4 m ²
1	Kelompok Ruang Utama		
	Unit Penjualan dan Peragaan		
	- Unit penjualan karya seni dan kerajinan	Asumsi 28 m ² x 15	420 m ²
	- Unit penjualan karya seni dan peragaan.	Asumsi 12 m ² x 45	540 m ²
	- Unit penjualan kerajinan dan	Asumsi 16 m ² x 42	672 m ²

Dari program kegiatan diatas, dapat dibuat program peruangannya, yaitu :

1. Kelompok ruang umum, yaitu area parkir, ruang terbuka seperti plaza, pertamanan dan area sirkulasi, tempat istirahat dan gardu pandang.
2. Kelompok ruang utama, yaitu berupa unit-unit penjualan dan peragaan, ruang pameran dan ruang informasi.
3. Kelompok ruang pengelola, yaitu Ruang pimpinan, ruang sekretaris, ruang bagian administrasi, bagian pemasaran, ruang bagian umum, ruang rapat, lobby/ruang tunggu, ruang tamu, dan ruang layanan informasi Pasar Seni dan Kerajinan rakyat, lavatori.
4. Kelompok ruang pelayanan, yaitu ruang kesehatan (PPPK), ruang perlengkapan teknis bangunan, gudang, ruang keamanan dan pemeliharaan, gardu jaga, lavatori.
5. Kelompok ruang penunjang, yaitu musholla, lavatori umum, restoran atau cafetaria, bank, telepon umum.

IV.2.3. Pola Hubungan Ruang.

Dasar pendekatannya.

- a. Pengaturan hubungan ruang diusahakan menunjang kemudahan dan kelancaran kegiatan.
- b. Ruang-ruang dengan fungsi yang saling mendukung semakin tinggi frekuensinya semakin erat hubungannya.

Hubungan kegiatan ada tiga tingkatannya, yaitu :

- a. Hubungan langsung, yaitu hubungan ruang tanpa adanya suatu unsur pemisah guna memenuhi tuntutan kelancaran hubungan, baik fisik maupun visual.
- b. Hubungan tak langsung, yaitu hubungan ruang melalui unsur pemisah berupa suatu kegiatan yang berhubungan dengan kedua kegiatan yang dihubungkan secara tidak langsung.
- c. Tidak ada hubungan, yaitu antara kegiatan yang satu dengan yang lain tidak ada hubungan sehingga ruang-ruang kegiatannya tidak memerlukan hubungan.

2	peragaan Ruang Pameran	Asumsi 9 m ² x 30 stand + 30% sirkulasi.	351 m ²
3	Ruang Informasi	Asumsi 2 orang	6 m ²
Kelompok Ruang Pengelola			
1	Ruang Pimpinan	Standar	15 m ²
2	Ruang Sekretaris	Standar	12 m ²
3	Ruang Bagian Administrasi	Standar 8 m ² x 3 orang	24 m ²
4	Ruang Bagian Pemasaran	Standar 8 m ² x 3 orang	24 m ²
5	Ruang Bagian Umum	Standar 8 m ² x 4 orang	32 m ²
6	Ruang Layanan Informasi Ruang	Asumsi 4 m ² x 2 orang	8 m ²
7	Ruang Rapat	Standar 1,5 m ² x 10 org + perabot 12,71 m ² + 30 % sirkulasi.	36 m ²
8	Ruang Tamu	Standar 1,5 m ² x 6 org + perabot 11,16 m ² + 15%	23,18 m ²
9	Ruang Tunggu/Lobby	Asumsi	30 m ²
Kelompok Ruang Pelayanan			
1	Ruang P3K	Asumsi 4 m ² x 6 orang.	24 m ²
2	Ruang Perlengkapan Teknis Bangunan (R. genset dan pompa)	Asumsi	50 m ²
3	Ruang Keamanan dan Pemeliharaan.	Asumsi	20 m ²
4	Gardu Jaga	Asumsi	6 m ²
5	Gudang.	Asumsi	30 m ²
6	Lavatori	Asumsi	8 m ²
Kelompok Ruang Penunjang			
1	Musholla (Ruang sholat)	Standar 0,8 m ² x 60	48 m ²
2	Lavatori Umum	Standar 3 m ² x 6	18 m ²
3	Kafeteria	Asumsi	40 m ²
4	Box Telepon	Standar 1,5 m ² x 4	6 m ²
5	Bank/Money Changer	Asumsi	40 m ²

Sumber : Data Arsitek dan analisa pemikiran.

IV.2.5. Perhitungan Jumlah Unit penjualan dan Peragaan.

Berdasarkan data dari Diparda TK I NTB, jumlah seniman dan pengrajin di Kotamadya Mataram pada tahun 1997 berjumlah 102 orang. Dalam menentukan jumlah unit untuk kegiatan penjualan dan peragaan yang dibutuhkan, diasumsikan sebanyak jumlah seniman dan pengrajin.

Sedangkan untuk menentukan jumlah unit atau kios, diasumsikan dari pembagian jumlah seniman dan pengrajin dengan kategori perbandingan :.

- Unit penjualan karya seni dan kerajinan. Diasumsikan dari penggabungan jumlah seniman seni patung dan seni ukir. Dasar pertimbangan, adanya kesamaan sifat dari

kedua cabang seni tersebut ditinjau dari segi penggunaan bahan baku, yaitu kayu.

$$\begin{aligned} \text{Jumlah} &= 45 : 102 \text{ (100\%)} \\ &= 44\%. \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Jumlah unit} &= 44\% \times 102 \\ &= 45 \text{ unit.} \end{aligned}$$

- Unit penjualan kerajinan dan peragaan. Diasumsikan dari jumlah pengrajin yang ada.

$$\begin{aligned} \text{Jumlah} &= 41 : 102 \text{ (100\%)} \\ &= 41\%. \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Jumlah unit} &= 41\% \times 102 \\ &= 42 \text{ unit.} \end{aligned}$$

- Unit penjualan karya seni dan kerajinan. Diasumsikan dari jumlah seniman terkecil. Dasar pertimbangan, lebih ditekankan pada keterlibatan para seniman dan pengrajin untuk beraktivitas sebagai daya tarik Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat.

$$\begin{aligned} \text{Jumlah} &= 16 : 102 \text{ (100\%)} \\ &= 15\%. \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Jumlah unit} &= 15\% \times 102 \\ &= 15 \text{ unit.} \end{aligned}$$

IV.2.6. Persyaratan Ruang.

- **Pencahayaan.**

Sistem pencahayaan pada Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat ini disesuaikan dengan karakteristik dan tuntutan kegiatan. Pencahayaan yang digunakan adalah pencahayaan alami secara optimal, terutama pada unit-unit penjualan dan peragaan. Pencahayaan buatan pada bangunan digunakan waktu tertentu apabila pencahayaan alami tidak mampu lagi dan malam hari.

- **Penghawaan.**

Penghawaan pada ruang-ruang yang ada pada tiap unit kelompok kegiatan seoptimal mungkin dipenuhi dengan penghawaan alami untuk efektifitas dan efisiensi. Sedangkan penghawaan buatan, dimanfaatkan pada ruang-ruang tertentu seperti pada ruang pimpinan dan ruang rapat.

IV.3. Tinjauan Arsitektur Tradisional Lombok.

Bangunan tradisional di Lombok pada umumnya menghadap ke utara karena dianggap mulia dan menghadap ke "**lauq**" karena sesuai dengan kemana sungai mengalir disamping sebagai lambang adanya persatuan dan keindahan serta adanya tujuan.

Empat atau lebih rumah yang karena ikatan keluarga dibatasi dengan rumah-rumah lainnya dari kelompok keluarga lain dengan pagar. Jadi dalam satu kampung yang disebut "**gubuk**" terdiri dari beberapa keluarga.

Didepan rumah-rumah keluarga terdapat lumbung padi yang disebut "**geleng**". Penempatan didepan rumah ini disebabkan adanya "**rasa hormat**" terhadap makanan yang menurut orang-orang Lombok merupakan "**roh dan nyawa**".

Secara lebih khusus tentang jenis-jenis bangunan yang ada di Lombok akan dijelaskan dibawah ini :

1. Rumah Tinggal

a. Fungsi.

Bangunan rumah tinggal ini di Lombok disebut "**bale**" yang didirikan diatas tanah yang ditinggikan lebih kurang 1,5-2 m. Adapun fungsi dari pembagian tiap ruangan adalah sebagai berikut :

- "**Bale luar**" adalah tempat menerima tamu pada malam hari, mengingat pada malam hari udara dingin, sedangkan pada siang hari tamu cukup diterima di "**sankok**" dibawah tangga rumah.
- "**Bale dalam**" adalah ruang untuk menyimpan beras dan lain-lain peralatan penting rumah tangga seperti alat-alat untuk upacara dan lain-lain. Bale dalam ini adalah ruang yang paling dihormati.

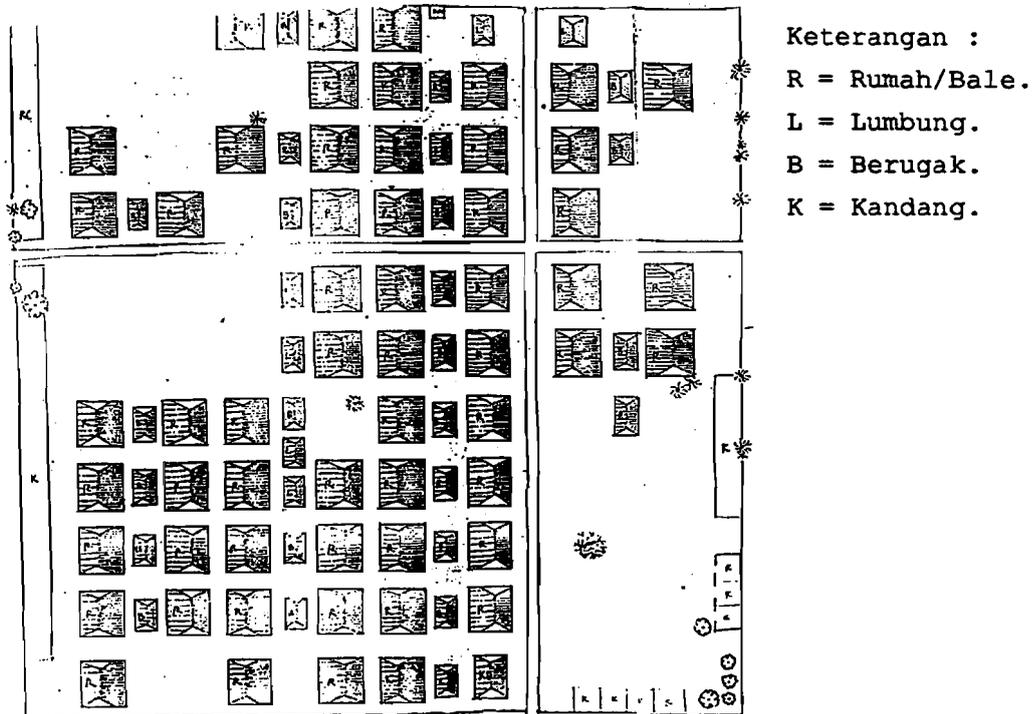
b. Tipologi.

• Site Plan

Bangunan rumah tinggal etnis sasak di Lombok berada di antara bangunan tempat penyimpanan/lumbung dan "**berugak**" (tempat istirahat dan menerima tamu diluar rumah tinggal),

Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat di Kotamadya Mataram

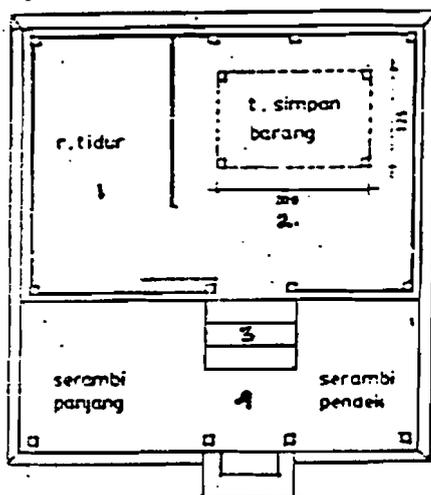
dan mempunyai keseragaman dan kejelasan orientasi serta keteraturan tata letak. Dari penataan massa bangunannya membentuk organisasi grid dengan pengelompokan ruang-ruang berdasarkan hubungan.



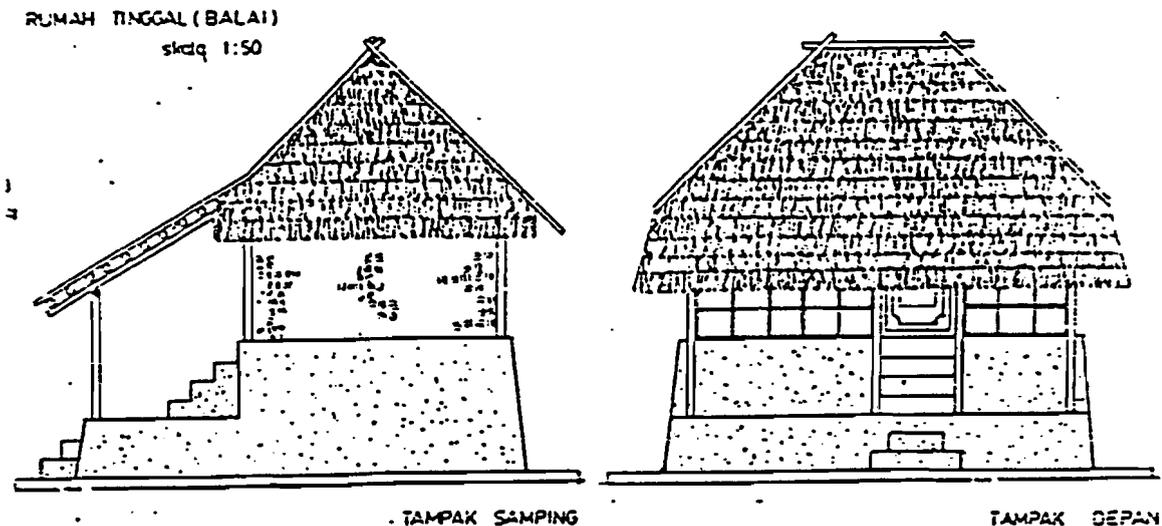
Gambar IV.11. Site Plan Rumah tinggal.

• **Denah dan Tampak.**

Tipologi umumnya adalah persegi empat dan di bagi menjadi bale luar, bale dalam, upak-upak (tangga), sankok/sesando kanan dan sankok kiri



- Keterangan :
1. Bale dalam.
 2. Bale luar.
 3. Tangga.
 4. Sankok.



Gambar IV.12. Rumah Tinggal

- **Bentuk.**

- a) .Atap Rumah.

Atap rumah berbentuk limasan tetapi agak terus ke bawah. Di bawah bubungan rumah, yaitu tempat berpegangnya rusuk disebut "**apak**". Di bawah "**apak**" tempat duduknya rusuk disebut "**titik tikus**". Tiap ujung rusuk bambu umumnya dibuat penutup dari bambu disebut "**kelokop**". Atap dari alang-alang, bubungan atau bungus juga dari alang-alang. Atap depan menjorok untuk menahan cahaya matahari yang terlalu silau dan sering ditemui didaerah dingin atau pegunungan. Dengan demikian kesilauan tidak akan mengganggu penglihatan mereka ketika mereka duduk-duduk di sangkok/teras rumah mereka.

- b) .Tiang Rumah.

Pada umumnya tiang rumah berbentuk persegi empat. Salah satu keunikannya adalah bahwa rumah-rumah ini tidak memiliki tiang guru. Karena bentuk rumahnya yang ringan, maka tiangnya tidak begitu besar, berukuran 20 x 20 cm.

- c) .Dinding Rumah.

Dinding rumahnya terbuat dari bambu yang dianyam. Fungsi dinding terutama adalah untuk menahan dingin/angin dari luar, disamping itu di bagian dalam dipakai untuk membatasi

"**bale dalam**" dan "**bale luar**". Bagian luar dinding ini anyamannya juga berfungsi sebagai hiasan.

d). Pondasi.

Pondasinya dari tanah yang ditinggikan kemudian dipadatkan. Terlapis sampai tujuh lapis antara batu dan tanah. Pondasi ini terbuat dari campuran antara tanah dengan kotoran sapi. Pondasi yang ditinggikan ini berdasarkan kepercayaan turun temurun karena diyakini tiap sepuluh tahun akan terjadi banjir. Selain itu juga dimaksudkan agar suasana dalam rumah menjadi hangat.

• **Detail dan Ornamen.**

Tangga rumah terbuat dari tanah yang dipadatkan, dengan jumlah tiga anak tangga. Menurut keterangan, anak tangga harus ganjil, sebab menurut kepercayaan apabila genap orang akan terjatuh.

Ada dua buah pintu, yaitu pintu rumah untuk keluar masuk dan pintu dari "**bale luar**" ke "**bale dalam**".

Tidak ada jendela, hal ini dimaksudkan mungkin untuk menghindari udara dingin, sehingga pada siang haripun keadaan dalam rumah mereka selalu gelap.

c. Suasana ruangan

Pembagian bilik atau ruang, yang pertama adalah "**bale luar**" dan yang kedua adalah "**bale dalam**". Tidak ada loteng atau langit-langit dan dari dalam kita langsung bisa melihat atap.

2. Rumah Ibadah

a. Fungsi

Sebagai tempat beribadah masyarakat daerah Lombok, yang sebagian besar menganut agama Islam. Nama tempat ibadah ini disebut "**mesigit**".

b. Tipologi

Denah

Pada umumnya denah berbentuk bujur sangkar.

Bentuk

Dilihat dari bentuk atapnya ada yang tumpang tiga dan ada yang hanya satu.

Detail dan Ornamen

Tiang mesjid terdapat di tengah-tengah sebanyak empat buah, ada juga yang hanya bertiang satu.

3. Bangunan Tempat Menyimpan.**a. Fungsi**

Ruangan yang disediakan untuk menyimpan padi berbentuk persegi empat diberi dinding dari anyaman bambu. Dalam pengertian umum disebut "**lumbung**" atau "**geleng**". Perbedaannya adalah kalau "**lumbung**" bertiang enam sedangkan "**geleng**" bertiang empat.

b. Tipologi**Denah**

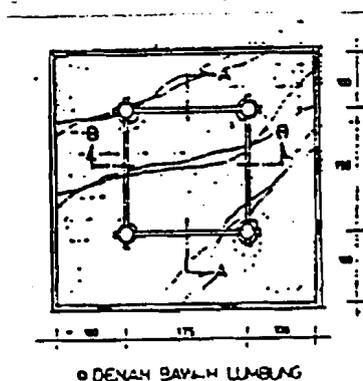
"**Geleng**" persegi empat sedangkan "**lumbung**" persegi panjang karena bertiang enam.

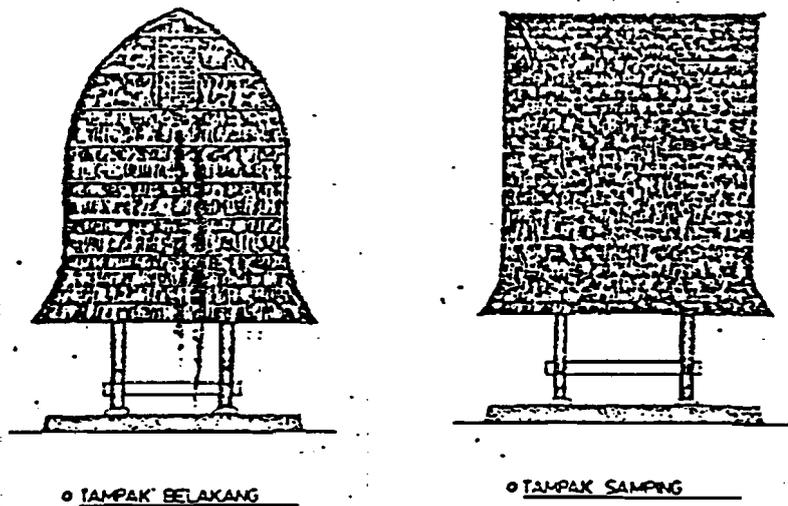
Bentuk

- Untuk "**geleng**" persegi empat memiliki bentuk atap "**kodong**".
- Tiang berbentuk persegi empat.

Detail dan Ornamen

Pada bagian depannya ada sebuah pintu kecil tempat memasukkan padi. Dibawah lumbung biasanya diberi alas dari bambu yang sudah dihaluskan sebesar dua jari, yang dipergunakan sebagai tempat duduk atau santai di luar rumah.



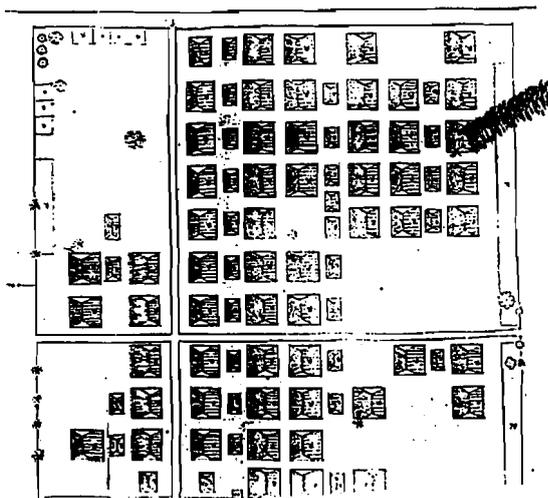


Gambar IV.13. Bangunan Tempat Menyimpan

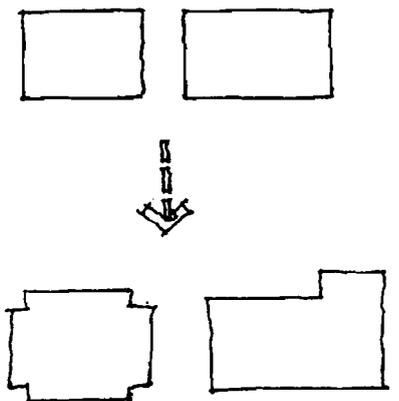
IV.3.1. Analisa Bentuk Massa Bangunan.

Massa bangunan pada pemukiman tradisional Lombok adalah massa banyak atau jamak. Bentuk bangunan terdiri dari bale, lumbung, dan berugak. Dari pola massa banyak terjadi penataan kelompok dan terpisah sebagaimana tercermin dalam "gubuk" yang didasarkan pada adanya hubungan. Bentuk dasar massa bangunan tradisional mempunyai keseragaman pada bentuk denah yaitu segiempat.

Pola terpisah dan mengelompok pada pemukiman tradisional



Bentuk dasar ruang



Modifikasi bentuk dasar

Gambar IV.14. Pola Penataan dan Bentuk Dasar Massa Bangunan.

Dalam kaitannya dengan perancangan, massa bangunan jamak pada pemukiman tradisional akan diaplikasikan ke dalam massa bangunan Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat dengan penataan massa yang terpisah dan mengelompok seperti yang tercermin dalam "**gubuk**". Bentuk massa segiempat diambil sebagai bentuk dasar ruang pada massa bangunan Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat. Terpilihnya bentuk ini tidak menutup kemungkinan untuk dimodifikasi dengan pengurangan maupun penambahan pada bentuk dasarnya. Hal ini didasarkan pada pertimbangan :

- Kesesuaian dengan tipologi bentuk denah bangunan tradisional.
- Tingkat efisiensi yang tinggi, yaitu tiap ruang dapat difungsikan seoptimal mungkin dan pemanfaatan lahan yang maksimal.
- Kemudahan struktur dan kemungkinan pengembangan.

Bentuk penataan massa terpisah dan mengelompok yang tercermin dalam "**gubuk**" diaplikasikan kedalam rancangan Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat berdasarkan pertimbangan :

- Merupakan cermin dari bentuk penataan massa pemukiman tradisional.
- Koordinasi lebih mudah dan cepat.
- Tuntutan pelayanan mudah diberikan dengan baik dan lebih terkesan dinamis.
- Tuntutan pencapaian terhadap fasilitas mempunyai kesamaan, mempermudah dan efektif mencapainya bagi pengunjung.
- Tingkat pengawasan dan keamanan antar kelompok akan sama dan efektif.

IV.3.2. Analisa Ungkapan Fisik Bangunan.

Dalam arsitektur tradisional Lombok, terdapat beberapa bentuk bangunan seperti bale (rumah tinggal), lumbung (tempat penyimpanan), dan berugak. Sedangkan tempat ibadah, biasanya terdapat diluar batas wilayah dusun/gubuk.

Rumah tradisional ini, dilihat dari tuntutan fungsional kurang memperhatikan kebutuhan fisik kesehatan penghuni (gelap karena tidak ada jendela, tidak ada ventilasi) dan kurang prasarana kesehatan lingkungan, tapi dari segi tata atur, rumah tradisional mempunyai keteraturan bentuk dan tata letak.

Kaitannya dengan perancangan, untuk menampilkan corak dan ciri khas arsitektur tradisional pada ungkapan bentuk fisik bangunan Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat secara menyeluruh, kurang memenuhi persyaratan fungsional.

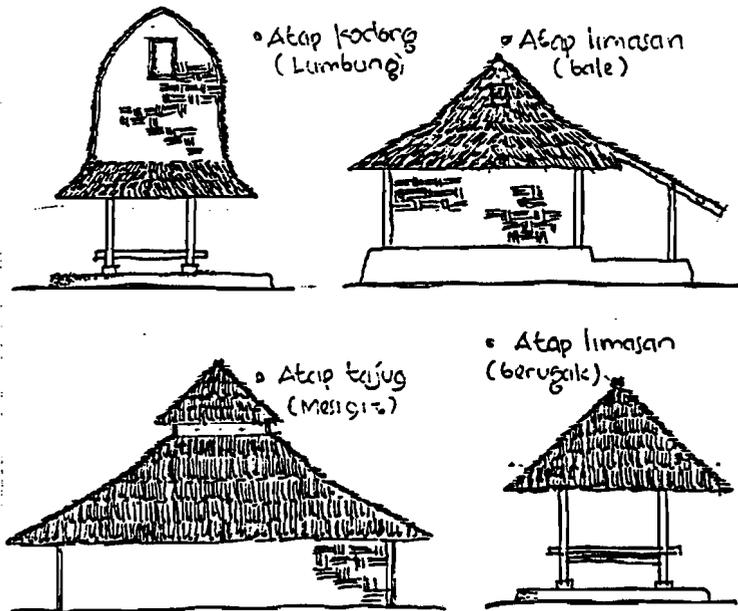
Dalam menampilkan corak dan ciri khas arsitektur tradisional pada bangunan Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat dengan mengaplikasikan/transformasi bentuk atap bangunan tradisional.

Penggunaan bentuk atap ini dengan mengambil bentuk aslinya maupun dimodifikasi untuk menyesuaikan dengan bentuk bangunan. Bahan atap dipertahankan dengan menggunakan bahan alang-alang yang dibawahnya dikombinasi dengan bahan plastik atau aluminium foil untuk menghindari bocor. Konstruksi rangka atap dari kayu.

Dasar pertimbangannya adalah :

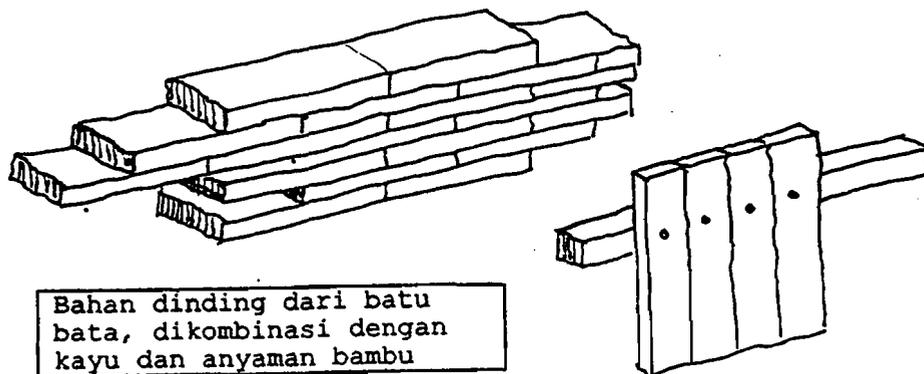
- Atap sesuai dengan tipologi atap tradisional.
- Penutup atap mempertimbangkan fungsi dan lingkungan tetap mencerminkan ciri arsitektur tradisional.

BENTUK ATAP



Gambar IV.15. Bentuk Atap Bangunan Tradisional.

Dinding menggunakan bahan dari batu bata untuk menyesuaikan dengan persyaratan fungsional ruang. Dikombinasikan dengan kayu yang dilapisi anyaman bambu sebagai tampilan sehingga kesan tradisional masih tercermin pada bangunan.



Gambar IV.16. Bahan Dinding

IV.3.3. Analisa Orientasi dan Tata Letak.

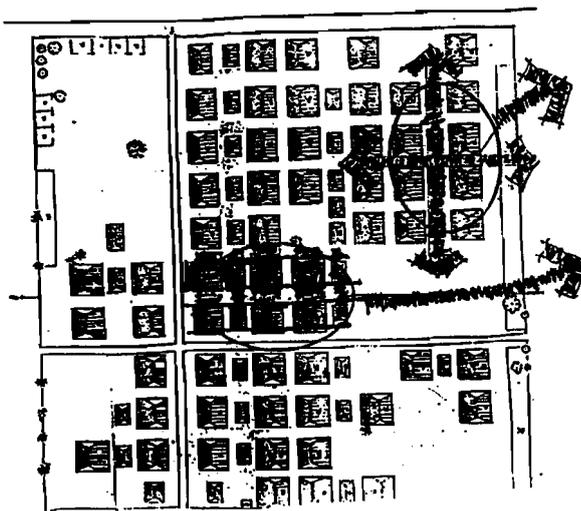
A. Orientasi.

Dalam penataan gubahan massa, pada rumah-rumah tradisional memiliki orientasi yang jelas dan seragam yaitu Utara-Selatan untuk bubungan, dan Timur-Barat untuk arah pintu masuk atau sebaliknya.

Berkaitan dengan perancangan Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat, orientasi penataan massa bangunan pada arsitektur tradisional diaplikasikan kedalam penataan massa bangunan Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat agar tampilan orientasi bangunan dapat mencerminkan corak arsitektur tradisional.

B. Tata Letak.

Tata letak massa bangunan tradisional mempunyai keteraturan bentuk, keseragaman fungsi bangunan, dan pola sirkulasi pada grid-grid tertentu serta adanya pembagian sistem wilayah yang ditandai dengan pemagaran dusun atau "gubuk".



Keseragaman dan kejelasan orientasi memberi kesan keteraturan (formil) pada bangunan

Tata letak terpolo dalam organisasi grid.

Kekurangan : terkesan monoton.

Kelebihan : mempunyai tingkat fleksibilitas dalam arah pengembangan dengan meningkatkan fungsi dan suasana dengan hierarki ukuran dan perubahan bentuk

Alternatif pengembangan.

Dasar pertimbangan, tetap mempertahankan identitas sebagai sebuah grid.

Dimodifikasi dengan :

- Pengurangan/penambahan untuk menciptakan suasana yang lebih dinamis.
- Pola grid dibuat terputus/pisah dan diputar untuk menciptakan tata letak yang lebih rekreatif.

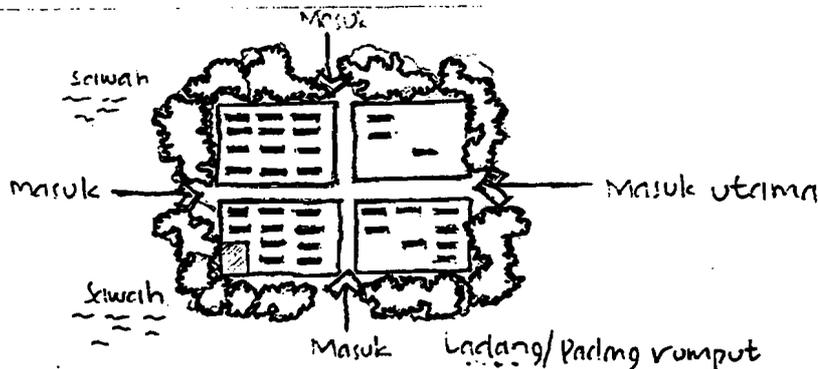
Gambar IV.17. Orientasi dan Tata Letak Pemukiman Tradisional.

Kaitannya dengan perancangan Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat, tata letak massa bangunan ini dibagi dalam beberapa kelompok dengan pola penataan kelompok yang terpisah untuk mengurangi kesan monoton pada bangunan Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat dengan tetap mencerminkan tata letak pada pemukiman tradisional.

IV.4. Analisa Tata Ruang Luar.

A. Pencapaian.

Pencapaian menuju bangunan pada pemukiman tradisional merupakan jalan masuk untuk pejalan kaki. Entrance atau jalan masuk menuju pemukiman terdiri dari beberapa jalan yang menghubungkannya dengan lingkungan sekitarnya.



Gambar IV. 18. Pencapaian pada pemukiman tradisional.

Sedangkan pencapaian menuju bangunan Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat dibagi dua, yaitu pencapaian melalui jalan masuk untuk kendaraan bermotor dan jalan masuk untuk pejalan kaki.

a). Dasar pemikiran.

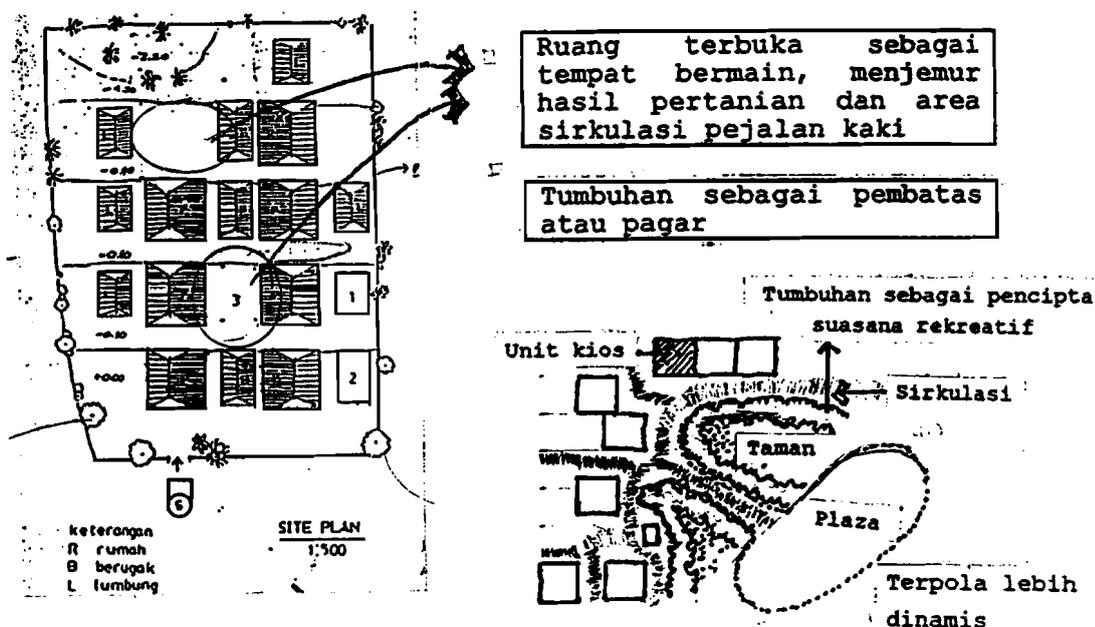
1. Jalan masuk ke lingkungan dirancang untuk kendaraan dengan kecepatan rendah dengan jalan tembus untuk pejalan kaki sehingga tidak mengurangi kenyamanan para pengunjung.
2. Jalan setapak atau jalur sirkulasi untuk pejalan kaki dibuat langsung mengarah ke tujuan utamanya.
3. Mempertimbangkan kondisi site dan efisiensi penggunaan lahan.

b).Analisa

1. Penggunaan jalur pencapaian dipertegas antara kendaraan bermotor dan jalur pejalan kaki.
2. Pengaturan lebar jalan, tekstur permukaan dan jarak pandang yang jelas digunakan untuk mengurangi kecepatan kendaraan pada jalur pencapaian.
3. Arahkan yang jelas antara jalan masuk dan jalan keluar Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat.

B. Pola Ruang Luar.

Pola ruang luar pada pemukiman tradisional terdiri dari halaman bermain yang terdapat pada tempat-tempat tertentu dan area sirkulasi yang teratur sesuai dengan pola susunan bangunan. Sedangkan unsur alam seperti tumbuhan berfungsi sebagai pembatas/pagar dari lingkungan pemukiman atau sebagai pembatas dari ladang atau sawah.



Gambar IV.19. Pola Ruang Luar Pemukiman Tradisional.

Kaitannya dalam perancangan Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat, ruang terbuka pada pemukiman tradisional tersebut akan diaplikasikan dalam bentuk plaza, pertamanan dan area sirkulasi dengan pemanfaatan unsur-unsur alam seperti tumbuh-

tumbuhan, batuan dan air dalam menciptakan suasana rekreatif dalam lingkungan Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat.

a). Dasar pemikiran.

1. Penataan ruang luar terdiri atas penataan plaza, pertamanan dan area sirkulasi.
2. Penataan pola ruang luar dapat berfungsi sebagai fasilitas penunjang kegiatan dalam Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat.
3. Penataan pola ruang luar sebaiknya bersamaan dengan perancangan bangunan sehingga penentuan ketinggian jalan kendaraan, plaza, pertamanan dan area sirkulasi dapat di koordinasi.
4. Pemanfaatan unsur-unsur alami untuk penciptaan suasana rekreatif pada lingkungan Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat.

b). Analisa.

1. Menghadirkan ruang terbuka yang dimanfaatkan sebagai pertamanan, plaza, ruang parkir dan area sirkulasi.
2. Pengaturan pola ruang parkir dan plaza serta pertamanan disesuaikan dengan kondisi lahan yang tersedia.
3. Menampilkan unsur-unsur alami berupa tumbuh-tumbuhan, batu-batuan dan air sebagai pencipta suasana rekreatif.

Berikut ini pembahasan unsur-unsur alami tersebut.

Suasana rekreatif adalah suasana dimana para pengunjung benar-benar merasakan suasana rekreasi yang segar yang dapat menghilangkan ketegangan. Unsur-unsur alami tersebut adalah :

a). Tumbuh-tumbuhan.

Tumbuhan adalah unsur alami yang hidup yang merupakan unsur pendukung yang sangat penting dalam penyelesaian arsitektural (Albert J Rutledge). Tumbuh-tumbuhan memiliki sifat yang unik yang dapat dimanfaatkan :

1. Membentuk ruang.

Bentukan ruang dari tumbuhan sangat alami, yaitu mengikuti arah sinar matahari sehingga mempunyai kesan berada dalam ruang tertentu.

2. Mengarahkan.

Tumbuhan dapat mengarahkan pergerakan sirkulasi menuju ke suatu ruang sehingga mempunyai kesan rekreatif dan tidak monoton.

3. Peredam kebisingan.

Tumbuhan sebagai barrier kebisingan yang ditimbulkan kendaraan maupun kegiatan manusia sehingga dapat menciptakan suasana tenang.

4. Memiliki bentuk yang khas.

Bentuk tumbuhan bermacam-macam memberikan kesan yang bervariasi dan rekreatif, yaitu dari bentuk daun, bentuk ranting serta bentuk keseluruhan dari tumbuhan yang dapat mengikuti arah angin dan menimbulkan suara khas dari tumbuhan.

Kaitannya dalam perancangan Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat, kehadiran tumbuh-tumbuhan sebagai pencipta suasana rekreatif dapat digunakan pada lansekap untuk mengarahkan sirkulasi dan meredakan kebisingan dengan memanfaatkan tumbuhan yang ada di daerah sekitar.

b). Batu-batuan.

Batu-batuan adalah unsur alam yang dapat membentuk kesan tersendiri terutama pada penataan lansekap. Peletakkan batuan pada Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat terutama pada jalur sirkulasi antar bangunan untuk memberi kesan alami.

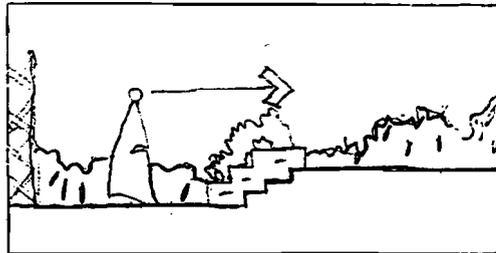
c). Air.

Air adalah unsur alam yang mempunyai karakter mendasar yaitu tenang, alami dan dinamis. Kehadiran unsur air dalam lingkungan Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat agar lingkungan mempunyai kesan tenang, menyegarkan, energik, dinamis dan rekreatif.

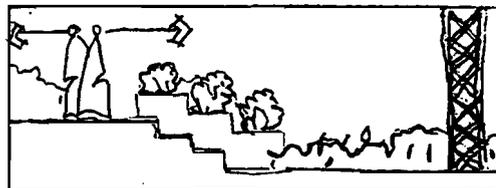
Dalam kaitannya dengan pergerakan pelaku, seseorang akan merasa bosan apabila bergerak dalam jalur yang monoton sehingga dalam menghadirkan suasana agar tidak membosankan dengan cara :

- Perbedaan ketinggian.
- Perbedaan tekstur.

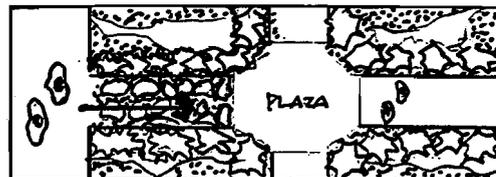
Dengan perbedaan ketinggian, merangsang untuk menuju tempat tersebut, juga mengakibatkan adanya hubungan visual antar ruang satu dengan lainnya (Faktor pendorong).



Kesan ruang yang dibawah, mempunyai hierarki lebih rendah dari ruang sebelumnya. Kesan lapang timbul dan intim.



Dengan perbedaan tekstur, memberikan kesan pengarah pada pengunjung bervariasi dalam melakukan pergerakan.



Dalam perancangan Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat untuk memberikan suasana rekreatif pada lingkungan, maka unsur-unsur alami diatas, ditata dalam pengolahan street furniture/greenery berupa pertamanan dan jalur sirkulasi yang dilengkapi dengan lampu dan bangku taman serta gardu pandang untuk menikmati view atau pemandangan disekitarnya.

IV.5. Kesimpulan.

- Berdasarkan penilaian dan kriteria pengembangan kota untuk menentukan lokasi Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat, maka lokasi terpilih terletak dikawasan strategis pengembangan kota untuk kegiatan wisata, yaitu di kawasan bekas pelabuhan laut Ampenan dan sekitarnya dengan letak site terpilih di wilayah kampung Pondok Perasi di Kelurahan Ampenan Utara. Potensi site yang dapat dimanfaatkan sebagai penunjang lansekap dan sebagai daya tarik kawasan dalam meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan adalah elemen alam pantai seperti ombak laut, sunset, batu karang, pasir dan vegetasi pantai.
- Dalam penentuan kebutuhan ruang yang diperlukan pada Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat, didasarkan pada pertimbangan

jenis kegiatan yang ada dengan memperhatikan pengembangan program kegiatan untuk mengantisipasi penambahan atau peningkatan fasilitas. Ruang-ruang tersebut dikelompokkan berdasarkan karakteristik kegiatan yang ada. Penentuan besaran ruang yang dibutuhkan, didasarkan pada asumsi-asumsi dan standar-standar kebutuhan ruang yang ada.

- Penampilan ungkapan fisik bangunan Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat diaplikasikan dari bentuk atap bangunan tradisional untuk menampilkan corak arsitektur tradisional. Penggunaan bentuk atap ini dengan mengambil dari bentuk aslinya maupun dimodifikasi yang dimaksudkan untuk menyesuaikan dengan fungsi dan karakter bangunannya.
- Orientasi dan tata letak massa bangunan ditransformasikan dari orientasi dan tata letak massa bangunan pada pemukiman tradisional yang modifikasi untuk menghasilkan orientasi dan tata letak yang lebih dinamis sehingga mampu menunjang kegiatan dalam Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat.
- Pola ruang luar pada lingkungan Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat diaplikasikan dari pola ruang luar pemukiman tradisional dengan penambahan atau pengembangan untuk menyesuaikan dengan fungsi Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat. Pemanfaatan unsur-unsur alami untuk penciptaan suasana rekreatif pada lingkungan, sehingga selain untuk kegiatan pemasaran (penjualan dan promosi), Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat, juga dimanfaatkan sebagai sarana atau tempat rekreasi oleh para pengunjung.

BAB V

KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

V.1. Konsep Perencanaan Site.

Lokasi perencanaan Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat terpilih, terletak pada kawasan bekas pelabuhan laut Ampenan dan sekitarnya. Kawasan ini merupakan kawasan pengembangan kota untuk kegiatan wisata berupa rekreasi pantai.

Potensi pantai, lautnya tenang dengan pantainya yang relatif datar. Kedalaman pantai 1-3 m pada batasan 20 m. Pasang surut pantainya mencapai limit 3 m dengan gelombang rata-rata 1 m sepanjang musim.

A. Kondisi Eksisting Site.

Site terpilih terletak di wilayah kampung Pondok Perasi bagian utara. Luas site yang digunakan sebagai lahan perencanaan dan perancangan ± 3,8 ha, arah memanjang menuju pantai dan dekat dengan sungai. Jarak dari garis pantai 50 m ke perkerasan atau bangunan permanen dan sempadan sungai 20 meter. Dasar pertimbangan :

- Untuk memperoleh orientasi view yang lebih menarik ke segala arah (pantai dan sungai).
- Dekat dengan jalan utama untuk kemudahan pencapaian ke lokasi site.

Batas site adalah sebagai berikut :

- Bagian Selatan : Perkebunan/tanah kosong.
- Bagian Utara : Sungai
- Bagian Barat : Pantai
- Bagian Timur : Jalan Raya

Dalam site dan sekitarnya, terdapat keistimewaan-keistimewaan site yang akan mempengaruhi pengolahan site. Keistimewaan tersebut antara lain :

A. Keistimewaan dalam site.

A.1. Kondisi site yang berkontur hampir rata, akan mempermudah dalam pengolahan site.

A.2. Adanya elemen-elemen vegetasi (pohon kelapa) yang dapat dimanfaatkan sebagai elemen arsitektural.

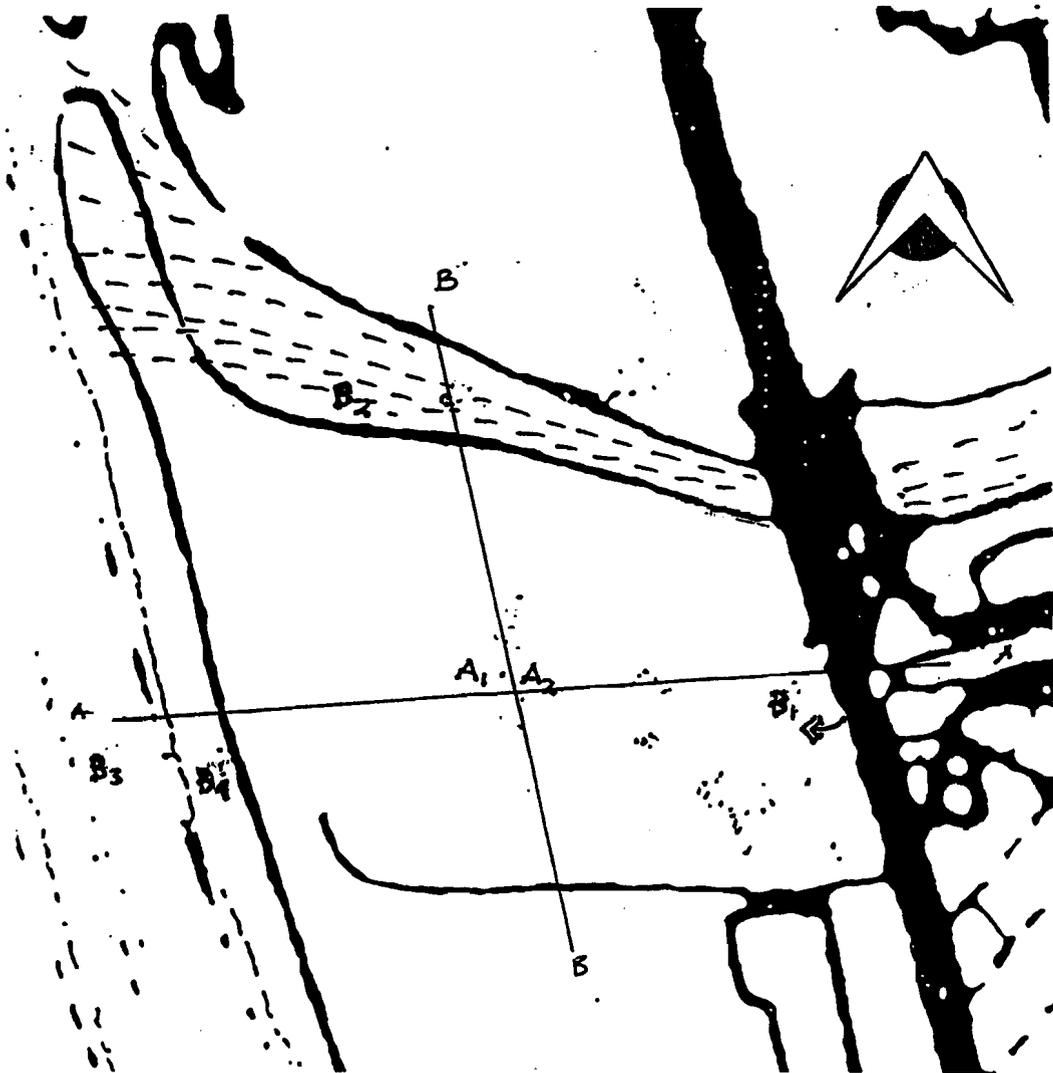
B. Keistimewaan sekitar site.

B.1. Adanya jalan utama.

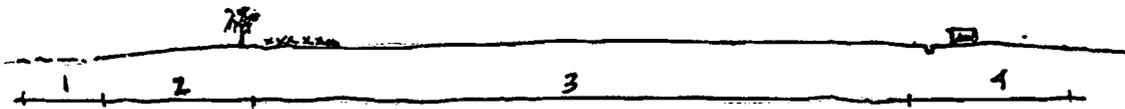
B.2. Adanya sungai.

B.3. Adanya pantai.

B.4. Adanya vegetasi dan elemen pantai lainnya, seperti pasir dan batu karang.



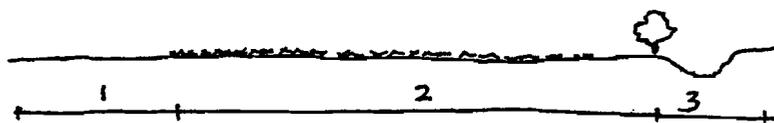
Gambar V.1. Keistimewaan Site dan Sekitarnya



Gambar V.2. Potongan Site A - A.

Keterangan :

1. Laut.
2. Pasir.
3. SITE.
4. Jalan Raya.



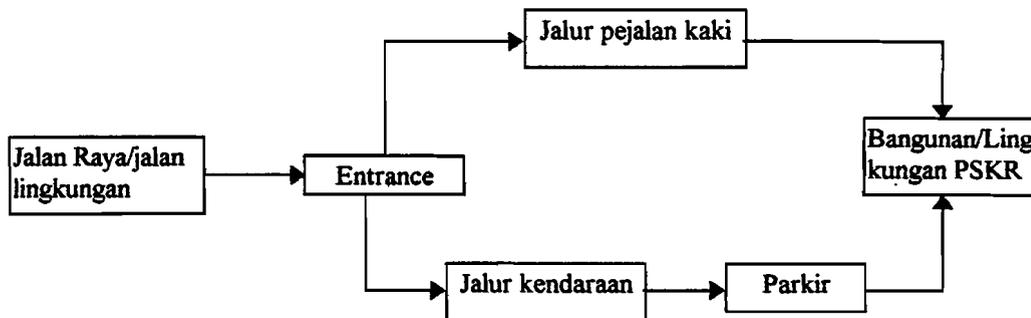
Gambar V.3. Potongan Site B - B.

Keterangan :

1. Pemukiman dan perkebunan.
2. SITE.
3. Sungai.

B. Pencapaian dan Pola Sirkulasi.

Perencanaan pencapaian menuju site berdasarkan pemisahan dengan mempertegas antara jalur kendaraan dengan jalur pejalan kaki.



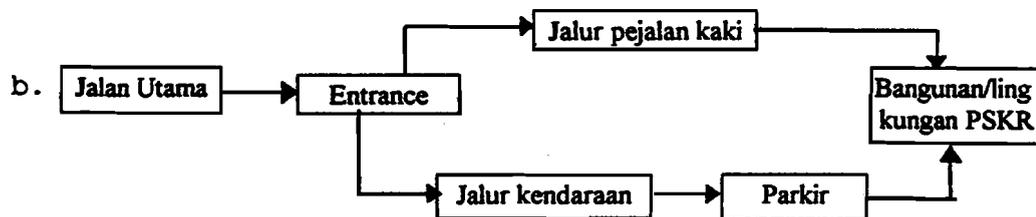
Pencapaian ke site dengan memanfaatkan 2 (dua) jalan/entrance, sehingga memungkinkan pengunjung memasuki area Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat dari dua arah, yaitu dari arah pantai, khusus untuk pejalan kaki dan jalan raya/utama. Pola sirkulasi yang dipergunakan adalah langsung, menyebar dan linier.

Dasar pertimbangan :

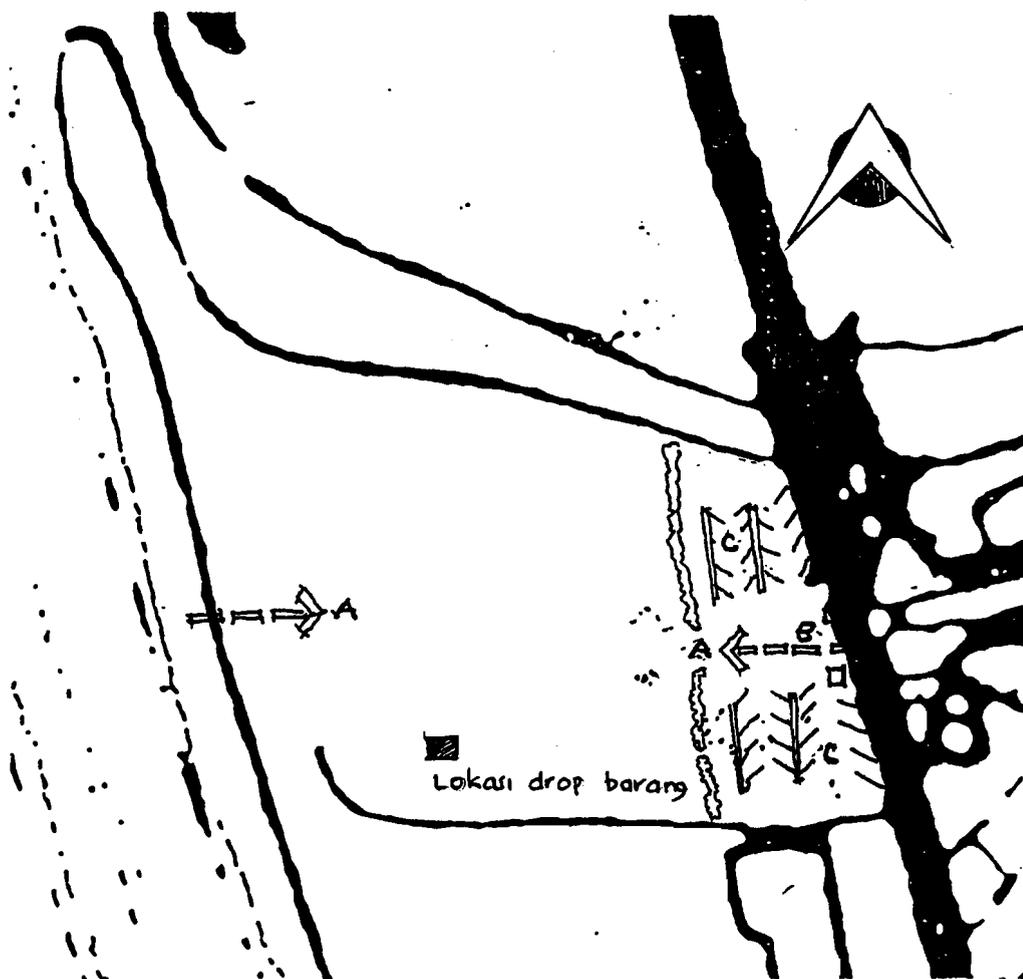
- Tingkat aksesibilitas.
- Faktor kemudahan. Letak entrance, jelas dan mudah di kenal.
- Keadaan eksisting site.

1. Pola sirkulasi ekstern merupakan sirkulasi manusia dan kendaraan bermotor dengan pencapaian langsung dari luar site ke dalam site. Pintu masuk dari arah jalan utama menggunakan pintu gerbang yang mudah dilihat para pemakai kendaraan bermotor maupun pejalan kaki, sekaligus berfungsi sebagai sign.





Pada Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat disediakan dua kantong parkir. Yang pertama sebagai fasilitas pengunjung Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat dan yang kedua sebagai area parkir pengelola dan pamakai Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat.



Gambar V.4. Pintu Masuk (entrance) ke Site.

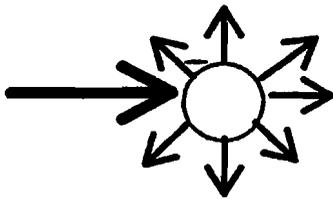
Keterangan :

- A. Arah jalan masuk (Jalan Utama dan Pantai).
- B. Pintu masuk utama.
- C. Kantong/area parkir.

2. Pola sirkulasi intern merupakan sirkulasi manusia di dalam site, terdiri dari sirkulasi menyebar dan linier.

- Pola sirkulasi menyebar.

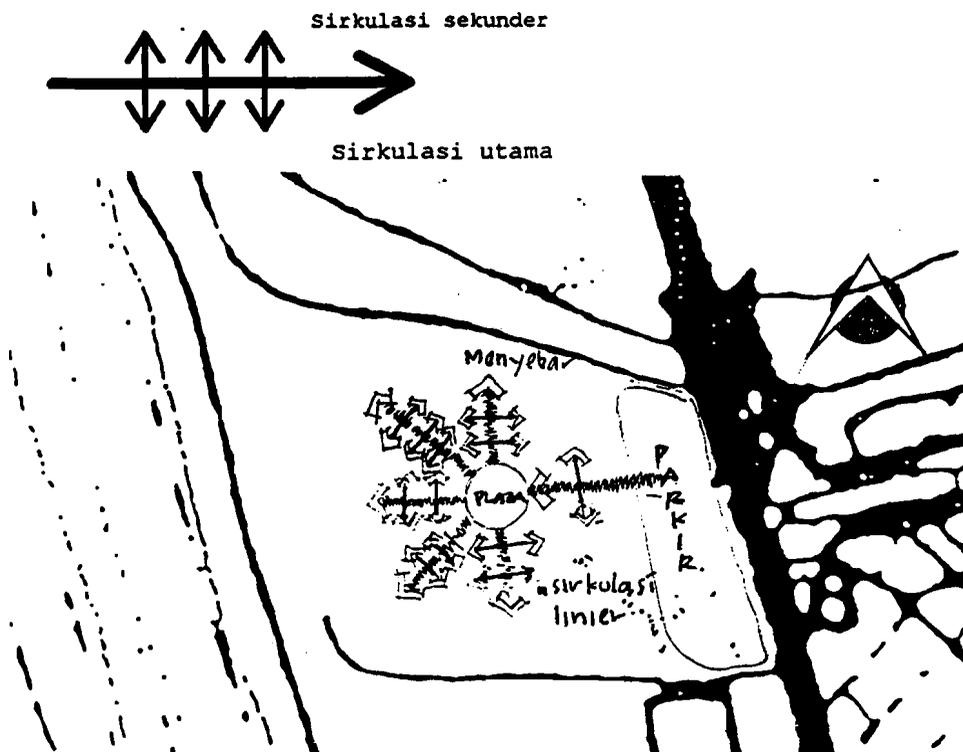
Merupakan arah pergerakan yang utama menuju plaza sebagai space penerima dan pengikat kelompok massa bangunan. Dari sini, kemudian sirkulasi menyebar menuju ke fasilitas kegiatan yang ada di Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat.



Space pengikat berupa plaza.

- Pola sirkulasi linier.

Merupakan arah pergerakan yang menghubungkan fasilitas-fasilitas kegiatan yang ada di Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat secara linier.



Gambar V.5. Pola Sirkulasi Manusia.

Sumber : Analisis Pemikiran.

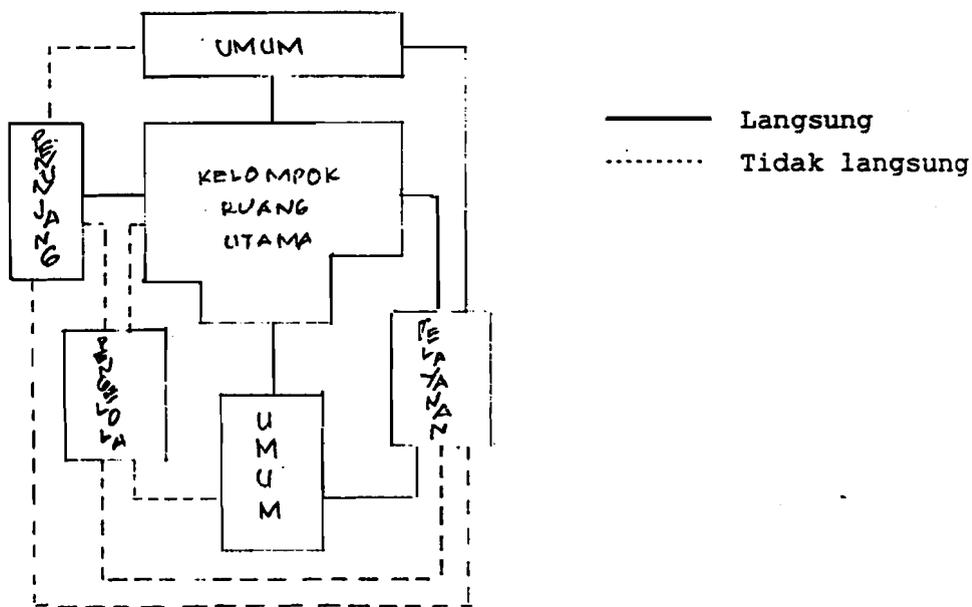
V.1. Konsep Dasar Perancangan.

V.2.1. Konsep Dasar Perancangan Ruang.

1. Pola Hubungan Ruang.

Konsep peruangan pada site didasarkan pada pengaturan pola hubungan ruang yang saling berkaitan dalam menunjang kemudahan dan kelancaran kegiatan.

Dasar pertimbangan dalam penentuan pola hubungan ruang pada site adalah pengelompokkan ruang dan tuntutan fungsional ruang. Pola hubungan ruang pada site sebagai berikut :

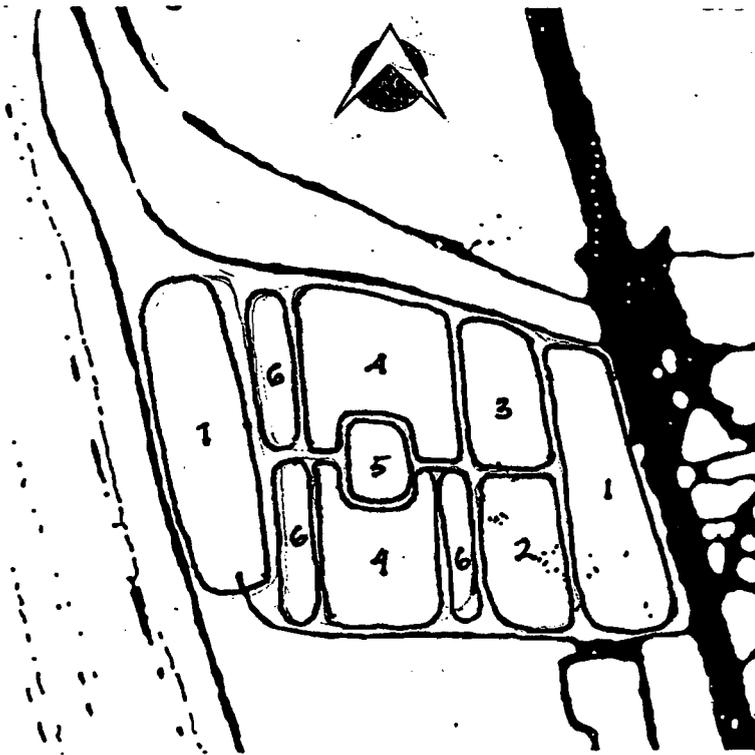


2. Penzoningan Site.

Dasar pertimbangan dalam penzoningan site untuk kegiatan dalam Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat adalah :

- Pengelompokkan kegiatan.
- Sifat kegiatan.
- Kondisi site.

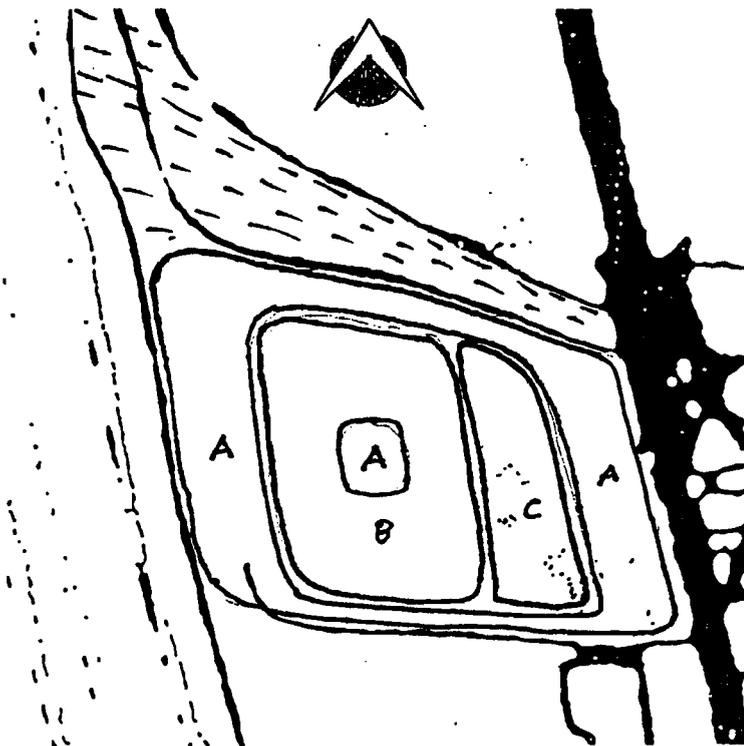
a. Penzoningan berdasarkan pengelompokkan kegiatan.



Keterangan.

1. Zone umum/Ruang terbuka (parkiran dan taman).
2. Zone Pengelola.
3. Zone Pelayanan.
4. Zone Penjualan, peragaan dan pameran.
5. Plaza.
6. Zone Penunjang.

b. Penzoningan berdasarkan sifat kegiatan.



Keterangan.

- A. Publik.
- B. Semi Privat.
- C. Privat.

Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat di Kotamadya Mataram

Adapun besaran kebutuhan ruang dan perkiraan jumlah massa bangunan yang ada berdasarkan kelompok ruang adalah :

• **Kelompok ruang umum.**

No	Macam Ruang	Besaran	Jumlah Massa
1	Area Parkir		
	• Motor	225 m ² .	-
	• Mobil	422,4 m ²	-
	• Bis	330 m ²	-
2	Plaza	400 m ²	-
3	Tempat istirahat dan gazebo	80 m ²	20
Jumlah		1457,4 m ²	20

• **Kelompok ruang utama.**

No	Macam Ruang	Besaran	Jumlah Massa
1	• Unit penjualan karya seni dan kerajinan.	420 m ² .	15
	• Unit Penjualan karya seni dan peragaan	540 m ²	45
	• Unit penjualan kerajinan dan peragaan	675 m ²	42
2	Ruang Pameran	351 m ²	3
3	Ruang Informasi	6 m ²	-
Jumlah		1992 m ²	102

• **Kelompok ruang pengelola.**

No	Macam Ruang	Besaran	Jumlah Massa
1	Ruang Pimpinan	15 m ²	-
2	Ruang Sekretaris	12 m ²	-
3	Ruang Bagian Administrasi	24 m ²	-
4	Ruang Bagian Pemasaran	24 m ²	-
5	Ruang Bagian Umum	32 m ²	-
6	Ruang Layanan Informasi PSKR	8 m ²	-
7	Ruang Rapat	36 m ²	-
8	Ruang Tamu	23,18 m ²	-
9	Ruang Tunggu/Lobby	30 m ²	-
Jumlah		204,18 m ²	-

Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat di Kotamadya Mataram

• **Kelompok ruang pelayanan.**

No	Macam Ruang	Besaran	Jumlah Massa
1	Ruang P3K	24 m ²	-
2	Ruang Perlengkapan Teknis Bangunan	25 m ²	-
3	Ruang Keamanan dan Pemeliharaan	24 m ²	-
4	Gardu jaga	36 m ²	6
5	Gudang	30 m ²	-
6	Lavatori	8 m ²	-
7	Ruang Genset	16 m ²	1
8	Ruang Pompa	9 m ²	1
Jumlah		199	8

• **Kelompok ruang penunjang.**

No	Macam Ruang	Besaran	Jumlah Massa
1	Musholla	79 m ²	3
2	Lavatori umum	72 m ²	4
3	Kafetaria/restoran	240 m ²	6
4	Telepon Umum	24 m ²	4
5	Bank/money changer	80 m ²	2
Jumlah		495 m ²	19

Jumlah kebutuhan besaran ruang untuk seluruh bangunan pada Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat adalah :

• Jumlah luasan ruang = 4347,58 m² .

• Ditambah 30% untuk sirkulasi dan servis.

Jadi jumlah totalnya untuk besaran ruang yang dibutuhkan adalah 5651,854 m²

Luasan Site = 3,8 ha atau 38.000 m².

Sisa luasan site 38.000 - 5651,854 = 32.348,146 m².

Sisa luasan site dimanfaatkan untuk ruang terbuka, yaitu area sirkulasi dan pertamanan dalam lingkungan Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat.

KDB = 40%.

KLB = 60%.

3. Persyaratan Ruang.

Konsep persyaratan ruang pada perancangan Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat meliputi pencahayaan dan penghawaan.

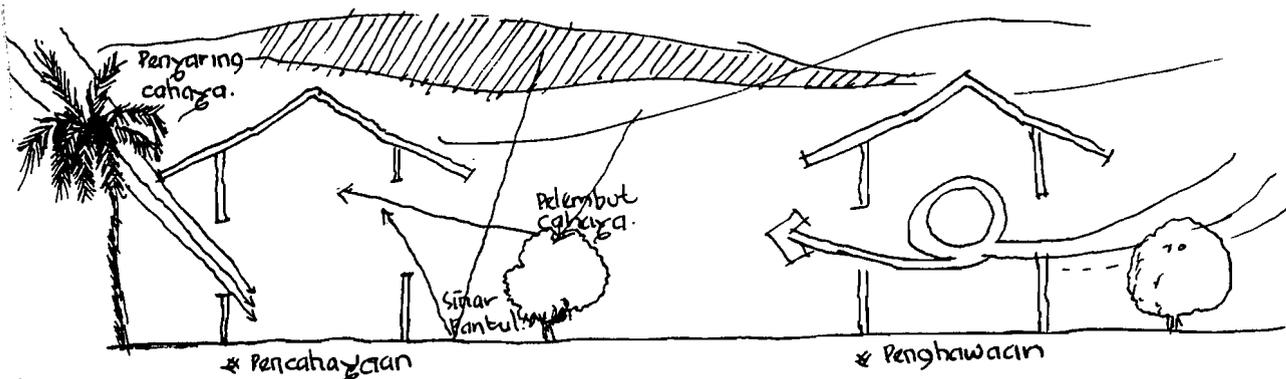
- Pencahayaan.

Pencahayaan alami dimanfaatkan seoptimal mungkin pada siang hari dengan memperhatikan orientasi matahari, pembatasan sinar dan pantulan sinar. Pemanfaatan pencahayaan alami ini diatur agar tidak terjadi silau dengan meletakkan lebih banyak bukaan di sebelah utara atau selatan untuk menghindari sinar langsung. Bukaan di sebelah timur atau barat diharapkan dapat menyaring atau membatasi sinar yang masuk dengan tumbuhan atau melebarkan tritisan.

Sedangkan pencahayaan buatan dimanfaatkan pada waktu tertentu, apabila pencahayaan alami tidak mampu lagi. Pada malam hari, pencahayaan buatan lebih banyak digunakan pada penataan penerangan ruang luar.

- Penghawaan.

Pada penghawaan, dimanfaatkan potensi alam seoptimal mungkin. Pada bangunan dapat dilakukan dengan cara memperbanyak pembukaan ruang, berupa jendela/ventilasi maupun ruang terbuka/teras disekitarnya. Faktor penghawaan alami ini diatur agar udara dalam ruang dapat mengalir dengan baik atau tidak terjadi *cross ventilation*. Sedangkan penghawaan buatan seperti penggunaan AC, dimanfaatkan pada ruang-ruang tertentu, misalnya pada ruang pimpinan dan ruang rapat.



Gambar V.6. Pencahayaan dan Penghawaan

Sumber : analisis pemikiran

V.2.2. Konsep Dasar Fisik Bangunan.

Perancangan ungkapan fisik bangunan yang ada pada Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat mempertimbangkan beberapa aspek, yaitu :

- Kesesuaian dengan corak dan ciri khas arsitektur tradisional Lombok, terutama yang berkaitan dengan penerapan bentuk atap dan bahan atap yang digunakan pada tiap bangunan.
- Bangunan diharapkan dapat menimbulkan kesan tradisional daerah Lombok dengan mengaplikasikan bentuk massa, orientasi dan tata letak bangunan.

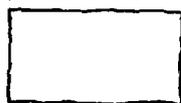
A. Bentuk Massa Bangunan.

Bentuk dasar ruang menggunakan bentuk dasar segiempat yang diaplikasikan dari bentuk denah bangunan tradisional. Bentuk ini dapat dimodifikasi dengan pengurangan dan penambahan untuk mendapatkan variasi bentuk yang disesuaikan dengan fungsi ruang, misalnya pada bangunan pengelola dan kelompok bangunan pelayanan. Hal terpenting adalah esensi dan identitas bentuk dasar bangunan tradisional tidak hilang, yaitu bentuk persegiempat.

Bentuk Dasar Denah
Bangunan Tradisional



Bujur Sangkar.



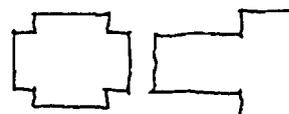
Persegiempat



Variasi Bentuk Denah
Bangunan PSKR
Sesuai Bentuk Asli.



Modifikasi Bentuk
Denah



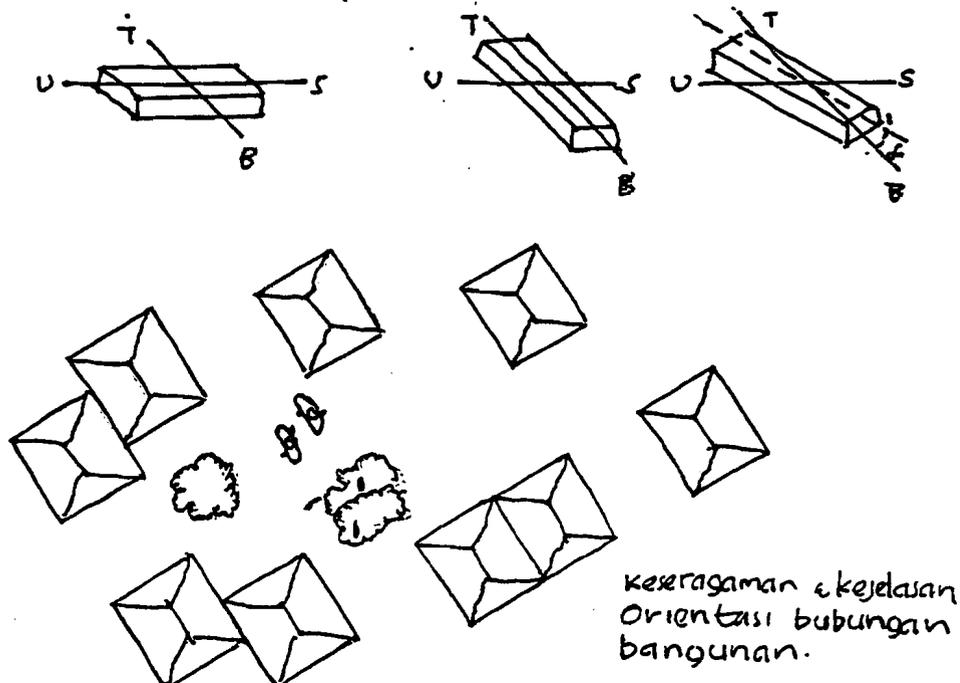
Gambar V.7. Bentuk Dasar Bangunan.

Sumber. Analisis pemikiran.

B. Orientasi dan Tata Letak Bangunan.

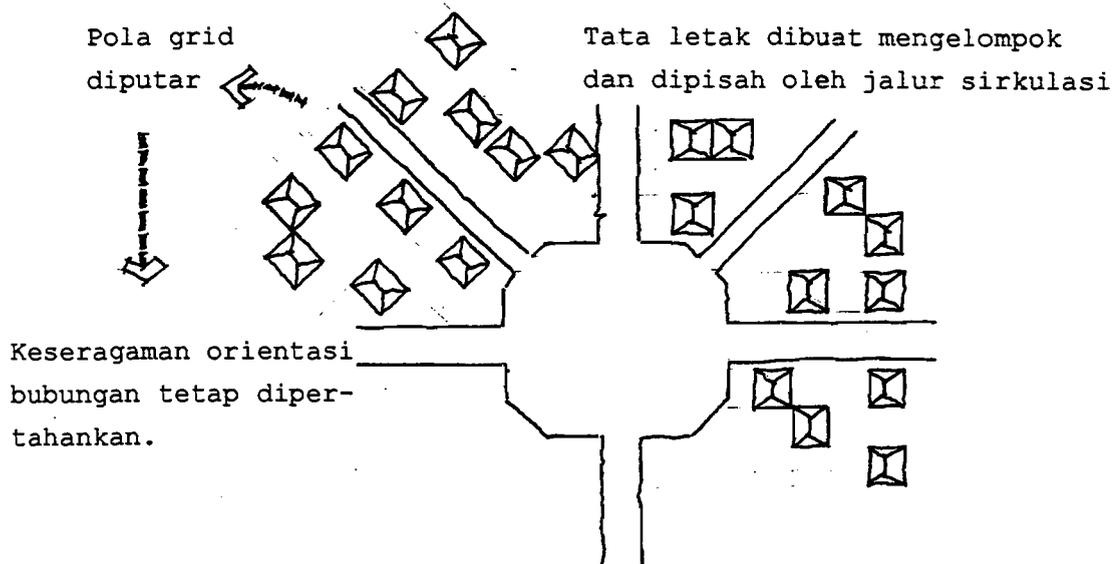
Orientasi bangunan pada Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat ditransformasikan dari orientasi pada pemukiman tradisional, dilakukan sesuai orientasi asli maupun dimodifikasi untuk menciptakan orientasi yang dinamis. Penekanan keseragaman orientasi bubungan ini, diterapkan terutama pada kelompok ruang utama seperti pada unit-unit penjualan dan peragaan serta pameran. Dasar pertimbangannya, jumlah massa bangunan yang banyak. Hal ini juga tidak menutup kemungkinan untuk diterapkan pada unit kelompok bangunan yang lain.

Tata letak yang mempunyai keseragaman fungsi pada grid-grid tertentu yang terpisah dan mengelompok yang mencerminkan gubuk, ditransformasikan pada Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat dimodifikasi dengan pengaturan pola grid, baik dengan pengurangan dan penambahan maupun dibuat terpisah dan diputar untuk menciptakan tata letak yang lebih dinamis dan rekreatif dengan tetap mempertahankan keseragaman dan kejelasan orientasi. Dalam hal ini keseragaman orientasi bubungan atap.



Gambar V.8. Variasi Orientasi Massa Bangunan.

Sumber : Analisa Pemikiran.



Gambar V.9. Tata Letak Massa Bangunan.

Sumber : Analisis Pemikiran.

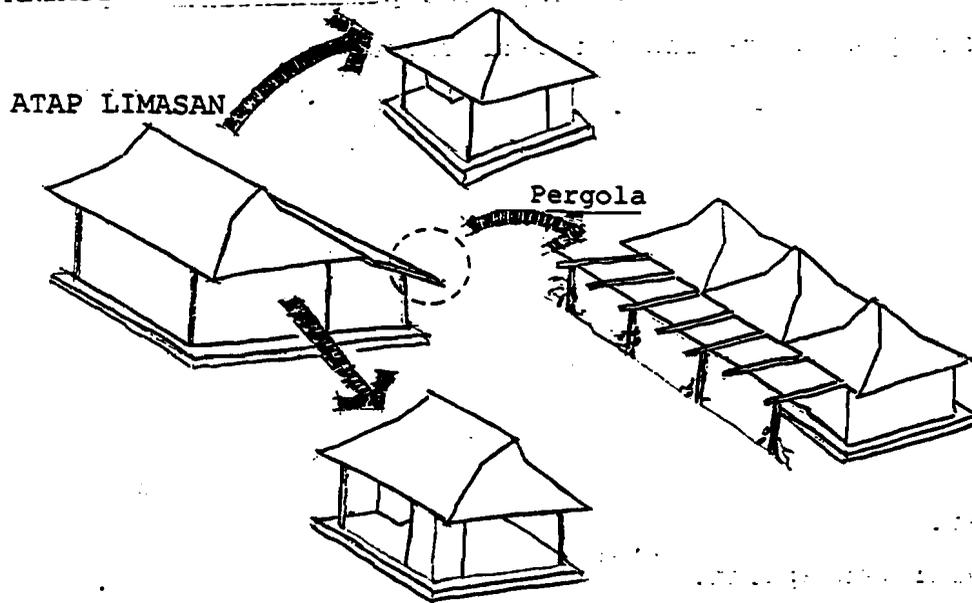
C. Ungkapan Fisik Bangunan.

Ungkapan fisik atau penampilan bangunan diaplikasikan dari bentuk atap bangunan tradisional yang disesuaikan dengan fungsinya. Bahan atap disesuaikan dengan bahan aslinya dari alang-alang yang dikombinasikan dengan plastik atau aluminium foil sebagai pelapis untuk menghindari bocor sehingga tetap tercermin kesan tradisional pada bangunan sebagai pemberi citra visual.

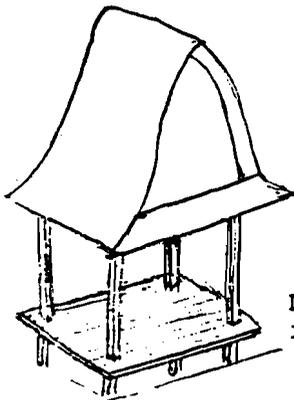
- Atap limasan diaplikasikan pada unit/kelompok kegiatan utama seperti unit/toko peragaan dan penjualan, kelompok kegiatan pelayanan serta gazebo dengan pertimbangan kemudahan struktur dan pengembangan dan merupakan bentuk dominan dalam pemukiman tradisional.
- Atap lumbung diaplikasikan pada kelompok kegiatan penunjang seperti tempat istirahat dengan pertimbangan bahwa lumbung selain sebagai tempat penyimpanan, dibagian bawah juga difungsikan sebagai tempat istirahat (berugak).
- Atap tajug diaplikasikan pada musholla karena kesamaan fungsi sebagai tempat ibadah.

- Atap kombinasi antara atap limasan dengan atap kodong diaplikasikan pada kelompok bangunan pengelola dan penunjang serta kegiatan utama pada ruang pameran untuk mendapatkan variasi bentuk.

VARIASI TAMPILAN ATAP



ATAP LUMBUNG



Dimanfaatkan sebagai tempat istirahat (duduk/santai)

Gambar V.10. Variasi Bentuk Atap Bangunan.

Sumber : Analisi pemikiran.

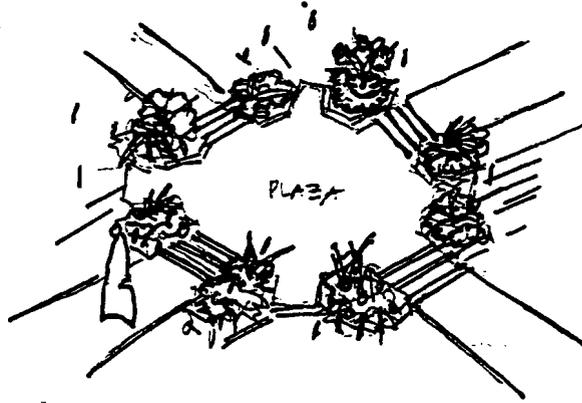
D. Pola Ruang Luar

Guna menciptakan lingkungan fisik yang berhasil dalam menunjang kegiatan yang ada, maka dibutuhkan pola ruang pengikat dalam tapak sebagai pendukung penampilan bangunan.

Konsep yang digunakan adalah dengan pengadaan ruang terbuka dalam tapak yang dimanfaatkan sebagai plaza, pertamanan dan area sirkulasi dengan pemanfaatan unsur-unsur alami dan buatan sebagai pencipta suasana rekreatif dalam lingkungan Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat.

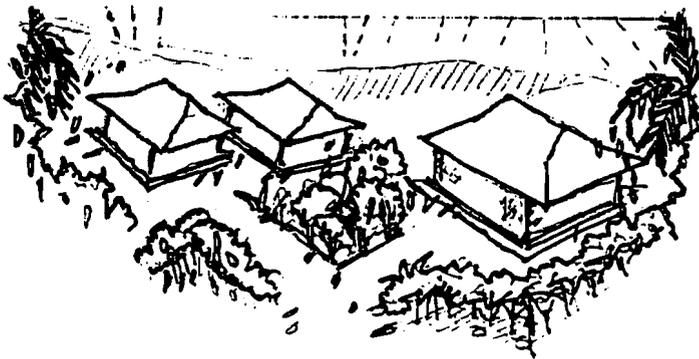
a. Plaza, merupakan ruang terbuka yang berfungsi sebagai :

- Space penerima.
- Space pengikat massa bangunan.



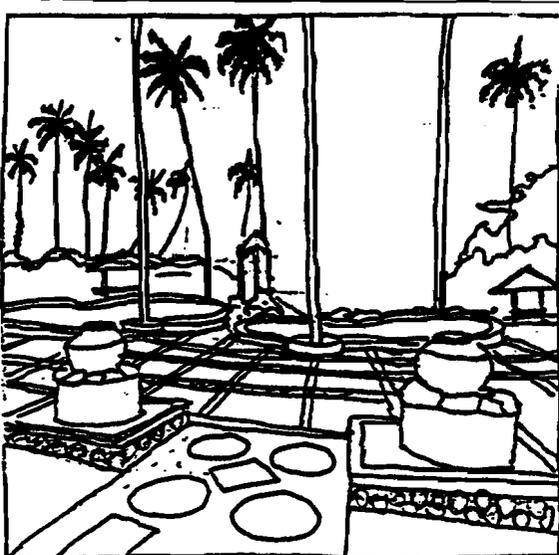
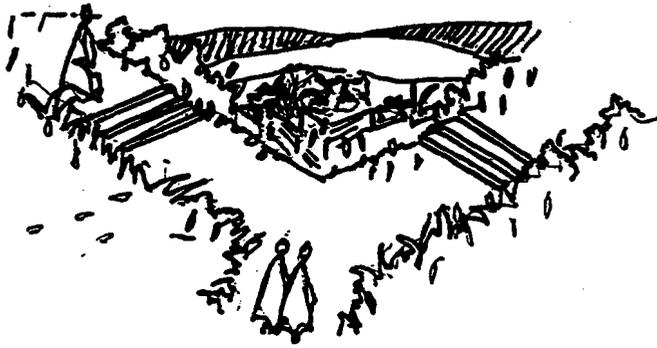
b. Pertamanan.

- Memberi suasana keindahan dan kenyamanan pemandangan.
- Sebagai penyejuk dan melindungi dari cuaca.



c. Area sirkulasi.

- Sebagai jalur pencapaian.
- Sebagai penghubung kegiatan.

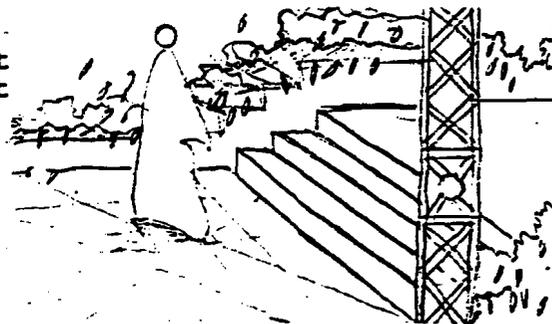
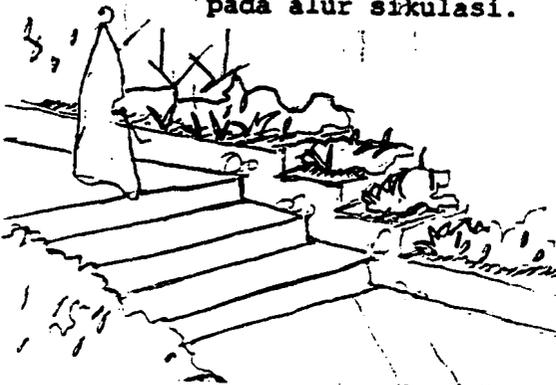


Memasukkan unsur alami ;
tumbuhan, batuan (batu karang
dan pasir) dan air untuk
menciptakan suasana rekreatif

Memasukkan unsur buatan ;
Berupa hasil karya seni dan
kerajinan seperti gerabah dan
patung sebagai hiasan taman.

Perbedaan tekstur sebagai variasi
arah pergerakan.

Perbedaan ketinggian untuk
menghindari kesan monoton
pada alur sirkulasi.



Merangsang pergerakan
menuju suatu tempat.

Adanya hubungan visual
antara ruang yang satu
dengan lainnya.

- Adanya hierarki ruang
- Kesan lapang dan intim

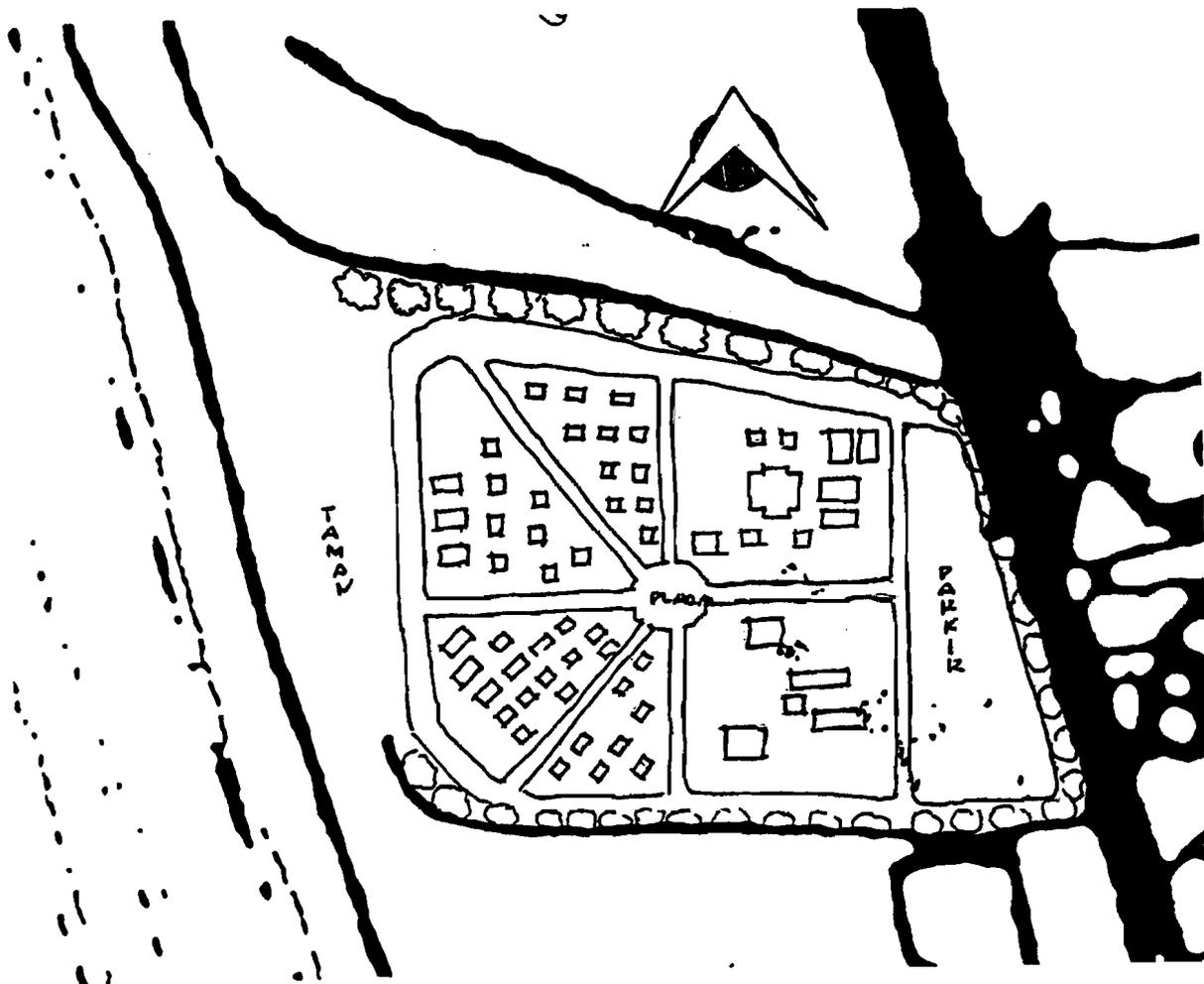
Gambar V.11. Pemanfaatan Unsur Alami dan Buatan pada Tapak.

Sumber : Analisis Pemikiran.

E. Pola Gubahan Massa.

Konsep pola gubahan massa bangunan Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat didasarkan pada pengelompokan kegiatan yang ada dengan pola massa yang sederhana.

Gubahan massa pada Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat memakai gubahan massa grid dengan mempertimbangkan kesesuaian dengan pola hubungan kegiatan, orientasi dan tata letak massa bangunan pada site dengan KDB 40% dan KLB 60%. Untuk menciptakan kesatuan antar kelompok bangunan diciptakan suatu ruang pengikat berupa plaza sebagai space penerima.



Gambar V.12. Pola Gubahan Massa.

Sumber : Analisis Pemikiran.

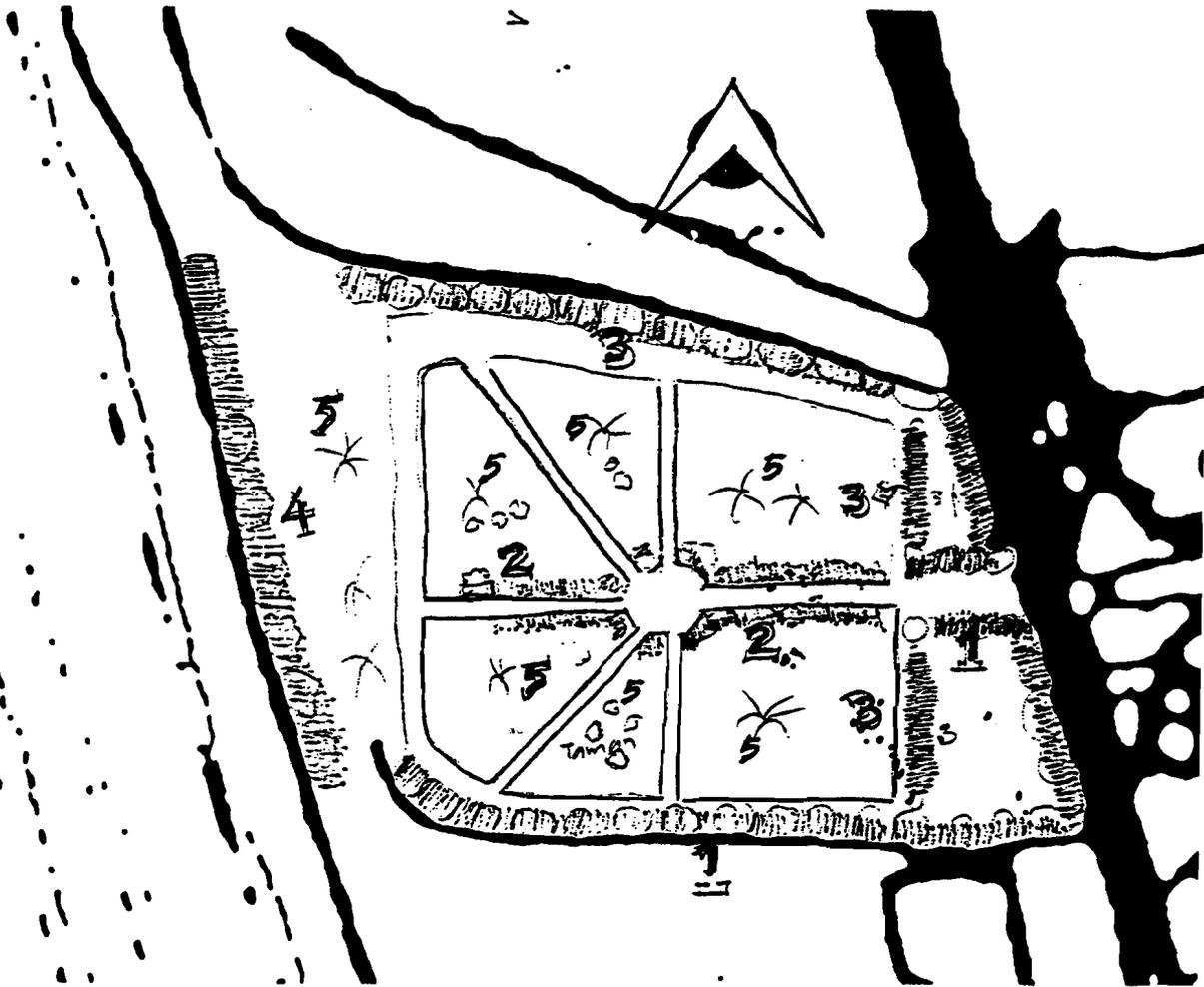
F. Pola Vegetasi

Vegetasi merupakan elemen lingkungan yang terpenting, bukan cuma sebagai elemen estetika saja, melainkan juga sebagai pengarah/orientasi sirkulasi, pelindung dan pembentuk suasana (iklim mikro). Untuk itu konsep perancangan pola vegetasi pada kawasan adalah :

- Menciptakan arah/orientasi sirkulasi dari entrance ke bangunan Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat. Vegetasi/pohon yang digunakan adalah cemara pantai. Pohon ini diambil dari luar lokasi. Pertimbangannya, pohon ini mempunyai bentuk yang bagus sebagai pengarah dan pelindung pejalan kaki.
- Mendukung suasana/kegiatan yang ada di dalam kawasan, yaitu peneduh atau pelindung. Vegetasi yang digunakan adalah pohon kelapa. Diletakkan di sekitar taman dan plaza serta diantara unit bangunan.
- Sebagai pelindung bangunan dan menciptakan iklim mikro yang nyaman dari sinar matahari dan angin. Vegetasi yang digunakan adalah pohon yang berdaun rimbun seperti pandan pantai yang diletakkan di sekitar pinggir pantai sebagai barrier angin laut, pohon kelapa sebagai pelindung dari sinar matahari serta pohon waru sebagai pelindung bunyi dan polusi.
- Sebagai hiasan/estetika, memanfaatkan pohon perdu yang ada disekitar lokasi maupun didatangkan dari luar.

Untuk memberi suasana yang teduh dan segar,, vegetasi diperbanyak disekitar taman, plaza dan sekitar bangunan. Dalam penataan vegetasi tidak menghalangi pemandangan ke arah pantai.





Gambar V.13. Pola Vegetasi.

Sumber : Analisis Pemikiran.

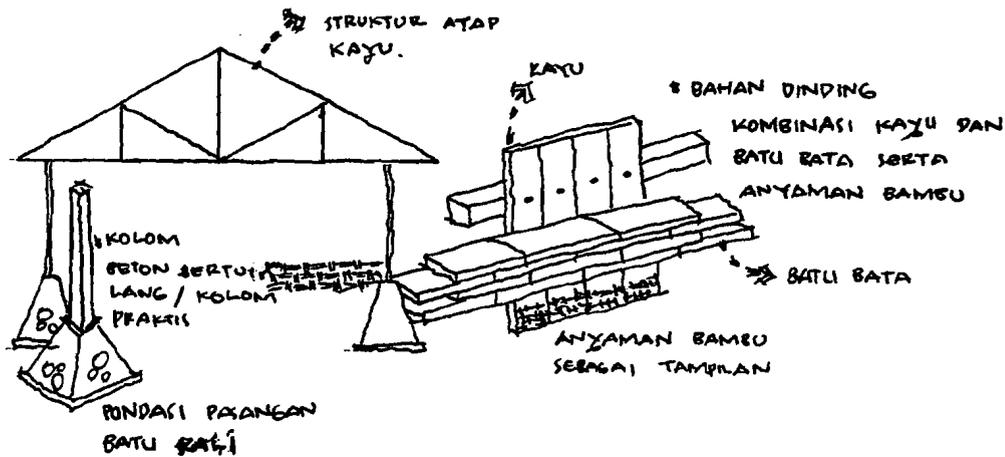
V.3. Konsep Dasar Persyaratan Teknis.

V.3.1. Sistem Struktur.

Sistem struktur bangunan mempertimbangkan kemudahan struktur dan kesesuaian dengan bentuk bangunan.

- Struktur rangka atap menggunakan kayu dengan penutup atap dari alang-alang dan dikombinasi dengan atap genteng atau sirap pada beberapa bangunan lainnya yang disesuaikan dengan persyaratan fungsi ruang.
- Struktur pengisi untuk dinding menggunakan batu bata yang dikombinasi dengan kayu atau anyaman bambu sebagai partisi atau pelapis dinding.

- Pondasi menggunakan pasangan batu kali dengan struktur utama menggunakan beton bertulang atau kolom praktis.



Gambar V.14. Sistem Struktur.

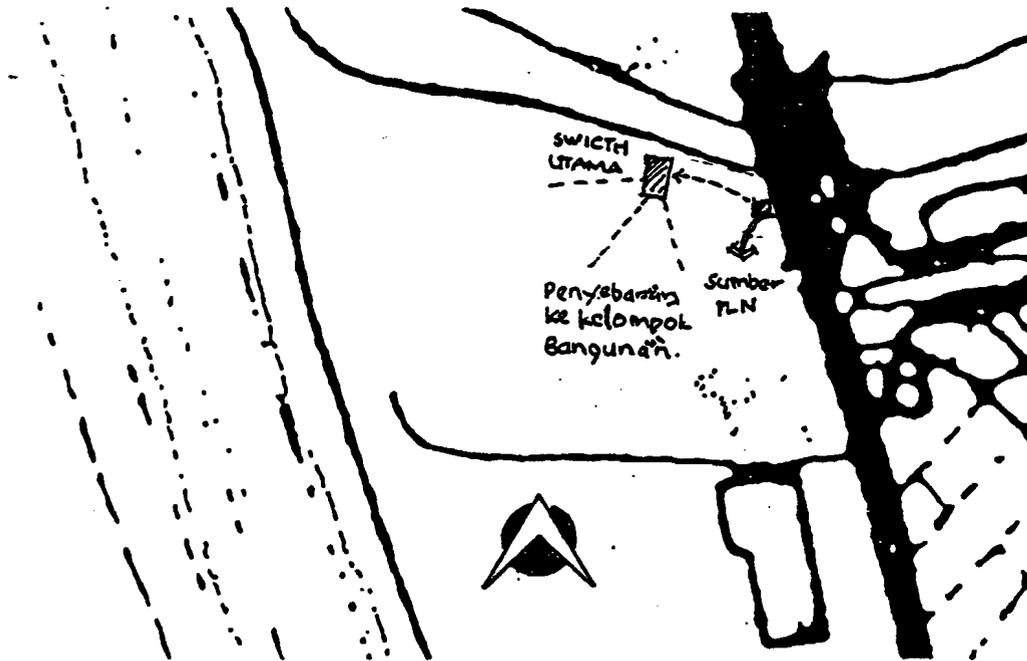
Sumber : Analisis Pemikiran.

V.3.2. Konsep Utilitas Bangunan.

Sistem utilitas seperti jaringan air (air bersih dan air kotor), listrik, sistem komunikasi dan pemadam kebakaran digunakan menurut keperluannya, agar dapat menunjang fungsi bangunan dan kegiatan lainnya.

• Jaringan Listrik

Instalasi listrik penerangan, sumber utama dari PLN dengan genset sebagai cadangannya. Menggunakan automatic transfer switch untuk mentransfer listrik dari genset apabila saluran listrik dari PLN ada pemadaman. Sumber utama dari PLN dan perletakan genset terdapat pada zone pelayanan yang kemudian disebar keseluruh unit kegiatan berdasarkan pengelompokkan massa bangunan.

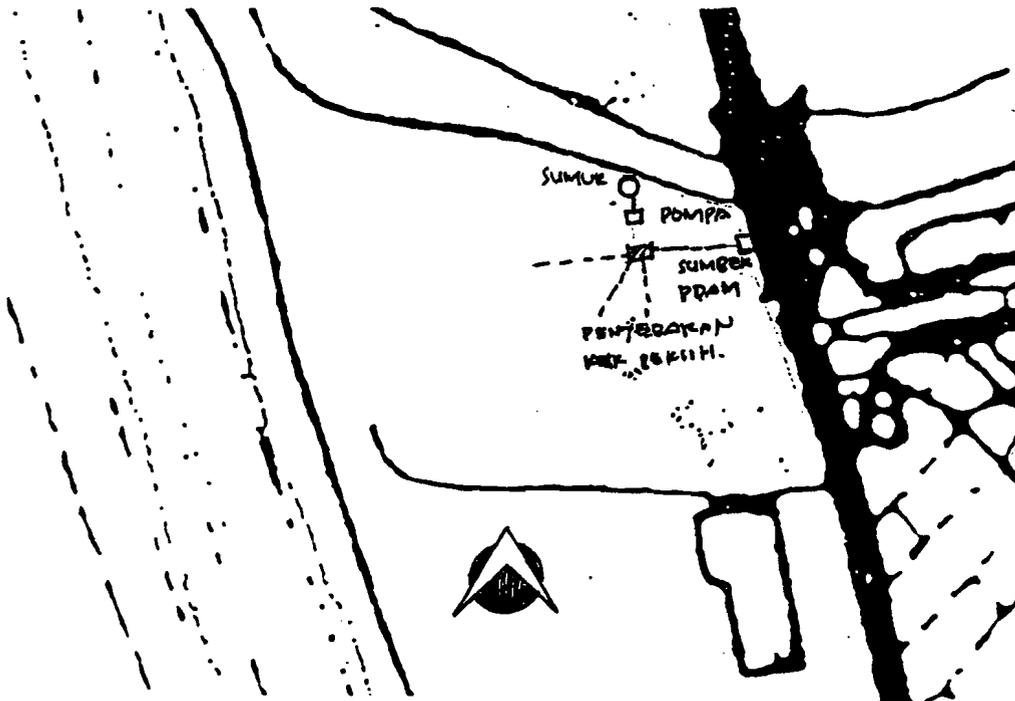


Gambar V.15. Jaringan Listrik.

Sumber : Analisis pemikiran.

- Jaringan Air Bersih

Jaringan air bersih bersumber utama dari PDAM dan sumur.



Gambar V.16. Jaringan Air Bersih.

Sumber : Analisis Pemikiran.

- Jaringan air kotor dan kotoran
 - a. Air kotor dari dapur dan lavatori dibuang ke sumur peresapan melalui jaringan tertutup, dan pada jarak tertentu diberi bak pengontrol.
 - b. Kotoran dari WC, masuk ke septictank diteruskan ke sumur peresapan dengan jaringan tertutup pada jarak tertentu diberi bak pengontrol.
 - c. Air hujan langsung dibuang ke riol lingkungan atau ke sumur peresapan air hujan.

Perletakkan sumur peresapan maupun septictank didasarkan pada pengelompokan massa bangunan untuk menghindari terjadinya saluran yang cukup panjang.
- Jaringan Komunikasi

Untuk komunikasi intern menggunakan intercom yang khusus digunakan pada ruang pengelola untuk hubungan antar pengelola, sedangkan untuk komunikasi ekstern menggunakan fasilitas telepon.
- Jaringan Pembuangan Sampah

Sampah yang terdapat pada tiap-tiap bak sampah yang ada pada setiap unit bangunan dapat dikumpulkan pada bak penampungan sementara untuk kemudian di angkut ke pembuangan akhir oleh dinas kebersihan kota.
- Sistem Proteksi Kebakaran

Menggunakan sistem tabung pemadam api dan sistem hidrant yang diletakkan pada tempat-tempat yang strategis yang dapat menjangkau ke tiap-tiap unit kelompok bangunan.

DAFTAR PUSTAKA

BAPPEDA DATI I NTB, Data Pokok Pembangunan Daerah NTB.

Ching, DK, Francis, Arsitektur; Bentuk, Ruang Dan Susunannya, Erlangga, Jakarta 1991.

Dinas Pariwisata DATI I NTB, Pariwisata Dalam Angka 1997.

Ernst Neufert, Data Arsitek, Jilid I & II, Erlangga, Jakarta 1993.

Hendraningsih dkk, Peran, Kesan Dan Pesan Bentuk Arsitektur, Djambatan, Jakarta, 1985.

Laporan ANTARA II (Laporan Akhir Sementara II) Tahun Anggaran 1994/1995, Penyiapan Pembangunan Prasarana Kota Mataram.

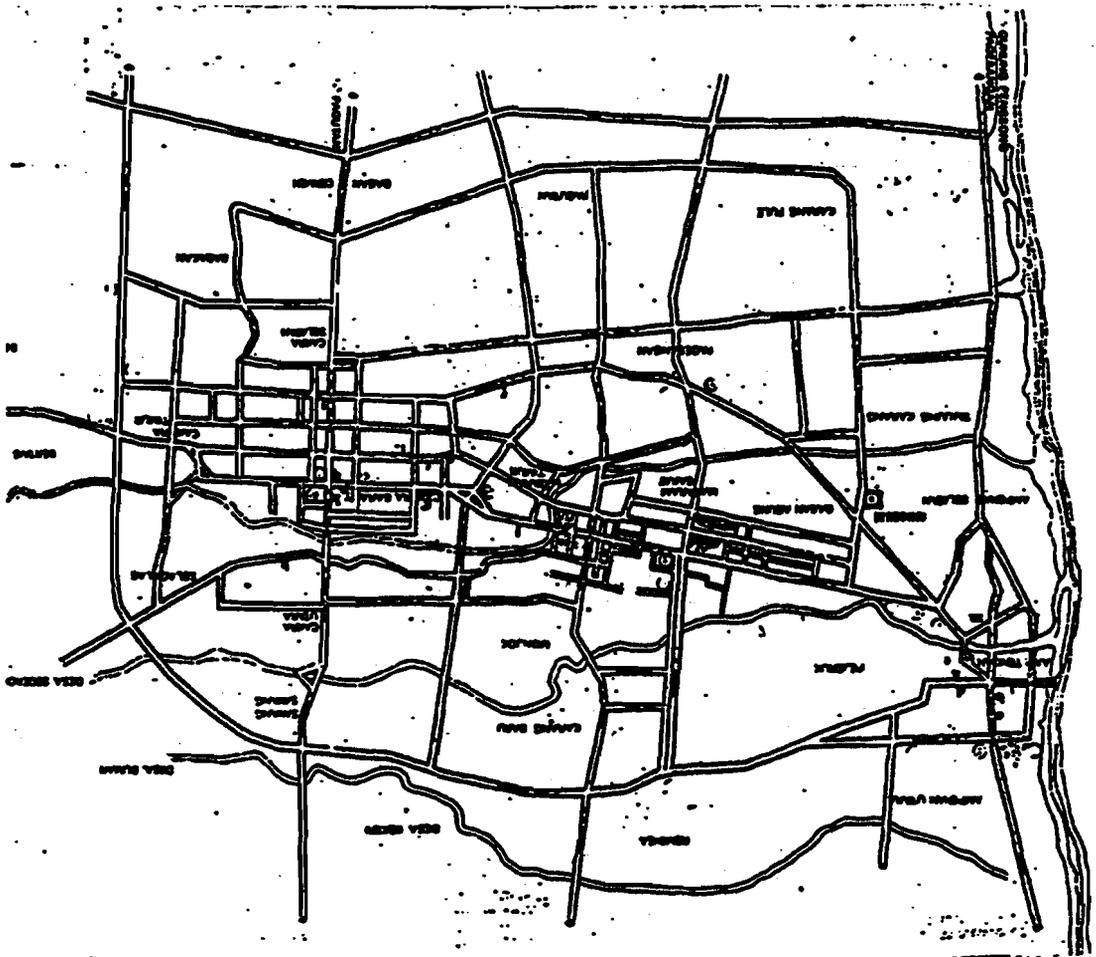
Poerwadarminta, W.J.S Kamus Umum Bahasa Indonesia, Balai Pustaka, 1984.

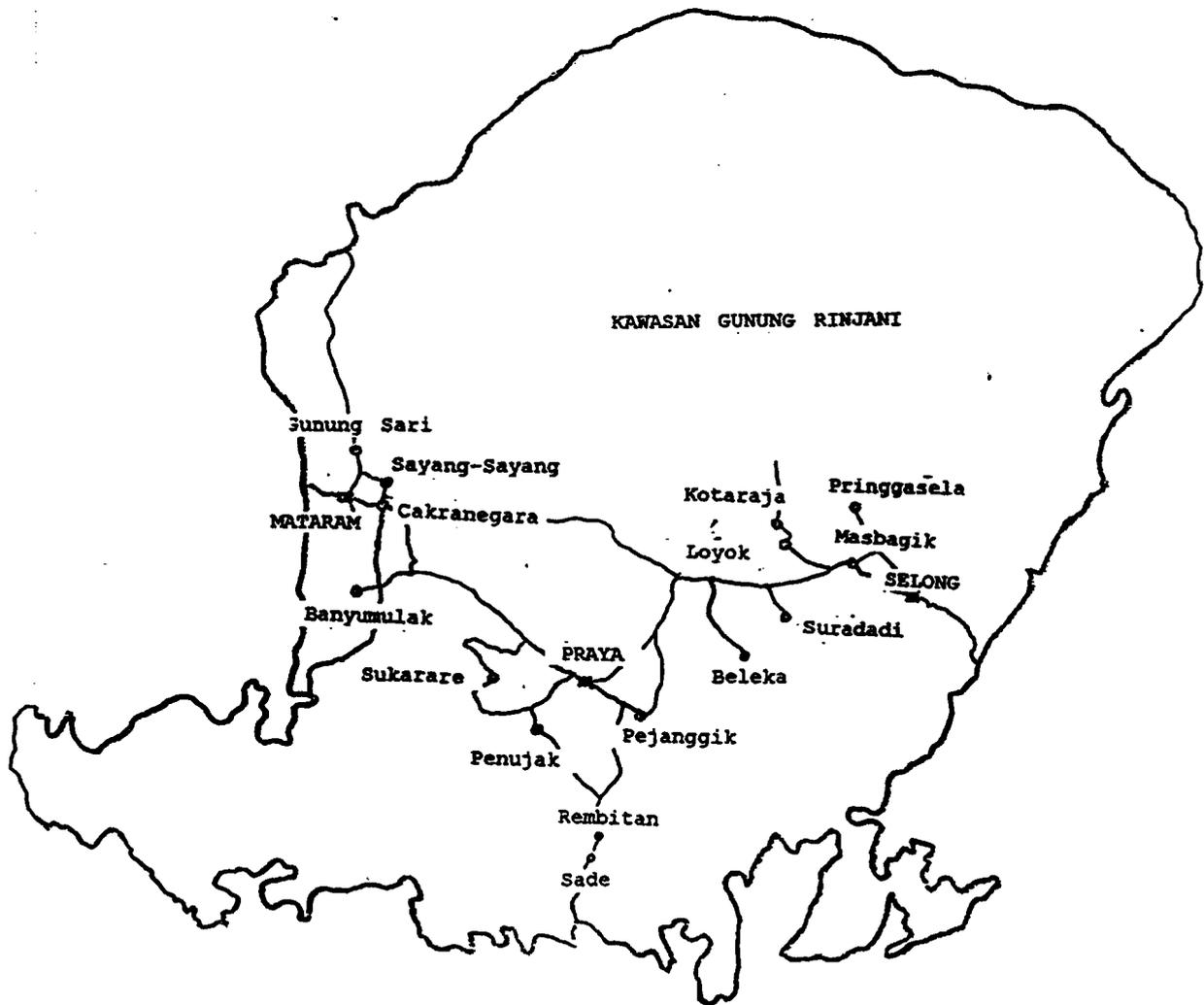
Robert GH, Design For Human Behavior, 1993.

Salam, Solichin, Lombok Pulau Perawan - Sejarah Dan Masa Depan, Kuning Mas, Jakarta, 1992.

Wiryadi, Sistem Pemasaran Dan Peranannya Dalam Ekonomi, Widya Pura, 1980.

PETA KOTAMADYA MATARAM





1.1.1 Lokasi Sentra-Sentra Kerajinan di P.Lombok.