

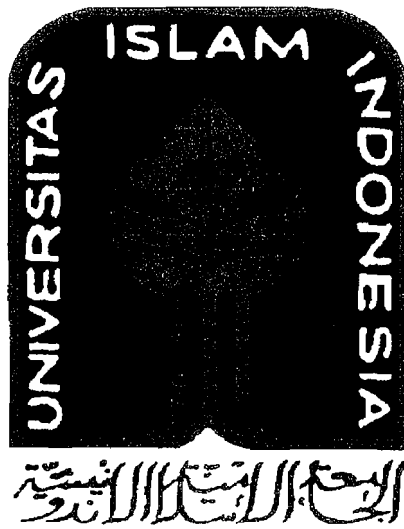
PERPUSTAKAAN FTSP UNY	
HARAPAN	
TGL TERIMA :	4 Agustus 2005
NO. JUDUL :	001523
NO. INV. :	5120001523001
NO. INDUK :	

TUGAS AKHIR

REDESAIN PASAR SENI DAN KERAJINAN DI LAMPUNG

Menciptakan Pasar Seni dan Kerajinan yang Fleksibel Terhadap Karakteristik Seniman dan Kontekstual Terhadap Tipologi Arsitektur Bangunan Tradisional Lampung

12
711 658
Yun
r
1



xvii, 96p, lang. bibl. 88

Oleh :

MIRZA YUNIZAR
00 512 131

pasar seni

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

REDESAIN PASAR SENI DAN KERAJINAN DI LAMPUNG

Menciptakan Pasar Seni dan Kerajinan yang Fleksibel Terhadap
Karakteristik Seniman dan Kontekstual Terhadap
Tipologi Arsitektur Bangunan Tradisional Lampung



Disusun oleh :

MIRZA YUNIZAR
00 512 131

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
2004

LEMBAR PENGESAHAN

REDESAIN PASAR SENI DAN KERAJINAN DI LAMPUNG

**Menciptakan Pasar Seni dan Kerajinan yang Fleksibel Terhadap
Karakteristik Seniman dan Kontekstual Terhadap
Tipologi Arsitektur Bangunan Tradisional Lampung**



Ir. H. Supriyanta. M.Si

Mengetahui

Jurusan Teknik Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan
Universitas Islam Indonesia
Mengetahui Ketua Jurusan

(Ir. Revianto Budi Santoso, M. Arch)

HALAMAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Jadikan Karyamu Yang Terbaik

Dengan segenap jiwa raga , tanpa ada paksaan dari siapapun,dan
dengan menyebut nama Allah yang maha pengasih lagi maha penyayang...
Saya persembahkan laporan ini kepada...

Ibunda & Ayahanda tercinta.....(Munzir. Ab & Sriwati)

Terimakasih atas semua do'a, dukungan ,perhatian, kasih sayang dan juga pengorbanan Ibunda & Ayahanda nan tulus ikhlas, karena semua itu anakmu bisa mencapai gelar sarjana (S.T) ini. Mohon do'a Ayah Bunda agar tercapai semua apa yang ananda cita-citakan, semoga ananda menjadi anak yang soleh dan berbakti kepada kedua orang tua

Keluarga Besar B@nyu Bening

Ibu bapak..., terimakasih atas bimbingan kalian, kini saya sudah menjadi seorang sarjana,
Doakan kami agar menjadi anak yang soleh dan berbakti.
Irwan S.T, Tites S.F, Fatur S.T, Wendi S.T, Amien S.T, Bedoel S.F, Apt Dian S.T,
Akhirnya saya bisa bergabung bersama kalian, mari kita lanjutkan perjuangan ini, masa depan masih jauh menantang kita.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb...

Alhamdulillah wasyukurilah, segala puji kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan taufiq dan hidayah-Nya kepada penulis, sehingga atas rahmat dan ridho-Nya penyusun dapat menyelesaikan *laporan perancangan* yang berjudul **“Redesain Pasar Seni Dan Kerajinan Di Lampung”**.

Laporan perancangan ini dilaksanakan sebagai salah satu syarat untuk menempuh jenjang strata satu (S-1) di jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia, Jogjakarta.

Penulis menyadari bahwa telah banyak pihak yang telah memberikan bantuan, untuk itu penulis mengucapkan banyak terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya atas bimbingan, nasehat, masukan, gagasan, pendapat dan saran serta dorongan moril yang diberikan hingga terselesaikannya laporan ini. Penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bpk Ir. Revianto Budi Santoso, M. Arch selaku Ketua Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia.
2. Bpk Ir. H. Supriyanta. M.Si selaku dosen pembimbing, terima kasih atas bimbingan, arahan serta kritik dan sarannya.

3. Para karyawan dan staff Jurusan Arsitektur, fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia atas pelayanannya yang telah diberikan selama ini.
4. Rekan-rekan angkatan '00 atas persahabatannya selama ini
5. Teman-teman kost Banyu Bening di Candi Karang atas kebersamaannya
6. Pihak-pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, atas semua bantuan yang diberikan baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari bahwa perencanaan dan penulisan laporan ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan yang semuanya disebabkan oleh keterbatasan penulis. Oleh karena itu penulis membuka diri terhadap segala saran, kritik, pendapat maupun komentar yang bersifat membangun.

Akhirnya semoga laporan perancangan ini bisa bermanfaat dalam memberikan informasi bagi penulis khususnya dan bagi semua pihak yang membutuhkan pada umumnya, Amin.....

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Jogjakarta, November 2004

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	viii
LEMBAR PENGESAHAN	xi
HALAMAN PERSEMBAHAN	xiv
KATA PENGANTAR	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
ABSTRAKSI	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Balakang	1
B. Rumusan Permasalahan	7
C. Tujuan dan Sasaran	7
D. Keaslian Penulisan	8
E. Lingkup Pembahasan	9
F. Metodologi	9
BAB II TINJAUAN	12
A. Tinjauan Pasar Seni	12
1. Pengertian pasar seni dan kerajinan	12
2. Maksud dan keberadaan	12
3. Tujuan dari pasar seni dan kerajinan	13
4. Macam aktifitas	13
5. Ragam materi yang dipamerkan	13
6. Karakteristik pengelola	15
B. Tinjauan Pasar Seni Lampung	16
1. Kenyamanan secara fungsional	16

2.	Kenyamanan bersirkulasi	18
3.	Kenyamanan arsitektural	19
C. .	Tinjauan pasar seni Ancol (Jakarta)	19
1.	Kelompok fasilitas umum	21
2.	Kelompok fasilitas pelengkap	22
3.	Kelompok fasilitas penunjang	22
D. .	Tinjauan arsitektur bangunan tradisional Lampung	23
1.	Ragam bentuk arsitektur tradisional Lampung	23
a).	Berdasarkan fungsi	23
b).	Berdasarkan waktu	24
c).	Berdasarkan struktur bangunan	25
d).	Berdasarkan bentuk sirkulasi	27
2.	Bentuk sirkulasi pada rumah tradisional Lampung	
BAB III	KONSEP	30
A.	Konsep Arsitektur Bangunan Tradisional Lampung	30
1.	Bentuk/Penampilan	30
a).	Asal usul masyarakat Lampung	30
b).	Sifat dan watak masyarakat Lampung	31
c).	Sistem Teknologi	32
d).	Sistem struktur arsitektur tradisional Lampung	35
2.	Bentuk Sirkulasi Rumah Tradisional Lampung	36
B.	Konsep Susunan Ruang Yang Fleksibel	36
1.	Bentuk ruang	36
a).	Ekspansibilitas	36
b).	Konvertabilitas	37
c).	Versasibilitas	37
2.	Bentuk dasar massa bangunan	37

a). Type : Slab Block	38
b). Type : Finger Plan	38
c). Type : Independent high and low block	38
d). Type : Tower on a podium	39
3. Macam bentuk organisasi ruang	39
a). Pola Terpusat	39
b). Pola Linier	40
c). Pola Grid	40
d). Pola Radial	40
e). Pola Cluster	41
4. Sistem penghawaan	41
a). Penghawaan alami	42
b). Penghawaan buatan/mekanik	42
c). Air Condition (AC)	43
5. Bentuk Sirkulasi	44
a). Sirkulasi primer	44
b). Sirkulasi sekunder	45
c). Sirkulasi interval	46
6. Standart kenyamanan jarak pandang	47
a). Syarat Perhitungan	48
b). Dasar penglihatan	48

SKEMATIK DESAIN	50
1. Kontur Tanah	50
2. Kebisingan (Noise)	51
3. Orientasi View	52
4. Orientasi Matahari	53
5. Arah Angin	54
6. Konsep Gubahan Massa	55

7. Matrik Hub Antar Ruang	56
8. Konsep Tampak	59
9. Gambar Kerja	61
PENGEMBANGAN DESAIN	5
1. Konsep Pemilihan Site	64
2. Konsep Bukaan (Jendela)	65
3. Konsep Pemilihan Material	66
4. Konsep Tata ruang luar	67
5. Konsep Arsitektur Tradisional Panggung	68
6. Konsep Fleksibilitas Ruang	69
7. Konsep Sirkulasi Bangunan Tradisional Lampung	70
8. Konsep Hubungan Antara Bangunan Dan Site	71
9. Gambar Kerja	72
KESIMPULAN DAN SARAN	89
DAFTAR PUSTAKA	90
LAMPIRAN	91

Gambar 3.26	Fleksibilitas dimensi ruang.....	36
Gambar 3.27	Fleksibilitas bentuk ruang.....	37
Gambar 3.28	Fleksibilitas tata ruang	37
Gambar 3.29	Gubahan massa Slab Bock.....	38
Gambar 3.30	Gubahan massa Finger Plan.....	38
Gambar 3.31	Gubahan massa Independent high and low blok.....	38
Gambar 3.32	Gubahan massa Tower on a podium.....	39
Gambar 3.33	Organisasi ruang dengan pola terpusat.....	39
Gambar 3.34	Organisasi ruang dengan pola Linier.....	40
Gambar 3.35	Organisasi ruang dengan pola Grid.....	40
Gambar 3.36	Organisasi ruang dengan pola Radial.....	40
Gambar 3.37	Organisasi ruang dengan pola Cluster	41
Gambar 3.38	Sirkulasi udara alami.....	42
Gambar 3.39	Sirkulasi udara buatan.....	42
Gambar 3.40	Sirkulasi udara air condition (AC).....	43
Gambar 3.41	Sirkulasi primer dari ruang ke ruang.....	44
Gambar 3.42	Standart kebutuhan ruang sirkulasi primer.....	45
Gambar 3.43	Sirkulasi sekunder yang berada didalam ruang pameran.....	45
Gambar 3.44	Standart kebutuhan ruang sirkulasi sekunder.....	46
Gambar 3.45	Standart kenyamanan sudut pandang pengamat (vertikal).....	47
Gambar 3.46	Standart kenyamanan sudut pandang pengamat (horizontal).....	47
Gambar 3.47	Skema pengamatan horizontal.....	47
Gambar 3.48	Skema pengamatan vertical.....	47

ABSTRAK

REDESAIN PASAR SENI DAN KERAJINAN DI LAMPUNG (Redesaining art and craft market in Lampung)

Mendebatkan Pasar Seni dan Kerajinan yang Fleksibel Terhadap
Karakteristik Seniman Dan Kontekstual Terhadap
Arsitektur Bangunan Tradisional Lampung

MIRZA YUNIZAR

Dosen Pembimbing : Ir. H. Supriyanta. M.Si

Pasar seni dan kerajinan merupakan suatu wadah yang berfungsi sebagai sarana pendukung bagi aktifitas seniman dan pengusaha pengrajin proses produksi bagi seniman dan pemasaran bagi pengusaha pengrajin dan seniman. Mengunjungi sebuah pasar seni dan kerajinan berarti kita sudah mengenal kembali budaya lama yang merupakan peninggalan nenek moyang kita berupa kesenian dan kerajinan. Pada saat perkembangan informasi dan teknologi begitu pesat, seiring dengan itu kemudian muncul tradisi atau budaya baru yang kadang merusak moral masyarakat kita, Perlu kiranya bagi kita untuk menindaklanjuti kebiasaan tersebut, salah satunya dengan menyediakan suatu wadah yang nantinya dapat menampung berbagai karya seni dan kerajinan suatu daerah.

Dengan memahami karakteristik dari seniman maupun pengrajin yang produktif serta pengunjung yang bersifat konsumtif, akan menciptakan Pasar Seni dan Kerajinan yang bukan hanya sebagai pusat pemasaran tetapi juga sebagai pusat rekreasi serta dapat dijadikan sebagai aset bagi daerah tersebut. Budaya Lampung merupakan salah satu kebudayaan nasional yang harus dilestarikan keberadaannya, salah satunya dengan mengenalkan kepada masyarakat umum tentang nilai-nilai seni yang terkandung didalamnya baik dari nilai arsitekturnya maupun dari segi watak dan system sosialisasi dalam kehidupan bermasyarakat.

Pasar seni juga dapat dijadikan solusi bagi permasalahan krisis kebudayaan, sebab selain obyek, penampilan bangunan juga dapat mencerminkan nilai-nilai budaya daerah tersebut, yang nantinya diharapkan kebudayaan Lampung dapat sederajat dengan daerah lain seperti Jawa dan Bali yang sering melakukan even-even kesenian, dengan tujuan untuk mempertahankan peradaban mereka serta meningkatkan minat masyarakat tentang nilai seni dan kerajinan asal mereka.

**REDESAIN PASAR SENI DAN KERAJINAN DI LAMPUNG****BAB I****PENDAHULUAN****A. LATAR BELAKANG**

Provinsi Lampung sebelum tanggal 18 Maret 1964 adalah keresidenan Lampung, berdasarkan peraturan pemerintah pengganti Undang-undang No: 3 tahun 1964, yang kemudian menjadi Undang-undang No: 24 tahun 1964 ditingkatkan sebagai provinsi Lampung yang beribukota di Bandar Lampung, terhitung sejak tanggal 18 Juni 1983.

Wilayah Lampung khususnya sektor industri telah menyerap rata-rata 13,07 % pertumbuhan tenaga kerja baru tiap tahunnya, terutama industri kecil yang merupakan salah satu sektor andalan bagi industri di daerah Lampung, meliputi : industri sandang dan pangan, kulit, logam dan kerajinan umum lainnya, Pemerintah juga telah mengembangkan pola sentra dan non sentra, antara lain :

- Cabang kerajinan umum yaitu anyaman pandan, gerabah, anyaman bambu.
- Cabang sandang dan kulit yaitu macam tenun, konveksi, bordir/sulaman dan batik tulis.

BANYAKNYA PERUSAHAAN INDUSTRI
DAN TENAGA KERJA DI PROVINSI LAMPUNG
TAHUN 1984-1989

TAHUN	INDUSTRI BESAR		INDUSTRI SEDANG		INDUSTRI KECIL		JUMLAH	
	INDUSTRI	TENAGA KERJA	INDUSTRI	TENAGA KERJA	INDUSTRI	TENAGA KERJA	INDUSTRI	TENAGA KERJA
1984	74	10.258	144	8.398	10.067	38.065	10.282	53.721
1985	74	10.258	155	8.084	10.865	38.824	11.094	58.116
1986	76	11.925	176	8.225	12.549	43.743	12.801	64.877
1987	79	11.893	229	17.196	13.398	46.309	13.681	75.398
1988	82	12.745	257	18.849	14.028	48.475	14.338	80.069
1989	86	18.450	271	19.721	15.486	52.767	15.583	90.938

(Sumber - Kanwil (Dep perindustrian Provinsi Lampung)
- Bappeda tk.I Lampung

REDESAIN PASAR SENI DAN KERAJINAN DI LAMPUNG

Dengan melihat persentase penyerapan rata-rata tenaga kerja baru tiap tahunnya maka provinsi Lampung mengalami perkembangan industri kerajinan dan berdampak pada kenaikan jumlah wisatawan pada tiap tahunnya. Kenaikan jumlah wisatawan di daerah ini juga didukung oleh beberapa potensi yang ada, antara lain :

1. Potensi Kepariwisataannya Provinsi Lampung

Sejak pelita IV provinsi Lampung mampu meningkatkan kedatangan wisatawan domestik sebesar 59% per tahun serta wisatawan manca 5.7% per tahun. Adapun jenis pariwisata yang ada di Lampung dapat dikelompokkan, seperti : wisata pantai (bagian Selatan), pelatihan gajah (bagian Timur), museum (kota Bandar Lampung), danau Ranau (bagian Barat). Kota Madya Bandar Lampung sebagai pusat pemerintahan juga sebagai pusat kegiatan sosial dan ekonomi yang dapat menambah kecenderungan sebagai pusat pertumbuhan yang didukung oleh :

- a) Sebagai Ibukota Provinsi Lampung yang merupakan pusat infrastruktur yang dapat menunjang pembangunan ekonomi perkotaan terutama perdagangan, jasa, pariwisata serta industri dan kerajinan.
- b) Berpegangan dari moto kehidupan daerah Lampung yaitu TAPIS BERSERI (Tertib, Aman, Patuh, Sejahtera, Bersih, Sehat, Rapih dan Indah).
- c) Kota madya Bandar Lampung yang tercakup didalamnya kawasan Tanjung Karang pusat sebagai pusat perdagangan dan jasa dapat dijadikan kontribusi kawasan wisata bagi proses pemasaran hasil seni dan kerajinan.

**REDESAIN PASAR SENI DAN KERAJINAN DI LAMPUNG**

Potensi dari beberapa lokasi wisata di provinsi Lampung yang tersebar di beberapa tempat maka kota Bandar Lampung yang sebagai pusat pemerintahan juga sekaligus sebagai pusat perdagangan dan jasa dan dapat dijadikan sebagai kawasan yang cocok bagi wisatawan untuk beristirahat, mengingat letaknya yang berada ditengah-tengah beberapa lokasi wisata. Beberapa potensi wisata yang ada diharapkan dapat meningkatkan persentase kedatangan para wisatawan yang pada akhirnya dapat menyerap dan membuka lapangan kerja bagi masyarakat sekitar sebagai salah satu pemasok devisa. (Dinas Pariwisata, Propinsi Lampung, 1995)

2. Potensi Kesenian Provinsi Lampung

Dilihat dari segi adat istiadatnya masyarakat Lampung secara umum di bagi menjadi 2 kelompok besar yaitu Peminggir dan mereka yang menganut Pepadun. Dari kedua kelompok tersebut masing-masing mempunyai khas kesenian yang berbeda-beda, Seperti seni musik alat tradisionalnya yang terdiri atas :

- a) Talo Balak/Kulintang/Gamelan, yang dapat digunakan pada acara adat tertentu Seperti upacara pertunangan pernikahan, dsb. contoh : Tabuh sanak miwang di ijan.
- b) Alat-alat musik yang digunakan untuk mengiringi lagu-lagu puitis dengan menggunakan alat musik seperti : Serdam, Gunggung Peking, Gambus, Suling, yang dapat dimainsan perorangan maupun secara bersama-sama.

(Kanwil Depdikbud Provinsi Lampung, 1996)

**REDESAIN PASAR SENI DAN KERAJINAN DI LAMPUNG**

Usaha Pemerintah di dalam pembinaan dan pengembangan kesenian Lampung dengan berbagai cara seperti, pemeliharaan dan pengembangan serta pelatihan kontinyu bagi aktifitas kesenian daerah sebanyak 1,444 orang, pembinaan para seniman sebanyak 1,676 orang, seperti seni suara, tari, musik, lukis, puisi, dan sebagainya. Juga penyebarluasan kesenian sebanyak 286 orang dan penyelenggaraan pekan seni 515 orang, paket apresiasi seni sebanyak 10 kali, pagelaran seni 6 kali, pameran seni 3 kali, pekan seni tingkat nasional 2 kali dan pengadaan peralatan seni sebanyak 121 unit. Pemerintah juga merencanakan program-program dalam sub sektor kebudayaan yang meliputi : keurbakalaan, kesejarahan dan permuseuman, pengembangan seni dan budaya, kebahasaan, kesusastraan, pembukuan dan perpustakaan, serta inventarisasi kebudayaan. Untuk kegiatan pembinaan kesenian dilakukan dengan melalui perlombaan seni dan penggalian seni daerah, serta bantuan kepada sanggar-sanggar kesenian. Sedangkan macam-macam kesenian yang ada di Lampung antara lain: Seni tari seni ukir, seni pahat, seni tabuh atau bunyi (Dinas Pariwisata, Propinsi Lampung, 1995)

3. Potensi Kerajinan Provinsi Lampung

Kerajinan yang ada di Lampung merupakan warisan dari nenek moyang yang kini menjadi pekerjaan pokok sebagian masyarakat Lampung, Adapun ragam kerajinan yang berkembang antara lain: Kerajinan kain tapis, sulaman usus, batik, manik-manik, batu akik, sulaman kanduk, bambu, kayu, anyaman, alat musik, keramik, kerang, rotan, lilin dan lain-lainnya. (Kanwil Depdikbud Provinsi Lampung, 1996)

REDESAIN PASAR SENI DAN KERAJINAN DI LAMPUNG

Ada beberapa unsur yang menjadikan suatu daerah menarik untuk dijadikan kawasan wisata yaitu daerah yang memiliki hasil seni dan kerajinan. yang menurut Wing Hartono dalam bukunya : *Pariwisata Rekreasi & Entertainment*, syarat suatu daerah yang diperuntukkan bagi wisatawan harus memenuhi faktor-faktor antara lain:

- Ada yang dilihat (to see)
- Ada yang dilakukan (to do)
- Ada yang dibeli (to buy, to shop and to get)
- Ada yang bisa ditempati (to stay)
- Ada yang dimakan dan diminum (to eat, to fres and to drink)

Beberapa potensi diatas seperti potensi kepariwisataan, seni dan kerajinan yang ada di Lampung, maka dapat disimpulkan bahwa dibutuhkannya suatu wadah yang dapat mengakomodasi aktifitas dari seniman dan pengusaha pengrajin dan wisatawan untuk berkunjung ke daerah tersebut. Adapun wadah yang cocok untuk aktifitas tersebut yaitu pasar seni dan kerajinan.

4. Potensi Pasar Seni Lampung

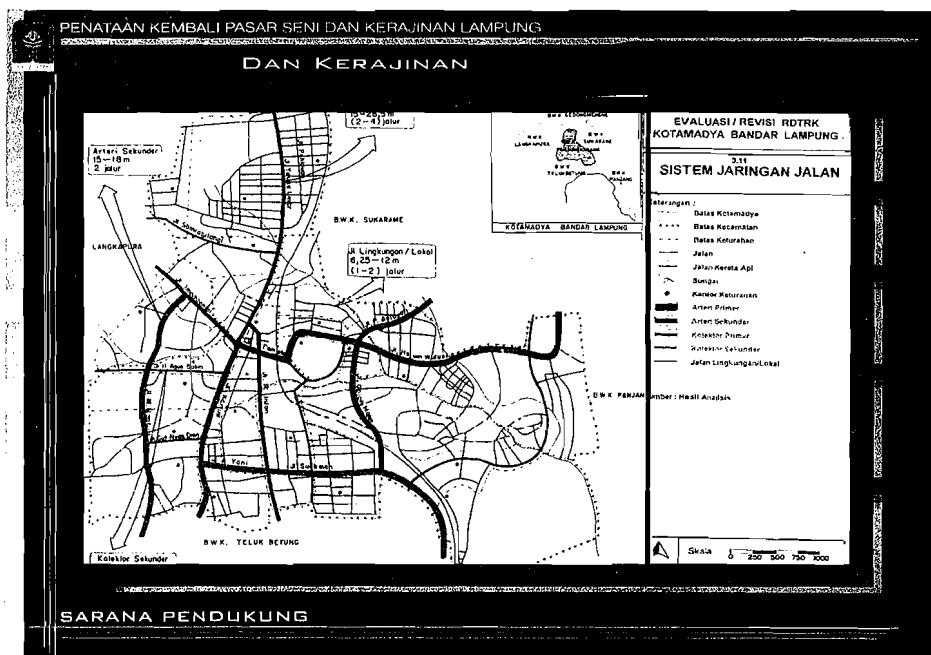
Fungsi dari keberadaan pasar seni yaitu Sebagai media komunikasi antara konsumen, pengusaha dan pengelola, yang mendukung kegiatan pemasaran. Adapun beberapa faktor yang menjadi pendukung dari keberadaan dari pasar seni antara lain :

- a) Letak provinsi Lampung yang strategis, karena terletak di ujung pulau Sumatera yang juga sebagai gerbang masuk bagi pengunjung yang berasal dari pulau jawa.



REDESAIN PASAR SENI DAN KERAJINAN DI LAMPUNG

- b) *Site* yang berada di Tanjung Karang Pusat yang merupakan pusat dari segala aktifitas, karena letaknya yang berada di pusat Ibukota Bandar Lampung.
- c) Lokasi yang terletak di antara berbagai tempat pengrajin, yang nantinya dapat mendukung proses pendistribusian barang.
- d) Banyaknya obyek yang dapat dipamerkan, mengingat Lampung terdiri dari berbagai suku pendatang yang jumlahnya sekitar 80% dari jumlah penduduk keseluruhan, yang menjadikan Lampung kaya akan karya seni dan kerajinan.
- e) Jaringan infrastruktur yang memadai.



Gambar 1.1 Jaringan Infrastruktur (jalan) data survei 1999
(Bappeda Kota Bandar Lampung, 1998)

- f) Serta suku budaya Lampung sendiri yang terbagi atas dua kelompok besar yang masing-masing kelompok mempunyai jenis kesenian dan kerajinan yang beraneka ragam.

REDESAIN PASAR SENI DAN KERAJINAN DI LAMPUNG

Dapat disimpulkan bahwa keberadaan dari pasar seni dan kerajinan turut mendukung upaya pemerintah di dalam pengembangan seni dan budaya Lampung, hal tersebut tercermin dengan adanya faktor-faktor pendukung yang turut memperlancar di dalam proses pengakomodasian aktifitas yang di pasar seni tersebut.

B. Rumusan Permasalahan**1. Masalah Umum**

Bagaimana *redesain* dari Pasar Seni dan Kerajinan yang mampu mempromosikan produk seni dan kerajinan untuk memperlancar proses pemasaran.

2. Masalah Khusus

- a) Bagaimana menciptakan suasana ruang yang *fleksibel* terhadap karakteristik seniman.
- b) Bagaimana menciptakan sebuah pasar seni yang kontekstual terhadap *tipologi* arsitektur bangunan tradisional Lampung.

C. Tujuan dan Sasaran**1. Tujuan**

Redesain pasar seni sebagai salah satu fasilitas yang dapat mengakomodasi aktifitas para seniman dan pengusaha pengrajin sekaligus sebagai pendukung kemajuan kebudayaan tradisional Lampung.

**REDESAIN PASAR SENI DAN KERAJINAN DI LAMPUNG****2. Sasaran**

- 1) Mendapatkan suasana ruang yang fleksibel terhadap perilaku seniman sehingga mereka dapat dengan leluasa memproduksi produk seninya.
- 2) Mempelajari arsitektur bangunan tradisional Lampung untuk diterapkan pada pasar seni dan kerajinan yang respon terhadap lingkungan sekitar.

D. Keaslian Gagasan

- Nama : Suriyanti, No Mhs : 94 340 157/TA/UII/99
Judul : Pasar Seni di Yogyakarta
Permasalahan : Pasar Seni dan Budaya sebagai wadah rekreasi budaya yang kontekstual dengan lingkungan
- Nama : Rhomie Esahariawan, No Mhs : 94 340005/TA/UII/01
Judul : Pasar Seni dan budaya sebagai pendukung kawasan pantai Nala Bengkulu.
Permasalahan : Bagaimana menciptakan pasar seni dan budaya yang kontekstual serta menciptakan tata ruang luar yang rekreatif.
- Nama : Achmad Fauzy, No Mhs : 12470/TA/UGM/89.
Judul : Pasar seni di Yogyakarta.
Permasalahan : Menciptakan pasar seni sebagai wadah kegiatan perdagangan dan rekreasi edukatif.
- Nama : Budi Rahayu, No Mhs : 8851/TA/UGM/82
Judul : Pasar seni di Yogyakarta

REDESAIN PASAR SENI DAN KERAJINAN DI LAMPUNG

Permasalahan : Menciptakan pasar seni sebagai wadah promosi untuk menunjang pemasaran industri kerajinan.

• Nama : Mirza Yunizar, No Mhs : 00512131

Judul : Pasar seni dan kerajinan di Lampung

Permasalahan : Menciptakan pasar seni dan kerajinan yang fleksibel terhadap karakteristik seniman dan kontekstual terhadap arsitektur tradisional lampung

E. Lingkup Pembahasan

Perumusan Permasalahan dalam perwujudan obyek bangunan sebagai pasar seni dan kerajinan antara lain :

- 1) Memaksimalkan bentuk, ukuran dan susunan ruang sehingga tercipta *fleksibilitas* ruang yang sesuai dengan karakteristik seniman.
- 2) Menyelaraskan bangunan pasar seni dan kerajinan dengan kondisi arsitektural bangunan setempat yaitu arsitektur Lampung.

F. Metodologi**1) Metodologi pengumpulan data**

Pengamatan dan wawancara ke lokasi pasar seni Ancol.

- (a) Pengamatan dan wawancara ke lokasi pasar seni Lampung.
- (b) Pengamatan dan wawancara ke lokasi kerajinan di Jogja dan Lampung.
- (c) Studi literatur.
- (d) Survei *Site*.
- (e) Dokumentasi.

2) Metodologi Pembahasan

Menggunakan studi kasus tentang variabel-variabel permasalahan khusus yaitu perwujudan sebuah pasar seni dan kerajinan sebagai pusat pemasaran.

(a) Pembahasan perwujudan pasar seni dan kerajinan antara lain ;

(1) Pertimbangan faktor-faktor yang menjadi dasar penciptaan ruang

yang fleksibel, antara lain :

- Jenis ruang pameran
- Sistem sirkulasi
- Sistem penghawaan
- Kenyamanan jarak pandang

(2) Pertimbangan tipologi arsitektur tradisional Lampung, yang

mencerminkan jati diri masyarakat Lampung, yang meliputi :

- Bentuk
- Struktur
- Sirkulasi

(b) Pembahasan tentang koordinasi antar ruang yang penekanannya pada

fleksibilitas, antara lain :

- (1) Macam-macam bentuk dasar ruang
- (2) Ragam bentuk dasar massa bangunan
- (3) Beberapa alternatif bentuk organisasi ruang
- (4) Beberapa cara pemanfaatan penghawaan alami dan buatan.



REDESAIN PASAR SENI DAN KERAJINAN DI LAMPUNG

- (5) Jenis sirkulasi yang ada pada bangunan tradisional Lampung.
- (6) Bentuk dasar bangunan tipologi arsitektur tradisional Lampung

Dari hasil pembahasan tersebut nantinya dapat dibuat menjadi suatu kesimpulan yang akan dijadikan sebagai dasar *redesain* pasar seni dan kerajinan di Lampung.



BAB II

TINJAUAN

A. Tinjauan Pasar Seni

1. Pengertian Pasar Seni

- a) Pasar : sebagai tempat untuk menjual dan memasarkan barang atau sebagai bentuk penampungan perdagangan.
- b) Seni : salah satu unsur kebudayaan bangsa, yang merupakan hal kehalusan jiwa manusia yang dapat diungkapkan melalui suatu hasil karya, yang diekspresikan melalui pengerjaan yang teliti, rumit, halus, sehingga tercapai nilai keindahan.
- c) Kerajinan : Merupakan salah satu hasil peninggalan nenek moyang yang dahulu merupakan pekerjaan sampingan. Semenjak menipisnya bahan baku maka kerajinan beralih menjadi pekerjaan pokok dan diproduksi secara rutin, karena dapat dipergunakan didalam kehidupan sehari-hari. Kerajinan berasal dari kata "rajin" yang berarti giat bekerja.

Jadi Pasar Seni dan Kerajinan adalah merupakan area pemasaran yang sifatnya hanya menampung karya seni dan kerajinan dari suatu daerah dan berfungsi sebagai media komunikasi antara konsumen dan produsen.

2. Maksud dari keberadaan pasar seni antara lain :

- a) Umum, memberikan wadah untuk kegiatan penyebarluasan hasil karya kerajinan sebagai penunjang nilai dan ciri kebudayaan daerah dalam cerminan karya seni dan kerajinan.

- b) Khusus, memberikan pewadahan dengan koordinasi hasil karya dari daerah sekitar yang dapat mendukung nilai wisata seni dan kerajinan agar tepat guna bagi kehidupan sehari-hari.

3. Tujuan dari pasar seni

- a) Memberikan kesempatan kepada para seniman untuk berkarya
- b) Mendekatkan produsen kepada masyarakat
- c) Meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap seni dan budaya
- d) Sebagai sarana pendidikan diluar sekolah

4. Macam aktifitas

- a) Komunikasi antara pengelola dan pengunjung
- b) Transfer barang seni dan kerajinan
- c) Sumber informasi kebudayaan setempat
- d) Rekreasi, sebagai salah satu bentuk wisata daerah
- e) Mencari pengalaman dan pengetahuan baru
- f) Komersial, yaitu kegiatan jual beli

5. Ragam materi yang dipamerkan.

- a) Menurut jenis bahannya
 - 1) Kelompok benda organik, contohnya : kayu.
 - 2) Kelompok benda anorganik, contohnya : logam, batu, keramik, kaca.
 - 3) Kelompok benda khusus, contohnya : lukisan.



REDESAIN PASAR SENI DAN KERAJINAN DI LAMPUNG

b) Menurut jenis disainnya

1) Kelompok materi seni murni

(a) Karya seni lukis

- Lukisan cat minyak
- Lukisan cat air
- Lukisan cat pastel
- Lukisan cat tembok

(b) Karya seni patung

Terdiri dari material yang bersifat benda anorganik, seperti :

- Kayu
- Fiber glass
- Polyester
- Polyester dan serbuk batu
- Marmer

(c) Karya seni grafis

Lebih ditekankan pada fungsi dan kegunaan/seni terpakai, karena sifatnya yang lebih akrab dengan teknologi, seperti : foto-foto.

2) Kelompok materi seni kriya

- Karya seni kriya kayu
- Karya seni kriya logam, meliputi : Kuningan, perak, perunggu, emas dan tembaga.

REDESAIN PASAR SENI DAN KERAJINAN DI LAMPUNG

3) Kelompok materi seni desain

(a) Karya seni desain interior

- Maket interior bangunan
- Benda-benda asli pengisi interior bangunan
- Benda-benda replika

(b) Kelompok materi seni desain komunikasi visual

- Lukisan cat poster
- Lukisan cat minyak
- Lukisan cat pastel
- Foto-foto

6. Karakteristik pengelola

a) Seniman.

- Tidak dipengaruhi nilai komersial
- Berdasarkan bakat dan seni
- Berdasarkan kreatifitas sesaat
- Hasilnya satu barang dan tidak dapat diulang
- Waktu pembuatannya tidak tentu, tergantung ide dan imajinasi.
- Sifat kerjanya bebas
- Hasil karyanya satu tipe dan produksinya tidak tentu.

b) Pengusaha (Achmad Fauzy, 1989)

- Bekerja setiap hari
- Sebagai mata pencaharian pokok
- Barang yang dipasarkan dapat dipakai terus-menerus.

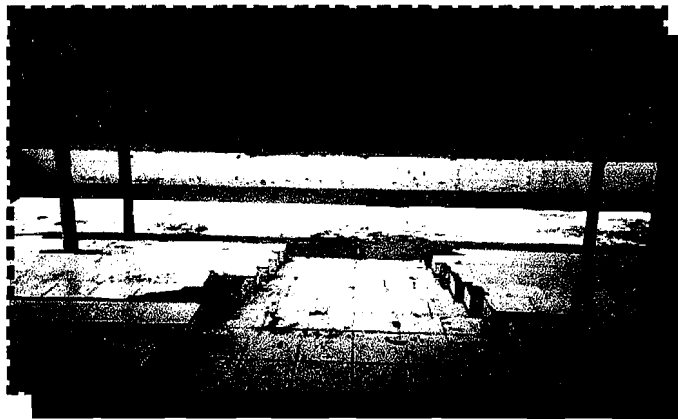
B. Tinjauan Pasar Seni Lampung

Kendala yang menjadi kelemahan dari pasar seni Lampung, antara lain :

1. Kenyamanan secara fungsional

- a) Sebagian kondisi dari pasar seni Lampung yang sudah memburuk.

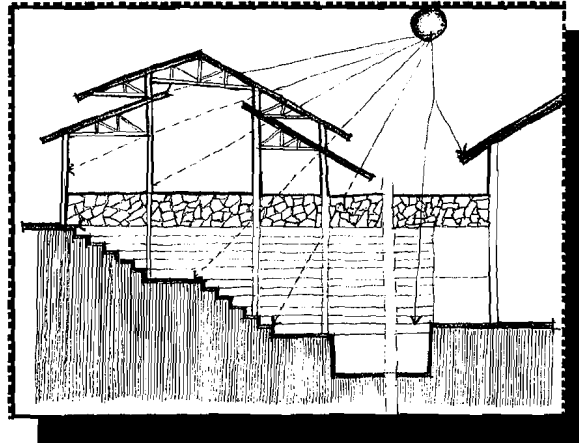
Salah satunya pada panggung terbuka yang dipergunakan untuk menampilkan bebcrapa jenis kesenian Lampung.



Gambar 2.2 Kondisi Panggung Terbuka

Secara fisik panggung pertunjukkan tersebut mempunyai kekurangan-kekurangan, seperti :

- Tidak tersedianya ruang-ruang pendukung lainnya seperti ruang ganti, km/wc, gudang, dll.
- Pemilihan material atap yang kurang tepat, dalam hal ini adalah seng.



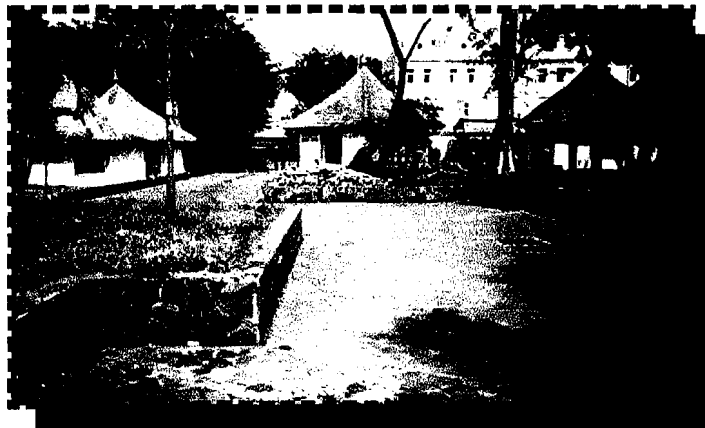
Gambar 2.3 Pengaruh panas terhadap kondisi ruang

- Letak dari panggung itu sendiri yang tidak mempunyai ruang khusus, Seperti saat ini yang masih menggabung dengan gedung olah raga Saburai
- b) Beralih fungsinya pasar seni menjadi area taman santap.
Hal ini disebabkan karena kurang tepatnya pengolahan taman eksterior
- c) Tidak adanya aktifitas seniman
Provinsi Lampung yang 80% dari keseluruhan penduduknya merupakan pendatang yang sedikit banyak membawa kesenian asal mereka seperti : seni patung, seni lukis, dsb. Dan aktivitas tersebut tidak terlihat di pasar seni Lampung.
- d) Tidak adanya pengelompokan fungsi ruang yang jelas yang sesuai dengan kelompok benda pameran yang akan ditampilkan.

2. Kenyamanan bersirkulasi

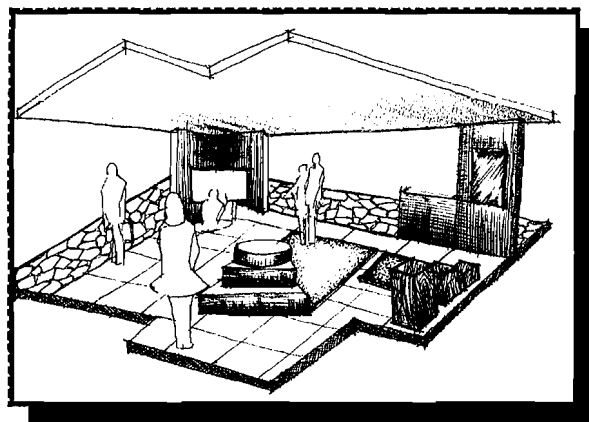
a) Jalur pejalan kaki yang kurang nyaman.

Jalur pejalan kaki yang ada di lokasi pasar seni kurang memenuhi standart kenyamanan, hal ini dapat dilihat dengan kurangnya elemen alam yang berfungsi sebagai filter terhadap sinar matahari yang jatuh.



Gambar 2.4 Kondisi jalur sirkulasi di pasar seni Lampung

b) Besaran ruang yang ada kurang memenuhi standart bagi kenyamanan jarak pandang.



Gambar 2.5 Alur sirkulasi yang tidak memenuhi standart kenyamanan

c) Tidak adanya pengelompokkan fungsi pada tempat parkir

3. Kenyamanan arsitektural

a) Bentukkan massa bangunan yang kurang mencerminkan adat budaya Lampung

Kondisi dari sebuah bangunan akan sangat dipengaruhi oleh keadaan lingkungan sekitarnya. Pada Pasar Seni Lampung selain ditujukan untuk kegiatan pemasaran juga tidak lepas dari unsur informasi kebudayaan.

b) Suasana bangunan yang kurang representatif

Pasar seni merupakan area komersil yang identik dengan bukaan-bukaan/elemen transparan sehingga jarak pandang lebih dalam yang menjadikan benda tersebut dapat dinikmati dari ruang luar, dan hal tersebut tidak terlihat pada massa bangunan di pasar seni Lampung.

C. Tinjauan pasar seni Ancol (Jakarta)

Pasar Seni Ancol merupakan salah satu pasar seni yang bertaraf nasional, karena barang yang dipasok sebagian berasal dari luar daerah di seluruh nusantara. Jumlah seniman yang ada sekitar hampir 100 orang, dan mereka melakukan proses produksinya ditempat itu juga. dan ada sekitar 200 orang pengusaha pengrajin.

2. Kelompok fasilitas pelengkap, meliputi : Panggung terbuka, kantin/cafe, galeri, km/wc, dll



Gambar 2.9 Suasana kantin/cafe dan panggung terbuka

3. Kelompok bangunan penunjang, meliputi : kantor pengelola

Pasar seni Ancol selain fungsinya selain sebagai pusat pemasaran juga dijadikan untuk tempat menginap bagi para seniman, mengingat salah satu sifat seniman yang bekerja secara bebas. Beberapa potensi dan kendala yang ada pada Pasar Seni Ancol antara lain :

a) Potensi :

- Berdekatan dengan berbagai arena hiburan yang menjadikannya selalu ramai dikunjungi wisatawan.
- Letak dari Pasar Seni Ancol sendiri yang berada di Ibukota Negara, yang menjadikannya sebagai pusat aktifitas, yang secara tidak langsung dapat dengan mudah mendapatkan stok barang.

b) Kendala :

- Infrastruktur yang kurang baik, seperti kurangnya penerangan di berbagai titik yang menjadikannya rawan kriminalitas
- Adanya pedagang kaki lima yang berada di sekitar pasar yang perletakkannya tidak teratur, sehingga dapat mengganggu para pejalan kaki yang sedang menikmati obyek pameran.

D. Tinjauan Arsitektur Bangunan Tradisional Lampung.

Untuk mengetahui Tipologi arsitektur bangunan tradisional suatu daerah maka ada beberapa faktor yang harus diperhatikan, seperti : bentuk, struktur, sirkulasi dan ragam hias.

1. Ragam bentuk bangunan tradisional Lampung.

Masyarakat Lampung didalam kehidupannya sehari-hari mengenal beberapa jenis bangunan antara lain :

a) Berdasarkan Fungsi

(1) Bangunan tempat tinggal

Yaitu tempat tinggal mereka yang dapat dibagi menjadi rumah tempat tinggal orang biasa/rakyat jelata dan rumah bagi kepala adat.



Rumah Tempat Tinggal Bagi Kepala Adat

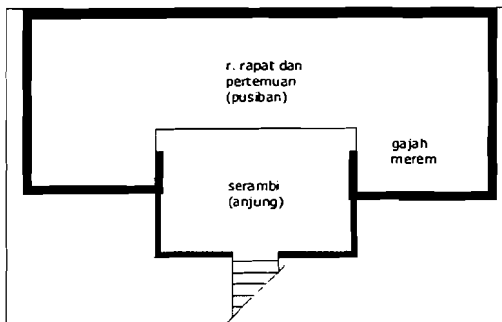
(2) Bangunan tempat ibadah

Seluruh penduduk Lampung menganut agama Islam, hal ini ditandai dengan banyak berdirinya Masjid sebagai sarana peribadatan yang disebut Masjid.

(3) Bangunan tempat musyawarah

Merupakan bangunan yang biasa dipakai untuk kepentingan musyawarah adat bagi para pemimpin adat yang oleh masyarakat Lampung dikenal dengan Sesat.

Keterangan :



1. Anjung : serambi sesak
2. Gajah merem : tempat kepala adat beristirahat disaat tidak ada rapat.
3. Pusiban : tempat pertemuan

Gambar 2.10 Denah tempat musyawarah adat

(4) Bangunan tempat menyimpan yang terdiri dari :

- Kubu yaitu bangunan yang didirikan tergesa-gesa dan berfungsi sebagai tempat perlindungan di ladang/kebun.
- Kapalas/Sapcu yaitu bangunan sementara yang berguna untuk menjaga hasil pertanian mereka.
- Antung yaitu bangunan bangunan tempat tinggal hanya saja ukurannya yang lebih kecil.

b) Berdasarkan Waktu

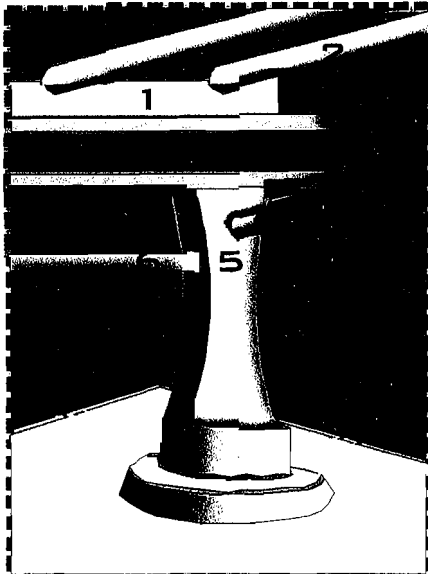
Daya tahan bangunan adat Lampung terbagi menjadi :

- (1) Bangunan yang didirikan secara permanen, meliputi : rumah tempat tinggal, bangunan tempat peribadatan.
- (2) Bangunan yang dibangun sementara, meliputi : Bangunan tempat musyawarah adat dan bangunan tempat menyimpan.

c) Berdasarkan struktur bangunan

(1) Bagian bawah

Seluruh bangunan tradisional Lampung kecuali tempat ibadah berbentuk panggung. Teknik pembuatannya dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Keterangan :

- a. Atung hanyuk
- b. Atung nebak
- c. Atung kelabai
- d. Penyesuk ari
- e. Ari (tiang)
- f. Penyesuk ari

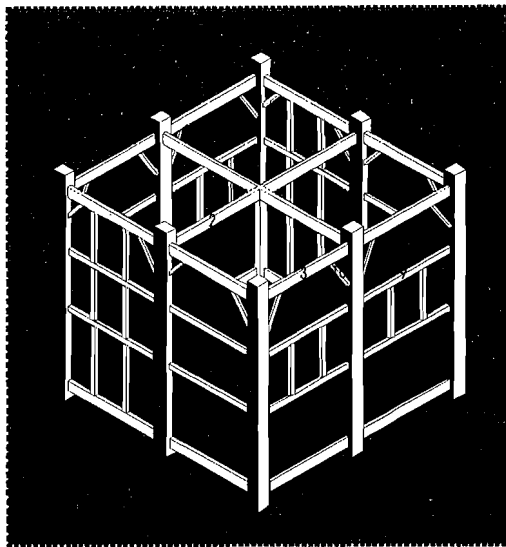
Gambar 2.11 Struktur bagian bawah rumah panggung

Perbedaan antara bentuk rumah panggung dengan rumah biasa adalah dinding pada rumah panggung seluruhnya menembus balok-balok pengikatnya dan hal tersebut merupakan kelebihan dari rumah panggung karena secara struktur akan lebih kuat.



(2) Bagian tengah

Bagian tengah dari bangunan tradisional Lampung telah dianggap selesai apabila seluruh dinding, pintu dan jendela telah terpasang. Terdiri dari balok dan kolom yang berfungsi untuk mengunci bagian struktur dari bangunan tersebut., seperti pada gambar dibawah ini :



keterangan :

- (1) Alang kanan
- (2) Alang tengah
- (3) Alang kiri
- (4) Alang pembangkok
- (5) Ari (tiang)
- (6) Tiang pintu
- (7) Lompatan pintu
- (8) Gagading lunas
- (9) Tempat dinding dipasang
- (10) Skur (siku-siku)

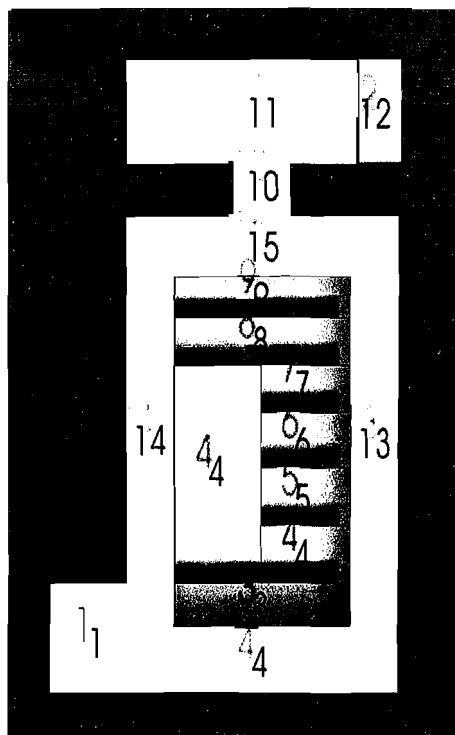
Gambar 2.12 Struktur bagian tengah rumah panggung

(3) Bagian atas

Bagian atas bangunan tidak mempunyai banyak variasi kecuali pada bubungan yang bertingkat serta bentuk bubungannya yang disebut bubungan perahu, karena bentuknya yang menyerupai bentuk perahu dan terbuat dari gerabah.

d) Berdasarkan bentuk sirkulasi

Bentuk sirkulasi yang umumnya dipakai pada rumah tradisional Lampung terdiri dari sirkulasi linier dimana setiap ruang saling berhadapan dan kesemuanya dilalui oleh sirkulasi primer.



Keterangan :

1. Garang hadap
2. Lepau, beranda, penghadapan
3. Lapang luar
4. Ruang tengah yang dibagi-bagi lagi menjadi beberapa bilik atau kamar (lapang lom)
5. Kamar anak tertua laki-laki
6. Kamar ayah/ibu, di mana kamar ini akan menjadi milik anak lelaki tertua, setelah anak tersebut berkeluarga
7. Kamar gadis, nenek dan anak-anak yang masih kecil
8. Tengah resi
9. Sudung, serudu
10. Jembatan yang menghubungkan dapur dengan bagian rumah lainnya (geragal, jembatan)
11. Dapur, pawon, sangkelak
12. Garang kudan, garang juyu
13. Selasar pada bagian kiri rumah.

Gambar 2.13 Denah rumah tempat tinggal

e) Berdasarkan ragam hias

1) Flora

• **Dilihat dari namanya.**

- (a) Kembang melati
- (b) Bambu
- (c) kembang kacang
- (d) Kaligrafi

• **Dilihat dari bentuknya**

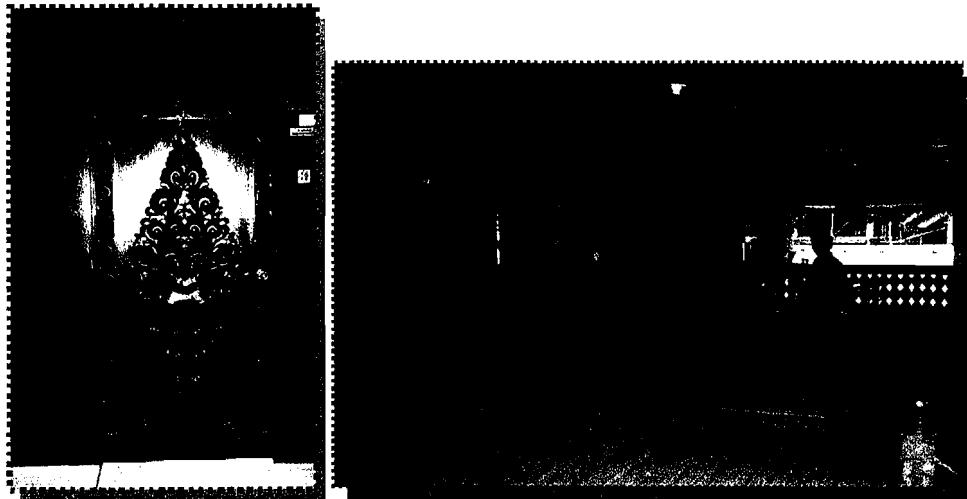
- (1) Kembang melati berbentuk melingkar dan mengembang.
- (2) Kembang kacang disusun sejajar dan menjadi pendukung bagi ornamen lainnya.

- **Dilihat dari warnanya**

Untuk ragam hias diluar bangunan menggunakan warna-warna alami (sesuai teksturnya) dan pembuatannya dengan cara dipahatkan atau dilobangi.

- **Dilihat dari penempatannya.**

(1) Untuk motif bunga melati diletakkan pada pintu dan reiling



(2) Bambu (ander) diletakkan pada ujung sisi bangunan yang berbentuk seperti tanduk kerbau.



(3) Kembang kacang dipakai pada bagian furniture interior, seperti : kursi, meja dan lemari.

(4) Kaligrafi ditempatkan diatas pintu dan jendela.

- **Arti dan maksud**

- (1) Kembang melati sebagai lambang kebesaran, agar rumah bangunan tersebut tidak terlihat menjenuhkan.
- (2) Bambu (banyak digunakan dalam kehidupan), artinya rumah tersebut bersifat multifungsi.
- (3) Kaligrafi, agar penghuni rumah senantiasa ingat dengan kepercayaannya yaitu agama Islam

2) Fauna

Ragam hias yang banyak dipergunakan yaitu burung garuda dan 2 ular (berkelahi). Jenis fauna lain yang dipergunakan sebagai ornamen bangunan yaitu : burung merak, tanduk kerbau dan manjangan.

(a) Dilihat dari bentuknya

Burung merak diukir pada dinding papan, ular yang saling melilit dengan burung garuda yang ada di atasnya serta tandu yang dipasang pada tiang.

(b) Dilihat dari warnanya

Pada umumnya ornamentasi pada rumah adat Lampung menggunakan warna dasar material seperti kayu., dan jarang sekali menggunakan warna buatan (cat).

(c) Dilihat dari cara membuat.

Dapat dengan dipahat lalu ditempelkan atau dengan diukir langsung pada dinding papan dan reiling pada serambi depan, serta dapat juga ditempatkan pada bagian atas pintu dan jendela (Departemen pendidikan, 1981/1982)

BAB III

KONSEP

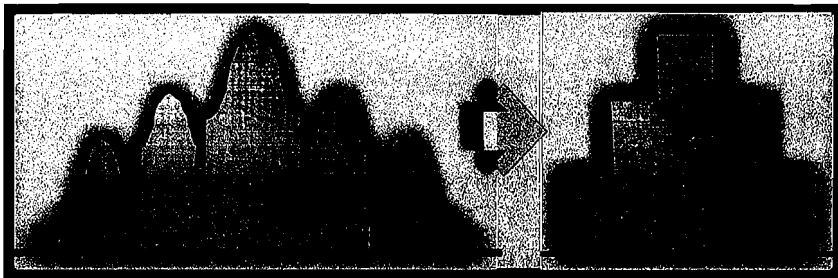
A. KONSEP ARSITEKTUR BANGUNAN TRADISIONAL LAMPUNG

1) Bentuk/penampilan

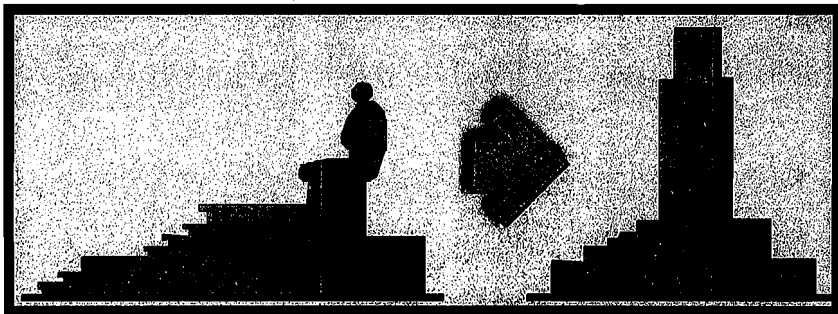
a) Asal usul masyarakat Lampung

- **Zaman Hindu Animisme**

Penerapannya dalam bangunan dapat disimbolkan dengan salah satu bagian bangunannya yang dapat memberikan kesan sebuah meja persembahan (altar), dan bentuk bangunan yang semakin mengecil keatas seperti halnya sebuah candi.



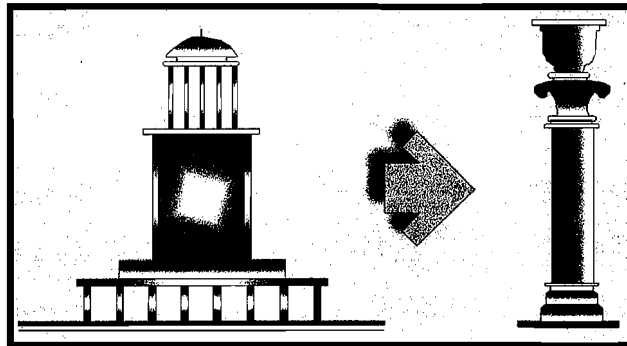
Gambar 3.14 Konsep Hindu Animisme



Gambar 3.15 Konsep hirarki pada bangunan

- **Zaman Hindia Belanda**

Penerapannya kedalam bangunan dapat disimbolkan dengan bentuk-bentuk tiang pada salah satu bangunan, yang memberikan kesan kolonial.



Gambar 3.16 Konsep zaman kolonial

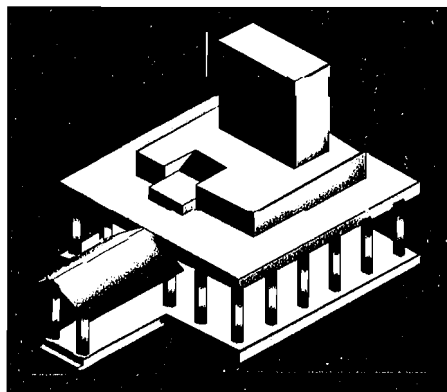
b) Sifat dan watak masyarakat Lampung

Sifat watak orang Lampung dicerminkan dalam bahasa daerah yang disebut Pi-il Pesengiri dengan urutan dan pengertian sebagai berikut :

(1) Pi-il Pcsenggiri : rasa harga diri

Dengan menggunakan bahan beton yang berarti keras, karena Masyarakat Lampung mempunyai perangai yang keras.

(2) Nemui Nyimah : terbuka tangan

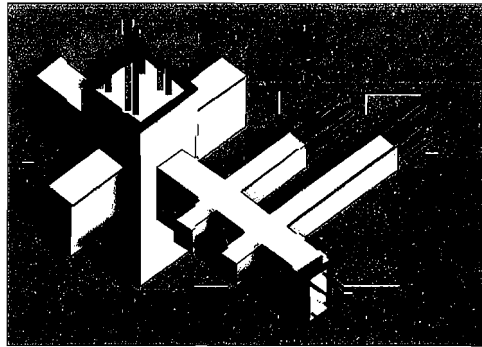


Gambar 3.17 Konsep menerima (terbuka tangan)

(3) Nengah Nyapur : hidup bermasyarakat

Penerapannya kedalam bangunan disimbolkan dengan penggunaan bahan dan bentuk yang sedapat mungkin serasi dengan lingkungan sekitarnya.

(4) Sakai Sambayan : tolong menolong (Hilman, 1989)



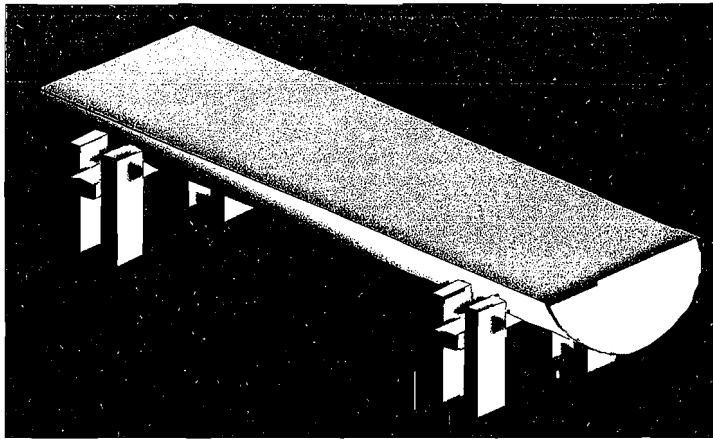
Gambar 3.18 Konsep struktur yang mempunyai keterikatan

c) Sistem Teknologi

Sistem teknologi yang akan diuraikan berikut ini hanya akan membahas mengenai peralatan yang akan dipergunakan oleh penduduk asli lampung dalam memenuhi kebutuhan hidupnya yang bila dilihat dari bentuk dan fungsinya dapat mempengaruhi proses perancangan dan perencanaan baik langsung maupun tidak langsung. Adapun jenis nama fungsi serta bahan dari alat-alat tersebut adalah :

(1) Babangku, Bakkeu

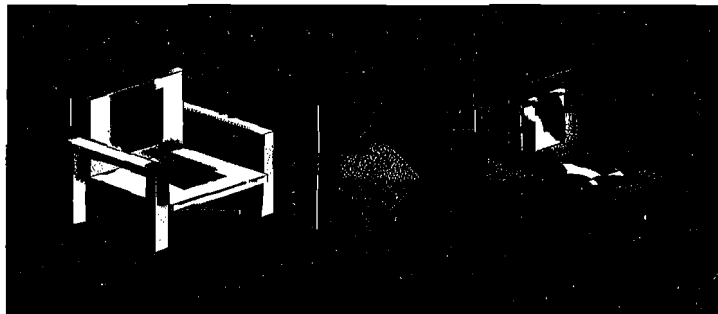
Babangku tempat duduk, dibuat dari belahan kayu bulat.



Gambar 3.19 Bentukan bangku yang ada dipakai pada ruang luar rumah Lampung

(2) Kursi

Tempat duduk yang terbuat dari kayu dan atau rotan.

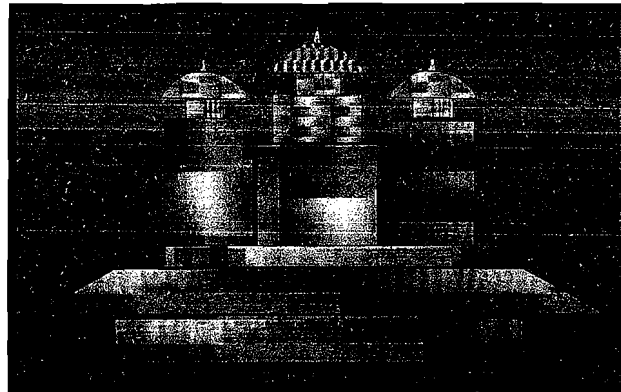


Gambar 3.20 Bentukan bangku yang pada bagian dalam rumah panggung

(3) Payung Agung

Tanda kebesaran pemuka adat. Terbuat dari kain dan bergagang kayu.

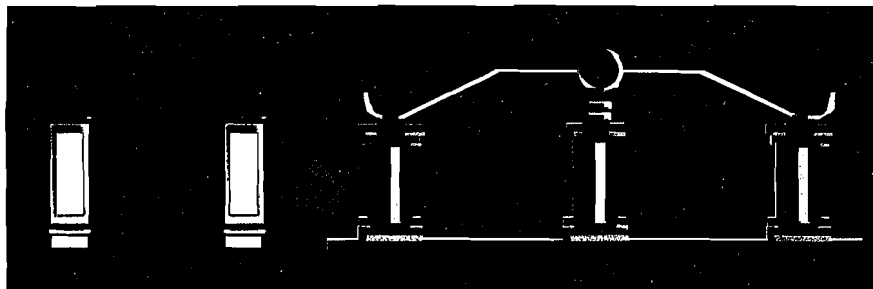
Pada adat Lampung hanya ada tiga warna putih, kuning dan merah



Gambar 3.21 Konsep tingkatan dalam hidup bermasyarakat

(4) Lawang Kuri

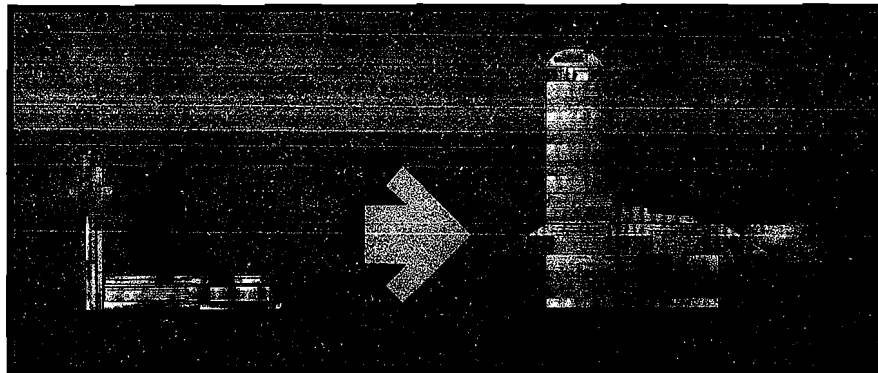
Pintu gerbang kerajaan adat dilingkungan masyarakat adat pepadun. Dibuat dari bahan kayu berukir atau hanya dari bambu yang diberi macam-macam hiasan



Gambar 3.22 Konsep gerbang rumah kepala adat lampung

(5) Pepadun dan Sesaka

Pepadun merupakan tahta (singgasana) untuk penyumbang, sedangkan sesaka adalah sandaran tempat duduk dan bahan pembuatannya dari kayu.

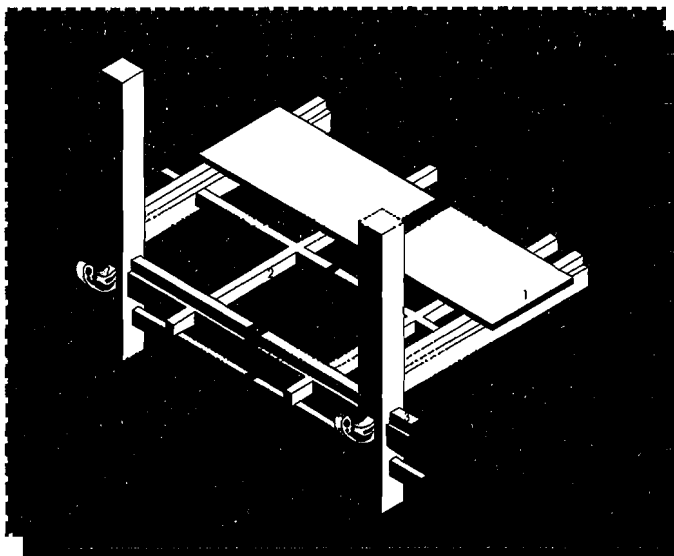


Gambar 3.23 Transformasi bentuk pepadun (Singgasana)

(6) Payan

Tombak, alat untuk menusuk lawan yang terbuat dari kayu yang diruncingkan pada kedua ujungnya.

d) Sistem Struktur Arsitektur Tradisional Lampung

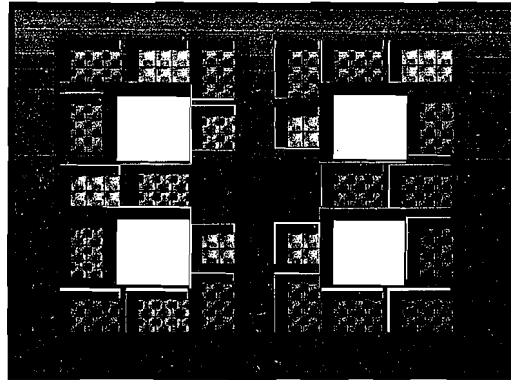


Keterangan :

1. Lantai
2. Jaryau nebak
3. Atunghanyuk
4. Atung kelabai
5. Penyesuk ari
6. Ari (tiang)
7. Ornamen seperti tanduk kerbau
8. Kolom (tiang gelanggang/ari)

Gambar 3.24 Bentuk hubungan struktur rumah panggung

2) Bentuk sirkulasi rumah tradisional Lampung



Gambar 3.25 Konsep sirkulasi rumah tempat tinggal

Sirkulasi yang ada pada rumah tradisional Lampung, penerapannya pada sirkulasi pasar seni dan kerajinan adalah dengan menggunakan sirkulasi ganda dengan bentuk linier, dengan area tengah sebagai porosnya {pusat pergerakan}.

B. KONSEP SUSUNAN RUANG YANG FLEKSIBEL

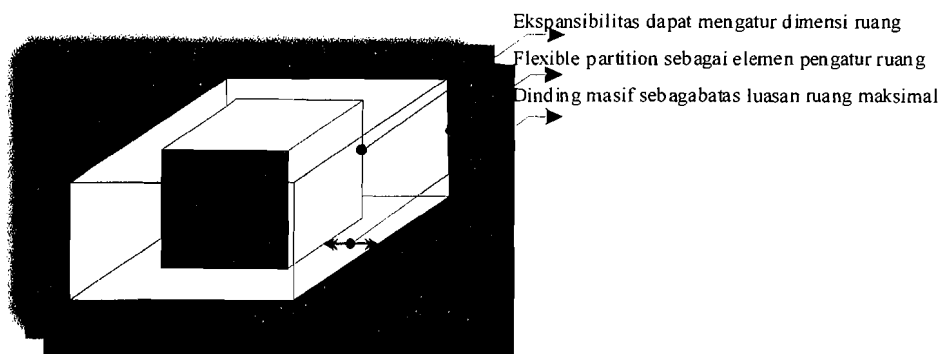
Faktor-faktor yang menentukan dari fleksibilitas suatu ruang antara lain :

Bentuk, system pencahayaan, sistem penghawaan, jalur sirkulasi dan kenyamanan jarak pandang.

1. Bentuk ruang

Jenis ruang pameran berdasarkan sistem perubahan bentuk ruang

a. **Ekspansibilitas** ruang, yaitu ruang-ruang yang dapat diperluas.

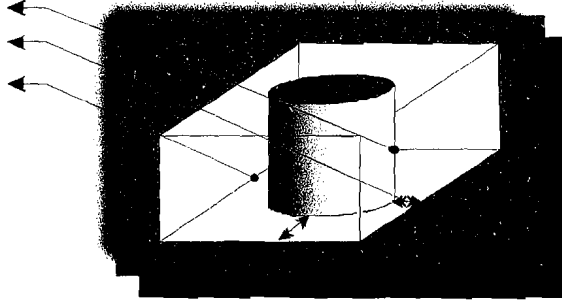


BENTUK TATA RUANG YANG DAPAT DIATUR BENTUKNYA

Gambar 3.26 Fleksibilitas dimensi ruang

b. **Konvertabilitas** ruang, yaitu ruang-ruang dengan mudah dapat mengubah bentuk dan ukuran

Konvertabilitas dapat mengatur bentuk ruang dan dimensi ruang
 Fleksibel partition untuk mengubah bentuk dan dimensi ruang
 Dinding Masif sebagai batas luasan ruang maksimal

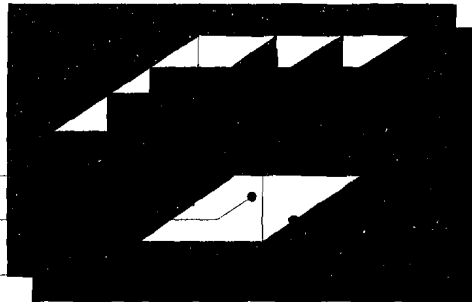


BENTUK TATA RUANG YANG DAPAT DIATUR BENTUK RUANGNYA

Gambar 3.27 Fleksibilitas bentuk ruang

c. **Versabilitas**, yaitu ruang dapat menampung beberapa ruang didalamnya.

Flexible partition dapat membentuk ruang-ruang
 Versabilitas dapat menampung beberapa ruang pamer didalamnya
 Dinding masif sebagai batasan ruang maksimalnya.



BENTUK TATA RUANG YANG DAPAT DIATUR LAYOUTNYA

Gambar 3.28 Fleksibilitas tata ruang

2. Bentuk dasar massa bangunan

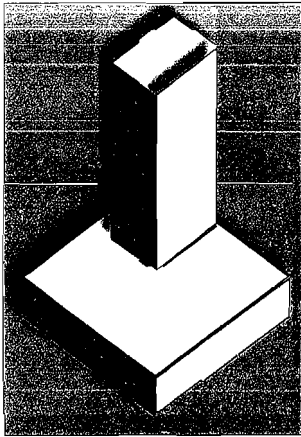
Dalam proses redesain bangunan pasar seni, pemilihan tipe massa bangunan yang berdasarkan atas pertimbangan-pertimbangan sebagai berikut :

- Kemudahan didalam sirkulasi
- Kemudahan didalam pengontrolan
- Efisien didalam penggunaan bahan
- Kesamaan bentuk dengan salah satu unsur kebudayaan masyarakat

Lampung.



d. Type : Tower on a podium



Kelebihan :

- Sangat mudah menjadi vocal point
- Sirkulasi mudah
- Mudah didalam pengontrolan
- Efisien dalam penggunaan lahan
- Memiliki kesamaan bentuk dengan pepadun

(Singgasana kepala adat Lampung). (Budi Rahayu, 1989)

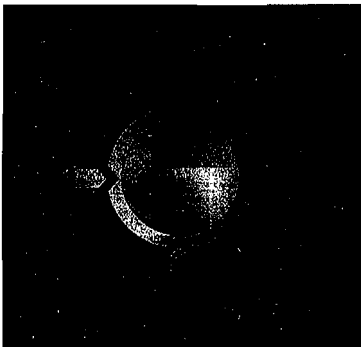
Gambar 3.32 Gubahan massa Tower on a podium

3. Macam bentuk organisasi ruang

Analisa organisasi ruang berdasarkan pola hubungan ruang, menurut DK.

Ching dapat dibagi menjadi :

a. Terpusat

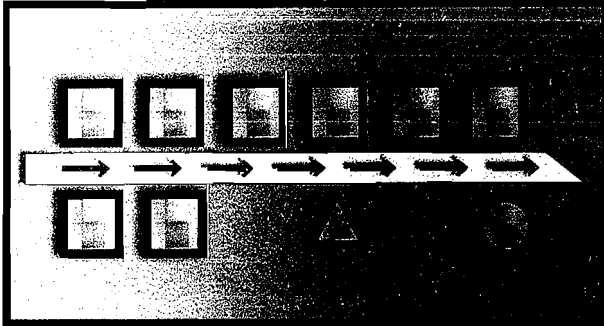


Ciri-cirinya :

- a. Bentuknya yang relatif kompak.
- b. Bentuk, ukuran dan fungsi mempunyai konfigurasi yang simetris terhadap dua sumbu atau lebih

Gambar 3.33 Organisasi ruang dengan pola Terpusat

b. Linier



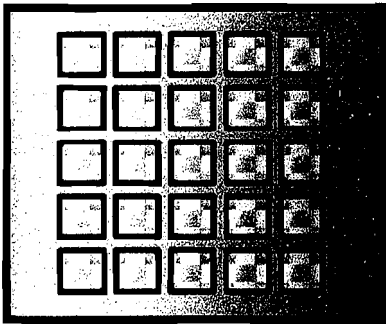
Ciri-cirinya :

- a. Sebagian terdiri dari bentuk yang diulang-ulang.
- b. Menghubungkan dan mengorganisir ruang-ruang

c. Bentuk organisasinya menunjukkan arah.

Gambar 3.34 Organisasi ruang dengan pola Linier

c. Grid

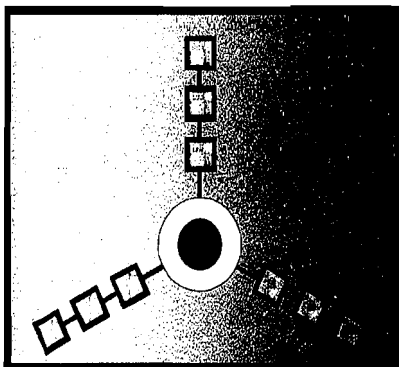


Ciri-cirinya :

- a. Bentuk ruangnya teratur dalam pola grid
- b. Bentuknya teratur.
- c. Bentuk ruang yang ada pada pola grid memiliki hubungan bersama, walaupun beda ukuran dan fungsi.

Gambar 3.35 Organisasi ruang dengan pola Grid

d. Radial



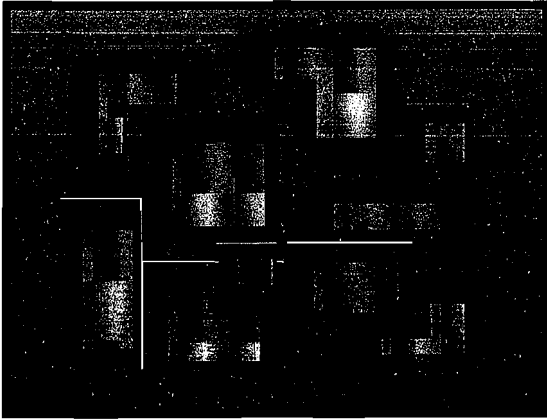
Ciri-cirinya :

- a. Bentuk organisasinya dapat memadukan bentuk organisasi terpusat maupun linier.
- b. Susunan organisasi ini menghasilkan suatu pola yang dinamis, bergerak dan berputar mengelilingi pusatnya.
- c. Bentuk umumnya memiliki organisasi linier

dimana pusat menjadi porosnya.

Gamb 3.36 Organisasi ruang dengan pola Radial

e . Cluster



Ciri-cirinya :

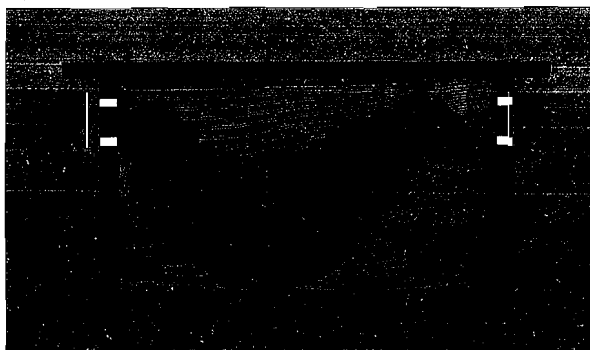
- a. Menerima bentuk yang berbeda ukuran, bentuk maupun fungsi.
- b. Memiliki orientasi bebas kesegala arah
- c. Ketidakteraturan bentuk

Gambar 3.37 Organisasi ruang dengan pola Cluster

Organisasi ruang ini digunakan untuk mendasari ruang-ruang yang ada pada pasar seni dan kerajinan yaitu dengan menggunakan pola gabungan radial dan grid, dasar pertimbangannya karena pola organisasi ruang tersebut mempunyai beberapa kelebihan, seperti yang telah diterangkan diatas.

4. Sistem penghawaan

Kelembaban akan membawa kerugian terhadap obyek pameran yang terbuat dari kayu, perkaratan pada obyek yang terbuat dari logam, pengembangan dan perkeriputan pada lukisan yang terbuat dari bahan dasar kanvas, kertas serta dapat mengubah warna menjadi tidak teratur. Untuk menghindari hal tersebut diatas, maka ruang pameran dituntut untuk mempunyai kondisi udara yang kering dan dapat mempercepat proses penguapan. Kesemuanya itu dipengaruhi oleh suhu, air hujan, rembesan air dari bawah, difuse cahaya didalam ruang pameran Ada dua cara pengkondisian udara, yaitu cara alami dan cara buatan (mekanik), dimana dimana kelebihan dan kekurangan cara tersebut antara lain :


REDESAIN PASAR SENI DAN KERAJINAN DI LAMPUNG
A). ALAMI (CROSS VENTILATION)

KELEBIHANNYA :

Tidak memerlukan biaya

KEKURANGANNYA ::

Dapat membawa mikroorganisme yang dapat merusak obyek pameran

Gambar 3.38 Sirkulasi udara alami

B.) BUATAN/MEKANIS (EXHAUS VENTILATUON)

KELEBIHANNYA :

Biaya murah

KEKURANGANNYA ::

Kurang maksimal dalam menyuplai udara luar

Gambar 3.39 Sirkulasi udara buatan

Untuk ruang yang besar dapat dibantu dengan alat menghembus (fan) atau dengan alat penghisap (exhauster), yang fungsinya untuk mempercepat aliran udara dalam sistem ventilasi silang. Adapun beberapa tuntutan dari ruang pameran, antara lain :

- Pengaliran hawa udara yang rendah menghembus ruang sebanyak mungkin, agar kelembaban udara tidak terlalu merusak. Kondisi ideal untuk obyek pameran yaitu kelembaban antara 45%-55% Dan dengan temperature udara 20 derajat celcius.
- Pengaliran udara yang sepoi-sepoi dengan kecepatan kurang lebih 0.9km – 9 km/jam, tidak mengganggu bahkan dapat menimbulkan kesan rileks

- Arah angin kencang dihindari sebab akan merusak suasana dan kenikmatan dalam komunikasi visual antara pengamat dengan obyek yang dipamerkan.

(Sumber : Herman, catatan singkat cara merawat koleksi)

C). AIR CONDITION (AC)



KELEBIHANNYA :
Suhu dapat diatur

KEKURANGANNYA ::
Biaya mahal

Gambar 3.40 Sirkulasi udara air condition (AC)

Dilakukan pada kondisi udara ruang yang tidak memungkinkan menggunakan sistem penghawaan alami, yang dimaksud dengan penghawaan buatan adalah pengkondisian udara dalam arti mengatur temperatur udara, kelembaban, dan kebersihan udara yang lebih dikenal dengan Air Condition System.

Ada 2 sistem yang dapat digunakan yaitu :

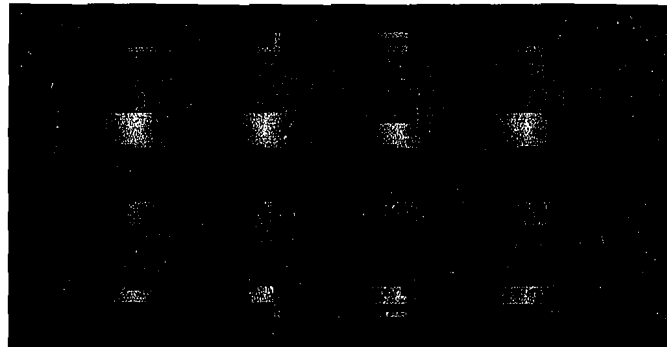
- Sistem sentralisasi yaitu pemusatan beberapa peralatan utama untuk beberapa ruang yang menuntut kondisi tertentu. Sistem ini lebih efisien bila ditinjau dari penyediaan alat dan tenaganya.
- Sistem desentralisasi yaitu mempergunakan unit-unit kecil bagi masing-masing ruangan, untuk bangunan kecil dan tersebar system ini lebih menguntungkan.

5. Bentuk sirkulasi

Adalah gerak pengamatan, yang merupakan jalur pergerakan pengunjung didalam melakukan pengamatan, yang terbagi atas sirkulasi primer dan sekunder.

a. Sirkulasi Primer

Pada sirkulasi dari ruang ke ruang, pengunjung diarahkan pada tiap ruang pameran secara berurutan tanpa ada alternatif lain. Dengan demikian pengunjung dipastikan dapat menikmati semua karya seni dan kerajinan yang dipamerkan atau setidaknya melewati ruang pameran dimana karya seni dan kerajinan itu dipamerkan.



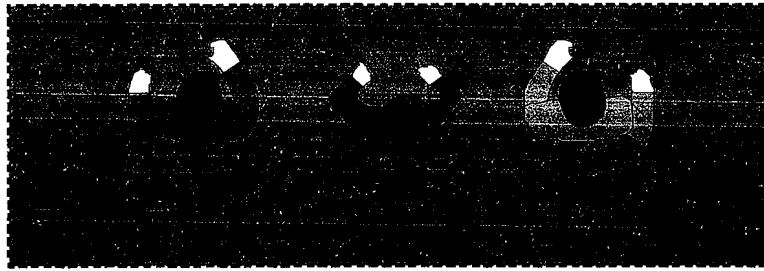
Gambar 3.41 Sirkulasi primer dari ruang ke ruang

Besaran ruang yang dibutuhkan

a. Lebar badan manusia = 0,60m

b. Ruang gerak dikedua sisi = 0,30m

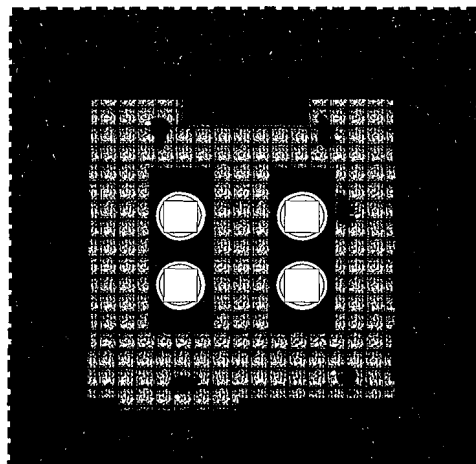
maka kebutuhan min gerak 3 orang adalah $= (0,30 \times 4) \text{ m} + (0,60 \times 3) \text{ m} = 3 \text{ m}$



Gambar 3.42 Standart kebutuhan ruang sirkulasi primer

b. Sirkulasi Sekunder

Adalah jalur pengamatan pengunjung dan pengamatan terhadap obyek yang satu dengan obyek yang lain. Alur sirkulasi ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

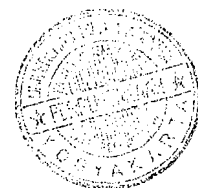


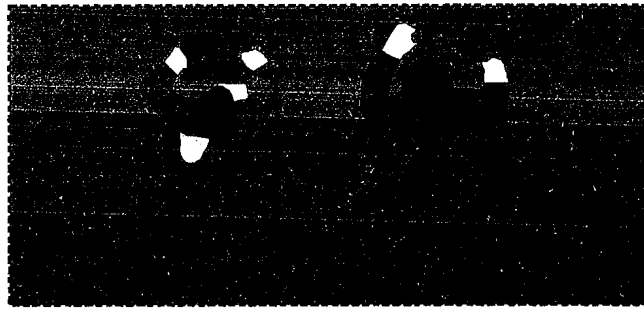
Gambar 3.43 Sirkulasi sekunder yang berada didalam ruang pameran

Besaran ruang yang dibutuhkan

Lebar minimal jalur gerak pengunjung diperhitungkan untuk 2 orang berdiri berjajar, apabila lebar badan manusia = 0,60 m dan ruang gerak kedua sisinya = 0,30 m, maka kebutuhan minimal sirkulasi sekunder ini adalah :

$$= (2 \times 0,60) + (3 \times 0,30) \text{ m} + 2,10 \text{ m.}$$





Gambar 3.44 Standart kebutuhan ruang sirkulasi sekunder

Dasar pertimbangan sirkulasi perletakkan antara lain :

- Kelancaran gerak antar ruang pameran
- Ketegasan bentuk sehingga sirkulasi menjadi jelas
- Fleksibel terhadap perubahan desain jalur
- Efektifitas penggunaan ruang pameran.

c. Sirkulasi interval

Tahap ini diperlukan setelah pengunjung mengamati >40 buah obyek pameran, maka mata akan mengalami kelelahan sehingga diperlukan area relaksasi yang berfungsi untuk :

- Tempat untuk melepas lelah
- Kesempatan untuk beraktifitas yang bersifat privacy
- Memberikan pandangan yang berbeda setelah melakukan pengamatan terhadap obyek pameran.

Dengan persyaratan kecepatan sirkulasi antara lain :

- Kecepatan gerak langsung tanpa dinikmati :

10 meter / 1 menit

- Kecepatan gerak dengan menikmati obyek :

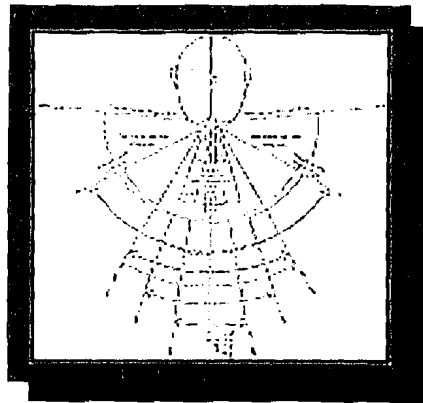
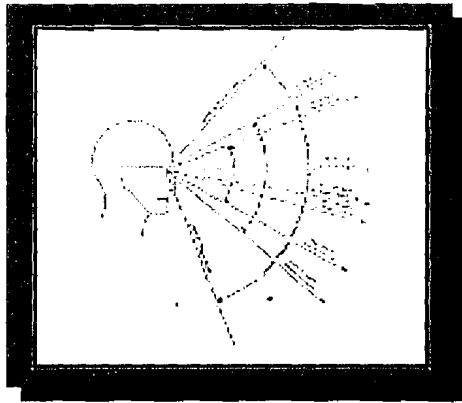
10 meter / 2-5 menit

- Kecepatan gerak mengamati lebih teliti

10 meter / 5-10 menit

Sumber : TA Muhammad Anwar, 2000/2001, Perencanaan Kantor Gubernur Lampung

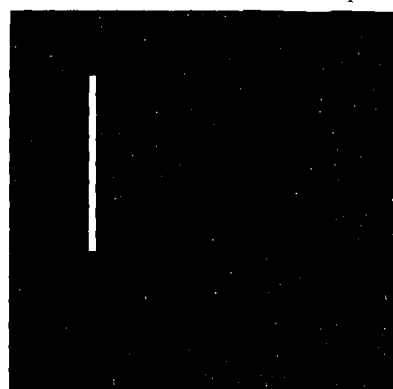
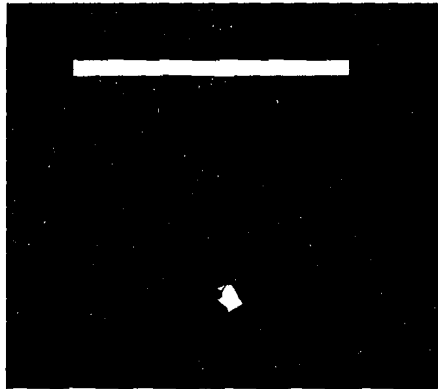
6. Standart kenyamanan jarak pandang



3.45 Sudut pandang pengamat (vertikal)

3.46 Sudut pandang pengamat (horizontal)

Sumber : Julius Panero & Martin Zelnik, 1979, Human Dimension in Interior Space.



3.47 Pengamatan horizontal

3.48 Pengamatan vertikal

Keterangan :

- X : Jarak obyek terhadap mata
X1 : Jarak pengamatan detail
X2 : Area gerak horizontal
Y : Area pengamatan vertikal

- Y1 : Area pengamatan vertikal diatas garis normal
- Y2 : Area pengamatan vertikal dibawah garis normal
- Eh : Batas ketinggian lantai terhadap mata pengamat.
- Z : Area pengamatan horizontal.

a. Syarat perhitungan

- a. tinggi badan manusia Indonesia (rata-rata) diasumsikan 160cm, sehingga dengan lebar dahi 10 cm, tinggi titik mata rata-rata manusia Indonesia 150 cm
- b. Tinggi lukisan dari lantai dengan standart internasional 95 cm, diadakan penyesuaian dengan tinggi badan rata-rata tersebut. Dengan demikian juga dapat direduksi sebesar 10 cm yaitu $95 \text{ cm} - 10 \text{ cm} = 85 \text{ cm}$
- c. Untuk karya seni 3 dimensional jarak jangkauan tangan manusia maksimal 1m (neufert) dan jarak pandangan teliti terhadap benda yaitu 0.90 m

b. Dasar penglihatan

1. Sudut pandangan pada potongan vertikal manusi tidak simetris (lebih besar kebawah) karena masa lebih banyak berorientasi ke bawah

- Batas standart pengamat obyek kebawah adalah 40, keatas 30
- Batas sejauh untuk pandangan kebawah 70, keatas 50

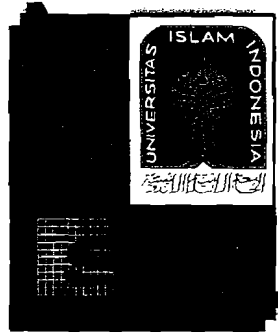
Untuk pemakaian standart di Indonesia perlu diadakan penyesuaian terhadap tinggi badan manusia, antara lain :

2. Dasar penglihatan manusia berdasarkan potongan horizontal adalah simetris



REDESAIN PASAR SENI DAN KERAJINAN DI LAMPUNG

- Batas standart pengamat untuk obyek kesamping adalah 15 maksimum 30 untuk kepala diam
- Batas terjauh untuk pandangan mata bergerak ketepi adalah 100 dan minimal 40 derajat.



Proposal Konsep Perancangan Tugas Akhir

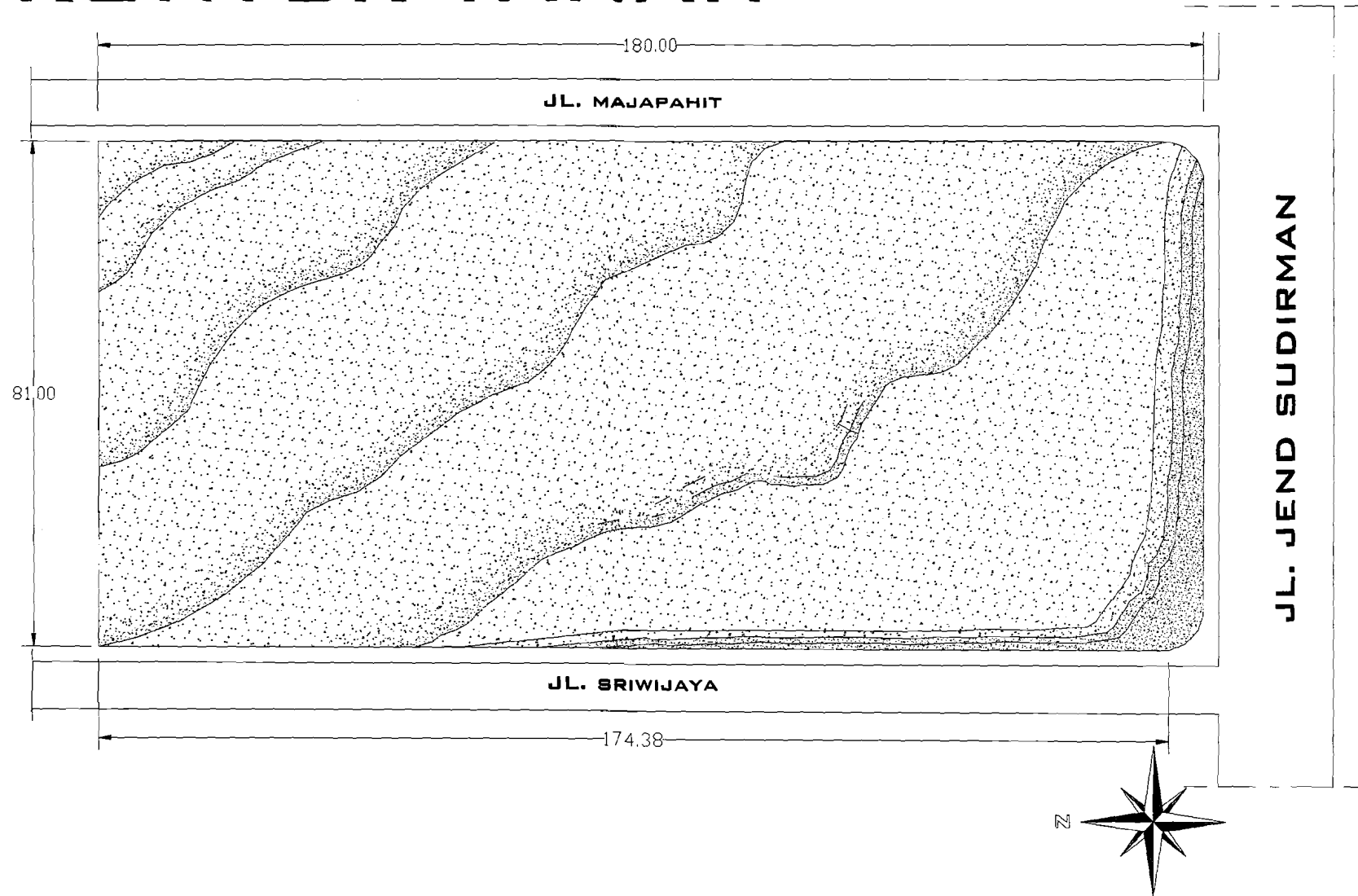
PASAR SENI DAN KERAJINAN DI LAMPUNG

Menciptakan Pasar Seni Dan Kerajinan Yang Fleksibel Terhadap Karakteristik Seniman Dan Kontekstual Terhadap Arsitektur Bangunan Tradisional Lampung

EMATIK DISAIN

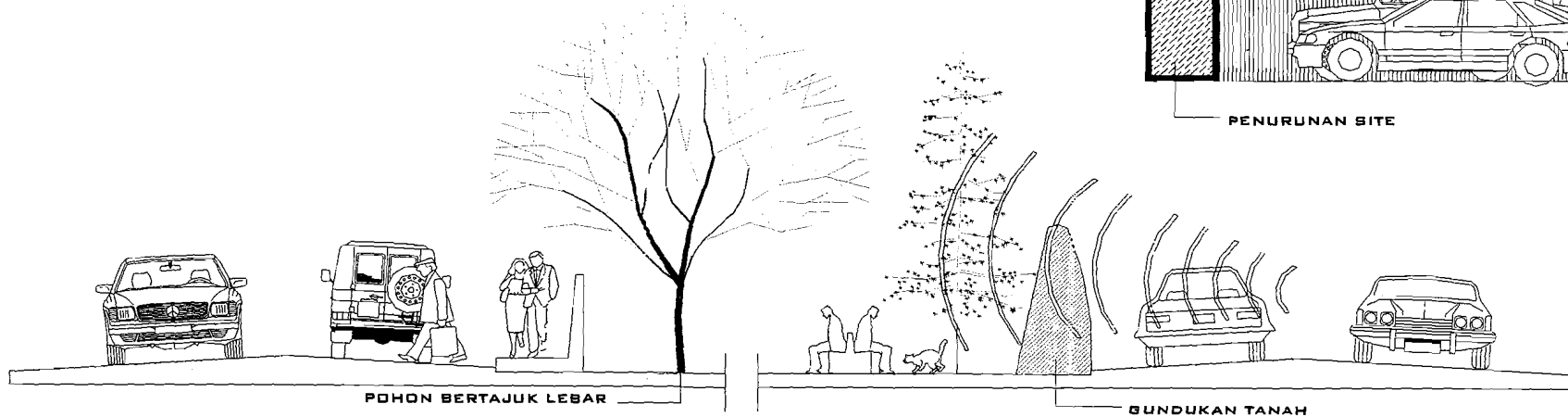
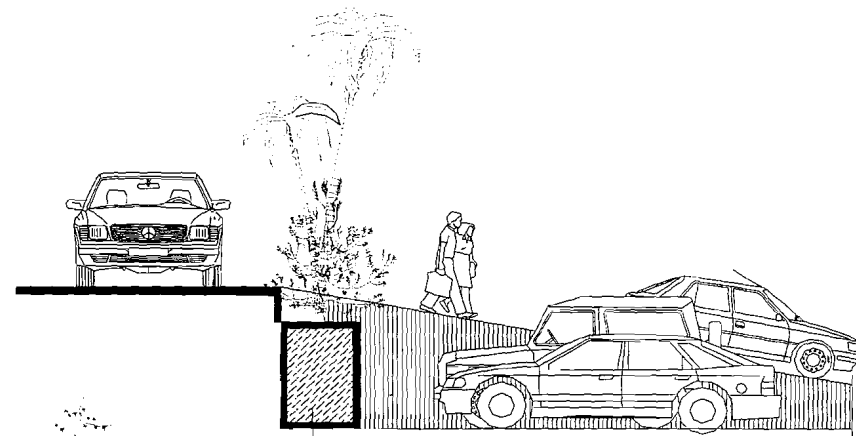
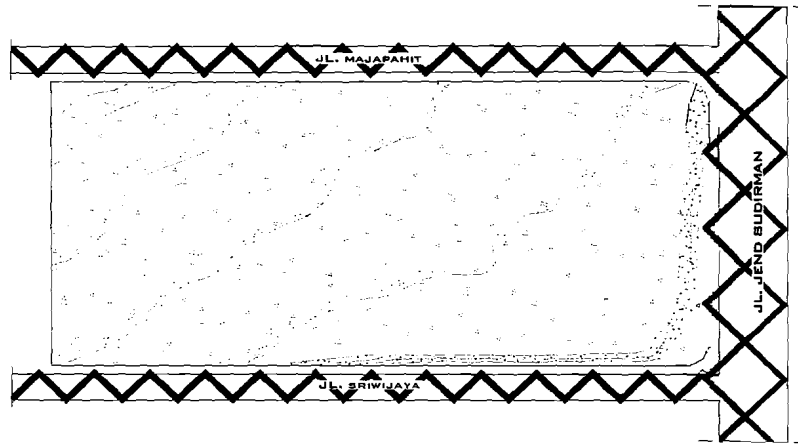


KONTUR TANAH

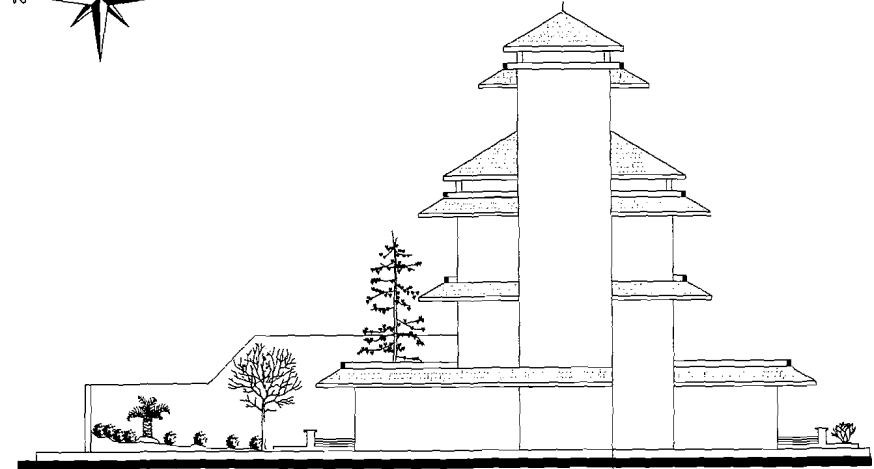
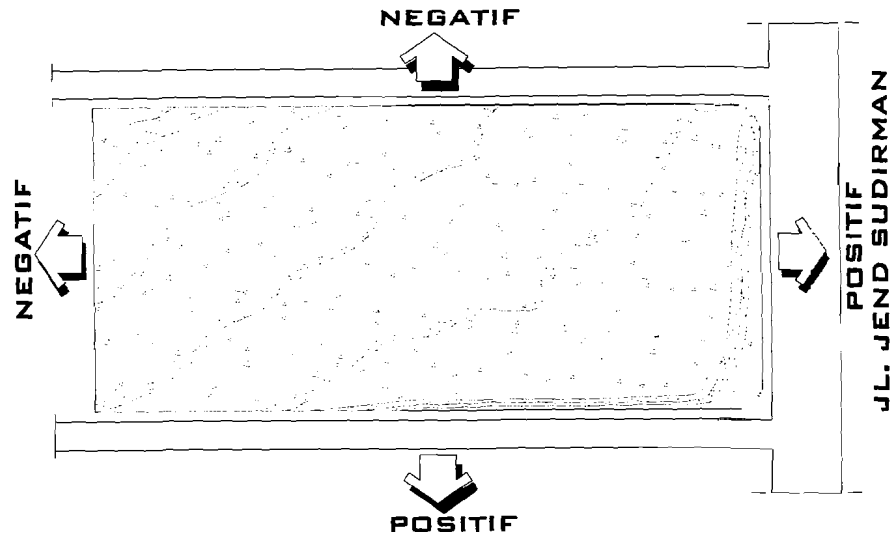




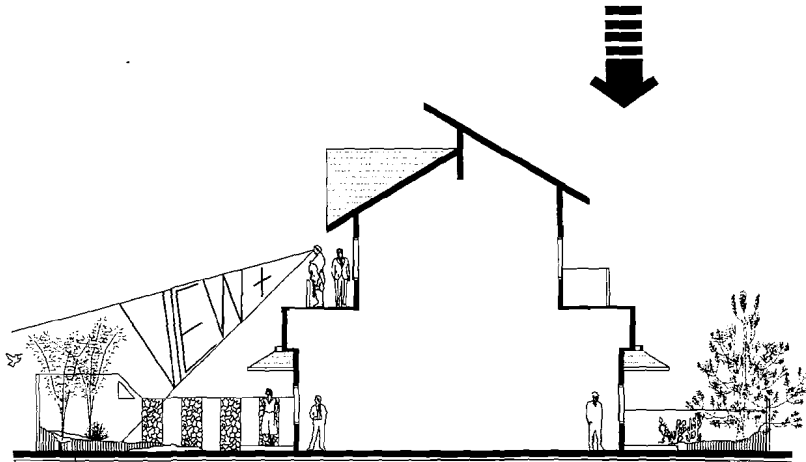
KEBISINGAN (NOISE)



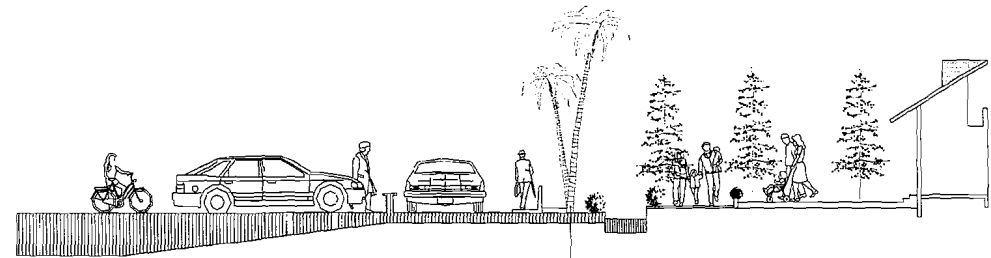
ORIENTASI VIEW



MENINGGIKAN MASSA BANGUNAN
AGAR OBYEK + TERLIHAT MENYELURUH

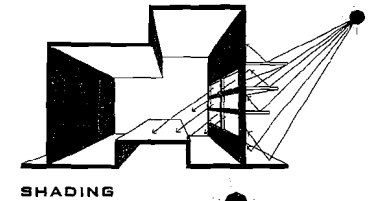
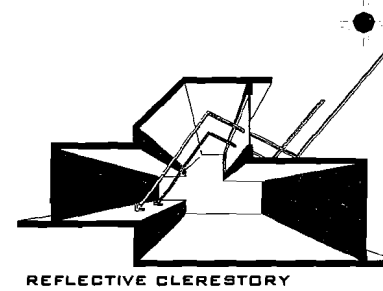
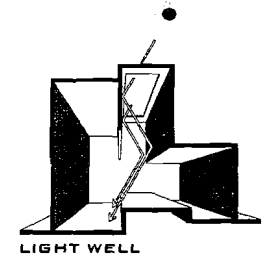
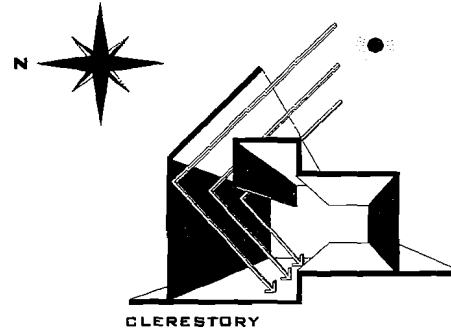
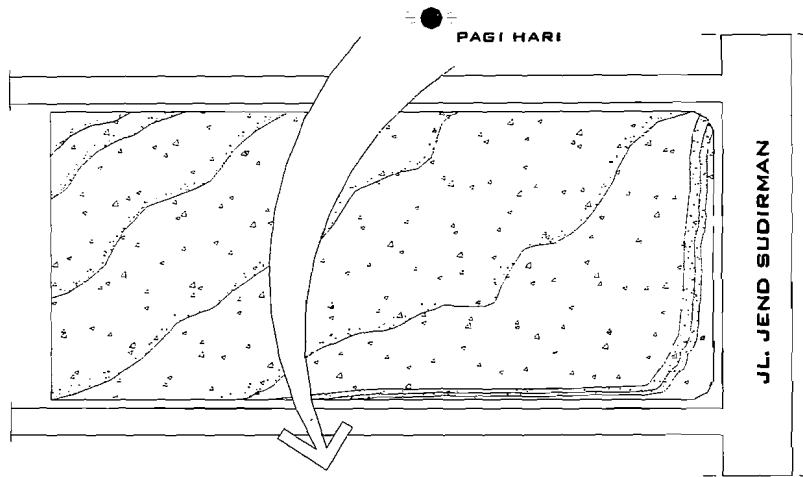


PENGOLAHAN TAMAN PADA SISI NEGATIF



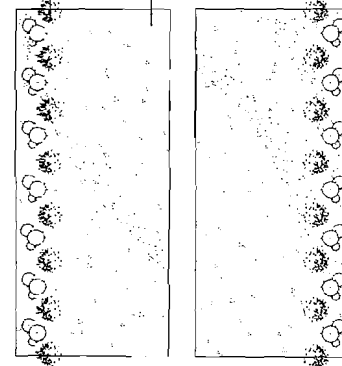
POHON BERTAJUK KECIL PADA SISI + AGAR
TIDAK MENGHALANGI PANDANGAN KELUAR

ARQUITECTURE DESIGN
ORIENTASI MATAHARI

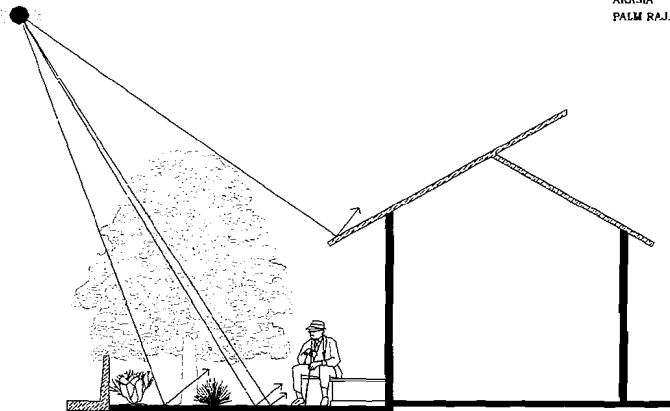


SORE HARI

RUMPUT JEPANG
AKASIA
PALM RAJA



VEGETASI PADA SISI TIMUR DAN BARAT SITE

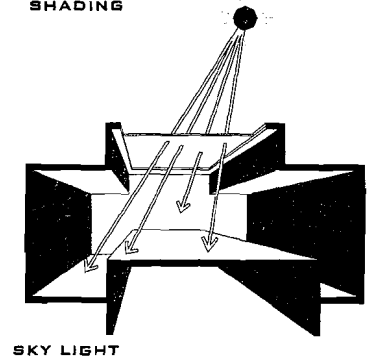


POTONGAN LINGKUNGAN

KETERANGAN :

Sinar matahari (day light) yang jatuh pada permukaan bidang datar pada bangunan akan melembutkan intensitas cahaya dan mengurangi radiasi

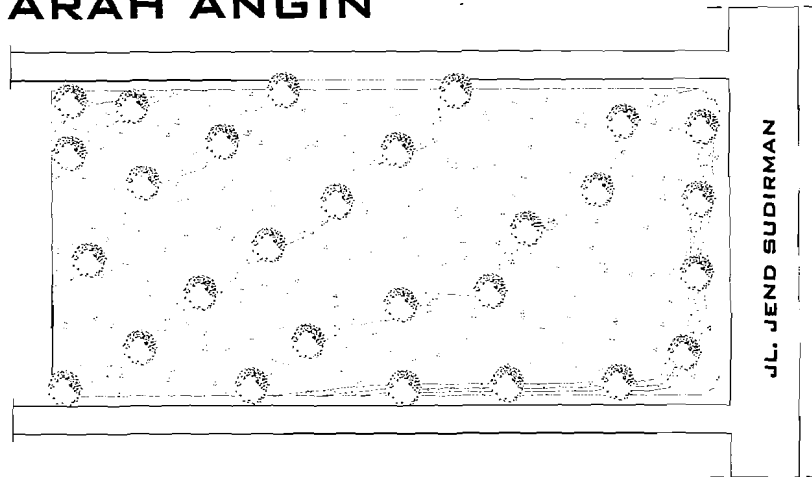
Fungsi dari tanaman bertajuk lebar yaitu sebagai filter sinar matahari yang jatuh pada site



SKY LIGHT

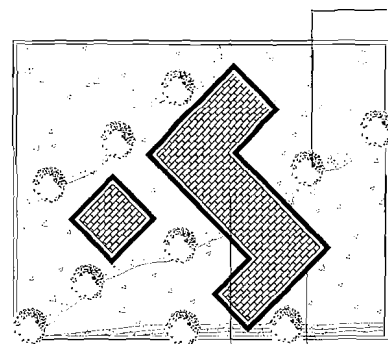


ARAH ANGIN



MEMINIMALKAN PENGGUNAAN DAK BETON YANG DAPAT MENIMBUN KOTORAN

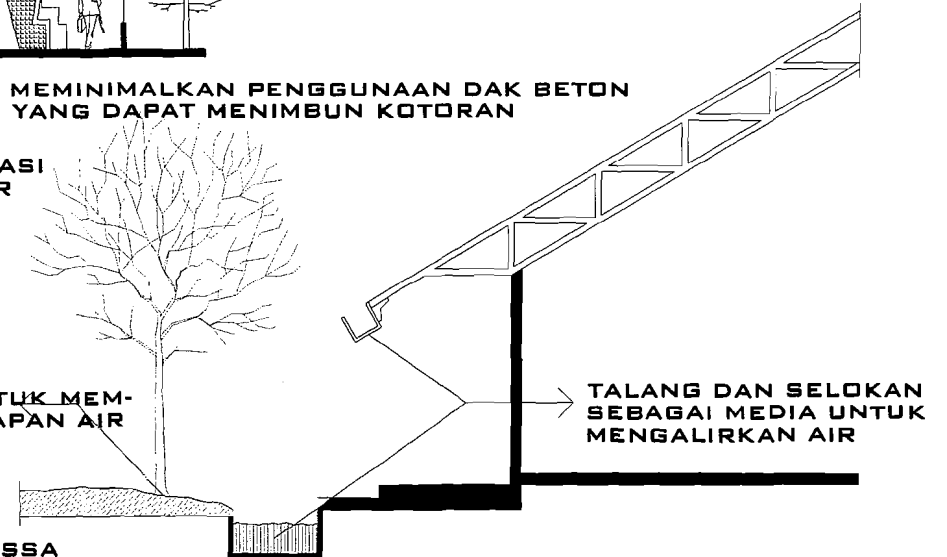
PERLETAKKAN POHON PADA LOKASI PERBEDAAN KETINGGIAN KONTUR



KETINGGIAN LANTAI DASAR LEBIH TINGGI DARI KETINGGIAN TANAH

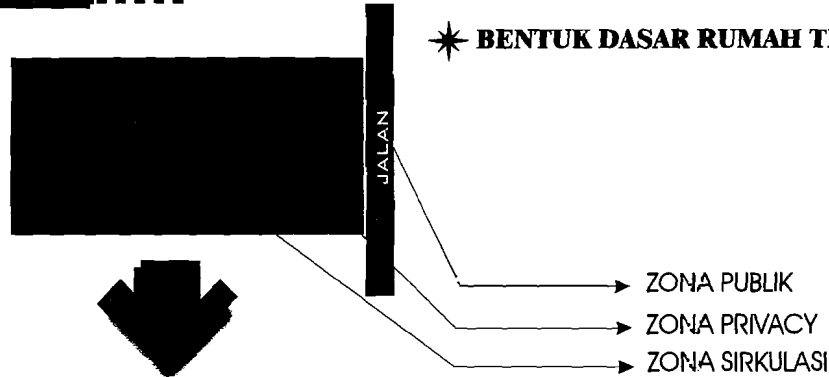
SALURAN SANITASI YANG ADA DISEKELING GUBAHAN MASSA

AKAR POHON UNTUK MEMPERCEPAT PENYERAPAN AIR



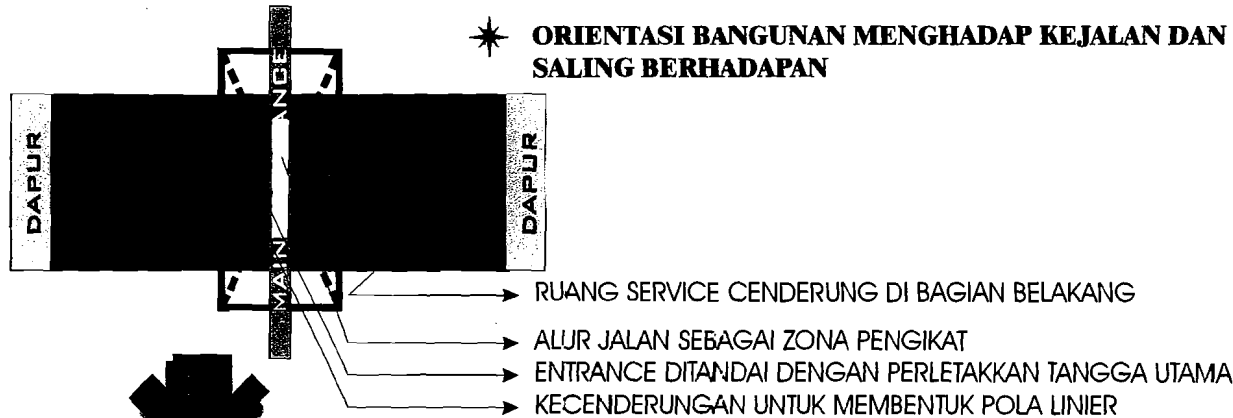


*** BENTUK DASAR RUMAH TRADISIONAL LAMPUNG**

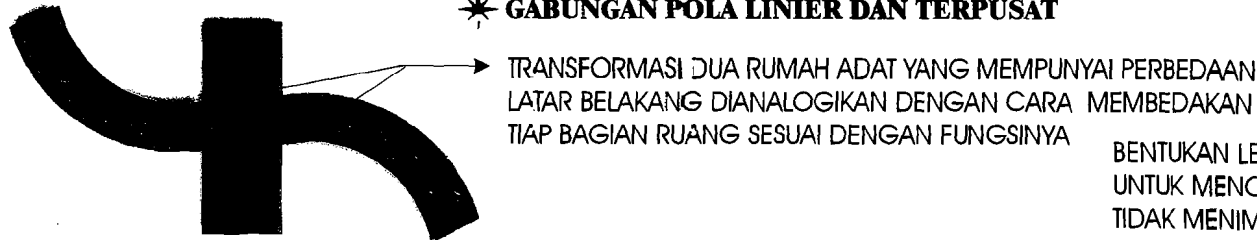


- AREA SERVIS
- AREA SENIMAN
- RUANG SERBAGUNA
- AREA PENGUSAHA PENGRAJIN
- AREA SERVIS (KANTIN)

*** ORIENTASI BANGUNAN MENGHADAP KEJALAN DAN SALING BERHADAPAN**

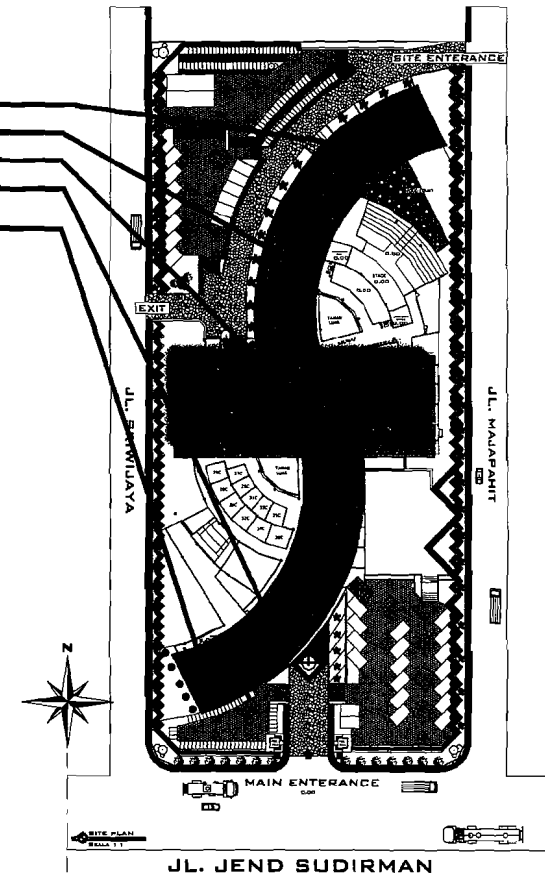


*** GABUNGAN POLA LINIER DAN TERPUSAT**



TRANSFORMASI DUA RUMAH ADAT YANG MEMPUNYAI PERBEDAAN LATAR BELAKANG DIANALOGIKAN DENGAN CARA MEMBEDAKAN TIAP BAGIAN RUANG SESUAI DENGAN FUNGSI NYA

BENTUKAN LENGKUNG PADA MASSA BANGUNAN UNTUK MENCIPTAKAN KESAN DINAMIS SEHINGGA TIDAK MENIMBULKAN SUASANA YANG MONOTON, YANG NANTINYA DAPAT MENIMBULKAN KEBOSANAN BAGI PENGUNJUNG



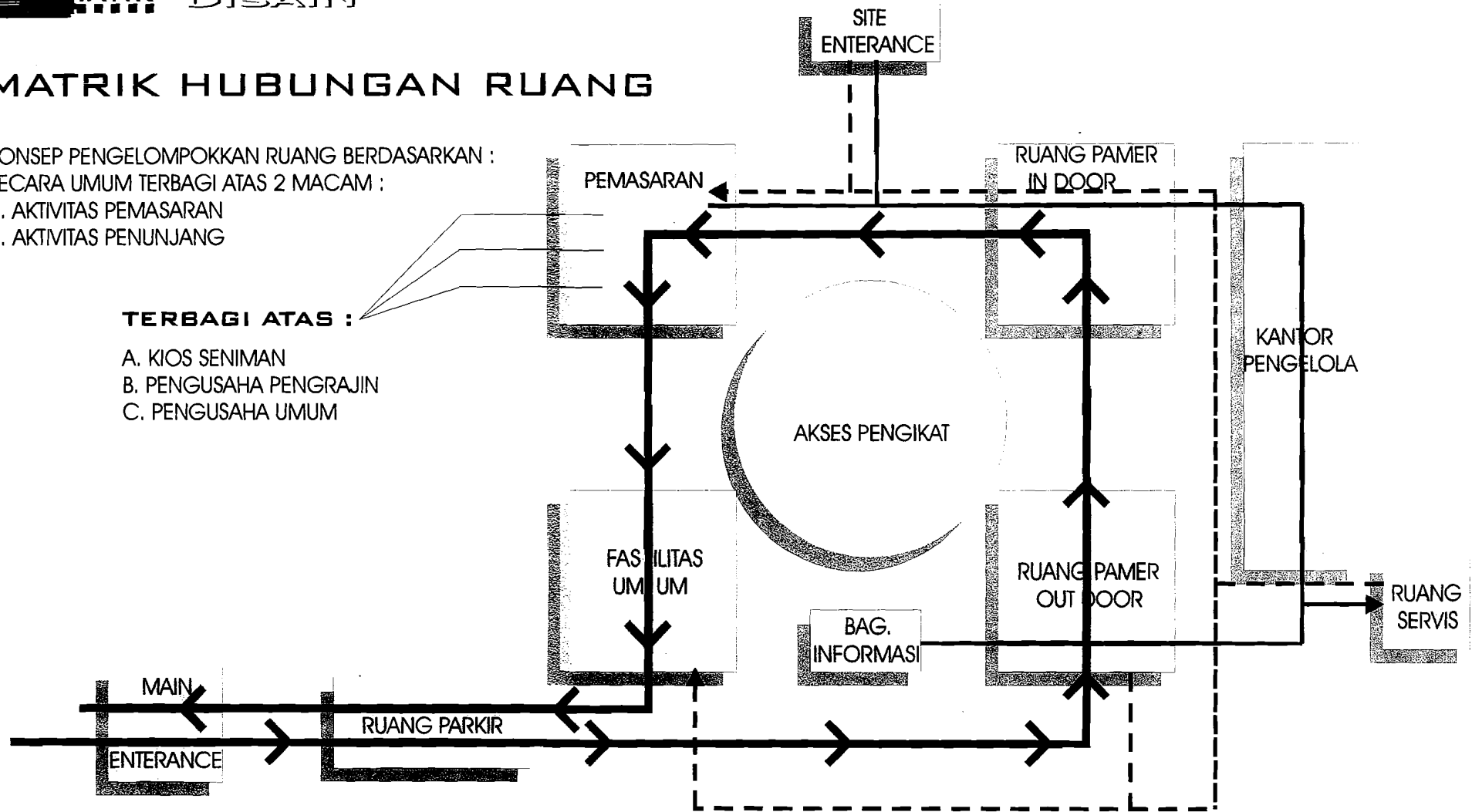
MATRIK HUBUNGAN RUANG

KONSEP PENGELOMPOKAN RUANG BERDASARKAN :
SECARA UMUM TERBAGI ATAS 2 MACAM :

- 1. AKTIVITAS PEMASARAN
- 2. AKTIVITAS PENUNJANG




TERBAGI ATAS :

- A. KIOS SENIMAN
- B. PENGUSAHA PENGRAJIN
- C. PENGUSAHA UMUM

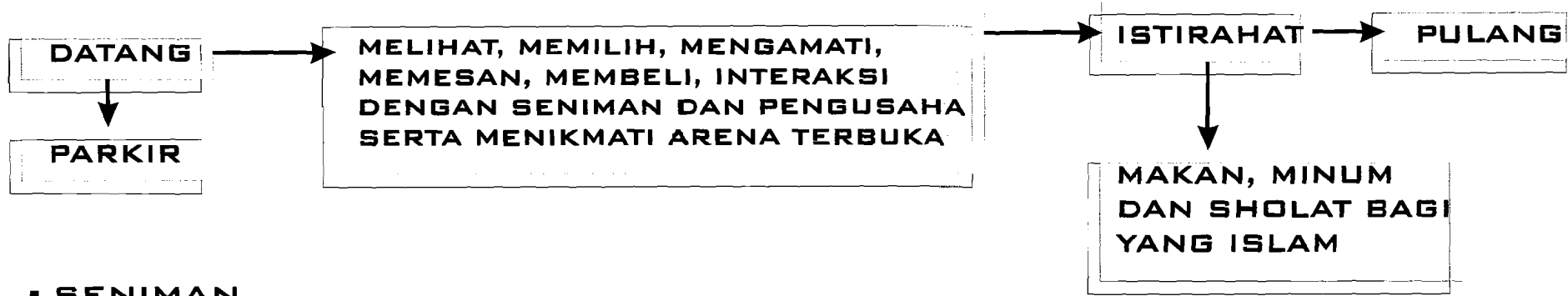


GAMBAR. HUBUNGAN ANTAR RUANG

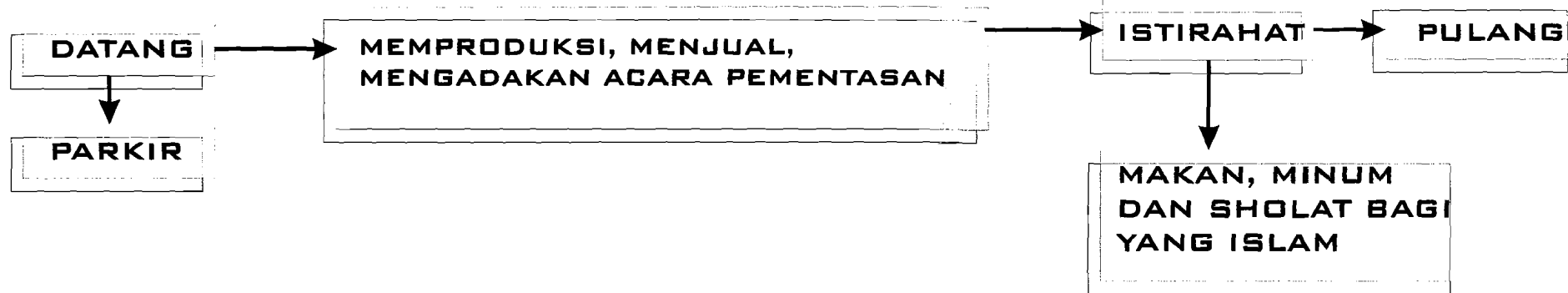
KETERANGAN :

-  SIRKULASI PENGUNJUNG
-  SIRKULASI PENGELOLA
-  SIRKULASI BARANG

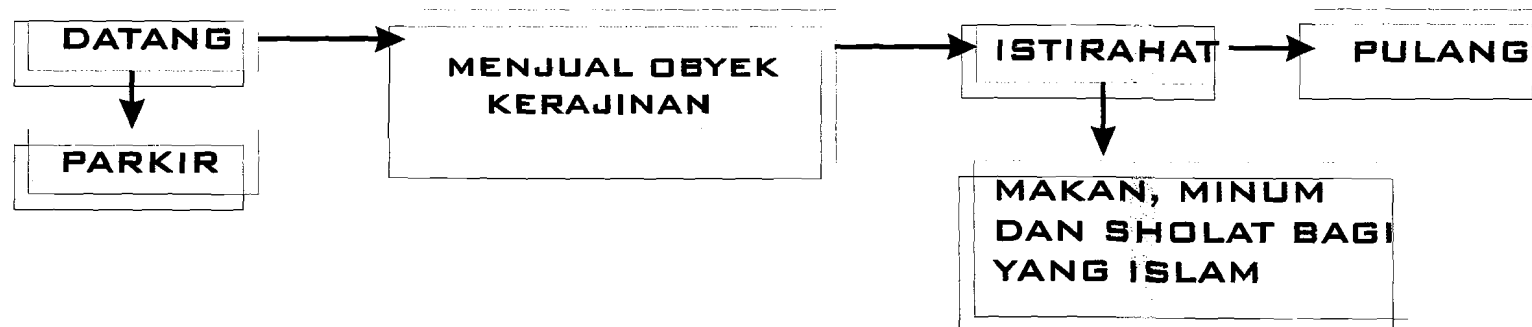
ALUR SIRKULASI ▪ PENGUNJUNG



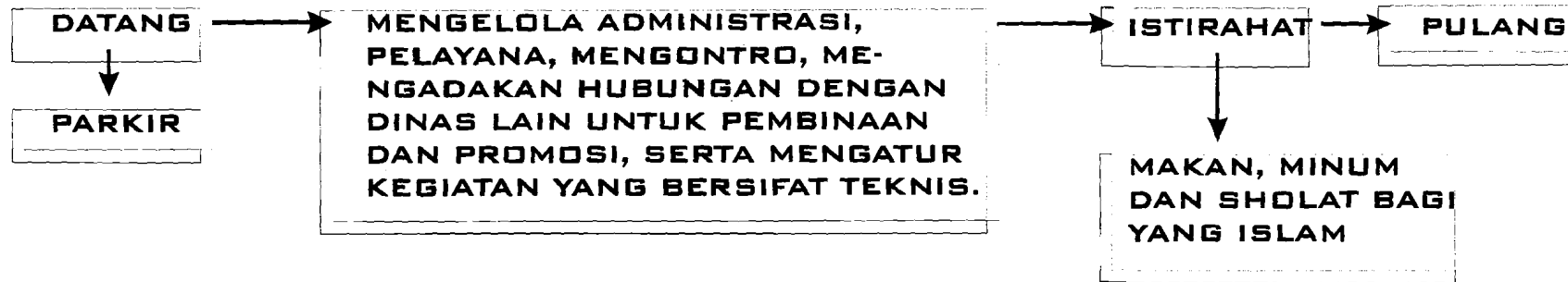
▪ SENIMAN



▪ PENGUSAHA PENGRAJIN



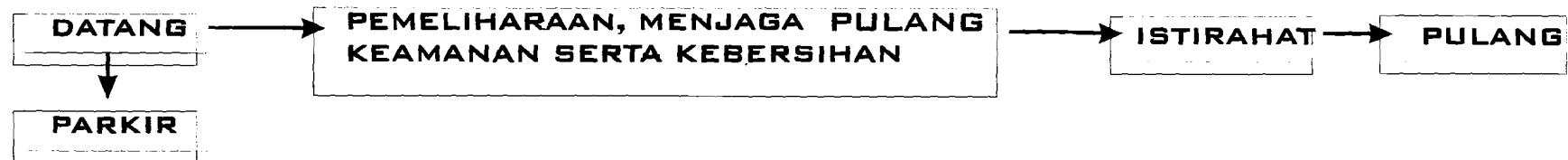
▪ **PENGELOLA**



▪ **PENJUAL UMUM LAINNYA**

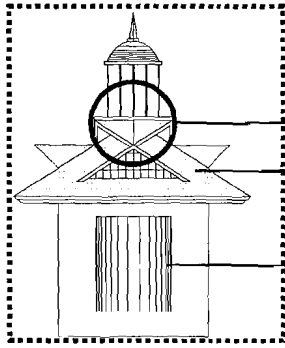


▪ **CLEANING SERVICE**



▪ **PETUGAS MEE**



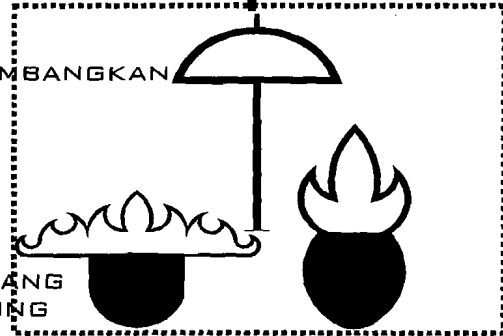


MAHKOTA PRIA MERUNCING

MAHKOTA WANITA MELEBAR

TAMENG

PAYUNG MELAMBANGKAN
ZAMAN ISLAM



MAHKOTA SEBAGAI LAMBANG
KEBESARAN ADAT LAMPUNG

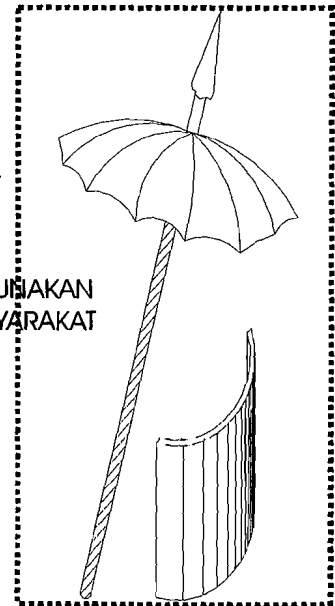
PILAR ZAMAN KOLONIAL PADA SISI UJUNG BANGUNAN

- PAYUNG PUTIH : KEPALA MARGA
- PAYUNG KUNING : KEPALA TIYUH
- PAYUNG MERAH : KEPALA ADAT



TAMPAK MUKA

TOMBAK DAN TAMENG DIGUNAKAN
SEBAGAI ALAT PERLINDUNGAN MASYARAKAT

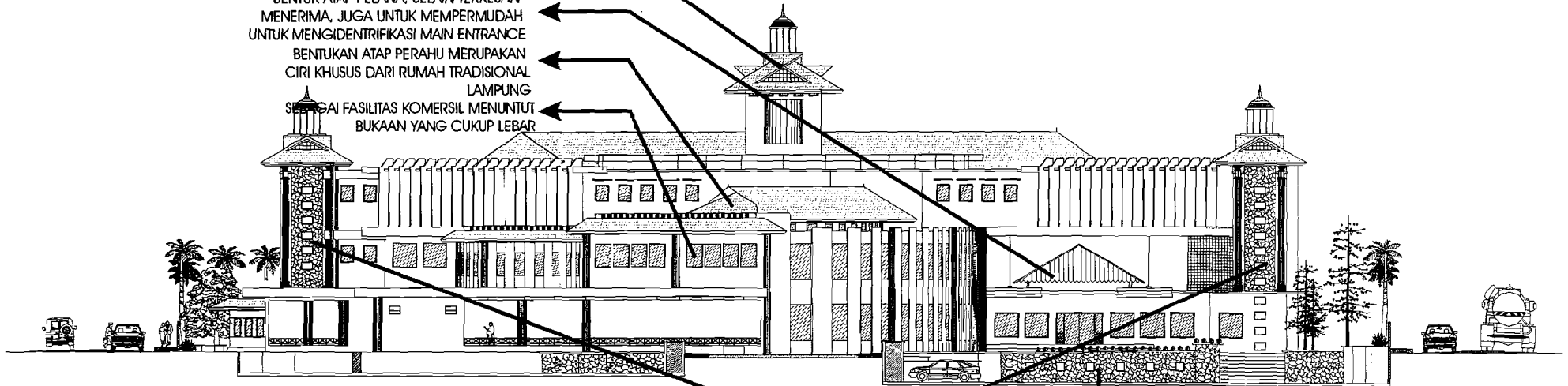


TAMPAK BELAKANG



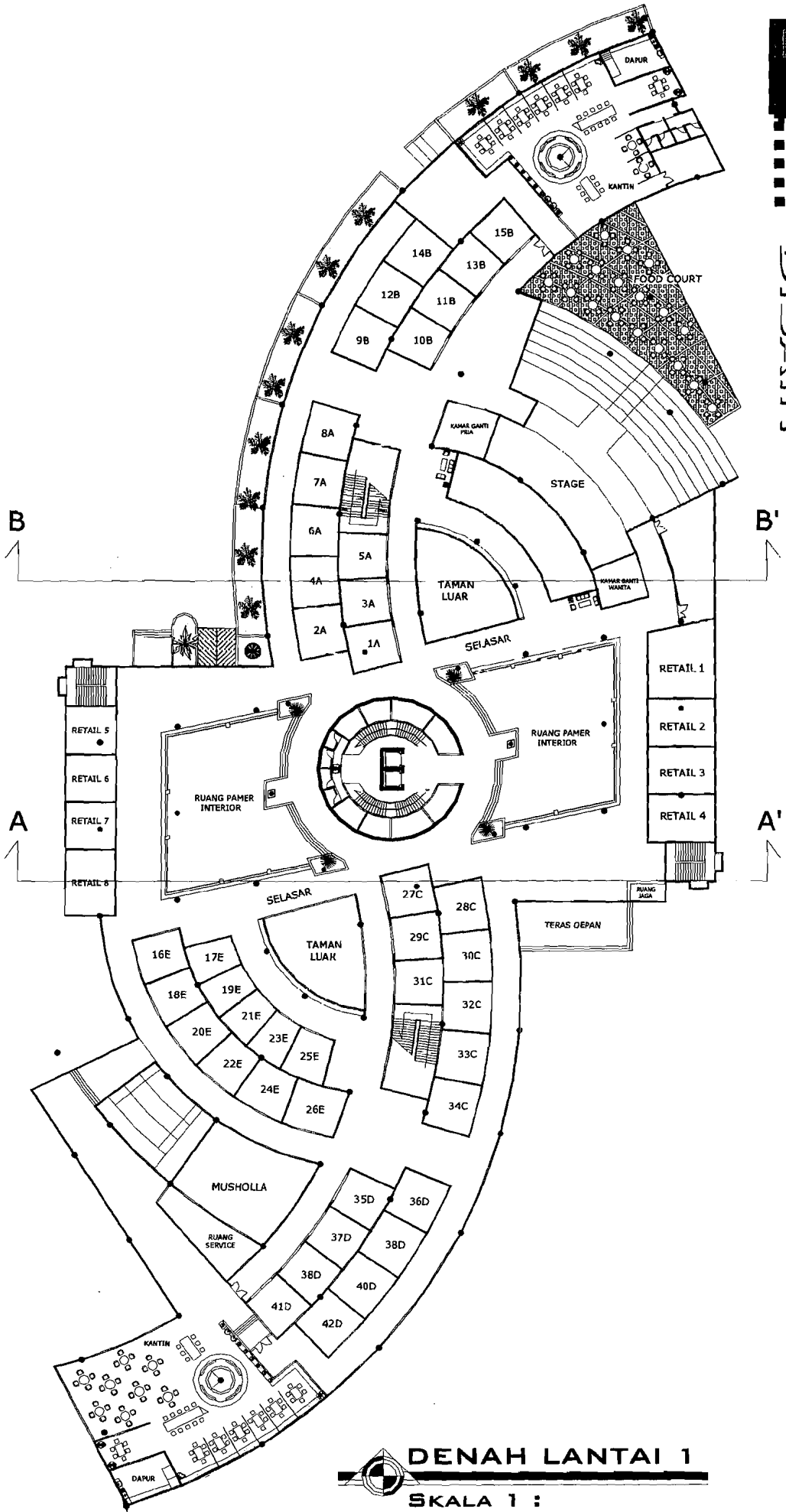
TAMPAK SAMPING KANAN

ATAP YANG MERUPAKAN TRANSFORMASI
 DARI MAHKOTA ADAT LAMPUNG (SIGER)
 BENTUK ATAP PELANA, SELAIN TERKESAN
 MENERIMA, JUGA UNTUK MEMPERMUDAH
 UNTUK MENGIDENTIFIKASI MAIN ENTRANCE
 BENTUKAN ATAP PERAHU MERUPAKAN
 CIRI KHUSUS DARI RUMAH TRADISIONAL
 LAMPUNG
 SESUAI FASILITAS KOMERSIL MENUNTUT
 BUKAAN YANG CUKUP LEBAR



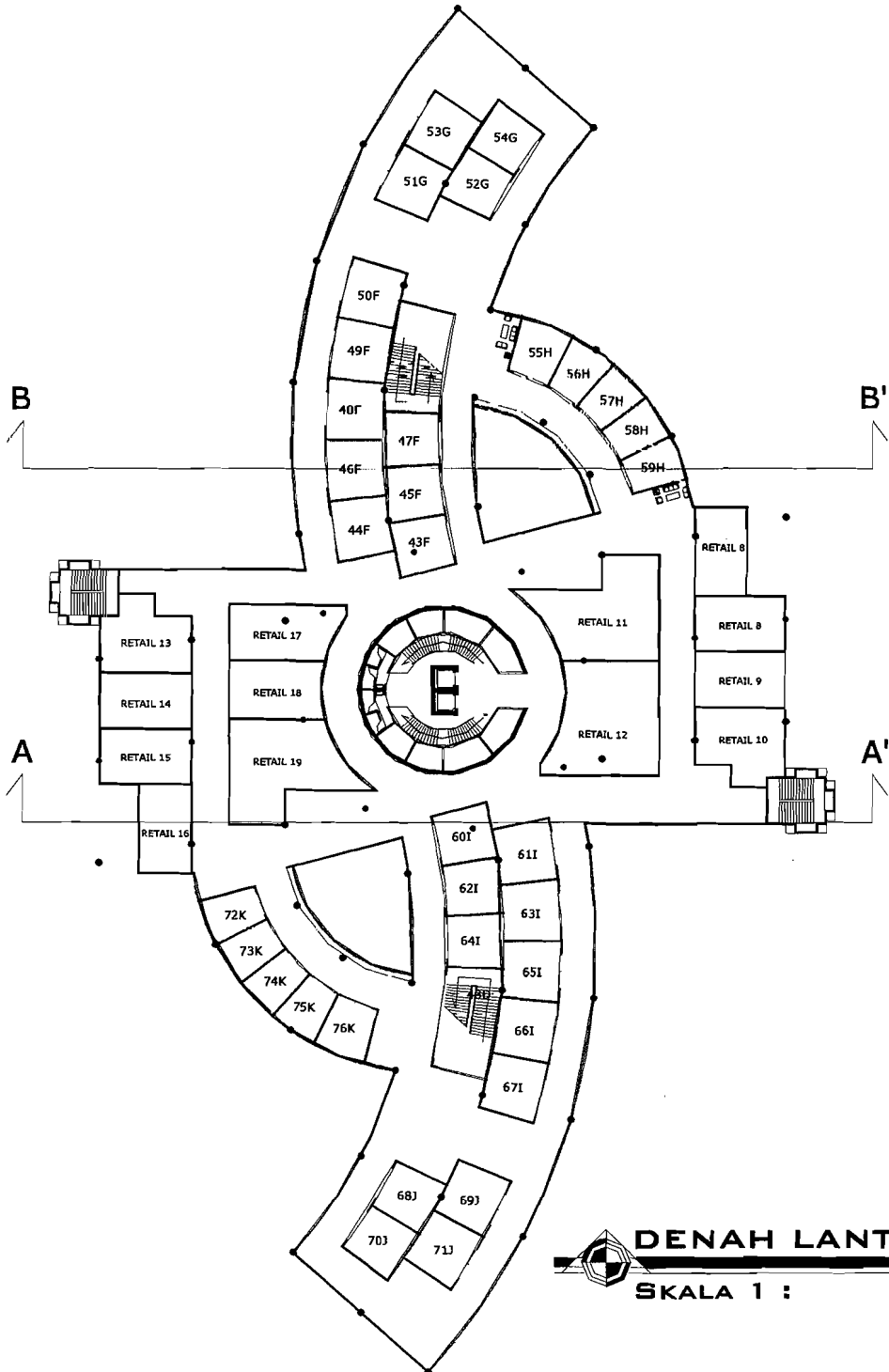

TAMPAK MUKA
SKALA 1 :

SESUAI DENGAN TATA LETAK RUMAH PENDUDUK
 LAMPUNG YAITU PENERAPAN UNSUR SIMETRIS
 AREA PARKIR DIBJAT MENURUN UNTUK MENGURANGI
 KEBISINGAN SERTA MEMPERINDAH VIEW

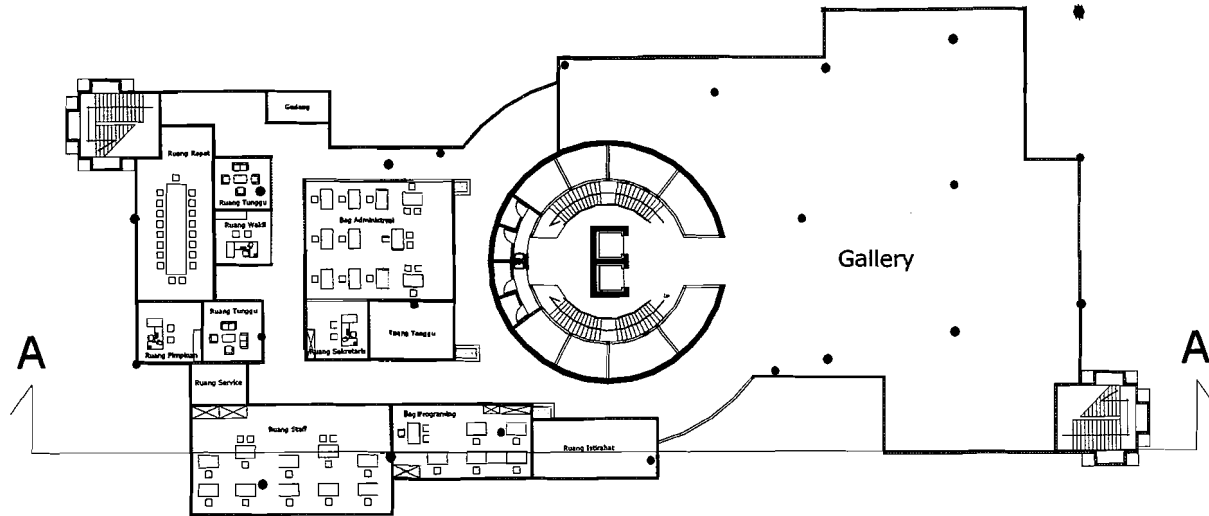


DENAH LANTAI 1

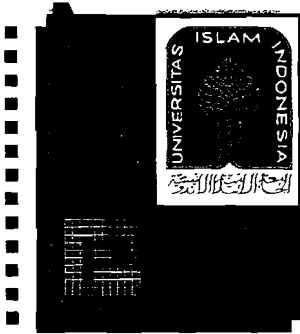
SKALA 1 :



 **DENAH LANTAI 2**
SKALA 1 :



 **DENAH LANTAI 3**
SKALA 1 :



Proposal Konsep Perancangan Tugas Akhir

PASAR SENI DAN KERAJINAN DI LAMPUNG

Menciptakan Pasar Seni Dan Kerajinan Yang Fleksibel Terhadap Karakteristik Seriman Dan Kontekstual Terhadap Arsitektur Bangunan Tradisional Lampung

EMBANGAN

DISAIN

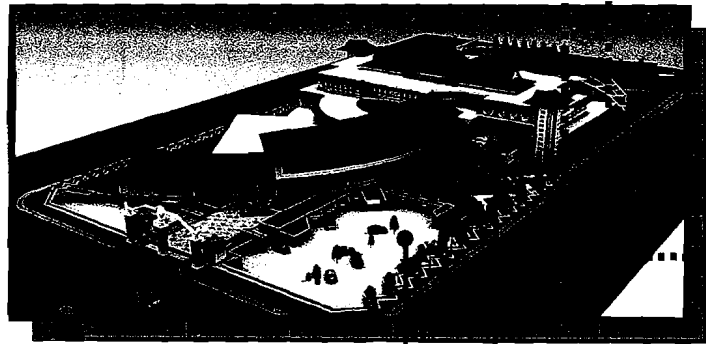
PENGEMBANGAN DESAIN

Konsep perencanaan lingkungan.

Pemilihan site

Pemilihan site didasarkan atas beberapa kriteria :

1. Letaknya diantara area pusat pemasaran dan jasa kota Bandar Lampung, sehingga memiliki daya serap pengunjung yang tinggi
2. Jaringan infrastruktur yang memadai dimana site dilalui oleh jalan arteri primer yaitu Jl. Jend Sudirman
3. Letaknya diantara beberapa kelompok pengrajin, sehingga mudah dari segi pengadaan barangnya.
4. Sesuai dengan peruntukannya, didalam rencana tata ruang kota Kodya Bandar Lampung.



Penempatan kolam disekeliling site akan menambah kesejukan suasana eksterior, karena uap air yang dihasilkan dari pemanasan suhu akan ditiup masuk kedalam bangunan

Penggunaan jenis material atap menggunakan genteng kampung yang berwarna tanah liat, hal ini guna menunjukkan kesan natural pada massa bangunan.

Penempatan jalur masuk dibedakan menjadi 2 bagian :
1. Main Entrance : khusus bagi pengunjung
2. Site Entrance : khusus bagi pengelola dan pengunjung theater kesenian

Penggunaan taman berlapis pada sisi samping site, yaitu pohon Akasia dan Palm Raja berguna untuk mereduksi kebisingan yang ditimbulkan oleh kendaraan, serta dapat memfilter polutan yang terjadi.

Bentuk Main Entrance yang ditinggikan memudahkan pengunjung didalam mengidentifikasi pintu masuk utamanya.

Pemurunan area parkir dapat dijadikan sebagai buffer bagi noise (kebisingan) serta mengingat tingkat polutan yang cukup tinggi.

Bentuk entrance yang bersifat mengundang yang diposisikan pada bagian yang paling mudah dilihat dari luar site.

Ruang pameran interior bernuansa natural, dengan pemakaian tanaman rambat (bougenville), the-tehan sehingga pengunjung dapat menikmati karya seni sambil bersantai.

PENDEKATAN ARSITEKTUR BUKAAN BANGUNAN TRADISIONAL ADAT LAMPUNG



Gambar Perspektif Pasar Seni Dan Kerajinan

Pada ruang gallery penempatan ornamen dinding hanya menggunakan list yang berwarna coklat tua, bentuknya tersebut merupakan adaptasi dari motif kain tapis yang merupakan kain simbol kebesaran adat Lampung.

Bagian selasar hanya dibatasi dengan relling setinggi 1 m sehingga antara ruang luar dan ruang dalam mempunyai hubungan, yang berarti segala aktifitas didalamnya dapat dinikmati dari luar site

Bukaan cenderung memanjang dengan ukuran 0.75 X 1.75 meter dengan diikat dua buah list semen sebagai pengganti balok sebagai pengikatnya

Material kusen terbuat dari kayu jati dengan ukuran 6 X 12 cm yang diekspose serat kayunya. Dan kaca transparan bening dengan ketebalan 0.5 cm.

Untuk pintu yang digunakan mempunyai 2 bentuk bukaan yaitu dengan menggunakan kusen dan yang kedua tanpa kusen

Penempatan bukaan pada ruang kantin untuk menciptakan suasana rileks, hal ini bertujuan agar proses pertukaran udara dapat berlangsung lancar.

Reilling yang terbuat dari bahan kayu jati dilengkapi dengan hiasan ukiran bunga melati, yang biasa dipakai pada rumah tradisional Lampung



Lawang Kuri : merupakan gerbang masuk kerajaan adat dilingkungan adat Lampung yang terbuat dari kayu berukir

PENGEMBANGAN DESAIN

Konsep perencanaan fasade

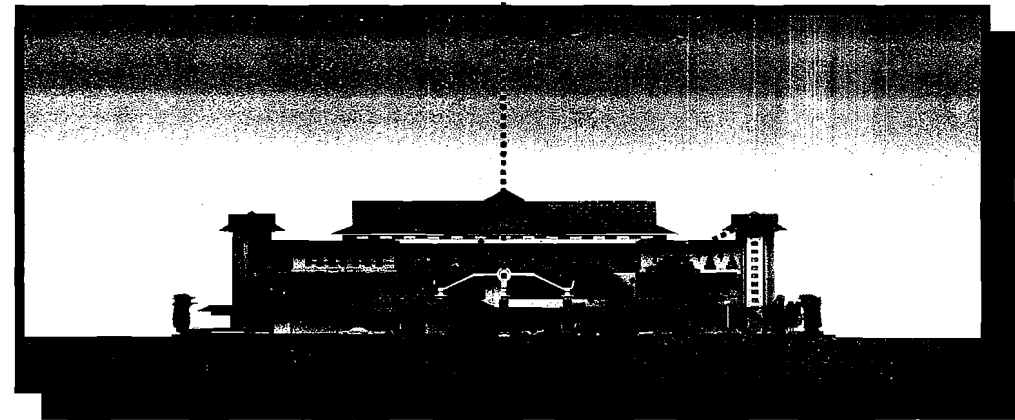
Pemilihan material

Penggunaan material juga didasarkan atas beberapa faktor, antara lain:

1. Mengingat sifat dari masyarakat Lampung yang keras kepala (*piil pesenggiri*) atau dapat diartikan sebagai harga diri, maka transformasinya pada design dapat dengan penggunaan material yang keras seperti beton pada sistem strukturnya
2. Pemakaian material penutup atap dengan menggunakan genteng tanah liat biasa, dengan dipoles cat berwarna orange agar tidak cepat berlumut dan terkesan lebih alami, dengan berusaha memunculkan kesan tradisionalnya.
3. Peredaban masyarakat lampung pada umumnya lebih banyak mengenal menggunakan material kayu, yang kemudian diterapkannya pada bangunan rumah tinggal mereka, maka dalam design sangatlah cocok menggunakan elemen pelengkap seperti kusen, reiling yang terbuat dari kayu dan diekspose seratnya (kayu jati)

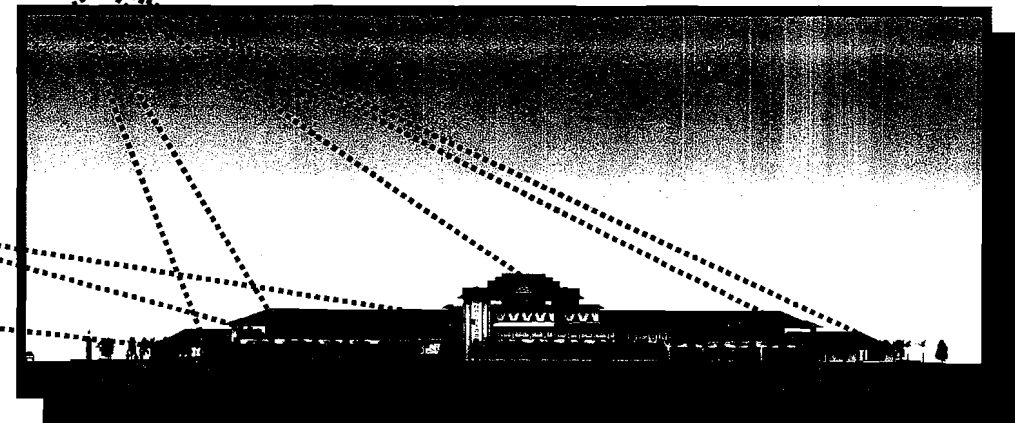
Warna dinding menggunakan warna putih keabu-abuan, agar tidak terkesan kotor mengingat fungsi dari pasar sebagai area publik dengan beragam aktifitas.

Khusus untuk ruang kantin menggunakan bata ekspose agar dapat menciptakan suasana santai.



Payung Agung : merupakan tanda kebesaran pemuka adat yang terbuat dari kain dan bergagang kayu, yang pada adat Lampung hanya mengenal tiga warna.

Penerapan konsep hierarki pada tampak yaitu dengan membedakan luas lantai 1, 2 dan 3 yang merupakan petunjuk dari status adat tiap-tiap penduduk pada kehidupan kemasyarakatan.



PENGEMBANGAN DESAIN **Konsep Penataan Ruang Luar**

Pementasan kesenian adat lampung dilakukan siang dan malam hari, hal ini merupakan daya tarik tersendiri bagi pengunjung, mengingat budaya lampung yang pada saat ini makin berkurang peminatnya, yang tidak lain karena kurang sering dipertontonkan kepada masyarakat, sehingga banyak dari mereka yang belum mengenal kebudayaannya sendiri

Bentuk struktur kolom yang bulat yang berada di tengah food court bertujuan untuk memberikan kesan fleksibel terhadap ruang, karena bentuk bulat selain aman karena tidak mempunyai sudut tajam, juga aman untuk aktifitas pengunjung yang berlalu lalang

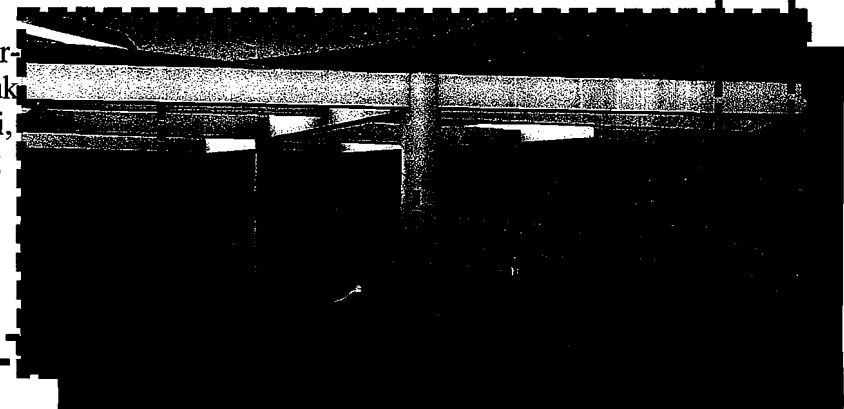
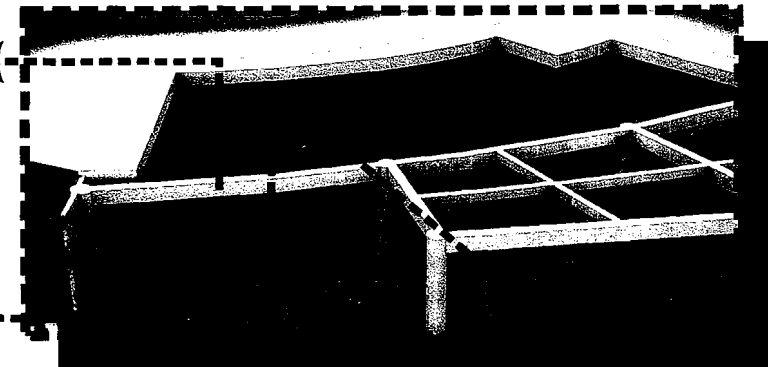
Suasana panggung didukung oleh ruang duduk penonton yang representatif yang menggunakan material lantai batu alam sehingga walaupun di ruang terbuka tetap nyaman untuk digunakan karena material yang dipakai anti slip

Penempatan food court dapat memberikan pilihan kepada pengunjung di dalam bersantai karena di ruang ini pengunjung bisa menikmati hidangannya di udara bebas, apalagi dilengkapi dengan panggung terbuka yang menampilkan acara kesenian adat tradisional lampung.

Konsep penggunaan penutup lantai pada ruang luar yang menggunakan perkerasan seperti batu bata bermotif, bertujuan untuk memberikan nuansa alami dan tradisional.

Penggunaan struktur tenda pada food court selain menambah nilai seni juga dapat memberikan kesan privacy seseorang ketika sedang menikmati hidangannya.

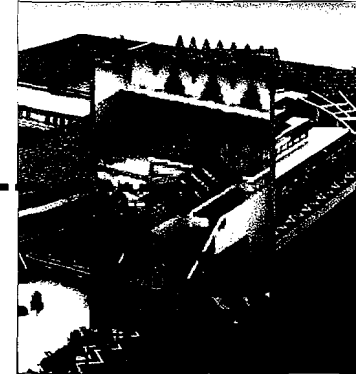
Adanya struktur bangunan yang terexpose berguna sebagai tempat untuk meletakkan tanaman rambat seperti, bougenville, sehingga suasana yang tercipta dibawahnya semakin sejuk



PENDEKATAN ARSITEKTUR PANGGUNG BANGUNAN TRADISIONAL ADAT LAMPUNG
KONSEP PERENCANAAN PASAR SENI DAN KERAJINAN DI LAMPUNG



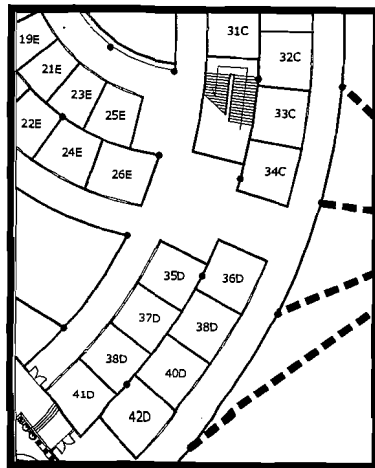
Suasana yang akan dinikmati pengunjung begitu masuk dari pintu utama yaitu ruang pameran interior, yang menampilkan berbagai karya seni dan kerajinan.



Bentuk Panggung ditandai dengan letak Main Entrance yang berada pada sisi bagian depan.

Pintu masuk utama justru berada pada lantai dua dimana pengunjung harus melalui tangga yang mempunyai satu bordes (*Land Basement*).

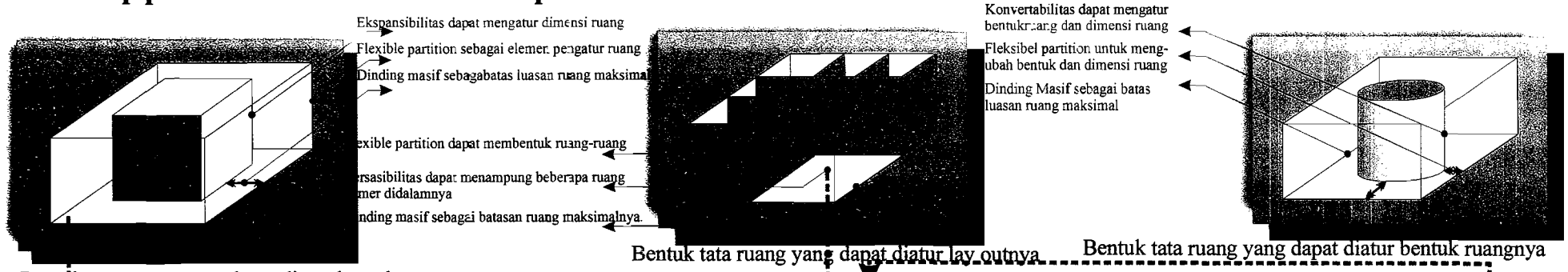
Pemakaian atap transparan pada bagian tangga, yang berbeda dengan penutup atap lainnya.



Adanya kolom-kolom yang sengaja diekspose semakin menambah kesan panggung yang cukup dominan, karena dilengkapi dengan ornamentasi seperti tanduk kerbau yang ada pada 2/3 bagian dari kolom.

PENGEMBANGAN DESAIN

Konsep penekanan fleksibilitas terhadap karakteristik seniman



Bentuk tata ruang yang dapat diatur bentuknya

Area yang tidak dipergunakan untuk pemasaran dapat dipakai sebagai gudang sementara untuk menyimpan peralatan kerja

Serta gabungan dari beberapa kios dapat digunakan sebagai ruang pameran yang cukup besar, mengingat pembatas yang di pergunakan terbuat dari partisi yang dapat dibongkar pasang.

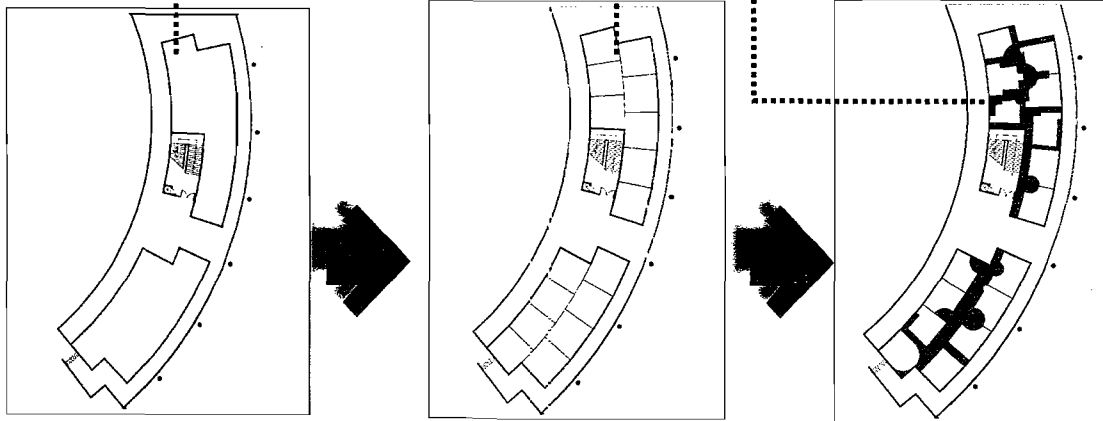
Bentuk ruang pameran seniman yang representatif serta fleksibel karena sekat yang digunakan sebagai pembatas tidak masif tetapi dapat diatur bentuk, luas maupun tata ruangnya dengan menggunakan fleksibel partitior.

Bentuk ruang pameran seniman yang representatif serta fleksibel serta sekat yang digunakan sebagai pembatas tidak masif tetapi dapat diatur bentuk, luas maupun tata ruangnya dengan menggunakan fleksibel partitior.

Bentuk ruang area seniman yang dapat difungsikan sebagai area pameran

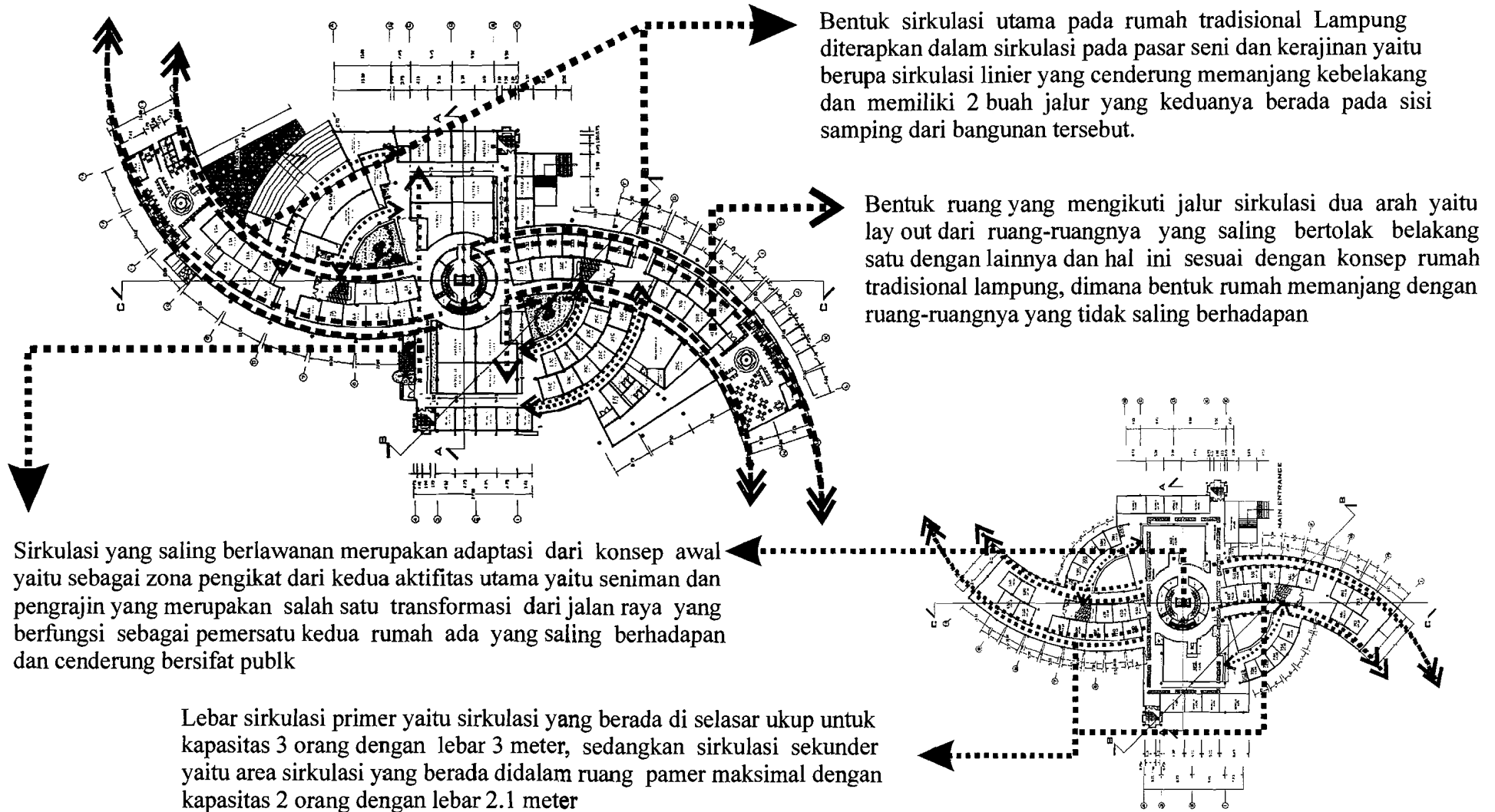
Ruang pameran yang mempunyai modul sama besar

Ruang telah area seniman yang mempunyai beberapa pilihan Lay Out



PENGEMBANGAN DESAIN

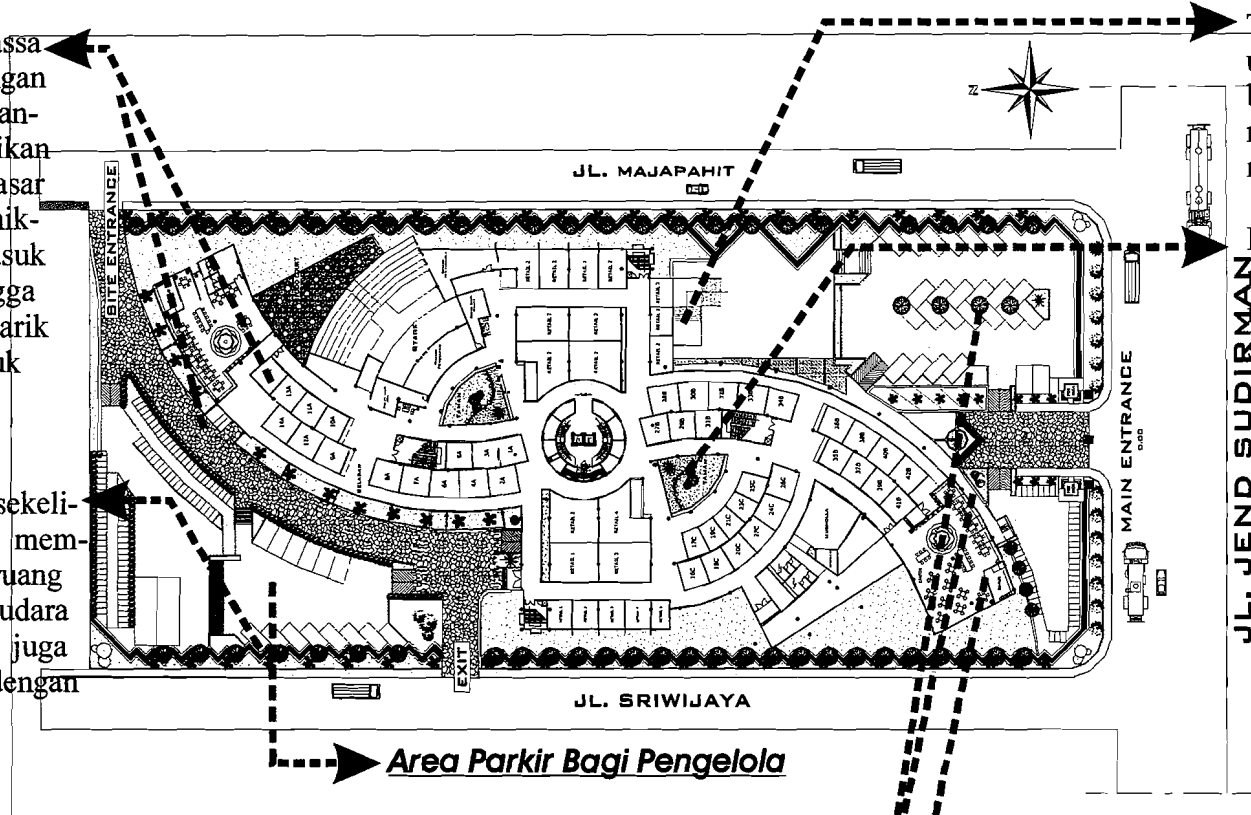
Konsep penekanan sirkulasi tipologi arsitektur bangunan tradisional Lampung.



**PENDEKATAN ARSITEKTUR LAMPUNG PADA BANGUNAN PASAR SENI DAN KERAJINAN
PENEMBANGAN DESIGN**

Perletakkan dari tata massa yang dihubungkan dengan bukaan yang memanjang kesamping, dipastikan bahwa aktifitas dari pasar seni tersebut dapat dinikmati dari luar, termasuk obyek pamernya, sehingga dapat dijadikan daya tarik bagi pengunjung untuk masuk kedalamnya.

Penempatan kolam disekeliling site, selain untuk memberikan kenyamanan ruang akibat dari hembusan udara yang membawauap air, juga terkesan satu kesatuan dengan massa bangunan.



Tata letak dari pintu masuk utama yang berada pada bagian depan, menjadikannya mudah terlihat, sehingga mudah untuk diakses.

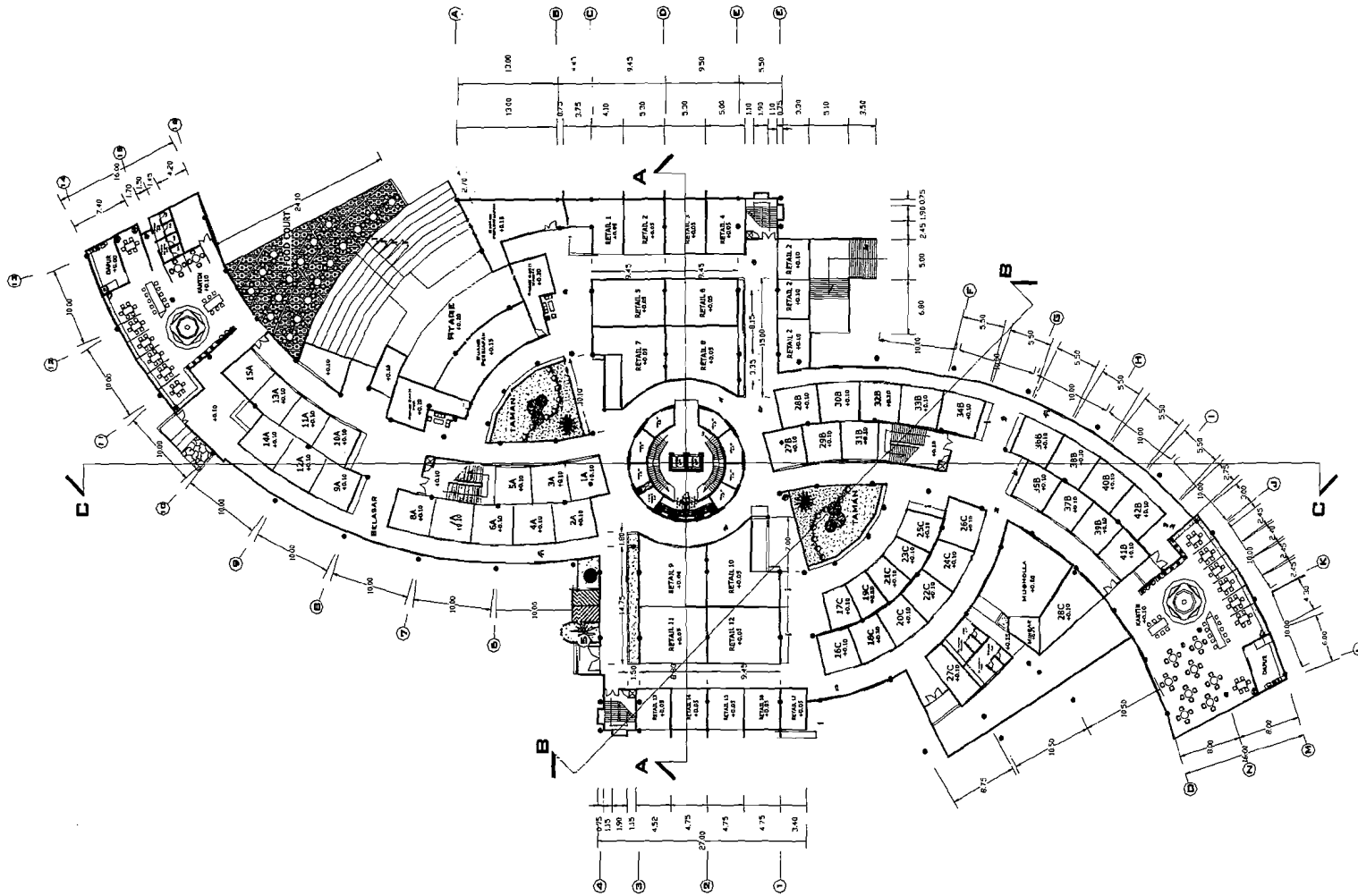
Fungsi dari taman dalam untuk memasukkan udara dan cahaya matahari sebanyak-banyaknya agar suasana ruang terasa nyaman

Area Parkir Bagi Pengelola

	TUGAS AKHIR	PERIODE VI SEMESTER GENAP TH. 2003/2004	FASAR SENI DAN KERAJINAN DI LAMPUNG	DOSEN PEMBIMBING IR. H. SUPRIYANTA, M. SI	IDENTITAS MAHASISWA	NAMA GAMBAR SITE PLAN	SKALA 1 : 200	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
	JURUSAN ARSITEKTUR				NAMA MIRZA YUNIZAR					
	FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN				NO. BHS 00512131					
	UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA				TANDA TANGAN					

Area parkir pengunjung pasar seni dan kerajinan berada di bagian depan site, serta area parkir pengelola yang berlokasi di belakang site. Hal ini dalam adat lampung berarti, tamu hanya boleh melalui bagian depan rumah atau parkir pada lantai bawah depan design disebut basement

Bentuk lengkung pada massa bangunan, memberikan kesan aktif yang menyebabkan pengunjung aktif bergerak, hal ini dikarenakan suasana yang diakibatkan dari bentuk tersebut bersifat dinamis tidak monoton sehingga cepat membosankan



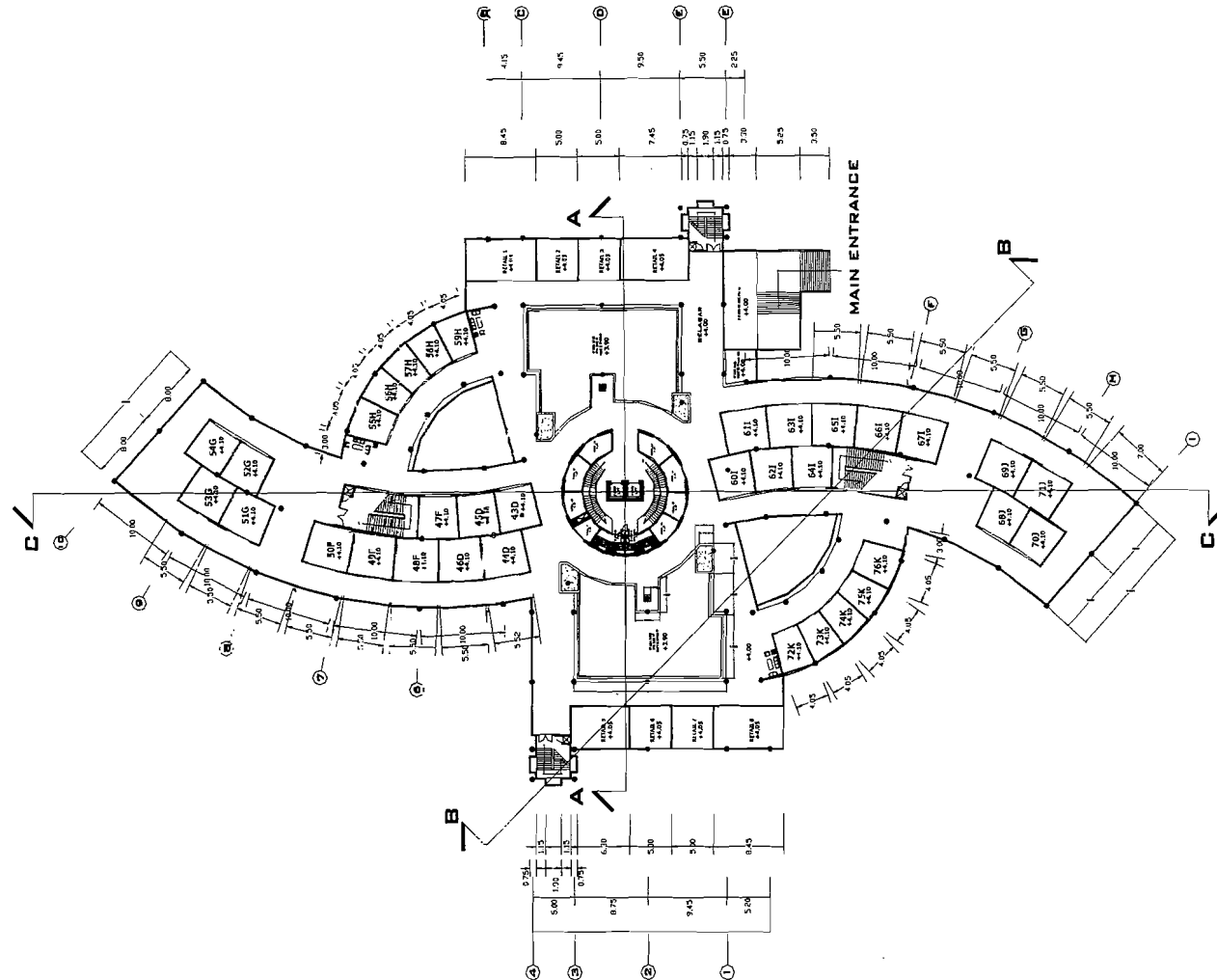
TUGAS AKHIR


JURUSAN ARSITEKTUR
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

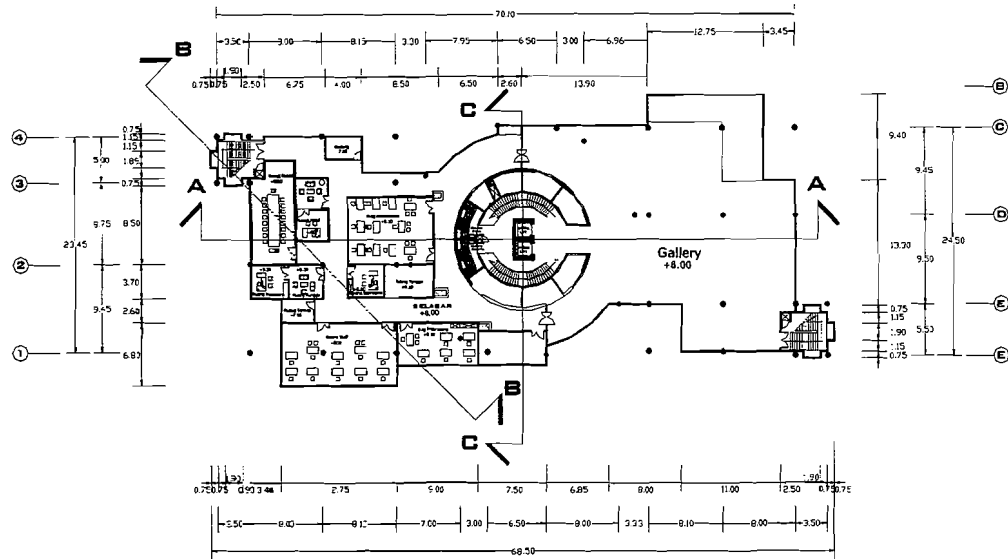
PERIODE VI
 SEMESTER GENAP
 TH. 2003/2004


PASAR SENI DAN KERAJINAN
 DI LAMPUNG

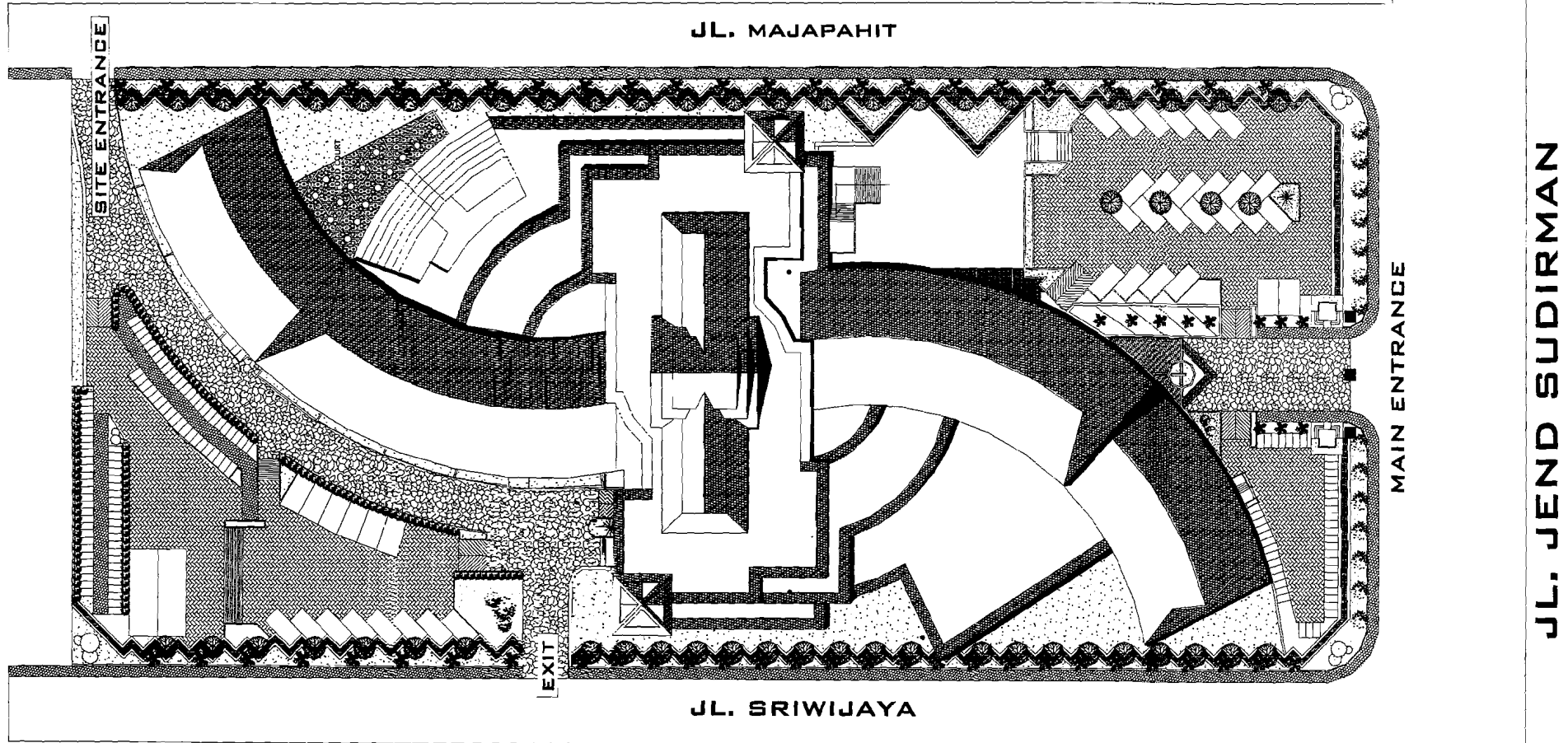
DOSEN PEMBIMBING	IDENTITAS MAHASISWA		NAMA GAMBAR	SKALA	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
	NAMA	MIRZA YUNIZAR					
	NO. MHS	00512131					
IR. H. SUPRIYANTA, M.SI	TANDA TANGAN		DENAH LANTAI 1	1 :			



 <p>TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA</p>	<p>PERIODE VI SEMESTER GENAP TH. 2003/2004</p>	<p>PASAR SENI DAN KERAJINAN DI LAMPUNG</p>	DOSEN PEMBIMBING		IDENTITAS MAHASISWA		NAMA GAMBAR	SKALA	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
			IR. H. SUPRIYANTA, M.SI		NAMA	MIRZA YUNIZAR					
					NO. MHS	00512131					
		TANDA TANGAN									



 <p>TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA</p>	<p>PERIODE VI SEMESTER GENAP TH. 2003/2004</p>	<p>PASAR SENI DAN KERAJINAN DI LAMPUNG</p>	DOSEN PEMBIMBING	IDENTITAS MAHASISWA	NAMA GAMBAR	SKALA	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
			<p>IR. H. SUPRIYANTA, M.Si</p>	<p>NAMA: MIRZA YUNIZAR</p>	<p>DENAH LANTAI 3</p>	<p>1:</p>			
				<p>TANDA TANGAN</p>					



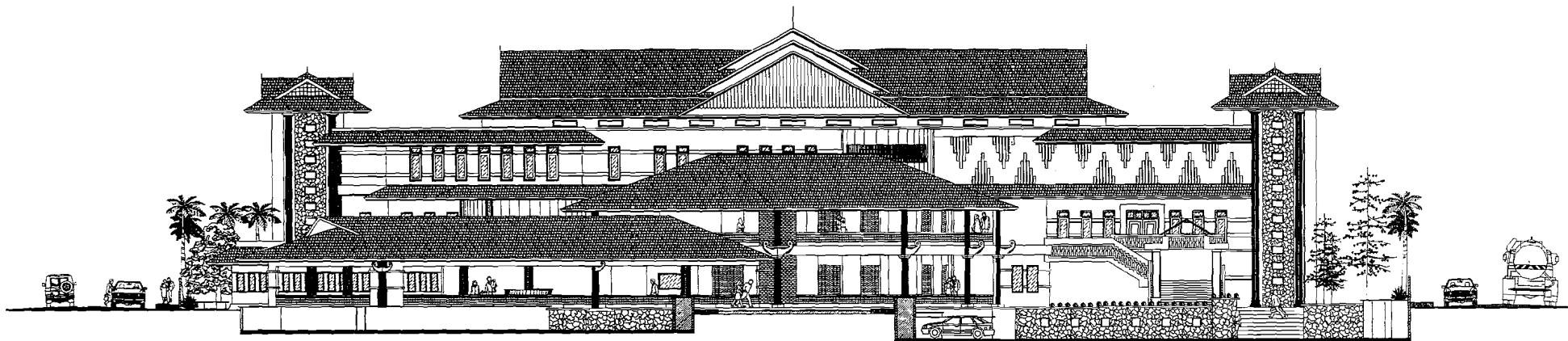
TUGAS AKHIR


JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

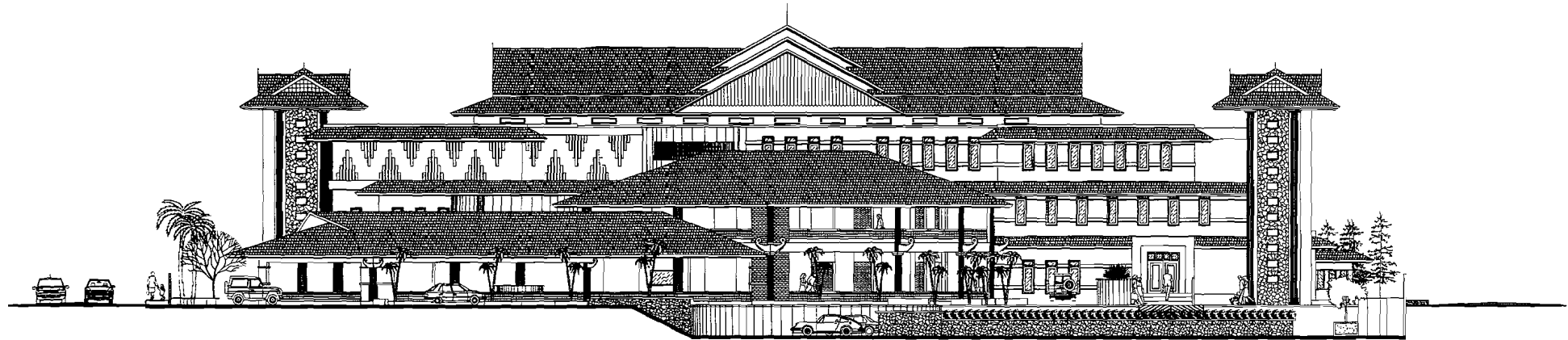
PERIODE VI
SEMESTER GENAP
TH. 2003/2004


PASAR SENI DAN KERAJINAN
DI LAMPUNG

DOSEN PEMBIMBING	IDENTITAS MAHASISWA		NAMA GAMBAR	SKALA	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
IR. H. SUPRIYANTA, M.SI	NAMA	MIRZA YUNIZAR	SITUASI	1 : 200			
	NO. MHS	00512131					
	TANDA TANGAN						



 <p>TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA</p>	<p>PERIODE VI SEMESTER GENAP TH. 2003/2004</p>	<p>PASAR SENI DAN KERAJINAN DI LAMPUNG</p>	DOSEN PEMBIMBING		IDENTITAS MAHASISWA		NAMA GAMBAR	SKALA	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN		
			IR. H. SUPRIYANTA, M.SI		NAMA	MIRZA YUNIZAR						TAMPAK MUKA	1:
					NO. MHS	00512131							
		TANDA TANGAN											




 <p>TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA</p>	<p>PERIODE VI SEMESTER GENAP TH. 2003/2004</p>	<p>PASAR SENI DAN KERAJINAN DI LAMPUNG</p>	DOSEN PEMBIMBING		IDENTITAS MAHASISWA		NAMA GAMBAR	SKALA	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
			IR. H. SUPRIYANTA, M. SI		NAMA	MIRZA YUNIZAR	TAMPAK BELAKANG	1 : 200			
					NO. MHS	00512131					
		TANDA TANGAN									

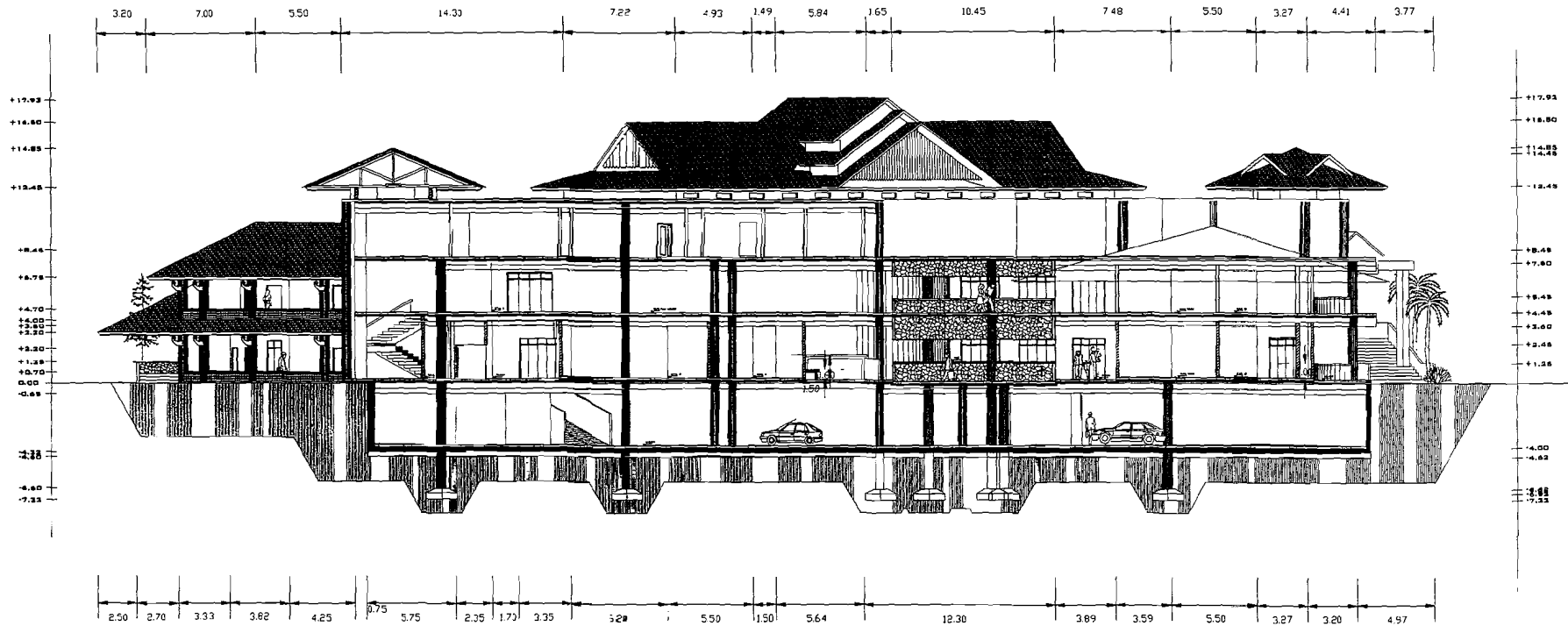


TAMPAK SAMPING KANAN



TAMPAK SAMPING KIRI

 <p>TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA</p>	<p>PERIODE VI SEMESTER GENAP TH. 2003/2004</p>	<p>PASAR SENI DAN KERAJINAN DI LAMPUNG</p>	<p>DOSEN PEMBIMBING IR. H. SUPRIYANTA, M. SI</p>	<p>IDENTITAS MAHASISWA</p>		<p>NAMA GAMBAR TAMPAK SAMPING</p>	<p>SKALA 1 : 200</p>	<p>NO. LBR</p>	<p>JML LBR</p>	<p>PENGESAHAN</p>
				<p>NAMA MIRZA YUNIZAR</p>	<p>NO. MHS 00512131</p>					
				<p>TANDA TANGAN</p>						



TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE VI
SEMESTER GENAP
TH. 2003/2004

PASAR SENI DAN KERAJINAN
DI LAMPUNG

DOSEN PEMBIMBING

IR. H. SUPRIYANTA, M.SI

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA	MRZA YUNIZAR
NO. MHS	00512131
TANDA TANGAN	

NAMA GAMBAR

POTONGAN

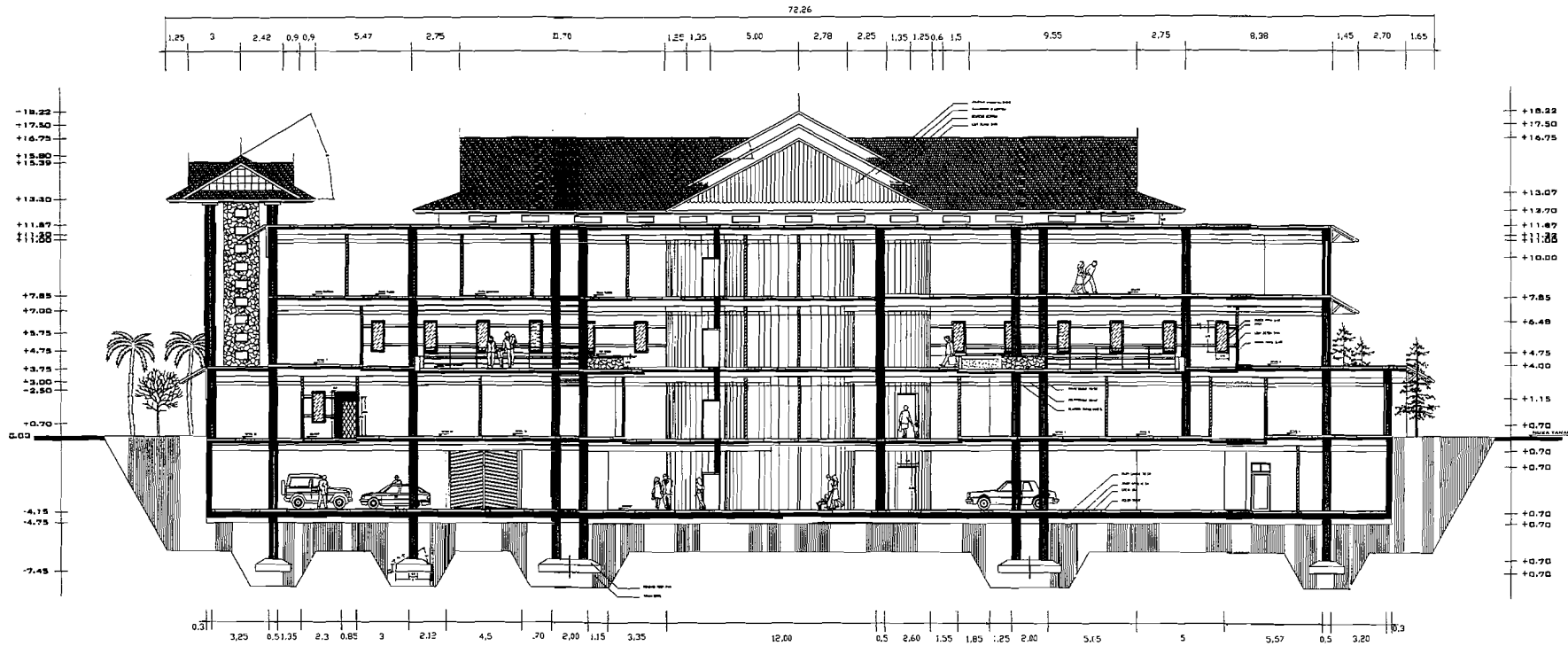
SKALA


1: 200

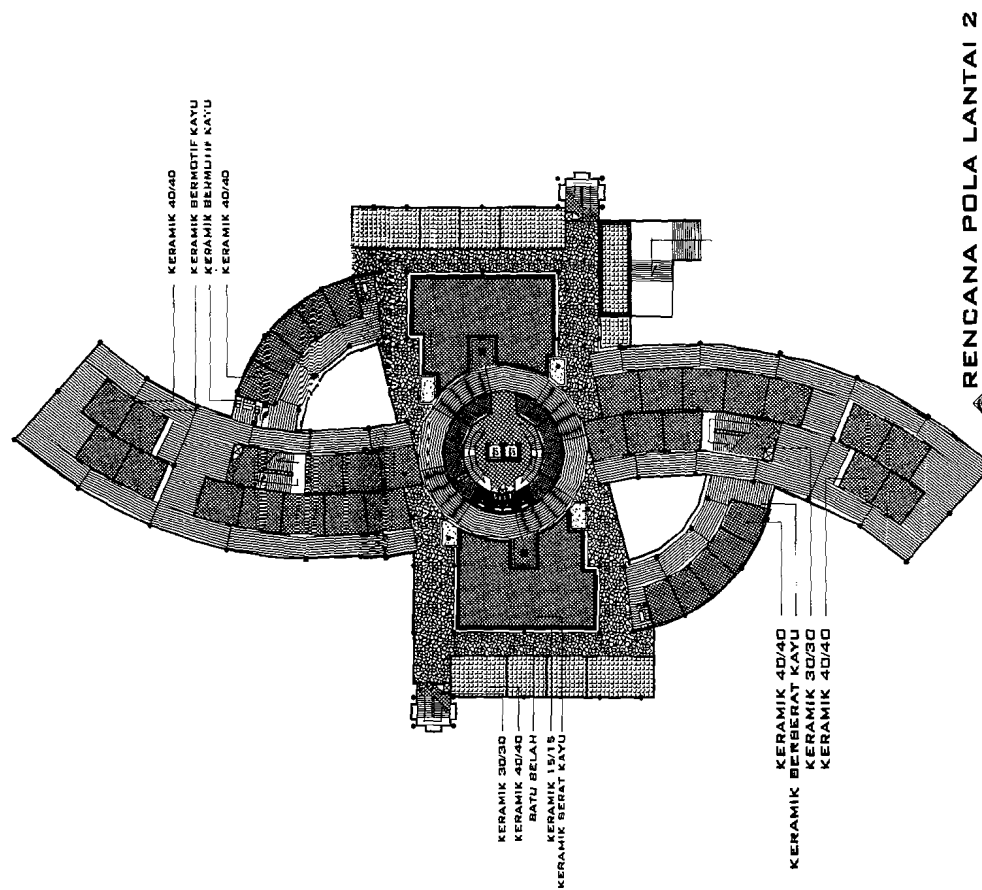
NO. LBR

JML LBR

PENGESAHAN



 <p>TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA</p>	<p>PERIODE VI SEMESTER GENAP TH. 2003/2004</p>	<p>PASAR SENI DAN KERAJINAN DI LAMPUNG</p>	DOSEN PEMBIMBING		IDENTITAS MAHASISWA		NAMA GAMBAR	SKALA	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN	
			IR. H. SUPRIYANTA, M. SI		NAMA	MIRZA YUNIZAR						POTONGAN
					NO. MHS	00512131						
		TANDA TANGAN										



TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE VI
SEMESTER GENAP
TH. 2003/2004

PASAR SENI DAN KERAJINAN
DI LAMPUNG

DOSEN PEMBIMBING
IR. H. SUPRIYANTA, M. SI

IDENTITAS MAHASISWA	
NAMA	MIRZA YUNIZAR
NO. MHS	00512131
TANDA TANGAN	

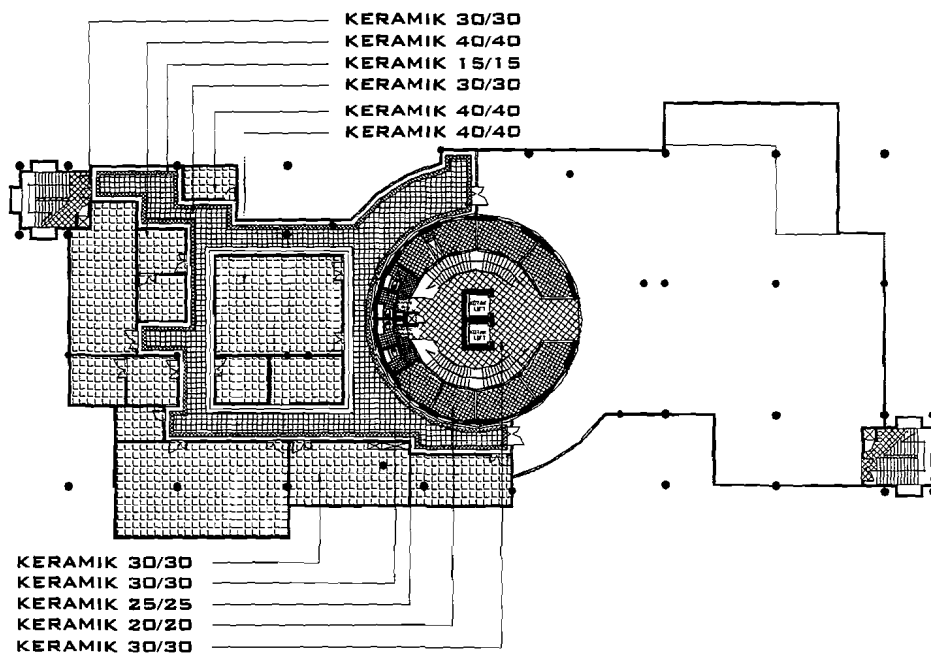
NAMA GAMBAR
RENCANA POLA LANTAI
2 DAN 3

SKALA
1 : 200

NO. LBR

JML LBR

PENGESAHAN



RENCANA POLA LANTAI 3



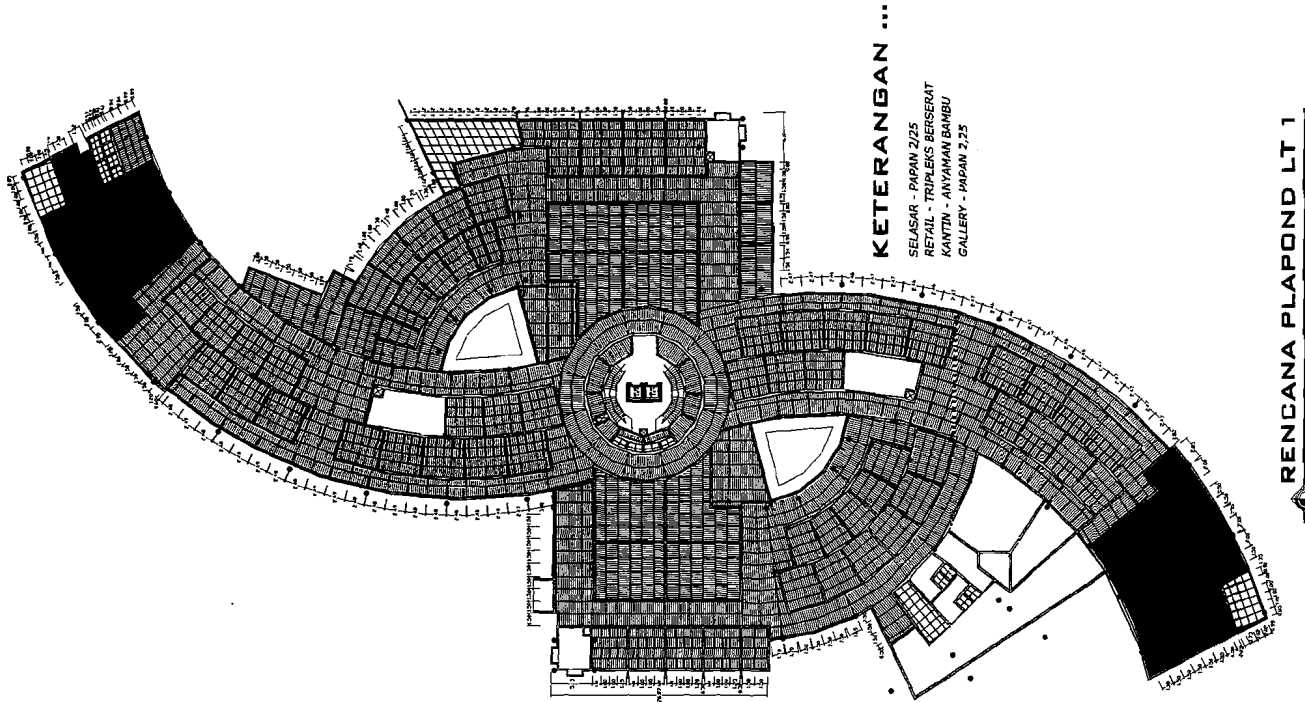
TUGAS AKHIR


JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

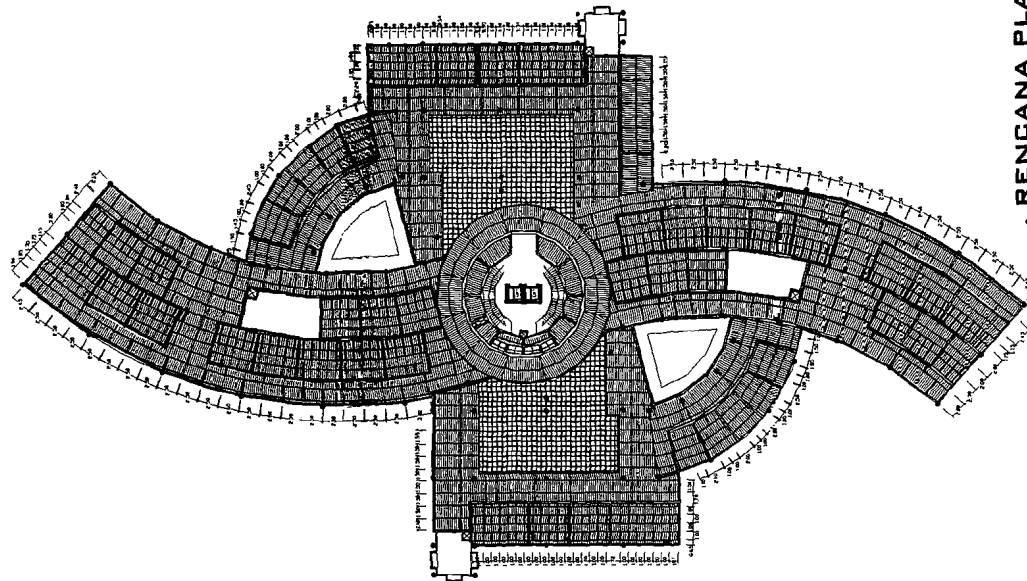
PERIODE VI
SEMESTER GENAP
TH. 2003/2004

PASAR SENI DAN KERAJINAN
DI LAMPUNG


DOSEN PEMBIMBING	IDENTITAS MAHASISWA		NAMA GAMBAR	SKALA	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
	NAMA	MIRZA YUNIZAR					
IR. H. SUPRIYANTA, M.SI	NO. MHS	00512131	RENCANA POLA 3 LANTAI	1 : 200			
	TANDA TANGAN						

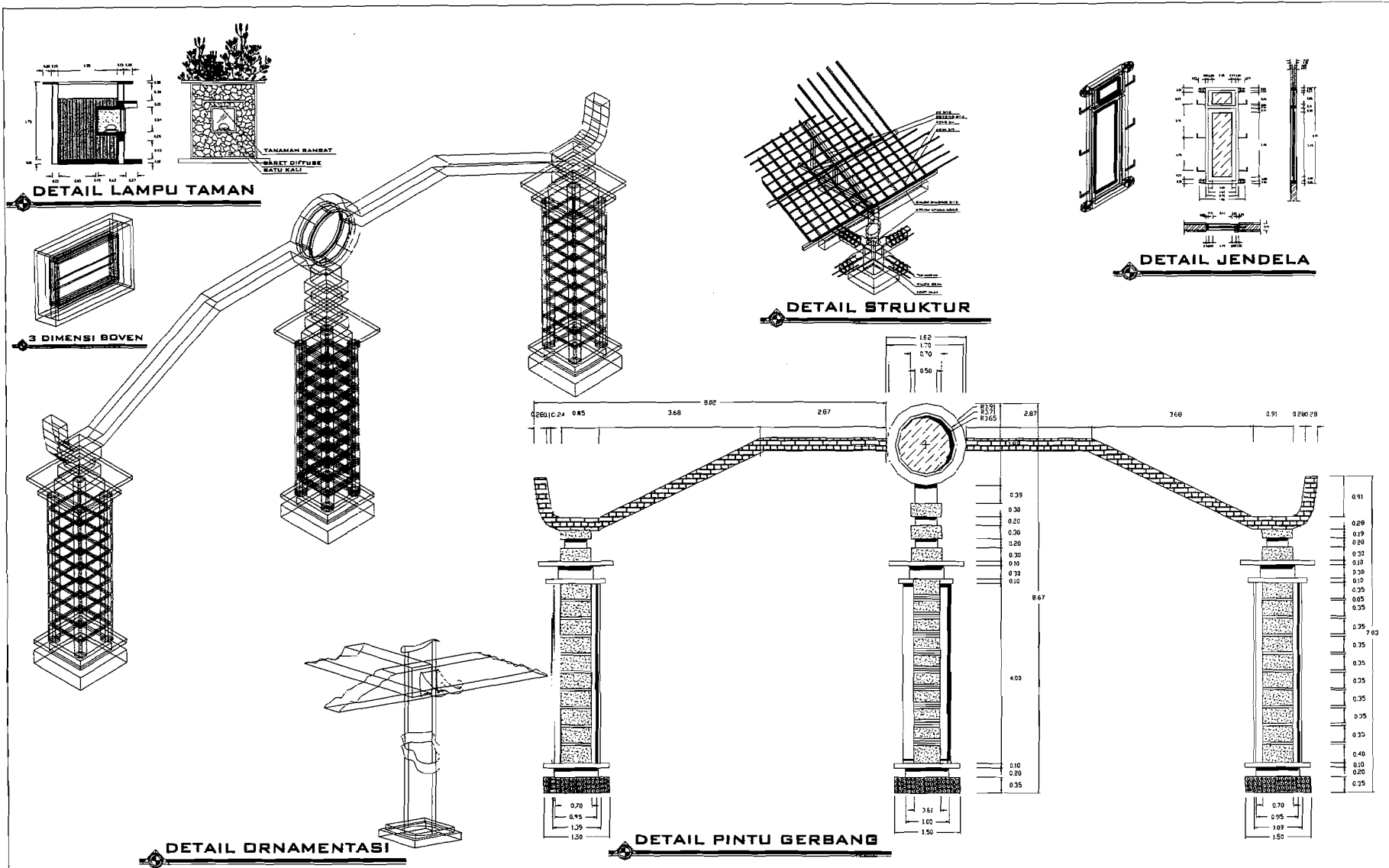


 <p>TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA</p>	<p>PERIODE VI SEMESTER GENAP TH. 2003/2004</p>	<p>PASAR SENI DAN KERAJINAN DI LAMPUNG</p>	DOSEN PEMBIMBING		IDENTITAS MAHASISWA		NAMA GAMBAR	SKALA	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN	
			IR. H. SUPRIYANTA, M. SI		NAMA	MIRZA YUNIZAR						RENCANA PLAPOND LANTAI 1
					NO. MHS	00512131						
		TANDA TANGAN										



RENCANA PLAPOND LT 2

 <p>TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA</p>	<p>PERIODE VI SEMESTER GENAP TH. 2003/2004</p>	<p>PASAR SENI DAN KERAJINAN DI LAMPUNG</p>	DOSEN PEMBIMBING		IDENTITAS MAHASISWA		NAMA GAMBAR	SKALA	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
			IR. H. SUPRIYANTA, M.SI		NAMA	MIRZA YUNIZAR					
					NO. MHS	00512131					
		TANDA TANGAN				RENCANA PLAPOND LANTAI 2	1 : 200				



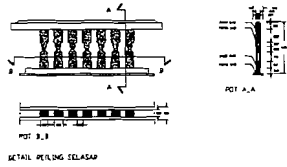
TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

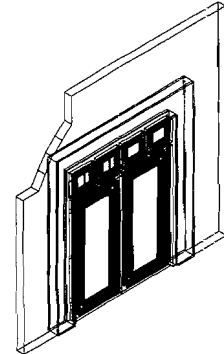
PERIODE VI
SEMESTER GENAP
TH. 2003/2004

PASAR SENI DAN KERAJINAN
DI LAMPUNG

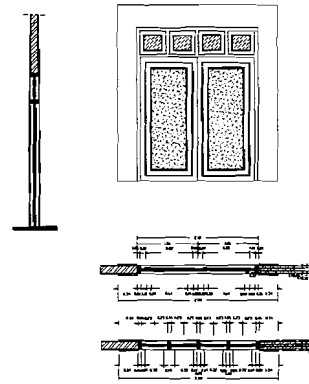
DOSEN PEMBIMBING	IDENTITAS MAHASISWA		NAMA GAMBAR	SKALA	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
	NAMA	MIRZA YUNIZAR					
	IR. H. SUPRIYANTA, M.SI	NO. MHS					
	TANDA TANGAN						



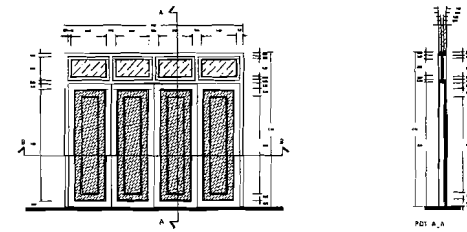
DETAIL REILING



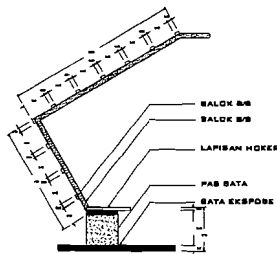
3 DIMENSI



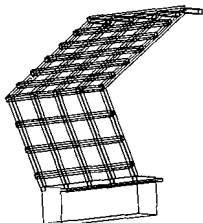
DETAIL PINTU UTAMA



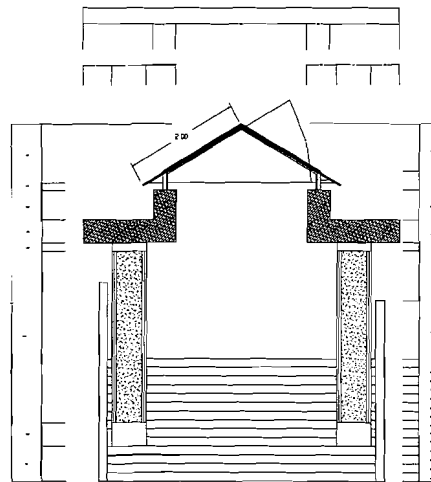
DETAIL PINTU KIOS



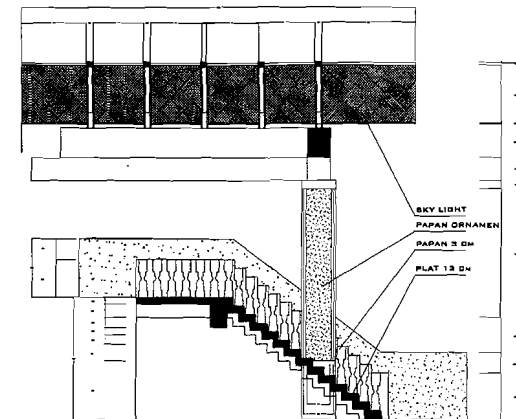
DETAIL BANGKU TAMAN



3 DIMENSI



DETAIL MAIN ENTRANCE



TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE VI
 SEMESTER GENAP
 TH. 2003/2004

PASAR SENI DAN KERAJINAN
 DI LAMPUNG

DOSEN PEMBIMBING

IR. H. SUPRIYANTA, M. SI

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA: MIRZA YUNIZAR
 NO. MHS: 00512131
 TANDA TANGAN

NAMA GAMBAR

DETAIL

SKALA

1 : 20

NO. LBR

JML LBR

PENGESAHAN

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

1. Redesain dari pasar seni dan kerajinan di Lampung baik dari segi fungsi maupun penampilan yang sesuai dengan tipologi arsitektur tradisional Lampung dapat menambah daya tarik tersendiri bagi pengunjung, karena dapat beradaptasi dengan lingkungan di sekitarnya juga dapat dijadikan sebagai sarana promosi dan informasi bagi pengunjung untuk lebih dalam mengenal kebudayaan Lampung.
2. Penataan ruang yang fleksibel dan sesuai dengan karakteristik para seniman dapat menambah kenyamanan penggunaannya, sehingga mereka dapat dengan mudah beradaptasi dan memberikan kebebasan untuk berkarya.

B. SARAN

1. Perlu dilakukan perhitungan lebih detail tentang kuat cahaya yang diperlukan pada tiap-tiap ruang pameran sehingga obyek yang disajikan dapat didramatisir, sehingga dapat menambah kesan baik pada obyek pameran tersebut.
2. Perlu dilakukannya studi perilaku pengunjung sehingga dapat memperlancar proses pemasaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Hilman, Hadikusuma, Prof., SH. H., 1978, Sejarah dan Adat Istiadat Lampung,
Universitas Lampung, Bandar Lampung
- Tayar, Yusuf., DRS. H., 1986, Sejarah Masuknya Islam Ke Daerah Lampung, IAIN
Raden Intan, Bandar Lampung
- Greg, Soetomo., 2003., Krisis Seni dan Krisis Kesadaran, Kanisius Anggota IKAPI,
Yogyakarta
- Koentjaraningrat, Prof., Dr., 1999, Manusia Dan Kebudayaan di Indonesia, Djambatan,
Jakarta.
- Kanwil Depdikbud., 1996, Adat Istiadat Daerah Lampung, Kanwil Lampung Barat,
Liwa
- Pemda Tk 1 Lampung., 1999, Sejarah Identifikasi dan Inventaris Benda Budaya
Masyarakat Lampung, Pemda Tk 1 Lampung, Bandar Lampung
- Julius, Panero and Martin Zelnik., 1979, Human Dimension And Interior Space
Pemda Tk II Lampung., 1999, Rencana Tata Ruang Wilayah KotaMadya, Pemda Tk II
Lampung, Bandar Lampung
- Tayar, Yusuf., DRS. H., 1993, Provil Provinsi Lampung, Anggota IKAPI, Bandar
Lampung
- Rustam, HAKim., Ir., 1993, Unsur Perancangan Dalam Arsitektur Lansekap, Erlangga,
Jakarta

Perhitungan luas area pengamatan obyek pameran dua dimensional dengan posisi kepala diam.

Perhitungan jarak obyek pameran terhadap mata pengamat :

- Nama obyek : Lukisan cat tembok diatas kanvas
- Ukuran obyek : Panjang = 150 cm
Lebar = 120 cm

Secara vertikal

Dengan posisi obyek :

Vertikal : 150 cm

Horizontal : 120 cm

$$X = \frac{y}{\text{tg}30 + \text{tg}40}$$

$$= \frac{150\text{cm}}{1.416}$$

$$= 105.93 \text{ cm}$$

Dengan posisi obyek

Vertikal : 120 cm

Horizontal : 150 cm

$$X = \frac{120}{1.416}$$

$$= 84.75 \text{ cm}$$

Secara horizontal

Dengan posisi obyek :

Vertikal : 150cm

Horizontal : 120 cm

$$X = \frac{z}{2x\text{tg}30}$$

$$= \frac{150\text{cm}}{2x0.577}$$

$$= \frac{150\text{cm}}{1.154}$$

$$= 129.98 \text{ cm}$$

Dengan posisi obyek :

Vertikal : 120 cm

Horizontal : 150 cm

$$X = \frac{120\text{cm}}{1.154}$$

$$= 103 \text{ cm}$$

- Panjang vertikal z = 150 cm
- Jarak pengamatan obyek (dipakai angka yang terbesar)
X = 129.98 cm
- Lebar area badan manusia
X1 = 40 cm
- Lebar sirkulasi sekunder
X2 = 210 cm

Jadi luas area pengamatan

$$= z (x + x1 + x2)$$

$$= 150 \text{ cm } (129.98 + 40 \text{ cm } + 210 \text{ cm })$$

$$= 56997 \text{ cm}^2$$



Perhitungan luas area pengamatan obyek pameran dua dimensional dengan posisi kepala bergerak.

▪ Perhitungan jarak obyek pameran terhadap mata pengamat

✓ . Perhitungan jarak obyek pameran terhadap mata pengamat :

- Nama obyek : Lukisan cat tembok diatas kanvas
- Ukuran obyek : Panjang = 150 cm
Lebar = 120 cm

Secara vertikal

Dengan posisi obyek :

Vertikal : 150 cm

Horizontal : 120 cm

$$X = \frac{y}{\text{tg}60 + \text{tg}70}$$

$$= \frac{150\text{cm}}{1.732 + 2.747}$$

$$= \frac{150\text{cm}}{4.479}$$

$$= 33.48 \text{ cm}$$

Dengan posisi obyek :

Vertikal : 120 cm

Horizontal : 150 cm

$$X = \frac{120}{4.479}$$

$$= 26.79 \text{ cm}$$

Secara horizontal

Dengan posisi obyek :

Vertikal : 150 cm

Horizontal : 120 cm

$$X = \frac{z}{2x\text{tg}75}$$

$$= \frac{150}{1.732 + 3.732}$$

$$= \frac{150}{7.464}$$

$$= 20.10 \text{ cm}$$

Dengan posisi obyek :

Vertikal : 120 cm

Horizontal : 150 cm

$$X = \frac{120}{7.464}$$

$$= 16.08 \text{ cm}$$

▪ Panjang vertikal $z = 150 \text{ cm}$

▪ Jarak pengamatan obyek

(dipakai angka yang terbesar)

$$X = 33.48 \text{ cm}$$

Lebar area badan manusia

$$X1 = 40 \text{ cm}$$

Lebar sirkulasi sekunder

$$X2 = 210 \text{ cm}$$

Jadi luas area pengamatan

$$= z (x + x1 + x2)$$

REDESAIN PASAR SENI DAN KERAJINAN DI LAMPUNG

$$= 150 \text{ cm} (33.48 + 40 \text{ cm} + 210 \text{ cm}) = 42522 \text{ cm}^2$$

Perhitungan luas area pengamatan obyek pameran tiga dimensional dengan posisi kepala diam.

3.3.1 Perhitungan jarak obyek pameran terhadap mata pengamat :

- Nama obyek : Patung (polyester)
- Ukuran obyek : Panjang = 80 cm
Lebar = 30 cm
Tinggi = 20 cm

Secara vertikal

Dengan posisi obyek :

- Vertikal : 80 cm
- Horizontal : 30 cm
- Tinggi : 20 cm

$$X = \frac{y}{\text{tg}30 + \text{tg}40}$$

$$= \frac{80}{0.577 + 0.839}$$

$$= \frac{80}{1.416}$$

$$= 56.497 \text{ cm}$$

Dengan posisi obyek :

- Vertikal : 30 cm
- Horizontal : 80 cm
- Tinggi : 20 cm

$$X = \frac{30}{1.414}$$

$$= 21.19 \text{ cm}$$

Secara horizontal

Dengan posisi obyek :

- Vertikal : 80 cm

Horizontal : 30 cm

Tinggi : 20 cm

$$X = \frac{Z}{2 \times \text{tg}30}$$

$$= \frac{80}{0.577 + 0.839}$$

$$= \frac{80}{1.154}$$

$$= 69.32 \text{ cm}$$

Dengan posisi obyek :

$$X = \frac{30}{1.154}$$

- Jarak pengamatan obyek (dipakai angka yang terbesar)

$$X = 69.32 \text{ cm}$$

- Lebar area badan manusia

$$X_1 = 40 \text{ cm}$$

- Lebar sirkulasi sekunder

$$X_2 = 210 \text{ cm}$$

Jadi luas area pengamatan = (x + x₁ + x₂ + ½ diagonal obyek + 20% diagonal obyek)

REDESAIN PASAR SENI DAN KERAJINAN DI LAMPUNG

$$= 3.14 \{69.32 \text{ cm} + 40 \text{ cm} + 210 \text{ cm} + 30 \text{ cm} \} + 20 / 100 (80 \text{ cm}^2 + 30 \text{ cm}^2) \} = 451335.99 \text{ cm}^2$$

Perhitungan luas area pengamatan obyek pameran tiga dimensional dengan posisi kepala bergerak

3.4.1 Perhitungan jarak obyek pameran terhadap mata pengamat :

- Nama obyek : Patung (polyester)
- Ukuran obyek : Panjang = 80 cm
Lebar = 30 cm
Tinggi = 20 cm



Secara vertikal

Dengan posisi obyek :

Vertikal : 80 cm

Horizontal : 30 cm

Tinggi : 20 cm

$$\begin{aligned}
 X &= \frac{y}{\operatorname{tg}60 + \operatorname{tg}70} \\
 &= \frac{80}{1.732 + 2.747} \\
 &= \frac{80}{4.479} \\
 &= 17.86 \text{ cm}
 \end{aligned}$$

Dengan posisi obyek :

Vertikal : 30 cm

Horizontal : 80 cm

Tinggi : 20 cm

$$\begin{aligned}
 X &= \frac{30}{4.479} \\
 &= 7 \text{ cm}
 \end{aligned}$$

Secara horizontal

Dengan posisi obyek :

Vertikal : 30 cm

Horizontal : 80 cm

Tinggi : 20 cm

$$\begin{aligned}
 X &= \frac{Z}{2x\operatorname{tg}75} \\
 &= \frac{80}{2x7.32} \\
 &= \frac{80\text{cm}}{7.464} \\
 &= 10 \text{ cm}
 \end{aligned}$$

Dengan posisi obyek :

Vertikal : 30 cm

Horizontal : 80 cm

Tinggi : 20 cm

$$X = \frac{Z}{2xtg75}$$

$$= \frac{30}{2x3.732}$$

$$= \frac{30}{7.464}$$

$$= 4.01 \text{ cm}$$

- Jarak pengamatan obyek
(dipakai angka yang terbesar)

$$X = 17.86 \text{ cm}$$

- Lebar area badan manusia

$$X1 = 40 \text{ cm}$$

- Lebar sirkulasi sekunder

$$X2 = 210 \text{ cm}$$

Jadi luas area pengamatan = (x + x1 + x2 + ½ diagonal obyek)²

$$= (17.86 \text{ cm} + 40 \text{ cm} + 210 \text{ cm} + \frac{1}{2} 80 \text{ cm} + 30 \text{ cm} + \frac{20}{100} (80 \text{ cm} + 30 \text{ cm}^2))$$

$$= 337130 \text{ cm}^2$$