

BAB III

ANALISA PASAR SENI DAN BUDAYA

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

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

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

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

Dalam menentukan kebutuhan fasilitas yang diperlukan dengan melihat beberapa faktor:

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

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

III.1.1. Sifat Obyek Wisata

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

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

III.1.2. Kegiatan Seni dan Budaya

III.1.2.1. Upacara-Upacara

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

²⁷ Buku Panduan Panitia Festival Tabot Tahun 1996 Bengkulu

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

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

2. Upacara Duduk Penja 5 Muharram

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

3. Upacara Menjara 5-6 Muharram

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

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

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

5. Upacara Arak Gedang 9 Muharram

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

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

6. *Upacara Pembuangan Tabot 10 Muharram*

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

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

III.1.2.2. Atraksi Seni Tari dan Musik

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

III.1.2.3. Seni Kerajinan

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

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

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

Tabel 3.1. Sarana untuk wisata seni dan budaya

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

Sumber: Analisis

III.1.3. Pelaku dan Karakteristik Kegiatan

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

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

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

A. Pengunjung

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

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

B. Pengelola

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

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

C. Seniman Seni Rupa

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

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

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

D. Seniman Umum Lain

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

- ✓ Mempersiapkan acara pementasan
- ✓ Mengadakan acara pementasan

E. Penjual

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

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

F. Cleaning Service

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

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

G. Petugas MEE

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

- ✓ Mengecek sistem MEE
- ✓ Kegiatan MEE

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

III.1.4. Pendekatan Pelaku dan Kegiatan Pada Kebutuhan Ruang

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

Tabel 3.2. Kebutuhan Ruang Berdasarkan Kegiatan Pengunjung

Pelaku dan Kegiatan	Kebutuhan Ruang
Datang <ul style="list-style-type: none"> - Pengelola - Pedagang/pegerajin - Seniman - Penjual umum lain - Cleaning servis - Security 	<ul style="list-style-type: none"> - Parkir Mobil - Parkir Motor - Parkir sepeda <p><i>Parkir pengelola dan pengunjung dipisah.</i></p>
Pengelola <ul style="list-style-type: none"> - Pelayanan pada tamu - Mengelola administasi - Mengatur kegiatan teknis operasional - Mengecek persediaan barang-barang kerajinan. - Kebersihan 	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang tamu - Ruang pimpinan dan ruang staff - Ruang rapat - Gudang - Km/wc
Pedagang/Pengerajin <ul style="list-style-type: none"> - Mengecek barang-barang kerajinan - Mempersiapkan barang-barang - Melayani pembeli - Melayani pemesan - Demo karya seni - Diskusi dengan seniman lain. 	<ul style="list-style-type: none"> - Gudang - Kios-kios kerajinan - Bengkel kerajinan - Ruang display dan pertemuan
Pengunjung <ul style="list-style-type: none"> - Keinginan untuk mengetahui, bertanya tentang hasil seni dan budaya. - Mengetahui kegiatan pameran berkala - Melihat, mengamati, mempelajari, memilih, memesan dan membeli. - Komunikasi dengan seniman - Membeli karcis - Menonton dan menikmati acara pentas seni dipanggung terbuka. - Melihat dan mempelajari adat 	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang informasi - Lobby/hall - Kios-kios souvenir - Ruang demo kerajinan - Loket - Panggung terbuka - Rumah Adat
Istirahat <ul style="list-style-type: none"> - Makan/minum - Ibadah 	<ul style="list-style-type: none"> - Kantin atau kafe - Musholla - Toilet - Tempat wudhu - Telpon umum/ATM

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

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

III.1.5. Analisa Besaran Ruang

Kelompok Kegiatan Utama

Ruang:

- Petak seniman 3D
- Petak penjualan dan peragaan

Kapasitas/ Daya tampung kebutuhan

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

Persyaratan

Standar Besaran petak:

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

Perhitungan:

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

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

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

adalah: 35,2

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

Kelompok Kegiatan Pelengkap (Pendukung)

Ruang

A. Bagunan serba guna, digunakan untuk:

- Tempat pameran bersama
- Tempat diskusi dan ceramah

Kapasitas/daya tampung:

- Kapasitas max 175 orang

Persyaratan

Berdasarkan:

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

Perhitungan:

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

Tabel 3.3. Standar Kebutuhan Lavatory Untuk Bangunan Umum Dan Perkantoran

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

Sumber: Ernanto, 1996, hal.54

□ Lavatory: $7 \text{ urinior} \times 0,9 = 6,3 \text{ m}^2$

$7 \text{ wc} \times 3 = 21 \text{ m}^2$

$7 \text{ toilet} \times 1,6 = 11,2 \text{ m}^2$

□ Jadi luas keseluruhan ruang serba guna adalah 469 m^2

B. Arena pentas terbuka

Kapasitas/daya tampung

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

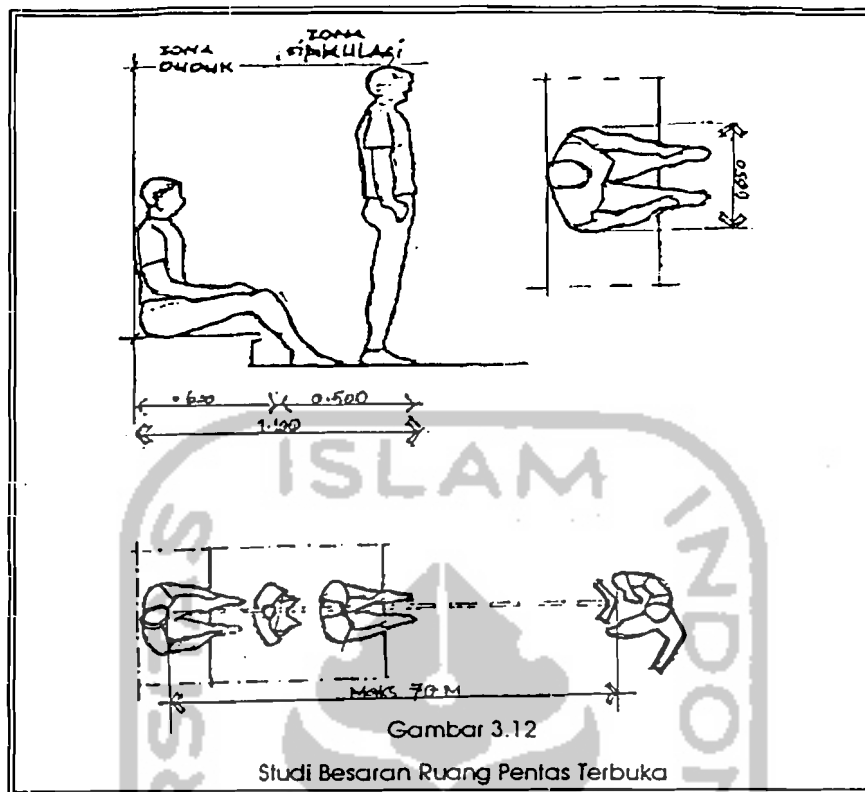
Persyaratan:

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

Perhitungan:

□ $300 \times 0,715 \text{ m}^2 = 214,5 \text{ m}^2$

□ Luas total kelompok kegiatan pendukung adalah $683,5 \text{ m}^2$



Gambar 3.1. Studi Besaran Ruang Pentas Terbuka

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

Kelompok Kegiatan Penunjang (Pengelola)

Ruang:

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

11. Lavatory dengan kapasitas 2 buah

Persyaratan/Standar Kebutuhan:

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

Perhitungan:

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

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

Kelompok Kegiatan Pelayanan

Ruang:

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

Kapasitas/ Daya tampung:

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

mobil : 4 orang.

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

sepeda motor : 2 orang.

□ Parkir Pengelola:

1. Mobil pribadi: 40% dari jumlah karyawan (21 orang).

2. Sepeda Motor: 60% dari jumlah karyawan (21 orang).

□ Bis 10 buah (daya tampung maksimal)

Persyaratan:

□ Restaurant dan pujasera yaitu:

1. Luas ruang makan = $1,3 - 1,9 \text{ m}^2/\text{orang}$ (Neufert, 1994, hal 206).

2. Luas dapur dengan ruang cuci = 15%- 25% dari keseluruhan luas ruang makan (Neufert, 1994, hal 208).

3. Luas ruang pelayanan = 25%- 50% dari keseluruhan luas ruang makan (Neufert, 1994, hal 208).

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

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

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

Lavatory:

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

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

- Wc = 3 m^2 .

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

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

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

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

□ Sepeda motor = 2 m^2

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

Perhitungan:

1. Restaurant

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

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

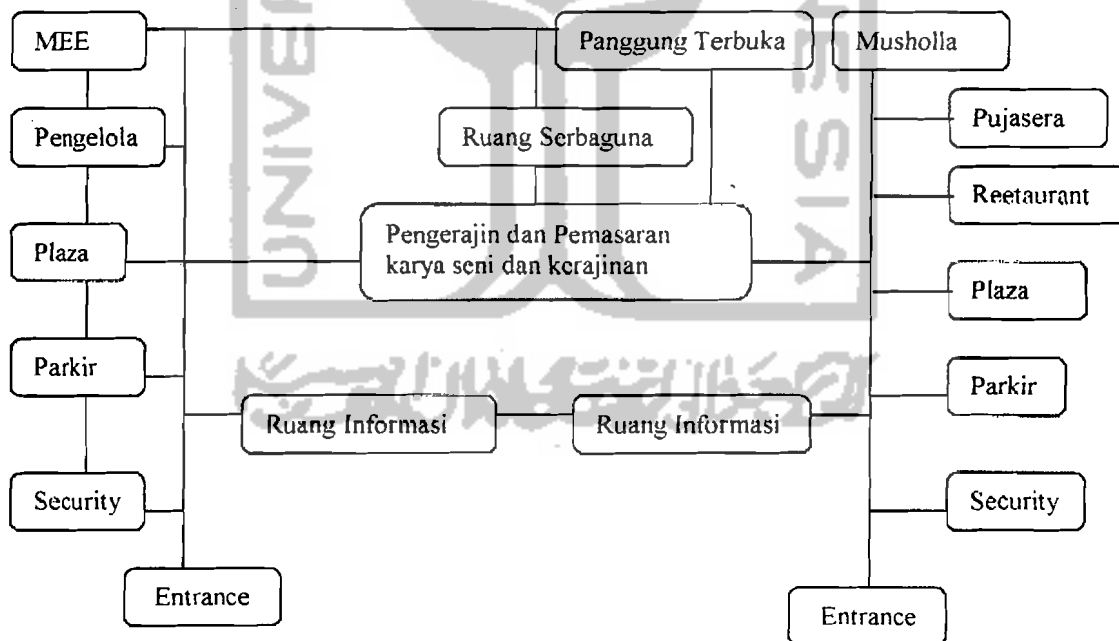
- Ruang pelayanan: $30\% \times 262,5 \text{ m}^2 = 78,75 \text{ m}^2$
 - Lavatory: $20\% \times 262,5 = 52,5 \text{ m}^2$
 - Sirkulasi: $20\% \times 262,5 = 52,5 \text{ m}^2$
 - 2. Pujasera (café-café)
 - Ruang makan dan minum: $100 \times 1,5 \text{ m}^2 = 150 \text{ m}^2$
 - Dapur dan ruang cuci: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

III.1.6. Analisa Pengelompokan Ruang

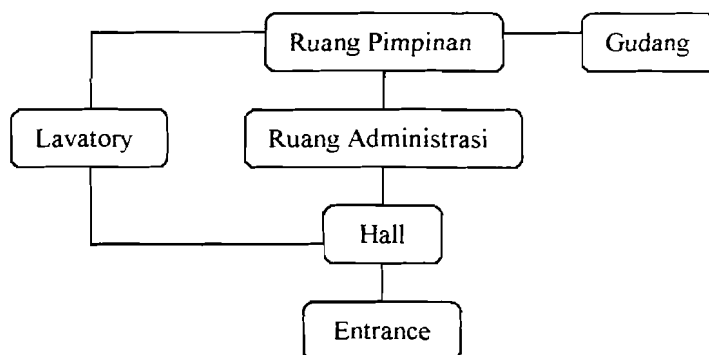
Berdasarkan pada sifat kegiatan yang diwadahi maka pengelompokan ruang yang ada yaitu:

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

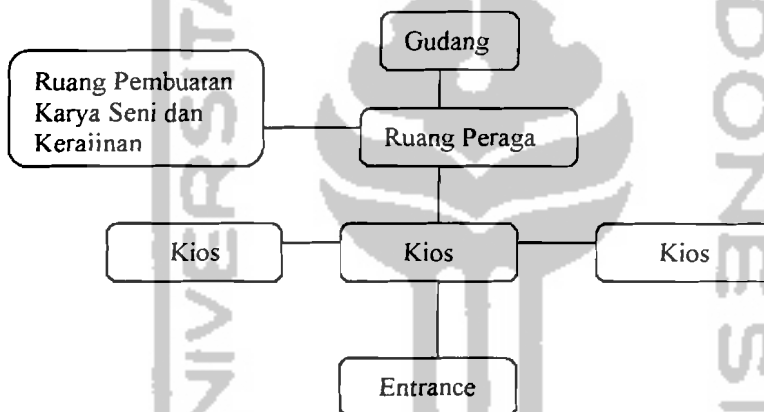
III.1.7. Analisa Organisasi Ruang



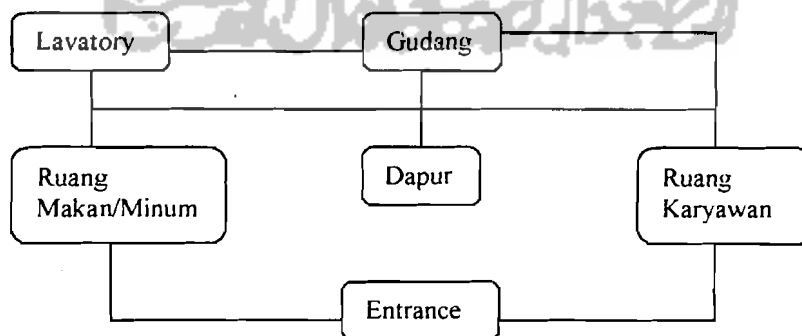
Gambar 3.2. Organisasi Ruang secara Global
 Sumber: Analisa



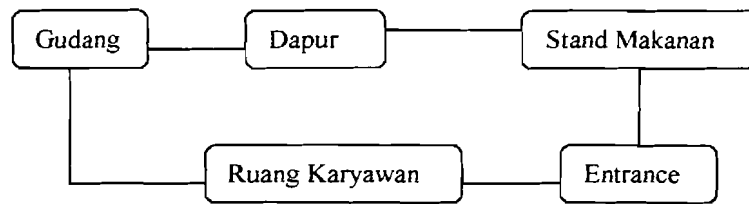
Gambar 3.3. Organisasi Ruang Pengelola
Sumber: Analisa



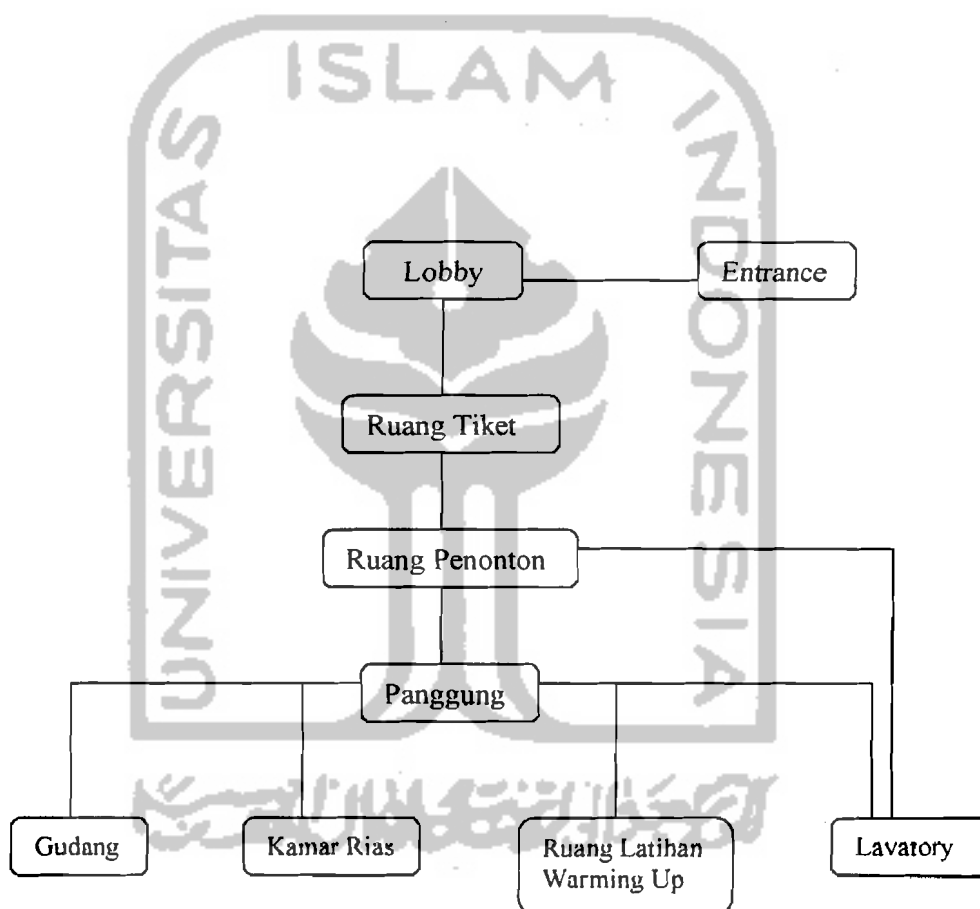
Gambar 3.4. Organisasi Ruang Peraga dan Penjualan
Sumber: Analisa



Gambar 3.5. Organisasi Ruang Restoran
Sumber: Analisa



Gambar 3.6. Organisasi Ruang Pujasera
Sumber: Analisa



Gambar 3.7. Organisasi Ruang Pementasan
Sumber: Analisa

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

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

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

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

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

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

1. Pengguna kendaraan

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

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

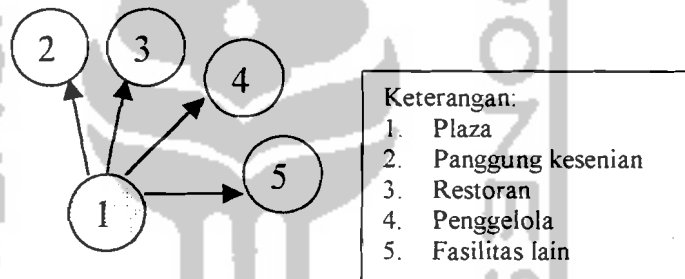
memperlambat kecepatan kendaraan, misalkan dengan jalur yang berkelok-kelok dan tekstur jalan yang bergelombang.

2. Pejalan kaki

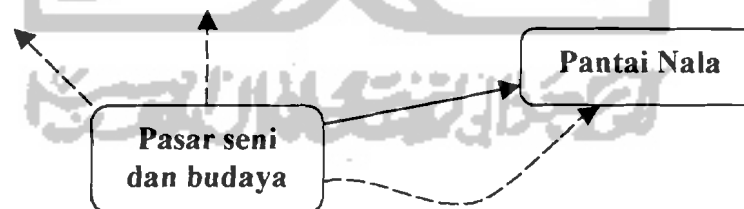
Dari pintu masuk, sirkulasi diarahkan langsung menuju loket, lalu ke Plaza terbuka, kemudian menyebar ke pusat-pusat kegiatan. Pintu masuk pejalan kaki diusahakan berbeda dengan pengguna kendaraan, hal ini untuk membuat aman, tidak terjadi tabrakan antar pemakai jalan tersebut.

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

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



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



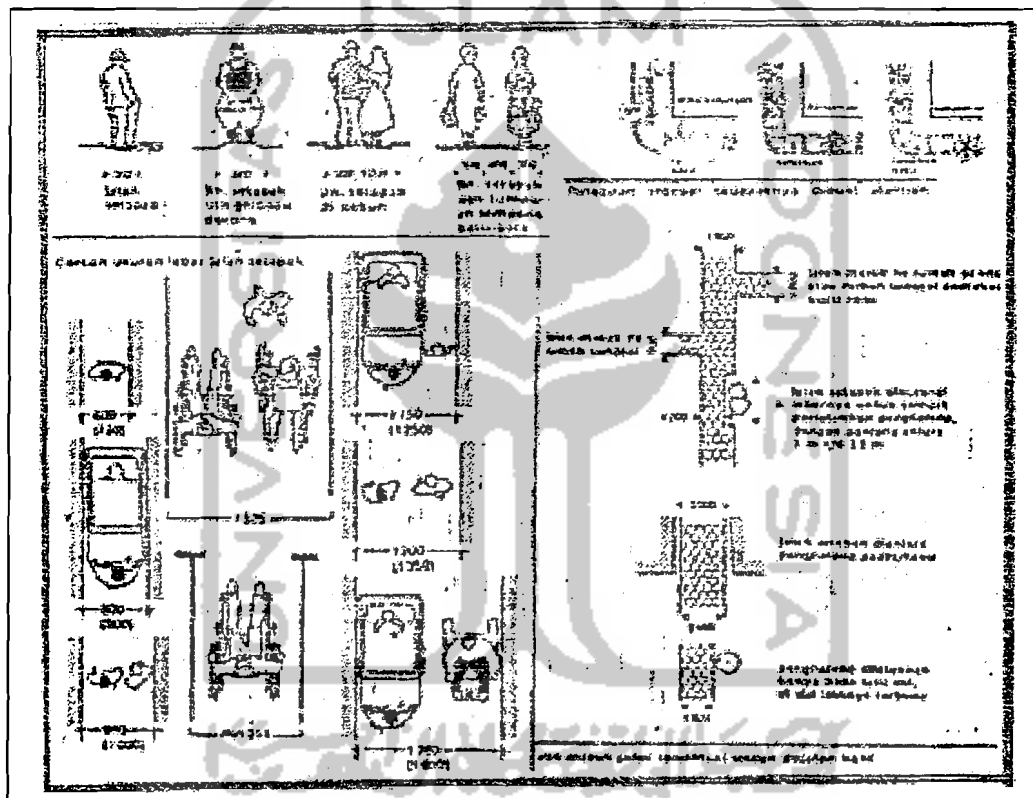
Sedangkan untuk pengguna kendaraan dibuat menjadi satu agar terlihat adanya saling mendukung antara pasar seni dan budaya dengan pantai Nala.

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

III.2.1. Pedestrian Dalam Kawasan

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

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



Gambar 3.8. Jalur Pergerakan Pejalan Kaki

Sumber: Ernst Neufert, Data Arsitek

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

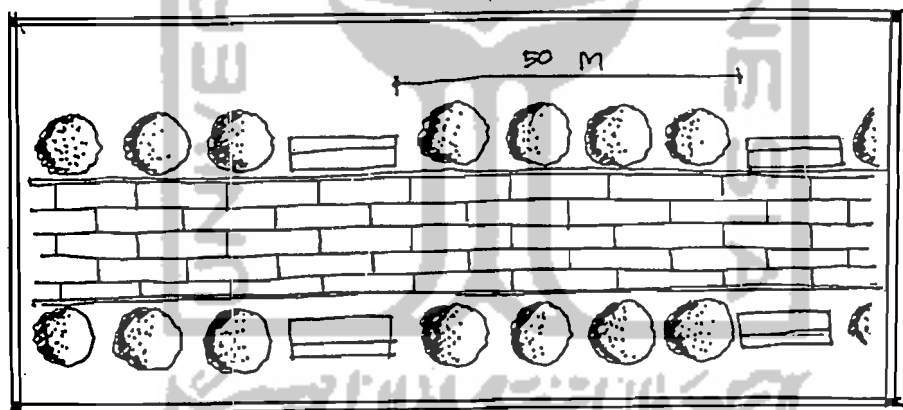
²⁹ Ernst Neufert, 1995, Data Arsitek, Penerbit Erlangga, Bandung, Hal 19

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

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

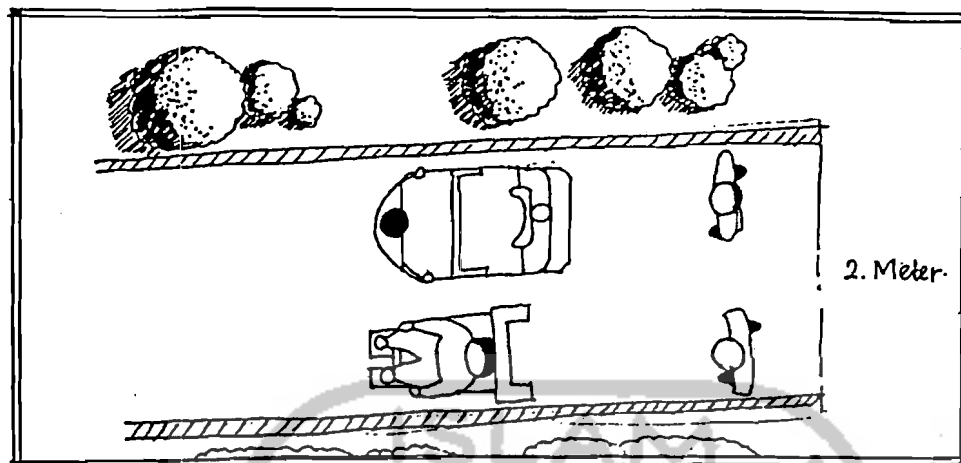
a) Tanpa hambatan

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



Gambar 3.9. Penempatan Bangku Pada Pedestrian
Sumber: Analisa

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



Gambar 3.10. Lebar Pedestrian Pada Kawasan Wisata
Sumber: Analisa

b) Menghindari Monotonitas

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

III.2.2. Konfigurasi Alur Gerak

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

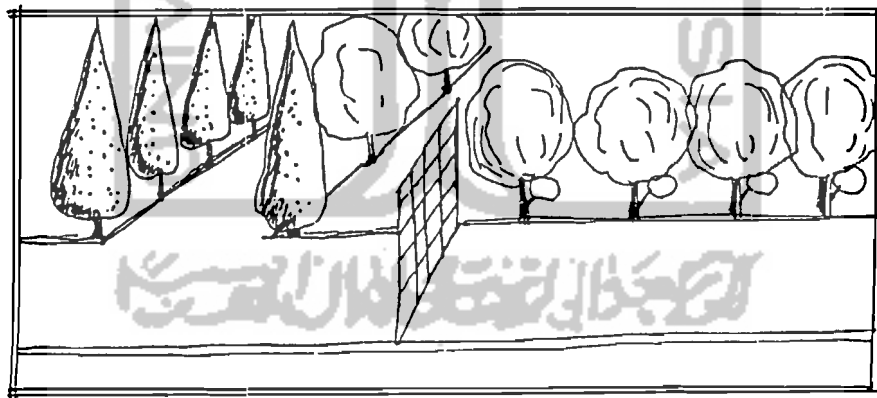
Karakteristik alur gerak pada ruang pergerakan:³⁰

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

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

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

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



Gambar 3.11. Pembatas Sirkulasi

Sumber: Analisa

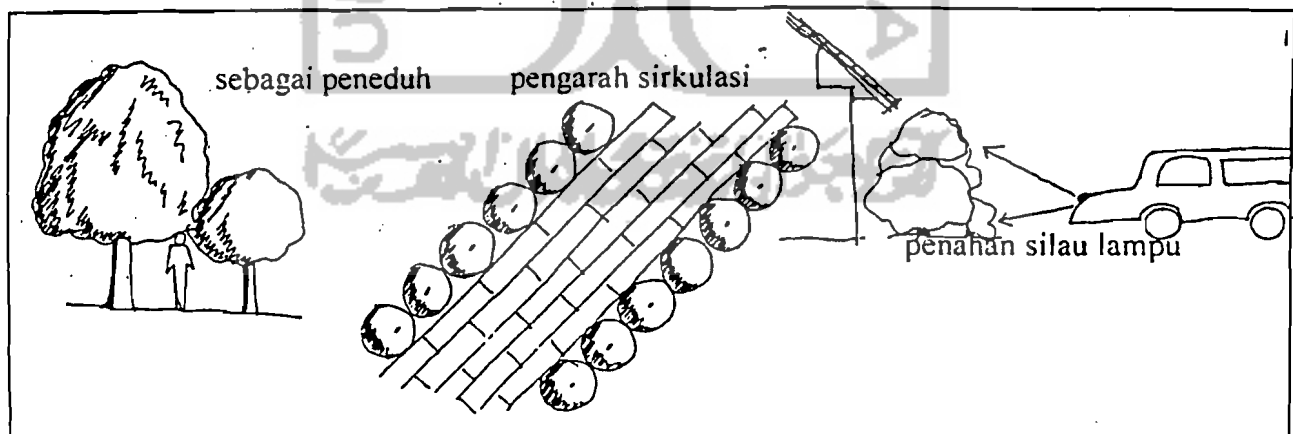
III.2.3. Pengarah Jalur Sirkulasi Luar

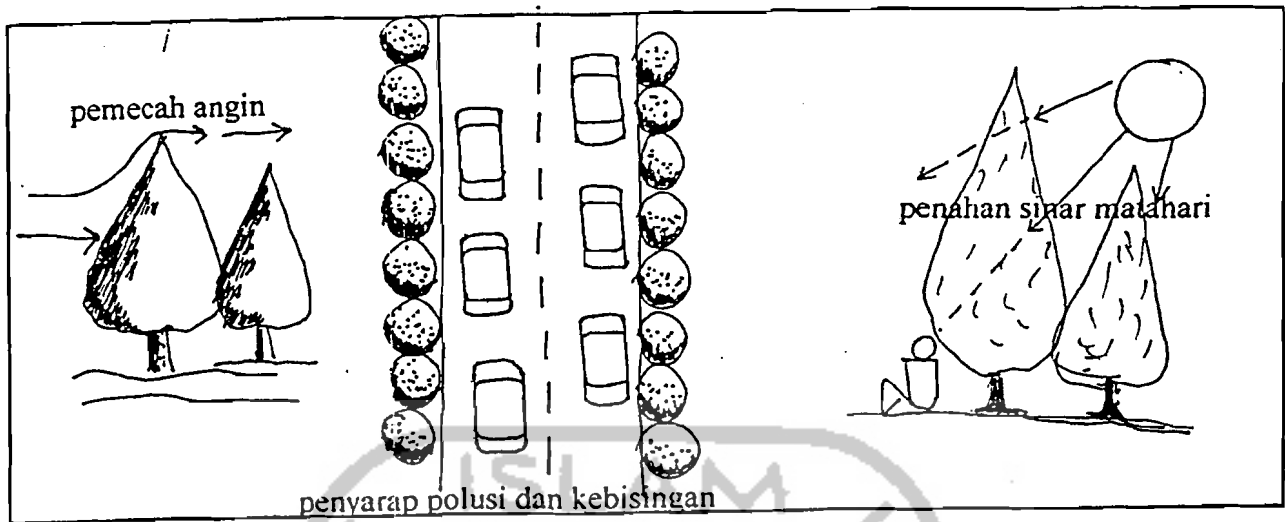
III.2.3.1. Vegetasi atau Jalur Hijau

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

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

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



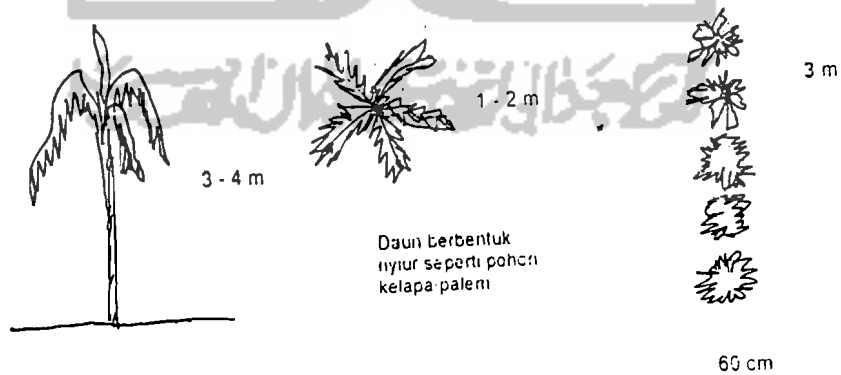


Gambar 3.12. Fungsi-Fungsi Vegetasi

Sumber: Analisa

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

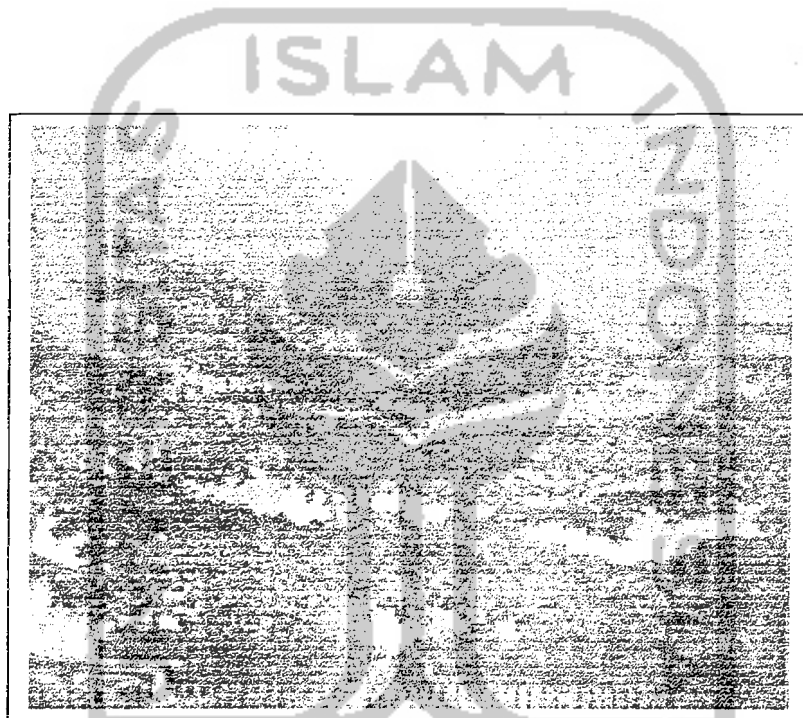
- ❖ Mengarahkan sirkulasi, bentuk pohon ini cenderung vertikal, menggunakan pohon Pinang Merah. Perletakannya akan digunakan pada pembatas sirkulasi kendaraan yang mempunyai dua jalur, serta berfungsi untuk mengarahkan sirkulasi bagi pejalan kaki menuju bangunan.



Gambar 3.13. Pinang

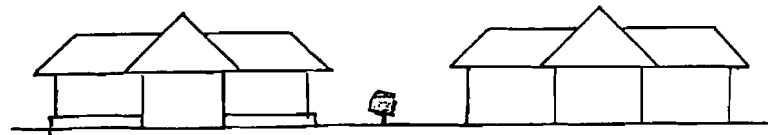
Sumber: Analisa

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

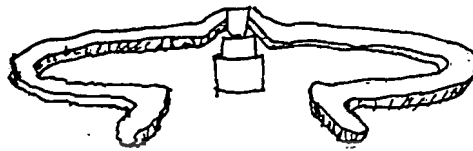


Gambar 3.14. Akasia dan Kembang Sepatu
Sumber: Analisa

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



Pohon Bonsai Pangkas atau Puring sebagai pembatas antar bangunan



Pembentuk ruang atau sirkulasi pada taman, sehingga bisa memberikan penegasan pusat taman

Gambar 3.15. Fungsi Tanaman Bonsai

Sumber: Analisa

III.2.3.2. Batuan Alam

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

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

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

III.3. Tata Ruang

III.3.1. Tata Ruang Luar

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

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

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

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

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

III.3.2. Tata Ruang Dalam

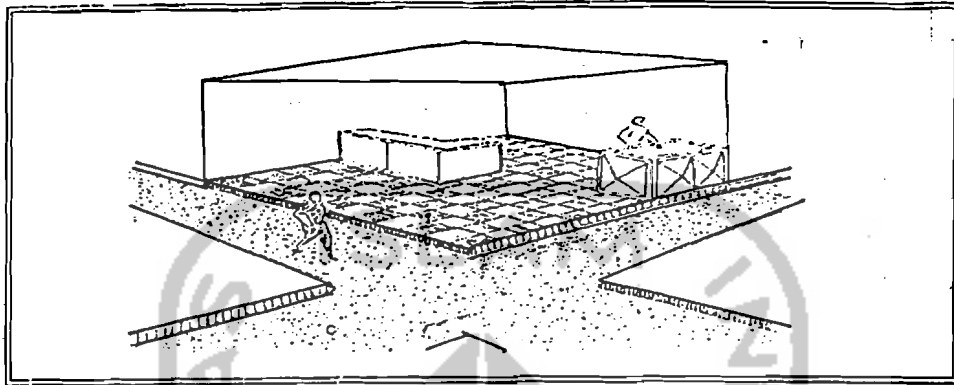
1. Elemen Ruang Dalam

a. Lantai

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

ruang di capai melalui:

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



Gambar 3.16. Sketsa Permukaan Lantai

Sumber: Analisa

b. Dinding

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

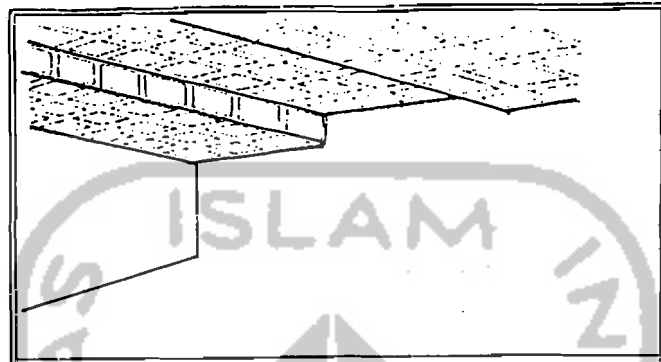


Gambar 3.17. Sketsa Penggunaan Dinding

Sumber: Analisa

c. Langit-Langit

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



Gambar 3.18. Sketsa Penggunaan Langit-Langit Ruang

III.4. Penampilan Bangunan

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

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

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

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

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

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

Klasifikasi dari rumah panggung Kota Bengkulu adalah sebagai berikut:

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

b. Irama/ Pengulangan

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

c. Proporsi

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

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

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

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

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

III.5. Analisa Sistem Bangunan

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

1. Jaringan Air Bersih

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

2. Jaringan Sanitasi

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

3. Fasilitas dan sistem komunikasi

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

4. Jaringan Listrik

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

III.6. Struktur

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

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

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

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

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

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

1. Sistem Struktur Bangunan

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

2. Sistem Struktur Atap

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

III.7. Kesimpulan

Kesimpulan analisis yang berkaitan dengan permasalahan adalah sebagai berikut :

1. Tata Ruang Dalam

Tata ruang dalam dicapai melalui pengolahan :

a. Pola Sirkulasi

Untuk mendukung interaksi kegiatan digunakan sirkulasi linier.

b. Besaran Ruang

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

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

c. Elemen Pembentuk Ruang

1) Lantai

Untuk menciptakan

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

2) Dinding

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

3) Plafond (Langit-Langit)

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

2. Tata Ruang Luar

a. Massa Bangunan

Massa bangunan menggunakan massa jamak, hal ini sesuai

dengan:

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

b. Pola Sirkulasi

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

c. Landsekap

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

3. Citra kawasan dalam konteks lokal

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