

T U G A S A K H I R

P A S A R S E N I D A N K E R A J I N A N
D I K A W A S A N K O T A G E D E
Y O G Y A K A R T A

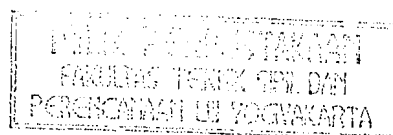
Konsep Perancangan Sebuah Pasar Seni dan Kerajinan
Dengan Ruang dalam dan Ruang Luar yang Memberikan
Keunikan sehingga Menjadi Daya Tarik Bagi Pengunjung



Disusun Oleh :

ADRI ARISTIANTO

9 2 3 4 0 0 4 9



**Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Jurusan Teknik Arsitektur
Universitas Islam Indonesia Yogyakarta
2000**

LEMBAR PENGESAHAN
PASAR SENI DAN KERAJINAN DIKAWASAN KOTA GEDE
YOGYAKARTA

KONSEP PERANCANGAN SEBUAH PASAR SENI DAN KERAJINAN DENGAN
RUANG DALAM DAN RUANG LUAR YANG MEMBERIKAN KEUNIKAN
SEHINGGA MENJADI DAYA TARIK BAGI PENGUNJUNG

Disusun Oleh :

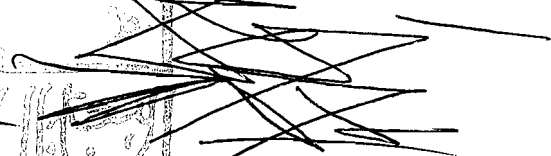
ADRI ARISTIANTO

92340049

di Yogyakarta, Mei 2001

Dosen Pembimbing Utama

Dosen Pembimbing Pendamping



Ir. Agoes Soediamhadi

Ir. Revianto Budi Santoso, M.Arch

Mengetahui,



Ketua Jurusan Teknik Arsitektur

Ir. Revianto Budi Santoso, M.Arch

MOTTO

**...ALLAH MENINGGIKAN ORANG YANG BERIMAN DI ANTARA KAMU DAN
ORANG-ORANG YANG DIBERI ILMU PENGETAHUAN, BEBERAPA
DERAJAT...**

QS. AL MUJADALAH, 11

**" DIA YANG MENGAJAR DENGAN PERANTARAAN PENA, MENGAJAR
MANUSIA TENTANG HAL-HAL YANG BELUM DIKETAHUIINYA."**

QS. AL ALAQ, 4-5

**... Engkau memakai batu, kayu dan beton...
dan dengan bahan ini engkau membangun
rumah-rumah dan istana-istana.**

Itulah Konstruksi...

Karya kejeniusan.

Tetapi tiba-tiba engkau menyentuh hatiku.

Engkau perlakukan aku dengan baik.

**Aku senang dan berkata "alangkah indahnya",
itulah arsitektur, seni pun dilibatkan.**

... LE CORBUSIER

PERSEMBAHAN

**ALHAMDULILLAH RABBIL 'AALAMIN...
ORANG-ORANG TERISTIMEWA...
BAPAK DAN IBU...
SERTA AYAHANDA GURU...
SEBAGIAN ASA DAN DO'ATELAH TERWUJUD**

**...MBA' TRI', MBA' TUTI', MAS JOKO,
MAS SONO', MAS WONDO SERTA RINI...**

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Syukur alhamdulillah penulis munajatkan kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya Tugas Akhir ini. Dengan terselesaikannya penulisan ini, penulis juga menghaturkan banyak banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu baik moril maupun materiil, terutama penulis haturkan kepada :

1. Ir. Revianto Budi Santoso, M.Arch, selaku ketua jurusan dan dosen pembimbing pendamping, atas inspirasi topik, disiplin dan kesabarannya.
2. Ir. Agoes Soediamhadi, selaku dosen pembimbing utama dengan kesabaran dan disiplinnya.
3. Tio, Eko, Widya, Dewi, Reno, Surya, Rondis dan Maya atas supportnya.
4. Keluarga besar surau saiful amin Yogyakarta.

Dalam kesempatan ini penulis hanya dapat berdo'a semoga amal baik bapak-bapak dan rekan-rekan semua mendapat balasan pahala yang setimpal dari yang diatas sana, Amien. Saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan dalam menuju kesempurnaan penulisan ini. Akhirnya, penulis berharap semoga hasil penulisan ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, mei 2000

Penyusun

Adri aristianto

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PENGESAHAN.....	ii
MOTTO.....	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi-vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii-ix
DAFTAR TABEL.....	ix
ABSTRAKSI.....	x

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Permasalahan.....	1
1.1.1. Latar Belakang Skala Makro Kota Yogyakarta.....	1
1.1.1.1. Performansi Fasilitas Pemasaran.....	4
1.1.2. Latar Belakang Skala Mikro Kawasan KotaGede.....	5
1.1.2.1. Kondisi Sosial Budaya KotaGede.....	5
1.1.2.2. Perubahan Tata Nilai.....	6
1.2. Rumusan Masalah.....	7
1.2.1. Permasalahan Umum.....	7
1.2.2. Permasalahan Khusus.....	7
1.3. Tujuan dan Sasaran.....	7
1.3.1. Tujuan.....	7
1.3.2. Sasaran.....	7
1.4. Lingkup Pembahasan.....	7
1.4.1. Non Arsitektural.....	8
1.4.2. Arsitektural.....	8
1.5. Metodologi.....	8
1.5.1. Metode pencarian Data.....	9
1.5.2. Metode Pembahasan.....	9
1.5.3. Metode Konseptual.....	9
1.6. Rencana Daftar Isi.....	10
1.7. Keaslian Penulisan.....	11
1.8. Kerangka Pola Pikir.....	12

BAB II TINJAUAN SISTEM PASAR DAN PROFIL KAWASAN KOTA GEDE

2.1. Tinjauan Sistem Pasar.....	13
2.1.1. Tinjauan Umum Pasar Besar.....	13
2.1.1.1. Pengelompokkan Ruang Pasar.....	14
2.1.2. Tinjauan Khusus Pasar KotaGede.....	14
2.1.2.1. Pengelompokkan Ruang Pasar.....	15
2.1.3. Tinjauan Khusus Pasar Seni dan Kerajinan.....	16
2.1.3.1. Studi Kasus Pasar Seni dan Kerajinan.....	17

2.2.	Profil Kawasan KotaGede.....	20
2.2.1.	Pengertian KotaGede Tradisional.....	21
2.2.2.	Kronologi Sejarah.....	21
2.2.3.	Tata Nilai Masyarakat.....	23
2.2.4.	Ekspresi Keunikan Arsitektural.....	23
2.2.4.1.	Identifikasi Elemen Bangunan.....	27

BAB III ANALISA PASAR SENI DAN KERAJINAN DI KAWASAN KOTA GEDE

3.1.	Analisa Identifikasi Citra.....	32
3.2.	Analisa Keunikan Arsitektural Pasar Seni dan Kerajinan.....	33
3.2.1.	Keberagaman Tampilan.....	34
3.2.1.1.	Tata Ruang Dalam.....	38
3.2.1.2.	Tata Ruang Luar.....	42
3.2.1.3.	Penyusunan Ruang dan Massa.....	49
3.3.	Analisa Zoning dan Blok Massa.....	50
3.3.1.	Analisa Zoning.....	50
3.3.2.	Analisa Blok Massa.....	52
3.3.2.1.	Modul Type dan Pembagian Jumlah Unit per-blok.....	55
3.4.	Analisa Utilitas.....	57
3.5.	Analisa System Struktur dan Bahan Bangunan.....	59
3.6.	Analisa Jenis Aktifitas dan Peruangan.....	61
3.6.1.	Analisa Peruangan.....	62
3.6.1.1.	Pengelompokkan Kegiatan dan Ruang.....	62
3.6.1.2.	Organisasi dan Hubungan Ruang.....	62
3.6.1.3.	Pendekatan Besaran Ruang.....	63
3.7.	Analisa Tapak.....	69
3.7.1.	Analisa Pemilihan Tapak.....	69
3.7.2.	Analisa Kondisi Tapak.....	72

BAB IV KONSEP PERANCANGAN PASAR SENI DAN KERAJINAN DI KAWASAN KOTA GEDE

4.1.	Konsep Penzoningan dan Massa.....	76
4.2.	Pencapaian Ekspresi.....	79
4.2.1.	Ruang Luar.....	79
4.2.2.	Ruang Dalam.....	84
4.3.	Kontekstual Bangunan Terhadap Tapak.....	85
4.3.1.	Posisi dan Orientasi.....	85
4.3.2.	Grading Permukaan dan Tapak.....	86
4.4.	Sistem Bangunan.....	87
4.4.1.	Sistem Utilitas.....	87
4.4.2.	Sistem Struktur dan Bahan Bangunan.....	88
4.4.3.	Besaran Ruang.....	89
4.5.	Tampilan Pasar Seni dan Kerajinan di KotaGede.....	92

DAFTAR GAMBAR

- Gb.1.1 KotaGede sebagai penyangga alam/budaya dan budidaya penuh EkSosBud
- Gb.2.1 Pengelompokkan ruang pasar umum
- Gb.2.2 Pengelompokkan ruang pasar KotaGede
- Gb.2.3 Ruang terbuka dilengkapi open theatre
- Gb.2.4 Pola pemasaan pasar seni ancol
- Gb.2.5 Profil entrance dan retail utama (Ancol)
- Gb.2.6 Open theatre penunjang (Ancol)
- Gb.2.7 Raut pasar seni Sukowati
- Gb.2.8 Arah pengamatan fasilitas eksebishi
- Gb.2.9 Pemanfaatan kontur bagi retail (candi Boko)
- Gb.2.10 Peta awal KotaGede
- Gb.2.11 Peta awal KotaGede
- Gb.2.12 Peta awal KotaGede
- Gb.2.13 Profil fasad bangunan Jagalan (B) dan Tegal Gendu (C)
- Gb.2.14 Profil struktur rangka A,B dan C
- Gb.2.15 Profil shape bangunan Kalang
- Gb.2.16 Profil umpak tiang bangunan Kalang
- Gb.2.17 Profil lantai dalam bangunan B dan C
- Gb.2.18 Profil tiang stilisasi
- Gb.2.19 Ambang pintu arcade dan plafon A,B dan C
- Gb.2.20 Canopy $\frac{1}{2}$ lingkaran dan glass in lood A,B dan C
- Gb.2.21 Stilisasi wajikan mempertegas kekuatan warayang
- Gb.2.22 Penanda entrance dengan dominasi tunggal, beda bentuk serta tekanan
- Gb.2.23 Pola ruang bangunan Kalang Jagalan
- Gb.3.1 A,B,C profil shape bangunan Kalang
- Gb.3.2 Pencapaian kesatuan melalui orientasi atap
- Gb.3.3 Profil padma pada bagian tengah tiang (badan)
- Gb.3.4 Keberagaman raut massa pasar seni
- Gb.3.5 Profil ruang dan plafon pasar seni dan kerajinan
- Gb.3.6 Pendekatan bentuk interior blok pemasaran
- Gb.3.7 Pembedaan materi lantai
- Gb.3.8 Bentuk sirkulasi melalui grading lantai
- Gb.3.9 Ketegasan alur sirkulasi melalui tapak dan tata hijau
- Gb.3.10 Alur sirkulasi dan spesifikasi tata hijau
- Gb.3.11 Manfaat tata hijau dan perkerasan luar
- Gb.3.12 Profil dan fungsi street furniture
- Gb.3.13 Pendekatan penzoningan pasar seni dan kerajinan
- Gb.3.14 Penzoningan dan pola blok pasar seni dan kerajinan
- Gb.3.15 Profil magersari dan pemanfaatannya guna lesehan malam
- Gb.3.16 Pembagian tipe bangunan dan pemberatan beberapa titik
- Gb.3.17 Pengelompokkan materi lebih mempertegas tujuan
- Gb.3.18 Perlelakkan dan penyaluran air bersih/kotor

Gb.3.19	Perletakkan dan sistem penyaluran arus komunikasi
Gb.3.20	Hubungan balok, kolom dan dinding yang mendekati karakter luarnya
Gb.3.21	Studi besaran unit ruang materi 3 dimensi
Gb.3.22	Studi besaran ruang materi 2 dimensi
Gb.3.23	Posisi alternatif site
Gb.3.24	Kontur yang beragam dan pemanfaatannya
Gb.3.25	Arus sirkulasi terbesar menentukan akses masuk utama
Gb.3.26	Ketinggian site mempengaruhi optimasi view
Gb.3.27	Site beragam berinteraksi dua arah keluar dan kedalam
Gb.4.1	Konsep zoning pasar seni dan kerajinan
Gb.4.2	Penzoningan dan pola blok kegiatan
Gb.4.3	Pembagian tipe dan pemberatan beberapa titik
Gb.4.4	Pengelompokkan materi lebih mempertegas tujuan
Gb.4.5	Keberagaman raut bangunan
Gb.4.6	Pembedaan materi lantai
Gb.4.7	Ketegasan alur sirkulasi melalui tapak dan tata hijau
Gb.4.8	Sirkulasi dinamis melalui pengangkatan dan penurunan
Gb.4.9	Ekspresi unit didalam blok magersari guna lesehan malam
Gb.4.10	Profil dan fungsi street furniture
Gb.4.11	Pendekatan bentuk interior blok pemasaran
Gb.4.12	Keberagaman raut massa pasar dan bentuk umum interior blok
Gb.4.13	Posisi bangunan pada tapak
Gb.4.14	Grading tapak untuk bangunan
Gb.4.15	Perletakkan dan penyaluran air bersih/kotor
Gb.4.16	Perletakkan dan sistem penyaluran arus komunikasi
Gb.4.17	Denah, orientasi dan pengelompokkan
Gb.4.18	Axono rangka ruang dan atap
Gb.4.19	Tampak dan axono pasar seni dan kerajinan

DAFTAR TABEL

Tabel.1.1	Potensi kerajinan, pengrajin dan pengunjung kesenian
Tabel.1.2	Rekapitulasi sentra industri kecil
Tabel.4.1	Skala prioritas jumlah petak
Tabel.4.2	Besaran ruang
Tabel.4.3	Filterisasi alternatif tapak

BAB I PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG PERMASALAHAN

1.1.1. Latar Belakang Skala Makro Kota Yogyakarta

Memperbincangkan pariwisata di Indonesia tampaknya tidak dapat dilepaskan dari sejarah pemahaman bangsa Eropa tentang hal-hal yang berkaitan dengan : keistimewaan sebuah daerah tropis dan suasana "tempo doeloe" yang masih "asli".

"Sebuah masyarakat kapitalistik sesungguhnya memerlukan sebuah kebudayaan dalam gambar-gambar rekaan (images). Kebudayaan konsumeristik kapitalistik semacam itu diperlukan untuk mendukung sejumlah besar promosi dan pertunjukan dalam rangka merangsang nafsu membeli.¹" Sifat samar-samar khas dari sesuatu eksotisme tersebut dapat diwujudkan dalam beragam rekayasa image (gambar, rekaan, citra).²

Mempertahankan citra kota budaya yang bersejarah, sekaligus diarahkan untuk meningkatkan taraf hidup masyarakat. Program-program konservasi dan preservasi sejarah mungkin dapat dikaitkan dengan pemanfaatan bagi kepariwisataan.³ Yogyakarta sebagai salah satu tempat di Jawa dengan berbagai macam objek wisata yang cukup menjanjikan bagi kegiatan berwisata, telah menjadi daya tarik bagi wisatawan untuk mengunjunginya. (Lampiran 1)

Aspek utama yang menunjang keberhasilan target pendapatan kepariwisataan salah satunya adalah dengan memanfaatkan semua potensi yang ada terutama potensi budaya. Secara ringkas warisan budaya diartikan sebagai monumen, kelompok bangunan, dan situs yang memiliki makna, nilai relevansi sejarah, estetis, ilmiah, etnologis atau antropologis.⁴

¹ Susan Sontag, *On Photography*, Farrar, Straus & Giroux, New York, 1977, hal:178.

² J. Spillane, James.DR., S.J., *Pariwisata Indonesia "Siasat Ekonomi dan Rekayasa Kebudayaan"*, Penerbit Kanisius, 1994, hal:15.

³ Rencana Bagian Wilayah Kota Yogyakarta, Jabaran R.LK 1985-2005.

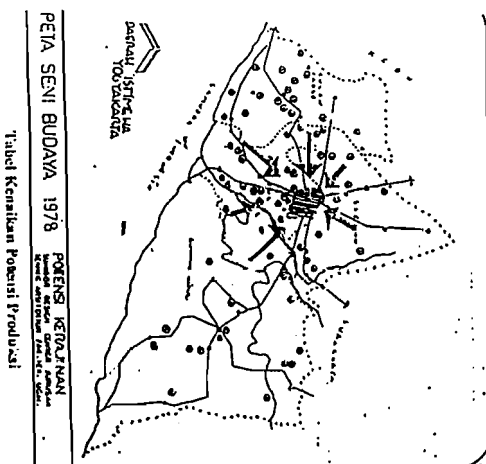
⁴ Budiharjo, Eko.Prof.Ir.Msc., *Arsitek dan Arsitektur Indonesia "Menyongsong Masa Depan"*; Nasib Arkeologi dan Arsitektur, Penerbit ANDI Yogyakarta, 1997, hal:16.

“Dua tahun terakhir, aktivitas promosi yang dilakukan kurang berimbang dengan hasil yang didapatkan, karena terbentur promosi negatif kondisi tak aman didalam negeri, maka sekarang program promosi kembali digencarkan untuk mengangkat kepariwisataan DIY serta mendukung persiapan otonomi daerah. Warga Yogya terbukti sangat “concern” dalam menciptakan dan menjaga suasana aman dan nyaman, hal ini sangat mendukung pengembangan pariwisata.”⁵

Hingga tahun 97/98 jumlah pengrajin dengan spesifikasi produk beraneka ragam yang terdapat di D.I Yogyakarta adalah 36.931 dan produk yang dihasilkan sebesar 11.207.141 buah, sedangkan jumlah kegiatan kesenian yang ditampilkan adalah sebanyak 165 kali dengan jumlah pengunjung 281.453 orang dan apabila di rata-ratakan jumlah kegiatan hampir 2,21 hari sekali dengan jumlah penonton rata-rata sebanyak 1705 orang.

No.	Jenis Produk Kerajinan	Potensi Prod. 'asi			
		'94/'95	'95/'96	'96/'97	'97/'98
1.	Kulit	214387	221735	222135	233427
2.	Batik	2243527	2032074	2167413	2263227
3.	Benang	2076175	2234321	2454270	2311025
4.	Logam (Perak)	436195	438343	412202	425345
5.	Kayu, Bambu, Rotan	3452316	3765432	4876524	4935431
6.	Keramik	868265	975438	1721746	1028212
7.	Aneka Bahan	5847	5242	11225	12275

Sumber: Kemari Dept. Perindustrian D.I.Y.



Tabel Kesenian Potensi Produksi

No.	Jenis Produk Kerajinan	Jumlah Pengrajin			
		'94/'95	'95/'96	'96/'97	'97/'98
1.	Kulit	6132	6318	6701	6648
2.	Batik	6012	6632	6983	7386
3.	Benang	3315	4030	4530	4432
4.	Logam (Perak)	2921	3102	3216	3324
5.	Kayu, Bambu, Rotan	7823	8310	8570	8494
6.	Keramik	1982	2216	2533	2585
7.	Aneka Bahan	3501	3820	4011	4062

Sumber: Kemari Dept. Perindustrian DIY

Tabel Jumlah Pengunjung Kesenian Bulan April 1997 s.d Maret 1998

Jenis Kesenian							Lain-lain	Jumlah ⁶
Musik/Karawitan		Teater/Sastra		Tari		Seni Rupa		
Trad.	Mdm.	Trad.	Mdm.	Trad.	Mdm.			
3100	75213	21150	63050	2800	10220	8800	97210	281453

Sumber: Taman Budaya D.I.Y.

Tabel Rata-rata Jumlah Pengunjung Kegiatan Kesenian DIY Bulan April 1997 s.d Maret 1998

Jenis Kesenian							Lain-lain	Jumlah
Musik/Karawitan		Teater/Sastra		Tari		Seni Rupa		
Trad.	Mdm.	Trad.	Mdm.	Trad.	Mdm.			
258	2142	961	2174	280	851	1100	5716	13488

Sumber: Logika

Tabel I.1 Potensi kerajinan, pengrajin dan pengunjung kesenian

⁵ Gencar Promosi Pariwisata, Terus Apa?, Harian Kedaulatan Rakyat, edisi 25 Oktober 1999.

REKAPITULASI DATA SENTRA INDUSTRI KECIL
PER DAERAH TINGKAT II
PROPINSI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA, TAHUN 1998.

Lampiran : ...

No	DAerah II	SENTRA	UNIT USAHA	TENAGA KERJA	NILAI INVESTASI ALAT MESIN (Rp.000)	NILAI PRODUKSI (Rp.000)	NILAI BAHAN BAKU (Rp.000)	NILAI TAMBAH (Rp.000)
1	Kodya Yogyakarta	34	250	4.599	1.436.014,800	23.489.640,100	15.815.505,800	7.673.134,300
2	Kabupaten Santul	68	2.935	12.341	574.538,000	30.789.417,000	24.755.400,000	6.014.014,000
3	Kabupaten Kulonprogo	70	3.525	9.734	440.166,000	9.726.752,400	4.570.863,279	4.155.889.123
4	Kabupaten Gunungkidul	52	1.258	3.557	172.149,000	4.710.866,665	3.461.151,650	1.249.714.915
5	Kabupaten Sleman	44	2.636	9.710	1.848.928.878	14.558.951,725	17.756.134,520	7.200.797.145
Jumlah		268	11.305	36.931	4.889.927.178	92.655.727,850	66.362.078,505	28.293.648.383

Tabel I.2 Rekapitulasi sentra industri kecil

Saat ini anggaran rata-rata wisatawan dalam pembelanjaan souvenir / cinderamata adalah 17.78 % dari total anggaran berwisata.⁶ Secara lebih spesifik wisatawan yang datang dengan dilatari berbagai macam mata pencaharian, meliputi : tenaga ahli 26 % , usahawan 12,78 % , wisatawan pensiunan menduduki urutan ke 3 yakni 12,33 % , serta pegawai kantor / karyawan dan pelajar sebesar 12,21 %. Menurut Kepala Dinas Pariwisata Daerah DIY, KPH Kusumonegoro SH, ternyata Yogyakarta lebih banyak dikunjungi oleh wisman berpenghasilan \$US 30.000 hingga \$US 39.999 dengan prosentasenya sebesar 28,92 % , adapun pengeluaran mencapai Rp 607.360 perharinya.⁷

Sebuah objek wisata selain menjual produknya hendaknya juga di barengi oleh kegiatan penunjang lainnya.⁸ Menampilkan aplikasi finishing produk kepada wisatawan dan lebih banyak menampilkan atraksi-atraksi seni yang menarik, akan dapat menjadikan wisatawan lebih betah tinggal di D.I.Y.

Dengan berlatar belakang tujuan wisatawan berwisata, menurunnya akses kunjungan dua tahun terakhir, serta adanya kesempatan ber-otonomi dimana sektor pariwisata dirangsang tumbuh optimal, maka dapatlah di tarik kesimpulan makro bahwa eksotisme objek dengan nilai-nilai budaya yang melingkupinya, serta pemanfaatan magnet tersebut akan lebih mempengaruhi akses kunjungan wisatawan ke suatu tempat. Persoalannya kemudian bukan apa yang eksotis sehingga bisa dijual

⁶ Staran Berita Daerah TVRI D.I. Yogyakarta (data BPS) tanggal 25 juli 1999.

⁷ Menghitung Belanja Wisatawan (2). Kedaulatan Rakyat, edisi karnis 4 November 1999.

⁸ Yoeti, Oka A. Pengantar ilmu pariwisata cet. II, Angkasa, Bandung, 1991.

sebagai produk. tetapi bagaimana menciptakan eksotisme sehingga bisa dijual sebagai sebuah produk.⁹

1.1.1.1. Performansi Fasilitas Pemasaran

Produk pariwisata yang berfungsi memasarkan dan promosi di Yogyakarta pada saat ini diantaranya adalah Handicraft centre "lingkungan industri kerajinan (LIK)", Business Development Centre "industri dan perdagangan", serta desa wisata Kasongan Bantul, pada umumnya memiliki kelebihan dan kekurangan.

Adapun kekurangan Handicraft centre adalah lemahnya karakter site tanpa adanya situs budaya yang mendukung, pendekatan tradisionalisme hanya mengadopsi bentuk atap joglo, vitalitas bangunan tidak tercapai, kegiatan wisata yang tidak variatif, pencapaian site yang tidak jelas, keunikannya tidak terekspose serta ketidaksiapan penduduk dengan fasilitas tersebut. Kelemahan Business Development Centre diantaranya adalah keterbatasan ruang gerak karena diapit oleh bangunan penduduk, ekspose citra tidak terakomodasi, lay out ruang seadanya, keunikan tidak tercapai, vitalitas bangunan juga tidak tercapai. Kekurangan desa kerajinan kasongan diantaranya adalah, tidak berdekatan dengan obyek wisata parangtritis, arah transportasi yang kurang mendukung kegiatan dimana titik akhir jalan kurang berkembang, serta ketidaksiapan penduduk dan inovasi sumber daya. Menurut Kadisparda Bantul D Nyoman Sudjana, "Potensi Bantul sebenarnya sangat menjanjikan, objeknya bagus, tetapi SDM-nya tidak siap. Kalau warga setempat tidak siap yang terjadi adalah seperti di Kasongan. Para perajin yang ahli hanya menjadi mandor bagi pemilik modal dari luar kasongan, sementara pekerjaannya memang penduduk asli yang kurang inovatif dan tidak punya keahlian khusus".¹⁰

Unsur penting pemasaran produk adalah dengan pendekatan AIDA + S dimana A adalah attention atau perhatian dari wisatawan, I adalah interest atau ketertarikan, D adalah desire atau keinginan, sedangkan A adalah action atau tindakan untuk membeli. Apabila semua hal tersebut telah tercapai belum tentu produk wisata akan laku dijual tanpa dibarengi dengan unsur "S" yang sangat

⁹J. Spillane, James.DR.S.J., Pariwisata Indonesia "Siasat Ekonomi dan Rekayasa Kebudayaan", Penerbit Kanisius, 1994, hal: 16.

¹⁰ Mimpri, Wujudkan Jalur Wisata Bantul., Radar Yogya, Jateng Pos edisi 9 November 1999.

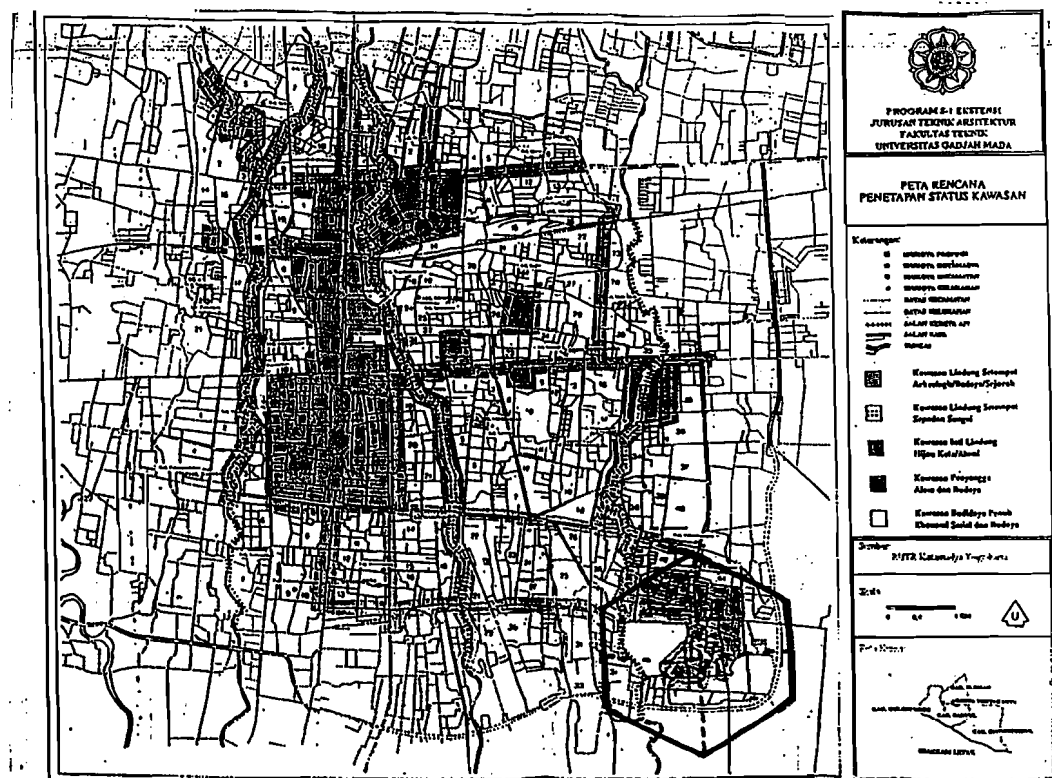
pokok dari keberhasilan pemasaran yaitu store. Dengan *lay out store* inilah yang membuat retail pemasaran besar menjadi berkembang pesat.¹¹

Pengolahan tempat pemasaran dan promosi sekaligus menampilkan keunikan kawasan melalui arsitekturalnya diharapkan dapat memberikan nuansa baru yang menjadi daya tarik bagi pengunjung.

1.1.2. Latar Belakang Skala Mikro Kawasan KotaGede

1.1.2.1. Kondisi Sosial Budaya KotaGede

Sebagai sebuah warisan budaya masa lalu, KotaGede tidak hanya mengandung nilai sejarah jaman Mataram Kuno, namun juga nilai budaya dan nilai keilmuan yang sampai saat ini masih tetap menjadi sasaran apresiasi bagi para budayawan dan sasaran penelitian bagi ilmuwan.¹² Arsitektur sering juga dipahami sebagai arkeologi masa depan, "Architecture is an archeology of the future".¹³



Gb 1.2 KotaGede sebagai penyangga alam/budaya dan budidaya penuh EkSosBud

¹¹ Yoeti, Oka., Pengantar Ilmu Pariwisata cet.II, Angkasa Bandung, 1991

¹² Ronald, Arya. DR.Ir., Kondisi Sosial-Budaya KotaGede, quoted KotaGede and Characteristics,hal:15.

¹³ Budiharjo, Eko. Prof.Ir.Msc., Arsitek dan Arsitektur Indonesia "Menyongsong Masa Depan" : Fasib Arkeologi dan Arsitektur, Penerbit ANDI Yogyakarta, 1997,hal:125.

Masyarakat Jawa dengan paham Jawa (kejawen) sering dianggap hidup dalam kepercayaan primitif, namun sebenarnya dengan paham itulah mereka kemudian dikatakan mempunyai sifat-sifat khusus.¹⁴ Tutur kata adalah perbuatan yang menggunakan bahasa sebagai alat, dan bahasa dalam hal ini tidak dibatasi oleh pengertian kesusasteraan, namun cabang seni yang lain, termasuk karya arsitektur adalah juga bahasa.¹⁵

Kawasan KotaGede memiliki kehidupan budaya masyarakat dengan adatnya, keberadaan bangunan dari lingkungan sekitar, keberadaan kehidupan kesenian rakyat, dan keberadaan usaha masyarakat dalam bidang kerajinan tradisional, (kerajinan bambu, kayu, kulit, perhiasan emas, benda-benda dan perhiasan dari perak dan tembaga) merupakan asset yang potensial untuk dikembangkan sebagai produk pariwisata.

Sebagai sebuah kawasan cagar budaya yang menjadi daya tarik bagi para wisatawan, adalah bilamana kawasan itu menampilkan *kepribadiannya yang khas*, baik secara sosio kultural maupun secara arsitekturalnya. "Kepribadian ini tidak hanya terpancar dari kehidupan manusia atau masyarakatnya saja, tetapi dapat timbul juga dari *benda-benda atau artejak* yang dijumpai pada tempat tersebut.¹⁶

1.1.2.2. Perubahan Tata Nilai

Perubahan tata nilai di kotaGede sudah terasa sejak periode 1910-1920 sebagai akibat perubahan pemilikan tata guna tanah kerajaan, yang menjadikan wibawa keraton merosot, padahal sebelumnya menjadi panutan.¹⁷ Faktor perekonomian, dimana kotaGede tidak lagi menjadi daerah kaya seperti sebelum 1930an, tetapi menjadi daerah miskin yang ditandai dengan banyaknya buruh dan pedagang kecil pada 1960an (Nakamura 1983:142). Pada dasawarsa 90an perekonomian KotaGede mulai menampakkan tanda-tanda kemajuan, munculnya

¹⁴ Mulder, D.C., 1970:36

¹⁵ O. Jespersen, quoted by Chormsky In Essay on Form and Interpretation, p.25;Minai A.T.,1984:77

¹⁶ Ronald, Arya, DR.Ir., Kondisi Sosial-Budaya KotaGede, quoted KotaGede and it's Characteristic, hal:14.

¹⁷ Mook, Van,H.J.,1972:19.

pengusaha perak baru, toko-toko besar, dan kawasan ini juga didukung jaringan transportasi dan komunikasi yang baik, seperti jalan lingkar selatan.

Bertitik-tolak pada kepentingan mengoptimalkan promosi dan pemasaran usaha kerajinan di Yogyakarta pada umumnya, dan KotaGede pada khususnya maka, dibutuhkan sebuah pusat pemasaran produk yang berskala makro dalam hal pasar serta mikro dalam hal daya tarik dan keunikan dengan menekankan pada pengolahan lay out ruang, baik ruang dalam maupun ruang luar.

1.2. RUMUSAN MASALAH

1.2.1. Permasalahan Umum

1. Bagaimana konsep perancangan suatu wadah pemasaran produk kerajinan terpadu yang menampilkan nuansa tradisionalisme kawasan, sehingga menjadi daya tarik bagi pengunjung.

1.2.2. Permasalahan Khusus

1. Bagaimana konsep perancangan sebuah pasar seni dan kerajinan dengan pengolahan ruang dalam dan ruang luar yang memberikan keunikan sehingga menjadi daya tarik bagi pengunjung.

1.3. TUJUAN DAN SASARAN

1.3.1. Tujuan

Untuk mendapatkan rumusan konsep perancangan dari sebuah pasar seni dan kerajinan dengan pendekatan keunikan melalui keberagaman arsitektural bangunan saudagar Kalang KotaGede.

1.3.2. Sasaran

Diperoleh landasan konseptual perancangan secara makro : memperhatikan pendekatan tata ruang bangunan kalang, sumbu sakralistik dan titik orientasi bangunan, secara mikro bentuk dan besaran sirkulasi umum pergerakan mendekati melorong secara mikro , sedangkan eksotik kawasan dengan pengolahan ruang yang bermuansa tradisionalisme.

1.4. LINGKUP PEMBAHASAN

Dalam lingkup bahasan ini, menyangkut hal yang berkaitan dengan penyediaan wadah fisik dari pasar seni dan kerajinan dengan pengolahan ruang yang memberikan keunikan sehingga menjadi daya tarik bagi wisatawan.

1.4.1. Non Arsitektural

Bahasan yang dititik beratkan pada masalah non-arsitektural seperti halnya :

Teoritikal

Eksotisme pariwisata, pendekatan eksotik kawasan KotaGede, konsep kepribadian jawa, kebijakan yang melatarbelakangi kawasan, pembahasan mengenai pasar seni dan kerajinan, serta pembahasan mengenai potensi produk yang ditawarkan.

Faktual

Kehidupan budaya dengan adatnya, keberadaan kehidupan kesenian rakyat, keberadaan usaha masyarakat dalam bidang industri kerajinan tradisional, ketidakseimbangan promosi dan hasil yang diharapkan, media promosi dan pemasaran yang ada tidak optimal, sosio kultural kawasan dengan kekhasannya belum terjual sebagai produk pariwisata, mempertegas koordinasi jalur sirkulasi wisata dengan wilayah administratif lainnya.

1.4.2. Arsitektural

Bahasan yang dititik beratkan pada masalah-masalah arsitektural seperti halnya :

Teoritikal

Ciri khas kawasan, Konsep arsitektural tradisional jawa. Pola tata kota kawasan, Pola peruangan, Tinjauan bentuk artefak, Kebijakan mengenai peruntukan wisata sejarah, pembahasan tata ruang dalam dan luar, standarisasi ruang dalam arsitektur, tinjauan bentuk dan fungsi, tinjauan *style* atau gaya arsitektur, serta tinjauan material yang digunakan.

Faktual

Program ruang bangunan tradisional, pola tata ruang keraton, tradisional Jawa pada bangunan, konsep keselarasan, formasi hubungan antar ruang, karakteristik sirkulasi KotaGede, Konsep ornamentasi pada bangunan, konsep hubungan kosmologi, Konsep vegetasi sebagai pendukung lingkungan yang memiliki makna khusus.

1.5. METODOLOGI

Pengungkapan masalah didasarkan pada metode analisa sintesa, berdasarkan studi literatur dengan penekanan pada aspek arsitektural terutama pengolahan ruang dalam dan ruang luar pasar seni dan kerajinan guna menunjang

keberhasilan pemasaran. Disamping mengadakan studi faktual dengan pengamatan pada kawasan sejenis akan memperkuat data dan informasi yang dibutuhkan yang pada akhirnya akan menghasilkan diagram alir perancangan.

1.5.1. Metode Pencarian Data

1. Studi Literatur

Kebijakan pemerintah ; Bappeda, Pariwisata, Perindustrian, Perdagangan, literatur KotaGede, literatur arsitektur rumah Jawa dan, teknik pengolahan tapak, tinjauan orientasi, tinjauan interior bangunan, tinjauan eksterior, komposisi visual, serta tinjauan bentuk bangunan sejenis dalam memberikan kriteria sebagai sebuah pasar seni dan kerajinan.

2. Studi Visual

Mengunjungi dan melihat secara langsung tampilan pasar seni dan kerajinan diantaranya : Pasar Seni Jaya Ancol Jakarta, sebagai sebuah bangunan komersial sekaligus wisata. Hal yang diamati diantaranya adalah komposisi visual yang terkandung guna mencerminkan imej sebuah pasar seni dan kerajinan.

1.5.2. Metode Pembahasan

1. Secara Kualitatif

Mencoba menganalisa dan mencari formula yang tepat dalam pengolahan tata ruang dalam dan luar yang bernuansa unik tradisional untuk sebuah bangunan pasar seni dan kerajinan di kawasan KotaGede.

2. Secara Kuantitatif

Dengan pertimbangan terhadap perhitungan luasan dan kebutuhan ruang yang efektif, diharapkan bangunan ini dapat memberi nilai tambah secara komersial dan menjadi aset wisata yang dapat diandalkan guna memperkuat pemasaran dan promosi di Yogyakarta.

1.5.3. Metode Konseptual

Pendekatan : Pendekatan perencanaan dan perancangan di buat berdasarkan hasil analisa dari prinsip Arsitektural dan literatur amatan, yang berkaitan dengan pengolahan ruang dalam dan luar yang berkesan eksotik dan bernuansa tradisionalisme guna menunjang keberhasilan promosi dan pemasaran.

Konsep : Disusun sebagai hasil pendekatan yang spesifik, dikaitkan dengan standar dan teknik yang akan diterapkan dalam pengolahan ruang dalam dan ruang luar untuk sebuah pasar seni dan kerajinan yang bersifat komersial dan bernuansa eksotik sesuai karakter kawasan KotaGede.

1.6. RENCANA DAFTAR ISI

1. Pendahuluan :

Berisi tentang latar belakang permasalahan, tujuan, sasaran, lingkup pembahasan, metodologi, sistematika penulisan serta kerangka pemikiran.

2. Tinjauan umum pasar dan pasar seni kerajinan :

Berisi tinjauan tentang pasar, pengertian pasar seni dan kerajinan, tinjauan umum potensi seni dan kerajinan, garis kebijakan pemerintah yang melatar belakangi kegiatan seni dan kerajinan, identifikasi karakteristik kawasan, aspek arsitektur tradisional Jawa, pendekatan teoritis arsitektural yang akan dilakukan terhadap pengolahan ruang dalam dan luar bangunan.

3. Tinjauan khusus kawasan KotaGede :

Kronologi sejarah, tatanilai masyarakat, garis kebijakan kawasan, fungsionalitas kawasan, pedoman penyelenggaraan pembangunan, perkembangan bangunan dan keserasian visual, jenis bangunan profan dan saudagaran, tinjauan interior dan eksterior saudagaran Kalang, pola tata bangunan (tipologi), pola tata ruang lingkungan (topologi).

4. Analisa pasar seni kerajinan di kawasan KotaGede :

Analisa mengenai kondisi fisik dan situasi kawasan, kedekatan arsitektur tradisional yang ingin ditampilkan pada bangunan, penciptaan suasana eksotik dan tradisionalisme, kebutuhan ruang, penataan ruang, serta penampilan bangunan yang sesuai dengan batasan masalah yang diangkat dalam pasar seni dan kerajinan.

5. Konsep perencanaan dan perancangan pasar seni kerajinan :

Berisi tentang konsep perencanaan dan perancangan yang mencakup hal-hal yang telah dianalisis dalam pasar seni dan kerajinan untuk dijadikan landasan

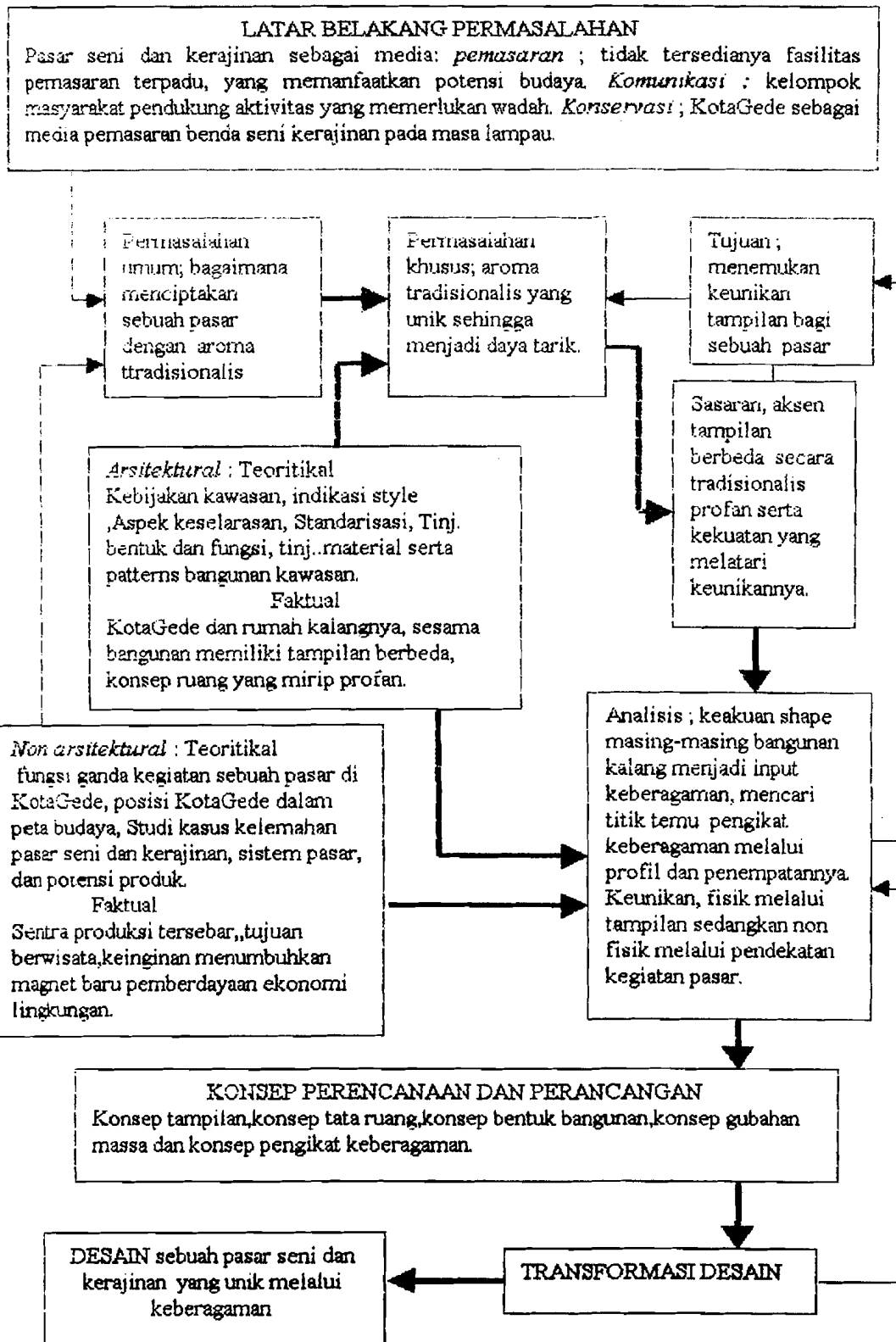
dalam mengungkapkan ide-ide gagasan dan desain dalam perencanaan dan perancangan sebuah bangunan benuansa “asli” dan tradisional.

1.7. KEASLIAN PENULISAN

1. Judul : Pasar Seni di Yogyakarta
Nama : Sunarno / UGM / 1995
Penekanan : Sebagai usaha promosi barang dan kerajinan dan objek Wisata, landasan konseptual.
2. Pusat Promosi Kerajinan di Yogyakarta
Nama : Muhammad / UGM / 1998
Penekanan : Tradisional Jawa.
3. Pasar Festival Bandar Banten
Nama : Dita Trisnawan / UGM / 1998
Penekanan : Pasar Festival sebagai fasilitas komersial performansi di kawasan petabuhan Banten, secara lebih spesifik konsep bangunan ini diperkuat oleh karakteristik sebuah ide water front.

Dari beberapa literatur sejenis yang ada, hanya menampilkan fungsi bangunan sebagai pusat perdagangan terhadap barang tanpa menekankan pada aspek pengolahan ruang dalam dan ruang luar yang bertema unik dan bernuansa tradisionalisme KotaGede untuk sebuah pasar seni dan kerajinan.

1.8.KERANGKA POLA PIKIR



BAB II

TINJAUAN SISTEM PASAR

DAN PROFIL KAWASAN KOTAGEDDE

Pasar pada umumnya memiliki fungsi yang sama, yaitu tempat terjadinya transaksi antara pedagang di satu pihak dengan pembeli dilain pihak. Perbedaan antara pasar satu dengan yang lain adalah berdasarkan materi yang diperdagangkan, serta orientasi kebutuhan. Adakalanya eksistensi suatu pasar tidak terlepas dari elemen pelingkup, yaitu penduduk sekitar yang menjadikan fungsinya menjadi beragam, selain fungsi primer (perdagangan tetap), fungsi sekunder (insidental), serta fungsi tersier yaitu sebagai sarana rekreasi. Secara fisik, arsitektural kawasan kadangkala ikut memberi pengaruh terhadap tampilan sebuah pasar. Sebuah pasar khas, yang dapat mengekspose keunikan diharapkan dapat menjadi daya tarik bagi pembelinya.

2.1. TINJAUAN SISTEM PASAR

2.1.1. Tinjauan Umum Pasar Besar

Dalam kegiatan pasar, dua unsur yang melakukan perpindahan tempat adalah pengunjung dan barang. Jalur lintasan konsumen merupakan konsentrasi linier yang berorientasi ke unit-unit pedagang, baik satu sisi maupun dua sisi., pada intinya pergerakan dalam satu arah perpindahan mencapai banyak tujuan (unit pedagang).

Kegiatan perdagangan di pasar pada garis besarnya meliputi :

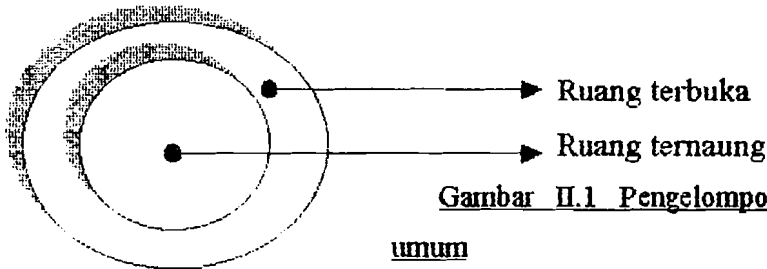
1. Kegiatan penyaluran materi perdagangan, berupa :
 - a) Sirkulasi, transportasi dan dropping.
 - b) Distribusi materi perdagangan ke setiap unit penjualan di dalam pasar.
2. Kegiatan pelayanan jual beli, berupa :
 - a) Kegiatan jual beli antara pedagang dan konsumen.
 - b) Kegiatan penyimpanan materi perdagangan.
 - c) Kegiatan perpindahan dan pergerakan pengunjung ;
 - Dari luar lingkungan ke dalam bangunan pasar.
 - Dari unit penjualan ke unit penjualan (dalam jalur lintas jual beli).

- Dari unit penjualan ke unit penjualan (dalam jalur lintas jual beli).
3. Kegiatan transportasi pencapaian dari dan ke lokasi bangunan pasar.
 4. Kegiatan pelayanan/service/penunjang, diantaranya ; pelayanan Bank, pelayanan pembersihan serta pelayanan pemeliharaan

2.1.1.1. Pengelompokan Ruang Pasar

Pada garis besarnya ruang-ruang dikelompokkan menjadi dua, yaitu ruang ternaung (beratap) serta ruang terbuka (tak beratap). Penjabarannya adalah :

1. Ruang ternaung, mencakup ; ruang jual beli tetap, ruang penurunan barang, ruang pengelola pasar, musholla, km/wc serta ruang tangga.
2. Ruang terbuka, mencakup ; ruang parkir andong/becak dan kendaraan pengunjung, plaza/halaman/taman.



Gambar II.1 Pengelompokan ruang pasar umum

2.1.2. Tinjauan Khusus Pasar KotaGede

Ragam fungsi merupakan ciri khas pembeda antara pasar KotaGede dari pasar lainnya di Yogyakarta. Ciri lain adalah pada sore dan malam hari, suasana pasar lebih santai dengan banyaknya penjaja makanan kecil serta kerumunan orang yang menikmati suasana, sekadar mengobrol dan duduk-duduk melepas lelah setelah seharian bekerja di bengkel kerajinan.

Fungsi pasar KotaGede secara berturut-turut adalah :

1. Fungsi utama ; fasilitas perbelanjaan dan perdagangan.
2. Fungsi kedua ; fasilitas rekreasi berbiaya ringan, pada sore dan malam hari.
3. Fungsi ketiga ; terminal andong dan becak.
4. Fungsi keempat ; sebagai 'pertanda' (signifier) lingkungan yang khas yang memiliki nilai sejarah dan citra tradisional.

Perkembangan fungsi pasar dimana sifat masyarakatnya masih paguyuban, orang ke pasar kadang hanya ingin bertemu dengan orang lain/mengobrol/silaturahmi. Dari sini dapat disaksikan bahwa tempat rekreasi paling murah ada di pasar. Pembangunan pasar disertai tempat hiburan adalah usaha memanfaatkan kecenderungan rekreasi. Pembangunan pasar khusus memberi daya tarik tersendiri bagi wisatawan.

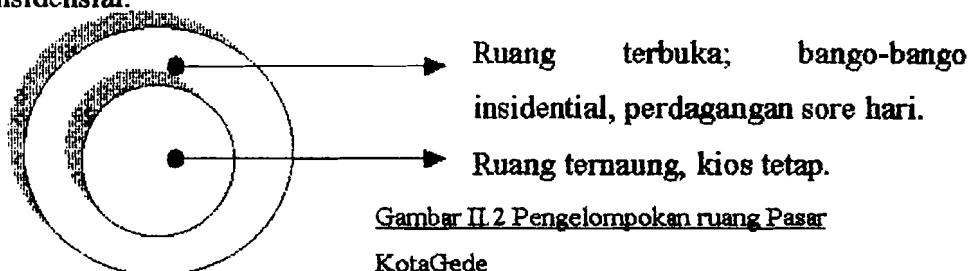
2.1.2.1. Pengelompokan Ruang Pasar

Pengelompokan ruangnya adalah berdasarkan kegiatan perdagangan, pengelolaan dan rekreasi. Dari seluruh kegiatan dirumuskan macam ruang :

- Perdagangan ; disamping kios tetap adanya ruang jual beli tak tetap dan terbuka, ruang parkir andong, becak, dan kendaraan pengunjung, ruang penitipan sepeda/motor pedagang, ruang penurunan barang, musholla dan tempat wudhu, km/wc, serta ruang sirkulasi pembeli.
- Rekreasi ; ruang terbuka/plaza/halaman/taman.
- Pengelolaan ; ruang administrasi, ruang operasional (keamanan, gudang alat).

Ada tiga pola kegiatan perdagangan yang terjadi di pasar KotaGede, yakni ;

1. Perdagangan tetap ; perdagangan yang terjadi pada pagi hari dan hari-hari biasa.
2. Perdagangan sore ; perdagangan pada sore hari, dimana materinya adalah makanan kecil, wedang ronde, bakso sate dan lain-lain.
3. Perdagangan hari pasaran ; perdagangan yang terjadi pada hari pasaran legi, dimana barang dagangannya disamping yang tetap juga ada yang insidental.



Gambar II.2 Pengelompokan ruang Pasar KotaGede

Oleh karena dipengaruhi siklus waktu (fungsi temporer dengan adanya bengo-bango) serta karakter fungsi yang menarik, hal tersebut dapat dijadikan acuan pendekatan bagi pentingnya ruang fleksible penampung fungsi yang mungkin terjadi.

2.1.3. Tinjauan Khusus Pasar Seni dan Kerajinan

Pasar : Tempat bertemunya antara penjual dan pembeli, dimana didalamnya terjadi peristiwa penghargaan terhadap suatu barang.¹⁷

A.S. Hornby, 1991 : *The square or open place in town where trade is held.*¹⁸

Seni : Merupakan penjelmaan rasa estetika dengan penciptaan bentuk-bentuk yang menyenangkan sebagai hasil karya manusia yang secara sengaja diciptakan, yang erat kaitannya dengan jiwa dan perasaan manusia.¹⁹

Kerajinan: W.J.S. Purwadarminta, 1976 ; Kerajinan adalah hasil karya manusia sebagai ungkapan perasaan tentang keindahan yang diwujudkan melalui ketrampilan tangan, ketelatenan, ketelitian yang rumit, halus dan dikerjakan satu demi satu secara berurutan.

Pasar seni dan kerajinan adalah wadah aktifitas perdagangan yang merupakan sarana promosi, atraksi, serta pameran dari hasil karya seni atraktif maupun kerajinan, yang tujuannya memasarkan dan memperkenalkan potensi tersebut kepada peminat karya.

Adapun pelaku dan kegiatan di pasar seni dan kerajinan meliputi :
Pengelola ; pada dasarnya kegiatan pengelola terdiri dari penerangan / informasi, keamanan, pameran / peragaan, parkir, pengelola pelayanan teknis, pengelola kegiatan operasional , administrasi dan kepegawaian. Pedagang ; pedagang adalah pihak yang terlibat langsung pada proses perdagangan dan promosi dengan menempati retail yang ada. Pengunjung ; adalah orang yang datang melihat, membeli, bahkan mengadakan transaksi dagang yang lebih besar, guna keberlangsungan kehidupan pasar seni dan kerajinan.

¹⁷ Kamus Umum Bahasa Indonesia, PN Balai Pustaka, Jakarta, 1975.

¹⁸ Webster's New Colligate Dictionary, 1973.

¹⁹ Gazalba, Sidi, Pengantar Kebudayaan Sebagai Ilmu, Pustaka Antara Jakarta, hal:49, 1968.

Beberapa jenis pasar seni yang ada di Indonesia diantaranya adalah ; Pasar seni budaya, Pasar seni nasional, Pasar seni Temporer, dan Pasar seni khas. Pasar seni khas, yaitu pasar seni yang sifatnya menampung karya seni dominan dari satu daerah serta sebagian kecil dari regionalnya. Contohnya kerajinan perak, bambu, dan tanduk dari KotaGede di KotaGede.

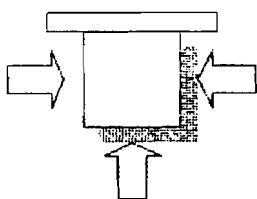
Dalam hal ini pasar seni dan kerajinan di kawasan KotaGede yang akan dibuat termasuk pasar seni khas, dimana ia menampung karya seni dominannya serta sebagian region yang melingkupi yaitu lima (5) Dati II di DIY.

2.1.3.1. Studi Kasus Pasar Seni dan Kerajinan

Pasar Seni Jaya Ancol, Jakarta

Aspek Fisik

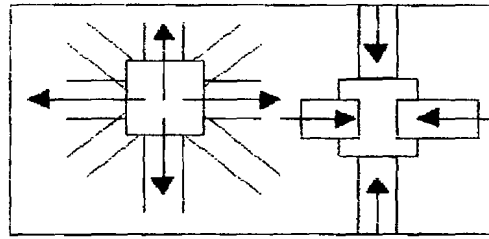
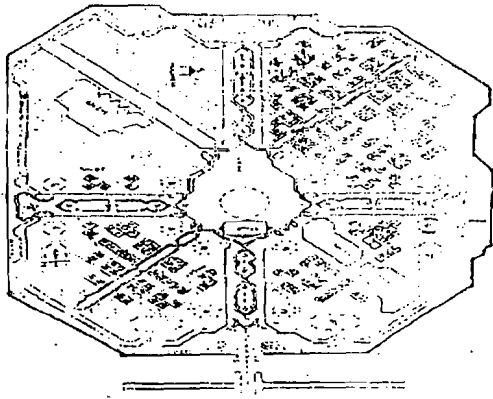
- a) Tapak pasar seni ini memiliki luasan 3,24 Ha dan berbentuk segi 8 dengan pola radial.
- b) Ruang terbuka. Plaza, open teater, ruang antar kios, dan taman mampu menghadirkan suasana yang menyenangkan dan rekreatif. Perkerasan paving blok berpola membuat orang merasakan nuansa seni yang ada. Vegetasi juga berperan penting sebagai peneduh dikala panas bagi pejalan kaki.



Tiga arah

Gambar II.3 Ruang terbuka dilengkapi juga dengan open teater

- c) Sirkulasi. Kendaraan diharuskan mengitari area parkir yang disediakan, sedangkan sirkulasi manusia menggunakan sistem radial yang berorientasi ke sumbu yaitu plaza yang ada ditengah. Plaza difungsikan sebagai arena pentas terbuka. Lebar jalan utama sirkulasi manusia adalah 12m dan sirkulasi unit adalah 4,5m. Entrance empat buah, utara, selatan, barat dan timur, dimana beberapa entrance dilaengkapi street furniture berupa totem.
- d) Pola massa bangunan; tata massa menggunakan sistem cluster, sedangkan pusat dari keseluruhan massa terletak pada plaza yang dilengkapi dengan area pentas terbuka.



Gambar II.4 Pola pemasaan pasar seni Ancol

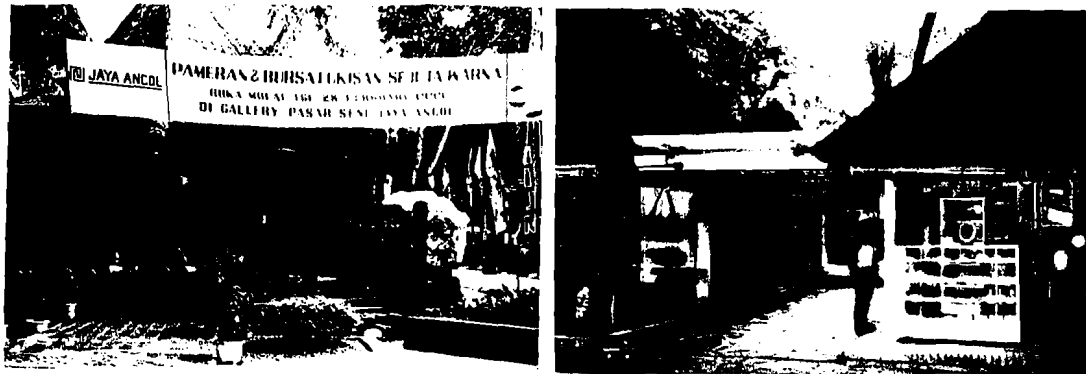
e) Tampilan bangunan

Sebagai sebuah pasar seni berskala nasional, maka corak yang ditampilkan adalah arsitektur tradisional yang ada di Indonesia.

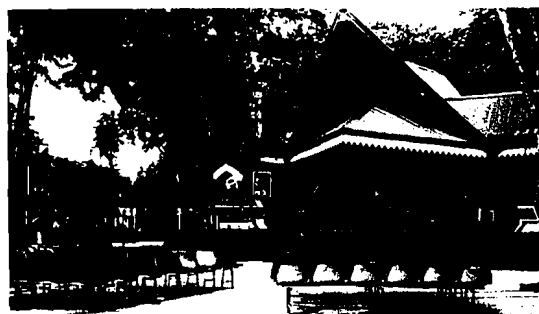
Telaah arsitektural Pasar Seni Jaya Ancol :

Karena berada pada tempat terbuka, maka kesan visual ke segala arah terasa bebas dan luas. Pendekatan arsitektural adalah bangunan tradisional Jawa. Pencahayaan sangat baik, karena ditunjang oleh pencahayaan alami. Sirkulasi dinamis, tidak terjadi crossing antar pejalan kaki karena jarak antara satu massa dengan massa lainnya cukup jauh. Adapun kelemahan yang terjadi yaitu daya tarik entrance ke bangunan tidak diolah secara optimal.

Gambar II.5 Profil Entrance dan Retail Utama (Ancol)

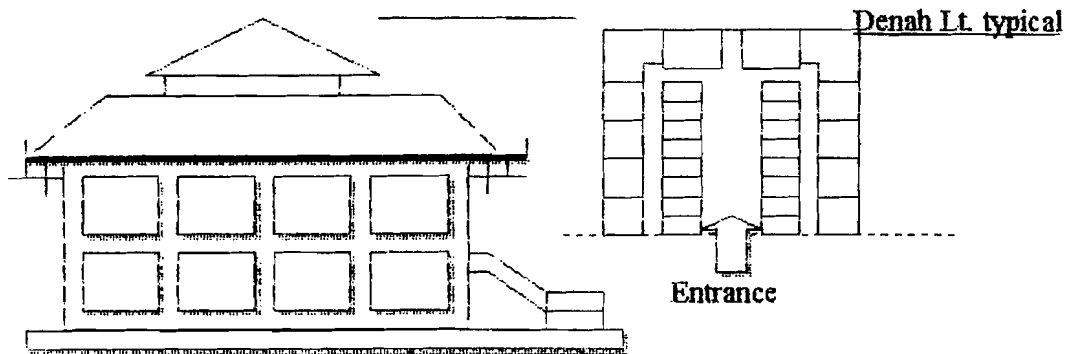


Gambar II.6 Open Teater Penunjang (Ancol)



Pasar Seni Sukowati, Bali

Pasar seni sukowati merupakan pusat pemasaran produk seni dan kerajinan yang ditunjang oleh kegiatan pentas seni yang bersifat insidensial.



Gb.II.7 Raut pasar seni Sukowati

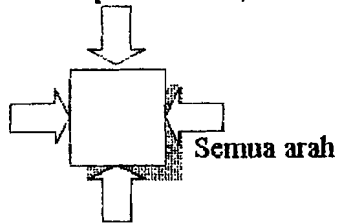
Telaah arsitektural diantaranya adalah :

- Sirkulasi pejalan kaki tidak leluasa, dimana terjadi crossing antar pejalan kaki. Tidak leluasa melihat barang yang ada karena keterbatasan alur coridor. Bentuk bangunan bercitra lokal yaitu tradisional Bali dengan permainan ornamen serta penonjolan struktur. Bahan merupakan kombinasi antara kayu (ornamen) serta batu (struktur). Pencahayaan kurang, sehingga barang yang disajikan menjadi kurang menarik.

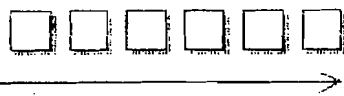
Pasar Seni Candi Boko

Terletak di kawasan taman wisata candi boko. Pasar seni yang memanfaatkan kontur ini berlokasi 16 km disebelah timur kota Yogyakarta atau 3 km disebelah selatan candi Prambanan dan berada pada ketinggian $\pm 195,97$ m diatas permukaan laut. Pasar seni ini bernuansa arsitektur jawa yang berkesan

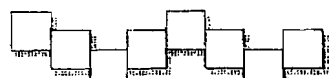
terbuka menerima, dan terdiri dari kios penjualan cenderamata, restoran, arena terbuka pentas seni, kantor pengelola, r.informasi serta service.



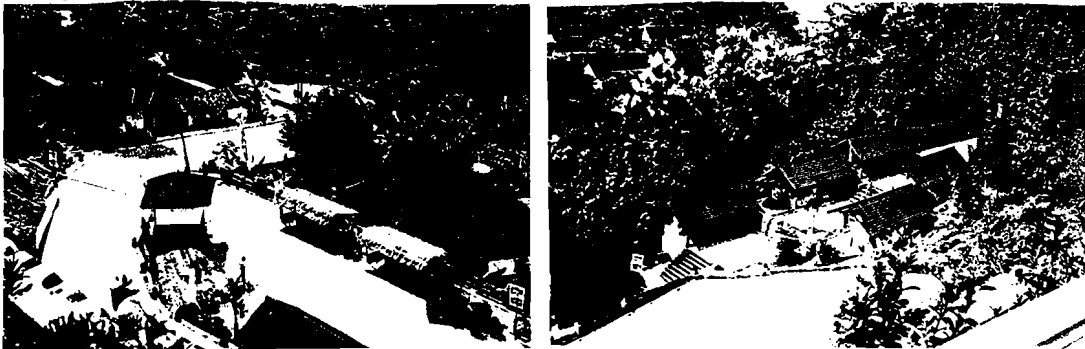
Gambar II.8 Arah Pengamatan Fasilitas Eksebishi



Gubahan linear : terdiri dari gubahan massa yang teratur dalam suatu deret yang menunjang.



Telaah arsitektural pasar seni Candi boko : secara fisik bangunan pasar seni ini sangat minimal secara arsitektural, akan tetapi keberadaannya pada kontur yang beragam terasa dinamis.



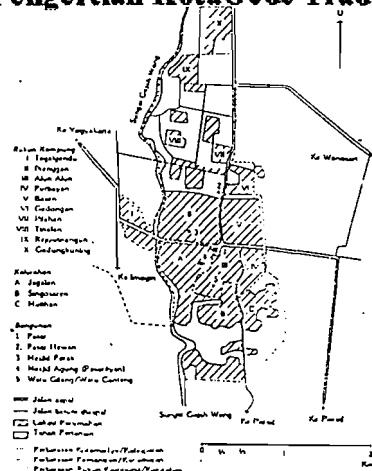
Gambar II.9 Pemanfaatan Contour Bagi Retail

2.2. PROFIL KAWASAN KOTAGEDE

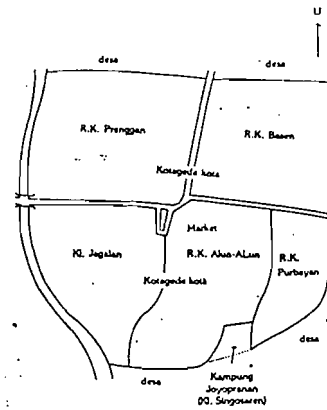
KotaGede merupakan kawasan tua di Yogyakarta dengan karakteristik arsitektural yang aneh tapi nyata, hal ini dikarenakan terdapatnya bentuk bangunan Kalang yang lain dari aturan tradisional serta perbedaan materi yang dipakai, akan tetapi secara peruangan pola arsitektural Jawa sebagian tetap dipertahankan.

Diantara bangunan kalang yang satu dengan bangunan Kalang yang lain, walaupun memiliki pola peruangan yang hampir sama, tetapi secara tampilan mereka berbeda. Dengan adanya keberagaman tampilan itu memberikan nuansa keunikan tersendiri bagi pengamat sebagaimana berjalan-jalan di TegalGendu.

2.2.1. Pengertian KotaGede Tradisional



1. KotaGede Administratif –Politis



2. KotaGede Genealogis-Sosiologis

1. Terdiri dari : kecamatan KotaGede Kodya DIY.

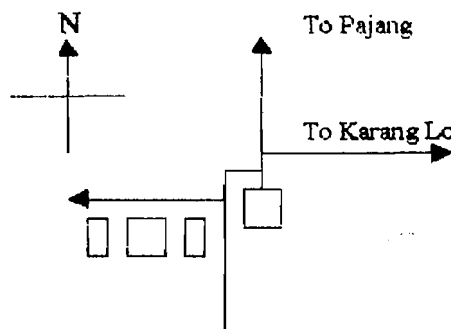
2. Terdiri dari : KotaGede Kodya dan Bantul, meliputi ; R.K. Prenggan, Alun-alun, Purbayan, Basen, kelurahan Singosaren dan padukuhan Wirokerten.

Uraian 1.2 Sumber : Nakamura, 1983

2.2.2. Kronologi Sejarah

1. Ki Ageng Pamanahan (1546-1576)

- Mula-mula didirikan padukuhan oleh Ki Ageng Pamanahan-Jalan ke utara ke pajang hubungan dengan pusat pemerintahan pajang-Jalan ke timur ke karang Lo-keramaian meningkat maka timbul pasar-sendang kemuning-sendang seliran-orientasi ke timur-padukuhan menjadi kabupaten.



Gambar II.10 Peta awal KotaGede

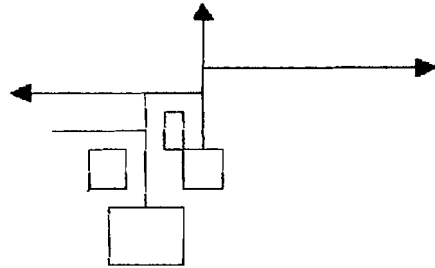
- Legnd :
1. Sendang Kemuning
 2. Sendang Seliran
 3. NDalem
 4. Pasar

5. Panembahan Senapati (1575-1601)

- Perang dengan Pajang, menang-KotaGede menjadi kerajaan Mataram-membangun kerajaan Mataram-halaman nDalem menjadi makam-nDalem menjadi masjid-depan nDalem dan depan kraton alun-alun-entrance kraton sebelah utara-kraton menghadap utara penghormatan nenek moyang-tempat

tinggal menghadap ke timur-untuk pertahanan rumah bangsawan ditempatkan di utara, a. K. Mandoroko, b. K.P Sukowati, c. K.P Mangkubumen.

Gambar II.11 Peta awal KotaGede



Legend :

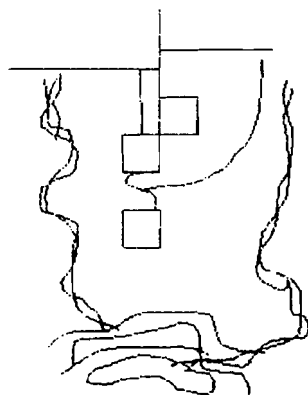
- 1) Kraton
- 2) Alun-alun
- 3) Pasar
- 4) Masjid

6. Mas Jolang (1601-1613)

- Tidak terjadi perubahan yang berarti, karena banyak peperangan.

7. Sultan Agung (1613-1645)

- Penempatan Pangeran untuk pertahanan ditambah, d. K.P Purboyo, e. K.P Joyoprono, f. K.P Singosari - perencanaan kraton Plered 1618 – pembangunan makam Imogiri dan Mbayat - timbulnya kerajinan logam, diserahkan orang Kalang–membangun los pasar, bergelar Kanjeng Sultan Agung Hanyokrokusumo dan Senapati Ing Alaga Ngabdoerrachman Panatagama.



Gambar II.12 Peta awal KotaGede

Legend :

- 1) Kraton Plered
- 2) Kraton KotaGede

Gb.1.2.3. Sumber : Kuliah Kerja Yogyakarta '74-'75, Bag.Arsitektur FT.UGM.

Selanjutnya Amangkurat I (1645-1677), melanjutkan pembangunan kraton Plered-Amangkurat I pindah ke kraton Plered. Amangkurat II (1677-1703), pemerintahan pindah di Kartasura-KotaGede menjadi bawahan Kartasura-di KotaGede orang Kalang makin menguasai ekonomi.

2.2.3. Tata Nilai Masyarakat

Faktor sejarah dan sosial sebagai pusat kerajaan Mataram dengan seluruh aspek pendukungnya, secara bersama-sama membentuk aspek non-fisik yang berupa nilai budaya masyarakat, sedangkan faktor tata kota, arsitektur, Vegetasi dan kerajinan rakyat, merupakan aspek fisik kebudayaan.

Tampilan fisik didalam kawasan KotaGede diharapkan akan menampilkan beberapa objek yang mempunyai nilai dan berbobot tinggi, yaitu¹ :

- Makam bangsawan kuno, peninggalan watu gatheng, rumah tradisional kaum kebanyakan/profan, rumah tradisional kaum pedagang /kalang (tegal gendu).

2.2.4. Ekspresi Keunikan Arsitektural

Jika seseorang membicarakan arsitektur tradisional KotaGede, secara sadar atau tidak sesungguhnya ia sedang berbicara tentang rumah-rumah tradisional di KotaGede, karena ragam bangunan yang ada sedikit sekali, yakni : masjid, makam, pasar dan rumah.

Jenis rumah terbagi menjadi dua, yaitu rumah tradisional (profan) yang murni mengacu pada aturan tradisional, dan rumah saudagar kaya (saudagaran) yang diidentikkan dengan kaum Kalang. Walaupun antara bangunan Kalang yang satu dengan bangunan Kalang yang lain sama-sama mengambil pola tradisional yang cenderung geometris, keseimbangan pola massa, serta adanya hirarki ruang, akan tetapi secara tampilan mereka berbeda diantaranya melalui struktur dan ornamentasi.

a) Studi Kasus Dacrah Prenggan

Wisma Tamu Proyodranan

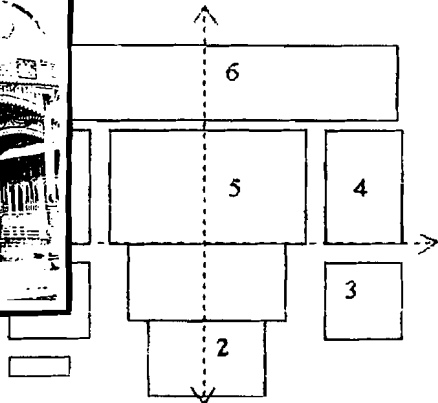
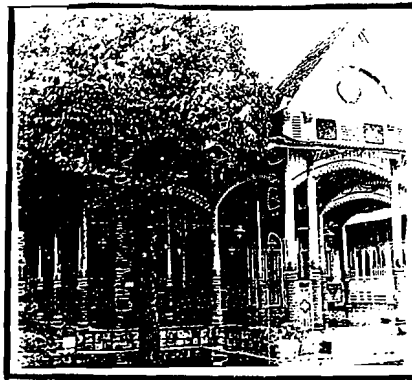
Macro : pola memusat kearah kompleks makam/kraton. Micro: halaman lebih kecil, konstruksi kurang fleksible dengan sebagian dinding dan tiang berukir dari batu bercorak corintian. Balok: usuk rigereh, usuk kepuhan dan overstek terusan.

Dinding kayu berukir sebagai pembatas dalam. Detail khusus umpak bulat lebih kecil, profil tiang bulat ramping, berwarna dan berukir serta arcade serambi dihiasi glass in lood.

¹Bangunan-bangunan Dikawasan Khusus Kodya Dati II Y.K, Proyek Kerja Sama Penelitian antara Pemda Kodya Dati II YK dengan FT.UGM, 1993-1994.

Gubahan massa :

- | | |
|-------------|-----------|
| 1. regol | 4. Gandok |
| 2. pendopo | 5. NDalem |
| 3. Paviliun | 6. Pawon |



b) Studi Kasus Daerah Jagalan

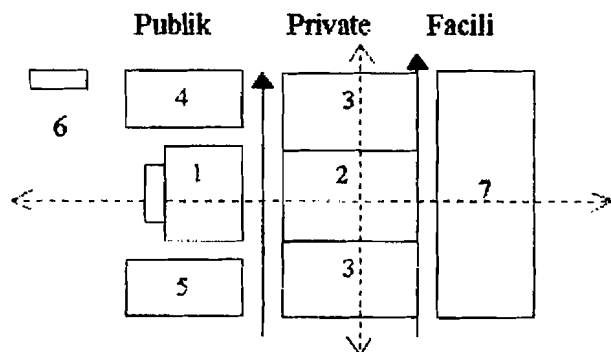
nDalem Martoloyo, nDalem Prawirodiharjo, nDalem Djojomartono

Macro: Pola memusat kearah komplek makam/kraton (pusat pemerintahan lama), **Micro:** Orientasi rumah kearah selatan, halaman lebih sempit dari pada rumah. **Konstruksi :** Kurang fleksible dengan dinding dan tiang baru dari batu. **Detail Konstruksi ;** Tiang dengan hubungan yang fleksible dan berukir (terutama Rumah kalang). **Balok :** Seperti diatas. **Ornamen :** Tiang berukir (kalang), dinding kayu berukir (sebagai pembatas ;nDalem kalang), pyan seng berukiran. **Detail Khusus :** Pyan seng, lubang-lubang pintu jendela dari kayu, tiang rumah kalang pada pendopo dan tembok berukir, tegel porselin, tangga/trap diukir (lebih banyak ornamen)

Gubahan Massa :

Legend :

- | | |
|---------------|----------|
| 1. Pendopo | 6. Regol |
| 2. R. Duduk | 7. Dapur |
| 3. Gandok | |
| 4. R. Gamelan | |
| 5. Paviliun | |



c) Studi Kasus Daerah Tegal Gendu

Kompleks Kalang Tegal Gendu

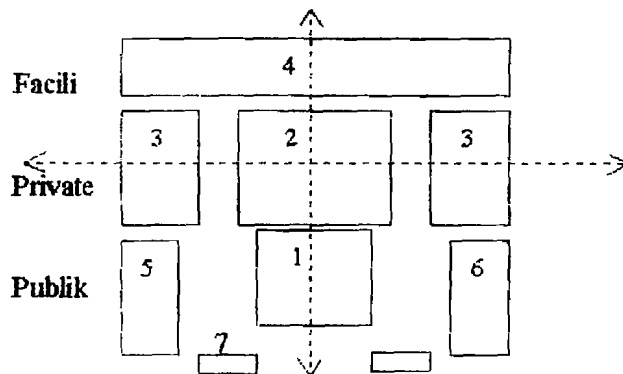
Macro: bangunan dalam skala kompleks. **Micro:** halaman lebih kecil dari padabangunan. **Struktur:** nDalem dikelilingi tembok. **Konstruksi :** ada tiang dan konsol, tiang batu berukiran, ambang pintu, berukuran besar-besar dengan bagian atas berbentuk arch, serambi berbentuk lengkung-lengkung (arcade), bangunan terbuat dari batu bata. **Detail konstruksi:** dinding : tembok berornamen dan

gebyok (untuk ukiran), tiang: batu dan berdimensi kecil, lantai: lantai tegel berglasur warna-warni.

Gubahan Massa :

Legend :

- 1. Pendopo
- 2. NDalem
- 3. Gandok
- 4. Dapur
- 5. Tempat kendaraan
- 6. Patehan
- 7. Regol



Korelasi ciri tradisional dengan bangunan Kalang secara umum adalah :

a) Ciri-ciri kualitatif :

1. Adanya poros yang menjadi pengarah seluruh gubahan ruang dan bangunan. Dalam hal ini poros itu membujur kearah utara-selatan.
2. Adanya orientasi terhadap mata angin sebagai patokan menghadapnya rumah.
3. Adanya simetri bentuk, besaran ruang dan bangunan antara sebelah kiri dan kanan dengan poros utara selatan sebagai pembaginya.
4. Adanya jalinan antara ruang terbuka dan tertutup yang saling merasuk dalam keseluruhan kompleks lingkungan tradisional Jawa.
5. Adanya hirarki ruang, dimana makin ke dalam makin penting dan makin privat, sedangkan makin keluar makin umum.
6. Adanya inti / pusat ruang atau bangunan yang mengikat keseluruhan gubahan ruang dan bangunan.

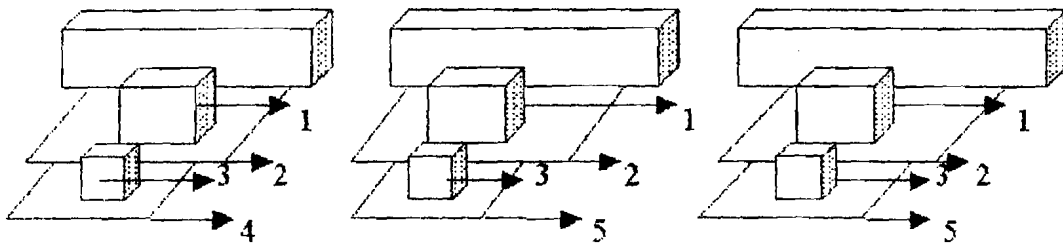
b) Ciri-ciri kuantitatif :

1. Bentuk atap tradisional berkisar pendopo-joglo, pringgitan-limasan, inti-joglo, gandong-patehan-dapur kampung yang merupakan asimilasi dari gaya eropa dengan adanya penambahan canopy glass lood pada kuncung.



Gambar II.13 Profil façade bangunan B (Jagalan) dan C (Tegal Gendu)

2. Pada bangunan A, B dan C tritis lebih tinggi, dan orientasi horizontal tetap dipertahankan.
3. Pada bangunan A adanya sistem struktur rangka ringan , dimana penutup atap disangga oleh tiang, balok dan rangka atap, sedangkan pada bangunan B dan C sistem struktur rangka ringan hanya digunakan pada bangunan inti.

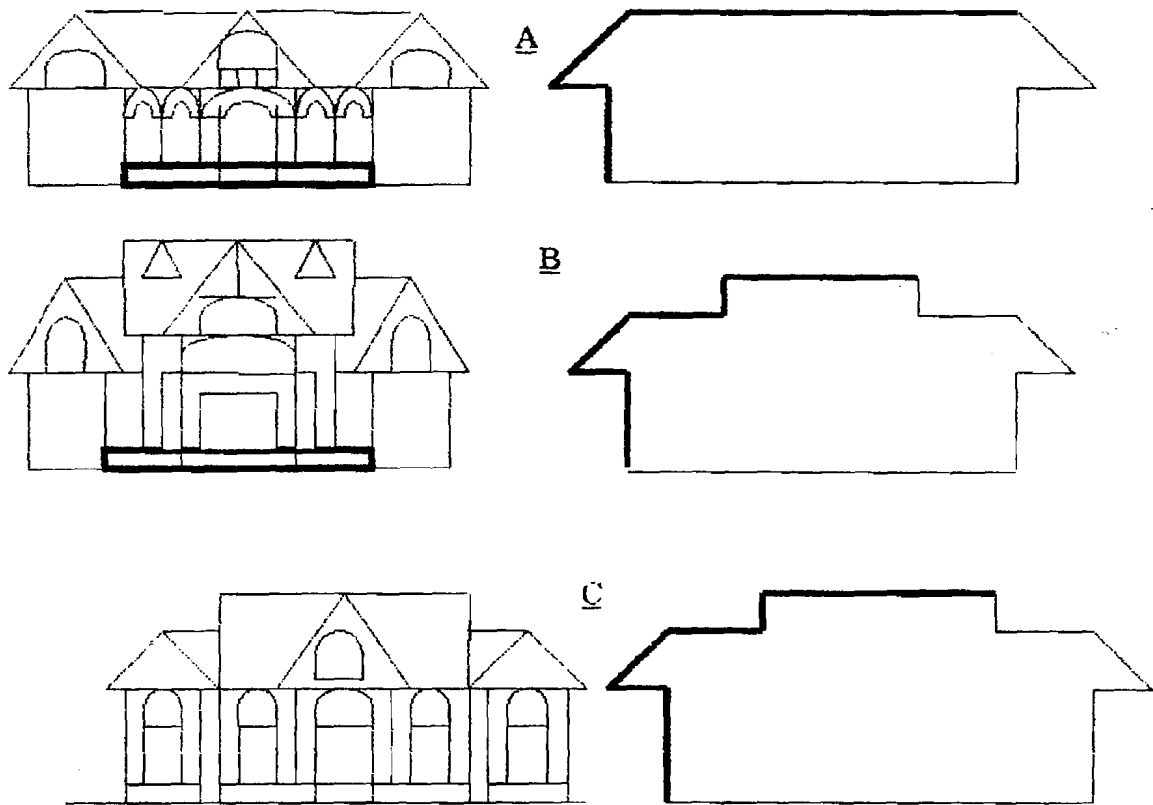


Legend :

1. Ndalem dengan empat saka berumpak
2. Tembok baru dari batu
3. Pendopo berplafond
4. Serambi arcade kayu tiang ramping, umpak kecil, plafond dan glass lood.
5. Struktur berat, penonjolan, lengkung arcade, ventilasi warayang, canopy dan stilisasi wajikan pada tiang.

Gambar II.14 Profil struktur rangka A, B dan C

4. Pada bangunan A, adanya detail-detail konstruksi yang merupakan perpaduan antara unsur kekuatan dan keindahan kayu, sedangkan pada bangunan B dan C merupakan perpaduan kekuatan dan keindahan materi batu dan kayu.
5. Kesamaan bangunan A,B dan C, yaitu adanya skala lingkungan pada ukuran bangunan, dimana besarnya bangunan diselaraskan dengan besar bangunan lingkungan sekeliling juga adanya tipologi shape(raut) yang hampir sama.

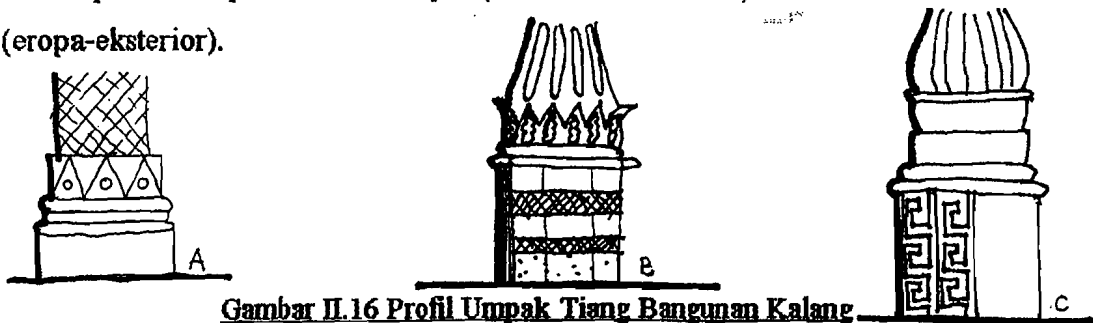


Gambar II.15 A, B, C profil shape bangunan Kalang

2.2.4.1. Identifikasi Elemen Bangunan

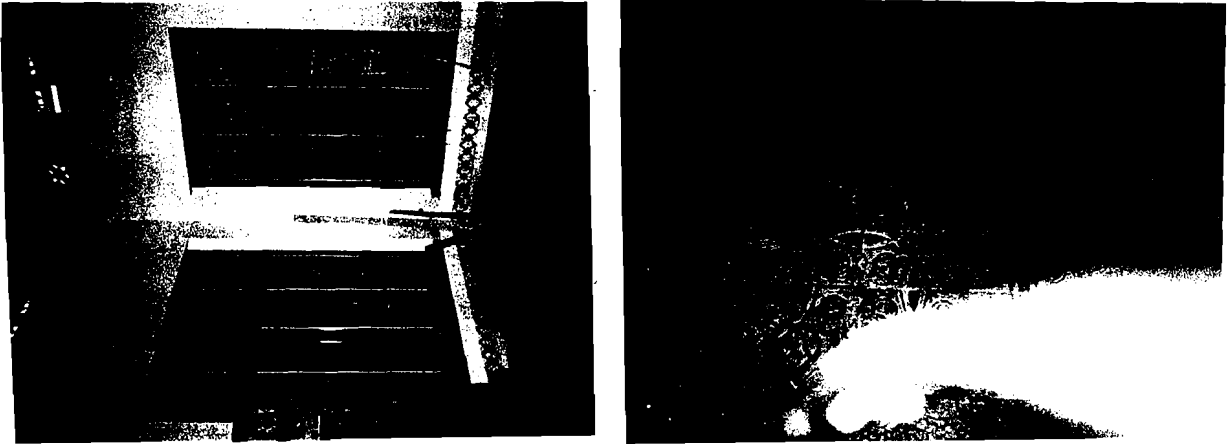
1) Elemen Bangunan

Umpak yang memiliki arti yaitu batu penyangga tiang pada bagian bawah, dan berfungsi menahan geseran tiang akibat beban yang ada di atasnya masih terlihat keberadaannya walaupun kadangkala di stilisasikan bentuknya dengan pengolahan material. Pada beberapa bangunan kalang yang dengan jelas menampilkan umpak dan sakanya (tradisional-interior) serta stilisasi / adopsi (eropa-eksterior).



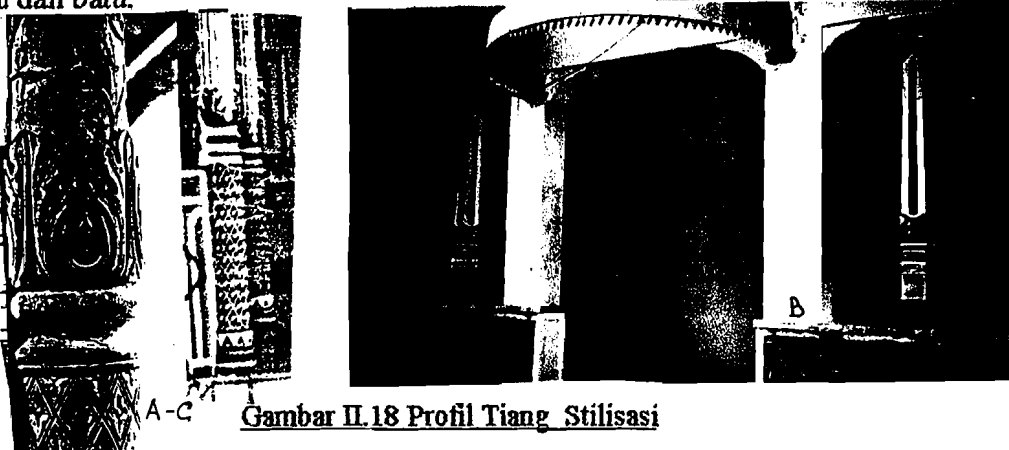
Gambar II.16 Profil Umpak Tiang Bangunan Kalang

Lantai yang merupakan bagian terbawah pada bangunan tradisional biasanya tanpa penutup, akan tetapi pada bangunan kalang permukaan lantai tersebut diberi perkerasan tegel bermozaik, bahkan kepingan uang logam. Sedangkan perbedaan perkerasan antara ruang luar dan dalam yaitu pada bahan yang terdiri dari batu alam dan tegel.



Gambar II.17 Profil lantai dalam bangunan B dan C

Tiang atau saka pada bangunan kalang, adalah berbentuk bulat dan kurus apabila bertumpukan pada umpak, dan berbentuk bulat, pendek dan besar apabila bertumpu pada penopang lainnya. Adapun bahan baku yang digunakan adalah kayu dan batu.

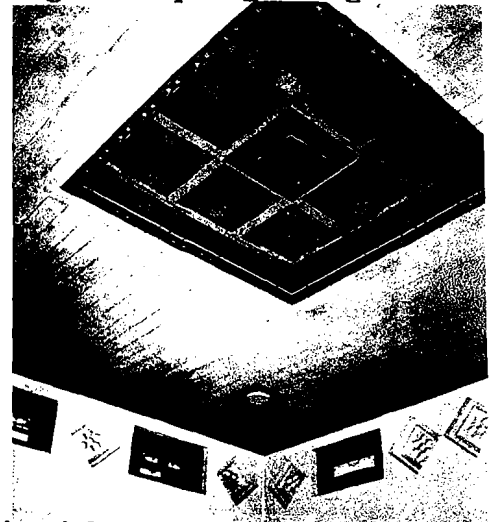
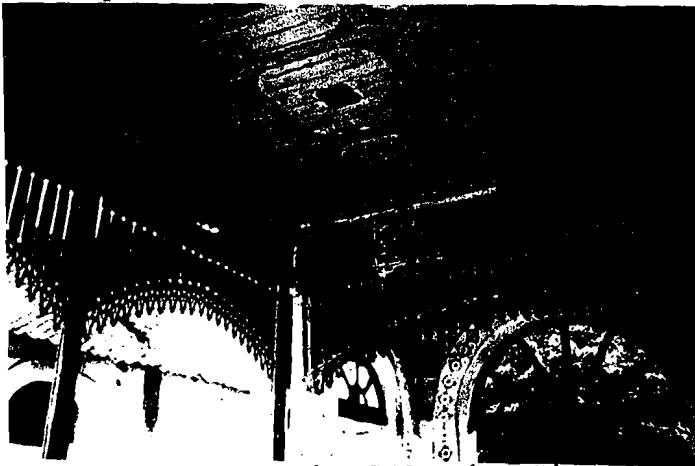


Gambar II.18 Profil Tiang Stilisasi

Dinding pada bangunan kalang khususnya adalah dinding yang juga berfungsi sebagai pemikul beban, hal ini dikarenakan profil fisik material yang bersifat keras dan berat.

Ambang pintu dengan bentuk setengah lingkaran dengan bagian atasnya (setengah tong) berhiaskan glass in lood warna-warni. Pintu pada bangunan

kalang terbuat dari bahan kayu dengan tipe kupu tarung yang merupakan adopsi dari bentuk tradisional dengan jumlah daun pintu sebanyak dua buah. Daun pintu gerbang serta regol bangunan berbahan besi yang masih menggunakan konsep perhitungan Jawa dimana posisi pintu utama dan regol saling tidak menerus. Adakalanya penampilan regol halaman dalam / seketheng kebiih dipertegas dengan menampilkan struktur berat.



Gambar II.19 Ambang Pintu Arcade dan plafond A, B, C

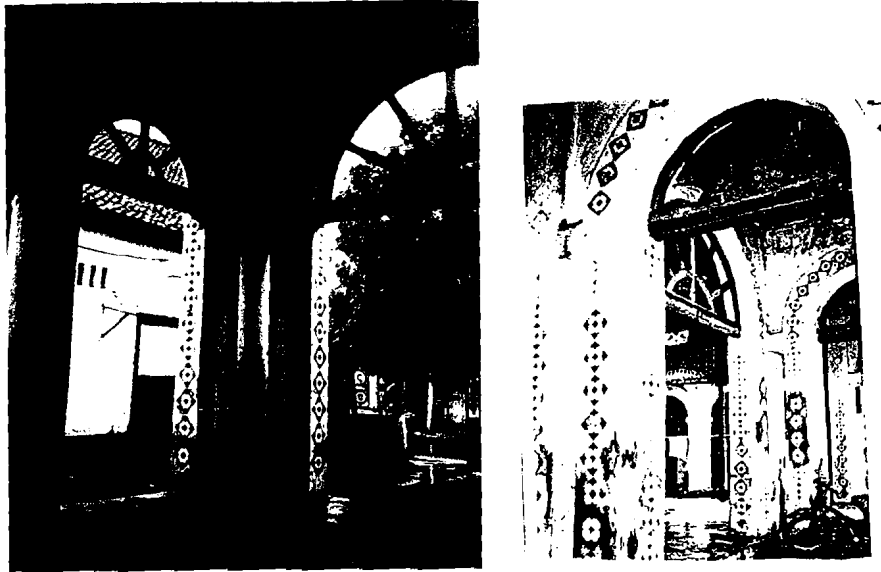


Gambar II.20 Canopy 1/2 Lingkaran dan Glass In Lood A, B dan C

2) Ornamentasi

Pada beberapa rumah kalang fungsi umpak tetaplah sebagai penopang (tradisional-interior) dan kebanyakan terdapat hiasan Jawa selain hiasan adoptif dari luar dengan ciri warna yang mencolok.

Pada badan tiang terdapat hiasan yang berbentuk tumbuh-tumbuhan padma / bunga teratai dan beralur vertikal, begitupun pada bagian atasnya yang berhias tumbuhan yang disinyalir sebagai bentuk corinthian.



Gambar II.21 Stilisasi wajikan mempertegas kekuatan warayang

Pada beberapa bagian rumah kalang ornamentasi plafon penutup struktur atas berbentuk grid yang teratur dengan stilisasi tumbuhan pada sudut-sudutnya, begitupun dengan bagian dalam canopy.

Pintu bertipe kupu tarung dan jendela dengan daun pintu berjumlah dua buah, serta ventilasinya memiliki ornamentasi warayangan / panahan yaitu beberapa anak panah yang bertumpu pada satu titik. Adapun ragam hias warayangan tersebut tidak semuanya berupa relief tembus.

Ragam hias pada serambi bagian atas adalah berbentuk lengkung-lengkung dan terbuat dari kayu yang menyerupai motif hiasan patran yang berorientasi ke bawah.

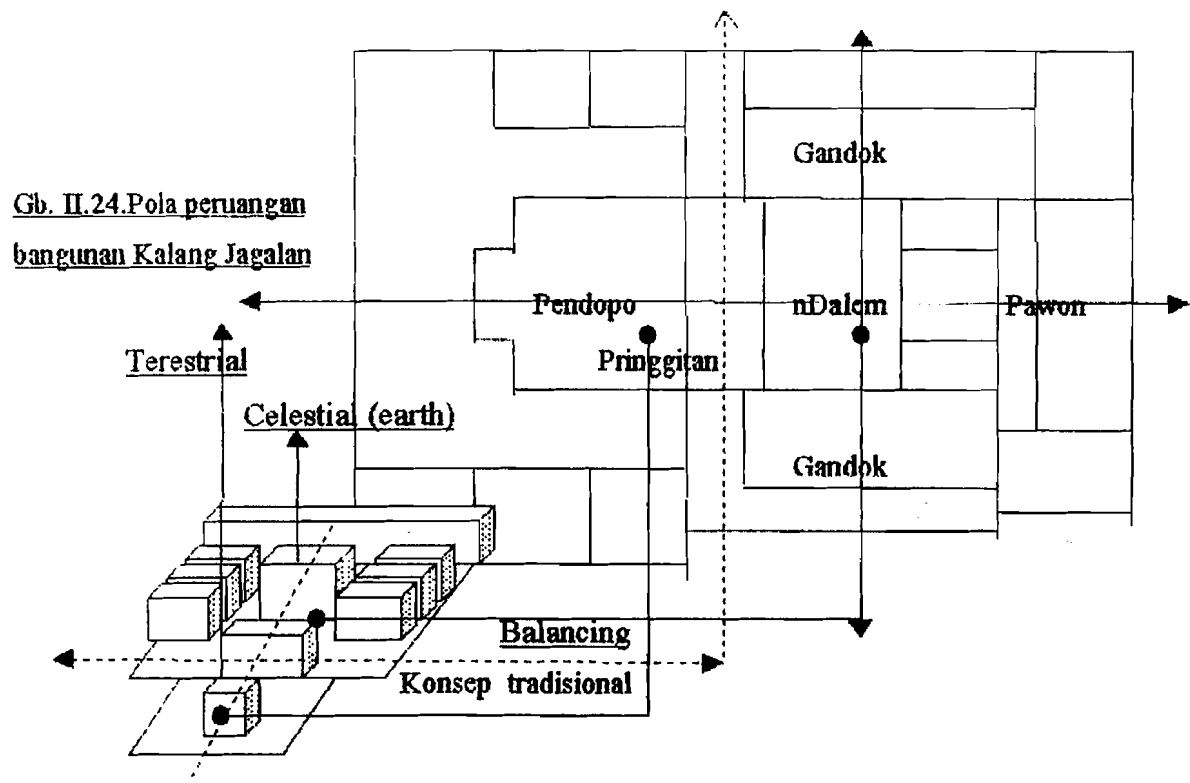


Gb. II.22 Penanda entrance dengan dominasi tunggal, pembedaan bentuk, serta tekanan ornamentasi.

3) Pola Peruangan

Pola peruangan pada bangunan kalang yang ada di tegal gendu misalnya, tetaplah menyerupai pola peruangan bangunan tradisional jawa dengan beberapa bagian bangunan memiliki kesamaan secara sumbu dan tata letak. Sebuah bangunan tradisional jawa pada umumnya memiliki ruangan pendopo (sebagai tempat pergelaran), pringgitan (ruang duduk), dalem (rumah tinggal utama), sentong, gandok (tempat tinggal keluarga/kerabat) dan dapur. Begitupun dengan bangunan kalang Prenggan, terdapatnya serambi / ruangan luas yang berada didepan, (menyerupai pendopo), jumlah biliknya banyak (susunan, pringgitan, sentong kiwa, tengen dan dalem).

Bentuk arsitektur halaman masih dipakai pada bangunan ini, seperti pada bangunan Bali dan Jawa serta arsitektur tradisional lainnya. Kedekatan hubungan antara arsitektur halaman dan tembok yang mengitarinya, menciptakan kedaulatan jagad cilik terhadap jagad gede.



BAB III
PASAR SENI DAN KERAJINAN
DI KAWASAN KOTAGEDE YOGYAKARTA

Analisa pra perancangan pasar seni dan kerajinan ini bertitik tolak dari faktor kebutuhan sarana dan prasarana, yang disesuaikan dengan fungsinya yaitu wadah pemasaran dan peragaan finishing (aplikasi) produk. Pasar seni ini diharapkan mendekatkan fungsinya pada sebuah pasar KotaGede, dengan keberagaman fungsi yang diciptakan oleh masyarakat pelingkupnya saat diluar jam pasaran (sore) sebagai sebuah tempat rekreasi murah bagi penduduk KotaGede sendiri.

Dengan memanfaatkan potensi arsitektural yang menampilkan keunikan melalui keberagaman tampilan bangunan Kalang di dalam satu kompleks pasar seni, pengunjung seakan diajak berjalan-jalan di Tegal Gendu dan diharapkan dapat menjadi sebuah daya tarik.

3.1. Analisa Identifikasi Citra

Arsitektur adalah produk dari suatu proses yang didasarkan atas konsep tertentu. Citra tradisional merupakan pengejawantahan konsep tradisional yang diolah melalui proses tradisional.

Konsep adalah bagian tata nilai budaya. Konsep arsitektur tradisional KotaGede adalah bagian dari tata nilai budaya tradisional KotaGede, yakni tata nilai budaya kejawen, suatu tata nilai budaya yang bertumpu pada kraton sebagai pusat orientasinya. Karena pada masa kini tata nilai budaya yang dianut oleh masyarakat KotaGede sudah berubah, maka konsep arsitekturnya juga berubah. Kalau dalam tata nilai budaya tradisional arsitektur dibentuk atas konsep-konsep irrasional, maka pada masa kini arsitektur dituntut untuk bisa menjawab kebutuhan secara rasional. Dengan demikian maka pengungkapan citra tradisional tidak perlu mengambil konsep tradisionalnya.

Proses adalah cara untuk mengejawantahkan konsep. Proses tradisional hanyalah suatu alternatif untuk mengungkapkan konsep tradisional. Alternatif ini ditentukan oleh sumber daya alam (bahan bangunan) dan tingkat teknologinya. Kalau dalam era tradisional bahan bangunan dan teknologinya hanya terbatas pada kayu, maka dimasa kini bahan bangunan dan tingkat teknologinya lebih kaya. Dengan demikian maka pengungkapan citra tidak perlu mengambil proses atau cara tradisional.

Produk adalah konsekuensi logis dari konsep dan proses. Produk ini berupa bentuk-bentuk yang memiliki ciri tertentu. Ciri-ciri inilah yang membekas dalam ingatan setiap pengamat atau pemakai dan membentuk citra. Namun bentuk yang sama tidak perlu lahir dari konsep dan proses yang sama. Oleh karena itu pengungkapan citra tradisional tidak harus didekati dari konsep dan proses tradisional, namun bisa hanya dari segi produk atau bentuknya saja.

3.2. Analisa Keunikan Arsitektural Pasar Seni dan Kerajinan

Keunikan, secara leksikal adalah “hanya satu-satunya, tak ada yang menyamai”, secara gramatikal adalah terdapatnya perbedaan spesifik antara suatu hal dengan yang lain¹. Hal tersebut dapat diketahui berdasarkan pencirian umum, sehingga ditemukan pencirian khusus.

Bangunan Kalang tetaplai bangunan saudagaran, akan tetapi secara fisik masing-masing bangunan mencirikan ke-akuannya masing-masing, sehingga dengan keakuannya itu dapat ditarik inti keunikan yaitu melalui keberagaman. Pada umumnya, bangunan pasar seni yang ada terdiri dari beberapa massa yang dirangkum dalam satu kemasan arsitektural, yaitu tradisionalis/profan dalam skala kompleks. Pada pasar seni dan kerajinan ini, pencapaian keunikan adalah dengan menampilkan sosok bangunan saudagaran secara umum, dan secara khusus unitnya diwakili oleh ekspresi beberapa jenis bangunan Kalang yang tersebar di kawasan. Sebuah pasar seni dan kerajinan dengan keberagaman tampilan arsitektural, serta mempertahankan konsep arsitektur halaman melalui temboknya, dan juga menampilkan kegiatan jajan sore dan lesehan (ruang terbuka) sebagai

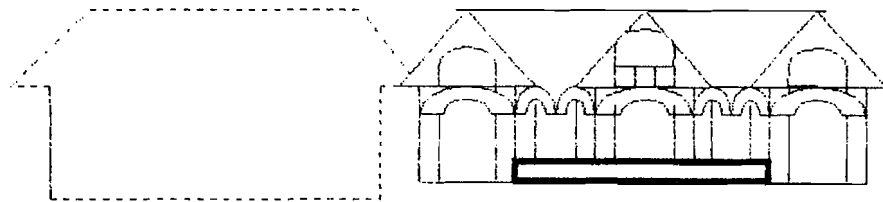
¹ Kamus Umum Bahasa Indonesia, PN Balai Pustaka Jakarta, hal : 1129, 1976

pendekatan masyarakat dalam memfungsikan pasar, diharapkan memberikan keunikan fisik dan non fisik tersendiri bagi pengunjung.

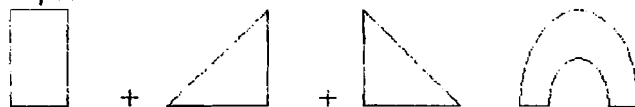
3.2.1. Keberagaman Tampilan

Keberagaman tampilan dari unit-unit di dalam pasar seni ini tetaplah mengambil pendekatan bangunan, yang diwakili oleh bangunan Kalang wisma proyodranan (A), bangunan Kalang Jagalan (B) serta bangunan Kalang (pak Tembong) Tegal Gendu (C). Adapun tipologi raut pemasaan yang ingin ditampilkan adalah mendekati raut pemasaan tiga bangunan amatan diatas. Bentuk kepala diwakili oleh atap kampung atau limasan. Bentuk tubuh diwakili oleh dinding dengan kolomnya yang menampilkan hiasan padma/teratai serta bentukan kaki diwakili oleh umpak.

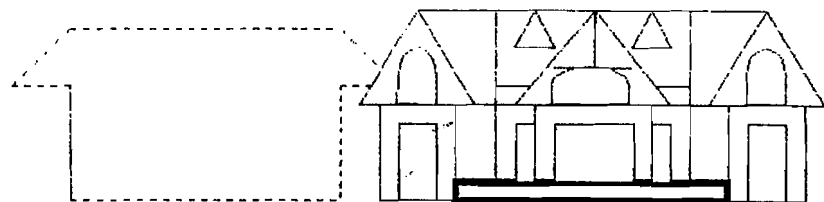
1. Type A, yaitu raut pemasaan unit yang menyerupai raut pemasaan bangunan Kalang Proyodranan.



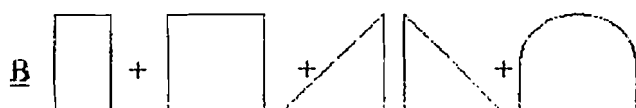
Penguraian komposisi bentuk A :



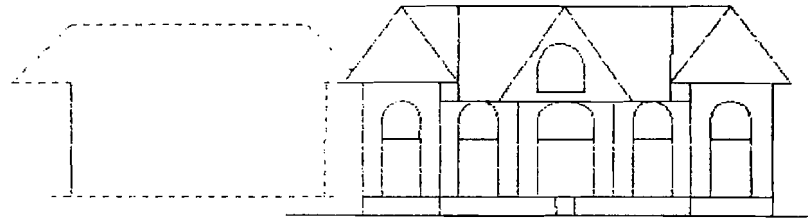
2. Type B, yaitu raut pemasaan unit yang menyerupai raut pemasaan bangunan Kalang Jagalan.



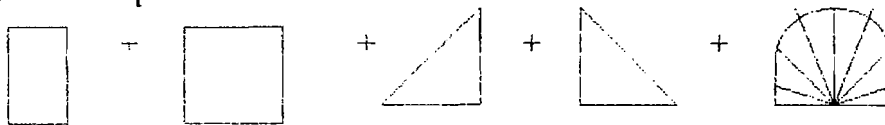
Penguraian komposisi bentuk B :



3. Type C, yaitu raut pemasaan unit yang menyerupai raut pemasaan bangunan Kalang Tegal Gendu.



Penguraian komposisi bentuk C :

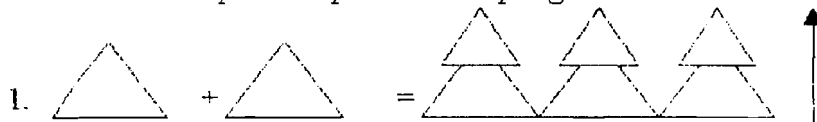


Gambar 3.1 A, B, C profil shape bangunan Kalang

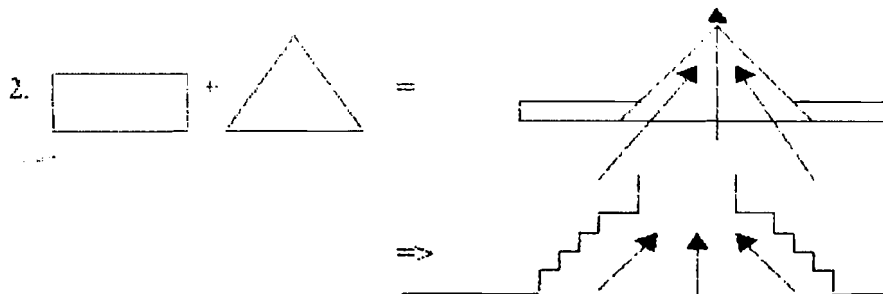
Kemungkinan bentuk yang terjadi :

Bagian kepala : Karena bentukan kampung atau limasan tetap berpola dasar segitiga, maka kedekatan bentuk yang ditarik dari ketiga bangunan adalah kesamaan pola dasar yaitu segitiga. Orientasi vertikal terasa sangat kuat pada bentuk segitiga tersebut, hal ini akan menguatkan konsepsi terrestrial-keatas mengenai keterkaitan "kawulo lan Gusti" (pada pola ruang, diwakili oleh pendopo).

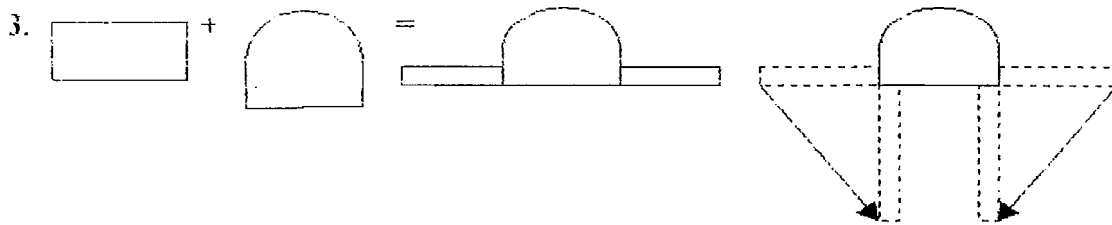
Pendekatan komposisi kepala setelah penguraian bentuk



Kekuatan orientasi vertikal dapat dibantu dengan penumpukan keatas, mungkin dengan stilisasi bentuk atap.

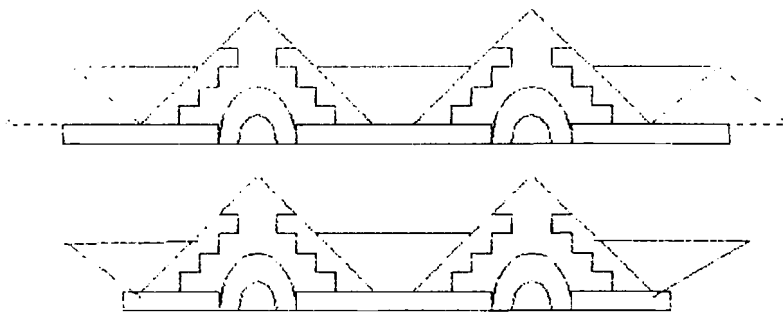


Pertemuan sisi bawah segitiga terhadap listplank, distilisasikan melalui bentuk trap yang menyudut dan bersudut kecil pada puncaknya, hal tersebut juga dapat memperkuat keberadaan segitiga sebenarnya yang disimbolkan.



Bentuk listplank mendatar, dan arcade pada cover bagian atas teras dapat dipertahankan, dimana bagian lengkung yang juga terdapat pada ketiga bangunan tersebut, dapat dijadikan elemen pengikat kesatuan bangunan secara umum.

Pendekatan bentuk kepala sebagai pengikat bangunan secara umum adalah :



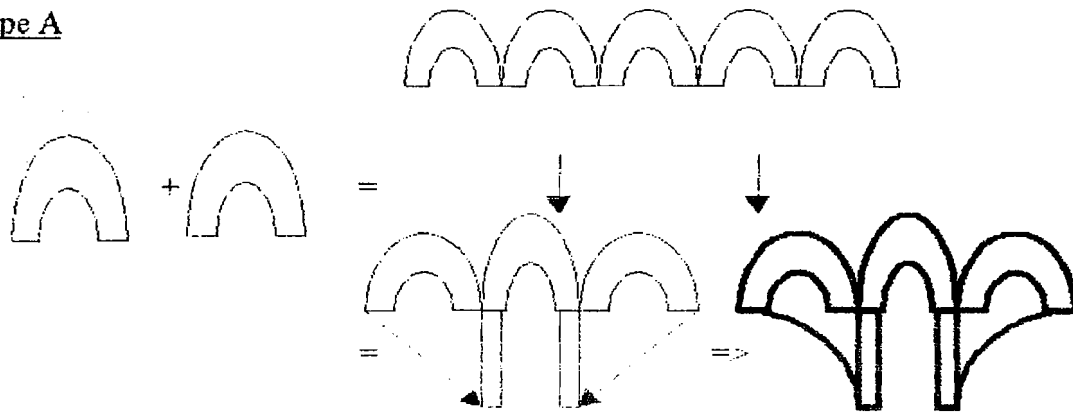
Gb.3.2 Pencapaian kesatuan melalui orientasi atap

Bagian badan : Dari ketiga bangunan diatas komposisi raut dipengaruhi oleh bentuk struktur yang ada, baik ringan maupun berat. Secara umum keberagaman dapat terlihat lebih jelas, sedangkan secara khusus ia dipengaruhi oleh ornamentasi. Hal tersebut terlihat dari stilisasi padma/teratai yang ditampilkan dengan jelas pada bagian tengah tiang. Didalam ilmu seni pernafasan yoga dari ajaran agama hindu, posisi padma/teratai adalah posisi tubuh yang paling sempurna, apalagi orang Kalang pada mulanya adalah ahli bangunan (demang Kalang) yang didatangkan dari bali.

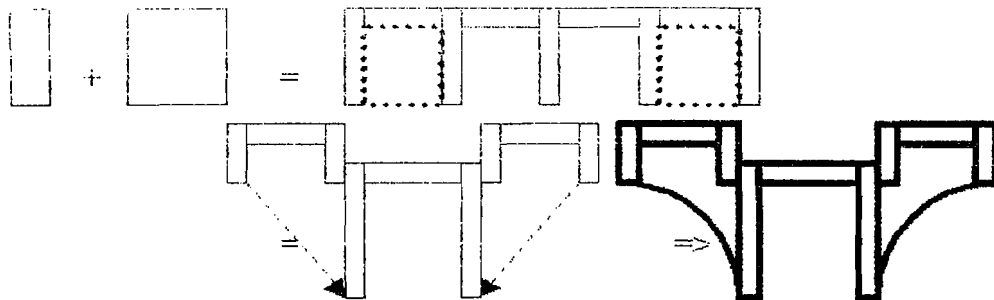
Gb.3.3 Profil padma pada bagian tengah tiang/badan

Pendekatan komposisi badan setelah penguraian bentuk :

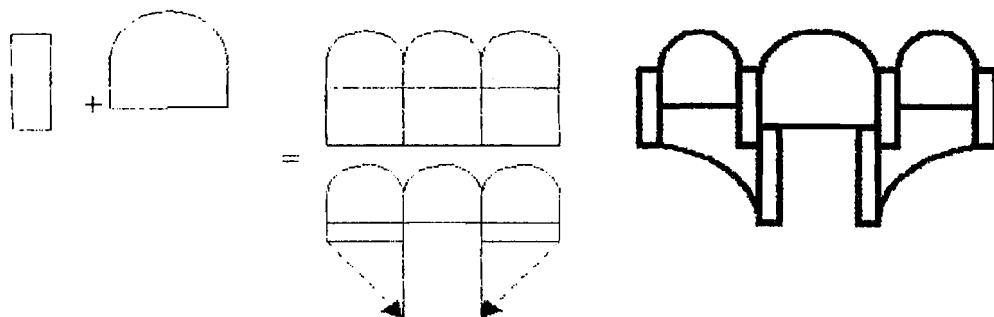
Type A



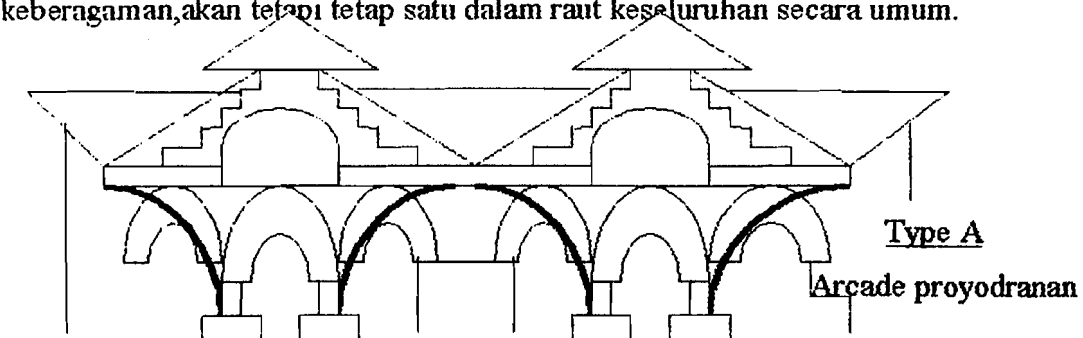
Type B

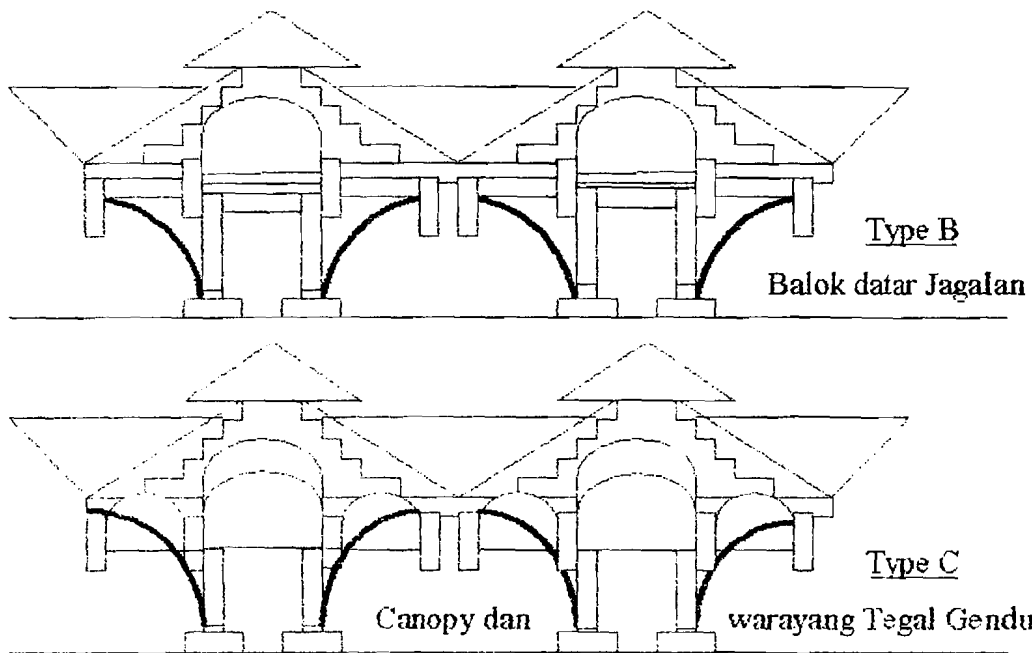


Type C



Pendekatan akhir yang merupakan komposisi dari raut unit yang akan ditampilkan baik kepala, badan, dan kaki yang tetap menampilkan ke-bhineka-an atau keberagaman, akan tetapi tetap satu dalam raut keseluruhan secara umum.





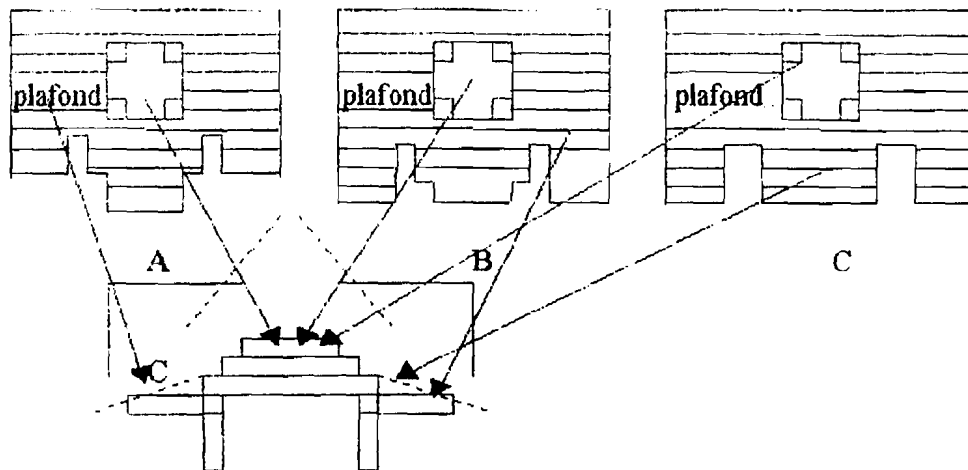
Gb. 3.4 Keberagaman raut massa pasar seni

3.2.1.1. Tata Ruang Dalam

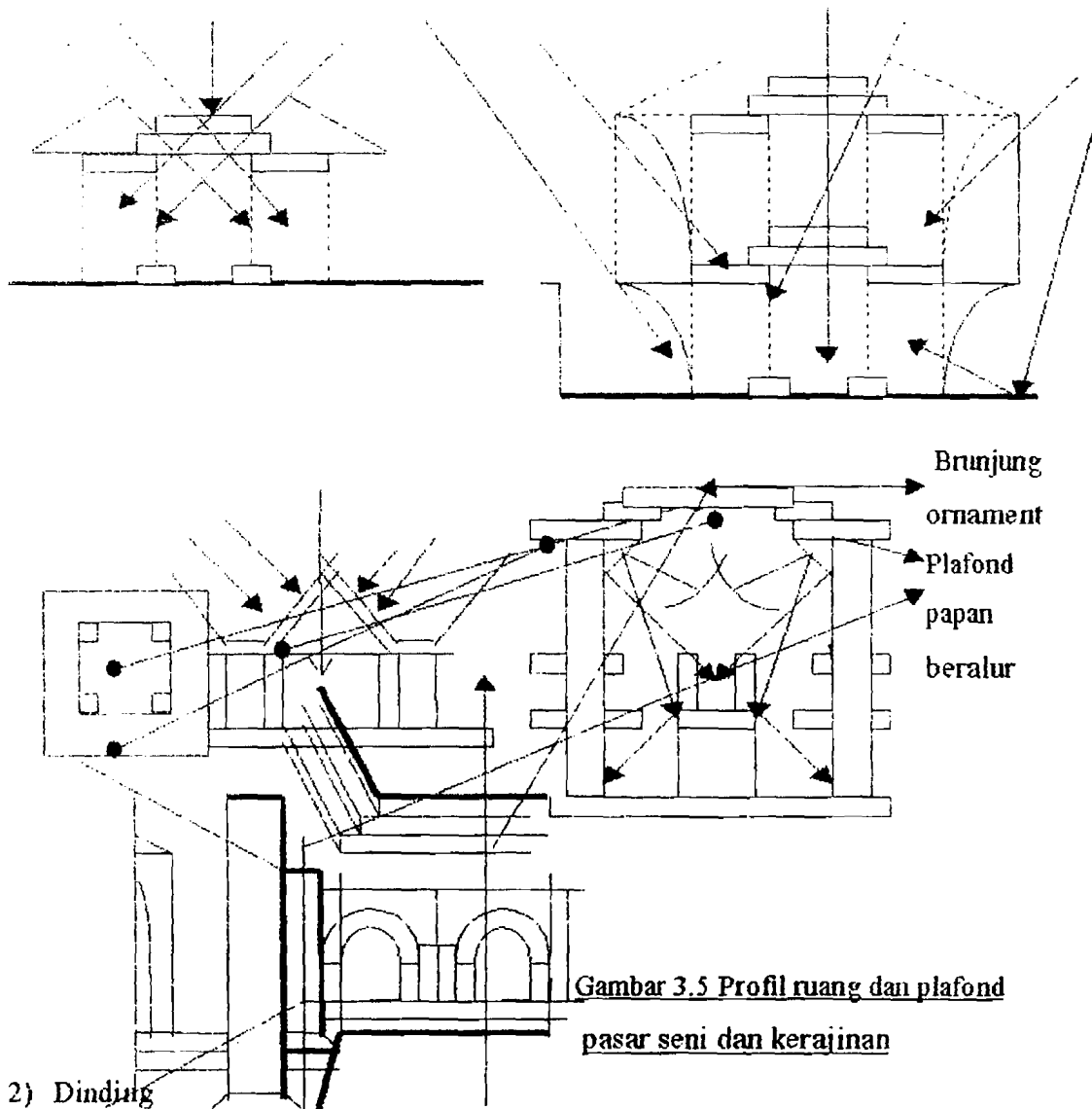
1) Langit-langit

Merupakan bagian bangunan yang dapat memberikan kesan meruang pada pengamat. Bangunan tradisional, plafond tidak digunakan akan tetapi pada bangunan kalang ia digunakan pada sebagian ruangan, diantaranya pendopo dan pringgitan. Profil hias plafond adalah pakai bunga disudut. Sedangkan dalem tetap menggunakan brunjung, saka dan ornamen tradisional.

Pada bagian inti/dalem brunjung ditampilkan berpendar 2



Perpaduan antara plafond papan dan brunjung berikut sakanya pada bangunan Kalang A,B dan C tetap diterapkan, akan tetapi ketertutupan struktur atap pada brunjung mempengaruhi ekspose material dan objek. Optimalisasi cahaya melalui transparansi penutup atap brunjung selain dapat membantu ekspose objek dan ornament juga dapat memberikan kemenarikan visual bagian atas.



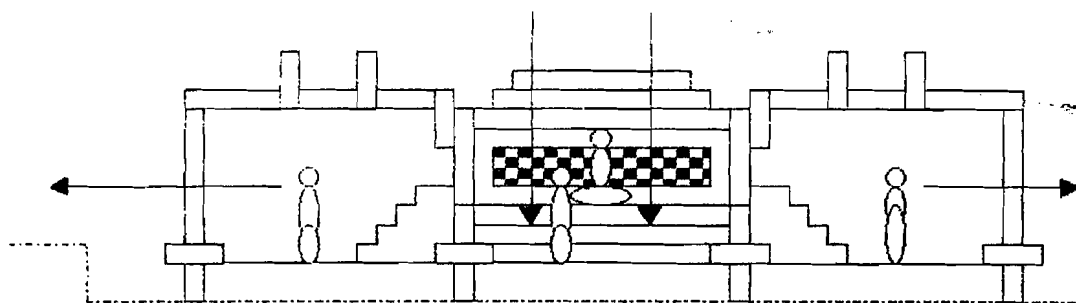
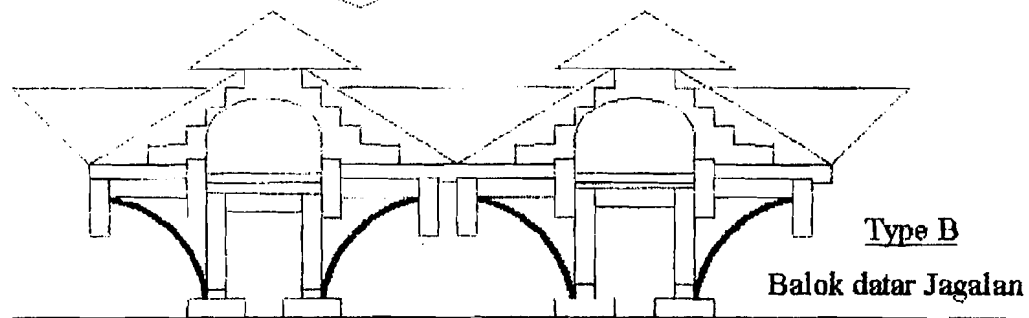
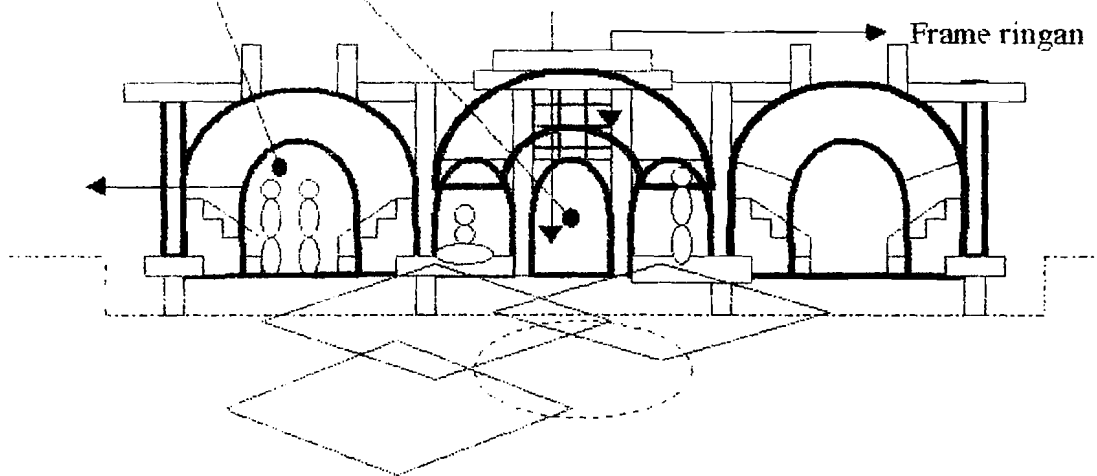
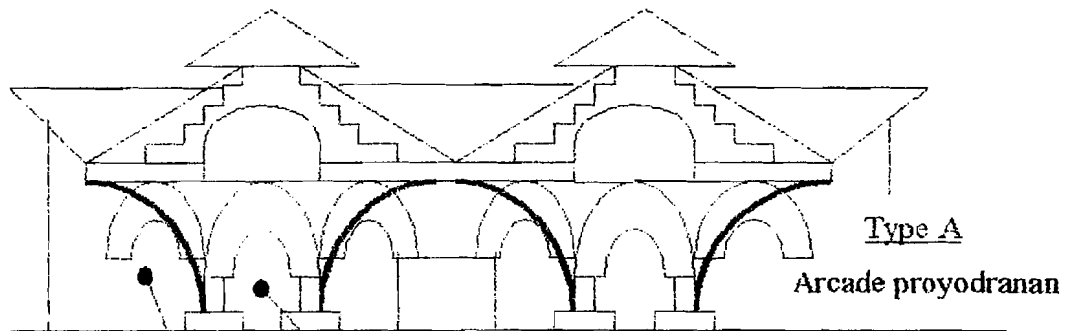
Gambar 3.5 Profil ruang dan plafond pasar seni dan kerajinan

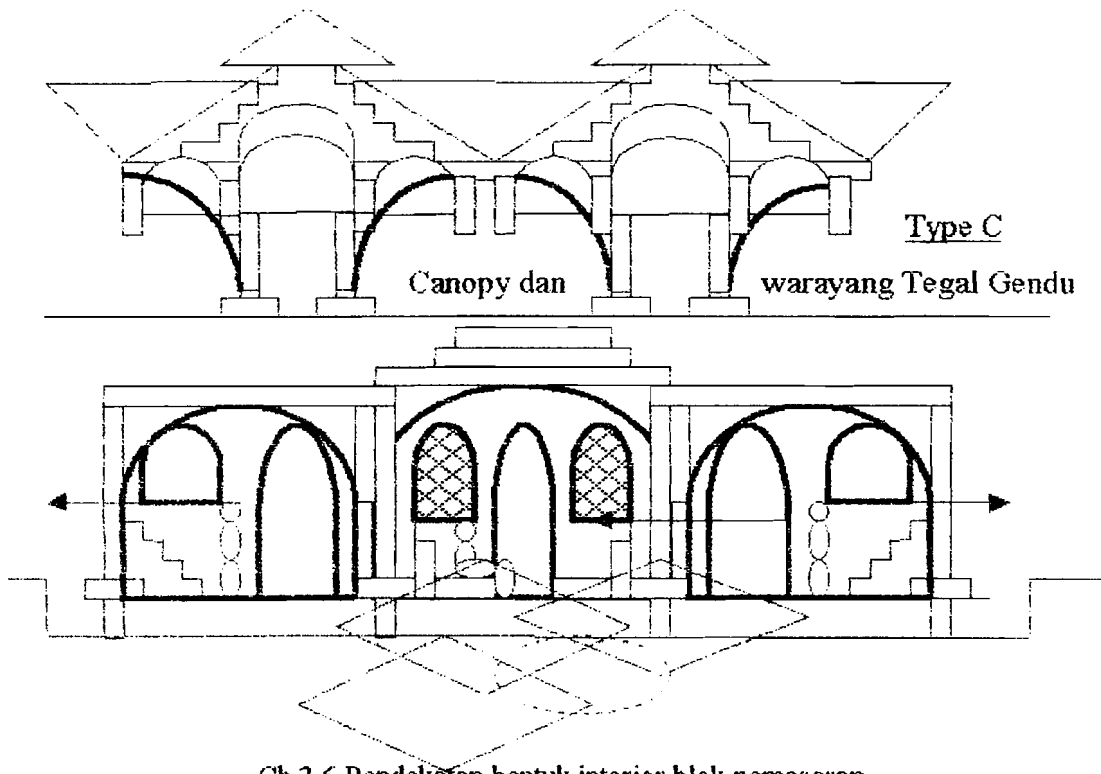
2) Dinding

Ciri khas bangunan Jawa maupun bangunan Kalang adalah keterikatan antara ruang luar dan ruang dalam dimana dinding merupakan media pembatas yang fleksible, dalam artian kemenerusan visualisasi tetap terakomodasi.

Bentukan arcade yang ditampilkan pada bangunan Kalang diantaranya Tegal Gendu serta wisma Proyodranan, adanya bovenlight (glass in lood) yang

melambangkan burung merak selain memperkuat optimasi kemenerusan visual juga pencahayaan alami.

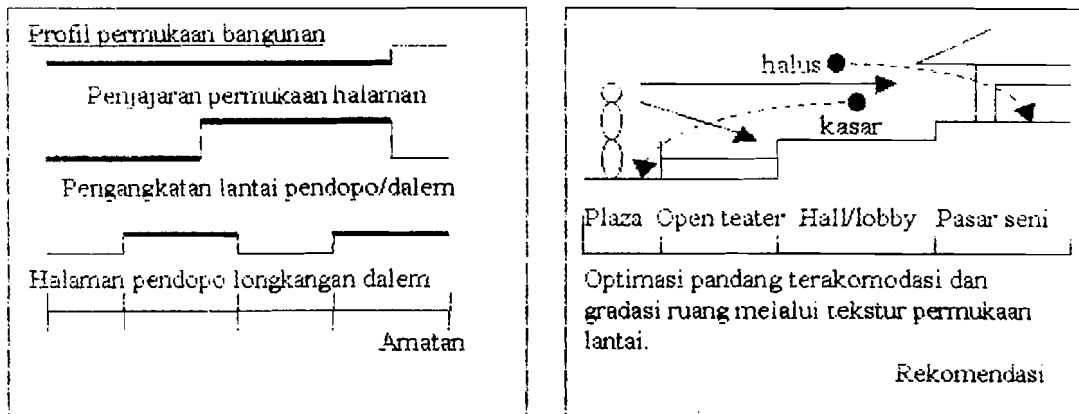




Gb.3.6 Pendekatan bentuk interior blok pemasaran

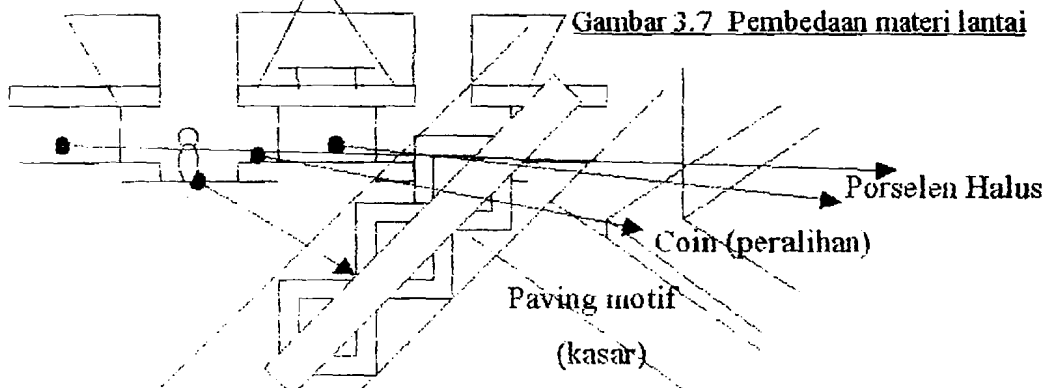
3) Lantai

Merupakan bagian bawah bangunan, pengangkatan permukaan lantai yang membedakan lantai bangunan pendopo, pringgitan dan ruangan lainnya terhadap longkang cenderung dinamis.



Penciptaan kesan meruang pada bangunan pasar seni dan kerajinan ini dapat dicapai dengan permainan profil permukaan lantai, dimana penggunaan bahan bertekstur halus pada permukaan lantai dalam, penggunaan bahan bertekstur kasar pada permukaan lantai luar, serta penggunaan kepingan coin

logam pada selasar depan bangunan, diharapkan selain memberikan keunikan juga dapat berfungsi pengarah.

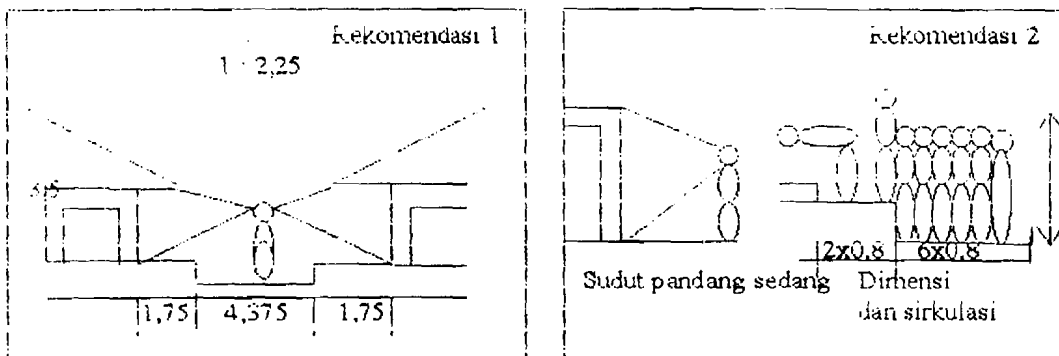


Gambar 3.7 Perbedaan materi lantai

3.2.1.2. Tata Ruang Luar

1) Ketinggian Bangunan

Perbandingan ketinggian bangunan dan sirkulasi kawasan adalah berkisar antara 1:1,5–1:3, diambil antaranya yaitu 1:2,25. Besaran perbandingan 2,25 peruntukan lebar sirkulasi dibagi menjadi 3 yaitu jalur utama serta dua selasar. Oleh karena jalur utama mempengaruhi perpindahan maka besarnya melebihi dua selasar, dengan perbandingan 1,25:0,5. Misalkan ketinggian bangunan 3,5m maka lebar jalur utama dan dua selasar adalah ; jalur utama $3,5 \times 1,25 = 4,375\text{m}$ sedangkan satu sisi selasar $3,5 \times 0,5 = 1,75\text{m}$.



Luas sirkulasi 1 orang berjajar adalah 0,8m/org, maka daya tampung sirkulasi jalur utama dan selasar adalah ; jalur utama $4,375/0,8 = 6$ orang, sedangkan satu sisi selasar $1,75/0,8 = 2$ orang.

Walaupun memiliki keberagaman tampilan dan shape, aspek unity juga tetap menjadi pertimbangan, diantaranya melalui irama ketinggian atap.

2) Sirkulasi

Besar dan bentuk sirkulasi dipengaruhi juga oleh perbandingan ketinggian bangunan, perbandingan 1:2,25 (antara 1:1,5-1:3), menciptakan image melorong (sirkulasi diapit dua massa), adanya kecenderungan pelingkup tertutup, dengan kontinuitas terputus dan menerus (karena berpotongan dengan jalur lain dan pemberian open space). Jejalur yang tercipta diantaranya belok dan lurus, dimana jejalur lurus akan menimbulkan sudut pandang vista, dan jalur belok akan memberikan kesan tertutup. Kesan ketertutupan dapat dikurangi dengan menambahkan pepohonan di satu sisi. Adapun hal yang harus diperhatikan untuk menghindari konflik sirkulasi adalah dengan memperhatikan dimensi pertemuan, pengarahannya serta alignment/penjajaran bangunan. Hubungan jalur sirkulasi dan ruang yang terjadi dibedakan menjadi tiga (3), yaitu : jalur melalui ruang (integritas masing-masing ruang kuat), jalur memotong ruang (mengakibatkan ruang gerak dan ruang diam) dan jalur berakhir pada ruang (lokasi menentukan arah mis adm).

Bentuk sirkulasi luar yang digunakan :

Sirkulasi melewati ruang (1)

Sirkulasi melewati ruang (2)

Sirkulasi berakhir pada ruang (1)

Sirkulasi berakhir pada ruang (2)

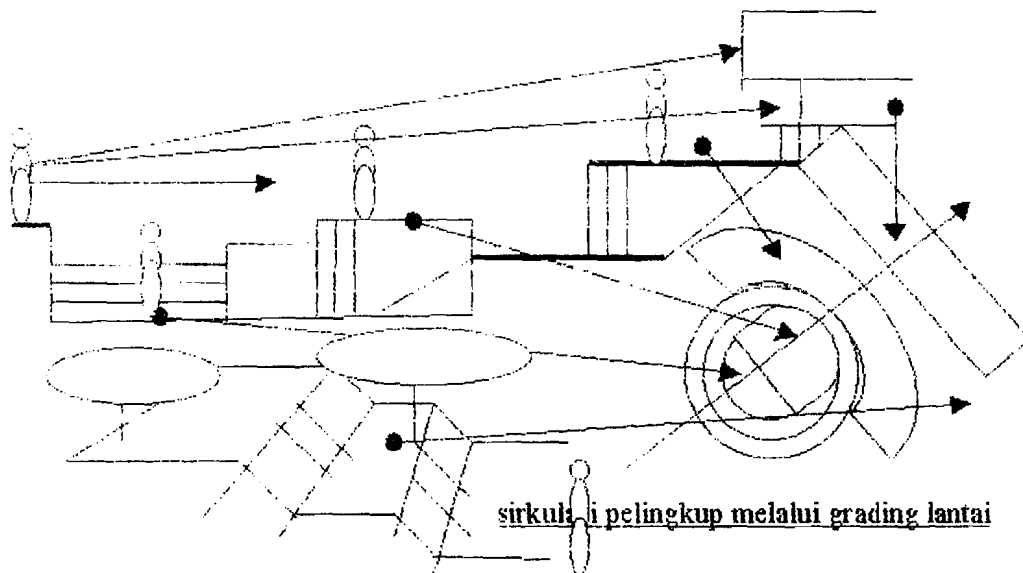
Sirkulasi terbuka pelingkup lemah (1)

Sirkulasi terbuka pelingkup sedang (2)

Sirkulasi image melorong (1)

Sirkulasi image melorong (2)

Sirkulasi dinamis melalui pengangkatan dan penurunan lantai open teater



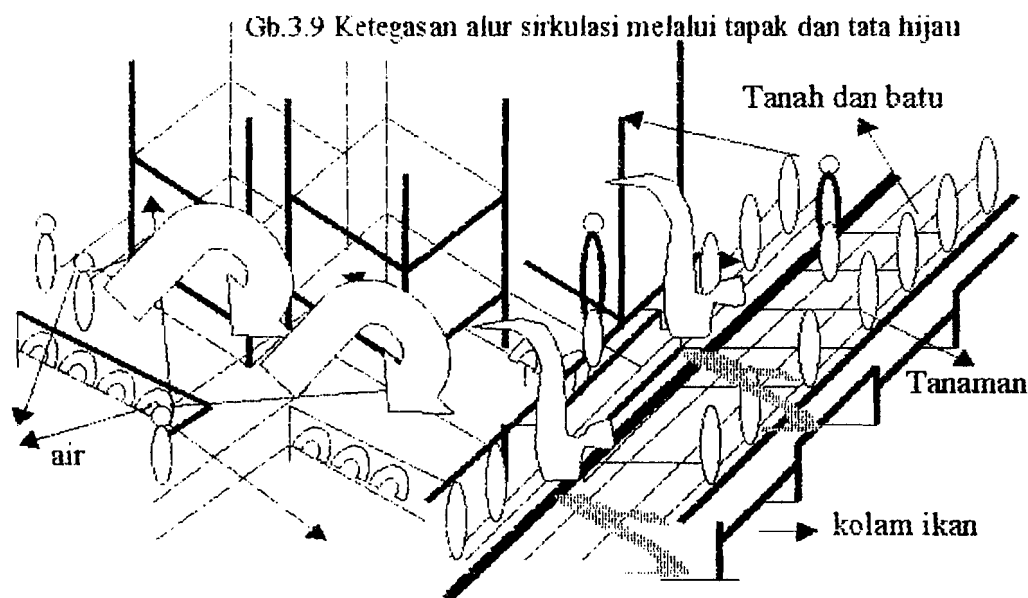
Gb.3.8 bentuk sirkulasi yang digunakan

Dari bentuk sirkulasi luar yang digunakan kemungkinan yang terjadi adalah : Sirkulasi berbelok mempunyai kelebihan dan kekurangan, diantaranya; memperpanjang lintasan (petualangan), titik akhir tersembunyi (surprise), lebih terasa meruang apabila diapit dua massa berdekatan. Sedangkan kekurangannya

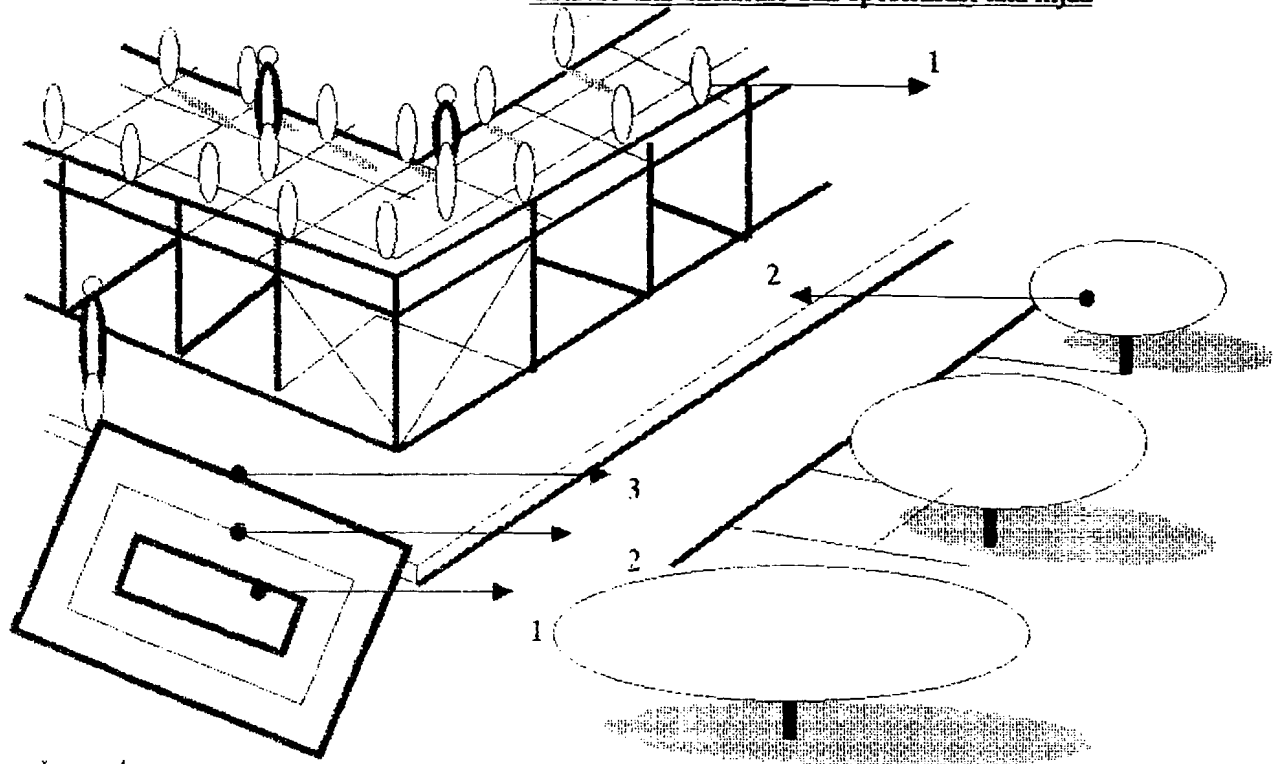
adalah dimensi titik pertemuan yang merupakan simpul crowded disaat orang mengambil keputusan. Antisipasi konflik dapat di capai dengan menambah dimensi titik serta adanya signifier/penanda (mis, sculpture/pot dan tekstur lantai).

3) Tata hijau dan perkerasan

Bentuk pendekatan sirkulasi, keterbatasan jenis tanaman serta prosentase ruang tanpa tata hijau pada konsekwensi arsitektur halaman, akan memungkinkan terjadinya kejenuhan bertualang dalam lingkup pasar seni dan kerajinan, yang tentunya selain mengejar aspek fungsi juga keterikatan atas unsur rekreatifnya. Hal ini dapat dilihat dari luasan area sirkulasi, pemanfaatan materi yang bersifat hardscape serta pola pelingkup yang cenderung tertutup akan dapat memperkuat alasan kejenuhan. Salah satu alternatif yang baik terhadap pemecahan kendala diatas adalah dengan menampilkan variasi track site yang merupakan kombinasi antara hardscape dan aquascape. Aquascape dengan elemen utama air, selain dapat memecah kontraksi visual perkerasan sirkulasi dan pendingin ruang, juga dapat memberikan nilai tambah secara ekonomis bagi masyarakat sekitar dengan memanfaatkan media air untuk memelihara ikan guna suplai restorasi di pasar tersebut. Track sirkulasi dengan perkerasan pasir dan kerikil adalah sangat bermanfaat untuk penyerapan hujan, sedangkan pohon yang ditanam seringkali memiliki sasra guna (multi fungsi); sebagai peneduh, penyaring debu, penahan angin, peredam suara juga sebagai obat tradisional.



Gb.3.10 alur sirkulasi dan spesifikasi tata hijau



Legend :

- 1) Tanaman bunga yang tidak terlalu tinggi tetapi berbau harum dan perkerasan bermotif dikombinasikan dengan batu kali dan pasir.
- 2) Tanaman keras yang dapat menaungi/pemberi rejeki,diantaranya jeruk kingkit dan perkerasannya bermotif pengarahan.
- 3) Tananan keras yang dapat menaungi, mempertegas horizontalis, pemberi rejeki serta semak yang berguna bagi upacara adat, dan perkerasannya bermotif mengumpul, pengarahan merupakan kombinasi batu kali dan pasir.

Bentuk vegetasi dan perkerasan luar yang dipakai :

Vegetasi pengarah dan pembatas

Vegetasi horizontalis

Perkerasan bermotif

Perkerasan kombinasi

Gb.3.11 manfaat tata hijau dan perkerasan luar

Jenis vegetasi yang tidak pernah dipilih / jarang ditanam diantaranya :

- Rumput dan sejenis rumput-rumputan. Tanaman hutan/tanaman keras. Tanaman semak terutama yang berduri, berbulu dan bermiang / berlugut. Tanaman bunga yang tidak berbau harum.

Tanaman yang biasa dipilih diantaranya :

- Tanaman keras yang dapat menaungi (beringin). Tanaman keras yang dipergunakan untuk upacara adat. Tanaman semak yang dipergunakan untuk upacara adat. Tanaman yang dapat menyembuhkan penyakit.

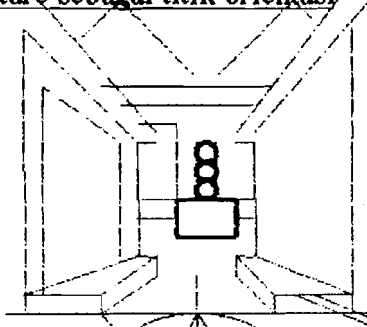
Selain itu jenis tanaman yang banyak ditanam didepan rumah warga KotaGede adalah jeruk kingkit, dimana ia melambangkan sumber rezeki bagi penghuninya.

4) Street Furniture

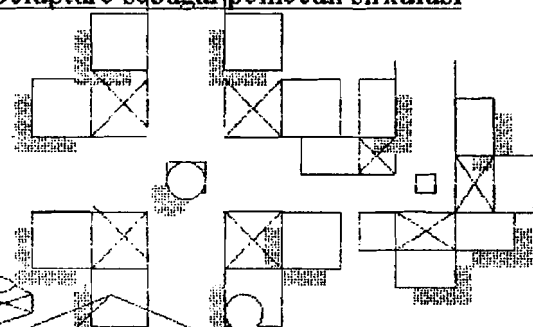
Merupakan perlengkapan jalan dimana ia dapat bersifat impressif, penting, elegan, restful when weary, melindungi, memberi inspirasi, tertata serta movement. Penerapannya dapat berupa stilisasi situs yang ada (tugu/prasasti, watucanteng/gilang, Ular-ularan serta gazebo).

Adapun detailnya meliputi kursi taman, rambu-rambu, lampu taman, situs watu canteng, serta typical prasasti (sculpture) di KotaGede yang di stilisasi, serta profil ular naga pada bagian depan bangunan.

Sculpture sebagai titik orientasi



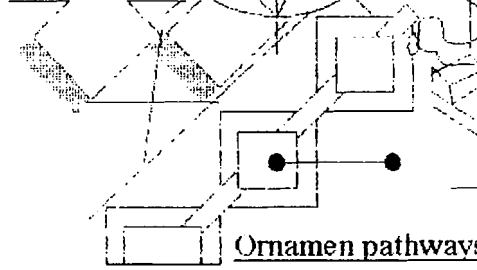
Sculpture sebagai pemecah sirkulasi



Sculpture

Pengumpul

Open theater

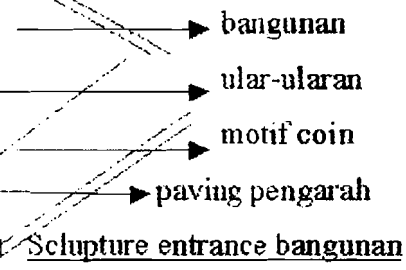


Ornamen pathways

Sculpture

blok

penegas entrance



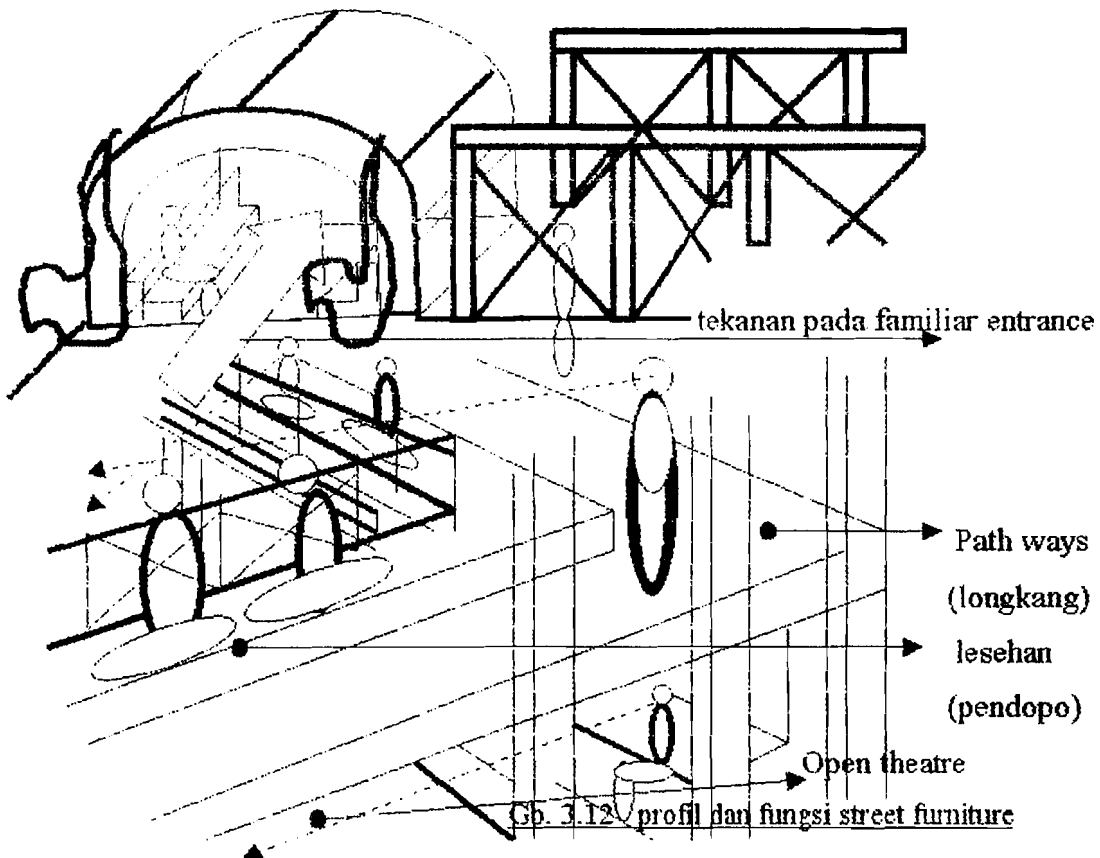
→ bangunan

→ ular-ularan

→ motif coin

→ paving pengarah

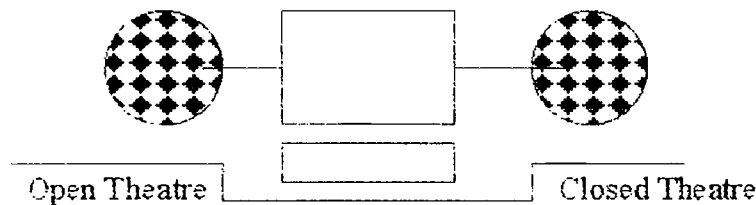
Sculpture entrance bangunan



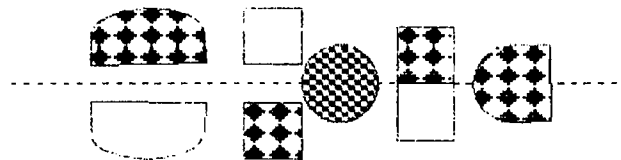
Gb. 3.120 profil dan fungsi street furniture

3.2.1.3. Penyesunan Ruang dan Massa

1. Secara prinsip yaitu terdapatnya sumbu atau poros yang menjadi pengarah terhadap seluruh gubahan ruang, dalam hal ini sumbu membujur ke arah utara dan selatan. Keberadaan sumbu yang mengarah kepada dua titik tersebut memungkinkan terciptanya ketegangan ruang yang berada diantara kedua arah tersebut. Transformasi dari kedua sumbu tersebut kedalam suatu bangunan pasar seni dan kerajinan ini, dapat dilakukan dengan penzoningan kegiatan serta titik berat wadah pelingkupnya misalkan adanya teater terbuka pada satu titik serta small plaza pada titik yang lain, sedangkan pada bentang diantaranya dapat ditempatkan berbagai kegiatan dan ruang utama lain.



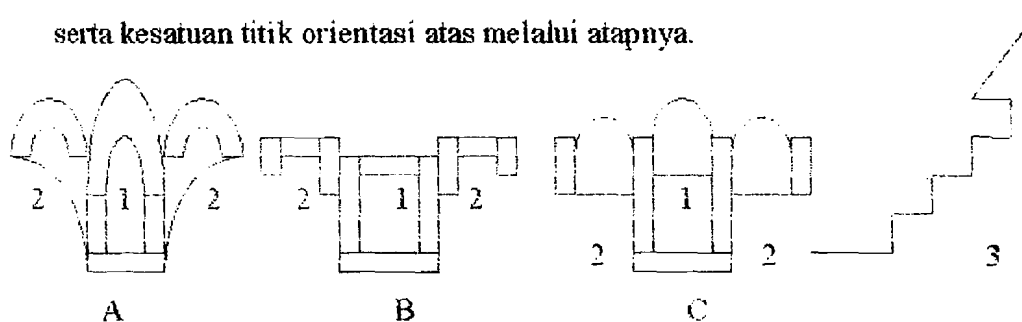
2. Simetri. pada bangunan Kalang tetap mempertahankan simetrisitas tradisional, dimana terdapatnya simetri bentuk serta besaran ruang dan bangunan antara sebelah kiri dan kanan, dengan sumbu sakralistik sebagai pembagi akan menciptakan keseimbangan antara berat setengah bagian dengan bagian lainnya. Transformasi simetri pada bangunan pasar seni dapat dilakukan dengan perletakan berat massa yang seimbang antara kedua sisi yang terbagi oleh sebuah sumbu.



3. Hirarki. terdapatnya hirarki ruang pada pola bangunan tradisional yang diadopsi bangunan kalang, dimana makin kedalam makin penting, sedangkan makin keluar adalah semakin umum memberikan arahan bagi pendekatan hirarki bangunan pasar seni dan kerajinan.



4. Irama, permainan kolom serta arcade yang berimbang pada kiri dan kanan serta pemberatan orientasi ke tengah menciptakan pola bukaan yang teratur serta kesatuan titik orientasi atas melalui atapnya.



5. Raut/shape, merupakan suatu tampilan yang tersusun dari komposisi beberapa tipe bangunan sehingga menimbulkan kesan. Kesan tersebut dapat tercapai diantaranya dengan hasil akhir kesatuan atau keberagaman. Keberagaman yang tercipta bukan dalam arti secara acak/random, akan tetapi pemilahan dan pengelompokan menjadi satu blok dengan tipe tertentu selain menegaskan eksistensinya juga akan memberikan kemenarikan apabila di kompilasikan dengan blok bertipe lain dalam suatu lingkup makro sebuah pasar seni. Kesatuan dari beberapa bangunan yang bertipe berbeda, dapat dicapai dengan ketinggian yang sama, pengelompokan blok mikro serta menimbulkan frame raut makro tampilan.

3.3. Analisa Zoning dan Blok Massa

3.3.1. Analisa Zoning

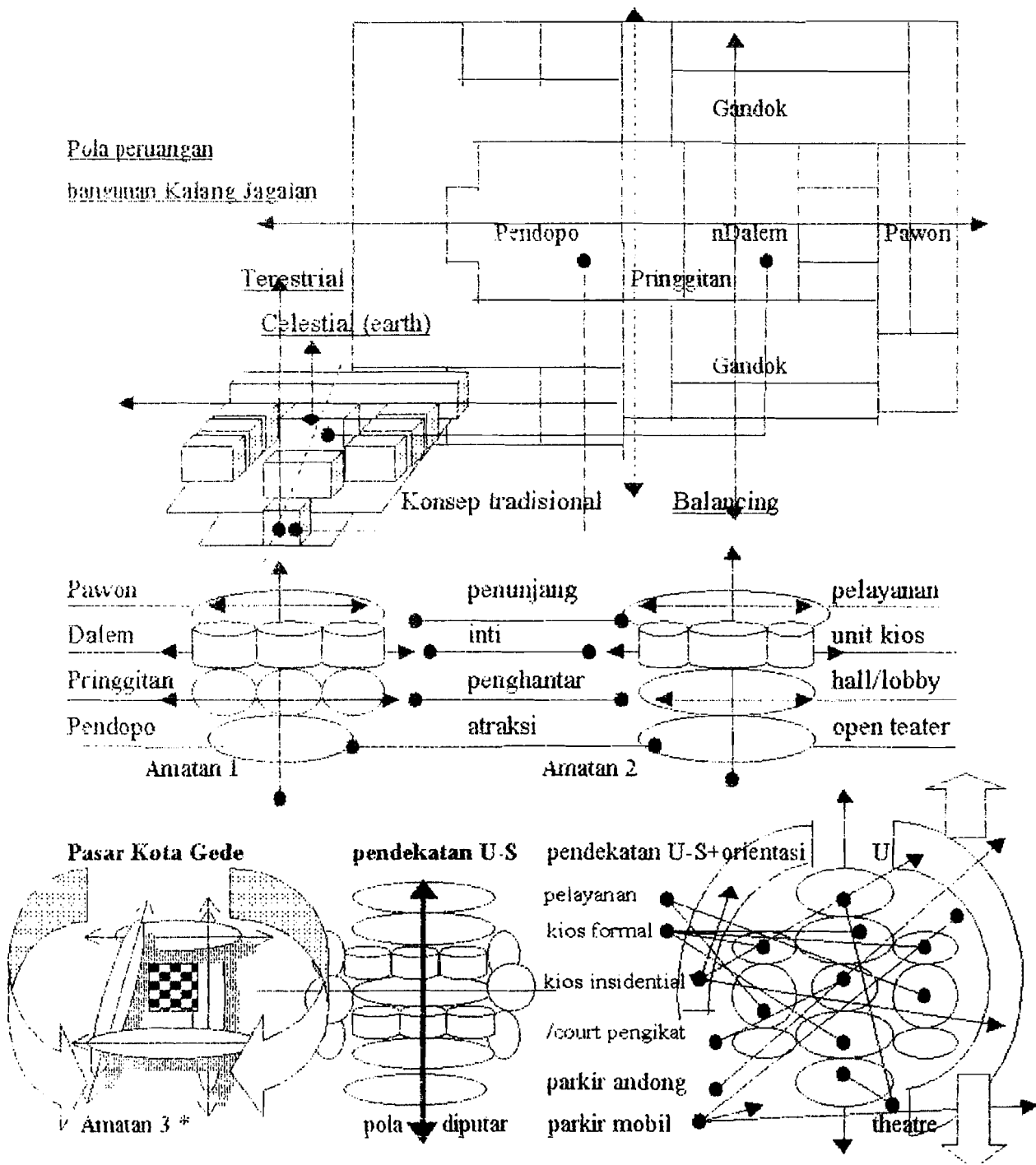
Penzoningan ruang kegiatan yang ditampilkan adalah mendekati pemintakan bangunan kalang berdasarkan studi kasus kalang Jagalan. Sebagian bangunan kalang masih tetap mengambil pola penzoningan bangunan tradisional yang telah mengalami perkembangan.

Bangunan tradisional amatan berfungsi sebagai tempat tinggal.

Beranda yang menyerupai pendopo, dimana pendopo merupakan tempat pertunjukan seni bagi tamu. Pringgitan yang berfungsi sebagai ruang duduk, merupakan ruang peralihan sebelum menuju ke inti bangunan. Gandok dan dalem merupakan inti bangunan secara fungsi yaitu tempat tinggal. Gadri, dapur, patehan dan sumur merupakan fasilitas penunjang bangunan.

Bangunan pasar seni berfungsi sebagai tempat pemasaran dan promosi.

Open teater merupakan tempat atraksi seni bagi pengunjung. Hall atau lobby merupakan ruang peralihan sebelum menuju ke inti bangunan. Retail pasar dan ruang pameran merupakan inti bangunan secara fungsi yaitu pusat pemasaran produk. Bangunan penunjang lainnya tetaplah merupakan pelengkap bangunan.

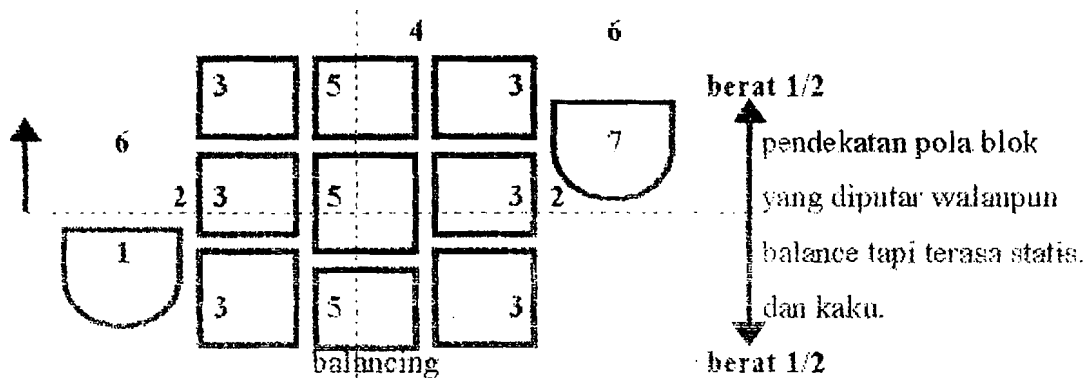


"Pada waktu pasaran Legi, ada kios informal/bango-bango, diramaikan parkir andong, becak, Kegiatan pasar sore/malam hari (lesehan), merupakan pendekatan karakter .

Gb.3.13 Pendekatan penzoningan pasar seni kerajinan

3.3.2. Analisa Blok Massa

Pola blok massa yang diputar searah sumbu utara-selatan dapat menyebabkan terjadinya dua akses masuk yang tegas dengan tujuan tetap menciptakan akses masuk fungsional sebuah pasar dan tetap menghargai akses masuk ke KotaGede inti.

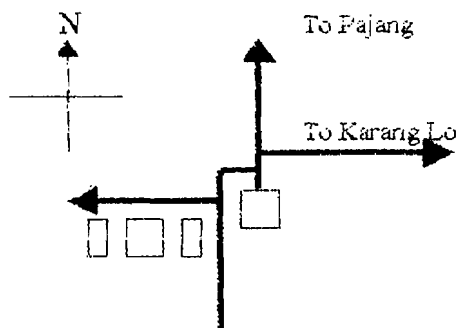


legend :

4

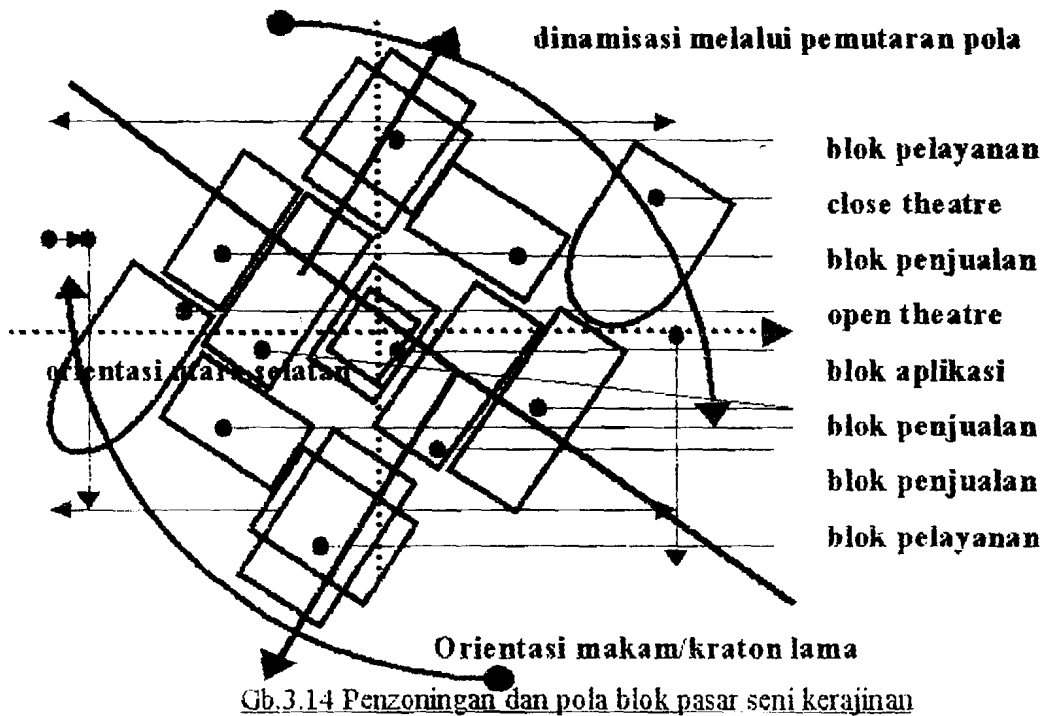
Open (1)-lobby(2)-kios permanen(3)-insidensial(4)-pelayanan(5)-plaza(6)-closed(7)

Pasar seni dan kerajinan tetaplah sebuah pasar, akan tetapi melihat kecenderungan dijadikannya sebuah pasar sebagai tempat rekreasi yang murah bagi masyarakat kotagede (terutama di malam hari), hal ini memberi arti bahwa pasar tersebut tidak dapat dilepaskan dari unsur rekreatifnya. Unsur rekreatif sendiri cenderung mengarah kepada dinamika, oleh karena itu unsur rekreatif tidak dapat dilepaskan dari kesan dinamis, terutama pada pola ruangnya. Kompilasi antara pola perkembangan Kota Gede kuno dengan pola ruang bergaya kalang akan lebih menunjukkan keterkaitan bangunan dengan kotanya.



Peta awal KotaGede

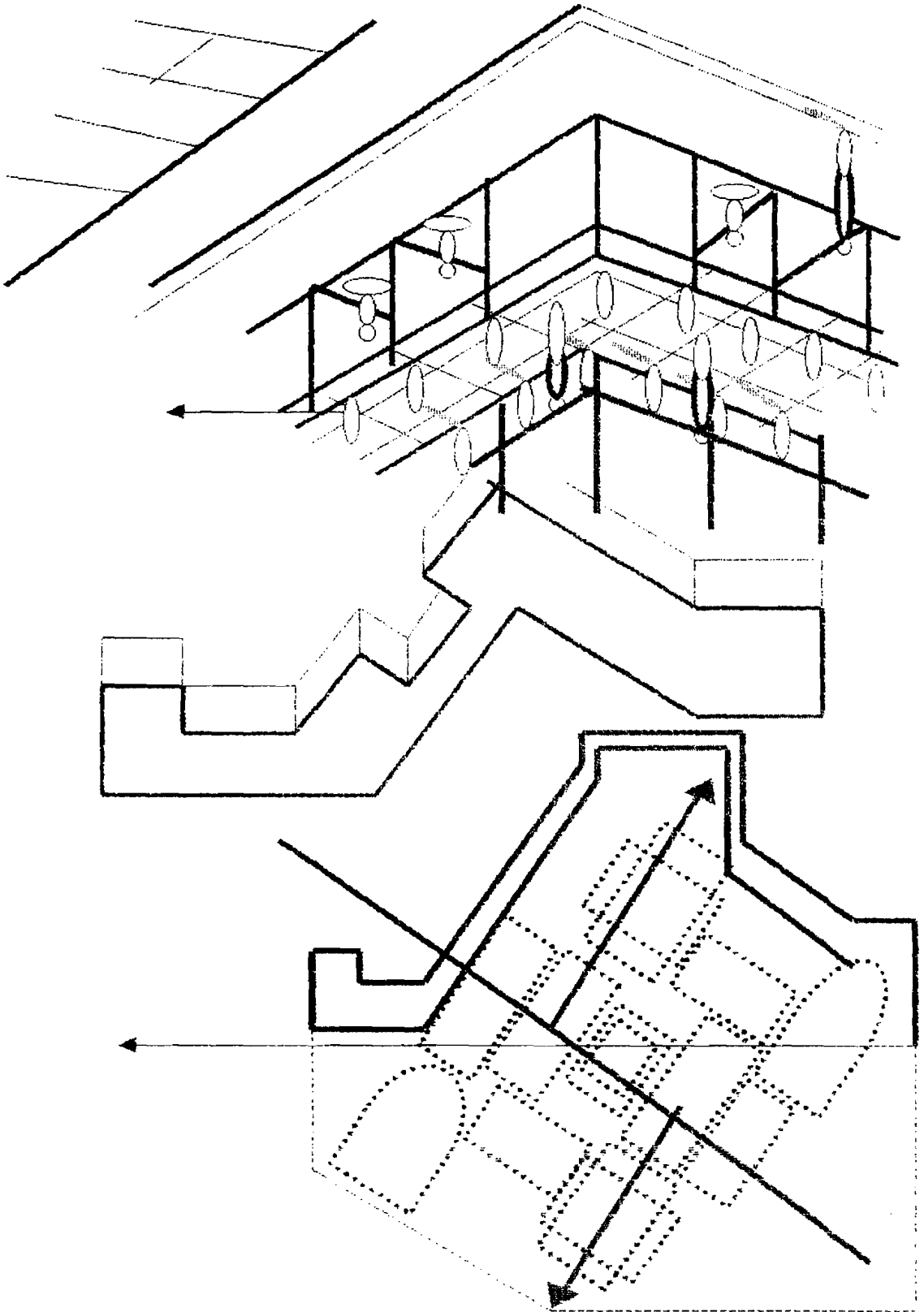
- Legend :
- 1 Sendang Kemuning
 - 2 Sendang Seliran
 - 3 NEalem
 - 4 Pasar



Simetrisitas pada pola bangunan pasar seni dan kerajinan ini diharapkan tetap mempertahankan simetrisitas tradisional, dimana terdapatnya simetri bentuk antara sebelah kiri dan kanan, dengan sumbu sakralistik sebagai pembagi yang akan menciptakan keseimbangan antara berat setengah bagian dengan bagian lainnya. Transformasi simetri pada bangunan pasar seni dapat dilakukan dengan perletakan berat massa yang seimbang antara kedua sisi yang terbagi oleh sebuah sumbu.

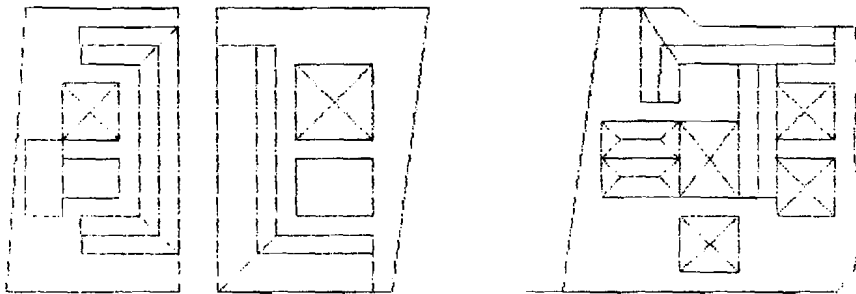
Pemanfaatan konsep arsitektur halaman (magarsari) yang terdapat pada bangunan tradisional, juga terdapat pada bangunan Kalang, walaupun kapasitas halamannya relatif lebih kecil. Posisi perletakan massanya adalah melingkupi bangunan, hal ini akan mempertegas keberadaan sebuah jagad cilik terhadap jagad gede (alam semesta) yang melingkupinya. Keberadaan massa magarsari pada kompleks pasar seni dan kerajinan, serta mempertimbangkan bentuk kegiatan pasar KotaGede dimalam hari, maka kebutuhan akan sebuah ruang yang fleksible untuk kegiatan yang bersifat insidensial merupakan pertimbangan yang baik, misalnya dengan mengkombinasikan antara tembok keliling (melingkupi), jalan setapak (diatasnya), serta ruang insidensial (dibawalnya).

Gb.3.15 profil magetsari dan pemanfaatannya guna lesehan malam hari



3.3.2.1. Modul Tipe dan Pembagian Jumlah Unit Per-Blok

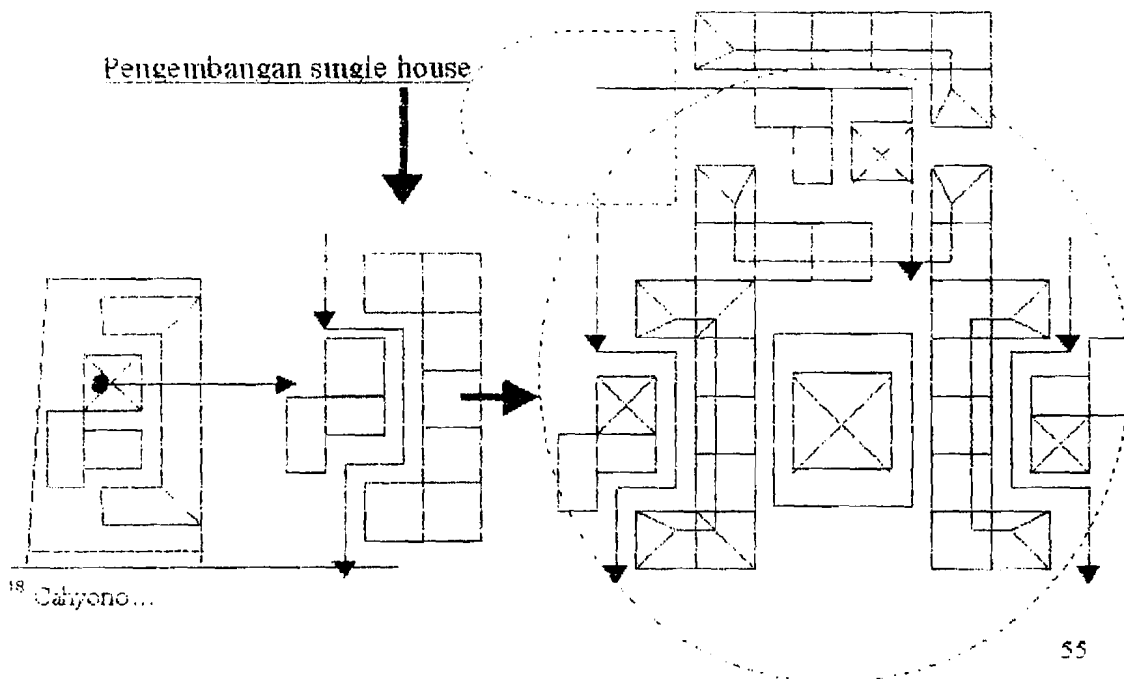
Modul pemasaan di dalam kompleks pasar seni dan kerajinan ini merupakan pendekatan terhadap pola permukiman (settlement patterns) kawasan yang diulang. Pola tersebut diantaranya single house, three house compound serta nine house compound.¹⁸ Pengolahan rangkaian pola tersebut dapat memberikan pendekatan terhadap modul massa bagi pasar seni dan kerajinan.



Pola single house

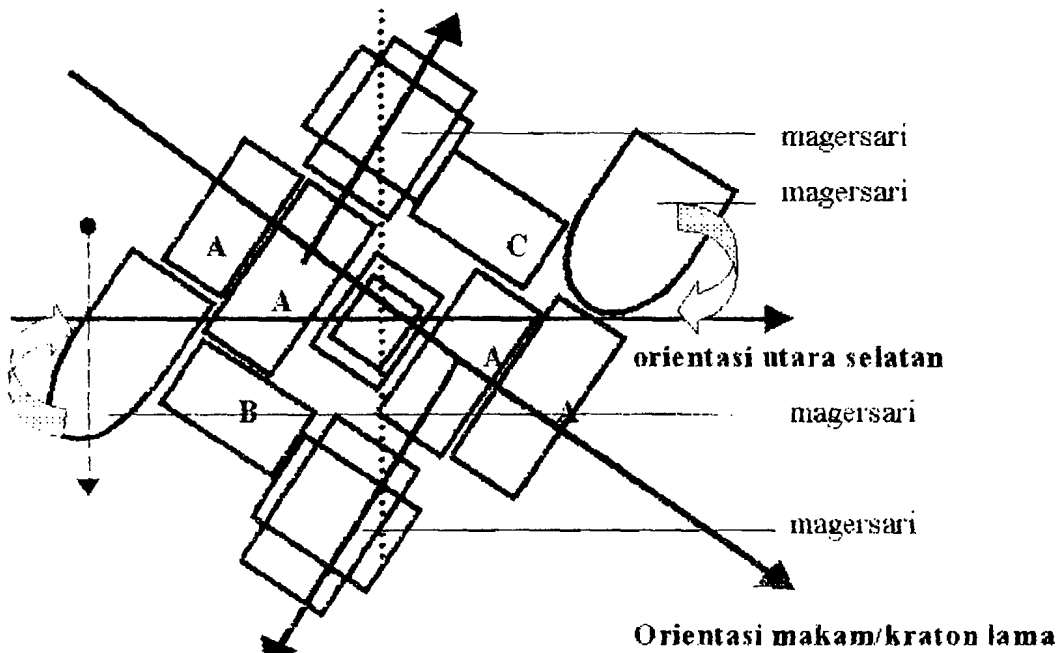
Pola three house compound

Adapun beberapa pertimbangan yang dapat dijadikan acuan penerapannya adalah luasan site yang tersedia serta efektifitas ruang. Dengan halaman yang relatif kecil pada kompleks magersari, serta adanya kecenderungan alur sirkulasi pengunjung yang diharapkan didalam satu pergerakan melintasi kios-kios penjualan, maka pemilihan pola single house compound adalah cukup baik. Dengan adanya keteraturan tersebut upaya penggiringan pengunjung akan dapat di fokuskan pada dua titik di ujung-ujungnya.



¹⁸ Cahyono...

Keberagaman yang diterapkan pada bangunan pasar seni dan kerajinan ini dipilah dan dikelompokkan menjadi tiga tipe yaitu tipe A yang bergaya proyodranan, tipe B yang bergaya jagalan serta tipe C unit yang bergaya tegal gendu.

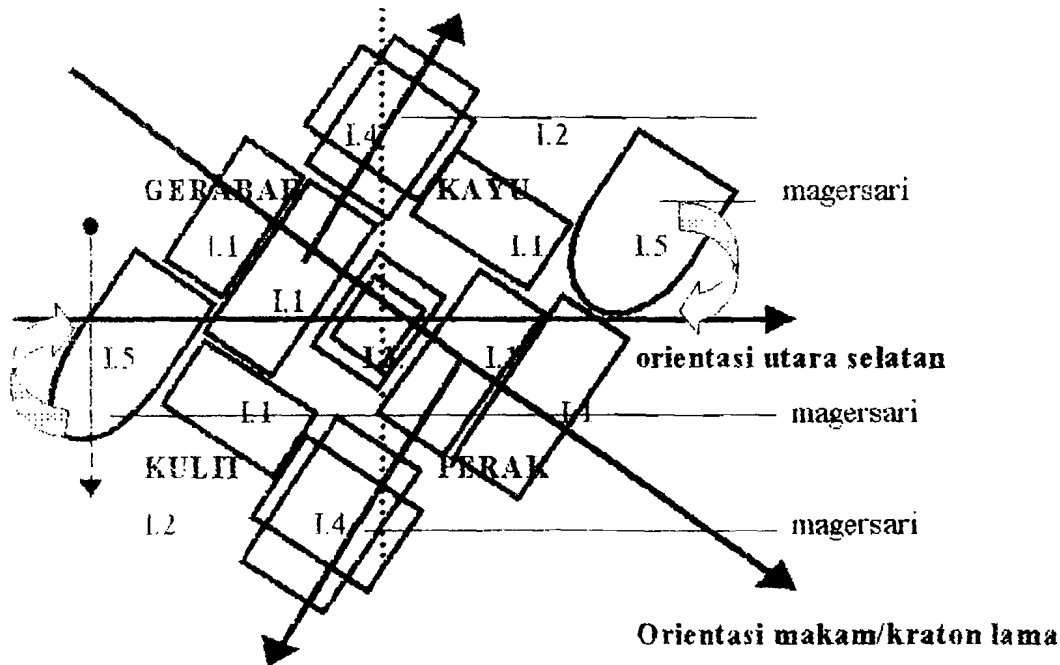


Gb.3.16 pembagian tipe bangunan dan pemberatan beberapa titik

Dominasi bentuk A, yaitu bangunan kalang bergaya proyodranan sebagai salah satu pengarah, adalah terdapatnya keunikan pada kolom bangunan tersebut, dengan kepala kolom bergaya corinthian yang terasa unik didalam sebuah lingkungan kota gede dengan javanesenya, sedangkan pada masa itu orang asing dilarang tinggal disana.

Pemintakannya dibagi menjadi dua lantai. Lantai pertama diisi material 3d, sedangkan lantai kedua diisi material 2d. Pembagian blok pada lantai pertama, meliputi : blok I-1 merupakan blok pemasaran yang terdiri dari beberapa unit kios yang berfungsi sebagai tempat pemasaran, penegasan kelompok kios melalui material yang dijual yaitu kerajinan logam, kerajinan gerabah, kerajinan kayu dan kerajinan kulit. Blok I-2, merupakan blok pemasaran yang bersifat insidental yang penataannya bersifat non permanen tetapi tetap terdapat penegasan melalui grading permukaan lantai, kegiatan yang ditampung diantaranya pameran dan lesehan malam. Blok I-3, merupakan blok aplikasi yang bersifat tetap, kebutuhan suasana santai serta kesempatan untuk duduk-duduk dan istirahat bagi pengunjung

setelah telah berkeliling. Blok I-4, merupakan bagian blok pelayanan yang bersifat permanen, diantaranya restoran, fasilitas komunikasi(wartel/warnet), administrasi, musholla, serta gudang yang bersifat semi privat terhadap pengunjung. Blok I-5; merupakan blok atraksi dan suguhan yang bersifat tetap dan insidensial diantaranya terdapat open teater serta plaza bagi pengunjung.



Gb.3.17 pengelompokan materi lebih mempertegas tujuan

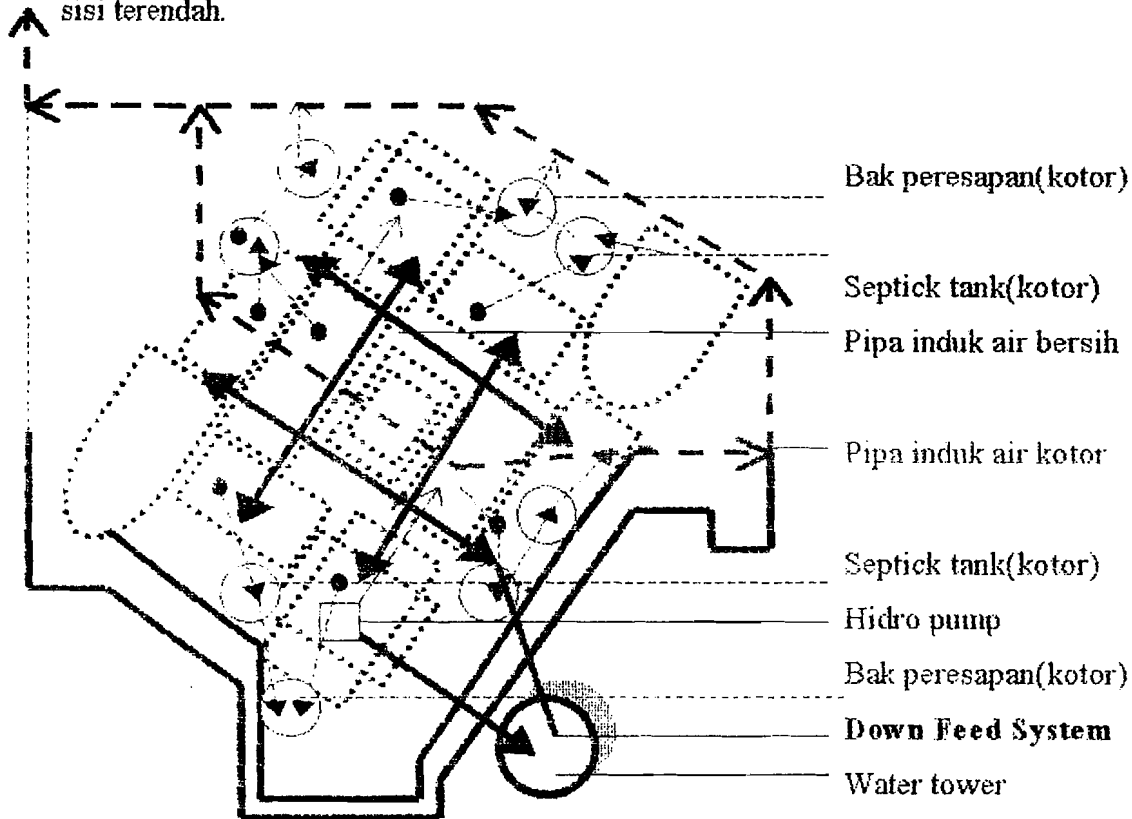
3.4. Analisa Utilitas

Sistem utilitas bangunan pasar seni dan kerajinan ini terdiri dari saluran air bersih, saluran air kotor, pencegah kebakaran, serta jalur komunikasi.

Saluran air bersih bersumber dari PDAM serta bore hole, dimana sistem penyaluran yang digunakan adalah downfeed system. Titik akhir penyalurannya adalah km/wc, dapur (cafeteria), taman, kolam, fire estinguisher serta house stack. Kios terdiri dari petak penjualan yang mendapat satu kran air, sedangkan didalam satu blok terdapat tiga km/wc.

Saluran air kotor meliputi, air kotor yang berasal dari kios serta yang berasal dari km/wc. Penampung yang digunakan adalah septick tank dan peresapan, posisi komponen hendaklah berdekatan dalam satu blok dengan

memperhatikan kemiringan 2°. Titik akhir penyalurannya adalah riol kota pada sisi terendah.

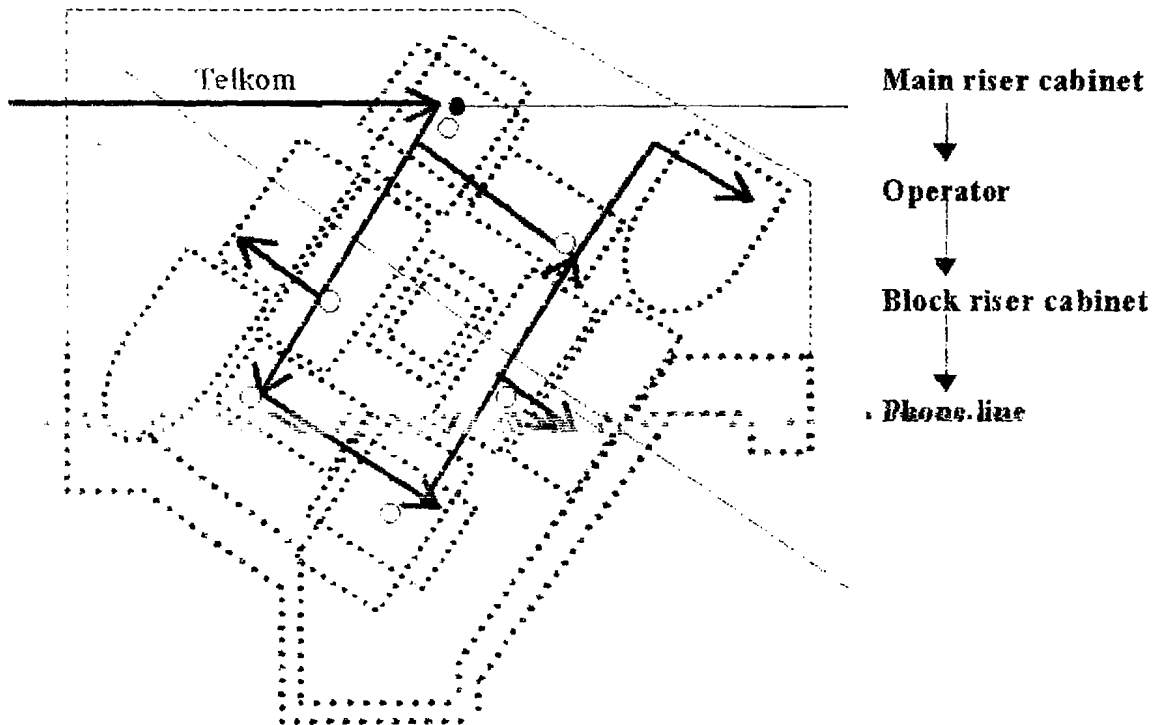


Gb.3.18 perletakan dan penyaluran air bersih/kotor

Pencegahan kebakaran terbagi menjadi pencegahan yang bersifat internal serta pencegahan eksternal, pencegahan internal terdiri dari smoke detector serta sprinklers. Pencegahan eksternal meliputi kran kebakaran/house stack dan kran pipa jalan. Pasar seni dan kerajinan ini terdiri dari beberapa blok dengan massa yang menyebar. Kolaborasi pencegah kebakaran internal (melalui sprinklers pada tiap petak/unit), dan eksternal (melalui house stack pada tiap blok), akan lebih efektif bagi sebuah tempat pemasaran yang hanya mengandalkan pathways sebagai jalur sirkulasi.

Jalur komunikasi telephone bersumber dari telkom yang ditampung pada kabinet riser utama pasar seni, penyalurannya melalui operator, kemudian disalurkan ke kabinet riser blok dan akhirnya pada akses komunikasi massa bangunan, dimana didalam satu massa terdapat satu line telephone yang digunakan bersama. Jalur komunikasi lokal, merupakan jalur komunikasi satu

arah dengan menggunakan radio gelombang pendek dan sound system yang pengaturan teknisnya diatur oleh operator.



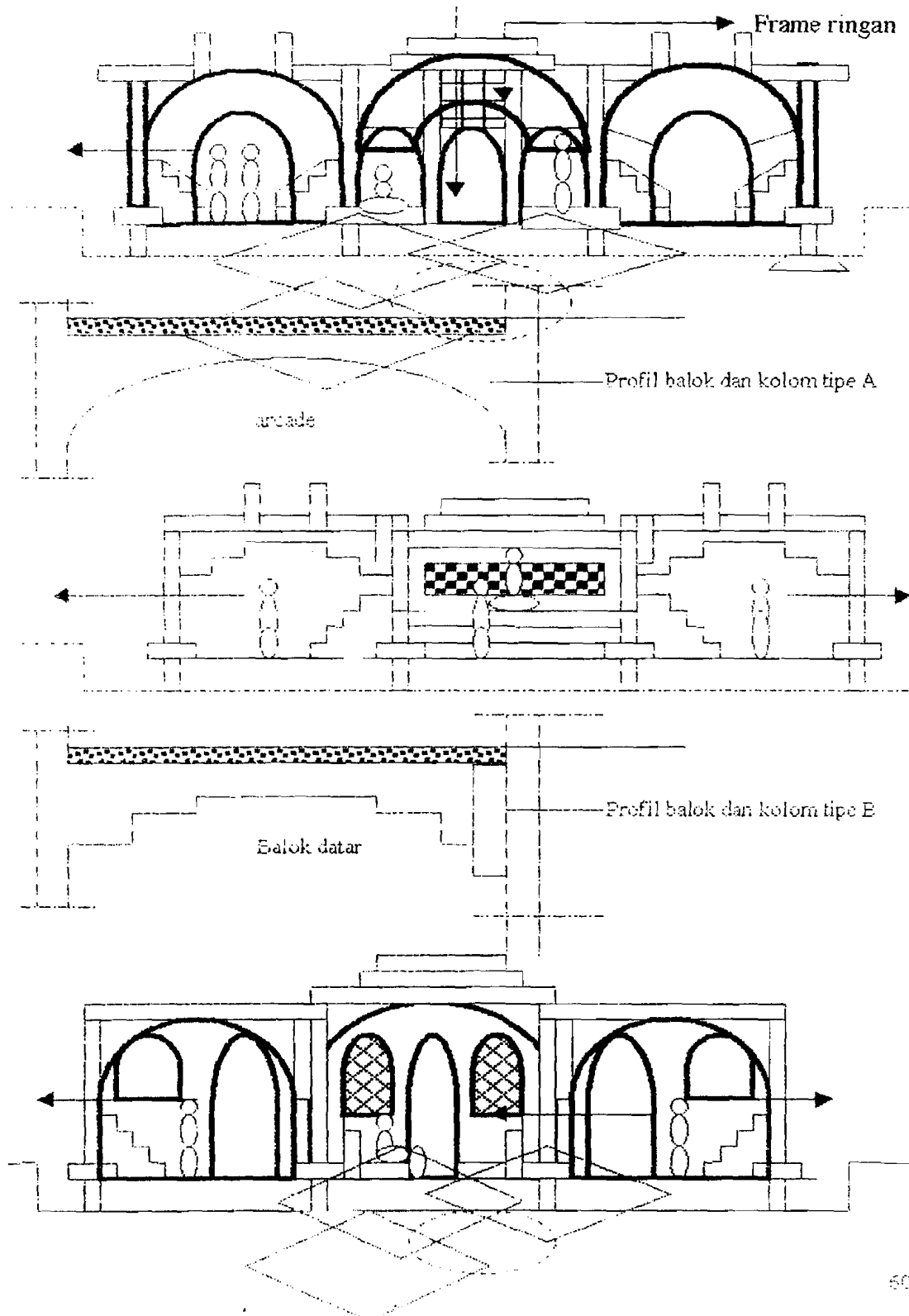
Gb. 3.19 perletakan dan sistem penyahuran arus komunikasi

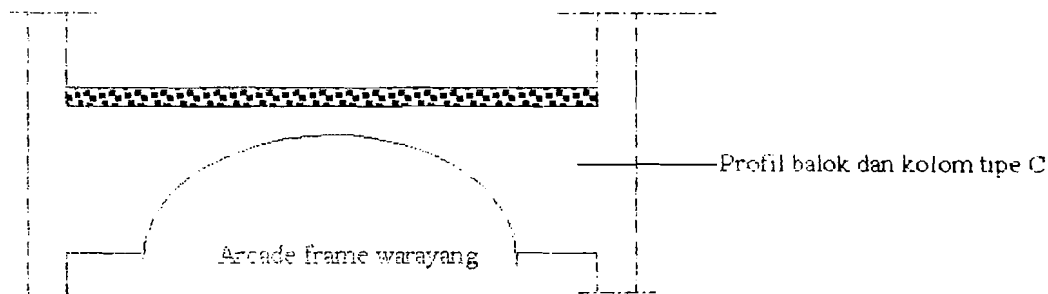
3.5. Analisa Sistem Struktur dan Bahan Bangunan

Bangunan pada pasar seni dan kerajinan ini terdiri dari satu dan dua lantai. Bangunan dua lantai yang menopang beban mati serta beban hidup ruang di atasnya tentunya memiliki beban yang lebih berat. Kawasan Kota Gede adalah kawasan dengan tanah keras dan sedikit berpasir, pemakaian pondasi yang tepat adalah kombinasi antara pondasi menerus dan pondasi setempat pada titik tertentu. Bangunan satu lantai yang menopang beban lebih ringan, cukup hanya dengan pondasi menerus.

Ketebalan dinding yang dipakai adalah setengah batu dengan beberapa penonjolan diantaranya pada bukaan. Pencapaian dinding yang berkesan berat pada konsep magersari, dapat dicapai dengan bukaan kecil, pembesaran balok dinding bagian bawah serta atas, diantaranya open theatre, close theatre dan blok pelayanan, hal tersebut akan lebih menunjukkan kekokohan sebuah pagar atau tembok halaman yang melingkupi bangunan.

Bentuk balok bagian atas dapat memperkuat perasaan seseorang yang berada di bawahnya. Balok berkaitan erat dengan dinding, sedangkan dinding sendiri pada bangunan jawa adalah struktur yang fleksibel, dalam artian pencapaian visual tetap terakomodasi.





Gb.3.20. hubungan balok, kolom dan dinding yang mendekati karakter luarnya

Lubang pintu dan jendela dari kayu, tegel porselin yang menyerupai karpet, serta tangga/trap banyak diukir dan diberi ornamen. Rumah Kalang terkenal pula dengan permainan warna. Pada bagian dalam bangunan penggunaan warna kayu dipadukan dengan warna emas. Pada bagian luar penggunaan warna mencolok untuk ornamentasi adalah hijau tua, putih, coklat serta emas.

3.6. Analisa Jenis Aktivitas dan Peruangan Pasar Seni KotaGede

Pasar seni dan kerajinan ini merupakan pasar khas dimana ia merupakan tempat pemasaran serta ajang aplikasi produk regional KotaGede serta sebagian produk lima Dati II di DIY. Adapun pihak yang terlibat, produk dan jenis kegiatan diantaranya adalah :

1. Seniman : lukisan (dekoratif, natural, potret dan mozaik), patung (kayu, bambu, kolase, dan relief).
2. Pengrajin ; ukiran wayang golek, tatah, wayang kulit, topeng kertas, kerang, bambu, rotan, kulit tali, timah, keramik serta bengkel keramik dan batik.
3. Pengusaha ; restoran, wartel serta warnet guna pelayanan pengunjung.

Jenis kegiatan pasar seni dan kerajinan ini terbagi menjadi dua, yaitu :

1. Kegiatan yang bersifat outdoor ; *perdagangan tidak tetap, pentas terbuka* (tari tradisional, pentas musik, lawak, teater kesenian daerah dan sandiwara). *Pameran* bersifat insidental (tanaman hias, tanaman buah, komponen bangunan, boneka dan photographi). *Festival* bersifat insidental (festival rakyat KotaGede) dan *lesehan* jajan sore sebagai sarana rekreasi murah bagi masyarakat.

2. Kegiatan yang bersifat indoor ; kegiatan perdagangan tetap dan aplikasi, kegiatan pembinaan (ceramah, diskusi), kegiatan pengelolaan administratif dan rapat, serta kegiatan peayanan.

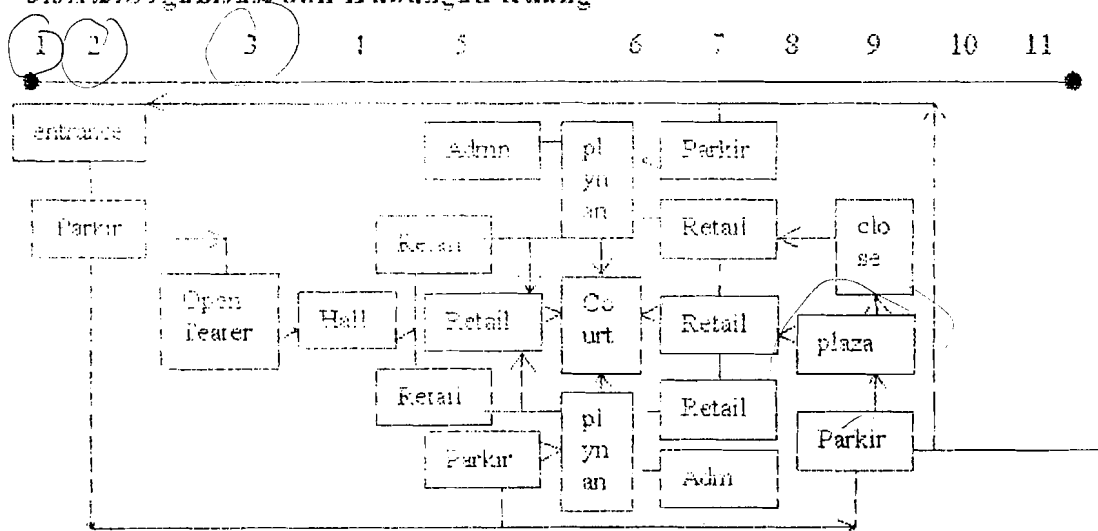
3.6.1. Analisa Peruangan

3.6.1.1. Pengelompokkan Kegiatan dan Ruang

Pola pengelompokkan kegiatan yang merupakan identifikasi terhadap macam kegiatan yang terdapat di lingkungan pasar seni dan kerajinan adalah :

1. Ruang kegiatan utama : ruang penjualan tetap, ruang aplikasi (pamer dan promosi).
2. Ruang kegiatan pelengkap : ruang penjualan insidental, bangunan serba guna (lobby, gudang, lavatory, utilitas, sirkulasi), open teater (stage).
3. Ruang kegiatan penunjang : ruang pengelola (pimpinan, wakil, humas, personalia, administrasi, keamanan, rapat, istirahat karyawan, lavatory, lobby, MEE, gudang, sirkulasi), ruang pelayanan umum (Cafeteria, telekomunikasi, musholla, lavatory, pos jaga, MEE, plaza, parkir pengelola, parkir pengunjung).

3.6.1.2. Organisasi dan Hubungan Ruang

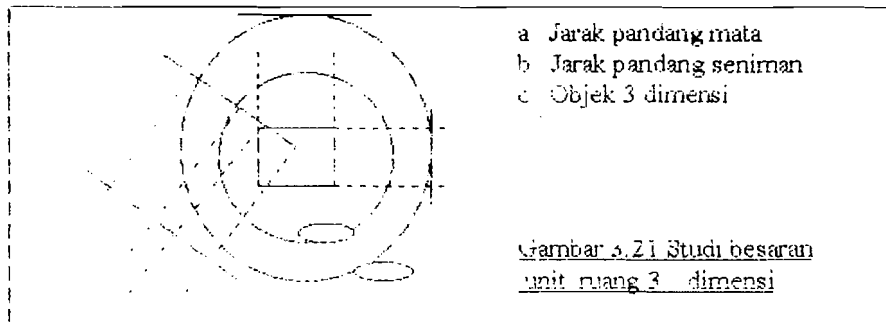


- | | | | | | |
|-----------------|-----------|----------------|-------------------|--------------|--------------|
| 1. Entrance | 2. Plaza | 3. Open teater | 4. Hall | 5. Retail | 6. Pelayanan |
| 7. Administrasi | 8. Retail | 9. Hall kecil | 10. Close theatre | 11. Entrance | |

3.6.1.3. Pendekatan Besaran Ruang

A. Standart Besaran Petak

- 1) Untuk ruang aplikasi objek berbentuk tiga dimensi : ukuran patung besar Ø90 kecil Ø25 rata-rata Ø60 alas=90x90 (Gondokaryono), bidang kerja seniman diambil ukuran jangkauan tangan 0,875m (neufert), pengunjung melihat seniman bekerja 0,9m.



Dari pengamatan diatas, maka :

$$\text{Luas} = \pi r^2 = 3,14 \times (0,90 + 0,875 + 0,9)^2 = 3,14 \times 7,156 = 22,47 \text{ m}^2$$

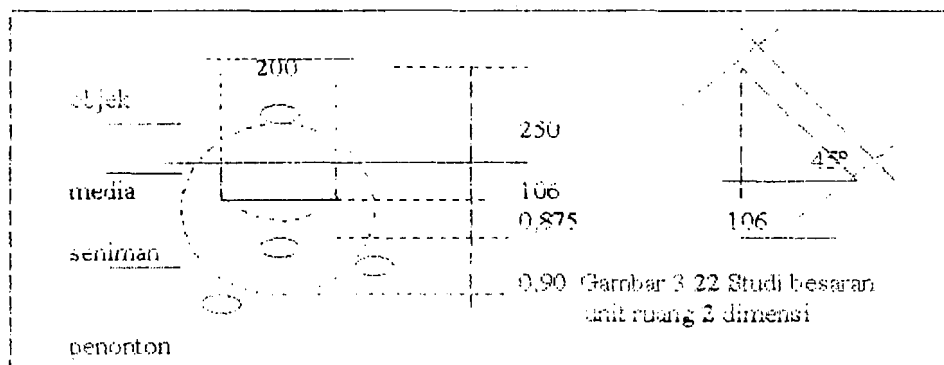
$$\text{Ruang istirahat} : (1,06 \times 0,625) \text{ m}^2 = 0,663 \text{ m}^2 \text{ (AJ. Metric)}$$

$$\text{Luas petak aplikasi tiga dimensi (3D)} : 22,47 \text{ m}^2 + 0,663 \text{ m}^2 = 23,13 \text{ m}^2$$

Untuk ruang penjualannya mengambil pendekatan 50 % luas ruang aplikasi, $(0,5 \times 23,13 = 11,56 \text{ m}^2)$.

Jadi total luasan petak tiga dimensi (3D) : $23,13 + 11,56 = 35 \text{ m}^2$

- 2) Untuk objek dua dimensi : kemiringan 45°, bidang kerja seniman 0,875m (neufert), jarak objek dari bidang gambar 2,5m lukisan kecil 150x250-rata-rata 150x150 (Gondokaryono)



Dari pengamatan diatas, maka :

$$\text{Luas} = \frac{1}{2} \times 3,14 \times (0,9 \times 0,875 \times 1,06) = 12,61 \text{m}^2$$

$$\text{Ukuran ruang objek} = 2,00 \times 2,50 = 5 \text{m}^2$$

$$\text{Ukuran ruang istirahat} = (1,06 \times 0,625) \text{m}^2 = 0,663 \text{m}^2$$

$$\text{Luas petak aplikasi} = (12,61 + 5 + 0,663) \text{m}^2 = 18,28 \text{m}^2$$

Untuk ruang penjualan mengambil pendekatan 50% luas ruang aplikasi ($0,5 \times 18,28 = 9,14 \text{m}^2$). Jadi total luasan petak dua dimensi (2D) : $9,14 + 18,28 = 27 \text{m}^2$

Dari perhitungan diatas maka didapatkan:

$$\text{Luas petak seniman 3 dimensi (3D)} = 35 \text{m}^2$$

$$\text{Luas petak seniman 2 dimensi (2D)} = 27 \text{m}^2$$

Untuk menentukan jumlah unit, pertimbangan dilakukan atas spesifikasi produk, nilai daya beli, aktifitas apresiasi serta ciri dan penampilan diantaranya adalah :

Tabel 4.1 : Skala prioritas jumlah petak

Priorita	Keterangan	Bobot (%)
A	Spesifikasi tersendiri karya seni KotaGede	55 :
A1	Karya KotaGede yang mudah dipasarkan	30
A2	Karya KtGede memberi apresiasi pada masyarakat	25
B	Karya seni Yogya secara umum	45 :
B1	Karya Yogya umum yang mudah dipasarkan	25
B2	Karya Yogya memberi apresiasi pada masyarakat	20

Legend : A, B... = Notasi prioritas

Untuk mendapatkan jumlah petak produk KotaGede yang spesifik adalah dengan mengetahui jumlah pengrajin secara umum. Berdasarkan KP3 KotaGede diketahui bahwa jumlah pengrajin yang ada di KotaGede sebanyak 83 KK dengan spesifikasi beragam. pendekatan yang diambil 70 % dari angka yang ada yaitu 58.

Perbandingan yang diambil adalah 55:45, dimana 55% merupakan produk spesifik KotaGede(regional) dan 45% (umum) adalah produk yang ada di 5 kab di DIY.

1. KotaGede, yaitu : $55/100 = 58$ petak (plafond) dengan spesifikasi :

$$\text{A1 } 58/55\% \times 30\% = 31,6 \rightarrow 32 \text{ petak dan A2 } 58/55\% \times 25\% = 26,3 \rightarrow 26 \text{ petak.}$$

Misalkan perbandingan antara objek 3D dan 2D mengikuti perbandingan prioritas, maka : untuk objek (3D)=32 petak, untuk objek (2D)=26 petak

2. Umum, agar petak berdasarkan pengrajin di 5 Wil. DIY tidak terlalu banyak, pendekatan yang digunakan adalah berdasarkan materi yang mewakili, yaitu : “topeng, ukir kulit/sungging, kerajinan logam, ukir kayu, perak, keramik/gerabah, boneka/peraga anak-anak, penyu/tanduk/kece, anyam-anyaman bambu, pande besi/keris, tenun Atbm, pahat patung/kayu, angklung, tenun bencong, ukir batu, Rajut jala, batik, ukir wayang golek, imitasi, wayang kulit, sulam/renda, tali, lukis/gambar, anyam pandan, anyam tikar dan anyam sabut.” (sumber : Peta Seni Budaya 1978 “potensi kerajinan”, design centre JTA UGM-lampiran)

Jumlah materi tampilan sebanyak 26 jenis, misalkan tiap jenis ditempatkan dalam dua petak, maka jumlah petak yang didapat $26 \times 2 = 52$ petak (plafond).

Maka, B : $45/100 = 52$ petak

B1: $52/45\% \times 25\% = 28,88 \rightarrow 29$ petak dan B2 : $52/45\% \times 20\% = 23,11 \rightarrow 23$ petak.

Misalkan perbandingan antara objek 3D dan 2D mengikuti perbandingan prioritas, maka : untuk objek (3D) =29 petak, untuk objek (2D)=23 petak.

A. Standart Besaran Open Teater (Human Dimension and interior space theatre)

Jarak maksimal kenyamanan melihat pertunjukan sejauh 70 m, luas panggung digunakan standart stage grand opera 100m^2 , tempat duduk dan sirkulasi $0,65 \times 1,10 = 0,715\text{m}^2$. Persyaratan ruang adalah bersifat terbuka serta fleksibilitas tinggi untuk menampung kegiatan.

B. Standard Besaran Ruang Serba Guna

Ruang serba guna di gunakan untuk kegiatan yang bersifat insidensial diantaranya tempat diskusi, ceramah serta pameran bersama dengan standarisasi : sirkulasi 20% (neufert), lobby 10%(neufert), utilitas 5% (neufert), gudang 5% (neufert). Kapasitas maksimum audiensi diasumsikan 150 orang dengan kebutuhan ruang tiap orang $1,8\text{m}^2/\text{orang}$ (neufert).

Dimisalkan pameran bersama lukisan : berdasarkan jumlah lukisan dimana panjang horizontal lukisan 250cm sedangkan sudut kenyamanan mata 15° (human dimension). Sedangkan rumus jarak pandang : $Tg 15^\circ = 1,25/jarak \Rightarrow 1,25/0,267=4,66m$.

Jarak minimum antar objek lukisan adalah 25 cm, asumsi lukisan 50 buah maka luas ruang satu lukisan adalah $2,00 \times 4,66=9,32m^2$

C. Besaran Ruang

Jenis	Standarisasi	Literatur
1) Mobil	15m ² /mobil	Architect data
1) Motor	1,5m ² /motor	Architect data
2) Bis	42m ² /bis	Architect data
3) Cafeteria	1,33m ² /org	Time Saver standart
4) R.Manager	9-18m ² /org	Time Saver standart
5) R.Adm	9-18m ² /org	Time Saver standart
6) Luas pengamatan	1,08m ² /org	Architect data
7) Seni grafis / ilustrasi besar (100x200) kecil (60x60), rata (80x60)		

Kelompok Ruang Aktifitas Utama :

No.	Ruang	Kapasitas	Perincian (m ²)	Luasan (m ²)
1	Petak objek 3D	32+29 petak	61x35	2135
2	Petak Objek 2D	26+23 petak	49x27	1323
			Total	3458

Kelompok Ruang Aktifitas Pelengkap :

No.	Ruang	Kapasitas	Perincian(m2)	Luasan (m2)
	R. serbaguna	100 org	100x1,8	180
	Lobby	50 lukisan	50x9,32	466
	Gudang	10% luas	0,1x466	46,6
	Lavatory	5% luas		
		Urinoir	5x0,9	4,5
		Closet	5x3	15
		Toilet	5x1,6	8
	Utilitas	5% luas	0,05x466	23,3
	Sirkulasi	20%luas	0,2x466	93,2
			Jumlah	860
2.	Open theatre			
	Audience	75%(ass.200 org/6 jam	0,75x1337x0,7 =701,9	700
	Stage	Standar G.O	100	100
			Jumlah	802
			Total	1662

Kelompok Ruang Aktifitas Penunjang :

No.	Ruang	Kapasitas	Perincian(m2)	Luasan (m2)
1	Pengelola			
	r.pimpinan	1 org	1x9	9
	r.humas	3 org	3x9	27
	r.personal	3 org	3x9	27
	r.administrasi	4 org	4x9	36
	r.br. perdagangan	2 org	2x9	18
	r.programing	3 org	3x9	27
	r.br.keuangan	2 org	2x9	18
	r.keamanan	4 org	4x9	36

	r.rapat	27 org	27x1,8	48,6
	r.istirahat kary.	27 org	27x1,8	48,6
	Lavatory			
	Urinoir	2	2x0,9	1,8
	Toilet	1	1x0,9	0,9
	Closet	2	2x0,9	1,8
			Jumlah	351
	Hall	10% luas	0,1x351	35,1
	Mee	5% luas	0,05x351	17,6
	Sirkulasi	20% luas	0,2x351	70,2
	Gudang	5% luas	0,05x351	17,6
			Jumlah	351+...=492
2.	Pelayanan umum			
	Cafetaria	30%pengunj./ 6jam	0,3x1337x1,33	534
	Dapur/ruang cuci	20% luas	0,2x534	107
	r.persiapan	30%luas	0,3x534	160
	Lavatory khusus	2 buah	2x11	22
	Telephon umum	15 buah	15x1,5	22,5
	Warnet	8 box	8x1,5	12
	Musholla	75 org	75x1,33	99,75
	Tempat wudhu	6 buah	Asumsi 1x6	6
	Lavatory umum			
	Urinoir	6 buah	6x0,9	5,4
	Closet	6 buah	6x3	18
	Toilet	6buah	6x1,6	9,6
	Pos jaga	2 buah	2x5	10
	Mee	5% luas	0,05x399	19,95
	Plaza	600 org/6jam	600x1,8	1080
	Parkir pengelola			

	Mobil	25% jml pengunj./6 jam	7x15	105
	Motor	75%jml pengunj./6 jam	20x1,5	30
	Pengunjung			
	Mobil kecil	30%jml pengunj./6jam	0,3x1337x15	6017
	Motor	35%jml pengunj./6jam	0,35x1337x1,5	702
	Bis wisata	Assumsi 10 buah	10x42	420
			Jumlah	9645
			Total	16.117

Jadi total luasan pasar seni dan kerajinan dengan seluruh ruang pendukungnya adalah : $(3458+860+1662+492+9645)+40\% \text{luas}(\text{open space})= 22564\text{m}^2$

3.1. Analisa Tapak

3.1.1. Analisa pemilihan Tapak

Didalam mendapatkan tapak indikator yang di pakai adalah ketersediaan lahan, struktur ruang dan fungsi kota, zona kawasan, akses masuk, minimalisasi konflik serta kedekatan karakter tapak dengan karakter kawasan.

Amatan		Lokasi					Keterangan	Nilai
		Prengan	Karang Lo	Jagalan	Singosaren	Purbayan		
Posisi terhadap bakal terminal Giwangan	Berdekatan			•				3
					•			3

Akses sirkulasi	Satu (1)	•				Jl.Nyi pembayun	1	
	Dua (2)		•			Jl.Kemasan, ringroad timur	2	
								2
	Tiga (3)			•		Jl. Tegalturi, gambiran, ring road selatan.	3	
				•	Jl.Mdrk(KL), gambira, ring road selatan.	3		
Kepdatan	Tinggi			•			1	
					•		1	
	Sedang		•				2	
	Rendah	•				Sebelah utara.	3	
				•	Sebelah selatan	3		
R. terbuka	Besar				•	Sebelah selatan	3	
	Sedang	•				Sebelah utara	2	
	Kecil		•					1
				•				1
					•		1	
Konflik area	Satu (1)		•			-Larangan pendirian bang. ±50m	1	
				•		-Sbhn msk term-pasur giwangan bakal padat.	1	
					•	-Jalan pintas kedhaton mdrakan relatif sempit	1	
					•	-Lahan sempit	1	
Dua (2)	•					-Pencapaian: simpul pembayun-mdrakan-kemasan sempit.	1	
						-Larangan pendirian bang. ±50m		
Status	Adinistrat.	•	•	•	•		3	
	Gene-sosio	•	•	•	•		3	

Adapun penilaian berdasarkan point, dimana : 3=baik 2=sedang 1=kurang

Berdasarkan pertimbangan diatas, maka :

- Site kelurahan Prenggan ; nilai 11 point.
- Site kelurahan KarangLo ; nilai 10 point.
- Site Jagalan ; nilai 12 point.
- Site Singosaren ; nilai 13 point.
- Site Purbayan ; nilai 8 point.

Site/tapak yang paling potensial ditinjau dari segi minimalisasi konflik dan optimalisasi potensi adalah di wil.Kelurahan Singosaren selatan KotaGede. Hal ini dikarenakan secara struktur ruang dan fungsi kota mendukung, akses masuk banyak, lahan Luas, serta kedekatan karakter tapak dengan situs kedhaton-dalem dapat dijadikan pembeda antara satu tapak dengan lainnya.



Site Singosaren

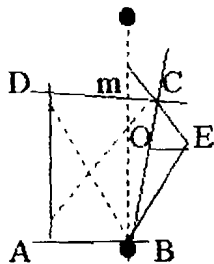
Gb. 3.23 Posisi alternatif site

3.7.2. Analisa Kondisi Tapak

- Luas Bangunan dan Luasan Site Terpilih

Luas bangunan pasar seni dan kerajinan ini adalah 22.564 m², hal ini didasarkan atas analisa besaran ruang yang dinaungi yaitu kios pemasaran (3458), pengelola (492), pelayanan umum (9645), open theatre (1662) dan insidensial (860).

Bentuk tapak adalah meyerupai trapesium dimana panjang AB=150 m, panjang CD=180m, panjang DA=200m dan BC $\Rightarrow (BC^2=BM^2+CM^2)$ dimana cara menghitung luas tapak yang tersedia yaitu dengan :



Menghitung besaran site kombinasi trapesium dan segitiga, menghitung luas ABCD = $1/2 (DC+AB) \times DA$ lalu menghitung besaran segitiga BCEO = $(BC \times EO) / 2$
 $BM=DA, CM=30 \Rightarrow BC^2=200^2+30^2 = \sqrt{40900} = 203m$

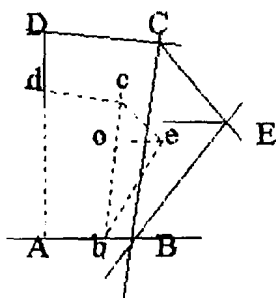
Luas ABCD = $1/2 (180+150) \times 200 = 33000 \text{ m}^2$

Luas segitiga BCEO = $1/2 (BC \times EO) = 203 \times 40 = 4060 \text{ m}^2$

Jadi perkiraan luas tapak yang tersedia adalah $33000+4060=37060 \text{ m}^2$. Luas tapak yang masih tersisa ($37060-22564=14496 \text{ m}^2$) dapat dijadikan acuan memadainya tapak untuk ditempatkan bangunan.

Bentuk kombinasi trapesium-segitiga pada tapak tetap dijadikan acuan menentukan perbandingan luas tapak yang dibutuhkan dan tapak yang tersedia.

$Ab=150-30=120, cd=180-30=150, Ad=200-50=150$

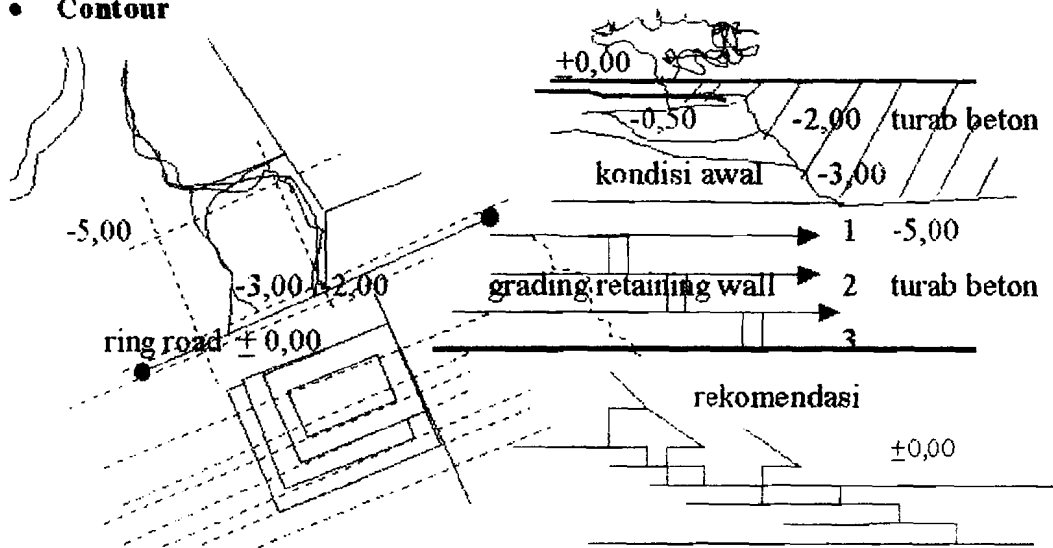


Luas A b c d = $1/2 (Ab+cd) \times Ad$
 $=1/2(120+150) \times 150=20.250 \text{ m}^2$

Luas b c e o = $(bc \times eo)/2$
 $(153 \times 30)/2=2295 \text{ m}^2$

Luas tapak dibutuhkan 22564 $\Rightarrow 20250+2295$
 $\Rightarrow 22545$

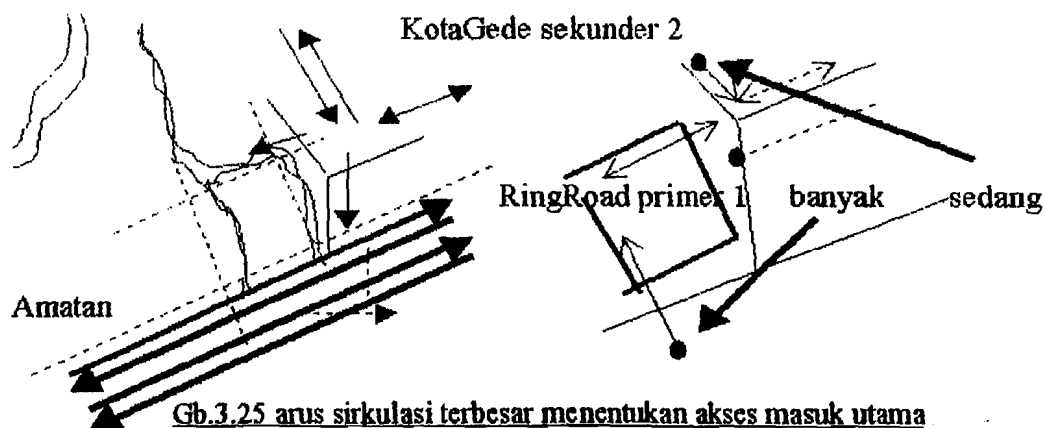
- **Contour**



Gb.3.24 kontur yang beragam dan pemanfaatannya

Tapak pada daerah terpilih, yaitu di kelurahan singosaren berada pada contour yang beragam. Pemilihan tapak yang mengambil sisi transisi dimaksudkan untuk memanfaatkan tanah miring yang cenderung tidak terpakai serta tidak memaksakan keberadaannya pada sisi terbaik dengan peil rata. Dengan mengolah ketinggian peil pada level 1,2,3 diharapkan aspek dinamisasi dapat tercapai. Pada level 1 sebagian tapak dibuat peil $\pm 0,00$, pada level 2 sebagian tapak mengikuti tapak 1 sedangkan level 3 yang merupakan peralihan, tetap mempertahankan ketinggiannya agar dapat tetap memanfaatkan visualisasi ke persawahan.

- **Sirkulasi kendaraan**



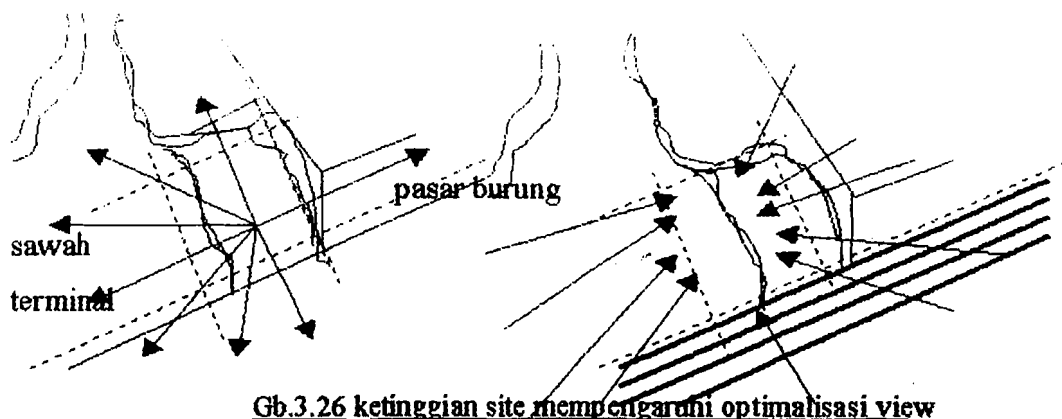
Gb.3.25 arus sirkulasi terbesar menentukan akses masuk utama

Pencapaian ke site dilakukan dari dua arah, yaitu akses ringroad pada sisi selatan dan akses karanglo/mondorakan pada sisi utaranya. Secara fungsi akses ringroad merupakan akses umum yang bersifat primer, sedangkan akses

mondorakan merupakan akses sekunder yang hanya digunakan penduduk sebagai jalan pintas. Pembukaan akses utara sebagai akses primer akan menyebabkan terjadinya titik crowded, dimana karakter jalan KotaGede relatif sempit (terutama simpul pasar), sedangkan pembukaan akses primer pada sisi selatan akan memberikan keuntungan, diantaranya akses masuk maksimal, minimalisasi konflik, juga sebagai simpul pengembangan daerah yang berbatasan. Oleh karena itu untuk meminimalisasi konflik akses pada site, maka akses utara tetaplah dijadikan akses alternatif, sedangkan akses selatan menjadi akses masuk utama.

Untuk menghindari kerancuan akses primer dan sekunder dapat dilakukan dengan penekanan fasilitas, yaitu pada akses masuk utama (primer) terdapatnya open teater (teater terbuka), sedangkan pada akses masuk alternatif (sekunder) lebih berorientasi kedalam KotaGede hanya dilengkapi dengan plaza kecil dan kendaraan yang melalui adalah kendaraan tradisional. Sasaran akhir akses pencapaian ini adalah secara primer tetap terbuka untuk banyak kendaraan akan tetapi secara sekunder(masuk ke inti KotaGede), ia difilterisasi menjadi kendaraan kecil. Keadaan ini diharapkan tetap mengikat tiga titik, yaitu pasar KotaGede, pasar seni dan kerajinan serta kawasan KotaGede sendiri. Bentuk sirkulasi internal adalah melingkari objek pasar dengan dua titik keluar dan masuk, hal ini memungkinkan pencapaian view maksimal objek serta meratakan akses kunjungan pada semua unit.

- Pemandangan dari dan ke site

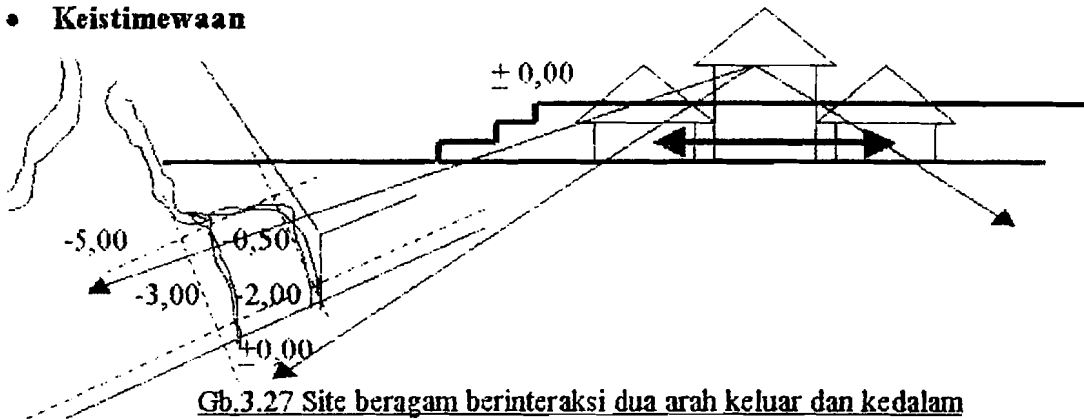


Gb.3.26 ketinggian site mempengaruhi optimalisasi view

Posisi site yang berada pada tempat yang relatif tinggi, akan memberikan kemudahan optimalisasi view ke beberapa sisi-sisinya (apalagi ditunjang grading

(tapak yang beragam), akan memudahkan view dari pasar dan ke, diantaranya sosok terminal, arus lalu lintas ringroad, persawahan pada tempat rendah, perbukitan selatan, serta bakal pasar burung singosaren.

- **Keistimewaan**



Gb.3.27 Site beragam berinteraksi dua arah keluar dan kedalam

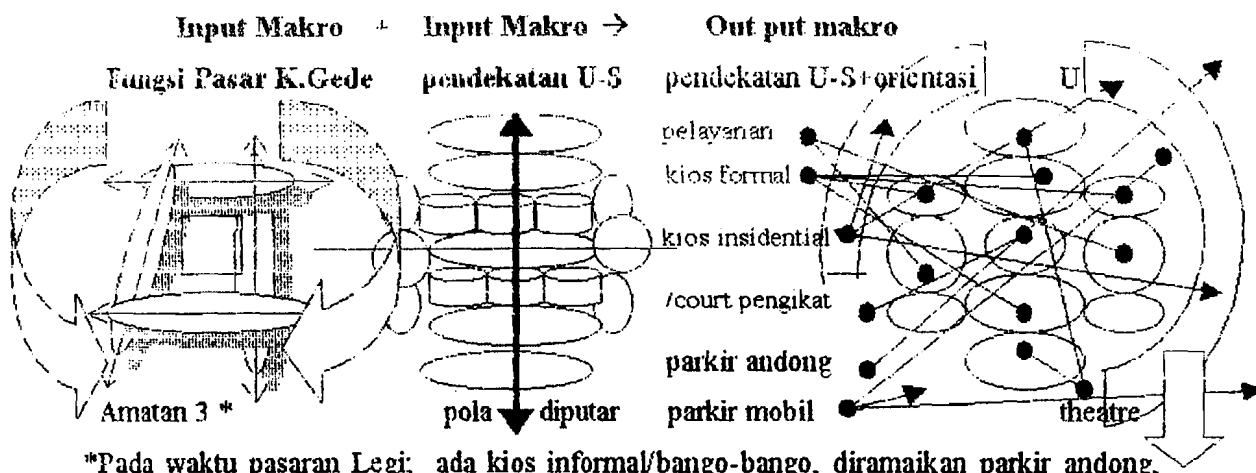
Keberadaan site pada kontur yang beragam akan memberikan keleluasaan view kesegala arah. Pemanfaatannya bagi pasar seni dan kerajinan adalah dengan permainan grading penahan tanah. Keberadaan site pada sisi sumbu pergerakan linier kraton KotaGede ke kraton plered, serta memiliki kedekatan dengan simpul pergerakan kota yaitu terminal giwangan. Kemudahan pencapaian site baik dari sisi primer serta mempertahankan minimalisasi fungsi akses sekunder.

BAB IV
KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN
PASAR SENI DAN KERAJINAN DIKAWASAN KOTAGEDE

Konsep perencanaan dan perancangan ini merupakan sebuah kerangka acuan akhir bagi perancangan pasar seni dan kerajinan yang memberikan keunikan melalui keberagaman ekspresi unit yang di kumpulkan menjadi satu didalam suatu kompleks pasar. Kegiatan yang tercakup meliputi kegiatan utama yaitu pemasaran dan aplikasi finishing produk serta penunjang diantaranya aktifitas perdagangan sore, insidental dan pentas seni.

4.1. Konsep Penzoningan dan massa

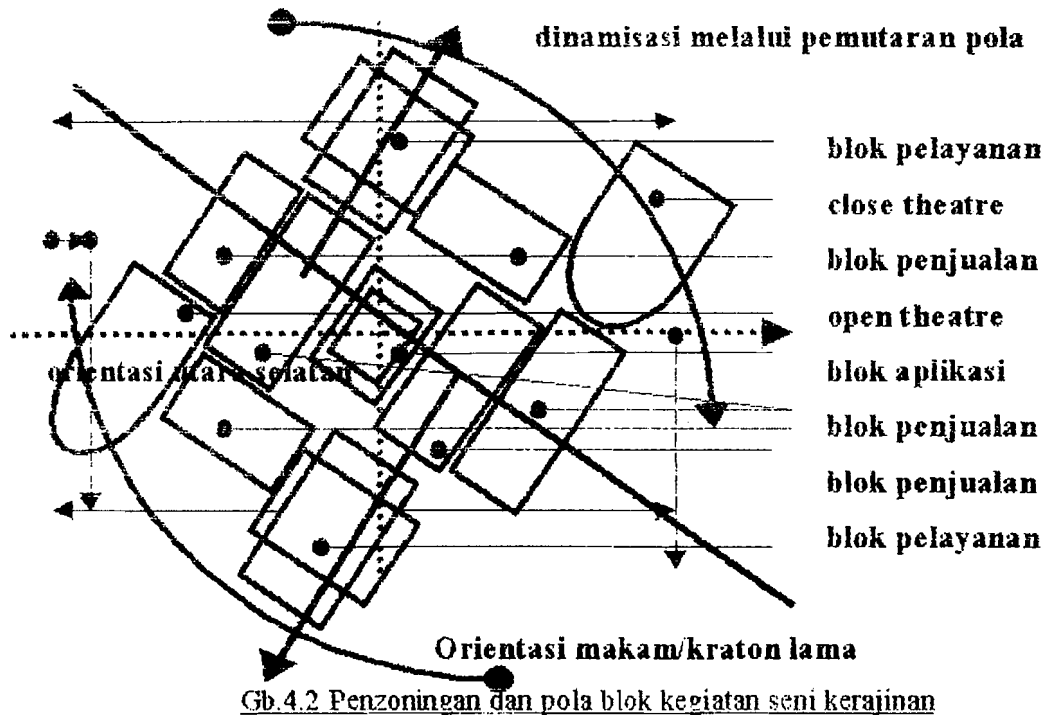
Penzoningan ruang kegiatan yang ditampilkan adalah mendekati pemuntakan bangunan kalang berdasarkan studi kasus kalang Jagalan. Sebagian bangunan kalang masih tetap mengambil pola penzoningan bangunan tradisional yang telah mengalami perkembangan.



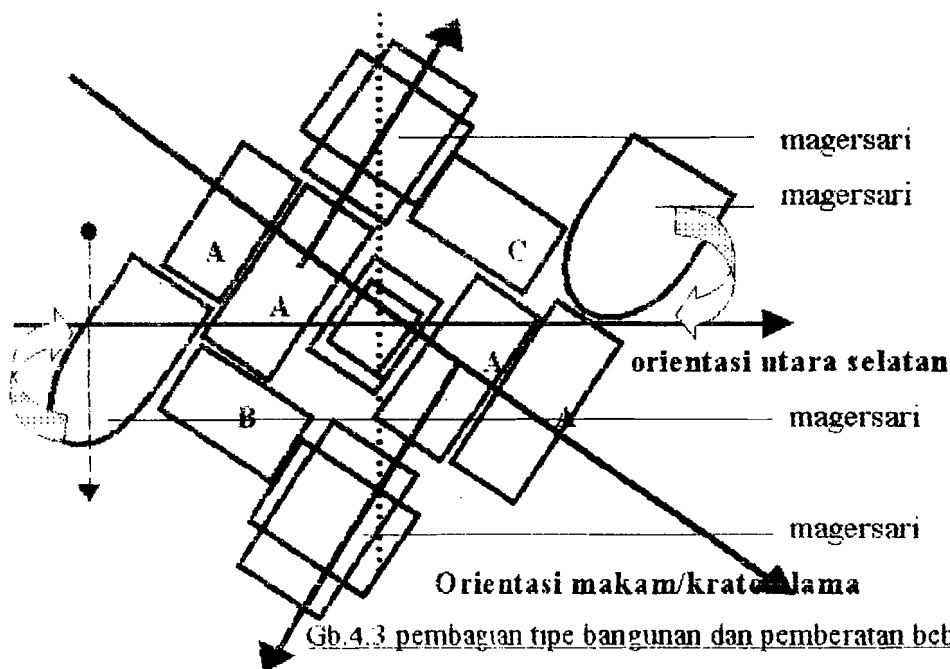
*Pada waktu pasaran Legi, ada kios informal/bango-bango, diramaikan parkir andong, becak. Kegiatan pasar sore/malam hari (lesehan), merupakan pendekatan karakter .

Gb.4.1 Konsep zoning pasar seni kerajinan

Pasar seni dan kerajinan merupakan wadah yang juga menaungi aktifitas rekreasi. Unsur rekreatif sendiri cenderung mengarah kepada dinamika, oleh karena itu unsur rekreatif tidak dapat dilepaskan dari kesan dinamis, terutama pada pola ruangnya. Kompilasi antara pola perkembangan Kota Gede kuno dengan pola ruang bergaya kalang akan lebih menunjukkan keterkaitan bangunan dengan kotanya.

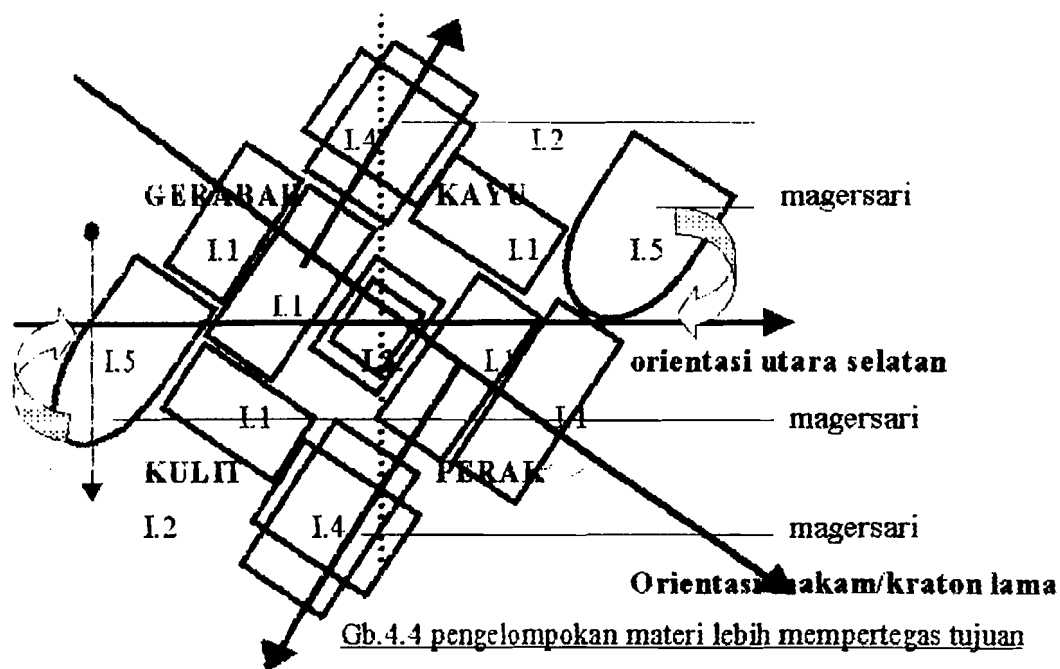


Diantara beberapa tampilan yang beragam, penampilan sesuatu yang mengikat arah orientasi, merupakan hal yang dapat menunjang kekuatan posisi bangunan terhadap kotanya. Adalah lebih baik apabila sebuah busur orientasi memiliki materi yang sama antara pangkal dan ujungnya guna menghindarkan kerancuan. Dominasi bentuk A, yaitu bangunan kalang bergaya proyodranan sebagai salah satu pengarah, adalah terdapatnya keunikan pada kolom bangunan tersebut, dengan kepala kolom bergaya corinthian yang terasa unik didalam sebuah lingkungan kota gede dengan javanesenya, sedangkan pada masa itu orang asing dilarang tinggal disana.



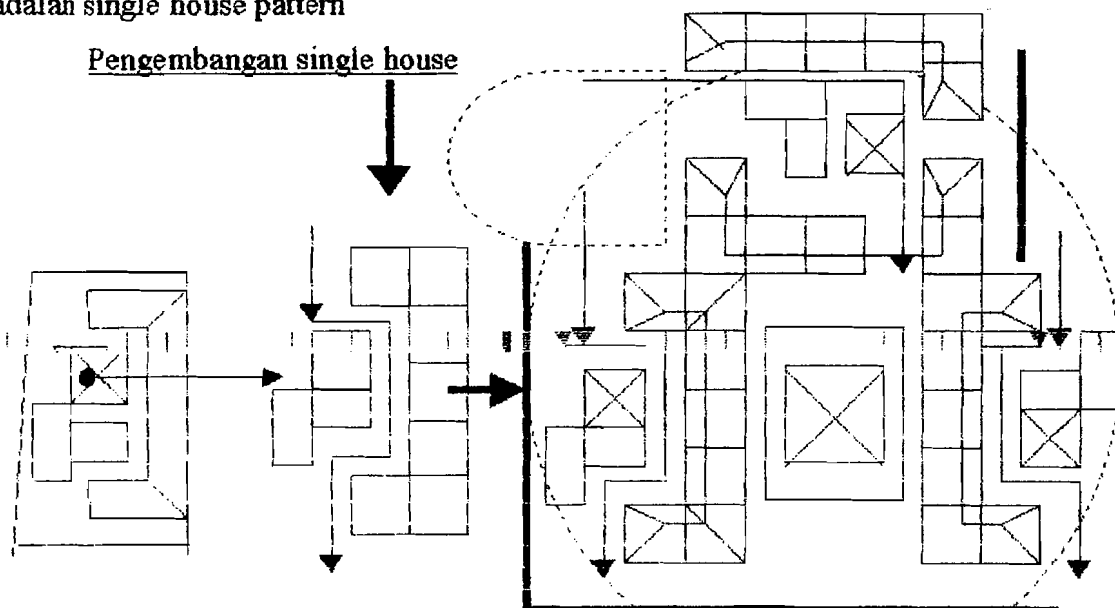
Gb.4.3 pembagian tipe bangunan dan pemberatan beberapa titik

Sebagai sebuah pasar, pasar seni ini tetaplah mengharapkan terjadinya transaksi, hal tersebut terjadi melalui beberapa proses diantaranya tujuan. Pengelompokkan materi jual akan lebih mempertegas tujuan tersebut. Walaupun didalam satu kelompok materi memungkinkan terjadinya persaingan, akan tetapi hal tersebut dapat diperkecil dengan inovasi produk jual. misalnya gerabah dapat dibungkus dengan akar-akaran dan bebek-bebekan kayu terbuat dari akar bambu.



Gb.4.4 pengelompokan materi lebih mempertegas tujuan

Didalam satu blok terdapat beberapa unit dimana komposisi pattern yang didekati adalah single house pattern

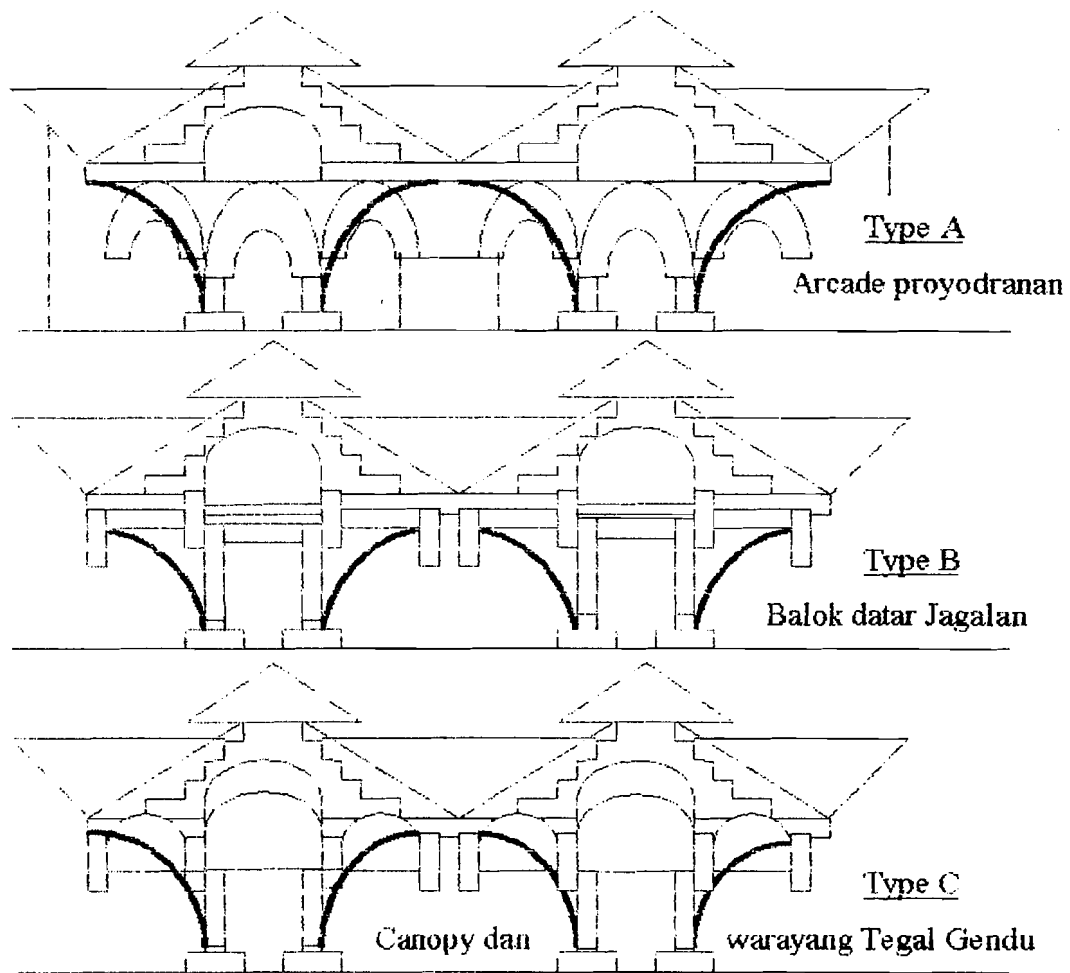


Pola compound berkesan padat yang memanfaatkan konsep magésari, dapat memberikan akses ruang mati pada beberapa sisinya, salah satu antisipasinya ialah dengan membuka sebagian tembok guna optimalisasi fungsi ruang serta pemilihan bentuk massa kios dengan outrance sekunder.

4.2. Pencapaian Ekspresi

4.2.1. Ruang Luar

Pencapaian ekspresi keunikan adalah melalui keberagaman tiga tampilan bangunan, yaitu type A, B dan C yang merupakan preseden raut bangunan Kalang. Keberagaman, akan tetapi tetap satu dalam raut keseluruhan secara umum. Pendekatan secara umum dengan sudut pandang jauh adalah melalui raut /shape. Bagian kepala, badan dan kaki, dimana bagian kepala mendekati konsep "kawulo lan gusti", bagian badan dengan stilisasi padma pada tiang (badan) dan stilisasi umpak bangunan yang bervariasi. Pendekatan secara khusus yaitu keberagaman yang dipengaruhi tampilan penonjolan struktur sehingga membentuk shape yang berbeda-beda.

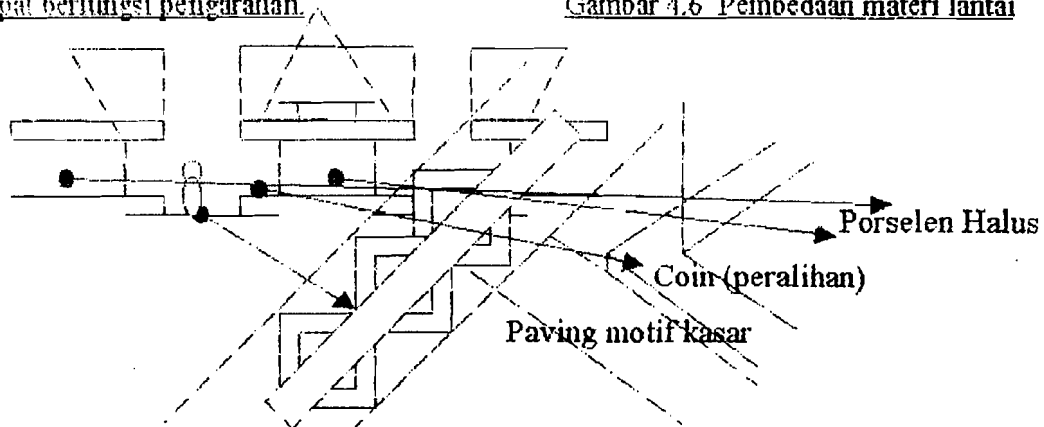


Gambar 4.5 Keberagaman raut bangunan

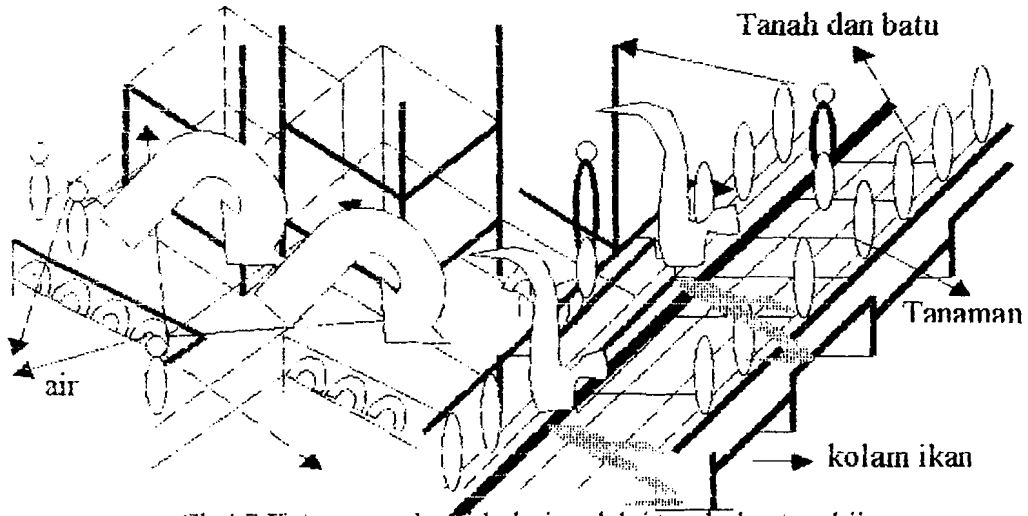
Pola A, B, dan C menimbulkan kesan ramai, serta karakter dan kontinuitas kuat masing-masing unit dapat diperkuat melalui ornamentasi permukaan lantai, kesamaan ketinggian bangunan, dan jaraknya.

dapat berfungsi pengarah.

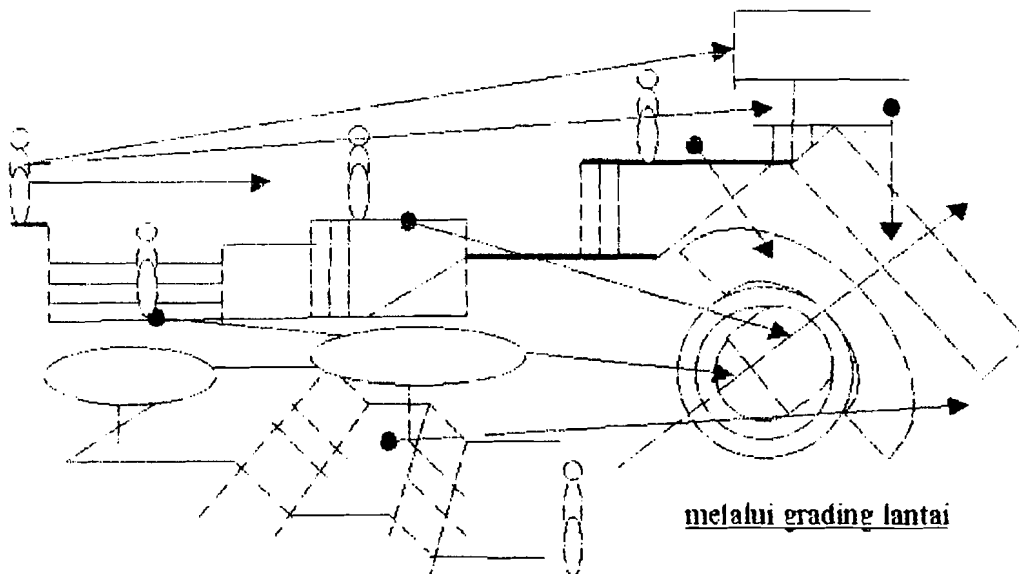
Gambar 4.6 Perbedaan materi lantai



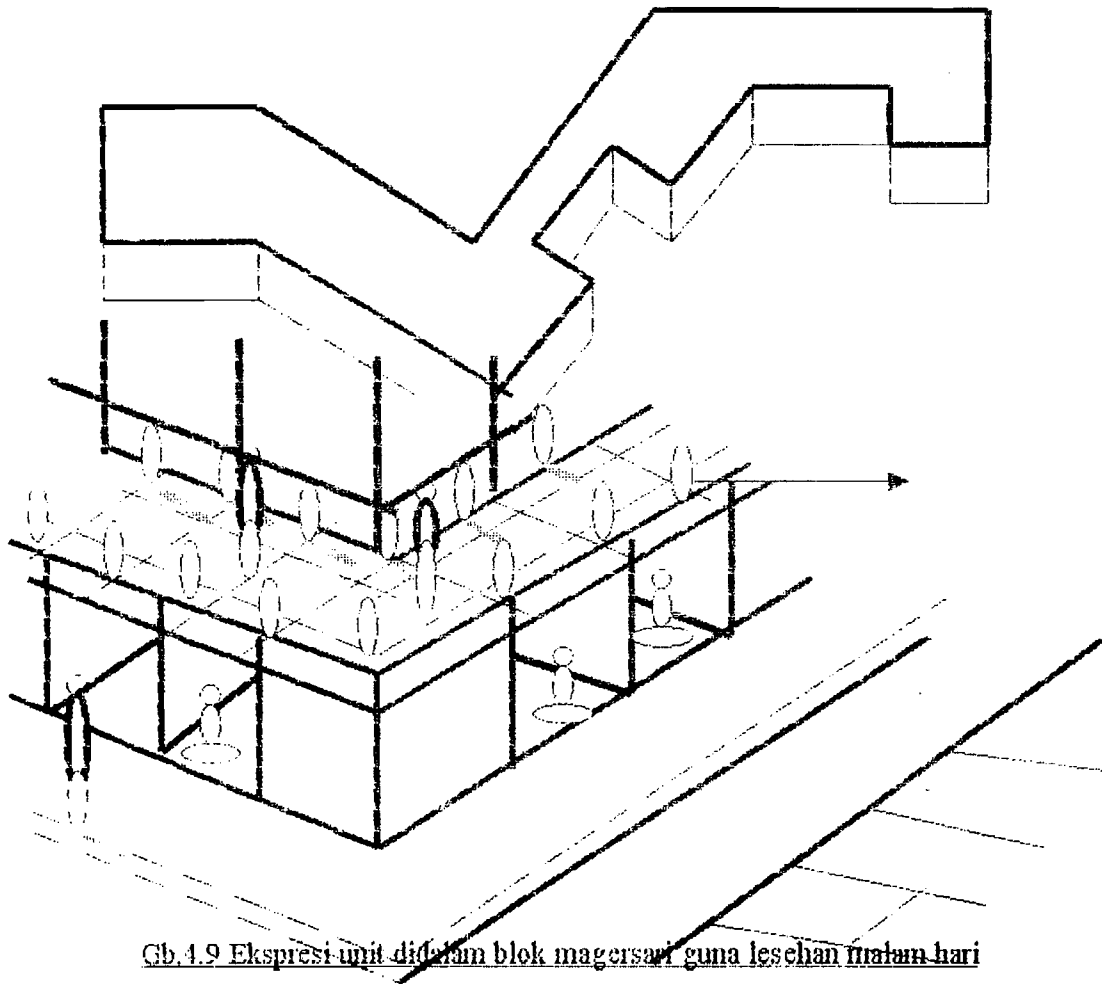
Sirkulasi didalam kompleks pasar seni dan kerajinan ini pada umumnya mengikuti permainan massa dan open space yang tercipta. Lebar jalur sirkulasi yang bersifat inner blok, terbagi menjadi yaitu path way (4,375m) dengan sudut pandang sedang, pedestrian (1,75x2m) dan kadangkala dikombinasikan dengan tendon pemecah arus pada grid pertemuan.



Gb.4.7 Ketegasan alur sirkulasi melalui tapak dan tata hijau



Gb.4.8 Sirkulasi dinamis melalui pengangkatan dan penurunan lantai



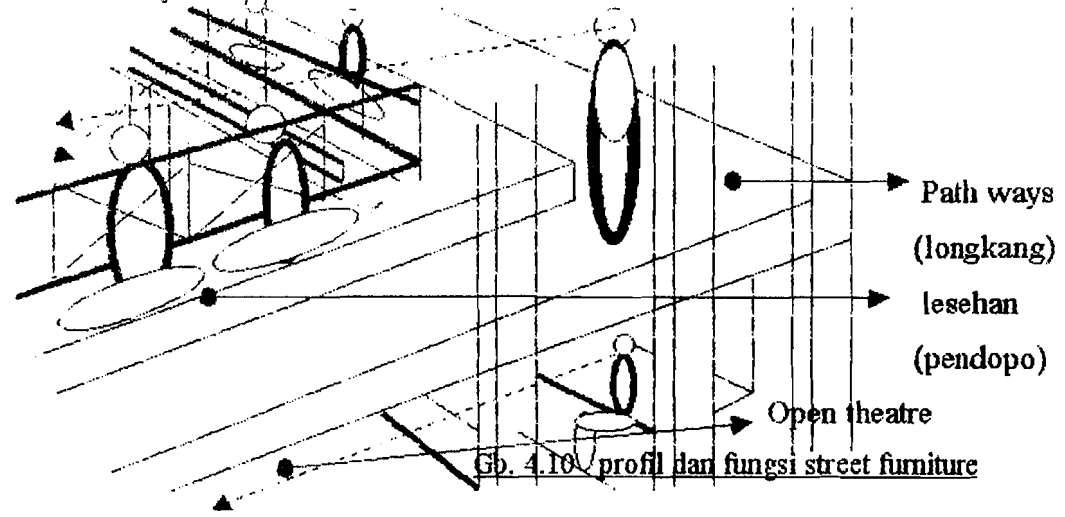
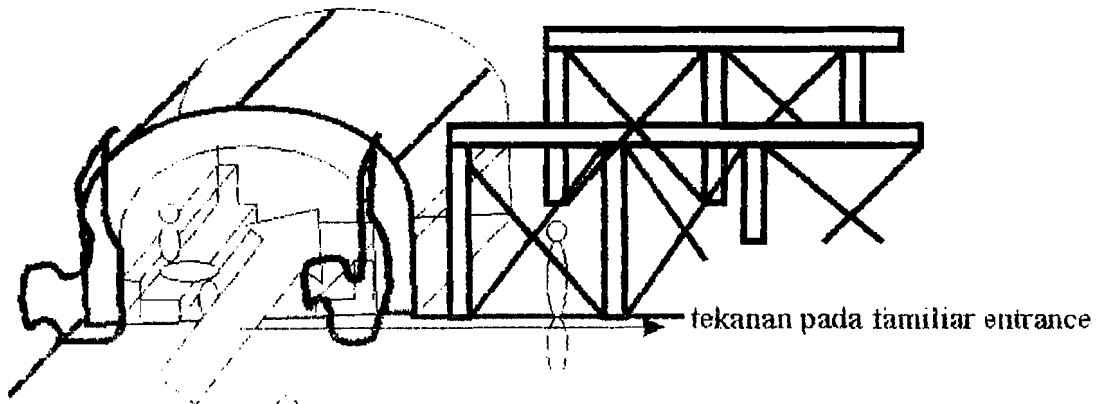
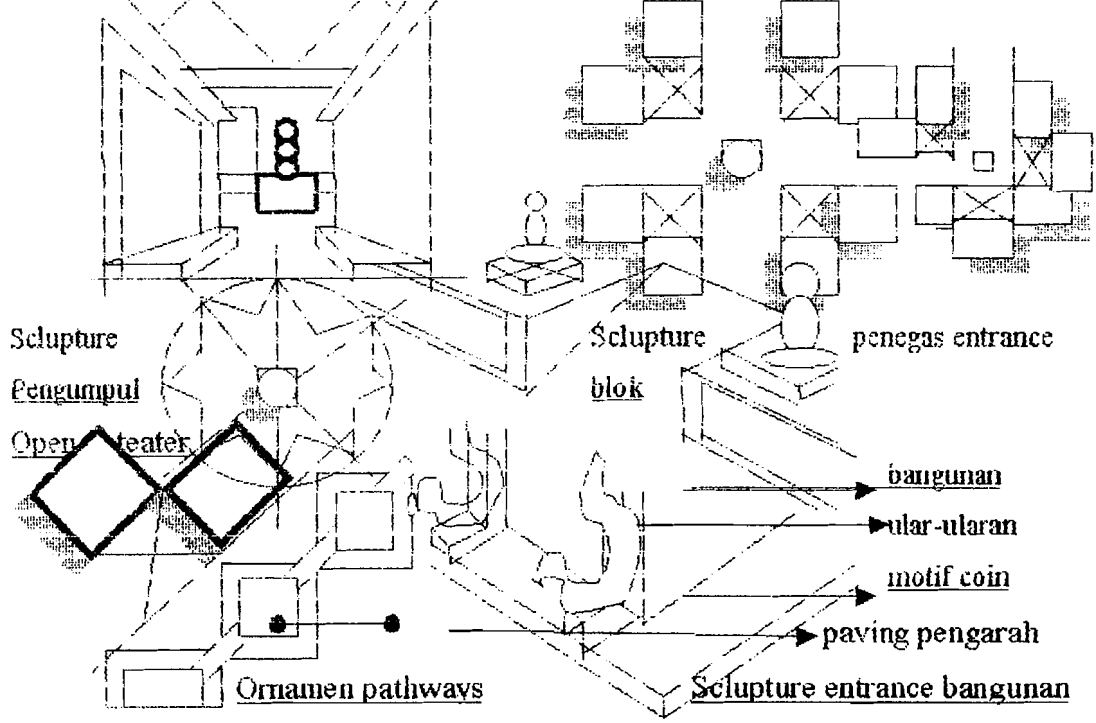
Gb.4.9 Ekspresi unit didalam blok magersari guna lesehan malam hari

Vegetasi dan perkerasan didalam kompleks pasar seni dan kerajinan, merupakan pengejawantahan dari konsep tradisional, penutup permukaan lantai bersifat keras serta tanaman yang digunakan bersifat multi fungsi, diantaranya jeruk kingkit dan beringin.

Street furniture terdiri dari kursi taman, rambu-rambu posisi unit, lampu raman, serta typycal sculpture tetap dipengaruhi perletakkannya, diantaranya sculpture ular naga (besar) diletakkan pada gerbang masuk blok dan pada teras unit (lebih kecil). Sculpture prasasti dan tugu dapat dijadikan orientasi pengarah pada titik pertemuan.

Sculpture sebagai titik orientasi

Sculpture sebagai pemecah sirkulasi



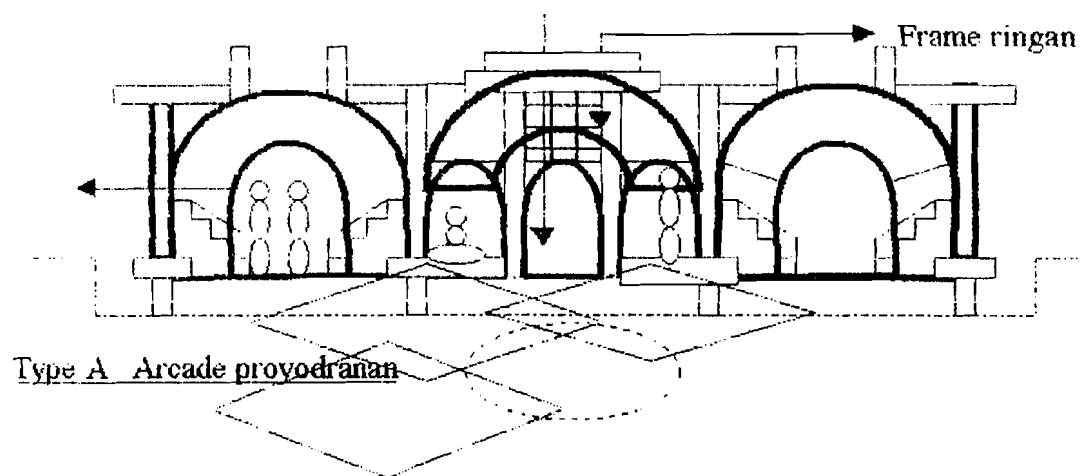
Gb. 4.10 profil dan fungsi street furniture

4.2.2. Ruang Dalam

Langit-langit pada bangunan pasar seni dan kerajinan ini merupakan susunan papan dengan alur memanjang teratur, sedangkan pada bagian tengah tetap mempertahankan sosok tradisional berbahan kayu berornamen yang merupakan kombinasi antara empat saka dan brunjung. Penutup atap pada bagian atas brunjung berbentuk transparan, agar masuknya pencahayaan serta ekspose ornamen dapat tercapai.

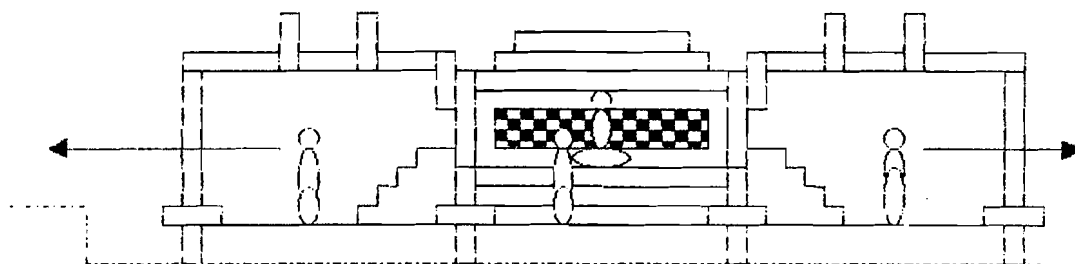
Lantai bagian dalam merupakan lantai yang difinishing oleh pola mozaik bergrid teratur (bertekstur halus), sedangkan lantai peralihan dari lantai dalam yang berorientasi keluar (bertekstur sedang) penutupnya merupakan coin logam yang disusun secara teratur dan lebih keluar lagi maka tekstur yang ditampilkan lebih kasar.

Ornamentasi yang ditampilkan meliputi ornamentasi langit-langit serta brunjung, dinding berikut penonjolan dan glass in loodnya, serta ornamentasi lantai melalui pola mozaik.

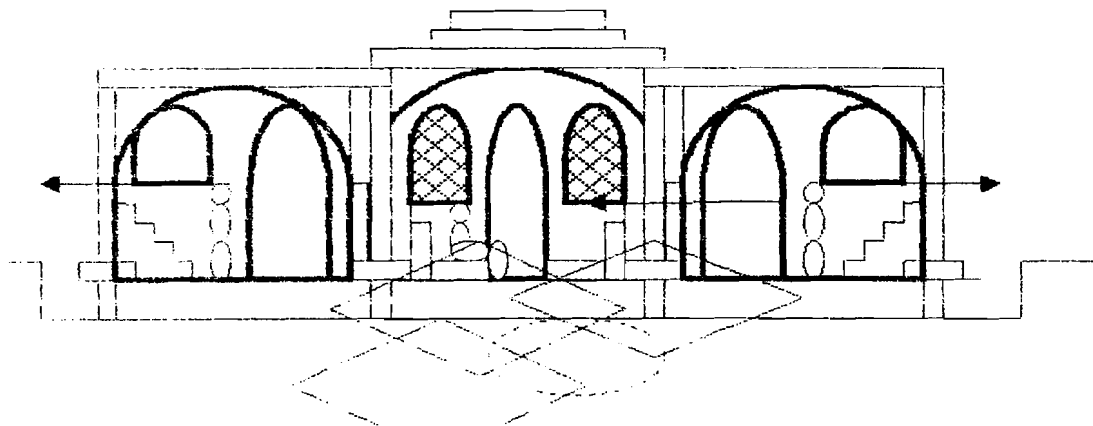


Type A Arcade proyodranan

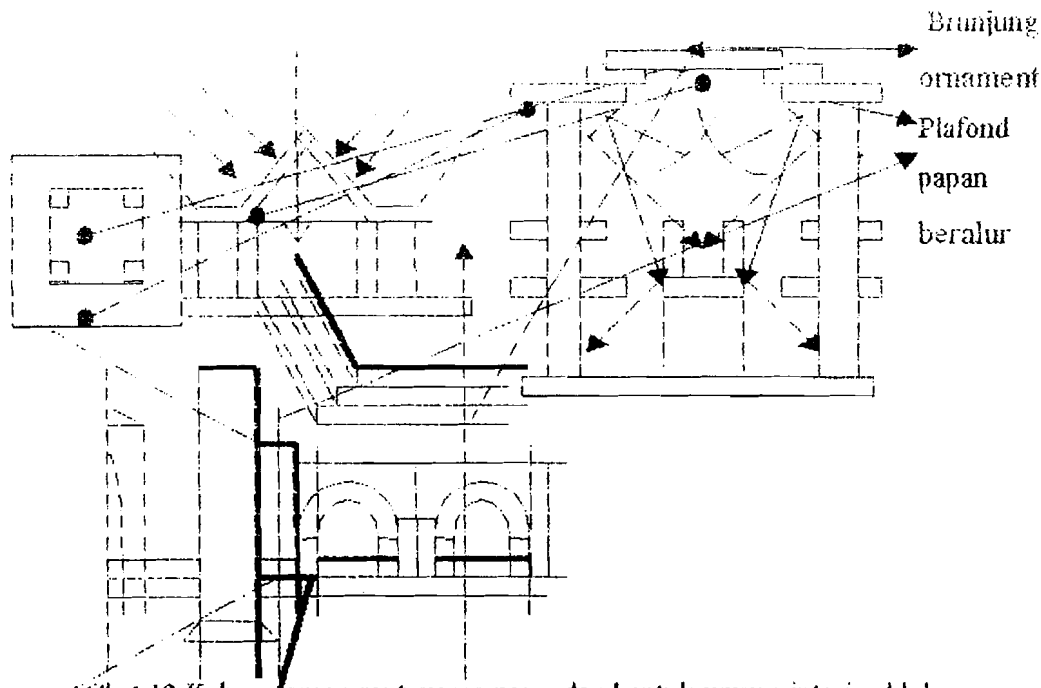
Type B Balok datar Jagalan



Type C Canopy dan warayang Tegai Gendu



Gb.4.11 Pendekatan bentuk interior blok pemasaran



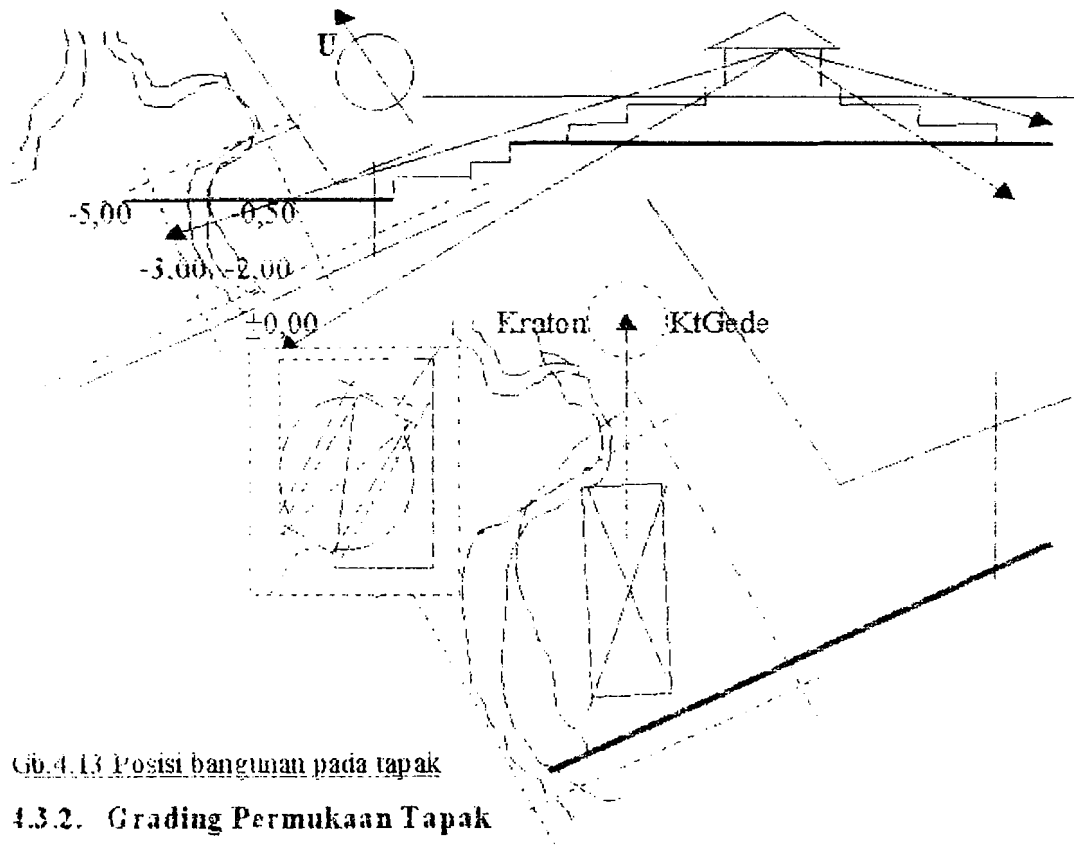
Gb.4.12 Keberagaman raut massa pasar dan bentuk umum interior blok

4.3. Kontekstual Bangunan Terhadap Tapak

4.3.1. Posisi dan Orientasi

Pada awal perkembangan kraton KotaGede, posisi bangunan pertahanan adalah mengitari kraton. Sebagai titik orientasi, kraton diidentikkan sebagai mediator yang dapat menjadi perantara antara mikrokosmos (jagad cilik) terhadap makrokosmos (jagad gede). Posisi bangunan pasar seni dan kerajinan ini diputar

30° terhadap sumbu sakralistik hal ini guna mendekatkan pada titik orientasi yaitu kraton KotaGede.

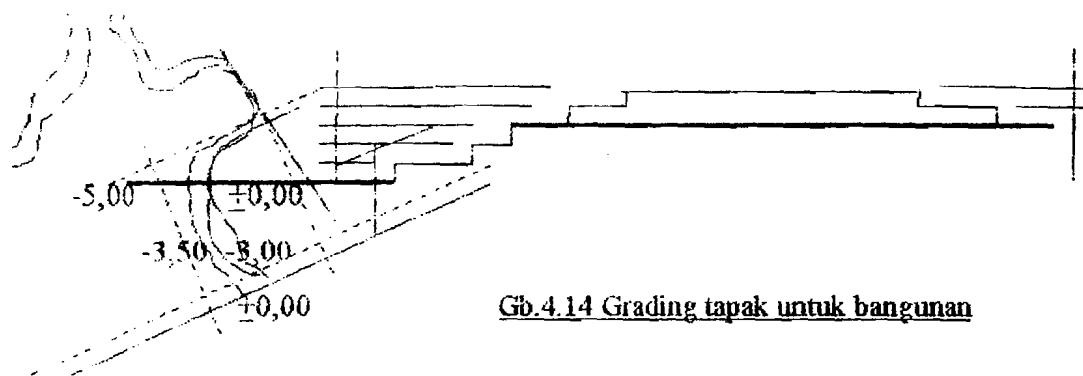


Gb.4.13 Posisi bangunan pada tapak

4.3.2. Grading Permukaan Tapak

Pada dasarnya tapak bangunan pasar seni dan kerajinan ini tetaplah memanfaatkan bentuk contour yang ada, diantaranya tetap mempertahankan sebagian ketinggian kontur asli. Pembagian level grading hanya dimanfaatkan untuk sirkulasi dimana : level I mengacu pada ketinggian jalan raya yaitu $\pm 0,00$, level II mengacu pada ketinggian $-3,00$, sedangkan level III mengacu pada ketinggian $-3,50$. Open teater atau teater terbuka berada pada peil $-4,50$.

Pembedaan grading sirkulasi dan tapak sekitar blok pasar seni menurut levelnya, dimaksudkan agar posisi bangunan dengan sudut pandang jauh yang monoton tetap ada permainan didalamnya. Membangun bangunan kearah bawah serta adanya blok tembok yang menutupi diharapkan kesan satu lantai tetap ada. Hal ini dimaksudkan agar keterkaitan ketinggian bangunan dengan lingkungan sekitar tetap terjaga.



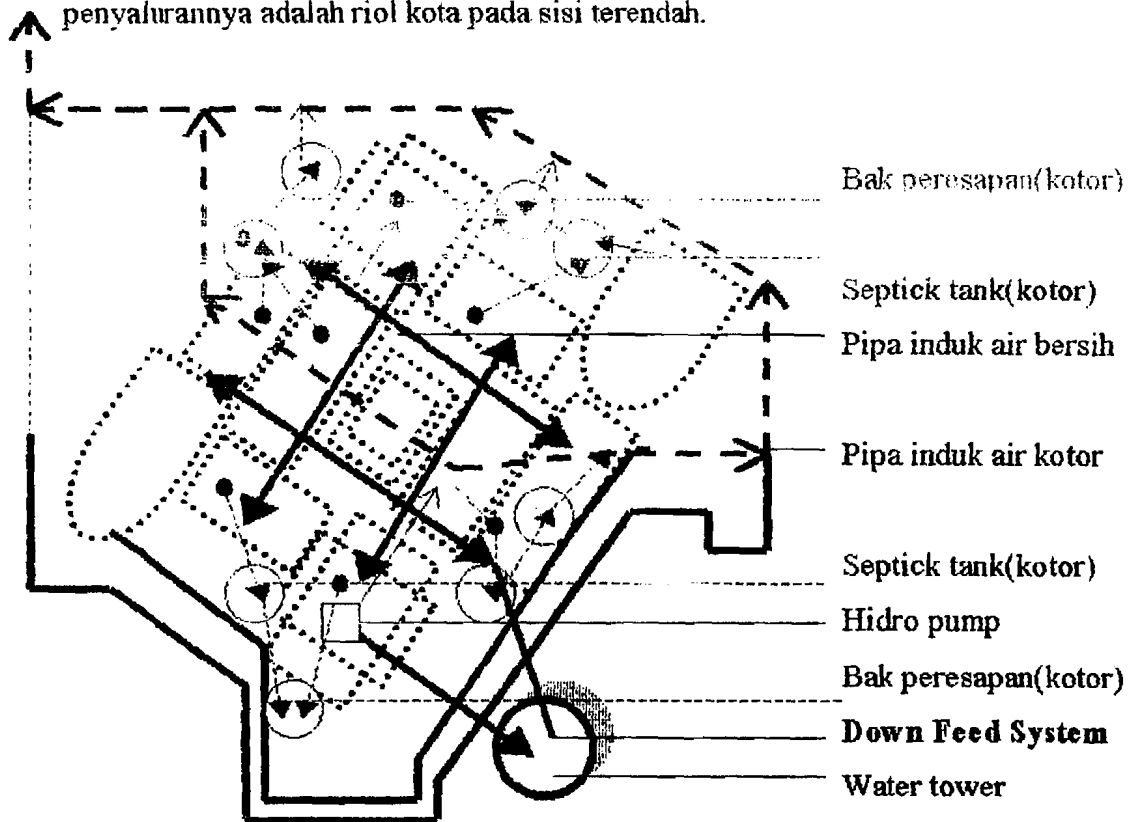
Gb.4.14 Grading tapak untuk bangunan

4.4. Sistem Bangunan

4.4.1. Sistem Utilitas

Sistem utilitas bangunan pasar seni dan kerajinan ini terdiri dari saluran air bersih, saluran air kotor, pencegah kebakaran, serta jalur komunikasi.

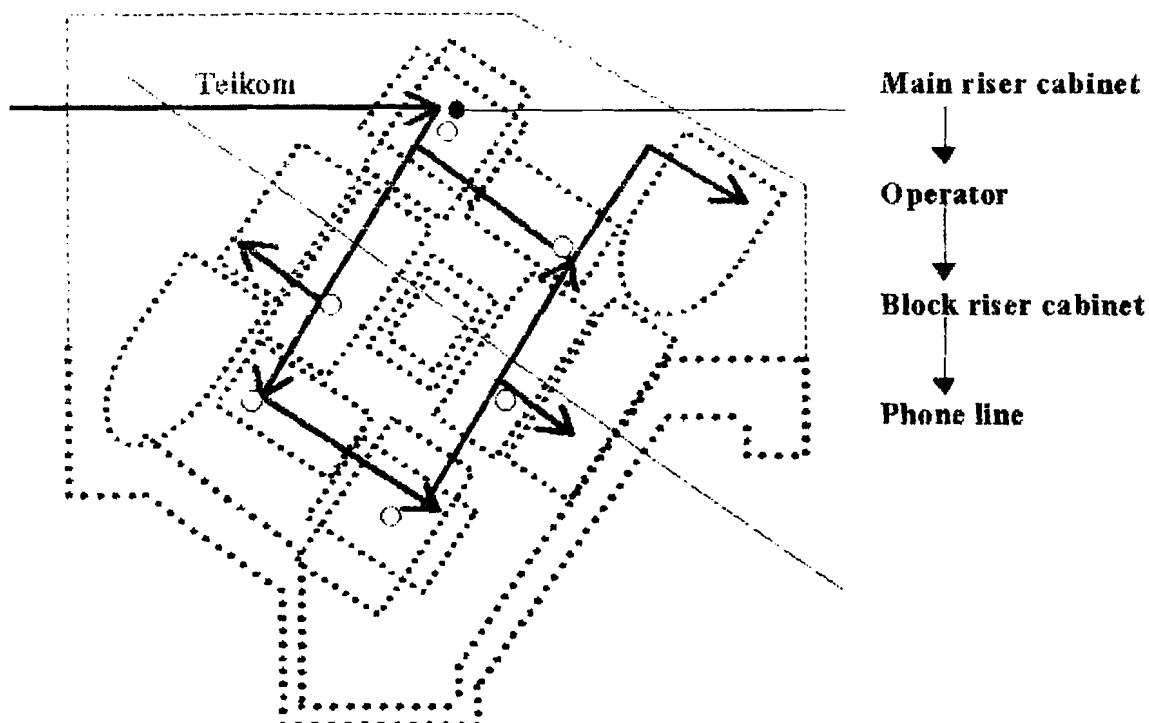
Saluran air bersih bersumber dari PDAM serta bore hole, dimana sistem penyaluran yang digunakan adalah downfeed system. Saluran air kotor meliputi, air kotor yang berasal dari kios serta yang berasal dari km/wc. Titik akhir penyalurannya adalah riol kota pada sisi terendah.



Gb.4.15 perletakan dan penyaluran air bersih/kotor

Pencegahan kebakaran terbagi menjadi pencegahan yang bersifat internal serta pencegahan eksternal, pencegahan internal terdiri dari smoke detector serta sprinklers. Pencegahan eksternal meliputi kran kebakaran/house stack dan kran pipa jalan.

Jalur komunikasi telephone bersumber dari telkom yang ditampung pada kabinet riser utama pasar seni ,penyalurannya melalui operator, kemudian disalurkan ke kabinet riser blok dan akhirnya pada akses komunikasi massa bangunan, dimana didalam satu massa terdapat satu line telephone yang digunakan bersama. Jalur komunikasi lokal, merupakan jalur komunikasi satu arah dengan menggunakan radio gelombang pendek dan sound system yang pengaturan teknisnya diatur oleh operator.



Gb.4.16 perletakan dan sistem penyaluran arus komunikasi

4.4.2. Sistem Struktur dan Bahan Bangunan

Bangunan pada pasar seni dan kerajinan ini terdiri dari satu dan dua lantai. Bangunan dua lantai tentunya memiliki beban yang lebih berat. Kawasan KotaGede adalah kawasan dengan tanah keras dan sedikit berpasir, pemakaian pondasi yang tepat adalah kombinasi antara pondasi menerus dan pondasi setempat pada titik tertentu. Bangunan satu lantai yang menopang beban lebih

ringan, cukup hanya dengan pondasi menerus. Penutup permukaan lantai luar adalah batu kali bercelah sebagai tali air dan penutup permukaan lantai dalam adalah keramik berglazur. Sedangkan teras yang merupakan antara keduanya berpenutup kepingan logam kuningan bersusun.

Ketebalan dinding yang dipakai adalah setengah batu dengan beberapa penonjolan diantaranya pada bukaan. Pencapaian dinding yang berkesan berat pada konsep magersari, dapat dicapai dengan bukaan kecil, pembesaran balok dinding bagian bawah serta atas, diantaranya open theatre, close theatre dan blok pelayanan, hal tersebut akan lebih menunjukkan kekokohan sebuah pagar atau tembok halaman yang melingkupi bangunan. Ornamantasi bukaan dinding pada blok A yaitu lengkung arcade, glass lood yang berada dibawah plafon serta tiang penopang yang berbentuk bundar. Ornamantasi pada bukaan B yaitu balok datar, glass lood dibawah plafond, serta tiang penopang bundar berumpak segi enam. Ornamantasi bukaan C yaitu lengkung warayang, glass lood dibawah plafon serta tiang bundar warna kayu.

Bentuk balok bagian atas dapat memperkuat perasaan seseorang yang berada di bawahnya. Balok berkaitan erat dengan dinding, sedangkan dinding sendiri pada bangunan jawa adalah struktur yang fleksibel, dalam artian pencapaian visual tetap terakomodasi.

1.4.3. Besaran Ruang

Kelompok Ruang Aktifitas Utama :

No.	Ruang	Kapasitas	Perincian (m ²)	Luasan (m ²)
1	Petak objek 3D	32+29 petak	61x35	2135
2	Petak Objek 2D	26+23 petak	49x27	1323
			Total	3458

Kelompok Ruang Aktifitas Pelengkap :

No.	Ruang	Kapasitas	Perincian(m2)	Luasan (m2)
	R. serbaguna	100 org	100x1,8	180
	Lobby	50 lukisan	50x9,32	466
	Gudang	10% luas	0,1x466	46,6
	Lavatory	5% luas		
		Urinoir	5x0,9	4,5
		Closet	5x3	15
		Türfei	5x1,6	8
	Utilitas	5% luas	0,05x466	23,3
	Sirkulasi	20%luas	0,2x466	93,2
			Jumlah	860
2.	Open theatre			
	Audience	75%(ass.200 org/6 jam	0,75x1337x0,7 =701,9	700
	Stage	Standar G.O	100	100
			Jumlah	802
			Total	1662

Kelompok Ruang Aktifitas Penunjang :

No.	Ruang	Kapasitas	Perincian(m2)	Luasan (m2)
1	Pengelola			
	r.pimpinan	1 org	1x9	9
	r.humas	3 org	3x9	27
	r.personal	3 org	3x9	27
	r.administrasi	4 org	4x9	36
	r.br. perdagangan	2 org	2x9	18
	r.programing	3 org	3x9	27
	r.br.keuangan	2 org	2x9	18
	r.keamanan	4 org	4x9	36

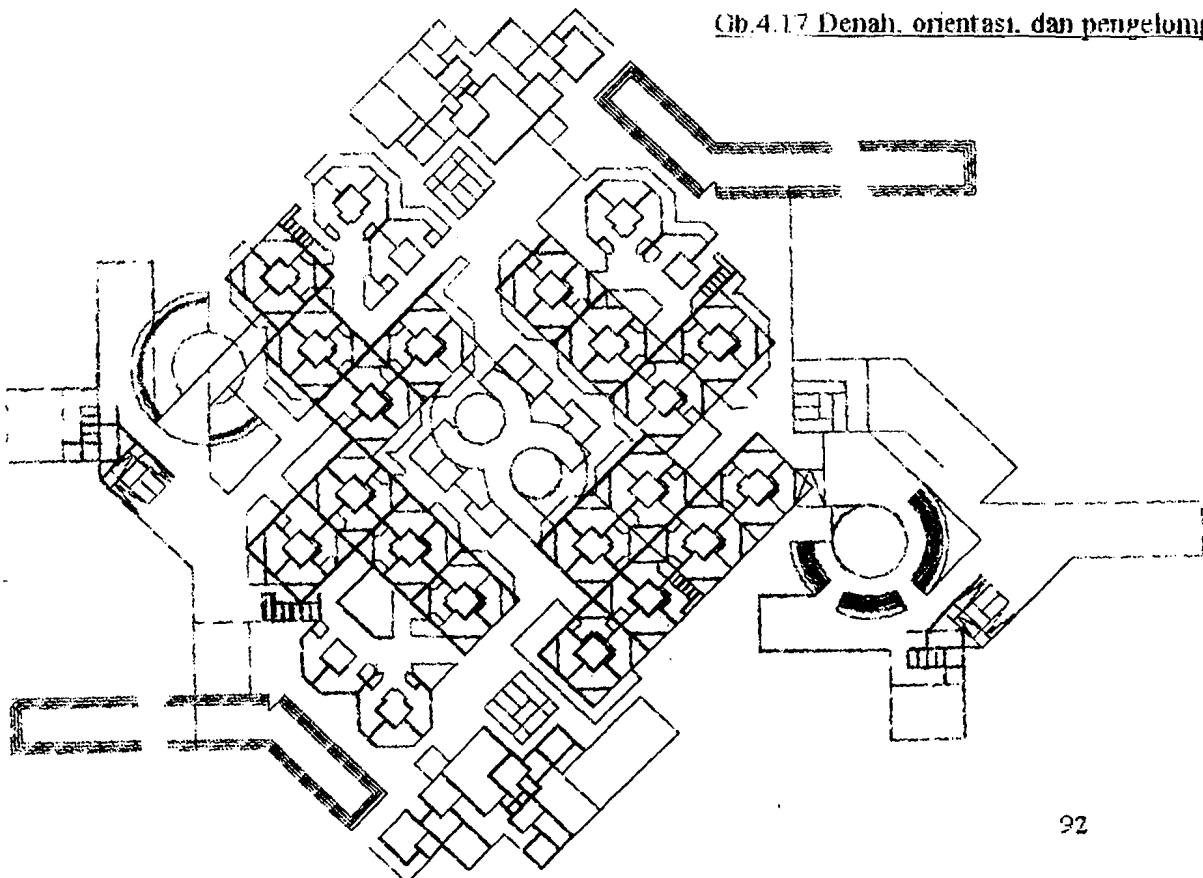
	r.rapat	27 org	27x1,8	48,6
	r.istirahat kary.	27 org	27x1,8	48,6
	Lavatory			
	Urinoir	2	2x0,9	1,8
	Toilet	1	1x0,9	0,9
	Closet	2	2x0,9	1,8
			Jumlah	351
	Hall	10% luas	0,1x351	35,1
	Mee	5% luas	0,05x351	17,6
	Sirkulasi	20% luas	0,2x351	70,2
	Gudang	5% luas	0,05x351	17,6
			Jumlah	351+...=492
2.	Pelayanan umum			
	Cafeteria	30%pengunj./ 6jam	0,3x1337x1,33	534
	Dapur/ruang cuci	20% luas	0,2x534	107
	r.persiapan	30%luas	0,3x534	160
	Lavatory khusus	2 buah	2x11	22
	Telephon umum	15 buah	15x1,5	22,5
	Warnet	8 box	8x1,5	12
	Musholla	75 org	75x1,33	99,75
	Tempat wudhu	6 buah	Asumsi 1x6	6
	Lavatory umum			
	Urinoir	6 buah	6x0,9	5,4
	Closet	6 buah	6x3	18
	Toilet	6buah	6x1,6	9,6
	Pos jaga	2 buah	2x5	10
	Mee	5% luas	0,05x399	19,95
	Plaza	600 org/6jam	600x1,8	1080
	Parkir pengelola			

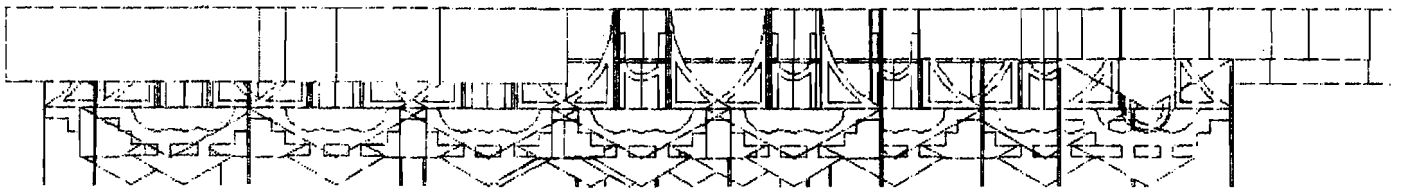
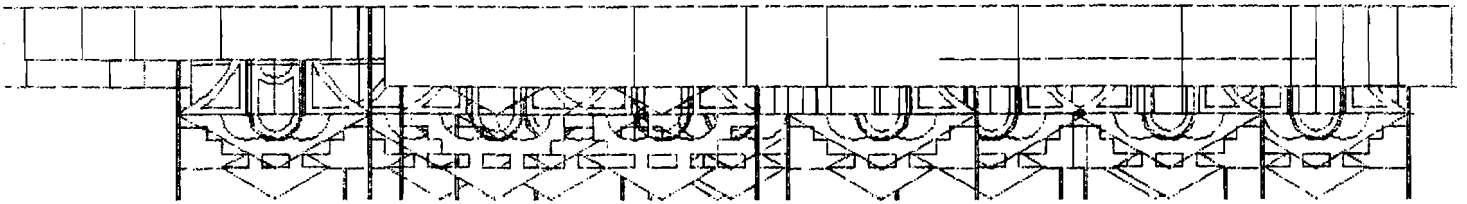
	Mobil	25% jml pengunj./6 jam	7x15	105
	Motor	75%jml pengunj./6 jam	20x1,5	30
	Pengunjung			
	Mobil kecil	30%jml pengunj./6jam	0,3x1337x15	6017
	Motor	35%jml pengunj./6jam	0,35x1337x1,5	702
	Bis wisata	Assumsi 10 buah	10x42	420
			Jumlah	9645
			Total	16.117

Jadi total luasan pasar seni dan kerajinan dengan seluruh ruang pendukungnya adalah : $(3458+860+1662+492+9645)+40\% \text{luas(open space)} = 22564\text{m}^2$

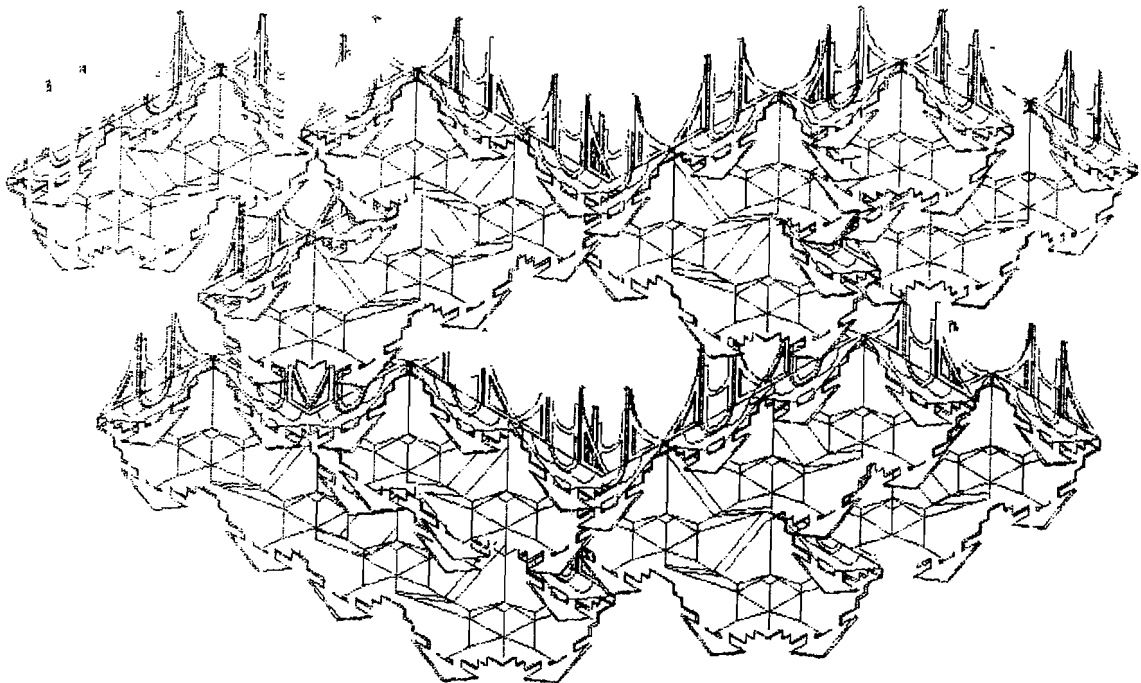
4.5. Tampilan Pasar Seni dan Kerajinan Di kawasan KotaGede

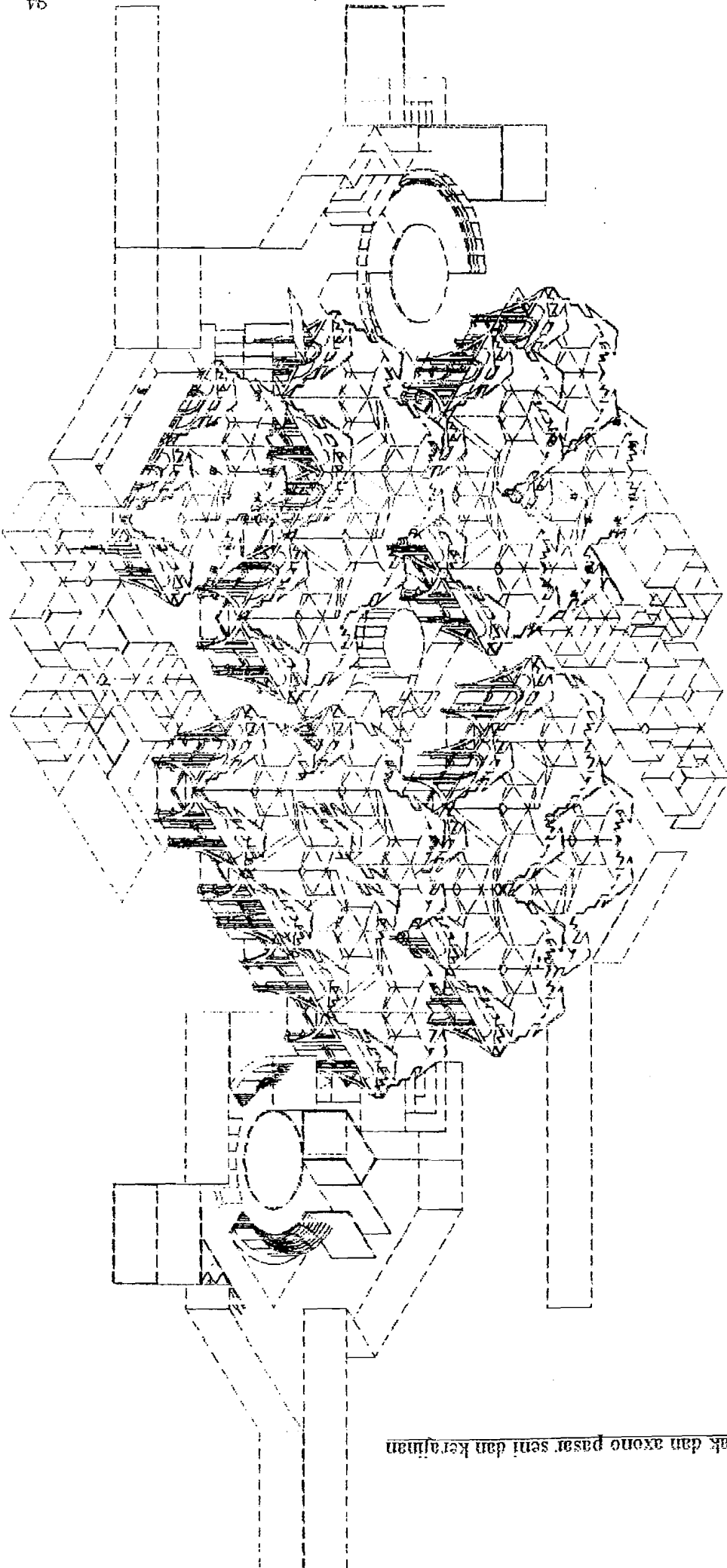
Gb.4.17 Denah, orientasi, dan pengelompokan





Gbr 4.18 Axono rangka mang dan atap





GD-419 Tampak dan axono pasar semi dan kerajinan

