

BAB IV

ANALISA PASAR SENI DAN KERAJINAN RAKYAT

IV.1. Penentuan Lokasi dan Site.

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

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

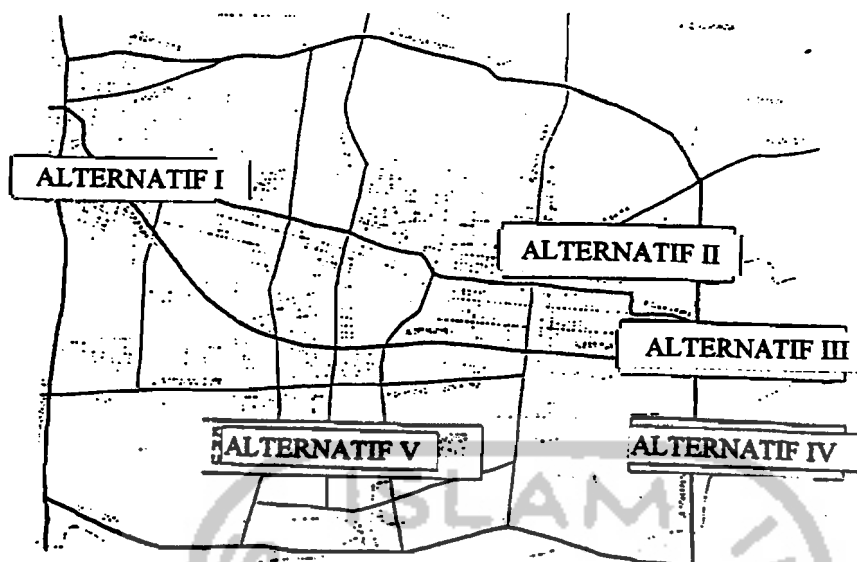
Untuk nilai tertinggi merupakan lokasi dan site terpilih.

A. Penentuan Lokasi.

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

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

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



Gambar IV.1. Alternatif Pemilihan Lokasi.

Penilaian penentuan lokasi

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

Sumber : Analisa Pemikiran

Keterangan :

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

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

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

B. Penentuan Site.

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

- Alternatif I. Kawasan Kampung Telagamas.

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

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

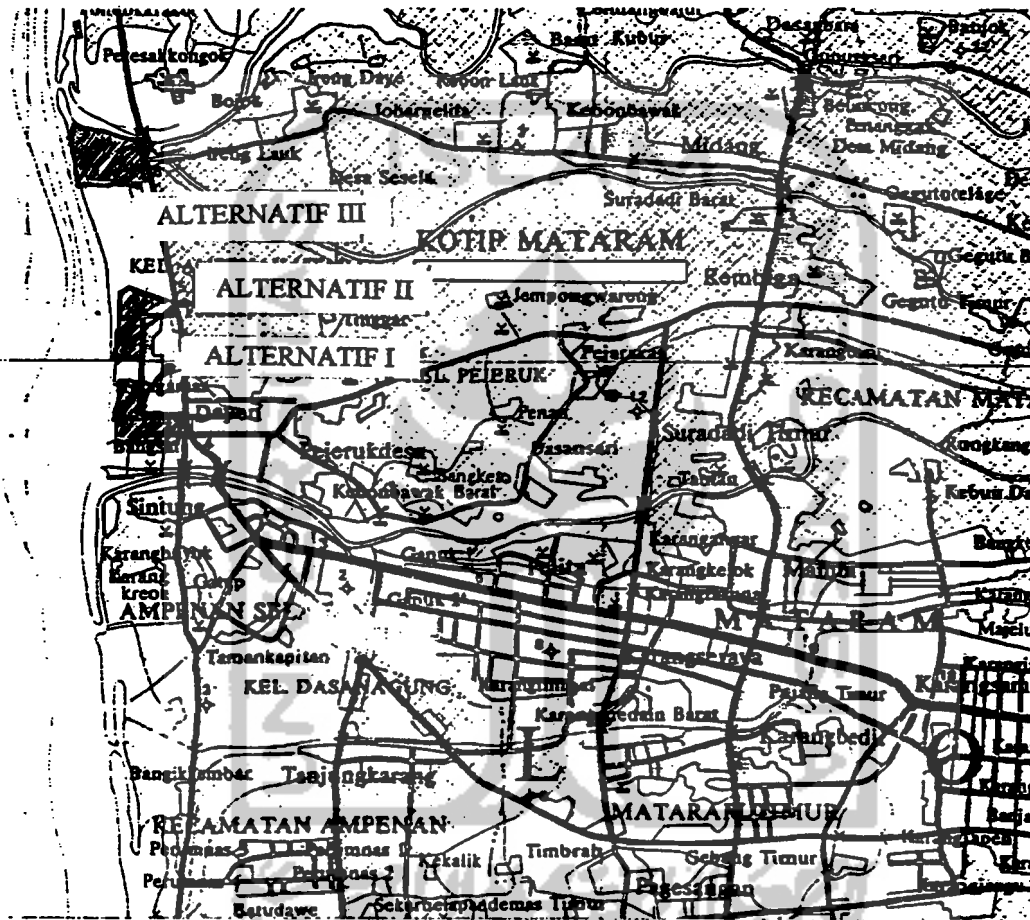
Kawasan ini sebagian besar penduduknya nelayan, kondisi lingkungan yang ada antara lain :

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

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

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

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



Gambar IV.3. Alternatif Pemilihan Site.

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

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

¹ Edward T White, Site Planning Architectural Media.

Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat di Kotamadya Mataram

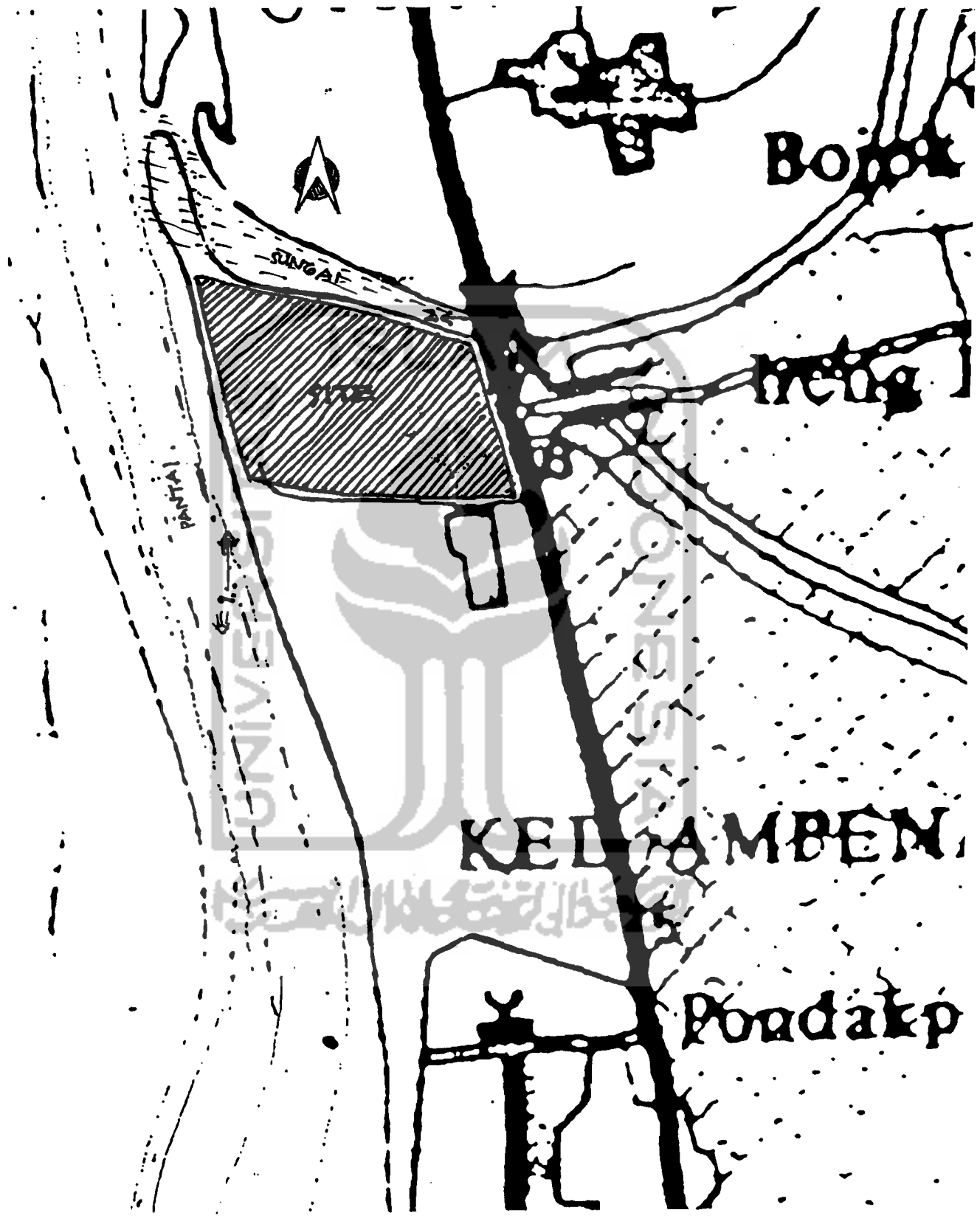
2. **View.** Pandangan dari dan ke site tidak terhalang oleh bangunan lain serta elemen-elemen pelengkap jalan dan mempunyai orientasi view yang menarik.
3. **Kebisingan.** Tingkat kebisingan dari luar site tidak terlalu tinggi selain adanya pohon sebagai penyaring terhadap kebisingan juga disebabkan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

Penilaian penentuan site

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

Sumber : Analisa Pemikiran.

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



Gambar IV.4. Letak Site

C. Kondisi site.

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



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



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

D. Potensi site.

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

• Ombak Laut.

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

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

• Sunset (Matahari tenggelam).

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

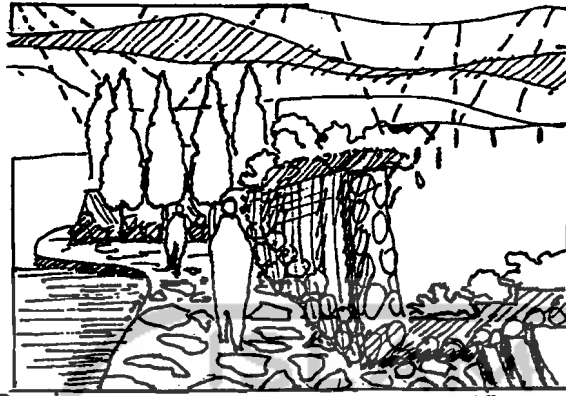
Peristiwa ini akan menjadi suatu daya tarik, sehingga menjadi pertimbangan dalam menentukan letak ruang yang akan disediakan dalam menikmati view tersebut, seperti letak kafeteria dan gazebo (gardu pandang).

c. Batu karang.

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

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

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



Gambar IV.5. Pemanfaatan elemen batu karang.

Sumber : Analisis pemikiran

d. Pasir.

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

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

e. Vegetasi.

Vegetasi yang tumbuh disekitar kawasan pantai Ampenan, meliputi :

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

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



Gambar IV.6. Pemanfaatan vegetasi.

Sumber : Analisa pemikiran.

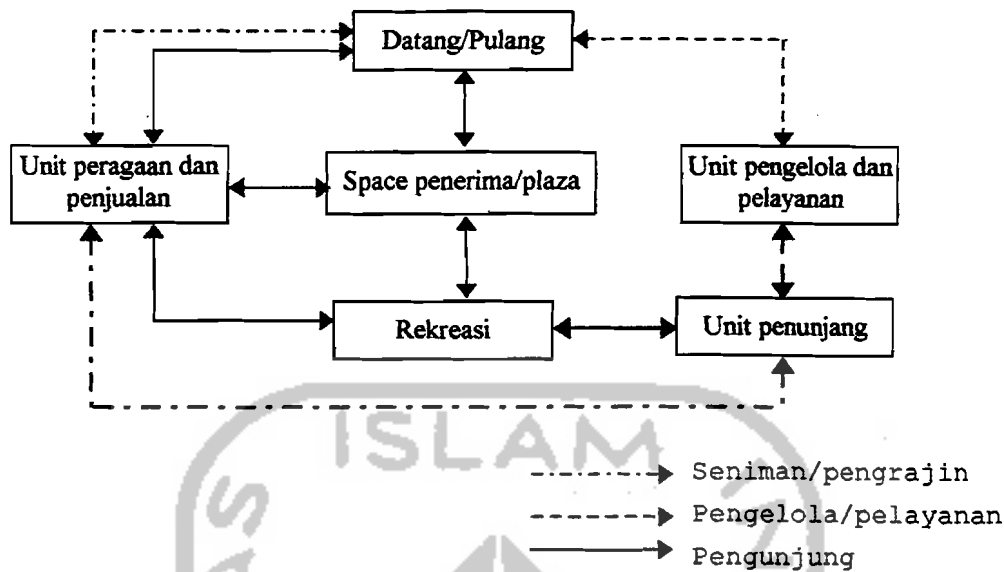
Selain elemen alam, potensi lain yang dapat dinikmati adalah kegiatan para nelayan dan perahunya yang beranekaragam baik yang berada di laut maupun dipantai (darat), dapat juga menjadi pemandangan (view) yang menarik.

E. Sistem Sirkulasi.

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

1. Sirkulasi Manusia.

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



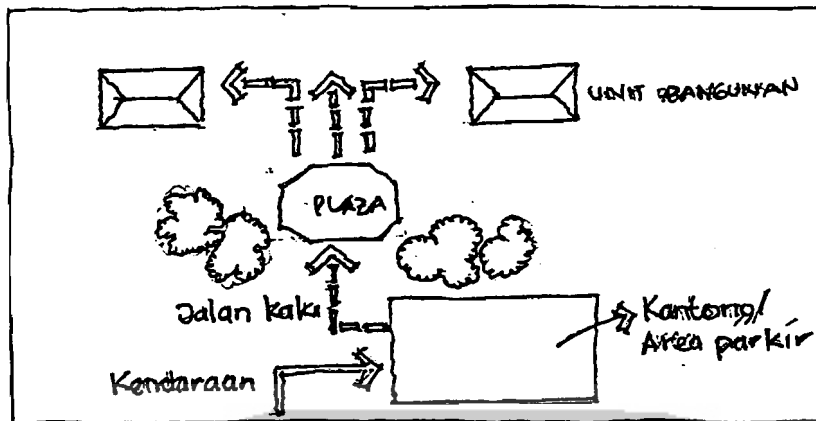
2. Sirkulasi Kendaraan

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

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



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



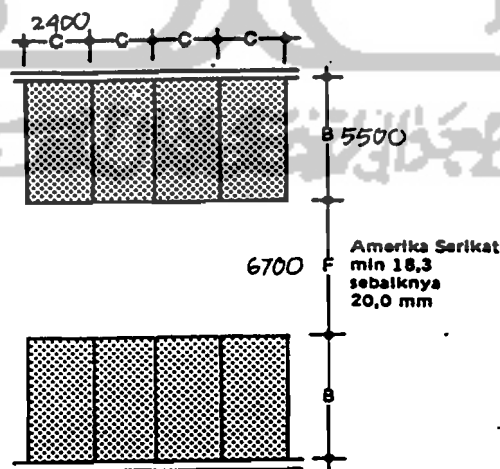
Gambar IV.7. Pola sirkulasi pada site.

Sumber : Analisa pemikiran.

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

- Parkir dengan sudut 90°.

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

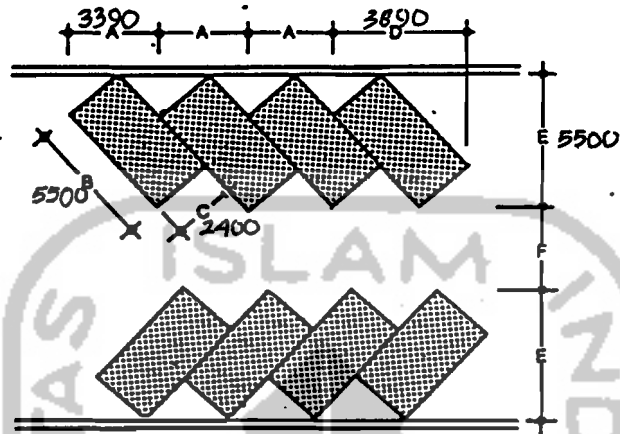


Gambar : Parkir sudut 90°.

Sumber : Data Arsitek.

- Parkir dengan sudut 45° .

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

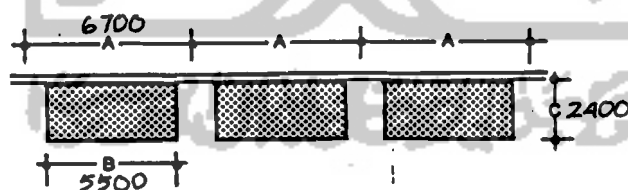


Gambar IV.9. Parkir 45° .

Sumber : Data Arsitek.

- Parkir Sejajar.

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



Gambar IV.9. Parkir sejajar.

Sumber : Data Arsitek.

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

IV.2. Penentuan Kebutuhan Ruang.

IV.2.1. Macam Ruang

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

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

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

1. Kegiatan informasi dan promosi.

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

2. Kegiatan Penjualan

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

3. Kegiatan Pengelola.

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

4. Kegiatan Pelayanan.

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

5. Kegiatan pengunjung.

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

Selanjutnya macam ruang berdasarkan macam kegiatannya.

1. Kegiatan informasi dan promosi.

Ruang-ruang yang dibutuhkan terdiri dari :

- Ruang Informasi.
- Ruang Pameran.

2. Kegiatan Penjualan.

Kegiatan penjualan membutuhkan ruang-ruang adalah:

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

3. Kegiatan pengelola.

Terdiri dari ruang-ruang :

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

4. Kegiatan pelayanan.

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

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

5. Kegiatan Pengunjung.

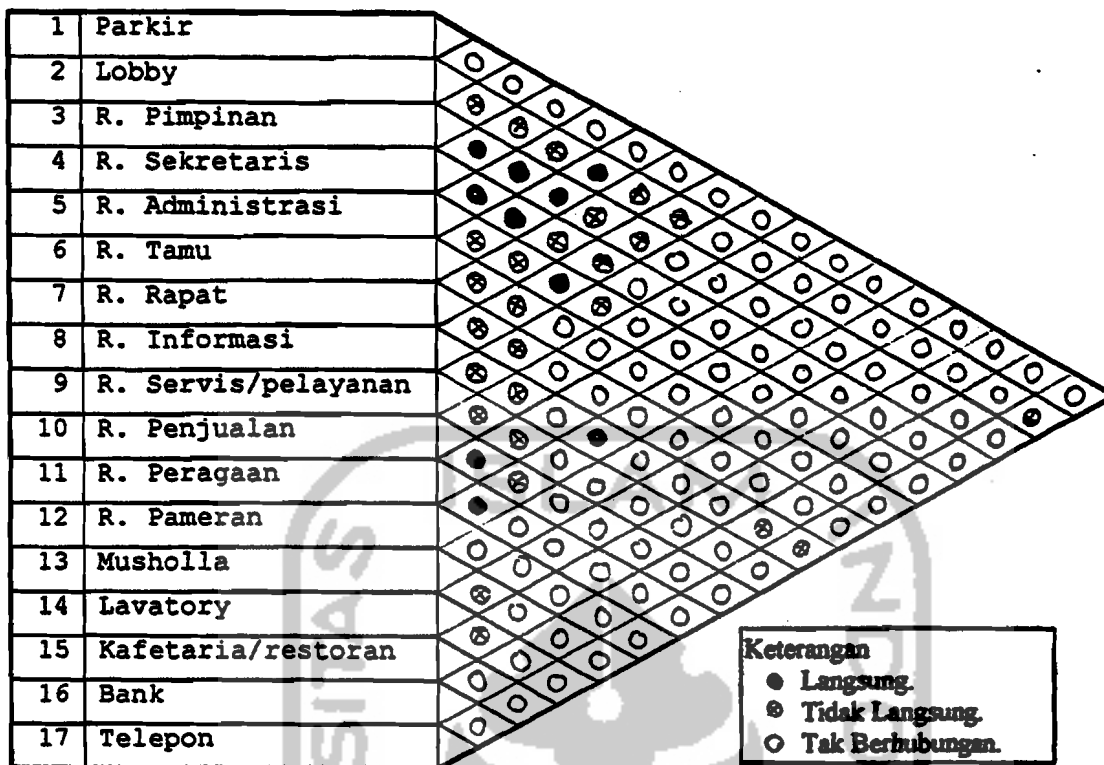
Pada kegiatan ini ruang yang dibutuhkan :

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

IV.2.2. Pengelompokan Ruang.

Pengelompokan ruang dibuat berdasarkan karakteristik kegiatannya, yaitu :

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



IV.2.4. Penentuan Besaran Ruang

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

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

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

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

IV.2.3. Pola Hubungan Ruang.

Dasar pendekatannya.

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

Hubungan kegiatan ada tiga tingkatannya, yaitu :

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

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

Sumber : Data Arsitek dan analisa pemikiran.

IV.2.5. Perhitungan Jumlah Unit penjualan dan Peragaan.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

IV.2.6. Persyaratan Ruang.

- **Pencahayaan.**

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

- **Penghawaan.**

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

IV.3. Tinjauan Arsitektur Tradisional Lombok.

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

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

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

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

1. Rumah Tinggal

a. Fungsi.

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

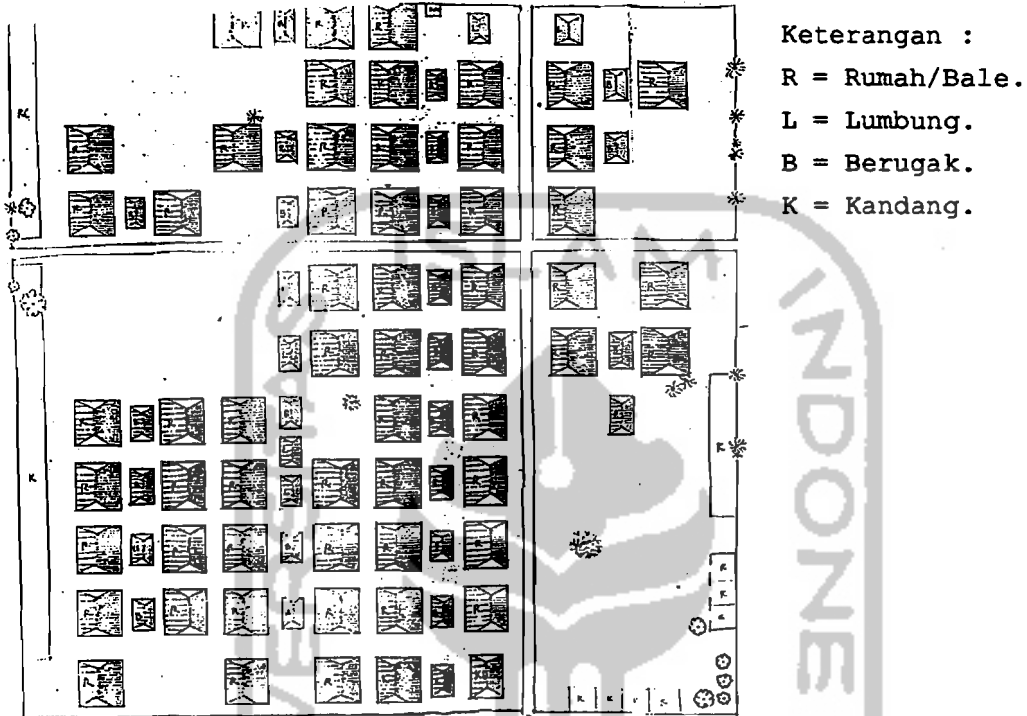
- "**Bale luar**" adalah tempat menerima tamu pada malam hari, mengingat pada malam hari udara dingin, sedangkan pada siang hari tamu cukup diterima di "**sankok**" dibawah tangga rumah.
- "**Bale dalam**" adalah ruang untuk menyimpan beras dan lain-lain peralatan penting rumah tangga seperti alat-alat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

b. Tipologi.

• Site Plan

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

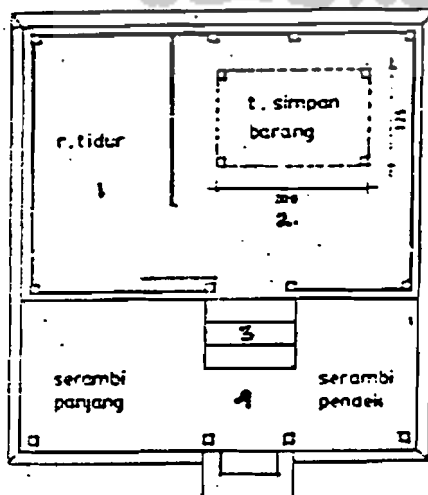
dan mempunyai keseragaman dan kejelasan orientasi serta keteraturan tata letak. Dari penataan massa bangunannya membentuk organisasi grid dengan pengelompokan ruang-ruang berdasarkan hubungan.



Gambar IV.11. Site Plan Rumah tinggal.

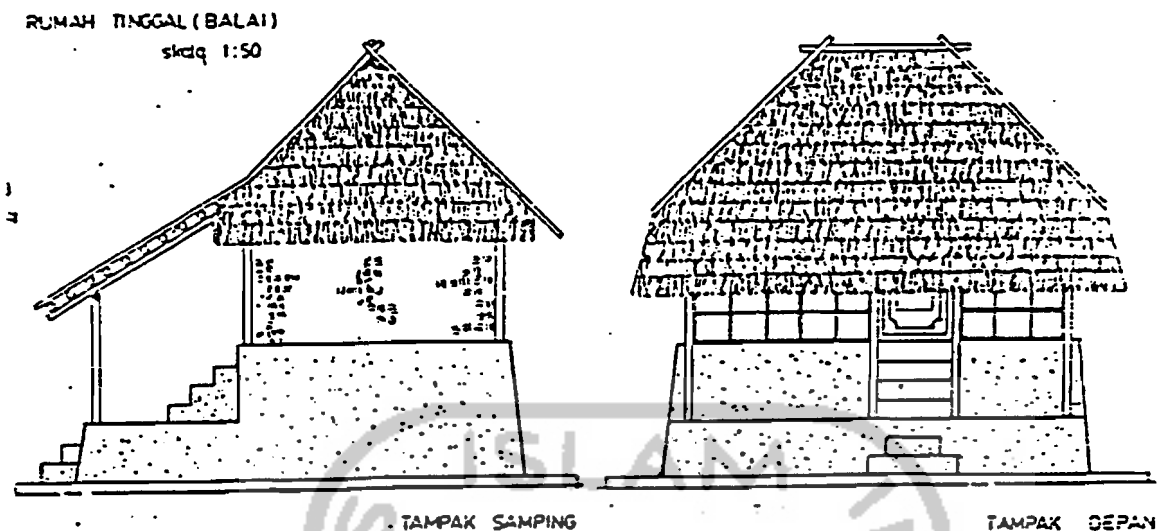
• **Denah dan Tampak.**

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



Keterangan :

1. Bale dalam.
2. Bale luar.
3. Tangga.
4. Sankok.



Gambar IV.12. Rumah Tinggal

- **Bentuk.**

- a) .Atap Rumah.

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

- b) .Tiang Rumah.

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

- c) .Dinding Rumah.

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

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

d). Pondasi.

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

• **Detail dan Ornamen.**

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

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

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

c. Suasana ruangan

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

2. Rumah Ibadah

a. Fungsi

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

b. Tipologi

Denah

Pada umumnya denah berbentuk bujur sangkar.

Bentuk

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

Detail dan Ornamen

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

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

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

b. Tipologi**Denah**

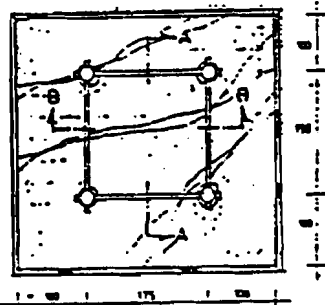
"*Geleng*" persegi empat sedangkan "*lumbung*" persegi panjang karena bertiang enam.

Bentuk

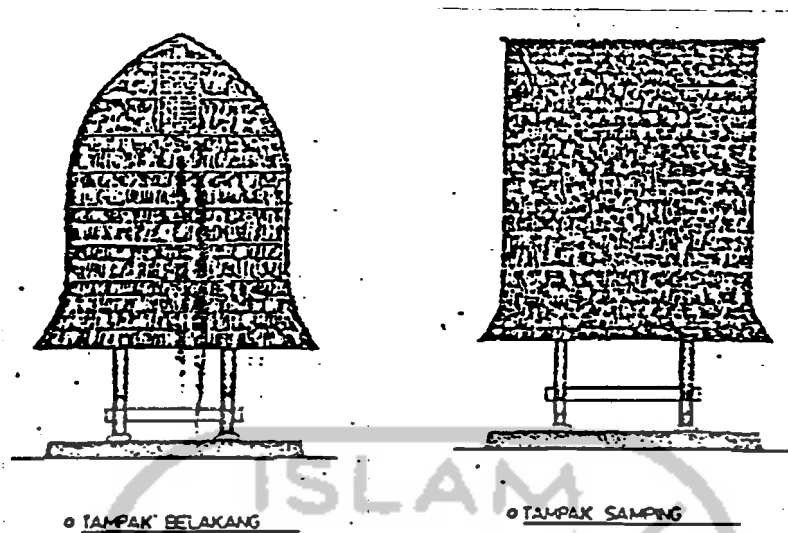
- Untuk "*geleng*" persegi empat memiliki bentuk atap "*kodong*".
- Tiang berbentuk persegi empat.

Detail dan Ornamen

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



• DENAH BAYAN LUMBUNG



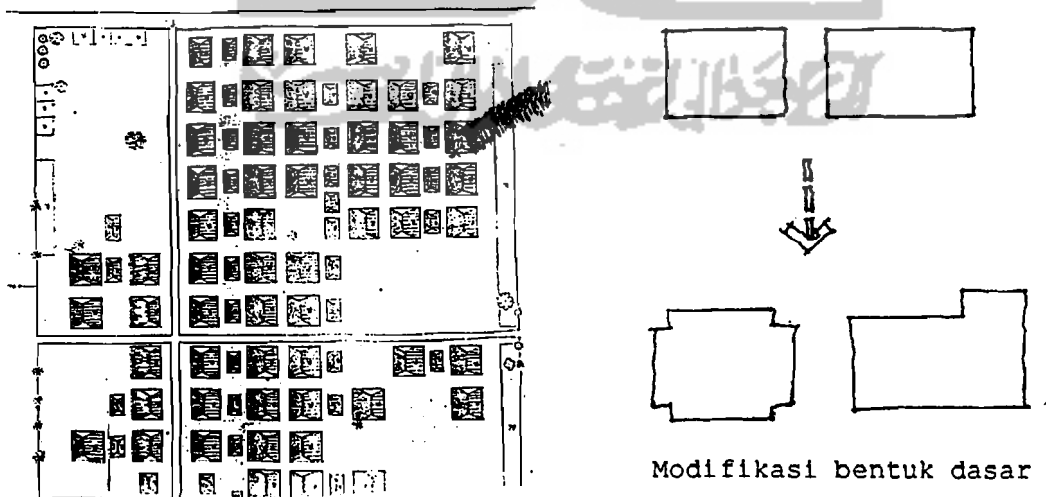
Gambar IV.13. Bangunan Tempat Menyimpan

IV.3.1. Analisa Bentuk Massa Bangunan.

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

Pola terpisah dan mengelompok pada pemukiman tradisional

Bentuk dasar ruang



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

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

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

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

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

IV.3.2. Analisa Ungkapan Fisik Bangunan.

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

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

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

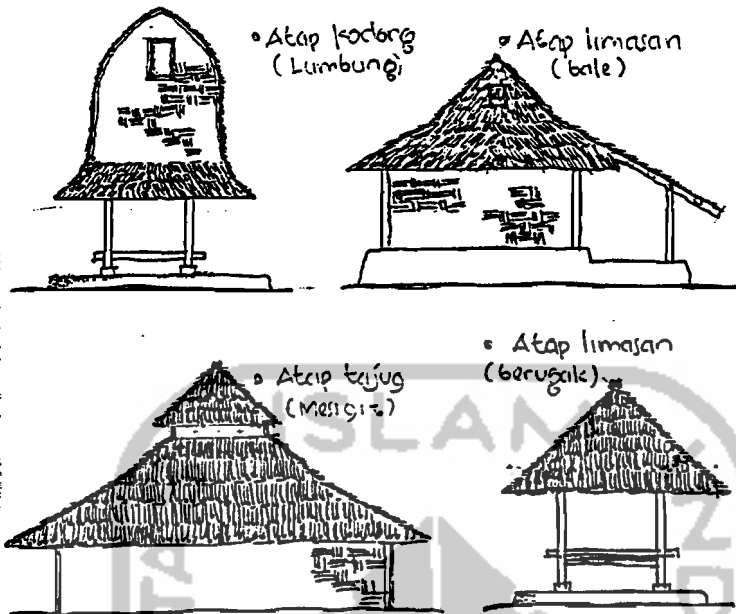
Dalam menampilkan corak dan ciri khas arsitektur tradisional pada bangunan Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat dengan mengaplikasikan/transformatasi bentuk atap bangunan tradisional.

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

Dasar pertimbangannya adalah :

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

BENTUK ATAP



Gambar IV.15. Bentuk Atap Bangunan Tradisional.

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



Bahan dinding dari batu bata, dikombinasi dengan kayu dan anyaman bambu

Gambar IV.16. Bahan Dinding

IV.3.3. Analisa Orientasi dan Tata Letak.

A. Orientasi.

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

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

B. Tata Letak.

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



Alternatif pengembangan.

Dasar pertimbangan, tetap mempertahankan identitas sebagai sebuah grid.

Dimodifikasi dengan :

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

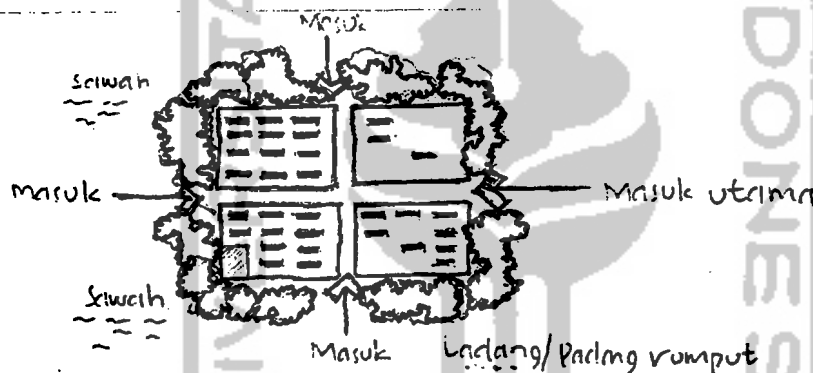
Gambar IV.17. Orientasi dan Tata Letak Pemukiman Tradisional.

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

IV.4. Analisa Tata Ruang Luar.

A. Pencapaian.

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



Gambar IV. 18. Pencapaian pada pemukiman tradisional.

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

a). Dasar pemikiran.

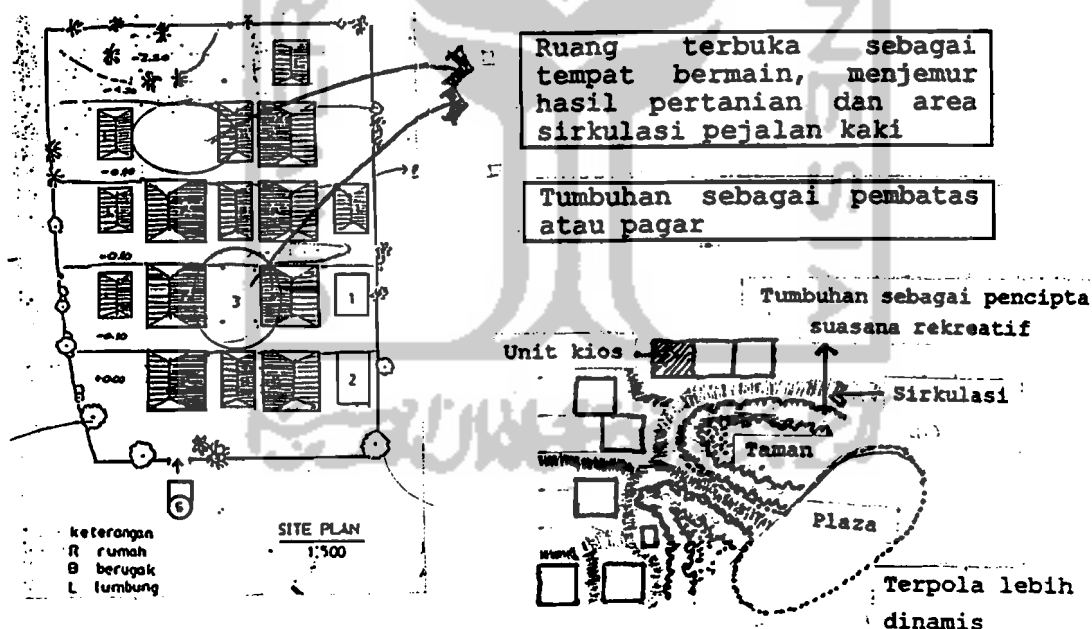
1. Jalan masuk ke lingkungan dirancang untuk kendaraan dengan kecepatan rendah dengan jalan tembus untuk pejalan kaki sehingga tidak mengurangi kenyamanan para pengunjung.
2. Jalan setapak atau jalur sirkulasi untuk pejalan kaki dibuat langsung mengarah ke tujuan utamanya.
3. Mempertimbangkan kondisi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

b).Analisa

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

B. Pola Ruang Luar.

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



Gambar IV.19. Pola Ruang Luar Pemukiman Tradisional.

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

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

a). Dasar pemikiran.

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

b). Analisa.

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

Berikut ini pembahasan unsur-unsur alami tersebut.

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

a). Tumbuh-tumbuhan.

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

1. Membentuk ruang.

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

2. Mengarahkan.

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

3. Peredam kebisingan.

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

4. Memiliki bentuk yang khas.

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

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

b). Batu-batuan.

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

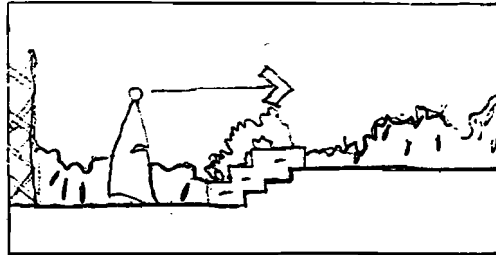
c). Air.

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

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

- Perbedaan ketinggian.
- Perbedaan tekstur.

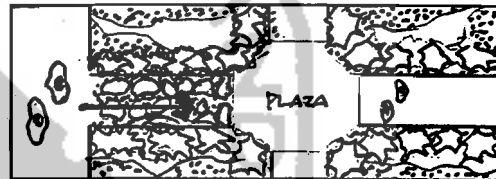
Dengan perbedaan ketinggian, merangsang untuk menuju tempat tersebut, juga mengakibatkan adanya hubungan visual antar ruang satu dengan lainnya (Faktor pendorong).



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



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



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

IV.5. Kesimpulan.

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

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

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