

PERPUSTAKAAN FTSP UN
HARIANEGELI
TGL. TERIMA : _____
NO. JUDUL : _____
NO. INV. : 512 000 48 500 1
NO. INDUK : _____

LAPORAN
TUGAS AKHIR PERANCANGAN
PASAR KERAJINAN DAN PENTAS SENI BUDAYA SUNDA
"Transformasi Tari Jaipong Pada Citra Bangunan"

K.
911 03 10
100g
1
1



Disusun oleh:
AGUS RIYANA
99 512 031

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

LAPORAN
TUGAS AKHIR PERANCANGAN

PASAR KERAJINAN DAN PENTAS SENI BUDAYA SUNDA
"Transformasi Tari Jaipong pada Citra Bangunan"

CRAFT MARKET AND SUNDANESE CULTURAL PERFORMANCE
FACILITY
"Dance Jaipong Transformation to Building Image"



disusun oleh:

AGUS RIYANA

99 512 031

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

LEMBAR PENGESAHAN

LAPORAN TUGAS AKHIR PERANCANGAN

PASAR KERAJINAN DAN PENTAS SENI BUDAYA SUNDA

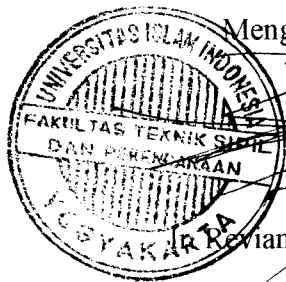
“Transformasi Tari Jaipong Pada Citra Bangunan”

Disusun oleh:

AGUS RIYANA

99 512 031

Laporan ini telah diperiksa dan disahkan oleh:



Mengetahui Ketua Jurusan

Reviyanto Budi Santoso, M. Arch

Dosen Pembimbing

Ir. H. Fajriyanto, MTP

Karya ini saya persembahkan pada kedua orang tua saya yang telah mendorong saya untuk tetap bisa yang terbaik.

Untuk keluarga dan saudara dirumah.

Untuk Evi ku sayang yang selalu membantu.

Untuk teman-teman kost yang selalu membantu saya.

Untuk teman-teman yang membantu bikin maket sampai nglembur.....

**Teman-teman seperjuangan di studio dan angkatan '99 semuanya.
Tidak lupa juga untuk teman-teman saya yang telah membantu saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini.**

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Assalamu'alaikum Wr, Wb

Alhamdulillahrbil'alamin, dengan segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat kepada hamba-hambanya. Aku bersaksi tidak ada Tuhan selain Allah sang maha arsitek yang telah menciptakan alam semesta dan segala isinya. Dan aku bersaksi bahwa Muhammad adalah utusan Allah.

Setelah sekian lama kami berjuang dengan segala kemampuan kami, akhirnya tugas akhir ini bisa selesai dengan segala kelancarannya. Karena laporan ini adalah sebagai syarat untuk mendapatkan gelar sarjana, maka kami merasa bersyukur yang sebesar-besarnya atas selesainya tugas akhir ini. Judul dari tugas akhir ini adalah Pasar Kerajinan Dan Pentas Seni Budaya Sunda dengan penekanan pada fasad bangunan dengan transformasi tari jaipong sebagai penekanan khususnya.

Dalam penyusunan tugas akhir ini juga tidak lupa saya ucapkan terima kasih kepada:

1. Yth. Bapak Revianto Budi Santoso M. Arch selaku ketua Jurusan Arsitektur.
2. Yth. Bapak Ir. Fajriyanto MTP selaku dosen pembimbing saya dalam mengerjakan Tugas Akhir ini..
3. Kedua orang tuaku yang telah memberikan dorongan materi dan rohani.
4. Saudara-saudaraku yang telah memberikan doa-doanya.
5. Teman-temanku yang baik-baik.
6. Dan semua orang yang telah membantu Tugas Akhir ini.

Wabillahi Taufik Walhidayah

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Jogjakarta, Agustus 2004

Penulis

Agus Riyana

Abstraksi

Sebagai kabupaten yang mempunyai komoditas wisata yang cukup terkenal, Kabupaten Ciamis kembali menggalakan wisata dengan memperbaiki dan menambah fasilitas-fasilitas pendukung wisata agar lebih baik kembali. Wisata-wisata yang ditawarkan adalah wisata alam dan pantai sebagai komoditas utamanya. Dengan panorama alam yang indah, Kabupaten Ciamis menjadi salah satu sumber penghasilan terbesar dalam bidang kepariwisataan yang berada di Jawa Barat. Untuk mendukung kepariwisataan di Kabupaten Ciamis, tepatnya di Pantai Pangandaran, maka dibangun atau diusulkan pembangunan Pasar Kerajinan dan panggung Pementasan Kesenian Daerah Sunda sebagai daya tarik tersendiri, dan juga sebagai sarana untuk memperkenalkan pada dunia luar tentang kerajinan dan kesenian budayanya.

Yang menjadi permasalahan dalam pembangunan Pasar Kerajinan dan Pementasan Kesenian Daerah adalah bagaimana memadukan kedua bangunan dalam satu kawasan sebuah area pendukung kepariwisataan.

Sebagai tujuan dari pembangunan Pasar Kerajinan ini adalah untuk memamerkan produk kerajinan rakyat sunda pada wisatawan domestik maupun mancanegara.

Untuk pendekatan perancangan adalah dengan memperhatikan suatu budaya daerah setempat yang mungkin akan punah dengan adanya budaya yang masuk. Sebagai acuan untuk perancangan adalah dengan menerapkan konsep tari jaipong pada citra bangunan.

Gagasan konseptual ini adalah gagasan yang memasukan unsur kesenian budaya tari Jaipong pada citra bangunan. Walaupun secara umum belum tentu bisa mengartikan dalam penerapannya tetapi secara arsitektural sudah bisa masuk.

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Pengesahan	ii
Lembar Persembahan	iii
Kata Pengantar	iv
Abstraksi	v
Daftar Isi.....	vi
Daftar Gambar.....	ix
Daftar Tabel	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.1.1 Gambaran Umum Kabupaten Ciamis	1
1.1.2 Kepariwisata di Kabupaten Ciamis	2
1.1.3 Potensi Kerajinan Sebagai Andalan Kepariwisataan	3
1.1.4 Potensi Kesenian Sebagai Penunjang Kepariwisataan	4
1.1.5 Keterkaitan Antara Potensi Dengan Permasalahan...	4
1.2 RUMUSAN PERMASALAHAN.....	5
1.2.1 Permasalahan Umum	5
1.2.2 Permasalahan Khusus.....	5
1.3 TUJUAN DAN SASARAN.....	5
1.3.1 Tujuan	5
1.3.2 Sasaran	5
1.4 LINGKUP PEMBAHASAN.....	6
1.5 KERANGKA POLA PIKIR	7
BAB II LANDASAN TEORI DAN STUDI BANDING.....	8
2.1 PASAR KERAJINAN DAN PENTAS SENI BUDAYA	
RAKYAT	8

2.1.1	Pengertian Pasar Kerajinan dan Pementasan Seni Budaya Rakyat.....	8
2.2	TARI JAIPONG.....	10
2.2.1	Karakteristik Tari Jaipong.....	11
2.3	CITRA.....	14
2.3.1	Faktor – Faktor Penentu Citra.....	15
2.3.2	Studi Banding.....	16
BAB III	DATA, ANALISIS, DAN SKEMATIK.....	20
	DATA	20
3.1	LOKASI DAN SITE.....	20
3.1.1	Lokasi	20
3.1.2	Site.....	21
3.2	KEGIATAN PASAR KERAJINAN DAN PENTAS SENI BUDAYA RAKYAT	21
3.2.1	Kegiatan Pasar Kerajinan.....	21
3.2.2	Produk Kerajinan	22
3.2.3	Kegiatan Pentas Seni Budaya Rakyat	28
	ANALISIS.....	29
3.3.	ANALISIS KEBUTUHAN RUANG	29
3.3.1	Program Ruang.....	36
3.4	ANALISIS TAPAK	40
3.5	ANALISIS PENAMPILAN BANGUNAN.....	42
	SKEMATIK.....	43
3.5	SKEMATIK DESAIN	43
3.5.1	Perkiraan Jumlah Pengunjung.....	43
3.5.2	Identifikasi Pengguna Bangunan.....	44
3.5.3	Pengelempokan Fasilitas.....	44
3.5.4	Kedekatan Fasilitas	45
3.5.5	Karakter Kegiatan	45

3.5.6	Konsep	46
3.5.6.1	Rencana Tapak	46
3.5.6.2	Tata Ruang	46
3.5.6.3	Sistem Sirkulasi.....	47
3.5.6.4	Konsep Citra.....	48
BAB IV	LAPORAN PERANCANGAN.....	50
4.1	KRITERIA DESAIN	50
4.2	PERENCANAAN TAPAK	51
4.3	TATA RUANG	52
4.4	SISTEM SIRKULASI	53
4.4.1	Sistem Sirkulasi Dalam Bangunan.....	53
4.4.2	Sistem Sirkulasi Kawasan	54
4.5	BENTUK DAN MASSA BANGUNAN	55
4.5.1	Bentuk Massa Bangunan Pasar Kerajinan	55
4.5.2	Bentuk Massa Bangunan Demo	57
4.5.3	Bentuk Bangunan Plaza	58
4.5.4	Bentuk Massa Bangunan Pendukung.....	59
4.5.5	Bentuk Massa Bangunan Pertunjukan	60
4.6	CITRA BANGUNAN	61
4.7	SISTEM STRUKTUR	62
4.8	SISTEM UTILITAS.....	63
DAFTAR PUSTAKA		64
Lampiran		

Daftar Gambar

Gambar I.1 Peta Kabupaten Ciamis	1
Gambar II.1 Perkembangan Tari Jaipong	10
Gambar II.2 Pilar Pasar Seni Ancol	16
Gambar II.3 Suasana Pasar Seni Ancol.....	17
Gambar II.4 Panggung Kesenian	18
Gambar II.5 Denah Pola Tata Ruang	18
Gambar II.6 Pintu Masuk Pasar Seni Sokawati	19
Gambar II.7 Suasana Pasar Seni Sokawati	19
Gambar III.1 Lokasi	20
Gambar III.2 Site Pasar Kerajinan	21
Gambar III.3 Retail Kerajinan Bordir	23
Gambar III.4 Dimensi Barang.....	23
Gambar III.5 Retail Kerajinan Mendong	24
Gambar III.6 Proses Pembuatan Kerajinan Pandan	25
Gambar III.7 Produk Kerajinan Bambu	26
Gambar III.8 Proses Pembuatan Kerajinan Bambu	26
Gambar III.9 Proses Pembuatan Wayang Golek.....	27
Gambar III.10 Pentas Kesenian Rakyat	28
Gambar III.11 Hubungan Ruang.....	33
Gambar III.12 Matrik Hubungan Ruang.....	33
Gambar III.13 Organisasi Ruang	34
Gambar III.14 Analisis Vegetasi.....	37
Gambar III.15 Analisis Angin.....	37
Gambar III.16 Analisis View	38
Gambar III.17 Analisis Drainase.....	38
Gambar III.18 Analisis Kesitimewaan Site.....	39
Gambar III.19 Konsep Rencana Tapak.....	46
Gambar III.20 Konsep Tata Ruang	46
Gambar III.21 Konsep Tata Ruang	47

Gambar III.22 Konsep Sistem Sirkulasi	47
Gambar III.23 Konsep Citra	49
Gambar IV.1.....	51
Gambar IV.2.....	52
Gambar IV.3.....	53
Gambar IV.4.....	54
Gambar IV.5.....	54
Gambar IV.6.....	55
Gambar IV.7.....	56
Gambar IV.8.....	57
Gambar IV.9.....	57
Gambar IV.10.....	58
Gambar IV.11.....	59
Gambar IV.12.....	60
Gambar IV.13.....	61
Gambar IV.14.....	62
Gambar IV.15.....	63

Daftar Tabel

Tabel I.1 Data Wisatawan	1
Tabel I.2 Kerangka Pola Pikir.....	7
Tabel II.1 Karakteristik Gerak	11
Tabel II.2 Karakteristik Kostum	13
Tabel II.3 Karakteristik Musik/Irama	14
Tabel III.1 Kegiatan Pengunjung	21
Tabel III.2 Kegiatan Pembeli	22
Tabel III.3 Kegiatan Pengrajin.....	22
Tabel III.4 Kegiatan Barang.....	22
Tabel III.5 Produk Kerajinan Bordir	22
Tabel III.6 Produk Kerajinan Mendong	24
Tabel III.7 Produk Kerajinan Pandan.....	24
Tabel III.8 Dimensi Kerajinan Pandan.....	25
Tabel III.9 Produk Kerajinan Bambu.....	26
Tabel III.10 Dimensi Kerajinan Bambu.....	27
Tabel III.11 Produk Kerajinan Kayu.....	27
Tabel III.12 Dimensi Kerajinan Kayu.....	28
Tabel III.13 Dimensi Rata-rata Barang.....	29
Tabel III.14 Dimensi Luas Panggung	29
Tabel III.15 Perhitungan Pemakai.....	30
Tabel III.16 Program Ruang	36
Tabel III.17 Karakteristik Konsep Keruangan	41
Tabel III.18 Karakteristik Tari Jaipong.....	42
Tabel III.19 Identifikasi Pengguna Bangunan	44
Tabel III.20 Kedekatan Fasilitas	45
Tabel III.21 Karakter Kegiatan	45

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

1.1.1 Gambaran Umum Kabupaten Ciamis

Kabupaten Ciamis merupakan salah satu kabupaten di Jawa Barat yang terletak kurang lebih 137 km dari pusat kota Propinsi Jawa Barat ke arah Selatan. Dengan luas wilayah 255.910 ha, dan berpenduduk sekitar 1.603.411 jiwa dan kepadatan penduduk rata-rata 618 jiwa/km. Kabupaten Ciamis yang terletak pada koordinat $108^{\circ} 20' - 108^{\circ} 40'$ BT dan $7^{\circ} 40' 20'' - 7^{\circ} 4' 20''$ LS merupakan daerah yang mempunyai dataran tinggi dan dataran rendah yang menjadi ciri khas Kabupaten Ciamis.



Gbr. 1.1
Peta Kabupaten Ciamis
Sumber: Tata Ruang Kota Kabupaten Ciamis

1.1.2 Kepariwisataan di Kabupaten Ciamis

Kabupaten Ciamis merupakan daerah yang mempunyai banyak obyek wisata. Diantara banyaknya tempat wisata yang ada di Kabupaten Ciamis, tempat wisata Pangandaran merupakan tempat wisata pantai yang terkenal di Kabupaten Ciamis. Tiap tahun selalu banyak dikunjungi oleh wisatawan, baik domestik ataupun wisatawan mancanegara.

Data wisatawan yang masuk ke Pangandaran.

No.	Tahun	Wisatawan		Jumlah
		Nusantara	Mancanegara	
1.	1999	1.060.376	27.599	1.087.975
2.	2000	1.103.350	29.088	1.132.438
3.	2001	1.146.324	30.577	1.176.901
4.	2002	1.189.298	32.066	1.221.364
5.	2003	1.232.272	33.555	1.265.827

Tbl. 11
Data Wisatawan
Sumber: perhitungan tata ruang kota Pangandaran

Bila dilihat dari minat wisatawan manca negara yang berkunjung ke Indonesia pada umumnya dapat dikelompokkan sebagai berikut :¹

1. 53% tertarik pada rakyatnya, adat-istiadat, serta cara hidup masyarakatnya.
2. 21% tertarik pada berbagai macam bangunan, kesenian, dan candi kuno.
3. 24% tertarik pada kebudayaan masyarakatnya.
4. 16% tertarik pada sejarah dan peradaban di jaman purbakala.
5. 15% tertarik pada pemandangan, keindahan panorama alam.
6. 14% tertarik pada keadaan yang kontras antara barat dan timur.
7. 14% tertarik pada keadaan dan suasana kota.
8. 12% tertarik pada agama, kepercayaan dan mistik masyarakatnya.
9. 13% tertarik pada berbagai macam keadaan

¹ Badan Pusat Statistik Indonesia, www.bps.go.id, Statistik Tahun 2000

Dengan data yang ada diatas, maka perlu adanya peningkatan yang lebih baik dalam bidang kepariwisataan. Untuk bisa meningkatkan kepariwisataan tersebut perlu adanya penunjang yang bisa menarik wisatawan tersebut.

1.1.3 Potensi Kerajinan Sebagai Andalan Kepariwisataan

Sebagai daerah yang mempunyai tempat wisata yang cukup banyak, maka banyak pula kerajinan yang dipasarkan di daerah Pangandaran.

Yang menjadi karakteristik kerajinan dari tempat wisata Pantai Pangandaran adalah kerajinan tangan terutama bahan baku yang diambil dari hutan/alam. Beberapa contoh dari kerajinan tangan adalah:

1. Kerajinan kayu, yang berasal dari:

Desa Neglasari, dan Desa Singasari

2. Kerajinan mendong, yang berasal dari:

Desa Cijulang, Desa Gunung tanjung, Desa Kamulyan, Desa Margahayu, Desa Jatijaya, Desa Tanjungsari, Desa Cinunjang, Desa Pulo Muncang, Desa Giriwangi, Desa Cibatuireng, Desa Kaputihan, dan Desa Karyawang

3. Kerajinan pandan, yang berasal:

Desa Cigunung, Desa Sindangjaya, Desa Kalapagenep, Desa Mandalajaya, Desa Ciheras, Desa Tanjungkerta, Desa Cipacing, Desa Sukadana, Desa Manggungsari, Desa Manggungjaya, Desa Sukaraja, dan Desa Rajapolah

4. Kerajinan bambu, yang berasal dari:

Desa Nangerang, Desa Coreg, Desa Cikadu, Desa Cisaruni, Desa Padakembang, Desa Cigadog, Desa Mandalagiri, Desa Ciawang, Desa Jayamukti, Desa Pusparahayu, Desa Salawu, Desa Neglasari, Desa Cikunir, dan Desa Tanjungsari

5. Kerajinan bordir, yang berasal dari:

Desa Singkur, Desa Cayur, Desa Cilumba, Desa Cikuya, Desa Neglasari, Desa Sarimanggu, Desa Simasari, Desa Kalimanggis, Desa Mandalamekar, Desa Ciwarak, Desa Leuwibudah Sukaraja, Desa Mekarjaya Mekarjaya, Desa Leuwibudah Sodonghilir, dan Desa Mekarjaya Sodonghilir

1.1.4 Potensi Kesenian Sebagai Penunjang Kepariwisataan

Selain kerajinan yang dijadikan andalan untuk mendukung kepariwisataan di Pangandaran, kesenian daerah juga mendukung terhadap kepariwisataan. Ini menjadi daya tarik bagi wisatawan yang berkunjung ke Pangandaran. Berbagai pentas seni budaya sunda sering digelar pada saat hari-hari ramai kunjungan wisatawan. Jenis-jenis kesenian tersebut diantaranya:

Tari Jaipong, Ketuk tilu, Wayang golek, Longser, Pantun, Tarawangsa, Beluk, Calung, Karinding, Taleot, Reog, Ogel, Buncis, Pencak silat, Degung, Kawih/Tembang, Kacapi Suling, Rampak Sekar, Benjang, Badawang.

Dari kesenian daerah yang tertulis diatas, masih banyak kesenian yang lain yang belum mendapatkan kesempatan untuk bisa pentas pada acara atau pementasan di pusat-pusat wisata untuk bisa diperkenalkan pada masyarakat luar.

1.1.5 Keterkaitan Antara Potensi Dengan Permasalahan

Keterkaitan antara potensi yang dimiliki oleh Kabupaten Ciamis dengan permasalahan yang diangkat adalah dalam bidang kesenian yang ingin diperkenalkan pada masyarakat luas tentang **Tari Jaipong** agar bisa tetap eksist dalam perkembangan zaman. Mengapa mengangkat seni Tari jaipong sebagai tema yang diambil dalam perancangan Pasar Kerajinan ini?

1. Tari jaipong sebagai salah satu budaya seni gerak yang sudah banyak dikenal oleh masyarakat.
2. Tari Jaipong pada saat ini mulai banyak digabungkan dengan musik Dangdut, sehingga perlu adanya pengenalan Tari Jaipong yang masih asli pada generasi muda.
3. Tari Jaipong bisa di sertakan atau sebagai pembuka dari kesenian lainnya, diantaranya sebagai pembuka kesenian wayang Golek, Reog, dan kesenian lainnya.

Dengan demikian Tari Jaipong ini selain dipentaskan di Pasar Kerajinan, juga sebagai transformasi pada citra bangunan baik dalam penataan lansekap maupun penampilan bangunan.

1.2 RUMUSAN PERMASALAHAN

1.2.1 Permasalahan Umum

Bagaimana merancang sebuah wadah yang bisa menjadikan keharmonisan antara pasar kerajinan dan pementasan seni budaya sunda dalam satu lingkup area di Pantai Pangandaran.

1.2.2 Permasalahan Khusus

Bagaimana menciptakan sebuah pasar kerajinan yang terpadu dengan pementasan seni budaya sunda yang menerapkan karakteristik Tari Jaipong sebagai citra bangunan dari sebuah Pasar Kerajinan.

1.3 TUJUAN DAN SASARAN

1.3.1 Tujuan

Merancang sebuah wadah yang mampu mewujudkan keterpaduan antara pasar kerajinan dan pementasan seni budaya sunda yang merefleksikan karakteristik Tari Jaipong.

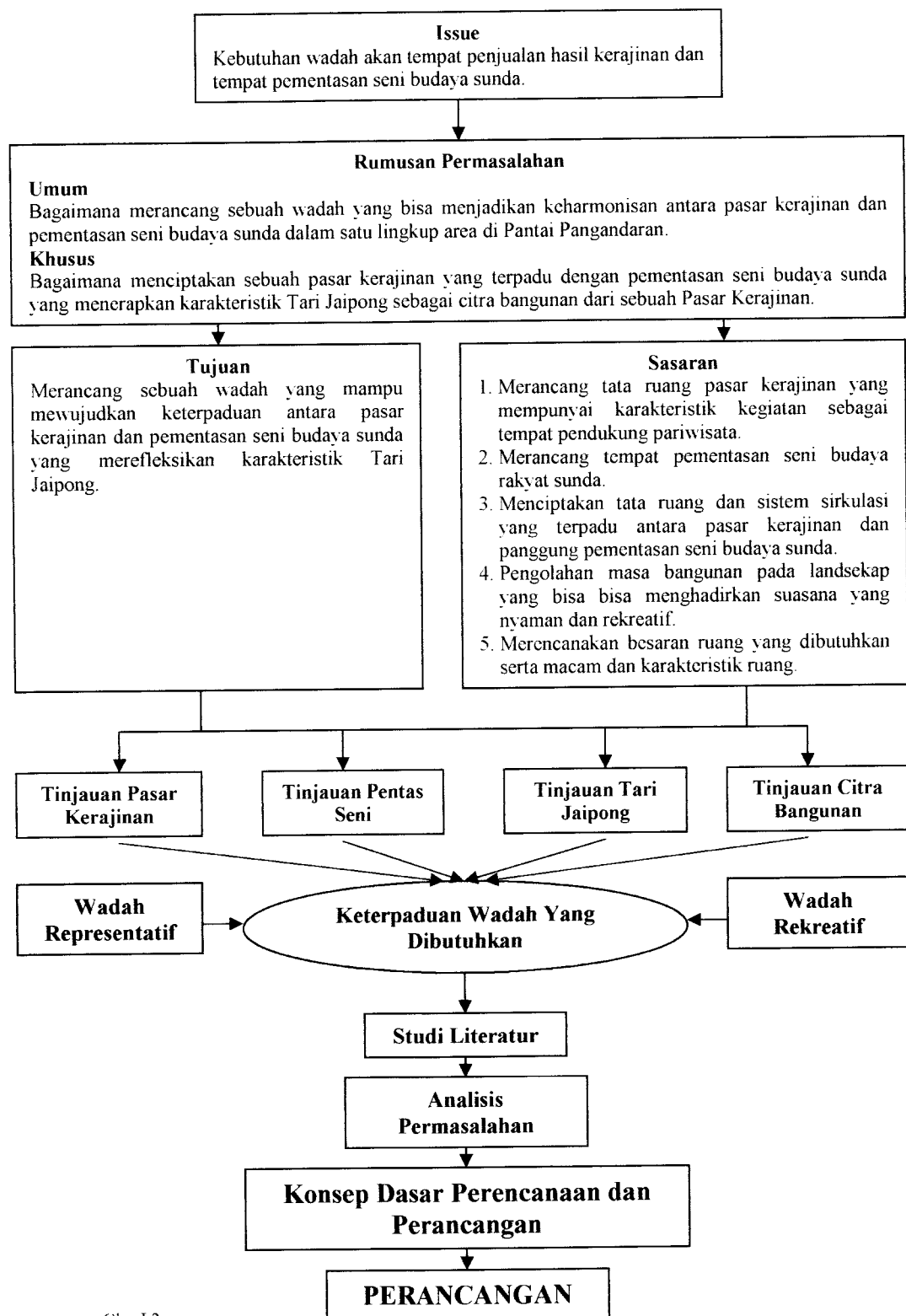
1.3.2 Sasaran

1. Merancang tata ruang pasar kerajinan yang mempunyai karakteristik kegiatan sebagai tempat pendukung pariwisata.
2. Merancang tempat pementasan seni budaya rakyat sunda.
3. Menciptakan tata ruang dan sistem sirkulasi yang terpadu antara pasar kerajinan dan panggung pementasan seni budaya sunda.
4. Pengolahan masa bangunan pada landsekap yang bisa menghadirkan suasana yang nyaman dan rekreatif.
5. Merencanakan besaran ruang yang dibutuhkan serta macam dan karakteristik ruang.

1.4 LINGKUP PEMBAHASAN

Pembahasan dibatasi pada masalah arsitektural yang meliputi aspek tata ruang dalam maupun luar, sirkulasi, dimensi ruang, kebutuhan ruang, program ruang, dan mentransformasikan Tari Jaipong pada citra bangunan.

1.5 KERANGKA POLA PIKIR



Gbr. I.2
Kerangka Pola Pikir

BAB II

LANDASAN TEORI DAN STUDI BANDING

2.1 PASAR KERAJINAN DAN PENTAS SENI BUDAYA RAKYAT

2.1.1 Pengertian Pasar Kerajinan dan Pementasan Seni Budaya Rakyat

Ada beberapa pengertian yang dapat dijadikan acuan dalam memahami judul diatas:

Pasar

- Suatu tempat yang digunakan orang untuk berjual beli suatu barang.¹
- Sebagai tempat berkumpulnya masyarakat dari golongan tinggi dan rendah dengan tujuan: berkomunikasi, transper barang, informasi, rekreasi, mencari pengalaman baru dan komersil.²
- Suatu wadah yang berupa bangunan terbuka atau tertutup yang diusahakan bagi masyarakat atau perorangan didalam berkomunikasi melalui barang, materi atau jasa.³

Kerajinan

- Merupakan suatu proses pengerjaan berdasarkan pada: ketrampilan, ketelitian, ketelatenan yang sifatnya rumit, halus dan dikerjakan sesuai urutan satu demi satu.⁴
- Ekspresi ungkapan jiwa manusia yang halus, sehingga didalamnya tersirat suatu citra keindahan yang tidak lepas dari nilai estetika seni.⁵

Pasar kerajinan adalah:

- Suatu wadah yang mampu menampung baranghasil kerajinan dan untuk aktivitas komersil serta promosi barang hasil kerajinan. Kegiatan ini secara terorganisir dengan baik serta mempunyai tujuan untuk lebih memajukan perkembangan pengalaman para pengrajin.

¹ W.J.S., Poerwodarminto, 1982, Kamus Indonesia, Yayasan Kanisius Yogyakarta.

² Wiryadi, Sistem Perpasaran dan Perdagangan dalam Ekonomi Kota, Widya Pura, 1980.

³ Selo Sumarjan, Sistem Perpasaran dan Perdagangan dalam Ekonomi Kota, Widya Pura, 1980.

⁴ Tugas Akhir Pasar Seni UII.

⁵ Tugas Akhir Pasar Seni UGM.

Pentas

- Pertunjukan suatu hasil seni dari diri manusia yang mempunyai tujuan untuk diperlihatkan kepada orang lain.
- Penyampaian kepada khalayak ramai dengan jalan mempromosikan keahliannya.

Seni

- Segala sesuatu yang dilakukan orang bukan atas dorongan kebutuhan pokoknya, melainkan adalah apa saja yang dilakukan semata-mata karena kemewahan, kenikmatan ataupun kebutuhan spiritual.⁶
- Kecakapan membuat sesuatu atau menciptakan sesuatu yang indah/elok.⁷

Budaya rakyat

- Adat istiadat yang diwariskan dari nenek moyang kepada generasi penerus.
- Kebiasaan yang dilakukan oleh orang terdahulu sebagai kebiasaan didalam kehidupan dan kelompoknya (etnik).

Pentas seni budaya rakyat

- Mempertunjukkan kesenian rakyat pada orang banyak dengan tujuan agar orang luar tahu akan budaya rakyat yang ada di daerah tersebut.
- Ajang pelestarian budaya rakyat agar tidak punah dan bisa diwariskan kepada generasi yang akan datang.

Dengan demikian dapat di ambil suatu batasan atau kesimpulan bahwa *Pasar Kerajinan dan Pentas Seni Budaya Rakyat* adalah sebuah wadah tertutup atau terbuka yang digunakan untuk menampung segala produk kerajinan yang akan di jual atau dipromosikan dan juga sebagai tempat untuk pertunjukan kesenian rakyat yang fungsinya untuk memperlihatkan kepada masyarakat luar terutama yang belum mengenal kebudayaan rakyat asli daerah tersebut.

⁶ Everyman Ensiklopedia

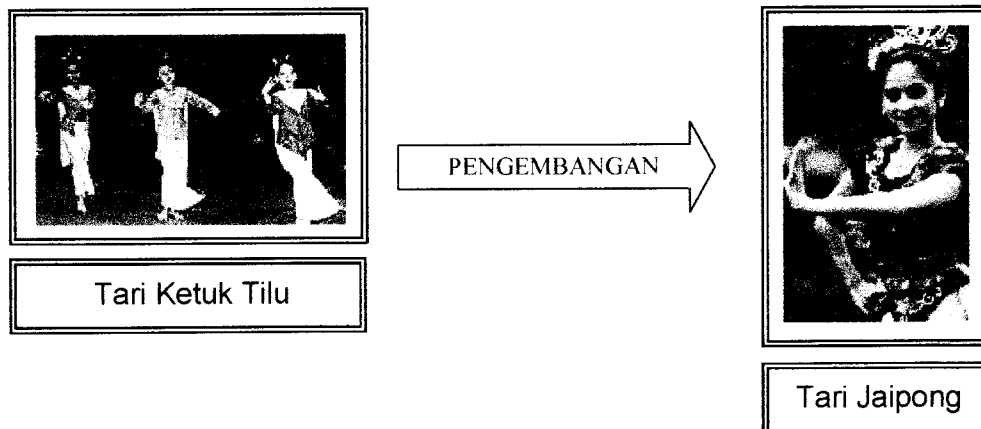
⁷ Tugas Akhir Pasar Seni UGM

2.2 TARI JAIPONG

Tari Jaipong adalah pengembangan dan berakar dari Tarian Klasik "Ketuk Tilu". Tari Ketuk Tilu telah ada kira-kira di era 1809, dimana ketika dibuatnya Grote Pas Weg, tarian ketuk tilu telah dikenal oleh masyarakat luas di Jawa Barat. Sebagai tarian rakyat tradisonal, tari ketuk tilu memiliki tata rias dan busana khas. Sesuai namanya Tarian Ketuk Tilu berasal dari nama sebuah instrumen atau alat musik tradisonal yang disebut "ketuk" sejumlah 3 (tiga) buah. Sebagaimana musik pengiring tarian lainnya, instrumen ketuk tilu dimainkan secara gabungan dari berbagai alat musik atau instrumen musik tradisonal yang menciptakan harmoni lagu khas pengiring tarian maupun nyanyiannya.

Sebagai tarian pergaulan, tari Jaipong telah berhasil dikembangkan oleh Seniman Sunda menjadi tarian yang memasyarakat dan sangat digemari oleh masyarakat Jawa Barat (khususnya), bahkan populer sampai di luar Jawa Barat.

Tari Jaipong banyak mempunyai arti yang bisa diambil dari makna tariannya. Dengan tarian yang meliuk-liuk dengan kelenturan anggota tubuh, maka tercipta sebuah makna dari tarian tersebut. Dengan gerakan yang dimainkannya terlihat suatu kepribadian yang lemah lembut yang terlihat dari Tari Jaipong tentang budaya atau adat rakyat sunda. Keramahan yang melekat dalam diri suku sunda juga terlihat dan di refleksikan dalam tarian.

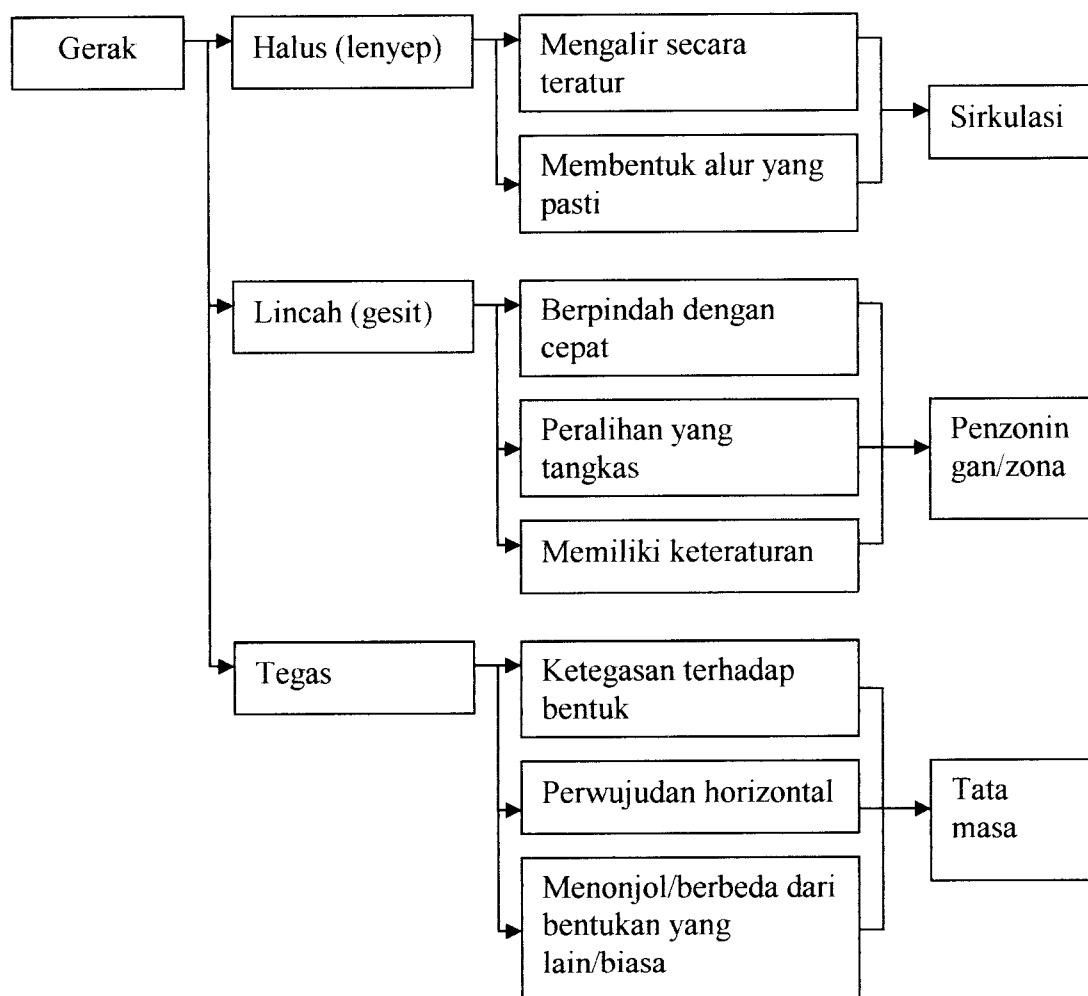


Gbr. II.1
Perkembangan Tari Jaipong

2.2.1 Karakteristik Tari Jaipong

Tari Jaipong mempunyai karakteristik tarian yang berbeda dengan tari daerah lain. Ini dimungkinkan karena pengaruh suku adat yang berbeda. Di dalam Tari Jaipong, setiap gerakan mempunyai makna terhadap suku adat Sunda.

- *Dalam gerakan yang dibawakan oleh si penari, mempunyai karakteristik: gerak ketukan terhadap irama gamelan, pencerminan terhadap lagu yang mengiringinya.*



Tbl. II.1
Sumber: Analisa

Gerakan dasar Tari Jaipong:

1. Mincid Sampur
Gerakan memutar dengan perpaduan antara gerakan tangan yang menggunakan kain selendang dengan diikuti gerakan kaki.
2. Selut Lontang
Gerakan mengayunkan tangan dan dengan menghadap ke berbagai sudut.
3. Obah Bahu
Gerakan menggerakkan bahu kanan dan kiri.
4. Cindek
Gerakan badan sebagai penegas dalam tari untuk mengikuti ketukan kendang.
5. Galeong Sampur
Gerakan badan memutar sekali dengan posisi diam ditempat.
6. Capang Depan
Gerakan posisi siap untuk melanjutkan ke gerakan selanjutnya.
7. Besot Jarak Pengkor
Gerakan menyamping dengan seolah-olah ada *buffer* dalam gerakannya.
8. Selut Sampur
Gerakan badan diikuti oleh gerakan menggerakkan selendang dan kepala menoleh.

Gerakan tambahan untuk gerak dasar Tari Jaipong:

1. Galayar
Gerakan maju mundur dengan menggoyangkan anggota badan.
2. Tumpang Tari
Gerakan tangan dan kaki seolah-olah saling tumpang tinding seperti simpul tali.
3. Selut Kepret

Gerakan tangan seperti memukul dengan telapak atau punggung tangan.

4. Mincid Cekel

Gerakan badan memutar berkeliling diikuti dengan gerakan tangan memutar.

5. Mincid Obah Bahu

Gerakan kaki jingkit diikuti dengan gerakan menggerakkan bahu kanan dan kiri.

6. Mincid Tumpang Tali

Gerakan kaki jingkit serta memutar berkeliling diikuti gerakan tangan seolah-olah menumpang seperti tali tambang.

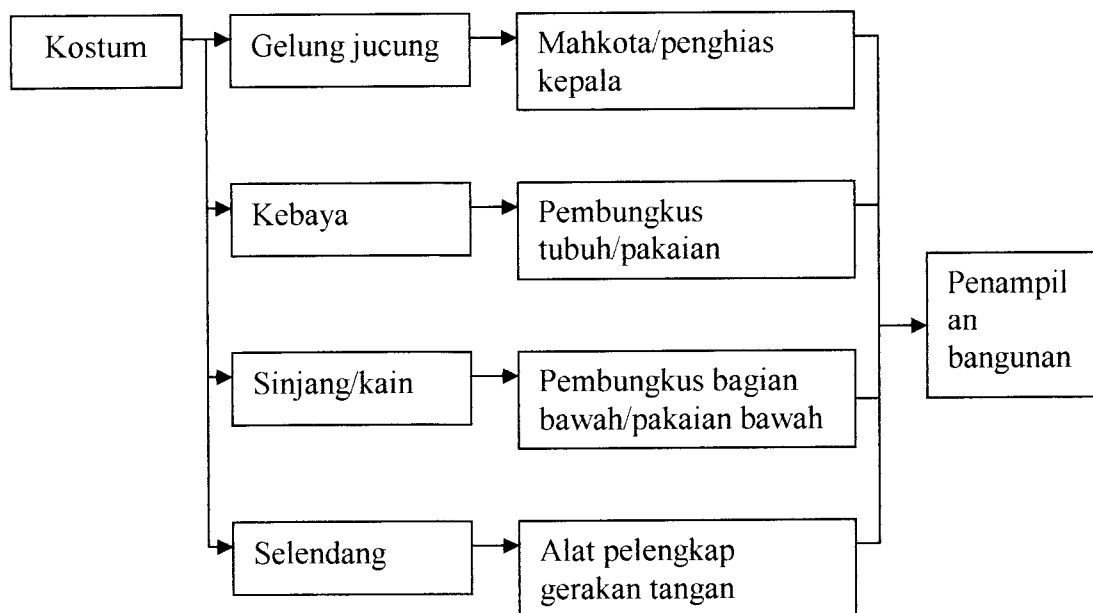
7. Disco

Gerakan menggoyangkan bagian atas badan seperti gerakan disco.

8. Mincid Pulang

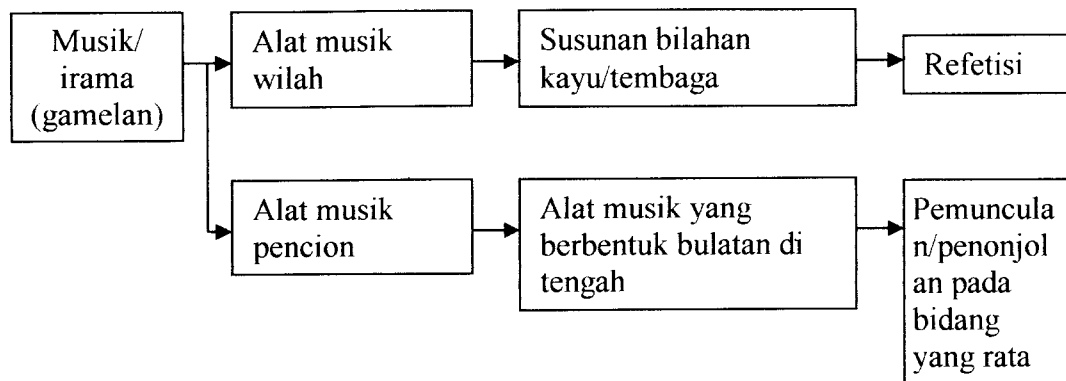
Gerakan berputar berkeliling terkadang badan diputar dan ini merupakan gerakan formasi untuk berakhir dari tarian.

- *Dalam kostum mempunyai karakteristik: setiap tarian memakai pakaian yang mempunyai ciri tersendiri. Tari Jaipong mempunyai karakteristik antara lain:*



Tbl. II.2
Sumber: Analisa

- Dalam musik irama(gamelan) mempunyai karakteristik: alat musik yang dipakai juga masih terlihat tradisional.



Tbl. II.3
Sumber: Analisa

2.3 CITRA

Pengertian citra menurut arti dari kamus bahasa Indonesia yaitu merupakan gambaran atau image atau rupa (1), gambaran yang dimiliki orang banyak tentang sesuatu (2), kesan dan bayangan visual yang ditimbulkan oleh sebuah bahasa menurut Mangun Wijaya (1988). Citra adalah image, kesan atau gambaran penghayatan yang ditangkap oleh seseorang. Kata-kata dalam bahasa arsitektur lebih elastis dan mempunyai banyak bentuk bila dibandingkan dalam kata-kata bahasa lisan atau tulisan dan menjadi lebih berarti di dalam hubungan fisik satu dengan lainnya yang ada disekitarnya. (Jenk 1988). Citra memberikan arti pada dunia dengan personafikasi bangunan, yang berarti citra tidak selalu mengikuti fungsi bangunan. (Jules, 1995) dalam Pengantar Arsitektur yaitu: segitiga, lingkaran dan bujur sangkar merupakan bentuk dasar sebelum proses evolusi terjadi.

Penerapan Tari Jaipong terhadap citra bangunan adalah penerapan yang mengambil arti dari karakteristik Tari Jaipong dengan mentransformasikannya terhadap penampilan bangunan baik secara fasade maupun tata masa bangunan Pasar Kerajinan. Dengan demikian, akan tercipta sebuah bangunan yang benar-benar menjadi ciri terhadap kawasan wisata yang berada di daerah Pasundan.

2.3.1 Faktor – Faktor Penentu Citra

Banyak faktor yang menjadi penentu dalam citra sebuah bangunan. Faktor-faktor tersebut diantaranya adalah:¹

1. *Denah bangunan*

Sebuah bangunan memiliki sebuah makna yang bisa juga diterapkan dalam denah. Denah bangunan tersebut merupakan salah satu cerminan yang tidak terasa oleh penglihatan kita. Hanya bisa kita rasakan apabila kita memasuki dalam bangunan tersebut.

2. *Konstruksi bangunan*

Konstruksi dari bangunan yang digunakan merupakan sesuatu yang khas dengan bahan yang tersedia di daerah tersebut. Kita mengambil sebuah contoh bangunan yang dibangun di daerah yang susah mendapatkan bahan baku industri, maka ia akan menggunakan bahan yang tersedia di alam, seperti kayu dan bahan-bahan bangunan alam yang lainnya.

3. *Gaya arsitektur bangunan*

Bangunan-bangunan yang dibangun di daerah tertentu memiliki sebuah ciri yang terkandung dalam bangunan tersebut. Ciri ini kemudian melekat pada bangunan dan menjadi sebuah kekhasan dari bangunan tersebut. Sebagai contoh bangunan tropis banyak memakai kanopi sebagai penangkal dari air hujan. Gaya arsitektur ini mungkin kurang tepat apabila diterapkan di negara barat yang mempunyai iklim dingin, karena di negara barat membutuhkan sinar matahari langsung

4. *Detail dari bangunan*

Sebuah bangunan yang dibangun di daerah tertentu mempunyai aksesoris atau detail-detail yang diterapkan pada bangunan. Hiasan ini merupakan salah satu ciri khas dari style bangunan tersebut. Contohnya bangunan Belanda banyak yang didetail dalam penampilan bangunan yang khas dengan gaya arsitektur Belanda, sedangkan bangunan kerajaan juga mempunyai style yang di detail sesuai dengan detail-detail hiasan dari kerajaan tersebut.

¹ Tugas Akhir Pasar Seni dan Kuliah

5. Warna bangunan

Warna dalam hal citra bangunan banyak mencerminkan akan makna dari bangunan tersebut. Warna pula menjadikan bangunan mempunyai makna yang melekat. Warna-warna yang digunakan dalam bangunan modern merupakan warna yang cerah dan berani karena sudah menggunakan warna yang mungkin dianggap norak. tetapi ini mencerminkan citra dari bangunan dan bisa juga mencerminkan karakter dari si penghuni.

2.3.2 Studi Banding

- Pasar Seni Ancol, Jakarta



Gbr. II.2
Pilar Pasar Seni Ancol

Ajang Prestasi dan Apresiasi Seni

Gagasan mendirikan Pasar Seni di kawasan Taman Impian Jaya Ancol lahir dari kebutuhan untuk mendorong semangat berkarya dan berkreasi bagi para seniman, di samping membangun jembatan apresiasi antara seniman dengan masyarakat.

Pasar Seni

Hingga 1979, Pasar Seni telah memiliki 110 unit kios lebih yang menggelar aneka barang hasil seni, kerajinan dan suvenir: mulai dari lukisan, patung, ukir-ukiran dan relief sampai kepada barang kerajinan yang terbuat dari kuningan, kayu, rotan, bambu, tembikar, kulit, tanduk dan keramik.

Tak kalah menariknya adalah koleksi kain tenun dan batik, serta aksesoris yang terbuat dari batu-batuan, mutiara dan kerang. Para seniman membuat patung dan relief dengan medium kayu, batu, semen atau kolase untuk digelar di sini, sedangkan dari kalangan perajin dihasilkan ukir-ukiran Jepara dan Bali, wayang Golek, tatak sungging wayang kulit, serta topeng kertas.

Di antara kios-kios ini juga ada yang difungsikan untuk kegiatan bengkel seni, taman pengetahuan populer, dan warung spesifik. Penting untuk dicatat adalah kegiatan pelatihan dan pembinaan citarasa seni bagi anak dan remaja dalam bentuk kursus, observasi atau kerja nyata, sebagai kegiatan ekstra kurikuler.

Pasar Seni Ancol merupakan lokasi ideal untuk eksibisi, terbukti dengan suksesnya penyelenggaraan berbagai pameran seperti Pameran Taman Hias, Pameran Buah, Pameran Boneka, Pameran Komponen Bangunan, dan Pameran Fotografi



Gbr. 11.3
Suasana Pasar Seni Ancol

Studio Seni

Di tempat ini maraklah kreativitas seni rupa dari berbagai aliran, dari naturalis hingga abstrak, dari potret hingga dekoratif. Para seniman tidak hanya berkarya tetapi juga berdiskusi di antara sesama mereka serta berinteraksi dengan masyarakat pengunjungnya.

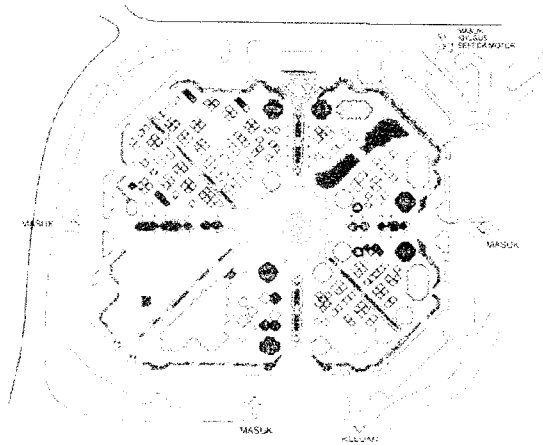
Berbagai aktifitas seperti pameran bersama, pemutaran film kesenian, pementasan bersama dll menginjeksikan dinamika bagi Pasar Seni ini. Tidak jarang dari pengunjung Studio Seni tampak hadir sebagai model lukisan, sehingga menambah semaraknya interaksi antara seniman dengan masyarakat luas. Studio Seni bahkan telah banyak melahirkan seniman terkenal, yang meniti karirnya di tempat yang penuh tantangan ini. Bahkan taraf hidup mereka pun meningkat sejalan dengan sukses mereka.

Panggung Kesenian



Di tengah Pasar Seni terdapat arena terbuka yang dilengkapi dengan plaza dan panggung kesenian, yang memancarkan dinamika seni, dengan pementasan kesenian terasa menghidupkan suasana. Di panggung inilah dipentaskan aneka kesenian dari klasik hingga kontemporer, tradisional maupun modern. Kelompok pementas berasal dari dalam dan luar negeri.

Gbr. II.4
Panggung Kesenian



Gbr. II.5
Denah Pola Tata Ruang
Sumber: www.ancol.co.id

Kelebihan:

- ✓ Dengan pola tata ruang luar yang terbentuk oleh kios-kios sehingga sirkulasi berada diantara kios-kios tersebut.
- ✓ Adanya ruang luar (open space) yang dimanfaatkan untuk pentas terbuka

Kekurangan:

- ✓ Karena disusun oleh kios-kios, sistem sirkulasi menjadi teratur sehingga ada atau terjadi jalan buntu.

- Pasar Seni Sokawati, Bali



Gbr. II.6
Pintu Masuk Pasar Seni Sokawati

Pasar seni Sokawati adalah pasar seni yang paling besar dan ramai di Bali. Terlihat dengan ornamen yang begitu kental dengan kebudayaan setempat. Pasar seni sokawati dikelola oleh pihak swasta dibawah oleh pemerintah daerah Gianyar. Semua produk kerajinan yang terdapat di Bali ada dapat di jumpai disini. Dari karya seni 2 dimensi maupun 3 dimensi.



Gbr. II.7
Suasana Pasar Seni Sokawati

Kelebihan:

- ✓ Mencerminkan terhadap adat kebudayaan Bali dan produk kerajinannya.

Kekurangan:

- ✓ Penataan sirkulasi yang kurang nyaman, karena sempitnya sirkulasi.
- ✓ Kurang bisa melihat barang yang dipasarkan
- ✓ Tempat parkir yang kurang memadai karena lahan yang sempit
- ✓ Tidak tersedia panggung pentas seni

BAB III

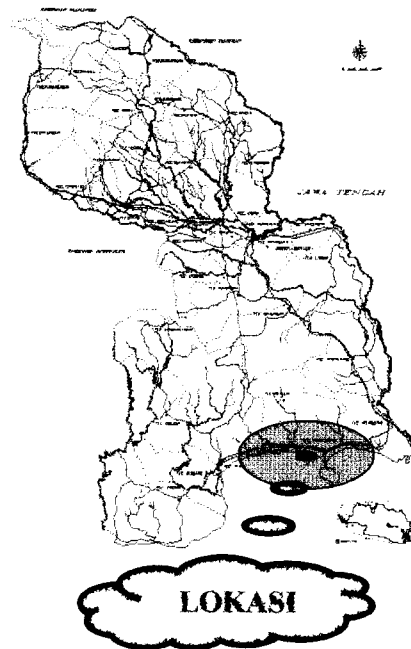
DATA, ANALISIS, DAN SKEMATIK

DATA

3.1. LOKASI DAN SITE

3.1.1 Lokasi

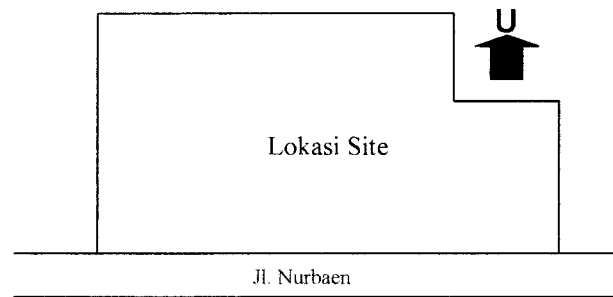
Kriteria dari penentuan lokasi adalah dengan melihat potensi-potensi yang ada di lokasi tersebut. Yang paling diutamakan dalam kriteria penentuan lokasi ini adalah potensi yang paling dominan dan nantinya didukung oleh sektor yang lainnya. Yang paling dominan dalam hal ini adalah kepariwisataan Pantai Pangandaran. Dengan potensi alam yang dimilikinya sehingga banyak dikunjungi orang sebagai tujuan wisata. Ini merupakan salah satu kriteria yang paling menjadi andalan dalam pembangunan Pasar Kerajinan sebagai penunjang dari kepariwisataan tersebut.



Gbr. III.1
Lokasi

3.1.2 Site

Site yang terpilih untuk pembangunan Pasar Kerajinan adalah sekitar pantai dengan berbagai pertimbangan yang telah dilakukan dalam menentukan site tersebut. Site yang direncanakan dipilih disekitar atau lebih dekat dengan pantai adalah karena sifat pengunjung yang lebih ingin melihat pantai dan sekaligus bisa berekreasi di Pasar Kerajinan tanpa harus menuju lebih jauh untuk mendapatkan barang kerajinan sebagai cinderamatanya.



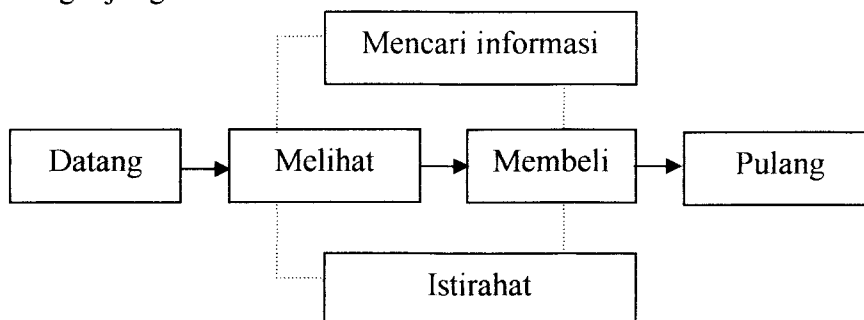
Gbr. III.2
Site Pasar Kerajinan

3.2 KEGIATAN PASAR KERAJINAN DAN PENTAS SENI BUDAYA RAKYAT

3.2.1 Kegiatan Pasar Kerajinan

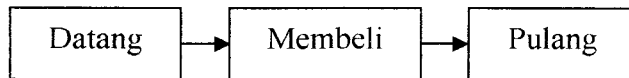
Kegiatan yang terjadi di pasar merupakan intinya pada transaksi jual beli yang dilakukan antara penjual dan pembeli. Transaksi kegiatan ini mempunyai sistem atau cara pertukaran barang dengan alat tukar yang sah (dalam hal ini uang).

- Pengunjung/konsumen



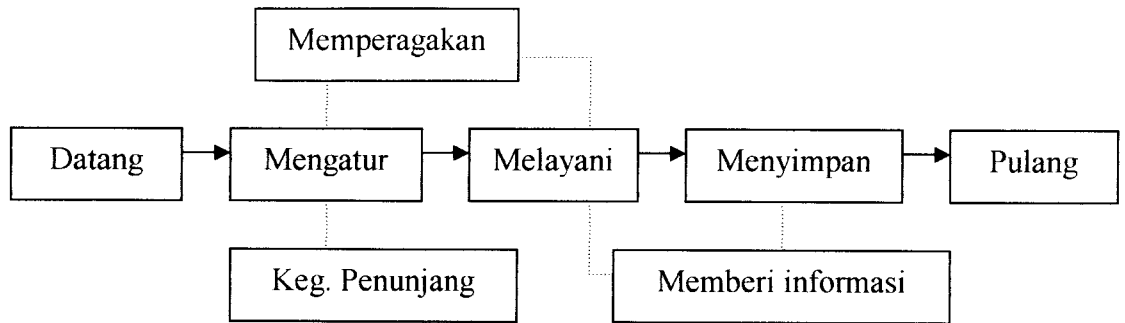
Tbl. III. 1

- Pembeli/konsumen



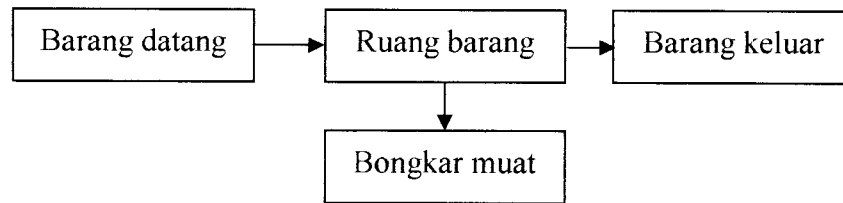
Tbl. III. 2

- Seniman/pengrajin/penjual



Tbl. III. 3

- Barang



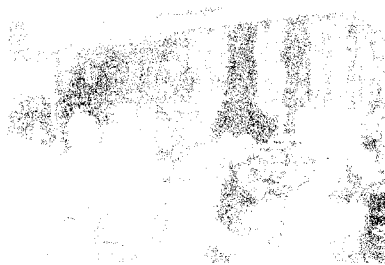
Tbl. III.4

3.2.2 Produk Kerajinan

1. Kerajinan Bordir

Jenis Produk	Bahan Baku	Alat Bantu Pembuatan	Karakter Produk
Mukena kerudung hiasan pakaian, dll	kain katun kain viskin benang	Mesin jahit Bingkai Gunting Pisau silet	Ringan Halus/Lembut Feminim Kaya Warna Fleksibel

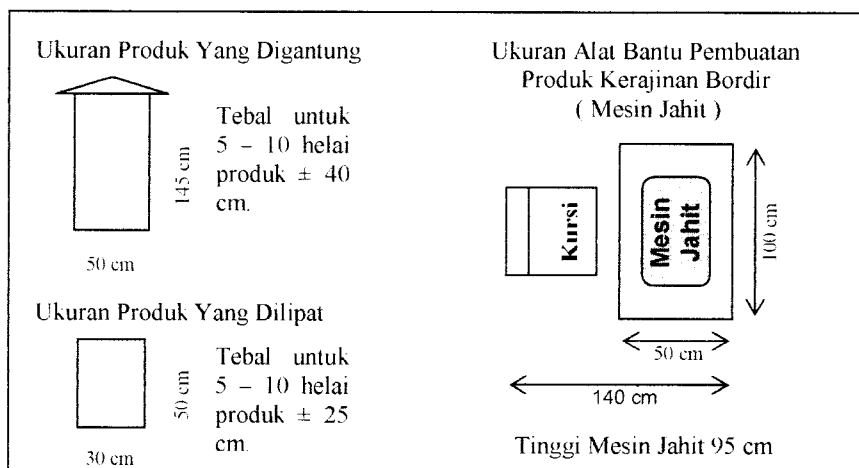
Tbl. III.5



Gbr. III. 3
Retail Kerajinan Bordir

Produk kerajinan bordir ini dipajang menggunakan gantungan atau rak gantung dan rak baju. Sedangkan untuk barang persediaan, produk kerajinan dilipat dan ditumpuk didalam lemari. Untuk cara berjualan, penjual berdiri melayani pembeli (pembeli berdiri), pembeli bisa melihat – lihat produk, meneliti, dan mencoba produk kerajinan (pembeli masuk kedalam counter).

Untuk setiap counter kerajinan ini terdiri dari 1 orang penjual dengan 1 atau 2 orang pembantu.

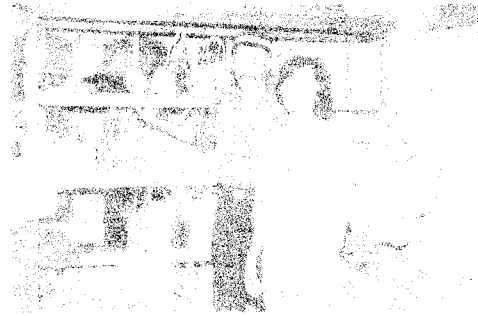


Gbr. III. 4
Dimensi Barang

2. Kerajinan Mendong

Jenis Produk	Bahan Baku	Alat Bantu Pembuatan	Karakter Produk
Tas/Dompot Alas Tikar Sajadah Hiasan Souvenir, dll	Mendong Benang, Kain Pewarna Bambu Karton	Gunting Pisau	Ringan Warna Natural Bertekstur kasar Agak Keras

Tbl. III. 6



Gbr. III. 5
Retail Kerajinan Mendong

Produk kerajinan mendong ini dipajang menggunakan rak pajangan atau meja pajangan (digelar diatas meja) dan digantungkan. Sedangkan untuk barang persediaan, produk kerajinan ditumpuk didalam lemari. Untuk cara berjualan, penjual berdiri melayani pembeli (pembeli berdiri), pembeli bisa melihat – lihat produk, dan meneliti produk kerajinan (pembeli masuk kedalam counter).

3. Kerajinan Pandan

Jenis Produk	Bahan Baku	Alat Bantu Pembuatan	Karakter Produk
Tas Dompot Boks Hiasan Souvenir, dll	Tikar pandan Eceng gondok Mendong	Gunting Pisau	Ringan Warna Natural Bertekstur Kasar Agak Keras

Tbl. III. 7

Untuk produk kerajinan pandan tidak jauh berbeda dengan kerajinan mendong, perbedaan hanya dari bahan bakunya saja. Model dan macam produk yang dihasilkan sama dengan kerajinan mendong, begitu pula dengan cara penataan produk kerajinan.



Gbr. III. 6
Proses Pembuatan Kerajinan Pandan

Dimensi Produk Kerajinan Mendong Dan Pandan

Untuk produk kerajinan berupa tas, dompet, hiasan dan souvenir mempunyai dimensi :

Panjang : 15 – 40 cm (rata-rata 20 cm)

Lebar : 5 – 20 cm (rata-rata 10 cm)

Tinggi : 15 – 40 cm (rata-rata 20 cm)

Untuk produk kerajinan berupa tikar yang dibentang :

Panjang : 120 – 200 cm

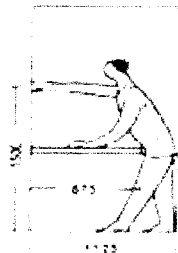
Lebar : 60 – 100 cm

Untuk produk kerajinan berupa tikar yang digulung :

Panjang : 60 – 100 cm

Tebal : 20 cm

Untuk bengkel kerja kerajinan dipakai jangkauan tangan max. 0.875m



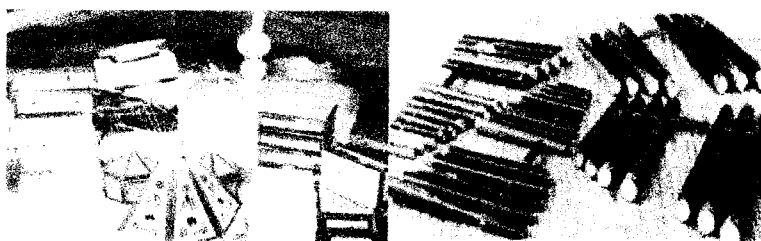
Tbl. III. 8
Dimensi Kerajinan Pandan

4. Kerajinan Bambu

Jenis Produk	Bahan Baku	Alat Bantu Pembuatan	Karakter Produk
Kap Lampu Rak Buku Alat Musik Miniatur Furniture, dll	Bambu Mendong Rotan Pandan	Pisau Gunting Alat ukir	Agak Keras Kaku Warna natural Bertekstur Kasar

Tbl. III. 9

Produk kerajinan bambu ini dipajang menggunakan rak pajangan atau meja pajangan (digelar diatas meja) dan digantungkan. Sedangkan untuk barang persediaan, produk kerajinan ditumpuk didalam lemari. Untuk cara berjualan, penjual berdiri melayani pembeli (pembeli berdiri), pembeli bisa melihat – lihat produk, dan meneliti produk kerajinan (pembeli masuk kedalam counter).



Gbr. III. 7
Produk Kerajinan Bambu



Gbr. III. 8
Proses Pembuatan

Dimensi Produk Kerajinan Bambu

Untuk produk kerajinan berupa hiasan dan souvenir mempunyai dimensi :

Panjang : 15 – 40 cm (rata-rata 20 cm)
Lebar : 5 – 20 cm (rata-rata 10 cm)
Tinggi : 15 – 40 cm (rata-rata 20 cm)

Untuk produk kerajinan berupa alat musik mempunyai dimensi :

Panjang : 40 – 60 cm
Lebar : sesuai diameter bambu ± 2 – 5 cm
Tinggi : 15 – 40 cm

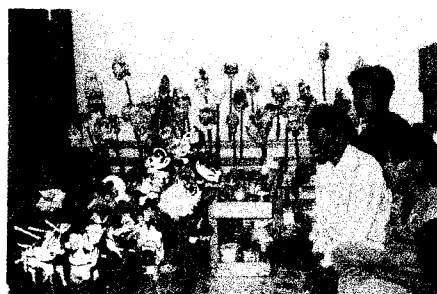
Tbl. III. 10
Dimensi Kerajinan Bambu

5. Kerajinan Kayu

Jenis Produk	Bahan Baku	Alat Bantu Pembuatan	Karakter Produk
Kap Lampu Wayang Golek Relief Furniture Hiasan, dll	Kayu Cat Kain	Alat ukir	Keras, Kaku Berat Kaya Warna

Tbl. III. 11

Produk kerajinan kayu ini dipajang menggunakan rak pajangan yang berupa tempat untuk menancapkan wayang golek atau etalase. Sedangkan untuk barang persediaan, produk kerajinan ditumpuk didalam lemari. Untuk cara berjualan, penjual berdiri melayani pembeli (pembeli berdiri), pembeli bisa melihat – lihat produk, dan meneliti produk kerajinan (pembeli masuk kedalam counter).



Gbr. III. 9
Proses Pembuatan Wayang Golek

Dimensi Produk Kerajinan kayu

Untuk produk kerajinan berupa hiasan, relief dan souvenir mempunyai dimensi :

Panjang : 15 – 40 cm (rata-rata 20 cm)

Lebar : 5 – 20 cm (rata-rata 10 cm)

Tinggi : 15 – 40 cm (rata-rata 20 cm)

Untuk produk kerajinan berupa wayang mempunyai dimensi :

Tebal : ± 10 – 20 cm

Tinggi : 40 – 60 cm

Tbl. III. 12
Dimensi Kerajinan Bambu

3.2.3 Kegiatan Pentas Seni Budaya Rakyat

Kegiatan pentas kesenian rakyat yang dipentaskan di lingkungan pasar kerajinan merupakan pendukung atau suatu suguhan terhadap pengunjung wisata. Diantara kegiatan yang dilakukan oleh seniman pentas merupakan suatu rangkaian kegiatan pentas dan promosi kesenian rakyat Sunda dengan sasaran para wisatawan domestik dan mancanegara. Kesenian yang dipentaskan selalu menyuguhkan berbagai kesenian baik seni tari ataupun seni-seni lain yang sifatnya perlu dilestarikan sebagai kebudayaan rakyat Sunda.



Gbr. III. 10
Pentas Kesenian Rakyat

ANALISIS

3.3 ANALISIS KEBUTUHAN RUANG

Analisis Kebutuhan Ruang

Untuk produk kerajinan yang akan dijual di Pasar Wisata ini dibagi kedalam lima kategori menurut bahan yang dipakai.

JENIS KERAJINAN	JENIS PRODUK	BAHAN BAKU	ALAT BANTU	KARAKTER PRODUK	DIMENSI RATA-RATA (CM)		
					P	L	T
KERAJINAN BORDIR	Mukena kerudung hiasan pakaian, dll	Kain katun Kain Viskin Benang	Mesin jahit, bingkai, pisau, gunting	Ringan Halus/Lembut Feminim Kaya Warna Fleksibel	145	50	-
KERAJINAN MENDONG	Tas/Dompet Alas Tikar Sajadah Hiasan Souvenir, dll	Mendong Benang, Kain Pewarna Bambu Karton	pisau, gunting	Ringan Natural Tekstur kasar Agak Keras	40	40	20
KERAJINAN PANDAN	Tas/Dompet Boks Hiasan Souvenir, dll	Tikar pandan Eceng gondok Mendong	pisau, gunting	Ringan Natural Tekstur kasar Agak Keras	40	40	20
KERAJINAN BAMBU	Kap Lampu Rak Buku Alat Musik Miniatur Furniture, dll	Bambu Mendong Rotan Pandan	Pisau Gunting Alat ukir	Agak Keras Kaku Natural Tekstur Kasar	60	40	40
KERAJINAN KAYU	Kap Lampu Wayang Golek Relief Furniture Hiasan, dll	Kayu Cat Kain	Alat ukir	Keras, Kaku Berat Kaya Warna	40	20	60

Tbl. III. 13

Kebutuhan panggung pertunjukan untuk kesenian

KESENIAN	KARAKTER	JUMLAH PEMAIN	UKURAN PANGGUNG
Jaipong dan Kesenian Sunda	Dinamis Lemah lembut Ceria, Gemulai	Penari 1 - 4 orang Pendukung 5 - 10	6 x 8 meter

Tbl. III. 14

a. *Perhitungan Pemakai*

Jenis Kegiatan	Kebutuhan Kegiatan
• Kelompok Kegiatan Umum	
– Parkir Pengunjung	
Untuk roda 2	– 43 kendaraan
Untuk roda 4	– 120 kendaraan
– Tempat Istirahat	– 100 m ²
• Kelompok Kegiatan Utama	
Pasar Kerajinan	
– Kios Penjualan Kerajinan	– 72 unit
– R. Demo Kerajinan	– 10 unit
– R. Pamer Terbuka dan plaza	– 384 m ²
Ruang pementasan	
– Ruang Pementasan Kesenian	– 250 m ²
Outdoor	
• Kelompok Kegiatan Penunjang	– 1 unit
– R. Pimpinan	– 10 unit
– R. Staf	– 1 unit
– R. Bagian Acara	– 1 unit
– R. Bag. Promosi	– 1 unit
– R. Bag. Pemasaran	– 1 unit
– R. Informasi	– 1 unit
– R. Keamanan	– 1 unit
– Bagian Service	
• Kelompok Kegiatan Pelayanan	
– Lavatory	– 100 m ²
– Mushola	– 96 m ²

Tbl. III. 15

Dengan asumsi pengunjung Pasar Kerajinan 60% dari jumlah wisatawan yang datang

$$= 60\% \times 1.221.364 = 732.818,4/\text{tahun (perhitungan tahun 2002)}$$

Jadi jumlah pengunjung pasar kerajinan pada tiap harinya diperkirakan

$$\frac{732.818,4}{365} = 2008$$

= 2008 orang/hari pada hari libur

✓ Kegiatan pasar kerajinan berlangsung dari jam 09.00 – 21.00. Lamanya waktu kunjungan di Pasar Kerajinan 12 jam tiap harinya.

✓ Lamanya waktu berkunjung untuk tiap kunjungan diasumsikan 2 jam

Jadi periode kunjungan tiap harinya adalah:

$$\frac{12}{2} = 6 \quad (6 \text{ kali sehari})$$

Sehingga dalam satu hari kunjungan jumlah pengunjung:

$$\frac{2008 \text{ orang / hari}}{6 \text{ kali / hari}} = 335 \text{ orang}$$

Penentuan ini menjadi acuan terhadap pengadaan atau penyediaan fasilitas-fasilitas yang lainnya.

Dalam satu retail pengunjung melihat 5-10 menit. Dalam 2 jam pengunjung masuk sekitar 335 orang. Dalam kenyataannya pengunjung yang masuk ke area pasar kerajinan selalu berurutan sehingga kebutuhan untuk retail juga di tambahkan.

Apabila menurut perhitungan yang didasarkan pada banyaknya pengunjung yang masuk, dapat diperoleh perhitungan:

$$\frac{335}{5} = 67 \text{ konter kerajinan.}$$

Ini ditambahkan 10%, sehingga menjadi 72 konter kerajinan dengan pertimbangan kerajinan yang masuk kedalam pasar kerajinan.

Untuk retail demo setiap jenis kerajinan berbeda kebutuhannya. Untuk jumlah seluruhnya membutuhkan 14 yang bisa diwadahi dalam area pasar kerajinan.

Pembagian kelompok kerajinan menurut jenis kerajinannya:

- Kayu 12 retail
 2 demo
- Bordir 8 retail
 2 demo
- Mendong 20 retail
 2 demo
- Bambu 20 retail
 2 demo
- Pandan 12 retail
 2 demo

b. Persyaratan Ruang

Persyaratan ruang yang digolongkan dengan fungsi dari ruang tersebut diantaranya:

1) Ruang penjualan barang kerajinan dan demo

Fungsi:

Sebagai sarana penjualan dan peragaan kerajinan sehingga membutuhkan ruangan yang cukup luas setiap standnya dengan pertimbangan barang kerajinan bentuknya tiga dimensi.

Syarat:

Bangunan atau ruang harus bisa memisahkan fungsi demo dengan pemasaran/penjualan barang yang sudah jadi, pengunjung bisa melihat langsung demo dengan tujuan sebagai pembelajaran dan pengetahuan proses pembuatan kerajinan tersebut.

2) Ruang pementasan seni terbuka

Fungsi:

Sebagai pementasan seni budaya Sunda.

Syarat:

Panggung pentas mampu bisa terlindungi dari cuaca bagi para pemain pentas.

3) Kantor pengelola

Fungsi:

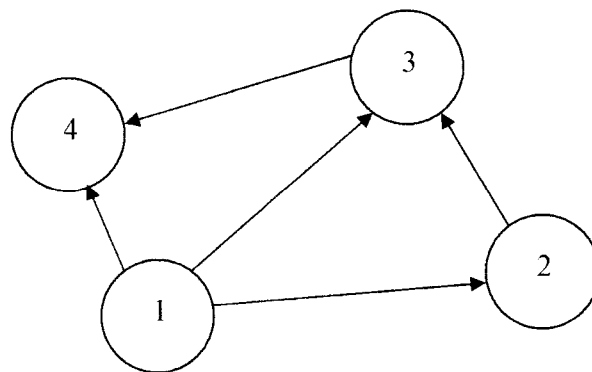
Sebagai kantor pengelola administrasi Pasar Kerajinan dan pelayanan informasi.

Syarat:

Mampu mengawasi kegiatan Pasar Kerajinan.

c. Hubungan Ruang

✓ Pola hubungan ruang



Gbr. III. 10
Hubungan Ruang

Keterangan

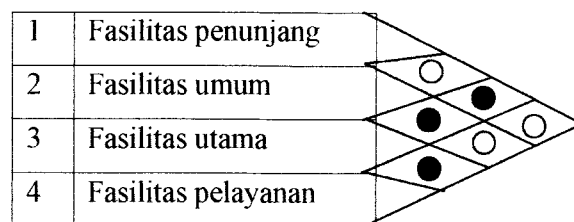
1 = Fasilitas penunjang

2 = Fasilitas umum

3 = Fasilitas utama

4 = Fasilitas pelayanan

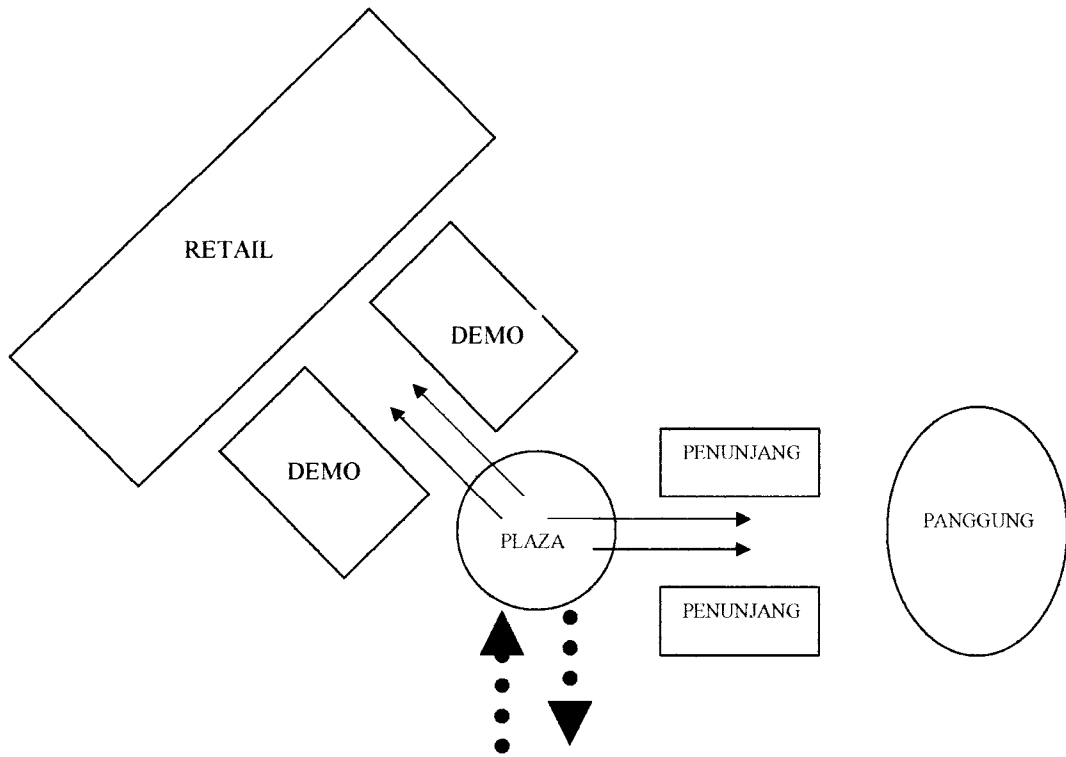
✓ Matrik hubungan ruang



Gbr. III. 11
Matrik Hub. Ruang

d. Organisasi Ruang

Dengan melihat dari hubungan ruang diatas maka dapat dilihat organisasi keruangan pada Pasar Kerajinan seperti pada gambar dibawah ini:



Gbr. III. 13
Organisasi Ruang

e. Besaran ruang

• Kelompok Kegiatan Umum

– Parkir Pengunjung

Untuk roda 2 (2,5 m²/motor) x 120 = 300 m²

Untuk roda 4 (12,15 m²/mobil) x 43 = 523 m²

– Tempat Istirahat = 100 m²

– Sirkulasi 20% = 184.6 m²

1107.6 m²

- **Kelompok Kegiatan Utama**
 - R. Penjualan Kerajinan 72 unit = 1224 m²
 - R. Demo 10 unit x 18 = 180 m²
 - R. Pamer Terbuka = 320 m²
 - Ruang Pementasan Kesenian Outdoor = 320 m²
 - Sirkulasi 20% = 462.8 m²
 - 2776.8 m²

- **Kelompok Kegiatan Penunjang**
 - R. Pimpinan = 13.75 m²
 - R. Staf = 45 m²
 - R. Bagian Acara = 12 m²
 - R. Bag. Promosi = 21 m²
 - R. Bag. Pemasaran = 21 m²
 - R. Informasi = 35 m²
 - R. Keamanan = 35 m²
 - Bagian Service = 20 m²
 - Sirkulasi 10% = 20.275 m²
 - 223.025 m²

- **Kelompok Kegiatan Pelayanan**
 - Lavatory Luar = 24 m²
 - Mushola = 110 m²
 - Sirkulasi 10 % = 13.4 m²
 - 147.4 m²

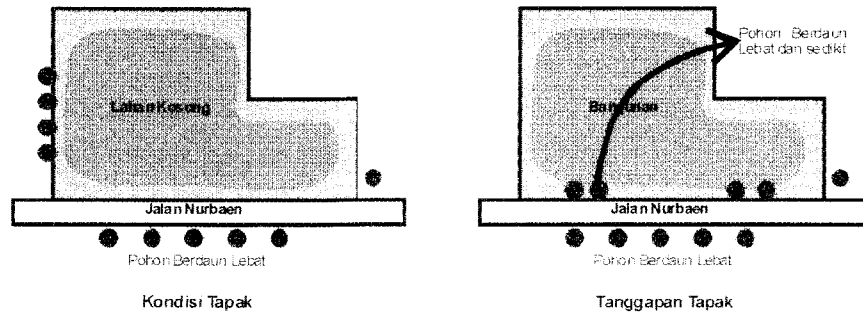
3.3.1 Program Ruang

KEBUTUHAN RUANG		PERSYARATAN RUANG							
	NAMA RUANG	JMLH	PENGHAWAAN	PENCAHAYAAN	V	N	A	S	J
	RETAIL KERAJINAN								
	Kerajinan bordir	8	Alami & Buatan	Alami & Buatan	3	1	3	2	9
	Kerajinan mendong	20	Alami & Buatan	Alami & Buatan	3	1	3	2	9
	Kerajinan pandan	12	Alami & Buatan	Alami & Buatan	3	1	3	2	9
	Kerajinan bambu	20	Alami & Buatan	Alami & Buatan	3	1	3	2	9
	Kerajinan kayu	12	Alami & Buatan	Alami & Buatan	3	1	3	2	9
	RETAIL DEMO								
	Kerajinan bordir	2	Alami & Buatan	Alami & Buatan	2	2	3	3	10
	Kerajinan mendong	2	Alami & Buatan	Alami & Buatan	2	2	3	3	10
	Kerajinan pandan	2	Alami & Buatan	Alami & Buatan	2	2	3	3	10
	Kerajinan bambu	2	Alami & Buatan	Alami & Buatan	4	4	3	3	10
	Kerajinan kayu	2	Alami & Buatan	Alami & Buatan	2	2	3	3	10
	PANGGUNG PENTAS								
	Panggung	1	Alami	Alami & Buatan	3	0	3	2	8
	Ruang ganti	1	Alami	Alami & Buatan	0	2	2	3	7
	Ruang rias	1	Alami	Alami & Buatan	1	1	2	2	6
	Ruang tunggu	1	Alami	Alami & Buatan	1	1	1	2	5
	Toilet	1	Alami	Alami & Buatan	0	1	1	1	3
	PENUNJANG								
	R. Pimpinan	1	Alami	Alami & Buatan	3	0	3	2	8
	R. Staf	1	Alami	Alami & Buatan	2	1	3	3	9
	R. Bag. Acara	1	Alami	Alami & Buatan	2	1	2	2	7
	R. Bag. Promosi	1	Alami	Alami & Buatan	2	1	2	2	7
	R. Bag. Pemasaran	1	Alami	Alami & Buatan	2	1	2	2	7
	R. Bag. Informasi	1	Alami	Alami & Buatan	3	2	3	2	10
	R. Bag. Keamanan	1	Alami	Alami & Buatan	3	3	3	2	8
	R. Bag. Service	1	Alami	Alami & Buatan	1	1	2	4	8
	MUSHOLA								
	R. Sholat	1	Alami	Alami & Buatan	2	3	3	2	10
	Tempat Wudlu	1	Alami	Alami & Buatan	1	1	2	1	5
	Toilet	2	Alami	Alami & Buatan	0	0	2	2	4
	TAMAN ISTIRAHAT	1	Alami	Alami	3	1	3	1	8
	PLAZA	1	Alami	Alami & Buatan	3	1	3	1	8
	AREA PARKIR								
	Mobil	43	Alami	Alami & Buatan	3	0	3	2	8
	Motor	120	Alami	Alami & Buatan	3	0	3	2	8
	LAVATORY	4	Alami	Alami & Buatan	0	0	2	2	4

Tbl. III. 16

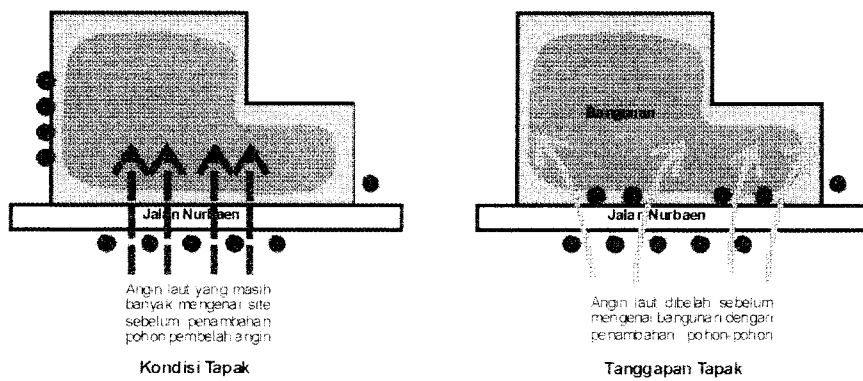
3.4 ANALISIS TAPAK

Vegetasi



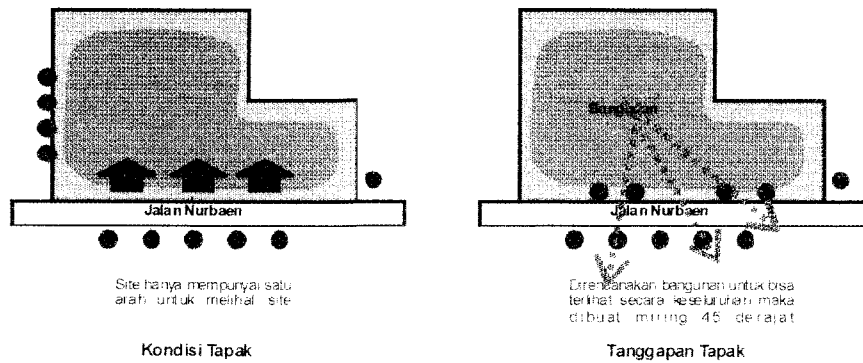
Semua jenis vegetasi merupakan tanaman yang tumbuh di tanah berpasir dan kuat terhadap hembusan angin laut yang kencang.

Angin



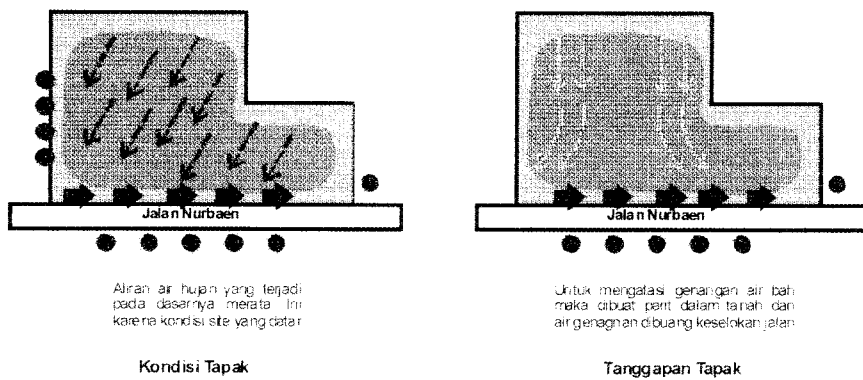
Angin yang berhembus merupakan angin laut yang langsung mengenai site dan bangunan, ini di antisipasi dengan tanaman yang juga sebagai pembelah angin dan peneduh jalanan.

View



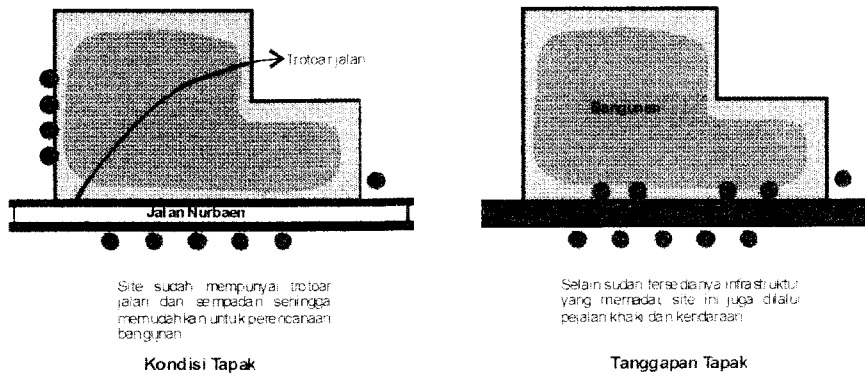
View baik dari luar site maupun dari site sendiri diusahakan terlihat oleh pengunjung wisata/wisatawan yang berada dipantai ataupun di jalan. Walaupun banyak terdapat pepohonan tetapi tidak mengurangi view bagi pengunjung wisatawan.

Drainase



Aliran air hamper menuju kearah jalan karena kemiringan site yang lebih rendah pada bagian kearah laut.

Keistimewaan site



Site mempunyai keistimewaan. Selain lokasi yang strategis, juga telah tersedianya fasilitas infrastruktur yang sudah memadai bagi pembangunan Pasar Kerajinan.

3.5 ANALISIS PENAMPILAN BANGUNAN

Dalam hal ini untuk merencanakan sebuah Pasar Kerajinan yang menekankan pada citra bangunan yang mentransformasikan sebuah Tari Jaipong pada bangunan digunakan *metafora* sebagai alat penyampaian atau penerapan pada bangunan.¹

Sebagai bahan kajian kita akan mengulas apa itu metafora.

Kajian Metafora dalam Arsitektur

Apa itu metafora

Kata metafora berasal dari bahasa Yunani yang sama dengan kata *metapherein*. “Meta” dalam hal ini diartikan memindahkan atau yang berhubungan dengan perubahan. Sedangkan “pherein” adalah mengandung atau memuat (makna). Sehingga kata metafora dapat diartikan serangkaian tuturan atau kalimat dimana suatu istilah dipindahkan maknanya kepada objek atau konsep lain yang ditunjukkan melalui perbandingan tidak langsung atau analogi. Metafora sebagai bahasa bersifat perlambangan atau kiasan.

¹ Tugas Akhir Pasar Seni UGM dan Kuliah

Faktor yang mempengaruhi pemahaman metafora

a. Konteks

Konteks mengartikan sebuah ekspresi dari apa yang akan disampaikan dalam sebuah obyek, tentang penyampaian metafora agar tidak terlepas dari apa yang akan dimasukan atau diterapkan dalam obyek tersebut.

b. Perkembangan pemikiran

Bila suatu makna dari apa yang dipahami dalam masa yang lalu dikatakan sebagai suatu makna tertentu, maka dengan perkembangan jaman dan kemajuan peradaban maka dapat pula berubah maknanya.

c. Sosial budaya

Faktor ini adalah suatu yang telah dipahami dalam masyarakat yang telah melekat dan mungkin tidak dapat diubah sesuai dengan makna yang terkandung. Sebagai contoh warna putih bisa diartikan sebagai warna yang suci dalam masyarakat dan biasanya digunakan sebagai pencerminan untuk peribadatan.

Metafora dalam arsitektur

Untuk memasukan konsep metafora dalam arsitektur sebagai gaya bahasa arsitektur maka kita melihat arsitektur sebagai instrument komunikasi. Arsitektur adalah sebuah bentuk bahasa komunikasi. Pemakaian bahasa dalam arsitektur adalah alat untuk mentransformasikan bahasa tersebut kedalam wujud arsitektur. Dan ini menjadikan metafora dalam arsitektur adalah kenyataan.

Metafora dalam arsitektur bersifat cukup logis, sehingga arsitek sebaiknya memperhatikan bagaimana masyarakat membaca karya arsitektur dengan sudut pandang yang mereka gunakan. Pemahaman yang mereka gunakan merupakan apa yang mereka lihat, rasakan, dan mereka bandingkan dengan konsep si arsitek.

Pemindahan makna metafora arsitektural

Sama dengan sebuah ekspresi, bahasa konsep yang dituangkan dalam sebuah bangunan memiliki karakteristik-karakteristik yang sedikit banyak menjelaskan arti dari kata tersebut. Konsep itu akan dipindahkan dalam ruang tiga dimensi yang juga memiliki karakteristik yang dapat menjelaskan artinya. John Somonds menulis, karaktersitik merupakan kualitas abstrak yang akan mempengaruhi respon emosi maupun psikologi pemakainya.

Berikut adalah konsep yang dipindahkan kedalam karakteristik ruang.

Pemindahan ekspresi metafora kedalam konsep ruang (sumber majalah kilas 2000)

Konsep	Karakteristik Ruang
Ketegangan	Bentuk-bentuk tak stabil, perbenturan warna-warna yang intens, penekanan visual suatu obyek, permukaan keras dan kasar, elemen-elemen yang tidak familiar, cahaya terang dan menyilaukan, suara gemuruh.
Istirahat	Obyek yang mudah dikenali, garis-garis yang mengalir, stabilitas struktur jelas, elemen horizontal, tekstur dan cahaya lembut, suara sayup-sayup, warna putih, abu-abu, biru dan hijau.
Ketakutan	Tidak ada orientasi, area tersembunyi, kejutan-kejutan, bidang lekukan, putaran dan pecahan, bentuk-bentuk tak stabil, pijakan licin, void tanpa pengaman, elemen-elemen tajam, gelap atau remang-remang, warna pucat dan monokrom.
Kegembiraan	Pola dan bentuk halus mengalir, gerak dan irama terlihat pada struktur, sedikit batasan, warna hangat dan cerah, cahaya berkelap-kelip.
Peruangan	Terisolasi, terpisah, cahaya dan warna lembut berpendar, suara bernada rendah dan konstan, tanpa elemen dekorasi, tanpa gangguan kekontrasan.

Tbl. III. 16

Kategori metafora arsitektur

Tiga kategori metafora arsitektur menurut identifikasi Anthony Antoniades:

- a) Metafora abstrak (*intangible metaphor*) dimana ide pemberangkatan metaforiknya berasal dari sebuah konsep abstrak, sebuah ide, sifat manusia, atau kualitas obyek (alami, tradisi, budaya).
- b) Metafora konkrit (*tangible metaphor*) ide pemberangkatan metaforiknya melalui karakter materi atau visual obyek konkrit (menara seperti tongkat, rumah seperti perahu dan sebagainya).
- c) Metafora kombinasi (*combined metaphor*), dimana gabungan dari konsep abstrak dan konkrit sebagai pemberangkatan konsep arsitektural.

Analisis Metaforik Tari Jaipong

Berangkat dari apa itu Tari Jaipong, maka kita akan mengetahui bagaimana caranya mentransformasikan sebuah tarian pada bangunan Pasar Kerajinan. Dengan melihat karakteristik yang dimiliki oleh Tari Jaipong, maka

akan terwujud sebuah bangunan yang dinamis sesuai dengan karakteristik Tari Jaipong.

Karakteristik-karakteristik Tari Jaipong akan terlihat pada:

- Penampilan/bentuk Pasar Kerajinan
- Tata ruang Pasar Kerajinan
- Akses dan sirkulasi

Bangunan harus mempunyai konsep terhadap Tari Jaipong yang mempunyai karakteristik-karakteristik yang tercipta seperti gerakan, kostum, dan musik/irama tarian yang ini diterapkan pada bangunan.

Karakteristik Tari Jaipong

	(lenyep)	Mengalir secara teratur	Sirkulasi
		Membentuk alur yang pasti	
	Lincih (gesit)	Menghindar dengan cepat	Penzoningan/zona
	Pergerakan tangkas		
	Tegas	Memiliki ketegasan	Tertegas
		Ketegasan terhadap bentuk	
		Perwujudan horizontal	
Kostum		Menonjol berbeda dari bentuk yang lain	Penampilan bangunan
	Gelung jucung	Mahkota/penghias kepala	
	Kebaya	Pembungkus tubuh/pakaian	
	Sinjang/kain	Pembungkus bagian bawah/pakaian bawah	
Musik/irama (gamelan)	Selendang	Alat pelengkap gerakan tangan	Refetisi
	Alat musik wilah	Susunan bilahan kayu/tembaga	
	Alat musik pencion	Alat musik yang berbentuk bulatan ditengah	
			Pemunculan/penonjolan pada bidang yang rata

Tbl. III. 47

SKEMATIK

3.6 SKEMATIK DESAIN

3.6.1 Perkiraan Jumlah Pengunjung

Asumsi jumlah pengunjung yang datang adalah 60% dari jumlah wisatawan yang datang ke Kabupaten Ciamis setiap tahunnya.

$$\begin{aligned}\text{Jumlah pengunjung} &= 60\% \times 1.221.364 \text{ orang/tahun (perhitungan tahun 2002)} \\ &= 732.818,4 \text{ orang/tahun} \\ &= \frac{732.818,4 \text{ orang / tahun}}{365 \text{ hari}}\end{aligned}$$

21.00. Jadi waktu berkunjung selama 12 jam tiap hari.

- Lamanya waktu berkunjung untuk tiap periode diasumsikan selama 2 jam.

Jadi periode berkunjung dalam satu hari sebanyak:

- $\frac{12}{2} = 6 \text{ periode/tiap hari}$

- Jumlah pengunjung untuk tiap periode:

$$\frac{2008}{6} = 335 \text{ periode/tiap hari}$$

Penentuan ini menjadi acuan terhadap pengadaan atau penyediaan fasilitas-fasilitas yang lainnya.

3.6.2 Identifikasi Pengguna Bangunan

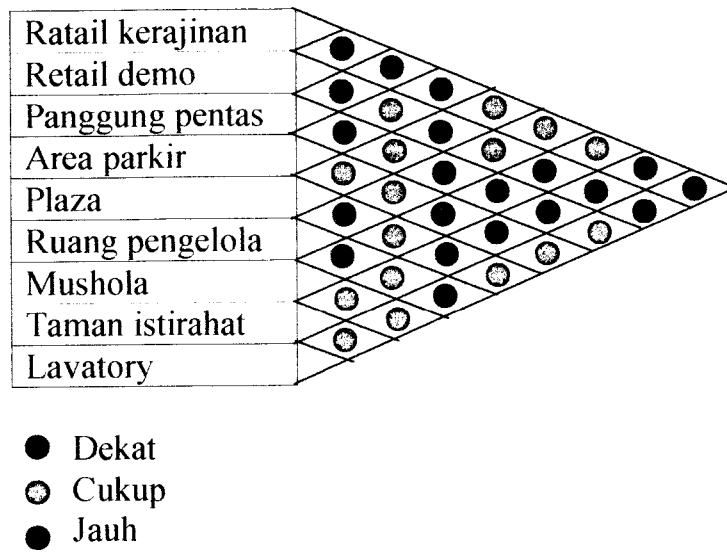
PENGGUNA	AKTIVITAS	KEBUTUHAN RUANG
PENGGUNJUNG	Datang Melihat pameran Melihat/membeli produk kerajinan Melihat/mencoba membuat produk kerajinan Melihat pertunjukan seni budaya Istirahat Sholat, MCK	Tempat parkir Pamer terbuka Retail kerajinan Retail demo Panggung pentas Area istirahat, taman Mushola, toilet
PENGRAJIN	Datang Memamerkan produk kerajinan Menjual produk kerajinan Demonstrasi produk kerajinan Makan & minum Istirahat Sholat, MCK	Tempat parkir Pamer terbuka Retail kerajinan Retail demo Tempat makan Area istirahat, taman Mushola, toilet
PEMAIN KESENIAN TRADISIONAL	Datang Ganti pakaian Mempertunjukan kesenian Makan & minum Istirahat Sholat, MCK	Tempat parkir Ruang ganti Panggung pentas Restoran Area istirahat, taman Mushola, toilet
PENGELOLA	Datang Melayani para pengunjung Melayani pada penyewa Makan & minum Istirahat Sholat, MCK	Tempat parkir Ruang pengelola Ruang pengelola Restoran Area istirahat, taman Mushola, toilet

3.6.3 Pengelempokan Fasilitas

- Fasilitas kerajinan
 1. Retail kerajinan
 2. Retail demo kerajinan
 3. Panggung pentas kesenian
- Fasilitas pendukung
 1. Mushola
 2. Taman istirahat
 3. Ruang pengelola
- Fasilitas pelayanan
 1. Plaza
 2. Area parkir
 3. Lavatory



3.6.4 Kedekatan Fasilitas

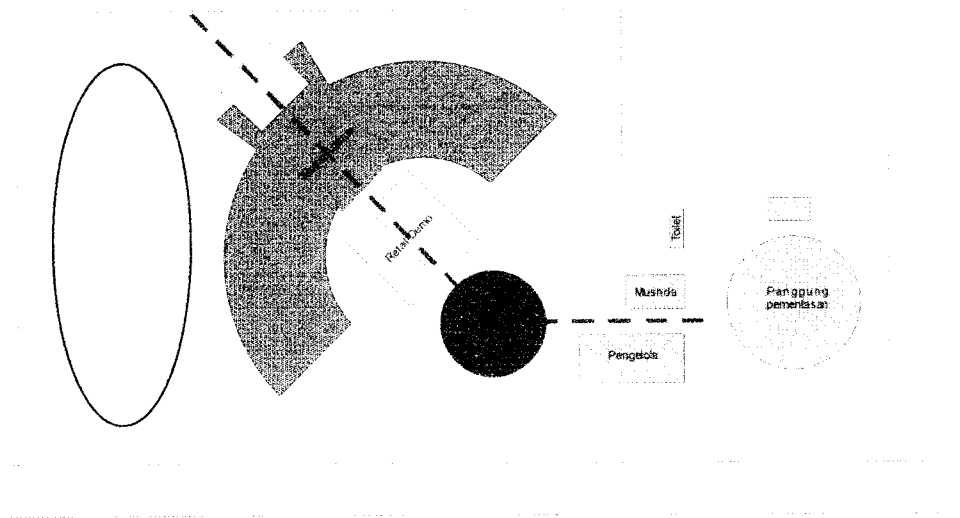


3.6.5 Karakter Kegiatan

Klasifikasi	Retail kerajinan	Retail demo	Panggung
Konsentrasi kegiatan	Berkelompok	Berkelompok	Terpusat
Formalitas	Non formal	Formal	Non formal
Visualisasi	Menarik	Presentatif	Menarik
Perubahan	Statis	Statis	Statis
Suasana ruang	Ramai	Tenang	Ramai
Access	Mengalir	Searah	Bebas
Pergerakan	Lambat	Lambat	Lambat
Kreativitas	Biasa	Kretivitas	Kretivitas

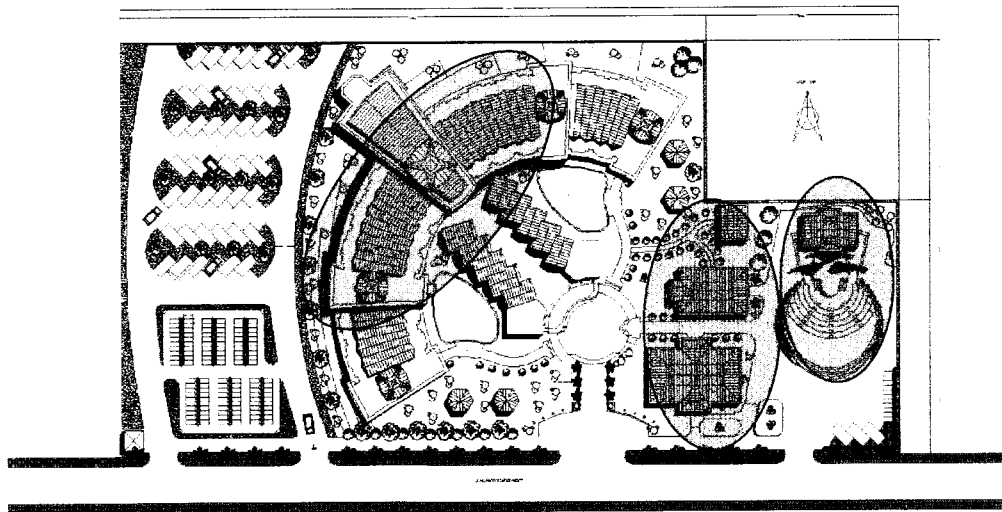
3.6.6 Konsep

3.6.6.1 Konsep Rencana Tapak

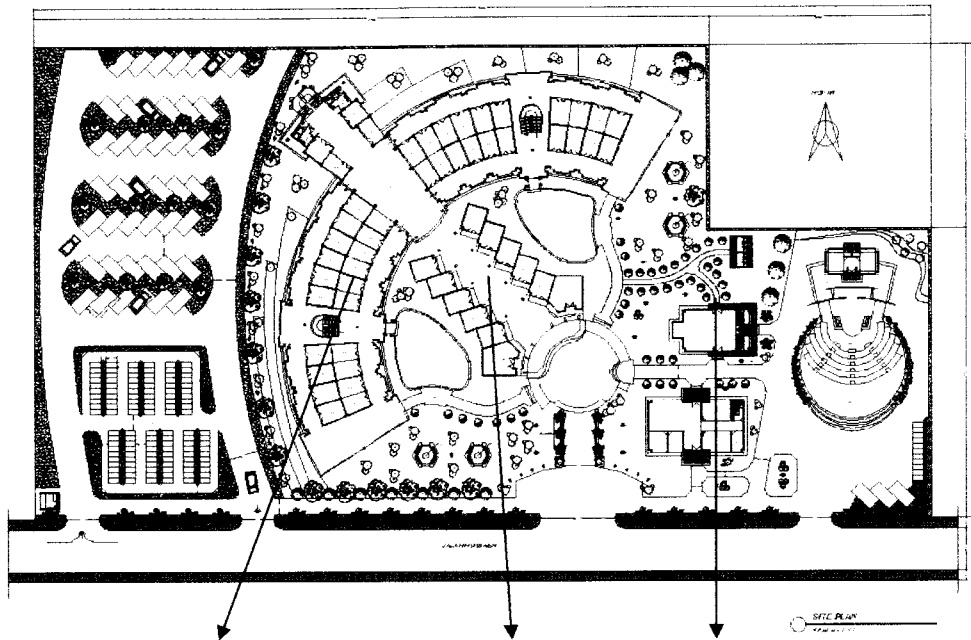


Konsep rencana tapak yang digunakan adalah konsep pemisahan antara area massa utama dan area-area penunjang dan area servis.

3.6.6.2 Konsep Tata Ruang



Konsep tata ruang atau pembagin ruang –ruang zona pasar adalah dengan memisahkan ruang-ruang utama dengan ruang pendukung.

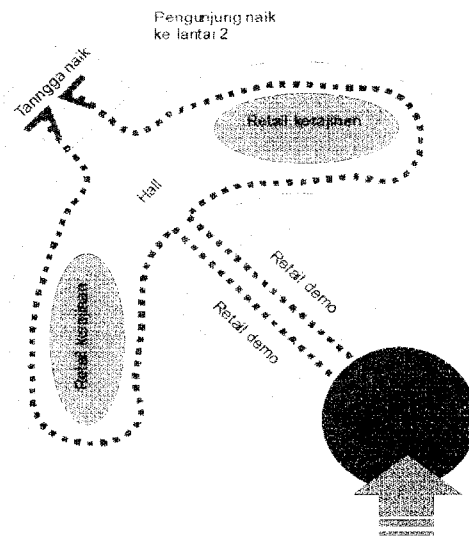


Ruang utama pasar kerajinan (Retail Kerajinan)

Reail demo

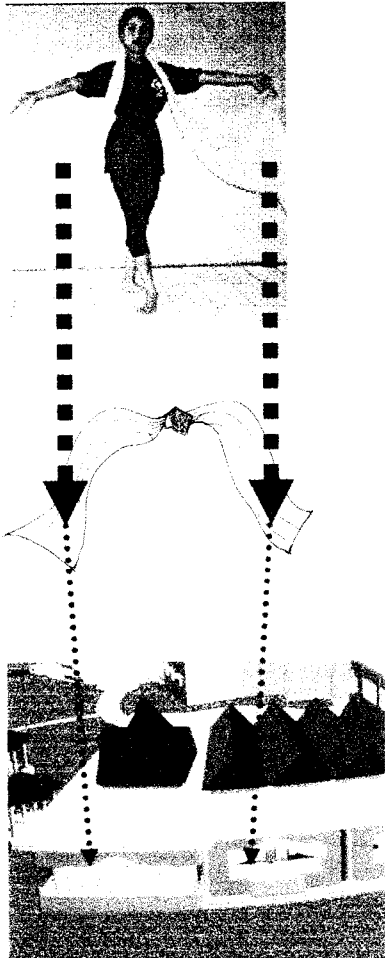
Bangunan pendukung

3.6.6.3 Konsep Sistem Sirkulasi

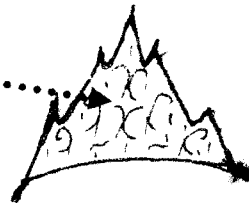


Sistem sirkulasi pergerakan yang utama dalam bangunan utama adalah transformasi dari gerak tari yang mengalir secara bahasa arsitektura. Sistem ini merupakan alur gerak sang penari yang sedang menari

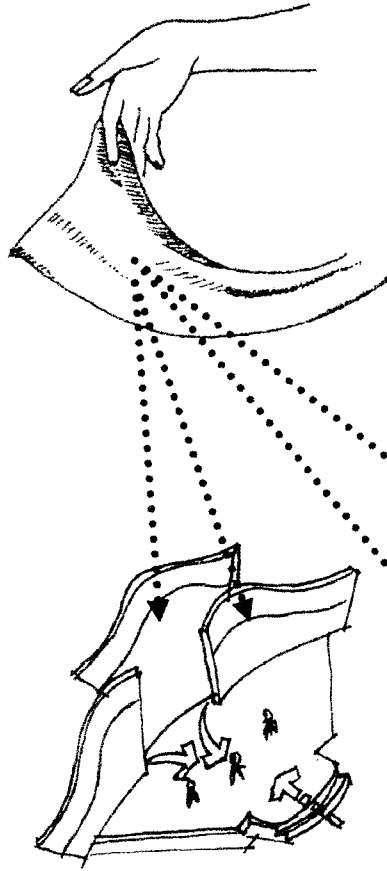
3.6.6.4 Konsep Citra



Selendang merupakan alat tambahan dalam menari yang sering lebih diekspos untuk mendapatkan atau dipadukan dengan gerakan tangan sehingga membentuk kibaran yang natural dan menjadi daya tarik tersendiri. Ini ditransformasikan kedalam bangunan pada kanopi-kanopi bangunan yang juga fungsinya sebagai mencegah air hujan pada jendela terbuka.



Gelung jucung atau mahkota penari merupakan alat yang akan ditransformasikan langsung kedalam bentuk atap bangunan.



Perpaduan yang terlihat merupakan background atau latar dari sebuah panggung terbuka yang diambil juga dari sebuah ombak dan bentuk hentakan selendang penari.

BAB IV

LAPORAN PERANCANGAN

4.1 KRITERIA DESAIN

1. Fungsi

Bangunan mempunyai fungsi sebagai bangunan publik yang bisa dipakai oleh siapapun. Dengan sistem sewa yang dipakai, maka setiap pedagang mempunyai kesempatan untuk menggunakan. Selain digunakan sebagai tempat jual beli, juga sebagai ajang promosi produk kerajinan dan pementasan kesenian sunda.

2. Simbolik

Bangunan pasar dirancang dengan simbol-simbol atau ciri khas dari daerah tersebut. Sebagai simbolik bangunan diambil dari sebuah tarian daerah sebagai konsep terhadap bangunan dan sebagai pelestarian terhadap budaya sunda.

Penerapan tersebut dengan memperhatikan karakteristik-karakteristik tari Jaipong yang masih abstrak kedalam sebuah bentuk arsitektural.

Karakteristik-karakteristik tari Jaipong itu adalah:

- Gerak
- Kostum
- Irama

Kesemuanya ini diuraikan untuk mendapatkan sebuah bentukan arsitektural yang diterapkan kedalam bangunan.

3. Lingkungan

a. View

Bangunan menghadap atau dibuat sumbu axis dan memusat. Untuk massa utama memusat pada sebuah plaza sebagai porosnya. Bangunan secara keseluruhan menghadap kearah laut sebagai orientasinya.

b. Bangunan sekitar

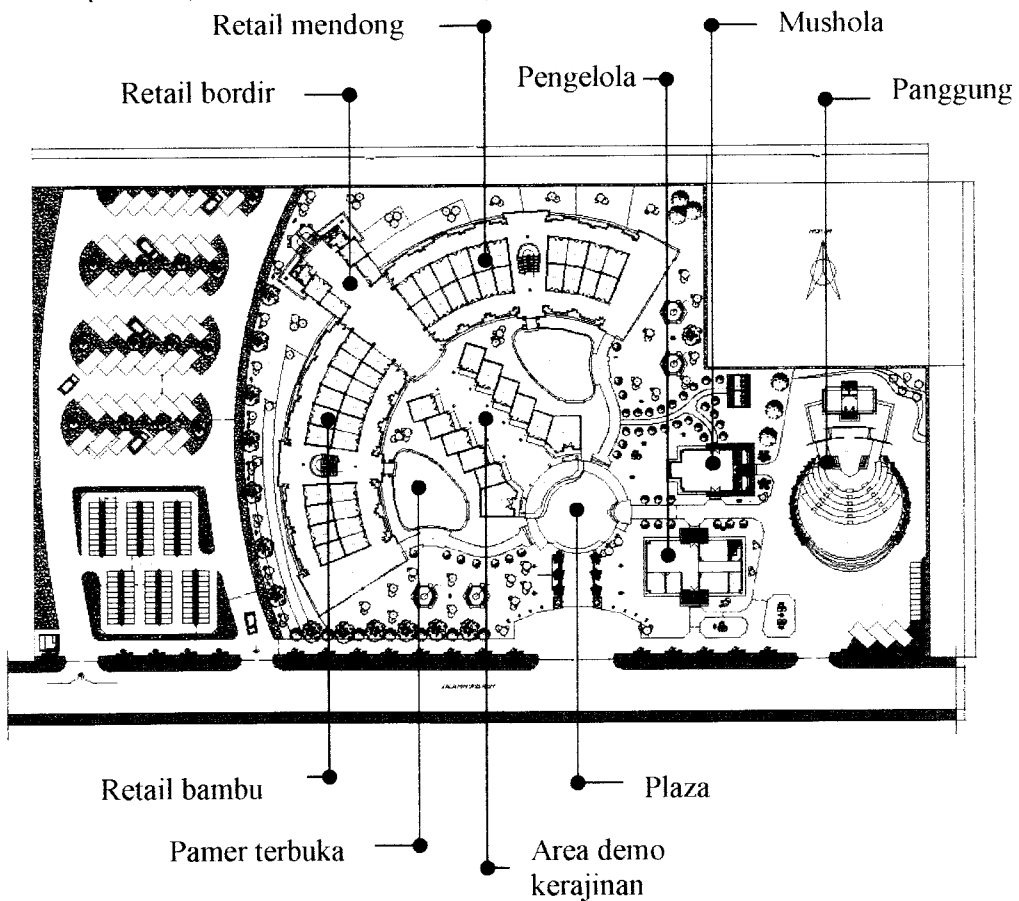
Dengan bentukan bangunan yang tidak kontras terhadap lingkungan sekitar, maka atap-atap dan elemen lain di sesuaikan dengan keadaan bangunan sekitarnya.

4. Biaya

Sebagai bangunan yang semi komersil, maka diperhitungkan pula biaya dan marketnya. Karena pada umumnya pengunjung lokal, maka bangunanpun didesain kelas menengah. Tetapi tidak menutup kemungkinan wisatawan asingpun bisa berkunjung.

4.2 PERENCANAAN TAPAK

Pembagian zona-zona peruangan di kelompokan menurut kelompok-kelompok dan jenis serta yang diperdagangkan.



Gbr. IV. 11

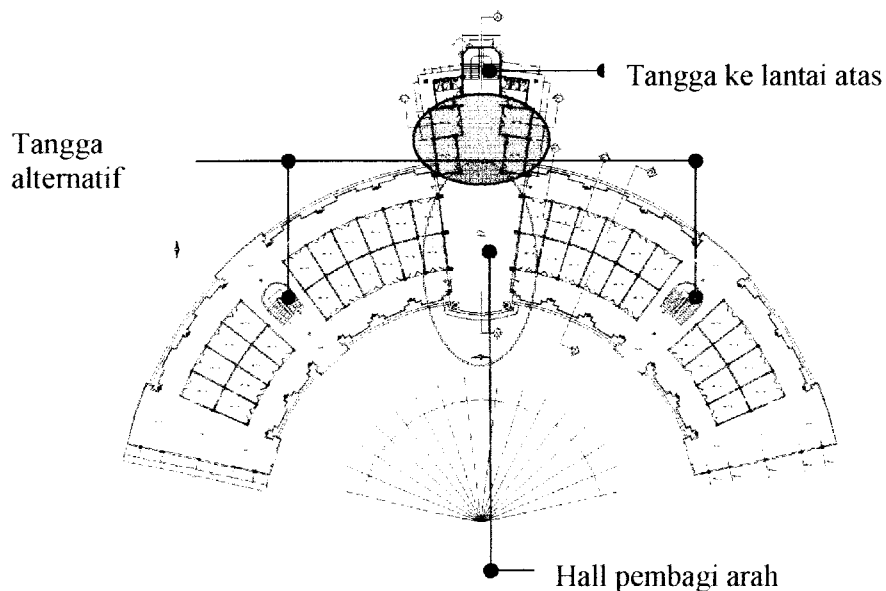
Penzoningan ini dibagi menjadi beberapa zona:

- Area parkir menampung 43 mobil dan 120 sepeda motor.
- Area pasar 72 retail kerajinan dan 10 retail demo.
- Area penunjang terdiri dari pengelola, mushola, dan toilet luar.
- Area Panggung pertunjukan yang menampung 150 penonton duduk dan 100 berdiri.

4.3 TATA RUANG

Tata ruang pasar kerajinan terbagi dalam beberapa massa bangunan yang dikelompokkan. Massa utama terdiri dari retail-retail kerajinan yang dikelompokkan menurut jenis kerajinannya.

Denah lantai 1 terdiri dari retail-retail kerajinan bambu, mendong dan border. Retail-retail ini berada pada sisi kanan dan kiri. Ini sengaja di buat dengan adanya hall yang luas sehingga para pengunjung bisa memilih daerah atau retail-retail mana dulu yang akan dikunjungi. Sebagai akses yang diperlihatkan juga pada arah lurus akan mendapati tangga yang terlihat untuk menuju kelantai atas.



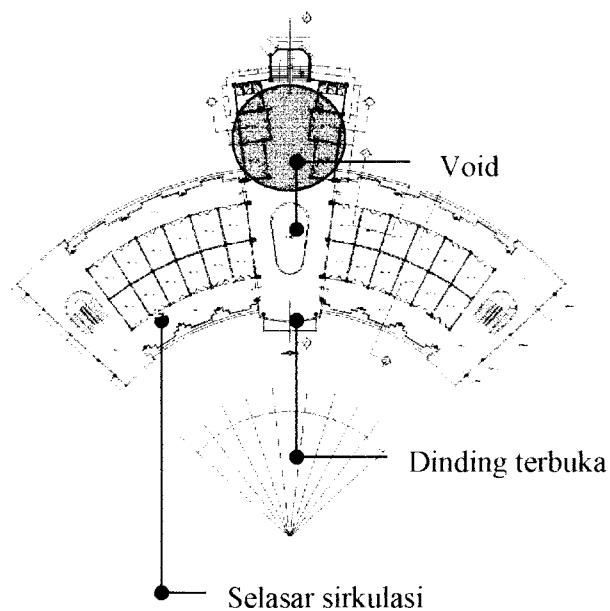
DENAH LT 1

Gbr. IV. 12

- Hall pemecah arah
- Retail kerajinan bambu
- Retail kerajinan mendong

Pada lantai 2 terdapat retail-retail yang terdiri dari retail kayu, pandan, dan sebagian border. Retail border ini terdapat di 2 lantai.

Untuk melihat kearah bawah terdapat void yang bisa langsung melihat kearah hall adan pada bagian depan juga tidak tertutup dengan dinding atau partisi lain. Ini dimaksudkan agar terkesan adanya keterbukaan sesuai dengan konsep dari tarianya itu sendiri.



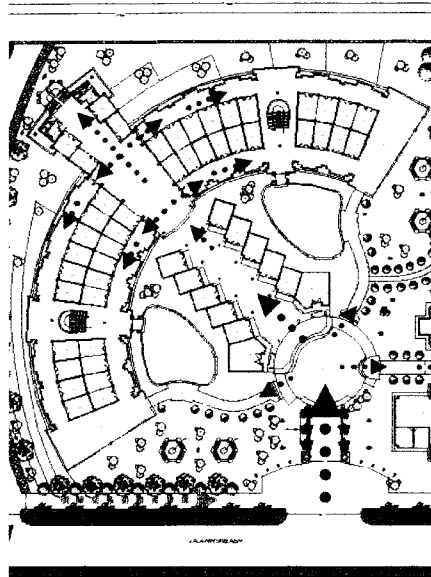
DENAH LT 2

Gbr. IV. 13

4.4 SISTEM SIRKULASI

4.4.1 Sistem Sirkulasi Dalam Bangunan

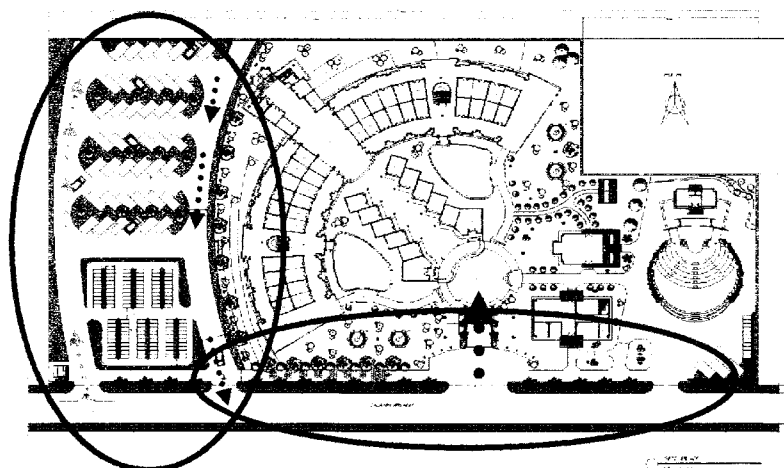
Sirkulasi pasar kerajinan menunjukkan alur yang sesuai dengan konsep gerak tari Jaipong yang mengalir seperti halnya sebuah tarian yang bersifat halus (lenyep).



Sirkulasi dalam bangunan adalah sirkulasi yang memisah atau bercabang sesuai dengan konsep dari tarian. Maksudnya memisah adalah agar tersebar nya pengunjung yang datang dan bisa melihat seluruh konter kerajinan.

4.4.1 Sistem Sirkulasi Kawasan

Sistem sirkulasi ini adalah sistem sirkulasi yang bisa memaksa pengunjung agar masuk pada pintu masuk utama Pasar Kerajinan dan agar bisa menikmati fasad bangunan secara keseluruhan.



Gbr. IV. 14

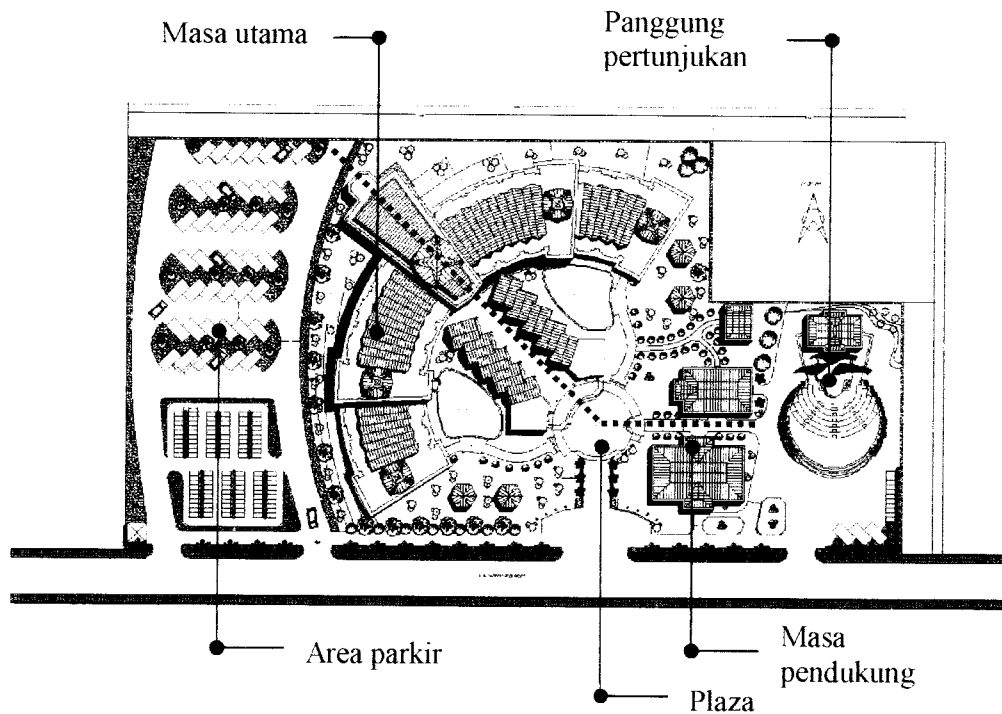
Sirkulasi pasar dimulai dari area parkir dengan berjalan kaki menuju ke pintu utama yang disambut langsung dengan plaza sebagai pengarahnya.

4.5 BENTUK DAN MASSA BANGUNAN

4.5.1 Bentuk Massa Bangunan Pasar Kerajinan

Bentuk massa bangunan utama secara keseluruhan memusat pada sebuah plaza. Ini mencerminkan sebuah pertunjukan tari Jaipong yang bentuk dan model sebuah tontonan yang ditonton secara 3 dimensi (dari tiga sudut). Masa bangunan utama yang berbentuk lengkung, selain mengambil konsep dari bentuk atau cara menonton pertunjukan tari Jaipong juga digabungkan dengan kondisi dan geografi site.

Secara horizontal



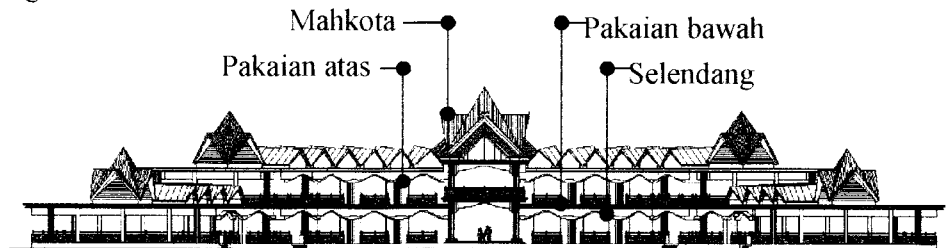
SITUASI

Gbr. IV. 1

Susunan masa-masa ini merupakan sebuah susunan yang secara spatial menunjukkan sebuah susunan cara atau karakteristik penonton dalam menyaksikan sebuah pertunjukan tari Jaipong.

Secara vertical

Tampak bangunan utama merupakan tampak yang diambil atau transformasi dari custom pena Jaipong. custom penari Jaipong ini dibagi dalam 4 bagian:



TAMPAK DEPAN

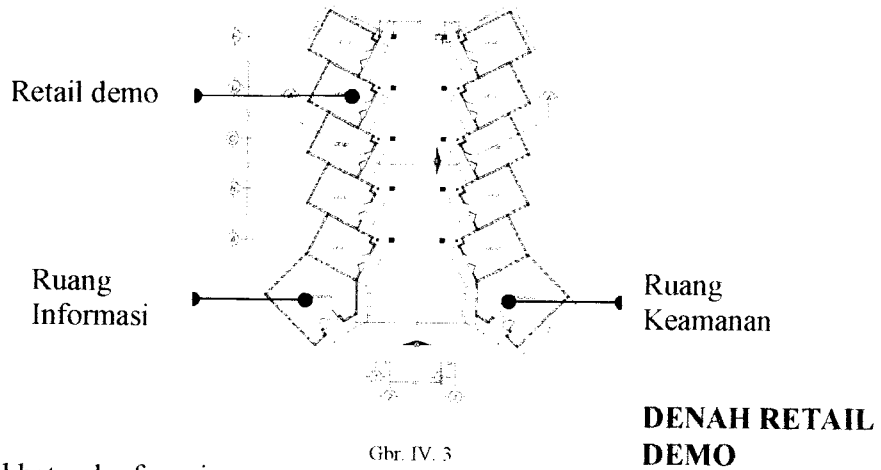
Gbr. IV. 2

- Mahkota (gelung jucung)
Mahkota ini sesuai dengan namanya dan penempatannya diletakan pada bagian atas, sehingga di transformasikan pada bagian atas bangunan yaitu pada atas bangunan.
- Pakaian atas (kebaya)
Pakaian ini sesuai dengan fungsinya maka diterapkan pada dinding bangunan. Dinding ini sengaja dibuat tidak tertutup sehingga akan terlihat bangunan bagian dalamnya.
- Pakaian bawah (sinjang)
Pakaian bawah diterapkan pada bagian pagar bangunan yang dibedakan dengan material yang lebih kasar.
- Pelengkap (selendang)
Pelengkap (selendang) di terapkan pada kanopi sebagai penutup terhadap cuaca hujan maupun panas dengan di buat lengkung seperti halnya sebuah selendang yang sedang dikibarkan.

Tampak bangunan keseluruhan menjadikan sebuah untaian atau kesenadaan antara penggabungan elemen-elemen dari custom penari dengan lebih menjadikan bangunan horizontal.

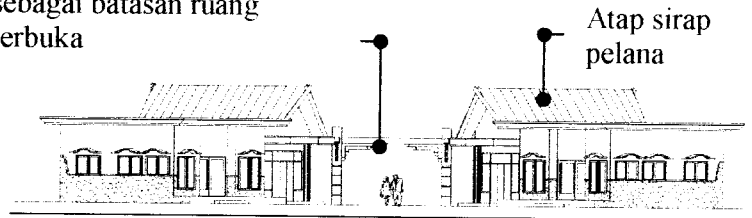
4.5.2 Bentuk Massa Bangunan Demo

Susunan massa bangunan demo dibuat saling zigzag dengan maksud sebagai penyambut terhadap para pengunjung atau sebagai persembahan pertama terhadap para pengunjung.



Gbr. IV. 3

Portal beton berfungsi sebagai batasan ruang terbuka

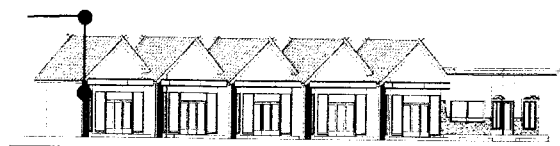


TAMPAK MASA RETAIL DEMO

Gbr. IV. 4

Untuk retail demo pada salah satu sudut bangunan ditonjolkan kolom bulat. ini untuk memperkuat karakter dan keselarasan dengan bangunan masa utama yang banyak terdapat kolom-kolom bulat sebagai penegas bangunan.

Kolom bulat $\varnothing 30$



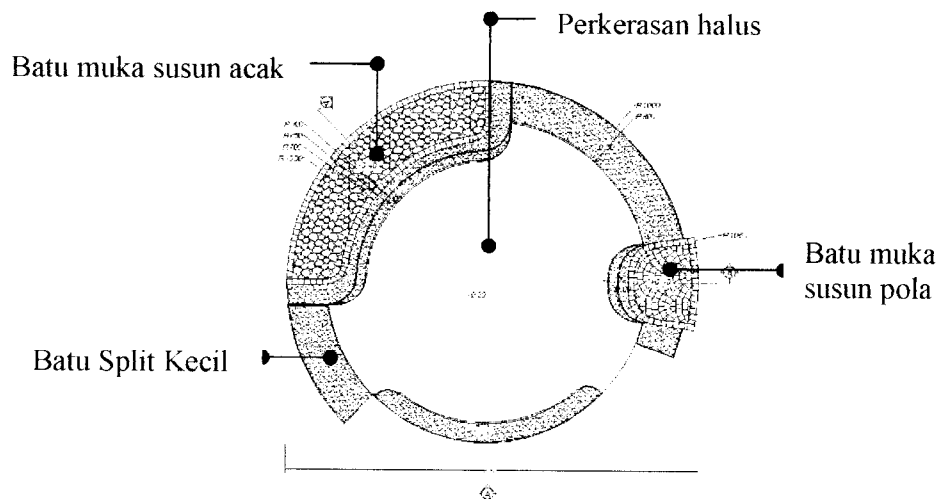
TAMPAK MUKA

Gbr. IV. 5

4.5.3 Bentuk Bangunan Plaza

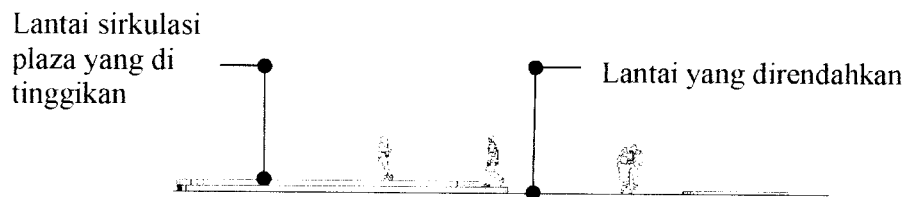
Plaza di bangun dengan berundak-undak dan perbedaan arah ketinggian yang di arahkan pada obyek yang akan dikunjungi. Perkerasan atau lantai yang di gunakan juga berbeda.

Tujuan dari bentukan plaza adalah untuk mengarahkan para pengunjung agar langsung menuju kearah pasar kerajinan sebagai tujuan utamanya.



DENAH PLAZA

Gbr. IV. 6



TAMPAK PLAZA

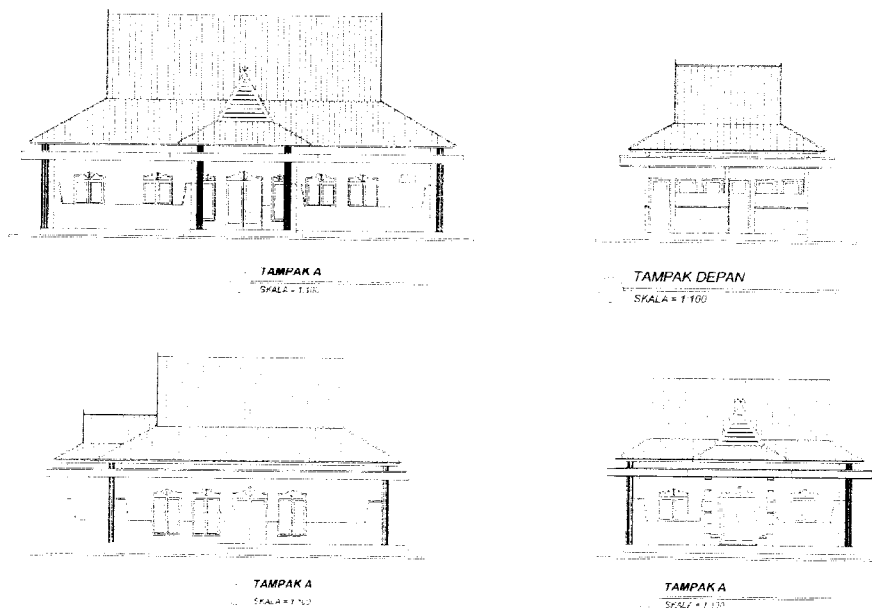
Gbr. IV. 7

Dengan plaza yang lebih rendah dari permukaan tanah, maka seolah-olah para pengunjung sedang menyaksikan sebuah pertunjukan dalam panggung yang biasanya lebih tinggi dari penonton.

4.5.4 Bentuk Massa Bangunan Pendukung

Massa pendukung merupakan massa-massa yang dipisahkan dengan bangunan utama dan mempunyai bentukan tersendiri. Tetapi secara konsep masih tetap seperti yang dikonsepsikan dalam bangunan.

Untuk massa bangunan pendukung lebih memfokuskan atau menitikberatkan pada fungsi dari bangunan itu sendiri.



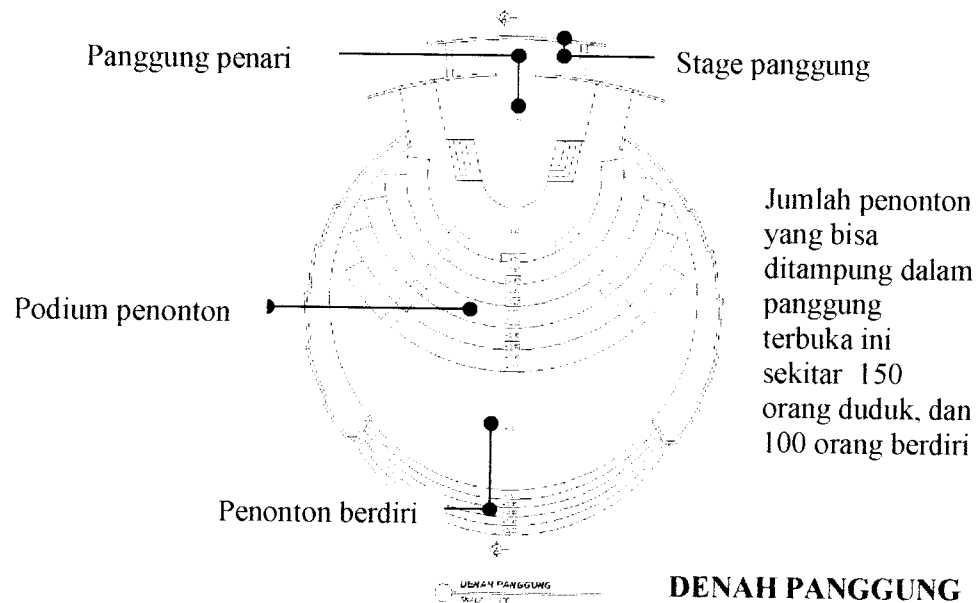
Gbr. IV. 8

Semua massa bangunan pendukung mempunyai ciri khas pada atapnya yang sama, yang ini diambil dari mahkota penari (gelung jucung), serta dari bagian-bagian yang lainnya seperti yang diterapkan pada bangunan massa utama.

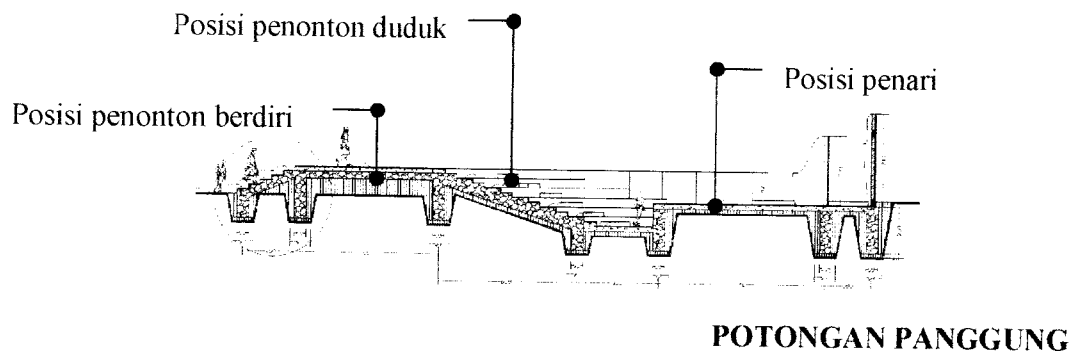
4.5.5 Bentuk Massa Bangunan Pertunjukan

Bangunan pertunjukan atau panggung pertunjukan didesain tersendiri sesuai dengan fungsi dan konsep yang dikandungnya. Tetapi disini lebih cenderung pada konsep sebagai yang dititikberatkannya.

Panggung pertunjukan di buat setengah melingkari panggung penari. Ini menyakinkan kita bahwa pertunjukan ini lebih dekat dengan penonton secara sosial. dengan podium yang bisa memuat 2 orang dalam setiap trap sehingga penonton melihat dengan duduk bersila. Panggung penari berada di bawah permukaan tanah dengan penurunan 1 meter sehingga penonton berada di bagian atasnya secara berundak.



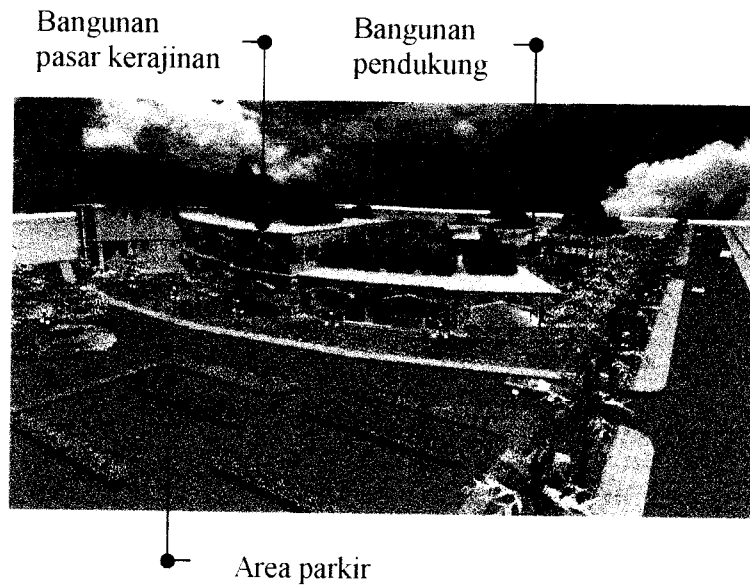
Gbr. IV. 9



Gbr. IV. 9

4.6 CITRA BANGUNAN

Pasar kerajinan ini menekankan pada citra bangunan yang diambil dari seni tari Jaipong sebagai konsep yang diterapkannya. Tari Jaipong di ambil karena tarian ini yang berasal dari daerah dan untuk lebih memasyarakatkan kesenian daerah.



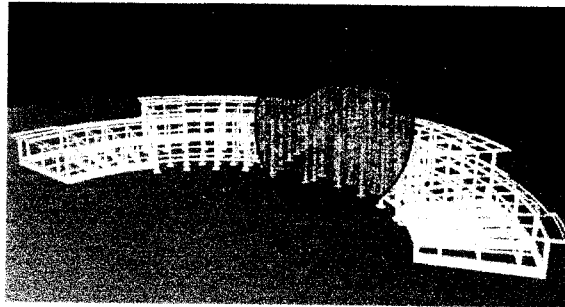
Gbr. IV. 10

Dengan melihat bangunan secara keseluruhan akan terlihat penerapan-penerapan konsep karakteristik tari jaipong sebagai penekanannya.

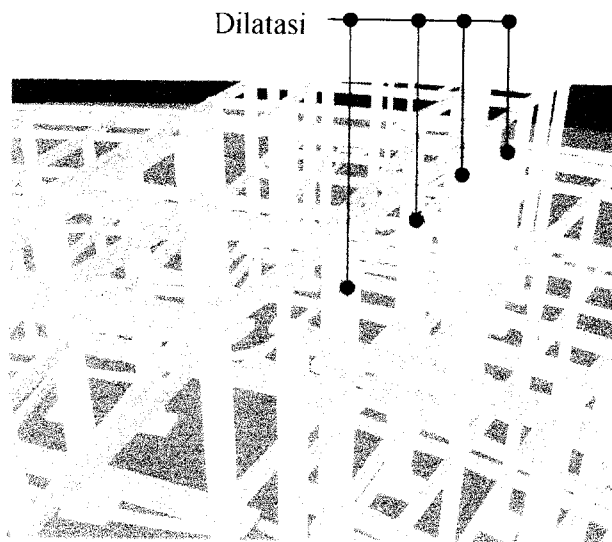
4.7 SISTEM STRUKTUR

Struktur bangunan utama menggunakan struktur rangka beton bertulang dengan pondasi foot flat dan pondasi batu kali untuk bangunan yang 1 lantai.

Struktur bangunan dibagi dalam tiga bagian dengan dilatasi pada bangunan bagian tengah. Ini di pakai karena lebar bangunan yang sudah melebihi batas yang diijinkan dan dengan kondisi tanah yang sedikit berpasir.



Gbr. IV. 15

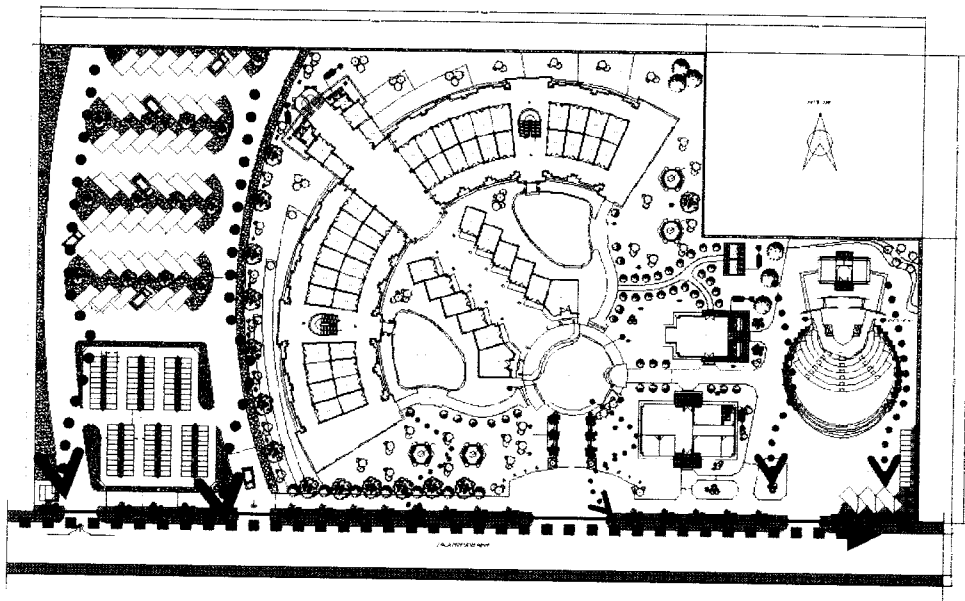


Gbr. IV. 15

4.8 SISTEM UTILITAS

Sistem utilitas Pasar Kerajinan adalah sistem sederhana karena hanya dua lantai. Sistem pensuplyan air bersih berasal dari air PAM yang dikelola oleh pengelola Pasar Kerajinan. Segala bentuk pelayanan disediakan oleh pengelola dengan pembayaran iuran oleh penyewa Pasar Kerajinan.

Sistem utilitas kawasan bangunan adalah dengan pembuangan air bah pada selokan roil kota yang telah tersedia.



DAFTAR PUSTAKA

- A. Azis dan N. Barmaya. *Pengetahuan Tari Ketuk Tilu*. Proyek Pengembangan Institut Kesenian Indonesia Sub Proyek ASTI, Bandung 1983/1984.
- Badan Pusat Statistik Indonesia. www.bps.go.id, 2000.
- E. Atmadibrata dkk. *Gerakan Dasar Tari Sunda*. ASTI, Bandung 1977.
- G. Gumbira dan T. Sonjaya. *Ketuk tilu Merupakan Tari Rakyat Khas Jawa Barat*. Buletin Kebudayaan Jawa Barat (KAWIT), Bandung 1979.
- I. Durban. *Diktat Olah Tubuh Tari Bagiab I*. ASTI, Bandung 1983/1984.
- Poerwodarminto. W.J.S.. *Kamus Indonesia*. Yayasan Kanisius, Yogyakarta 1982.
- Sudarsono. *Tari-tarian Indonesia I*. Proyek Pengembangan Media Kebudayaan Direktorat Jenderal Kebudayaan Depdikbud, Jakarta 1977.
- Suratman dan Risman. *Pengetahuan Tari*. Sekolah Menengah Karawitan Indonesia, Bandung 1982.
- S. Sumarjan. *Sistem Perpasaran dan Perdagangan dalam Ekonomi Kota*. Widya Pura, Jakarta 1980.
- Tedjasukmana dan Yusuf. *Tari Lenyep*. Proyek Peningkatan/Pengembangan ASTI, Bandung 1977/1978.
- Thamaswara dan Amas. *Rawita Panuntun Menabuh Gending Dasar*. Pustaka Guana, Bandung 1991.
- Wiryadi. *Sistem Perpasaran dan Perdagangan dalam Ekonomi Kota*. Widya Pura, Jakarta 1980.

**Tabel
Sentra Produksi Usaha Mebel**

Kecamatan	Desa	Unit Usaha	Tenaga Kerja	Investasi (Rp 000)	Produksi / Tahun	
					Produksi	Nilai (Rp 000)
Salawu	Neglasari	32	480	240.000	48.000	3.600.000
Singaparna	Singasari	4	120	20.000	36.000	2.700.000
J U M L A H		815	15.237	6.869.300	3.122.100	234.157.500

**Tabel
Sentra Produksi Kerajinan Mendong**

Kecamatan	Desa	Unit Usaha	Tenaga Kerja	Investasi (Rp 000)	Produksi / Tahun	
					Produksi	Nilai (Rp 000)
Cineam	Cijulang	53	477	95.400	143.100	1.073.250
Manonjaya	Gn.tanjung	252	2.268	453.600	680.400	5.103.000
	Kamulyan	133	1.197	239.400	359.100	2.693.250
	Margaluyu	98	882	176.400	264.600	1.984.500
	Jatijaya	94	846	169.200	253.800	1.903.500
	Tanjungsari	87	783	156.600	234.800	1.761.750
	Cinunjang	68	612	122.400	183.600	1.377.000
	P.muncang	65	585	117.000	175.500	1.316.250
	Giriwangi	56	504	100.800	151.200	1.134.000
Karangnunggal	Cibatuireng	26	234	46.800	70.200	526.500
Salopa	Kaputihan	49	441	88.200	132.300	463.050
	Karyawang	382	3.438	687.600	1.031.400	7.735.500
J U M L A H		1.310	11.790	2.358.000	3.536.900	25.998.300

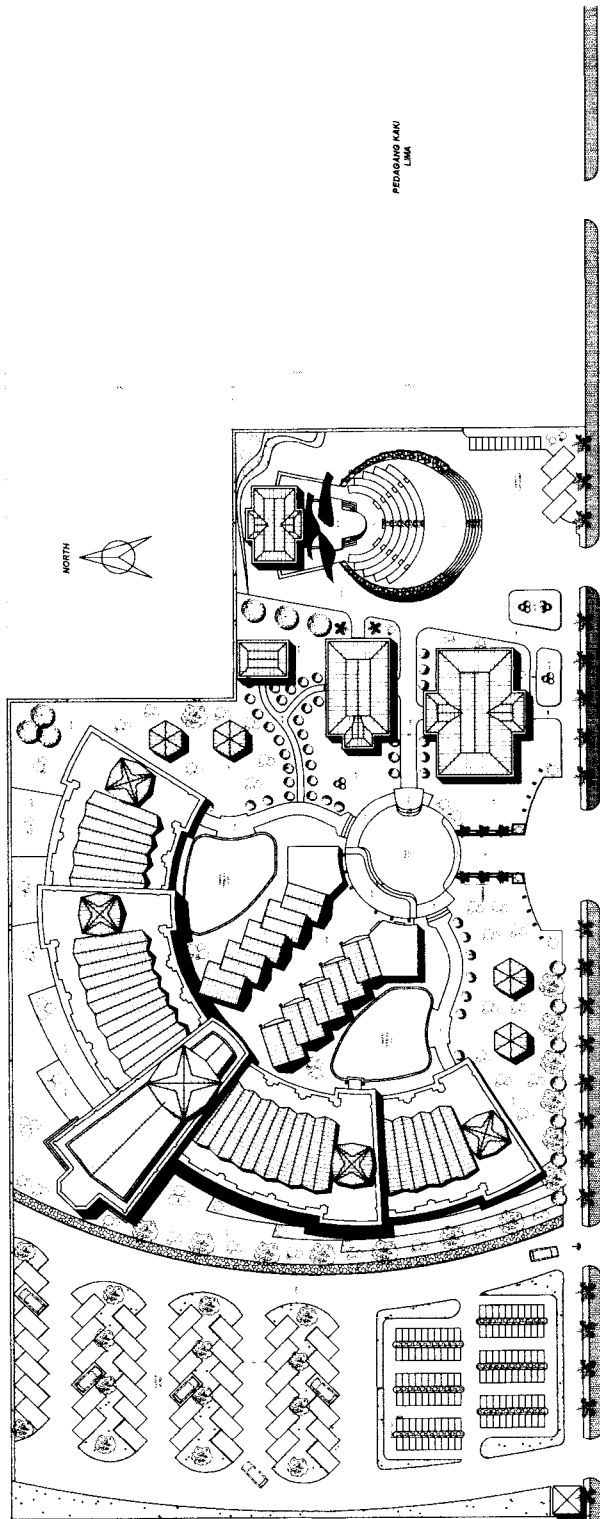
**Tabel
Sentra Produksi Kerajinan Pandan**

Kecamatan	Desa	Unit Usaha	Tenaga Kerja	Investasi (Rp 000)	Produksi / Tahun	
					Produksi	Nilai (Rp 000)
Cibalong	Cigunung	60	560	112.000	84.000	756.000
Cikalong	Sindangjaya	48	432	86.400	64.800	486.000
	Kalapagenep	20	180	36.000	27.000	202.500
	Mandalajaya	20	180	36.000	27.000	202.500
Cipatujah	Ciheras	37	333	66.600	49.950	374.625
Pagerageung	Tanjungkerta	52	468	93.600	70.200	526.500
	Cipacing	38	342	68.400	51.300	384.750
	Sukadana	54	486	97.200	72.900	546.750
Rajapolah	Manggungsari	75	675	135.000	101.250	759.375
	Manggungjaya	72	648	129.600	97.200	729.000
	Sukaraja	73	657	131.400	98.550	739.125
	Rajapolah	95	900	180.000	135.000	1.012.500
J U M L A H		644	5.861	1.172.200	879.150	6.719.625

PENGIMPIAN

PENGIMPIAN

PENGIMPIAN



PEDAGANG KAKI
LIMA

PEDAGANG KAKI
LIMA

BATAS PANTAI

BATAS PANTAI

BATAS PANTAI

SITUASI
SKALA 1:400

TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE V
SEMESTER GENAP
TH. 2003/2004

PASAR KERAJINAN DAN PENTAS SENI BUDAYA
SUNDA

DOSEN PEMBIMBING

IR. FAJRIYANTO, MTP

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA	AGUS RIYANA
NO. MHS	99 512 031
TANDA TANGAN	

NAMA GAMBAR

SITUASI

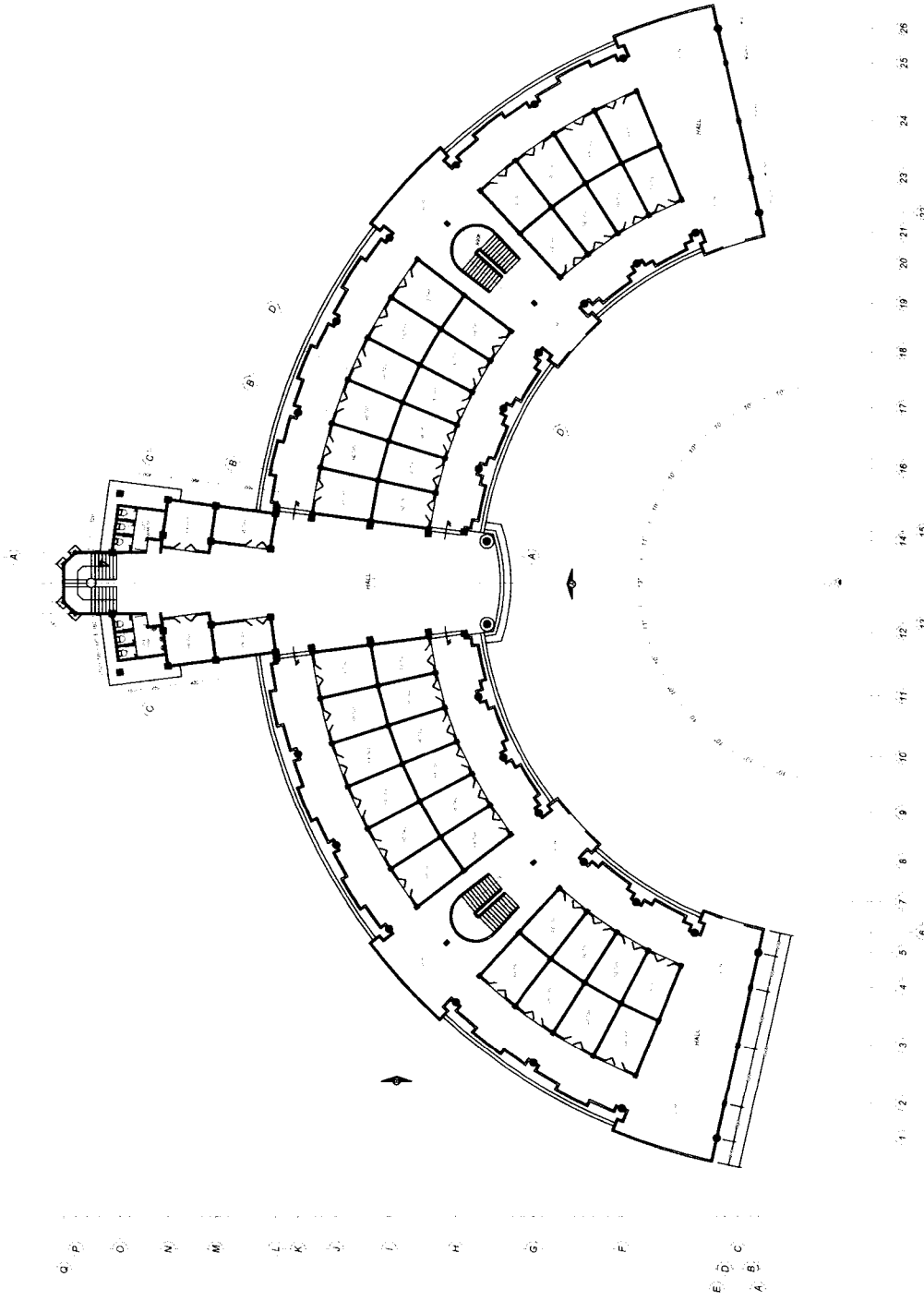
SKALA

1 : 400

NO. LBR

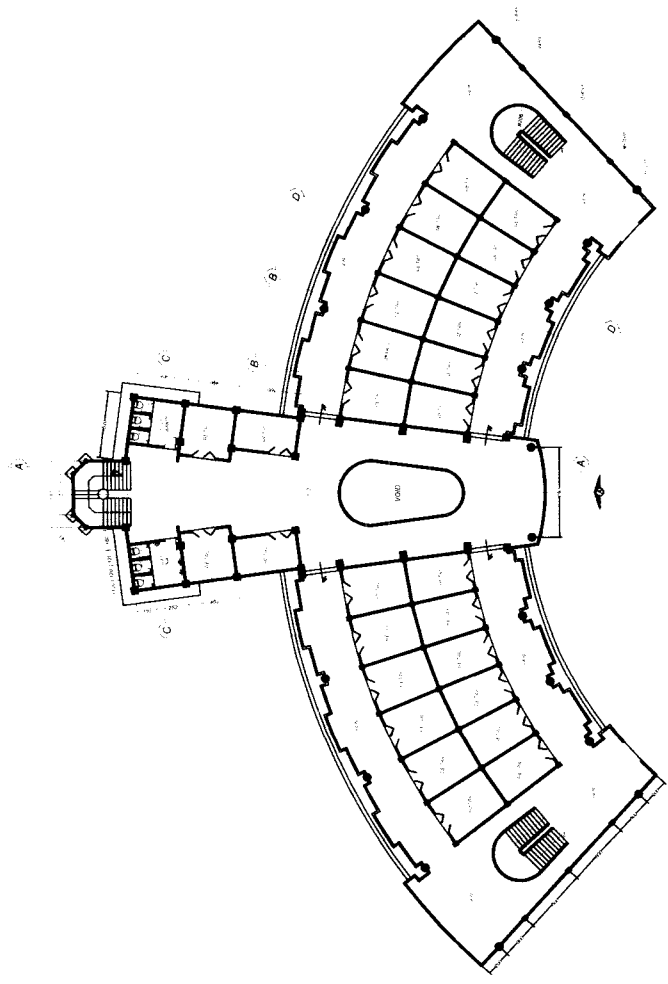
PENGESAHAN





DENAH UTAMA Lt. 1
1:200

TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE V SEMESTER GENAP TH. 2003/2004	PASAR KERAJINAN DAN PENTAS SENI BUDAYA SUNDA	DOSEN PEMBIMBING IR. FAJRIYANTO, MTP	IDENTITAS MAHASISWA NAMA AGUS RIYANA NO. IMHS 99 512 031 TANDA TANGAN		NAMA GAMBAR DENAH UTAMA Lt. 1	SKALA 1 : 200	NO. LBR JML LBR PENGESAHAN



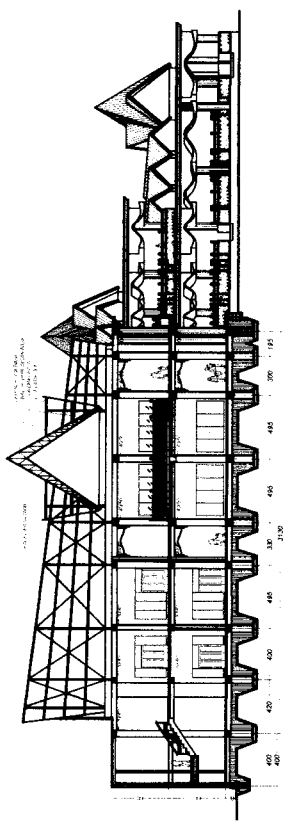
P
 O
 N
 M
 L
 K
 J
 I
 H

19
 18
 17
 16
 15
 14
 13
 12
 11
 10
 9
 8

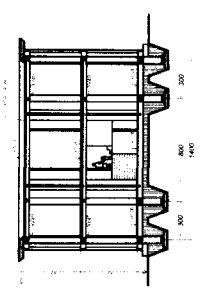
DENAH UTAMA Lt. 2

TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE V SEMESTER GENAP TH. 2003/2004	PASAR KERAJINAN DAN PENTAS SENI BUDAYA SUNDA	DOSEN PEMBIMBING IR. FAURIYANTO, MTP	IDENTITAS MAHASISWA NAMA: AGUS RIYANA NO. MHS: 99 812 031 TANDA TANGAN:		NAMA GAMBAR DENAH UTAMA Lt. 2	SKALA 1 : 200	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN

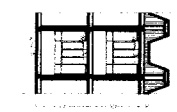




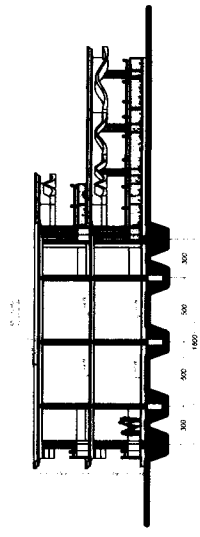
POTONGAN A-A
SKALA 1:200



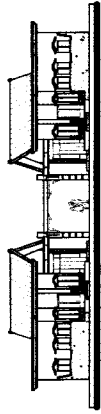
POTONGAN C-C
SKALA 1:200



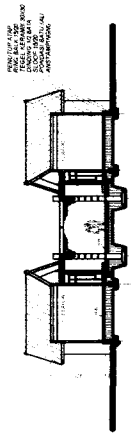
POTONGAN B-B
SKALA 1:200



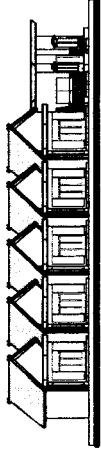
POTONGAN D-D
SKALA 1:200



TAMPAK A
SKALA 1 : 200

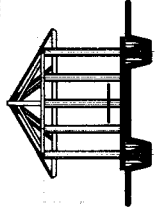


POTONGAN A-A
SKALA 1 : 200

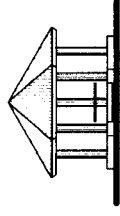


TAMPAK B
SKALA 1 : 200

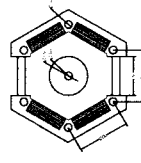
POTONGAN GAZEBO A-A
DITAMBAH DITAMBAH
DITAMBAH DITAMBAH
DITAMBAH DITAMBAH



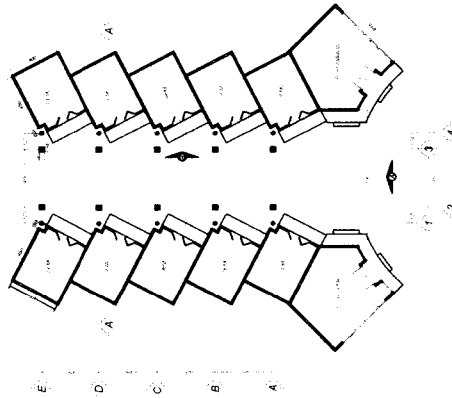
POTONGAN GAZEBO A-A
SKALA 1 : 100



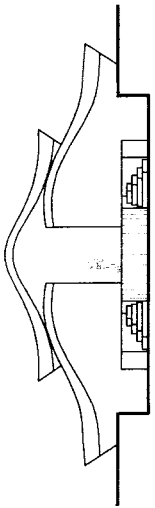
TAMPAK GAZEBO
SKALA 1 : 100



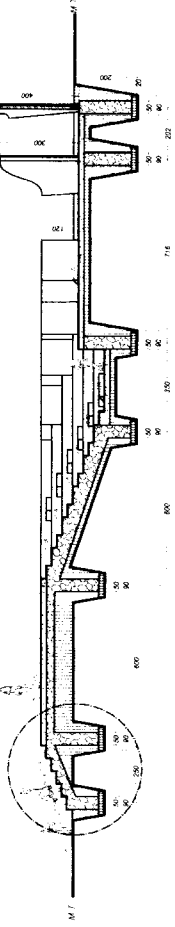
DENAH GAZEBO
SKALA 1 : 100



DENAH RETAIL DEMO
SKALA 1 : 200

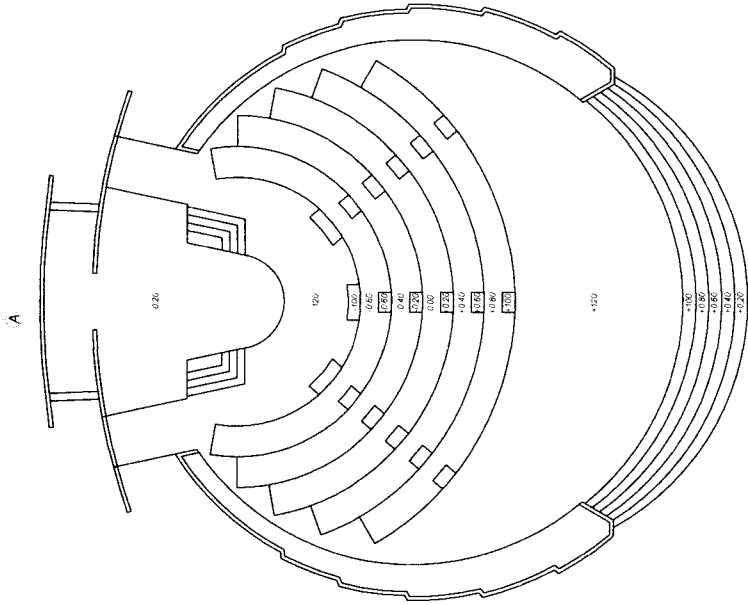


TAMPAK DEPAN
SKALA = 1:100

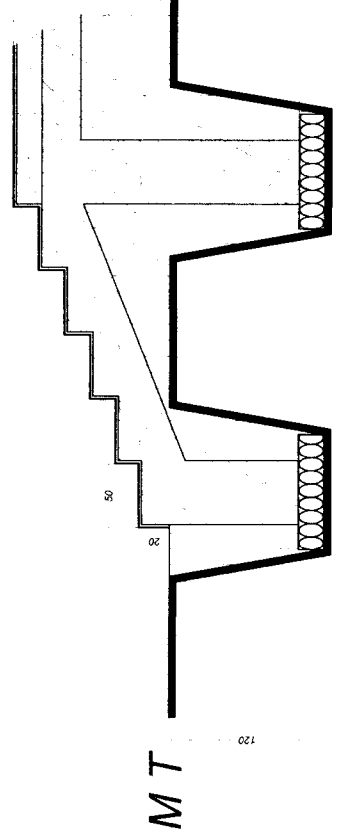


POTONGAN A-A
SKALA = 1:100

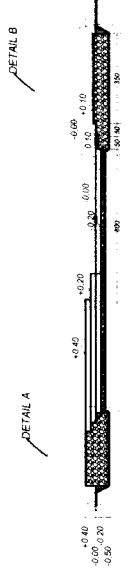
KERAMIK 30x30
SPESY 1 PC 5 PS
PERKERASAN
TAMAH LURUG
PONDASI BATU KALI
ANSTAMPING



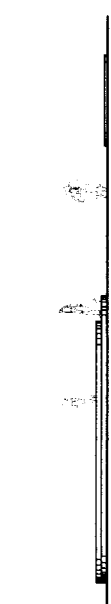
DENAH PANGGUNG
SKALA = 1:100



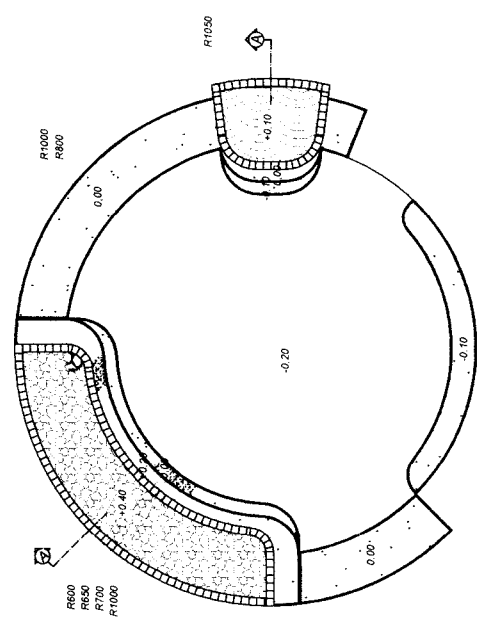
DETAIL A
SKALA = 1:20



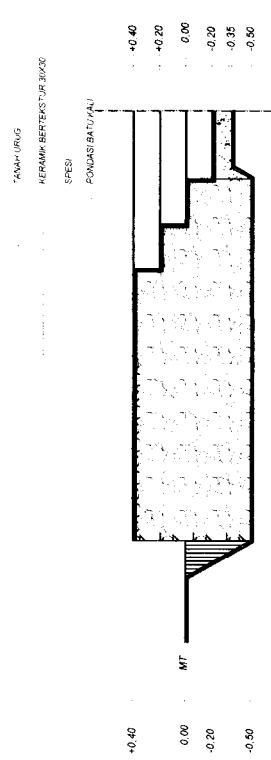
POTONGAN A-A
SKALA = 1:100



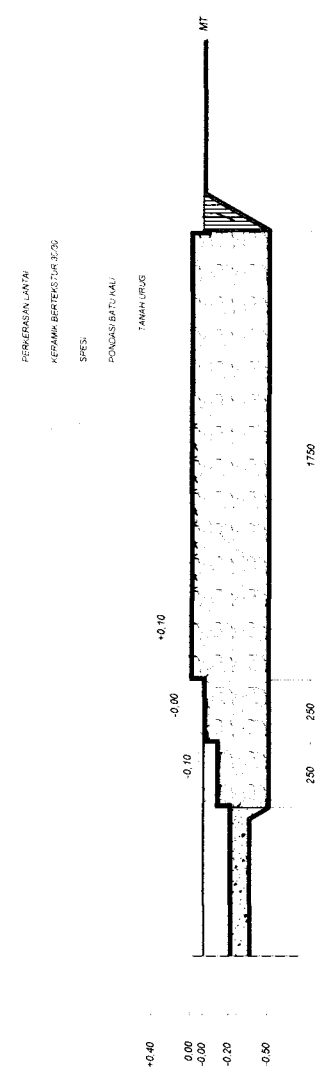
TAMPAK A
SKALA = 1:100



DENAH PLAZA
SKALA = 1:100

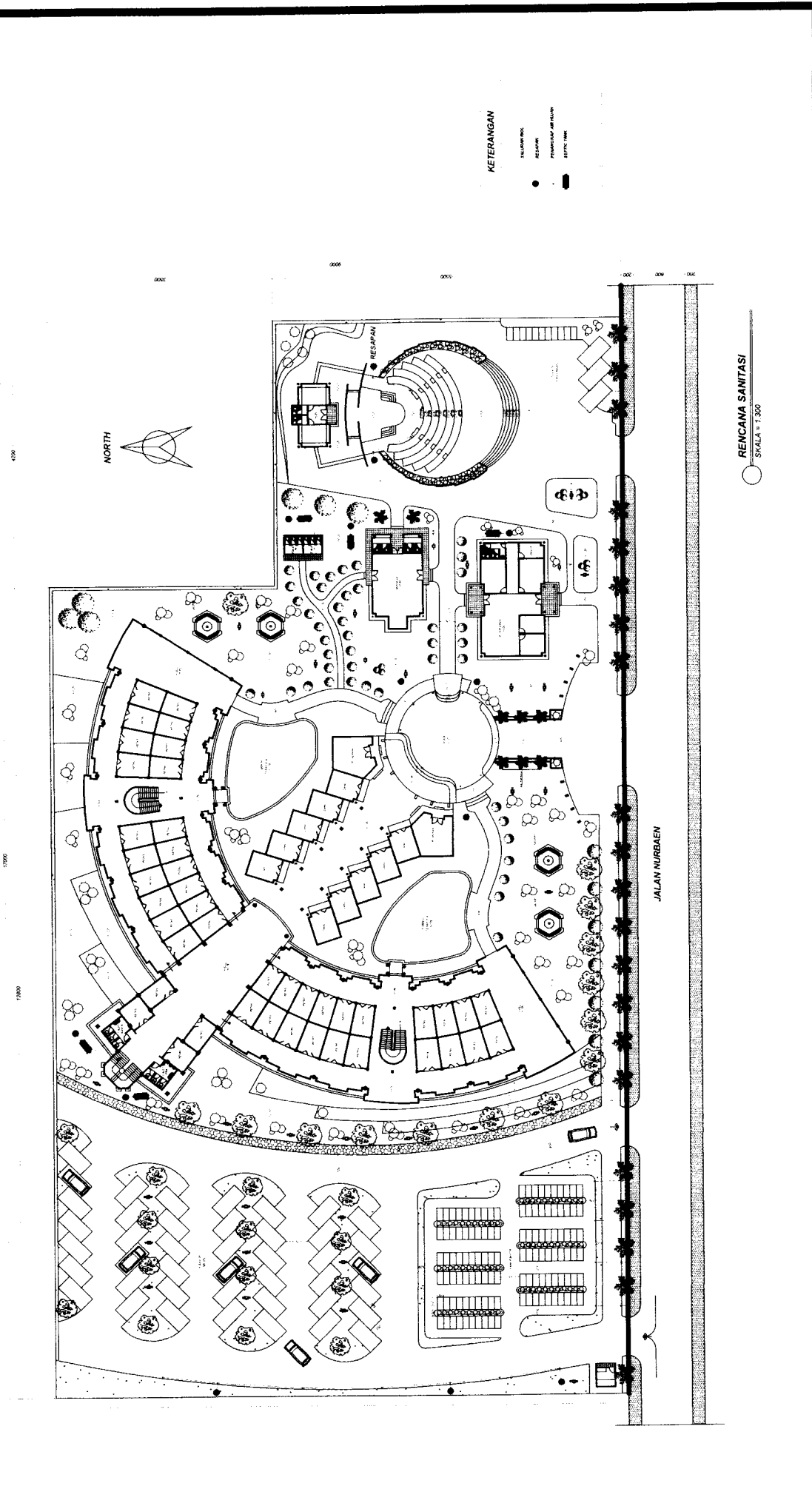


DETAIL A
SKALA = 1:20



DETAIL B
SKALA = 1:20

TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE V SEMESTER GENAP TH. 2003/2004		PASAR KERAJINAN DAN PENTAS SENI BUDAYA SUNDA		DOSEN PEMBIMBING IR. FAJRIYANTO, MTP	IDENTITAS MAHASISWA NAMA AGUS RIYANA NO. MHS 99 512 037 TANDA TANGAN	NAMA GAMBAR DENAH TAMPAK POTONGAN DETAIL A & B	SKALA 1 : 100 1 : 20	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
	(Signature/Stamp Area)										



KETERANGAN

- TALUKAN AIR
- RESAPAN
- PERMUKAAN AIR BILAS
- SEPTIC TANK

RENCANA SANTIASI
SKALA = 1 : 300

TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE V SEMESTER GENAP TH. 2003/2004	PASAR KERAJINAN DAN PENTAS SENI BUDAYA SUNDA	DOSEN PEMBIMBING I.R. FAJRIYANTO, MTP	IDENTITAS MAHASISWA NAMA AGUS RIVANA NO. MHS 99 512 031 TANDA TANGAN		NAMA GAMBAR SITE PLAN	SKALA 1 : 300	NO. LBR	JML. LBR	PENGESAHAN
--	--	---	--	---	--	--------------------------	------------------	---------	----------	------------



