

PERANCANGAN **ART MARKET** DI
KAWASAN SENGGIGI LOMBOK DENGAN
PENDEKATAN **CRITICAL REGIONALISM**

(Merancang Art Market dan Fasilitas Pendukung, dengan Interior dan Eksterior Bangunan Sebagai Ekspresi Keindahan Arsitektur Sasak)



Chairunnisa Yusriliya
17512101

Dosen Pembimbing
Dr. Ing Nensi Golda Yuli, S.T., M.T



UNIVERSITAS
ISLAM
INDONESIA



DEPARTMENT of
ARCHITECTURE



한국건축학 교육인증원
Korea Architectural Accrediting Board



CANBERRA
ACCORD



PROGRAM STUDI SARJANA ARSITEKTUR



PERANCANGAN ART MARKET DI KAWASAN SENGGIGI LOMBOK DENGAN PENDEKATAN CRITICAL REGIONALISM

(Merancang Art Market dan Fasilitas Pendukung, dengan Interior dan
Eksterior Bangunan Sebagai Ekspresi Keindahan Arsitektur Sasak)





DESIGN OF ART MARKET IN SENGGIGI AREA LOMBOK WITH A CRITICAL REGIONALISM APPROACH

(Designing Art Market and Supporting Facilities, with the Interior and Exterior
of the Building as an Expression of the Beauty of Sasak Architecture)





LEMBAR PENGESAHAN

Studio Akhir Desain Arsitektur yang Berjudul :
Final Architecture Design Studio Entitled:

Perancangan Art Market di Kawasan Senggigi Lombok dengan Pendekatan Critical Regionalism
Design of Art Market in Senggigi area Lombok with a Critical Regionalism Approach

Nama Lengkap Mahasiswa _____ : **Chairunnisa Yusriliya**
Student's Full Name

Nomor Induk Mahasiswa _____ : **17512101**
Student's Identification

Telah diuji dan disetujui pada _____ : **Yogyakarta, 22 Juli 2021**
Has been evaluated and agreed on *Yogyakarta, July 22nd 2021*

Pembimbing
Supervisor

Dr. Ing Nensi Golda Yuli, S.T., M.T.

Penguji 1
1st Jury

Hastuti Saptorini Ir. M.A.

Penguji 2
2nd Jury

Syarifah Ismailiyah Al-Athas, MT., GP., IAI

Diketahui oleh/Acknowledged by :
Ketua Program Studi S1 Arsitektur
Head of Undergraduated Program in Architecture



Dr. Yulianto P. Prihatmaji, IPM, IAI

CATATAN DOSEN PEMBIMBING

Penilaian Buku Laporan Tugas Akhir:
Bachelor Final Project Report Book Assesment:

Perancangan Art Market di Kawasan Senggigi Lombok dengan Pendekatan Critical Regionalism
Design of Art Market in Senggigi area Lombok with a Critical Regionalism Approach

Nama Lengkap Mahasiswa _____ : **Chairunnisa Yusriliya**
Student's Full Name

Nomor Induk Mahasiswa _____ : **17512101**
Student's Identification

Kualitas pada buku laporan akhir :
Sedang, Baik, Baik Sekali *) mohon dilingkari

Sehingga,
Direkomendasikan/Tidak Direkomendasikan *) mohon dilingkari
Untuk menjadi acuan produk tugas akhir.

Yogyakarta, 9 Agustus 2021
Yogyakarta, August 9th 2021

Pembimbing
Supervisor



Dr. Ing Nensi Golda Yuli, S.T., M.T



PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Chairunnisa Yusriliya

NIM : 17512101

Judul SADA: PERANCANGAN ART MARKET DI KAWASAN SENGGIGI LOMBOK DENGAN PENDEKATAN
CRITICAL REGIONALISM

Saya menyatakan bahwa seluruh bagian dari laporan Studio Akhir Desain Arsitektur (SADA) yang saya tulis ini benar merupakan pekerjaan dan hasil karya saya sendiri, kecuali karya yang disebut referensinya dan tidak ada bantuan dari pihak lain baik seluruhnya ataupun sebagian dalam proses pembuatannya. Saya juga menyatakan tidak ada konflik hak kepemilikan intelektual atas karya ini dan menyerahkan kepada jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia untuk digunakan bagi kepentingan pendidikan dan publikasi.



Mataram, 20 Agustus 2021



Chairunnisa Yusriliya



KATA PENGANTAR

Assalaamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala brkah, rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Studio Akhir Desain Arsitektur (SADA) yang berjudul “Art Market di Kawasan Senggigi Dengan Pendekatan Arsitektur Tradisional”. Penulisan laporan SADA ini bertujuan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Arsitektur sebagai mahasiswa program S1 pada Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia.

Semoga laporan SADA ini dapat memberikan manfaat dalam pembelajaran dan pengembangan ilmu arsitektur. Laporan SADA ini dapat selesai berkat dukungan dan bantuan berbagai pihak. Oleh sebab itu, tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Allah SWT, yang telah melimpahkan segala berkah, rahmat, dan karunia-Nya, sehingga Studio Akhir Desain Arsitektur ini dapat diselesaikan dengan lancar.
2. Bapak, Ibu, Kakak, dan seluruh keluarga saya yang selalu memberi dukungan, mendoakan, dan memberikan semangat kepada saya.
3. Ibu Dr. Ing Nensi Golda Yuli, S.T., M.T selaku dosen pembimbing yang selalu sabar memberi bimbingan dan masukan untuk menyelesaikan tugas akhir ini hingga selesai.
4. Ibu Syarifah Ismailiyah Al-Athas, MT., GP., IAI dan Ibu Hastuti Saptorini Ir. M.A. selaku dosen penguji yang selalu memberikan kritik, saran, dan arahan selama evaluasi.
5. Bapak dan Ibu dosen Arsitektur UII, terimakasih ilmu dan bimbingannya selama masa perkuliahan di arsitektur. Semoga ilmu yang diberikan dapat selalu bermanfaat.
6. Sahabat-sahabat saya, Lita, Ade, Sindi, Stella, Ica, Kinan dan Rini yang selalu membantu, mendukung, tempat berbagi, tempat penghilang penat, dan pemberi motivasi selama ni, terimakasih untuk waktunya dan dukungannya, semoga kita selalu diberikan kesuksesan.



7. Teman-teman arsitek UII angkatan 2017 yang sudah mau mendukung, membantu dan memberikan kenangan di masa perkuliahan.
8. Semua pihak yang terlibat baik langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan studio akhir desain arsitektur ini yang namanya tidak dapat disebutkan satu persatu.

Dengan iringan doa semoga bantuan, dorongan dan bimbingan yang telah diberikan mendapat balasan dari Allah SWT. Semoga Studio Akhir Desain Arsitektur ini dapat bermanfaat dan menjadi suatu pembelajaran yang berguna bagi penulis dan pembaca.



Mataram, 8 Juli 2021

(Chairunnisa Yusriliya)



DAFTAR ISI

1	Pendahuluan	1
	1.1 Latar Belakang	2-11
	1.2 Rumusan Masalah	12
	1.3 Tujuan dan Saran	13
	1.4 Batasan	14
	1.5 Gambaran Awal Metode Perancangan	15-17
	1.6 Kerangka Berpikir	18
2	Kajian	19
	2.1 Kajian Konteks Site	20-25
	2.2 Kajian Tema Perancangan	26-29
	2.3 Kajian Fungsi Bangunan	30-33
	2.4 Kajian Keunggulan	34-38
	2.5 Kajian Karya-Karya Yang Relevan	39-41
	2.6 Preseden	42-44
	2.7 Peta Persoalan	45





DAFTAR ISI

3

Analisis dan Konsep Perancangan

3.1 Analisis Fungsi	46
3.2 Analisis Pengguna	47-48
3.3 Analisis Kegiatan yang di Wadahi Dalam Art Market	44-50
3.4 Analisis Program Ruang	50-54
3.5 Analisis Standar Ruang	55-58
3.6 Analisis Tapak	59
3.7 Konsep Tema Perancangan	60-71
3.8 Konsep Figurative Rancangan	72-78
3.9 Konsep Penataan Ruang Luar dan Ruang Dalam	79
3.10 Konsep Sirkulasi Pengunjung	80-82
Hasil Pembuktian	83

4

Deskripsi Hasil Rancangan

4.1 Deskripsi Rancangan	85-87
4.2 Hasil Rancangan	88
4.3 Uji Desain	89-91
	91-127
	128-134

5

Evaluasi Rancangan

5.1 Evaluasi	135
5.2 Respons Terhadap Evaluasi Rancangan	136
	137-143

Daftar Pustaka

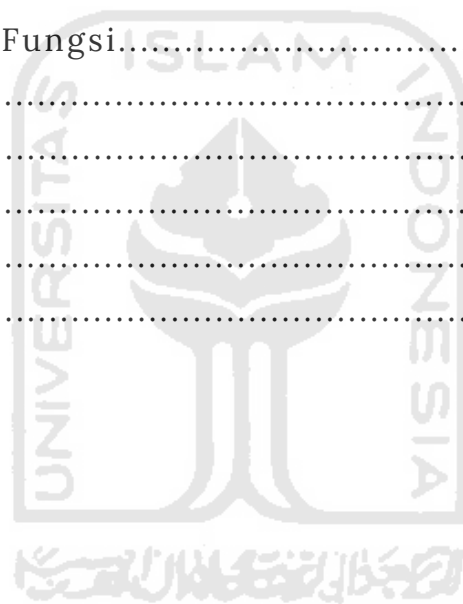


DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Peta Persebaran Art Shop di Pulau Lombok.....	8
Gambar 1.2 Peta Persebaran Art Shop di daerah Senggigi.....	8
Gambar 1.3 Gendang Beleq.....	9
Gambar 1.4 Tari Peresan.....	9
Gambar 1.5 Bale Lumbung asli Suku Sasak	11
Gambar 2.1 Peta Makro-Mikro	20
Gambar 2.2 Peta Rencana Kawasan Strategis	22
Gambar 2.3 Bentuk Site.....	24
Gambar 2.4 Jalan Utama (Jl. Raya Meninting).....	25
Gambar 2.5 Jalan Menuju Site.....	25
Gambar 2.6 Jalan Menuju Site.....	25
Gambar 2.7 Site Terpilih.....	25
Gambar 2.8 Batas Wilayah Timur Site.....	25
Gambar 2.9 Batas Wilayah Barat Site.....	25
Gambar 2.10 Tampak Depan Bale Tani.....	28
Gambar 2.11 Potongan Bale Tani.....	28
Gambar 2.12 Tata Ruang Bale Tani	28
Gambar 2.13 Tampak Depan dan samping Lumbung.....	29
Gambar 2.14 Lumbung.....	29
Gambar 2.15 Pengelompokan Komoditas pada Pasar yang Tidak Merata dan Merata.....	32



Gambar 2.16 Rancangan Pasar Seni dan Kerajinan di Medan.....	39
Gambar 2.17 Rancangan Pasar Seni Ancol.....	40
Gambar 2.18 Rancangan Pasar Wisata.....	41
Gambar 2.19 Bandara Internasional Lombok.....	42
Gambar 2.20 Pasar Seni Ancol	43
Gambar 2.21 The Queen City.....	44
Gambar 3.1 Zonasi Ruang Berdasarkan Fungsi.....	57
Gambar 3.2 Bentuk dan Ukuran Site.....	60
Gambar 3.3 Jalan Menuju Site.....	61
Gambar 3.4 Site Terpilih.....	61
Gambar 3.5 Batas Wilayah Timur site.....	61
Gambar 3.6 Batas Wilayah Barat site.....	61



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Kunjungan Wisatawan ke Kabupaten Lombok Barat Tahun 2019.....	3
Tabel 1.2 Kunjungan Wisatawan ke Kabupaten Lombok Barat Tahun 2020.....	4
Tabel 1.3 Jenis seni dan kerajinan yang ada di Pulau Lombok	7
Tabel 3.1 Analisis perilaku pengguna.....	50
Tabel 3.2 Persyaratan Ruang	58
Tabel 3.3 Analisis Orientasi Bangunan dan Tata Massa.....	67
Tabel 3.4 Analisis Interior Bangunan	73
Tabel 3.5 Analisis Eksterior Bangunan.....	76



ABSTRAK

Nusa Tenggara Barat (NTB) memiliki potensi wisata yang layak untuk dikembangkan. Kabupaten Lombok Barat memiliki potensi wisata yang cukup terkenal, salah satunya kawasan Senggigi. kawasan Senggigi terletak di sebelah barat Pulau Lombok. Salah satu cara untuk meningkatkan pariwisata di kawasan Senggigi adalah dengan mengembangkan Tempat wisata seperti Art Market dan fasilitas pendukung lainnya dengan tujuan memperkenalkan kesenian dan kerajinan yang ada di NTB khususnya di Pulau Lombok. Tidak hanya itu, Art Market dirancang juga untuk meningkatkan perekonomian pada masa pandemi, agar para pengrajin di Lombok bisa terus mengembangkan kreatifitasnya dan kesenian dan kerajinan Lombok bisa banyak di kenal oleh banyak orang.

Art Market ini hadir untuk menampung hasil karya seni dan kerajinan setempat yang dapat dipasarkan kepada wisatawan yang berkunjung. Metode Regionalisme digunakan dalam desain untuk menjadi daya tarik pengunjung melalui interior dan eksterior bangunan sebagai ekspresi keindahan arsitektur Sasak . Metode kedaerahan digunakan agar wisatawan dapat mengenal budaya Pulau Lombok.

Kata Kunci : (Art Market, Pariwisata, Seni dan Kerajinan, Regionalisme)



ABSTRACT

West Nusa Tenggara (NTB) has tourism potential that is feasible to develop. West Lombok Regency has well-known tourism potential, one of which is the Senggigi area. Senggigi area is located west of Lombok Island. One of the ways to increase tourism in the Senggigi area is by developing tourist attractions such as an Art Market and other supporting facilities with the aim of introducing arts and crafts that exist in NTB, especially on the island of Lombok. Not only that, the Art Market is also designed to improve the economy during a pandemic, so that the craftsmen in Lombok can continue to develop their creativity and Lombok arts and crafts can be recognized by many people.

This Art Market is here to accommodate the local arts and crafts that you can get marketed to visiting tourists. The regionalism method is used in the design to attract visitors through the interior and exterior of the building as an expression of the beauty of Sasak architecture. The regional method is used so that tourists can get to know the culture of the island of Lombok.

Keywords: (Art Market, Tourism, Arts and Crafts, Regionalism)



1

PENDAHULUAN



1.1 LATAR BELAKANG

Lombok merupakan bagian dari Provinsi Nusa Tenggara Barat yang termasuk dalam tujuan wisata. Dan telah mengembangkan potensi wisata yang dimilikinya, antara lain; Keindahan panorama alam, flora, fauna, peninggalan sejarah dan keunikan seni budaya Lombok merupakan sumber daya utama dan modal yang sangat penting bagi kegiatan pengembangan pariwisata. Tidak hanya itu, kerajinan tangan dari pulau Lombok juga menjadi daya tarik bagi wisatawan yang berkunjung ke pulau Lombok. Dengan semakin banyaknya wisatawan yang berkunjung ke Pulau Lombok untuk kegiatan rekreasi, hal inilah yang melatarbelakangi dirancangnya Art Market ini untuk memberikan pelayanan akan penyediaan barang seni dan kerajinan. Art Market ini hadir untuk menampung seni dan kerajinan lokal yang bisa dipasarkan dan dijual kepada wisatawan yang berkunjung.

Kawasan Senggigi merupakan salah satu kawasan wisata di Lombok Nusa Tenggara Barat, terkenal dengan keindahan pantai yang ada disana. Kondisi alam yang asri dan masih alami di kawasan Senggigi menjadi daya tarik bagi wisatawan baik domestik maupun mancanegara. Dan dengan menempatkan Art Market di kawasan ini diharapkan dapat mendukung keberadaan Art Market dengan menambah fungsi pendukung berupa cafe dan open space.

1.1.1 POTENSI DAERAH PARIWISATA

Tabel 1.1: Kunjungan Wisatawan ke Kabupaten Lombok Barat Tahun 2019

I. REKAPITULASI DATA KUNJUNGAN WISATAWAN TAHUN 2019

NO	BULAN	SENGGIGI		LINGSAR		NARMADA		SEKOTONG		JUMLAH		JENIS KELAMIN		Jml/Bln	Jml Manus Sampai Bln	JML Manus Kpl Pesiar
		MAN	NUS	MAN	NUS	MAN	NUS	MAN	NUS	MAN	NUS	L	P			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
1	JANUARI	8,229	7,762	-	254	647	527	239	8,756	8,902	8,834	8,824	17,658	17,658	2,600	
2	PEBRUARI	10,995	9,905	-	276	901	384	272	11,379	11,354	11,358	11,375	22,733	22,733	1,600	
3	MARET	9,680	11,556	-	396	1,116	1,046	375	10,726	13,443	12,145	12,024	24,169	24,169	4,389	
4	APRIL	14,520	13,503	-	476	1,198	834	222	15,354	15,399	15,381	15,372	30,753	30,753	-	
5	MEI	13,830	9,184	-	260	584	1,599	358	15,429	10,386	12,908	12,907	25,815	25,815	-	
6	JUNI	17,348	14,542	-	384	880	1,189	562	18,537	16,348	17,443	17,442	34,885	34,885	-	
7	JULI	24,456	20,658	-	522	1,132	1,837	656	26,293	22,968	24,772	24,489	49,261	49,261	-	
8	AGUSTUS	27,684	17,099	-	516	1,206	2,339	955	30,023	19,778	24,929	24,872	49,801	49,801	-	
9	SEPTEMBER	30,764	16,640	-	506	1,068	1,409	787	32,173	19,001	25,610	25,564	51,174	51,174	-	
10	OKTOBER	22,794	19,026	-	448	982	1,393	131	24,187	20,587	22,482	22,292	44,774	44,774	-	
11	NOPEMBER	16,095	20,408	-	396	928	990	201	17,085	21,933	19,632	19,386	39,018	39,018	4,492	
12	DESEMBER	15,251	19,483	-	456	952	1,482	374	16,733	21,265	19,016	18,982	37,998	37,998	6,630	
		211,646	179,766	-	4,890	11,576	15,029	5,132	226,675	201,364	214,510	213,529	428,039	428,039	19,711	
	JUMLAH		391,412		4,890	11,576	20,161		428,039		428,039				447,750	

Keterangan:

Target Tahun 2018	555,000	
Realisasi	391,282	
Persentase	70,50	%
Target Tahun 2019	565,000	
Realisasi	447,750	
Persentase	79,25	%

Sumber : Dinas Pariwisata NTB, 2020

1.1.1 POTENSI DAERAH PARIWISATA

Tabel 1.2 : Kunjungan Wisatawan ke Kabupaten Lombok Barat Tahun 2020

I. REKAPITULASI DATA KUNJUNGAN WISATAWAN TAHUN 2020

NO	BULAN	SENGGIGI		LINGSAR		NARMADA		SEKOTONG		JUMLAH		JENIS KELAMIN		Jml/Bln	Jml. Manas Sampai Bln	JML. Manas Kpi Pesiar
		MAN	NUS	MAN	NUS	MAN	NUS	MAN	NUS	MAN	NUS	L	P			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
1	JANUARI	18,644	21,199	-	406	-	674	694	1,064	19,338	23,363	-	-	42,701	42,701	4,170
2	PEBRUARI	9,645	12,806	-	388	-	714	696	547	10,341	14,455	-	-	24,796	24,796	3,386
3	MARET	3,087	7,456	-	306	-	554	10	268	3,097	8,584	-	-	11,681	11,681	-
4	APRIL	21	96	-	-	-	-	18	-	39	96	-	-	135	135	-
5	MEI	-	112	-	-	-	-	-	-	-	112	-	-	112	112	-
6	JUNI	14	483	-	-	-	-	14	6	28	489	-	-	517	517	-
10	OKTOBER	87	9,236	-	136	-	274	24	148	111	9,794	-	-	9,905	9,905	-
11	NOPEMBER	162	12,866	-	208	-	466	41	303	203	13,843	-	-	14,046	14,046	-
12	DESEMBER	142	17,300	-	334	-	642	24	240	166	18,516	-	-	18,682	18,682	-
		31,927	93,510	-	1,778	-	3,446	1,565	2,797	33,492	101,531	-	-	135,023		7,556
	JUMLAH	125,437		1,778		3,446		4,362		135,023		-		142,579		

Keterangan:

Target Tahun 2019	565,000
Realisasi	447,750
Persentase	79.25 %
Target Tahun 2020	645,000
Realisasi	142,579
Persentase	22.10 %

Sumber : Dinas Pariwisata NTB, 2020



Dari tabel presentasi yang berkunjung ke Kabupaten Lombok Barat, kawasan Senggigi memegang posisi terbanyak untuk jumlah wisatawan yang berkunjung, baik itu wisatawan domestik maupun mancanegara. Pariwisata merupakan salah satu sektor andalan di Kabupaten Lombok Barat, kondisi alam yang asri dan alami masih menjadi daya tarik bagi wisatawan yang berkunjung. Banyak objek wisata yang Kabupaten Lombok Barat miliki, seperti pantai, taman, pantai, hutan, peninggalan sejarah, air terjun dan masih banyak lagi. Dimana dari objek wisata tersebut akan membawa pengaruh yang besar bagi masyarakat setempat. Khususnya wisata pada kawasan Senggigi yang ada di Desa Senggigi Kecamatan Batu Layar di Kabupaten Lombok Barat.

1.1.2 STRATEGI DAN KEBIJAKAN PEMERINTAH

Berdasarkan dari tabel presentasi, jumlah wisatawan yang berkunjung ke Kabupaten Lombok Barat khususnya pada kawasan Senggigi pada tahun 2020 mengalami penurunan jumlah wisatawan akibat COVID-19. Pemprov NTB memikirkan berbagai strategi untuk menghadapi penurunan pada sektor pariwisata, dan ada 3 strategi pada sektor pariwisata NTB dalam webinar virtual dengan Menko Maritim dan Investasi RI dengan tema "Kebijakan pemerintah NTB tentang Reaktivitas Sektor pariwisata dan ekonomi kreatif menuju adaptasi kebiasaan baru"



Strategi pertama yaitu Pemprov NTB akan melakukan penyempurnaan destinasi. Seluruh destinasi diharuskan mendapatkan sertifikat CHSE (Clean, Healthy, Safety dan Environmentagar) agar aman dari Covid-19 . Pelaku pariwisata akan di dorong untuk menjaga destinasi pariwisatanya dengan baik dan menjalani standar -standar yang telah ditetapkan, yaitu Destinasi aman, destinasi sehat, destinasi Indah. Strategi kedua yakni menjadikan pariwisata yang berkualitas dan mengencarkan promosi. Strategi yang ketiga yakni, Pemprov NTB dalam pembangunan pariwisata di NTB menggunakan prinsip konsep Pentahelix, dimana melibatkan akademisi, swasta, komunitas, dan media.

Pemerintah berpesan kepada seluruh pemerintah daerah untuk melakukan hal yang baru, agar pariwisata di daerah bangkit kembali. Pariwisata di NTB sangat beragam, dan memiliki beragam macam seni dan kerajinan yang menjadi magnet wisatawan untuk berkunjung. Dan dengan adanya Art Market diharap mampu membantu perekonomian daerah dan membantu untuk mempromosikan kerajinan dan kesenian yang ada di Lombok











1.1.3 SENI DAN KERAJINAN SEBAGAI SALAH SATU PENDUKUNG DI SEKTOR PARIWISATA LOMBOK BARAT

Seni Tangible :

Selain memiliki kekayaan alam dan peninggalan sejarah, Pulau Lombok juga memiliki kekayaan akan produk seni dan kerajinan yang banyak diminati oleh para wisatawan. Komponen pendukung pariwisata yang tidak dapat dilepaskan dari kepariwisataan adalah barang-barang yang memiliki nilai seni dan kerajinan sebagai cinderamata yang merupakan ciri khas daerah. Cinderamata merupakan kebutuhan praktis yang mencerminkan nilai budaya daerah bagi wisatawan yang datang ke Pulau Lombok . Pendapatan dari produksi seni dan kerajinan tersebut terus meningkat, namun belum didukung dengan adanya upaya berupa sarana untuk memasarkan hasil seni dan kerajinan dalam suatu tempat yang permanen yaitu berupa Pasar Seni.

Jenis-jenis seni dan kerajinan yang dikembangkan dalam mendukung sektor pariwisata yang ada di Pulau Lombok antara lain :

Tabel 1.3 : Jenis seni dan kerajinan yang ada di Pulau Lombok

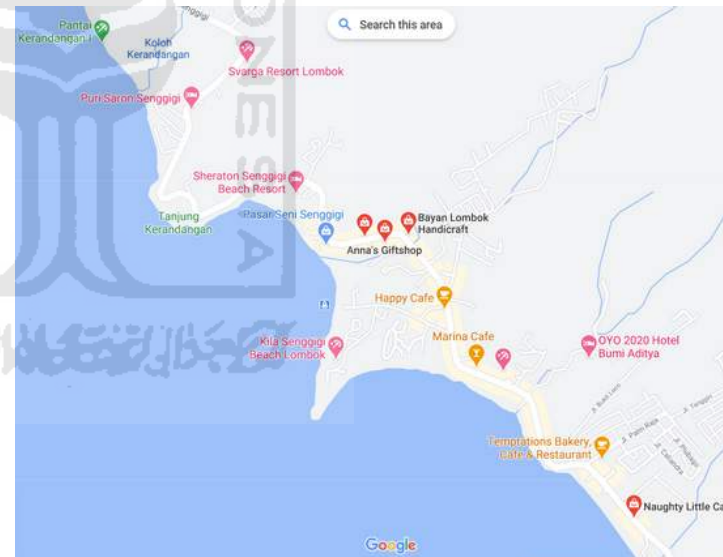
No.	Jenis Kerajinan	Tempat Produksi	Gambar	Keberadaan di daerah Senggigi
1.	Kerajinan Tenun Ikat/ Songket	Rambitan, Sukarare	 <p>Sumber : Chairumisa Yusrilya, 2020</p>	<p>Sudah ada (Sasaku Supermarket)</p> 
2.	Kerajinan Gerabah	Banyumulek, Sayang-sayang, Masbagik	 <p>Sumber : Google</p>	<p>Sudah ada (Pasar Seni Senggigi)</p> 
3.	Kerajinan Bambu dan Rotan	Gunungsari	 <p>Sumber : Google</p>	<p>Sudah ada (Pasar Seni Senggigi, Sasaku Supermarket oleh-oleh, Lombok Exotic)</p> 
4.	Kerajinan Mutiara Emas dan Perak	Sekarbela	 <p>Sumber : Google</p>	<p>Sudah ada (Anna's GiftShop dan Rosier Gold & Silver)</p> 



Semua produk kerajinan tersebut biasanya dipasarkan dan diproduksi di daerah asal kerajinan yang jauh dari pusat Kota Mataram , sedangkan untuk tempat karya seni dan kerajinan yang berada di Kota Mataram berupa art shop yang tidak begitu lengkap. Kebanyakan art shop tersebut dimiliki oleh para pengrajin dengan cara menyewa tempat untuk mereka memasarkan hasil produknya. Dari sekian banyak art shop yang ada di Pulau Lombok, belum ada tempat yang mampu menampung berbagai macam kebutuhan dan fasilitas yang dapat menunjang kegiatan para seniman dan wisatawan.



Gambar 1.1 Peta Persebaran Art Shop di Pulau Lombok
Sumber:Google



Gambar 1.2 Peta Persebaran Art Shop di daerah Senggigi
Sumber:Google



Seni Intangible :

Tidak hanya memiliki kekayaan alam yang banyak dan indah, Pulau Lombok juga memiliki keragaman kesenian dan kebudayaan. Berbagai ragam budaya tapat ditemui di Pulau Lombok, contohnya seperti Gendang Beleq dan Tari peresean .



Gambar 1.3 Gendang Beleq
Sumber : Iwan,2017

Gendang Beleq : Gendang Beleq merupakan alat musik khas dari Pulau Lombok, alat musik ini dimainkan secara berkelompok dan alat musik ini menghasilkan suara yang bergema dan besar. Awal mulanya alat musik ini adalah musik yang dipakai saat mengiringi para prajurit ketika akan berjuang. Namun seiring berjalannya waktu, alat musik ini digunakan pada acara kebudayaan Sasak, pernikahan adat, dan kesenian.



Gambar 1.4 Tari Peresan
Sumber : Tatas Bagus, 2020

Tari Peresean : Peresean adalah pertarungan antara dua orang lelaki yang bersenjata tongkat rotan dan berperisai yang terbuat dari kulit kerbau. Tari peresean ini dilakukan untuk melatih ketangkasan dalam mengusir para penjajah. tetapi seiring berjalannya waktu tari peresean digelar untuk menyambut para wisatwan atau tamu yang berkunjung ke Pulau Lombok.



1.1.4 PASAR SENI DAN KERAJINAN SEBAGAI SARANA PEMASARAN

Karya seni dan kerajinan mengalami peningkatan dengan semakin maraknya minat masyarakat dan wisatawan terhadap barang seni dan kerajinan. Kegiatan pemasaran yang ada masih bersifat individu dengan sarana pemasarannya berupa art shop, keberadaan pasar seni dan kerajinan tersebut berkaitan erat dengan keberadaan objek wisata. Objek wisata berpengaruh dengan pola kegiatan yang ada di dalamnya, terutama pada orientasi dan tata letak bangunan dalam menunjang kegiatan yang ada di pasar seni tersebut.

1.1.5 PENDEKATAN REGIONALISME KRITIS SUKU SASAK SEBAGAI EKSPRESI KEINDAHAN ARSITEKTUR SASAK

Dengan perkembangan zaman yang semakin modern, arsitektur tradisional sudah jarang dijumpai dan bahkan kebanyakan dibangun oleh gedung perkantoran dan perumahan. Dan pada akhirnya arsitektur tradisional hanya dapat dijumpai di tempat-tempat tertentu yang masih melestarikan tradisi lokal, seperti contohnya di Desa Sade Lombok.



Dalam rangka pembangunan pariwisata, tradisional memiliki makna penting. Tidak hanya dalam bidang perekonomian saja, tetapi juga memberikan makna monumental yang mengingatkan masyarakat suku Sasak tentang nilai-nilai yang dimiliki. Salah satu cara untuk melestarikan kebudayaan suku Sasak itu sendiri dengan cara mengangkat kembali citra bangunan tradisional Sasak di Pulau Lombok.



Gambar 1.5 Bale Lumbung asli Suku Sasak
Sumber: Chairunnisa Yusriliya, 2020



1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan dari latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah-masalah untuk merancang Art Market di kawasan pantai Senggigi sebagai berikut:

1.2.1 PERMASALAHAN UMUM

Bagaimana perancangan Art Market di kawasan Senggigi ini mampu mewadahi kegiatan pemasaran, dan berekreasi dengan metode pendekatan Critical Regionalism sebagai bentuk identitas pelestarian budaya pada masa kini?

1.2.2 PERMASALAHAN KHUSUS

1. Bagaimana merancang tata ruang dan tata massa yang dapat mewadahi kegiatan pemasaran dan rekreasi dengan pendekatan critical regionalism?
2. Bagaimana merancang interior dan eksterior Art Market dengan pendekatan Arsitektur Bale Sasak untuk mengekspresikan keindahan arsitektur Sasak?



1.3 TUJUAN DAN SASARAN

1.3.1 TUJUAN PERMASALAHAN UMUM

Merancang Art Market yang mampu mewadahi kegiatan pemasaran dan berekreasi dengan pendekatan critical regionalism sebagai bentuk identitas pelestarian budaya masa kini.

1.3.2 TUJUAN PERMASALAHAN KHUSUS

1. Merancang Art Market yang mampu mewadahi kegiatan pemasaran, rekreasi yang nyaman dan indah.
2. Merancang interior dan eksterior Art Market dengan pendekatan critical regionalism untuk mengekspresikan keindahan arsitektur Sasak.

1.3.3 SASARAN

Menunjang kebutuhan wisatawan melalui penyediaan souvenir-souvenir yang dapat dijadikan cenderamata, dan kerajinan khas Pulau Lombok dan mewadahi para pengrajin untuk menjual hasil karyanya. Menghasilkan rancangan desain yang sekaligus untuk memperkenalkan budaya Pulau Lombok dengan pendekatan critical regionalism, dan menghasilkan rancangan yang indah dan nyaman bagi wisatawan.



1.4 LINGKUP BATASAN

Pembahasan ini terbatas pada lingkup permasalahan yang berkaitan dengan aspek arsitektural. Hal lain yang diluar hal tersebut yang mendukung proses pemecahan masalah perancangan Art di kawasan Senggigi. Untuk batasan permasalahan pada rancangan menggunakan pendekatan critical regionalism.





1.5 GAMBARAN AWAL METODE PERANCANGAN

Bryan Lawson dalam bukunya yang berjudul *How Designer Thinks* membicarakan bahwa desain merupakan sebuah proses di mana masalah dan solusi muncul bersama-sama.



Gambar Skema Metode Perancangan
Sumber : Bryan Lawson,2006

Metode perancangan adalah metode atau cara yang dilakukan dalam sebuah proses perancangan, metode ini bertujuan untuk memudahkan perancang dalam mengembangkan ide-ide rancangannya. Dalam perancangan Art Market dengan pendekatan arsitektur tradisional ini, perancang melakukan gambaran awal metode perancangan. Dalam perancangan Art Market tahapan awal yang dilakukan yaitu mengumpulkan data yang terkait hingga pada proses final perancangan. Berikut adalah metode yang dilakukan penulis melalui penyesuaian terhadap apa yang dikemukakan Bryan Lawson.



1.5.1 PENELUSURAN MASALAH

Mengidentifikasi permasalahan makro, mikro dan potensi fungsi fisik bangunan dan tapak sebagai pertimbangan tema awal perancangan. Merumuskan isu yang bersifat non-arsitektural maupun arsitektural dan menentukan tujuan serta sasaran dalam perancangan.

1.5.2 PENGUMPULAN DATA

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah :

- Metode Pengumpulan Data Primer
adalah salah satu yang dilakukan dengan cara mendapatkan data dari sumber langsung, salah satunya adalah observasi. Observasi ditransformasikan menjadi bentuk pengumpulan data dengan melihat langsung ke lokasi dan kebutuhan pada area Art Market yang berada di kawasan Senggigi, Lombok Barat.
- Metode Pengumpulan Data Sekunder
Metode pengumpulan data sekunder Metode pengumpulan data sekunder Metode pengumpulan data tambahan tidak dilakukan pada sumbernya, tetapi dalam studi literatur atau studi pustaka. Studi literatur dan pustaka dilakukan untuk mengumpulkan informasi mengenai informasi kawasan, standar kenyamanan pasar, dan studi teoritis tentang penerapan critical regionalism dalam perancangan bangunan.



1.5.3 ANALISIS DATA

Melakukan analisis pada kajian yang berdasarkan rumusan permasalahan desain, Kajian meliputi:

- Kajian konteks tapak dan lingkungan site
- Kajian Critical Regionalism
- Kajian arsitektur tradisional Sasak
- Kajian tipologi dan preseden

1.5.4 SINTESIS

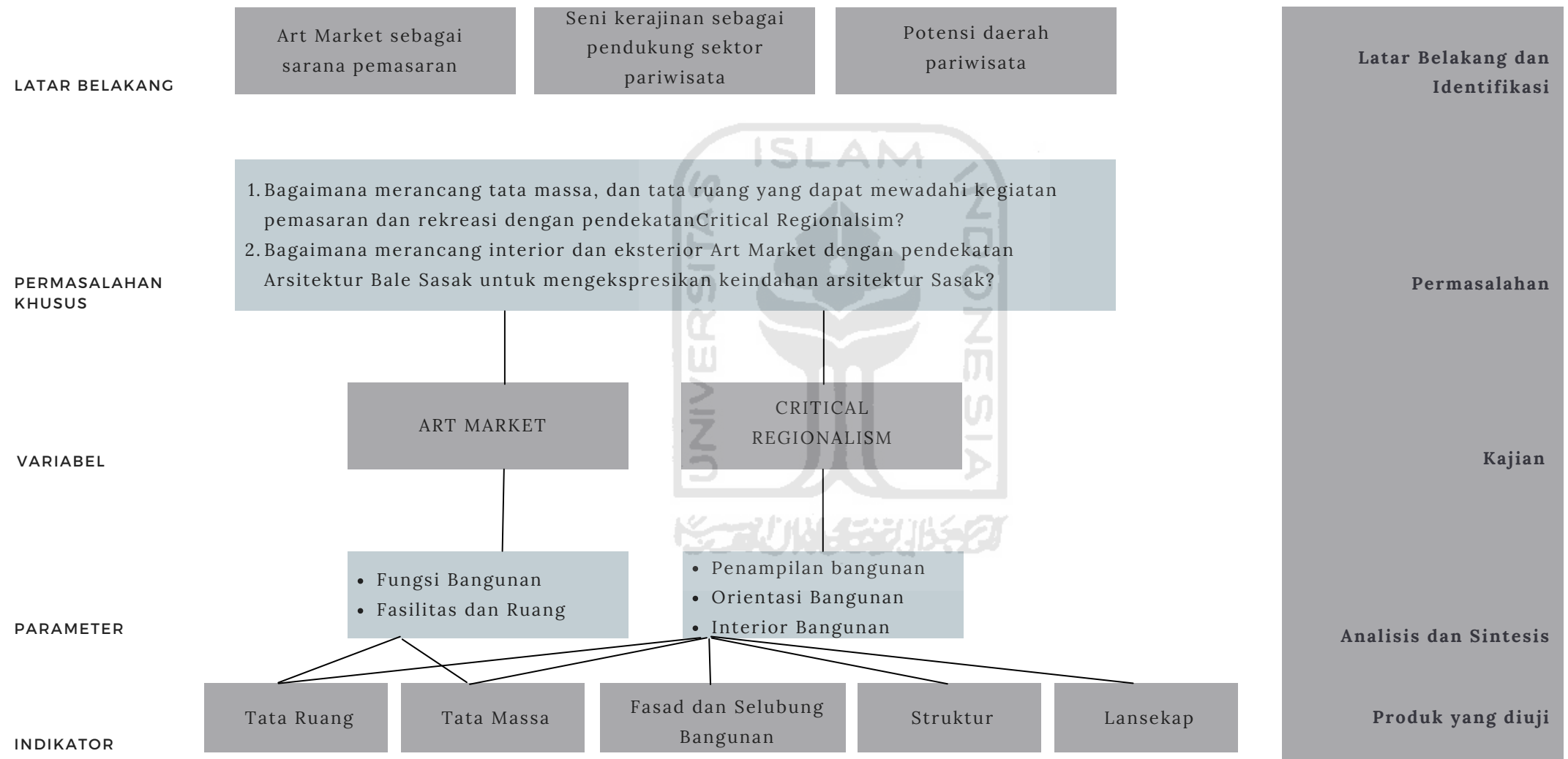
Merupakan kesimpulan dari proses analisis dan merupakan hasil dari penyelesaian permasalahan yang ada. Merupakan visualisasi gagasan dalam bentuk gambar digital.

1.5.5 EVALUASI

Desain awal yang kemudian di evaluasi agar mengetahui apakah kualitas dari rancangan sudah baik dan apakah bisa menjawab permasalahan yang dirumuskan.



1.6 KERANGKA BERPIKIR



KEBERHASILAN DESAIN

- Elemen Interior : Tata Ruang, Desain Interior
- Elemen Eksterior : Fasad dan Selubung Bangunan, Tata Massa

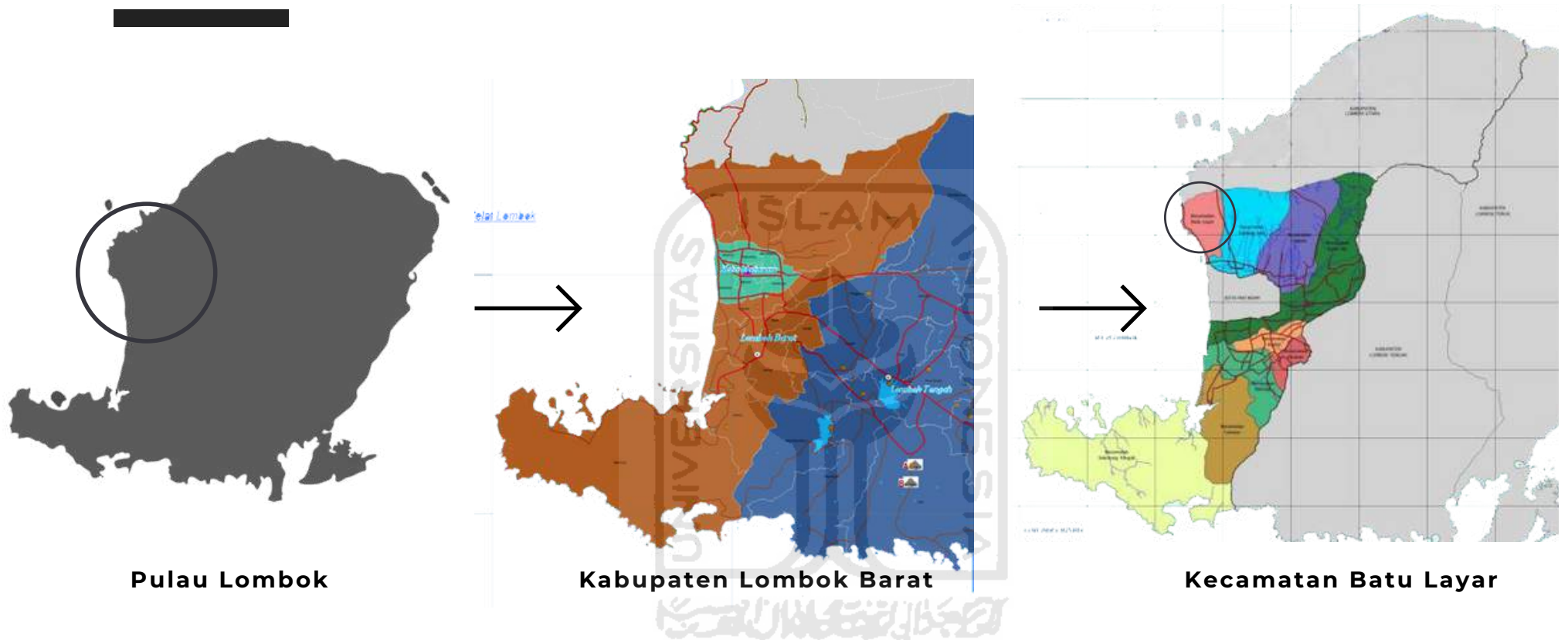


2

KAJIAN



2.1 KAJIAN KONTEKS SITE



Gambar 2.1 Peta Makro-Mikro
Sumber : Google

Lokasi tempat perancangan Art Market ini termasuk di kawasan Senggigi tepatnya di Meninting kecamatan Batu Layar, Kabupaten Lombok Barat, provinsi Nusa Tenggara Barat, Indonesia. Pemilihan site di kawasan Senggigi karena kawasan Senggigi merupakan potensi untuk pengembangan pariwisata di Lombok.



KAWASAN MAKRO

Letak geografis

Kabupaten Lombok Barat adalah salah satu Kabupaten yang ada di wilayah Provinsi Nusa Tenggara Barat (NTB) yang memiliki kondisi atau kegiatan perekonomian di bidang ekonomi pertanian dan terutama dalam ekonomi pariwisata .

Letak geografis Kabupaten Lombok Barat berada di $115,46^{\circ}$ - $116,20^{\circ}$ BT, dan $8,25^{\circ}$ - $8,55^{\circ}$ LS dengan luas daratan yaitu 805,92 km² dan luas perairan yaitu 1.161,19 km². Batas wilayahnya meliputi :

- Sebelah Barat : Selat Lombok & Kota Mataram
- Sebelah Timur : Kab. Lombok Tengah
- Sebelah Utara : Kab. Lombok Utara
- Sebelah Selatan : Samudera Hindia

Setelah Bali, Lombok ditetapkan sebagai tujuan wisata baru oleh Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, yang merupakan peluang bagus untuk mengembangkan industri pariwisata.

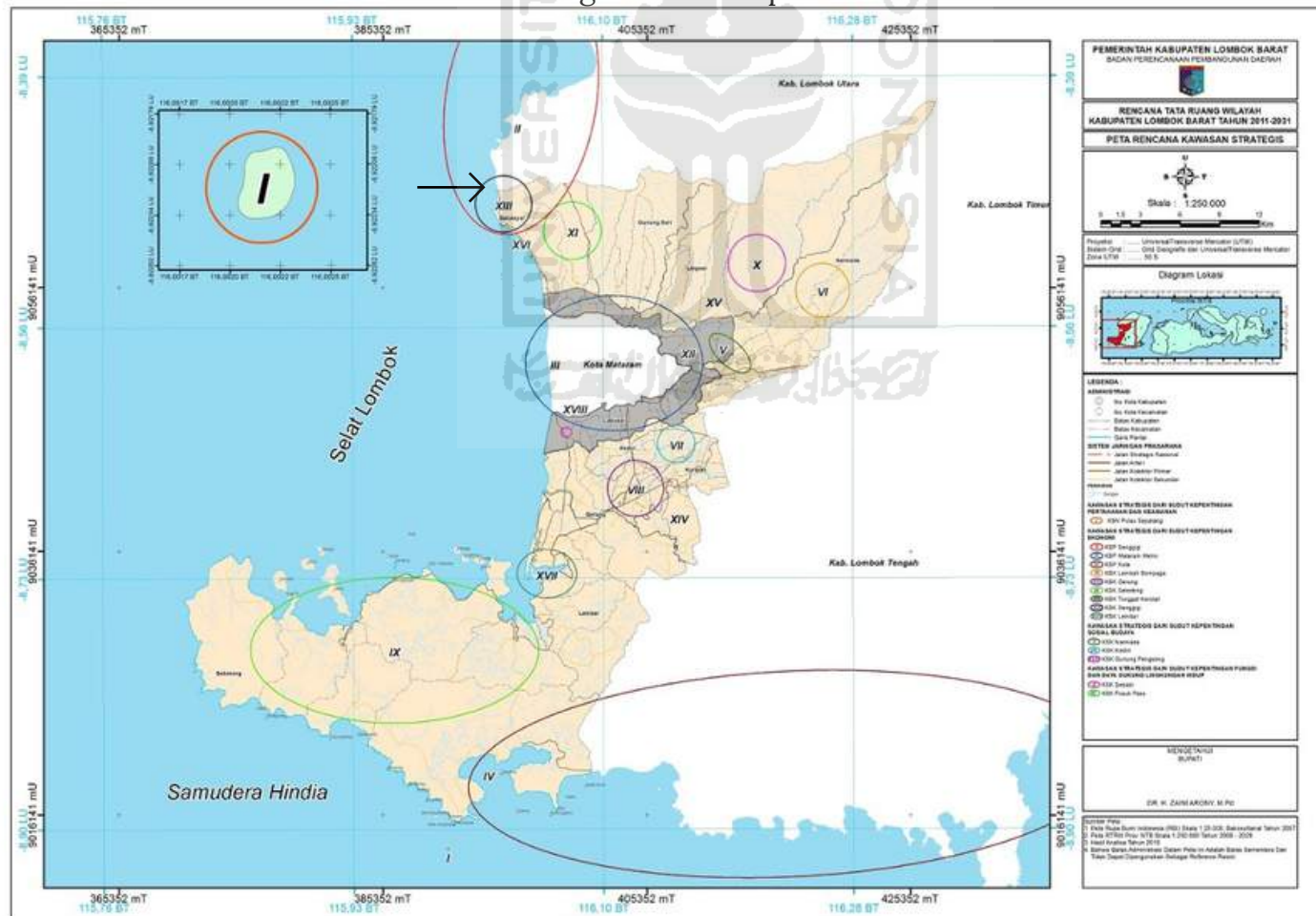
Kondisi Iklim

Kabupaten Lombok Barat termasuk kedalam wilayah yang beriklim tropis, dengan dua musim. Suhu udaranya rata-rata berkisar antara 21° sampai 32° . Untuk kelembaban udaranya berkisar antara 75% sampai 85%.

KAWASAN STRATEGIS

Berdasarkan presentasi wisatawan yang berkunjung ke Kabupaten Lombok Barat, Kawasan Senggigi memegang posisi terbanyak untuk wisatawan nusantara maupun mancanegara. Potensi pariwisata di Kabupaten Lombok Barat sangat mendukung untuk lebih ditingkatkan pengembangannya, hal ini menjadi salah satu pertimbangan untuk menentukan strategi serta kebijakan untuk pengembangan pariwisata sehingga keberadaan objek dan daya tarik wisata diharapkan mampu memberikan peluang usaha bagi masyarakat. Kawasan Senggigi termasuk kedalam kawasan strategis.

Berikut adalah Peta rencana kawasan strategis di Kabupaten Lombok Barat :



Gambar 2.2 Peta Rencana Kawasan Strategis
Sumber : BAPPEDA Kab.Lombok Barat



PERATURAN DAERAH

Dalam Peraturan Daerah Kabupaten Lombok Barat tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Lombok Barat Tahun 2011-2031

Kebijakan Penataan Ruang Wilayah Kabupaten diatur dalam pasal 4 ayat (1) yang terdiri atas :
c. pengembangan kawasan pariwisata yang berbasis potensi alam dan budaya.

Kawasan Peruntukan Pariwisata diatur dalam Pasal 19 huruf g diarahkan pada :

a. Kawasan wisata alam direncanakan di **Pantai Senggigi dan sekitarnya**, Kawasan pantai Sekotong dan sekitarnya, Kawasan Gili Kedis, Gili Sudaq, Gili Tangkong, Gili Nanggu, Gili Poh, Gili Genting, Gili Lontar, Gili Gede, Gili Rengit, Gili Layar, Gili Asahan, Gili Goleng, Gili Kao, Gili Kere, Gili Sepatang/ Sophialouisa, Gili Geneng-Geneng, Gili Anak Ewok, Gili Sarang, Gili Wayang, Gili Pulau Tiga, Gili Tepong, Gili Batu Nyangkong, dan Gili Malang, Kawasan Wisata Meang, Pantai Induk, Pantai Cemare, Pantai Kuranji, Gunung Pengsong, Kawasan Suranadi, dan Kawasan Wisata Sesaot;

Kawasan Peruntukan Perdagangan, Jasa dan Penunjang Pariwisata sebagaimana dimaksud pada Pasal 28 ayat (1) huruf a dikembangkan di Kecamatan **Batulayar**, Gunung Sari, Narmada, Labuapi, Gerung, dan Sekotong.

Kawasan strategis Kabupaten sebagaimana dimaksud dalam Pasal 29 Ayat (2) huruf c terdiri atas: a. Kawasan strategis dari sudut kepentingan ekonomi meliputi sebagian wilayah Kecamatan Batulayar, Gunung Sari, Lingsar, Narmada, Kediri, Labuapi dengan sektor unggulan perdagangan jasa, industri dan pariwisata



Gambar 2.3 Bentuk Site
Sumber : Google Earth

Lokasi site berada di Jalan Raya Meninting luasan site 8 . 052 m² . Site bangunan Art Market ini mudah diakses, dan berada pada kawasan pariwisata dan pusat rekreasi karena berada pada kawasan Senggigi, dan dekat dengan area Sport Park yang baru saja diresmikan. Dengan batasan site sebagai berikut:

- 1.Sisi utara : Perumahan yang dibatasi oleh tembok pembatas
- 2.Sisi Timur: SPBU Meninting dan jalan masuk ke Site
- 3.Sisi Selatan : Rumah penduduk
- 4.Sisi Barat : Muara sungai & Sport Park

PERATURAN BANGUNAN

KDB 70%

KLB 2,1

KDH 20%



Kondisi sekitar site



Gambar 2.4
Jalan Utama (Jl. Raya Meninting)
Sumber : Chairunnisa, 2021



Gambar 2.5
Jalan Menuju Site
Sumber : Chairunnisa, 2021



Gambar 2.6
Jalan Menuju Site
Sumber : Chairunnisa, 2021



Gambar 2.7
Site Terpilih
Sumber : Chairunnisa, 2021



Gambar 2.8
Batas Wilayah Timur site
Sumber : Chairunnisa, 2021



Gambar 2.9
Batas Wilayah Barat site
Sumber : Chairunnisa, 2021



2.2 KAJIAN TEMA PERANCANGAN

2.2.1 CRITICAL REGIONALISM

Istilah regionalisme kritis pertama kali digunakan pada 1980 -an oleh Alexander Chonys dan Lian Le Fevre dan juga oleh Kenneth Frampton yang mempopulerkan istilah tersebut . Regionalisme kritis berbeda dengan pemahaman dasar regionalisme, yang mengacu pada tradisi lokal yang cenderung menentang modernisme. Filosofi critical regionalism dapat ditelusuri dari fenomenologi Edmund Husserl yang disusun oleh teoris Paul Ricour yang basis teorinya terformulasikan dalam “ Intentions in Architecture” (1963) dan “ Genius Loci - Towards a Phenomenology of Architecture” (1980), serta “ Towards a critical -regional” (1983) oleh Kenneth Frampton. Frampton mengatakan dalam esainya bahwa "kritik" berarti mengadaptasi nilai -nilai universal modernisme dengan tetap mempertimbangkan konteks geografis suatu bangunan

2.2.2 ARSITEKTUR TRADISIONAL SASAK

Suku Sasak yang ada di Pulau Lombok berasal dari Kerajaan Majapahit sekitar abad ke XII - XIII dan ini merupakan bukti bahwa Suku Sasak saat itu telah memiliki sistem budaya yang baik , termasuk saat membuat bangunan yang dijadikan rumah atau tempat tinggal. Selain untuk tempat tinggal, karya arsitektur harus memiliki nilai filosofis dan estetika. Hal ini tercermin tidak hanya pada bentuk bangunan, tetapi juga pada konsep ruang dan desain interiornya.

Arsitektur tradisional Sasak menggunakan atap berbe ntuk seperti gunung, dan untuk penutup atapnya menggunakan bahan dari rumput alang-alang, lalu dindingnya menggunakan bahan yang terbuat dari bambu yang dibelah lalu dibuat menjadi anyaman. Dan terdapat pintu yang dilengkapi dengan tangga di antara Bale luar dan bale dalam, untuk tangganya sendiri terbuat dari bahan kayu.



Arsitektur tradisional merupakan cerminan budaya melalui fasade bangunan yang ditampilkan. Tinjauan arsitektur tradisional Sasak bertujuan untuk mengetahui massa bangunan, orientasi bangunan, bentuk bangunan dan sebagainya.

Permukiman Tradisional Sasak

Arsitektur Sasak memiliki bagian dan fungsi tersendiri pada bangunan tradisional. Setiap bagian ditandai dengan ikon sesuai dengan kepercayaan masyarakat Sasak. Rumah-rumah di Dusun Sade letaknya berjajar membuat pola linear dalam satu garis lurus yang sebagian besar menghadap arah timur -barat yang konon memberi berkah. Rumah yang ada di Dusun Sade berpantangan untuk menghadap arah utara-selatan. Pola linear tersebut juga berkaitan dengan penelompokan keluarga yang disebabkan oleh adatt menetap masyarakat Suku Sasak.

Susunan massa bangunan

Untuk susunan massa bangunan menggunakan pola grid, berbaris teratur sejajar dan tegak lurus. menggunakan pola tersebut karena :

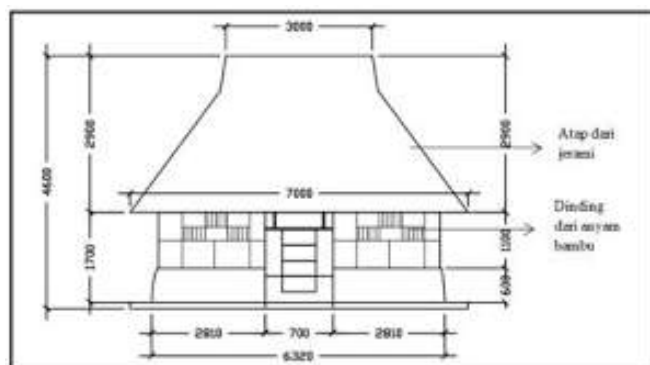
- Masyarakat Suku Sasak merasa semuanya sederajat dan tidak ada yang dibedakan untuk letak bangunannya, Penempatan massa bangunan dipengaruhi oleh sistem kepercayaan dan kemasyarakatan.
- Pemakaian lahan efektif
- Mempermudah pada saat membuat patokan untuk membangun



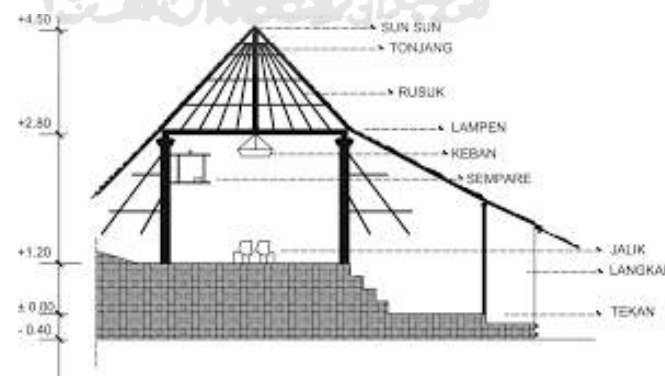
2.2.3 JENIS BANGUNAN TRADISIONAL SASAK

- Bale Tani

Bale Tani adalah tempat tinggal masyarakat Sasak dengan pintu rendah dan tanpa jendela. Bale Tani menggunakan material anyaman jerami untuk bagian atap dan bambu untuk bagian dindingnya. Lantainya terbuat dari tanah liat, kotoran kerbau dan abu jerami. Hal ini memberikan nilai dan makna lokal yang unik pada Rumah Sasak tradisional. Bentuk arsitektur dari Bale Tani menunjukkan bahwa hubungan manusia harus seimbang. Hubungan yang dimaksud adalah hubungan antara sesama manusia, leluhur, dan Tuhan Yang Maha Esa. Bale dalem dan serambi dihubungkan dengan tangga dengan tinggi anak tangga sekitar 20 cm, dan ada pintu rendah yang sempit. Untuk memasuki ruang utama, diharapkan penghuni atau tamu yang datang harus menghormati, karena ruang ini memiliki makna yang paling utama.



Gambar 2.10 Tampak Depan Bale Tani
Sumber: Google



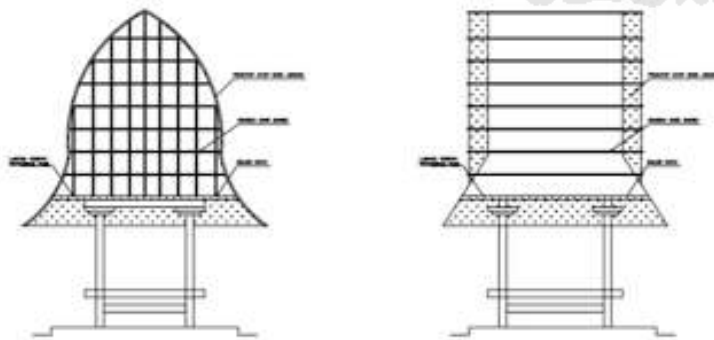
Gambar 2.11 Potongan Bale Tani
Sumber: Laksmana, 2012



Gambar 2.12 Tata Ruang Bale Tani
Sumber: Yusriliya, 2021

- Lumbung

Bale lumbung telah menjadi simbol rumah adat Sasak di pulau Lombok. Ini karena bentuknya yang sangat unik dan menarik. Berupa rumah panggung dengan ujung atap yang runcing, untuk material atap dari bale lumbung yaitu terbuat dari jerami kering yang disusun serapat mungkin agar tidak bisa tembus air hujan dan panas, dan dinding dari bale tani terbuat dari anyaman bambu, untuk lantainya menggunakan papan. Bale lumbung ini disangga oleh empat tiang yang terbuat dari tanah dan batu sebagai fondasi. Bagian atap dari bale lumbung merupakan suatu ruangan yang digunakan untuk menaruh padi hasil dari beberapa kepala keluarga. Bentuknya berupa rumah panggung dimaksudkan untuk menghindari hasil panen rusak akibat banjir dan serangan tikus.



Gambar 2.13 Tampak Depan dan samping Lumbung
Sumber: Google



Gambar 2.14 Lumbung
Sumber: Yusriliya, 2020



2.3 KAJIAN FUNGSI BANGUNAN

2.3.1 PASAR SENI

Pasar Seni dan Kerajinan merupakan wadah untuk pemasaran yang sifatnya menampung karya seni dan kerajinan dari suatu daerah dan berfungsi sebagai media komunikasi antara konsumen dan produsen. Wisatawan yang berkunjung ke Pulau Lombok khususnya ke daerah Pantai Senggigi tidak hanya melihat keindahan dari pantai Senggigi melainkan bisa melakukan pembelian souvenir -souvenir khusus dengan ciri khas daerah Lombok, baik itu hasil industri/kerajinan dan hasil kesenian. Dan wadah yang dapat menampung hasil seni dan kerajinan tradisional tersebut yaitu berupa Pasar Seni sebagai pendukung obyek wisata.

2.3.2 DEFINISI PASAR & SENI

- **Pengertian Pasar menurut Menurut H. Nystrom :**

Pasar adalah tempat yang digunakan sebagai tempat penyaluran barang dan jasa dari tangan produsen ke tangan konsumen. Dengan kata lain, pasar adalah tempat dimana barang dan jasa diperjualbelikan antara produsen dan konsumen

- **Pengertian Seni menurut Pekerti dkk. (2006: 18) :**

Seni merupakan kegiatan manusia untuk mengekspresikan pengalaman hidup dan persepsi artistik yang melibatkan kemampuan intuisi, kepekaan indera dan rasa, kemampuan intelektual, kreativitas, dan kemampuan untuk menciptakan suatu karya yang memiliki personal atau sosial dengan menggunakan berbagai macam media



2.3.3 JENIS PASAR SENI

Berikut beberapa pasar seni yang ada di Indonesia (Suryanti, 1999)

- Pasar Seni Nasional, yaitu pasar seni yang menampung karya seni dan seniman yang berasal dari berbagai daerah di Nusantara Contohnya Pasar Seni di Jakarta.
- Pasar Seni Budaya, yaitu pasar seni yang menampung kegiatan seni dan seniman yang berskala regional. Contohnya Pasar Seni Sukowati di Bali.
- Pasar Seni Khas, yaitu pasar seni yang sifatnya hanya menampung karya seni khusus dari suatu daerah. Contohnya Kerajinan Perak di Kota Gede.
- Pasar Seni Temporer, yaitu pasar seni yang keberadaannya tidak permanen, biasanya berada ditempat yang berdekatan dengan obyek-obyek wisata. Contohnya pasar hasil karya seni dikawasan wisata Kraton, Malioboro, dan Taman Sari.

Dan pada Art Market yang di rancang ini termasuk ke dalam pasar seni budaya, yaitu pasar seni yang menampung kegiatan seni dan seniman yang ada di Pulau Lombok

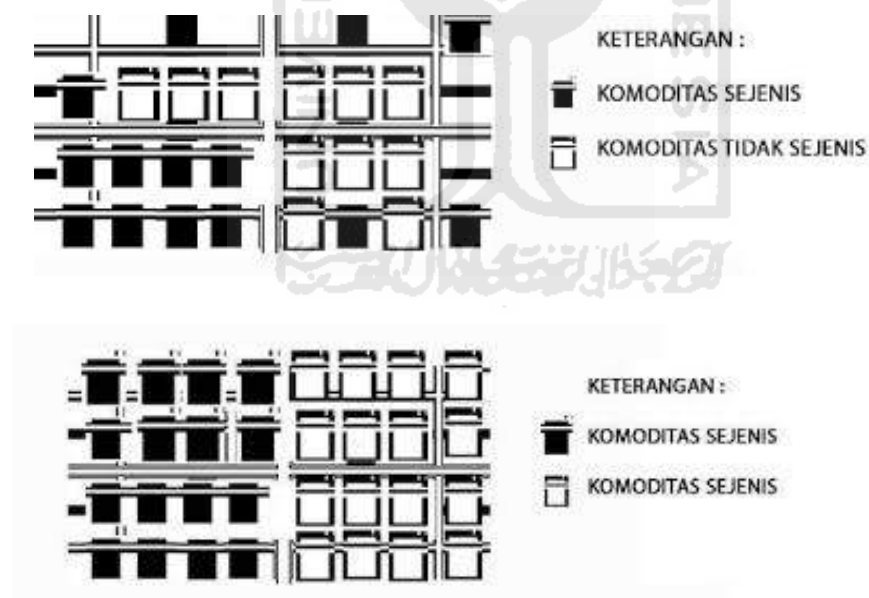
2.3.4 FUNGSI DAN TUJUAN ADANYA PASAR SENI

- Sebagai wadah untuk memamerkan karya seni dan kerajinan dari Pulau Lombok
- Sebagai tempat jual beli karya seni
- Sebagai wadah untuk pembuatan karya seni dan kerajinan dan sebagai sarana berekreasi bagi wisatawan
- Sebagai sarana komunikasi antara seniman-wisatawan dan antara seniman dengan seniman.
- Memberikan kesempatan kepada pengrajin untuk berkarya dan mengasah kreativitasnya.
- Sebagai sarana pendidikan dan pengetahuan untuk memperluas wawasan masyarakat tentang karya seni dengan cara melihat langsung proses pembuatannya
- Meningkatkan pendapatan para seniman dan pengrajin dengan penjualan barang seni dan kerajinan, dan meningkatkan sektor kepariwisataan di Pulau Lombok.



2.3.5 SUSUNAN TATA MASSA PASAR

Sirkulasi merupakan akses untuk mengarahkan kegiatan yang ada di dalam pasar dan sirkulasinya harus direncanakan dengan baik dan benar agar menjadikan tatanan yang efektif bagi kegiatan yang ada di dalam pasar. Pengelompokan produk yang serupa di pasar mempengaruhi kesinambungan area produk yang terkait. Dalam perdagangan komoditas, pengunjung tidak harus mencari kebutuhan yang sama di daerah tertentu. Dengan adanya zonasi ini, pengelompokan berdasarkan jenis usaha bertujuan untuk mempermudah penataan barang.



Gambar 2.15 Pengelompokan Komoditas pada Pasar yang Tidak Merata dan Merata

Sumber : Dewar & Watson, 1990



2.3.6 PELAKU DAN KEGIATAN DI ART MARKET

Kegiatan

<ul style="list-style-type: none">• Kegiatan umum penambahan fasilitas umum : Kamar mandi, parkir untuk pengunjung, Musholla, taman, tempat makan, dan cafe	<ul style="list-style-type: none">• Kegiatan perdagangan : kegiatan jual-beli antar pedagang dengan pengunjung/pembeli
<ul style="list-style-type: none">• Kegiatan Rekreasi -Berjalan sambil melihat view dan menikmati hasil seni dan kerajinan pada kios-kios yang ada -Bersantai di taman dan cafe sambil makan dan minum	<ul style="list-style-type: none">• Kegiatan Edukatif Para pengunjung dan wisatawan dapat meningkatkan wawasannya tentang seni dan kerajinan yang ada di Lombok dengan cara melihat langsung proses pembuatannya.

Pelaku Kegiatan

- Seniman
- Pengunjung
- Pedagang
- Pengelola



2.4 KAJIAN KEUNGGULAN

2.4.1 KEINDAHAN DALAM ARSITEKTUR

Berbicara tentang arsitektur tidak dapat terlepas dari estetika atau keindahan. Estetika yang di dalam bahasa Yunani yaitu Aisthesis mempunyai arti tanggapan(Ensiklopedia, 1997) . Estetika adalah bidang filsafat yang membahas keindahan, rasa, aturan, dan esensi keindahan. Estetika juga memiliki pengertian yaitu cara menguji dari keindahan tersebut dengan pikiran dan perasaan manusia. Nilai keindahan dikatakan tinggi jika suatu karya dapat menyenangkan mata dan pikiran bagi orang yang melihatnya.

Didalam arsitektur, keindahan dapat dibedakan menjadi dua bagian. Keindahan yang dimaksud meliputi keindahan bentuk dan keindahan ekspresi. Keindahan bentuk banyak bersinggungan dengan sesuatu yang dapat diukur dan dapat dihitung. Sedang keindahan ekspresi banyak membicarakan tentang sesuatu yang indah tetapi cenderung bersifat abstrak. Untuk mencapai keindahan tersebut memerlukan cara-cara tertentu.

Keindahan Bentuk

Dalam seni rupa, pengertian bentuk adalah suatu bentuk indah yang menciptakan kegembiraan artistik melalui penglihatan dan/atau pendengaran. Bentuknya indah karena memiliki struktur artistik, harmoni atau keseimbangan yang serasi dan sesuai. Seni adalah bentuk yang indah . Dalam arsitektur, bentuk tidak hanya sesuatu rupa secara fisik dapat dinikmati secara visual tetapi juga dapat dirasakan juga keindahan suasananya. Bentuk ini memiliki beberapa bidang yang digabungkan menjadi satu. Definisi bentuk didefinisikan dalam tiga dimensi: panjang, lebar, dan tinggi.



Keseimbangan

Keseimbangan adalah suatu nilai yang ada pada setiap obyek dimana daya tarik visual pada kedua sisi pusatnya atau pusat daya tariknya mempunyai nilai yang seimbang. Keseimbangan dibedakan menjadi dua yaitu keseimbangan simetri dan keseimbangan asimetris.

Keseimbangan simetris atau keseimbangan formal. Keseimbangan jenis ini memiliki pusat keseimbangan yang berada ditengah sehingga lebih mudah untuk mengatur keseimbangan yang diinginkan.

Keseimbangan asimetris atau keseimbangan informal. Keseimbangan ini terjadi jika ada daya tarik keindahan yang sama pada setiap sisi pusat keseimbangan walau bentuknya tidak sama. Dalam keseimbangan jenis ini, pusat keseimbangan harus ditonjolkan, dalam keseimbangan asimetris ini perlu adanya penekanan yang kuat pada pusat keseimbangannya.

Proporsi

Proporsi pada dasarnya merupakan perbandingan antara sisi-sisi panjang dan lebar suatu bidang yang sesuai dengan syarat -syarat estetika. Proporsi dalam hal ini dimaksudkan sebagai hubungan yang ada antara keseluruhan dan bagian- bagiannya, hubungan-hubungan yang logis, perlu dan sedemikian rupa karakternya sehingga secara bersamaan memuaskan pikiran dan mata.

Skala

Skala dimaksudkan sebagai kesan yang ditimbulkan oleh bangunan mengenai ukuran besarnya. Skala biasanya diperoleh dengan membandingkan bangunan terhadap unsur -unsur berukuran manusiawi yang ada disekitarnya. Untuk mencapai skala yang baik perlu mengetahui fungsi dari bentuk bangunan tersebut.



Irama

Pengertian irama dalam seni adalah pengulangan secara sistematis dari unsur yang mempunyai hubungan. Maksud dari repetisi disini adalah untuk mengulang elemen linier, lengkung, unsur masif, dan perbedaan warna pada desain bangunan, seperti kolom. Irama digunakan untuk menghilangkan kesan monoton dan membosankan.

Keindahan Ekspresi

Keindahan ekspresi timbul dari pengalaman yang ada. Dalam arsitektur pengalaman yang paling penting ialah dengan cara melihat. Dengan melihat bentuk kita dapat merasakan sesuatu yang teraga maupun yang tidak teraga. Untuk melihat sesuatu yang tidak teraga kita perlu “merasakan” seolah-olah berada di dalam bangunan tersebut. Barulah kita bisa menyatakan tentang keindahan yang kita rasakan. Untuk mencapai keindahan ekspresi, kita perlu mengetahui beberapa hal yang terkait di dalamnya. Hal tersebut yaitu : karakter, warna dan gaya.



2.4.2 ARSITEKTUR PERILAKU

Arsitektur perilaku adalah arsitektur yang berhubungan dengan hubungan antara perilaku manusia dan lingkungan. Hal ini tidak dapat dipisahkan dari perdebatan psikologis yang umumnya didefinisikan dalam ilmu yang mempelajari perilaku manusia dengan lingkungannya.

Berikut merupakan penjelasan mengenai teori Behavior Architecture menurut para ahli:

- Menurut Y.B Mangun Wijaya dalam buku *Wastu Citra*:
Arsitektur perilaku adalah arsitektur manusia yang dapat memahami dan beradaptasi dengan perilaku manusia yang ditangkap dalam berbagai perilaku, mulai dari perilaku pencipta, pengguna, dan pengamat hingga perilaku alam sekitarnya.
- Menurut Clovis Heimsath, AIA dalam buku *Behavioral Architecture, towards an accountable design process*:
Ia menjelaskan kata “perilaku” menyatakan suatu kesadaran terhadap struktur sosial dari manusia, suatu gerakan bersama secara dinamik dalam waktu. Dan dengan memikirkan suatu perilaku seseorang yang ada dalam ruangan, maka dapat membuat suatu rancangan.

Dalam merancang bangunan hal yang harus diperhatikan agar peran bangunan dapat berfungsi dengan baik harus mempertimbangkan beberapa hal, yaitu :

- Fleksibilitas diperlukan untuk setiap kegiatan
- Kegiatan sosial yang ada di dalam gedung
- Aktivitas yang dipengaruhi atau mempengaruhi



Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku

Variabel yang mempengaruhi perilaku manusia (Setiawan, 1995) antara lain :

- Ruang
Ruang yang paling penting terhadap perilaku manusia adalah fungsi dan kegunaan ruang tersebut. Perencanaan fisik ruang memiliki variabel yang mempengaruhi perilaku pemakainya.
- Ukuran dan Bentuk
Ukuran dan bentuk ruang harus sesuai dengan fungsi yang akan diwadahi, ukuran yang terlalu besar atau terlalu kecil, itu dapat mempengaruhi psikologi pemakainya.
- Perabot dan Penataannya
Bentuk penataan untuk perabot harus disesuaikan dengan karakteristik ruang. Penataannya yang simetris menciptakan kesan kaku dan resmi. Sedangkan untuk penataan yang asimetris lebih dinamis dan kurang resmi.
- Warna
Warna memegang peranan penting dalam menciptakan suasana suatu ruang. Efek warna tidak hanya dapat menciptakan suasana hangat atau dingin, warna juga dapat mempengaruhi kualitas suatu ruang.
- Temperatur dan pencahayaan
Untuk temperatur dan pencahayaan dapat mempengaruhi psikologis seseorang.

2.5 KAJIAN KARYA-KARYA



Gambar 2.16 Rancangan Pasar Seni dan Kerajinan di Medan
Sumber: Irwana Rifai Nasution, 2020

- **Perancangan Pasar Seni dan Kerajinan di Medan (Dengan Pendekatan Neo vernakular)**

Irwana Rifai Nasution

160406022

Universitas Sumatera Utara

Bangunan yang akan direncanakan adalah sebuah pasar seni dan kerajinan yang menampung semua keahlian seni dan kerajinan di medan yang bertujuan untuk menjual dan mengedukasi siapa saja yang ingin belajar seni dan membuat kerajinan. perbedaan dari proses perancangan adalah dari pendekatannya. rancangan ini menggunakan pendekatan neo vernakular. dan untuk fasilitasnya di rancangan ini terdapat dermaga.



Gambar 2.17 Rancangan Pasar Seni Ancol
 Sumber: Arcadia Architecture design consultan, 2016

- **Pasar Seni Ancol**

(Arcadia Architecture design consultan)

Pasar Seni Ancol ini berskala Nasional dengan karya seni dan senimannya berasal dari berbagai daerah yang ada di Indonesia. Bentuk bangunan pada pasar seni yang berskala Nasional adalah mengambil bentuk-bentuk arsitektur tradisional yang ada di Indonesia. Dilengkapi dengan restoran untuk santai menikmati suasana dan menghirup segarnya udara laut. Terdapat persamaan dari fungsi bangunan, yaitu sebagai pasar seni.



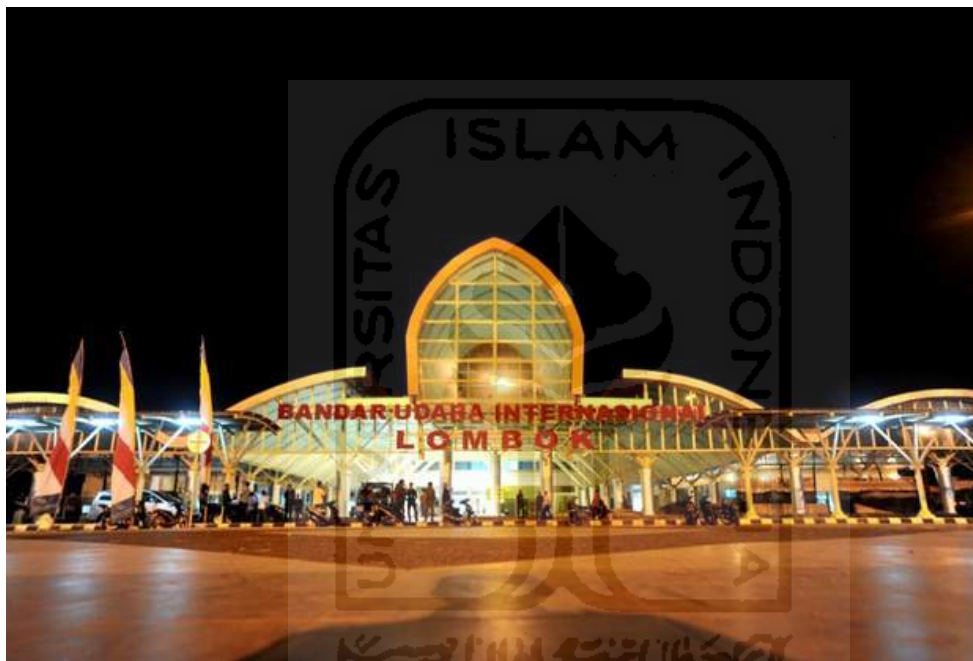
Gambar 2.18 Rancangan Pasar Wisata
Sumber: Sofia Rusdiana, 2018

- **Perancangan Pasar Wisata dengan Pendekatan Historicism di Malang**

Perancangan pasar wisata ini menggunakan pendekatan historicism. Pendekatan ini dipilih untuk memecahkan masalah desain pasar pariwisata yang saat ini pasar pariwisata tidak memperhatikan nilai sejarah dan budayanya. Perancangan pasar wisata ini menjadi identitas Kota Malang dan memungkinkan wisatawan untuk memperkenalkan unsur sejarah dan budaya Kota Malang ke skala nasional. Nilai-nilai Islam juga dimasukkan ke dalam desain ini. Selain sirkulasi pasar, zonasi Islam, dan penyediaan tempat ibadah yang bersih dan nyaman bagi umat Islam. Kesamaan dalam desain adalah pengenalan unsur sejarah dan budaya daerah tersebut.

2.6 PRESEDEN

BANDARA INTERNASIONAL LOMBOK



Gambar 2.19 Bandara Internasional Lombok
Sumber: Google

Bandar Udara Internasional Lombok sebagai salah satu gerbang utama wilayah Nusa Tenggara Barat dan sebagai tempat perpindahan antarmoda yang menggantikan peran Bandara Selaparang. Pendekatan Arsitektur Regionalisme dapat berfungsi menyatukan elemen Arsitektur tradisional daerah tersebut dengan Arsitektur modern sehingga suatu bangunan dapat menjadi penanda sebuah tempat dikarenakan mempunyai identitas dan karakter budaya lokal. Bandar Udara Internasional Lombok yang memiliki nilai – nilai budaya dan karakter Nusa Tenggara Barat pada fasad bangunan .



PASAR SENI ANCOL



Gambar 2.20 Pasar Seni Ancol
Sumber: Google

Pasar Seni Ancol ini berskala Nasional dengan karya seni dan senimannya berasal dari berbagai daerah yang ada di Indonesia. Jumlah seniman yang ada sekitar 100 orang dengan prosentase perbandingan untuk macam seninya yaitu 70 % seniman seni lukis, yang terdiri atas seniman potret dan seniman bebas, 15 % seniman pematung, dan 15 % pengrajin. Pasar Seni Penampilan bentuk bangunan pada pasar seni yang berskala Nasional adalah mengambil bentuk-bentuk arsitektur tradisional yang ada di Indonesia. Pasar Seni Ancol diperkaya dengan kerajinan tangan dari berbagai daerah yang digarap dengan mutu export dan adanya acara kesenian selalu meramaikan pasar seni baik kesenian pop dan lenong sampai jazz. Dilengkapi dengan restoran untuk santai menikmati suasana dan menghirup segarnya udara laut.



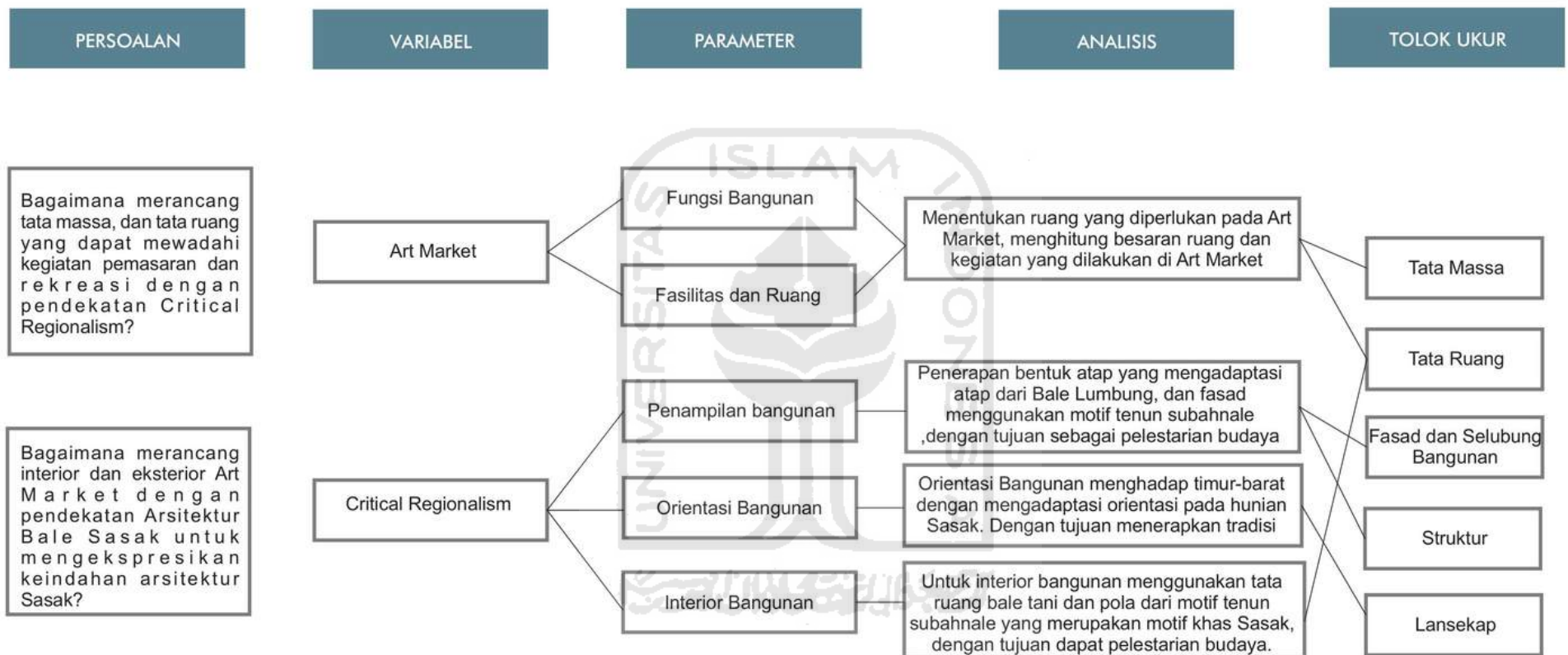
THE QUEEN CITY: MUSEUMS AND THE ARTS IN TORONTO



Gambar 2.21 The Queen City
Sumber: Archdaily

Sebagai lokasi terpadat di Kanada, Toronto telah berkembang menjadi pusat ekonomi maupun budaya. Saat ini, bangunan pendidikan, seni, dan budaya kota berkembang pesat. Desain baru di Toronto membanggakan bentuk yang menjulang tinggi, pengalaman spasial yang unik, dan rakitan material yang inovatif. Pameran dan karya termasuk sinematografi, keramik, dan seni berbasis pertunjukan. Proyek ini memperkenalkan paradigma baru yang menggabungkan pengajaran dan pertunjukan langsung dalam satu fasilitas.

2.6 PETA PERSOALAN





3

ANALISIS & KONSEP PERANCANGAN

3.1 ANALISIS FUNGSI

No.	Fungsi Kegiatan	Jenis Kegiatan
1.	Fungsi kegiatan Utama : pada perancangan Art Market ini yang merupakan fungsi utama yaitu masyarakat dapat melestarikan, mengembangkan tentang seni dan kerajinan yang ada di Pulau Lombok. Kegiatan utama yang dilakukan di pasar seni kerajinan,kegiatan tersebut diantaranya :	<p>Kegiatan berbelanja : kegiatan ini dilakukan pada Art Market dengan adanya ketersediaan fasilitas seperti adanya berbagai macam outlet kerajinan</p> <p>Kegiatan seni kerajinan merupakan kegiatan untuk mengangkat budaya lokal. Dan pengunjung dapat belajar dan melihat cara pembuatan kerajinan di dalam area workshop.</p>
2.	Fungsi Kegiatan pendukung Merupakan kegiatan yang mendukung aktifitas kegiatan utama dalam perancangan Art Market, kegiatan tersebut diantaranya :	<p>Kegiatan menonton atau melihat, kegiatan menonton merupakan kegiatan yang dilakukan pengunjung untuk menonton hasil karya seni dan kerajinan yang di pameran dan di tawarkan dan menonton pertunjukan seni berupa tari peresean dan gendang beleq.</p> <p>Kegiatan makan,minum dan bersantai. Kegiatan yang dilakukan pengunjung untuk makan dan minum pada fasilitas café, dan Tempat makan , dan untuk kegiatan bersantai berupa taman.</p>
3.	Kegiatan Penunjang merupakan kegiatan yang menunjang berlangsungnya kegiatan utama dan pendukung di dalam Art Market, kegiatan tersebut berupa :	<p>Kegiatan service : Kegiatan ini bertujuan untuk menjaga kebersihan dalam Art Market.</p> <p>Kegiatan keamanan : Kegiatan ini bertujuan untuk menjaga keamanan pada Art Market.</p> <p>Kegiatan parkir : Kegiatan yang dilakukan oleh pengunjung yang membawa kendaraan.</p> <p>Kegiatan maintenance : adalah kegiatan untuk perawatan bangunan Art Market.</p>



FUNGSI BANGUNAN

Fungsi Art Market yang berada di kawasan Senggigi ini sebagai tempat untuk menampung hasil karya seni dan kerajinan dari Lombok, dan memberikan penyediaan barang seni dan kerajinan kepada wisatawan yang berkunjung dan menambah wawasan tentang seni dan kebudayaan yang ada di Lombok kepada wisatawan, selain itu Art Market diharapkan dapat mendorong pariwisata Pulau Lombok. Art Market juga sebagai tempat rekreasi dengan menambahkan fasilitas penunjang seperti cafe, taman, rumah makan dan panggung terbuka.

Fasilitas yang ada pada Art Market

- Area Kerajinan
- Ruang Workshop
- Cafe
- Rumah Makan
- Ruang Pengelola
- Open Space
- Musholla
- Panggung Terbuka





3.2 ANALISIS PENGGUNA

Pengunjung, Pengunjung, Pengunjung pada Art Market ini adalah orang-orang yang menggunakan fasilitas yang ada di bangunan ini. Untuk pengunjung dibedakan menjadi beberapa kategori berdasarkan fungsi yang ada di rancangan Art Market ini:

1. Pengunjung datang dengan tujuan rekreasi : yaitu pengunjung yang ingin melihat benda-benda kerajinan sambil belajar membuat barang kerajinan dengan mengikuti kegiatan workshop yang ada di Art Market, menonton seni kebudayaan Sasak berupa tari dan menikmati kuliner yang ada di Art Market.
2. Pengunjung yang datang untuk berbelanja barang kerajinan, dan kuliner

Dari analisis aktivitas pengguna ada beberapa karakteristik dari aktivitas tersebut yang menentukan perancangan Art Market. Dan dengan adanya interaksi antar pedagang dan pembeli maka dibutuhkan area distribusi yang luas untuk kenyamanan mereka. Untuk menampung kegiatan workshop pembuatan kerajinan membutuhkan ruang yang dapat digunakan oleh pengrajin dan ruang di mana mereka dapat berinteraksi secara langsung dan ruang tanpa batas spasial antara pengunjung dan pengrajin pada saat kegiatan workshop berjalan. Dan dengan adanya aktivitas melihat barang kerajinan, maka dibutuhkan sirkulasi yang tidak monoton.

Pengrajin/seniman, Pengrajin kerajinan memiliki karakteristik kegiatan yaitu melakukan workshop pembuatan kerajinan kepada pengunjung. Setiap proses pembuatan barang kerajinan dilakukan oleh seorang pengrajin. Ruang-ruang yang dibutuhkan harus mampu memenuhi kegiatan workshop tersebut sesuai dengan karakteristik kerajinan yang akan di pertunjukkan. Pada perancangan Art Market terdapat beberapa jenis workshop yaitu membuat gerabah, membuat tenun ikat, melihat proses pembuatan mutiara, membuat anyaman dari material bambu sehingga untuk ruang pada area workshop membutuhkan ruang yang sesuai dengan proses pembuatan kerajinan. Dan membutuhkan outlet untuk menjual produk kerajinan.



Pedagang, pedagang kerajinan memiliki karakteristik kegiatan yaitu menjaga outlet kerajinan dan melayani pengunjung pada saat datang ke outlet, dan ruang untuk memasarkan kerajinan harus nyaman dan sirkulasi diatur agar pembeli tidak berdesak-desakan.

Pengelola, bertugas untuk mengatur, mengelola dan mengkoordinasi seluruh aktifitas yang ada pada Art Market yang terdiri dari kepala pengelola, staff keamanan, staff maintenance, dan staff administrasi. Agar kegiatan dapat terkoordinasi oleh pengelola maka dibutuhkan ruang yang mudah dijangkau.




3.3 ANALISIS KEGIATAN YANG DI WADAH DALAM ART MARKET

3.3.1 Analisis perilaku pengguna




Tabel 3.1: Analisis perilaku pengguna

Kegiatan	Perilaku pengguna	Karakteristik ruang yang diperlukan
<p>Workshop pembuatann tenun</p>  <p>(Sumber : Rahmania Santoso,2018)</p>	<p>Perilaku pengguna pada area workshop tenun yaitu pengunjung dapat melihat dan belajar cara pembuatan kain tenun dengan cara duduk, agar tidak ada batasan antara pengunjung dan pengrajin ketika workshop berlangsung. Selain itu pengunjung dapat mengelilingi ruang workshop dengan melihat dari satu tempat ke tempat yang lainnya.</p>	<p>Ruang yang dibutuhkan untuk memenuhi kegiatan pada area workshop tersebut adalah ruang yang sirkulasinya luas sehingga para pengunjung tidak berdesak-desakan pada saat melihat proses pembuatan kain tenun dan dengan adanya interaksi antara pengunjung dan pengrajin dibutuhkan ruang workshop yang nyaman dengan mendesain sebuah ruang yang rekreatif dan menimbulkan kesan menarik bagi pengunjung dengan tidak memberikan batasan-batasan ruang antara pengunjung dan pengrajin ketika workshop berlangsung. Dan dibutuhkan ruang dengan pencahayaan alami dan buatan.</p>
<p>Workshop pembuatan gerabah</p>  <p>(Sumber : Rudi Nazar,2019)</p>	<p>Perilaku pengguna pada area workshop gerabah yaitu pengunjung diajarkan oleh pengrajin cara pembuatan gerabah, para pengunjung bisa duduk dan mempraktekan langsung cara pembuatan gerabah yang dipandu oleh para seniman dan pengrajin. Dan untuk pengunjung dan pengrajin di bagi menjadi beberapa kelompok agar interaksi antar pengrajin dan pengunjung bisa lebih dekat pada saat kegiatan workshop berlangsung.</p>	<p>Ruang yang dibutuhkan untuk memenuhi kegiatan pada area workshop gerabah adalah ruang yang luas dan nyaman, dengan adanya interaksi antara pengrajin dan pengunjung dibutuhkan desain ruang yang rekreatif dan tidak memberi batasan antara pengunjung dan pengrajin. Dan selain itu dibutuhkan ruang dengan pencahayaan alami dan buatan.</p>
<p>Workshop pembuatan anyaman rotan</p>  <p>(Sumber : Ida Nurcahyani,2018)</p>	<p>Perilaku pengguna pada area workshop anyaman rotan yaitu pengunjung melihat dan dapat belajar langsung bagaimana proses pembuatan anyaman rotan dengan cara duduk, dan untuk pengrajin memberitahu cara pembuatan rotan dan mempraktekannya langsung di depan para pengunjung dengan cara berpindah-pindah ke satu kelompok ke kelompok yang lain.</p>	<p>Ruang yang dibutuhkan untuk memenuhi kegiatan pada area workshop rotan adalah ruang yang luas dan nyaman, dengan adanya interaksi antara pengrajin dan pengunjung dibutuhkan desain ruang yang rekreatif dan tidak memberi batasan antara pengunjung dan pengrajin. Dan selain itu dibutuhkan pencahayaan alami dan buatan.</p>

Tabel 3.1: Analisis perilaku pengguna

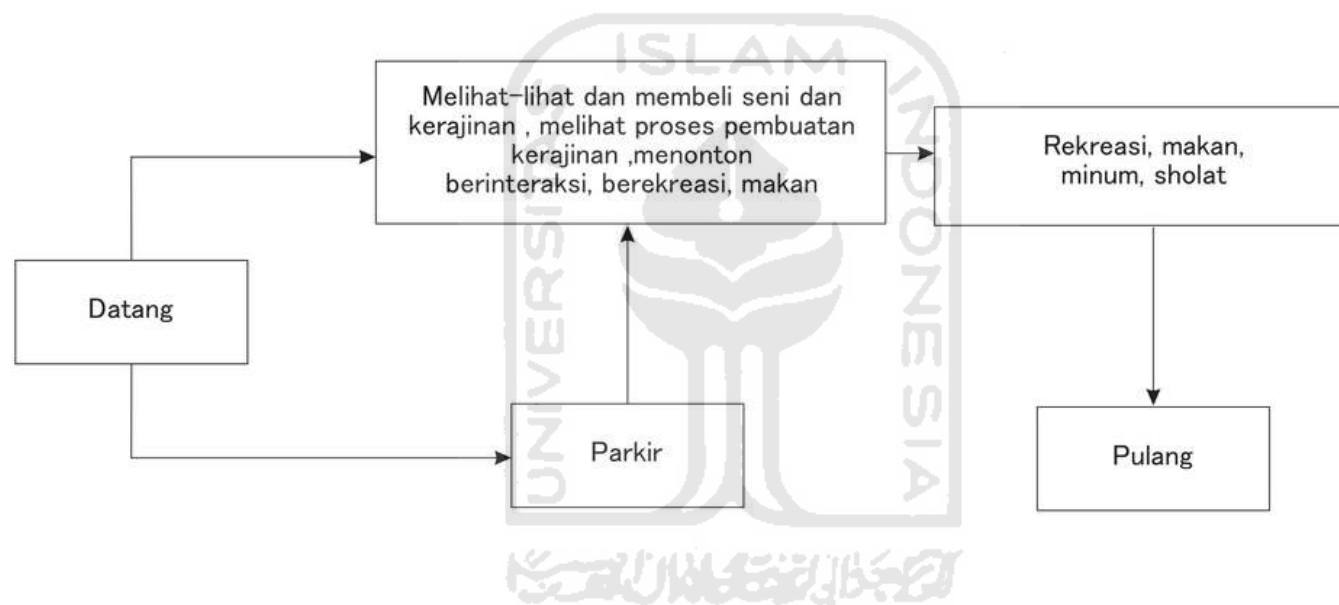
Kegiatan	Perilaku pengguna	Karakteristik ruang yang diperlukan
<p>Workshop pembuatan mutiara emas</p>  <p>(Sumber : Pojok Ekonomi, 2019)</p>	<p>Perilaku pengunjung pada saat berada di ruang workshop pembuatan mutiara yaitu duduk dan menonton video cara pembuatan mutiara. Dan untuk perilaku pengrajin yaitu duduk dan berdiri sambil menjelaskan kepada pengunjung.</p>	<p>Dengan adanya aktivitas menonton video cara pembuatan mutiara, maka dibutuhkan ruang yang nyaman dan luas untuk para pengunjung. Dan dibutuhkan kursi agar pengunjung dapat duduk dan menonton pada layar cara pembuatan mutiara.</p>
<p>Melihat dan membeli barang kerajinan</p>  <p>(Sumber : Mada Riyanhadi, 2019)</p>	<p>Perilaku pengguna pada saat melihat dan membeli barang kerajinan yaitu berinteraksi dengan pedagang dan mengelilingi outlet kerajinan.</p>	<p>Adanya kegiatan melihat-lihat barang kerajinan yang dilakukan oleh individu atau sekelompok pengunjung maka dibutuhkan ruang yang memudahkan sirkulasi pengunjung dengan mendesain sirkulasi yang mengelilingi area kerajinan.</p>
<p>Menonton Kesenian Gendang Beleq</p>  <p>(Sumber : Aldi Geri Lumban Tobing, 2019)</p>	<p>Perilaku pengguna pada saat menonton pertunjukan Gendang Beleq yaitu duduk dan bisa juga sambil mengambil foto.</p>	<p>Dengan adanya kegiatan menonton pertunjukan gendang beleq, maka dibutuhkan amphitheater yang nyaman dengan menyediakan tempat duduk untuk para pengunjung agar bisa leluasa menonton pertunjukan gendang beleq.</p>

Tabel 3.1: Analisis perilaku pengguna

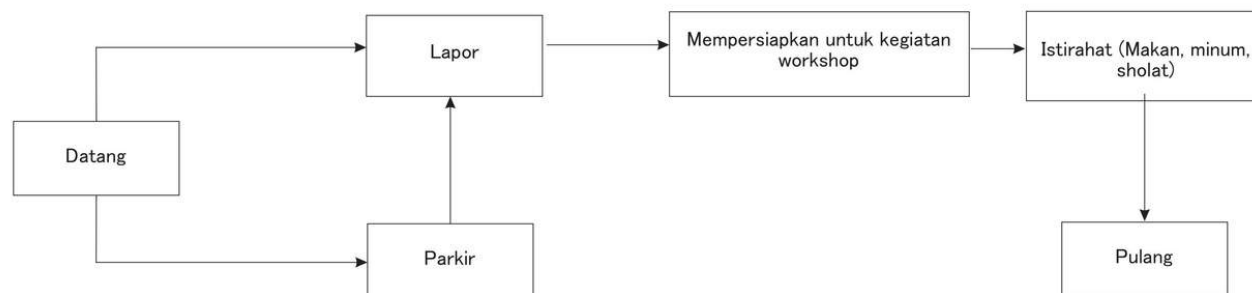
Kegiatan	Perilaku pengguna	Karakteristik ruang yang diperlukan
<p>Pertunjukan gendang beleq</p>  <p>(Sumber :Kwietnia, 2018)</p>	<p>Perilaku pemain gendang beleq yaitu berdiri sambil memainkan alat musik yang dibawakan.</p>	<p>Dengan adanya kegiatan memainkan gendang beleq maka dibutuhkan ruang yaitu panggung terbuka agar para pengunjung dapat menyaksikan pertunjukan gendang beleq dengan leluasa, dan mendesain ruang yang rekreatif.</p>
<p>Menonton pertunjukan tari peresean</p>  <p>(Sumber : Aldi Geri Lumban Tobing, 2019)</p>	<p>Perilaku pengunjung pada saat menonton pertunjukan Tari Peresean yaitu duduk dan bisa juga sambil mengambil foto. Selain itu pengunjung juga dapat ikut serta dalam tari peresean dengan mengikuti arahan dari pemain tari peresean.</p>	<p>Dengan adanya kegiatan menonton pertunjukan Tari Peresean, maka dibutuhkan amphitheater yang nyaman dengan menyediakan tempat duduk untuk para pengunjung agar bisa leluasa menonton pertunjukan yang berlangsung.</p>
<p>Pertunjukan Tari Peresean</p>  <p>(Sumber : AntaraNews, 2020)</p>	<p>Perilaku pemain tari peresean yaitu berdiri sambil beratraksi didepan penonton, dan mengajarkan para penonton yang ingin ikut mencoba atraksi tari peresean.</p>	<p>Dengan adanya kegiatan atraksi tari peresean dibutuhkan ruang berupa panggung terbuka dan ruang yang luas agar para pengunjung dapat menyaksikan pertunjukan tari peresean dengan leluasa, dan mendesain ruang yang rekreatif.</p>



3.3.2 Analisis alur kegiatan Pengunjung

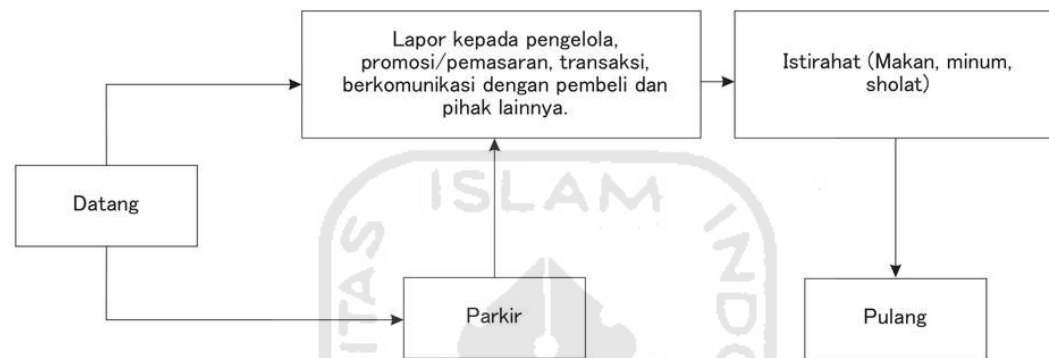


Seniman





Pedagang



Pengelola



3.4 PROGRAM RUANG

Analisis Kebutuhan Ruang

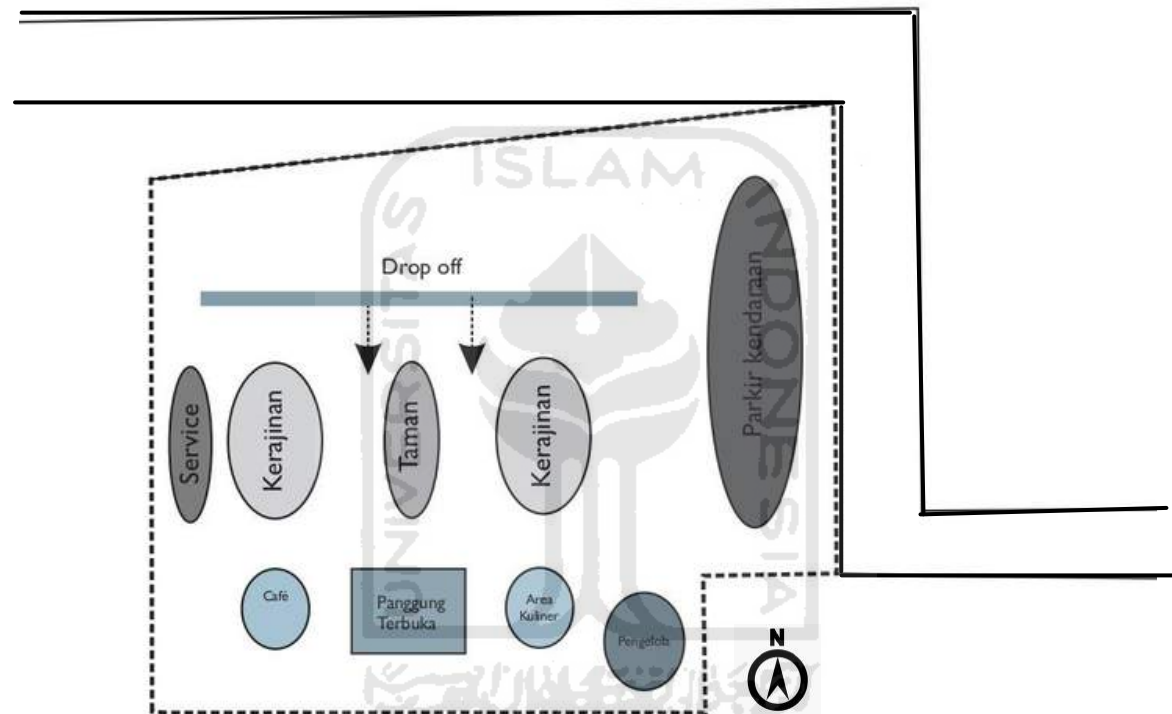
Pelaku dan Kegiatan	Kebutuhan Ruang
<p>Pelaku</p> <ul style="list-style-type: none">• Pengrajin• Seniman• Pengelola• Pengunjung• Pedagang <p>Kegiatan</p> <ul style="list-style-type: none">• Datang	<ul style="list-style-type: none">• Parkir Pengunjung (Mobil dan Motor)• Parkir Bus• Parkir Pengelola
<p>Pelaku</p> <ul style="list-style-type: none">• Seniman <p>Kegiatan</p> <ul style="list-style-type: none">• Membuat karya seni• Mempersiapkan workshop• Melayani pembeli• Berkomunikasi dengan pihak lain	<ul style="list-style-type: none">• Outlet penjualan barang seni• Ruang workshop• Gudang• Ruang display dan pertemuan
<p>Pelaku</p> <ul style="list-style-type: none">• Pengunjung <p>Kegiatan</p> <ul style="list-style-type: none">• Membeli• Melihat kegiatan pameran• Ingin mengetahui dengan bertanya tentang seni dan kerajinan• Memilih, melihat kerajinan• Menikmati atraksi• Berjalan-jalan	<ul style="list-style-type: none">• Lobby/hall• Ruang informasi• Outlet kesenian dan kerajinan• Taman• Panggung terbuka



Analisis Kebutuhan Ruang

Pelaku dan Kegiatan	Kebutuhan Ruang
<ul style="list-style-type: none">• Pelaku Pengrajin/pedagang <p>Kegiatan</p> <ul style="list-style-type: none">• Mempersiapkan barang-barang kerajinan• Melayani pembeli• Mengecek barang kerajinan	<ul style="list-style-type: none">• Outlet kerajinan• Ruang display dan pertemuan• Gudang
<p>Pelaku</p> <ul style="list-style-type: none">• Pengelola <p>Kegiatan</p> <ul style="list-style-type: none">• Melayani pengunjung• Mengecek persediaan barang seni• Menjaga keamanan• Menjaga kebersihan• Mengelola administrasi• Mengatur kegiatan MEE•	<ul style="list-style-type: none">• Ruang pimpinan dan staff• Ruang rapat• Ruang keamanan• Ruang MEE• Gudang
<p>Kegiatan lain</p> <ul style="list-style-type: none">• Makan dan minum• Ibadah• Berekreasi	<ul style="list-style-type: none">• Restaurant• Café• Taman• Musholla

Analisis Zonasi Ruang



Gambar 3.1 Zonasi Ruang Berdasarkan Fungsi
Sumber : Analisa Penulis, 2021

Pada rancangan Art Market ini untuk area kerajinan diletakkan pada bagian depan site tujuannya untuk menarik minat pengunjung dengan barang-barang dari berbagai macam kerajinan yang dipamerkan. Untuk setiap kerajinan dipisahkan agar para pengunjung dapat mudah untuk mencari barang kerajinan yang diinginkan, dan dibutuhkan ruang yang fleksibel bagi pengrajin maupun pengunjung. Dan pada area kerajinan terdapat area workshop didalamnya. Dan terdapat open space berupa panggung terbuka untuk para pengunjung yang ingin menonton atraksi tari, dimana open space terletak di bagian belakang tengah site atau diantara area cafe dan area kuliner, perletakkan open space ini bertujuan untuk menambah kesan rekreatif pada bangunan Art Market.



Analisis Persyaratan Ruang

Tabel 3.2 : Persyaratan Ruang

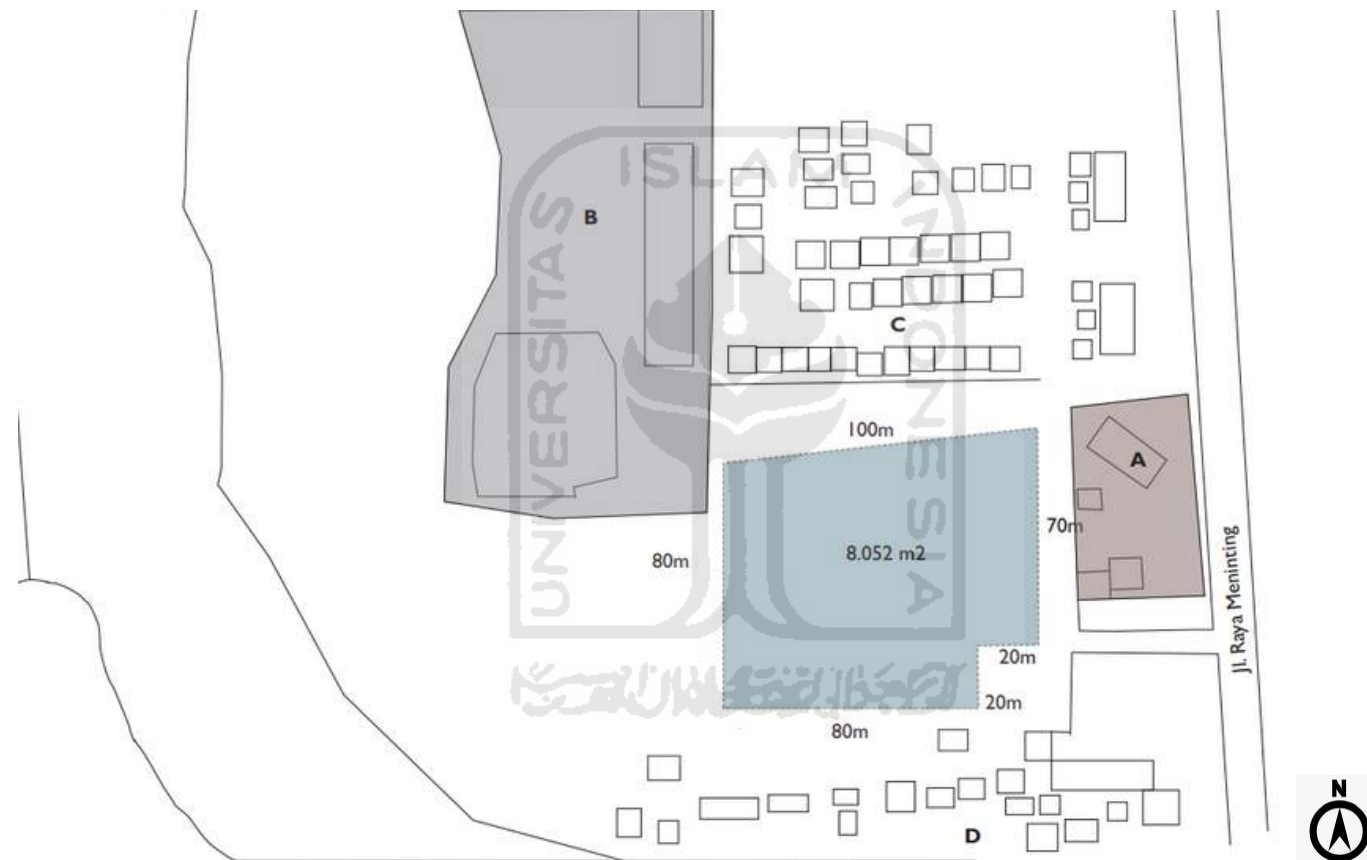
Aktivitas	Kebutuhan Ruang	Zona	Kualitas Ruang			
			Penghawaan	Pencahayaan	View	Suasana
Kegiatan area kerajinan	Outlet kerajinan	Publik	•	•		•
	Ruang workshop	Publik	•	•	•	•
	Ruang pameran	Publik	•	•	•	•
	Tempat penyimpanan	Private		•		
Pengelola	Ruang kepala	Private	•	•		
	Ruang rapat	Private	•	•		
	Ruang arsip	Private	•	•		
	Ruang administrasi	Private	•	•		
	Ruang staff	Private	•	•		
	Pantry	Private	•	•		
				•	•	
Kegiatan Servis	Pos jaga	Servis	•	•		
	Ruang MEE	Servis	•	•		
	Gudang	Servis		•		
	Parkir	Servis				
	Toilet	Servis	•	•		
	Tempat ganti kostum	Servis	•	•		
	Musholla	Servis	•	•	•	•
Janitor	Servis		•			
Kegiatan pendukung	Tempat makan	Publik	•	•	•	•
	Café	Publik	•	•	•	•
	Taman	Publik	•	•	•	•
	Panggung terbuka	Publik	•	•	•	•
	Tempat bersantai	Publik	•	•	•	•

Sumber : Analisa Penulis, 2021

3.5 STANDAR RUANG

Aktivitas	Kebutuhan Ruang	Standart (m2)	Kapasitas	Besaran Ruang	Sumber
Kegiatan area kerajinan	Outlet Kerajinan Besar	6x6m= 36 m2	8 ruang	288 m2	
	Kecil	3x4m= 12 m2	16 ruang	192 m2	
	Lapak Pameran	2x3m= 6 m2	20 ruang	120 m2	
	Ruang workshop	54 m2/ruang	4 ruang	216 m2	Asumsi
	Tempat penyimpanan	24m2	4 ruang	96 m2	Asumsi
Pengelola	Ruang kepala	12 m2	1 ruang	12 m2	Asumsi
	Ruang rapat	2 m2/orang	12 orang	24 m2	DA
	Ruang arsip	2 m2/orang	3 orang	6 m2	DA
	Ruang Tamu	3 m2/orang	5 orang	15 m2	DA
	Ruang karyawan	2-2,75 m2/ orang	8 orang	22 m2	TSS
	Pantry	3m2/orang	4 orang	12 m2	DA
	Kegiatan Servis	Pos jaga	1,5m2/orang	3 orang	4.5 m2
Ruang Genset		40m2	1 ruang	40m2	DA
Gudang		5 m2	1 ruang	96 m2	DA
Ruang Pompa		20m2	1 ruang	20m2	DA
Parkir Bus		30m2/bus	2 bus	60m2	DA
Parkir mobil		15m2/mobil	48 mobil	720m2	DA
Parkir motor		2m2/motor	64 motor	128m2	DA
Toilet		2,5 m2/orang	10 unit	25 m2	DA
Musholla dan wudhu		0.85 m2/orang	100 orang	80 m2	DA
Janitor		1,5 m2/orang	1 orang	1,5 m2	Asumsi
Kegiatan pendukung	Tempat makan	2 m2/orang	40 orang	80 m2	DA
	Café	2 m2/orang	20 orang	40m2	DA
	Amphitheather	232 m2	1 ruang	231 m2	Asumsi

3.6 ANALISIS TAPAK



Gambar 3.2 Bentuk dan Ukuran Site
Sumber : Yusriliya, 2021

Secara makro lokasi perancangan Art Market berada di Kecamatan Batu Layar, Kabupaten Lombok Barat. Luas tanah untuk perancangan ini sebesar 8.052 m², dengan luasan site yang ada pengembangan rancangan berfokus pada perancangan Art Market.



Keterangan

A : SPBU Meninting

B : Sport Park

C : Perumahan warga

D : Permukiman Penduduk

Secara umum batasan site pada rancangan Art Market yakni :

1. Batas Utara : Pada sisi utara tapak terdapat perumahan warga, perumahan ini dibatasi oleh tembok.
2. Batas Timur: Pada sisi Timur site terdapat SPBU Meninting dan terdapat jalan masuk menuju site.
3. Batas Selatan : Di sisi selatan site terdapat permukiman penduduk.
4. Batas Barat : Pada sisi Barat site terdapat Area Sport Park yang baru dibangun dan diresmikan.



Gambar 3.3
Jalan Menuju Site

Sumber : Chairunnisa, 2021



Gambar 3.4
Site Terpilih

Sumber : Chairunnisa, 2021



Gambar 3.5
Batas Wilayah Timur site

Sumber : Chairunnisa, 2021



Gambar 3.6
Batas Wilayah Barat site

Sumber : Chairunnisa, 2021



3.6.1 REGULASI



$$\begin{aligned} \text{KDB} &= 8.052 \times 70\% \\ &= 5.636 \text{ m}^2 \end{aligned}$$



Luas Site : 8.052 m²

$$\begin{aligned} \text{KLB} &= 8.052 \times 2,1 \\ &= 16.909 \\ &= 16.909 : 5.636 \\ &= 3,0 \rightarrow 3 \text{ Lantai} \end{aligned}$$



$$\begin{aligned} \text{KDH} &= 8.052 \times 20\% \\ &= 1.610 \text{ m}^2 \end{aligned}$$



3.6.2 ANALISIS KONTEKS SITE

Arsitektur dapat merespon dan melebur dengan bangunan sekitarnya, baik berupa fisik maupun sosial.

Analisis Bangunan Sekitar Site

- Area perdagangan sekitar site



Klasifikasi bangunan perdagangan sekitar site

- Elevasi Bangunan lebih tinggi dari jalan
- ketinggian Bangunan 1-2 Lantai atau setara dengan 4-8 meter
- Jenis Atap berbentuk atap datar dan pelana.
- Material pada dinding menggunakan bata plaster.

- Tempat beribadah



Klasifikasi bangunan masjid sekitar site

- Elevasi Bangunan lebih tinggi dari jalan
- ketinggian Bangunan 1-2 Lantai atau setara dengan 4-8 meter
- Jenis Atap berbentuk kubah.
- Material pada dinding menggunakan bata plaster.

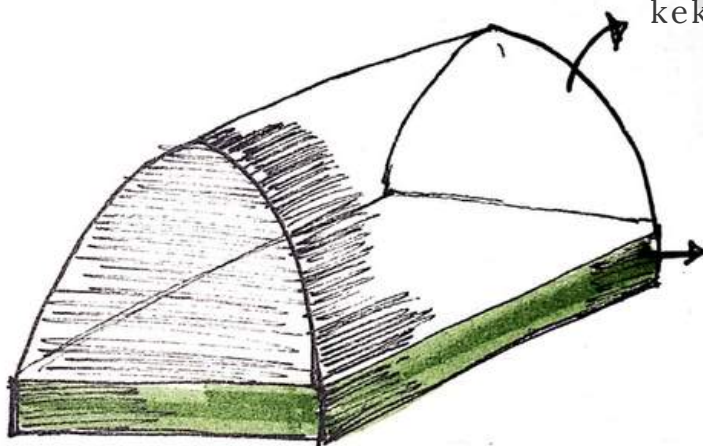
Site yang terlihat dari area SPBU



Kesimpulan

Agar rancangan terlihat dari jalan utama dan terlihat jelas dari area SPBU, maka , elevasi bangunan dinaikkan 1 meter dari permukaan tanah, dan ketinggian bangunan melebihi tinggi rata-rata bangunan sekitar. dan untuk arah orientasi bangunan menggunakan arah timur-barat agar bangunan dapat terlihat jelas dari jalan utama.

Bentuk gubahan massa mengadaptasi dari bentuk atap bale Lumbung, agar mencerminkan kekhasan dari arsitektur Sasak.



Elevasi dinaikkan 1 meter dari permukaan tanah, dan untuk total ketinggian massa bangunan adalah 14m, tujuan meninggikan elevasi agar bangunan dapat terlihat dari jalan raya



Analisis Entrance Kendaraan



A : Jalan Raya Meninting (jalan utama)

Terdapat Jalan utama menuju site pada sisi timur site,

B : Jalan menuju site

Terdapat jalan eksisting pada sisi timur site yang mempermudah untuk para pengunjung menuju site.



Penentuan Entrance Kendaraan



Dari hasil analisis maka diambil kesimpulan untuk penentuan entrance pada tapak memilih berada pada sisi timur, dimana untuk pintu masuk kedalam site yaitu dekat dengan jalan utama yaitu Jalan Raya meninting dan Site dapat terlihat dari Jalan Utama. Untuk entrance kendaraan pengunjung dan pengelola disamakan yaitu lewat pintu masuk utama .





Analisis Tata Massa dan Orientasi Bangunan

Karakteristik Hunian Sasak

Tata massa hunian sasak menggunakan pola grid atau sejajar, dan untuk arah orientasi menghadap ke arah timur-barat karena berpantangan menghadap ke arah utara-selatan. Dan secara hirarki ruang-ruang bersama menempati kedudukan lebih tinggi karena dari sisi kebiasaan masyarakat setempat kegiatan banyak dilakukan di luar ruangan.

Dalam rancangan Art Market akan menerapkan arah orientasi dan tata massa menggunakan tata massa Arsitektur Sasak, yaitu arah orientasi menghadap timur -barat agar bentuk bangunan dapat terlihat dari jalan utama dan untuk tata massa pada Art Market yaitu berjajar menggunakan pola grid agar tampak teratur dan terarah tetapi tidak mengurangi sifat kegiatan untuk berekreasi.

Tabel 3.3 : Analisis Orientasi Bangunan dan Tata Massa

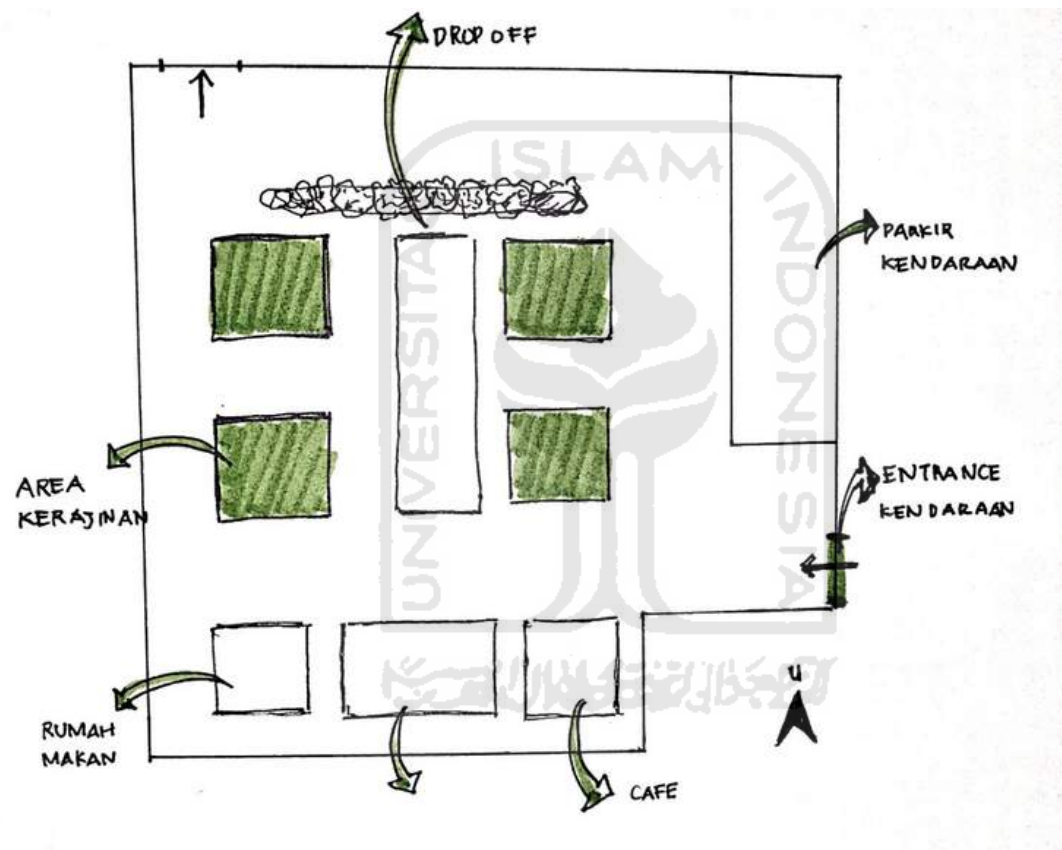
Variable	Kebudayaan Suku Sasak	Penerapan	Respon
<p>Tata Massa dan Orientasi Hunian Sasak</p> 	<p>Tata letak rumah-rumah di Desa Sade berjajar membentuk pola linier dan sebagian besar berorientasi ke arah jalan setapak, yaitu arah timur dan barat yang merupakan arah matahari dan dipercaya sebagai pemberi berkah. Rumah-rumah di Desa Sade berpantangan untuk menghadap utara dan selatan. Masyarakat mempercayai apabila arah rumah langsung menghadap ke arah gunung itu berarti menentang para dewa.</p>	Tata Massa	Tata letak Arsitektur Sasak akan diadaptasi kedalam tata massa Art Market. Tata massa Art Market berjajar menggunakan pola linier dan untuk orientasi bangunan menghadap barat-timur. Hal ini untuk menunjukkan ciri khas dari pola tata massa arsitektur Sasak.
<p>Ruang Tengah Pada Permukiman</p> 	<p>Manusia sebagai makhluk sosial butuh tempat untuk berdialog. Tempat tersebut diletakkan di tengah-tengah, merupakan ruang tersendiri. Pola ruang tengah ini diterapkan pada penataan pekarangan kelompok hunian. Ruang tengah (halaman tengah) pada permukiman yang berfungsi sebagai tempat untuk komunikasi sosial yang disebut berugag.</p>	Open Space	Ruang Tengah pada permukiman Sasak akan diadaptasi kedalam Art Market dengan memberikan Open Space pada tengah-tengah Massa Kerajinan, agar pengunjung dapat bersantai dan tempat untuk komunikasi sosial.

Sumber : Chairunnisa, 2021



Eksplorasi Tata Massa dan Orientasi Bangunan

Alternatif 1



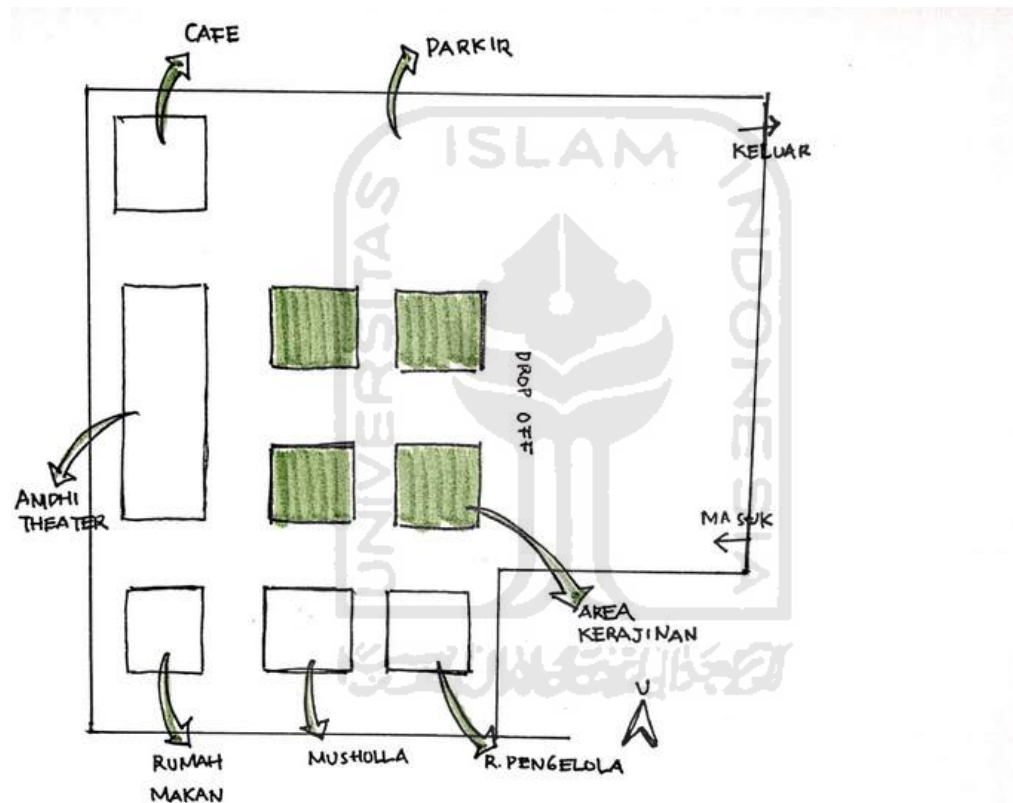
Untuk penataan tata massa pada Art Market mengadaptasi dari tata massa hunian Sasak yaitu berjajar menggunakan pola linear grid dan orientasi menghadap timur-barat. Penataan massa bangunan pada Art Market berdasarkan fungsi yang ada di dalamnya.

Area kerajinan diletakkan pada sisi timur agar menarik minat para pengunjung yang datang dan bisa melihat ke area kerajinan terlebih dahulu.

Cafe, amphitheater, dan rumah makan diletakkan pada sisi selatan untuk menciptakan suasana nyaman.

Parkir kendaraan berada pada sisi timur, dekat dengan pintu masuk.

Alternatif 2

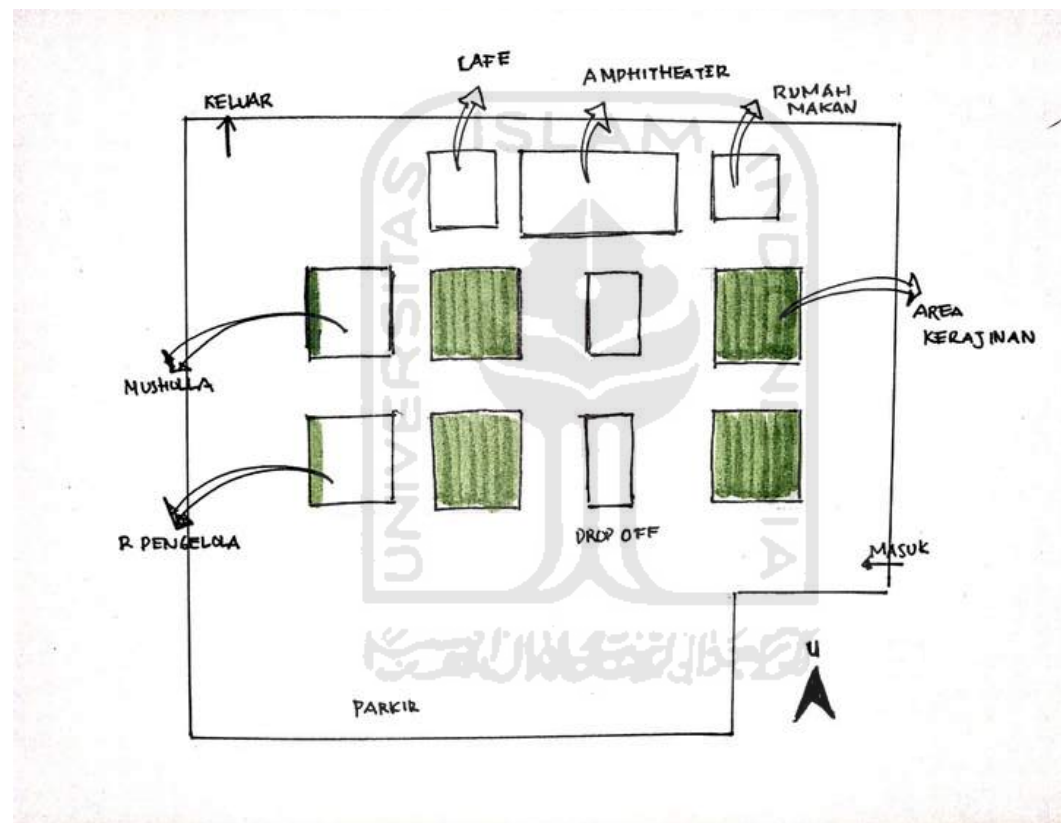


Area kerajinan diletakkan pada sisi timur dan dekat dengan area drop off agar menarik minat para pengunjung yang datang dan bisa melihat ke area kerajinan terlebih dahulu.

Cafe, amphitheater, dan rumah makan diletakkan pada sisi barat, setelah area kerajinan agar pengunjung dapat melihat kerajinan terlebih dahulu.

Parkir kendaraan berada pada sisi utara agar tidak menutupi bangunan dan para pengunjung yang datang bisa langsung fokus ke bangunannya.

Alternatif 3



Area kerajinan diletakkan pada sisi timur dan dekat dengan pintu masuk agar menarik minat para pengunjung.

Cafe, amphitheater, dan rumah makan diletakkan pada sisi utara, setelah area kerajinan agar pengunjung dapat melihat kerajinan terlebih dahulu. Amphitheater diletakkan antara cafe dan rumah makan agar para pengunjung bisa langsung tertuju pada area amphitheater.

Parkir kendaraan berada pada sisi selatan agar pada saat pengunjung datang bisa langsung memarkirkan kendaraannya dan area parkir tidak menutupi bangunan agar para pengunjung yang datang bisa langsung fokus ke bangunannya.

Tata Massa dan Orientasi Bangunan



Kesimpulan

Dari ketiga alternatif yang ada maka yang dipilih untuk Tata Massa dan orientasi bangunan yaitu alternatif 3,

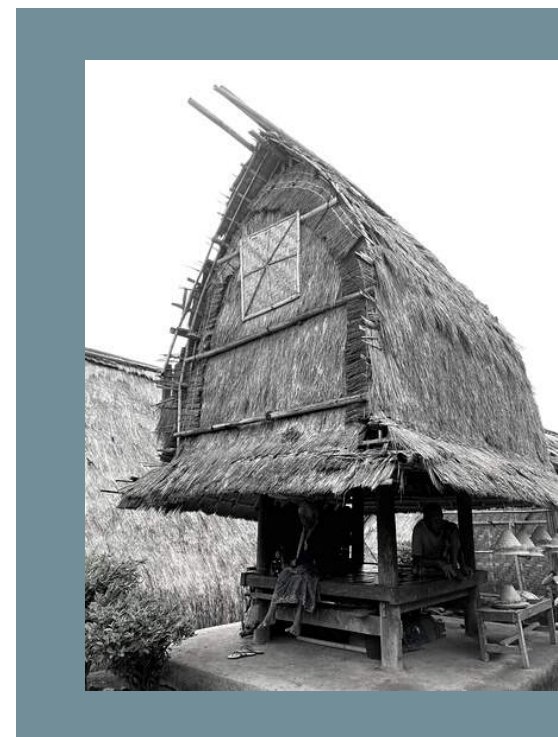
Tata Massa, untuk penataan massa alternatif 3 menggunakan pola grid agar tampak teratur dan terarah tetapi tidak mengurangi sifat kegiatan untuk berekreasi. Untuk amphitheater di area belakang agar pengunjung setelah ke area kerajinan bisa diarahkan langsung ke area amphitheater. Untuk parkir alternatif 3 berada pada sisi selatan agar bangunan bisa terlihat dan pengunjung bisa langsung berfokus pada bangunan.

Orientasi bangunan, menghadap timur-barat karena mengadaptasi dari orientasi arsitektur Sasak. Dan penggunaan orientasi timur-barat agar pencahayaan alami dapat masuk kedalam ruangan.



3.7 KONSEP TEMA PERANCANGAN

Konsep dari perancangan Art Market di kawasan Senggigi ini mengacu pada konsep tema perancangan Critical Regionalisme, yaitu konsep arsitektur yang tidak menghilangkan ciri khas kedaerahan lokal yang dalam konteks lokasi Art Market ini adalah Pulau Lombok. Ciri khas yang dapat diambil dari Suku Sasak adalah Arsitektur Sasak sehingga aspek-aspek budaya serta gaya arsitektural dari Arsitektur Sasak dapat diterapkan pada perancangan Art Market, seperti interior dan tampilan bangunan. Selain itu juga pada interior dan tampilan fasad Art Market akan mengadaptasi daripola tenun subahnale, yang merupakan tenun ciri khas Sasak.





3.7.1 INTERIOR BANGUNAN

Analisis interior Bangunan

Dalam rancangan Art Market akan menerapkan pengalaman ruang berdasarkan kebudayaan Suku Sasak dan Arsitektur Suku Sasak yaitu Bale Tani.

Unsur keindahan dalam arsitektur

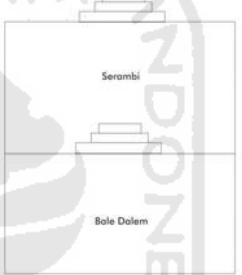


- Keseimbangan :suatu nilai yang ada pada setiap obyek dimana daya tarik visual pada kedua sisi pusatnya atau pusat daya tariknya mempunyai nilai yang seimbang.

Pada rancangan Art Market ini untuk area kerajinan terdapat keseimbangan ruang antara outlet kerajinan dan ruang workshop, dimana kedua ruang mempunyai daya tarik yang seimbang.

- Irama : Yaitu pengulangan unsur-unsur dalam perancangan.

Pada rancangan Art Market untuk area kerajinan menerapkan ukiran tenun motif subahnale yang direpetisi agar membentuk sebuah irama.

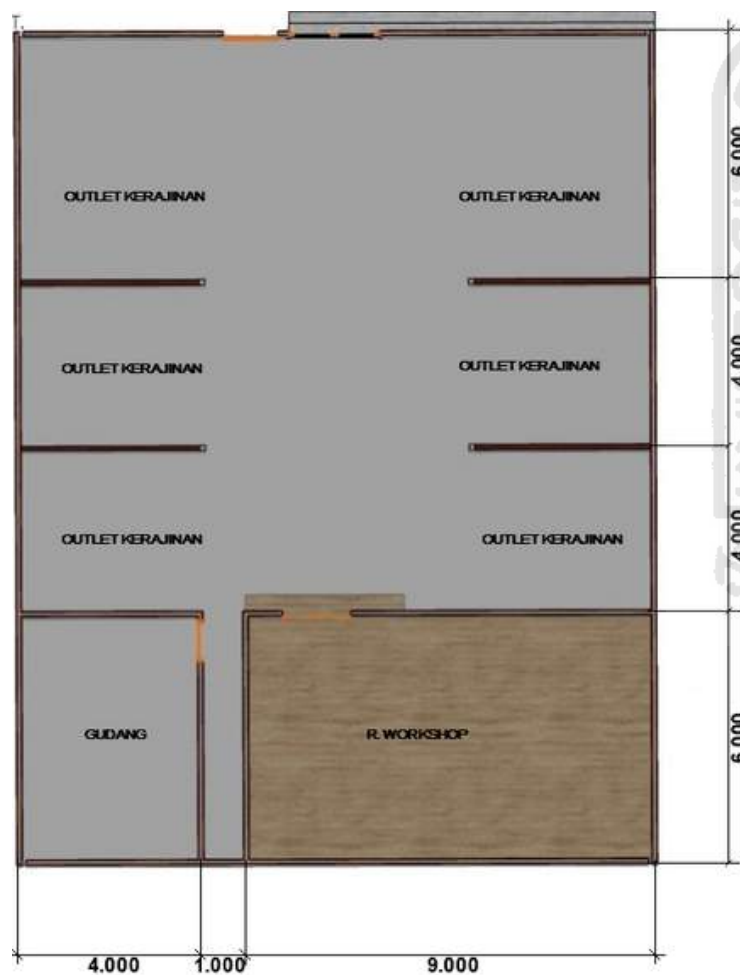
Tabel 3.4 : Analisis Interior Bangunan

Variable	Kebudayaan Suku Sasak	Penerapan	Respon
Tata Ruang Bale Tani 	Bentuk arsitektur Bale Tani menggambarkan hubungan manusia haruslah seimbang. Yang dimaksud hubungan antar sesama manusia, nenek moyang dan Tuhan Yang Maha Esa. Interior Bale Tani dibagi menjadi 2 bagian, yaitu Bale Luar dan Bale Dalam Bale dalem dan bagian serambi dihubungkan dengan tangga yang dengan ketinggian anak tangga sekitar 20cm dan memiliki pintu yang sempit dan rendah. Hal ini dimaksudkan agar untuk memasuki ruang utama penghuni atau tamu harus menghormat dulu karena ruang ini memiliki nilai yang paling utama.	Tata Ruang	Tata Ruang Bale Tani akan diadaptasi ke dalam Tata Ruang Art Market khususnya pada kerajinan, dibagi menjadi 2 bagian. Pada area depan akan diletakkan outlet kerajinan, dan di belakang ada ruang edukasi yaitu ruang workshop. Dan area depan dan belakang akan dihubungkan dengan tangga. 
Tenun Khas Lombok	Motif subahnale berupa susunan geometris segi enam seperti sarang lebah dengan isian bunga. Motif ini merupakan salah satu motif kuno di Lombok. Kerumitan dan keindahan motifnya diakui oleh dunia. 	Motif pada interior bangunan.	Menerapkan ukiran tenun motif subahnale pada interior Art Market dengan tujuan memperkenalkan kebudayaan Sasak, dan membuat suasana ruang menjadi lebih menarik.

Sumber : Chairunnisa, 2021



Konsep Penataan Interior



Bentuk dasar bangunan dengan bentuk segiempat sesuai dengan bentuk denah bangunan tradisional Sasak yaitu bale tani. Dari bentuk dasar segiempat dimodifikasi dengan penambahan bentuk yaitu:



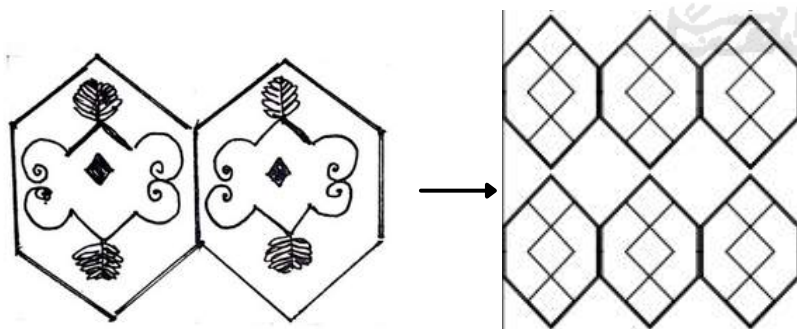
Ekspresi: Stabil, netral, dan dinamis.

Untuk penataan ruang dalam pada area kerajinan mengadaptasi dari tata ruang dalam dari Bale Tani, dimana akan di bagi menjadi 2 bagian yaitu pada area depan akan di ada outlet kerajinan dan area belakang untuk area workshop. Untuk penataan ruang dalam khususnya pada area kerajinan mempertimbangkan kenyamanan pengunjung, untuk outlet di tata mengikuti alur sirkulasi pengunjung dengan tujuan agar pengunjung dapat menikmati dan melihat seluruh hasil karya seni dan kerajinan.



Tampilan Interior Bangunan

Transformasi Motif Subahnale



Motif subahnale merupakan ciri khas dari seni tenun dari pulau Lombok, motif ini diterapkan pada interior dan fasad bangunan Art Market, agar nilai budaya lokal tetap ada.

Pola

Motif subahnale berupa susunan geometris segi enam dengan isian bunga, motif ini merupakan motif kuno di Lombok.

Unsur keindahan ekspresi:

- Warna : Warna merupakan jiwa dari suatu desain. Warna mampu menciptakan kesan yang mendalam dan mudah tertangkap oleh mata. Warna bisa juga mempengaruhi suasana hati manusia dan menciptakan suasana ruang.

Untuk warna dari motif subahnale didominasi dengan warna emas, dan pada rancangan untuk motif interiornya menggunakan tone warna keemasan.

Tone warna





3.7.2 PENAMPILAN BANGUNAN

Analisis Penampilan Bangunan

Dalam rancangan Art Market akan menerapkan Atap dari rumah Lumbung dapat memperkuat citra dalam penampilan bangunan.

Tabel 3.5: Analisis Eksterior Bangunan

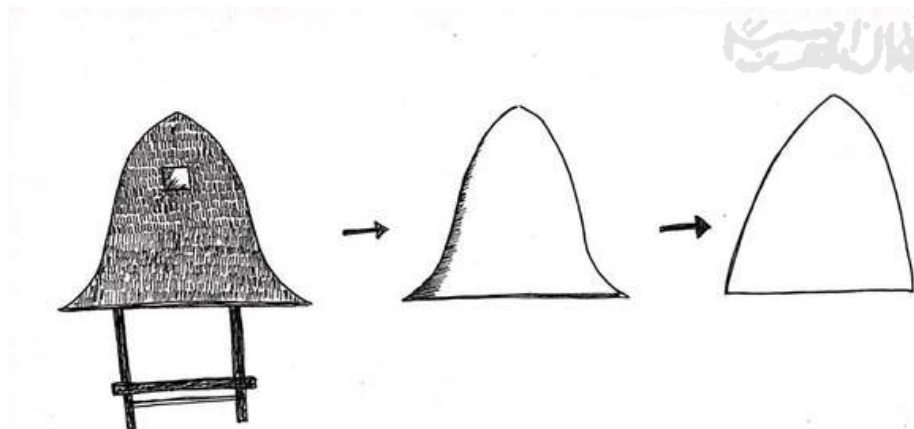
Variable	Kebudayaan Suku Sasak	Penerapan	Respon
Lumbung	<p>Lumbung merupakan tempat penyimpanan padi dan juga simbol kemakmuran suku Sasak. Bentuknya yang menjulang ke atas agar tikus dan hama tidak masuk ke dalamnya.</p> 	Atap Art Market	<p>Menerapkan Atap Lumbung sebagai atap dari Art Market, hal ini untuk menunjukkan identitas dari Arsitektur Suku Sasak. Dan bangunan ini juga digunakan sebagai penyimpanan barang-barang seni dan kerajinan pada Art Market.</p>

Sumber : Yusriliya, 2021



Konsep Tampilan Fasad Bangunan

Transformasi Bentuk Bangunan



Arsitektur Sasak Bale Lumbung direpresentasikan dalam integrasi visual bentuk dari desain Art Market.

Keindahan bentuk dalam arsitektur :

- Skala : Skala dimaksudkan sebagai kesan yang ditimbulkan oleh bangunan mengenai ukuran besarnya. Untuk skala dari atap bale lumbung lebih besar dari unsur-unsur berukuran manusiawi.

Bentuk atap dari rumah lumbung yang skalanya lebih besar menjadi ciri khas arsitektur Sasak dan menjadi ekspresi keindahan arsitektur Sasak. Bentuk ini menjadi dasar untuk atap bangunan Art Market khususnya pada atap area kerajinan.

- Keseimbangan : Pada bentuk atap Bale Lumbung memiliki pusat keseimbangan di tengah sehingga lebih mudah untuk mengatur keseimbangan yang diinginkan.

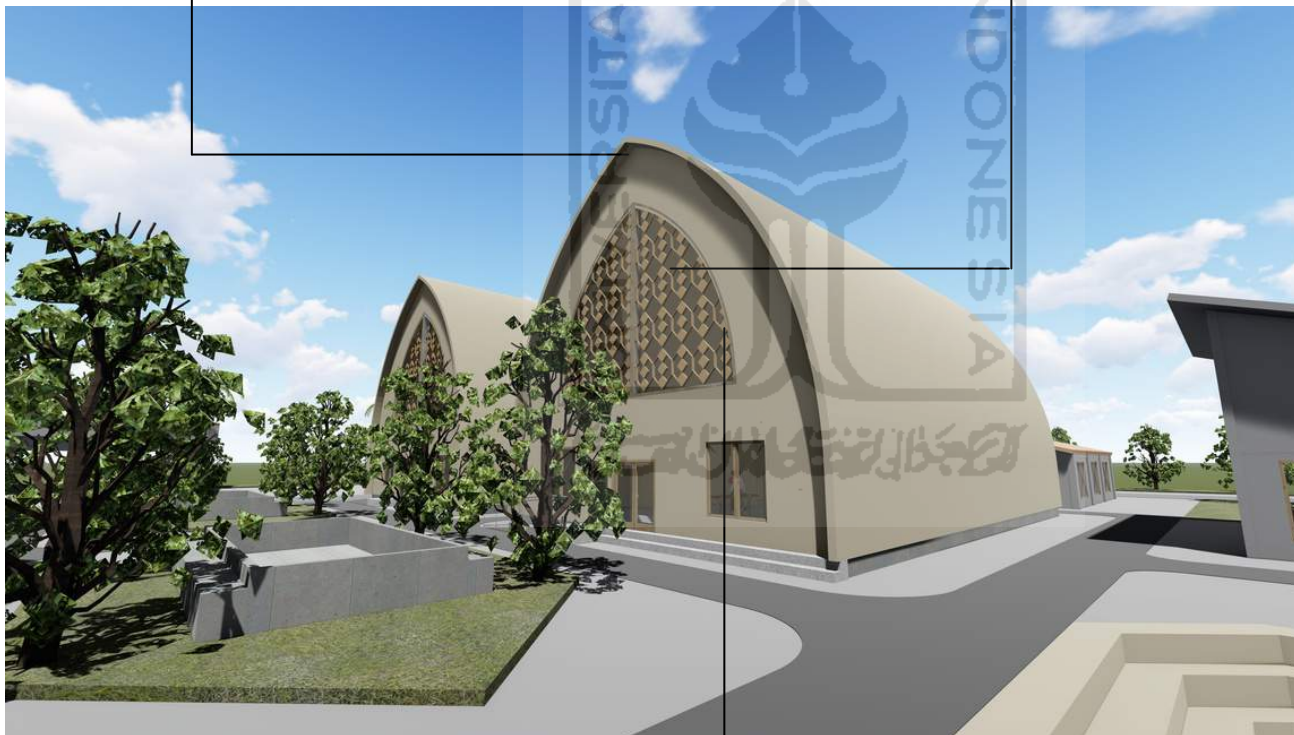
Keindahan ekspresi :

- Warna : Warna-warna natural bangunan tampak pada atap yang memberikan kesan hangat dan alamiah.

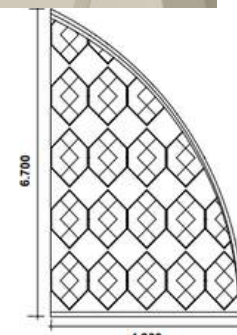
Bentuk Bangunan Art Market menggunakan bentuk dari atap bale Lumbung yang di transformasikan, agar bentuk bangunan menjadi iconic dari bangunan-bangunan sekitar site

Bentuk bangunan mengadaptasi dari bentuk atap bale Lumbung. unsur keindahan bentuk yaitu unsur keseimbangan, dimana pusat keseimbangan pada atap bale lumbung terdapat ditengah.

Terdapat bukaan agar cahaya matahari dapat masuk kedalam bangunan.



Pada area ini akan ada secondary skin dengan menggunakan pola dari motif subahnale yang di repetisi.





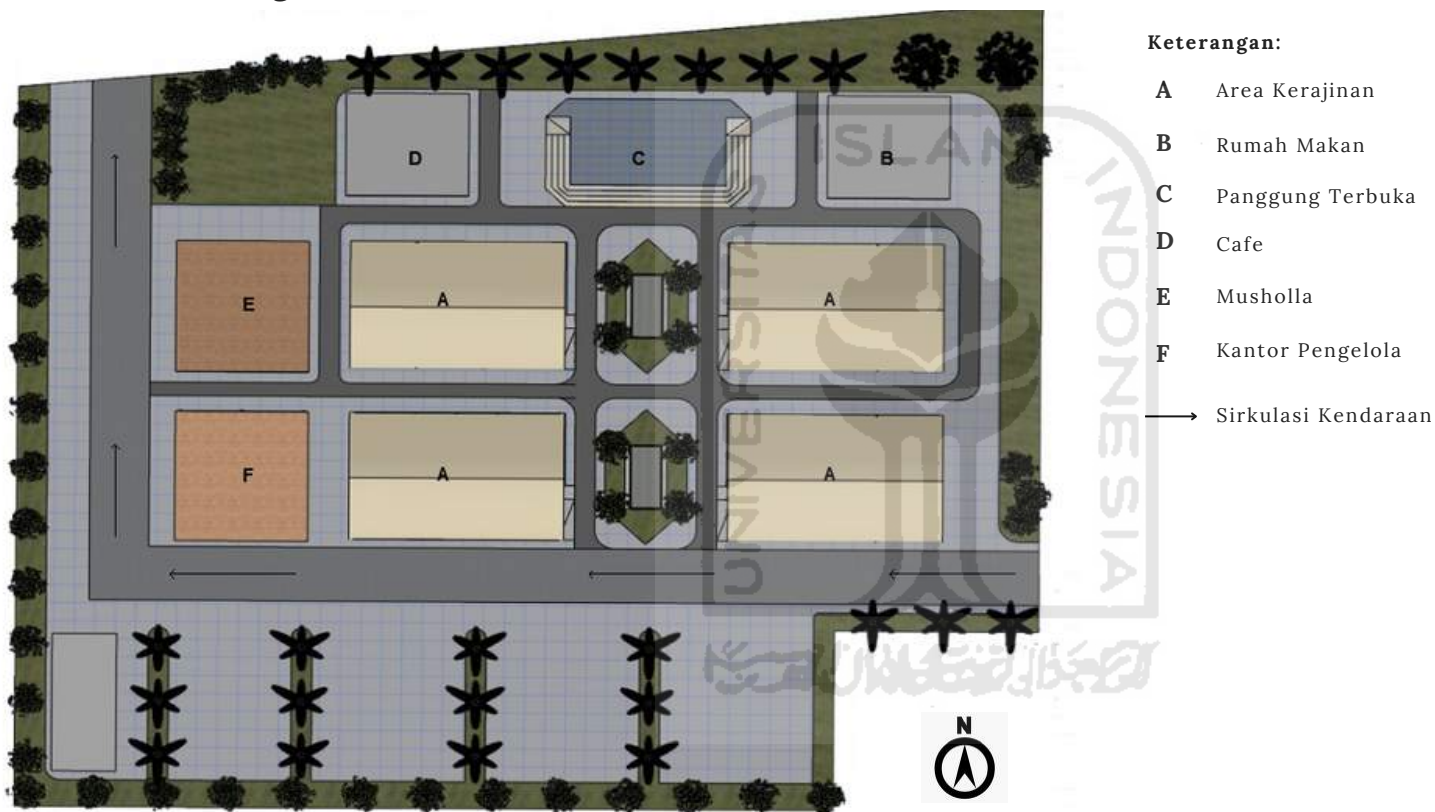
3.8 KONSEP FIGURATIVE RANCANGAN



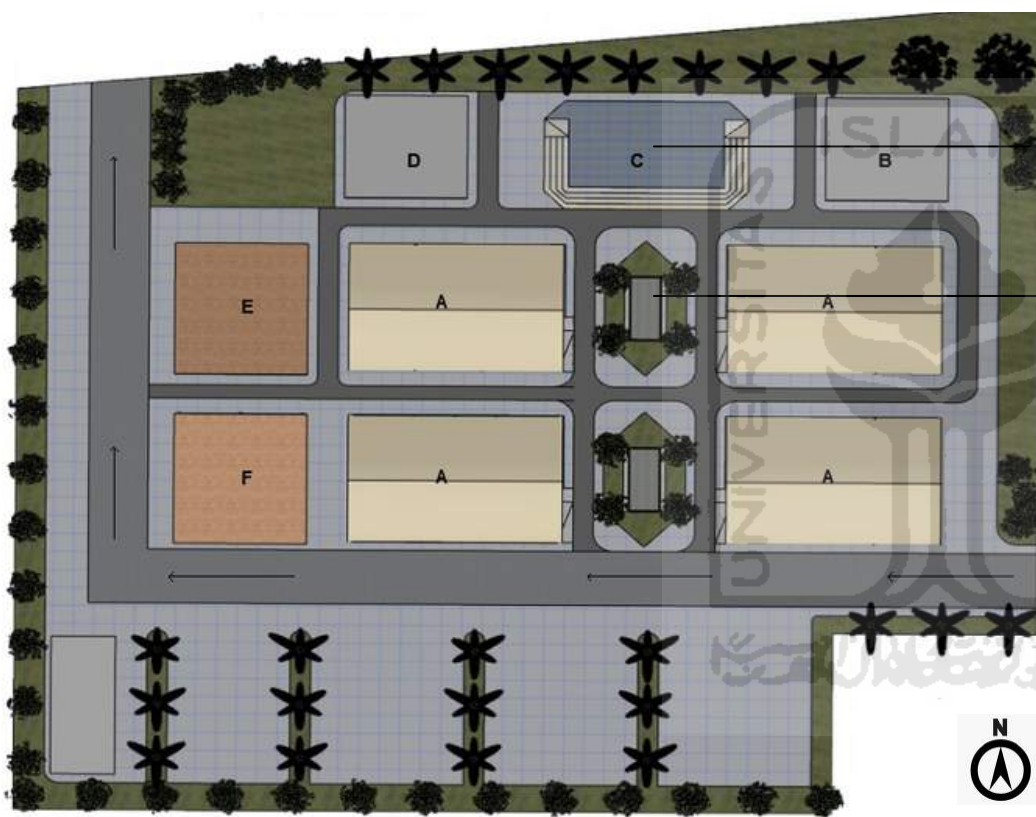
Untuk tampilan bangunan pada Art Market mengadaptasi dari bentuk atap Bale yang menjadi ciri khas dari Arsitektur Sasak. dan pada Art Market menggunakan atap yang materialnya terbuat dari beton, agar tampilan lebih modern tanpa menghilangkan keindahan arsitektur Sasak. Untuk arah orientasi bangunan menghadap timur-barat mengadaptasi dari arah orientasi Arsitektur Sasak, dan penentuan arah orientasi juga bertujuan agar bentuk bangunan dapat terlihat dari Jalan Utama.

3.9 KONSEP PENATAAN RUANG LUAR DAN DALAM

Penataan Ruang Luar



Tata ruang luar Art Market disesuaikan dengan pola sirkulasi dan tata massa yang diterapkan dengan pola grid agar tampak teratur dan terarah tetapi tidak mengurangi sifat kegiatan untuk berekreasi. Penataan massa bangunan pada Art Market berdasarkan fungsi yang ada di dalamnya. Untuk area kerajinan diletakkan pada sisi timur agar dekat dengan entrance dan dapat menarik minat para pengunjung yang datang. Dan untuk area cafe, tempat makan dan panggung terbuka diletakkan pada sisi utara untuk menciptakan suasana nyaman. Dan terdapat area terbuka pada ruang tengah antara area kerajinan sebagai tempat komunikasi sosial dan menciptakan suasana rekreatif pada bangunan Art Market.



Pada area ini terdapat amphitheater untuk kegiatan seni pertunjukan Seni. Pengunjung dapat menyaksikan kegiatan seni seperti Gendang Beleg dan Tari Peresean.

Pada area ini terdapat tempat bersantai dan untuk tempat berkomunikasi sosial, area ini mengadaptasi dari ruang tengah pada hunian Sasak (berugag). Area ini dikhususkan agar para pengunjung dapat berinteraksi sosial.

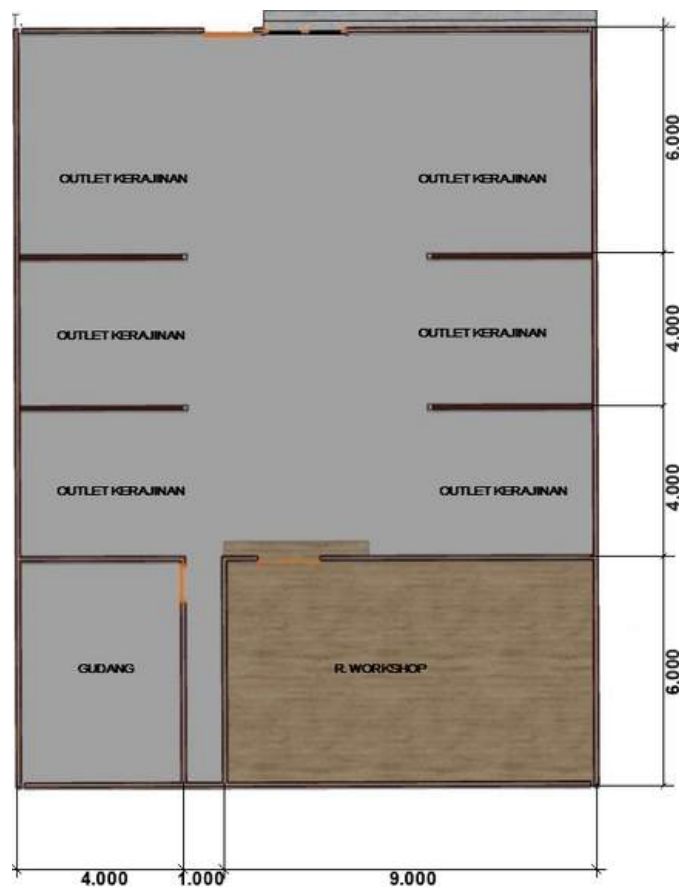
Keterangan:

- A Area Kerajinan
- B Rumah Makan
- C Panggung Terbuka
- D Cafe
- E Musholla
- F Kantor Pengelola

→ Sirkulasi Kendaraan



Penataan Ruang Dalam



Untuk penataan ruang dalam khususnya pada area kerajinan mempertimbangkan kenyamanan pengunjung.

Outlet kerajinan, di tata mengikuti alur sirkulasi pengunjung dengan tujuan agar pengunjung dapat menikmati dan melihat seluruh hasil karya seni dan kerajinan.

Area pameran, terdapat ditengah area kerajinan.

Ruang workshop, terdapat ruang workshop pada area belakang, agar terkesan nyaman. Para seniman, pengrajin dan pengunjung dapat berinteraksi langsung, dan pengunjung juga bisa mengetahui cara pembuatan kerajinan tersebut.



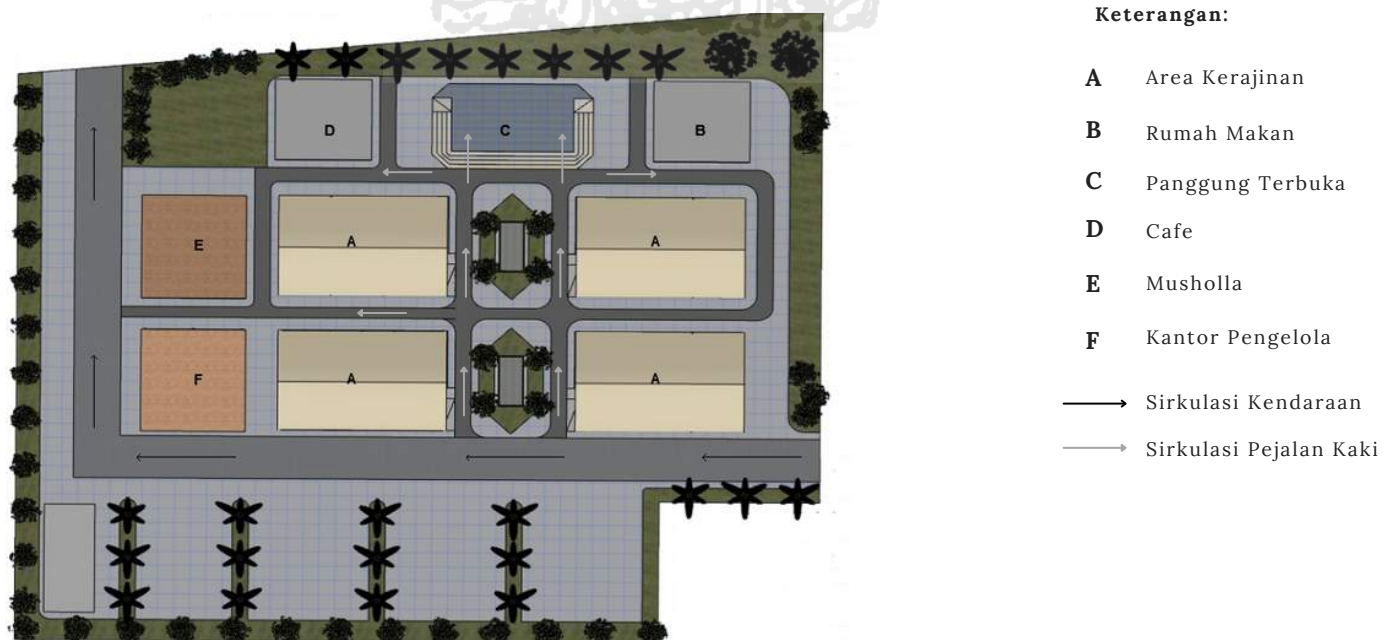
3.10 SIRKULASI PENGUNJUNG

Sirkulasi Ruang Luar

Sirkulasi untuk pengunjung adalah salah satu hal yang terpenting dalam penataan seni dan kerajinan yang akan dipamerkan dan dijual dalam Art Market. Pola sirkulasi harus memperhatikan beberapa aspek, sebagai berikut :

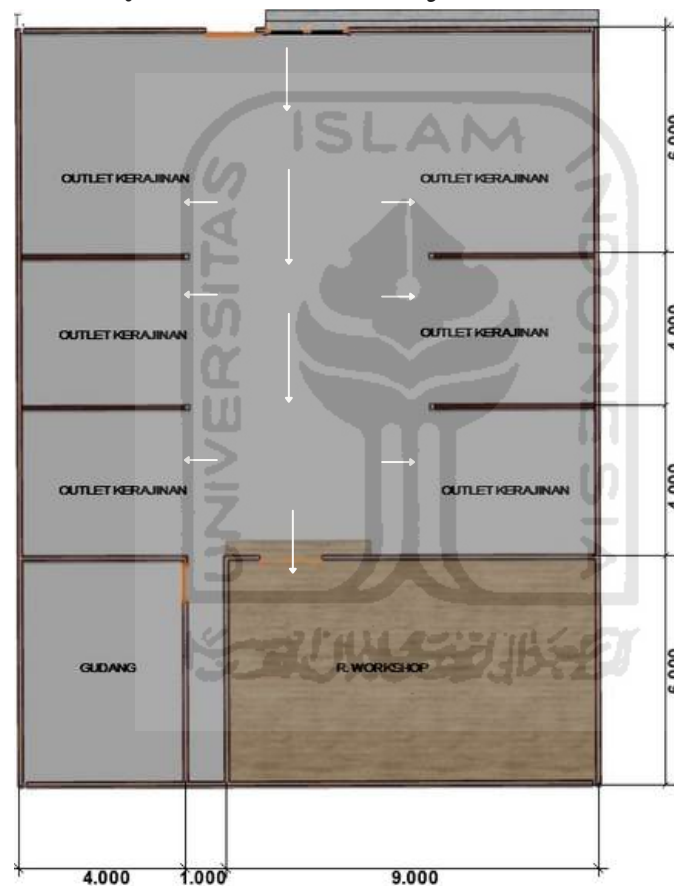
- Pola sirkulasi diharapkan dapat memberi kenyamanan kepada pengunjung pada saat membeli kerajinan pada Art Center.
- Pola sirkulasi yang digunakan juga harus dipertimbangkan agar pengunjung dapat menikmati dan melihat keseluruhan karya seni dan kerajinan, sehingga tidak ada satupun karya yang terlewatkan oleh pengunjung.

Berdasarkan pertimbangan aspek-aspek yang mempengaruhi tingkat kenyamanan pengunjung, maka untuk sirkulasi pengunjung seperti pada gambar di bawah ini :





Sirkulasi Ruang Pameran Hasil Karya Seni dan Kerajinan



Penataan sirkulasi untuk pengunjung pada area kerajinan ini dimaksudkan agar alur pergerakan para pengunjung dapat terarah, dan agar kerajinan dan hasil karya seni yang dijual dan dipamerkan dapat dilihat dan tidak ada yang terlewat. Penataan outlet dan hasil karya seni dan kerajinan diatur dengan tujuan agar tidak mengganggu sirkulasi pengunjung, sehingga dapat memberikan kenyamanan bagi para pengunjung.



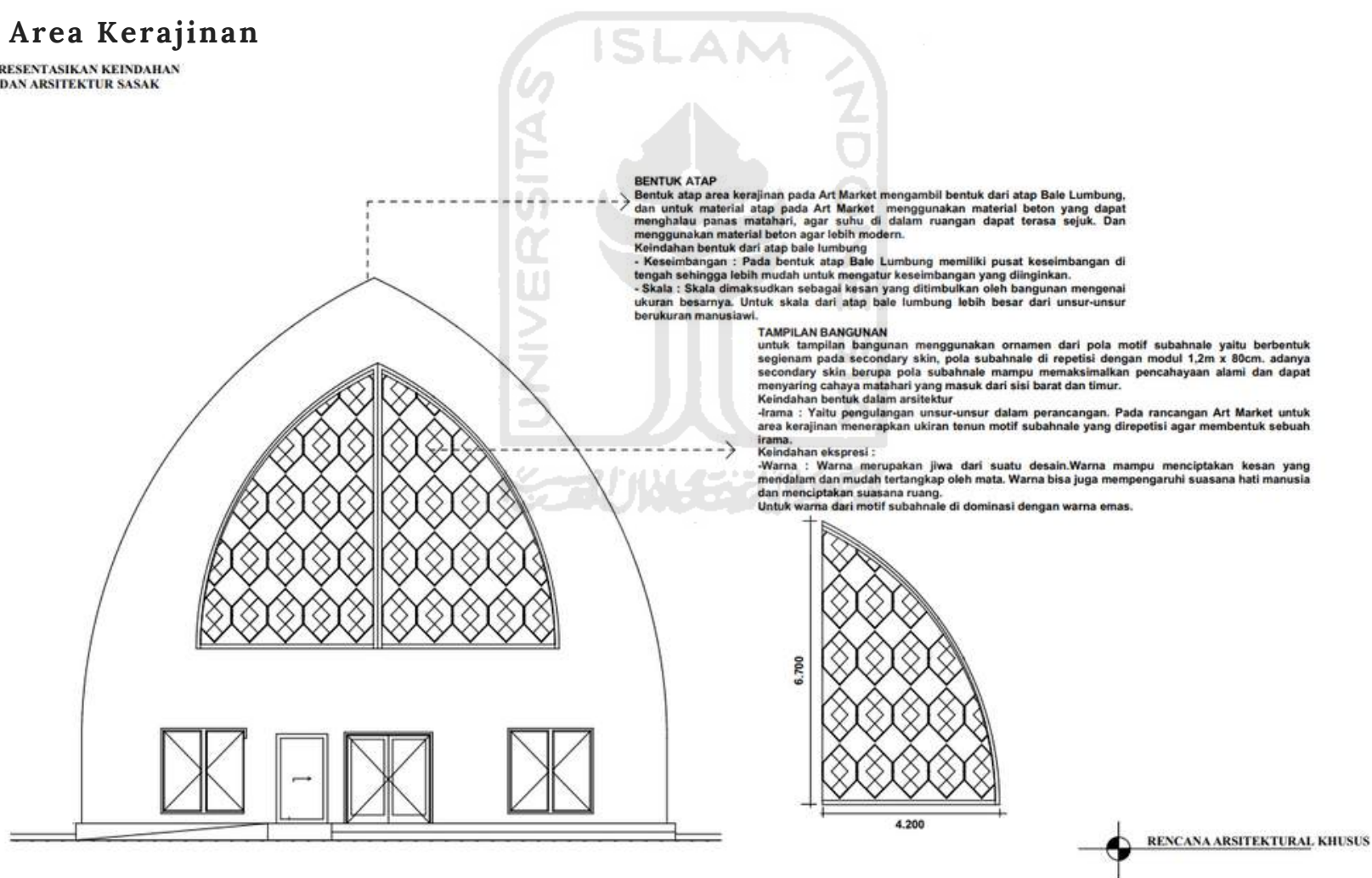
HASIL PEMBUKTIAN

KEBERHASILAN DESAIN DIUKUR DARI

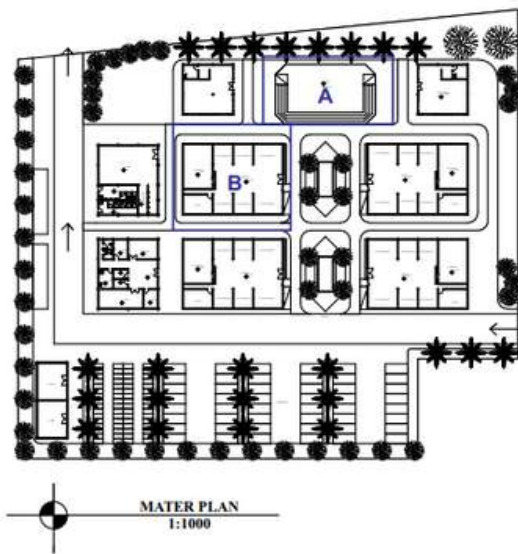
- Elemen Interior : Tata Ruang, Desain Interior
- Elemen Eksterior : Fasad dan Selubung Bangunan, Tata Massa

Fasad Area Kerajinan

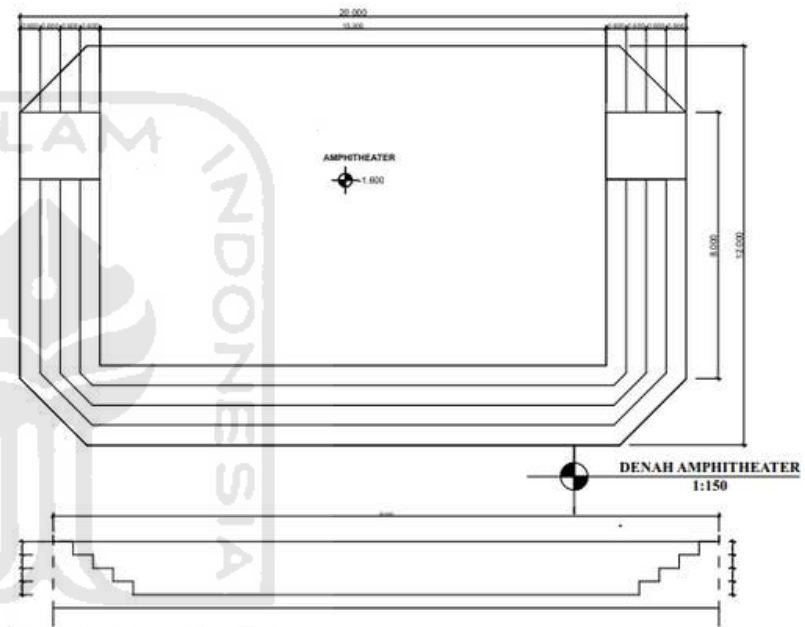
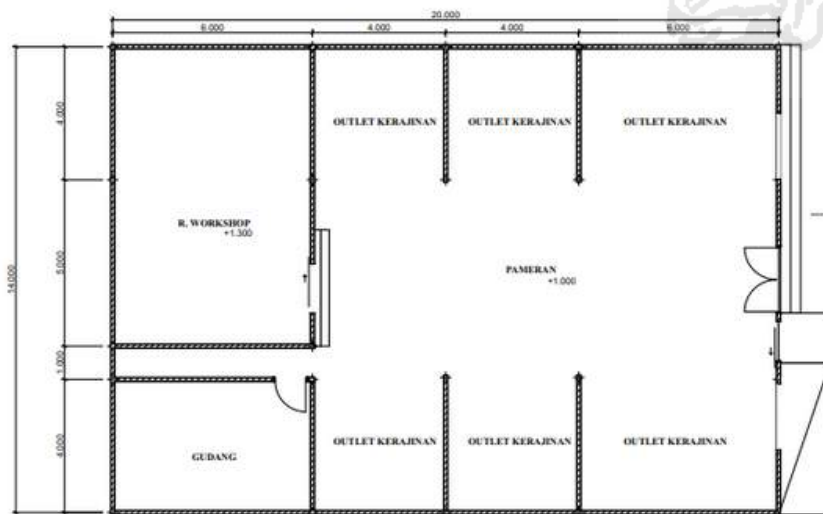
FASAD MEREPRERENTASIKAN KEINDAHAN
KEBUDAYAAN DAN ARSITEKTUR SASAK



Rencana Arsitektural Khusus



B

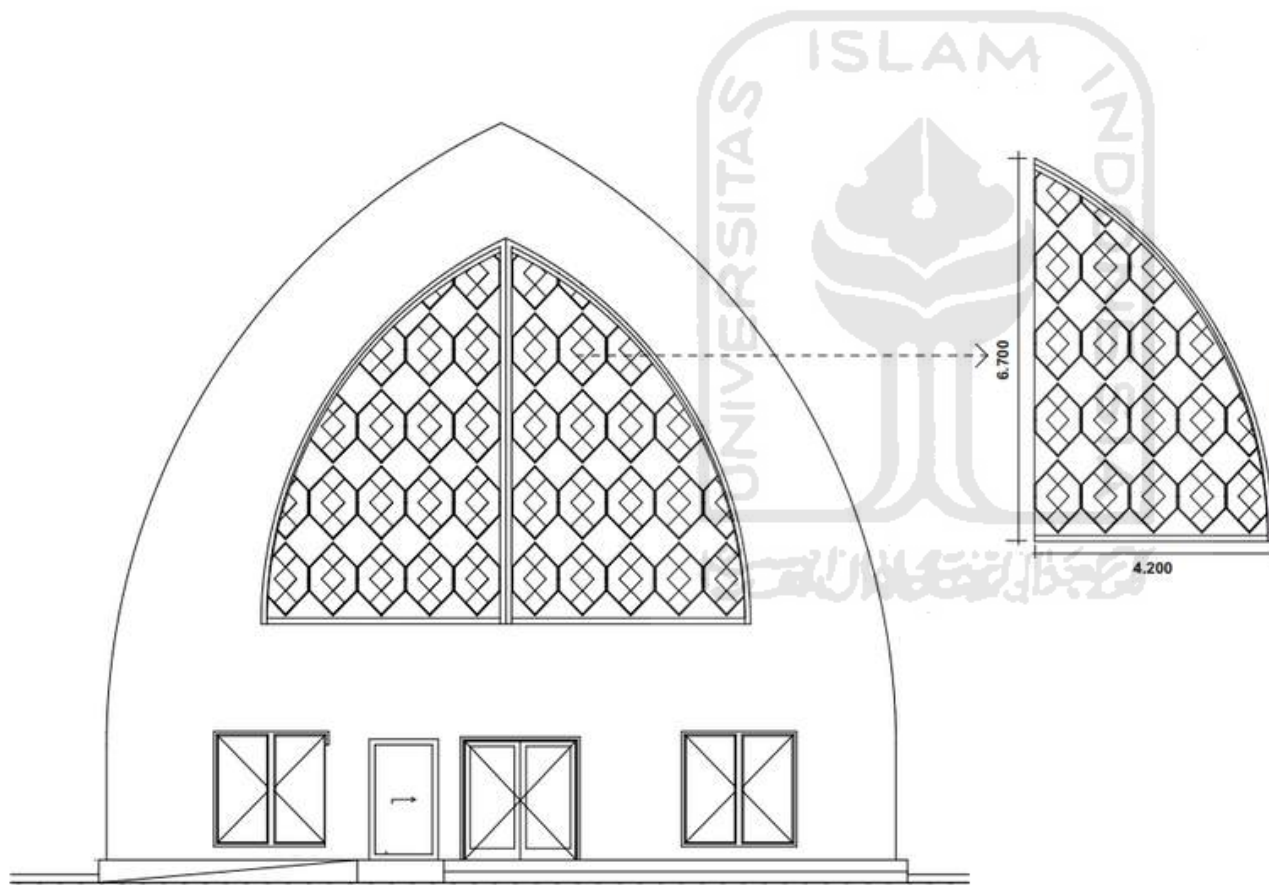


Pada area amphitheater akan menjadi tempat untuk menonton pertunjukan kesenian dari Lombok yaitu gendang beleq dan tari peresean, dan amphitheater sebagai tempat berkumpul para pengunjung, amphitheater tersebut berukuran 20m x 12 m

untuk area kerajinan dibagi menjadi 2 bagian, di bagian depan terdapat outlet kerajinan dan pameran sedangkan di bagian belakang terdapat ruang workshop dan gudang penyimpanan. Tata Massa dari area kerajinan mengadaptasi dari tata massa arsitektur Sasak yaitu bale tani, dimana pada bale tani juga terbagi menjadi 2 bagian. Pada Art Market area kerajinan di bagi menjadi 4 gubahan massa, yaitu sebagai area kerajinan gerabah, tenun, rotan, dan mutiara.



Rencana Selubung Bangunan



SELUBUNG BANGUNAN SELUBUNG BANGUNAN PADA AREA KERAJINAN MAMPU MEMAKSIMALKAN PENCAHAYAAN ALAMI DENGAN MENGGUNAKAN MATERIAL KACA DAN TERDAPAT SECONDARY SKIN PADA FASAD DENGAN POLA SUBAHNALE YANG DAPAT MENYARING CAHAYA YANG MASUK KE DALAM BANGUNAN.





4

HASIL RANCANGAN



4.1 DESKRIPSI RANCANGAN

Art Market ini di rancang yaitu untuk memperkenalkan kesenian dan kerajinan yang ada di NTB khususnya di Pulau Lombok. Tidak hanya itu, Art Market dirancang juga untuk meningkatkan perekonomian pada masa pandemi, agar para pengrajin di Lombok bisa terus mengembangkan kreatifitasnya dan kesenian dan kerajinan Lombok bisa banyak di kenal oleh banyak orang.

Art Market ini di rancang menggunakan pendekatan *critical regionalism* arsitektur Sasak, yang bertujuan agar pelestarian budaya tetap terjaga.



DESKRIPSI KONTEKS



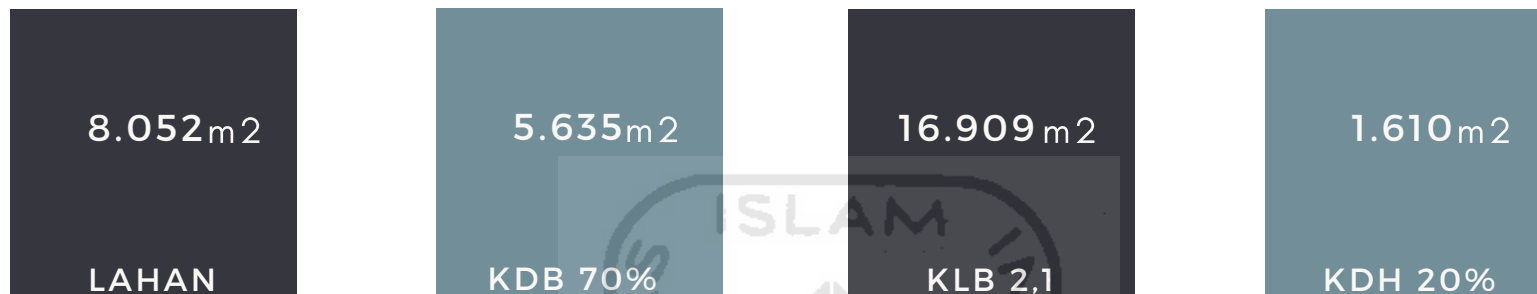
Lokasi rancangan Art Market berada di Kecamatan Batu Layar, Kabupaten Lombok Barat. Luas tanah untuk perancangan ini sebesar 8.052 m², dengan luasan site yang ada pengembangan rancangan berfokus pada perancangan Art Market.



Luas Site : 8.052 m²



4.2 HASIL RANCANGAN PROPERTY SIZE



Area kerajinan	Outlet kerajinan	696 m ²	Servis	R. genset	45 m ²
	Gudang	116 m ²		R. pompa	45 m ²
	Workshop	640 m ²		Toilet	48 m ²
	Pameran	248 m ²		Toilet difabel	3 m ²
Pengelola	R. kepala	12 m ²	Fasilitas Pendukung	R. persiapan	24 m ²
	R. staff	36 m ²		Musholla & tempat wudhu	120 m ²
	R. arsip	6 m ²		Cafe	100 m ²
	R. loker	6 m ²	Rumah makan	100 m ²	
	R. rapat	24 m ²	Amphitheater	236 m ²	
	R. tamu	36 m ²	Parkir	Parkir motor	192 m ²
	Pantry	12 m ²		Parkir mobil	720 m ²
	Toilet	8 m ²		Parkir bus	60 m ²
	R. CCTV	12 m ²			
TOTAL				3545 m²	



SITUASI



RANCANGAN TAPAK (SITE PLAN)



Legenda

- A Akasia Kuning (Acacia Auriculiformis)
- B Ketapang Kencana (Terminalia mantaly)
- C Pisang-pisangan (Heliconia)
- D Kelapa
- E Kamboja (Plumeria Rubra)
- F Cemara (Araucaria Excelsa)
- Grass Block
- Rumput Gajah Mini
- Paving Block Granite
- Aspalt
- Batu Koral
- 1 Area Kerajinan
- 2 Rumah Makan
- 3 Café
- 4 Amphitheater
- 5 Musholla
- 6 Kantor Pengelola

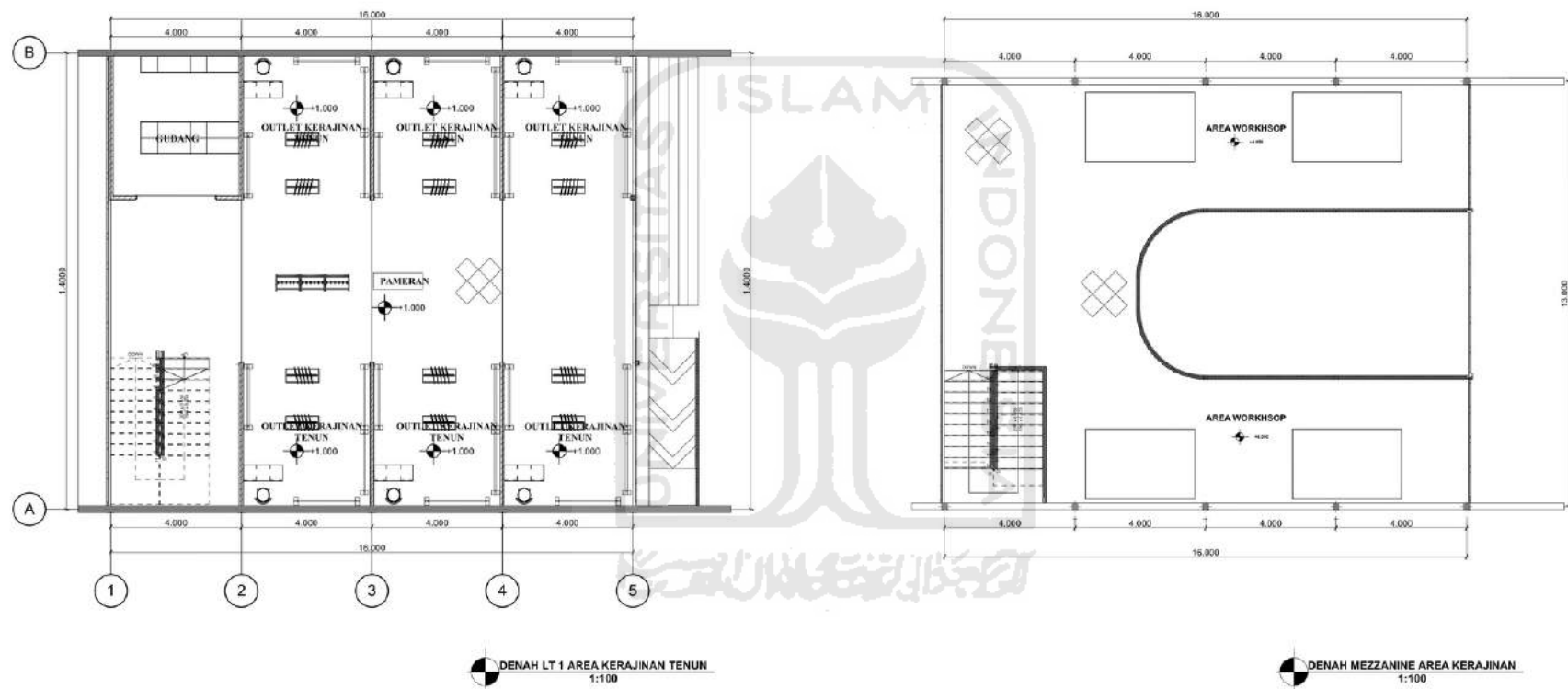
Pada rancangan art market ini terdapat 8 massa bangunan, dimana massa 1 sebagai tempat outlet kerajinan (kerajinan gerabah, tenun, mutiara, rotan), massa 2 sebagai cafe, massa 3 sebagai rumah makan, massa 4 sebagai area servis dan musholla, dan massa 5 sebagai kantor pengelola.

Bentuk dan perletakan massa mengadaptasi dari tata massa arsitektur sasak yaitu berorientasi menghadap ke arah timur-barat.

Rancangan tapak yang fleksibel dan jelas dapat memberi arahan untuk pengunjung wisata yang berkunjung. jenis vegetasi pohon kelapa dan palm sebagai penyesuaian vegetasi pada daerah sekitaran tapak rancangan.

DENAH, TAMPAK POTONGAN MASSA UTAMA (AREA KERAJINAN)

Denah Rancangan



Denah lantai dasar didominasi oleh outlet-outlet kerajinan, pada lantai 1 juga terdapat area pameran dan gudang tempat penyimpanan barang-barang kerajinan. Pada lantai mezzanine terdapat area workshop kerajinan, pada area tersebut pengunjung dapat langsung melihat cara proses pembuatan kerajinan.



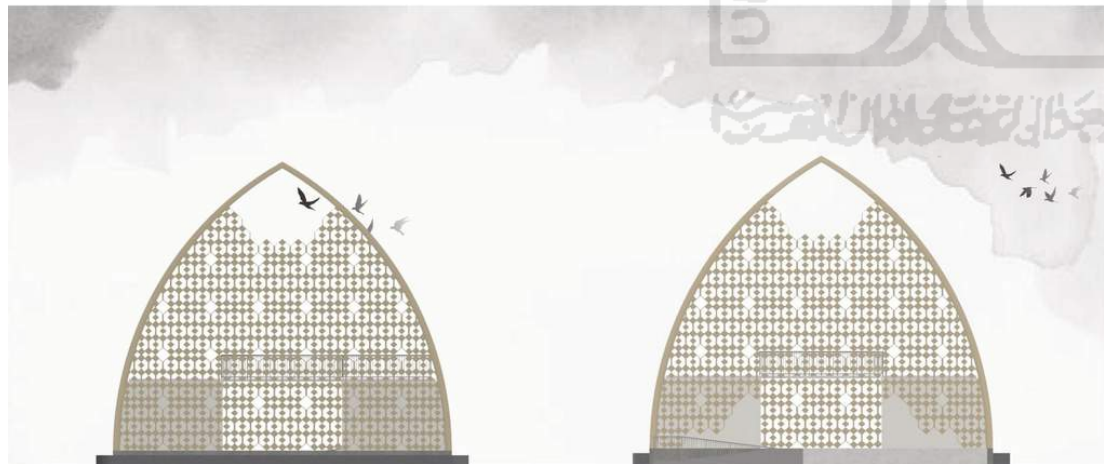
Tampak



Tampak utara

Tampak Selatan

Tampak pada massa utama, selubung bangunan merepresentasikan arsitektur Sasak, dan menggunakan motif bukaan menggunakan pola dari motif subahnale, yaitu motif kain tenun khas Lombok.

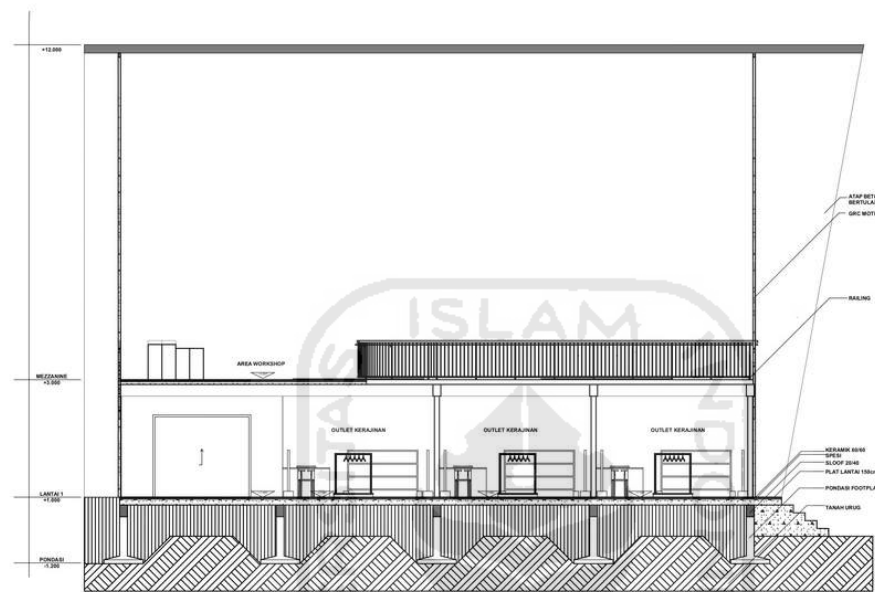


Tampak Barat

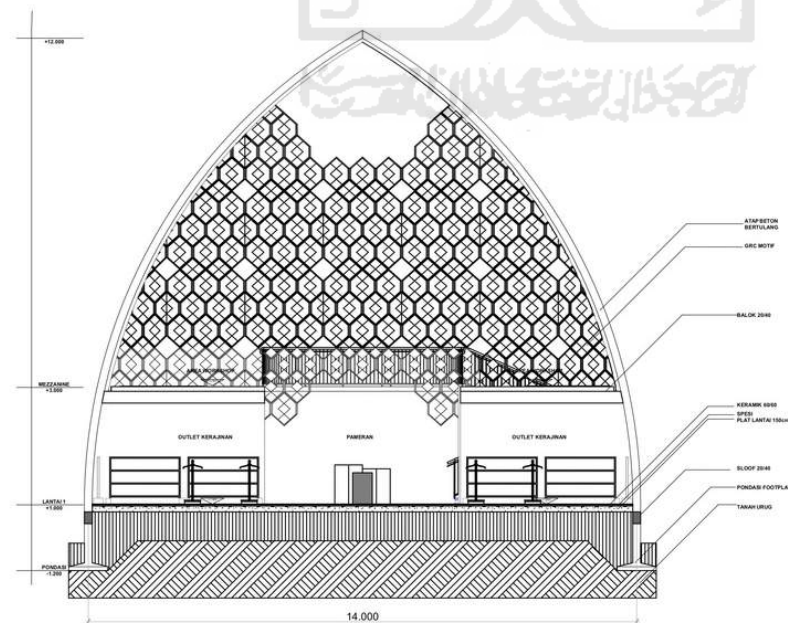
Tampak Timur



Potongan



Potongan A-A' Area Kerajinan

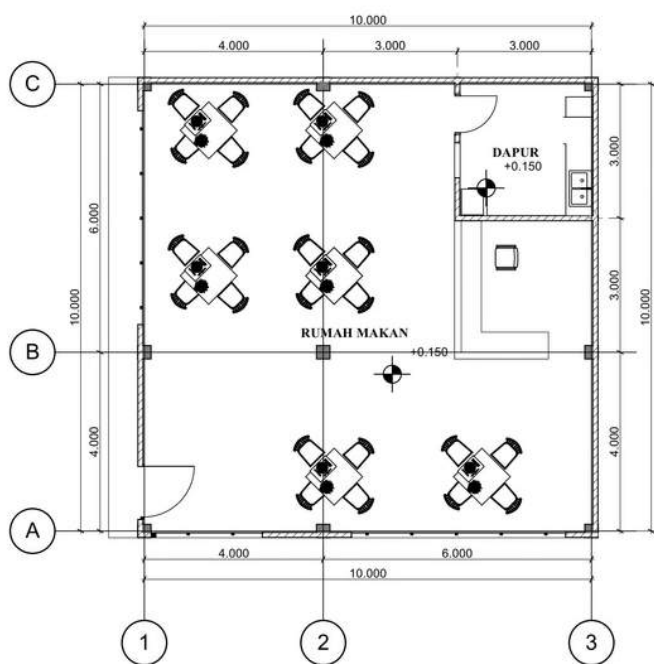


Potongan B-B' Area Kerajinan

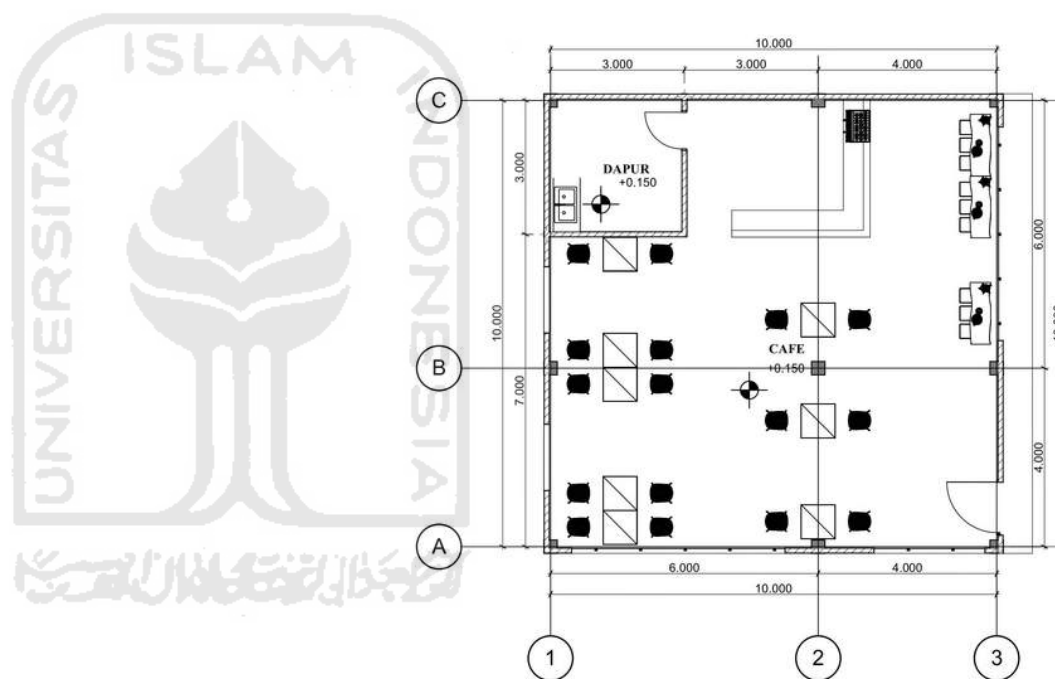


DENAH, TAMPAK POTONGAN

Denah Rumah Makan

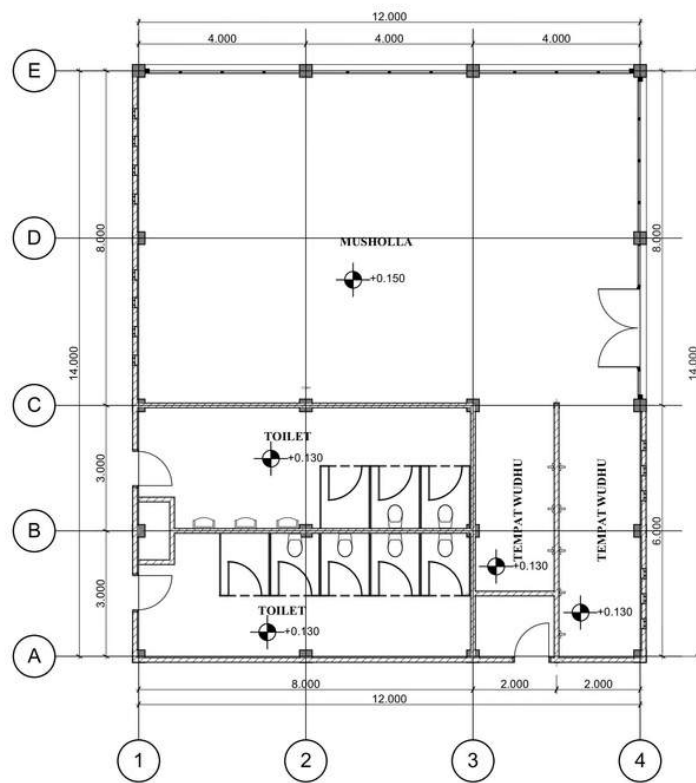


Denah Cafe

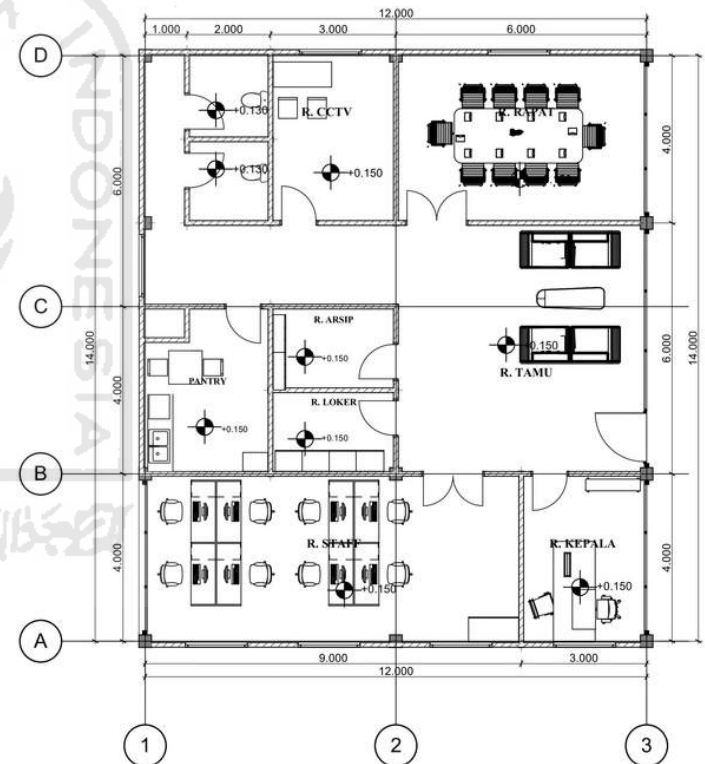




Denah Musholla

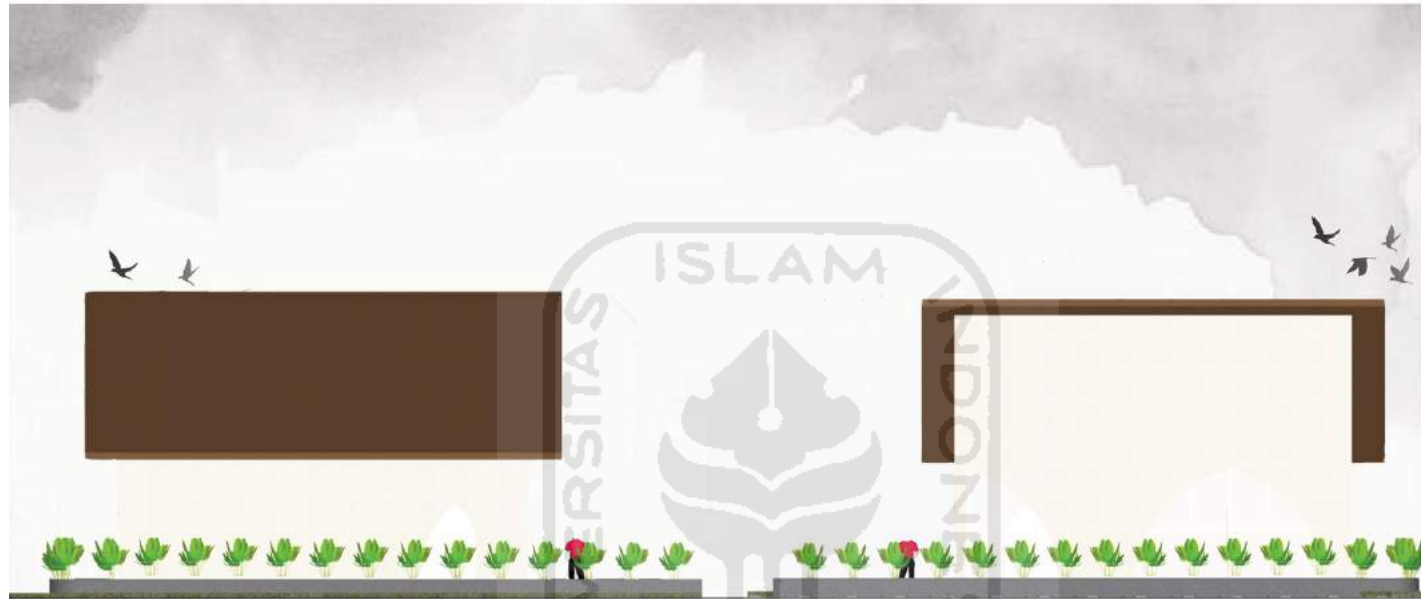


Denah Kantor Pengelola





Tampak Rumah Makan



Tampak utara

Tampak Selatan

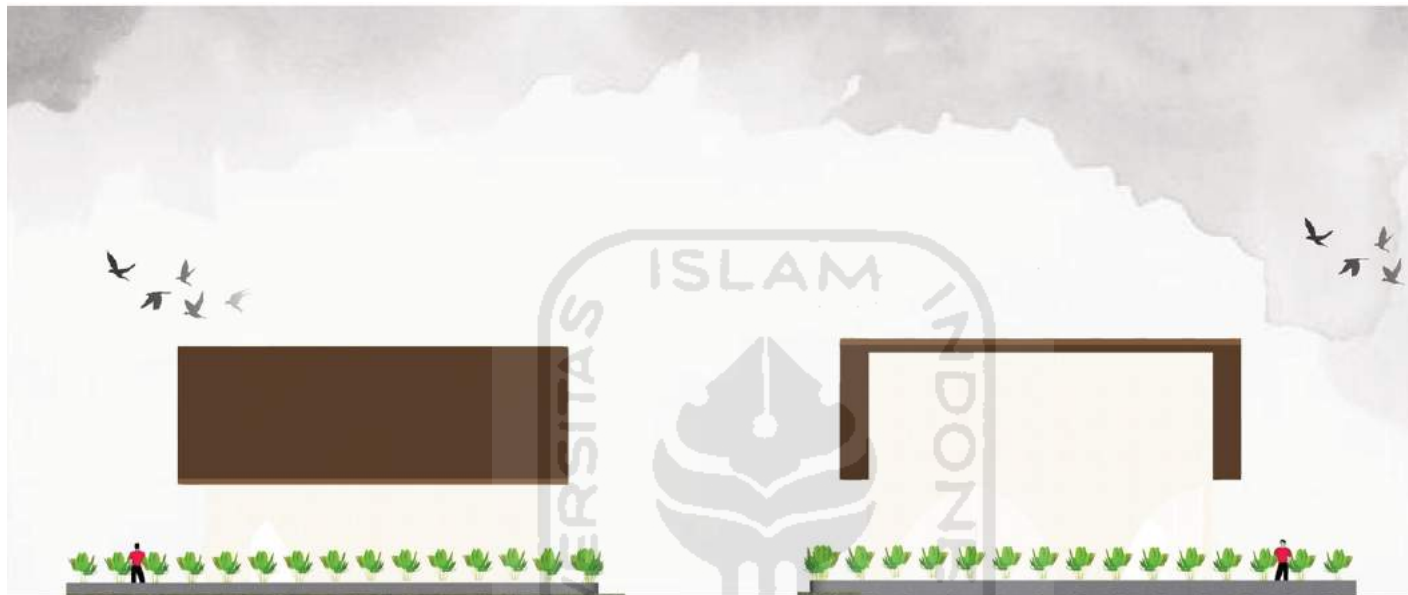


Tampak Barat

Tampak Timur



Tampak Cafe



Tampak utara

Tampak Selatan

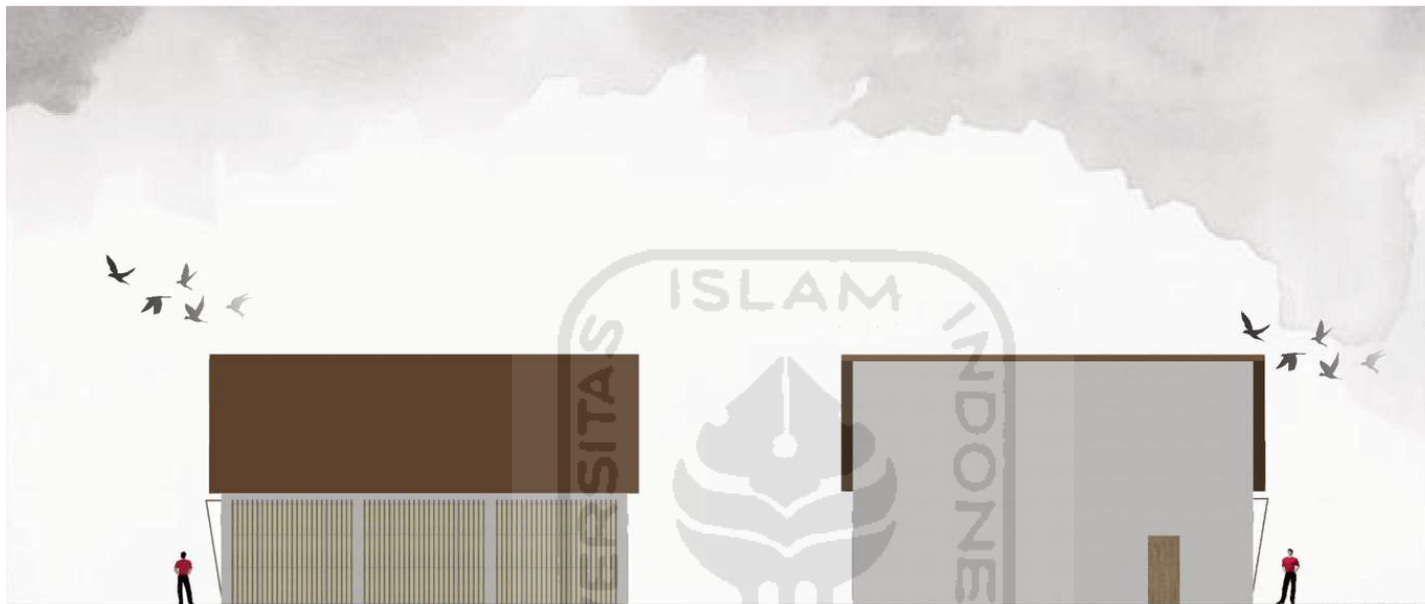


Tampak Barat

Tampak Timur



Tampak Musholla



Tampak utara

Tampak Selatan

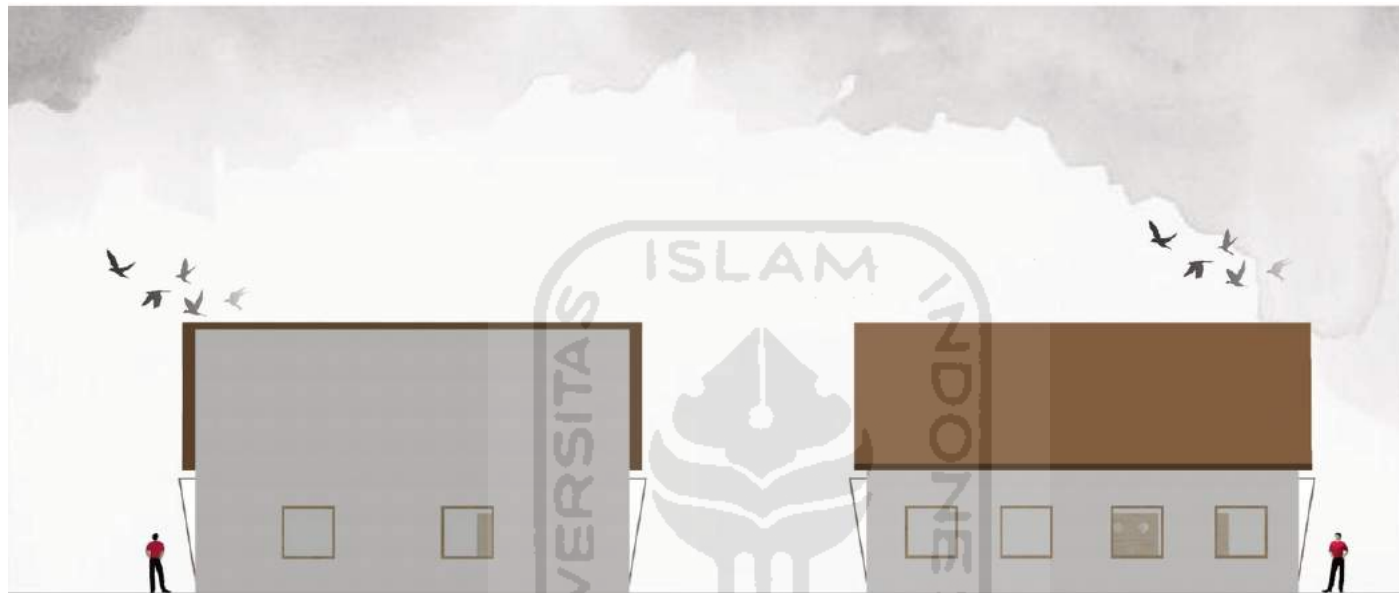


Tampak Barat

Tampak Timur



Tampak Kantor Pengelola



Tampak utara

Tampak Selatan

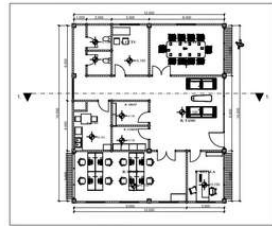


Tampak Barat

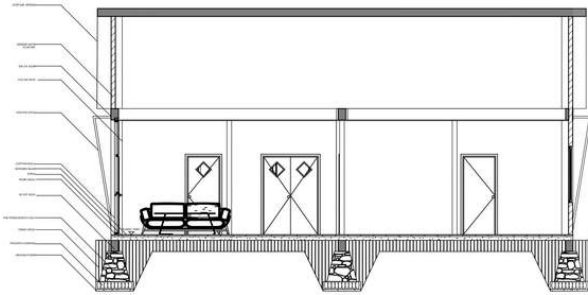
Tampak Timur



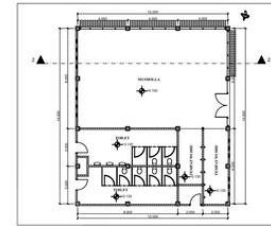
Potongan



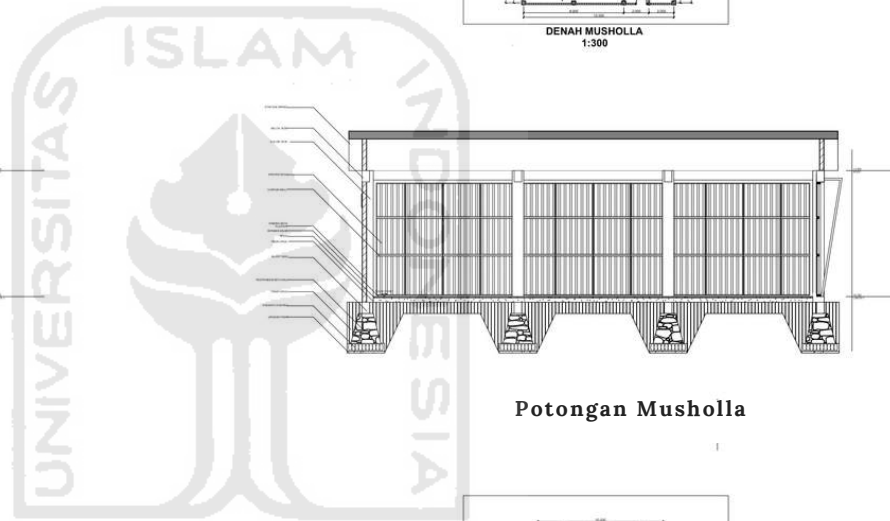
DENAH KANTOR PENGELOLA
1:300



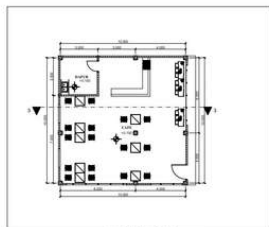
Potongan Kantor Pengelola



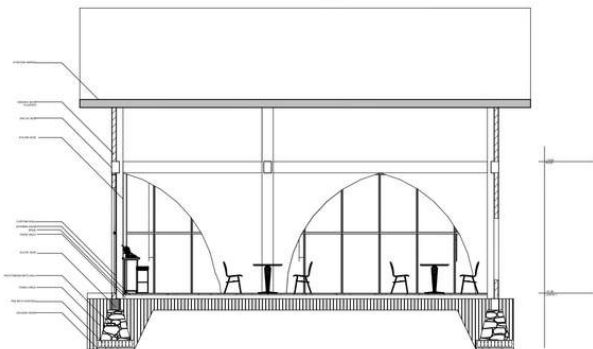
DENAH MUSHOLLA
1:300



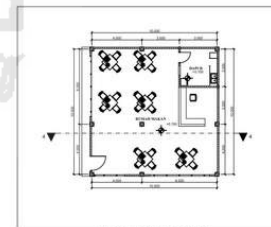
Potongan Musholla



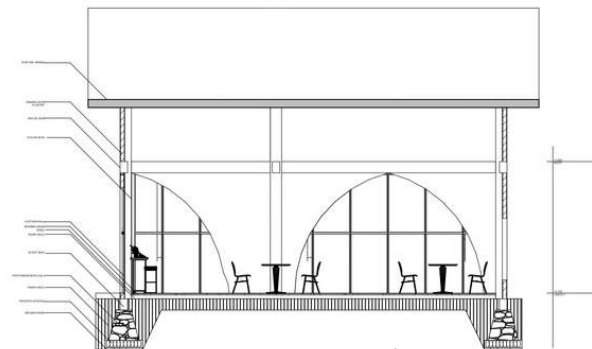
DENAH CAFE
1:300



Potongan Cafe



DENAH RUMAH MAKAN
1:300



Potongan Rumah Makan



Tampak Kawasan



Tampak Utara Kawasan



Tampak Selatan Kawasan



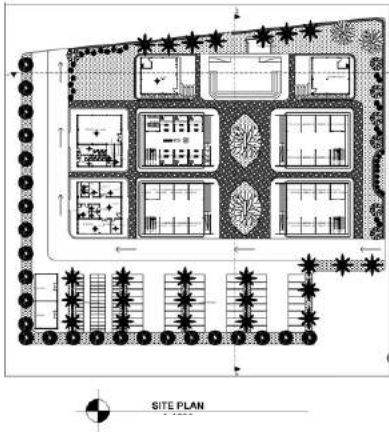
Tampak Barat Kawasan



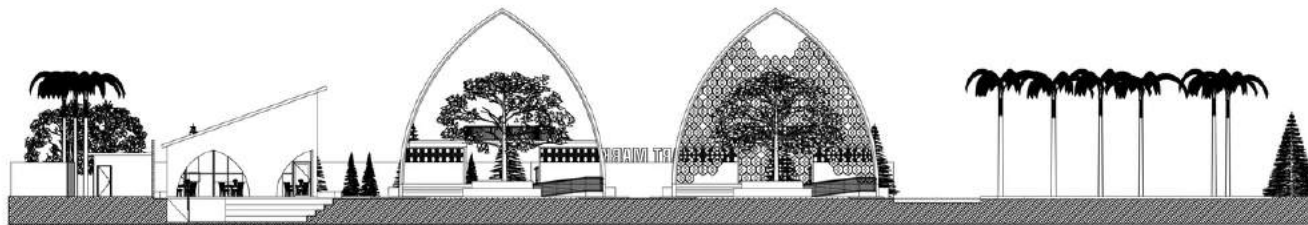
Tampak Timur Kawasan



Potongan Kawasan



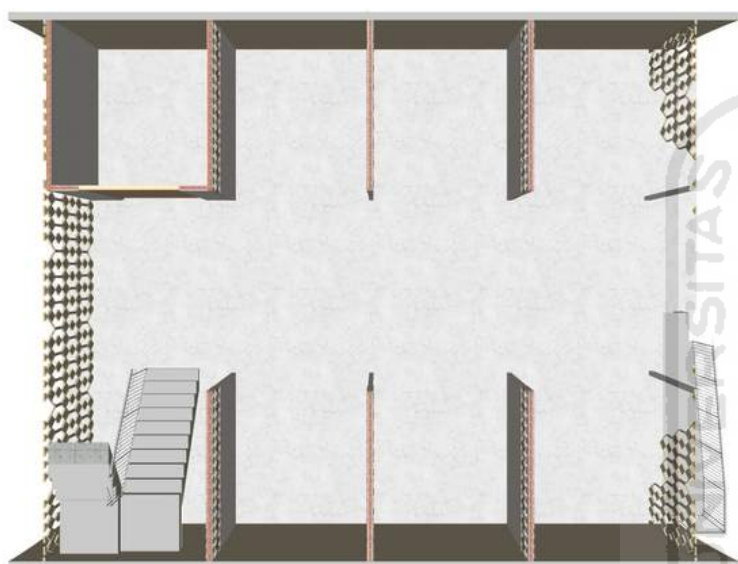
Potongan A-A' Kawasan



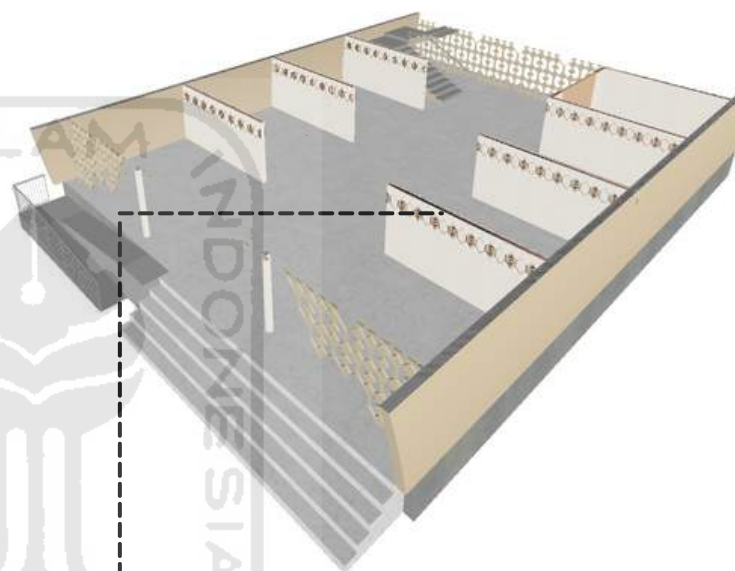
Potongan B-B' Kawasan



RANCANGAN INTERIOR AREA KERAJINAN



Denah Area Kerajinnan



Perspektif Area Kerajinnan

Pada area kerajinan terdapat outlet-outlet untuk penjualan kerajinan, setiap outlet berukuran 4 x 4,5m. Dalam satu area kerajinan terdapat 6 outlet kerajinan dan terdapat display pameran pada area tengah area kerajinan .

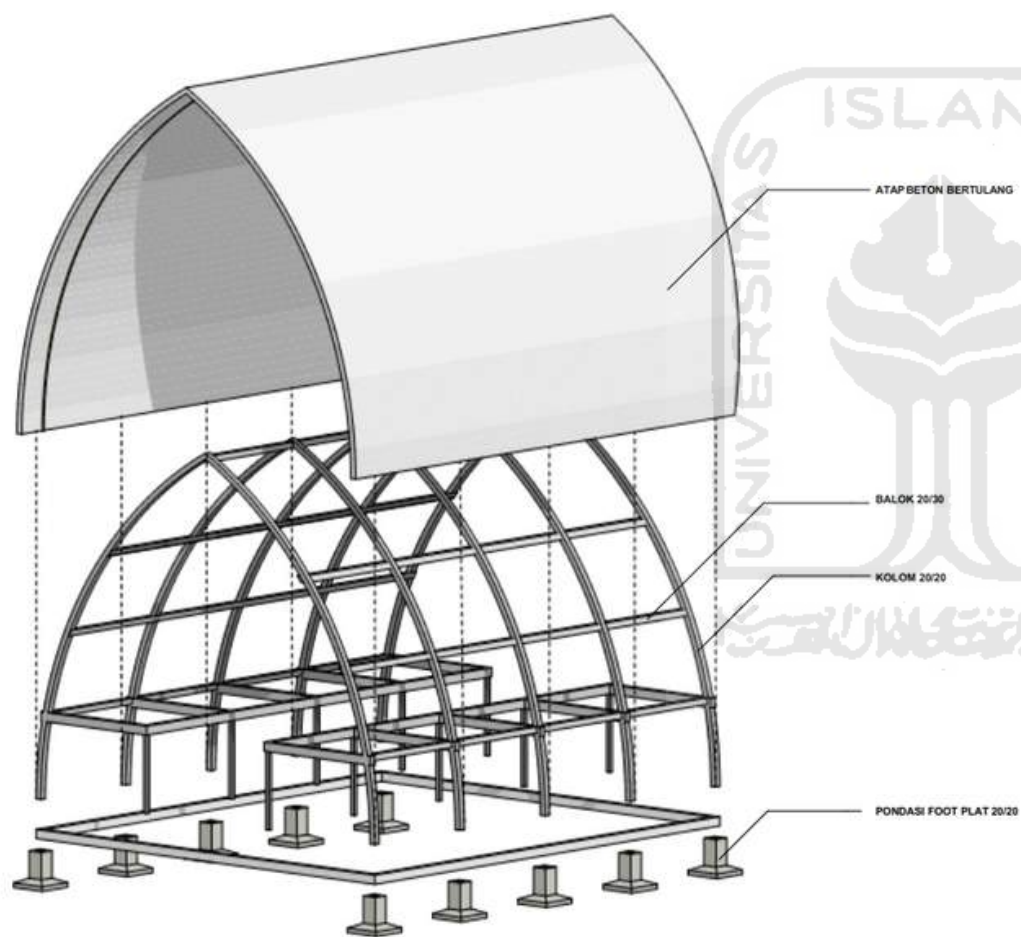


untuk interior area kerajinan pada dindingnya menggunakan ornamen motif subahnale yang merupakan motif tenun khas Lombok.



RANCANGAN SISTEM STRUKTUR

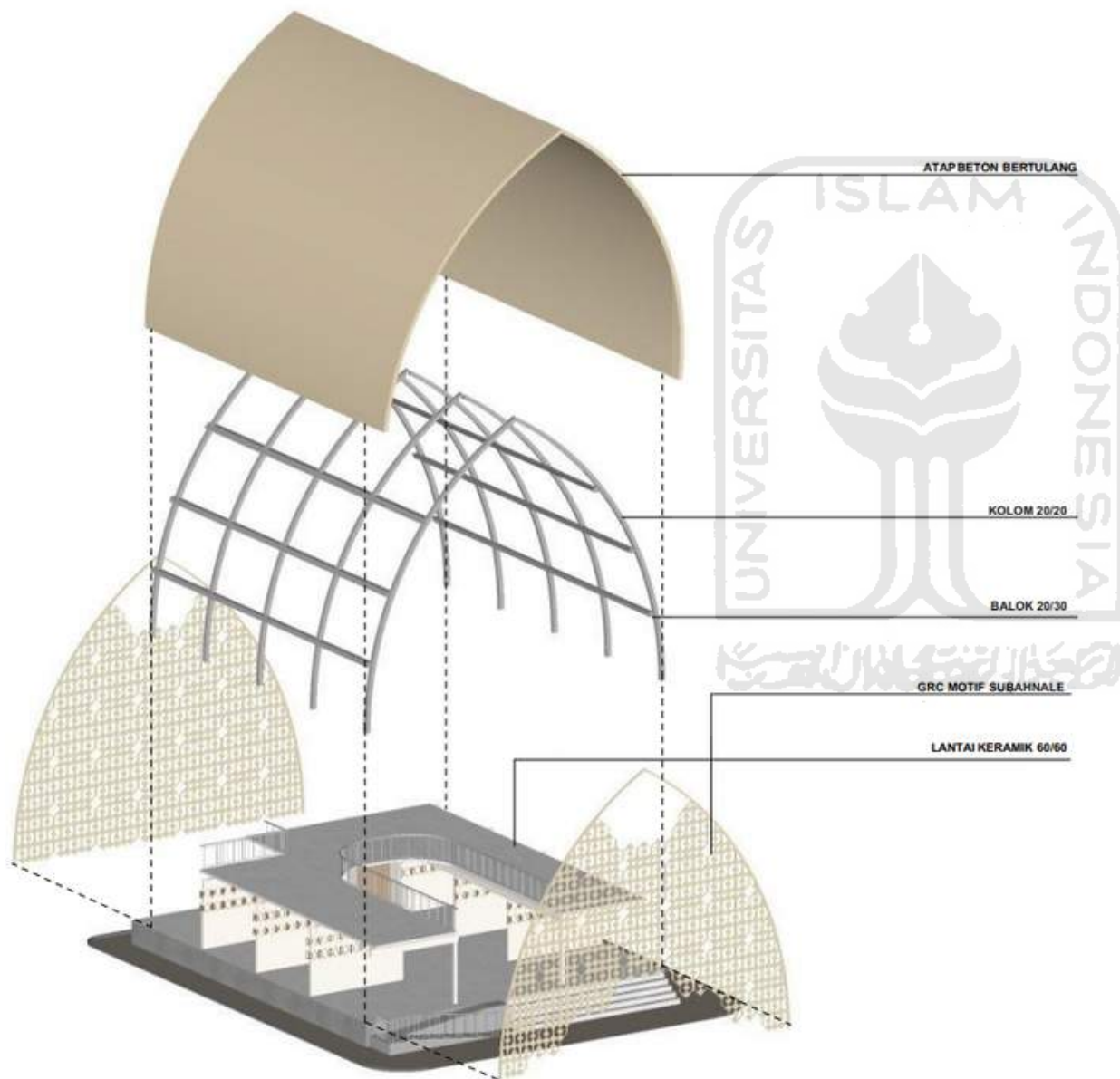
Struktur Massa Utama



Pada bagian atap bangunan menggunakan beton bertulang, dimana untuk ukuran kolomnya menggunakan dimensi 20x20cm dan baloknya menggunakan 30x20 cm. Dan untuk pondasinya menggunakan pondasi footplat. Modul grid pada massa utama ini menggunakan grid 4x4m, 4x4,5m dan 4x6m. dimana untuk grid 4x4,5m untuk area outlet kerajinan.



RANCANGAN SELUBUNG BANGUNAN

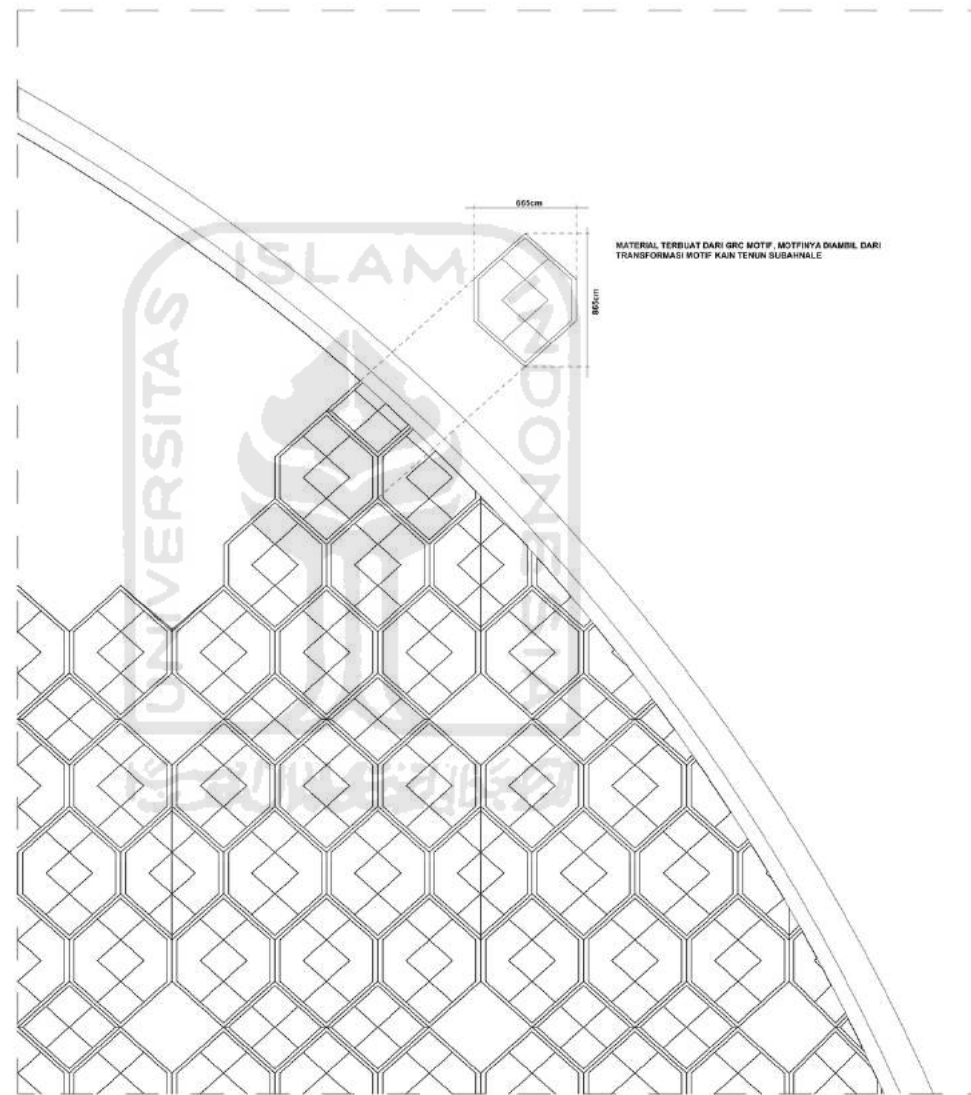
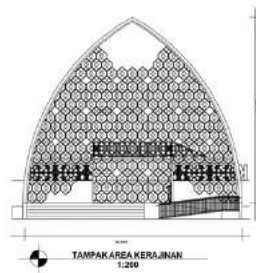


Penerapan selubung pada bangunan merupakan representatif dari atap bale lumbung dan pola motif dari tenun subahnale, dimana pola subahnale tersebut dapat meminimalisir cahaya matahari yang masuk kedalam bangunan. Dan untuk memberikan kesan indah dari rancangan ini maka pemilihan warna dan modul yang berulang-ulang diterapkan pada rancangan selubung bangunan. Dimana untuk pemberian warna mengambil tone warna yang khas dari tenun subahnale yaitu warna keemasan. Untuk modul motif subahnale dirancang berirama.



DETAIL ARSITEKTURAL KHUSUS

Detail Tampilan Bangunan Area Kerajinan

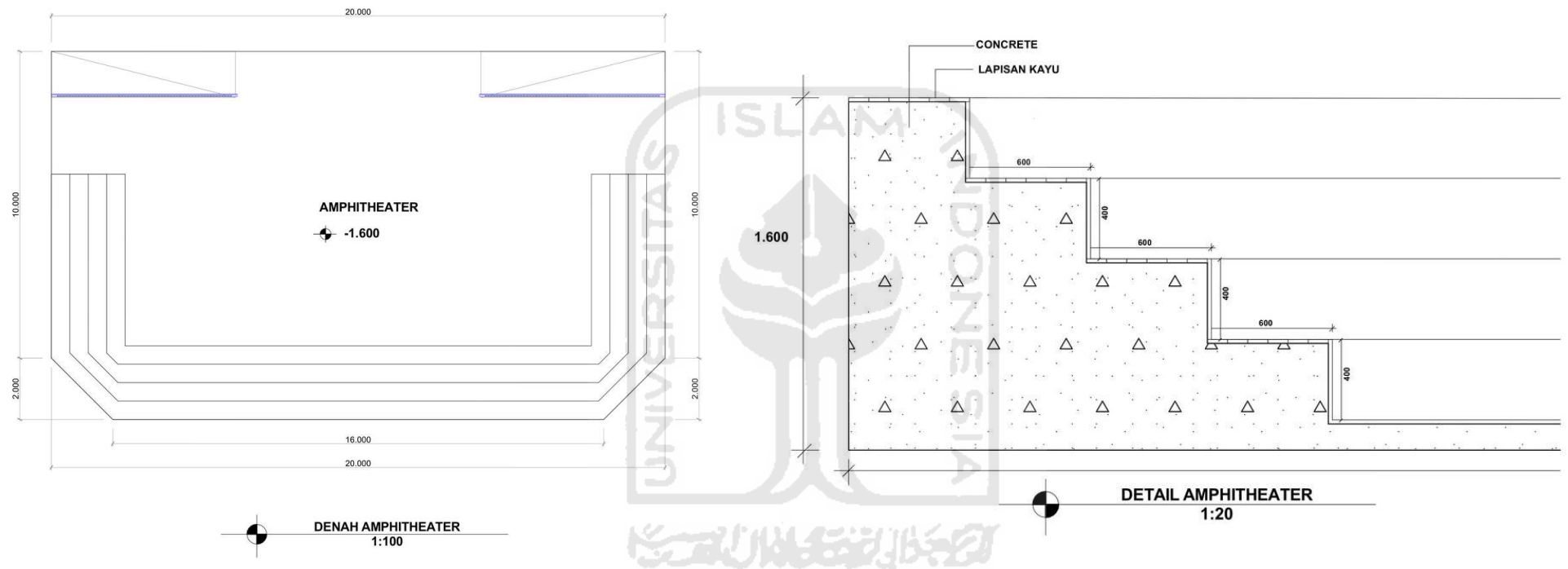


Untuk fasad pada bangunan ini menggunakan material GRC motif, dimana untuk motifnya diambil dari pola motif tenun subahnale khas Lombok. Pola tersebut dapat meminimalisir cahaya matahari yang masuk kedalam bangunan.

Untuk modul motif subahnale dirancang berirama.



Detail Amphitheater

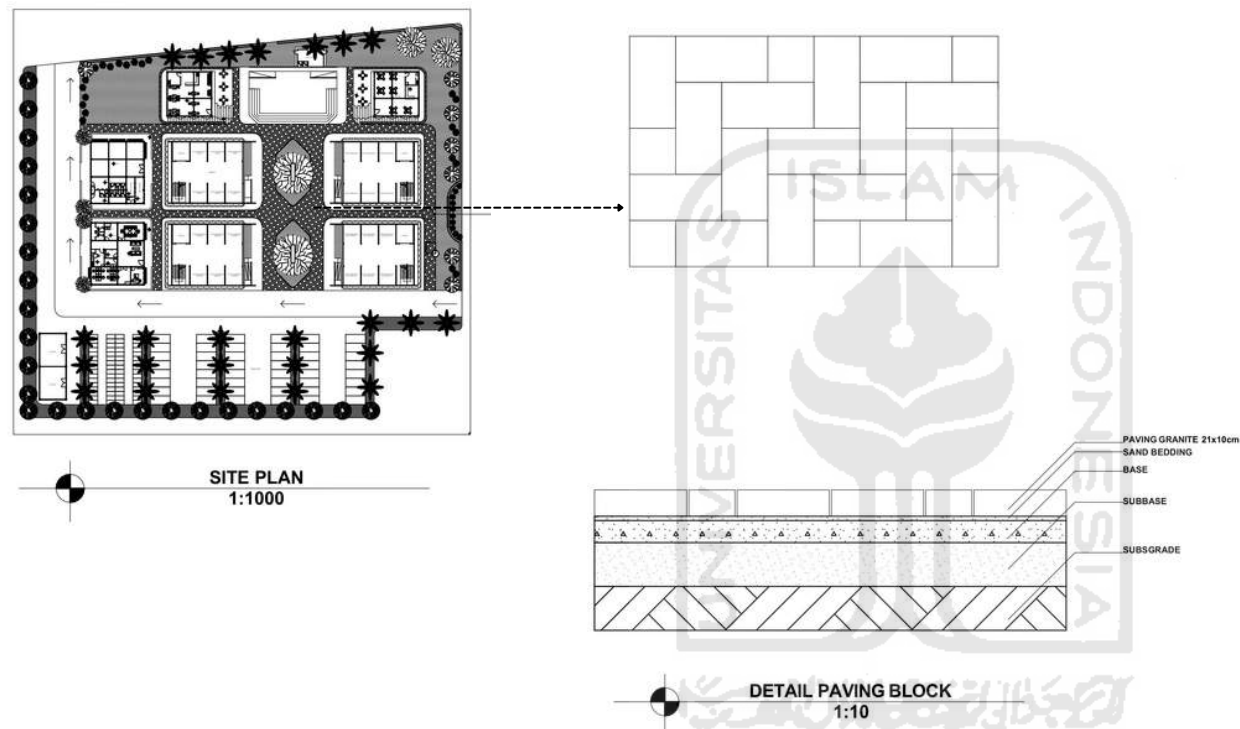


Pada rancangan terdapat amphitheater, dimana amphitheater ini digunakan untuk pertunjukan seni tari preasan dan pertunjukan seni gendang beleq yang berasal dari Pulau Lombok.

Amphitheater ini dirancang dengan ketinggian 1,6m dibawah permukaan tanah. Selain untuk menonton pertunjukan, amphitheater ini juga dapat digunakan untuk tempat bersantai. Untuk lapisan dudukan amphitheater ini menggunakan material kayu.

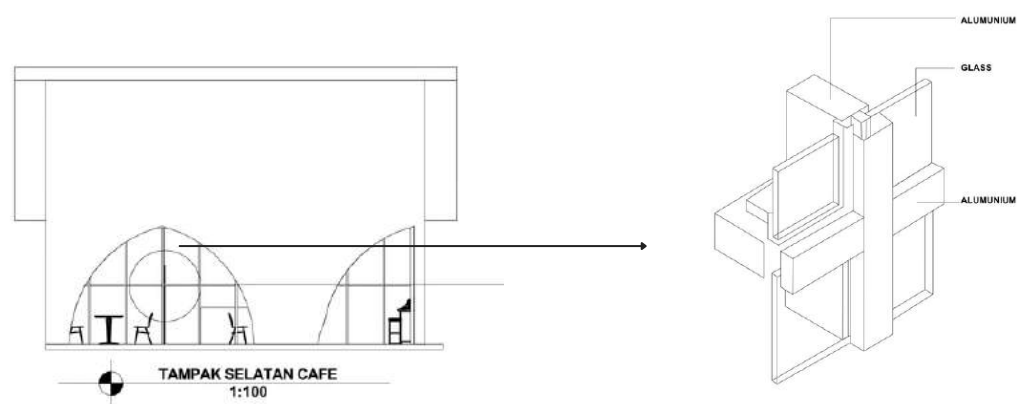


Detail Paving Block



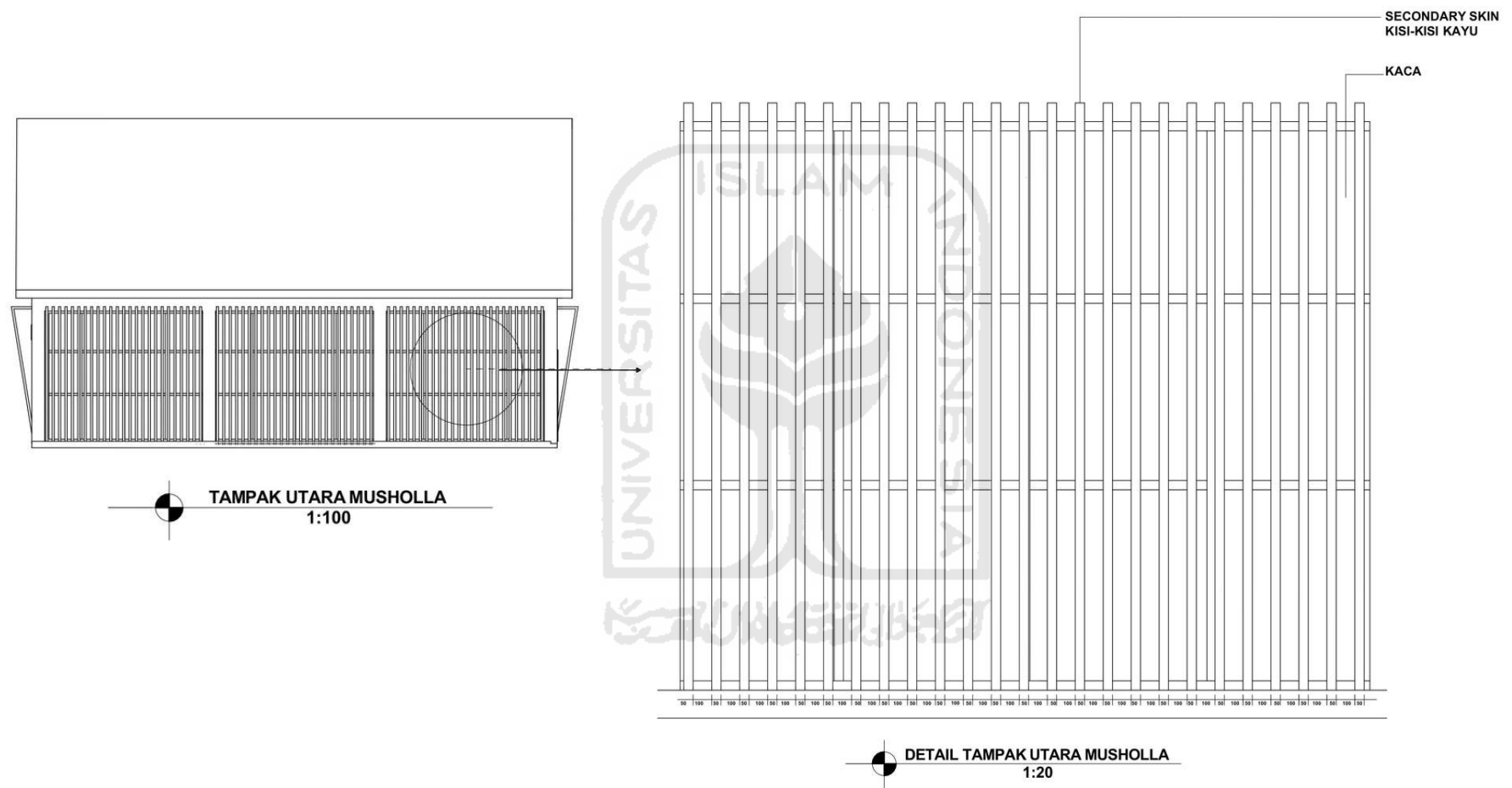
Untuk sirkulasi utama pengunjung menggunakan material paving block granit, dimana material ini dapat meredam panas dan menambah estetika.

Detail Curtain wall Cafe





Detail Fasad Musholla



Untuk fasad dari musholla menggunakan curtain wall dan juga terdapat kisi-kisi kayu untuk meminimalisir cahaya yang masuk dari luar, dan tujuan digunakan material kayu agar bangunan lebih indah, dan untuk kisi kayu direpetisi agar terlihat berirama.



RANCANGAN UTILITAS

Air Bersih dan Air Kotor



Keterangan :



Skema Air Bersih



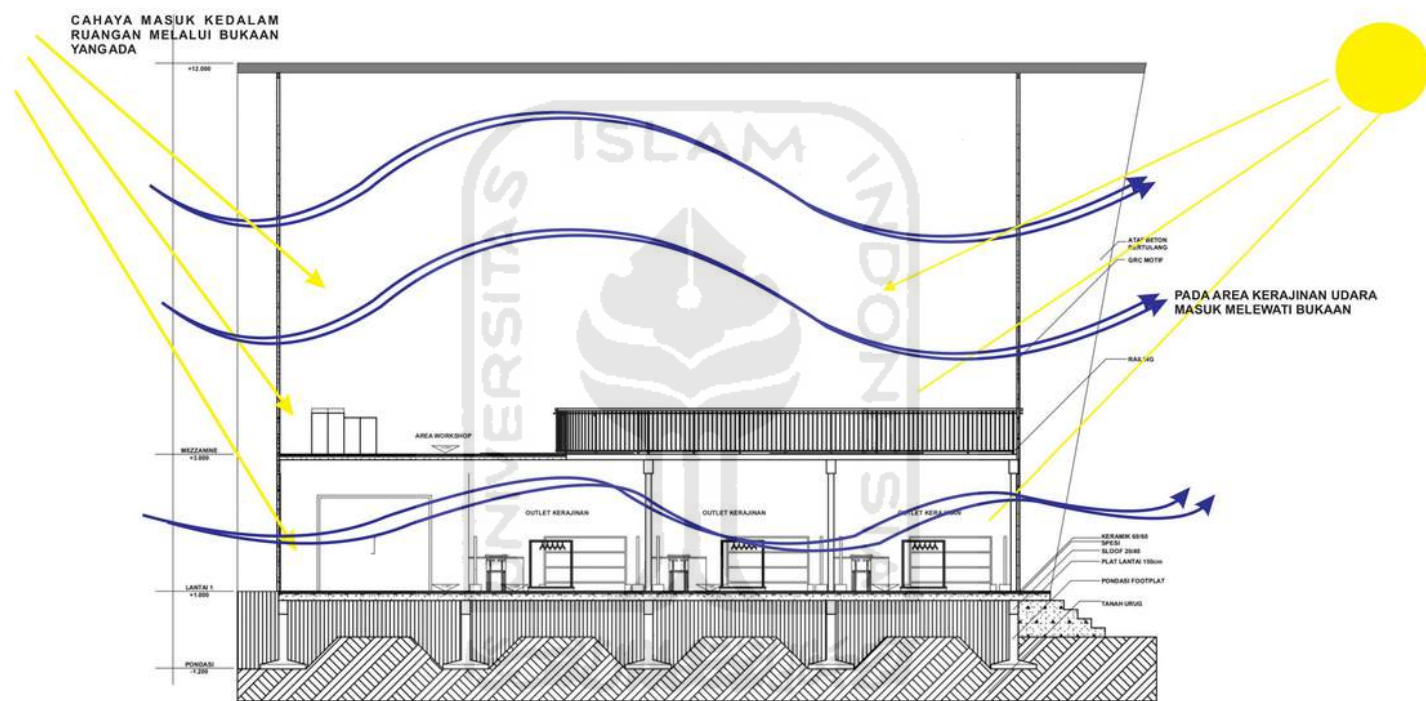
Skema Limbah Cair



Skema Limbah Padat

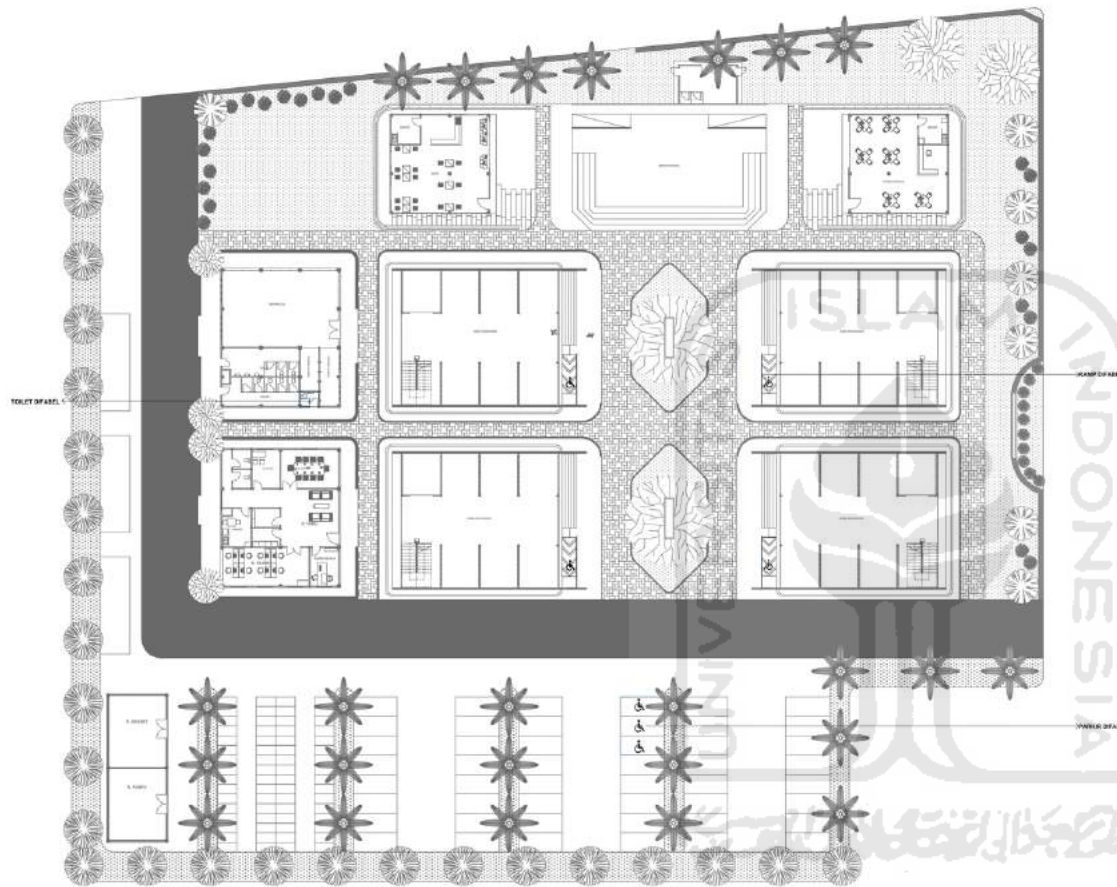


Penghawaan dan Pencahayaan



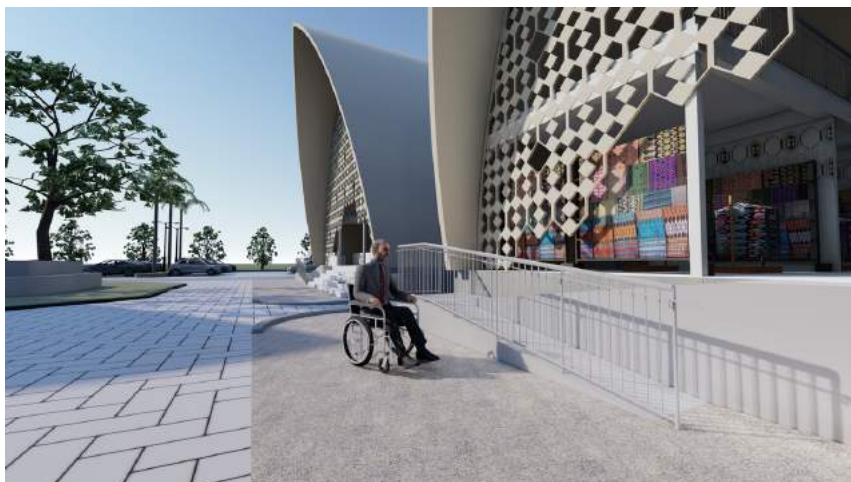
- Penghawaan Alami :
Penghawaan alami pada massa bangunan area kerajinan didapatkan dari sisi barat dan timur , karena bukaan pada bangunan ini bersifat terbuka, jadi udara dapat langsung masuk ke dalam bangunan.
- Pencahayaan Alami :
Pencahayaan alami pada massa bangunan area kerajinan dapat masuk melalui bukaan yang ada, dan cahaya yang masuk ke dalam bangunan disaring dengan adanya sekat berupa grc motif dari subahnale.

RANCANGAN AKSES DIFABEL



Rancangan ini dapat digunakan semua kalangan termasuk kaum difabel. Pada entrance area kerajinan terdapat ramp difabel yang memiliki. Ramp tersebut memiliki 1 bordes untuk beristirahat. Ramp juga dilengkapi dengan railing. Selain itu juga terdapat toilet khusus untuk difabel yang berada di sisi barat site.

Ramp Difabel



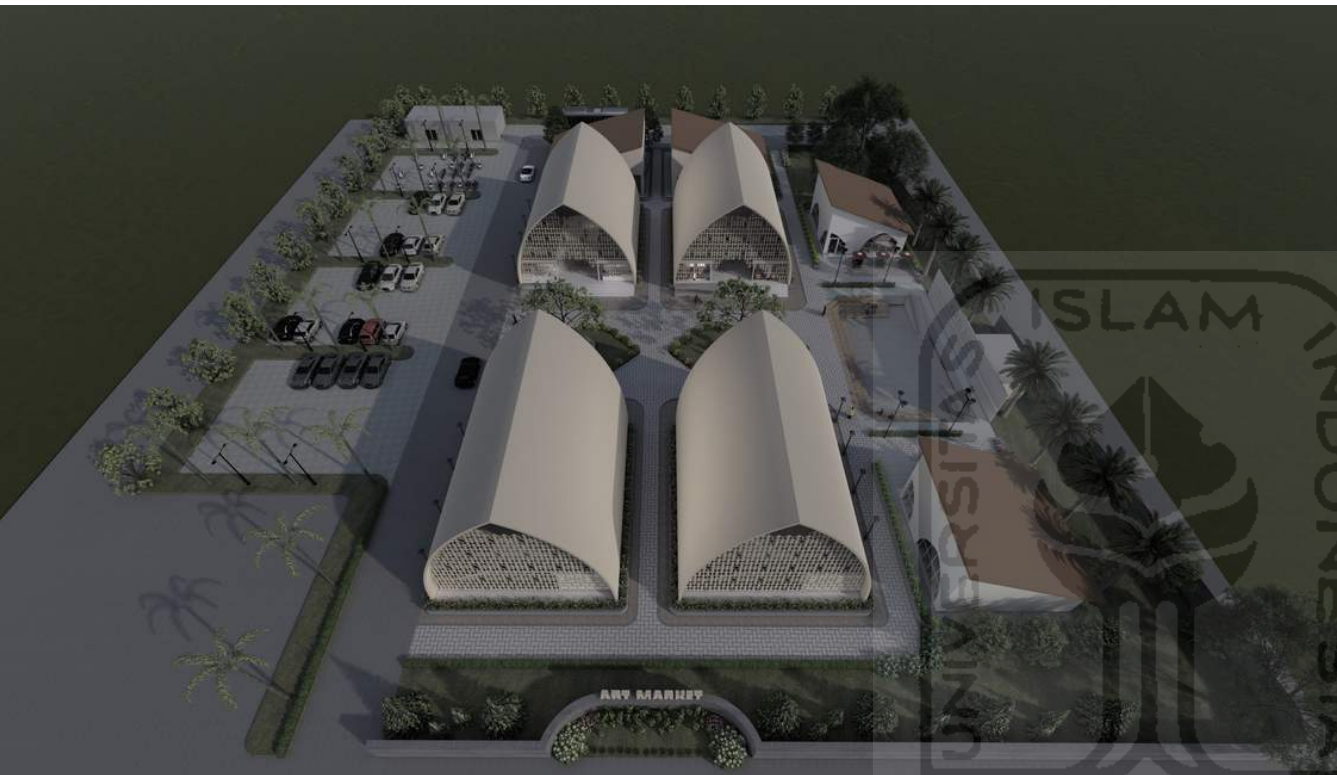
RANCANGAN KESELAMATAN BANGUNAN



Pada rancangan ini dilengkapi dengan sprinkler, APAR, heat detector, hydrant box, smoke detector, dan fire alarm. Pada massa bangunan area kerajinan tidak terdapat smoke detector, karena pada area kerajinan udara dari luar dapat masuk langsung kedalam bangunan, dan bangunan pada area ini semi terbuka.



EKTERIOR



Tampilan rancangan eksterior mengkomunikasikan bangunan yang merepresentasikan pola hunian tradisional Sasak, dimana bangunan berjajar mengikuti pola grid linear. Tampilan modular pada fasad bangunan utama diambil dari transformasi motif tenun subahnale.

Pengembangan bentuk atap merepresentasikan bentuk atap dari arsitektur Sasak yaitu bale lumbung, dimana bentuk atapnya melengkung.





EKTERIOR



Sirkulasi antar area kerajinan



Amphitheater



EKTERIOR



Sisi Timur Rancangan



Area komunal antara area kerajinan



EKTERIOR



Area Drop Off



Sirkulasi dekat Musholla



INTERIOR

Rancangan ini berorientasi untuk mengembangkan pariwisata dan perekonomian, dan juga sebagai tempat untuk mengembangkan kreatifitas para pengrajin. Rancangan ini juga selain sebagai tempat memamerkan dan menjual hasil karya seni dan kerajinan juga terdapat fasilitas pendukung seperti cafe, rumah makan dan amphitheater.



Area Kerajinan Gerabah



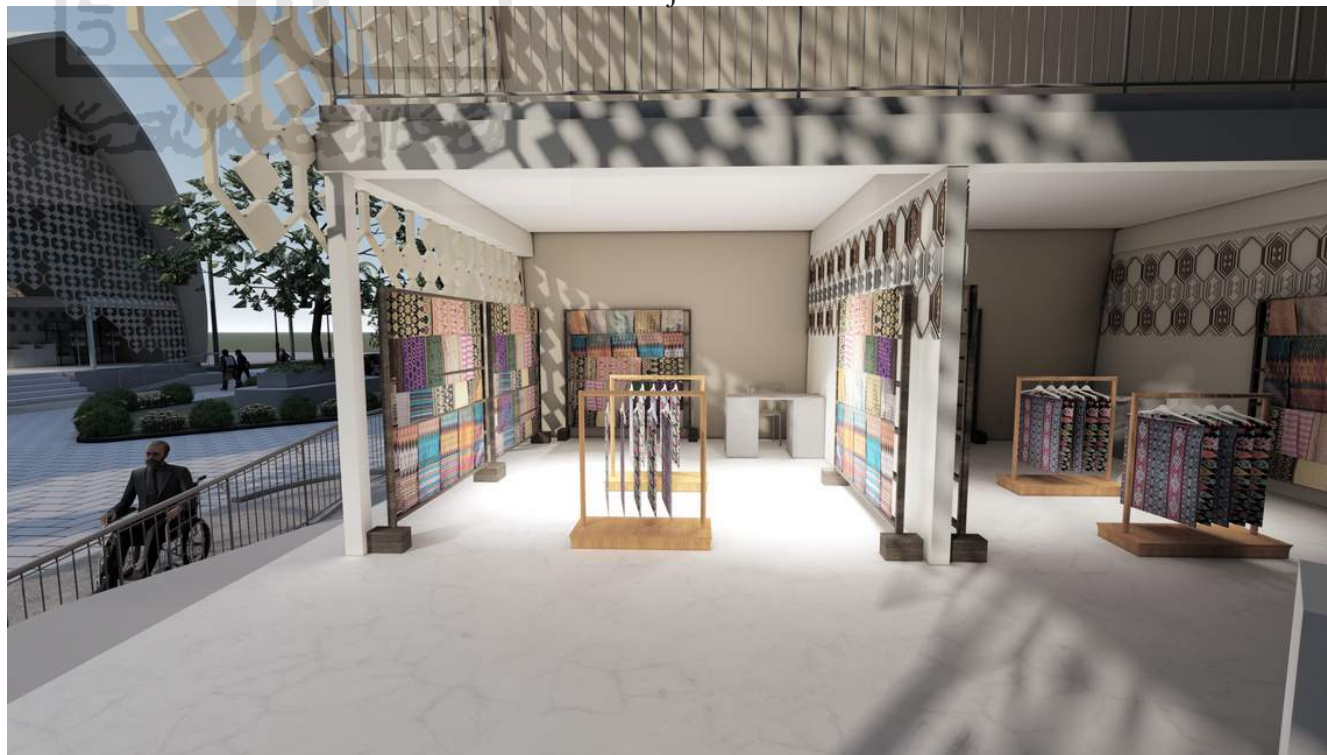
Area Kerajinan Rotan



INTERIOR



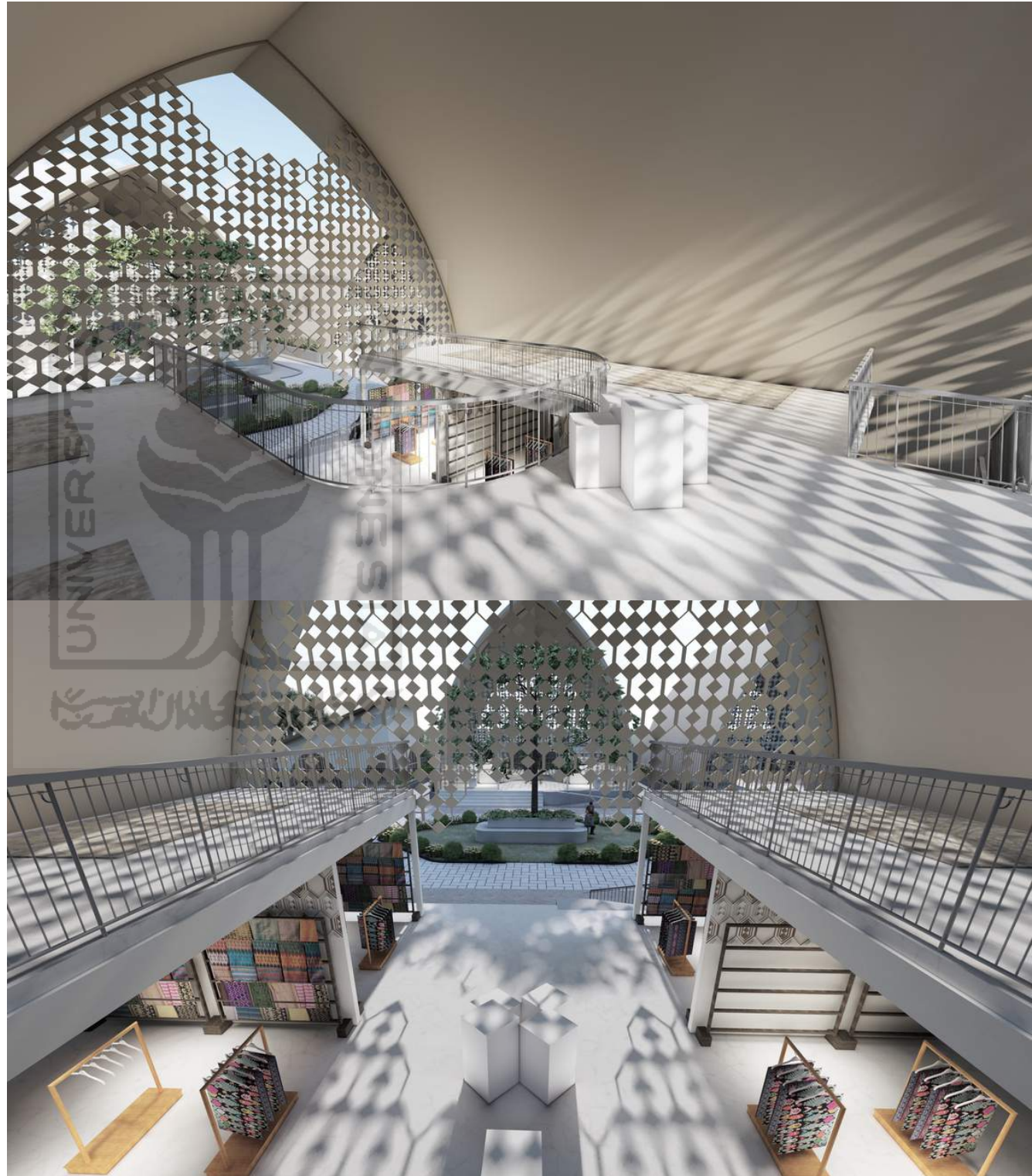
Area Kerajinan Mutiara



Area Kerajinan Tenun



INTERIOR



Workshop Kerajinan pada Lantai Mezzanine



INTERIOR



Cafe sebagai tempat untuk bersantai



INTERIOR



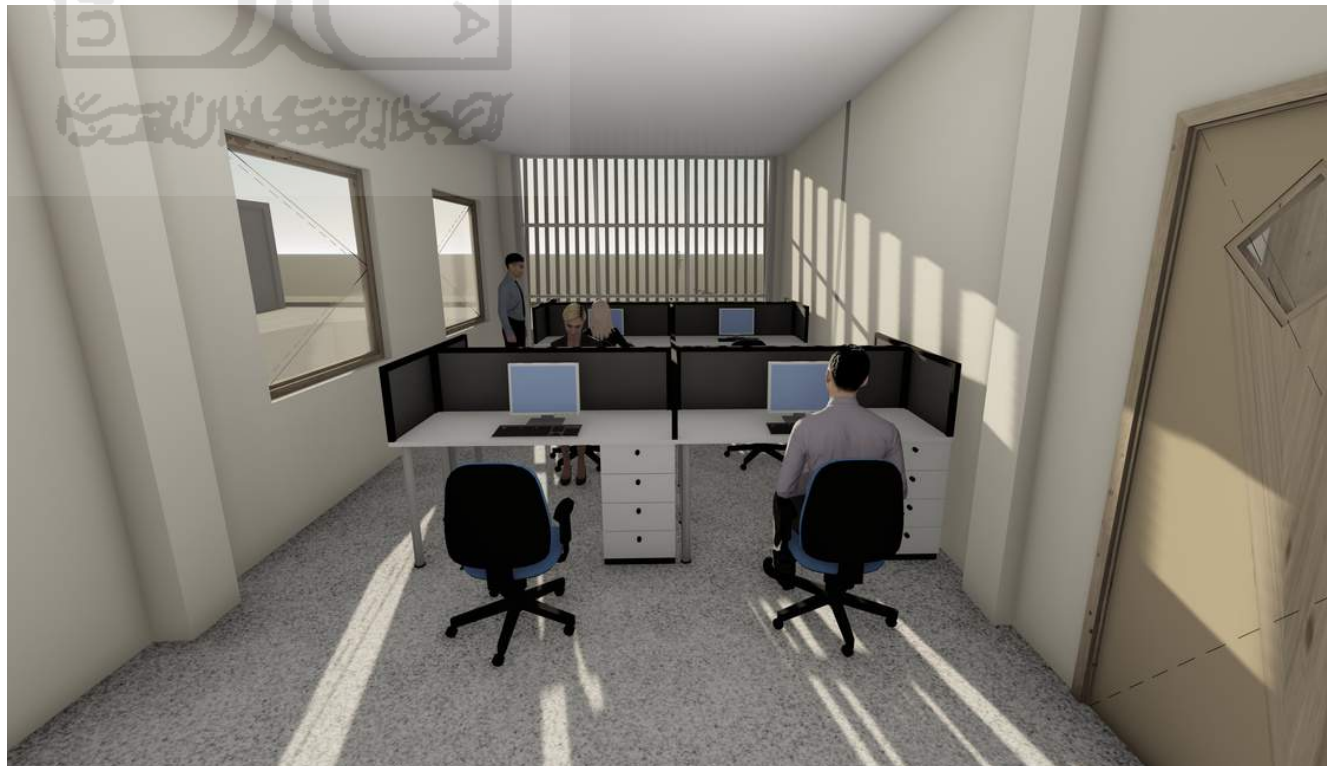
Rumah makan



INTERIOR



Musholla yang terdapat pada sisi barat rancangan



Ruang Staff



INTERIOR



Ruang Rapat



Ruang Kepala Pengelola



4.3 UJI DESAIN

Uji desain dilakukan dengan metode checklist berdasarkan parameter

No.	Parameter	Ceklist
1.	Penampilan bangunan dengan penerapan bentuk atap yang mengadaptasi dari bentuk atas bale Lumbung, dan fasad yang menggunakan motif tenun subahnale .	v
2.	Orietasi bangunan yang merepresentasikan orientasi massa bangunan pada hunian sasak yaitu menghadap timur-barat.	v
3.	Interior bangunan mengadaptasi dari interior bale tani, dan penerapan motif tenun subahnale pada dinding interior.	v
4.	Ruang yang diperlukan dalam rancangan Art Market.	v

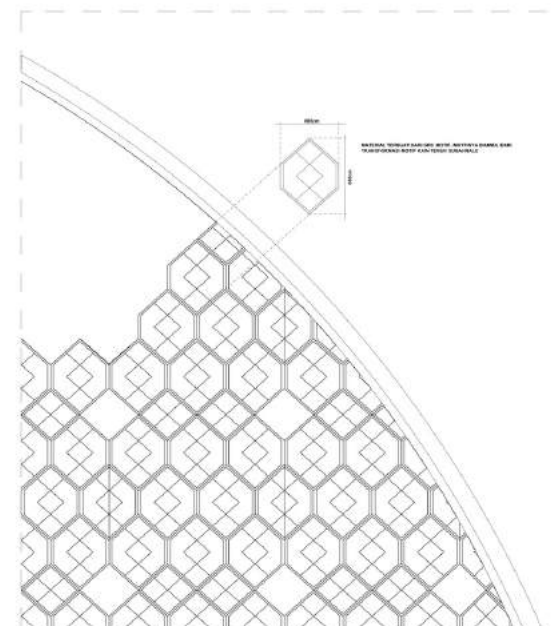
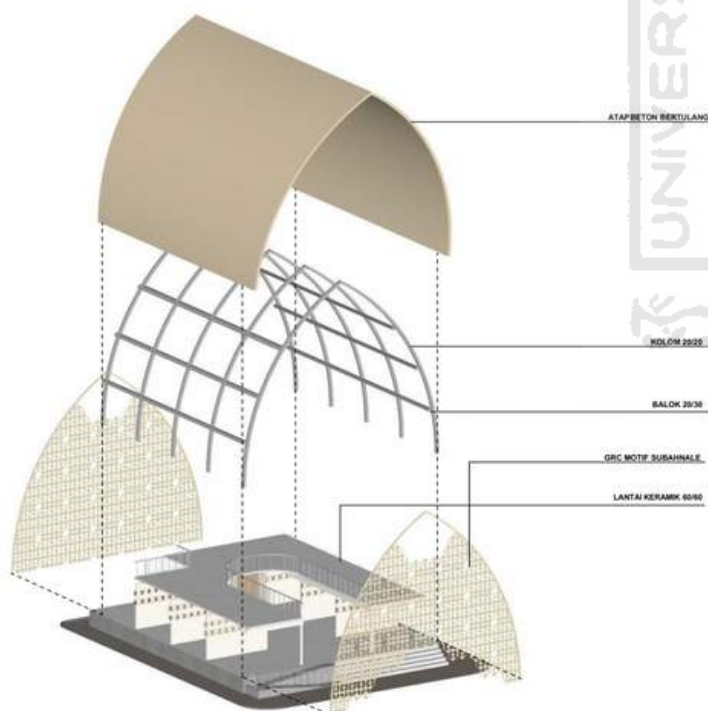


UJI DESAIN

1. Dalam rancangan art market ini untuk massa utama yaitu area kerajinan sudah menerapkan bentuk atap yang mengadaptasi dari bentuk atap bale Lumbung, dan fasad pada massa utama ini menggunakan motif dari motif tenun subahnale.



Bentuk atap yang mengadaptasi dari bentuk atap bale Lumbung



Untuk fasad pada bangunan ini menggunakan material GRC motif, dimana untuk motifnya diambil dari pola motif tenun subahnale khas Lombok. Pola tersebut dapat meminimalisir cahaya matahari yang masuk kedalam bangunan. Untuk modul motif subahnale dirancang berirama. Untuk tone warna pada rancangan ini menggunakan tone warna emas.



UJI DESAIN

2. Orientasi bangunan pada rancangan art market menghadap timur-barat, orientasi ini mengadaptasi dari orientasi massa hunian Sasak.

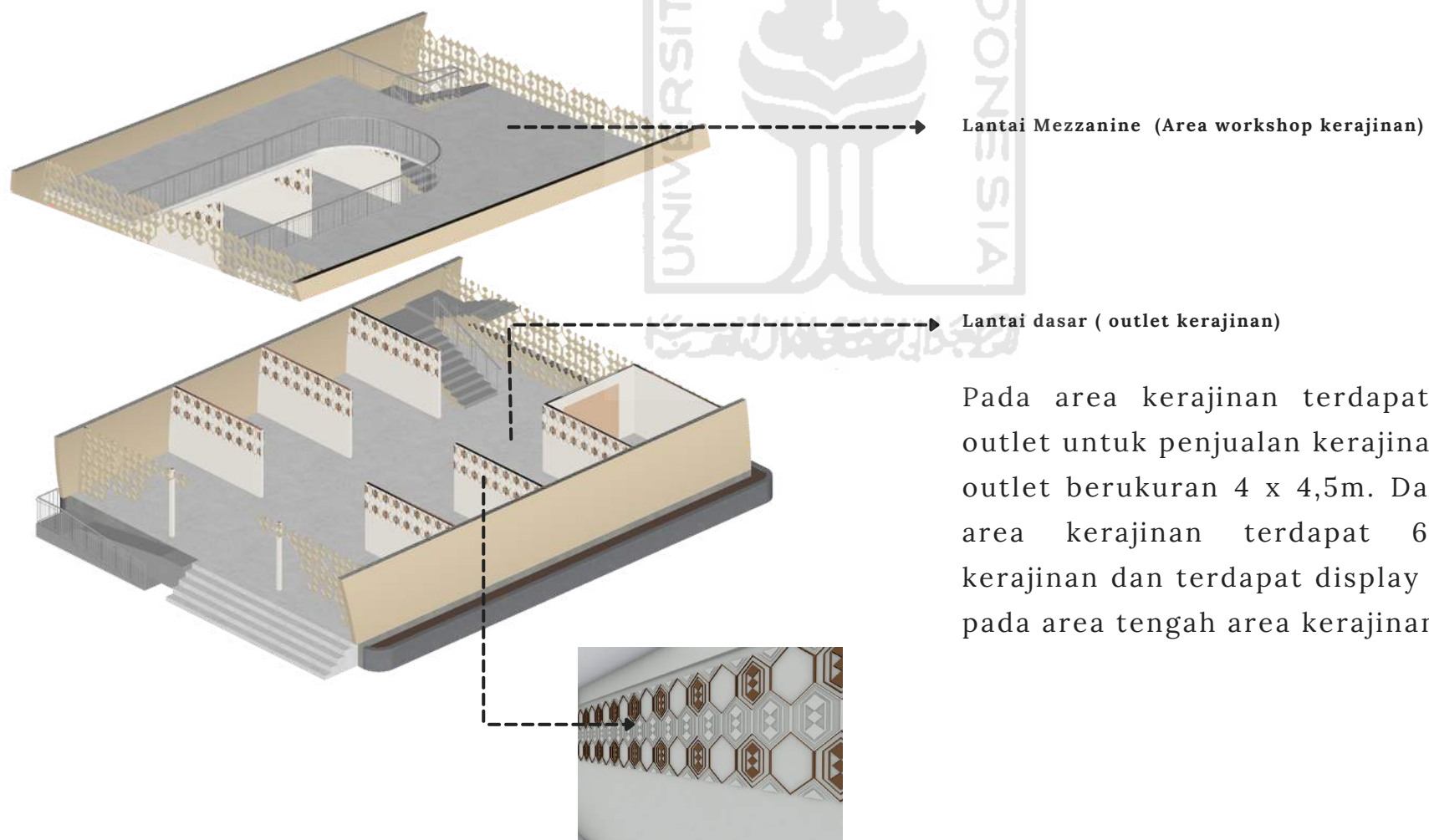


Dalam rancangan Art Market akan menerapkan arah orientasi dan tata massa menggunakan tata massa Arsitektur Sasak, yaitu arah orientasi menghadap timur-barat agar bentuk bangunan dapat terlihat dari jalan utama dan untuk tata massa pada Art Market yaitu berjajar menggunakan pola grid agar tampak teratur dan terarah tetapi tidak mengurangi sifat kegiatan untuk berekreasi.



UJI DESAIN

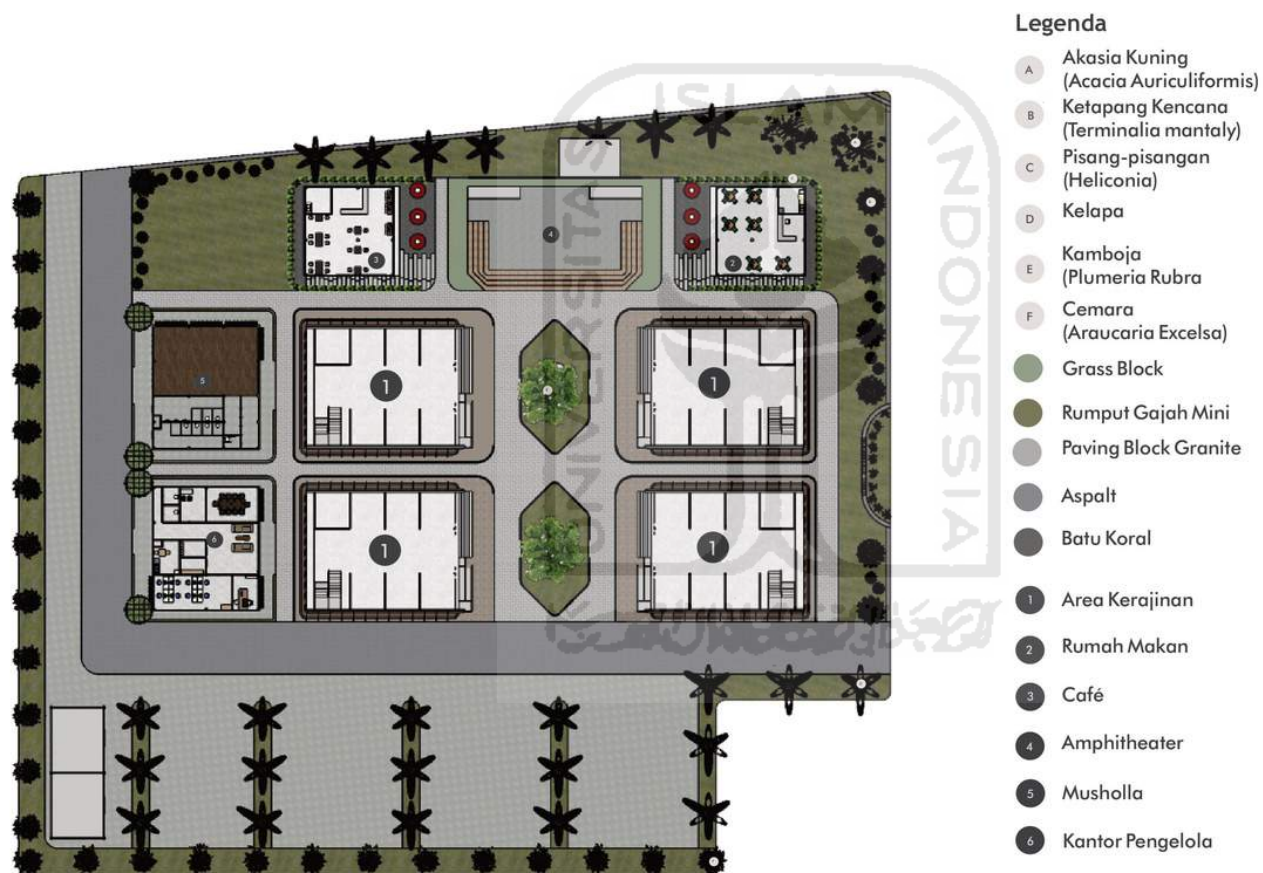
3. Interior Bangunan mengadaptasi dari interior bale tani, dimana terdapat 2 bagian pada bale tani yaitu bale dalam dan serambi dimana keduanya memiliki ketinggian elevasi yang berbeda. Untuk area workshop ditempatkan di area yang lebih tinggi, yaitu berada pada lantai mezzanine. Sedangkan area outlet kerajinan berada di lantai dasar. Pada rancangan Art Market ini untuk area kerajinan terdapat keseimbangan ruang antara outlet kerajinan dan ruang workshop, dimana kedua ruang mempunyai daya tarik yang seimbang



Pada area kerajinan terdapat outlet-outlet untuk penjualan kerajinan, setiap outlet berukuran 4 x 4,5m. Dalam satu area kerajinan terdapat 6 outlet kerajinan dan terdapat display pameran pada area tengah area kerajinan .

UJI DESAIN

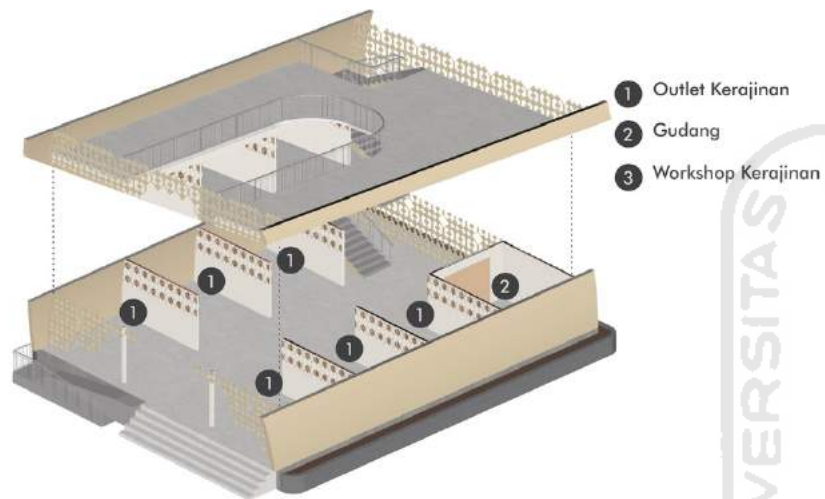
4. Dalam rancangan art market, ada beberapa fasilitas yang mendukung





UJI DESAIN

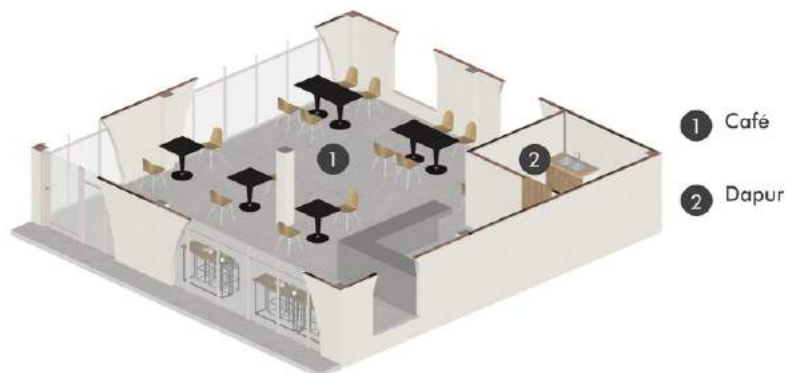
Denah Area Kerajinan



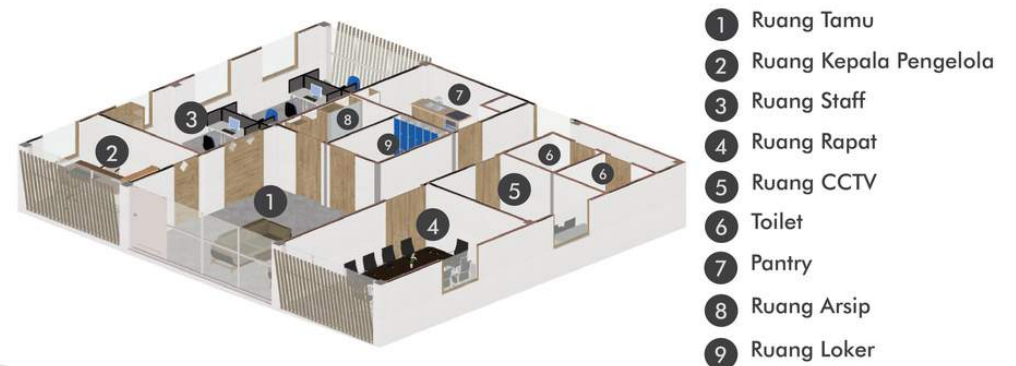
Denah Rumah Makan



Denah Cafe



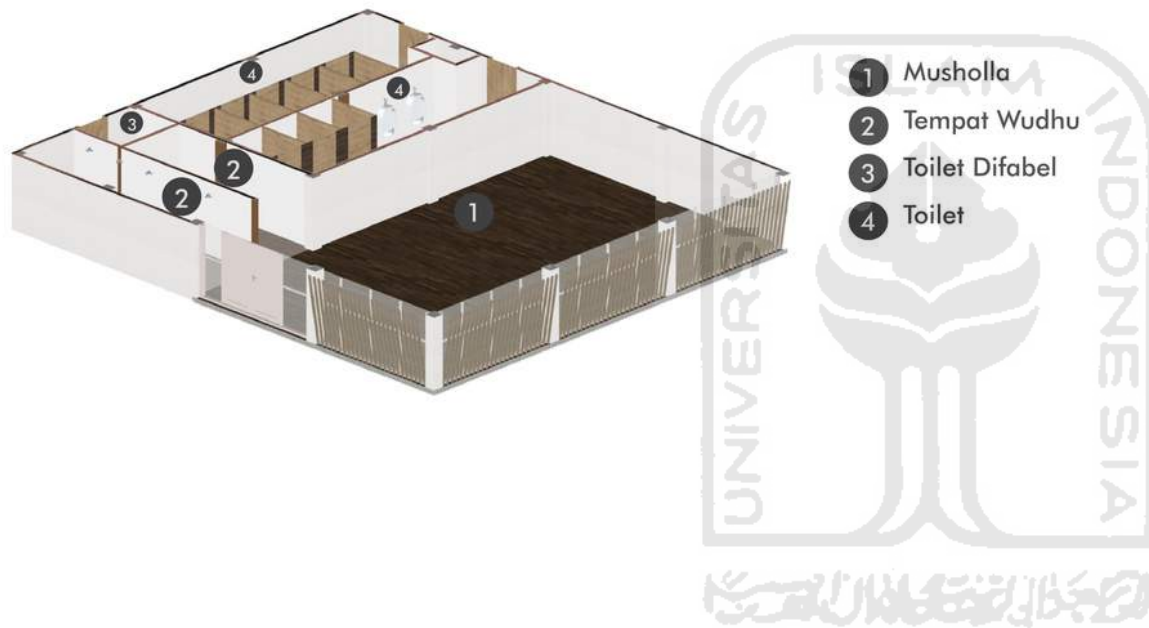
Denah Kantor Pengelola





UJI DESAIN

Denah Musholla





5

EVALUASI RANCANGAN



5.1 EVALUASI

Setelah melakukan diskusi, perlu adanya penambahan dan penjabaran untuk lebih optimal. Berikut adalah beberapa hal yang penjabaran yang perlu untuk ditambahkan :

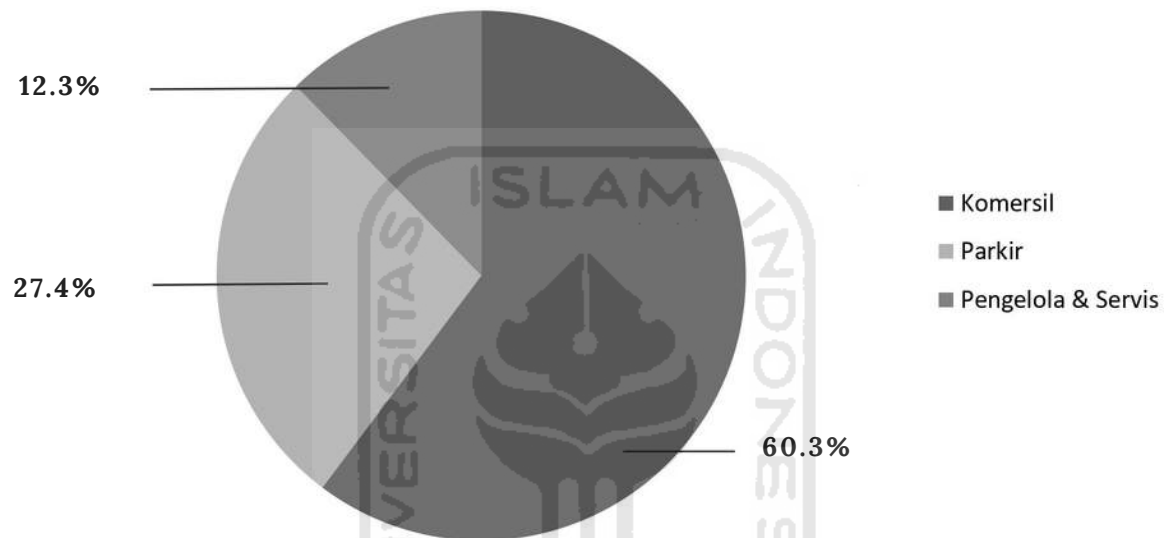
1. Menunjukkan presentase property size.
2. Menunjukkan standar untuk penampil gendang beleq.
3. Keunggulan keselamatan bangunan yang dapat dilihat dari pola sirkulasi.
4. Keunggulan Art Market dari segi layout tata massa
5. Struktur dan selubung bangunan Art Market.



5.2 RESPONS TERHADAP EVALUASI RANCANGAN

1. Property Size

Pada bangunan komersil property size menjadi hal yang sangat penting, maka berikut adalah hasil untuk propert size pada art market.



Gambar 5.1 Property Size
Sumber: Penulis, 2021

Area komersil	Outlet kerajinan	696 m2	Servis	R. genset	45 m2
	Gudang	116 m2		R. pompa	45 m2
	Workshop	640m2		Toilet	48 m2
	Pameran	248m2		Toilet difabel	3 m2
	Cafe	100 m2		R. persiapan	24 m2
	Rumah makan	100 m2		Musholla & tempat wudhu	120m2
	Amphitheater	236 m2			
Pengelola	R. kepala	12 m2	Parkir	Parkir motor	192 m2
	R. staff	36 m2		Parkir mobil	720 m2
	R. arsip	6 m2		Parkir bus	60 m2
	R. loker	6 m2			
	R. rapat	24 m2			
	R. tamu	36 m2			
	Pantry	12 m2			
	Toilet	8 m2			
	R. CCTV	12 m2			
		TOTAL		3545 m2	

Dari diagram diatas didapatkan hasil presentase untuk hasil area komersil yaitu 60.3%, parkir 27,4%, dan pengelola & servis 12.3%.





2. Standar penampil gendang beleq





Gambar 5.2 Kesenian Musik Gendang Beleq
Sumber: Sasambo News, 2017

Untuk pemain dari musik tradisional Gendang Beleq terdiri dari 13-17 orang. Kesenian musik Gendang Beleq terdiri dari beberapa alat musik. Dapat dilihat pada tabel dibawah ini terdapat macam-macam alat musik gendang beleq, cara memainkan dan ukuran setiap alat musik. Dan pada tabel juga terdapat standar untuk para penampil.

Alat Musik	Cara Memainkan	Ukuran	Standar Penampil
 Gambar 5.3 Gendang Beleq Sumber: Indonesia Kaya, 2021	Gendang dimainkan dengan posisi pemain berdiri tegak dengan posisi salah satu kaki menjinjit kemudian gendang digendong. Posisi badan gendang sebelah kanan diletakkan lebih rendah dari pada lingkaran sebelah kiri, gendang dibunyikan menggunakan tangan dan ditepak/keplak.	Ukuran gendang beleqnya sendiri yaitu berdiameter 50 cm dan panjang 1,5 m	5m ² / orang
 Gambar 5.4 Cembrang Sumber: Ivan, 2019	Cembrang dapat dimainkan posisi dengan duduk, berdiri, dan berjalan.	Ukuran cembrang berdiameter 30cm	5m ² / orang



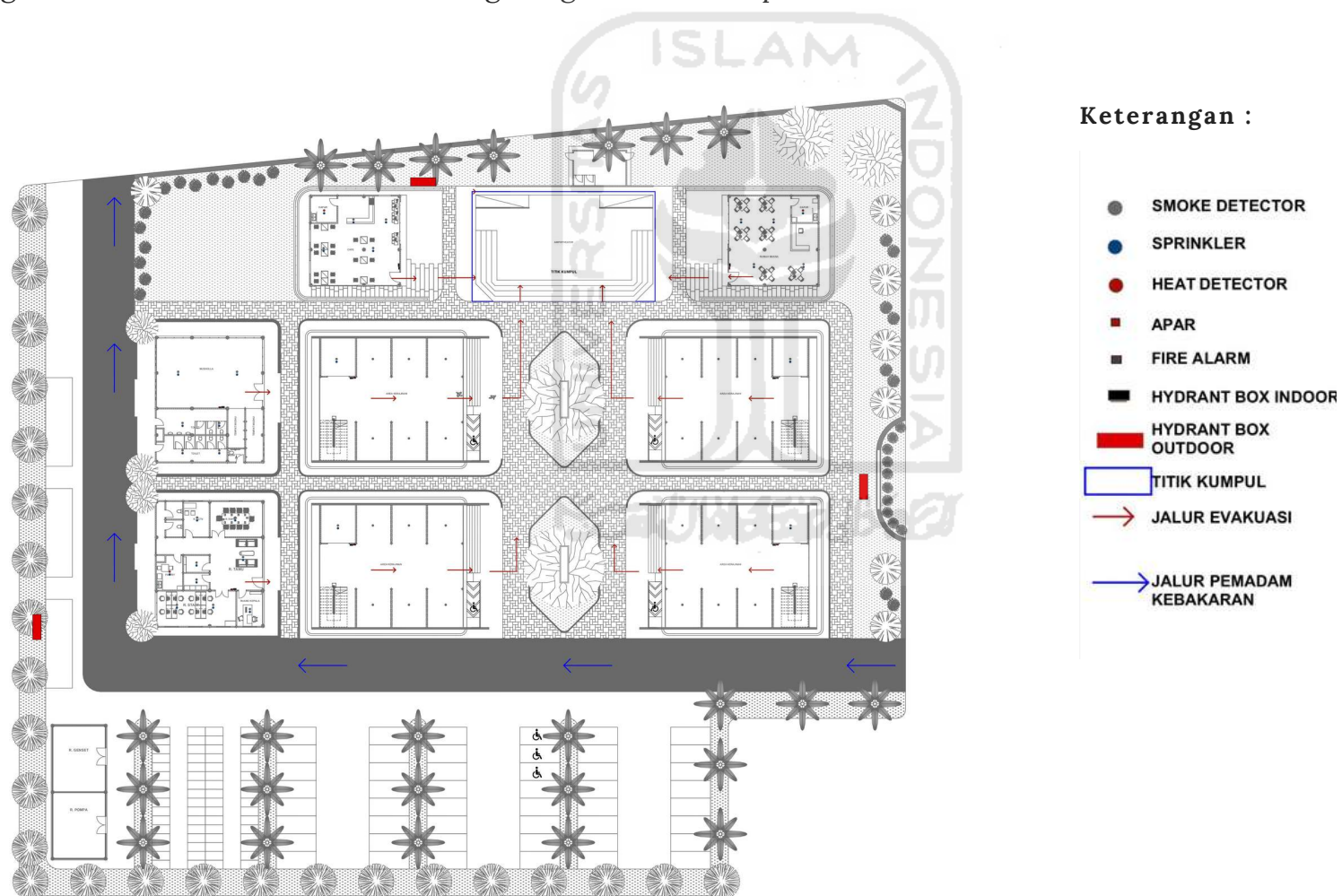
2. Standar penampil gendang beleq

Alat Musik	Cara Memainkan	Ukuran	Standar Penampil
 <p data-bbox="301 1116 508 1164">Gambar 5.5 Terompong Sumber: Sukardi , 2018</p>	<p data-bbox="646 875 1185 1181">Posisi memainkan alat musik Terompong adalah duduk bersila, berdiri dan berjalan. Terompong dimainkan dengan menggunakan tabuh yang masing-masing digenggam oleh tangan kanan dan kiri. Cara memainkan terompong adalah ditaruh di depan pemain kemudian terompong dipukul menggunakan tabuh yang dipegang oleh tangan kiri dan kanan.</p>	<p data-bbox="1268 875 1524 901">Ukuran 50cm x 25 cm</p>	<p data-bbox="1764 875 1908 901">5m²/ orang</p>
 <p data-bbox="290 1404 519 1452">Gambar 5.6 Gong Sumber: Baiq Hanifa, 2016</p>	<p data-bbox="646 1268 1185 1467">Memainkan gong dengan posisi berdiri dapat dimainkan oleh satu orang saja karena gong dapat diletakkan pada penyangga. Gong ditabuh menggunakan pemantok/stik lunak yang digenggam oleh tangan kanan kemudian diarahkan ke gong.</p>	<p data-bbox="1268 1268 1640 1327">Ukuran gong berdiameter 40cm</p>	<p data-bbox="1764 1268 1908 1295">5m²/ orang</p>



3. Keunggulan keselamatan bangunan

Pada rancangan art market untuk pola sirkulasi menggunakan pola linear grid, pola ini mempermudah jalur sirkulasi untuk para pengunjung dan sekaligus dapat memudahkan para pengguna pada saat evakuasi, dapat dilihat pada gambar dibawah bahwa jalur evakuasi untuk para pengguna art market diarahkan langsung ke area amphitheater.



Gambar 5.7 Rencana Keselamatan Bangunan

Sumber: Penulis, 2021



4. Keunggulan Art Market dari segi layout tata massa

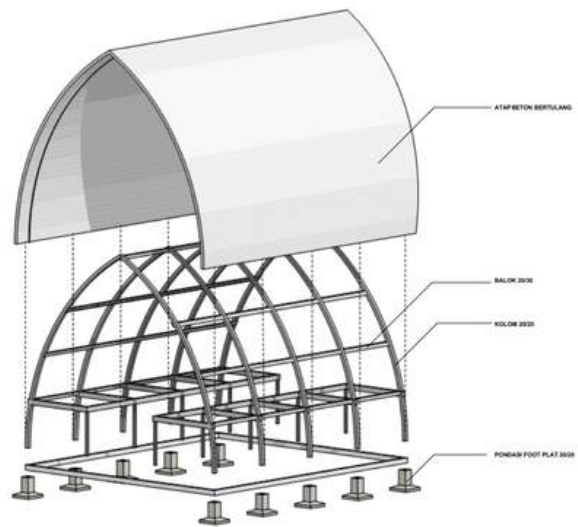
Pada rancangan art market untuk layout tata massa mengadaptasi tata masa hunian Sasak dimana untuk tata massanya dan sirkulasinya menggunakan pola linear grid. Pola ini dapat memudahkan para pengunjung untuk mengakses fasilitas yang ada pada art market. Untuk area komersil diletakkan pada sisi timur sedangkan area pengelola dan servis di letakkan pada sisi barat. Pada rancangan art market ini juga terdapat amphitheater untuk pertunjukkan gendang beleq dan tari presean. Amphitheater ini juga bertujuan sebagai tempat rekreasi dan menambah pengetahuan tentang seni musik dan tari dari Lombok, dan secara hirarki ruang-ruang bersama menempati kedudukan lebih tinggi karena dari sisi kebiasaan masyarakat setempat kegiatan banyak dilakukan di luar ruangan.



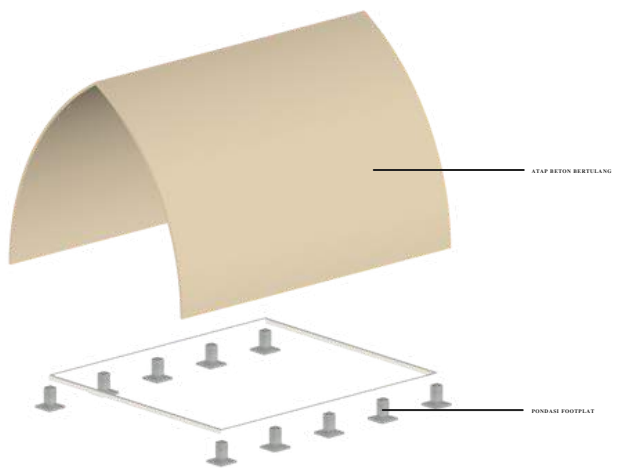
Gambar 5.7 Site Plan
Sumber: Penulis, 2021



5. Struktur dan Selubung Bangunan Art Market



Gambar 5.8 Struktur Sebelum revisi
Sumber: Penulis, 2021



Gambar 5.9 Struktur Setelah revisi
Sumber: Penulis, 2021

Pada bagian atap bangunan menggunakan beton bertulang, dimana untuk ukuran kolomnya menggunakan dimensi 20x20cm dan baloknya menggunakan 30x20 cm. Dan untuk pondasinya menggunakan pondasi footplat.

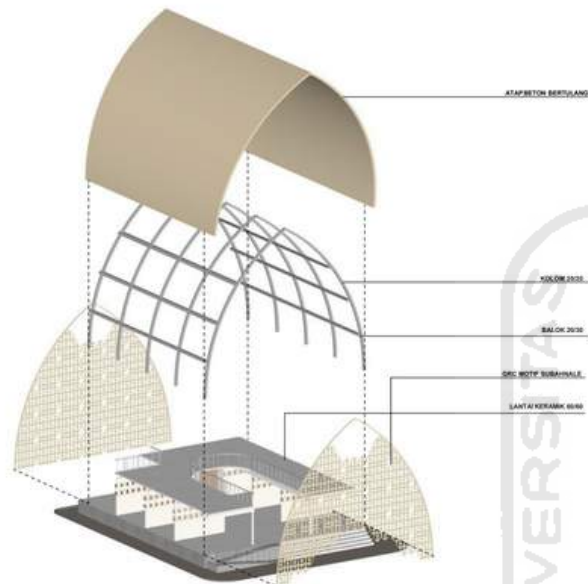
Modul grid pada massa utama ini menggunakan grid 4x4m, 4x4,5m dan 4x6m. dimana untuk grid 4x4,5m untuk area outlet kerajinan.

Pada bagian atap bangunan menggunakan struktur cangkang dari beton bertulang dan untuk pondasinya menggunakan pondasi footplat.

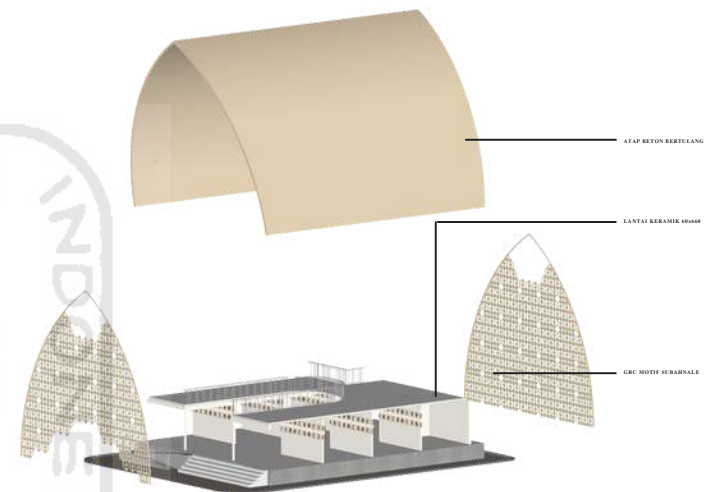
Modul grid pada massa utama ini menggunakan grid 4x4m, 4x4,5m dan 4x6m. dimana untuk grid 4x4,5m untuk area outlet kerajinan.



5. Struktur dan Selubung Bangunan Art Market



Gambar 5.10 Selubung Bangunan Sebelum revisi
Sumber: Penulis, 2021



Gambar 5.11 Selubung Bangunan Setelah revisi
Sumber: Penulis, 2021

Penerapan selubung pada bangunan merupakan representatif dari atap bale lumbung dan pola motif dari tenun subahnale, dimana pola subahnale tersebut dapat meminimalisir cahaya matahari yang masuk kedalam bangunan.

Dan untuk memberikan kesan indah dari rancangan ini maka pemilihan warna dan modul yang berulang-ulang diterapkan pada rancangan selubung bangunan. Dimana untuk pemberian warna mengambil tone warna yang khas dari tenun subahnale yaitu warna keemasan. Untuk modul motif subahnale dirancang berirama.



DAFTAR PUSTAKA

Ardhi Yuniarman, 2005. Pusat Kesenian Sasak. Yogyakarta : Universitas Islam Indonesia

Irwanda Rifai Nasution, 2020. Perancangan Pasar Seni dan Kerajinan di Medan (Dengan Pendekatan Neovernakular). Medan : Universitas Sumatera Utara

Ing Julita dan Maria Immaculata Hidayatun, 2019,Perubahan Fungsi, Bentuk, dan Material Rumah Adat Sasak Karena Modernisasi. Surabaya : Universitas Kristen Petra

Hanum Aninditasari S.; Ratih Budiarti ; Dwi Rosnarti, 2020. Penerapan Pendekatan Regionalisme Pada Fasad Bangunan Terminal Penumpang Bandar Udara Internasional Lombok. Jakarta : Universitas Trisakti

Kebijakan Pembangunan Daerah

<https://www.ntbprov.go.id/post/gubernur-ntb-jelaskan-prioritas-kebijakanpembangunan-daerah-pada-rapbd-2021>

Jumlah Kunjungan Wisatawan ke Lombok Barat

<http://dispar.lombokbaratkab.go.id>

Satrio Indra Wicaksono, 2017. Locul&Potrivit&- Character&Building & Center di&Kaliurang :Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Adi Prananto, 2010. Keindahan Dalam Arsitektur. Jurnal Ilmiah Arsitektur, Vol.7 No.2,37-40

Rajeski Gena Alfargani ; Soerjo Wido Minarto ; Ika Wahyu Widyawati, 2019. Teknik Permainan Gendang Beleq dalam Konservasi Musik Tradisional Lombok. Malang : Universitas Negeri Malang



LAMPIRAN





Direktorat Perpustakaan Universitas Islam
Indonesia Gedung Moh. Hatta
Jl. Kaliurang Km 14,5 Yogyakarta 55584
T. (0274) 898444 ext.2301
F. (0274) 898444 psw.2091
E. perpustakaan@uii.ac.id
W. library.uii.ac.id

SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIASI

Nomor: 1610480592/Perpus./10/Dir.Perpus/VI/2021

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan ini, menerangkan Bahwa:

Nama : Chairunnisa Yusriliya
Nomor Mahasiswa : 17512101
Pembimbing : Dr. ng Nensi Golda Yuli, S.T., M.T
Fakultas / Prodi : Teknik Sipil Dan Perencanaan/ Arsitektur
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN ART MARKET DI KAWASAN SENGGIGI
LOMBOK DENGAN PENDEKATAN CRITICAL
REGIONALISM

Karya ilmiah yang bersangkutan di atas telah melalui proses cek plagiasi menggunakan **Turnitin** dengan hasil kemiripan (*similarity*) sebesar **5 (Lima) %**.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 22 Juni 2021

Direktur



Joko S. Prianto, SIP., M.Hum

Lombok merupakan bagian dari Provinsi Nusa Tenggara Barat, yang termasuk sebagai salah satu daerah tujuan wisata. Kerajinan dari Pulau Lombok juga menjadi daya tarik bagi wisatawan yang berkunjung ke Pulau Lombok. Dengan meningkatnya jumlah kunjungan wisata di Pulau Lombok yang melakukan kegiatan rekreasi menjadikan latar belakang di rancangannya Art Market ini sehingga dapat memberikan pelayanan akan penyediaan barang seni dan kerajinan. Art Market ini hadir untuk menampung hasil karya seni dan kerajinan setempat yang dapat dipasarkan kepada wisatawan yang berkunjung. Kawasan Senggigi merupakan salah satu kawasan pariwisata yang ada di Lombok Nusa Tenggara Barat yang terkenal dengan keindahan pantai yang ada di sana. Keadaan alam di kawasan Senggigi yang indah dan masih alami menjadi daya tarik bagi turis lokal maupun asing. Dan dengan menempatkan Art Market di kawasan ini diharapkan mampu mendukung keberadaan Art Market tersebut dengan penambahan fasilitas pendukung berupa cafe dan open space berupa amphitheater.



Lokasi rancangan Art Market ini termasuk di kawasan Senggigi tepatnya di Jalan Meninting Raya, Kecamatan Batu Layar, Kabupaten Lombok Barat, provinsi Nusa Tenggara Barat.

PERANCANGAN ART MARKET DI KAWASAN SENGGIGI DENGAN PENDEKATAN *CRITICAL REGIONALISM*



Peta Persoalan



Fungsi Rancangan



Art Market yang berada di kawasan Senggigi ini dirancang sebagai tempat untuk menampung hasil karya seni dan kerajinan dari Lombok, dan memberikan penyediaan barang seni dan kerajinan kepada wisatawan yang berkunjung dan menambah wawasan tentang seni dan kebudayaan yang ada di Lombok kepada wisatawan, selain itu Art Market diharapkan dapat mendorong pariwisata Pulau Lombok. Art Market juga sebagai tempat rekreasi dengan menambahkan fasilitas pendukung seperti cafe, taman, rumah makan dan amphitheater. Art Market ini di rancang menggunakan pendekatan critical regionalism arsitektur Sasak, yang bertujuan agar pelestarian budaya tetap terjaga.

Konsep Rancangan

Konsep dari perancangan Art Market di kawasan Senggigi ini mengacu pada konsep tema perancangan Critical Regionalisme, yaitu konsep arsitektur yang tidak menghilangkan ciri khas kedaerahan lokal yang dalam konteks lokasi Art Market ini adalah Pulau Lombok. Ciri khas yang dapat diambil dari Suku Sasak adalah Arsitektur Sasak sehingga aspek-aspek budaya serta gaya arsitektural dari Arsitektur Sasak dapat diterapkan pada perancangan Art Market, seperti interior dan tampilan bangunan. Selain itu juga pada interior dan tampilan fasad Art Market akan mengadaptasi dari pola tenun subahnale, yang merupakan tenun ciri khas Sasak.

Property Size

Luas Lahan : 8.052 m²

KDB
70%

KLB
2,1

KDH
20%

KDB = 5.636 m²

Jumlah lantai
maksimal 3 lantai

KDH = 1.610 m²

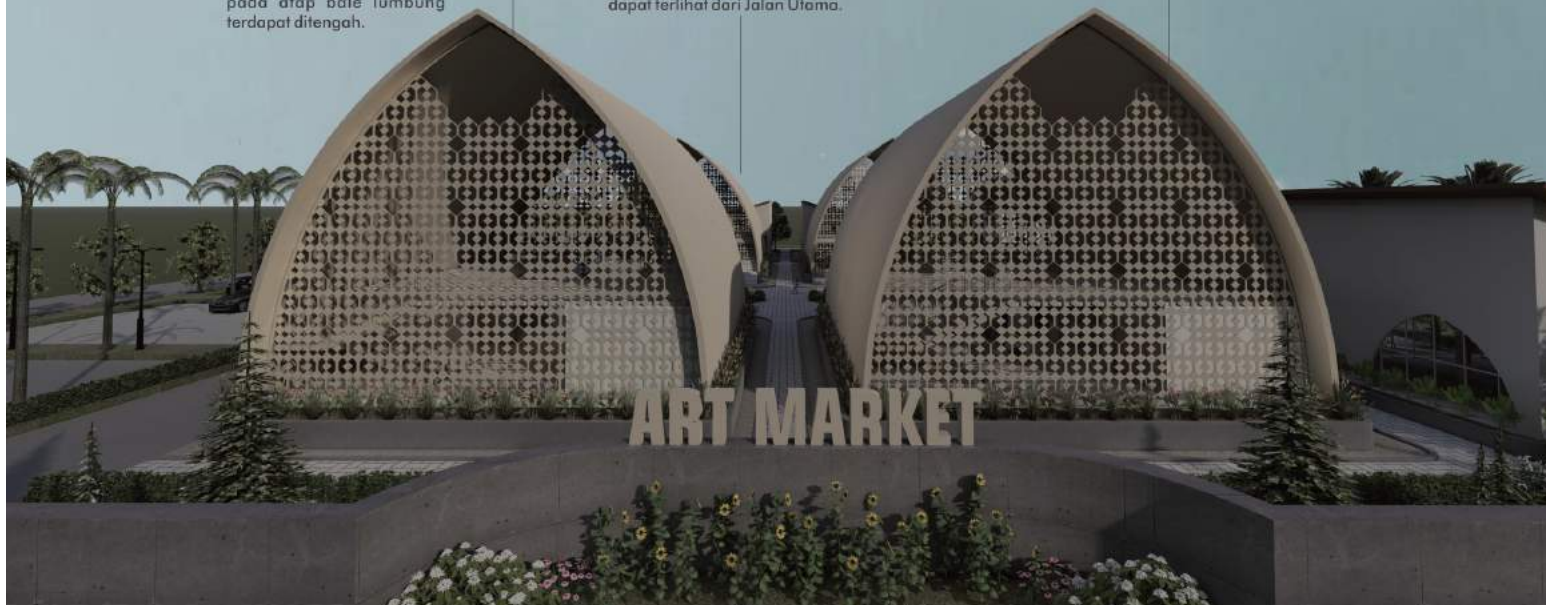
Kegiatan	Kebutuhan Ruang	Besaran Ruang	Kegiatan	Kebutuhan Ruang	Besaran Ruang
Area kerajinan	Outlet kerajinan	696 m ²	Servis	R. genset	45 m ²
	Gudang	116 m ²		R. paopis	45 m ²
	Workshop	640 m ²		Toilet	48 m ²
	Pameran	248 m ²		Toilet ditabel	3 m ²
Pengelola	R. kepala	12 m ²	R. persiapan	24 m ²	
	R. staff	36 m ²	Mushola	8120 m ²	
	R. brig	6 m ²	tempat wudhu		
	R. loker	6 m ²	Fasilitas Pendukung	Cafe	100 m ²
	R. rapat	24 m ²		Rumah makan	100 m ²
	R. tamu	26 m ²		Amphitheater	236 m ²
	Resty	12 m ²	Parkir	Parkir motor	192 m ²
	Toilet	8 m ²		Parkir mobil	720 m ²
R. CCTV	12 m ²	Parkir bus		60 m ²	
TOTAL			3545 m²		

Figuratif Rancangan

Bentuk massa utama merepresentasikan bentuk atap dari bale Lumbung. unsur keindahan bentuk yaitu unsur keseimbangan, dimana pusat keseimbangan pada atap bale lumbung terdapat ditengah.

Untuk arah orientasi bangunan menghadap timur-barat mengadaptasi dari arah orientasi Arsitektur Sasak, dan penentuan arah orientasi juga bertujuan agar rancangan dapat terlihat dari Jalan Utama.

Terdapat bukaan dengan pola motif tenun subahnale, dimana tenun subahnale merupakan tenun khas Sasak.



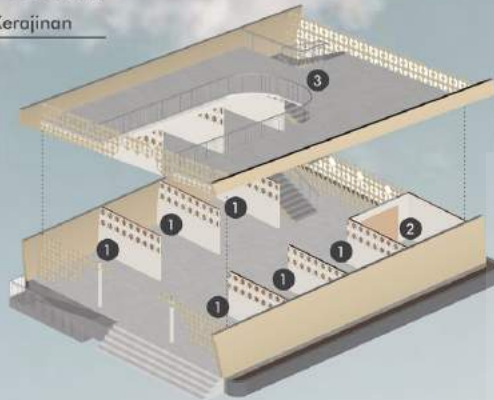
Site Plan



- Legenda**
- 1 Alasia Kuning (Acacia Auriculiformis)
 - 2 Kembang Kencana (Hemipelia mambaly)
 - 3 Plating-pliangan (Halimera)
 - 4 Kelapa
 - 5 Kamboja (Plumeria Rubra)
 - 6 Cameria (Anacardium Excelsa)
 - 7 Grass Block
 - 8 Rempot Gajah Mini
 - 9 Paving Block Granite
 - 10 Aspal
 - 11 Batu Korat
 - 12 Area Kerajinan
 - 13 Rumah Makan
 - 14 Cafe
 - 15 Ruang Theater
 - 16 Musholla
 - 17 Kantor Pengelola

Denah

Area Kerajinan



- 1 Outlet Kerajinan
- 2 Gudang
- 3 Workshop Kerajinan

Rumah Makan



- 1 Rumah Makan
- 2 Dapur

Café



- 1 Café
- 2 Dapur

Kantor Pengelola



- 1 Ruang Tamu
- 2 Ruang Kepala Pengelola
- 3 Ruang Staff
- 4 Ruang Rapat
- 5 Ruang CCTV
- 6 Toilet
- 7 Pantry
- 8 Ruang Arsip
- 9 Ruang Loker

Musholla



- 1 Musholla
- 2 Tempat Wudhu
- 3 Toilet Difabel
- 4 Toilet

Tampak

Area Kerajinan



Rumah Makan



Café



Musholla



Kantor Pengelola



Kawasan



POTONGAN KAWASAN



Skema Barrier Free



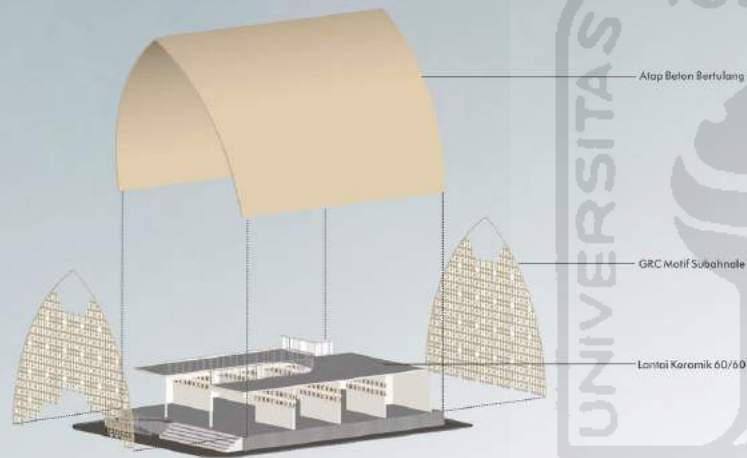
Ramp Difabel
Toilet Difabel
Parkir Difabel

Skema Penanggulangan Kebakaran



Sprinkler
Smoke detector
Titik kumpul
Jalur evakuasi
Hydrant Box
Heat detector

Skema Selubung Bangunan

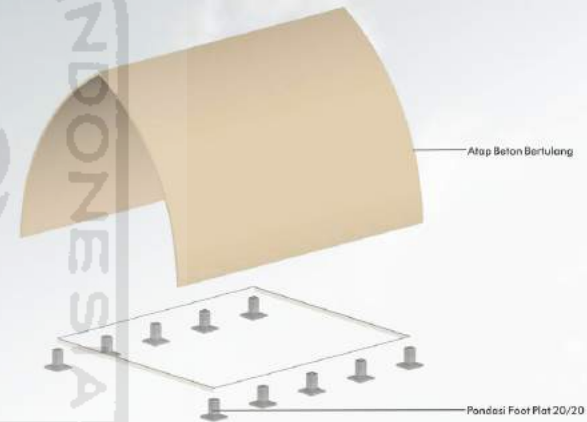


Atap Beton Bertulang

GRC Motif Subahnale

Lantai Keramik 60/60

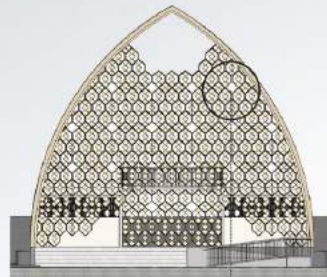
Skema Struktur



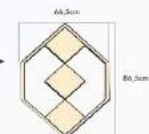
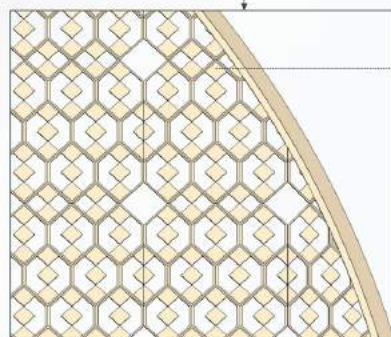
Atap Beton Bertulang

Pondasi Foot Plot 20/20

Detail Fasad Bangunan



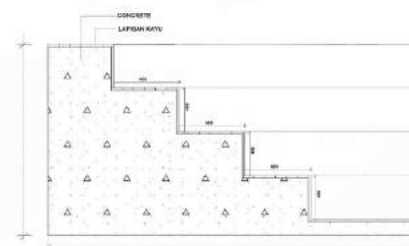
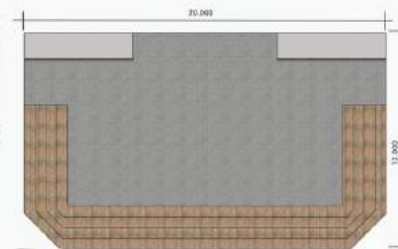
Tampilan bangunan menggunakan ornamen dari pola motif subahnale yaitu berbentuk segienam pola subahnale di repetisi dengan modul 66,5cm x86,5cm .Adanya sekat berupa grc motif ini mampu memaksimalkan pencahayaan dan penghawaan alami, dan dapat menyaring cahaya matahari yang masuk.
Untuk warna dari motif subahnale di dominasi dengan warna emas, dan pada rancangan akan menggunakan tone warna keemasan.



Material terbuat dari GRC motif, motif merepresentasikan motif kain tenun subahnale.

Detail Amphitheater

Pada area amphitheater akan menjadi tempat untuk menonton pertunjukan kesenian dari Lombok yaitu gendang beleq dan tari peresean, dan amphitheater sebagai tempat berkumpul para pengunjung, amphitheater tersebut berukuran 20m x 12 m.



Interior



- ① Area kerajinan rotan
- ② Area kerajinan mutiara
- ③ Area kerajinan tenun

- ④ Area workshop
- ⑤ Area kerajinan gerabah
- ⑥ Café

- ⑦ Ruang staff
- ⑧ Ruang kepala
- ⑨ Ruang rapat

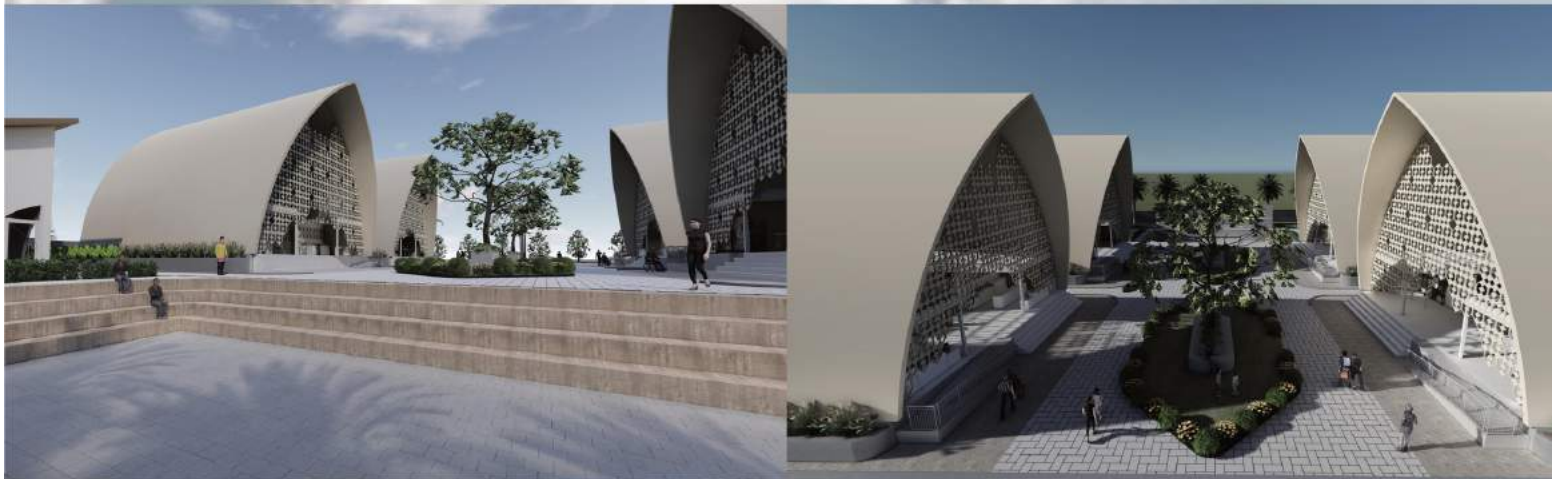
- ⑩ Musholla
- ⑪ Rumah makan
- ⑫ Café



الجامعة الإسلامية في إندونيسيا



Eksterior





**UNIVERSITAS
ISLAM
INDONESIA**

PROGRAM STUDI SARJANA ARSITEKTUR



DEPARTMENT of
ARCHITECTURE



한국건축대학교육인증원
Korea Architectural Accrediting Board



CANBERRA
ACCORD



PERANCANGAN ART MARKET DI KAWASAN SENGIGI LOMBOK DENGAN
PENDEKATAN CRITICAL REGIONALISM
(Merancang Art Market dan Fasilitas Pendukung, dengan Interior dan
Eksterior Bangunan Sebagai Ekspresi Keindahan Arsitektur Sasak)

CHAIRUNNISA YUSRILIYA
17512101



DEPARTMENT of
ARCHITECTURE

