

Tugas Akhir

Re-Desain Pasar Seni Gabusan Bantul, Yogyakarta

*Penekanan pada pola sirkulasi dan pencapaian bangunan yang efisien dan informatif
yang dicapai melalui pola tata massa.*



Disusun Oleh:

Muhammad Taufik Wibowo

05512115

Dosen Pembimbing :

Ir. H. Tony Kunto Wibisono

**JURUSAN ARSITEKTURE
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA**

2011

CATATAN DOSEN PEMBIMBING

Berikut ini adalah penilaian buku laporan akhir :

Nama : Muhammad Taufik Wibowo.

No mahasiswa : 05512115

Judul Tugas Akhir : **Re-Desain Pasar Seni Gabusan Bantul, Yogyakarta**

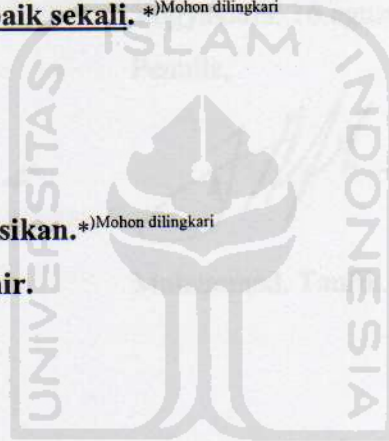
Penekanan pada pola sirkulasi dan pencapaian bangunan efisien dan informatif yang dicapai melalui pola tata massa.

Kualitas buku laboran : sedang, baik, baik sekali. *)Mohon dilingkari

sehingga,

Direkomendasikan/ tidak direkomendasikan. *)Mohon dilingkari

untuk menjadi acuan produk tugas akhir.



Yogyakarta, 16 agustus 2011

Dosen pembimbing,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Tony Kunto. W.', is written over the typed name. The signature is fluid and cursive.

(Ir. Tony Kunto. W)

DAFTAR GAMBAR

BAB II DATA DAN TEORI

2.1 DEFINISI DAN DATA TEORITIS

2.1.2 Sirkulasi yang efisien dan Informatif

Gambar II.1 wayang.....16

Gambar II.2 guci.....17

Gambar II.3 membatik.....18

Gambar II.4 recycle.....18

2.2 TINJAUAN SISTEM SIRKULASI

2.2.1 Pencapaian Bangunan

Gambar II.5 pencapaian tersamar.....19

Gambar II.6 pencapaian langsung.....20

Gambar II.7 pencapaian memutar.....20

2.2.2 Sirkulasi

Gambar II.8 linier.....20

Gambar II.9 radial.....21

Gambar II.10 spiral.....21

Gambar II.11 network.....21

Gambar II.12 campuran.....22

2.2.3 Hubungan Jalur Dan Ruang

Gambar II.13 hubungan berakhir dalam ruang.....22

Gambar II.14 hubungan menembus ruang.....23

Gambar II.15 hubungan melalui ruang.....23

2.3 INVESTIGASI

Gambar II.16 site pasar seni gabusan.....24

Gambar II.17 zoning kerajinan.....25

Gambar II.18 menara gabusan.....25

Gambar II.19 display gabusan.....25

Gambar II.20 taman hiburan.....	26
Gambar II.21 sirkulasi ganusan.....	27
2.5 KAJIAN TEORITIS KARAKTERISTIK PASAR SENI GABUSAN	
2.4.1 Penjual dan Pembeli kerajinan atau kesenian	
Gambar II.22 pengrajin wayang.....	30
2.6 OBSERVASI BANGUNAN YANG TELAH ADA	
2.6.1 Art Market Kuala Lumpur	
Gambar II.23 site art market.....	32
Gambar II.24 sirkulasi art market.....	33
Gambar II.25 enterance art market.....	33
Gambar II.26 parkir art market.....	34
Gambar II.27 showroom art market.....	34
Gambar II.28 display kerajinan.....	36
Gambar II.29 display pakaian.....	36
Gambar II.30 display ukiran.....	37
2.5.2 Pasar Seni Ancol Jaya Jakarta	
Gambar II.31 site pasar seni ancol.....	37
Gambar II.32 letak bangunan pasar seni ancol.....	38
Gambar II.33 galeri pasar seni ancol.....	38
Gambar II.34 los penjualan kerajinan dan kesenian.....	38
Gambar II.35 panggung hiburan.....	39
Gambar II.36 kesenian lukis.....	39
Gambar II.37 kerajinan pahat.....	39
Gambar II.38 display lukis indoor.....	40
Gambar II.39 display lukis outdoor.....	40
Gambar II.40 sirkulasi kerajinan likis.....	40

BAB III ANALISA DAN PENDEKATAN KONSEP

3.1. ANALISIS EKSISTING

Gambar III.1 site pasar seni gabusan.....	42
3.1.1 Analisa pada pasar seni gabusan	
Gambar III.2 enterance pasar seni gabusan.....	43
Gambar III.3 los kerajinan.....	45
Gambar III.4 gubahan massa.....	46
Gambar III.5 taman bermain.....	47
Gambar III.6 area parkir.....	48
3.1.2 Analisa Tapak	
Gambar III.7 angin.....	49
Gambar III.8 kebisingan.....	49
Gambar III.9 drainase.....	50
Gambar III.10 lintasan matahari.....	50
BAB IV KONSEP PERANCANGAN	
4.1 Konsep Sirkulasi	
4.1.1 Sirkulasi orang atau pengunjung yang berjalan kaki	
Gambar IV.1 linier dan menembus ruang.....	54
Gambar IV.2 analisa sirkulasi pasar seni gabusan.....	56
Gambar IV.3 analisa sirkulasi pasar seni gabusan baru.....	57
Gambar IV.4 koridor lukisan.....	58
Gambar IV.5 koridor wayang.....	58
Gambar IV.6 koridor gerabah dan patung.....	59
Gambar IV.7 kerajinan batik.....	60
Gambar IV.8 sirkulasi mengarahkan.....	60
4.1.2 Sirkulasi Kendaraan	
Gambar IV.9 tersamar.....	62
4.2 MENGANALISA MENGGUNAKAN METODE BLOK PLAN	
Gambar IV.10 zona fungsi bangunan.....	63
Gambar IV.11 massa bangunan utama.....	64

Gambar IV.12 sirkulasi pengunjung.....65
Gambar IV.13 pola sirkulasi kendaraan.....66
Gambar IV.13 luasan kebutuhan ruang.....79



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN CATATAN PEMBIMBING.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xv
ABSTRAKSI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 PENGERTIAN JUDUL.....	1
1.2 LATAR BELAKANG PERMASALAHAN.....	2
1.2.1 Kondisi Umum kota Bantul.....	4
1.2.2 Keadaan perekonomian Bantul.....	4
1.2.3 Kerajinan di Kota Bantul.....	4
1.2.4 Kebutuhan akan suatu wadah kerajinan.....	5
1.3 PERUMUSAN MASALAH.....	6
1.3.1 Permasalahan Umum.....	6
1.3.1 Permasalahan Khusus.....	6
1.4 TUJUAN DAN SASARAN.....	6
1.4.1 Tujuan Umum.....	6
1.4.2 Tujuan Khusus.....	6
1.4.3 Sasaran.....	7
1.5 LINGKUP PEMBAHASAN.....	7
1.6 METODE PEMBAHASAN.....	7
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN.....	11

1.7 KEASLIAN PENULIS.....	12
1.8 KERANGKA POLA PIKIR.....	13
BAB II DATA DAN TEORI	
2.1 DEFINISI DAN DATA TEORITIS.....	14
2.1.1 Jenis- jenis pasar.....	14
2.1.1 Kegiatan Kerajinan yang perlu adanya wadah	16
2.1.2 Sirkulasi yang efisien dan Informatif.....	19
2.2 TINJAUAN SISTEM SIRKULASI.....	19
2.2.1 Pencapaian Bangunan.....	19
2.2.2 Sirkulasi.....	20
2.2.3 Hubungan Jalur Dan Ruang.....	22
2.3 INVESTIGASI.....	24
2.3 IDENTIFIKASI.....	28
2.4 KAJIAN TEORITIS KARAKTERISTIK PASAR SENI GABUSAN.....	29
2.4.1 Penjual dan Pembeli kerajinan atau kesenian.....	30
2.4.2 Tinjauan Kegiatan dalam Pasar Seni.....	31
2.5 OBSERVASI BANGUNAN YANG TELAH ADA.....	32
2.5.1 Art Market Kuala Lumpur.....	37
2.5.2 Pasar Seni Ancol Jaya Jakarta.....	42
BAB III ANALISA DAN PENDEKATAN KONSEP	
3.1. ANALISIS EKSISTING.....	42
3.1.1 Analisa pada pasar seni gabusan.....	49
3.1.2 Analisa Tapak.....	51
3.2 ANALISA ZONA FUNGSI BERDASAR DATA PRIMER, SEKUNDER, TERSIER.....	51
3.2.1 Fungsi yang bersifat primer.....	51
3.2.2 Fungsi yang bersifat sekunder	52
3.2.3 Fungsi yang bersifat tersier.....	53
BAB IV KONSEP PERANCANGAN	

4.1 Konsep Sirkulasi.....	54
4.1.1 Sirkulasi orang atau pengunjung yang berjalan kaki.....	54
4.1.2 Sirkulasi Kendaraan.....	61
4.2 MENGANALISA MENGGUNAKAN METODE BLOK PLAN.....	63
4.3 KONSEP PENAMPILAN BANGUNAN.....	67
4.4 PERHITUNGAN INVESTASI.....	68
4.5 PERBANDINGAN KEBUTUHAN EFISIENSI KEBUTUHAN LUAS BANGUNAN SEBAGAI INVESTASI.....	79
DAFTAR PUSTAKA.....	xviii
GAMBAR 3 DIMENSI APREB.....	xix
GAMBAR KERJA.....	xxv



DAFTAR PUSTAKA

- Ariyanto, Johan, 2004. *Galeri Seni Lukis Dan Pasar Seni*. Tugas Akhir, Tidak Dipublikasikan. Yogyakarta : Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia.
- Francis D.K Ching ,1998,*Arsitekture : Bentuk Ruang Dan Susunannya*, Jakarta, Erlangga.
- Greg Soetomo, 2003, *Krisis Seni Dan Krisis Kesadaran, Kanisius Anggota* , Yogyakarta Penerbit : *IKAPI*.
- John. W. Niron, 1992, *Rencana Anggaran Bangunan (RAB)* , Jakarta Penerbit : CV Asona
- Joseph E. Bowles,1985, *Disain Baja Konstruksi*, Jakarta Penerbit : Erlangga
- Neufert. Ernest, 1997, *Data Arsitek*, Jakarta Penerbit : Erlangga.
- Prihantato, Agung, 2005. Pasar Seni Di Yogyakarta. Tugas Akhir, Tidak Dipublikasikan. Yogyakarta : Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia.
- Rustam. Hakim,.,1993,Unsur *Perancangan Dalam Arsitektur Lanskap*, Jakarta Penerbit : Erlangga.
- YB. Mangun Wijaya,1995,Wastu Citra,*Pengantar Ilmu Budaya Bentuk Arsitektur, Sendi-sendi, Filosofi dan contoh praktis*, Jakarta Penerbit : Gramedia.



DAFTAR TABEL

BAB I PENDAHULUAN

Tabel wisatawan yogyakarta (sumber : dinas pariwisata Bantul)..... 3

Tabel jenis kerajinan bantul.....5

BAB IV KONSEP PERANCANGAN

Tabel Besaran ruang dan Building Cost.....70

Tabel Rincian pekerjaan.....73

Tabel Investasi.....74





TUGAS PERANCANGAN

TUGAS AKHIR

Re-Desain Pasar Seni Gabusan Bantul, Yogyakarta

Penekanan pada pola sirkulasi dan pencapaian bangunan yang efisien dan informatif yang dicapai melalui pola tata massa.

Muhammad Taufik Wibowo

05512115

YOGYAKARTA, 16 AGUSTUS 2011

Menyetujui,

Pembimbing,

Penguji,


(Tony Kunto. W, Ir.)


(A. Saifudin Mutaqi, Ir.MT.)

Mengetahui,

Ketua Jurusan Arsitektur FTSP UII



(Ilya F. Maharika, Dr.Ing.IAI)

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji bagi Allah Sang pencipta Alam dan seisinya, karena berkat karunia-Nyalah saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dalam rangka memenuhi syarat gelar Sarjana Arsitekture. Adapun judul yang diambil adalah **“Redesain Pasar Seni Gabusan, dengan penekanan pada pola sirkulasi dan pencapaian bangunan yang efisien dan informatif yang dicapai melalui pola tata massa”**.

Tugas Akhir ini tidaklah mungkin berhasil tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini pula saya tak lupa mengucapkan terimakasih pada pihak yang telah membantu saya dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

1. Prof. Dr. Drs. H. Edy Suandi Hamid selaku rektor UII.
2. Ir. Mochammad teguh, MSCE, PH.D. selaku dekan FTSP UII.
3. Hanif Budiman, Ir, MSA. Selaku wakil dekan yang telah banyak membantu dengan memberikan dispensasi administrasi.
4. Ir. H. Tony Kunto. W selaku dosen pembimbing utama yang telah banyak memmberikan bimbingan, arahan, dan kemudahan fasilitas selama pelaksanaan Tugas Akhir ini.
5. A. Saifuddin Mutaqi, Ir, MT. selaku dosen penguji yang telah banyak memberikan kritisi dan saran dalam pola pikir Tugas Akhir ini sehingga banyak memberikan pengalaman dan motivasi dalam pembuatan Tugas Akhir ini.
6. Ilya F. Maharika, Dr.Ing, IAI selaku ketua jurusan yang telah membantu dalam proses Tugas Akhir terutama dalam proses dispensasi.
7. Nensi Golda Yuli, ST.,MT dan Putu Ayu P. Agustiananda selaku ketua panitia Tugas Akhir yang memberikan kebijakn-kebijakannya.
8. Rini Darmawati selaku dosen pembimbing kuliah yang telah memberikan solusi dalam menyelesaikan tahap- tahap perkuliahan.
9. Hastuti Saptorini, Ir. MA yang telah memberikan pelajaran dalam pengembangan tulisan dalam bentuk karya ilmiah.
10. Pihak- pihak yang telah membantu baik untuk pengumpulan data ataupun untuk administrasi dari dinas PU bantu

11. Berbagai pihak yang membantu dalam proses kelancaran Tugas Akhir ini terutama mbak Yani dan pak Sarjiman serta lain-lain yang tidak dapat tercantumkan satu persatu. Tarimakasih atas bantuannya.

Saya menyadari bahwa Tugas Akhir ini jauh dari sempurna , sehingga kritik dan saran yang membangun Sangay membantu saya. Smoga dengan adanya ini sedikit banyak bisa bermanfaat sebagaimana mestinya. Amin.



PERNYATAAN

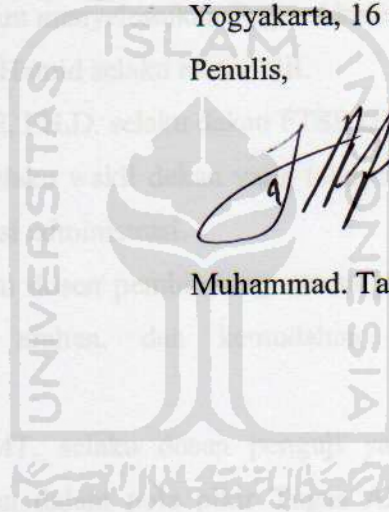
Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan diterbitkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 16 agustus 2011

Penulis,



Muhammad. Taufik. W



ABSTRAKSI

Pasar seni gabusan adalah salah satu dari daya tarik kota bantul dengan adanya kerajinan dan kesenian yang masih kental, dan daiwadahi dalam suatu wadah yaitu pasar seni gabusan. Dimana pasar seni ini menunjukkan adanya daya tarik tersendiri dikota bantul dibandingkan dengan kota lain.

Dengan adanya redesain ini maka diharapkan terbentuknya identitas kota bantul sebagai kota pengrajin dan seni. Untuk mewujudkan itu semua perlunya diadakan redesain pasar seni gabusan yang sempat ada, untuk dihidupkan kembali sebagai daya tarik kota bantul.

Salah satu yang perlu adanya redesain adalah sirkulasi dan pencapaian yang perla dilata agar lebih efisien dan nyaman.

Dengan adanya pengolahan tersebut, maka diharapkan akan menarik minat wisatawan yang akan datang ke kota bantul. Sehingga dengan adanya wisatawan yang datang di kota bantul akan meningkatkan investor dan akan menggerakkan perekonomian masyarakat kota bantul.

Hal tersebut juga didukung dengan perletakan pasar seni gabusan yang strategis dimana terletak pada jalur wisata antara kota bantul dan pantai parangtritis. Sehingga kemungkinan besar pasar seni ini dapat berkembang secara pesat dalam jangka waktu yang tidak lama.

Kata kunci : redesain, sirkulasi, efisien.



BAB I

PENDAHULUAN

RE-DESAIN PASAR SENI DAN KERAJINAN GABUSAN DI BANTUL

Penekanan pada pola sirkulasi dan pencapaian bangunan yang efisien dan informatif yang dicapai melalui pola tata massa.

1.1 PENGERTIAN JUDUL

1.1.1 Judul

REDESAIN

Sebuah aktivitas yang melakukan perubahan pembaharuan penyempurnaan dengan berpatokan dari wujud design yang lama diubah menjadi baru, sehingga dapat memenuhi tujuan-tujuan positif yang mengakibatkan kemajuan. (<http://id.wikipedia.org/wiki/redesain>)

PASAR

Suatu Tempat yang di dalamnya terdapat kegiatan utama berupa transaksi jual beli dengan adanya pedagang dan penjual. (<http://id.wikipedia.org/wiki/pasar>)

SENI

Suatu karya atau cipta yang dihasilkan berdasarkan ekspresi dari suatu pemikiran atau perasaan. (<http://id.wikipedia.org/wiki/seni>)

KERAJINAN

Barang yang dihasilkan oleh seseorang dengan menggunakan keterampilan tangan. (<http://id.wikipedia.org/wiki/kerajinan>)

GABUSAN

Nama suatu daerah daerah di bantul tepatnya pada jalan parangtritis km 9.

1.1.2 Penekanan

POLA

Suatu tatanan yang menjadi suatu rangkaian. (Fran. D.K. Ching)

SIRKULASI

Peredaran atau arus aliran yang merupakan suatu wadah untuk mengalirkan. (Fran. D.K. Ching)

PENCAPAIAN

Suatu proses perjalanan(pendekatan) menuju suatu bangunan melalui akses jalan yang disediakan. (Fran. D.K. Ching)

EFISIEN

Tidak membuang waktu tenaga dan tepat tujuan.

(<http://id.wikipedia.org/wiki/kerajinan>)

INFORMATIF

Bersifat memberikan informasi pesan atau menerangkan sesuatu hal.

(<http://id.wikipedia.org/wiki/kerajinan>)

Kesimpulan :

Pasar Seni Gabusan yang didesain akan menekankan pada bentukan los bangunan yang ekspresif dengan didukung oleh sistem sirkulasi yang mendukung pengunjung.

1.2 LATAR BELAKANG

1.2.1 Kondisi umum kota Bantul.

Daerah Istimewa Yogyakarta memiliki beberapa kabupaten didalamnya diantaranya yaitu :

- Daerah Utara yang sebagian besar Kabupaten Sleman.
- Daerah Selatan yang sebagian besar Kabupaten Bantul.
- Daerah Timur yang sebagian besar Kabupaten Gunung kidul
- Daerah Barat yang sebagian besar Kabupaten Kulon Progo.

Daerah Kota Bantul terletak didaerah selatan kota yogyakarta,kota ini memiliki keindahan alam berupa wisata pantai parangtritis. Masyarakat kota bantul mayoritas bekerja sebagai tani dan pengrajin kerajinan rumah tangga berupa tas, kain, vas hias, dll.

Dan tak lama ini derah Bantul mulai berkembang pabrik- pabrik industrial kerajinan. Hal ini didukung dengan adanya potensi alam yang baik berupa hutan, bebatuan, dan tanah liat yang melimpah sebagai bahan baku utama pembuatan kerajinan.

Dengan adanya potensi yang ada tak jarang wisatawan datang untuk berwisata di kota Bantul, hal ini terlihat pada tabel pengunjung yang mendatangi kota Bantul sebagai berikut.

**Tabel. Jumlah Wisatawan Yogyakarta
(Data Dinas Pariwisata kabupaten Bantul)**

Tahun	Wisatawan (orang)		Jumlah
	Nusantara	Mancanegara	
2001	1.560.868	180.760	1.741.628
2002	1.167.887	91.799	1.259.676
2003	1.306.253	64.624	1.370.877
2004	1.696.835	103.400	1.800.235
2005	1.442.045	157.955	1.600.000
2006	654.502	60.708	715.210

Salah satu tempat yang dikunjungi adalah pasar seni gabusan yang terletak sejajar dengan jalan wisatawan ke pantai parangtritis. Banyak pengunjung local ataupun mancanegara yang berkunjung pada pasar seni gabusan ini baik berkunjung untuk sekedar melihat savenir atau juga berkunjung untuk belajar dengan melihat proses pembuatannya.

Dari ketertarikan pengunjung itu, satu yang paling dikeluhkan yaitu jauhnya massa bangunan dari satu massa ke massa lain sehingga pengunjung sering mencapai titik kelelahan sebelum mengelilingi melihat semua los barang kerajinan, hal ini juga kurang didukung dengan banyaknya tempat terbuka yang gersang minim akan

pepohonan, sehingga angin yang seharusnya berhembus menyejukkan malah menjadi angin yang membawa udara panas, sehingga membuat pengunjung gerah.

1.2.2 Kondisi Perekonomian Kota Bantul.

Perkononian masyarakat kota Bantul tergantung oleh mata pencaharian mereka berupa tani atau pengrajin kerajinan tangan.

Pada saat keadaan cuaca kurang baik biasanya kerajinan tangan adalah kebutuhan pokok untuk masyarakat untuk mencari uang.

Biasanya wisatawan atau pembeli yang ingin membeli harus mencari ke daerah pengrajin masuk-masul pelosok desa, atau pedagang yang jauh-jauh pergi memasarkan barang dagangannya ke kota, dengan adanya pasar seni gabusan ini maka kegiatan transaksi jual beli akan lebih mudah. Sehingga memungkinkan warga untuk mendapatkan peluang yang lebih besar untuk memamerkan dagangannya berupa kerajinan kepada wisatawan. Selain itu pasar seni gabusan adaslah salah satu dari daya tarik kota bantul dengan adanya kerajinan dan kesenian yang masih kental.

1.2.3 Kerajinan di kota Bantul.

Pada daerah kota-kota bantul terdapat banyak berbagai macam jenis kerajinan. Potensi tersebut perlu adanya perhatian lebih untuk dioptimalkan sebagai bentuk ciri khas suatu produk wisata.

Pada daerah perkampungan telah banyak industri rumah tangga yang berkembang atas dasar kreatifitas penduduk setempat, sehingga semakin lama semakin berkembang dan secara tidak sadar menunjang pengembangan pariwisata di daerah tersebut.

Ada berbagai macam potensi kerajinan yang terdapat di daerah bantul. Potensi tersebut memiliki keunggulan yang tidak hanya bernilai domestik namun juga memiliki kualitas ekspor.

Berikut ini adalah macam- macam kerajinan yang terdapat di daerah bantul :

No.	Jenis Kerajinan	Hasil produk Kerajinan.
1.	Kerajinan gerabah atau tanah liat	Vas, Guci, Piring, Mangkok, Kendi, Souvenir manten, Patung
2.	Kerajinan Kulit	Wayang, Sabuk, Tas, Pernak pernik.
3.	Kerajinan Kain	Batik (Kain jarik, Gorden, Sarung bantal dan guling)
4.	Kerajinan Recycle. (Kerajinan dari barang bekas)	Bingkai foto, kotak kado, hiasan kamar, Miniatur (sepeda, mobil, motor, perahu)
5.	Kesenian tari dan Lukisan	Tari tradisional dan Lukisan seniman bantul

1.2.4 Kebutuhan Akan Suatu Wadah Kerajinan.

Sebuah kawasan yang memiliki potensi kerajinan dan kesenian yang melimpah pada sebuah kawasan bantul akan lebih baik dan lebih menarik jika memiliki suatu wadah atau tempat yang pasti dan layak sebagai pusat area penjualan kerajinan tersebut.

Hal ini juga berkaitan dengan kemudahan pengunjung atau wisatawan untuk menemukan para pengrajin di daerah bantul yang tersebar. Selain itu diharapkan pengrajin tidak hanya memasarkan barang kerajinan di level domestik melainkan juga dapat sampai ke level ekspor, dengan adanya suatu wadah ini maka wisatawan dari mancanegara dapat berkunjung lebih mudah sehingga membuka peluang yang lebih besar bagi para pengrajin untuk mempromosikan hasil kerajinan tersebut.

Untuk memenuhi kebutuhan satu wadah tersebut maka pemda membangun fasilitas tersebut pada tahun 2004 yang terletak di jalan parangtritis km. 9, yang bernama Pasar Seni Gabusan.

Pasar seni Gabusan ini memiliki fungsi utama sebagai pasar yang menampung kerajinan khas bantul. Pasar berupa suatu kawasan yang terdiri dari beberapa massa bangunan sebagai los-los pasar seni kerajinan.

Namun dari tahun ke tahun pasar ini mengalami penurunan pengunjung terlebih dengan adanya gempa pada tahun 2006, pasar ini semakin mengalami penurunan pengunjung yang drastis sehingga pada tahun 2008 pasar ini mulai ditinggalkan oleh para pengrajin yang menyewa los- los tersebut. Oleh karena itu perlu adanya redesain pasar seni gabusan sebagai suatu wadah yang lebih baik agar para pengrajin daerah bantul kembali memiliki harapan untuk lebih berkembang.

1.3 PERUMUSAN MASALAH

1.3.1 Permasalahan Umum.

Tujuan adanya Redesain Pasar Seni Gabusan ini sebagai penyempurna dari desain awal pasar yang sudah ada dengan mempertimbangkan pola sirkulasi dan pencapaian pada bangunan yang lebih efisien dan informatif sehingga aktifitas pengunjung dapat terwadahi secara nyaman dan tepat.

1.3.2 Permasalahan Khusus.

- Bagaimana mengolah pola sirkulasi pengunjung yang efisien dan informatif.
- Bagaimana menciptakan pencapaian bangunan yang sfisien dan informatif..
- Bagaimana mengolah pola tata massa yang dapat mendukung sirkulasi dan pencapaian yang efisien dan informatif.

1.4 TUJUAN DAN SASARAN

1.4.1 Tujuan Umum.

Mendapatkan konsep perencanaan dan perancangan pasar seni gabusan yang baru ini sebagai bentuk penyempurnaan desain dari pasar seni gabusan yang lama berupa pengolahan bentuk dan sirkulasi untuk menarik pengunjung, sehingga pada akhirnya akan meningkatkan pendapatan para pengrajin kota bantul.

1.4,2 Tujuan Khusus.

Menciptakan pasar seni gabusan yang baru dengan mewujudkan pasar seni gabusan yang memiliki pola sirkulasi dan pencapaian yang efisien dan informatif

sehingga aktifitas pengunjung dan pedagang dapat terwadahi secara optimal, yang nantinya akan menggerakkan perekonomian pada pasar seni gabusaan.

1.4.3 Sasaran :

- Studi tentang akses sirkulasi di dalam massa bangunan yang nyaman dan efektif.
- Studi efisiensi pemanfaatan lahan parkir yang mendukung pencapaian yang nyaman dan cepat.
- Studi membuat bentukan yang mendukung keanekaragaman kerajinan didalamnya.
- Studi besaran ruang pada tiap kerajinan.
- Studi menciptakan bangunan komersil yang mengekspos kerajinan sebagai suatu bentuk promosi untuk menarik pengunjung.
- Studi mengolah potensi alam yang ada.

1.5 LINGKUP PEMBAHASAN

Pada redesain pasar seni gabusan perencanaan yang akan dilakukan terkait dengan site pasar seni gabusan saja, tidak terkait dengan kawasan diluar site termasuk perencanaan yang baru berjalan ditimur site yaitu waterboom.

Pada analisa yang telah dilakukan telah nampak bahwa teknis adalah penyebab utama permasalahan gagalnya pasar seni gabusan. Setelah mengkaji permasalahan tersebut didapat opsi- opsi pemecahan masalah. Namun dari beberapa opsi tersebut terdapat pokok permasalahan yang mendasar yaitu bentukan los yang terkait dengan sirkulasi. Sirkulasi pada desain awal bangunan ini memiliki kekurangan yaitu dimana jalur sirkulasi yang telah ada memiliki jarak yang terlalu jauh dengan beberapa gubahan massa yang ada. Sehingga setelah mengkaji permasalahan bentukan los yang terkait dengan sirkulasi didapat solusi yaitu meredesain ulang bentukan massa dan mengolah sirkulasi agar nyaman dan tepat, sehingga didapat :

- Pengolahan pola sirkulasi pengunjung yang efisien dan informatif.
- Menciptakan pencapaian bangunan yang efisien dan informatif..

- Pengolahan pola tata massa yang dapat mendukung sirkulasi dan pencapaian yang efisien dan informatif.

1.6 METODE PEMBAHASAN

A. Problem Seeking

Yaitu mencari permasalahan redesain pasar seni gabusan ini memiliki beberapa tahap an, yaitu :

1.Pencarian Data

a. Investigasi existing pasar seni gabusan

- Quisioner.

Memperoleh data tentang tanggapan pengunjung terhadap pasar seni gabusan terhadap pasar seni gabusan saat ini. Sehingga dapat Mengidentifikasi data dari keadaan pasar seni gabusan yang telah ada saat ini.

Mempelajari dan memahami data tentang pasar seni gabusan berupa kelebihan dan kekurangan. Serta mencari teori yang bersangkutan dengan solusi yang akan digunakan.

- Data dari pencanaan yang ada saat ini.

Mengumpulkan data baik berupa existing site yang berkaitan dengan potensi alam yaitu ; angin, udara, cahaya, dan kebisingan untuk yang nantinya akan mendukung massa bangunan. Serta data tentang bangunan gabusan saat ini baik struktur ataupun konsep yang digunakan.

b. Observasi pasar yang telah ada.

Mencari data yang berhubungan dengan system sirkulasi dan pencapaian bangunan dari brefrensi pasar yang telah ada atau pasar seni yang dianggap sukses. Hal ini tentunya sebagai acuan desain yang nantinya dapat dijadikan refrensi yang baik sebagai pasar seni yang sukse, sehingga dalam meredesain pasar seni gabusan ini dapat mengambil data atau mencontoh dari pasar yang

telah ada. Terutama dalam pengolahan sirkulasi dan tata letak massa, sehingga bangunan pasar seni gabusan ini dapat lebih sempurna dari bangunan pasar seni yang lama.

c. Perumusan masalah

Setelah memahami dan mempelajari kasus bangunan seni yang telah ada dan bangunan yang didukung oleh sirkulasi dan pencapaian yang efisien dan informative. Maka selanjutnya adanya perumusan masalah yang berkaitan dengan permasalahan yang ada, yaitu :

- Bagaimana mengolah pola sirkulasi pengunjung yang efisien dan informatif.
- Bagaimana menciptakan pencapaian bangunan yang efisien dan informatif..
- Bagaimana mengolah pola tata massa yang dapat mendukung sirkulasi dan pencapaian yang efisien dan informatif.

Selanjutnya nanti akan diselesaikan melalui dengan membandingkan pasar seni gabusan dengan pasar seni lain yang sukses, sehingga dapat diambil data yang dapat diambil sebagai acuan solusi dalam memecahkan permasalahan.

B. Analisa Dan Sintesis

Merupakan tahap penguraian dan pengkajian perbandingan yang ada dengan tujuan untuk mendapatkan gambaran konsep bangunan yang merespon penekanan sebagai bangunan seni yang didukung oleh system sirkulasi yang lebih baik dan tepat dengan memperhitungkan efisiensi dan informative desain.

Dalam hal cara pengolahannya dengan system perbandingan atau sampling sebagai analisa. Pada tahap ini belum ditentukan criteria- criteria desain maupun konsep. Tapi nanti selanjutnya adalah sintesis yaitu pemilihan criteria yang terbaik yang akan digunakan yang akan dimasukkan sebagai input dari konsep desain.

C. Problem Solving.

Adalah suatu tahapan perancangan untuk mendapatkan pemecahan masalah perancangan redesain pasar seni gabusan yang menitik beratkan pada penekanan transformasi system sirkulasi yang efisien dan informative melalui beberapa tahapan yaitu :

a. Konsep perancangan.

Merupakan tahap awal dari perancangan yang dihasilkan dari analisis dan sintesis dan menghasilkan desain skematik sesuai dengan penekanan.

b. Uji Desain.

Tahapan ini merupakan pengujian desain terhadap redesain pasar seni gabusan yang telah dianalisis dan disintesis. Dan telah ditentukan konsep perancangannya berupa skematik desain. Apabila uji rancangan berhasil, maka dapat dilanjutkan ke tahap desain development.

Bentuk uji desain dapat berupa :

1. Wawancara.

Pengujian ini dilakukan dengan cara wawancara pengunjung pasar seni gabusan. Baik wisatawan yang belum keluarga dan yang sudah berkeluarga, anak-anak.

2. Kuisisioner.

Pengujian ini menggunakan kertas kuisisioner yang nantinya akan dibagikan kepada wisatawan yang berkunjung ke pasar seni gabusan dengan penekanan sistem sirkulasi dan pencapaian yang efisien dan informatif dengan indikator gambaran tingkat kenyamanan pengunjung.

1.7 SISTEMATIKA PENULISAN

BAB I : PENDAHULUAN

- Mengemukakan pengertian latar belakang permasalahan.
- Tujuan dan sasaran
- Batasan pembahasan
- Metode pembahasan
- Sistematika penulisan
- Keaslian penulis
- Kerangka pola pikir.

BAB II : DATA DAN TEORI

- Mengemukakan tentang teori- teori yang diambil dari bermacam sumber pustaka dan data-data tentang pasar seni gabusan saat ini.
- Mengemukakan observasi terhadap bangunan pasar yang telah ada.

BAB III : ANALISA

- Mengemukakan tentang analisa site yang mendukung pasar seni gabusan.
- Mengemukakan tentang analisa kegiatan dan alur kegiatan
- Mengemukakan tentang pola sirkulasi yang menciptakan pemecahan masalah.

BAB IV : KONSEP PERANCANGAN

Mengemukakan tentang hasil analisa yang menjadi dasar perancangan, yaitu

:

- Konsep pengolahan sirkulasi dan pencapaian yang efisien dan informatif.
- Konsep pengolahan sirkulasi kendaraan.
- Konsep pengolahan tata masa letak bangunan pada site.
- Konsep penampilan bangunan.

1.8 KEASLIAN PENULIS

1. **PASAR SENI DI YOGYAKARTA.** Preseden arsitektur tradisional jawa.

Disusun oleh : Agung Prihantoto, 99 512 129/ jurusan TA UII. 2005

Permasalahan :

Bagaimana merancang suatu bangunan / kawasan pasar seni yang dapat mewadahi unsur fungsional sekaligus pencitraan bangunan dalam satu paket pusat pameran dan penjualan serta pusat pertunjukan kesenian melalui pendekatan yang diambil dari unsur- unsur pokok yang terkandung dalam arsitektur jawa.

2. **GALERI SENI LUKIS DAN PASAR SENI,** Penggabungan fungsi rekreasi dan komersil sebagai pendukung sector wisata Yogyakarta.

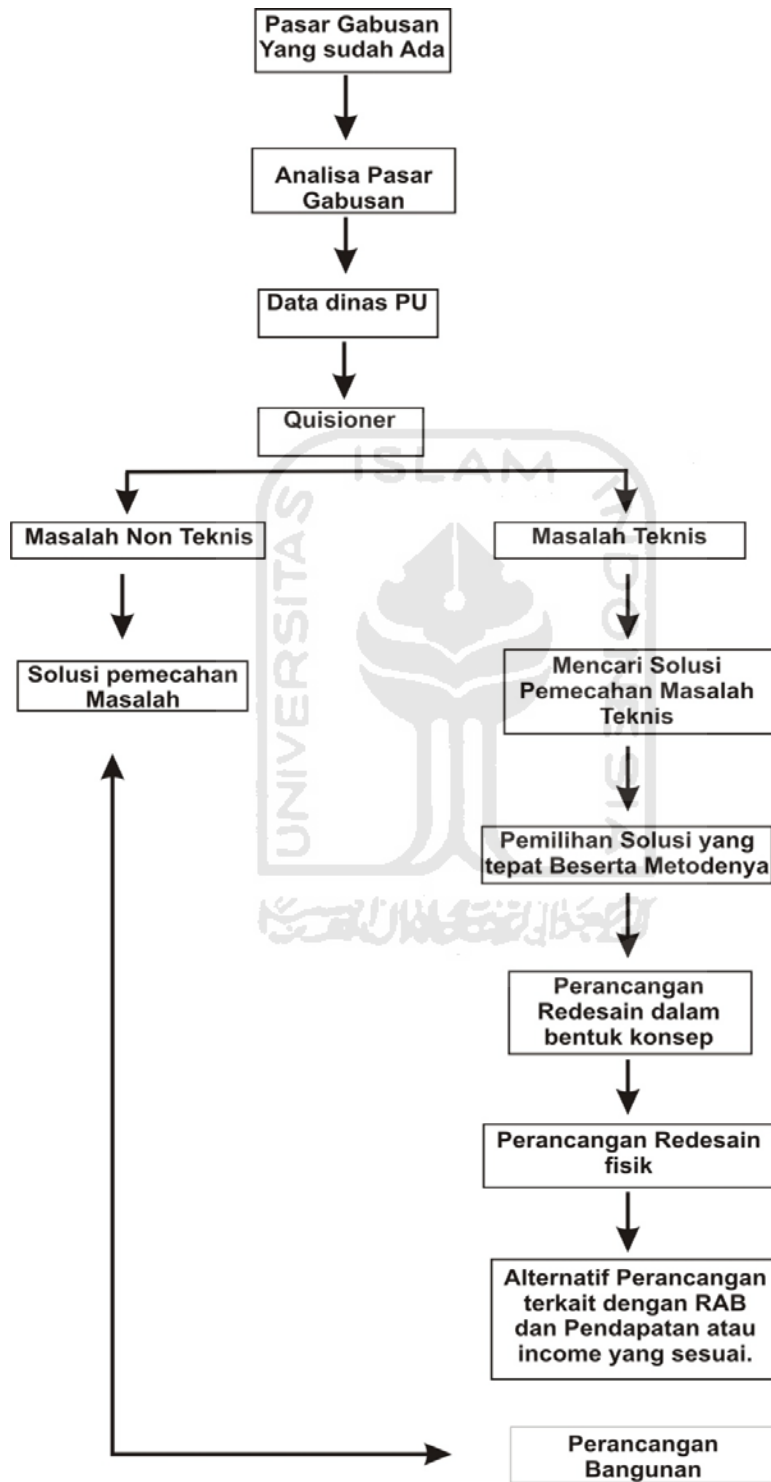
Disusun oleh : Johan Ariyanto, 99 512 173/ Jurusan TA UII, 2004.

Permasalahan :

Bagaimana menampilkan unsur fungsi dan karakteristik kegiatan sebagai konsep dasar perwujudan fasad.

Bagaimana membuat system yang dapat menyatukan fungsi kegiatan komersil pada pasar seni dan kegiatan rekreatif pada galeri lukis.

1.9 KERANGKA POLA PIKIR



BAB II

DATA DAN TEORI

2.1 DEFINISI DAN DATA TEORITIS

Pasar Seni dan Kerajinan

Pasar adalah tempat terjadinya transaksi jual beli dan bertemunya antara penjual dan pembeli dalam suatu tempat atau wadahnya.

Seni adalah suatu ekspresi yang berhubungan dengan cipta rasa dan karya juga keindahan yang dihasilkan oleh manusia.

Kerajinan adalah barang yang dihasilkan oleh seseorang dengan menggunakan keterampilan tangan.

Pasar Seni dan Kerajinan merupakan suatu wadah atau tempat bertemunya penjual dan pembeli yang melakukan transaksi jual beli benda-benda yang berhubungan dengan cipta, rasa, karya serta benda yang dihasilkan oleh ketrampilan tangan manusia yang mempunyai nilai keindahan.

2.1.1 Jenis- jenis pasar

Pasar menurut pengemasannya dan cara transaksinya:

A. Pasar tradisional

Pasar tradisional merupakan tempat bertemunya penjual dan pembeli serta ditandai dengan adanya transaksi penjual pembeli secara langsung dan biasanya ada proses tawar-menawar, bangunan biasanya terdiri dari kios-kios atau gerai, los dan dasaran terbuka yang dibuka oleh penjual maupun suatu pengelola pasar. Kebanyakan menjual kebutuhan sehari-hari seperti bahan-bahan makanan berupa ikan, buah, sayur-sayuran, telur, daging, kain, pakaian barang elektronik, jasa dan lain-lain. Pasar seperti ini masih banyak ditemukan di Indonesia, dan umumnya terletak dekat kawasan perumahan agar memudahkan pembeli untuk mencapai pasar. Beberapa

pasar tradisional yang "legendaris" antara lain adalah pasar Beringharjo di Yogyakarta, pasar Klewer di Solo, pasar Johar di Semarang. Pasar tradisional di seluruh Indonesia terus mencoba bertahan menghadapi serangan dari pasar modern.

B. Pasar modern

Pasar modern tidak banyak berbeda dari pasar tradisional, namun pasar jenis ini penjual dan pembeli tidak bertransaksi secara langsung melainkan pembeli melihat label harga yang tercantum dalam barang (barcode), berada dalam bangunan dan pelayanannya dilakukan secara mandiri (swalayan) atau dilayani oleh pramuniaga. Barang-barang yang dijual, selain bahan makanan makanan seperti; buah, sayuran, daging; sebagian besar barang lainnya yang dijual adalah barang yang dapat bertahan lama. Contoh dari pasar modern adalah *hypermarket*, pasar swalayan (*supermarket*), dan minimarket.

Pasar dapat dikategorikan dalam beberapa hal. Yaitu menurut jenisnya, jenis barang yang dijual, lokasi pasar, hari, luas jangkauan dan wujud.

Dalam hal ini pasar seni gabusan termasuk dalam pasar tradisional dimana didalamnya terdapat proses transaksi langsung dengan mempertemukan penjual dan pembeli, dan harga yang ditawarkan pun bukan harga pas.

Pasar Menurut Luas Jangkauan :

A. Pasar Daerah

Pasar Daerah membeli dan menjual produk dalam satu daerah produk itu dihasilkan. Bisa juga dikatakan pasar daerah melayani permintaan dan penawaran dalam satu daerah.

B. Pasar Lokal

Pasar lokal adalah pasar yang membeli dan menjual produk dalam satu kota tempat produk itu dihasilkan. Bisa juga dikatakan pasar lokal melayani permintaan dan penawaran dalam satu kota.

C. Pasar Nasional

Pasar nasional adalah pasar yang membeli dan menjual produk dalam satu negara tempat produk itu dihasilkan. Bisa juga dikatakan pasar nasional melayani permintaan dan penjualan dari dalam negeri.

D. Pasar Internasional

Pasar internasional adalah pasar yang membeli dan menjual produk dari beberapa negara. Bisa juga dikatakan luas jangkauannya di seluruh dunia.

Dalam pemilihan pasar ini pasar seni gabusan sebagai pasar lokal dimana barang yang ditawarkan adalah barang kerajinan lokal, walupun target penjualannya menasional atau bahkan internasional.

2.1.2 Kegiatan Kerajinan yang perlu adanya wadah kegiatan :

1. Kerajinan kulit dan wayang.

- Adanya workshop dan studio sebagai fasilitas pembuatan atau sebagai penyempurna hasil kerajinan.
- Adanya ruang display atau pameran wayang.
- Adanya ruang display atau pameran gamelan wayang.
- Adanya Panggung sebagai pagelaran wayang.



Gbr II. 1

2. Kerajinan gerabah atau tanah liat dan Patung

- Adanya workshop dan studio sebagai fasilitas pembuatan atau sebagai penyempurna hasil kerajinan.
- Adanya ruang display yang tinggi untuk kerajinan patung.
- Adanya ruang display yang aman atau jauh dari guncangan untuk kerajinan gerabah.



Gbr II. 2

3. Kerajinan kain dan batik

- Adanya workshop dan studio sebagai fasilitas pembuatan atau sebagai penyempurna hasil kerajinan.
- Adanya ruang display atau pameran Batik.
- Adanya ruang display atau pameran yang lebar untuk batik.
- Adanya ruang yang kering dan kaya akan matahari.



Gbr II. 3

4. Kerajinan yang berbahan recycle

- Adanya workshop dan studio sebagai fasilitas pembuatan atau sebagai penyempurna hasil kerajinan.
- Adanya ruang display yang mudah dijangkau.



Gbr II. 4

5. Kesenian lukis dan tari

- Adanya workshop dan studio sebagai fasilitas pembuatan atau sebagai penyempurna hasil lukis.
- Adanya ruang display atau pameran lukis.
- Adanya stage sebagai senda tari.

2.1.3 Sirkulasi yang efisien dan Informatif

Kata Sirkulasi berasal dari kata CIRCULATE (<http://id.wikipedia.org/wiki/circulation>) yang berarti peredaran. Kata sirkulasi dipakai untuk menerjemahkan kata flow yang artinya aliran. Dari segi arsitektur sering diterjemahkan dengan kata sirkulasi atau alur sirkulasi.

Sedangkan kata pola berarti suatu tatanan yang menjadi suatu rangkaian.

Pola Sirkulasi dapat diartikan suatu tatanan yang mengedarkan suatu objek kesuatu tempat dengan rangkaian tertentu yang menghubungkan antar bangunan dan ruang-ruang dalam ataupun luar.

Kata Efisien berarti tidak membuang waktu atau tenaga dapat juga diartikan tepat sesuai tujuan.

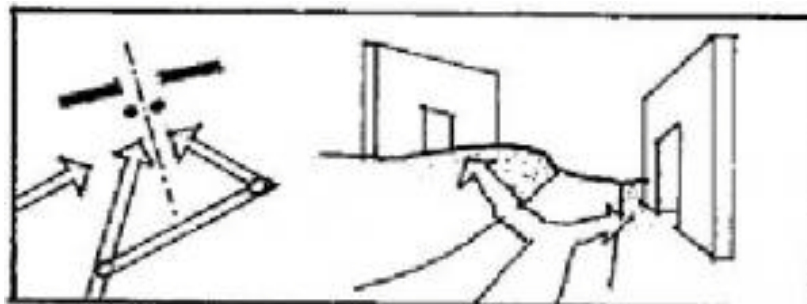
Kata Informatif adalah bersifat memberikan informasi atau pesan yang menerangkan.

Jadi Pola sirkulasi yang Efisien dan Informatif adalah suatu tatanan yang mengedarkan suatu objek kesuatu tempat dengan rangkaian tertentu yang menghubungkan antar bangunan dan ruang-ruang dalam ataupun luar yang mampu menerangkan atau memberikan pesan pada penggunaannya untuk mengungkapkan informasi baik berupa petunjuk ataupun arahan.

2.2 TINJAUAN SISTEM SIRKULASI

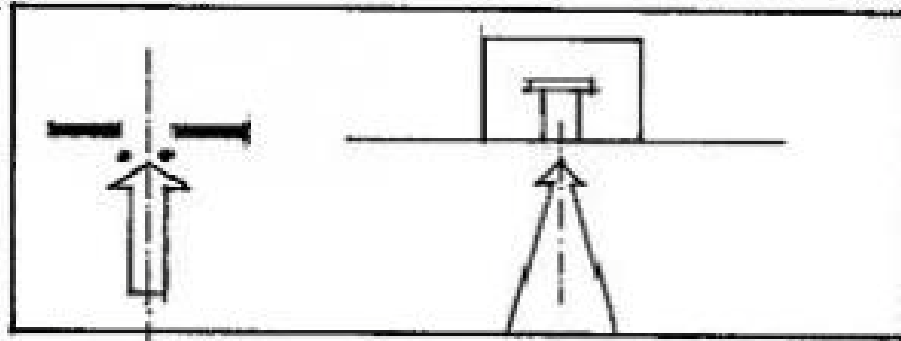
Sirkulasi adalah akur atau aliran yang digunakan sebagai wadah dalam hal ini adalah orang atau kendaraan. Sirkulasi memiliki beberapa pola seperti yang terdapat pada bukunya Francis. D. K. Ching. Yaitu :

2.2.1 Pencapaian Bangunan.



Gbr II. 5

Pendekatan Tersamar menimbulkan efek prespektif pada fasaddan bentuk bangunan.



Gbr II. 6

Pendekatan Mengarahkan langsung kepada pintu masuk utama dengan mengarahkan garis lurus yang segaris dengan alur sumbu bangunan.



Gbr II. 7

Sebuah jalan memutar untuk memperpanjang urutan pencapaian dan mempertegas bentuk tiga dimensi suatu bangunan sewaktu bergerak mengelilingi suatu bangunan.

2.2.2 Sirkulasi.

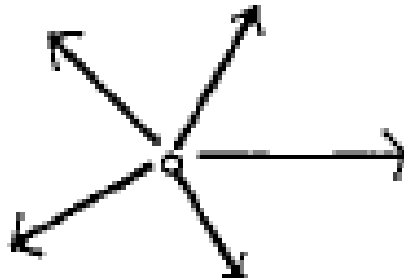
1. Linear



Gbr II. 8

Semua jalan pada dasarnya adalah linier. Jalan yang lurus dapat menjadi pengorganisir utama untuk suatu deret ruangan.

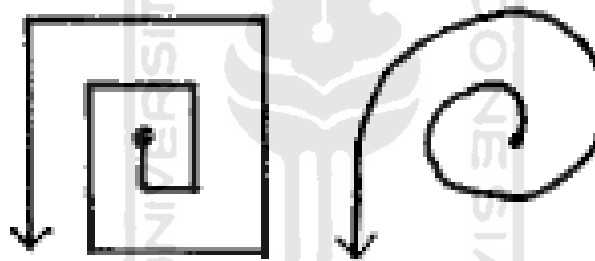
2. Radial



Gbr II. 9

Konfigurasi radial memanjang jalan lurus yang berkembang dari atau berhenti pada sebuah pusat titik.

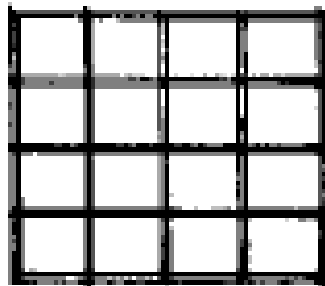
3. Spiral



Gbr II. 10

Sebuah KonfigurasiSpiral adalah sebuah jalan tunggal menerus, yang berasal dari satu titik pusat, mengelilingi pusat dengan jarak yang berbeda.

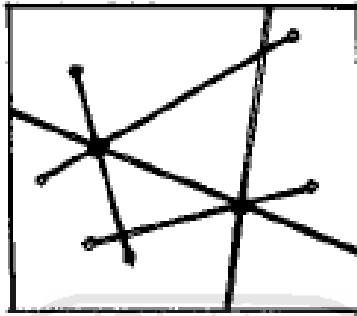
4. Network



Gbr II. 11

Konfigurasi grid atau network terdiri dari dua pasang jalan yang sama dan saling berpotongan pada jarak yang sama.

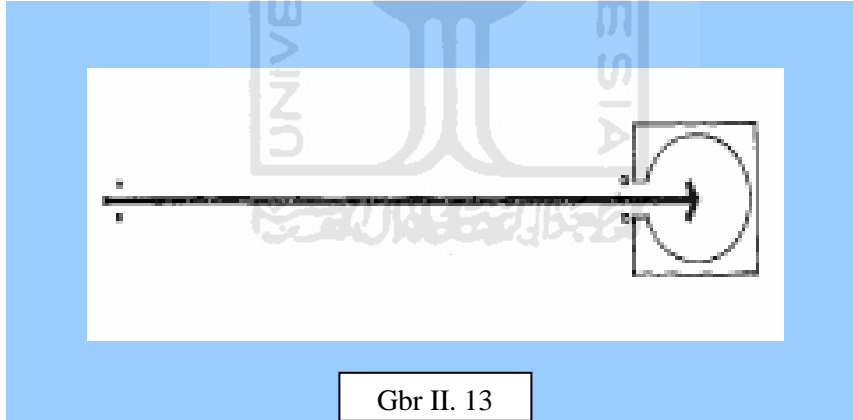
5. Campuran



Gbr II. 12

Sebuah konfigurasi jaringan atau campuran yang menghubungkan titik-titik tertentu di dalam ruangan.

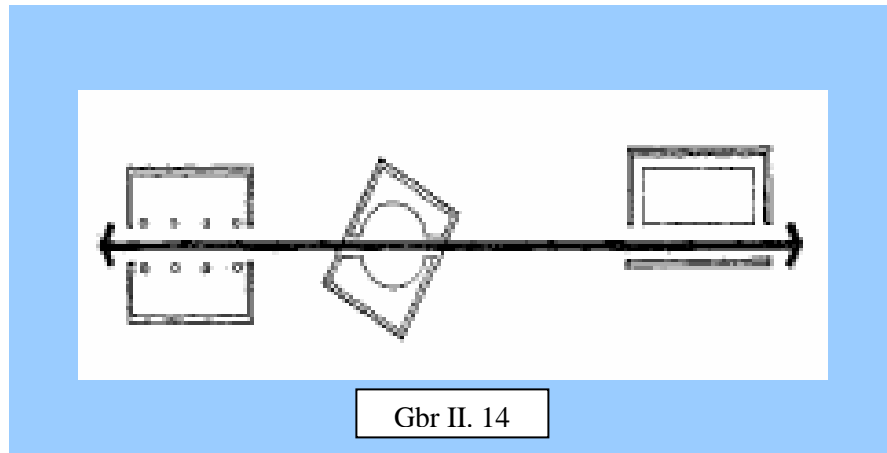
2.2.3 Hubungan Jalur Dan Ruang.



Gbr II. 13

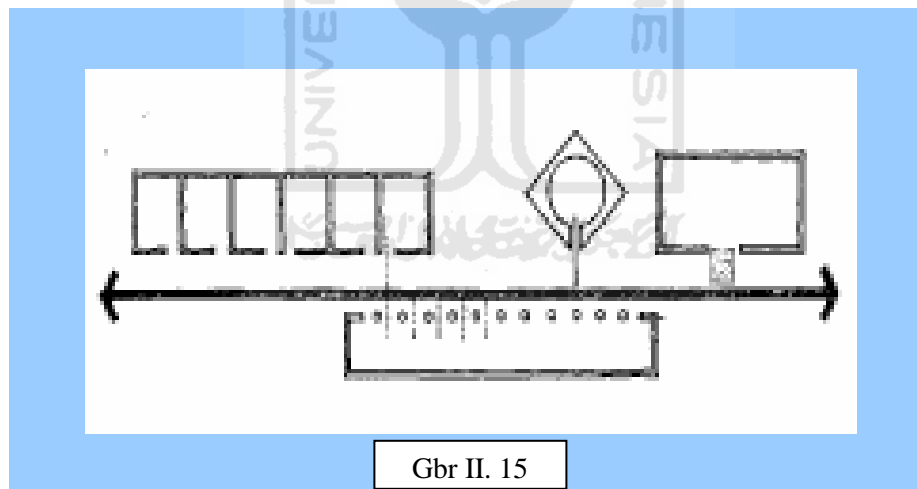
Sirkulasi yang berakhir dalam ruang

- Lokasi Ruang menentukan jalan
- Hubungan dalam ruang ini dipergunakan untuk pendekatan dan jalan masuk ruang-ruang penting yang fungsional dan simbolis



Sirkulasi yang menembus ruang- ruang

- Jalan dapat menembus sebuah ruang menurut sumbunya, miring atau sepanjang sisinya.
- Dalam memotong sebuah ruang, suatu jalan menimbulkan pola-pola istirahat dan gerak didalamnya.



Sirkulasi yang melalui ruang- ruang

- Kesatuan dari tiap- tiap ruang dipertahankan.
- Konfigurasi jalan yang fleksible.
- Ruang-ruang perantara dapat dipergunakan untuk menghubungkan jalan dengan ruang- ruangnya.

2.3 INVESTIGASI

A. Site Pasar Seni Gabusan

Pasar Seni Gabusan ini terletak di jalan parangtritis Km. 9. dari kota yogyakarta ke selatan menuju arah kepantai parangtritis. Pasar seni gabusan ini memiliki letak yang strategis, selain terdapat pada jalur wisatawan ke arah pantai parangtritis pasar seni gabusan ini juga tidak jauh dari kota yogyakarta yang hanya berjarak ± 11 km dari site. Selain itu juga dekat dengan kota bantul yang hanya berjarak ± 5 km dari site.



Gbr II. 16

B. Potensi Kerajinan yang terdapat didaerah Bantul

Pasar gabusan ini terdiri dari beberapa massa bangunan di dalamnya yang mewadahi fungsi yang berbeda- beda. Pada site diatas tampak massa bangunan yang tersusun menyerupai sebuah kotak dengan massa bangunan tertata ditepinya dan taman sebagai sentral bangunan.

Potensi yang sudah ada baik berupa :

1. Kerajinan kulit dan wayang.
2. Kerajinan gerabah atau tanah liat dan Patung
3. Kerajinan kain dan batik
4. Kerajinan yang berbahan recycle

5. Kesenian lukis dan tari

Awalnya berbagai macam kesenian diatas yang tersebar pada daerah- daerah tertentu di kota bantul. Dengan adanya pasar seni gabusan ini maka kerajinan yang tersebar pada daerah bantul ini dapat terwadahi menjadi satu, sehingga wisatawan yang akan berkunjung dapat lebih mudah untuk mengunjunginya tidak perlu masuk-masuk kedalam pelosok desa.



Gbr II. 17

C. Pasar Seni Gabusan Saat ini

Pada pasar seni gabusan saat ini memiliki karakteristik bentuk bangunan yang mencampurkan antara bentukan tradisional jawa dengan bentukan kolonial belanda. Hal tersebut ditandai dengan adanya bentukan atap jawa namun dengan konstruksi kolom yang diekspos tegas layaknya bangunan kolonial.



Gbr II. 18



Gbr II. 19

Dari gambar diatas terlihat adanya struktur yang bersifat colonial dengan adanya tiang-tiang penyangga yang kaku pada sisi bangunan. Namun memiliki atap limasan khas jawa yogyakarta. Dari gambar diatas juga dapat dilihat adanya space atau ruang untuk pedagang menawarkan barang dagangannya. Pada pasar seni gabusan ini kios atau ruang untuk pedagang memiliki besaran luas yang sama pada tiap kerajinan yaitu 12m².

D. Sistem Sirkulasi

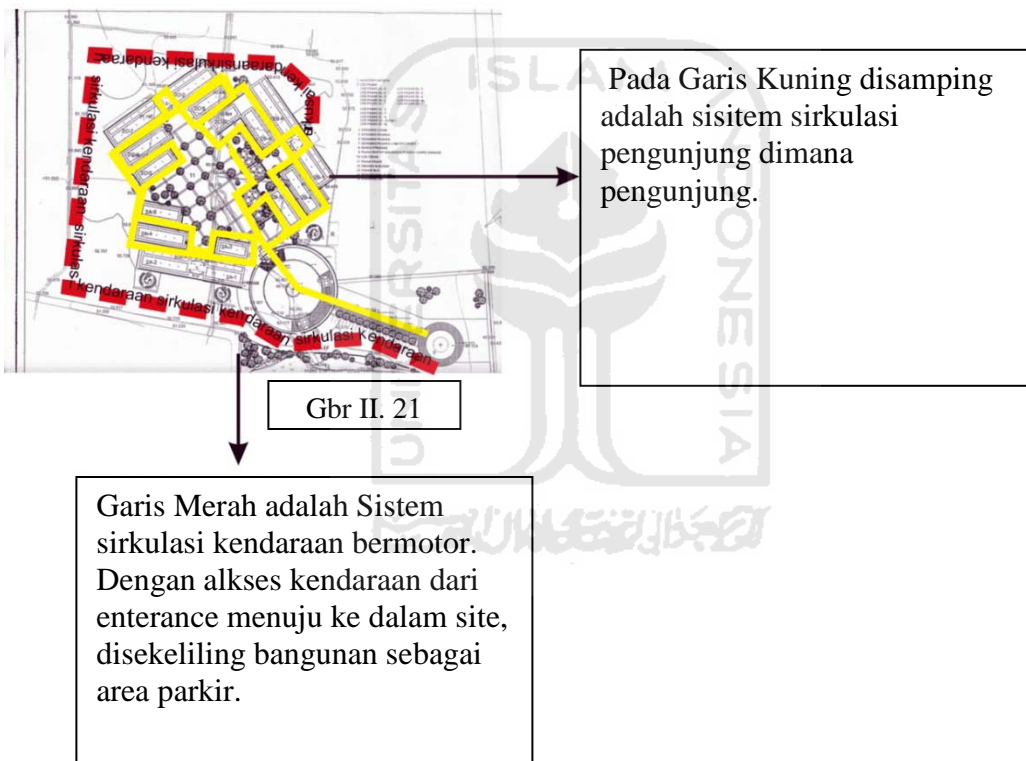
Selain menghubungkan antar massa bangunan pada site juga terdapat taman bermain yang berfungsi sebagai fasilitas pendukung yang bertujuan untuk menarik pengunjung dari segala kalangan agar mau datang dan mengunjungi pasar seni gabusan. Taman ini memiliki fasilitas permainan anak- anak yang mirip permainan plygroup atau taman kanak- kanak di tengah- tengah sistem sirkulasi. Hal ini membuat pengunjung yang berjalan- jalan tidak merasa monoton dengan adanya taman barmain sebagai hiburan sehingga pengunjung yang sudah berkeluarga juga dapat memanfaatkan untuk datang pada akhir pekan di pasar seni gabusan sebagai event liburan.



Gbr II. 20

Pada fungsi area yang lain terdapat area parkir yang sangat luas yang terletak di sekeliling massa- massa bangunan. Hal ini mempermudah pengunjung untuk mencapai suatu massa bangunan yang dituju secara cepat dan tepat. Namun area parkir yang luas bukan berarti baik, terbukti pada area parkir masih banyak terjadi

kredit di daerah- daerah tertentu. Hal ini bisa disebabkan beberapa hal yang kurang nyaman yaitu berupa perindang area parkir yang sangat minim, sehingga pada saat siang hari area parkir ini sangat panas. Akibatnya banyaknya kredit pada area parkir tertentu yang terdapat memiliki kerindangan, walaupun lahan parkir yang masih sangat luas. Sistem sirkulasi kendaraan kendaraan yang tidak terdapat pengarah yang menerangkan suatu alur jalur sirkulasi atau pencapaian menyebabkan sistem sirkulasi kendaraan ini kurang informative.



Hasil kusioner Analisis Teknis

1. Luasnya pasar seni gabusan sehingga pencapaian dari satu toko ke toko lain jauh.
2. Kurangnya fasilitas umum seperti tempat makan dan kamar mandi.
3. Jauhnya lokasi dari kota.
4. Kurangnya nyaman pengunjung karena panas.
5. Susahnya mencari suatu toko karena semua toko berbentuk sama.
6. Bentuk kios yang sama mengakibatkan tidak semua barang dapat sesuai tempatnya.
7. Jauhnya jarak kios dari jalan mengakibatkan sepi pengunjung pada hari-hari biasa.
8. Penataan antar massa bangunan yang kurang baik membuat kios tidak dipadati pengunjung seluruhnya.
9. Tidak adanya ruang pameran umum, sehingga pengunjung dapat mengerti apa saja yang ada pada Pasar Seni Gabusan.
10. Adanya fasilitas taman dan taman bermain sebagai pendukung, yang cukup berhasil.

Hasil Kusioner Analisis Non Teknis

1. Banyaknya event pada awal tahun meningkatkan pendapatan pedagang.
2. Retribusi yang murah dan biaya sewa yang murah yang mendukung.
3. Seluruh fasilitas umum tersedia.
4. Kurangnya promosi Pasar Seni Gabusan ke wilayah kota.
5. Adanya standarisasi harga barang dagangan.

2.4 IDENTIFIKASI

Dari analisa diatas dapat diketahui bahwa adanya poin- poin penting yang perlu adanya wacana untuk bahan pertimbangan redesain adalah :

1. Entrance bangunan yang jauh menjadi salah satu faktor utama dimana pengunjung yang berjalan kaki terlampau jauh untuk mencapai bangunan utama yaitu 100 meter dari entrance.
2. Bentuk massa bangunan dan besaran ruang yang sama pada setiap bangunan mengakibatkan tidak terwadahnya kerajinan dengan baik. Hal ini mengakibatkan display barang yang kurang maksimal baik secara visual ataupun secara perletakan barang kerajinan.

Perlu adanya respon bentuk bangunan yang bisa mewedahi tiap fungsi kerajinan di dalamnya. Sehingga setiap display barang kerajinan yang diwadahi bisa maksimal baik secara kenyamanan visual ataupun bentuk dan luasan ruang yang tepat.

3. Adanya fasilitas taman bermain sebagai pendukung yang mampu menarik pengunjung dari berbagai usia termasuk anak-anak. Namun yang perlu diperhatikan adalah dengan adanya fasilitas ini tidak dapat berkembangnya kegiatan transaksi jual beli antara pengunjung dan pedagang. Hal ini dikarenakan banyak pengunjung yang datang pada pasar seni gabusan mempunyai tujuan utama untuk berekreasi bukan lagi untuk membeli atau melihat barang kerajinan.
4. Area parkir yang dibuat mengelilingi massa bangunan kerajinan membuat para pembeli atau pengunjung dengan mudah menempatkan kendaraannya didekat los kerajinan yang akan dituju. Hal ini dapat menjadi kelebihan dari pasar seni gabusan yaitu dengan sistem sirkulasi kendaraan ini pengunjung tidak perlu repot atau tidak terlalu jauh dalam mengangkut barang kerajinan yang telah dibeli.

2.5 KAJIAN TEORITIS KARAKTERISTIK PASAR SENI GABUSAN

2.5.1 Penjual dan Pembeli kerajinan atau kesenian.

Terdapat seniman atau pengrajin yaitu mereka yang memiliki bakat kemampuan dan ketrampilan dalam bidang seni dan kerajinan. Dan merekalah yang menghasilkan produk-produk seni dan kerajinan yang akan dipamerkan.



Gbr II. 22

Dan terdapat los-los penjual yang menjual kerajinan dan kesenian, biasanya didukung oleh ruang worksop sebagai display proses pembuatan atau sebagai bukti keaslian pembuatan oleh pengrajin.

Kerajinan yang dijual belikan biasanya kerajinan yang dihasilkan oleh penduduk lokal atau penduduk di daerah sekitar.

2.5.2 Tinjauan Kegiatan dalam Pasar Seni

A. Kegiatan Kerajinan.

- Ruang display, ruang ini berfungsikan sebagai ruang ini dimana benda-benda kerajinan akan dipamerkan untuk dipromosikan kepada pembeli berupa produk- produk unggulan atau terbaik karya pengrajin.
- Ruang studio , ruang ini sebagai ruang kerja atau ruang proses pembuatan suatu benda atau produk kerajinan yang akan dipamerkan. Ruangan ini biasanya ada yang bersifat terbuka atau boleh dilihat oleh masyarakat umum sebagai proses pembuatan seperti kerajinan batik dan gerabah. Namun juga ada yang bersifat tertutup karena proses produksi yang memerlukan konsentrasi penuh atau privasi area seperti kerajinan pahat atau ukiran patung.

B. Kegiatan Kesenian.

- Ruang Studio dan workshop, ruangan ini digunakan sebagai peraga proses produksi benda seni.
- Sanggar seni atau panggung sederhana, berfungsi sebagai pertunjukan kesenian tari, drama atau lainnya yang berkaitan dengan seni.
- Ruang pameran, Ruangan ini merupakan ruang display hasil kesenian seperti lukisan atau ukiran yang nantinya untuk dipertontonkan pengunjung pasar seni.
- Ruang ganti, berfungsi sebagai pendukung kegiatan pementasan dalam pengolahan kostum.

C. Kegiatan Pengunjung.

- Area sirkulasi kendaraan, mendapatkan fasilitas parkir yang nyaman dan dekat dengan massa bangunan.
- Area sirkulasi orang, berjalan melihat-lihat benda-benda hasil kerajinan dan kesenian.
- Ruang display dan pengelola kios, pengunjung dapat melihat hasil kerajinan jika berminat dapat langsung membeli ditempat display tersebut.
- Tempat peristirahatan sementara, sebagai sarana pengunjung jika mengalami masa kelelahan atau sebagai tempat berinteraksi antar pengunjung.
- Lavatory, wastafel, mushola. Sebagai sarana pendukung pengunjung sebagai fasilitas umum.

2.6 OBSERVASI BANGUNAN YANG TELAH ADA.

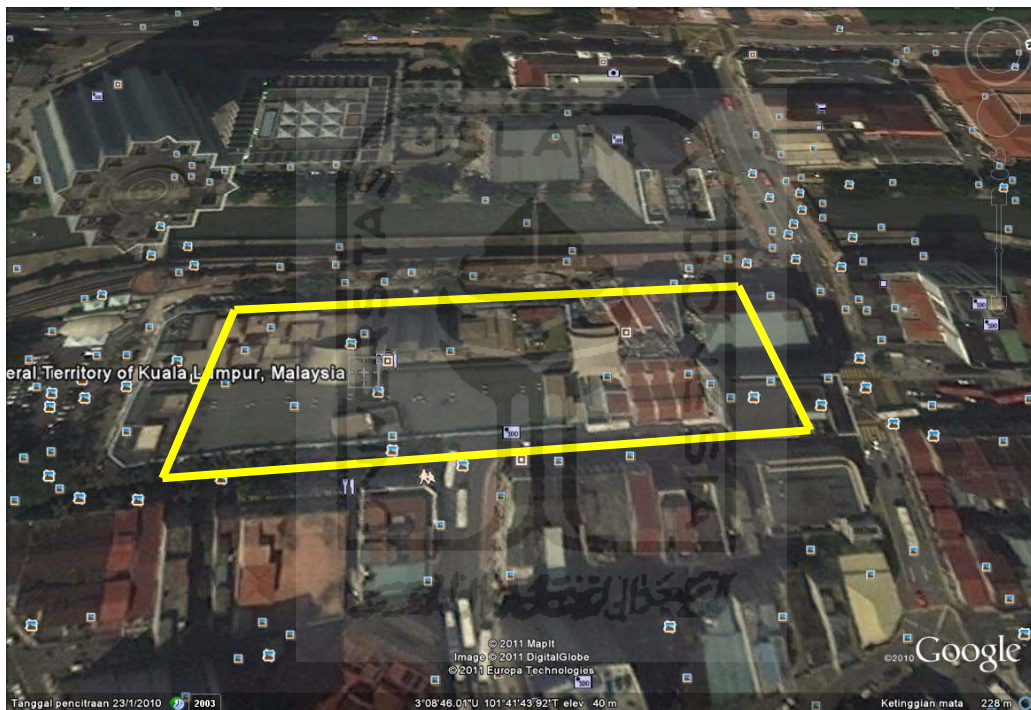
Salah satu bangunan yang menampung kerajinan dan kesenian yang sukses adalah “Art Markt “ Kuala Lumpur.

Pasar seni ini terletak di daerah bernama Chinatown. Dimana pasar seni ini tidak hanya menampung kerajinan dan kesenian masyarakat sekitar namun juga kerajinan luar seperti barang cetakan royal selangor yang terkenal diseluruh dunia.

Dan di Indonesia adalah Pasar seni jaya Ancol yang berada di Jakarta. Dimana pasar seni jaya ancol ini memiliki konsep bangunan yang hampir sama dengan pasar seni gabusan. Dengan terbentuknya dari beberapa massa bangunan, namun dengan pengolahan tata letak massa yang baik sehingga sirkulasi orang yang berkunjung tetap nyaman.

2.6.1 Art Market Kuala Lumpur.

Berdasarkan konsep pasar seni.



Gbr II. 23

Pasar seni kuala Lumpur terdiri dari satu kawasan yang tertutup oleh tembok besar namun didalamnya terdapat beberapa massa bangunan pada sisi sisi site sebagai kavling- kavling yang digunakan sebagai los display oleh penjual. Walaupun demikian bangunan ini tampak satu kesatuan dengan adanya jembatan sirkulasi yang menghubungkan diantara massa dan tembok yang mengelilingi kawasan pasar seni tersebut.



Gbr II. 24

Meskipun terlihat tertutup pasar seni kuala Lumpur ini tetap menarik dengan adanya bukaan jendela kaca sehingga barang dagangan dari dalam bisa tampak dari luar, jadi orang yang melewati jalan sekitar pasar seni pasti dapat melihat benda- benda kerajinan dan kesenian yang terpajang indah. Walupun pembeli jika ingin melihat dengan jelas atau membeli harus tetap masuk kedalam pasar seni terlebih dahulu.



Gbr II. 25

Berdasarkan Sistem Sirkulasi pengunjung dan kendaraan.

Pada pasar seni kuala Lumpur, sirkulasi kendaan tidak dapat masuk dekat dengan kavling. Tapi terpusat disuatu area parkir di depan pintu masuk pasar seni ini. Dengan menggunakan system pencapaian langsung yaitu dengan mengarahkan pengunjung menuju pintu utama bangunan mengakibatkan fokus pengunjung yang

tertuju pada entrance, hal ini merupakan cara arsitektural untuk mengarahkan pengunjung langsung kepada bangunan.



Gbr II. 26

Pada sirkulasi pengunjung pasar seni Kuala Lumpur tercipta antara bangunan dan kavling- kavling. Sirkulasi pengunjung sangat lebar dengan kios kerajinan dan kesenian pada sisi kanan kiri sirkulasi sehingga kemanapun arah mata memandang pasti akan selalu tertuju pada barang dagangan kerajinan dan kesenian yang didisplay oleh penjual.



Gbr II. 27

Pada sistem sirkulasi ini menggunakan system sirkulasi linier dengan jalan lurus yang menjadi unsur pengorganisasian utama untuk suatu deret ruangan di sisi – sisinya.

Pada gambar diatas terlihat sirkulasi linier yang tegas pada sela antar bangunan dengan deretan kios pengrajin disisinya sebagai pengarah.

Sistem sirkulasi yang digunakan berupa open space yang berfungsi juga sebagai pencahayaan pada siang hari sehingga hemat energi.

Berdasarkan jenis kerajinan yang dijual atau didisplay.

A. Benda kerajinan yang sederhana

Pasar seni Kuala Lumpur ini memiliki space atau los yang berbeda- beda sebagai area display berdasarkan kerajinan atau kesenian yang diwadahnya.

seperti pada gambar dibawah ini, los-los kerajinan berderet dengan ukuran luasan yang sama dengan kesan layaknya pasar tradisional namun lebih rapih, dimana barang yang didagangkan terpajang ditepian tembok los dengan barang kerajinan yang bermacam- macam untuk dijual. tanpa ruang display yang khusus dan tata ruang yang sederhana.

Sehingga pembeli dapat melihat hasil kerajinan dari kejauhan, dan memang karena kerajinan yang di perjual belikan disini berupa benda kerajinan yang tidak terfokus pada detail hasil kerajinan sehingga pengunjung tidak perlu terlalu dekat untuk melihat hasil karya kerajinan tersebut.



Gbr II. 28

B. Benda kerajinan atau kesenian yang harus dapat terlihat keseluruhan sebagai display.



Gbr II. 29

Kerajinan kain baik berupa batik ataupun kain tenun merupakan salah satu bentuk kerajinan yang memerlukan display yang cukup lebar atau luas sebagai fasilitas ruang display. Dimana kerajinan ini akan lebih maksimal untuk didisplay

keseluruhannya, dikarena kerajinan ini diumpamakan seperti khalayak orang bercermin dengan seolah oleh menggunakan kain hasil kerajinan tersebut. sehingga pengunjung dapat benar- benar merasakan seolah-olah memakai kerajinan batik ini apakah cocok tidak cocok jika kain batik tersebut.

C. Benda kerajinan yang memiliki detail.



Gbr II. 30

Kios ini berbeda dengan kios kerajinan lain, kios ini memerlukan ruang display yang luas dengan pencahayaan yang cukup untuk melihat detail benda kerajinan tersebut. contoh benda kerajinan yang memerlukan detail yaitu kerajinan pahatan atau ukiran kayu, kerajinan vas atau ornament interior, kesenian lukis, dll.

2.5.2 Pasar Seni Ancol Jaya Jakarta.



Gbr II. 31



Gbr II. 32

Pasar seni ancول jaya ini yang berada di jakarta memiliki konsep yang hampir sama dengan pasar seni gabusan dimana terdapat beberapa gubahan massa sebagai penggolongan jenis kesenian dan kerajinan. Namun pada pasar seni jaya ancول ini gubahan massa ditata secara berdekatan sehingga menutup kesan bahwa pasar seni ini tercrepta dari beberapa gubahan massa.



Gbr II. 33



Gbr II. 34



Gbr II. 35

Pada pasar seni ancol jaya di jakarta ini juga menerapkan konsep bangunan yang berpadu antara tradisional dengan modern dikemas secara menyatu baik secara bentuk bangunan dan desain interiornya. Terlihat pada gambar diatas bahwa bangunan pasar seni ini memiliki konsep atap tradisioanal yang dikemas dalam beberapa bentukan yang lebih modern.



Gbr II. 36



Gbr II. 37



Gbr II. 38

Pada penataan display lay out pameran pun bervariasi dimana terdapat display secara sederhana dengan ruang workshop seniman ada juga ruang pameran yang lebih dikemas secara elegan yang terdapat didalam ruangan dengan penataan cahaya yang lebih baik.



Gbr II. 39



Gbr II. 40

Sistem sirkulasi yang diterapkan pada pasar seni ancol jaya ini adalah sistem sirkulasi campuran dengan adanya persebaran sirkulasi yang terjalin secara network antar bangunan juga terdapat sirkulasi yang radial dimana pusat sirkulasi yang berada pada bangunan inti ditengah gubahan massa yaitu bangunan display utama.



BAB III

ANALISA DAN PENDEKATAN KONSEP

3.1 ANALISA EKSISTING



Gbr III. 1

Pada site diatas terlihat adanya persebaran gubahan massa, sistem sirkulasi, dan area- area pendukung di dalamnya.

Didalam site tersebut ada potensi alam seperti cahaya matahari, drainase, arah angin, tingkat kebisingan, dll. yang dapat digunakan sebagai pertimbangan mendesain pasar seni gubahan.

Kondisi site :

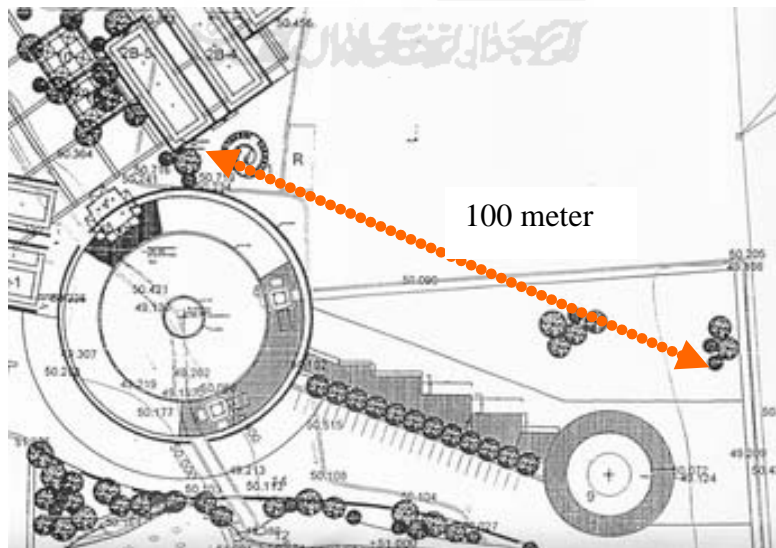
- Memiliki luas 4,5 Hektar
- Terdapat dijalur wisata jogja- parangtritis, tepatnya di jalan parang tritis km.9.
- Memiliki akses jalan raya utama dua jalur/ two way.
- Batasan utara site adalah persawahan warga.

- Batasan selatan site adalah persawahan warga.
- Batasan timur site adalah jalan raya dan rumah penduduk.
- Batasan barat site adalah persawahan warga.

3.1.1 Analisa pada pasar seni gabusan

Dari identifikasi masalah diatas diperoleh data- data yang berisikan tentang kelebihan dan kekurangan pasar seni gabusan saat ini. Untuk itu perlu adanya respon dari setiap data yang nantinya akan disempurnakan sehingga menghasilkan output yang mendukung bangunan pasar seni gabusan ini agar lebih baik.

1. Untuk entrance yang ada saat ini yaitu memiliki kendala dari segi jarak tempuh pejalan kaki yang jauh yaitu 100 meter menuju bangunan utama, hal ini dapat dibenahi dengan menata perletakan massa dan enterence. Bagaimana mengolah entrance agar sirkulasi tidak terlalu jauh, mungkin salah salah solusinya adalah dengan lebih mengolah perletakan massa dan entrance agar lebih dekat dengan tepi jalan, dikarenakan tidak banyak dari pengunjung yang mengunjungi pasar seni gabusan ini menggunakan angkutan umum atau bahkan berjalan kaki.



Gbr III. 2

Dari gambar diatas dapat dilihat adanya system sirkulasi dan pencapaian pengunjung yang kurang efisien dan informative.

Adapun menciptakan system sirkulasi yang efisien dengan cara :

- Mengolah tata letak bangunan dengan lebih baik atau di dekatkan sehingga pengunjung yang datang dengan berjalan kaki tidak cepat mencapai titik kelelahan.
- Semaksimal mungkin memanfaatkan sirkulasi yang tercipta di antara ruang, sehingga tidak perlu membuat sirkulasi yang baru.
- Sebisa mungkin menciptakan alur sirkulasi dua arah, yang pada dasarnya lebih efisien dari segi pembiayaan dan dari segi penghematan waktu pengunjung.

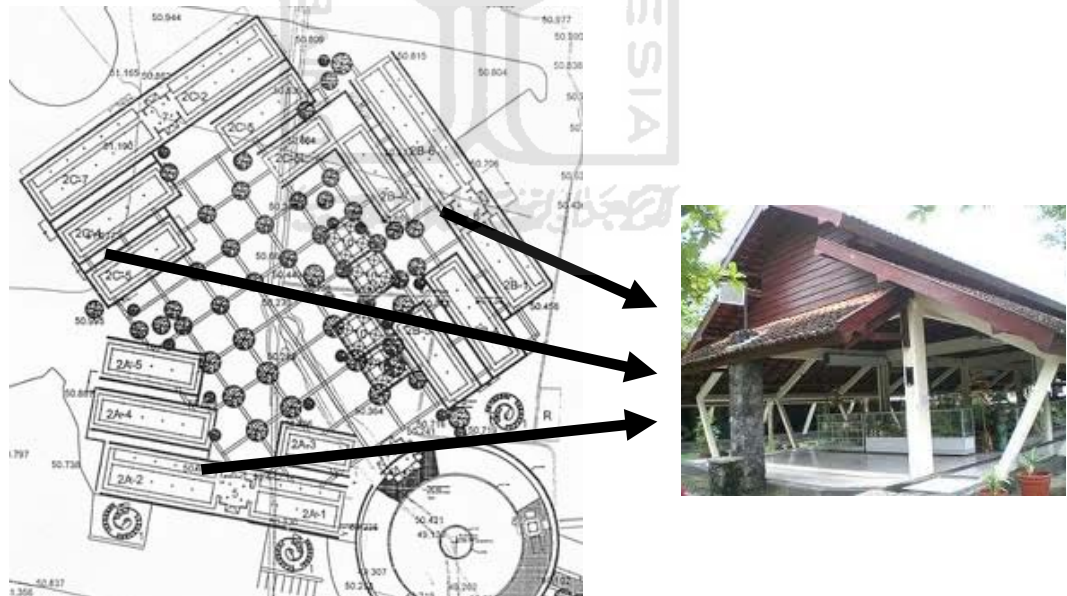
Selain menciptakan sirkulasi yang efisien, sirkulasi juga dapat dijadikan lebih informative. Sehingga pengunjung tidak merasa bosan atau monoton, yaitu dengan cara :

1. Menciptakan system sirkulasi tidak hanya sebagai sarana pejalan kaki namun juga pencetus suasana dengan cara menciptakan sirkulasi yang terdapat aneka pernak pernik khas kesenian atau kerajinan sesuai dengan kesenian dan kerajinan yang akan dituju. Contohnya sirkulasi menuju ruang kerajinan wayang, maka sirkulasi yang akan menuju ruang kerajinan wayang diberikan fasilitas ornament wayang seperti kain yang menerawangkan sosok tokoh wayang sehingga pengunjung akan langsung terbawa suasana wayang yang ada. Selain itu hal tersebut dapat dijadikan penunjuk jalan atau arah sehingga tidak perlu arah panah petunjuk untuk menunjukkan arahan ruang kesenian tertentu.
2. Membuat jalur sirkulasi yang menghibur, hal ini dikarenakan pengunjung pasar seni tidak hanya orang dewasa melainkan juga anak-anak sehingga untuk menciptakan suasana yang lebih menghibur

diperlukan adanya fasilitas aneka permainan atau alat music tradisional atau terdapat pemeran atau display 2 dimensi atau 3 dimensi pada jalur sirkulasi.

3. Selain itu sirkulasi dapat diman faatkan sebagai sarana informative tentang sejarah atau asal muasal berkembangnya suatu kerajinan atau kesenian di kawasan bantul.
4. Dengan cara memfasilitasi area sirkulasi dengan gambar atau denah kawasan kerajinan dan kesenian di kawasan bantul.

2. Pada bentukan bangunan perlu adanya perbaikan baik dari skala dimensi ataupun massa bangunan, hal ini akan memberikan dukungan yang lebih baik terhadap kerajinan yang diwadahi didalamnya. Dengan pengolahan dimensi dan massa bangunan maka bangunan ini akan menjadi bangunan yang lebih memiliki karakteristik tersendiri.



Gbr III. 3



Gbr III. 4

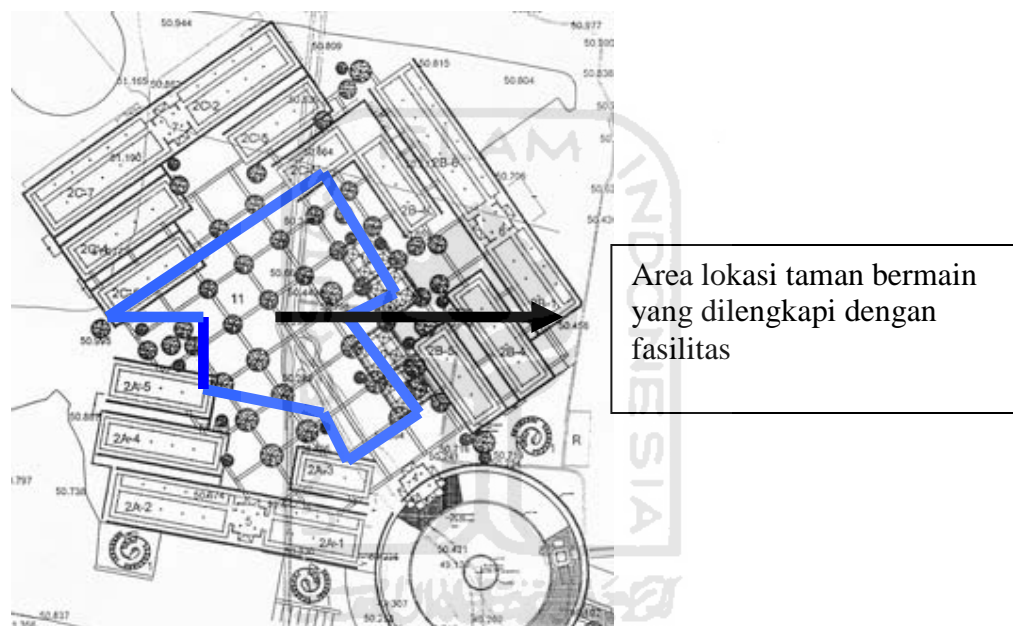
Keterangan :

1. Massa dengan fungsi bangunan sebagai los kerajinan Kulit.
2. Massa dengan fungsi bangunan sebagai los kerajinan Batik.
3. Massa dengan fungsi bangunan sebagai los kerajinan Gerabah.
4. Massa dengan fungsi bangunan sebagai los kerajinan recycle.
5. Massa dengan fungsi bangunan sebagai Kerajinan keramik dan seni lukis.
6. Massa dengan fungsi bangunan sebagai display seni lukis dan tari.
7. Massa dengan fungsi bangunan sebagai ruang IT.
8. Massa dengan fungsi bangunan sebagai Gardu Pandang.
9. Massa dengan fungsi bangunan sebagai ruang staff.

Sebelumnya pasar seni gabusan terdiri dari beberapa massa yang tersebar, untuk redesain kali ini bangunan pasar gabusan akan ternaungi satu massa bangunan yang pada prinsipnya satu gubahan massa akan memiliki sirkulasi yang lebih efisien.

3. Taman bermain yang terletak diantara massa bangunan yang didalamnya terdapat fasilitas permainan anak layaknya playgroup mengakibatkan sasaran utama dari bangunan ini yaitu terjadinya transaksi ataupun kegiatan jual beli terhambat. Hal ini perlu adanya pengkajian ulang karena dengan adanya

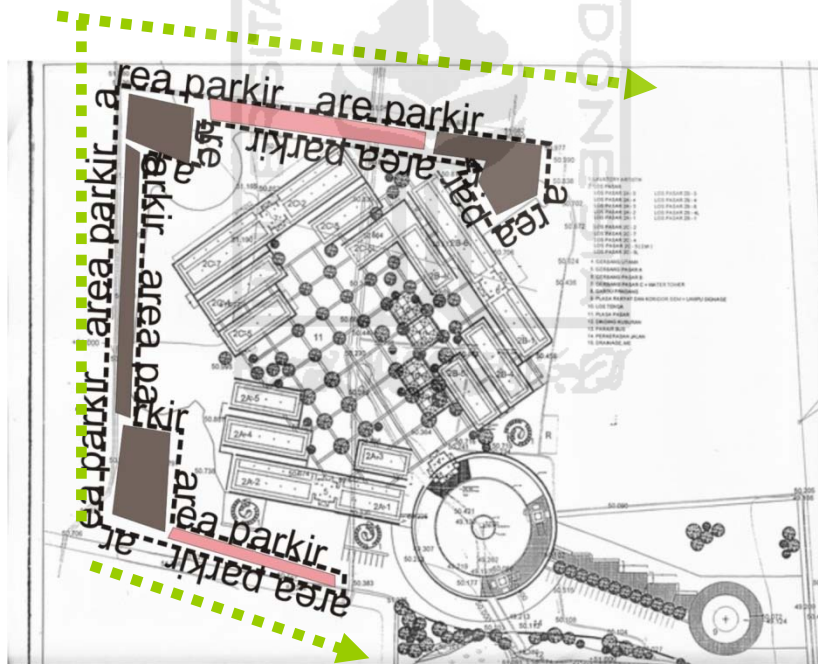
fasilitas ini malah membuat image pasar seni gabusan sebagai pasar komersil tertutupi oleh adanya taman bermain sebagai fasilitas bermain yang difungsikan sebagai pendukung bangunan utama kerajinan. Oleh karena itu, mungkin sebaiknya perlu adanya pemikiran ulang tentang perletakan taman bermain ini. Seandainya taman bermain ini ditata sehingga perletakannya benar-benar sebagai pendukung akan lebih dapat merespon kegiatan utama pasar seni gabusan ini, yaitu kegiatan komersil berupa jual beli.



Gbr III. 5

4. Area parkir dan sistem parkir kendaraan pada pasar seni gabusan ini adalah fungsi sekunder yang mendukung kegiatan komersil dari pasar seni gabusan ini, dengan mempermudah akses pengunjung menuju los kerajinan yang akan dituju. Sistem ini harus dipertahankan dan mungkin dapat dikembangkan dalam desain yang akan dibuat. Tentunya dengan memperhatikan kenyamanan area parkir berupa area parkir yang ringdang pada setiap tempat, sehingga pengunjung bisa merasa nyaman menempatkan kendaraan dimana pun pada area parkir.

Pada sirkulasi kendaraan area parkir pasar seni gabusan bersifat 2 arah dengan area parkir yang dapat masuk sampai dekat dengan los atau ruang kesenian dan kerajinan. Konsep awal alur sistem sirkulasi ini sudah baik dengan memudahkan pengunjung untuk dapat lebih efisien dalam mengunjungi suatu los tertentu, namun ada beberapa hal yang masih perlu ada pengembangan yaitu perlu adanya alur sirkulasi yang informative terutama informative dalam petunjuk atau arahan pencapaian kesuatu bangunan. seperti adanya pohon pengarah jalan dan pohon perindang yang mengarahkan kendaraan pengunjung pada tempat parkir sesuai dengan tempatnya, agar lebih tertata. Hal ini juga menjadi pendukung suasana parkir yang nyaman dengan adanya pepohonan akan mengurangi tingkat polusi dan mendukung pergantian hawa agar lebih sejuk.

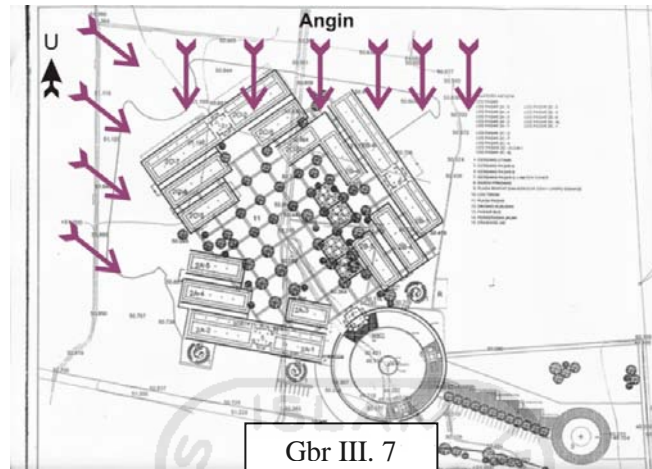


Gbr III. 6

..... = Route Sirkulasi Kendaraan dengan sistem 2 arah

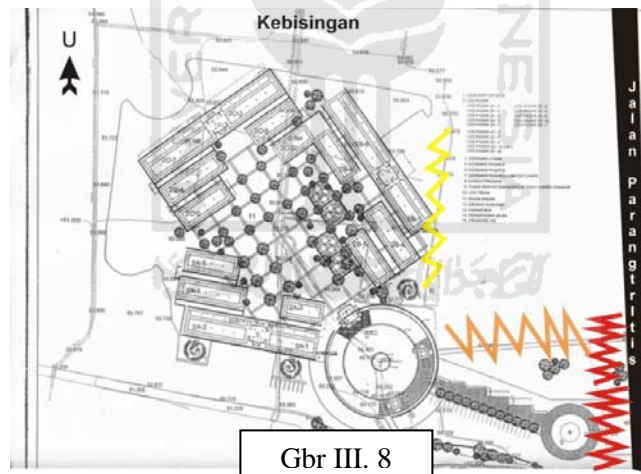
3.1.2 Analisa Tapak

Angin




Arahan angin pada site bergerak dari sisi utara dan barat site menuju keselatan site.

Kebisingan



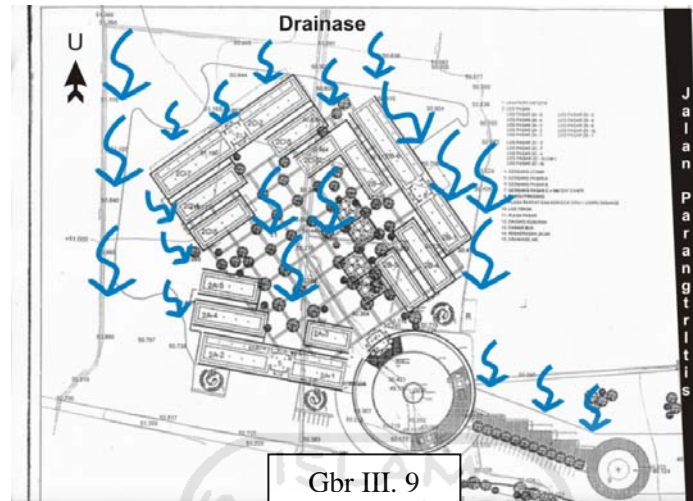
Tingkat kebisingan :

 : Memiliki tingkat kebisingan yang sangat tinggi.

 : Memiliki tingkat kebisingan yang agak tinggi.

 : Memiliki Tingkat kebisingan yang relative rendah.

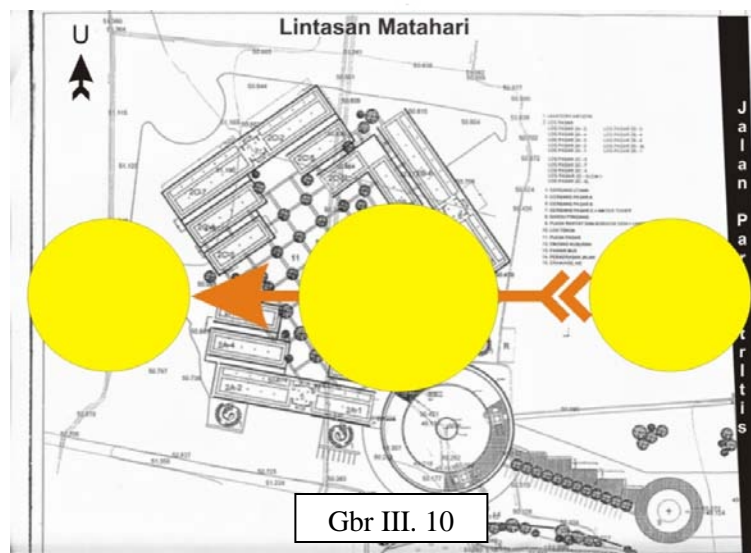
Drainase



Gbr III. 9

- Arus atau aliran air dari tempat yang tinggi atau utara menuju tempat yang rendah atau selatan.
- Aliran drainase ini mengarah ke tanggul perairan sawah pada sisi site sebelah barat.
- Pada awal site terdapat openspace sebagai peresan jika hujan disertai dengan adanya kolam buatan yang tersambung oleh tanggul sisi barat site jika kapasitas kolam tidak berlebihan.

Lintasan Matahari



Gbr III. 10

- Lintasan Matahari pada pukul 06.00- 09.00 WIB. adalah tingkat panas cahaya matahari mendukung atau baik.
- Lintasan Matahari pada pukul 09.00- 14.00 WIB. adalah tingkat panas cahaya matahari tidak baik, karena panas yang menyengat. Namun dapat dimanfaatkan sebagai sumber cahaya secara tidak langsung.
- Lintasan Matahari pada pukul 14.00- 17.30 WIB. adalah tingkat panas cahaya matahari mendukung atau baik digunakan secara langsung.

3.2 ANALISA ZONA FUNGSI BERDASAR DATA PRIMER, SEKUNDER, TERSIER

Untuk mengatasi masalah desain yang terjadi pada pasar seni gabusan saat ini perlu adanya perencanaan desain yang mendukung keadaan yaitu dengan beberapa metode penyelesaian desain. Diantaranya yaitu dengan mengfokuskan fungsi bangunan ini, dengan cara pemilahan data berdasarkan sifat fungsinya yaitu primer, sekunder/ pendukung dan tersier/ service.

3.2.1 Fungsi yang bersifat primer.

Pasar seni gabusan tergolong sebagai bangunan komersil oleh karena itu perlu adanya fungsi yang jelas yang terdapat pada site. Dimana fungsi primer dari kawasan ini adalah sebagai area komersil.

Hal- hal yang bersifat komersil yaitu :

Bangunan kerajinan atau kios pedagang.

Fungsi utama bangunan ini sebagai fasilitas pedangan untuk mendisplay barang dagangan. Dimana bangunan ini bersifat umum untuk pengunjung..

Bangunan ini menjual produk kerajinan dan kesenian secara terpilah- pilah. Berbeda antara bangunan los satu dengan bangunan los yang lain sesuai dengan fungsi bangunan itu sendiri mewadahi kerajinan yang ada didalamnya.

Bangunan ini berbentuk sesuai dengan barang dagangan yang diwadahi didalamnya,

Bangunan yang ada mewadahi kerajinan utama :

- Bangunan kerajinan gerabah dan kayu.
- Bangunan kerajinan Kain Batik.
- Bangunan kerajinan kulit / wayang.
- Bangunan Kesenian lukis dan Tari
- Bangunan Kerajinan daur ulang.

3.2.2 Fungsi yang bersifat sekunder.

Pada bangunan pasar seni gabusan ini terdapat beberapa fungsi pendukung yang berupa space interaksi.

1. Ruang pengelola.

Ruangan ini terletak didekat pintu entrance dengan fungsi sebagai ruang informasi dan ruang kantor pengelola dan karyawan. Oleh karena itu ruang ini bersifat terbuka pada sisi luarnya yang berfungsi agar pengunjung dapat mudah mengetahui informasi terkini tentang pasar gabusan, dan bersifat tertutup pada sisi dalam ruangan sebagai area bekerja.

2. Area Parkir.

Area parkir kendaraan bermotor pengunjung, terletak didekat entrance. Untuk memudahkan pengunjung dalam mencapai ke bangunan utama.

Area parkir karyawan, terletak pada belakang massa bangunan utama. Difungsikan agar memudahkan adanya bongkar muat barang.

3. Restoran, Cafeteria dan pusat jajanan oleh-oleh khas bantul.

Cafeteria terletak dibelakang massa bangunan utama dengan tujuan agar situasi cafeteria yang cenderung kurang bersih tidak mempengaruhi situasi pasar kesenian. Jajanan oleh-oleh khas bantul terletak di dekat pintu utama, hal ini memudahkan para wisatawan untuk berbelanja oleh-oleh karena letaknya yang dekat pintu utama maka wisatawan dapat berbelanja baik sebelum masuk pasar seni gabusan ataupun sepulang dari mengunjungi pasar seni gabusan.

3.2.3 Area Service bersifat tersier.

1. Ruang Mushola.

Mushola adalah salah satu fasilitas pendukung yang utama dimana keberadaannya selain sebagai fungsi utamanya yaitu tempat beribadah, mushola juga bisa digunakan sebagai area peristirahatan sementara pada area serambi.

2. Ruang privasi.

Karena pengunjung yang datang dari semua kalangan terutama ibu- ibu maka disediakan ruang menyusui sebagai area pendukung yang privasi bagai ibu- ibu yang memiliki balita dan memerlukan asi.

3. Ruang service

- kamar mandi.
- Gudang
- Ruang generator
- TPA (tempat pembuangan sampah)



BAB IV KONSEP PERANCANGAN

4.1 Konsep Sirkulasi

4.1.1 Sirkulasi orang atau pengunjung yang berjalan kaki.

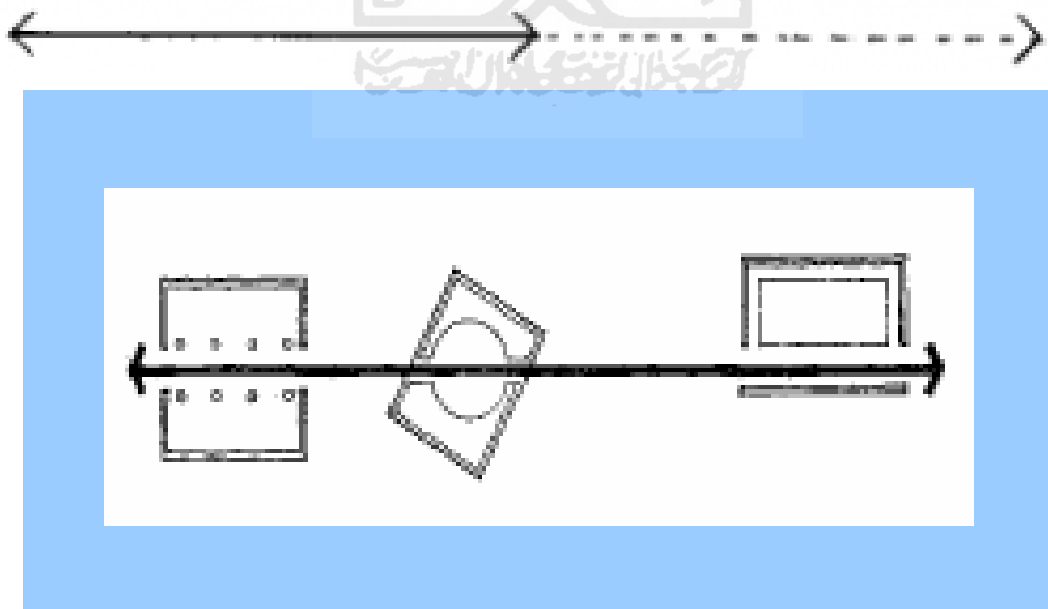
Sirkulasi ini dapat berupa jalan setapak ataupun berupa area yang terbentuk dari pertemuan antara ruang baik berupa lahan terbuka ataupun ruang yang tertutup.

Sirkulasi pengunjung memiliki kriteria sebagai berikut :

- Jalan pengunjung bersifat 2 arah.
- Mudah dijangkau dan nyaman dari cuaca.
- Mampu digunakan oleh orang yang normal ataupun orang yang kekurangan.

Persyaratan diatas lebih baik menerapkan sistem sirkulasi linier dalam pencapaiannya, dan menggunakan hubungan antara jalur dan ruang dengan sistem menembus ruang.

1. Linear



Gbr IV. 1

Dimana sistem ini sangat baik dalam mengarahkan pengunjung untuk menuju dari ruang satu ke suatu ruang kerajinan atau kesenian lainnya. Sehingga pengunjung bisa fokus terhadap tujuan dengan dukungan pola sirkulasi hubungan ruang pada tampak gambar diatas sangat mendukung kenyamanan pengunjung dalam berbelanja. Sistem sirkulasi ini juga dapat mendukung konsep yang ada dimana tiap- tiap jalur sirkulasi untuk menuju kesuatu ruang akan dibuat wadah jalur sirkulasi yang mengarahkan dan bersifat informative seperti berikut ini :

1. Pada jalur sirkulasi yang menuju ruang kerajinan kulit atau wayang akan berbentuk seperti berikut :

Pada gambar diatas terlihat adanya kain yang terbentang panjang dengan bayangan siluet dari tokoh- tokoh wayang yang mengarahkan jalur sirkulasi menuju ruang atau los kerajinan wayang.

2. Pada jalur sirkulasi yang akan menuju ruang kerajinan batik jalur sirkulasinya akan dibuat pengarah sekaligus menciptakan suasana batik dimana pada plafon tidak menggunakan bahan plafon biasanya melainkan menggunakan kain batik sebagai penutup pengganti plafon dengan cara digantung seperti berikut :

Pada gambar diatas terlihat kain batik yang melengkung sebagai pengganti plafon, selain itu juga dengan pengolahan cahaya yang baik dari sinar matahari tercipta adanya efek ukiran batik yang memantul dari kain kearah bawah jalur sirkulasi, hal ini menciptakan suasana sirkulasi yang khas.

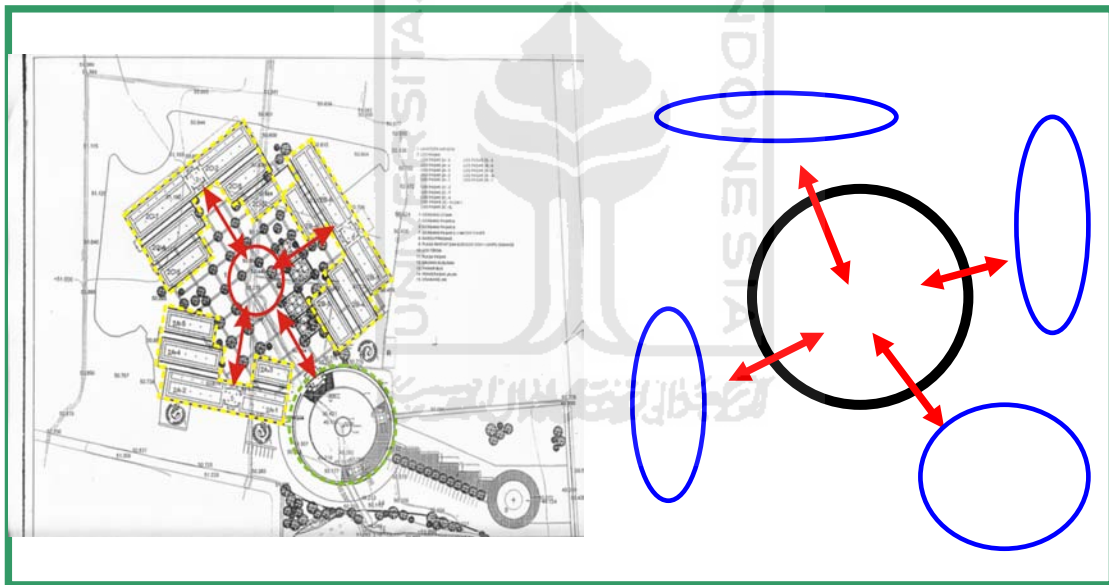
3. Pada jalur sirkulasi yang akan menuju ruang kerajinan gerabah atau kerajinan pahatan kayu akan dibuat jalur sirkulasi yang pada sisinya terdapat sculpture yang terbuat dari tanah liat dan pahatan kayu sebagai pengarah.
4. Pada jalur sirkulasi yang akan menuju ruang kerajinan recylce akan diciptakan jalur sirkulasi yang terbuat dari bahan daur ulang seperti pola lantai yang dibuat dari serpihan sisa batok kelapa dan taman buatan sebagai pengarah pada sisi jalur sirkulasi, dimana taman ini terbuat dari sisa bahan atau ranting pohon yang tidak terpakai lagi.

5. Pada jalur sirkulasi yang akan menuju ruang kesenian tari dan lukis diciptakan jalur sirkulasi yang memutar dengan memutar stage atau ruang pameran sebagai point of interest.

Dengan adanya sistem sirkulasi hubungan antar ruang yang menggunakan konsep menembus antar ruang dengan pencapaian secara linier maka pada desain pasar gabusan yang baru ini akan lebih efisien dan tepat sasaran dan dalam penggunaannya akan lebih maksimal dan fokus.

Hal ini dapat terlihat dari perbandingan desain pasar seni gabusan yang lama dengan pasar seni gabusan yang baru ini.

Pasar seni gabusan lama.



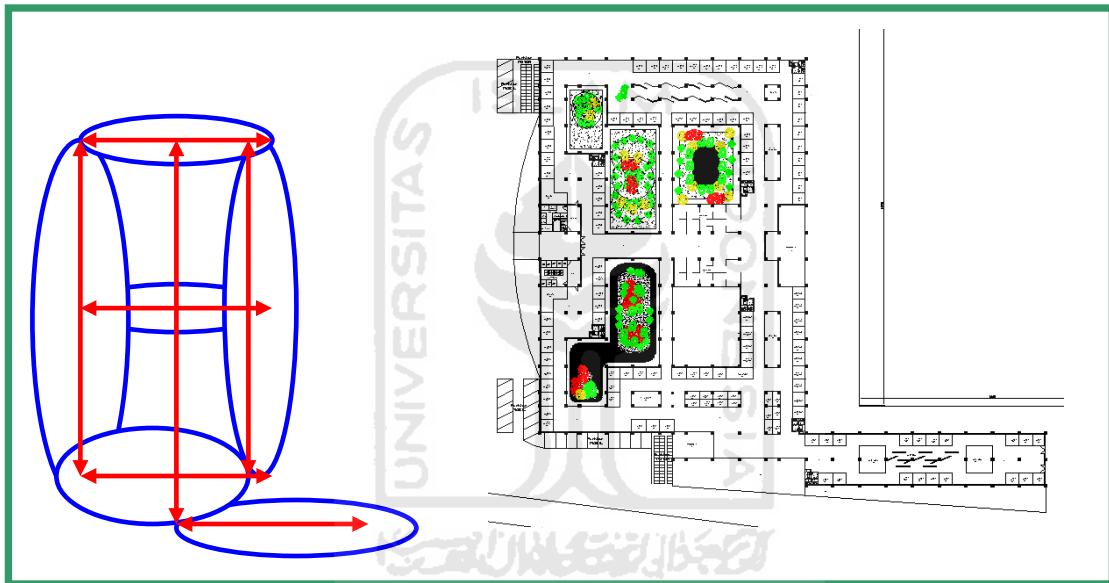
Gbr IV. 2

Pada sistem sirkulasi pasar gabusan yang lama menggunakan sistem sirkulasi terpusat yang menghubungkan sub antar massa bangunan. Dimana sistem sirkulasi dipusatkan pada area taman bermain yang terletak ditengah massa bangunan yang mengelilinginya.

Dengan adanya desain sirkulasi seperti ini pada pasar seni gabusan yang lama diharapkan pengunjung akan merasa terhibur dan sejuk dengan adanya tamn bermain

sebagai pusat sirkulasi. Namun hal ini dalam kenyataannya kurang tepat dikarenakan dengan adanya area bermain sebagai pusat sirkulasi mengakibatkan terpecahnya pandangan pengunjung antara display kerajinan dengan suasana taman bermain sehingga menjadikan ruang display pada tepian los tidak maksimal dalam menarik perhatian pengunjung. Hal ini juga menyebabkan terciptanya ambiguitas fungsi pasar seni gabusan yang tadinya sebagai kegiatan transaksi jual beli menjadi area bermain.

Pasar seni gabusan setelah redesain.



Gbr IV. 3

Pada pasar seni gabusan yang baru ini sistem sirkulasi antar ruang menggunakan konsep sirkulasi menembus ruang dengan sistem sirkulasi dua arah, sehingga pengunjung dapat bebas memilih jalur sirkulasi yang mau digunakan tergantung tujuan ruang kerajinan atau kesenian yang akan dituju.

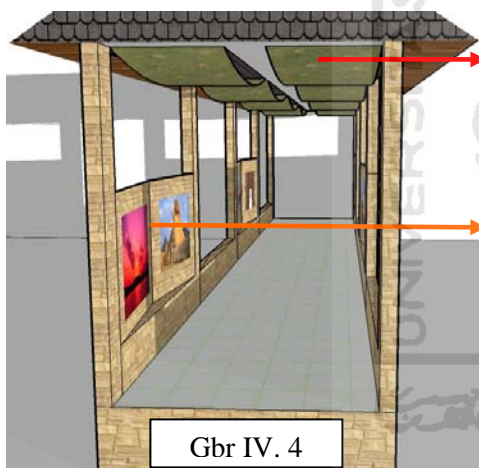
Pada gambar diatas nampak pola sistem sirkulasi secara grid, karena berbentuk grid maka tercipta beberapa pertemuan antar sirkulasi sehingga pengunjung dapat dengan leluasa memotong jalan atau mencari jalan yang terdekat untuk menuju suatu ruang.

Sehingga dengan sistem sirkulasi seperti diatas, pasar seni gabusan yang baru lebih efisien dan tepat dalam penggunaannya dibandingkan dengan pasar seni gabusan yang

lama dengan adanya beberapa kelebihan terutama dalam mengolah tatanan sirkulasi terhadap massa bangunan.

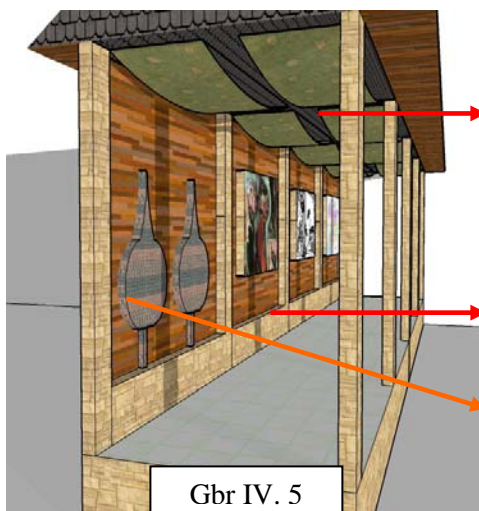
Dan dalam desain interior bangunan pun sangat lebih efisien yaitu menggunakan ornamen sebagai pengarah adalah bahan yang murah dan berkaitan dengan kesenian atau kerajinan yang ada.

Konsep koridor pengunjung yang memiliki pen space pada samping koridor, dibuat terdapat ornamen pengarah dengan ornamen benda kesenian atau kerajinan seperti pada koridor akan menuju ruang kesenian lukis terdapat ornamen lukisan pada tepian koridor dan diciptakan sebagai pencetus suasana dimana pengunjung dapat merasakan suasana penghantar ketika melalui koridor, begitu juga koridor lain.



Koridor dengan palfon kain yang bercorak lukisan hasil karya seniman lukis gabusan.

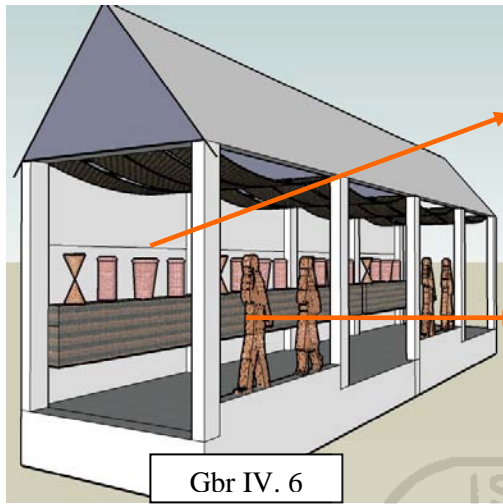
lukisan sebagai ornamen dinding dan sebagai pencetus suasana.



Koridor dengan palfon kain yang bercorak lukisan wayang hasil karya seniman gabusan.

Adanya histories wayang di bantul dan peta lokasi kerajinan wayng yang ada di bantul sebagai informasi.

Terdapat ornamen wayang dengan tokoh wayang pada sisi koridor.



Gbr IV. 6

Terdapat aneka kerajinan dari bahan gerabah pada koridor disalah satu sisinya sebagai display sekaligus pengarah pengunjung.

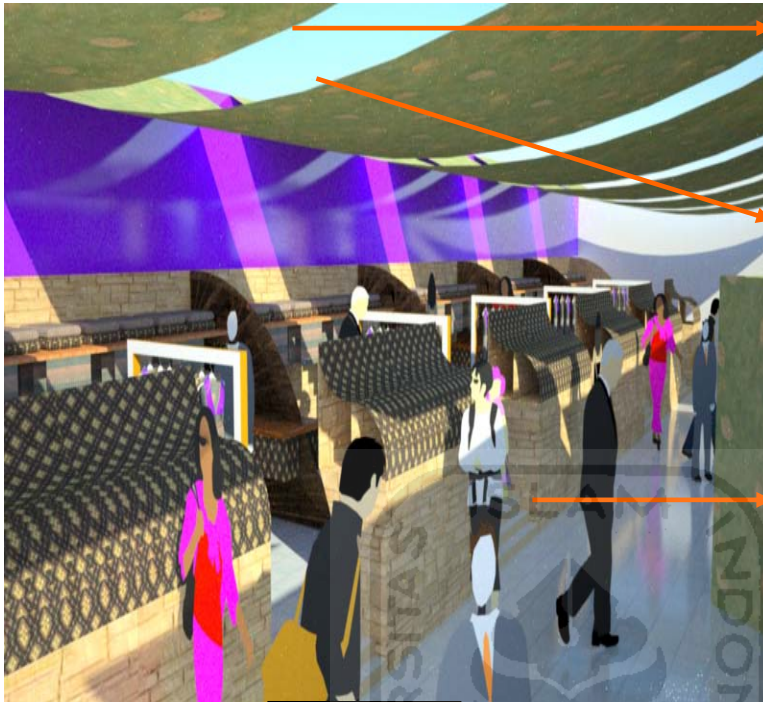
Terdapat ornamen kerajinan pahat patung disisi lain dari koridor, sehingga pengunjung langsung merasakan suasana kerajinan gerabah dan pahat.

Selain itu juga terdapat desain plafon yang lebih tepat baik secara fungsional maupun secara efisiensi.

Pada desain plafon pasar seni gabusan ini sangat berbeda dengan desain plafon pada umumnya, pada pasar seni gabusan ini desain plafon menggunakan lembaran-lembaran kain yang terpasang secara melengkung dengan jarak antar kain 1 meter.

Hal ini memiliki beberapa keunggulan diantaranya :

- a. lembaran kain ini tidak akan menahan cahaya matahari yang masuk namun akan meneruskannya hingga 75% dari cahaya langsung.
- b. lembaran kain yang memiliki jatak dapat meneruskan sinar matahari pada sela-sela jarak tersebut secara utuh. Selain cahaya juga dapat mengalirkan sirkulasi udara lebih secara maksimal, sehingga udara tidak gerah walaupun diruang tertutup.
- c. lembaran kain ini dapat berupa corak batik atau lembaran kain lukis hasil karya pengrajin. Sehingga pantulan corak kain kedalam ruang akan menimbulkan suasana tersendiri bagi pengunjung.
- d. harganya jufa terjangkau dibandingkan dengan harga plafon yang rata-rata memiliki harga Rp. 50.000/ meter. Sedangkan kain permeter hanya antara Rp.15.000- Rp.25.000.



Gbr IV. 7

Terdapat sirkulasi udara yang lebih nyaman dan fresh, karena adanya penghubung antara udara di atap dan diruangan.

Terdapat plafon dari kain yang bercorak batik sebagai pantulan.

Suasana lebih terang dengan adanya space antar kain sebagai plafon

Sirkulasi pegawai atau barang memiliki kriteria sebagai berikut :

- Bersifat mudah dalam pencapaiannya.
- Tidak terlalu jauh antar load dock dengan los.
- Bersifat tertutup.

Untuk sirkulasi pegawai pola sirkulasi yang paling baik adalah sistem pola sirkulasi yang mengarahkan pada sebuah ruang tertentu atau ruang kerajinan seperti pada tampak gambar dibawah ini.



Gbr IV. 8

Adanya suatu jalan yang langsung mengarahkan ke suatu tempat, hal ini mendukung adanya sirkulasi load dock yang keberadaannya kurang nyaman jika terlihat oleh pengunjung.

4.1.2 Sirkulasi Kendaraan.

Sirkulasi ini memiliki luasan yang berbeda sesuai dengan kendaraan yang digolongkan berupa jenis kendaraan yaitu sepeda, sepeda motor, mobil dan bus/traveler.

Pada sirkulasi ini dibedakan menjadi 3 golongan yaitu:

Sirkulasi kendaraan roda 2 umum / pengunjung, memiliki kriteria :

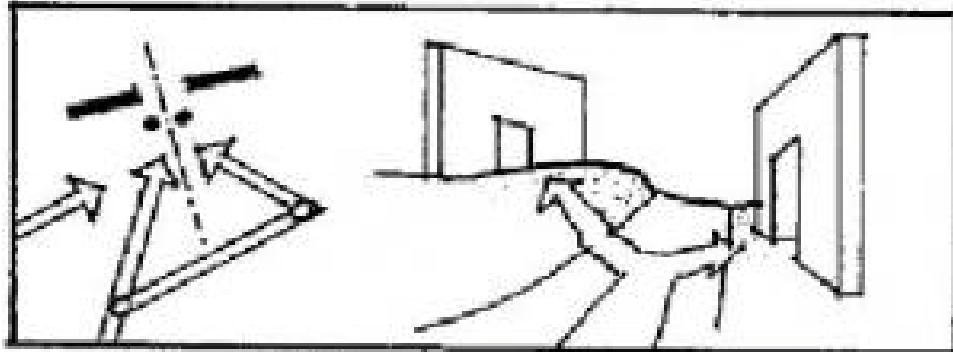
- Sirkulasi bersifat 1 arah.
- Lahan nyaman dan akses mudah.
- Terletak dekat dengan entrance.
- Lebar lahan 1 kendaraan bermotor 2m x 0,8 m
- Lebar akses jalan motor 2 meter

Sirkulasi Kendaraan roda 4 umum/ pengunjung, memiliki kriteria :

- Kendaraan memiliki akses yang luas dan dekat dengan tepi jalan.
- Area parkir dekat dengan entrance namun tidak menghalangi view depan dari pasar seni gabusan.
- Luasan area parkir per kendaraan (mobil 3m x 4m, bus 5m x 10m)

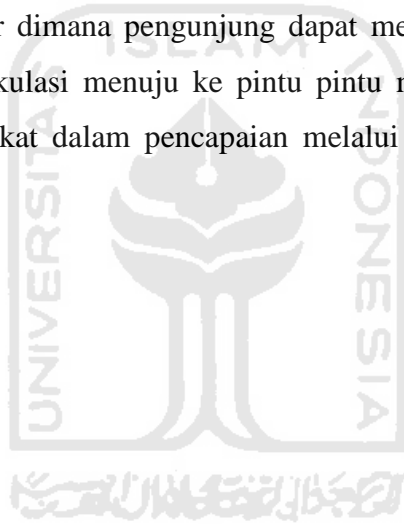
Sirkulasi Kendaraan pegawai dan kendaraan barang, memiliki kriteria :

- Kendaraan dapat mengakses jalan sampai dekat dengan massa bangunan.
- Kendaraan akses yang cepat dan mudah.
- Area parkir juga disertai fasilitas bongkar muat barang.



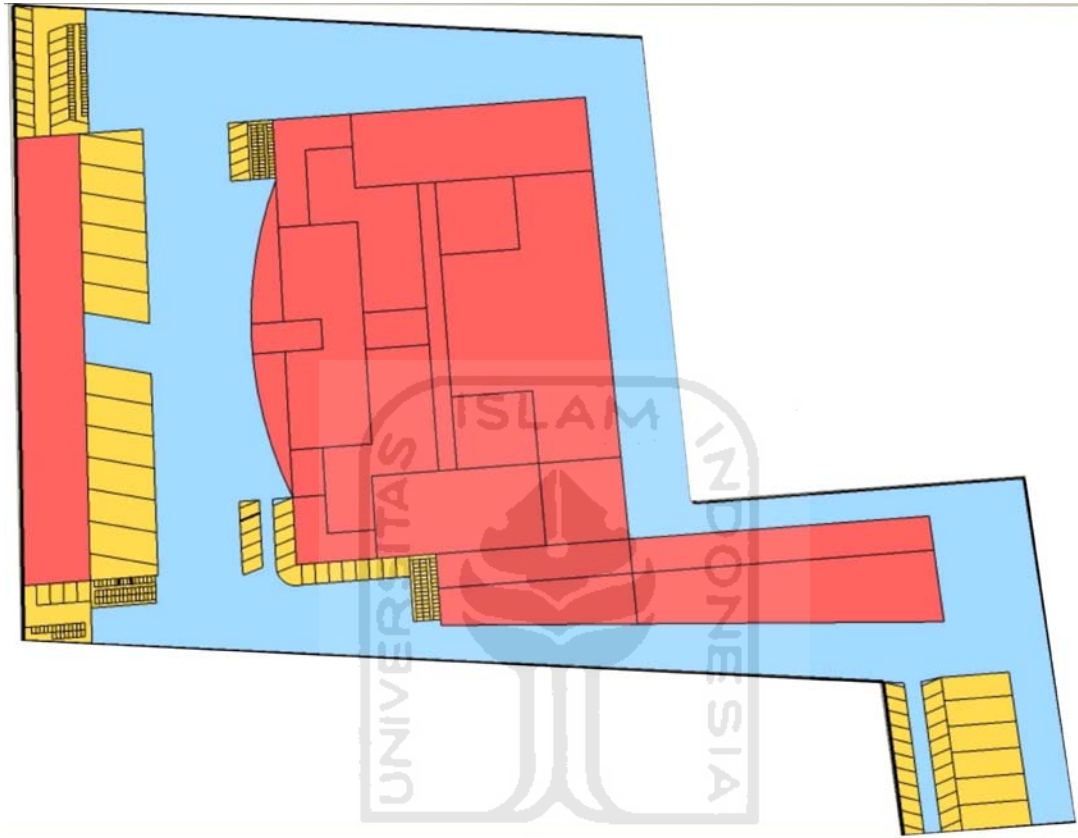
Gbr IV. 9

Sistem pencapaian kendaraan yang akan digunakan pada desain ini adalah sistem pencapaian tersamar dimana pengunjung dapat melihat perspektif bangunan dan mengarahkan jalur sirkulasi menuju ke pintu-pintu masuk bangunan sehingga pengunjung dapat lebih dekat dalam pencapaian melalui berbagai emperance yang disediakan.






4.2 MENGANALISA MENGGUNAKAN METODE BLOK PLAN

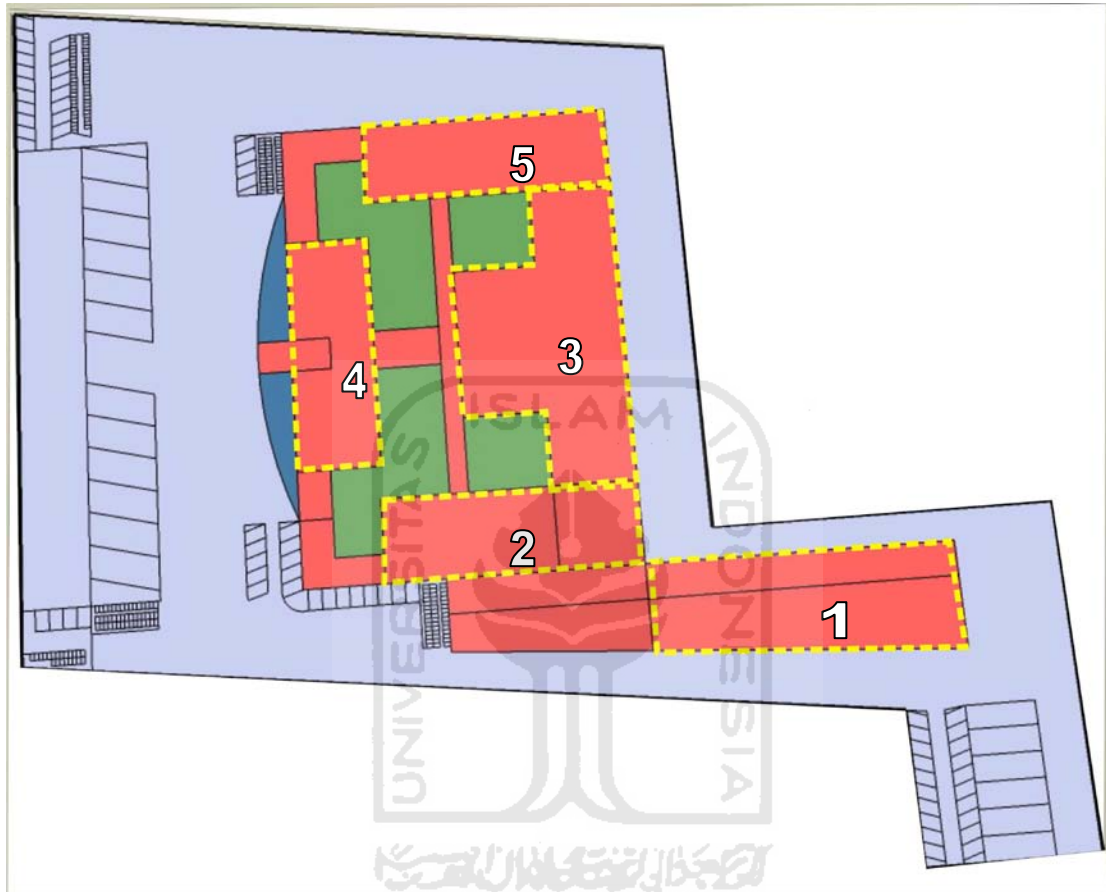
Zona Fungsi Bangunan.






Gbr IV. 10

-  : Area Komersil
-  : Area Parkir Kendaraan
-  : Sirkulasi kendaraan pengunjung.

Massa Bangunan Utama



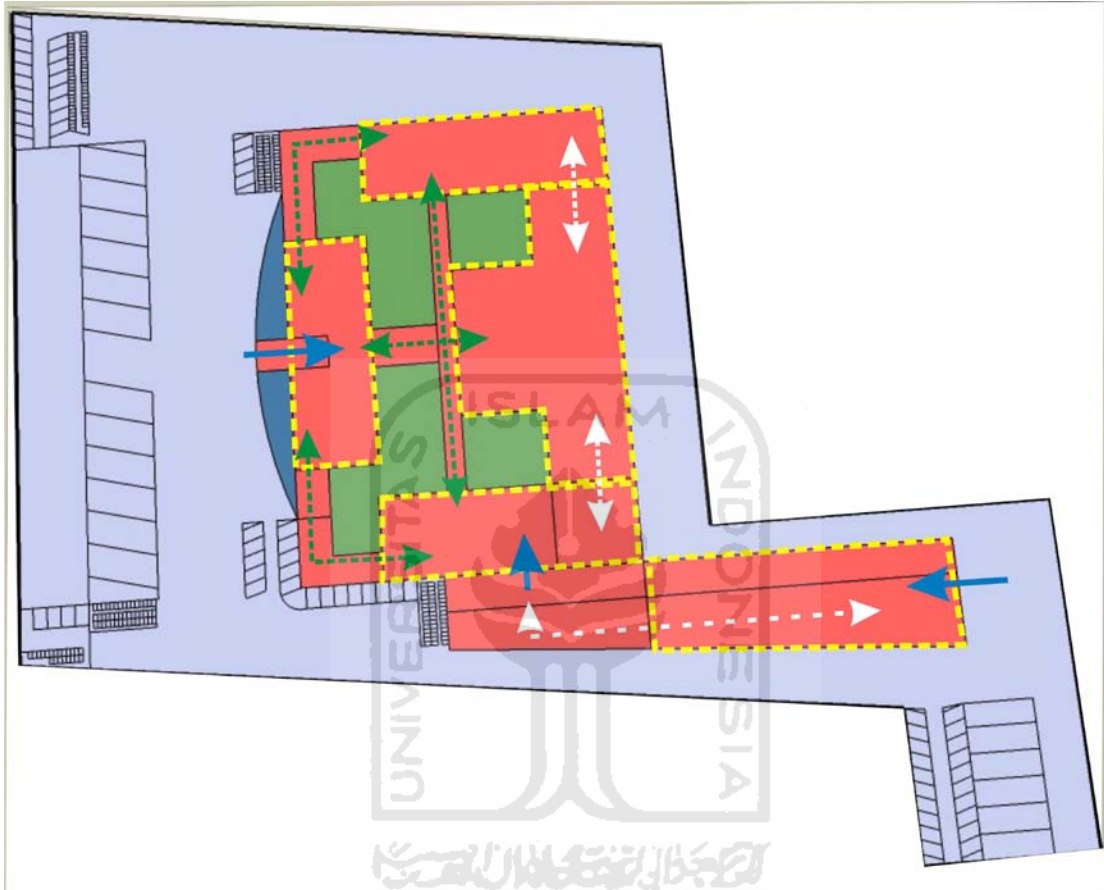
Gbr IV. 11

-  : Massa Bangunan Utama
-  : Area Green/ Taman dalam.
-  : Kolam.

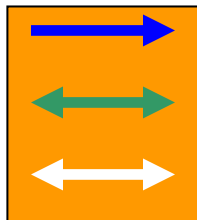
Massa Bangunan Utama :

1. Kerajinan Gerabah dan Patung.
2. Kerajinan Kain / Batik
3. Kesenian Tari dan Lukis.
4. Kerajinan Kulit / Wayang
5. Kerajinan Recycle.

Sirkulasi Pengunjung



Gbr IV. 12



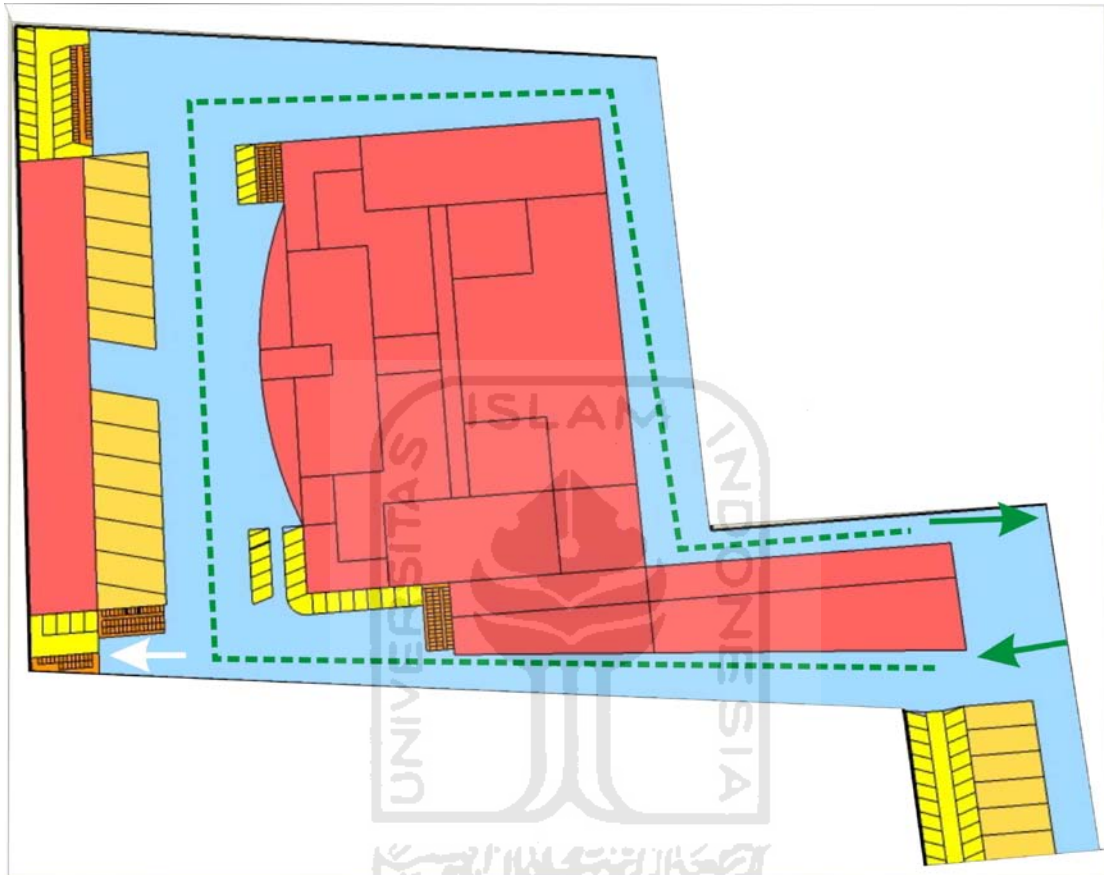
: Entrance

: Jalur sirkulasi pengunjung 2 arah.

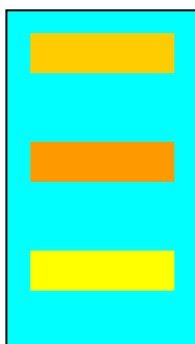
: Jalur sirkulasi menembus antar ruang.

Dengan adanya sistem sirkulasi pengunjung yang saling terkait memudahkan pengunjung untuk mengakses bangunan kerajinan secara cepat dan mudah. Sehingga pengunjung tidak mengalami kejenuhan dan kecapekan dalam mengelilingi area kerajinan ini.

Pola Sirkulasi Kendaraan



Gbr IV. 13



: Area Parkir Bus

: Area Parkir Kendaraan roda 2/ montor.

: Area Parkir Kendaraan Roda 4/ mobil

: Jalur sirkulasi Kendaraan pengunjung.

: Jalar sirkulasi Khusus Kendaraan Karyawan.

Sistem sirkulasi Kendaraan yang ada menggunakan sistem sirkulasi satu arah, dimaksudkan jalur sirkulasi satu arah maka diharapkan dapat meminimalkan terjadinya kemacetan. Dengan sistem sirkulasi ini maka kendaraan pengunjung memiliki pintu masuk dan keluar yang berbeda.

Sistem ini juga dibuat mengelilingi massa bangunan sehingga dapat mengefisienkan pengunjung dalam memilih pintu masuk yang terdekat dengan tujuan los atau kerajinan yang dituju, hal ini didukung dengan adanya area parkir yang tersebar didalam site.

4.3 KONSEP PENAMPILAN BANGUNAN

Konsep yang akan digunakan adalah dimana suatu bentuk bangunan yang dirancang akan menimbulkan suatu identitas diri melalui pengolahan suatu konsep benda yang diwadahnya baik diekspos secara utuh ataupun secara konseptual.

Bentukan pada bangunan utama :

A. Los kerajinan Gerabah dan Kayu (Patung)

Los ini mengadopsi bentukan dari kendi atau vas dari tanah liat yang akan diolah menjadi ornamen interior. Dimana pada dimensi los ini perlu space yang lebih tinggi dari los lainnya.

B. Los Kerajinan Kain atau Batik.

Los ini akan mengadopsi bentukan motif batik sebagai identitas los. Los ini mungkin akan lebih memiliki space yang lebar karena ada workshop didalamnya sebagai demo dari proses pembuatan.

C. Los Kerajinan Kulit.

Los ini akan mengadopsi bentukan dari wayang yang akan lebih mempermainkan pencahayaannya didalamnya. Bangunan ini akan bersifat lebih tertutup dengan konsep minim cahaya sebagai fasilitator display wayang.

D. Los Kesenian lukis dan tari.

Los ini memiliki space yang terbuka dimana didalamnya terdapat stage simple sebagai area pertunjukan dan display.

E. Los Kerajinan Recycle.

Karena los ini los yang mewadahi kerajinan dari pengolahan barang bekas menjadi barang yang bernilai maka pengolahan los ini akan terbuat dari bahan daur ulang.

4.4 PERHITUNGAN INVESTASI

Kebutuhan Ruang.

Kebutuhan Ruang Kerajinan dan Kesenian.

Kerajinan wayang atau kulit :

1. Ruang display wayang.
2. Ruang display gamelan.
3. Ruang pertunjukan wayang sederhana.
4. Ruang workshop dan studio.
5. Ruang Pengelola atau penjaga.
6. Ruang load dock.

Kerajinan Kain atau batik :

1. Ruang display Kain.
2. Ruang display Batik.
3. Ruang workshop dan studio.
4. Ruang Pengelola atau penjaga.
5. Ruang load dock.

Kerajinan Gerabah Dan Patung.

1. Ruang display Gerabah.
2. Ruang display Patung.
3. Ruang workshop dan studio.
4. Ruang Pengelola atau penjaga.
5. Ruang load dock.

Kesenian Tari dan Lukis.

1. Ruang display Lukisan.
2. Ruang display kostum.
3. Ruang pertunjukan senda tari.
4. Ruang workshop dan studio.
5. Ruang Pengelola atau penjaga.
6. Ruang load dock.

Kerajinan Recycle

1. Ruang display Produk
2. Ruang workshop dan studio.
3. Ruang Pengelola atau penjaga.
4. Ruang load dock.

Kebutuhan Ruang Pengelola :

1. Ruang Pimpinan.
2. Ruang karyawan.
3. Ruang Marketing.
4. Ruang informasi.
5. Ruang rapat.
6. Ruang Arsip.
7. Gudang.

Kebutuhan Ruang pengunjung :

1. Ruang sirkulasi kendaraan.
2. Ruang sirkulasi orang.
3. Ruang transisi dapat juga berbentuk ruang interaksi antar pengunjung.
4. Restoran.
5. Ruang lavatory.
6. Mushola.

Besaran Ruang Dan Building Cost

Macam Ruang	Kapasitas	Unit	Ukuran	Sirkulasi	Total
Kerajinan dan Seni	Orang				
Ruang Kerajinan Wayang atau Kulit					
Ruang display Wayang	5	20	4m X 4m	20 %	384 m ²
Ruang Display Gamelan	5	10	4m X 4m	20 %	192 m ²
Ruang Pertunjukan	15	2	10m X 10m	20 %	240 m ²
Ruang workshop atau studio	15	2	6m X 6m	20 %	86,4 m ²
Ruang loading dock		1	4m X 4m	20 %	19,2 m ²
			TOTAL		921,6 m²
Ruang Kerajinan Kain atau Batik					
Ruang display Kain	5	20	4m X 4m	20 %	384 m ²
Ruang Display Batik	5	20	4m X 4m	20 %	384 m ²
Ruang worksop atau studio	15	2	10m X 10m	20 %	240 m ²
Ruang loading dock		1	4m X 4m	20 %	19,2 m ²
			TOTAL		1.027,2 m²
Ruang Kerajinan Gerabah Dan Patung					
Ruang display gerabah	10	10	4m X 4m	20 %	192 m ²
Ruang Display Patung	20	6	10m X 10m	20 %	600 m ²

Ruang worksop atau studio	15	2	15m X 15m	20 %	247,5 m ²
Ruang loading dock		1	4m X 4m	20 %	19,2 m ²
			TOTAL		1.058,7 m²
Ruang Kesenian Tari dan Lukis					
Ruang display Tari	5	1	10m X 10m	20 %	120 m ²
Ruang Display Lukisan	5	10	10m X 10m	20 %	1200 m ²
Ruang Pertunjukan Tari	15	1	10m X 10m	20 %	120 m ²
Ruang worksop atau studio	15	2	10m X 10m	20 %	240 m ²
Ruang loading dock		1	4m X 4m	20 %	19,2 m ²
			TOTAL		1.699,2 m²
Ruang Kerajinan Recycle					
Ruang display produk	5	20	4m X 4m	20 %	384 m ²
Ruang worksop atau studio	15	2	10m X 10m	20 %	240 m ²
Ruang loading dock		1	10m X 10m	20 %	120 m ²
			TOTAL		708 m²
			TOTAL LUASAN		5.414,7 m²

Macam Ruang Kantor	Kapasitas Orang	Unit	Ukuran	Sirkulasi	Total
Ruang Pimpinan.	4	1	4m X 4m	20 %	38,4 m ²
Ruang Karyawan dan Marketing	10	1	10m X 10m	20 %	120 m ²
Ruang Informasi	4	1	4m X 4m	20 %	38,4 m ²
Ruang arsip	4	1	4m X 4m	20 %	38,4 m ²
Gudang	4	1	4m X 4m	20 %	38,4 m ²
			TOTAL		273,6 m²

Macam Ruang pendukung	Kapasitas Orang	Unit	Ukuran	Sirkulasi	Total
Restoran	30	1	15m X 15m	20 %	247,5 m ²
Ruang transisi dapat juga berbentuk ruang interaksi antar pengunjung.		2	10m X 10m	20 %	240 m ²
Ruang lavatory	10	6	4m X 4m	20 %	230,4 m ²
Ruang Informasi	4	1	4m X 4m	20 %	38,4 m ²
Ruang arsip	4	1	4m X 4m	20 %	38,4 m ²
Ruang Rapat	20	1	10m X 10m	20 %	120 m ²
Mushola		1	6m X 6m	20 %	43,2 m ²
Gudang	4	1	4m X 4m	20 %	38,4 m ²
			TOTAL		996,3 m²

Total Luas Keseluruhan Ruang :

Total jumlah Ruang Kerajinan dan Kesenian + Ruang kantor + Ruang Pendukung

Total Jumlah : $5.414,72 \text{ m}^2 + 273,6 \text{ m}^2 + 996,3 \text{ m}^2 = 6.684,6 \text{ m}^2$

Biaya Konstruksi.

Harga bangunan standard sederhana berkisar antara Rp. 2.000.000 sampai dengan Rp. 2.500.000/ meter.

Sehingga biaya konstruksi keseluruhan bangunan yaitu :

Rp. 2.000.000 X 6.684,6 m² = Rp. 13.369.200.000,-

Dengan rincian sebagai berikut :

No.	Pekerjaan Standard Konstruksi	Standard persen	Jumlah Keseluruhan	Jumlah biaya konstruksi
1.	Pondasi	10 %	Rp. 13.369.200.000,-	Rp. 1.336.920.000,-
2.	Struktur	30 %	Rp. 13.369.200.000,-	Rp. 4.010.760.000
3.	Lantai	10 %	Rp. 13.369.200.000,-	Rp. 1.336.920.000,-
4.	Dinding	8%	Rp. 13.369.200.000,-	Rp. 1.069.536.000,-
5.	Plafon	8%	Rp. 13.369.200.000,-	Rp. 1.069.536.000,-
6.	Atap	10 %	Rp. 13.369.200.000,-	Rp. 1.336.920.000,-
7.	Utilitas	9%	Rp. 13.369.200.000,-	Rp. 1.203.228.000,-
8.	Finishing	15 %	Rp. 13.369.200.000,-	Rp. 2.005.725.000,-
			JUMLAH TOTAL	Rp. 13.369.200.000,-

No.	Pekerjaan Non Standard	Standard persen	Jumlah Keseluruhan	Jumlah biaya konstruksi
1.	Instalasi IT	5 %	Rp. 13.369.200.000,-	Rp. 668.460.000,-
2.	Pengolahan Lingkungan	10 %	Rp. 13.369.200.000,-	Rp. 1.604.304.000,-
			JUMLAH TOTAL	Rp. 2.212.164.000,-

Maka Building cost yang dikeluarkan sebesar :

Jumlah Total Pekerjaan Konstruksi + Jumlah Total Pekerjaan Non Standard.

Rp. 13.369.200.000,- + Rp. 2.212.164.000,- = **Rp.15.641.364.000,-**

Pajak pertambahan nilai 10 %.

Jadi 10% X Rp.15.641.964.000,- = **Rp. 1.564.196.400,-**

Professional Fee

Yaitu jasa yang digunakan untuk menyelesaikan seluruh kegiatan perencanaan bangunan yaitu perencanaan konstruksi, pengawas, biaya tukang.

Berdasarkan pada perhitungan standard American Institute of architects and HOK range nya antara 5% - 15 % dari total konstruksi.

Jadi biaya jasa profesional : 7% X **Rp. 19.117.962.000,- = Rp. 1.094.937.500,-**

Total Keseluruhan Biaya Pengeluaran.

Building Cost : Rp. 15.641.964.000,-

Biaya Jasa profesional : Rp. 1.094.937.500,-

Pajak Pertambahan Nilai : Rp. 1.564.196.400,-

Total : Rp. 18.301.097.900,-

INVESTASI

Macam Ruang Kerajinan dan Seni	Biaya sewa Per Bulan	Unit	Ukuran	Biaya sewa total
Ruang Kerajinan Wayang atau Kulit				
Ruang display Wayang	Rp. 1.000.000	20	4m X 4m	Rp. 20.000.000
Ruang Display Gamelan	Rp. 1.000.000	10	4m X 4m	Rp. 10.000.000

Ruang Pertunjukan	Rp. 5.000.000	2	10m X 10m	Rp. 10.000.000
Ruang worksop atau studio	Rp. 2.000.000	2	6m X 6m	Rp. 4.000.000
Ruang loading dock	Rp. 200.000	1	4m X 4m	Rp. 200.000
			TOTAL	Rp. 44.200.000
Ruang Kerajinan Kain atau Batik				
Ruang display Kain	Rp. 1.000.000	20	4m X 4m	Rp. 20.000.000
Ruang Display Batik	Rp. 1.000.000	20	4m X 4m	Rp. 20.000.000
Ruang worksop atau studio	Rp. 2.000.000	2	6m X 6m	Rp. 4.000.000
Ruang loading dock	Rp. 200.000	1	4m X 4m	Rp. 200.000
			TOTAL	Rp. 44.200.000
Ruang Kerajinan Gerabah Dan Patung				
Ruang display gerabah	Rp. 1.000.000	10	4m X 4m	Rp. 10.000.000
Ruang Display Patung	Rp. 3.000.000	6	10m X 10m	Rp. 18.000.000

Ruang worksop atau studio	Rp. 2.000.000	2	15m X 15m	Rp. 4.000.000
Ruang loading dock	Rp. 200.000	1	4m X 4m	Rp. 200.000
			TOTAL	Rp. 32.200.000
Ruang Kesenian Tari dan Lukis				
Ruang display Tari	Rp. 2.000.000	1	10m X 10m	Rp. 2.000.000
Ruang Display Lukisan	Rp. 1.000.000	10	4m X 4m	Rp. 10.000.000
Ruang Pertunjukan Tari	Rp. 5.000.000	1	4m X 4m	Rp. 5.000.000
Ruang worksop atau studio	Rp. 2.000.000	2	6m X 6m	Rp. 4.000.000
Ruang loading dock	Rp. 200.000	1	4m X 4m	Rp. 200.000
			TOTAL	Rp. 21.200.000
Ruang Kerajinan Recycle				
Ruang display produk	Rp. 1.000.000	20	4m X 4m	Rp. 20.000.000
Ruang worksop atau studio	Rp. 2.000.000	2	6m X 6m	Rp. 4.000.000

Ruang loading dock	Rp. 200.000	1	4m X 4m	Rp. 200.000
			TOTAL	Rp. 24.200.000
			TOTAL PENDAPATAN	Rp.166.000.00 0

Area Komersil Lain	Biaya sewa Atau pendapatan	Unit	Ukuran	Biaya sewa total Per Bulan
Restoran	Rp. 6.000.000	1	15m X 15m	Rp. 6.000.000,-
Area Parkir	Rp. 1.000.000	5	6m X 6m	Rp. 5.000.000,-
Mobil		100	100 X 12m ² =1.200m ²	Rp. 1.500.000,-
Bus		20	20 X 55m ² =1.100m ²	Rp. 1.500.000,-
Motor			1.000m ²	Rp. 1.500.000,-
Area Bazar Umum.	Rp. 500.000	20	4m X 4m	Rp. 10.000.000,-
Area Oleh - oleh	Rp. 200.000	20	4m X 4m	Rp. 4.000.000,-
			TOTAL	Rp. 23.500.000

Jumlah Total pendapatan sewa per tahun :

Pendapatan sewa Kerajinan total per bulan x 12. Yaitu :

Rp. 189.500.000 X 12 = Rp. 2.274.000.000

Pendapatan bersih per tahun :

Sewa per tahun Rp. 189.500.000 X 12 = Rp. 2.274.000.000,-

Biaya oprasional 10 % X Rp.2.274.000.000,- = Rp. 227.400.000,-

Total pendapatan Bersih = Rp. 2.046.600.000,-

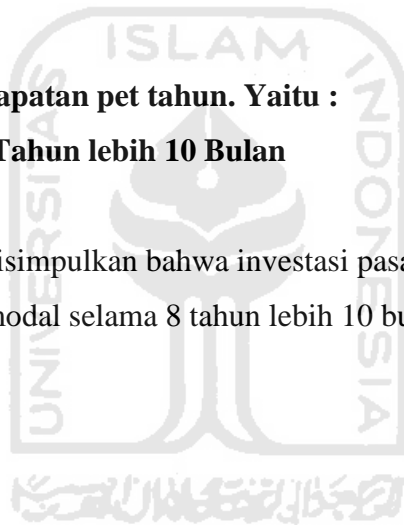
Pengembalian inventasi :

Biaya pengeluaran / Pendapatan per tahun. Yaitu :

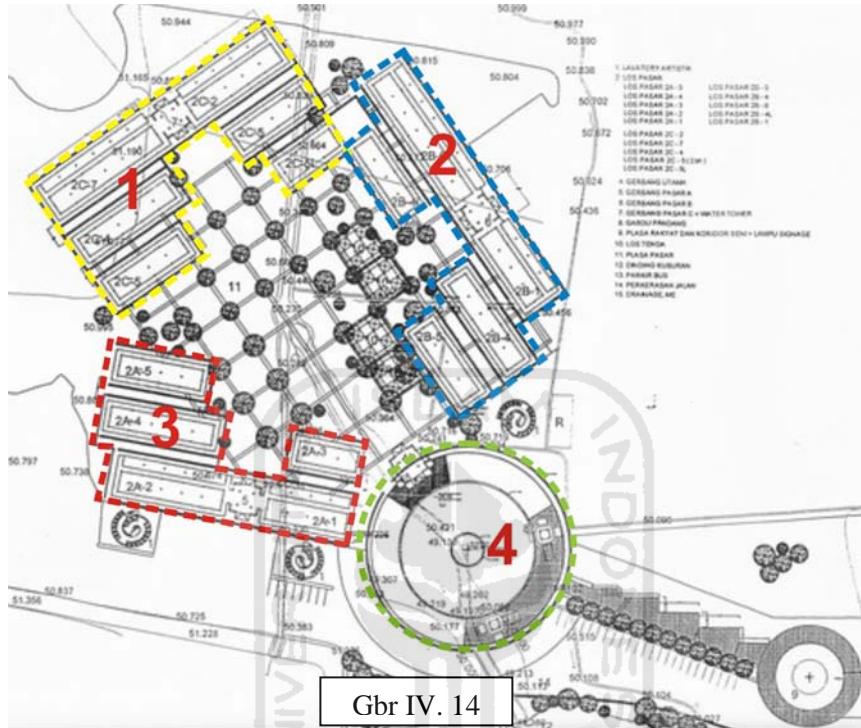
Rp. 18.301.097.900,- = 8 Tahun lebih 10 Bulan

Rp. 2.046.600.000,-

Dengan hasil diatas dapat disimpulkan bahwa investasi pasar seni gabusan akan mengalami pengembalian modal selama 8 tahun lebih 10 bulan.



4.5 PERBANDINGAN KEBUTUHAN EFISIENSI KEBUTUHAN LUAS BANGUNAN SEBAGAI INVESTASI



- Pada bangunan I :

Luasan bangunan utama $82\text{m} \times 15\text{m} = 1.230 \text{ m}^2$

Luasan bangunan kedua $(34\text{m} \times 12\text{m}) + (30\text{m} \times 12\text{m}) = 768 \text{ m}^2$

Luasan bangunan ketiga $(30\text{m} \times 12\text{m}) + (25\text{m} \times 12\text{m}) = 660 \text{ m}^2$

Jadi total luasan bangunan I adalah $1.230\text{m}^2 + 768\text{m}^2 + 660\text{m}^2 = \mathbf{2.658 \text{ m}^2}$

- Pada bangunan II :

Luasan bangunan utama $82\text{m} \times 15\text{m} = 1.230 \text{ m}^2$

Luasan bangunan kedua $(30\text{m} \times 12\text{m}) + (34\text{m} \times 12\text{m}) = 768 \text{ m}^2$

Luasan bangunan ketiga $(30\text{m} \times 12\text{m}) = 360 \text{ m}^2$

Jadi total luasan bangunan II adalah $1.230\text{m}^2 + 768\text{m}^2 + 360\text{m}^2 = \mathbf{2.358 \text{ m}^2}$

- Pada bangunan III :

Luasan bangunan utama $70\text{m} \times 15\text{m} = 1.050 \text{ m}^2$

Luasan bangunan kedua $(34\text{m} \times 12\text{m}) + (25\text{m} \times 12\text{m}) = 708 \text{ m}^2$

Luasan bangunan ketiga (30m x 12m) = 360 m²

Jadi total luasan bangunan II adalah 1.230 m² + 768 m² + 660 m² = **2.118 m²m²**

- o Pada bangunan IV memiliki luas **628,5 m²**.

Sehingga total keseluruhan luasnya adalah

bangunan I + bangunan II + bangunan III + bangunan IV

2.658 m² + 2.358 m² + 2.118 m² = **7.762,5 m²**

Sehingga kebutuhan sirkulasi pengunjung standart 20%, maka luasan sirkulasi pada pasar seni gabusan sebesar :

20% x 7.762,5 m² = **1.552,5 m²**

Jadi total bangunan bersama sirkulasinya **7.762,5 + 1.552,5 = 9.315 m²**

Jika dibandingkan dengan desain bangunan yang baru maka dapat disimpulkan bahwa desain bangunan yang baru lebih efisien dengan luasan bangunan **6.684,6 m²** dibandingkan dengan luas **9.315 m²** pada pasar seni gabusan yang lama.

CATATAN DOSEN PEMBIMBING

Berikut ini adalah penilaian buku laporan akhir :

Nama : Muhammad Taufik Wibowo.

No mahasiswa : 05512115

Judul Tugas Akhir : **Re-Desain Pasar Seni Gabusan Bantul, Yogyakarta**

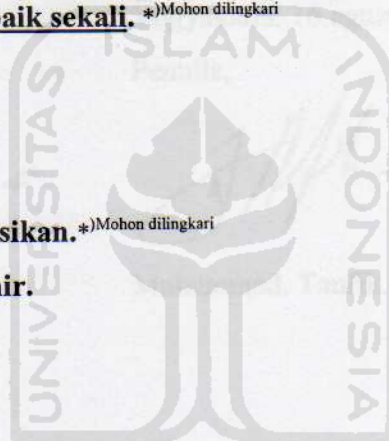
Penekanan pada pola sirkulasi dan pencapaian bangunan efisien dan informatif yang dicapai melalui pola tata massa.

Kualitas buku laboran : sedang, baik, baik sekali. *)Mohon dilingkari

sehingga,

Direkomendasikan/ tidak direkomendasikan. *)Mohon dilingkari

untuk menjadi acuan produk tugas akhir.



Yogyakarta, 16 agustus 2011

Dosen pembimbing,

(Ir. Tony Kunto. W)

DAFTAR GAMBAR

BAB II DATA DAN TEORI

2.1 DEFINISI DAN DATA TEORITIS

2.1.2 Sirkulasi yang efisien dan Informatif

Gambar II.1 wayang.....16

Gambar II.2 guci.....17

Gambar II.3 membatik.....18

Gambar II.4 recycle.....18

2.2 TINJAUAN SISTEM SIRKULASI

2.2.1 Pencapaian Bangunan

Gambar II.5 pencapaian tersamar.....19

Gambar II.6 pencapaian langsung.....20

Gambar II.7 pencapaian memutar.....20

2.2.2 Sirkulasi

Gambar II.8 linier.....20

Gambar II.9 radial.....21

Gambar II.10 spiral.....21

Gambar II.11 network.....21

Gambar II.12 campuran.....22

2.2.3 Hubungan Jalur Dan Ruang

Gambar II.13 hubungan berakhir dalam ruang.....22

Gambar II.14 hubungan menembus ruang.....23

Gambar II.15 hubungan melalui ruang.....23

2.3 INVESTIGASI

Gambar II.16 site pasar seni gabusan.....24

Gambar II.17 zoning kerajinan.....25

Gambar II.18 menara gabusan.....25

Gambar II.19 display gabusan.....25

Gambar II.20 taman hiburan.....	26
Gambar II.21 sirkulasi ganusan.....	27
2.5 KAJIAN TEORITIS KARAKTERISTIK PASAR SENI GABUSAN	
2.4.1 Penjual dan Pembeli kerajinan atau kesenian	
Gambar II.22 pengrajin wayang.....	30
2.6 OBSERVASI BANGUNAN YANG TELAH ADA	
2.6.1 Art Market Kuala Lumpur	
Gambar II.23 site art market.....	32
Gambar II.24 sirkulasi art market.....	33
Gambar II.25 enterance art market.....	33
Gambar II.26 parkir art market.....	34
Gambar II.27 showroom art market.....	34
Gambar II.28 display kerajinan.....	36
Gambar II.29 display pakaian.....	36
Gambar II.30 display ukiran.....	37
2.5.2 Pasar Seni Ancol Jaya Jakarta	
Gambar II.31 site pasar seni ancol.....	37
Gambar II.32 letak bangunan pasar seni ancol.....	38
Gambar II.33 galeri pasar seni ancol.....	38
Gambar II.34 los penjualan kerajinan dan kesenian.....	38
Gambar II.35 panggung hiburan.....	39
Gambar II.36 kesenian lukis.....	39
Gambar II.37 kerajinan pahat.....	39
Gambar II.38 display lukis indoor.....	40
Gambar II.39 display lukis outdoor.....	40
Gambar II.40 sirkulasi kerajinan likis.....	40

BAB III ANALISA DAN PENDEKATAN KONSEP

3.1. ANALISIS EKSISTING

Gambar III.1 site pasar seni gabusan.....	42
3.1.1 Analisa pada pasar seni gabusan	
Gambar III.2 enterance pasar seni gabusan.....	43
Gambar III.3 los kerajinan.....	45
Gambar III.4 gubahan massa.....	46
Gambar III.5 taman bermain.....	47
Gambar III.6 area parkir.....	48
3.1.2 Analisa Tapak	
Gambar III.7 angin.....	49
Gambar III.8 kebisingan.....	49
Gambar III.9 drainase.....	50
Gambar III.10 lintasan matahari.....	50
BAB IV KONSEP PERANCANGAN	
4.1 Konsep Sirkulasi	
4.1.1 Sirkulasi orang atau pengunjung yang berjalan kaki	
Gambar IV.1 linier dan menembus ruang.....	54
Gambar IV.2 analisa sirkulasi pasar seni gabusan.....	56
Gambar IV.3 analisa sirkulasi pasar seni gabusan baru.....	57
Gambar IV.4 koridor lukisan.....	58
Gambar IV.5 koridor wayang.....	58
Gambar IV.6 koridor gerabah dan patung.....	59
Gambar IV.7 kerajinan batik.....	60
Gambar IV.8 sirkulasi mengarahkan.....	60
4.1.2 Sirkulasi Kendaraan	
Gambar IV.9 tersamar.....	62
4.2 MENGANALISA MENGGUNAKAN METODE BLOK PLAN	
Gambar IV.10 zona fungsi bangunan.....	63
Gambar IV.11 massa bangunan utama.....	64

Gambar IV.12 sirkulasi pengunjung.....65
Gambar IV.13 pola sirkulasi kendaraan.....66
Gambar IV.13 luasan kebutuhan ruang.....79



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN CATATAN PEMBIMBING.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xv
ABSTRAKSI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 PENGERTIAN JUDUL.....	1
1.2 LATAR BELAKANG PERMASALAHAN.....	2
1.2.1 Kondisi Umum kota Bantul.....	4
1.2.2 Keadaan perekonomian Bantul.....	4
1.2.3 Kerajinan di Kota Bantul.....	4
1.2.4 Kebutuhan akan suatu wadah kerajinan.....	5
1.3 PERUMUSAN MASALAH.....	6
1.3.1 Permasalahan Umum.....	6
1.3.1 Permasalahan Khusus.....	6
1.4 TUJUAN DAN SASARAN.....	6
1.4.1 Tujuan Umum.....	6
1.4.2 Tujuan Khusus.....	6
1.4.3 Sasaran.....	7
1.5 LINGKUP PEMBAHASAN.....	7
1.6 METODE PEMBAHASAN.....	7
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN.....	11

1.7 KEASLIAN PENULIS.....	12
1.8 KERANGKA POLA PIKIR.....	13
BAB II DATA DAN TEORI	
2.1 DEFINISI DAN DATA TEORITIS.....	14
2.1.1 Jenis- jenis pasar.....	14
2.1.1 Kegiatan Kerajinan yang perlu adanya wadah	16
2.1.2 Sirkulasi yang efisien dan Informatif.....	19
2.2 TINJAUAN SISTEM SIRKULASI.....	19
2.2.1 Pencapaian Bangunan.....	19
2.2.2 Sirkulasi.....	20
2.2.3 Hubungan Jalur Dan Ruang.....	22
2.3 INVESTIGASI.....	24
2.3 IDENTIFIKASI.....	28
2.4 KAJIAN TEORITIS KARAKTERISTIK PASAR SENI GABUSAN.....	29
2.4.1 Penjual dan Pembeli kerajinan atau kesenian.....	30
2.4.2 Tinjauan Kegiatan dalam Pasar Seni.....	31
2.5 OBSERVASI BANGUNAN YANG TELAH ADA.....	32
2.5.1 Art Market Kuala Lumpur.....	37
2.5.2 Pasar Seni Ancol Jaya Jakarta.....	42
BAB III ANALISA DAN PENDEKATAN KONSEP	
3.1. ANALISIS EKSISTING.....	42
3.1.1 Analisa pada pasar seni gabusan.....	49
3.1.2 Analisa Tapak.....	51
3.2 ANALISA ZONA FUNGSI BERDASAR DATA PRIMER, SEKUNDER, TERSIER.....	51
3.2.1 Fungsi yang bersifat primer.....	51
3.2.2 Fungsi yang bersifat sekunder	52
3.2.3 Fungsi yang bersifat tersier.....	53
BAB IV KONSEP PERANCANGAN	

4.1 Konsep Sirkulasi.....	54
4.1.1 Sirkulasi orang atau pengunjung yang berjalan kaki.....	54
4.1.2 Sirkulasi Kendaraan.....	61
4.2 MENGANALISA MENGGUNAKAN METODE BLOK PLAN.....	63
4.3 KONSEP PENAMPILAN BANGUNAN.....	67
4.4 PERHITUNGAN INVESTASI.....	68
4.5 PERBANDINGAN KEBUTUHAN EFISIENSI KEBUTUHAN LUAS BANGUNAN SEBAGAI INVESTASI.....	79
DAFTAR PUSTAKA.....	xviii
GAMBAR 3 DIMENSI APREB.....	xix
GAMBAR KERJA.....	xxv



DAFTAR PUSTAKA

- Ariyanto, Johan, 2004. *Galeri Seni Lukis Dan Pasar Seni*. Tugas Akhir, Tidak Dipublikasikan. Yogyakarta : Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia.
- Francis D.K Ching ,1998,*Arsitekture : Bentuk Ruang Dan Susunannya*, Jakarta, Erlangga.
- Greg Soetomo, 2003, *Krisis Seni Dan Krisis Kesadaran, Kanisius Anggota* , Yogyakarta Penerbit : *IKAPI*.
- John. W. Niron, 1992, *Rencana Anggaran Bangunan (RAB)* , Jakarta Penerbit : CV Asona
- Joseph E. Bowles,1985, *Disain Baja Konstruksi*, Jakarta Penerbit : Erlangga
- Neufert. Ernest, 1997, *Data Arsitek*,Jakarta Penerbit : Erlangga.
- Prihantato, Agung, 2005. Pasar Seni Di Yogyakarta. Tugas Akhir, Tidak Dipublikasikan. Yogyakarta : Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia.
- Rustam. Hakim,.,Ir,1993,Unsur *Perancangan Dalam Arsitektur Lanskap*, Jakarta Penerbit : Erlangga.
- YB. Mangun Wijaya,1995,Wastu Citra,*Pengantar Ilmu Budaya Bentuk Arsitektur, Sendi-sendi, Filosofi dan contoh praktis*, Jakarta Penerbit : Gramedia.



DAFTAR TABEL

BAB I PENDAHULUAN

Tabel wisatawan yogyakarta (sumber : dinas pariwisata Bantul)..... 3

Tabel jenis kerajinan bantul.....5

BAB IV KONSEP PERANCANGAN

Tabel Besaran ruang dan Building Cost.....70

Tabel Rincian pekerjaan.....73

Tabel Investasi.....74





TUGAS PERANCANGAN

TUGAS AKHIR

Re-Desain Pasar Seni Gabusan Bantul, Yogyakarta

Penekanan pada pola sirkulasi dan pencapaian bangunan yang efisien dan informatif yang dicapai melalui pola tata massa.

Muhammad Taufik Wibowo

05512115

YOGYAKARTA, 16 AGUSTUS 2011

Menyetujui,

Pembimbing,

Penguji,


(Tony Kunto. W, Ir.)


(A. Saifudin Mutaqi, Ir.MT.)

Mengetahui,

Ketua Jurusan Arsitektur FTSP UII



(Ilya F. Maharika, Dr.Ing.IAI)

Tugas Akhir

Re-Desain Pasar Seni Gabusan Bantul, Yogyakarta

*Penekanan pada pola sirkulasi dan pencapaian bangunan yang efisien dan informatif
yang dicapai melalui pola tata massa.*



Disusun Oleh:

Muhammad Taufik Wibowo

05512115

Dosen Pembimbing :

Ir. H. Tony Kunto Wibisono

**JURUSAN ARSITEKTURE
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA**

2011

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji bagi Allah Sang pencipta Alam dan seisinya, karena berkat karunia-Nyalah saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dalam rangka memenuhi syarat gelar Sarjana Arsitekture. Adapun judul yang diambil adalah **“Redesain Pasar Seni Gabusan, dengan penekanan pada pola sirkulasi dan pencapaian bangunan yang efisien dan informatif yang dicapai melalui pola tata massa”**.

Tugas Akhir ini tidaklah mungkin berhasil tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini pula saya tak lupa mengucapkan terimakasih pada pihak yang telah membantu saya dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

1. Prof. Dr. Drs. H. Edy Suandi Hamid selaku rektor UII.
2. Ir. Mochammad teguh, MSCE, PH.D. selaku dekan FTSP UII.
3. Hanif Budiman, Ir, MSA. Selaku wakil dekan yang telah banyak membantu dengan memberikan dispensasi administrasi.
4. Ir. H. Tony Kunto. W selaku dosen pembimbing utama yang telah banyak memmberikan bimbingan, arahan, dan kemudahan fasilitas selama pelaksanaan Tugas Akhir ini.
5. A. Saifuddin Mutaqi, Ir, MT. selaku dosen penguji yang telah banyak memberikan kritisi dan saran dalam pola pikir Tugas Akhir ini sehingga banyak memberikan pengalaman dan motivasi dalam pembuatan Tugas Akhir ini.
6. Ilya F. Maharika, Dr.Ing, IAI selaku ketua jurusan yang telah membantu dalam proses Tugas Akhir terutama dalam proses dispensasi.
7. Nensi Golda Yuli, ST.,MT dan Putu Ayu P. Agustiananda selaku ketua panitia Tugas Akhir yang memberikan kebijakn-kebijakannya.
8. Rini Darmawati selaku dosen pembimbing kuliah yang telah memberikan solusi dalam menyelesaikan tahap- tahap perkuliahan.
9. Hastuti Saptorini, Ir. MA yang telah memberikan pelajaran dalam pengembangan tulisan dalam bentuk karya ilmiah.
10. Pihak- pihak yang telah membantu baik untuk pengumpulan data ataupun untuk administrasi dari dinas PU bantu

11. Berbagai pihak yang membantu dalam proses kelancaran Tugas Akhir ini terutama mbak Yani dan pak Sarjiman serta lain-lain yang tidak dapat tercantumkan satu persatu. Tarimakasih atas bantuannya.

Saya menyadari bahwa Tugas Akhir ini jauh dari sempurna , sehingga kritik dan saran yang membangun Sangay membantu saya. Smoga dengan adanya ini sedikit banyak bisa bermanfaat sebagaimana mestinya. Amin.



PERNYATAAN

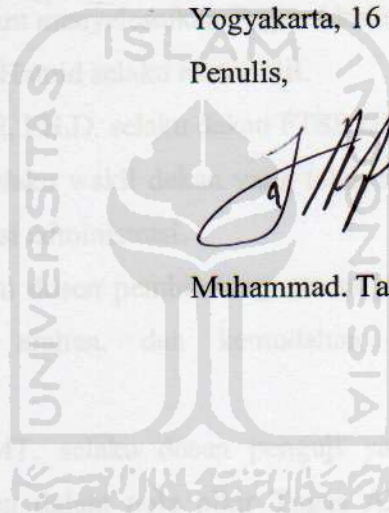
Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan diterbitkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 16 agustus 2011

Penulis,



Muhammad. Taufik. W



BAB I
PENDAHULUAN

RE-DESAIN PASAR SENI DAN KERAJINAN GABUSAN DI BANTUL
Penekanan pada pola sirkulasi dan pencapaian bangunan yang efisien dan informatif yang dicapai melalui pola tata massa.

1.1 PENGERTIAN JUDUL

1.1.1 Judul

REDESAIN

Sebuah aktivitas yang melakukan perubahan pembaharuan penyempurnaan dengan berpatokan dari wujud design yang lama diubah menjadi baru, sehingga dapat memenuhi tujuan-tujuan positif yang mengakibatkan kemajuan. (<http://id.wikipedia.org/wiki/redesain>)

PASAR

Suatu Tempat yang di dalamnya terdapat kegiatan utama berupa transaksi jual beli dengan adanya pedagang dan pembeli. (<http://id.wikipedia.org/wiki/pasar>)

SENI

Suatu karya atau cipta yang dihasilkan berdasarkan ekspresi dari suatu pemikiran atau perasaan. (<http://id.wikipedia.org/wiki/seni>)

KERAJINAN

Barang yang dihasilkan oleh seseorang dengan menggunakan keterampilan tangan. (<http://id.wikipedia.org/wiki/kerajinan>)

GABUSAN

Nama suatu daerah daerah di bantul tepatnya pada jalan parangtritis km 9.

1.1.2 Penekanan

POLA

Suatu tatanan yang menjadi suatu rangkaian. (Fran. D.K. Ching)

SIRKULASI

Peredaran atau arus aliran yang merupakan suatu wadah untuk mengalirkan. (Fran. D.K. Ching)

PENCAPAIAN

Suatu proses perjalanan(pendekatan) menuju suatu bangunan melalui akses jalan yang disediakan. (Fran. D.K. Ching)

EFISIEN

Tidak membuang waktu tenaga dan tepat tujuan.

(<http://id.wikipedia.org/wiki/kerajinan>)

INFORMATIF

Bersifat memberikan informasi pesan atau menerangkan sesuatu hal.

(<http://id.wikipedia.org/wiki/kerajinan>)

Kesimpulan :

Pasar Seni Gabusan yang didesain akan menekankan pada bentukan los bangunan yang ekspresif dengan didukung oleh sistem sirkulasi yang mendukung pengunjung.

1.2 LATAR BELAKANG

1.2.1 Kondisi umum kota Bantul

Daerah Istimewa Yogyakarta memiliki beberapa kabupaten didalamnya diantaranya yaitu :

- o Daerah Utara yang sebagian besar Kabupaten Sleman.
- o Daerah Selatan yang sebagian besar Kabupaten Bantul.
- o Daerah Timur yang sebagian besar Kabupaten Gunung kidul
- o Daerah Barat yang sebagian besar Kabupaten Kulon Progo.

Daerah Kota Bantul terletak didaerah selatan kota yogyakarta,kota ini memiliki keindahan alam berupa wisata pantai parangtritis. Masyarakat kota bantul mayoritas bekerja sebagai tani dan pengrajin kerajinan rumah tangga berupa tas, kain, vas hias, dll.

Dan tak lama ini daerah Bantul mulai berkembang pabrik- pabrik industrial kerajinan. Hal ini didukung dengan adanya potensi alam yang baik berupa hutan, bebatuan, dan tanah liat yang melimpah sebagai bahan baku utama pembuatan kerajinan.

Dengan adanya potensi yang ada tak jarang wisatawan datang untuk berwisata di kota Bantul, hal ini terlihat pada tabel pengunjung yang mendatangi kota Bantul sebagai berikut.

**Tabel. Jumlah Wisatawan Yogyakarta
(Data Dinas Pariwisata kabupaten Bantul)**

Tahun	Wisatawan (orang)		Jumlah
	Nusantara	Mancanegara	
2001	1.560.868	180.765	1.741.628
2002	1.167.887	91.799	1.259.676
2003	1.306.253	61.624	1.370.877
2004	1.696.835	103.400	1.800.235
2005	1.442.045	157.955	1.600.000
2006	654.502	60.708	715.210

Salah satu tempat yang dikunjungi adalah pasar seni gabusan yang terletak sejajar dengan jalan wisatawan ke pantai parangtritis. Banyak pengunjung local atau pun mancanegara yang berkunjung pada pasar seni gabusan ini baik berkunjung untuk sekedar melihat souvenir atau juga berkunjung untuk belajar dengan melihat proses pembuatannya.

Dari ketertarikan pengunjung itu, satu yang paling dikeluhkan yaitu jauhnya massa bangunan dari satu massa ke massa lain sehingga pengunjung sering mencapai titik kelelahan sebelum mengelilingi melihat semua los barang kerajinan, hal ini juga kurang didukung dengan banyaknya tempat terbuka yang gersang minim akan

pepohonan, sehingga angin yang seharusnya berhembus menyejukkan malah menjadi angin yang membawa udara panas, sehingga membuat pengunjung gerah.

1.2.2 Kondisi Perekonomian Kota Bantul.

Perkononian masyarakat kota Bantul tergantung oleh mata pencaharian mereka berupa tani atau pengrajin kerajinan tangan.

Pada saat keadaan cuaca kurang baik biasanya kerajinan tangan adalah kebutuhan pokok untuk masyarakat untuk mencari uang.

Biasanya wisatawan atau pembeli yang ingin membeli harus mencari ke daerah pengrajin masuk-masul pelosok desa, atau pedagang yang jauh-jauh pergi memasarkan barang dagangannya ke kota, dengan adanya pasar seni gabusan ini maka kegiatan transaksi jual beli akan lebih mudah. Sehingga memungkinkan warga untuk mendapatkan peluang yang lebih besar untuk memamerkan dagangannya berupa kerajinan kepada wisatawan. Selain itu pasar seni gabusan adaslah salah satu dari daya tarik kota bantul dengan adanya kerajinan dan kesenian yang masih kental.

1.2.3 Kerajinan di Kota Bantul.

Pada daerah kota-kota bantul terdapat banyak berbagai macam jenis kerajinan. Potensi tersebut perlu adanya perhatian lebih untuk dioptimalkan sebagai bentuk ciri khas suatu produk wisata.

Pada daerah perkampungan telah banyak industri rumah tangga yang berkembang atas dasar kreatifitas penduduk setempat, sehingga semakin lama semakin berkembang dan secara tidak sadar menunjang pengembangan pariwisata di daerah tersebut.

Ada berbagai macam potensi kerajinan yang terdapat di daerah bantul. Potensi tersebut memiliki keunggulan yang tidak hanya bernilai domestik namun juga memiliki kualitas ekspor.

Berikut ini adalah macam- macam kerajinan yang terdapat di daerah bantul :

No.	Jenis Kerajinan	Hasil produk Kerajinan.
1.	Kerajinan gerabah atau tanah liat	Vas, Guci, Piring, Mangkok, Kendi, Souvenir manten, Patung
2.	Kerajinan Kulit	Wayang, Sabuk, Tas, Pernak pernik.
3.	Kerajinan Kain	Batik (Kain jarik, Gorden, Sarung cantal dan guling)
4.	Kerajinan Recycle. (Kerajinan dari barang bekas)	Bingkai foto, buku kado, hiasan kamar, Miniatur (sepeda, mobil, motor, perahu)
5.	Kesenian tari dan Lukisan	Tari tradisional dan Lukisan seniman bantul

1.2.4 Kebutuhan Akan Suatu Wadah Kerajinan.

Sebuah kawasan yang memiliki potensi kerajinan dan kesenian yang melimpah pada sebuah kawasan bantul akan lebih baik dan lebih menarik jika memiliki suatu wadah atau tempat yang pasti dan layak sebagai pusat area penjualan kerajinan tersebut.

Hal ini juga berkaitan dengan kemudahan pengunjung atau wisatawan untuk menemukan para pengrajin di daerah bantul yang tersebar. Selain itu diharapkan pengrajin tidak hanya memasarkan barang kerajinan di level domestik melainkan juga dapat sampai ke level ekspor, dengan adanya suatu wadah ini maka wisatawan dari mancanegara dapat berkunjung lebih mudah sehingga membuka peluang yang lebih besar bagi para pengrajin untuk mempromosikan hasil kerajinan tersebut.

Untuk memenuhi kebutuhan satu wadah tersebut maka pemda membangun fasilitas tersebut pada tahun 2004 yang terletak di jalan parangtritis km. 9, yang bernama Pasar Seni Gabusan.

Pasar seni Gabusan ini memiliki fungsi utama sebagai pasar yang menampung kerajinan khas bantul. Pasar berupa suatu kawasan yang terdiri dari beberapa massa bangunan sebagai los-los pasar seni kerajinan.

Namun dari tahun ke tahun pasar ini mengalami penurunan pengunjung terlebih dengan adanya gempa pada tahun 2006, pasar ini semakin mengalami penurunan pengunjung yang drastis sehingga pada tahun 2008 pasar ini mulai ditinggalkan oleh para pengrajin yang menyewa los- los tersebut. Oleh karena itu perlu adanya redesain pasar seni gabusan sebagai suatu wadah yang lebih baik agar para pengrajin daerah bantul kembali memiliki harapan untuk lebih berkembang.

1.3 PERUMUSAN MASALAH

1.3.1 Permasalahan Umum.

Tujuan adanya Redesain Pasar Seni Gabusan ini sebagai penyempurna dari desain awal pasar yang sudah ada dengan mempertimbangkan pola sirkulasi dan pencapaian pada bangunan yang lebih efisien dan informatif sehingga aktifitas pengunjung dapat terwadahi secara nyaman dan tepat.

1.3.2 Permasalahan Khusus.

- Bagaimana mengolah pola sirkulasi pengunjung yang efisien dan informatif.
- Bagaimana menciptakan pencapaian bangunan yang efisien dan informatif..
- Bagaimana mengolah pola tata massa yang dapat mendukung sirkulasi dan pencapaian yang efisien dan informatif.

1.4 TUJUAN DAN SASARAN

1.4.1 Tujuan Umum.

Mendapatkan konsep perencanaan dan perancangan pasar seni gabusan yang baru ini sebagai bentuk penyempurnaan desain dari pasar seni gabusan yang lama berupa pengolahan bentuk dan sirkulasi untuk menarik pengunjung, sehingga pada akhirnya akan meningkatkan pendapatan para pengrajin kota bantul.

1.4.2 Tujuan Khusus.

Menciptakan pasar seni gabusan yang baru dengan mewujudkan pasar seni gabusan yang memiliki pola sirkulasi dan pencapaian yang efisien dan informatif

sehingga aktifitas pengunjung dan pedagang dapat terwadahi secara optimal, yang nantinya akan menggerakkan perekonomian pada pasar seni gabusaan.

1.4.3 Sasaran :

- Studi tentang akses sirkulasi di dalam massa bangunan yang nyaman dan efektif.
- Studi efisiensi pemanfaatan lahan parkir yang mendukung pencapaian yang nyaman dan cepat.
- Studi membuat bentukan yang mendukung keekaragaman kerajinan didalamnya.
- Studi besaran ruang pada tiap kerajinan.
- Studi menciptakan bangunan komersil yang mengekspos kerajinan sebagai suatu bentuk promosi untuk menarik pengunjung.
- Studi mengolah potensi alam yang ada.

1.5 LINGKUP PEMBAHASAN

Pada redesain pasar seni gabusaan perencanaan yang akan dilakukan terkait dengan site pasar seni gabusaan saja. tidak terkait dengan kawasan diluar site termasuk perencanaan yang baru berjalan ditimur site yaitu waterboom.

Pada analisa yang telah dilakukan telah nampak bahwa teknis adalah penyebab utama permasalahan gagalnya pasar seni gabusaan. Setelah mengkaji permasalahan tersebut didapat opsi- opsi pemecahan masalah. Namun dari beberapa opsi tersebut terdapat pokok permasalahan yang mendasar yaitu bentukan los yang terkait dengan sirkulasi. Sirkulasi pada desain awal bangunan ini memiliki kekurangan yaitu dimana jalur sirkulasi yang telah ada memiliki jarak yang terlalu jauh dengan beberapa gubahan massa yang ada. Sehingga setelah mengkaji permasalahan bentukan los yang terkait dengan sirkulasi didapat solusi yaitu meredesain ulang bentukan massa dan mengolah sirkulasi agar nyaman dan tepat, sehingga didapat .:

- Pengolahan pola sirkulasi pengunjung yang efisien dan informatif.
- Menciptakan pencapaian bangunan yang sfisien dan informatif..

- o Pengolahan pola tata massa yang dapat mendukung sirkulasi dan pencapaian yang efisien dan informatif.

1.6 METODE PEMBAHASAN

A. Problem Seeking

Yaitu mencari permasalahan redesain pasar seni gabusan ini memiliki beberapa tahapan, yaitu :

1. Pencarian Data

a. Investigasi existing pasar seni gabusan

- o Quisioner.

Memperoleh data tentang tanggapan pengunjung terhadap pasar seni gabusan terhadap pasar seni gabusan saat ini. Sehingga dapat mengidentifikasi data dari keadaan pasar seni gabusan yang telah ada saat ini.

Mempelajari dan memahami data tentang pasar seni gabusan berupa kelebihan dan kekurangan. Serta mencari teori yang bersangkutan dengan solusi yang akan digunakan.

- o Data dari perencanaan yang ada saat ini.

Mengumpulkan data baik berupa existing site yang berkaitan dengan potensi alam yaitu angin, udara, cahaya, dan kebisingan untuk yang nantinya akan mendukung massa bangunan. Serta data tentang bangunan gabusan saat ini baik struktur ataupun konsep yang digunakan.

b. Observasi pasar yang telah ada.

Mencari data yang berhubungan dengan system sirkulasi dan pencapaian bangunan dari referensi pasar yang telah ada atau pasar seni yang dianggap sukses. Hal ini tentunya sebagai acuan desain yang nantinya dapat dijadikan referensi yang baik sebagai pasar seni yang sukses, sehingga dalam meredesain pasar seni gabusan ini dapat mengambil data atau mencontoh dari pasar yang

telah ada. Terutama dalam pengolahan sirkulasi dan tata letak massa, sehingga bangunan pasar seni gabusan ini dapat lebih sempurna dari bangunan pasar seni yang lama.

c. Perumusan masalah

Setelah memahami dan mempelajari kasus bangunan seni yang telah ada dan bangunan yang didukung oleh sirkulasi dan pencapaian yang efisien dan informative. Maka selanjutnya adanya perumusan masalah yang berkaitan dengan permasalahan yang ada, yaitu :

- Bagaimana mengolah pola sirkulasi pengunjung yang efisien dan informatif.
- Bagaimana menciptakan pencapaian bangunan yang efisien dan informatif..
- Bagaimana mengolah pola tata massa yang dapat mendukung sirkulasi dan pencapaian yang efisien dan informatif.

Selanjutnya nanti akan diselesaikan melalui dengan membandingkan pasar seni gabusan dengan pasar seni lain yang sukses, sehingga dapat diambil data yang dapat diambil sebagai acuan solusi dalam memecahkan permasalahan.

B. Analisis Dan Sintesis

Merupakan tahap penguraian dan pengkajian perbandingan yang ada dengan tujuan untuk mendapatkan gambaran konsep bangunan yang merespon pemukiman sebagai bangunan seni yang didukung oleh system sirkulasi yang lebih baik dan tepat dengan memperhitungkan efisiensi dan informative desain.

Dalam hal cara pengolahannya dengan system perbandingan atau sampling sebagai analisa. Pada tahap ini belum ditentukan criteria- criteria desain maupun konsep. Tapi nanti selanjutnya adalah sintesis yaitu pemilihan criteria yang terbaik yang akan digunakan yang akan dimasukkan sebagai input dari konsep desain.

C. Problem Solving.

Adalah suatu tahapan perancangan untuk mendapatkan pemecahan masalah perancangan redesain pasar seni gabusan yang menitik beratkan pada penekanan transformasi system sirkulasi yang efisien dan informative melalui beberapa tahapan yaitu :

a. Konsep perancangan.

Merupakan tahap awal dari perancangan yang dihasilkan dari analisis dan sintesis dan menghasilkan desain skematik sesuai dengan penekanan.

b. Uji Desain.

Tahapan ini merupakan pengujian desain terhadap redesain pasar seni gabusan yang telah dianalisis dan disintesis. Dan telah ditentukan konsep perancangannya berupa skematik desain. Apabila uji rancangan berhasil, maka dapat dilanjutkan ke tahap desain development.

Bentuk uji desain dapat berupa :

1. Wawancara.

Pengujian ini dilakukan dengan cara wawancara pengunjung pasar seni gabusan. Baik wisatawan yang belum keluarga dan yang sudah berkeluarga, anak-anak.

2. Kuisisioner.

Pengujian ini menggunakan kertas kuisisioner yang nantinya akan dibagikan kepada wisatawan yang berkunjung ke pasar seni gabusan dengan penekanan sistem sirkulasi dan pencapaian yang efisien dan informatif dengan indikator gambaran tingkat kenyamanan pengunjung.

1.7 SISTEMATIKA PENULISAN

BAB I : PENDAHULUAN

- Mengemukakan pengertian latar belakang permasalahan.
- Tujuan dan sasaran
- Batasan pembahasan
- Metode pembahasan
- Sistematika penulisan
- Keaslian penulis
- Kerangka pola pikir.

BAB II : DATA DAN TEORI

- Mengemukakan tentang teori- teori yang diambil dari bermacam sumber pustaka dan data-data tentang pasar seni gabusan saat ini.
- Mengemukakan observasi terhadap bangunan pasar yang telah ada.

BAB III : ANALISA

- Mengemukakan tentang analisa site yang mendukung pasar seni gabusan.
- Mengemukakan tentang analisa kegiatan dan alur kegiatan
- Mengemukakan tentang pola sirkulasi yang menciptakan pemecahan masalah.

BAB IV : KONSEP PERANCANGAN

Mengemukakan tentang hasil analisa yang menjadi dasar perancangan, yaitu

- Konsep pengolahan sirkulasi dan pencapaian yang efisien dan informatif.
- Konsep pengolahan sirkulasi kendaraan.
- Konsep pengolahan tata masa letak bangunan pada site.
- Konsep penampilan bangunan.

1.8 KEASLIAN PENULIS

1. **PASAR SENI DI YOGYAKARTA.** Preseden arsitektur tradisional jawa.

Disusun oleh : Agung Prihantoto, 99 512 129/ jurusan TA UII. 2005

Permasalahan :

Bagaimana merancang suatu bangunan / kawasan pasar seni yang dapat memwadahi unsur fungsional sekaligus pencitraan bangunan dalam satu paket pusat pameran dan penjualan serta pusat pertunjukan kesenian melalui pendekatan yang diambil dari unsur- unsur pokok yang terkandung dalam arsitektur jawa.

2. **GALERI SENI LUKIS DAN PASAR SENI.** Penggabungan fungsi rekreasi dan komersil sebagai pendukung sector wisata Yogyakarta.

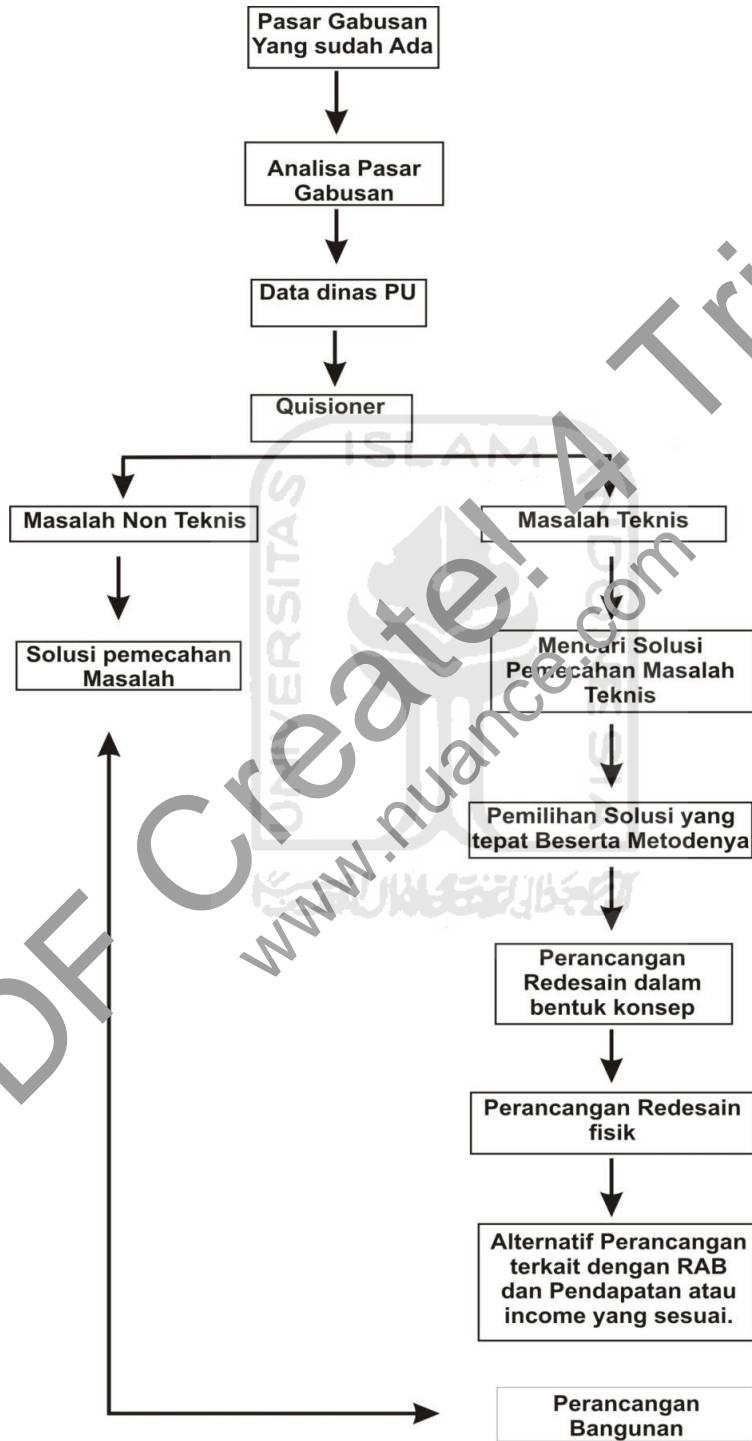
Disusun oleh : Johan Ariyanto, 99 512 113/ Jurusan TA UII, 2004.

Permasalahan :

Bagaimana menampilkan unsur fungsi dan karakteristik kegiatan sebagai konsep dasar perwujudan fasad.

Bagaimana membuat system yang dapat menyatukan fungsi kegiatan komersil pada pasar seni dan kegiatan rekreatif pada galeri lukis.

1.9 KERANGKA POLA PIKIR



BAB II

DATA DAN TEORI

2.1 DEFINISI DAN DATA TEORITIS

Pasar Seni dan Kerajinan

Pasar adalah tempat terjadinya transaksi jual beli dan bertemunya antara penjual dan pembeli dalam suatu tempat atau wadahnya.

Seni adalah suatu ekspresi yang berhubungan dengan cipta, rasa, dan karya juga keindahan yang dihasilkan oleh manusia.

Kerajinan adalah barang yang dihasilkan oleh seseorang dengan menggunakan keterampilan tangan.

Pasar Seni dan Kerajinan merupakan suatu wadah atau tempat bertemunya penjual dan pembeli yang melakukan transaksi jual beli benda-benda yang berhubungan dengan cipta, rasa, karya seni, benda yang dihasilkan oleh ketrampilan tangan manusia yang mempunyai nilai keindahan.

2.1.1 Jenis-jenis pasar

Pasar menurut pengemasannya dan cara transaksinya:

A. Pasar tradisional

Pasar tradisional merupakan tempat bertemunya penjual dan pembeli serta ditandai dengan adanya transaksi penjual pembeli secara langsung dan biasanya ada proses tawar-menawar, bangunan biasanya terdiri dari kios-kios atau gerai, los dan dasaran terbuka yang dibuka oleh penjual maupun suatu pengelola pasar. Kebanyakan menjual kebutuhan sehari-hari seperti bahan-bahan makanan berupa ikan, buah, sayur-sayuran, telur, daging, kain, pakaian barang elektronik, jasa dan lain-lain. Pasar seperti ini masih banyak ditemukan di Indonesia, dan umumnya terletak dekat kawasan perumahan agar memudahkan pembeli untuk mencapai pasar. Beberapa

pasar tradisional yang "legendaris" antara lain adalah pasar Beringharjo di Yogyakarta, pasar Klewer di Solo, pasar Johar di Semarang. Pasar tradisional di seluruh Indonesia terus mencoba bertahan menghadapi serangan dari pasar modern.

B. Pasar modern

Pasar modern tidak banyak berbeda dari pasar tradisional, namun pasar jenis ini penjual dan pembeli tidak bertransaksi secara langsung melainkan pembeli melihat label harga yang tercantum dalam barang (barcode), berada dalam bangunan dan pelayanannya dilakukan secara mandiri (swalayan) atau dilayani oleh pramuniaga. Barang-barang yang dijual, selain bahan makanan makanan seperti; buah, sayuran, daging; sebagian besar barang lainnya yang dijual adalah barang yang dapat bertahan lama. Contoh dari pasar modern adalah *hypermarket*, pasar swalayan (*supermarket*), dan minimarket.

Pasar dapat dikategorikan dalam beberapa hal. Yaitu menurut jenisnya, jenis barang yang dijual, lokasi pasar, hari, luas jangkauan dan wujud.

Dalam hal ini pasar swalayan termasuk dalam pasar tradisional dimana didalamnya terdapat proses transaksi langsung dengan mempertemukan penjual dan pembeli, dan harga yang ditawarkan pun bukan harga pas.

Pasar Menurut Luas Jangkauan :

A. Pasar Daerah

Pasar Daerah membeli dan menjual produk dalam satu daerah produk itu dihasilkan. Bisa juga dikatakan pasar daerah melayani permintaan dan penawaran dalam satu daerah.

B. Pasar Lokal

Pasar lokal adalah pasar yang membeli dan menjual produk dalam satu kota tempat produk itu dihasilkan. Bisa juga dikatakan pasar lokal melayani permintaan dan penawaran dalam satu kota.

C. Pasar Nasional

Pasar nasional adalah pasar yang membeli dan menjual produk dalam satu negara tempat produk itu dihasilkan. Bisa juga dikatakan pasar nasional melayani permintaan dan penjualan dari dalam negeri.

D. Pasar Internasional

Pasar internasional adalah pasar yang membeli dan menjual produk dari beberapa negara. Bisa juga dikatakan luas jangkauannya di seluruh dunia.

Dalam pemilihan pasar ini pasar seni gabusan sebagai pasar lokal dimana barang yang ditawarkan adalah barang kerajinan lokal, walupun target penjualannya menasional atau bahkan internasional.

2.1.2 Kegiatan Kerajinan yang perlu adanya wadah kegiatan .

1. Kerajinan kulit dan wayang.

- Adanya workshop dan studio sebagai fasilitas pembuatan atau sebagai penyempurna hasil kerajinan.
- Adanya ruang display atau pameran wayang.
- Adanya ruang display atau pameran gamelan wayang.
- Adanya Panggung sebagai pagelaran wayang.



Gbr II. 1

2. Kerajinan gerabah atau tanah liat dan Patung

- Adanya workshop dan studio sebagai fasilitas pembuatan atau sebagai penyempurna hasil kerajinan.
- Adanya ruang display yang tinggi untuk kerajinan patung.
- Adanya ruang display yang aman atau jauh dari goncangan untuk kerajinan gerabah.



Gbr II 2

3. Kerajinan kain dan batik

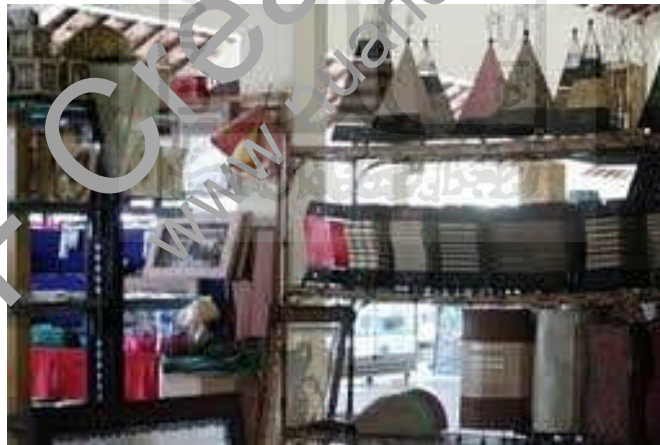
- Adanya workshop dan studio sebagai fasilitas pembuatan atau sebagai penyempurna hasil kerajinan.
- Adanya ruang display atau pameran Batik.
- Adanya ruang display atau pameran yang lebar untuk batik.
- Adanya ruang yang kering dan kaya akan matahari.



Gbr II. 3

4. Kerajinan yang berbahan recycle

- Adanya workshop dan studio sebagai fasilitas pembuatan atau sebagai penyempurna hasil kerajinan.
- Adanya ruang display yang mudah dijangkau.



Gbr II. 4

5. Kesenian lukis dan tari

- Adanya workshop dan studio sebagai fasilitas pembuatan atau sebagai penyempurna hasil lukis.
- Adanya ruang display atau pameran lukis.
- Adanya stage sebagai senda tari.

2.1.3 Sirkulasi yang efisien dan Informatif

Kata Sirkulasi berasal dari kata CIRCULATE (<http://id.wikipedia.org/wiki/circulation>) yang berarti peredaran. Kata sirkulasi dipakai untuk menerjemahkan kata flow yang artinya aliran. Dari segi arsitektur sering diterjemahkan dengan kata sirkulasi atau alur sirkulasi.

Sedangkan kata pola berarti suatu tatanan yang menjadi suatu rangkaian.

Pola Sirkulasi dapat diartikan suatu tatanan yang mengedarkan suatu objek kesuatu tempat dengan rangkaian tertentu yang menghubungkan antar bangunan dan ruang-ruang dalam ataupun luar.

Kata Efisien berarti tidak membuang waktu atau tenaga dapat juga diartikan tepat sesuai tujuan.

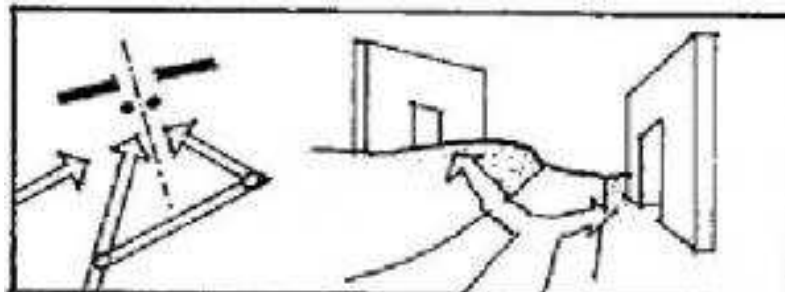
Kata Informatif adalah bersifat memberikan informasi atau pesan yang menerangkan.

Jadi Pola sirkulasi yang Efisien dan Informatif adalah suatu tatanan yang mengedarkan suatu objek kesuatu tempat dengan rangkaian tertentu yang menghubungkan antar bangunan dan ruang-ruang dalam ataupun luar yang mampu menerangkan atau memberikan pesan pada penggunanya untuk mengungkapkan informasi baik berupa petunjuk ataupun arahan.

2.2 TINJAUAN SISTEM SIRKULASI

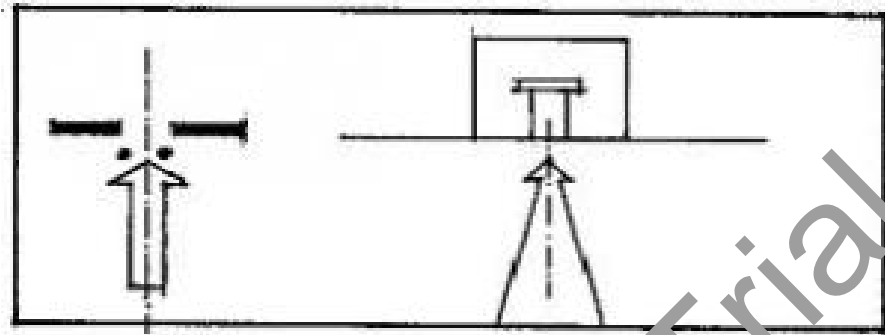
Sirkulasi adalah alur atau aliran yang digunakan sebagai wadah dalam hal ini adalah orang atau kendaraan. Sirkulasi memiliki beberapa pola seperti yang terdapat pada bukunya Francis. D. K. Ching. Yaitu :

2.2.1 Pencapaian Bangunan.



Gbr II. 5

Pendekatan Tersamar menimbulkan efek prespektif pada fasaddan bentuk bangunan.



Gbr II. 6

Pendekatan Mengarahkan langsung kepada pintu masuk utama dengan mengarahkan garis lurus yang segaris dengan alur sumbu bangunan.



Gbr II. 7

Sebuah jalan memutar untuk memperpanjang urutan pencapaian dan mempertegas bentuk tiga dimensi suatu bangunan sewaktu bergerak mengelilingi suatu bangunan.
2023 Sekulasi.

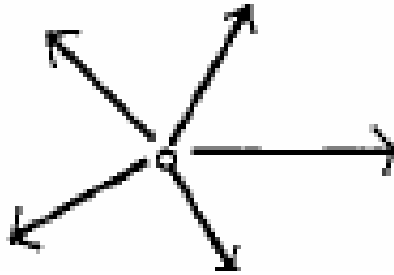
1. Linear



Gbr II. 8

Semua jalan pada dasarnya adalah linier. Jalan yang lurus dapat menjadi pengorganisir utama untuk suatu deret ruangan.

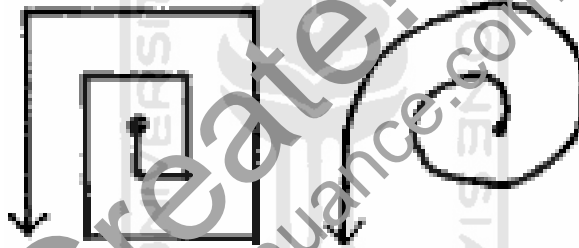
2. Radial



Gbr II. 9

Konfigurasi radial memanjang jalan lurus yang berkembang dari atau berhenti pada sebuah pusat titik.

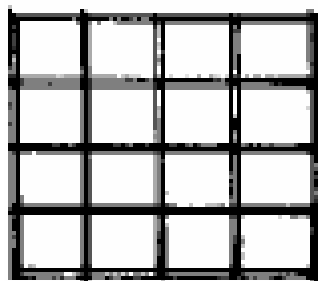
3. Spiral



Gbr II. 10

Sebuah Konfigurasi Spiral adalah sebuah jalan tunggal menerus, yang berasal dari satu titik pusat mengelilingi pusat dengan jarak yang berbeda.

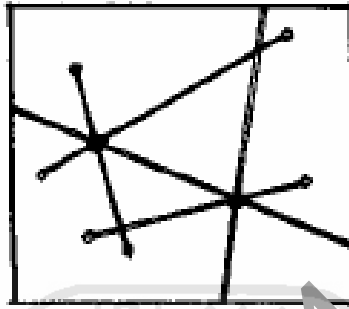
4. Network



Gbr II. 11

Konfigurasi grid atau network terdiri dari dua pasang jalan yang sama dan saling berpotongan pada jarak yang sama.

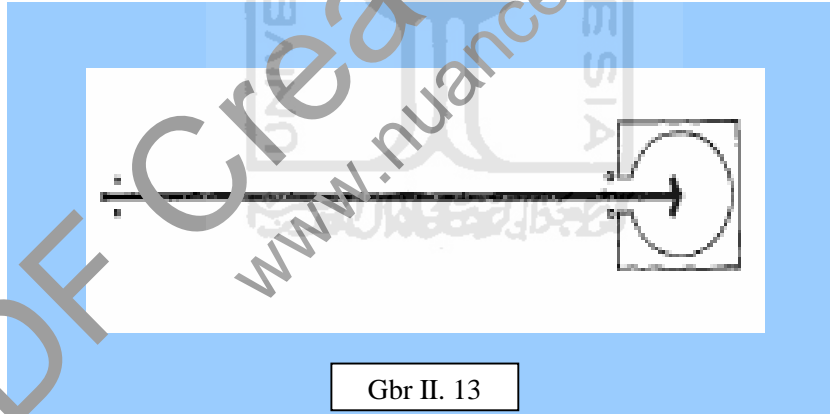
5. Campuran



Gbr II. 12

Sebuah konfigurasi jaringan atau campuran yang menghubungkan titik-titik tertentu di dalam ruangan.

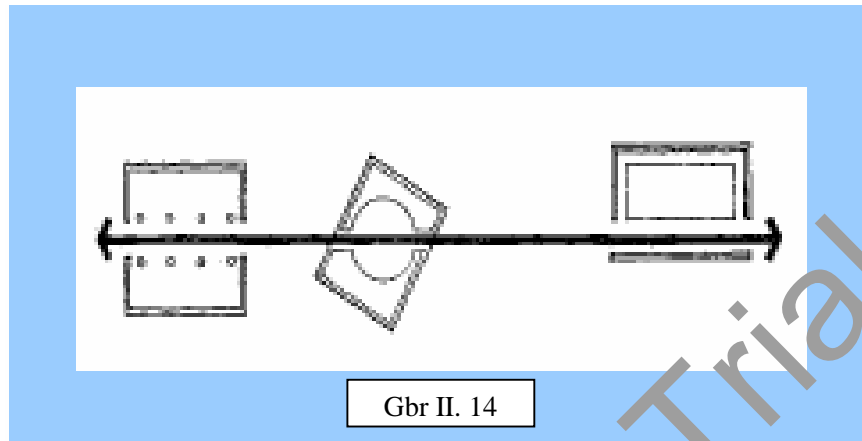
2.2.3 Hubungan Jalur Dan Ruang.



Gbr II. 13

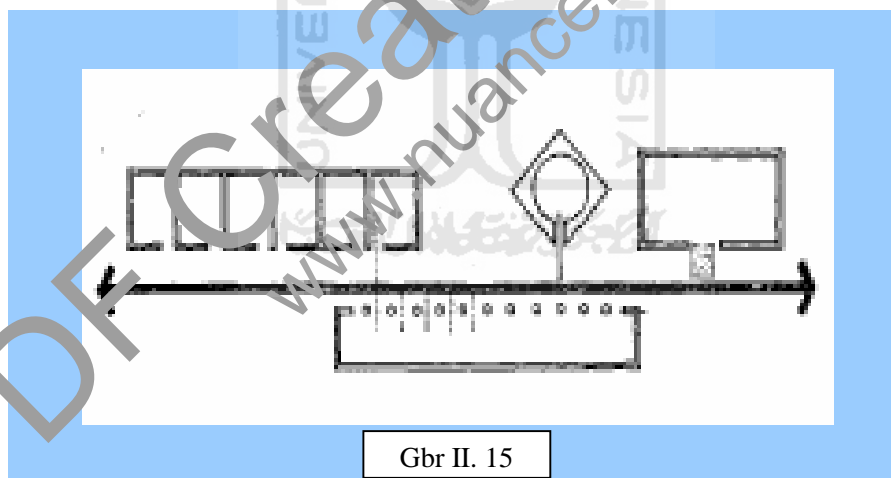
Sirkulasi yang berakhir dalam ruang

- Lokasi Ruang menentukan jalan
- Hubungan dalam ruang ini dipergunakan untuk pendekatan dan jalan masuk ruang-ruang penting yang fungsional dan simbolis



Sirkulasi yang menembus ruang- ruang

- Jalan dapat menembus sebuah ruang menurut ujungnya, miring atau sepanjang sisinya.
- Dalam memotong sebuah ruang, suatu jalan menimbulkan pola-pola istirahat dan gerak didalamnya.



Sirkulasi yang melalui ruang- ruang

- Kesatuan dari tiap- tiap ruang dipertahankan.
- Konfigurasi jalan yang fleksible.
- Ruang-ruang perantara dapat dipergunakan untuk menghubungkan jalan dengan ruang- ruangnya.

2.3 INVESTIGASI

A. Site Pasar Seni Gabusan

Pasar Seni Gabusan ini terletak di jalan parangtritis Km. 9. dari kota Yogyakarta ke selatan menuju arah kepantai parangtritis. Pasar seni gabusan ini memiliki letak yang strategis, selain terdapat pada jalur wisatawan ke arah pantai parangtritis pasar seni gabusan ini juga tidak jauh dari kota Yogyakarta yang hanya berjarak +/-11 km dari site. Selain itu juga dekat dengan kota Bantul yang hanya berjarak +/- 5 km dari site.



Gbr II. 16

B. Potensi Kerajinan yang terdapat didaerah Bantul

Pasar gabusan ini terdiri dari beberapa massa bangunan di dalamnya yang memiliki fungsi yang berbeda-beda. Pada site diatas tampak massa bangunan yang terdusun menyerupai sebuah kotak dengan massa bangunan tertata ditepinya dan taman sebagai sentral bangunan.

Potensi yang sudah ada baik berupa :

1. Kerajinan kulit dan wayang.
2. Kerajinan gerabah atau tanah liat dan Patung
3. Kerajinan kain dan batik
4. Kerajinan yang berbahan recycle

5. Kesenian lukis dan tari

Awalnya berbagai macam kesenian diatas yang tersebar pada daerah- daerah tertentu di kota bantul. Dengan adanya pasar seni gabusan ini maka kerajinan yang tersebar pada daerah bantul ini dapat terwadahi menjadi satu, sehingga wisatawan yang akan berkunjung dapat lebih mudah untuk mengunjunginya tidak perlu masuk-masuk kedalam pelosok desa.



Gbr II. 17

C. Pasar Seni Gabusan Saat Ini

Pada pasar seni gabusan saat ini memiliki karakteristik bentuk bangunan yang mencampurkan antara bentukan tradisional jawa dengan bentukan kolonial belanda. Hal tersebut ditandai dengan adanya bentukan atap jawa namun dengan konstruksi kolonial yang ekspos tegas layaknya bangunan kolonial.



Gbr II. 18



Gbr II. 19

Dari gambar diatas terlihat adanya struktur yang bersifat colonial dengan adanya tiang-tiang penyangga yang kaku pada sisi bangunan. Namun memiliki atap limasan khas jawa yogyakarta. Dari gambar diatas juga dapat dilihat adanya space atau ruang untuk pedagang menawarkan barang dagangannya. Pada pasar seni gabusan ini kios atau ruang untuk pedagang memiliki besaran luas yang sama pada tiap kerajinan yaitu 12m².

D. Sistem Sirkulasi

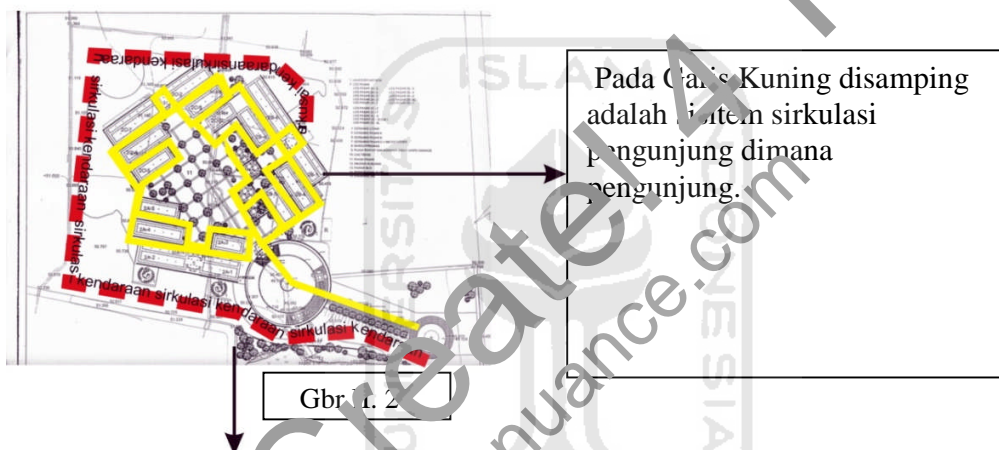
Selain menghubungkan antar massa bangunan pada site juga terdapat taman bermain yang berfungsi sebagai fasilitas pendukung yang bertujuan untuk menarik pengunjung dari segala kalangan agar mau datang dan mengunjungi pasar seni gabusan. Taman ini memiliki fasilitas permainan anak- anak yang mirip permainan plygroup atau taman kanak- kanak di tengah- tengah sistem sirkulasi. Hal ini membuat pengunjung yang berjalat- jalan tidak merasa monoton dengan adanya taman barmain sebagai hiburan sehingga pengunjung yang sudah berkeluarga juga dapat memanfaatkan untuk datang pada akhir pekan di pasar seni gabusan sebagai event liburan.



Gbr II. 20

Pada fungsi area yang lain terdapat area parkir yang sangat luas yang terletak di sekeliling massa- massa bangunan. Hal ini mempermudah pengunjung untuk mencapai suatu massa bangunan yang dituju secara cepat dan tepat. Namun area parkir yang luas bukan berarti baik, terbukti pada area parkir masih banyak terjadi

kredit di daerah- daerah tertentu. Hal ini bisa disebabkan beberapa hal yang kurang nyaman yaitu berupa perindang area parkir yang sangat minim, sehingga pada saat siang hari area parkir ini sangat panas. Akibatnya banyaknya kredit pada area parkir tertentu yang terdapat memiliki kerindangan, walaupun lahan parkir yang masih sangat luas. Sistem sirkulasi kendaraan kendaraan yang tidak terdapat pengarah yang menerangkan suatu alur jalur sirkulasi atau pencapaian menyebabkan sistem sirkulasi kendaraan ini kurang informative.



Garis Merah adalah sistem sirkulasi kendaraan bermotor. Dengan akses kendaraan dari entrance menuju ke dalam site, disekiling bangunan sebagai area parkir.

Hasil kusioner Analisis Teknis

1. Luasnya pasar seni gabusan sehingga pancapaian dari satu toko ke toko lain jauh.
2. Kurangnya fasilitas umum seperti tempat makan dan kamar mandi.
3. Jauhnya lokasi dari kota.
4. Kurangnya nyaman pengunjung karena panas.
5. Susahnya mencari suatu toko karena semua toko berbentuk sama.
6. Bentuk kios yang sama mengakibatkan tidak semua barang dapat sesuai tempatnya.
7. Jauhnya jarak kios dari jalan mengakibatkan sempinya pengunjung pada hari-hari biasa.
8. Penataan antar massa bangunan yang kurang baik membuat kios tidak dipadati pengunjung seluruhnya.
9. Tidak adanya ruang pameran umum sehingga pengunjung dapat mengerti apa saja yang ada pada Pasar Seni Gabusan.
10. Adanya fasilitas taman dan taman bermain sebagai pendukung, yang cukup berhasil.

Hasil Kuisisioner Analisis Non Teknis

1. Banyaknya event pada awal tahun meningkatkan pendapatan pedagang.
2. Subsidi yang murah dan biaya sewa yang murah yang mendukung.
3. Seluruh fasilitas umum tersedia.
4. Kurangnya promosi Pasar Seni Gabusan ke wilayah kota.
5. Adanya standarisasi harga barang dagangan.

2.4 IDENTIFIKASI

Dari analisa diatas dapat diketahui bahwa adanya poin- poin penting yang perlu adanya wacana untuk bahan pertimbangan redesain adalah :

1. Entrance bangunan yang jauh menjadi salah satu faktor utama dimana pengunjung yang berjalan kaki terlampau jauh untuk mencapai bangunan utama yaitu 100 meter dari entrance.
2. Bentuk dan massa bangunan dan besaran ruang yang sama pada setiap bangunan mengakibatkan tidak terwadahnya kerajinan dengan baik. Hal ini mengakibatkan display barang yang kurang maksimal baik secara visual ataupun secara perletakan barang kerajinan.
Perlu adanya respon bentuk bangunan yang bisa mewedahi tiap fungsi kerajinan di dalamnya. Sehingga setiap display barang kerajinan yang diwadahi bisa maksimal baik secara kenyamanan visual ataupun bentuk dan luasan ruang yang tepat.
3. Adanya fasilitas taman bermain sebagai pendukung yang mampu menarik pengunjung dari berbagai usia termasuk anak-anak. Namun yang perlu diperhatikan adalah dengan adanya fasilitas ini tidak dapat berkembangnya kegiatan transaksi jual beli antara pengunjung dan pedagang. Hal ini dikarenakan banyak pengunjung yang datang pada pasar seni gabusan mempunyai tujuan utama untuk berekreasi bukan lagi untuk membeli atau melihat barang kerajinan.
4. Area parkir yang dibuat mengelilingi massa bangunan kerajinan membuat pembeli atau pengunjung dengan mudah menempatkan kendaraannya di dekat los kerajinan yang akan dituju. Hal ini dapat menjadi kelebihan dari pasar seni gabusan yaitu dengan sistem sirkulasi kendaraan ini pengunjung tidak perlu repot atau tidak terlalu jauh dalam mengangkut barang kerajinan yang telah dibeli.

2.5 KAJIAN TEORITIS KARAKTERISTIK PASAR SENI GABUSAN

2.5.1 Penjual dan Pembeli kerajinan atau kesenian.

Terdapat seniman atau pengrajin yaitu mereka yang memiliki bakat kemampuan dan ketrampilan dalam bidang seni dan kerajinan. Dan merekalah yang menghasilkan produk-produk seni dan kerajinan yang akan dipamerkan.



Gbr II. 22

Dan terdapat los-los penjual yang menjual kerajinan dan kesenian, biasanya didukung oleh ruang worksop sebagai display proses pembuatan atau sebagai bukti keaslian pembuatan oleh pengrajin.

Kerajinan yang dijual belikan biasanya kerajinan yang dihasilkan oleh penduduk lokal atau penduduk di daerah sekitar.

2.5.2 Tinjauan Kegiatan dalam Pasar Seni

A. Kegiatan Kerajinan.

- Ruang display, ruang ini berfungsi sebagai ruang ini dimana benda-benda kerajinan akan dipamerkan untuk dipromosikan kepada pembeli berupa produk-produk unggulan atau terbaik karya pengrajin.
- Ruang studio, ruang ini sebagai ruang kerja atau ruang proses pembuatan suatu benda atau produk kerajinan yang akan dipamerkan. Ruangan ini biasanya ada yang bersifat terbuka atau boleh dilihat oleh masyarakat umum sebagai proses pembuatan seperti kerajinan batik dan gerabah. Namun juga ada yang bersifat tertutup karena proses produksi yang memerlukan konsentrasi penuh atau privasi area seperti kerajinan pahat atau ukiran patung.

B. Kegiatan Kesenian.

- Ruang Studio dan workshop, ruangan ini digunakan sebagai peraga proses produksi benda seni.
- Sanggar seni atau panggung sederhana, berfungsi sebagai pertunjukan kesenian tari, drama atau lainnya yang berkaitan dengan seni.
- Ruang pameran, Ruangan ini merupakan ruang display hasil kesenian seperti lukisan atau ukiran yang nantinya untuk dipertontonkan pengunjung pasar seni.
- Ruang ganti, berfungsi sebagai pendukung kegiatan pementasan dalam pengolahan kostum.

C. Kegiatan Pengunjung.

- Area sirkulasi kendaraan, menyediakan fasilitas parkir yang nyaman dan dekat dengan massa bangunan.
- Area sirkulasi orang, berjalan melihat-lihat benda-benda hasil kerajinan dan kesenian.
- Ruang display dan pengelola kios, pengunjung dapat melihat hasil kerajinan jika berminat dapat langsung membeli ditempat display tersebut.
- Tempat peristirahatan sementara, sebagai sarana pengunjung jika mengalami rasa kelelahan atau sebagai tempat berinteraksi antar pengunjung.
- Lavatory, wastafel, mushola. Sebagai sarana pendukung pengunjung sebagai fasilitas umum.

2.6 OBSERVASI BANGUNAN YANG TELAH ADA.

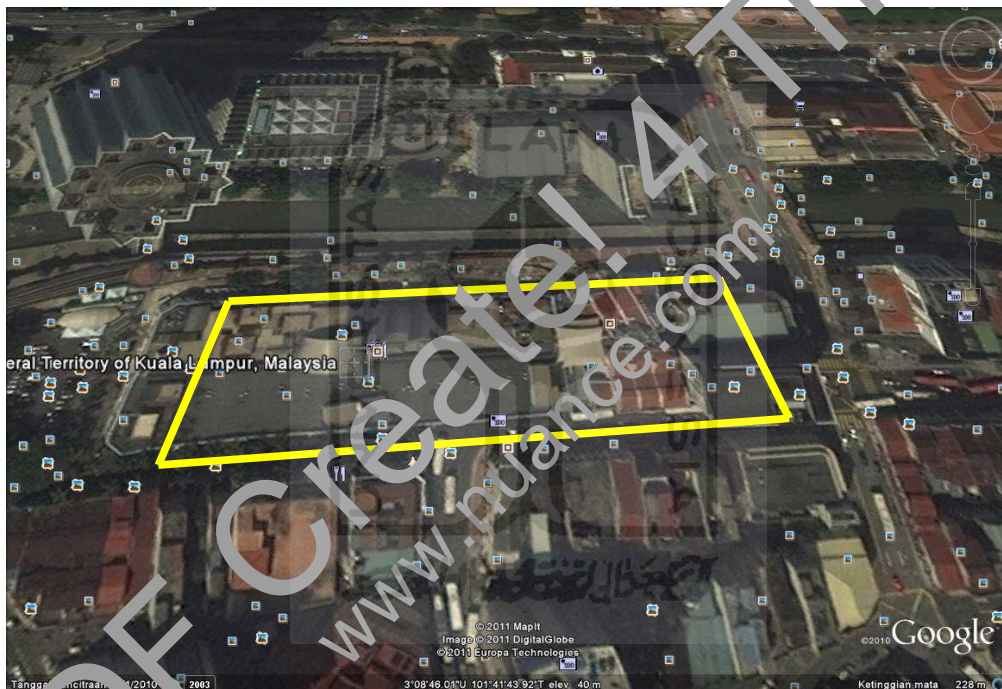
Salah satu bangunan yang menampung kerajinan dan kesenian yang sukses adalah “Art Markt “ Kuala Lumpur.

Pasar seni ini terletak di daerah bernama Chinatown. Dimana pasar seni ini tidak hanya menampung kerajinan dan kesenian masyarakat sekitar namun juga kerajinan luar seperti barang cetakan royal selangor yang terkenal diseluruh dunia.

Dan di Indonesia adalah Pasar seni jaya Ancol yang berada di Jakarta. Dimana pasar seni jaya ancول ini memiliki konsep bangunan yang hampir sama dengan pasar seni gabusan. Dengan terbentuknya dari beberapa massa bangunan, namun dengan pengolahan tata letak massa yang baik sehingga sirkulasi orang yang berkunjung tetap nyaman.

2.6.1 Art Market Kuala Lumpur.

Berdasarkan konsep pasar seni.



Gbr II. 23

Pasar seni kuala Lumpur terdiri dari satu kawasan yang tertutup oleh tembok besar namun didalamnya terdapat beberapa massa bangunan pada sisi sisi site sebagai kavling- kavling yang digunakan sebagai los display oleh penjual. Walaupun demikian bangunan ini tampak satu kesatuan dengan adanya jembatan sirkulasi yang menghubungkan diantara massa dan tembok yang mengelilingi kawasan pasar seni tersebut.



Gbr II. 24

Meskipun terlihat tertutup pasar seni Kuala Lumpur ini tetap menarik dengan adanya bukaan jendela kaca sehingga barang dagangan dari dalam bisa tampak dari luar, jadi orang yang melewati jalan sekitar pasar seni pasti dapat melihat benda-benda kerajinan dan kesenian yang terpajang indah. Walaupun pembeli jika ingin melihat dengan jelas atau membeli harus tetap masuk ke dalam pasar seni terlebih dahulu.



Gbr II. 25

Berdasarkan Sistem Sirkulasi pengunjung dan kendaraan.

Pada pasar seni Kuala Lumpur, sirkulasi kendaraan tidak dapat masuk dekat dengan kavling. Tapi terpusat di suatu area parkir di depan pintu masuk pasar seni ini. Dengan menggunakan sistem pencapaian langsung yaitu dengan mengarahkan pengunjung menuju pintu utama bangunan mengakibatkan fokus pengunjung yang

tertuju pada enterance, hal ini merupakan cara arsitektural untuk mengarahkan pengunjung langsung kepada bangunan.



Gbr II. 26

Pada sirkulasi pengunjung pasar seni Kuala Lumpur terdapat diantara bangunan dan kavling- kavling. Sirkulasi pengunjung sangat lebar dengan kios kerajinan dan kesenian pada sisi kanan kiri sirkulasi sehingga kemanapun arah mata memandang pasti akan selalu tertuju pada barang dagangan kerajinan dan kesenian yang didisplay oleh penjual.



Gbr II. 27

Pada sistem sirkulasi ini menggunakan system sirkulasi linier dengan jalan lurus yang menjadi unsur pengorganisir utama untuk suatu deret ruangan di sisi – sisinya.

Pada gambar diatas terlihat sirkulasi linier yang tegas pada sela antar bangunan dengan deretan kios pengrajin disisinya sebagai pengarah.

Sistem sirkulasi yang digunakan berupa open space yang berfungsi juga sebagai pencahayaan pada siang hari sehingga hemat energi.

Berdasarkan jenis kerajinan yang dijual atau didisplay

A. Benda kerajinan yang sederhana

Pasar seni Kuala Lumpur ini memiliki space atau los yang berbeda- beda sebagai area display berdasarkan kerajinan atau kesenian yang diwadahnya.

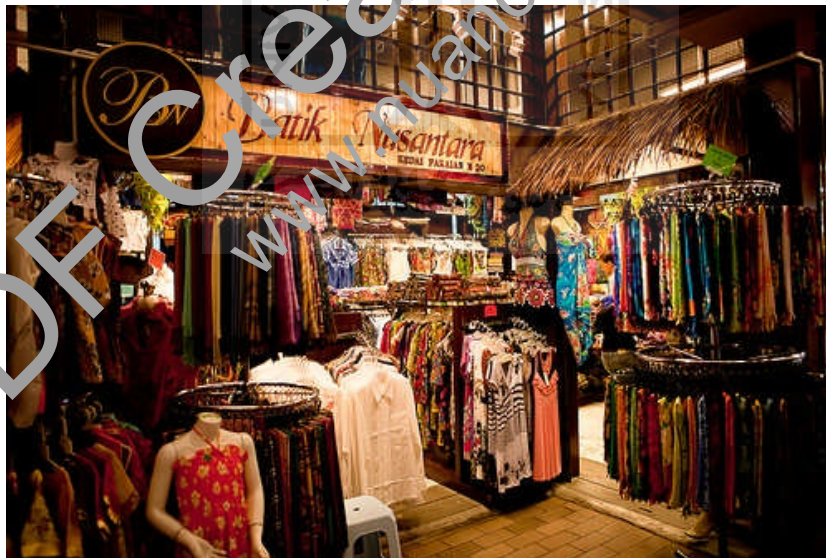
seperti pada gambar dibawah ini, los-los kerajinan berderet dengan ukuran luasan yang sama dengan kesan layaknya pasar tradisional namun lebih rapih, dimana barang yang didagangkan terpajang ditepi tembok los dengan barang kerajinan yang bermacam- macam untuk dijual tanpa ruang display yang khusus dan tata ruang yang sederhana.

Sehingga pembeli dapat melihat hasil kerajinan dari kejauhan, dan memang karena kerajinan yang di perjual belikan disini berupa benda kerajinan yang tidak terfokus pada detail hasil kerajinan sehingga pengunjung tidak perlu terlalu dekat untuk melihat hasil karya kerajinan tersebut.



Gbr II. 28

B. Benda kerajinan atau kesenian yang harus dapat terlihat keseluruhan sebagai display.



Gbr II. 29

Kerajinan kain baik berupa batik ataupun kain tenun merupakan salah satu bentuk kerajinan yang memerlukan display yang cukup lebar atau luas sebagai fasilitas ruang display. Dimana kerajinan ini akan lebih maksimal untuk didisplay

keseluruhannya, dikarena kerajinan ini diumpamakan seperti khalayak orang bercermin dengan seolah oleh menggunakan kain hasil kerajinan tersebut. sehingga pengunjung dapat benar- benar merasakan seolah-olah memakai kerajinan batik ini apakah cocok tidak cocok jika kain batik tersebut.

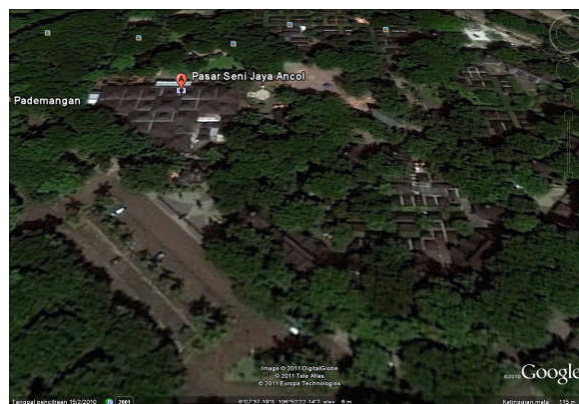
C. Benda kerajinan yang memiliki detail.



Gbr II. 30

Kios ini berbeda dengan kios kerajinan lain, kios ini memerlukan ruang display yang luas dengan pencahayaan yang cukup untuk melihat detail benda kerajinan tersebut. contoh benda kerajinan yang memerlukan detail yaitu kerajinan pahatan atau ukiran kayu, kerajinan vas atau ornament interior, kesenian lukis, dll.

2.5.2 Pasar Seni Ancol Jaya Jakarta.



Gbr II. 31



Gbr II. 32

Pasar seni ancil jaya ini yang berada di jakarta memiliki konsep yang hampir sama dengan pasar seni gabusan dimana terdapat beberapa gubahan massa sebagai penggolongan jenis kesenian dan kerajinan. Namun pada pasar seni jaya ancil ini gubahan massa ditata secara berdekatan sehingga menrup kesan bahwa pasar seni ini tercipta dari beberapa gubahan massa.



Gbr II. 33



Gbr II. 34



Gbr II. 35

Pada pasar seni ancol jaya di jakarta ini juga menerapkan konsep bangunan yang berpadu antara tradisional dengan modern di temas secara menyatu baik secara bentuk bangunan dan desain interornya. Terlihat pada gambar diatas bahwa bangunan pasar seni ini memiliki konsep atap tradisioanal yang dikemas dalam beberapa bentukan yang lebih modern.



Gbr II. 36



Gbr II. 37



Gbr II. 38

Pada penataan display ray out pemeran pun bervariasi dimana terdapat display secara sederhana dengan ruang workshop seniman ada juga ruang pemeran yang lebih dikemas secara elegan yang terdapat didalam ruangan dengan penataan cahaya yang lebih baik.



Gbr II. 39



Gbr II. 40

Sistem sirkulasi yang diterapkan pada pasar seni ancol jaya ini adalah sistem sirkulasi campuran dengan adanya persebaran sirkulasi yang terjalin secara network antar bangunan juga terdapat sirkulasi yang radial dimana pusat sirkulasi yang berada pada bangunan inti ditengah gubahan massa yaitu bangunan display utama.



BAB III

ANALISA DAN PENDEKATAN KONSEP

3.1 ANALISA EKSISTING



Gbr III. 1

Pada site diatas terlihat adanya persebaran gubahan massa, sistem sirkulasi, dan area- area pendukung di dalamnya.

Didalam site tersebut ada potensi alam seperti cahaya matahari, drainase, arah angin, tingkat kebisingan, dll. yang dapat digunakan sebagai pertimbangan mendesain pasar seni gabusan.

Kondisi site :

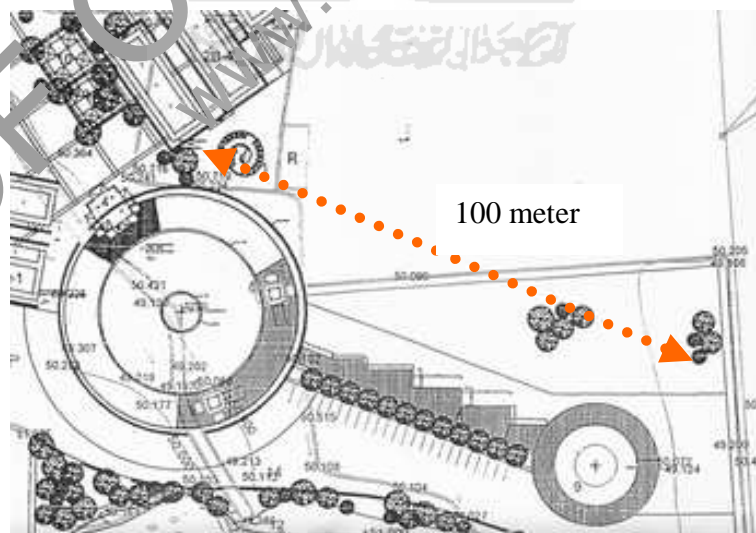
- o Memiliki luas 4,5 Hektar
- o Terdapat dijalur wisata jogja- parangtritis, tepatnya di jalan parang tritis km.9.
- o Memiliki akses jalan raya utama dua jalur/ two way.
- o Batasan utara site adalah persawahan warga.

- Batasan selatan site adalah persawahan warga.
- Batasan timur site adalah jalan raya dan rumah penduduk.
- Batasan barat site adalah persawahan warga.

3.1.1 Analisa pada pasar seni gabusan

Dari identifikasi masalah diatas diperoleh data- data yang berisikan tentang kelebihan dan kekurangan pasar seni gabusan saat ini. Untuk itu perlu ada respon dari setiap data yang nantinya akan disempurnakan sehingga menghasilkan output yang mendukung bangunan pasar seni gabusan ini agar lebih baik.

1. Untuk entrance yang ada saat ini yaitu memiliki kendala dari segi jarak tempuh pejalan kaki yang jauh yaitu 100 meter menuju bangunan utama, hal ini dapat dibenahi dengan menata perletakan massa dan entrance. Bagaimana mengolah entrance agar sirkulasi tidak terlalu lama, mungkin salah satu solusinya adalah dengan lebih menata perletakan massa dan entrance agar lebih dekat dengan tepi jalan, dikarenakan tidak banyak dari pengunjung yang mengunjungi pasar seni gabusan ini menggunakan angkutan umum atau bahkan berjalan kaki.



Gbr III. 2

Dari gambar diatas dapat dilihat adanya system sirkulasi dan pencapaian pengunjung yang kurang efisien dan informative.

Adapun menciptakan system sirkulasi yang efisien dengan cara :

- Mengolah tata letak bangunan dengan lebih baik atau di dekatkan sehingga pengunjung yang datang dengan berjalan kaki tidak cepat mencapai titik kelelahan.
- Semaksimal mungkin memanfaatkan sirkulasi yang terdapat di antara ruang, sehingga tidak perlu membuat sirkulasi yang baru.
- Sebisa mungkin menciptakan alur sirkulasi dua arah, yang pada dasarnya lebih efisien dari segi pembiayaan dan dari segi penghematan waktu pengunjung.

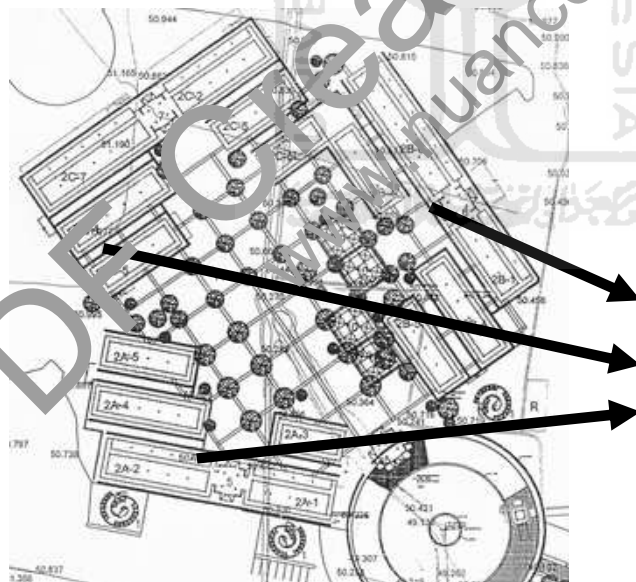
Selain menciptakan sirkulasi yang efisien, sirkulasi juga dapat dijadikan lebih informative. Sehingga pengunjung tidak merasa bosan atau monoton, yaitu dengan cara :

1. Menciptakan system sirkulasi tidak hanya sebagai sarana pejalan kaki namun juga pencetus suasana dengan cara menciptakan sirkulasi yang terdapat aneka pernik pernak pernik khas kesenian atau kerajinan sesuai dengan kesenian dan kerajinan yang akan dituju. Contohnya sirkulasi menuju ruang kerajinan wayang, maka sirkulasi yang akan menuju ruang kerajinan wayang diberikan fasilitas ornament wayang seperti kain yang menerawangkan sosok tokoh wayang sehingga pengunjung akan langsung terbawa suasana wayang yang ada. Selain itu hal tersebut dapat dijadikan penunjuk jalan atau arah sehingga tidak perlu arah panah petunjuk untuk menunjukkan arahan ruang kesenian tertentu.
2. Membuat jalur sirkulasi yang menghibur, hal ini dikarenakan pengunjung pasar seni tidak hanya orang dewasa melainkan juga anak-anak sehingga untuk menciptakan suasana yang lebih menghibur

diperlukan adanya fasilitas aneka permainan atau alat music tradisional atau terdapat pemeran atau display 2 dimensi atau 3 dimensi pada jalur sirkulasi.

3. Selain itu sirkulasi dapat dimanfaatkan sebagai sarana informative tentang sejarah atau asal muasal berkembangnya suatu permainan atau kesenian di kawasan bantuk.
4. Dengan cara memfasilitasi area sirkulasi dengan gambar atau denah kawasan kerajinan dan kesenian di kawasan bantuk.

2. Pada bentuk bangunan perlu adanya perhatian baik dari skala dimensi ataupun massa bangunan, hal ini akan memberikan dukungan yang lebih baik terhadap kerajinan yang diwadahi didalamnya. Dengan pengolahan dimensi dan massa bangunan maka bangunan ini akan menjadi bangunan yang lebih memiliki karakteristik tersendiri.



Gbr III. 3



Gbr III. 4

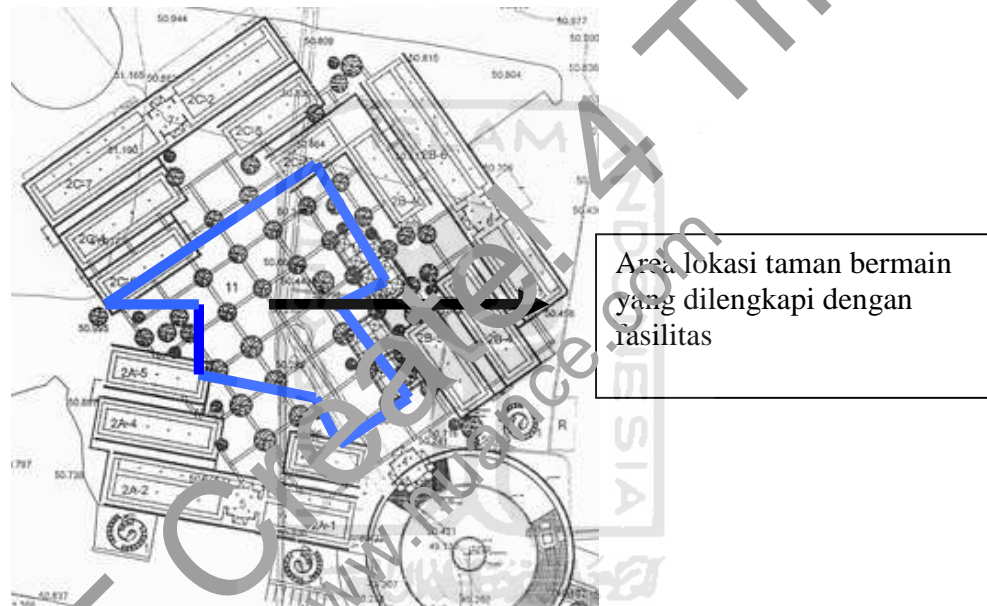
Keterangan :

1. Massa dengan fungsi bangunan sebagai los kerajinan Kulit.
2. Massa dengan fungsi bangunan sebagai los kerajinan Batik.
3. Massa dengan fungsi bangunan sebagai los kerajinan Gerabah.
4. Massa dengan fungsi bangunan sebagai los kerajinan recycle.
5. Massa dengan fungsi bangunan sebagai Kerajinan keramik dan seni lukis.
6. Massa dengan fungsi bangunan sebagai display seni lukis dan tari.
7. Massa dengan fungsi bangunan sebagai ruang IT.
8. Massa dengan fungsi bangunan sebagai Gardu Pandang.
9. Massa dengan fungsi bangunan sebagai ruang staff.

Sebelumnya pasar seni gabusan terdiri dari beberapa massa yang tersebar, untuk redesain kali ini bangunan pasar gabusan akan ternaungi satu massa bangunan yang pada prinsipnya satu gubahan massa akan memiliki sirkulasi yang lebih efisien.

3. Taman bermain yang terletak diantara massa bangunan yang didalamnya terdapat fasilitas permainan anak layaknya playgroup mengakibatkan sasaran utama dari bangunan ini yaitu terjadinya transaksi ataupun kegiatan jual beli terhambat. Hal ini perlu adanya pengkajian ulang karena dengan adanya

fasilitas ini malah membuat image pasar seni gabusan sebagai pasar komersil tertutupi oleh adanya taman bermain sebagai fasilitas bermain yang difungsikan sebagai pendukung bangunan utama kerajinan. Oleh karena itu, mungkin sebaiknya perlu adanya pemikiran ulang tentang perletakan taman bermain ini. Seandainya taman bermain ini ditata sehingga perletakannya benar-benar sebagai pendukung akan lebih dapat merespon kegiatan utama pasar seni gabusan ini, yaitu kegiatan komersil berupa jual beli.

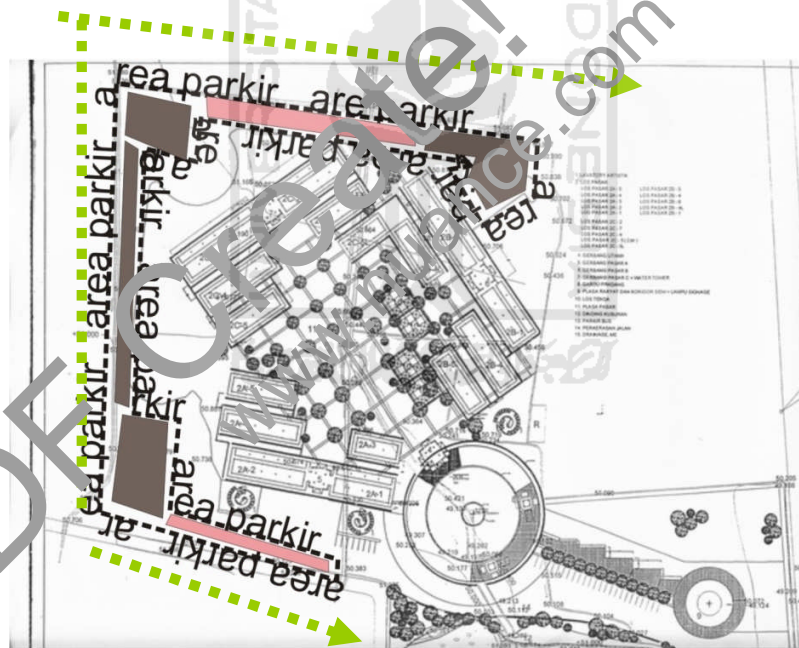


Area lokasi taman bermain yang dilengkapi dengan fasilitas

Gbr III. 5

Area parkir dan sistem parkir kendaraan pada pasar seni gabusan ini adalah fungsi sekunder yang mendukung kegiatan komersil dari pasar seni gabusan ini, dengan mempermudah akses pengunjung menuju los kerajinan yang akan dituju. Sistem ini harus dipertahankan dan mungkin dapat dikembangkan dalam desain yang akan dibuat. Tentunya dengan memperhatikan kenyamanan area parkir berupa area parkir yang ringdang pada sitiap tempat, sehingga pengunjung bisa merasa nyaman menempatkan kendaraan dimana pun pada area parkir.

Pada sirkulasi kendaraan area parkir pasar seni gabusan bersifat 2 arah dengan area parkir yang dapat masuk sampai dekat dengan los atau ruang kesenian dan kerajinan. Konsep awal alur sistem sirkulasi ini sudah baik dengan memudahkan pengunjung untuk dapat lebih efisien dalam mengunjungi suatu los tertentu, namun ada beberapa hal yang masih perlu ada pengembangan yaitu perlu adanya alur sirkulasi yang informative terutama informative dalam petunjuk atau arahan pencapaian kesuatu bangunan. seperti adanya pohon pengarah jalan dan pohon perindang yang mengarahkan kendaraan pengunjung pada tempat parkir sesuai dengan tempatnya, agar lebih tertata. Hal ini juga menjadi pendukung suasana parkir yang nyaman dengan adanya pepohonan akan mengurangi tingkat polusi dan mendukung pergantian hawa agar lebih sejuk.

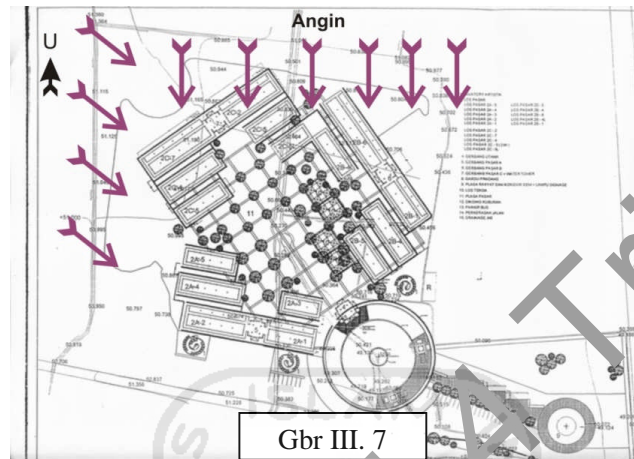


Gbr III. 6

----- = Route Sirkulasi Kendaraan dengan sistem 2 arah

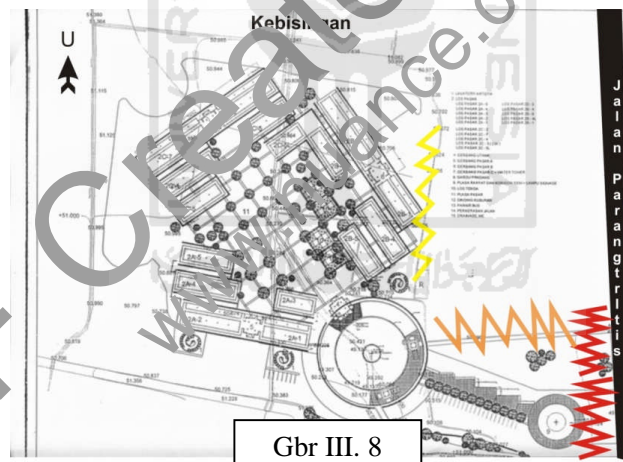
3.1.2 Analisa Tapak

Angin



Arahan angin pada site bergerak dari sisi utara dan barat site menuju keselatan site.

Kebisingan



Tingkat kebisingan :



: Memiliki tingkat kebisingan yang sangat tinggi.

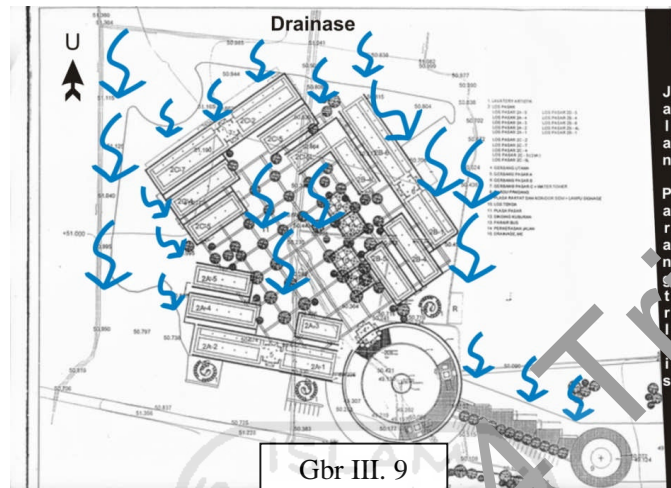


: Memiliki tingkat kebisingan yang agak tinggi.



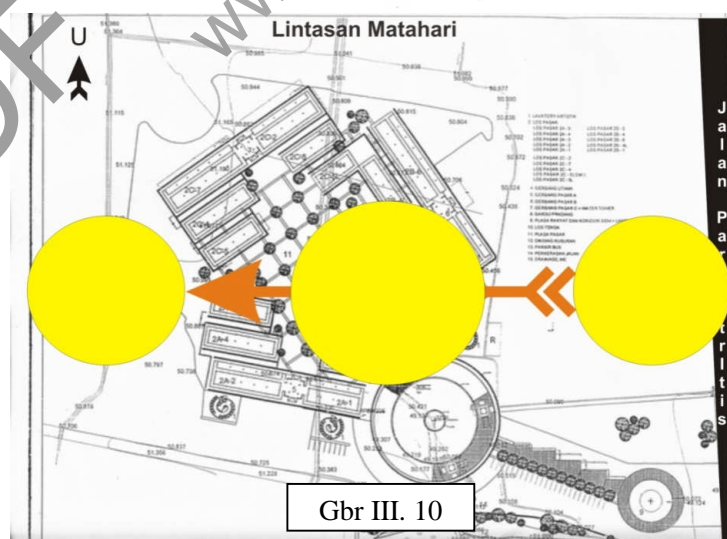
: Memiliki Tingkat kebisingan yang relative rendah.

Drainase



- Arus atau aliran air dari tempat yang tinggi atau utara menuju tempat yang rendah atau selatan.
- Aliran drainase ini mengarah ke tanggul perairan sawah pada sisi site sebelah barat.
- Pada awal site terdapat open space sebagai peresapan jika hujan disertai dengan adanya kolam buangan yang tersambung oleh tanggul sisi barat site jika kapasitas kolam tidak berlebihan.

Lintasan Matahari



- Lintasan Matahari pada pukul 06.00- 09.00 WIB. adalah tingkat panas cahaya matahari mendukung atau baik.
- Lintasan Matahari pada pukul 09.00- 14.00 WIB. adalah tingkat panas cahaya matahari tidak baik, karena panas yang menyengat. Namun dapat dimanfaatkan sebagai sumber cahaya secara tidak langsung.
- Lintasan Matahari pada pukul 14.00- 17.30 WIB. adalah tingkat panas cahaya matahari mendukung atau baik digunakan secara langsung.

3.2 ANALISA ZONA FUNGSI BERDASAR DATA PRIMER, SEKUNDER, TERSIER

Untuk mengatasi masalah desain yang terjadi pada pasar seni gabusan saat ini perlu adanya perencanaan desain yang mendukung keadaan yaitu dengan beberapa metode penyelesaian desain. Diantaranya yaitu dengan memfokuskan fungsi bangunan ini, dengan cara pemilahan data berdasarkan sifat fungsinya yaitu primer, sekunder/ pendukung dan tersier/ service.

3.2.1 Fungsi yang bersifat primer.

Pasar seni gabusan tergolong sebagai bangunan komersil oleh karena itu perlu adanya fungsi yang jelas yang terdapat pada site. Dimana fungsi primer dari kawasan ini adalah sebagai area komersil.

Hal-hal yang bersifat komersil yaitu :

Bangunan kerajinan atau kios pedagang.

Fungsi utama bangunan ini sebagai fasilitas pedangan untuk mendisplay barang dagangan. Dimana bangunan ini bersifat umum untuk pengunjung..

Bangunan ini menjual produk kerajinan dan kesenian secara terpilah- pilah. Berbeda antara bangunan los satu dengan bangunan los yang lain sesuai dengan fungsi bangunan itu sendiri mewadahi kerajinan yang ada didalamnya.

Bangunan ini berbentuk sesuai dengan barang dagangan yang diwadahi didalamnya,

Bangunan yang ada mewadahi kerajinan utama :

- Bangunan kerajinan gerabah dan kayu.
- Bangunan kerajinan Kain Batik.
- Bangunan kerajinan kulit / wayang.
- Bangunan Kesenian lukis dan Tari
- Bangunan Kerajinan daur ulang.

3.2.2 Fungsi yang bersifat sekunder.

Pada bangunan pasar seni gabusan ini terdapat beberapa fungsi pendukung yang berupa space interaksi.

1. Ruang pengelola.

Ruangan ini terletak didekat pintu entrance dengan fungsi sebagai ruang informasi dan ruang kantor pengelola dan karyawan. Oleh karena itu ruang ini bersifat terbuka pada sisi luarnya yang berfungsi agar pengunjung dapat mudah mengetahui informasi terkini tentang pasar gabusan dan bersifat tertutup pada sisi dalam ruangan sebagai area bekerja.

2. Area Parkir.

Area parkir kendaraan bermotor pengunjung, terletak didekat entrance. Untuk memudahkan pengunjung dalam percapain ke bangunan utama.

Area parkir karyawan, terletak pada belakang massa bangunan utama. Difungsikan agar memudahkan adanya bongkar muat barang.

3. Restoran, Cafeteria dan pusat jajanan oleh- oleh khas bantul.

Cafeteria terletak dibelakang massa bangunan utama dengan tujuan agar situasi cafeteria yang cenderung kurang bersih tidak mempengaruhi situasi pasar kesenian.

Jajanan oleh-oleh khas bantul terletak di dekat pintu utama, hal ini memudahkan para wisatawan untuk berbelanja oleh- oleh karena letaknya yang dekat pintu utama maka wisatawan dapat berbelanja baik sebelum masuk pasar seni gabusan ataupun sepulang dari mengunjungi pasar seni gabusan.

3.2.3 Area Service bersifat tersier.

1. Ruang Mushola.

Mushola adalah salah satu fasilitas pendukung yang utama dimana keberadaannya selain sebagai fungsi utamanya yaitu tempat beribadah, mushola juga bisa digunakan sebagai area peristirahatan sementara pada area serambi.

2. Ruang privasi.

Karena pengunjung yang datang dari semua kalangan terutama ibu-ibu maka disediakan ruang menyusui sebagai area pendukung yang privasi bagi ibu-ibu yang memiliki balita dan memerlukan asi.

3. Ruang service

- kamar mandi.
- Gudang
- Ruang generator
- TPA (tempat pembuangan sampah)

PDF

Create! 4 Trial
www.nuance.com

BAB IV KONSEP PERANCANGAN

4.1 Konsep Sirkulasi

4.1.1 Sirkulasi orang atau pengunjung yang berjalan kaki.

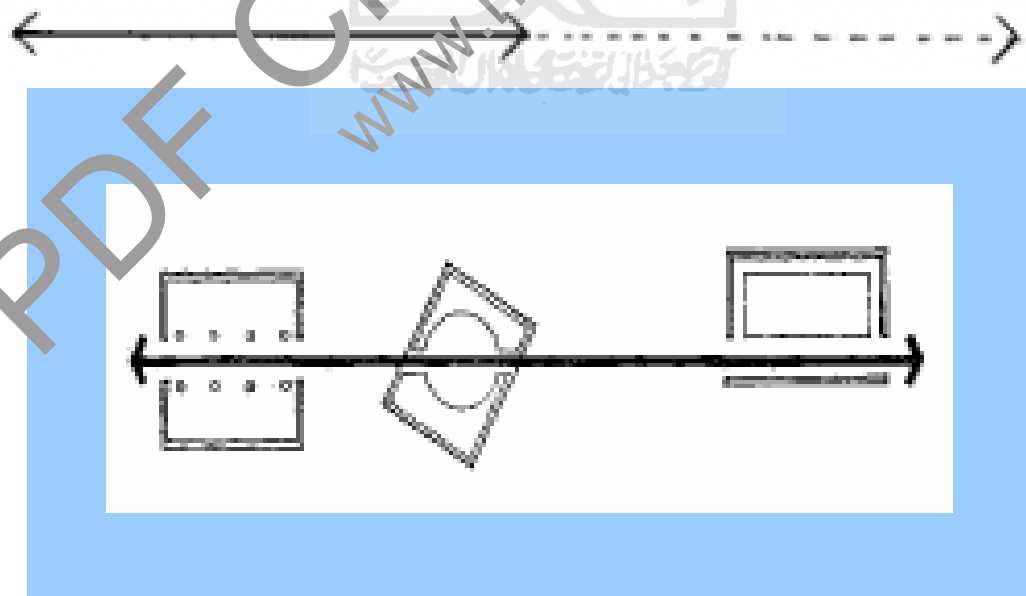
Sirkulasi ini dapat berupa jalan setapak ataupun berupa area yang terbentuk dari pertemuan antara ruang baik berupa lahan terbuka ataupun ruang yang tertutup.

Sirkulasi pengunjung memiliki kriteria sebagai berikut :

- Jalan pengunjung bersifat 2 arah.
- Mudah dijangkau dan nyaman dari cuaca.
- Mampu digunakan oleh orang yang normal ataupun orang yang kekurangan.

Persyaratan diatas lebih baik menerapkan sistem sirkulasi linier dalam pencapaiannya, dan menggunakan hubungan antara jalur dan ruang dengan sistem menembus ruang.

1. Linear



Gbr IV. 1

Dimana sistem ini sangat baik dalam mengarahkan pengunjung untuk menuju dari ruang satu ke suatu ruang kerajinan atau kesenian lainnya. Sehingga pengunjung bisa fokus terhadap tujuan dengan dukungan pola sirkulasi hubungan ruang pada tampak gambar diatas sangat mendukung kenyamanan pengunjung dalam berbelanja. Sistem sirkulasi ini juga dapat mendukung konsep yang ada dimana tiap-tiap jalur sirkulasi untuk menuju kesuatu ruang akan dibuat wadah jalur sirkulasi yang mengarahkan dan bersifat informative seperti berikut ini :

1. Pada jalur sirkulasi yang menuju ruang kerajinan kulit atau wayang akan berbentuk seperti berikut :

Pada gambar diatas terlihat adanya kain yang terbentang panjang dengan bayangan siluet dari tokoh- tokoh wayang yang mengarahkan jalur sirkulasi menuju ruang atau los kerajinan wayang.

2. Pada jalur sirkulasi yang akan menuju ruang kerajinan batik jalur sirkulasinya akan dibuat pengarah sekaligus menciptakan suasana batik dimana pada plafon tidak menggunakan bahan plafon biasanya melainkan menggunakan kain batik sebagai penutup pengganti plafon dengan cara digantung seperti berikut :

Pada gambar diatas terlihat kain batik yang melengkung sebagai pengganti plafon, selain itu juga dengan pengolahan cahaya yang baik dari sinar matahari tercipta adanya efek ukiran batik yang memantul dari kain kearah bawah jalur sirkulasi, hal ini menciptakan suasana sirkulasi yang khas.

3. Pada jalur sirkulasi yang akan menuju ruang kerajinan gerabah atau kerajinan pahatan kayu akan dibuat jalur sirkulasi yang pada sisinya terdapat sculpture yang terbuat dari tanah liat dan pahatan kayu sebagai pengarah.

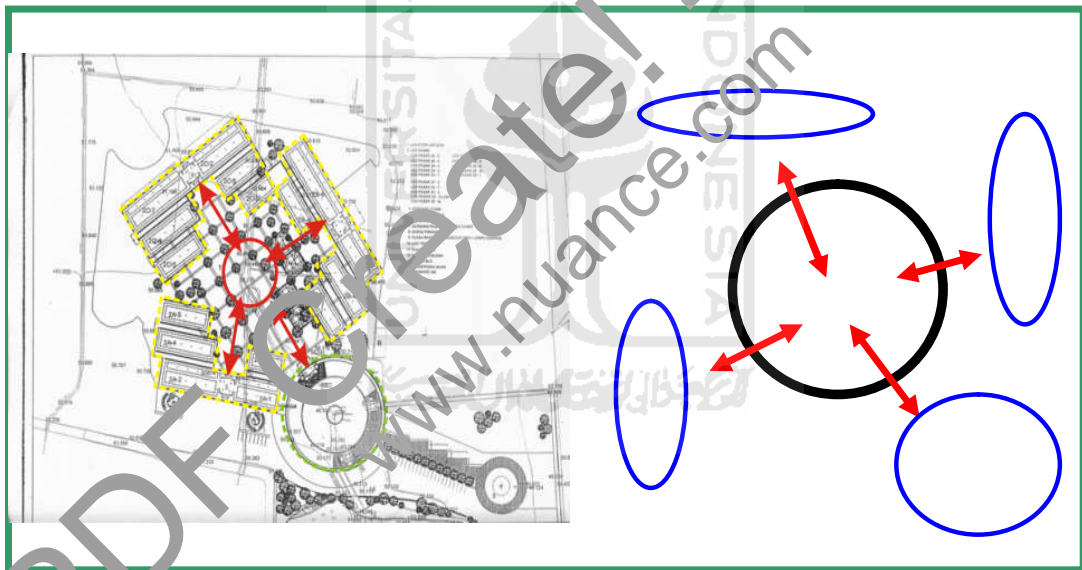
4. Pada jalur sirkulasi yang akan menuju ruang kerajinan recylce akan diciptakan jalur sirkulasi yang terbuat dari bahan daur ulang seperti pola lantai yang dibuat dari serpihan sisa batok kelapa dan taman buatan sebagai pengarah pada sisi jalur sirkulasi, dimana taman ini terbuat dari sisa bahan atau ranting pohon yang tidak terpakai lagi.

5. Pada jalur sirkulasi yang akan menuju ruang kesenian tari dan lukis diciptakan jalur sirkulasi yang memutar dengan memutar stage atau ruang pameran sebagai point of interest.

Dengan adanya sistem sirkulasi hubungan antar ruang yang menggunakan konsep menembus antar ruang dengan pencapaian secara linier maka pada desain pasar gabusan yang baru ini akan lebih efisien dan tepat sasaran dan dalam penggunaannya akan lebih maksimal dan fokus.

Hal ini dapat terlihat dari perbandingan desain pasar seni gabusan yang lama dengan pasar seni gabusan yang baru ini.

Pasar seni gabusan lama.



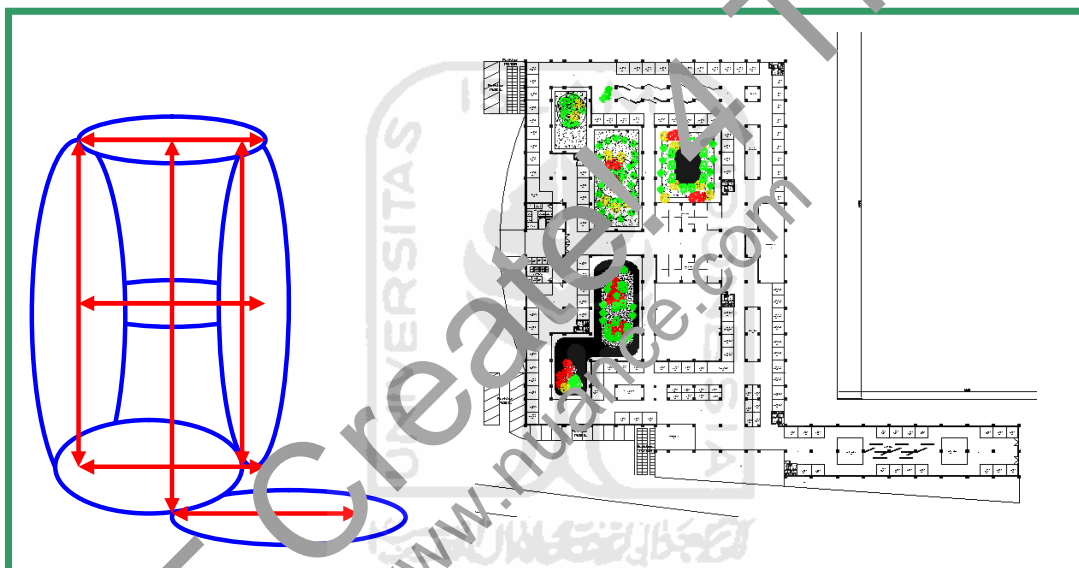
Gbr IV. 2

Pada sistem sirkulasi pasar gabusan yang lama menggunakan sistem sirkulasi terpusat yang menghubungkan sub antar massa bangunan. Dimana sistem sirkulasi dipusatkan pada area taman bermain yang terletak ditengah massa bangunan yang mengelilinginya.

Dengan adanya desain sirkulasi seperti ini pada pasar seni gabusan yang lama diharapkan pengunjung akan merasa terhibur dan sejuk dengan adanya tamn bermain

sebagai pusat sirkulasi. Namun hal ini dalam kenyataannya kurang tepat dikarenakan dengan adanya area bermain sebagai pusat sirkulasi mengakibatkan terpecahnya pandangan pengunjung antara display kerajinan dengan suasana taman bermain sehingga menjadikan ruang display pada tepian los tidak maksimal dalam menarik perhatian pengunjung. Hal ini juga menyebabkan terciptanya ambiguitas fungsi pasar seni gabusan yang tadinya sebagai kegiatan transaksi jual beli menjadi area bermain.

Pasar seni gabusan setelah redesain.



Gbr IV. 3

Pada pasar seni gabusan yang baru ini sistem sirkulasi antar ruang menggunakan konsep sirkulasi menembus ruang dengan sistem sirkulasi dua arah, sehingga pengunjung dapat bebas memilih jalur sirkulasi yang mau digunakan tergantung tujuan ruang kerajinan atau kesenian yang akan dituju.

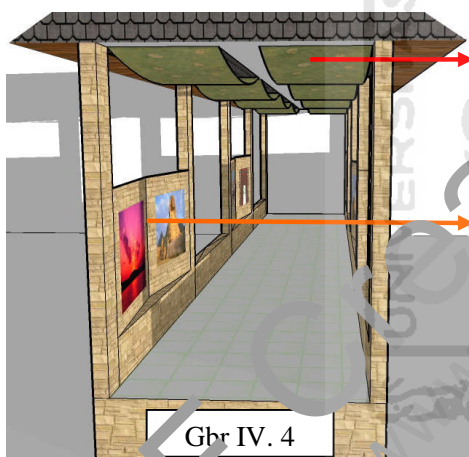
Pada gambar di atas nampak pola sistem sirkulasi secara grid, karena berbentuk grid maka tercipta beberapa pertemuan antar sirkulasi sehingga pengunjung dapat dengan leluasa memotong jalan atau mencari jalan yang terdekat untuk menuju suatu ruang.

Sehingga dengan sistem sirkulasi seperti di atas, pasar seni gabusan yang baru lebih efisien dan tepat dalam penggunaannya dibandingkan dengan pasar seni gabusan yang

lama dengan adanya beberapa kelebihan terutama dalam mengolah tatanan sirkulasi terhadap massa bangunan.

Dan dalam desain interior bangunan pun sangat lebih efisien yaitu menggunakan ornamen sebagai pengarah adalah bahan yang murah dan berkaitan dengan kesenian atau kerajinan yang ada.

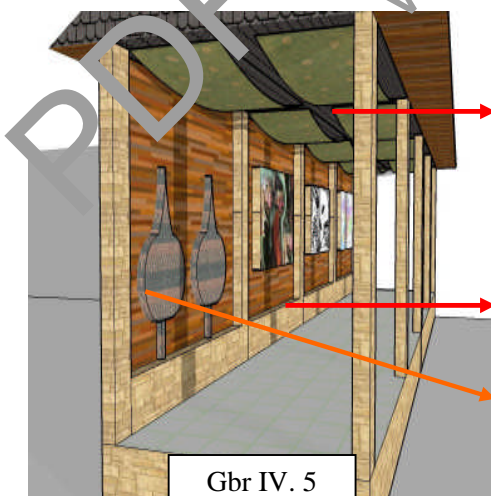
Konsep koridor pengunjung yang memiliki pen space pada samping koridor, dibuat terdapat ornamen pengarah dengan ornamen benda kesenian atau kerajinan seperti pada koridor akan menuju ruang kesenian lukis terdapat ornamen lukisan pada tepian koridor dan diciptakan sebagai pencetus suasana dimana pengunjung dapat merasakan suasana penghantar ketika melalui koridor begitu juga koridor lain.



Koridor dengan palfon kain yang bercorak lukisan hasil karya seniman lukis gabusan.

Lukisan sebagai ornamen dinding dan sebagai pencetus suasana.

Gbr IV. 4

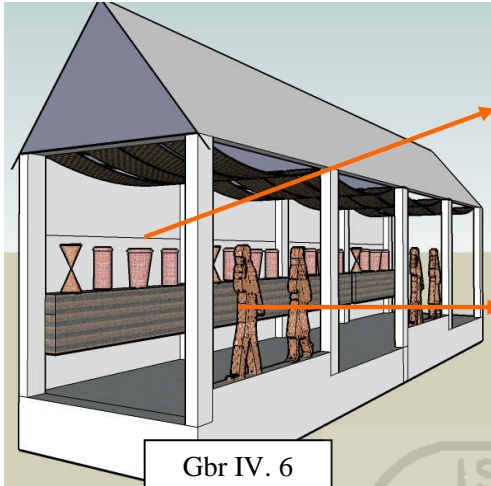


Koridor dengan palfon kain yang bercorak lukisan wayang hasil karya seniman gabusan.

Adanya histories wayang di bantul dan peta lokasi kerajinan wayang yang ada di bantul sebagai informasi.

Terdapat ornamen wayang dengan tokoh wayang pada sisi koridor.

Gbr IV. 5



Gbr IV. 6

Terdapat aneka kerajinan dari bahan gerabah pada koridor disalah satu sisinya sebagai display sekaligus pengarah pengunjung.

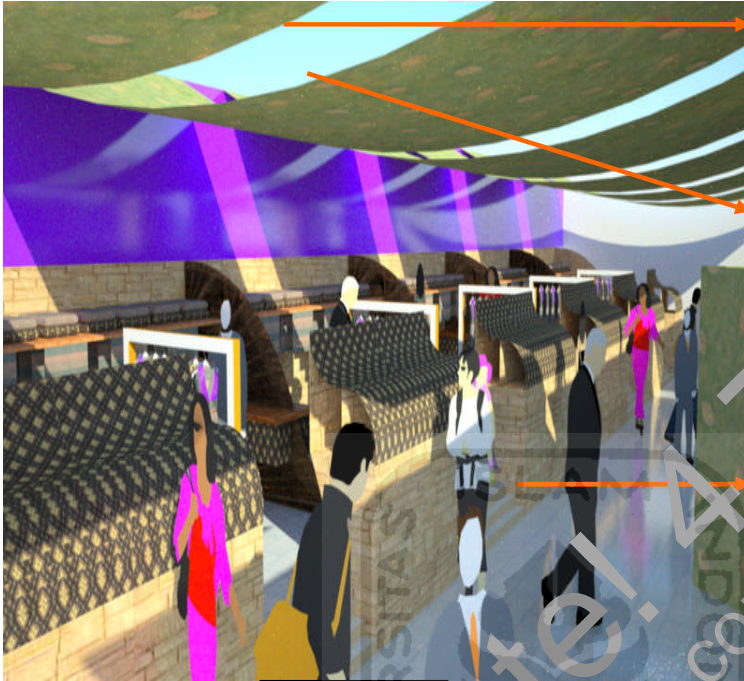
Terdapat ornamen kerajinan piala patung disisi lain dari koridor, sehingga pengunjung langsung merasakan suasana kerajinan gerabah dan piala.

Selain itu juga terdapat desain plafon yang lebih tepat baik secara fungsional maupun secara efisiensi.

Pada desain plafon pasar seni gabusan ini sangat berbeda dengan desain plafon pada umumnya, pada pasar seni gabusan ini desain plafon menggunakan lembaran-lembaran kain yang terpasang secara melengkung dengan jarak antar kain 1 meter.

Hal ini memiliki beberapa keunggulan diantaranya :

- a. lembaran kain ini tidak akan menahan cahaya matahari yang masuk namun akan meneruskannya hingga 75% dari cahaya langsung.
- b. Lembaran kain yang memiliki jatak dapat meneruskan sinar matahari pada sela-sela jarak tersebut secara utuh. Selain cahaya juga dapat mengalirkan sirkulasi udara lebih secara maksimal, sehingga udara tidak gerah walaupun diruang tertutup.
- c. lembaran kain ini dapat berupa corak batik atau lembaran kain lukis hasil karya pengrajin. Sehingga pantulan corak kain kedalam ruang akan menimbulkan suasana tersendiri bagi pengunjung.
- d. harganya jua terjangkau dibandingkan dengan harga plafon yang rata-rata memiliki harga Rp. 50.000/ meter. Sedangkan kain permeter hanya antara Rp.15.000- Rp.25.000.



Gbr IV. 7

Terdapat sirkulasi udara yang lebih nyaman dan fresh, karena adanya penghubung antara udara di atap dan diruangan.

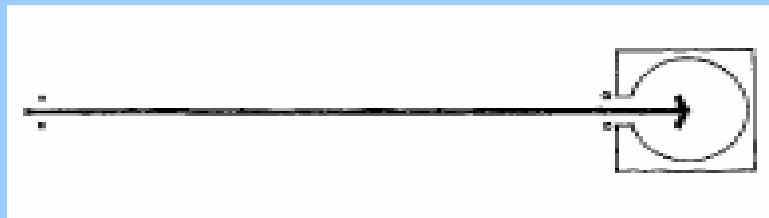
Terdapat plafon dari kain yang bercorak baik sebagai pantulan.

Suasana lebih terang dengan adanya space antar kain sebagai plafon

Sirkulasi pegawai atau barang memiliki kriteria sebagai berikut :

- Bersifat mudah dalam pencapaiannya.
- Tidak terlalu jauh antar load dock dengan los.
- Bersifat tertutup.

Untuk sirkulasi pegawai pola sirkulasi yang paling baik adalah sistem pola sirkulasi yang mengahkan pada sebuah ruang tertentu atau ruang kerajinan seperti pada gambar di bawah ini.



Gbr IV. 8

Adanya suatu jalan yang langsung mengarahkan ke suatu tempat, hal ini mendukung adanya sirkulasi load dock yang keberadaannya kurang nyaman jika terlihat oleh pengunjung.

4.1.2 Sirkulasi Kendaraan.

Sirkulasi ini memiliki luasan yang berbeda sesuai dengan kendaraan yang digolongkan berupa jenis kendaraan yaitu sepeda, sepeda motor, mobil dan bus/traveler.

Pada sirkulasi ini dibedakan menjadi 3 golongan yaitu:

Sirkulasi kendaraan roda 2 umum / pengunjung, memiliki kriteria :

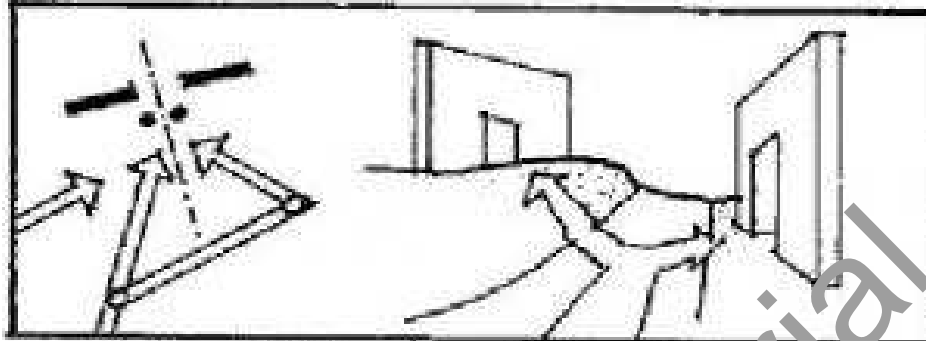
- Sirkulasi bersifat 1 arah.
- Lahan nyaman dan akses mudah.
- Terletak dekat dengan entrance.
- Lebar lahan 1 kendaraan bermotor 2 m x 0,8 m
- Lebar akses jalan motor 2 meter

Sirkulasi Kendaraan roda 4 umum/ pengunjung, memiliki kriteria :

- Kendaraan memiliki akses yang luas dan dekat dengan tepi jalan.
- Area parkir dekat dengan entrance namun tidak menghalangi view depan dari pasar seni gabusan.
- Luasan area parkir per kendaraan (mobil 3m x 4m, bus 5m x 10m)

Sirkulasi kendaraan pegawai dan kendaraan barang, memiliki kriteria :

- Kendaraan dapat mengakses jalan sampai dekat dengan massa bangunan.
- Kendaraan akses yang cepat dan mudah.
- Area parkir juga disertai fasilitas bongkar muat barang.



Gbr IV. 9

Sistem pencapaian kendaraan yang akan digunakan pada desain ini adalah sistem pencapaian tersamar dimana pengunjung dapat melihat perspektif bangunan dan mengarahkan jalur sirkulasi menuju ke pintu atau masuk bangunan sehingga pengunjung dapat lebih dekat dalam pencapaian melalui berbagai emterance yang disediakan.

4.2 MENGANALISA MENGGUNAKAN METODE BLOK PLAN

Zona Fungsi Bangunan.



Gbr IV. 10



. Area Komersil

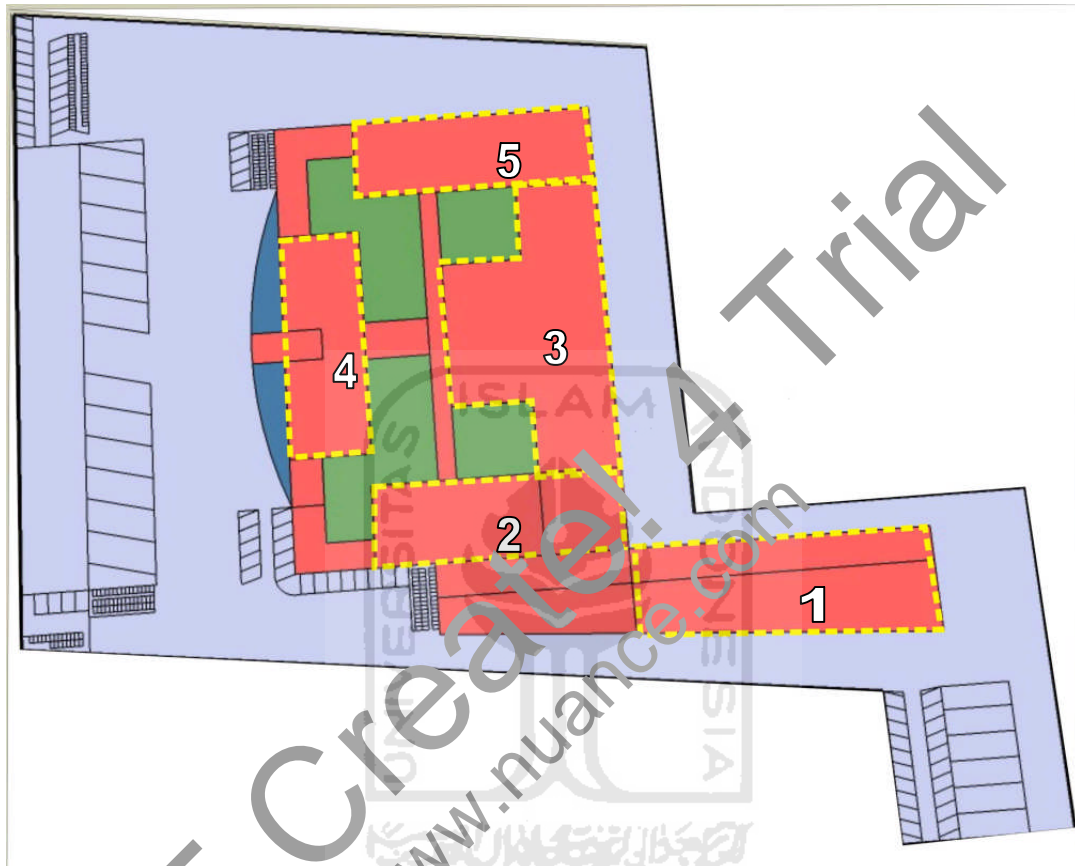


: Area Parkir Kendaraan



: Sirkulasi kendaraan pengunjung.

Massa Bangunan Utama



Gbr IV. 11



: Massa Bangunan Utama

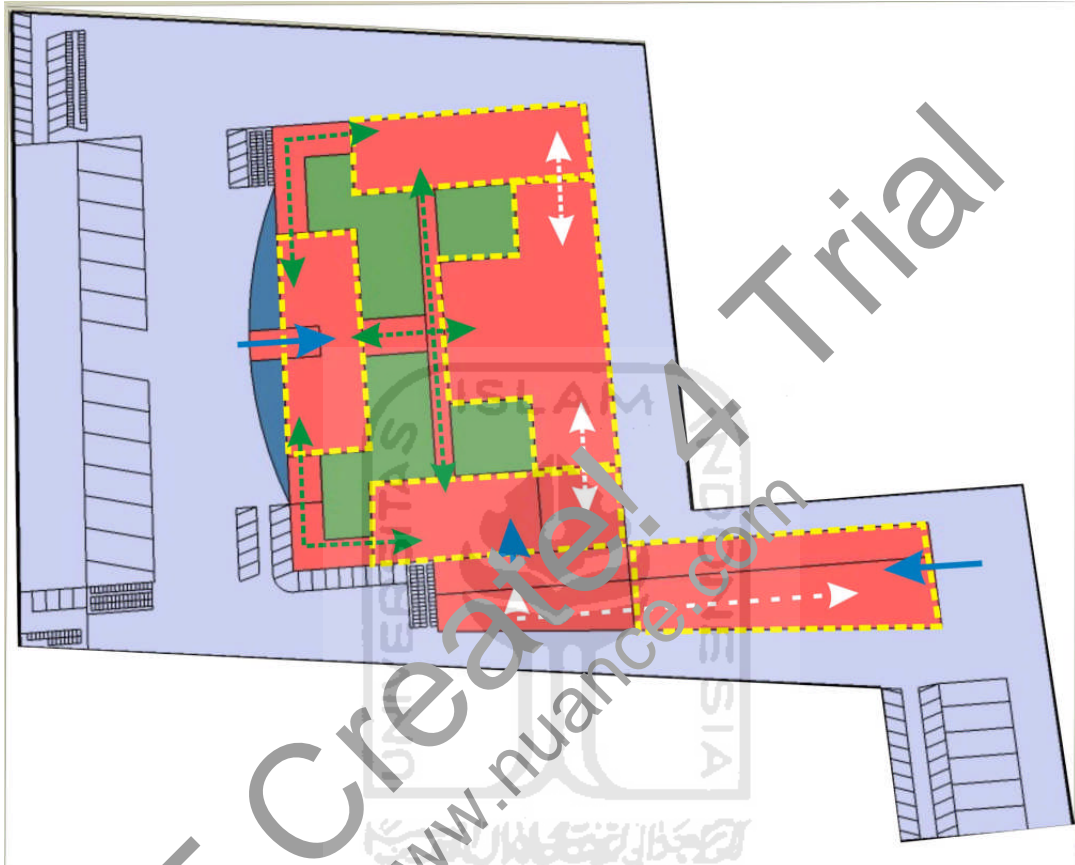
: Area Green/ Taman dalam.

: Kolam.

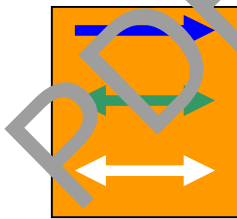
Massa Bangunan Utama :

1. Kerajinan Gerabah dan Patung.
2. Kerajinan Kain / Batik
3. Kesenian Tari dan Lukis.
4. Kerajinan Kulit / Wayang
5. Kerajinan Recycle.

Sirkulasi Pengunjung



Gbr IV. 12



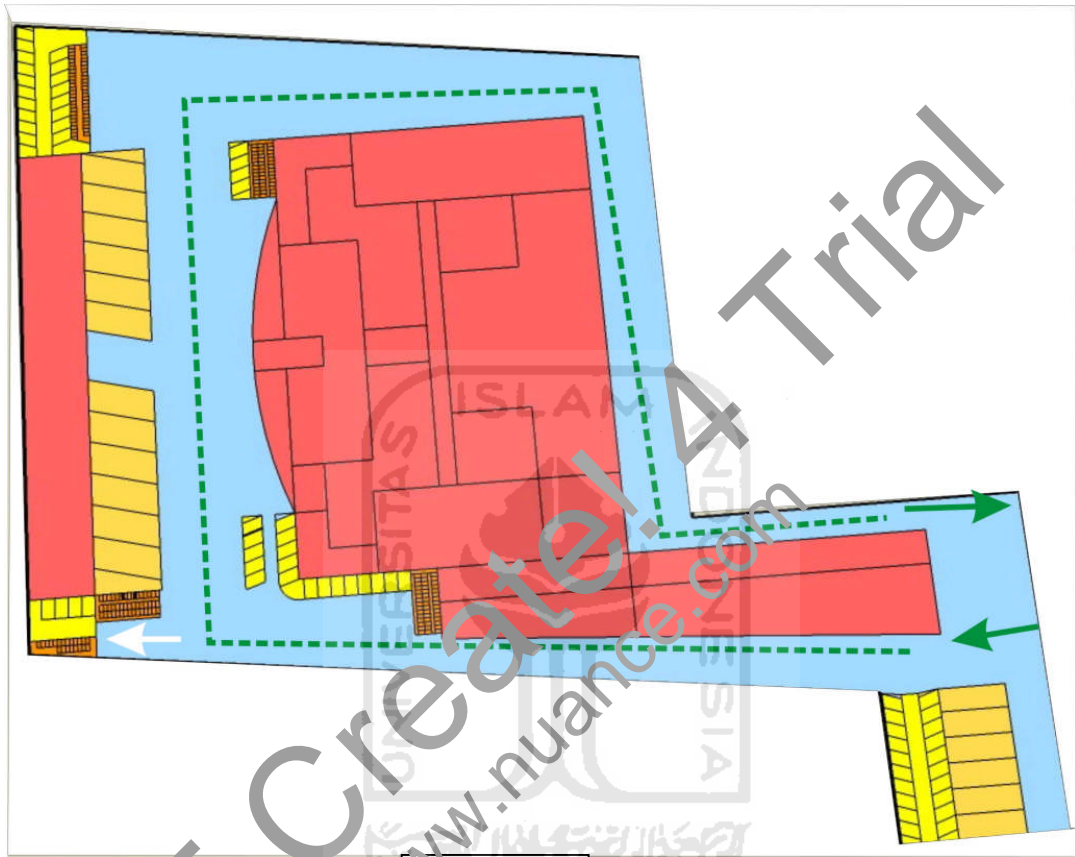
: Entrance

: Jalur sirkulasi pengunjung 2 arah.

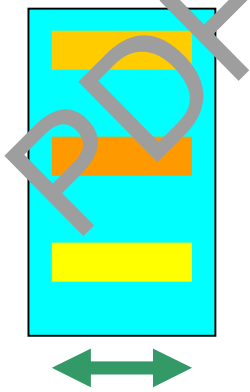
: Jalur sirkulasi menembus antar ruang.

Dengan adanya sistem sirkulasi pengunjung yang saling terkait memudahkan pengunjung untuk mengakses bangunan kerajinan secara cepat dan mudah. Sehingga pengunjung tidak mengalami kejenuhan dan kecapekan dalam mengelilingi area kerajinan ini.

Pola Sirkulasi Kendaraan



Gbr IV. 13



: Area Parkir Bus

: Area Parkir Kendaraan roda 2/ montor.

: Area Parkir Kendaraan Roda 4/ mobil

: Jalur sirkulasi Kendaraan pengunjung.

: Jalar sirkulasi Khusus Kendaraan Karyawan.

Sistem sirkulasi Kendaraan yang ada menggunakan sistem sirkulasi satu arah, dimaksudkan jalur sirkulasi satu arah maka diharapkan dapat meminimalkan terjadinya kemacetan. Dengan sistem sirkulasi ini maka kendaraan pengunjung memiliki pintu masuk dan keluar yang berbeda.

Sistem ini juga dibuat mengelilingi massa bangunan sehingga dapat mengefisienkan pengunjung dalam memilih pintu masuk yang terdekat dengan tujuan, los atau kerajinan yang dituju, hal ini didukung dengan adanya area parkir yang tersebar didalam site.

4.3 KONSEP PENAMPILAN BANGUNAN

Konsep yang akan digunakan adalah dimana suatu bentuk bangunan yang dirancang akan menimbulkan suatu identitas diri melalui pengolahan suatu konsep benda yang diwadahnya baik diekspos secara utuh ataupun secara konseptual.

Bentukan pada bangunan utama :

A. Los kerajinan Gerabah dan Kayu (Patung)

Los ini mengadopsi bentukan dari kerdi atau vas dari tanah liat yang akan diolah menjadi ornamen interior. Dimana pada dimensi los ini perlu space yang lebih tinggi dari los lainnya.

B. Los Kerajinan Kain atau Batik.

Los ini akan mengadopsi bentukan motif batik sebagai identitas los. Los ini mungkin akan lebih memiliki space yang lebar karena ada workshop didalamnya sebagai demo dari proses pembuatan.

C. Los Kerajinan Kulit.

Los ini akan mengadopsi bentukan dari wayang yang akan lebih mempermainkan pencahayaannya didalamnya. Bangunan ini akan bersifat lebih tertutup dengan konsep minim cahaya sebagai fasilitator display wayang.

D. Los Kesenian lukis dan tari.

Los ini memiliki space yang terbuka dimana didalamnya terdapat stage simple sebagai area pertunjukan dan display.

E. Los Kerajinan Recycle.

Karena los ini los yang mewadahi kerajinan dari pengolahan barang bekas menjadi barang yang bernilai maka pengolahan los ini akan terbuat dari bahan daur ulang.

4.4 PERHITUNGAN INVESTASI

Kebutuhan Ruang.

Kebutuhan Ruang Kerajinan dan Kesenian.

Kerajinan wayang atau kulit :

1. Ruang display wayang.
2. Ruang display gamelan.
3. Ruang pertunjukan wayang leler ana.
4. Ruang workshop dan studio.
5. Ruang Pengelola atau penjaga.
6. Ruang load dock.

Kerajinan Kain atau batik :

1. Ruang display Kain.
2. Ruang display Batik.
3. Ruang workshop dan studio.
4. Ruang Pengelola atau penjaga.
5. Ruang load dock.

Kerajinan Gerabah Dan Patung.

1. Ruang display Gerabah.
2. Ruang display Patung.
3. Ruang workshop dan studio.
4. Ruang Pengelola atau penjaga.
5. Ruang load dock.

Kesenian Tari dan Lukis.

1. Ruang display Lukisan.
2. Ruang display kostum.
3. Ruang pertunjukan senda tari.
4. Ruang workshop dan studio.
5. Ruang Pengelola atau penjaga.
6. Ruang load dock.

Kerajinan Recycle

1. Ruang display Produk
2. Ruang workshop dan studio.
3. Ruang Pengelola atau penjaga
4. Ruang load dock.

Kebutuhan Ruang Pengelola :

1. Ruang Pimpinan.
2. Ruang karyawan.
3. Ruang Marketing.
4. Ruang informasi.
5. Ruang rapat.
6. Ruang Arsip.
7. Gudang.

Kebutuhan Ruang pengunjung :

1. Ruang sirkulasi kendaraan.
2. Ruang sirkulasi orang.
3. Ruang transisi dapat juga berbentuk ruang interaksi antar pengunjung.
4. Restoran.
5. Ruang lavatory.
6. Mushola.

Besaran Ruang Dan Building Cost

Macam Ruang Kerajinan dan Seni	Kapasitas Orang	Unit	Ukuran	Sirkulasi	Total
Ruang Kerajinan Wayang atau Kulit					
Ruang display Wayang	5	20	4m X 4m	20 %	384 m ²
Ruang Display Gamelan	5	10	4m X 4m	20 %	192 m ²
Ruang Pertunjukan	15	2	10m X 10m	20 %	240 m ²
Ruang workshop atau studio	15	2	6m X 6m	20 %	86,4 m ²
Ruang loading dock		1	4m X 4m	20 %	19,2 m ²
			TOTAL		921,6 m²
Ruang Kerajinan Kain atau Batik					
Ruang display Kain	5	20	4m X 4m	20 %	384 m ²
Ruang Display Batik	5	20	4m X 4m	20 %	384 m ²
Ruang workshop atau studio	15	2	10m X 10m	20 %	240 m ²
Ruang loading dock		1	4m X 4m	20 %	19,2 m ²
			TOTAL		1.027,2 m²
Ruang Kerajinan Gerabah Dan Patung					
Ruang display gerabah	10	10	4m X 4m	20 %	192 m ²
Ruang Display Patung	20	6	10m X 10m	20 %	600 m ²

Ruang worksop atau studio	15	2	15m X 15m	20 %	247,5 m ²
Ruang loading dock		1	4m X 4m	20 %	19,2 m ²
			TOTAL		1.058,7 m²
Ruang Kesenian Tari dan Lukis					
Ruang display Tari	5	1	10m X 10m	20 %	120 m ²
Ruang Display Lukisan	5	10	10m X 10m	20 %	1200 m ²
Ruang Pertunjukan Tari	15	1	10m X 10m	20 %	120 m ²
Ruang worksop atau studio	15	2	10m X 10m	20 %	240 m ²
Ruang loading dock		1	4m X 4m	20 %	19,2 m ²
			TOTAL		1.699,2 m²
Ruang Kerajinan Recycle					
Ruang display produk	5	20	4m X 4m	20 %	384 m ²
Ruang worksop atau studio	15	2	10m X 10m	20 %	240 m ²
Ruang loading dock		1	10m X 10m	20 %	120 m ²
			TOTAL		708 m²
			TOTAL LUASAN		5.414,7 m²

Macam Ruang Kantor	Kapasitas Orang	Unit	Ukuran	Sirkulasi	Total
Ruang Pimpinan.	4	1	4m X 4m	20 %	38,4 m ²
Ruang Karyawan dan Marketing	10	1	10m X 10m	20 %	120 m ²
Ruang Informasi	4	1	4m X 4m	20 %	38,4 m ²
Ruang arsip	4	1	4m X 4m	20 %	38,4 m ²
Gudang	4	1	4m X 4m	20 %	38,4 m ²
			TOTAL		273,6 m²

Macam Ruang pendukung	Kapasitas Orang	Unit	Ukuran	Sirkulasi	Total
Restoran	30	1	15m X 15m	20 %	247,5 m ²
Ruang transisi dapat juga berbentuk ruang interaksi antar pengunjung.		2	10m X 10m	20 %	240 m ²
Ruang laundry	10	6	4m X 4m	20 %	230,4 m ²
Ruang Informasi	4	1	4m X 4m	20 %	38,4 m ²
Ruang arsip	4	1	4m X 4m	20 %	38,4 m ²
Ruang Rapat	20	1	10m X 10m	20 %	120 m ²
Mushola		1	6m X 6m	20 %	43,2 m ²
Gudang	4	1	4m X 4m	20 %	38,4 m ²
			TOTAL		996,3 m²

Total Luas Keseluruhan Ruang :

Total jumlah Ruang Kerajinan dan Kesenian + Ruang kantor + Ruang Pendukung

Total Jumlah : $5.414,72 \text{ m}^2 + 273,6 \text{ m}^2 + 996,3 \text{ m}^2 = 6.684,6 \text{ m}^2$

Biaya Konstruksi.

Harga bangunan standard sederhana berkisar antara Rp. 2.000.000 sampai dengan Rp. 2.500.000/ meter.

Sehingga biaya konstruksi keseluruhan bangunan yaitu :

Rp. 2.000.000 X 6.684,6 m² = Rp. 13.369.200.000,-

Dengan rincian sebagai berikut :

No.	Pekerjaan Standard Konstruksi	Standard persen	Jumlah Keseluruhan	Jumlah biaya konstruksi
1.	Pondasi	10 %	Rp. 13.369.200.000,-	Rp. 1.336.920.000,-
2.	Struktur	30 %	Rp. 13.369.200.000,-	Rp. 4.010.760.000
3.	Lantai	10 %	Rp. 13.369.200.000,-	Rp. 1.336.920.000,-
4.	Dinding	8 %	Rp. 13.369.200.000,-	Rp. 1.069.536.000,-
5.	Plafon	8 %	Rp. 13.369.200.000,-	Rp. 1.069.536.000,-
6.	Atap	10 %	Rp. 13.369.200.000,-	Rp. 1.336.920.000,-
7.	Utilitas	9 %	Rp. 13.369.200.000,-	Rp. 1.203.228.000,-
8.	Finishing	15 %	Rp. 13.369.200.000,-	Rp. 2.005.725.000,-
			JUMLAH TOTAL	Rp. 13.369.200.000,-

No.	Pekerjaan Non Standard	Standard persen	Jumlah Keseluruhan	Jumlah biaya konstruksi
1.	Instalasi IT	5 %	Rp. 13.369.200.000,-	Rp. 668.460.000,-
2.	Pengolahan Lingkungan	10 %	Rp. 13.369.200.000,-	Rp. 1.604.304.000,-
			JUMLAH TOTAL	Rp. 2.212.164.000,-

Maka Building cost yang dikeluarkan sebesar :

Jumlah Total Pekerjaan Konstruksi + Jumlah Total Pekerjaan Non Standard.

Rp. 13.369.200.000,- + Rp. 2.212.164.000,- = **Rp.15.641.364.000,-**

Pajak pertambahan nilai 10 %.

Jadi 10% X Rp.15.641.964.000,- = **Rp. 1.564.196.400,-**

Professional Fee

Yaitu jasa yang digunakan untuk menyelesaikan seluruh kegiatan perencanaan bangunan yaitu perencanaan konstruksi, pengawas, biaya tukang

Berdasarkan pada perhitungan standard Amwrican Institute of architechts and HOK range nya antara 5% - 15 % dari total konstruksi.

Jadi biaya jasa profesional : 7% X **Rp. 19.117.962.000,- = Rp. 1.094.937.500,-**

Total Keseluruhan Biaya Pengeluaran.

Building Cost : Rp. 15.641.964.000,-

Biaya Jasa profesional : Rp. 1.094.937.500,-

Pajak Pertambahan Nilai : Rp. 1.564.196.400,-

Total : Rp. 18.301.097.900,-

INVESTASI

Macam Ruang	Biaya sewa	Unit	Ukuran	Biaya sewa
Kerajinan dan Seni	Per Bulan			total
Ruang Kerajinan Wayang atau Kulit				
Ruang display Wayang	Rp. 1.000.000	20	4m X 4m	Rp. 20.000.000
Ruang Display Gamelan	Rp. 1.000.000	10	4m X 4m	Rp. 10.000.000

Ruang Pertunjukan	Rp. 5.000.000	2	10m X 10m	Rp. 10.000.000
Ruang worksop atau studio	Rp. 2.000.000	2	6m X 6m	Rp. 4.000.000
Ruang loading dock	Rp. 200.000	1	4m X 4m	Rp. 200.000
			TOTAL	Rp. 44.200.000
Ruang Kerajinan Kain atau Batik				
Ruang display Kain	Rp. 1.000.000	20	4m X 4m	Rp. 20.000.000
Ruang Display Batik	Rp. 1.000.000	20	4m X 4m	Rp. 20.000.000
Ruang worksop atau studio	Rp. 2.000.000	2	6m X 6m	Rp. 4.000.000
Ruang loading dock	Rp. 200.000	1	4m X 4m	Rp. 200.000
			TOTAL	Rp. 44.200.000
Ruang Kerajinan Gerabah Dan Patung				
Ruang display gerabah	Rp. 1.000.000	10	4m X 4m	Rp. 10.000.000
Ruang Display Patung	Rp. 3.000.000	6	10m X 10m	Rp. 18.000.000

Ruang worksop atau studio	Rp. 2.000.000	2	15m X 15m	Rp. 4.000.000
Ruang loading dock	Rp. 200.000	1	4m X 4m	Rp. 200.000
			TOTAL	Rp. 32.200.000
Ruang Kesenian Tari dan Lukis				
Ruang display Tari	Rp. 2.000.000	1	10m X 10m	Rp. 2.000.000
Ruang Display Lukisan	Rp. 1.000.000	10	4m X 4m	Rp. 10.000.000
Ruang Pertunjukan Tari	Rp. 5.000.000	1	4m X 4m	Rp. 5.000.000
Ruang worksop atau studio	Rp. 2.000.000	2	6m X 6m	Rp. 4.000.000
Ruang loading dock	Rp. 200.000	1	4m X 4m	Rp. 200.000
			TOTAL	Rp. 21.200.000
Ruang Kerajinan Recycle				
Ruang display produk	Rp. 1.000.000	20	4m X 4m	Rp. 20.000.000
Ruang worksop atau studio	Rp. 2.000.000	2	6m X 6m	Rp. 4.000.000

Ruang loading dock	Rp. 200.000	1	4m X 4m	Rp. 200.000
			TOTAL	Rp. 24.200.000
			TOTAL PENDAPATAN	Rp. 24.200.000 0

Area Komersil Lain	Biaya sewa Atau pendapatan	Unit	Ukuran	Biaya sewa total Per Bulan
Restoran	Rp. 6.000.000	1	15m X 15m	Rp. 6.000.000,-
Area Parkir	Rp. 1.000.000	5	6m X 6m	Rp. 5.000.000,-
Mobil		100	100 X 12m ² =1.200m ²	Rp. 1.500.000,-
Bus		20	20 X 55m ² =1.100m ²	Rp. 1.500.000,-
Motor			1.000m ²	Rp. 1.500.000,-
Area Bazar Umam.	Rp. 500.000	20	4m X 4m	Rp. 10.000.000,-
Area Oleh - oleh	Rp. 200.000	20	4m X 4m	Rp. 4.000.000,-
			TOTAL	Rp. 23.500.000

Jumlah Total pendapatan sewa per tahun :

Pendapatan sewa Kerajinan total per bulan x 12. Yaitu :

$$\text{Rp. } 189.500.000 \times 12 = \text{Rp. } 2.274.000.000$$

Pendapatan bersih per tahun :

Sewa per tahun	$\text{Rp. } 189.500.000 \times 12$	=	$\text{Rp. } 2.274.000.000,-$
Biaya oprasional 10 %	$\times \text{Rp. } 2.274.000.000,-$	=	$\text{Rp. } 227.400.000,-$
Total pendapatan Bersih		=	$\text{Rp. } 2.046.600.000,-$

Pengembalian inventasi :

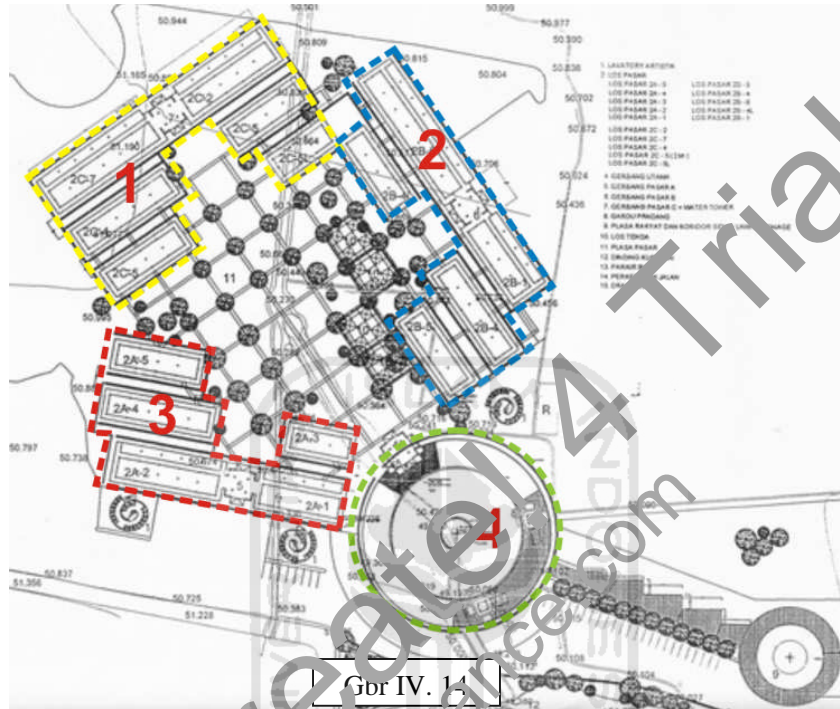
Biaya pengeluaran / Pendapatan per tahun. Yaitu :

Rp. 18.301.097.900,- = 8 Tahun lebih 10 Bulan.

Rp. 2.046.600.000,-

Dengan hasil diatas dapat disimpulkan bahwa investasi pasar seni gabusan akan mengalami pengembalian modal selama 3 tahun lebih 10 bulan.

4.5 PERBANDINGAN KEBUTUHAN EFISIENSI KEBUTUHAN LUAS BANGUNAN SEBAGAI INVESTASI



Gbr IV. 14

- o Pada bangunan I :

Luasan bangunan utama $82\text{m} \times 15\text{m} = 1.230\text{ m}^2$

Luasan bangunan kedua $(34\text{m} \times 12\text{m}) + (30\text{m} \times 12\text{m}) = 768\text{ m}^2$

Luasan bangunan ketiga $(30\text{m} \times 12\text{m}) + (25\text{m} \times 12\text{m}) = 660\text{ m}^2$

Jadi total luasan bangunan I adalah $1.230\text{m}^2 + 768\text{m}^2 + 660\text{m}^2 = 2.658\text{ m}^2$

- o Pada bangunan II :

Luasan bangunan utama $82\text{m} \times 15\text{m} = 1.230\text{ m}^2$

Luasan bangunan kedua $(30\text{m} \times 12\text{m}) + (34\text{m} \times 12\text{m}) = 768\text{ m}^2$

Luasan bangunan ketiga $(30\text{m} \times 12\text{m}) = 360\text{ m}^2$

Jadi total luasan bangunan II adalah $1.230\text{m}^2 + 768\text{m}^2 + 360\text{m}^2 = 2.358\text{ m}^2$

- o Pada bangunan III :

Luasan bangunan utama $70\text{m} \times 15\text{m} = 1.050\text{ m}^2$

Luasan bangunan kedua $(34\text{m} \times 12\text{m}) + (25\text{m} \times 12\text{m}) = 708\text{ m}^2$

Luasan bangunan ketiga (30m x 12m) = 360 m²

Jadi total luasan bangunan II adalah 1.230 m² + 768 m² + 660 m² = **2.118 m²**

- o Pada bangunan IV memiliki luas **628,5 m²**.

Sehingga total keseluruhan luasnya adalah

bangunan I + bangunan II + bangunan III + bangunan IV

2.658 m² + 2.358 m² + 2.118 m² = **7.762,5 m²**

Sehingga kebutuhan sirkulasi pengunjung standart 20%, maka luasan sirkulasi pada pasar seni gabusan sebesar :

20% x 7.762,5 m² = **1.552,5 m²**

Jadi total bangunan bersama sirkulasinya **7.762,5 + 1.552,5 = 9.315 m²**

Jika dibandingkan dengan desain bangunan yang baru maka dapat disimpulkan bahwa desain bangunan yang baru lebih efisien dengan luasan bangunan **6.684,6 m²** dibandingkan dengan luas **9.315 m²** pada pasar seni gabusan yang lama.