

BAGIAN I

PROPOSAL TUGAS AKHIR

I.1 Latar Belakang

1.1.1 Potensi Daerah Palangka Raya

Palangka Raya adalah Ibu kota dari Provinsi Kalimantan Tengah terletak pada 1° 44' 55" Lintang Utara - 3° 47' 70" Lintang Selatan, dan 110° 43' 19" - 115° 47' 36" Bujur Timur . Kota Palangka Raya berdiri tanggal 17 Juli 1957 yang diresmikan oleh Presiden pertama RI Ir Soekarno berdasarkan Undang-Undang nomor 21 Tahun 1957. Dengan kondisi geografis berada di tengah-tengah provinsi lain yang ada di Kalimantan, dengan penduduk aslinya adalah suku dayak yang terdiri dari suku dayak ngaju, manyan, kapuas, kahayan, lawang , Ot danum dan sebagainya.

Mata pencaharian pada masyarakat umumnya adalah berdagang, berburu, mencari ikan, mengumpulkan hasil hutan, berladang. Palangka Raya sebagai ibu kota Kalimantan Tengah juga dikenal sebagai kota pegawai, karena kebanyakan dari penduduk yang tinggal bermata pencaharian sebagai pegawai negeri sipil. Dengan adanya program transmigrasi di kota Palangka Raya juga banyak terdapat masyarakat pendatang dari suku dan daerah lain seperti Jawa, Batak, Sumatera, Bugis, Madura dan lain-lain yang datang ke Palangka Raya sejak tahun 1950. Selain sebagai kota pegawai Palangka Raya juga dijadikan sebagai central bisnis provinsi Kalimantan Tengah berupa sumber daya alamnya seperti kayu, kelapa sawit, batu bara, serta dari pertanian, padi, perkebunan

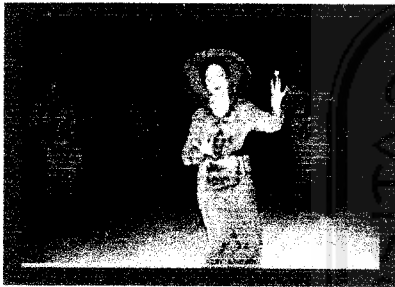
rotan, karet, kelapa, cengkeh dll. Sedangkan para pedagang didominasi oleh suku banjar namun tidak sedikit pula penduduk asli juga ada yang menjadi pedagang.



Gambar 1.1 : Suasana aktivitas masyarakat di pinggir sungai Kahayan, Palangka Raya

Kota Palangka Raya juga dilalui oleh sungai yang panjang yang bersambung dari sungai katingan, kahayan, kapuas, sampai ke sungai barito (900 km), yang mana bisa digunakan sebagai alat transportasi, untuk kebutuhan hidup sehari-hari dan sebagainya.¹

1.1.2 Potensi Seni dan Kerajinan di Palangka Raya

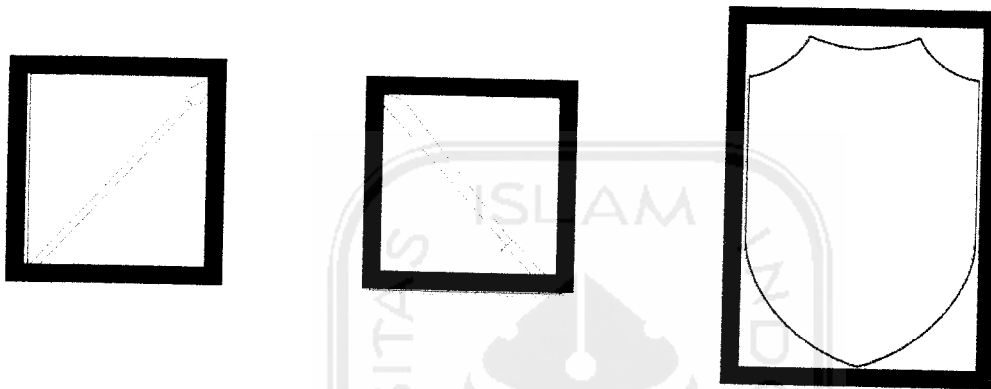


Gambar 1.2 : tarian khas Kalimantan dan seni kerajinan rotan

Di bidang seni, masyarakat suku Dayak di Palangka Raya memiliki *seni tari, seni suara, seni rupa dan seni sastra*. Seni tari cukup banyak macamnya namun dari gerak dan musik pengiring dapat digolongkan kedalam kelompok tari giring-giring, kelompok tari kenyah, kelompok tari mamasay dan kelompok tari kanjan. Pada umumnya tarian tersebut mengandung unsur religi, bela diri atau pengobatan. *Seni suara tradisional*, lagu-lagunya bertangga nada pentatonis dengan iringan alat tiup, alat gesek, alat petik maupuun alat pukul seperti kecapi, godore, suling balamung, gerinding, gendang dan

¹ Tjilik Riwut, Kalimantan Membangun (Palangka Raya : PD, Balai Pustaka 1975) hal 245

gong. Dalam hal *seni rupa*, dapat dilihat pada seni pahat yang berupa patung-patung Sapundu, pahatan pada sandong dan pantar. Juga seni ukir pada tiang agung dan *seni kerajinan* anyaman dari rotan yang berupa tikar, wadah-wadah dari rotan, tas, perisai dan lain-lain.²



gambar 1.3 : Senjata Khas Dayak seperti Sumpit, Mandau, Perisai

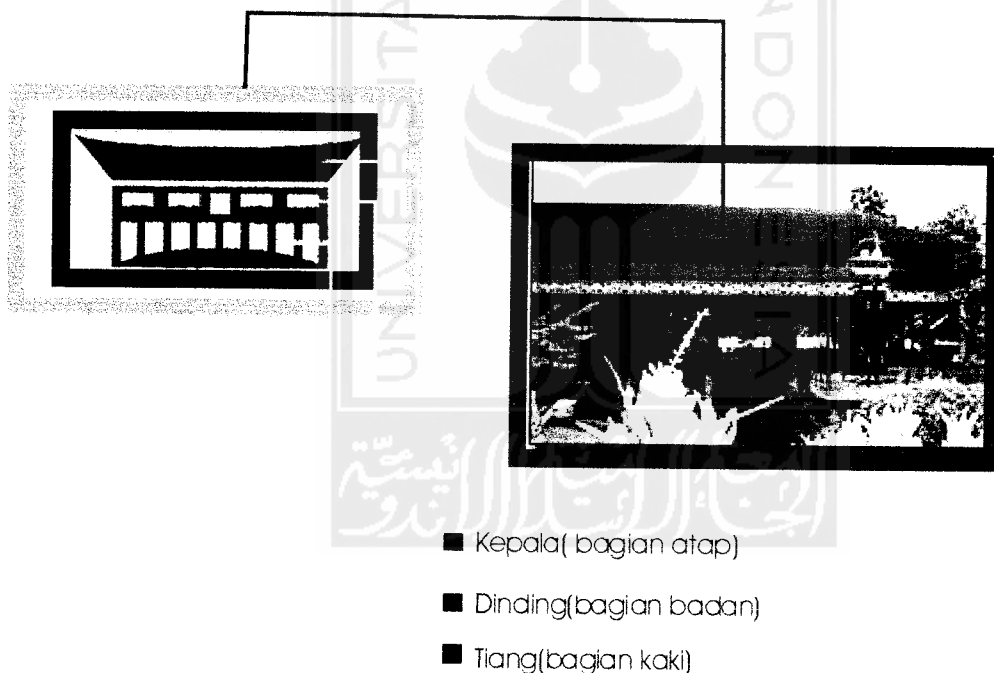


Gambar 1. 4: Tarian Pada upacara tradisional Tiwah

² Tjilik Riwut, Indonesia Membangun(Palangka raya : PD, Balai Pustaka 1975) Hal 247-256

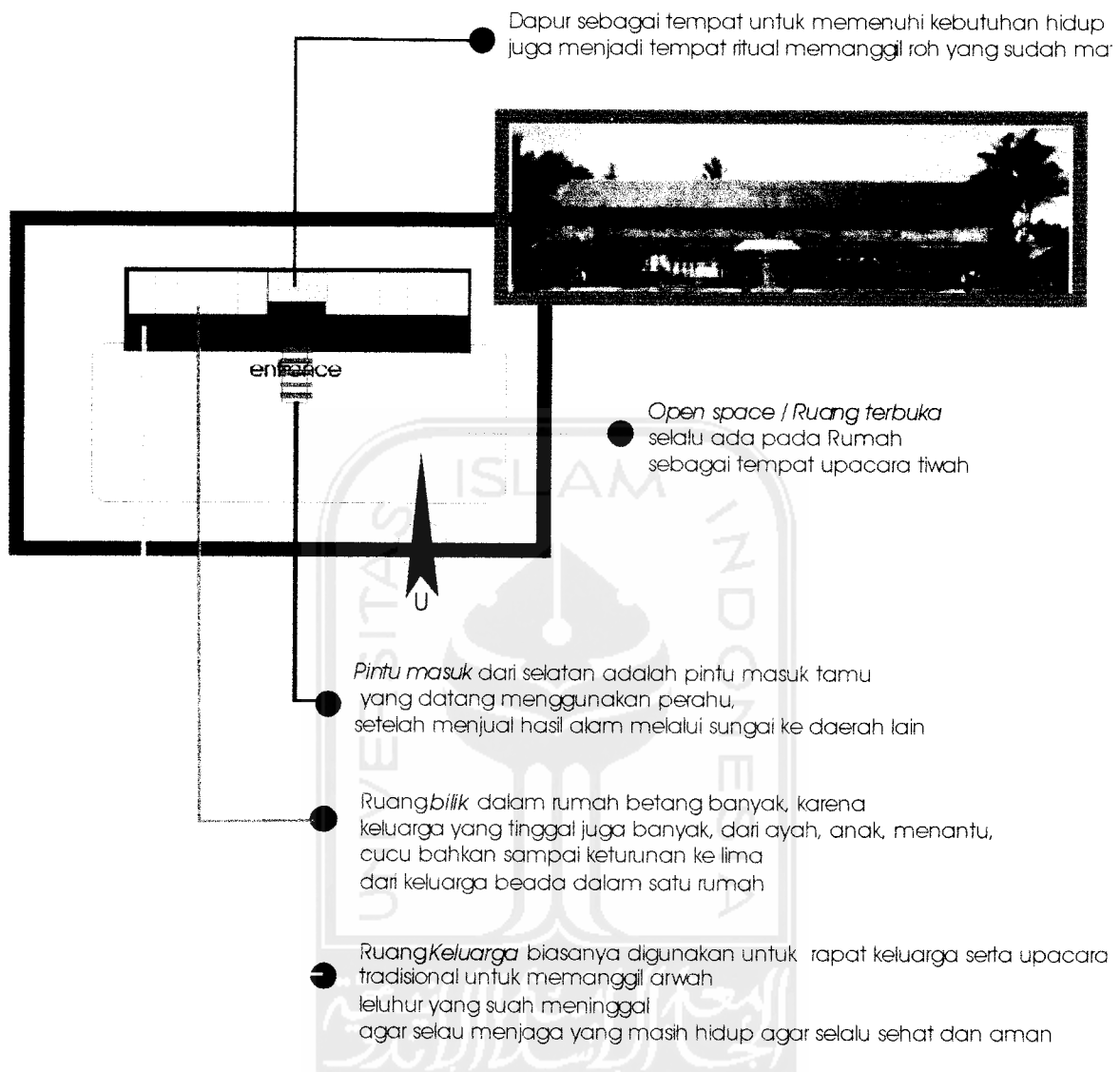
1.1.3 Seni Bangunan Rumah Betang

Seni bangunan yang utama adalah *betang* yakni rumah diatas tiang dengan bentuk segi empat memanjang, dan di tengah betang dibuat tiang agung atau luhung adat yang dipahat silsilah keluarga yang menghuni rumah panjang tersebut. Rumah betang berada di darat dengan pola bangunan *tunggal* terpiasah dari bangunan yang ada (*satu massa*) namun memiliki banyak ruang di dalamnya berupa bilik-bilik, yang mana dalam satu rumah betang terdapat banyak anggota keluarga dari ayah sampai cucu, bahkan sampai cucunya mempunyai keturunan lagi.³



Gambar 1.5: Rumah Betang dan Pembagian Bentuknya

³ Postnuke, Wisata Kalteng, (www.kalteng.net.com 2002) hal 1-9

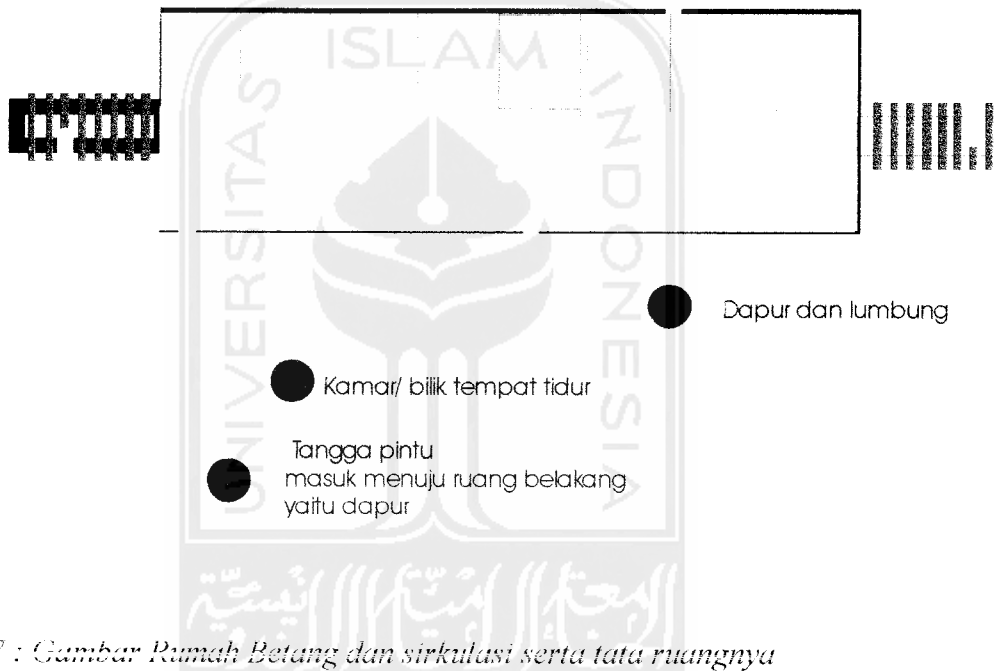


Gambar 1.6: Gambar Rumah Betang Dengan Pembagian ruang ruang yang u...



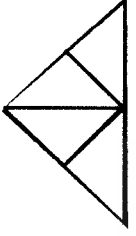





Ruang rapat keluarga
dan ruang ritual kepercayaan ●






Tangga pintu
masuk utama ●



Gambar 1.7 : Gambar Rumah Betang dan sirkulasi serta tata ruangnya

ASPEK PRESEDEN YANG DITINJAU					
KARAKTERISTIK RUMAH BETANG	FILOSOFI	WUJUD	BENTUK	STRUKTUR	MATERIAL
ATAP	 <p>ATAP PADA RUMAH BETANG MEMPUNYAI MAKNA DARI KEHIDUPAN MANUSIA DARI LAHIR SAMPAI MATI. ATAP ADALAH SIMBOL DARI ALAM SETELAH KITA MATI YAITU ALAM NIRWANA/ SURGA BAGI KEPERCAYAAN MASYARAKAT DAYAK</p>	 <p>ATAP RUMAH BETANG WUJUDNYA MEMANJANG</p>	<p>BENTUK ATAP SEGI TIGA SEPERTI BANGUNAN KEBANYAKAN DI INDONESIA</p>	 <p>DENGAN SISTEM STRUKTUR ATAP RANGKA</p>	 <p>MATERIAL ATAP DARI KAYU HULAN BAIK ITU BERBENTUK BULAT MALUPUN KOTAK DENGAN PENUTUP ATAP BERUPA SIRAP DARI KAYU TIPIS DARI KAYU ULIN (KAYU BESI)</p>
DINDING	 <p>DINDING MERUPAKAN MAKNA DARI KEHIDUPAN MANUSIA DI MUKA BUMI INI YANG MENJADI BADAN DARI BANGUNAN RUMAH BETANG DIMANA DI DALAMNYA TERDAPAT RUANG SEPERTI BILIK KAMAR, RUANG KELUARGA, DAPUR, LUMBUNG DAN LAIN-LAIN</p>	 <p>BANGUNANNYA MEMANJANG</p>	<p>BANGUNANNYA BENTUKNYA PERSEGI PANJANG</p>	 <p>STRUKTUR BANGUNANNYA MENGGUNAKAN SISTEM RIGID</p>	 <p>MATERIAL DINDING MENGGUNAKAN BAHAN DARI PAPAN</p>

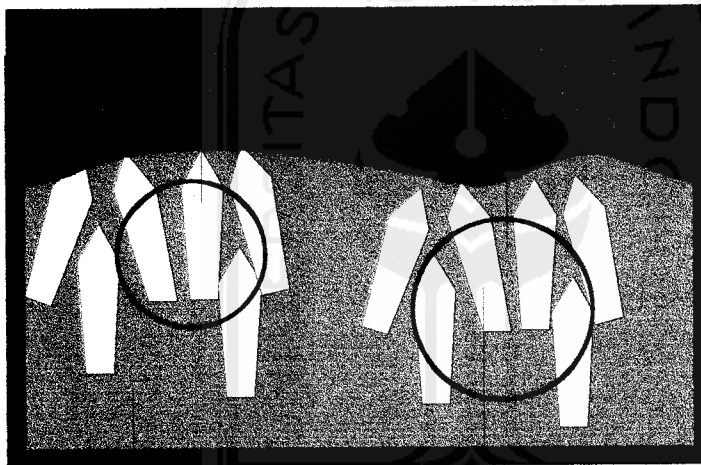
ASPEK PRESEDEN YANG DITINJAU				
KARAKTERISTIK RUMAH BETANG	FILOSOFI	WUJUD	BENTUK	STRUKTUR
<p>□ NAMA RUMAH BETANG</p> <p>□ HALAMAN (PEKARANGAN)</p>	<p>EKOR BURUNG GAGAK</p> <p>KEPALA BURUNG GAGAK</p> <p>BURUNG GAGAK DILEH MASYARAKAT DAYAK ADALAH KENDARAAN BAGI MANUSIA YANG SUDAH MENINGGAL MENUJU NIRWANA</p>  <p>HALAMAN (PEKARANGAN)</p> <p>HALAMAN ATAU PEKARANGAN BIASANYA DIGUNAKAN SEBAGAI TEMPAT AGARA RITUAL KEAGAMAAN YANG MELIBATKAN MASYARAKAT UMUM ATAU WARGA KAMPUNG</p> 	<p>SEPERTI BURUNG GAGAK ADA KEPALA, SAYAP, DAN BUNTUTNYA</p>  <p>BERADA DI DEPAN BANGUNAN</p>	<p>BENTUKNYA MEMANJANG</p> <p>BENTUKNYA ADA YANG KOTAK DAN ADA YANG TIDAK KOTAK</p>	<p>TERBUAT DARI KAYU ULIN</p>

Dari analisa di atas dapat diketahui bahwa :

1. Filosofis yang ditimbulkan pada bangunan rumah betang diambil dari hal-hal yang berkaitan dengan kehidupan manusia
2. Bentuk bangunan didominasi oleh bentuk segi tiga dan segi empat yang memiliki kesan stabil dan kuat
3. Rumah betang mempunyai kekuatan struktur karena ditopang oleh tiang yang kuat dan menyatu
4. Material pada rumah betang semuanya dari kayu karena bahan mudah didapat dan juga memberi kesan natural dan menyatu dengan alam yang ada di sekitarnya
5. Pada rumah betang selalu terdapat open space yang berfungsi sebagai pekarangan rumah dan tempat upacara adat

I.1.4 Pasar Tradisional di Palangka Raya

Pasar tradisional di Palangka Raya adalah Pasar terapung yang berada di sungai yang berupa pasar di atas perahu. Pasar terapung biasanya ada dari pagi sampai siang, biasanya perahu yang bermuatan bahan pokok sehari-hari itu bersandar di dermaga baik itu rumah penduduk maupun dermaga kapal motor. Pasar terapung tidak di atur secara sistematis, biasanya berada di mana saja dalam sehari selalu berpindah-pindah tempat . Sehingga pola dari pasar tersebut susah untuk dilihat.



Posisi perahu tidak beraturan

Tidak terpusat di satu titik dan setiap hari berubah

Gambar 1.8 : Gambar Rumah Betang dan sirkulasi serta tata ruangnya

I.1.5 Tinjauan Teoritis Pasar Seni

a. Pasar

Pasar adalah tempat berkumpulnya masyarakat dari golongan yang tinggi dan rendah dengan tujuan komunikasi, transfer barang, informasi, rekreasi, mencari pengalaman baru dan komersil.⁴

b. Seni

Seni adalah sebagai salah satu alat komunikasi antara manusia dengan manusia dan manusia dengan alam.⁵

c. Kerajinan

Kerajinan adalah sesuatu yang dibuat oleh tangan dengan sangat dekoratif/ secara visual sangat indah dan menjadi barang guna, karena menjadi komoditi industri sehingga dapat diproduksi⁶

d. Tradisional

Tradisional adalah sesuatu yang masih orisinil atau masih asli⁷

Pasar Seni dan Kerajinan Tradisional adalah tempat segala aktivitas yang ada kaitannya dengan kegiatan kesenian, kegiatan pengrajin sehingga terdapat tempat seniman dan pengrajin untuk berekspresi, dan juga wadah untuk menjual hasil karya mereka, di dalam pasar seni dan kerajinan tradisional juga terdapat tempat untuk belajar

⁴ Wiryadi, Sistem Pemasaran dan Peranannya Dalam Ekonomi Kota, Widyapuran no. 3, September 1980

⁵ Edmun Broke Felmen, Art as Image and Idea 1980, hal 47

⁶ Tinjauan seni Kumpulan karangan oleh Soedarso, SP, MA, Yogyakarta 1976

⁷ Tinjauan seni Kumpulan karangan oleh Soedarso, SP, MA, Yogyakarta 1976

I.3.

bagi kalangan umum tentang cara membuat barang seni dan kerajinan yang ada. Di pasar seni dan kerajinan juga bisa menjadi objek wisata yang mempunyai misi menarik wisatawan untuk datang dan mendapatkan barang karya seni dan kerajinan serta atraksi-atraksi seni yang di tampilkan di dalam pasar seni dan kerajinan tersebut sebagai kemungkinan yang lebih dari satu pilihan dari objek wisata yang ditawarkan.

I.2 Rumusan Masalah

I.2.1 Masalah Umum

Bagaimana merancang *Pasar Seni dan Kerajinan Tradisional* di Palangka Raya yang dapat melayani kegiatan seni dan budaya, komersial, hiburan dan juga pariwisata?

I.2.3 Masalah Khusus

Bagaimana merancang *Ruang dalam dan Ruang luar* Pasar Seni dan Kerajinan Tradisional di Palangka Raya melalui pendekatan *Preseden Arsitektur Rumah Betang* ?

I.3 Tujuan Dan Sasaran

I.3.1 Tujuan

Tujuannya adalah untuk mendapatkan sebuah rancangan *Ruang dalam dan Ruang luar* bagi fasilitas sebuah Pasar Seni dan Kerajinan Tradisional yang dapat menampung fungsi-fungsi kesenian, komersil, hiburan, wisata, dan kebudayaan melalui pendekatan *Preseden Arsitektur Rumah Betang*.

I.3.2 Sasaran

1. Mempelajari dan memahami kegiatan dan aktifitas yang ada di Pasar Seni dan Kerajinan Tradisional baik yang berhubungan dengan tempat komersil, kesenian, hiburan , wisata dan Budaya. Sehingga di pasar seni terdapat *fasilitas* komersil, seni dan budaya, hiburan dan juga wisata yang akan melayani kebutuhan dan kegiatan masyarakat pencinta seni, seniman sendiri dan wisatawan local maupun mancanegara.
2. Mempelajari dan memahami tentang seni dan budaya masyarakat dayak (khususnya Rumah Betang). Sehingga bangunan yang akan dirancang memiliki karakter *Rumah Betang* yang mana akan dapat mendukung segala kegiatan di dalam pasar seni.
3. Memahami teori dan metode *Preseden Arsitektur Rumah Betang*

I.4 Keaslian Gagasan

Dalam membedakan dan untuk menghindari plagiat / mencontoh dengan penulisan yang lain, berikut ini beberapa penulisan tugas akhir yang di gunakan sebagai pembandingan dan studi literatur :

- TAMAN WISATA BAHARI di Gili Trawangan , Lombok. Tjahjono
Sopyan Rahardjo 997 512 011

Dengan penekanan sebagai perwujudan pendekatan arsitektur organic pada tata ruang dan penampilan bangunan

► PUSAR REKREASI TEPIAN AIR GRAJANGAN BANYUWANGI

Budi Sulistyono 94 340 044

Pendekatan elemen air dalam perencanaan

► PUSAT SENI KERAJINAN DAN PERJAJANAN DI BENTENG VASTENBURG

Bobby Harya Birowo 99 512 068

Penekanan pada kontekstualisme arsitektur colonial sebagai citra bangunan

I.5 Spesifikasi Umum Proyek

I.5.1 Profil Pengguna Pasar Seni

I.5.1.a Karakteristik Pengguna Bangunan dan Bentuk Kegiatannya

Pasar seni akan menjadi daya tarik sendiri bagi masyarakat yang ingin mendapatkan barang dan kerajinan seni, juga hiburan kesenian serta objek wisata yang ada. Adapun karakteristik pengguna bangunan ini adalah : (Tabel !)

Pengguna bangunan	Bentuk kegiatan	Kebutuhan ruang
<p>▫ Pengunjung/ konsumen</p> <p>Pengunjung pasar seni umumnya adalah masyarakat Palangka Raya yang menyukai seni dan budaya, Wisatawan lokal</p>	<p>► Melihat, mengamati, memilih, memesan dan membeli</p> <p>► Komunikasi dengan para seniman dan pakar seni</p>	<p>▫ Ruang Serba guna</p> <p>▫ Ruang pameran indoor/ outdoor</p> <p>▫ Ruang pertunjukan indoor / outdoor</p> <p>▫ Gallery / perpustakaan</p>

<p>dan mancanegara, kolektor seni dan para budayawan.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menonton dan menikmati acara di pentas terbuka dan tertutup ➤ Mempelajari dan bertanya tentang seni dan budaya ➤ Melihat literature ➤ Rekreasi dan wisata 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Wisata air seperti dermaga, Gardu pandang, perahu dll
<p>▫ Seniman seni rupa Untuk target pengguna Pasar seni ini adalah para seniman seni murni dan seni rupa terpakai (kerajinan) yang ingin menjadikan pasar seni ini untuk memamerkan hasil dari karya seni mereka dan juga bisa menjualnya kepada masyarakat pencinta seni/ kolektor seni.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Melayani pembeli ➤ Melayani pemesan ➤ Demo dan workshop seni ➤ Mengadakan pameran 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Retail <input type="checkbox"/> Ruang Workshop <input type="checkbox"/> Ruang kerja seniman <input type="checkbox"/> Ruang pameran
<p>▫ Seniman Umum Lainnya Seniman umum lain adalah</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mempersiapkan acara pementasan 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Ruang rias dan ruang ganti

<p>seniman dari kelompok cabang lainnya, seperti : seni suara, musik, tari, drama dan lain-lain. Keberadaan seniman ini sangat membantu dalam menghidupkan suasana</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengadakan acara pementasan ➤ Workshop kesenian 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Ruang pementasan outdoor / indoor <input type="checkbox"/> Ruang workshop seni umum
<p>Pasar seni</p> <p>▫ Pengelola</p> <p>Pengelola merupakan pelaku yang melakukan kegiatan rutinitas pengelolaan pasar seni.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengelola administrasi ➤ Pelayanan ➤ Mengatur kegiatan operasional ➤ Mengontrol seluruh area fasilitas pasar seni termasuk tempat hiburan dan rekreasi ➤ Mengadakan kerjasama dengan dinas-dinas terkait dalam pembinaan dan kegiatan promosi. Salah satunya yaitu dengan DEKRANAS (Dewan Kesenian 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Ruang pengelola <input type="checkbox"/> Ruang security <input type="checkbox"/> Ruang janitor <input type="checkbox"/> Ruang teknisi

<p>▫ Penjual</p> <p>Penjual yang dimaksud adalah orang yang mengadakan usaha perdagangan makanan, minuman, buku, pedagang kerajinan khas dayak dan sebagainya di dalam pasar seni yang keberadaannya untuk menunjang kegiatan-kegiatan yang berlangsung</p>	<p>Nasional)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▸ Mempersiapkan barang dagangan ▸ Membersihkan barang ▸ Melayani pembeli 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Retail <input type="checkbox"/> Gudang
<p>▫ Cleaning Service</p> <p>Cleaning service bertugas dalam menjaga kebersihan pasar seni agar dapat memberikan kesan indah kepada pengunjung pasar seni.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▸ Kegiatan pemeliharaan dan keamanan ▸ Kebersihan bangunan dan lingkungan 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Ruang Cleaning service
<p>▫ Petugas MEE</p> <p>Orang yang bertanggungjawab dalam menjaga dan menjalankan</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▸ Mengecek system MEE ▸ Kegiatan MEE 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Ruang MEE <input type="checkbox"/> Ruang AHU <input type="checkbox"/> Ruang Genset <input type="checkbox"/> Ruang Pompa

operasional utilitas di dalam kawasan pasar seni.		☐ Gudang
---	--	----------

Karakteristik Kegiatan, Asumsi Kebutuhan Ruang dan Kapasitas

I.5.2 Karakteristik Kegiatan

a. Kegiatan di pasar seni antara lain :

- ▶ Kegiatan pengunjung/konsumen yaitu mengenai kegiatan pergerakan pengunjung dari masuk, parkir, ke dalam pasar dan keluar pasar.



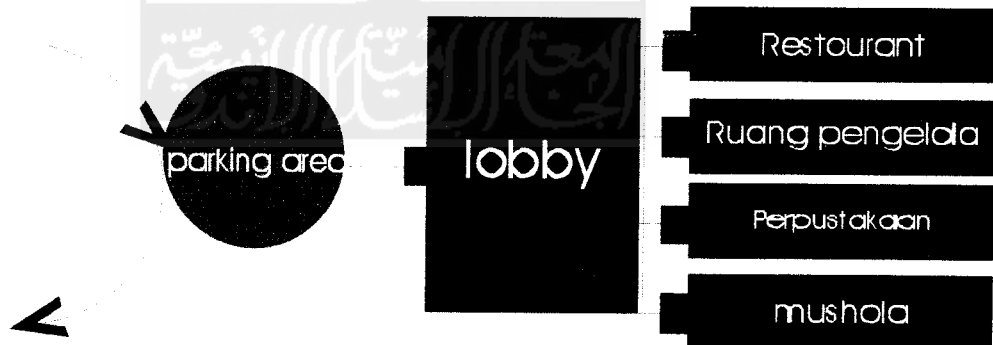
Bagan 1 : Pergerakan pengunjung ke retail pasar

- Kegiatan pengunjung ke tempat hiburan dan wisata air



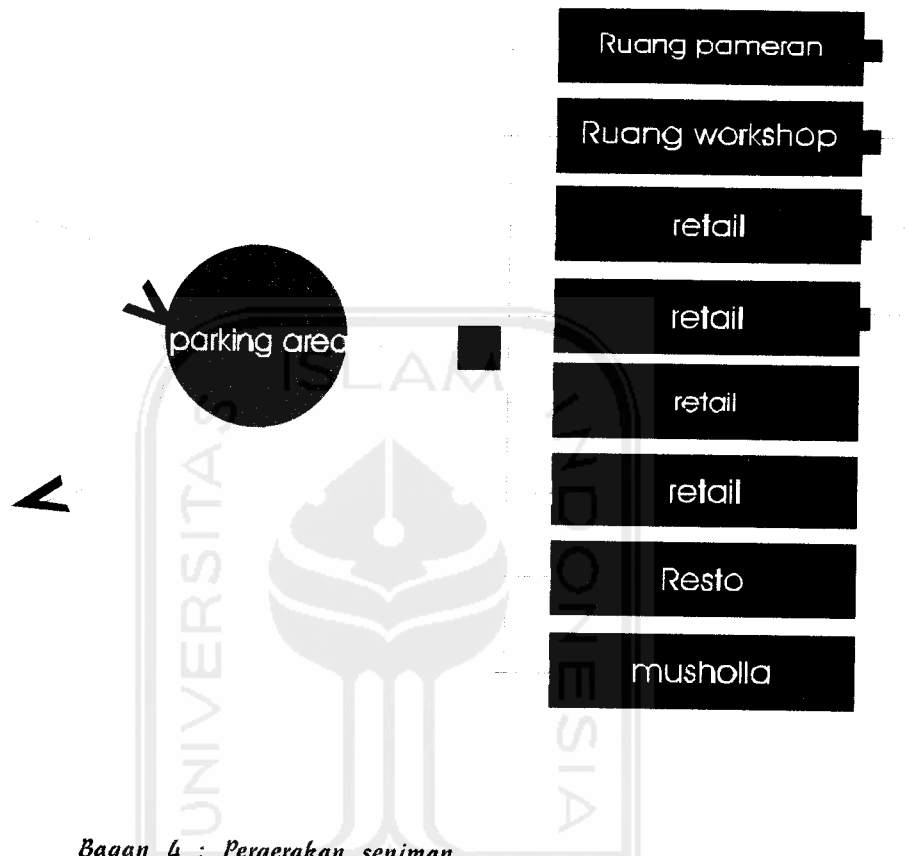
Bagan 2 : Pergerakan menuju tempat hiburan dan wisata air

- Kegiatan pengelola meliputi : keuangan, marketing, personalia, umum



Bagan 3 : Pergerakan menuju kantor pengelola

► Kegiatan Seniman



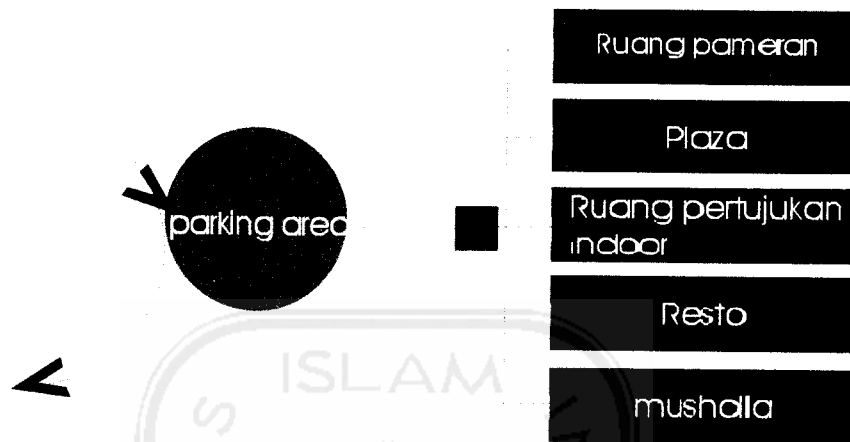
Bagan 4 : Pergerakan seniman

► Kegiatan Pedagang Kerajinan



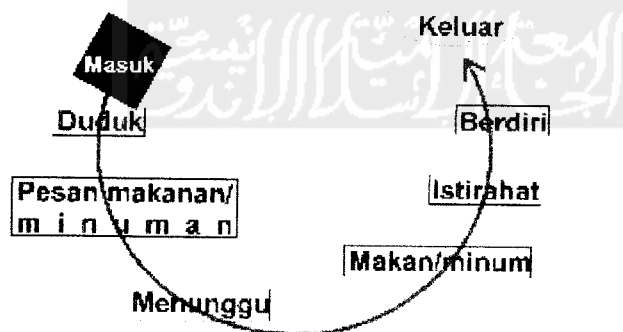
Bagan 5 : Pergerakan Pedagang

- ▶ Pergerakan seniman umum yaitu seniman pendukung di dalam pasar seni



Bagan 6 : Pergerakan seniman umum

- ▶ Pergerakan di Restaurant



Bagan 7 : Pergerakan pengunjung restaurant



Bagan 8 : pergerakan ke wisata air

Berikut adalah kegiatan-kegiatan pada Fasilitas Pasar seni dan durasinya per hari (tabel. 2) :

PELAKU	KEGIATAN	DURASI	TEMPAT
Pengunjung/konsumen	Datang	9.00-10.00	Pasar seni
	Pergerakan	10.00-21.00	Jalur sirkulasi
	Pembelian barang, melihat pameran seni	10.00-20.30	Retail seni, ruang pameran, resto, kios pedagang
	Melihat seniman bekerja	10.00-20.30	R. workshop seniman
	Hiburan	10.00-20.30	Rekreasi air
Penyewa	Persiapan-buka	09.00-10.00	Retail seni, ruang pameran, resto khas dayak, workshop
	Promosi, penyajian, transaksi	10.00-20.30	Retail seni, ruang pameran, workshop, resto dayak, rekreasi air, Pentas seni
	Berbenah-tutup	20.30-21.00	Retail seni, ruang pameran, resto khas dayak dll
Pengelola	Management	08.00-16.00 (Senin-Jum'at)	Kantor management
	Operasional:		
	a) security	24 jam	Pos jaga
	b) cleaning service	09.00-21.00	Rg. janitor
	c) parkir	09.00-21.00	Area parkir
d) teknis	09.00-21.00	Pos teknis	

Deri sini dapat dilihat bahwa kegiatan Pasar seni ini dimulai pada pukul 09.00 dan berakhir pada pukul 21.00.

1.5.3 Asumsi Kebutuhan Ruang dan Kapasitas

Luas lahan yang tersedia adalah 15.000 m², asumsi luas lantai keseluruhan bangunan adalah 10.571,4 m² dengan sirkulasi 20 % dari luas bangunan adalah 2114,4 m², total luasan terbangun adalah 10.571,4 m² + 2114,4 m² = 12.785,8 m², dengan bangunan maksimal 2 lantai. Dan dari asumsi ini tidak menutup kemungkinan untuk dapat mengalami perubahan dalam proses desain.

Adapun asumsi kebutuhan ruang dan kapasitasnya adalah sebagai berikut :

► **Kebutuhan Ruang dan kapasitas parkir (table. 3)**

Kebutuhan Ruang	Perhitungan	Hasil (m ²)
Parkir pengunjung	Kapasitas 1000 org/ hari Kendaraan mobil pribadi 70 % Sepeda motor 30 % Mobil Pribadi $70\% \times 1000 = 700$ orang 3-5 org/ mobil jumlah kendaraan $700/4 = 175$ mobil standar 1 mobil 18 m ² , Luas yang dibutuhkan 175×18 m ²	3150
	Sepeda motor (pribadi) $30\% \times 1000 = 300$ orang 2 org/ sepeda motor, $300/2 = 150$ motor (1 motor = 1,5 m ²) jadi luas yang dibutuhkan adalah $150 \times 1,5$ m ²	225

► **Kebutuhan ruang dan kapasitas Retail seniman selaku penyewa**

Ruang :

- o Petak (ruang)3D
- o Petak seniman dan peragaan

Kapasitas Daya tampung

- o Jumlah petak seniman 3D adalah 25 petak (ruang)
- o Jumlah petak penjualan dan peragaan adalah 25 petak(ruang)

Persyaratan besaran petak:

- o Bidang kerja seniman diambil ukuran jangkauan tangan maksimal yaitu 0,875m⁸
- o Pengunjung melihat seniman bekerja diambil ukuran jarak pandang melihat dengan teliti benda 3 D : 90 cm
- o Sirkulasi dalam ruang 150 cm
- o Untuk ruang istirahat menggunakan ukuran 5 % rata-rata dari jumlah luas⁹

Perhitungan :

- o Dari standar besaran petak seni rupa pada persyaratan ruang dapat dihitung sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \text{Luas} &= r^2 \\ &= 3,14 \times (0,875 \times 1,5)^2 \\ &= 3,14 \times 10,7 \\ &= 33,5 \end{aligned}$$

⁸ Neufert, 1993, hal. 12

⁹ Neuffert 1993, hal 14

- o Ukuran untuk ruang istirahat 5 % rata-rata dari jumlah luas keseluruhan adalah :
35,2
- o Hasil Perhitungan
Petak seniman 3D adalah $50 \times 35.2 \text{ m}^2 = 1760 \text{ m}^2$
Petak penjualan dan peragaan adalah $50 \times 35,2 \text{ m}^2 = 1760 \text{ m}^2$
- o Jadi luas keseluruhan petak 3D, penjualan dan peragaan adalah **3520 m²**

► **Kelompok kegiatan Pelengkap**

Ruang

Bangunan serba guna di gunakan untuk :

- o Tempat pameran bersama
- o Tempat diskusi dan ceramah
- o Petunjukan Indoor

Kapasitas daya tampung

- o kapasitas maksimal 200 orang

Persyaratan

Berdasarkan :

- o Lobby 10 % Luas ruang serba guna¹⁰
- o Sirkulasi 20 %¹¹
- o Gudang 4 %¹²
- o Kebutuhan ruang untuk pemakai 2 m² / org¹³

¹⁰ Neufert, 1993, hal 14

¹¹ Neufert, 1993, hal 25

¹² Neufert, 1993, hal 25

- o Pelayanan utilitas 7 % rata-rata dari luas keseluruhan ruang serba guna¹⁴
- o Kebutuhan ruang untuk : WC = 3 m² / unit, urinior = 0,9 m²/ unit, toilet = 1,6 m²/unit
- o Standar kebutuhan lavatory untuk bangunan umum dan perkantoran (table 2)

Perhitungan

- o Ruang serba guna 200 x 2 m² = 400 m²
- o Lobby 10 % x 400 = 40 m²
- o Gudang 4 % x 400 = 16 m²
- o Pelayanan utilitas 7 % x 400 = 28 m²
- o Sirkulasi 20 % x 400 = 80 m²

Standar kebutuhan Lavatory Untuk Bangunan Umum Dan Perkantoran (tabel. 4)

Jumlah orang	Jumlah urinior	Jumlah WC	Jumlah toilet
16-36	2	2	2
36-56	3	3	3
56-80	4	4	4
81-110	5	5	5

Sumber : Eranto, 1996, hal 54

¹³ Nuefert, 1993, hal 13

¹⁴ Nuefert, 1994, hal 14

o Lavatory : $7 \text{ urinior} \times 0.9 = 6,3 \text{ m}^2$

$7 \text{ Wc} \times 3 = 21 \text{ m}^2$

$7 \text{ toilet} \times 1,6 = 11.2 \text{ m}^2$

o Jadi luas keseluruhan ruang serba guna adalah = ***602.5 m²***

► **Arena Pentas Terbuka**

Kapasitas daya tampung

o 20 %- 80 % dari jumlah pengunjung selama 6 jam adalah 500 orang

Persyaratan

o Jarak maksimal penonton melihat pertunjukan dengan nyaman pada teater terbuka adalah sejauh 70 m²

Perhitungan

o $500 \times 0,715 \text{ m}^2 = \underline{\underline{357,5 \text{ m}^2}}$

► **Restourant / Rumah makan / kantin**

Sirkulasi 20 % luas bangunan

o Resto Khas Dayak Luasnya $81 \text{ m}^2 \times 4 = 324 \text{ m}^2$

o Restoran cepat saji ada 2 @ $9 \text{ m}^2 = 18 \text{ m}^2$

o Rumah makan ada 4 unit @ $9 \text{ m}^2 = 36 \text{ m}^2$

► **penjual dan tempat ibadah**

- o Retail buku ada 2 unit @ 9 m² = **18 m²**
- o Penjual kerajinan tangan khas dayak 30 unit @ 9 m² = **270 m²**
- o Penjual kerajinan tangan 50 unit @ 22,5 m² = 1125
- o Mushola luasnya **9 m² x 4 = 36 m²**

► **Perpustakaan dan Gallery luasnya adalah 750 m²**

► **Hiburan dan wisata air**

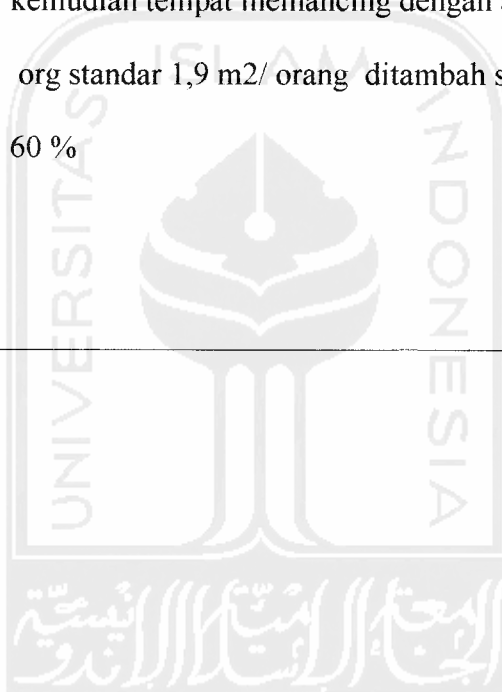
- o Dermaga Perahu motor ada 10 perahu motor asumsi dari 5 % x 2000 = 10 org
Dibagi 5 org petugas adalah 2 perahu motor . Standar 12 m² / perahu motor
sehingga menjadi 2 x 12 m² + sirkulasi 60 % = 38.4 m²
- o Dermaga perahu getek ada 20 perahu getek sehingga besaran ruangnya adalah
160 m²
- o Arena pemancingan
Loket dan sewa pancing dijaga 6 petugas dengan standar 5 m²/ petugas adalah
6 x 5 m² = 30 m², kemudian tempat memancing dengan asumsi 200 org
standar 1,9 m²/ orang ditambah sirkulasi 60 % adalah 608 m²

Tabel .5

Kebutuhan ruang	Perhitungan	Hasil(m2)
RETAIL		
o Seniman 3D	Petak seniman 3D adalah 50 x 35.2 m2 1760 m2 Petak penjualan dan peragaan adalah 50 x 35,2 m2= 1760 m2	3520
o kerajinan khas Kalimantan	100 unit @ 9 m2	900
o Buku	6 unit @ 9 m2	45
RESTO/ Rm. Makan		
o Resto khas Dayak		1500
o Resato cepat saji	2 unit @ 450 m2	900
o Rumah makan	4 unit @ 50 m2	200
o Rumah makan terapung	4 unit @ 50 m2	200
Rg. PERTUNJUKAN & PAMERAN		
o Pentas terbuka		

/ Plaza	<ul style="list-style-type: none"> ▫ Jarak maksimal penonton melihat pertunjukan dengan nyaman pada teater terbuka adalah sejauh 70 m² ▫ 20 %- 80 % dari jumlah pengunjung selama 6 jam adalah 500 orang 	357.5
<ul style="list-style-type: none"> o Rg. Serba guna (indoor) 	<ul style="list-style-type: none"> ▫ s500 x 0,715 m² ▫ Ruang serba guna 200 x 2 m² = 400 m² ▫ Lobby 10 % x 400 = 40 m² ▫ Gudang 4 % x 400 = 16 m² ▫ Pelayanan utilitas 7 % x 400 = 28 m² ▫ Sirkulasi 20 % x 400 = 80 m² ▫ Lavatory : 7 urinior x 0.9 = 6,3 m² 7 Wc x 3 = 21 m² 7 toilet x 1,6 = 11.2 m² 	602.5
PERPUS. & GALLERY		750
WISATA AIR	<ul style="list-style-type: none"> o Dermaga Perahu motor <p>▫ 10 perahu motor asumsi dari 5 % x 2000 = 10 org</p> <p>Dibagi 5 org petugas adalah 2 perahu motor .</p> <p>Standar 12 m² / perahu motor sehingga menjadi 2 x 12 m² + sirkulasi 60 %</p>	38.4 m ²

<ul style="list-style-type: none">o Dermaga perahu getek o Arena pemancingan	<p>Ada 20 perahu</p> <p>▫ Loket dan sewa pancing dijaga 6 petugas dengan standar 5 m²/ petugas adalah 6 x 5 m² = 30 m², kemudian tempat memancing dengan asumsi 200 org standar 1,9 m²/ orang ditambah sirkulasi 60 %</p>	<p>160 m²</p> <p>608 m²</p>
---	--	--



► **Kelompok kegiatan pengelola (Tabel.6)**

Kebutuhan ruang	Kapasitas	Standar	Sirkulasi	Luas M2	Jumlah	Total M2
Rg. Pengelola	16 org	16m ² /org	20%	264	1	264
Rg. Security	2 org		20%	44	1	44
Rg. Janitor	2 org		20%	21	4	84
Rg. Teknisi	2 org		20%	44	1	44

Jadi total luas ruang pengelola adalah 436 m²

► **Kegiatan petugas MEE (Tabel, 7)**

Kebutuhan ruang	Kapasitas	Standar	Sirkulasi	Luas M2	Jumlah	Total M2
Rg. MEE			20 %	40	1	40
Rg. AHU			20 %	30	4	120
Rg. Genset			20 %	30	1	30
Rg. Pompa			20 %	30	1	30
Gudang			20 %	40	1	30

Jadi total luas ruang MEE adalah 280 m²

I.6 Potensi Site

I.6.1 lokasi site

Pasar seni ini di bangun di pinggiran sungai kahayan yang mana yang mana masyarakat yang ada di pinggir sungai sudah dipindahkan ke daerah yang jarang penduduknya, karena dulu kawasan ini sangat padat dan kumuh sehingga rawan terjadinya bahaya kebakaran. Pada tahun 2000 para penduduknya berangsur-angsur di pindahkan ke daerah yang mereka nama kampung *Kali Bata* yang artinya penduduk pinggir sungai¹⁵

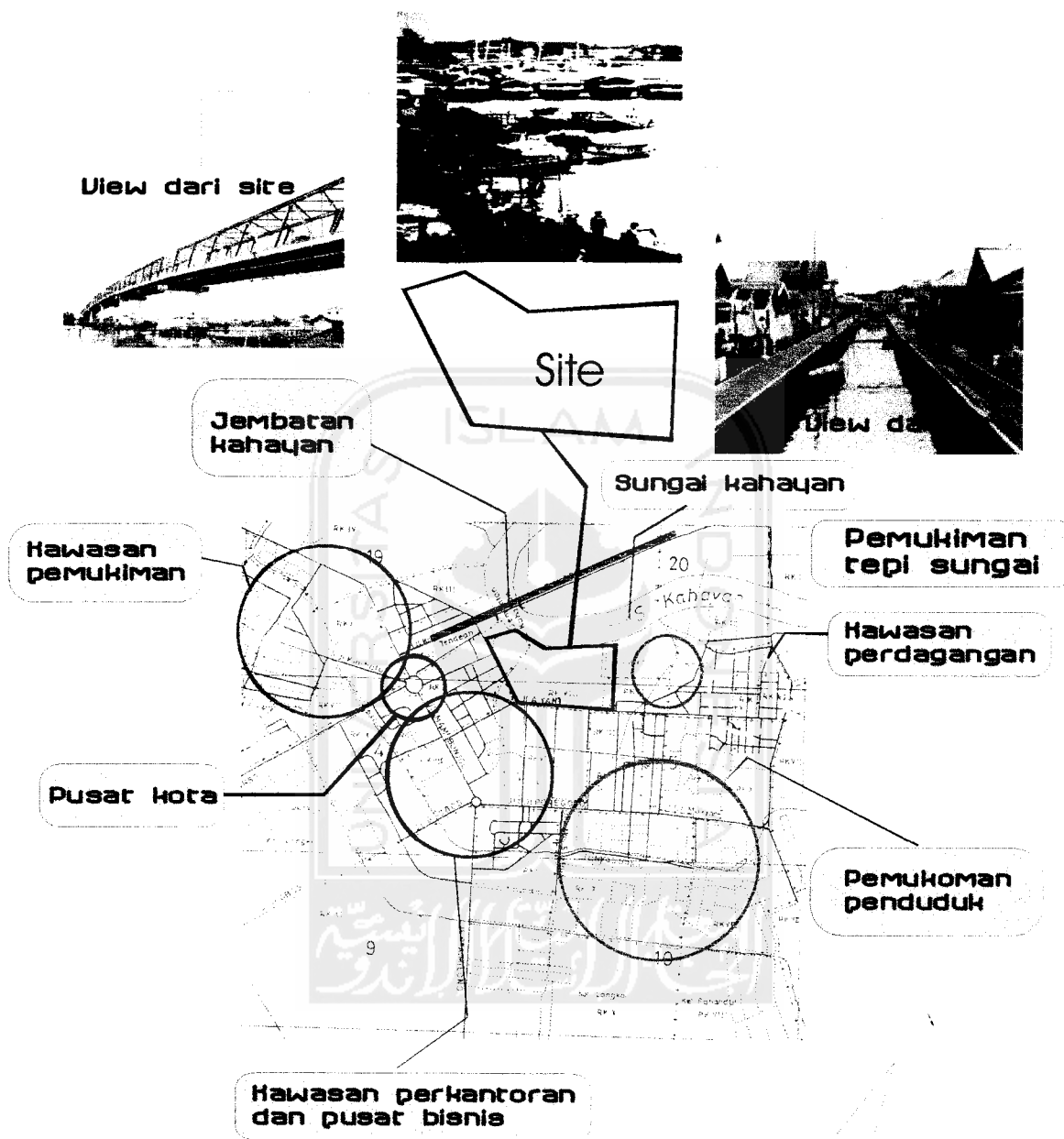
Kondisi lahan sangat berkontur ke arah sungai dan ada sedikit kawasan rawa yang mana banyak di tumbuh tanaman air.

I.6.2 Letak strategis site

Nilai strategis lahan dalam mendukung kegiatan pasar seni sehingga ada kelebihan dari site tersebut. Kelebihan yang ada pada lokasi site adalah:

- ▶ Site berada di tengah kota dalam kawasan perdagangan/komersial.
- ▶ Site berada dekat dengan pintu masuk kawasan perkantoran
- ▶ Letak lokasi site yang strategis berada di Jl. A yani, yang merupakan jalan 2 jalur
- ▶ Lebar badan jalan yang memadai ($\pm 10\text{m}$ / 2 lajur) untuk menuju ke site, sehingga memudahkan kendaraan keluar-masuk site.

¹⁵ Perda N0 15. Pemandahan Penduduk Kahayan ,Dinas Tata Ruang Kota 2000 hal 23

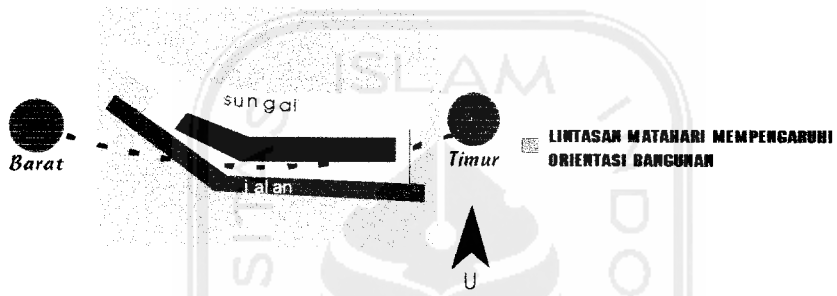
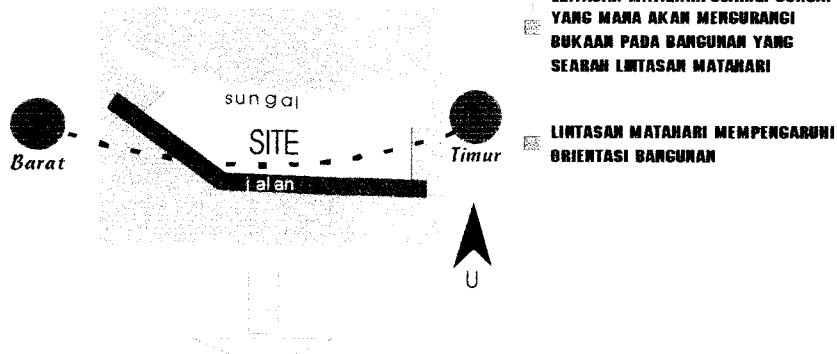


Gambar 4: site yang dipilih beserta potensinya

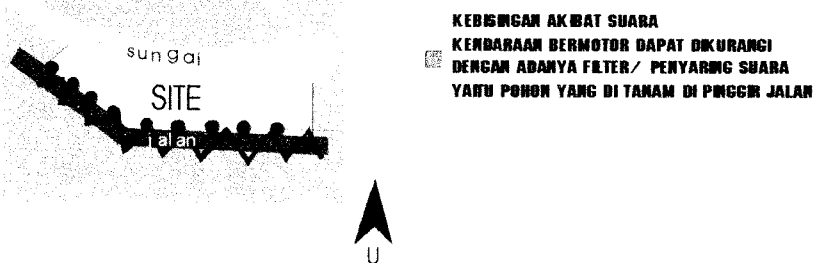
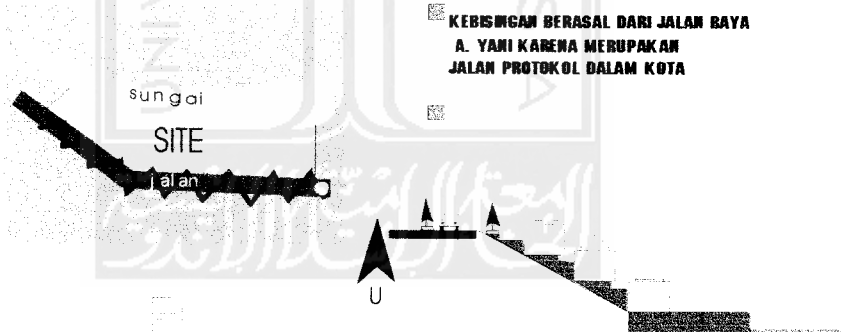


I.6.3 Analisis site

Lintasan matahari



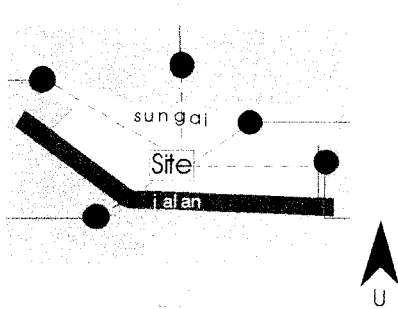
Kebisingan



View dari site

JEMBATAN PENYEBRANGAN

PERKANTORAN PEMERINTAH DAERAH



SUNGAI KAWAYAN DAN PEMUKIMAN PENDUDUK DI SEBERANG SUNGAI

LINTASAN MATAHARI MEMPENGARUHI ORIENTASI BANGUNAN

PEMUKIMAN PENDUDUK PINGGIR SUNGAI

Drainase



AIR HUJAN ARAHNYA MENUJU SUNGAI KARENA SUNGAI BAGIAN YANG PALING RENDAH DENGAN KONDISI TANAH MENURUN



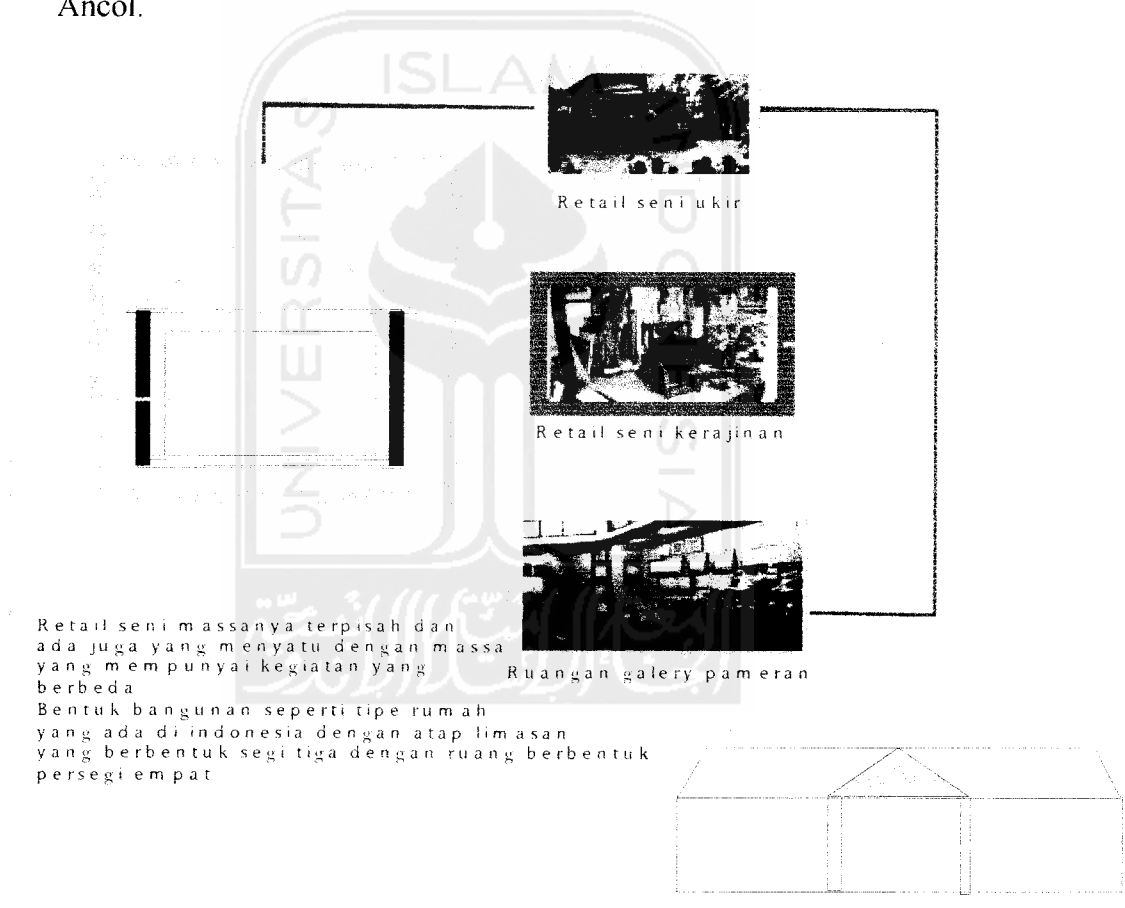
DIBUATNYA SALURAN AIR HUJAN MENUJU SUNGAI

I.7 Strategi Perancangan

I.7.1 Studi Kasus

► Pasar Seni Ancol, Jakarta

Pasar seni ancول menjadi tempat para seniman seluruh Indonesia melakukan kegiatan seninya. Pasar seni ancول berada di kawasan wisata Ancol yang mana memiliki wisata pantai Ancol. Ancol sendiri menjadi pengikat segala kegiatan yang ada di kawasan Wisata Ancol yang salah satunya adalah pasar seni Ancol.

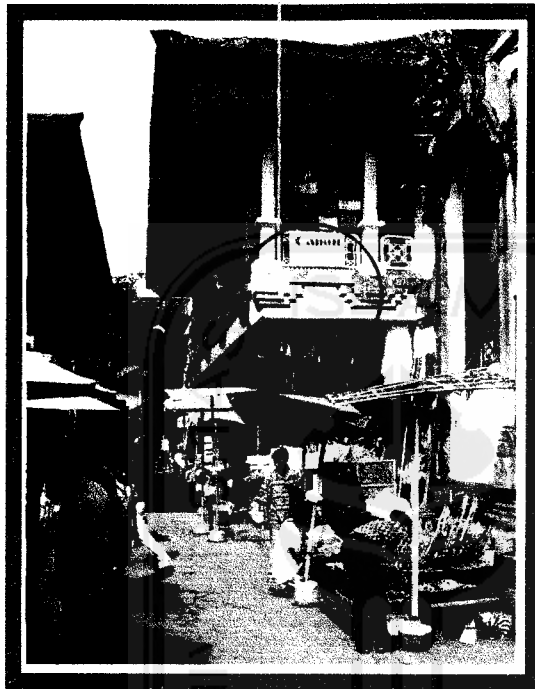


Gambar 1.9 : Pasar Seni Ancol

► Pasar Seni ubud dan Sukowati Bali

Pasar seni Sukowati merupakan pusat pasar kerajinan yang mana bangunannya terdiri dari dua lantai karena di Bali bangunan tidak boleh didirikan lebih dari dua lantai dengan banyak ornamen khas Bali dengan atap berbentuk limasan

Pasar Seni Sukowati



Pasar Seni Ubud Bali



Pasar seni ubud Bali mewadahi para seniman yang langsung berkarya di tempat sehingga terpisah oleh blok-blok bangunan agar para seniman bebas berekspresi terhadap karya seninya corak bangunan sama mengadopsi bangunan tradisional Bali dengan banyak terdapat ornamen yang terdapat pada pura tempat peribadatan umat Hindu di Bali

Cambar 1.10 : Pasar Seni Ubud dan Sukowati Bali.

I.8 Cara Pendekatan

I.8.1 Pengumpulan data

► Studi literature

- Mengumpulkan data mengenai seni dan kebudayaan yang ada di Palangka Raya melalui media cetak maupun internet, seperti *Harian Kompas*, *Majalah pariwisata*, *Kompas Cyber Media*.
- Memahami lebih jauh tentang *Rumah Betang* melalui : *Kalimantan membangun*, Jtilik riwut, Gubernur pertama Kalimantan Tengah.
- Tinjauan teoritis mengenai bentuk, ruang dan sirkulasi melalui *arsitektur: Bentuk, Ruang dan susunannya*, D.K. Ching.
- Mempelajari dan memahami proses transformasi konsep ke dalam bentuk arsitektur.

► Survey Lapangan

Mengamati dan interview para pengunjung pasar seni kasongan dan pasar seni di benteng Vredeburg mengenai tempat dan suasana pasar seni.

I.8.2 Transformasi Desain dan Sketsa Gagasan

- ▶ Melakukan penganalisaan data yang berkaitan dengan fasilitas komersial dimulai dengan tata ruang yang efektif, besaran ruang yang optimum, area parkir yang optimum, sirkulasi manusia yang efektif, kemudian menyimpulkan dengan asumsi penggunaan Fasilitas Komersial untuk 10 tahun mendatang.
- ▶ Melakukan transformasi desain dengan melihat dari analisis data, studi kasus dan asumsi-asumsi yang hasilnya berupa sketsa-sketsa gagasan.

I.8.3 Usulan Desain

Usulan desain ini dapat berupa gambar rancangan yang antara lain adalah:

- Site plan
- Denah
- Tampak
- Potongan
- Perspektif ruang luar dan ruang dalam
- Detail-detail

Adapun gambar-gambar rancangan ini didesain berdasarkan penekanan pada perancangan ruang dan sirkulasi melalui transformasi Rumah Betang.

I.8.4 Skenario Kajian Aspek Permasalahan





I.9 Kesimpulan

Dari isi proposal ini maka dapat diambil kesimpulan untuk langkah-langkah proses desain selanjutnya. Adapun kesimpulan tersebut terbagi beberapa aspek, antara lain :

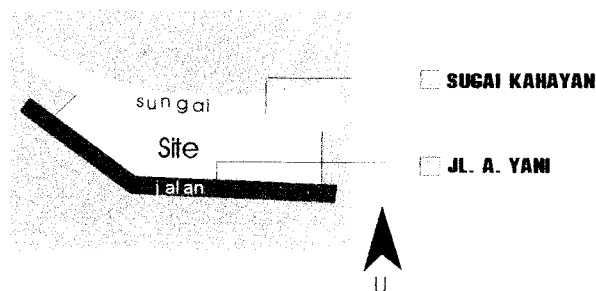
I.9.1 Aspek fungsi

Pasar seni ini merupakan suatu sarana yang menampung kegiatan-kegiatan komersil, seni, budaya, hiburan dan ditunjang kegiatan wisata yang berupa kegiatan pelayanan jasa dimana pemanfaatan ruang-ruang dan sirkulasinya dioptimalkan tanpa harus menghilangkan ciri dari rumah betang.

Adapun beberapa hal yang perlu diperhatikan di dalam aspek fungsi pada perencanaan desain Fasilitas Komersial ini adalah:

A. Lokasi site

Site/tapak terletak di kecamatan Pahandut Kodya Palangka Raya yang merupakan bekas pemukiman penduduk pinggir sungai karena letaknya yang strategis dan ketersediaan infrastruktur di dalamnya (*lihat potensi site*).

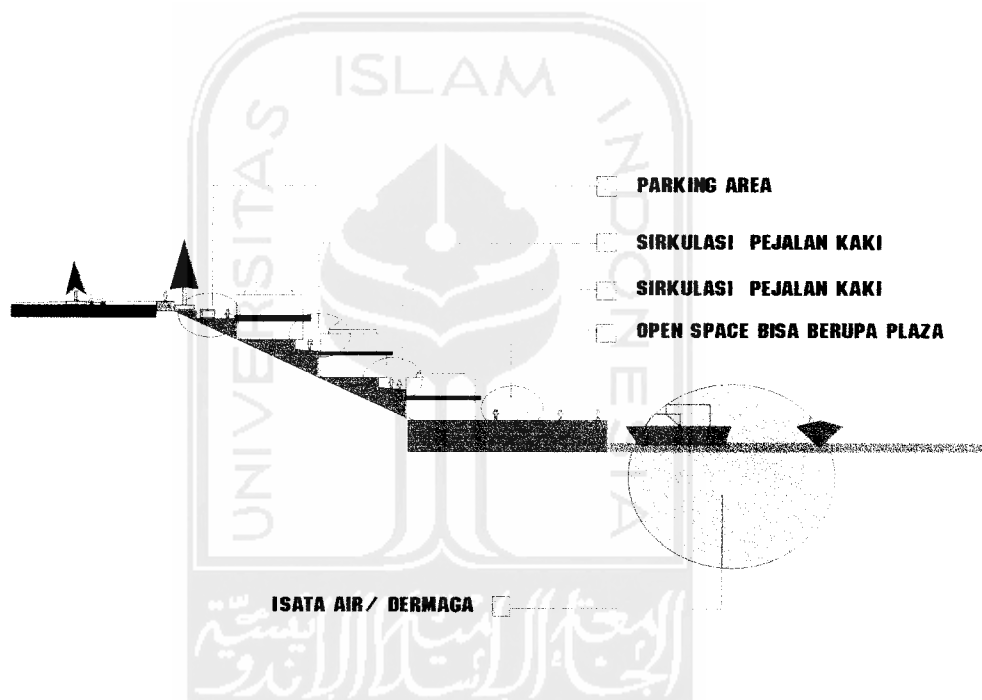


B. Penzoningan

► Ruang luar

Pada site dibagi atas tiga zona:

- a) Zona pejalan kaki (*public*)
- b) Open space
- c) Zona Fasilitas hiburan dan wisata penunjang (*semi-public*)
- d) Parkir

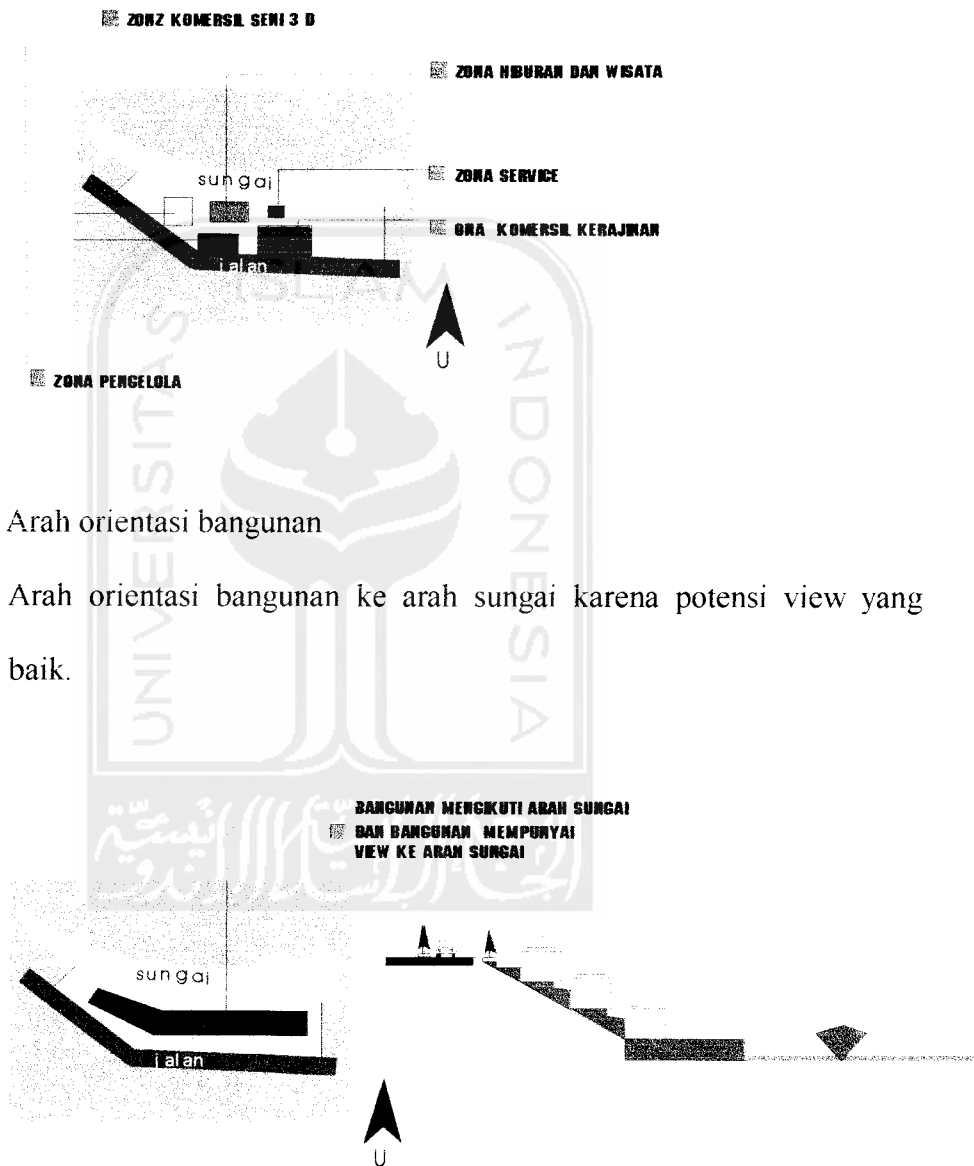


► Ruang dalam

Dibagi atas tiga :

- a) Zona komersil, hiburan dan wisata (*public*), yaitu zona yang 'dijual' (*rentable area*).
- b) Zona service, seperti *lavatory*, mushalla, ruang ATM, ruang cleaning service.

- c) Zona pengelola dan pemeliharaan bangunan (*Semi public*), seperti ruang-ruang pengelola, ruang-ruang utilitas bangunan selain sarana sirkulasi dan peralatan wisata air.



C. Arah orientasi bangunan

Arah orientasi bangunan ke arah sungai karena potensi view yang baik.

D. Sirkulasi

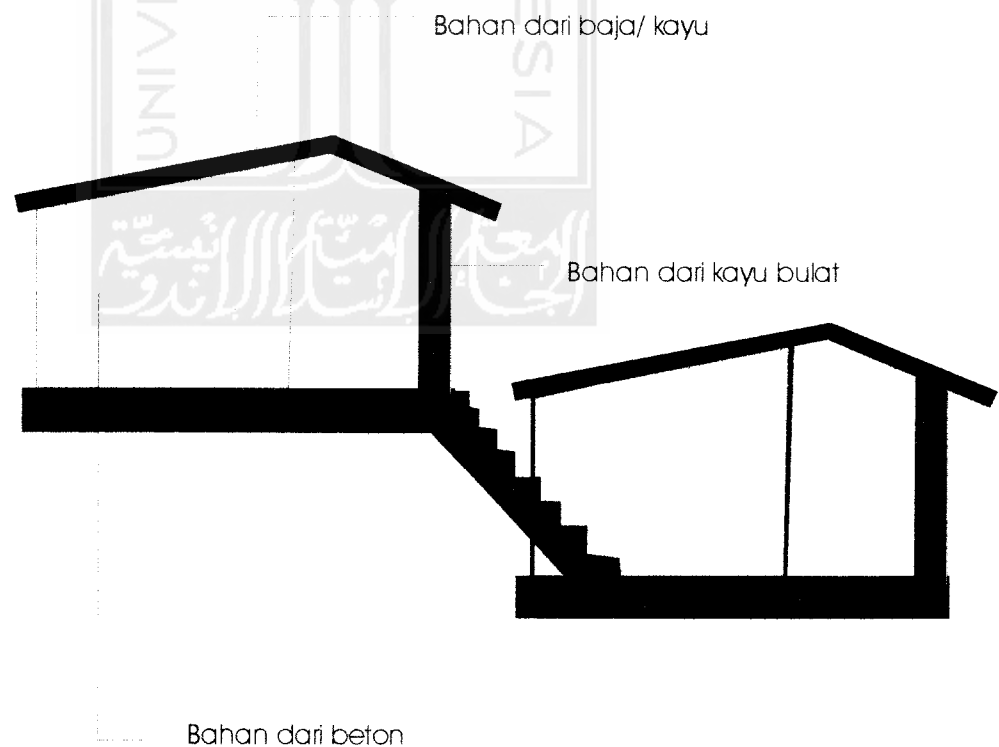
► Sirkulasi ruang luar

- a) Akses untuk kendaraan yang masuk dan keluar site dibuat jauh dari persimpangan jalan umum Jl.A. Yani
- b) Pembedaan jalur sirkulasi kendaraan yang masuk dan keluar site.

I.9.2 Aspek Estetis

► Bentuk Bangunan

Bentuk bangunan merupakan bentuk perpaduan antara bangunan modern dan tradisional Rumah Betang

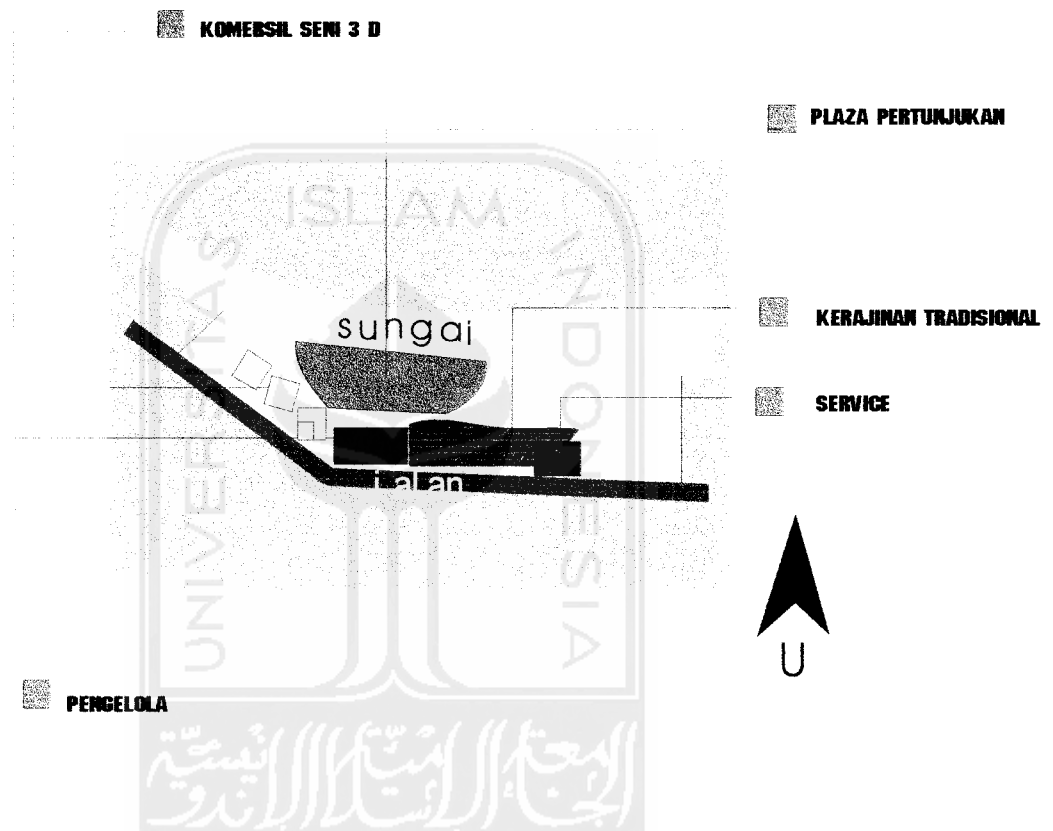


► Penampakan Bangunan

Penampakan selubung bangunan (*building envelope*) yang optimum dari arah jalan umum.

► Tata massa

Massa bangunan Pasar seni adalah massa lebih dari satu



I.9.3 Aspek Teknis

► Sistem struktur

Secara garis besar bangunan menggunakan sistem struktur yang akan mempermudah penataan modul ruang-ruang komersil, seni, budaya, hiburan dan wisata

► Sistem utilitas

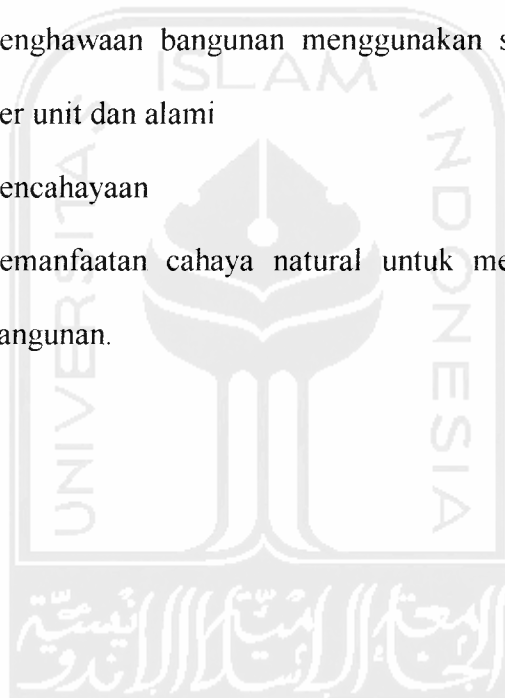
a) Penghawaan

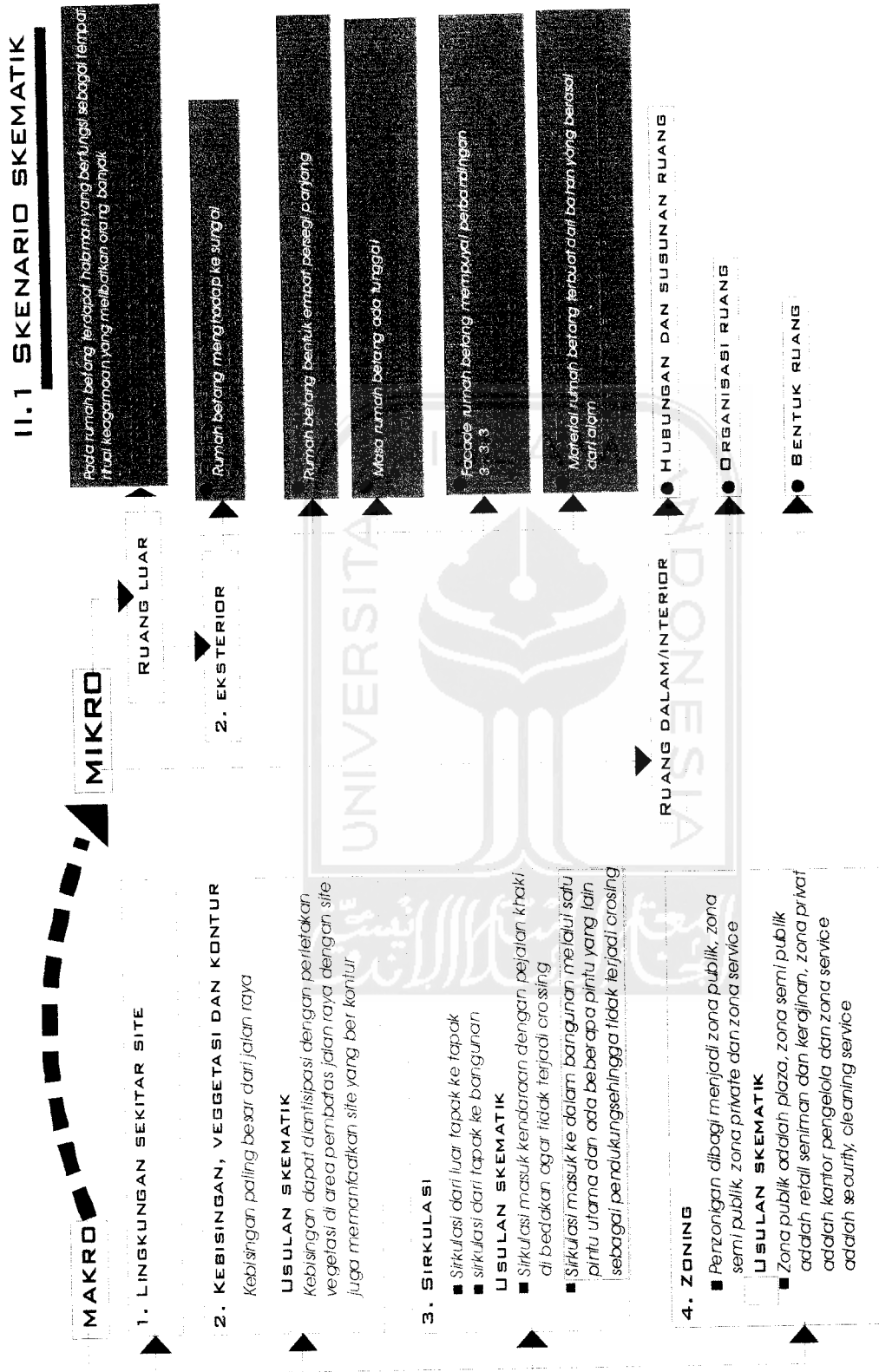
Penghawaan bangunan menggunakan system penghawaan (AC)

Per unit dan alami

b) Pencahayaan

Pemanfaatan cahaya natural untuk mendukung sirkulasi dalam bangunan.

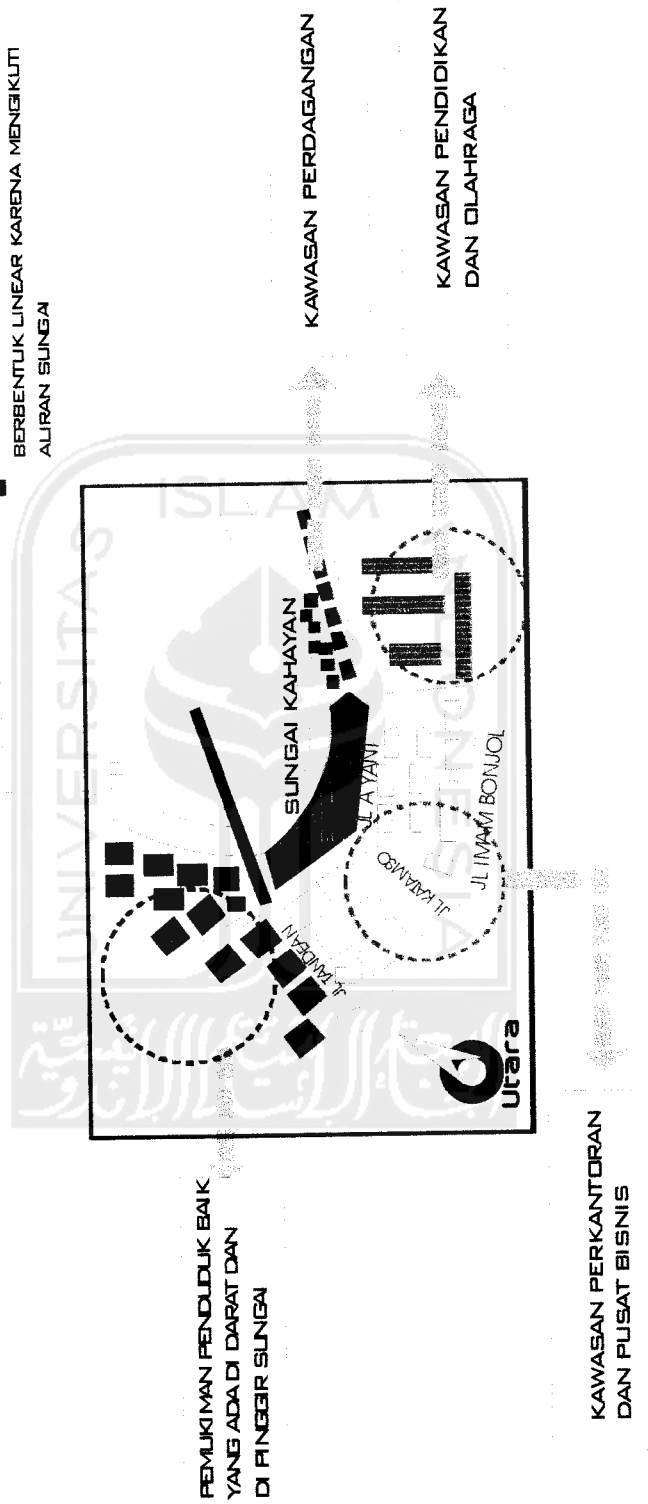




GAMBAR II.1 : SKENARIO SKEMATIK

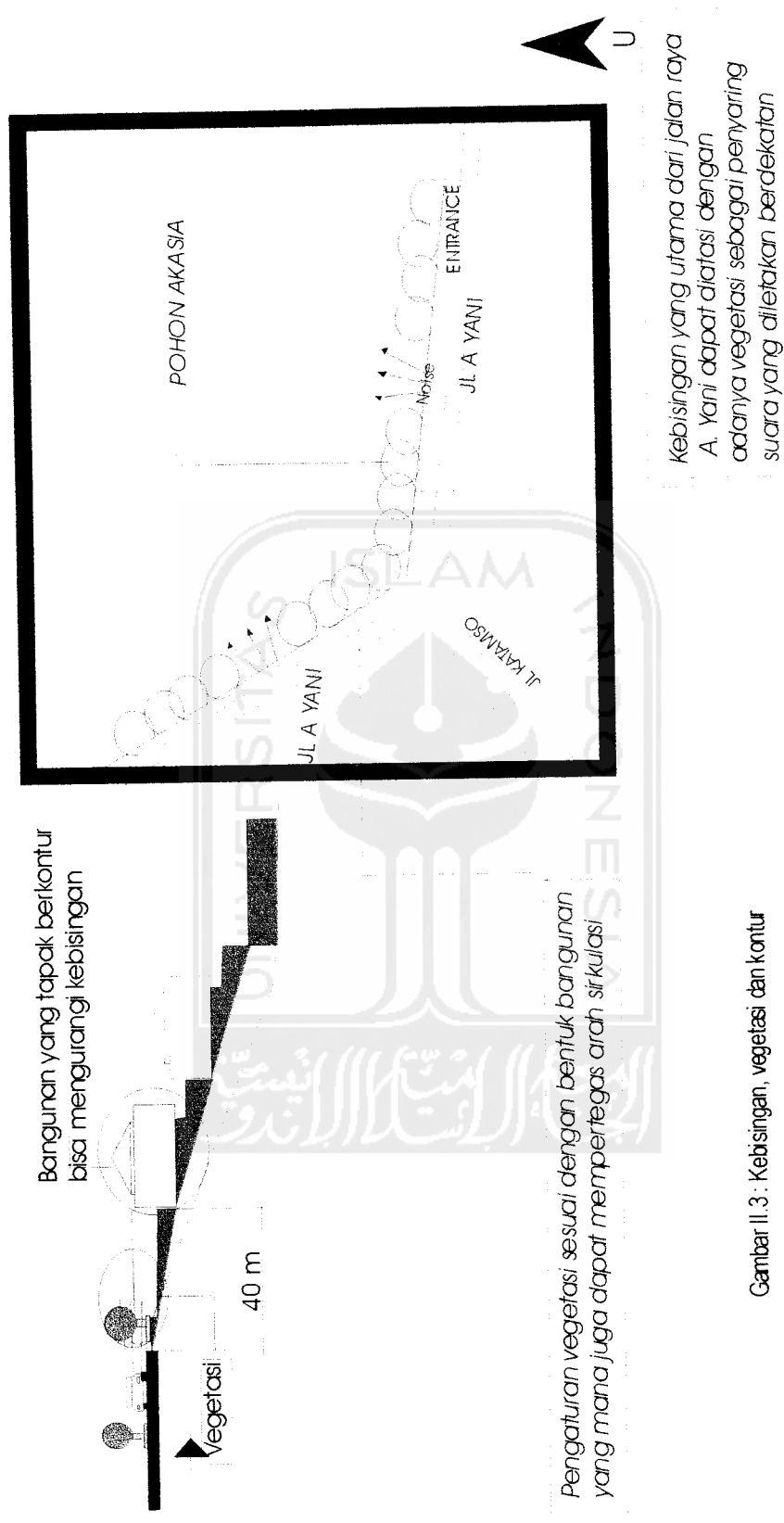
11.2 LINGKUNGAN SEKITAR SITE

■ KAWASAN YANG ADA DI SEKITAR SITE
BERBENTUK LINEAR KARENA MENGIKUTI
ALIRAN SUNGAI



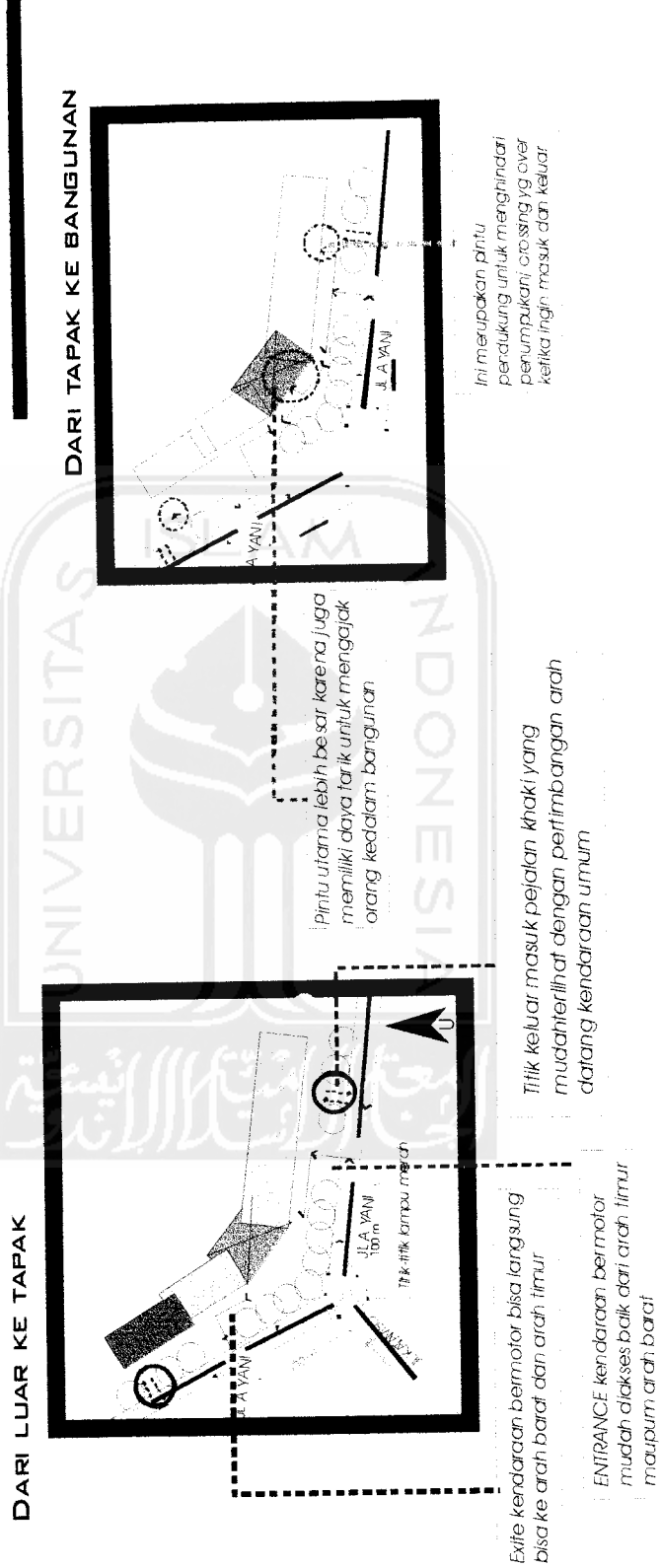
Gambar 11.2 : Lingkungan sekitar site

11.3 KEBISINGAN, VEGETASI DAN KONTUR



Gambar 11.3: Kebisingan, vegetasi dan kontur

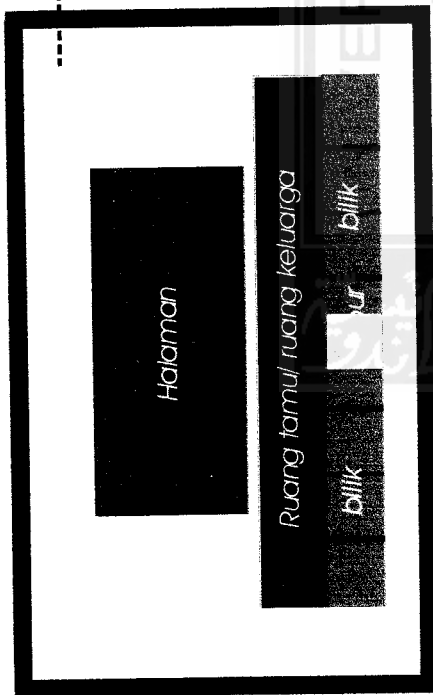
11.4 SIRKULASI



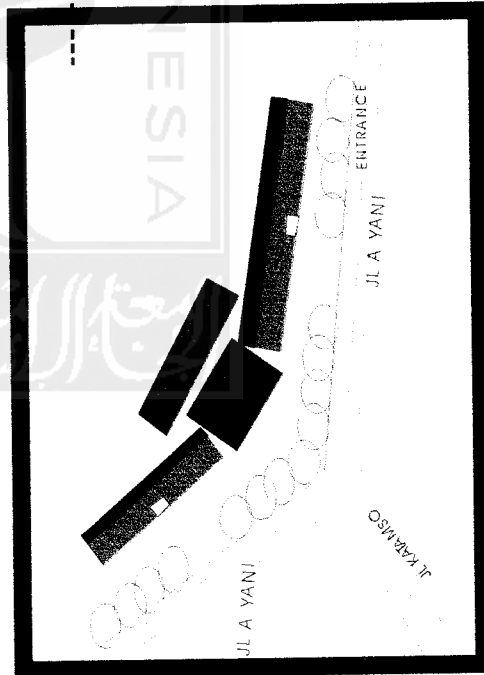
Gambar 11.4 : sirkulasi

II.5 PENZONINGAN

PENZONINGAN RUMAH BETANG



PASAR SENI DAN KERAJINAN TRADISIONAL



Zona semi publik (ruang tamu / koridor)

Zona privat (bilik)

Zona service(dapur)

Zona publik (halaman)

Zona semi publik (retail seniman dan kerajinan)

Zona privat (ruang pengelola)

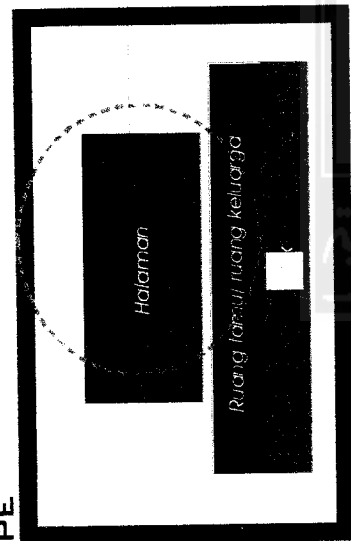
Zona service(security, cleaning service)

Zona publik (Land scape dan Plaza serta wisata air)

Sekasar/ koridor

Gambar II.5 : penzoningan

LANDSCAPE



II.6 RUANG LUAR

Halaman menjadi tempat upacara adat juga tempat untuk bersosialisasi antara penduduk

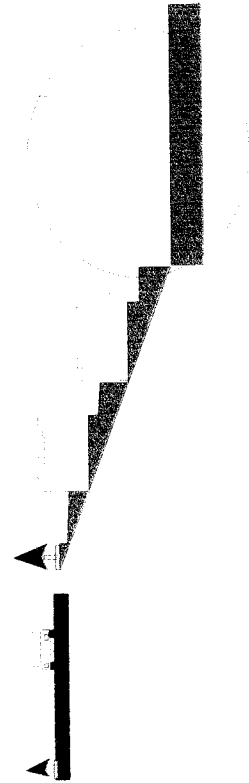


Di halaman rumah betang selalu ada pohon pinang merah yang mempunyai filosofis sebagai penjaga rumah dari madapetaka

RUJUKAN ARSITEKTUR

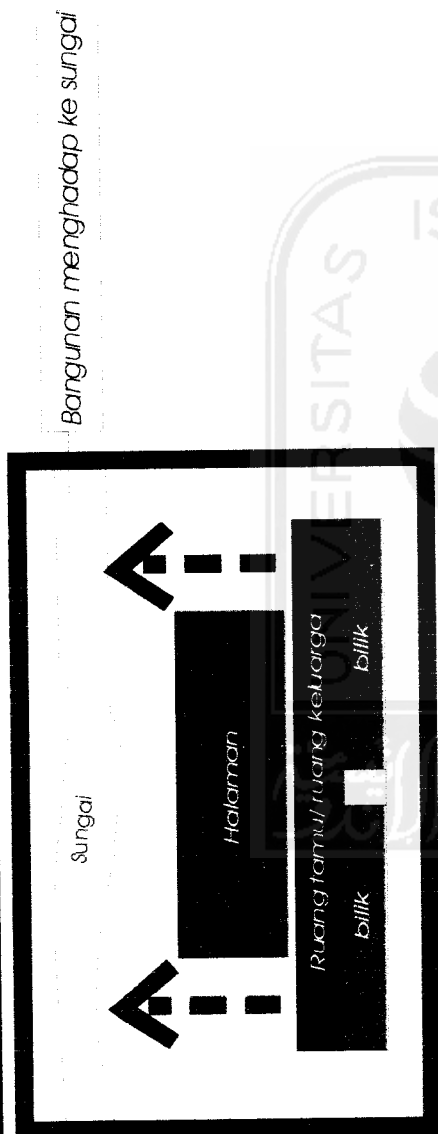


Open space di sini berfungsi sebagai taman yang juga terdapat plaza tempat pertunjukan kesenian

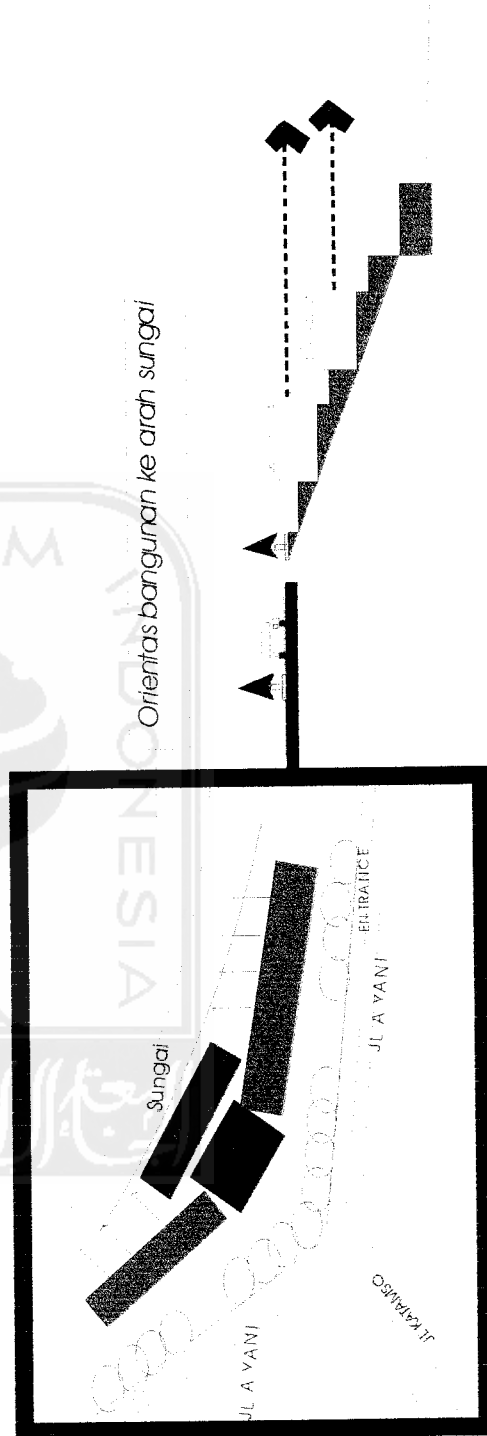


Gambar II.6 : Ruang luar

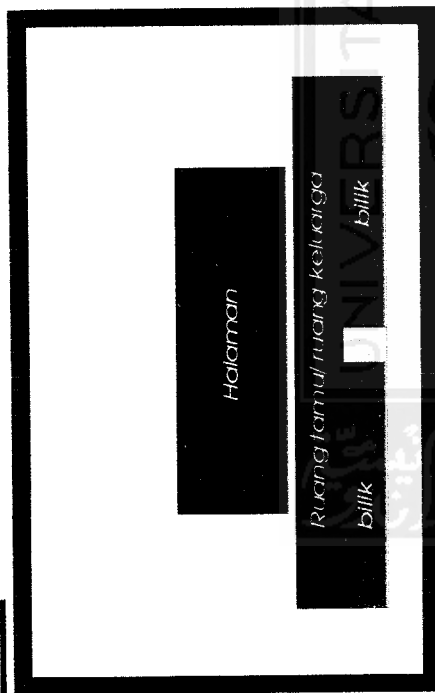
11.7 ORIENTASI BANGUNAN



Gambar 11.7 : Orientasi bangunan

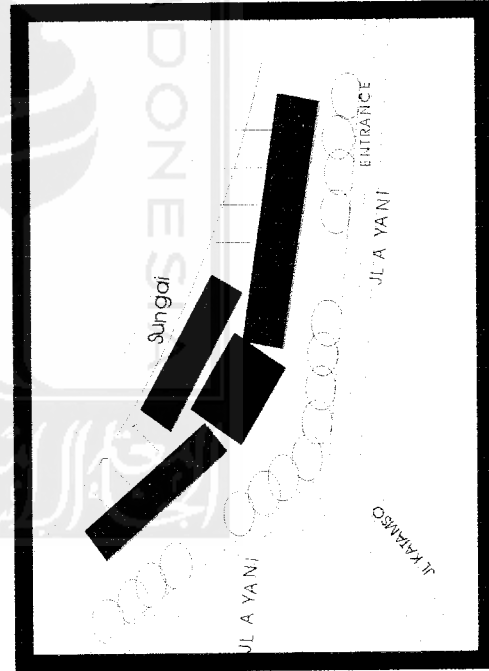


II.8 BENTUK MASSA



RUMAH BETANG

Bentuk bangunan rumah betang adalah persegi panjang

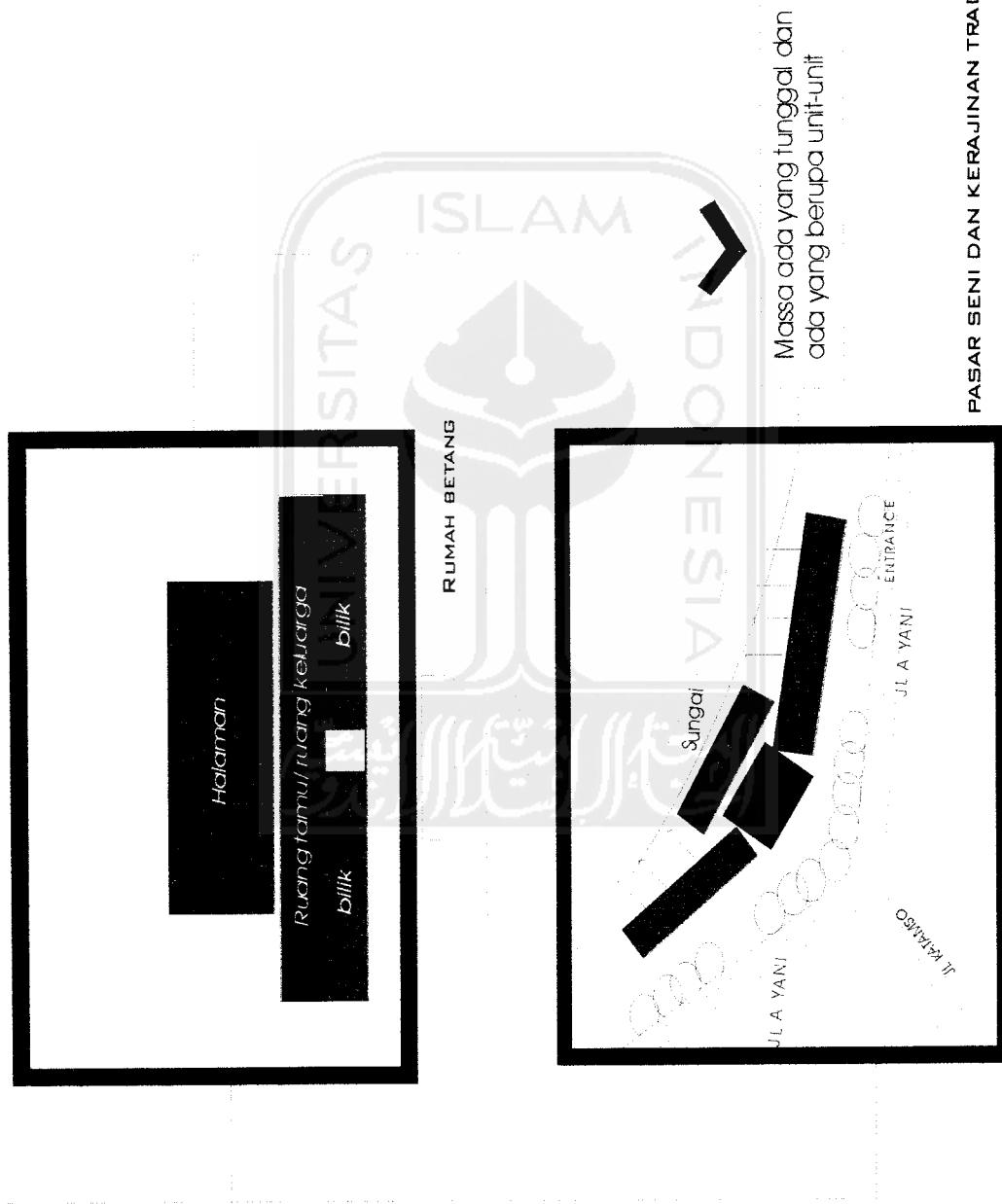


Bentuk massa pada bangunan di dominasi bentuk segi empat dan persegi panjang

PASAR SENI DAN KERAJINAN TRADISIONAL

Gambar II.8 : Bentuk massa

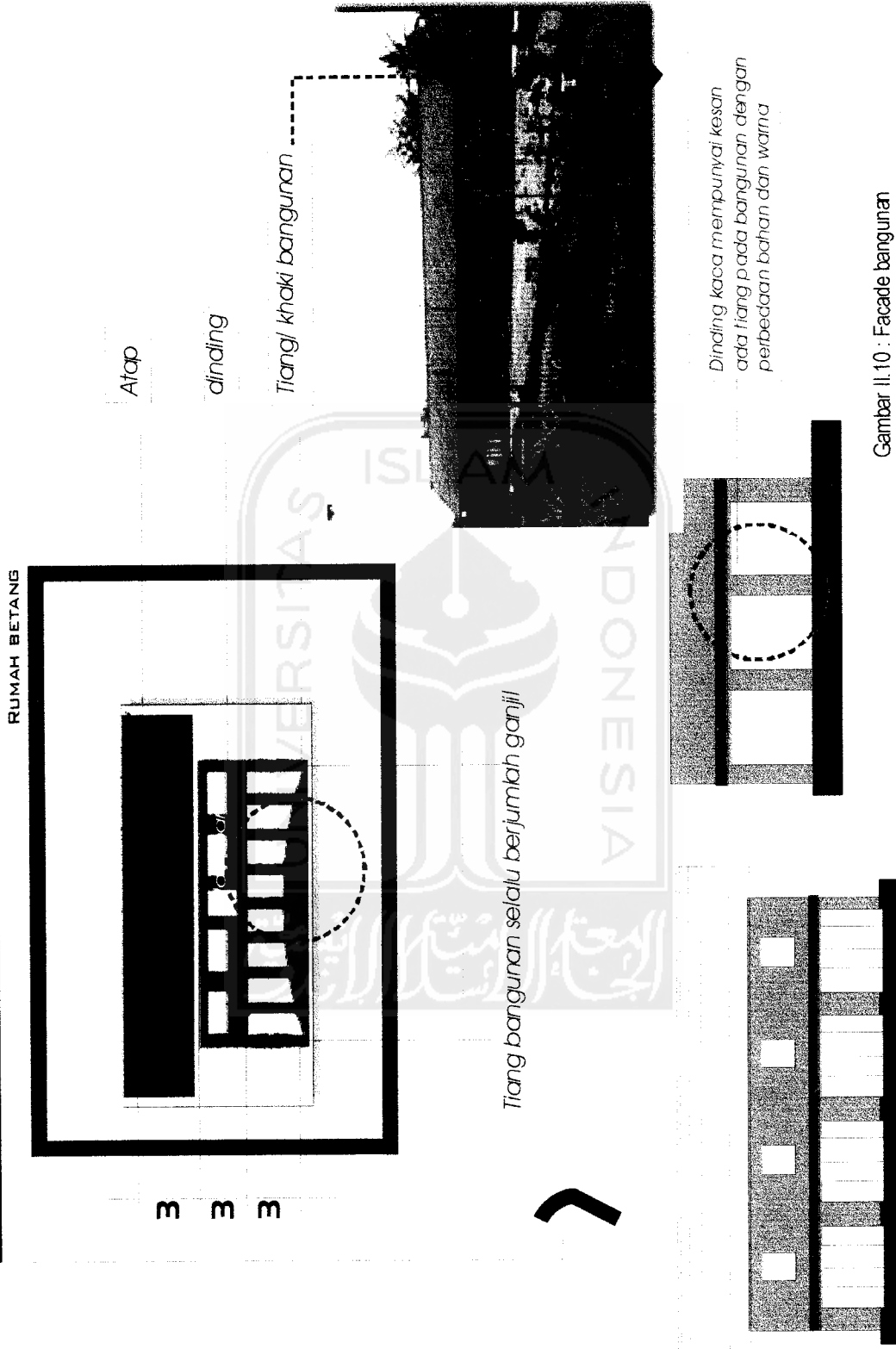
II.9 KOMPOSISI DAN SUSUNAN MASSA



PASAR SENI DAN KERAJINAN TRADISIONAL

Gambar II.9: Komposisi dan susunan massa

II.10 FACADE BANGUNAN



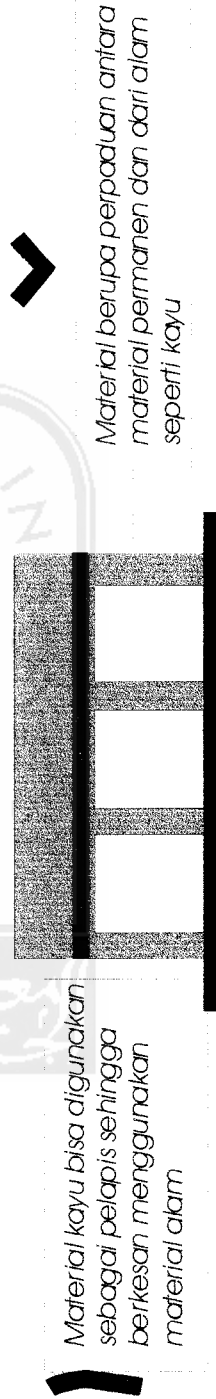
Gambar II.10 : Facade bangunan

PASAR SENI DAN KERAJINAN TRADISIONAL

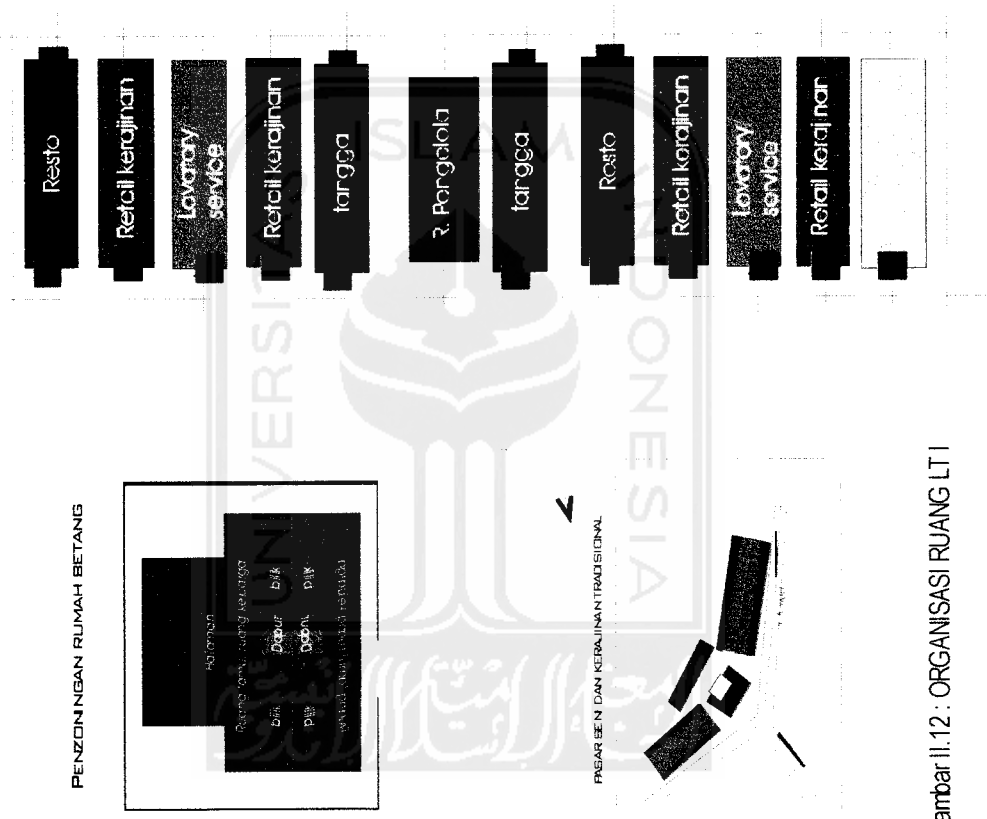
II.1.1 STRUKTUR



Gambar II.11 : Sistem struktur dengan grid

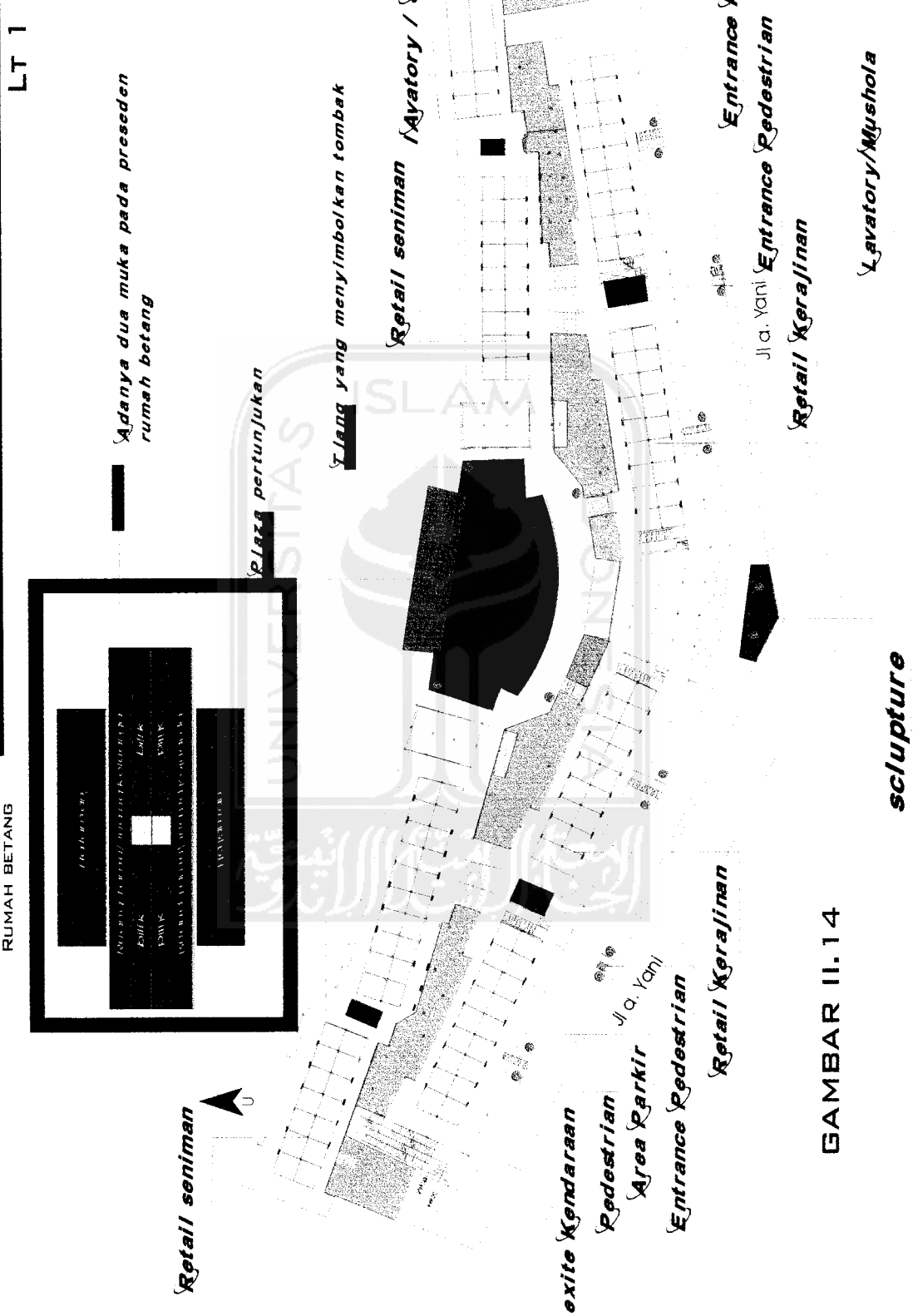


II.1.2 RUANG DALAM / INTERIOR
LT 2



Gambar II.12 : ORGANISASI RUANG LT 1

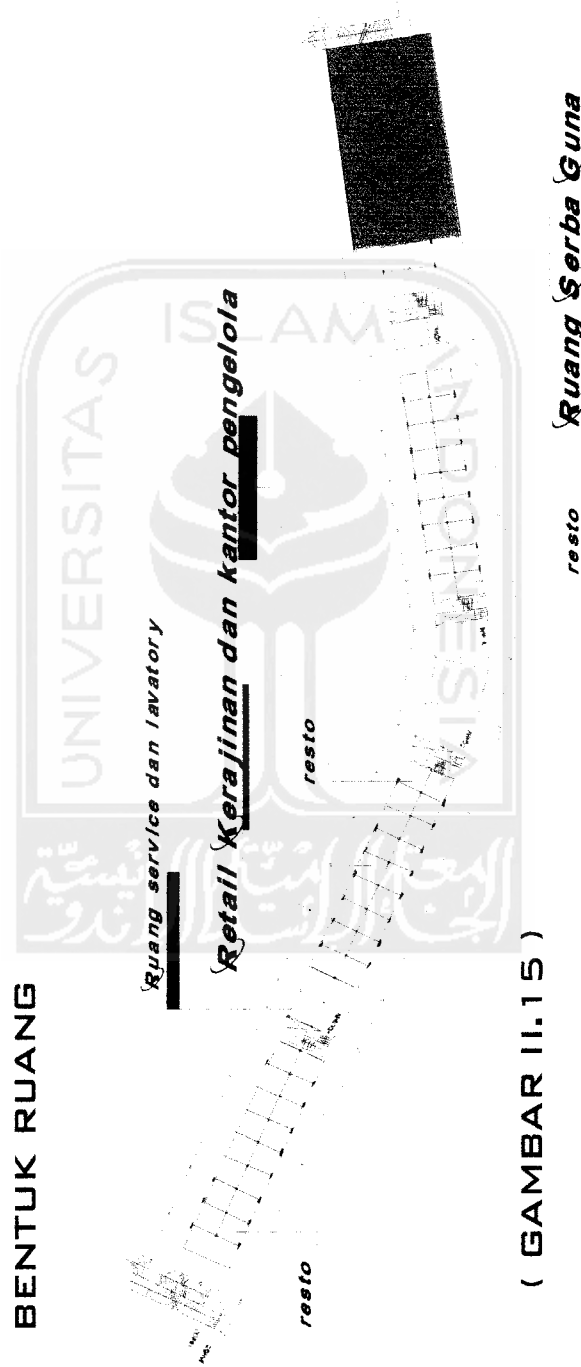
II.14 RUANG DALAM & RUANG LUAR



GAMBAR II.14

II.15 RUANG DALAM / INTERIOR

LT 2



BENTUK RUANG

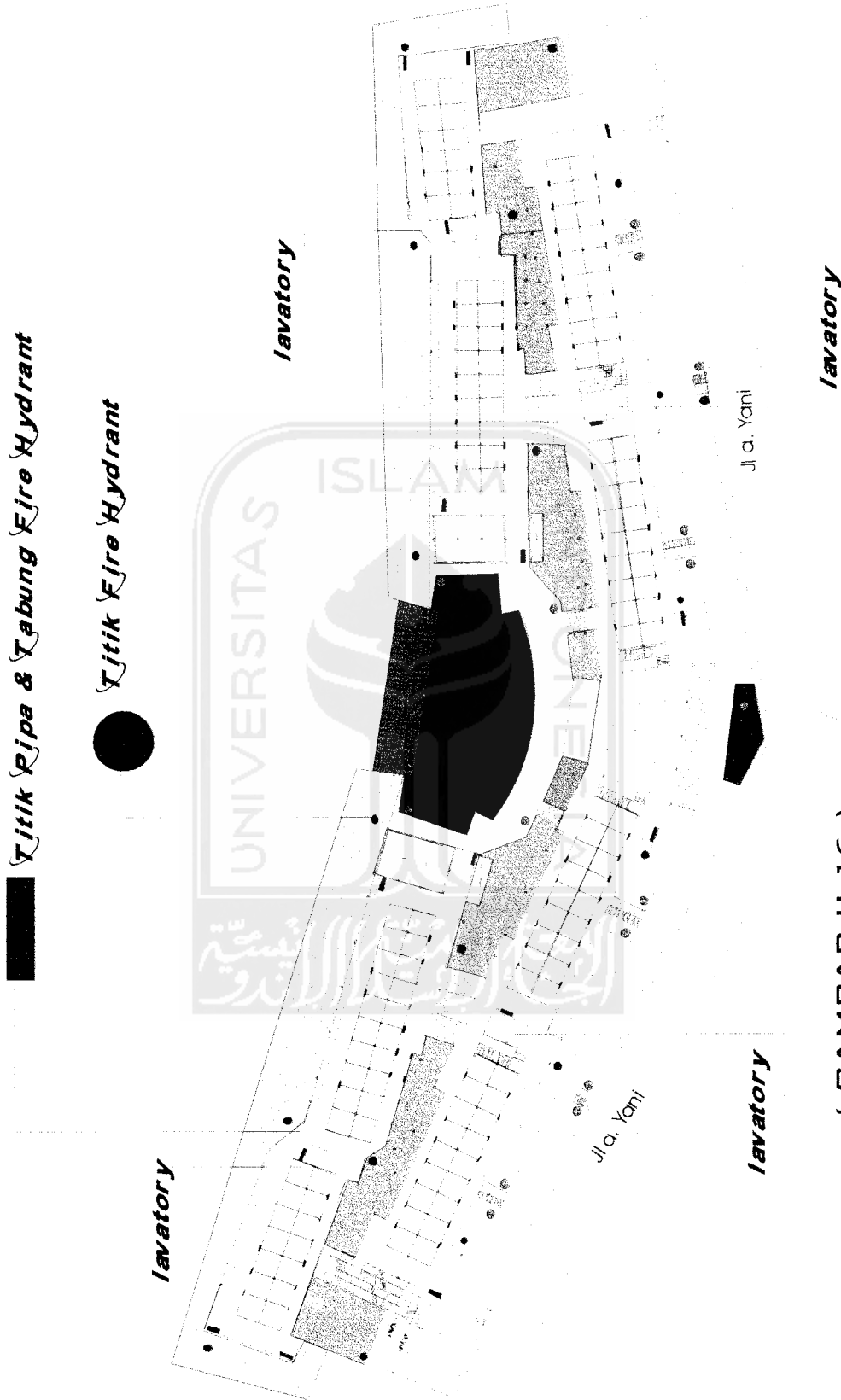
(GAMBAR II.15)

II.16 FIRE HYDRANT

LT 1

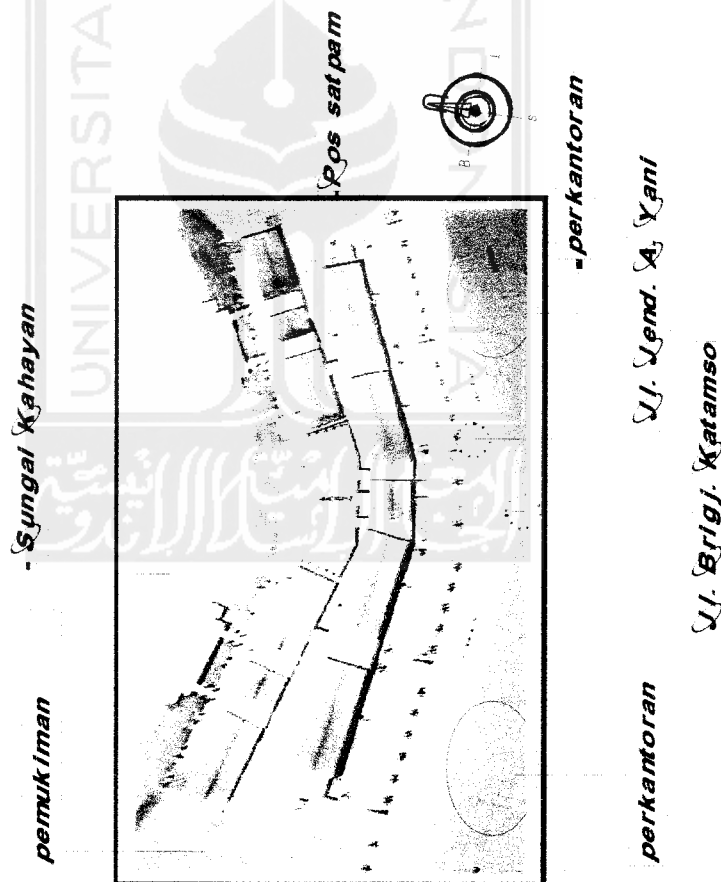
Titik Pipa & Tabung Fire Hydrant

Titik Fire Hydrant



(GAMBAR II.16)

III.1 SITUASI (GAMBAR III.1)

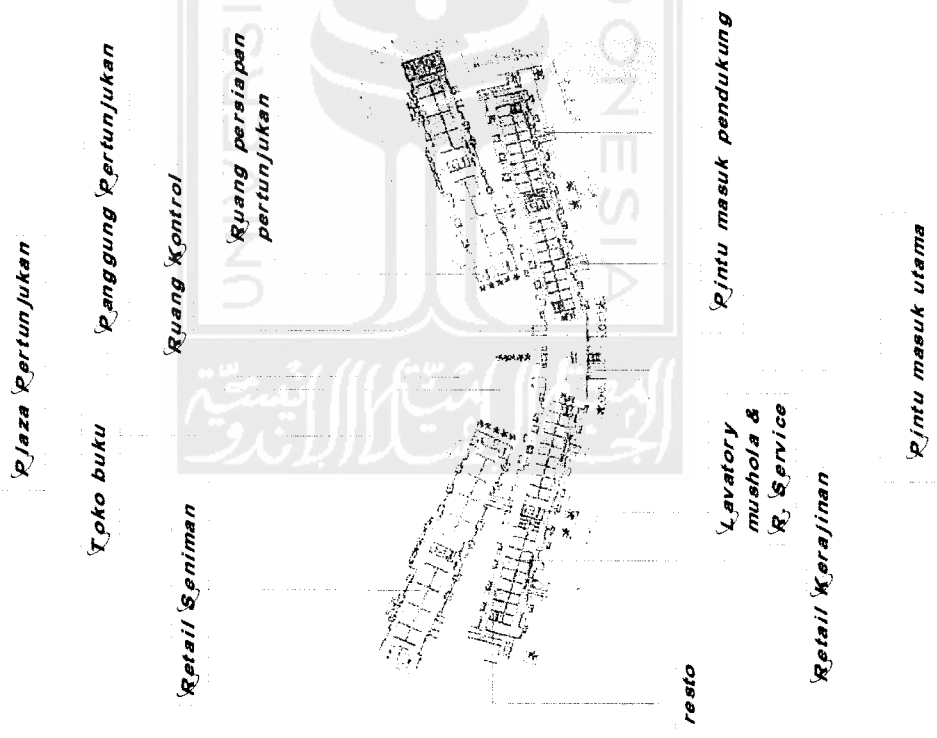


Dari gambar situasi diatas terlihat bahwa orientasi bangunan mengarah ke sungai dan bangunan berada di bawah ketinggian jalan raya

Gambar situasi ini juga menunjukkan keadaan di sekitar site yang mana site berada di perlintasan kawasan perkantoran yaitu kantor DPRD TK I, KANWIL > PU, Kawil BAPEDA TK I. Juga berada diperlintasan kawasan komersial baik itu perdagangan dan juga kawasan pendidikan.

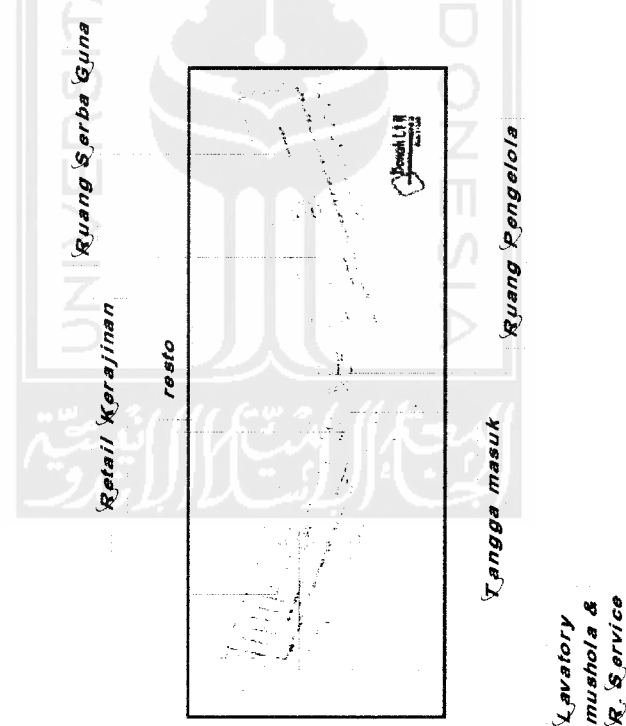
sute ini juga dilintasi oleh sungai yang sangat luas yang mana menjadi salah satu tempat transportasi masyarakat yang juga bermukim di pinggiran sungai kahayan

III.3 DENAH LT I (GAMBAR III.3)



Pada denah lantai satu dapat dilihat adanya satu pintu utama dan empat pintu pendukung yang mana menjadi sirkulasi bagi keluar masuknya pengunjung ke dalam bangunan. Di dalam bangunan Lt I terdapat retail kerajinan tradisional yang dikelilingi oleh jalur sirkulasi pengunjung untuk dapat mengitari semua retail yang ada, di jalur sirkulasi tersebut terdapat tempat duduk yang mana bisa digunakan pengunjung untuk beristirahat dan santai ketika habis mengitari bangunan ketika masuk pintu utamalingsung menuju hall yang bisa digunakan untuk mengadakan pameran kerajinan tradisional. Turun dari lantai satu akan melalui retail seniman yang mana bisa melihat langsung seniman membuat karya seninya juga dapat melihat hasil karya mereka di ruang pameran mereka dari lantai I juga dapat mengakses langsung menuju Plaza pertunjukan melalui pintu ticketing yang mana sering diadakannya pertunjukan kesenian baik itu seni tari, drama, Musik DL. Dari retail seniman para pengunjung juga dapat menuju kedermaga yang mana juga terdapat restaurant yang menghadap ke sungai.

III.4 DENAH LT 2 (GAMBAR III.4)



Pada denah Lt2 terdapat retail kerajinan tradisional yang menjual barang seni tradisional khas Kalimantan tengah yang mana retail kerajinan ini terbagi menjadi 2 bagian yaitu retail yang hanya menjual saja dan retail yang menjual juga membuat langsung di ruang workshop mereka sendiri yang menjadi satu bagian dengan runga untuk menjual hasil kerajinan

Akses menuju lantai dua melalui tangga dari lantai 1 yang mana dilantai dua itu juga terdapat restaurant yang khusus menyajikan masakan khas dayak

Lantai 2 juga sama seperti lantai 1 yang mana sirkulasi nya mengitari Retail-retail

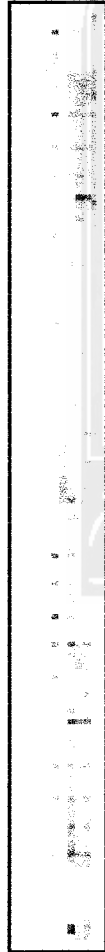
Pada Lantai 2 terdapat ruang serba guna yang berfungsi sebagai tempat pameran indoor dan juga sebagai tempat pertemuan indoor

Dilantai 2 juga terdapat ruang pengelola pasar seni dan kerajinan

III.5 TAMPAK DEPAN DARI JALAN RAYA

Tampak ini terlihat dari jalan raya yang terlihat hanyalah atapnya saja. Atapnya merupakan transformasi dari atap rumah betang yang bahannya dari sirap kayu ulin khas rumah betang.

tiang merupakan penanda untuk pintu masuk ke area pasar seni



GAMBAR III.5

Ekor gagak



Kepala gagak

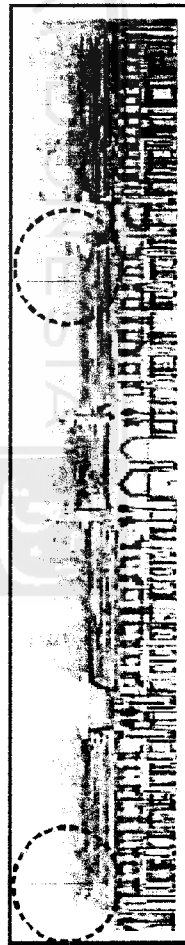


III.6 TAMPAK DEPAN BANGUNAN

Tampak ini memperlihatkan pada konsep preseden arsitektur Rumah betang dengan meekspose kolom sebagai penyangga utama

di bagian atas atap terdapat ornamen yang menyimbolkan burung gagak yang hanya merupakan simbol dari kepala dan ekornya

Warna bangunan merupakan warna alam yaitu warna kayu dengan kolom bulat



GAMBAR III.6

III.7 TAMPAK SAMPING DARI TIMUR

Tampak samping ini memperlihatkan bagian bangunan yang bertingkat dua

Pada tampak ini diperlihatkan proporsi dari rumah betang yaitu 3:3: 3 dimana tiang yang berfungsi sebagai kolom sana tingginya dengan dinding dan atap

Blok kerajinan



3
3
3



Blok seniman

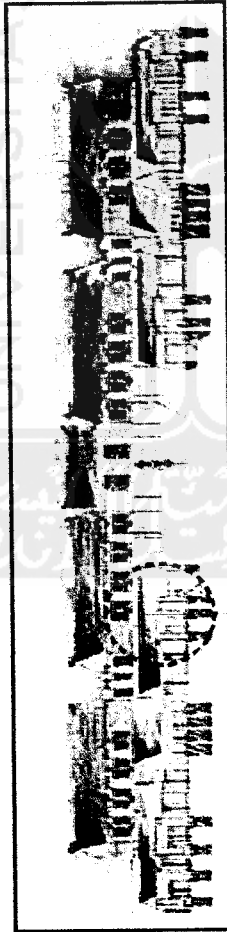
(GAMBAR III.7)

III.8 TAMPAK BELAKANG

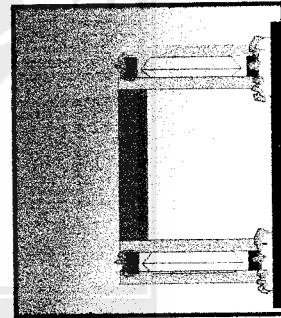
Tampak belakang memperlihatkan bangunan pasar seni dari arah sungai Kahayan

kita juga dapat melihat blok retail siniman yang berada dekat pinggir sungai

Tampak juga memperlihatkan adanya elemen yang merupakan sebagai pendukung dari penampilan bentuk bangunan yang mana juga berfungsi sebagai penahan sinar matahari langsung masuk ke dalam bangunan



(GANBAR III.8)



Elemen pendukung

III.9 POTONGAN A-A

Pada potongan ini akan terlihat adanya perbedaan ketinggian tanah dari jalan raya ke area parkir kendaraan sampai ke bangunan

Juga akan terlihat perbedaan antara dua blok yaitu blok seniman dan blok kerajinan

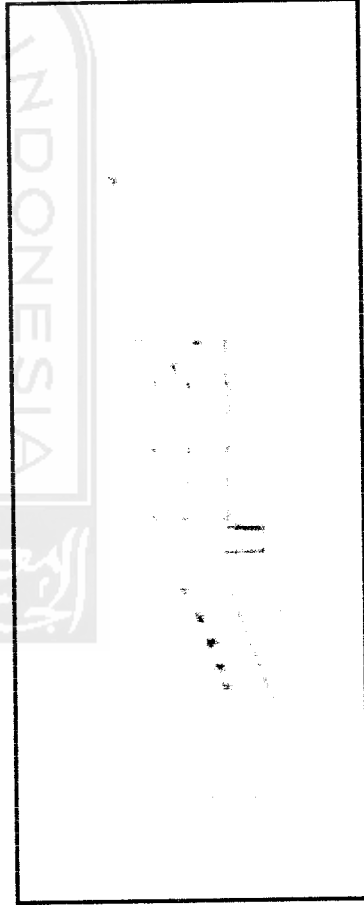


(GAMBAR III.9)

III.10 POTONGAN B-B

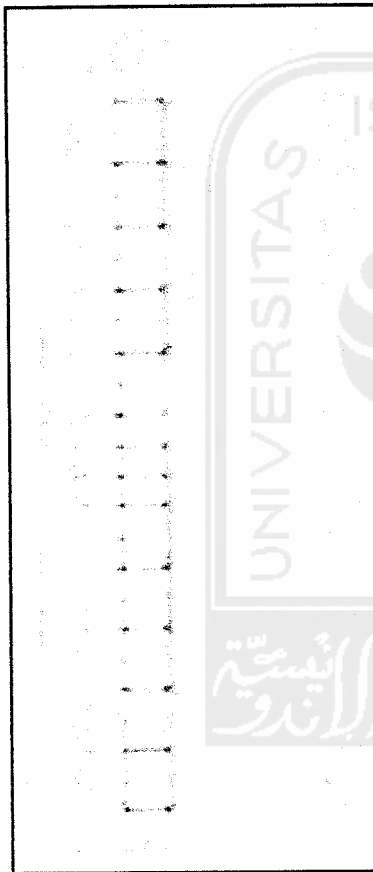
Potongan ini memperlihatkan sirkulasi masuk ke dalam bangunan langsung bisa menuju ke tempat pertunjukan melalui hall

juga memperlihatkan plaza pertunjukan dan panggung yang ada di tepi sungai



(GAMBAR III.10)

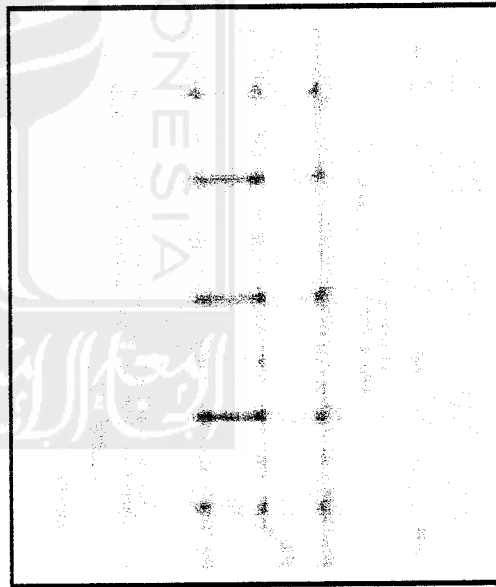
III.1.1 POTONGAN C-C



Potongan melintang di salah satu blok seniman yang memperlihatkan retail-retail seniman

(GAMBAR III.1.1)

III.1.2 POTONGAN D-D



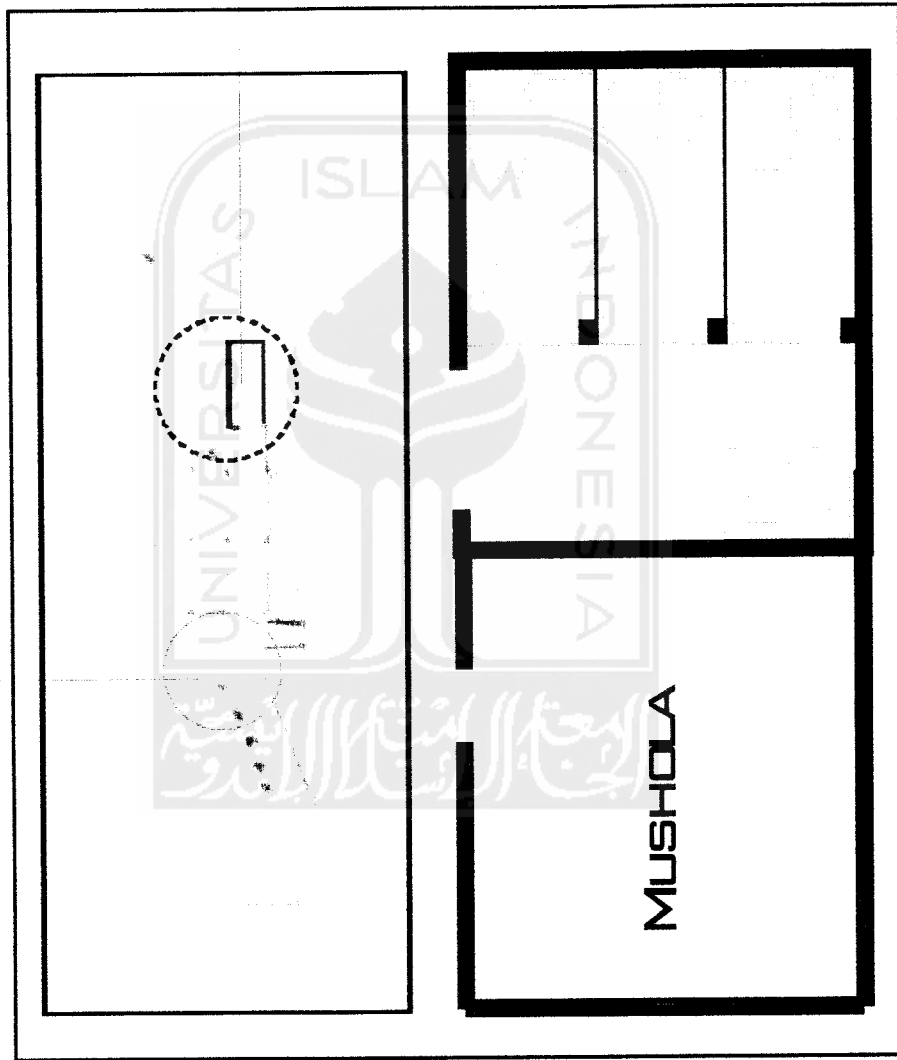
Potongan ini memperlihatkan ruang hall sebagai tempat pameran outdoor juga ruang yang ada di lantai 2 yaitu ruang pengelola

(GAMBAR III.1.2)

III.13 UMUTAS

RJANG KONTROL

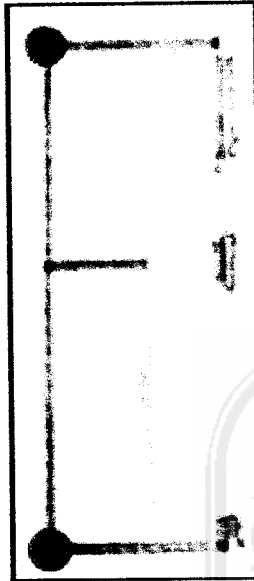
RJANG MEE



(GAMBAR III.13)

III.14 DISPLAY RUJANG

RETAIL SENIMAN

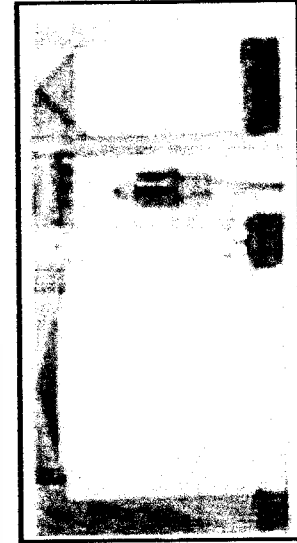
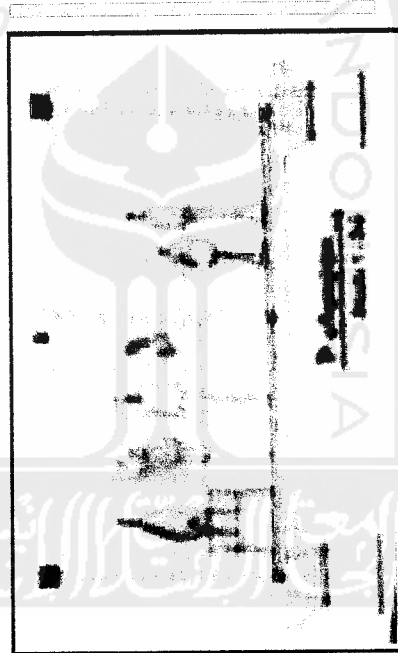


DENAH (GAMBAR III.14)

Retail seniman terbagi menjadi 2 ruangan yaitu ruangan workshop dan ruangan pameran

POTONGAN (GAMBAR III.15)

Potongan ini memperlihatkan perbedaan aktivitas antara 2 ruangan tersebut pada ruangan workshopnya pengunjung boleh melihat seniman yang lagi bekerja

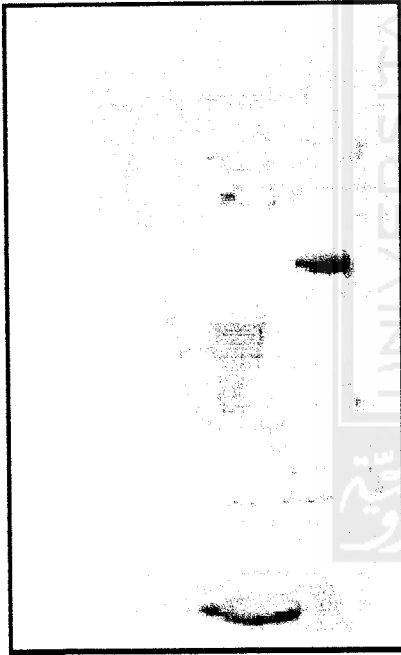


TAMPAK (GAMBAR III.16)

Memperlihatkan adanya 2 ruang dalam satu retail

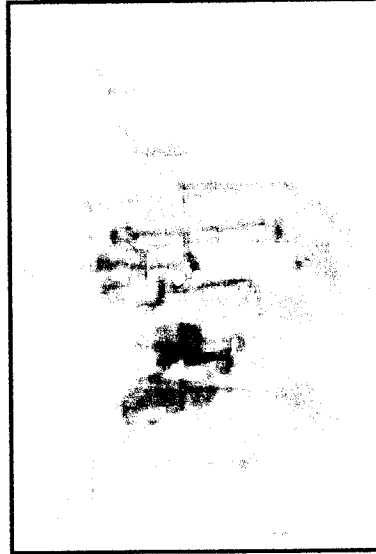
**PERSPEKTIF RUJANG PAMERAN
(GAMBAR III.17)**

Memperlihatkan suasana para pengunjung dalam menikmati hasil karya seni seorang seniman

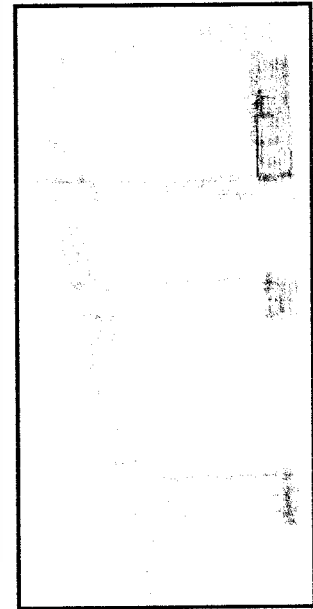


**PERSPEKTIF RUJANG WORKSHOP
(GAMBAR III.18)**

Memperlihatkan suasana ruangan workshop dimana para pengunjung bisa secara langsung melihat para seniman berkarya



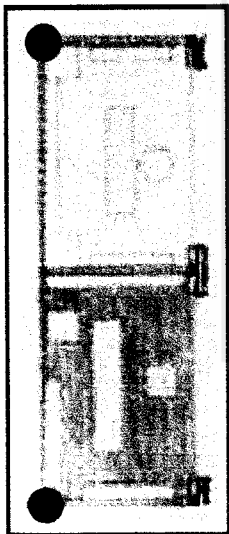
**PERSPEKTIF DEPAN RETAIL
(GAMBAR III.19)**



III.15 DISPLAY RUANG RETAIL KERAJINAN

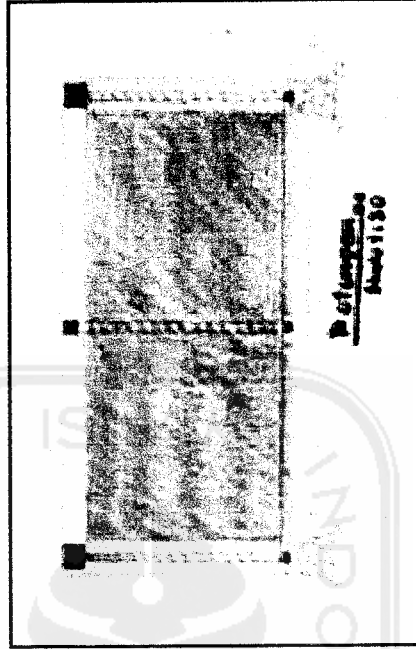
DENAH (GAMBAR III.20)

Memperlihatkan Layout tuang dari retail kerajinan dan juga sirkulasi para pengunjung



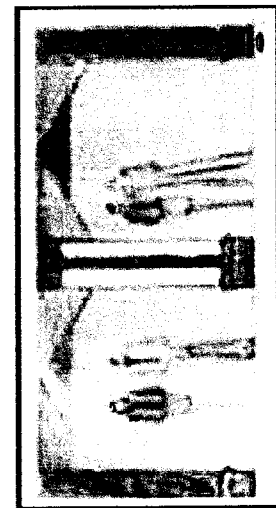
POTONGAN (GAMBAR III.21)

Memperlihatkan potongan antara retail yang satu dengan yang lainnya



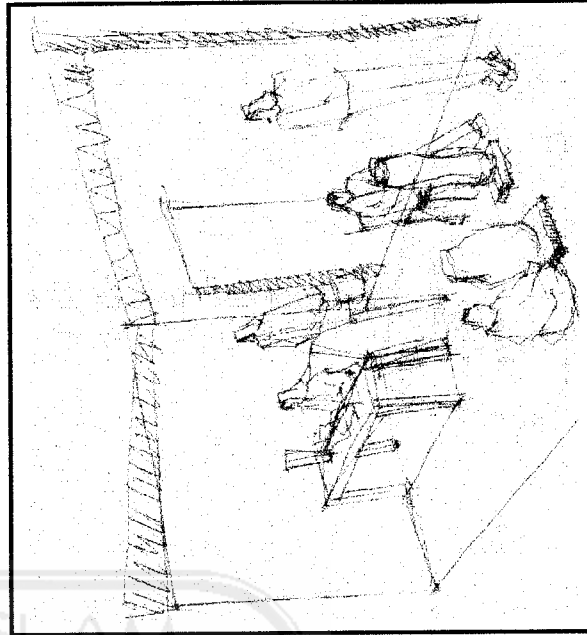
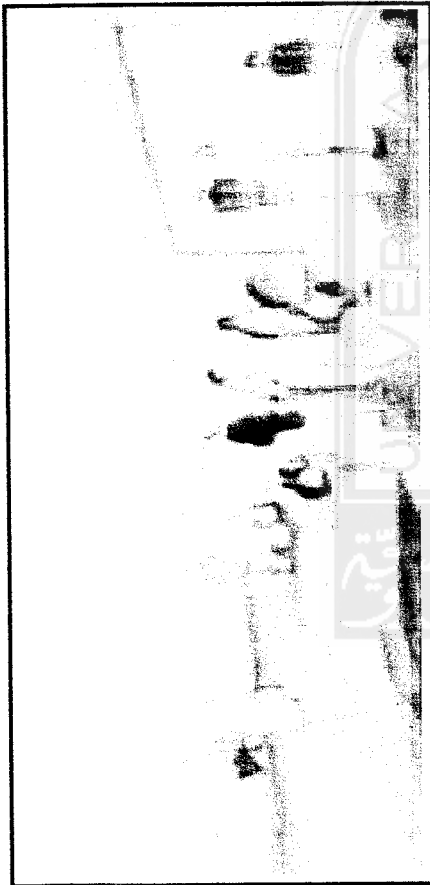
TAMPAK (GAMBAR III.22)

Memperlihatkan penampilan dari bentuk entrance dari retail kerajinan tradisional



**PERSPEKTIF INTERIOR
(GAMBAR III. 23)**

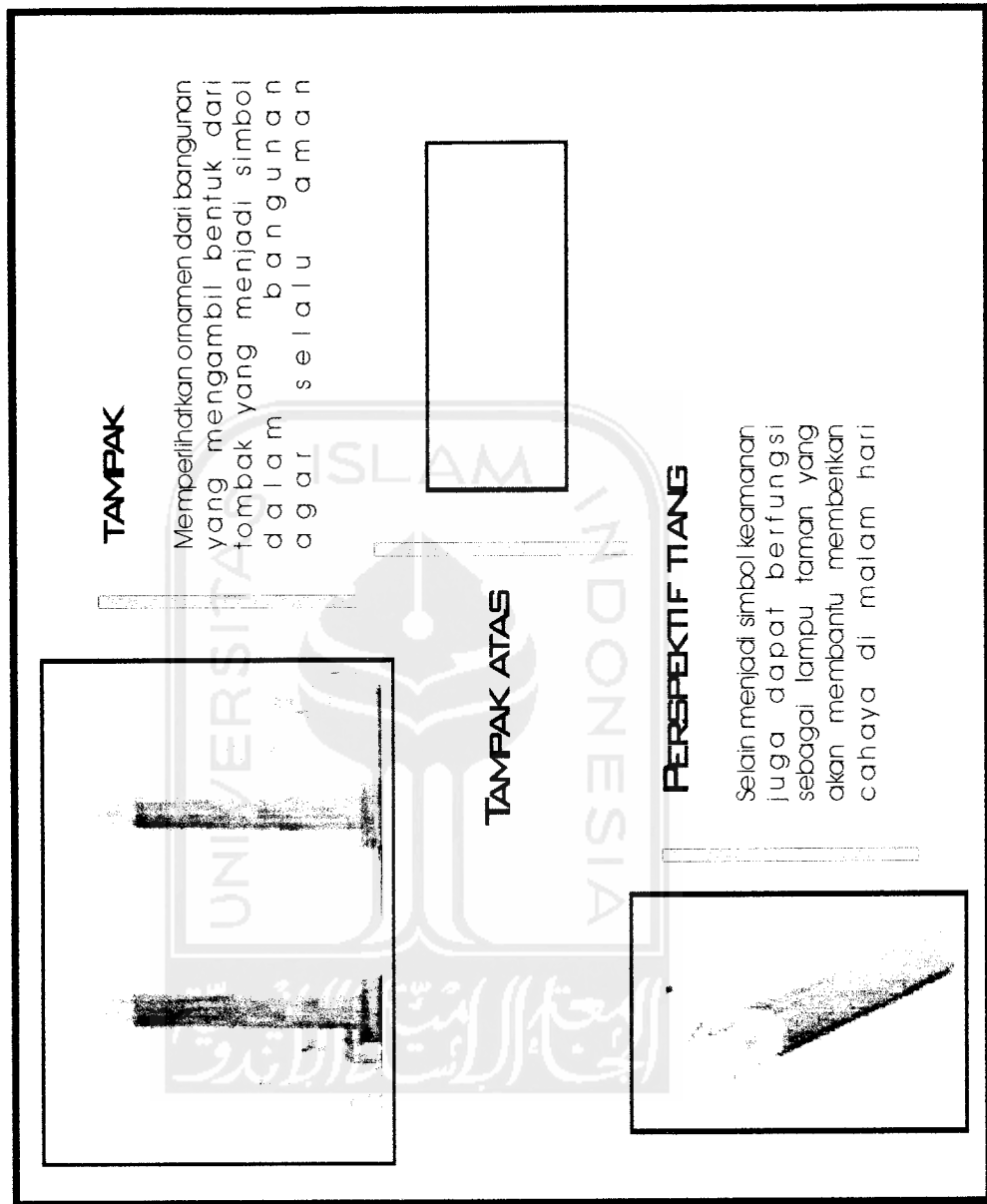
Memperlihatkan kegiatan di dalam retail kerajinan seperti adanya pengunjung yang melihat hasil kerajinan yang dijual



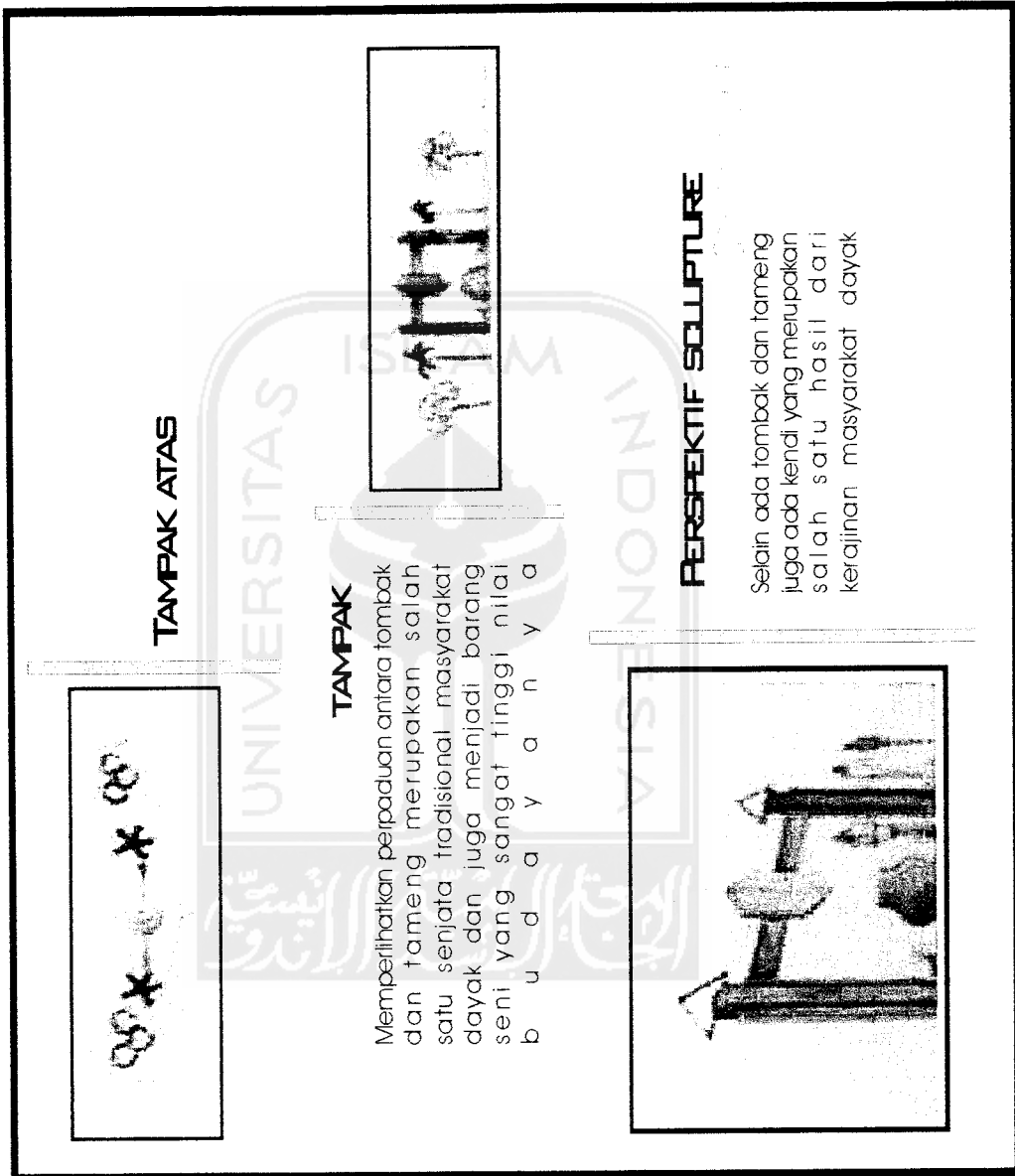
**PERSPEKTIF RUANG WORKSHOP
(GAMBAR III. 24)**

Memperlihatkan proses kegiatan membuat kerajinan tradisional

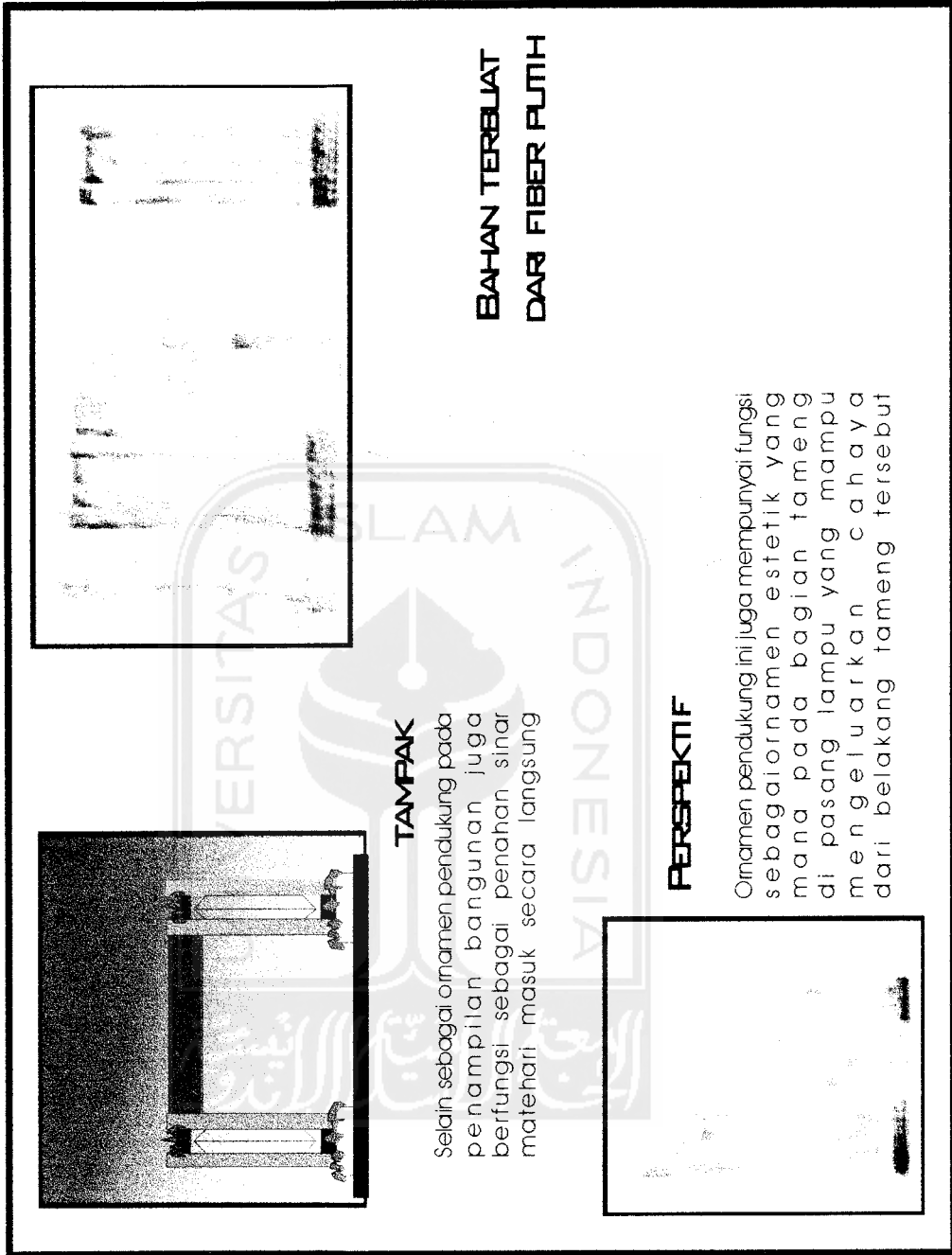
III.16 DETAIL ORNAMEN
TIANG (GAMBAR III.25)



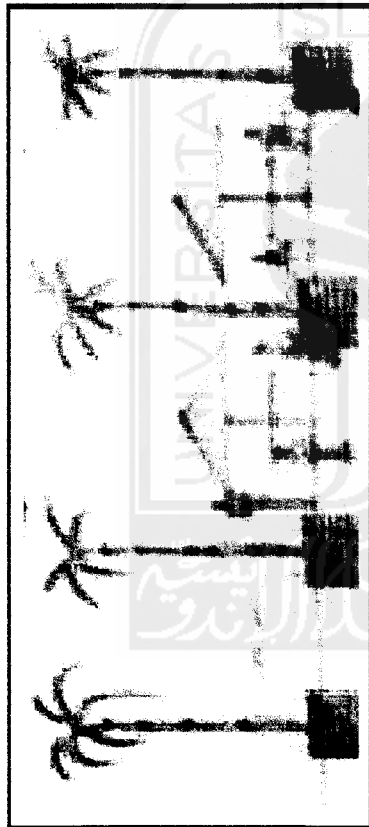
III.17 DETAIL SOLUPTURE (GAMBAR III.26)



III.18 DETAIL ORNAMEN BANGUNAN (GAMBAR III.27)



III.19 DETAIL SUASANA DI PINGGIR SUNGAI (GAMBAR III.28)

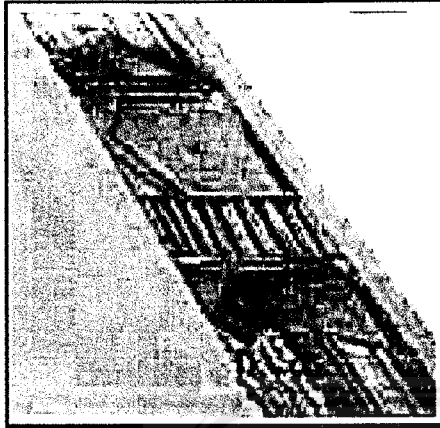


Memperlihatkan suasana di pinggir bangunan yang mana dapat melihat langsung ke arah sungai, di sini juga terdapat resto out door selain menjual makanan dan minuman juga view yang sangat bagus



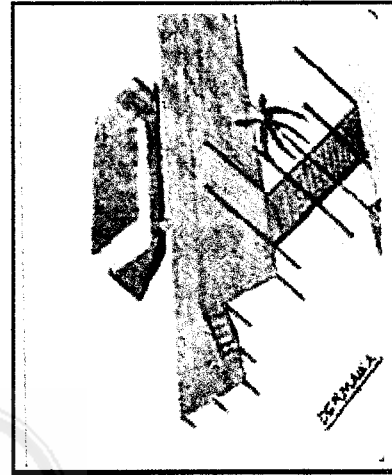
III.20 DETAIL BUILDING ENVELOPE (GAMBAR III.29)

Penampilan kulit banunan memberi kesan natural karena warna yang digunakan berupa warna alam seperti kayu, ada sebagian di lapiisi dengan material alam seperti kayu dan batu



III.21 PERSPEKTIF DERMAGA (GAMBAR III.30)

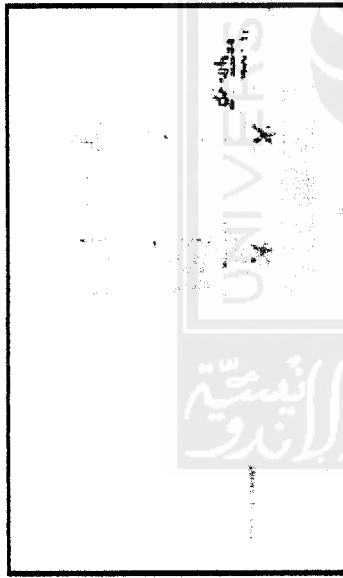
Memperlihatkan suasana sungai yang mana dermaga ini juga digunakan bagi para pengunjung yang melalui perjalanan sungai baik menggunakan perahu tradisional maupun perahu mesin. Dermaga ini juga berfungsi untuk tempat bersantai bagi para pengunjung pasar seni dan kerajinan untuk menikmati suasana sungai dengan melihat perahu yang lalu lalang



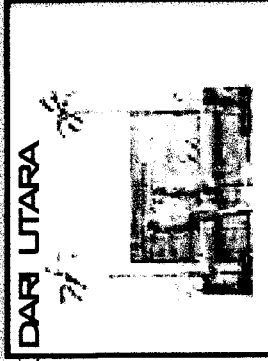
III.21 DETAIL POS SATPAM (GAMBAR III.31)

DENAH

Detail pos satpam juga harus mampu memperhatikan bangunan yang merupakan preseden dari rumah betang

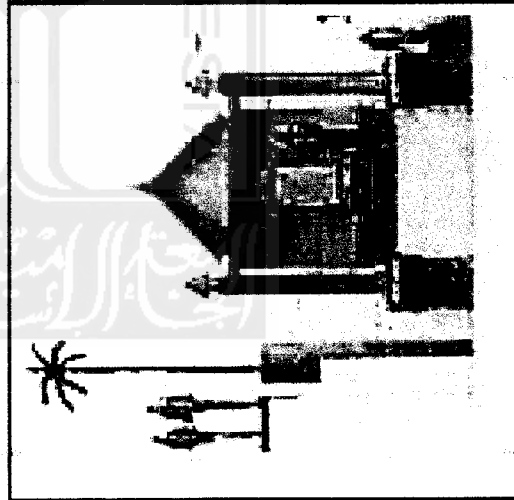


TAMPAK DARI UTARA

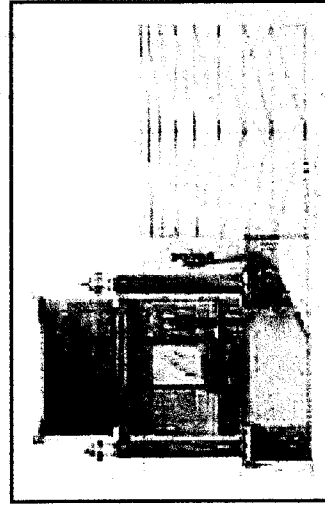


Tampak pos satpam sama menggunakan atap yang sama dengan bangunan utama karena menjadi satu kesatuan dari bangunan pasar seni dan kerajinan

TAMPAK DARI TIMUR



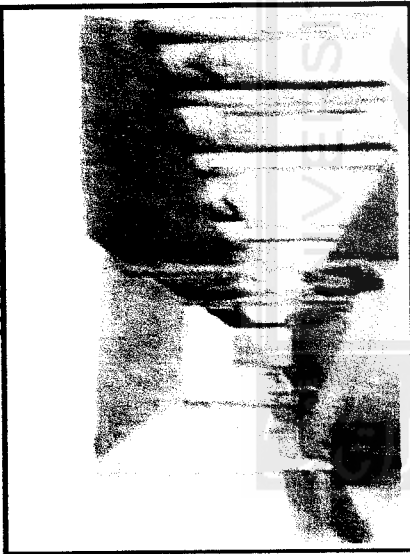
TAMPAK DARI SELATAN



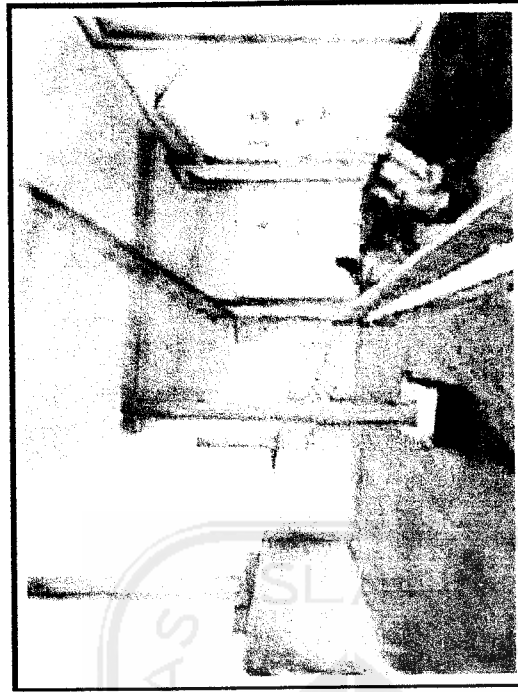
PERSPEKTIF FOS SATPAM (GAMBAR III.32)



III.22 PERSEKTIIF SELASAR KORIDOR (GAMBAR III.33)



Memperlihatkan suasana selasar/ koridor yang menjadi jalur sirkulasi bagi pengunjung ketika hendak melihat dan membeli barang kerajinan dan hasil karya seni seniman



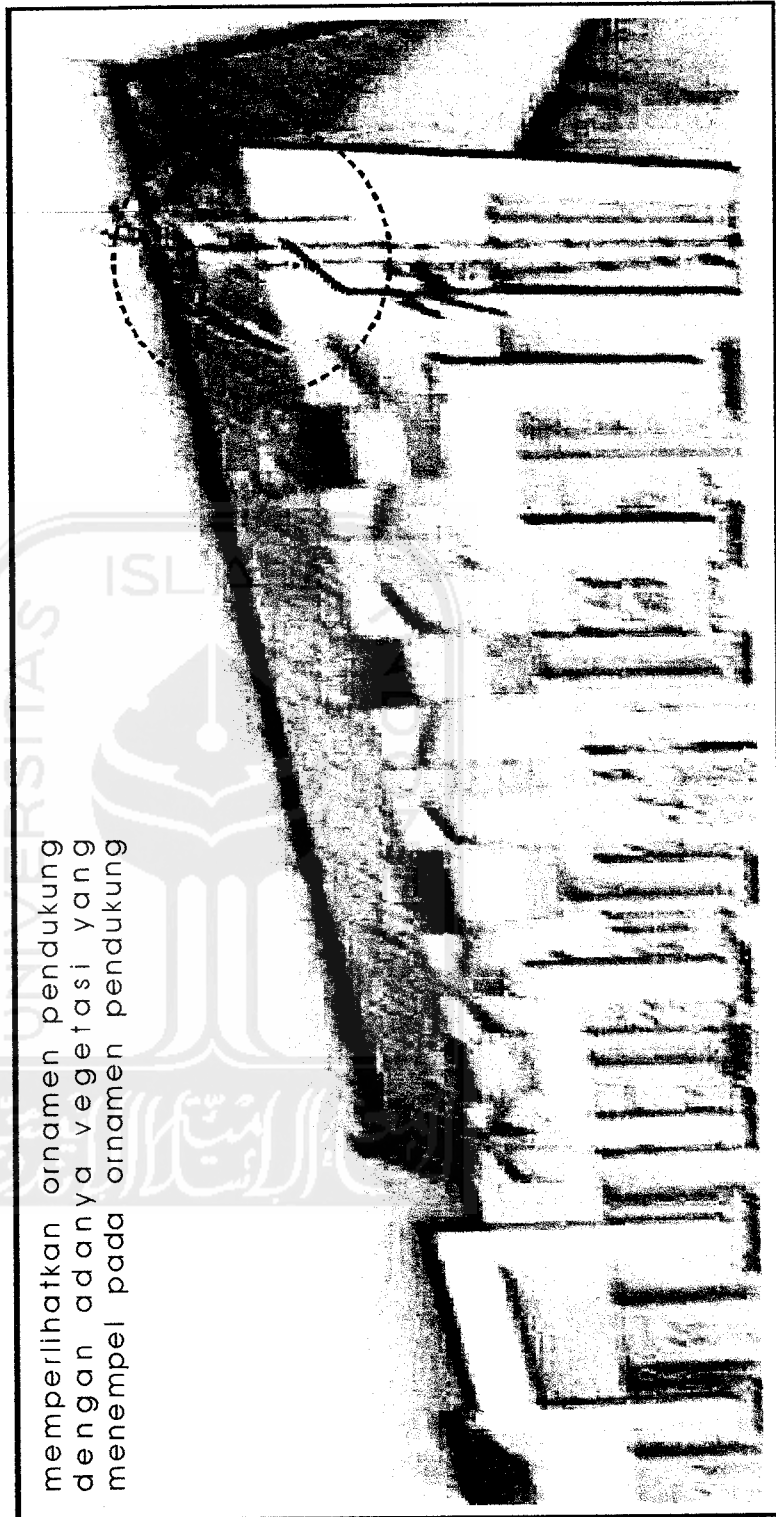
Pada selasar/ koridor juga disediakan kursi untuk duduk ini dibuat untuk para pengunjung yang mau istirahat setelah berputer-putar juga dijadikan tempat untuk bersantai sambil melihat orang lalu-lalang

III.23 PERSPEKTIF EKSTERIOR (GAMBAR III.34)

terdapat pohon pinang merah yang mana diyakini masyarakat dapat dapat melindungi bangunan dari bahaya api dan juga dari bahaya kecurian barang

Gambar perspektif eksterior memperlihatkan suasana di luar bangunan pasar seni dan kerajinan

memperlihatkan ornamen pendukung dengan adanya vegetasi yang menempel pada ornamen pendukung



III.24 AXONOMETRI (GAMBAR III.35)

