

## **BAB III**

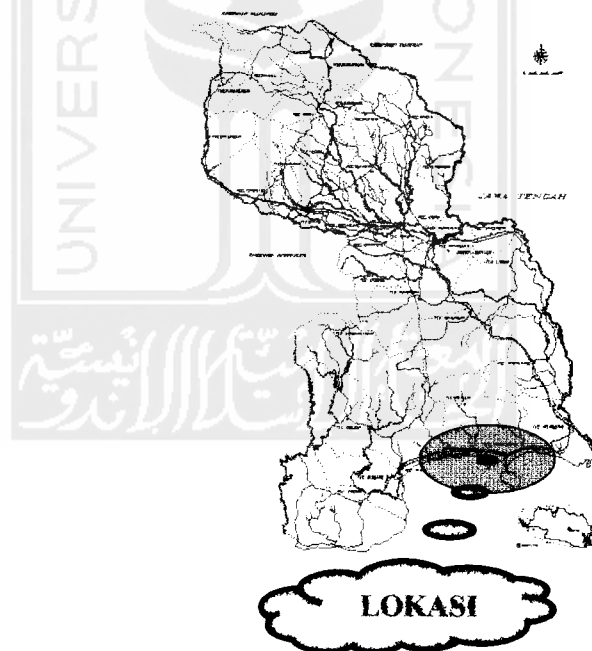
### **DATA, ANALISIS, DAN SKEMATIK**

#### **DATA**

##### **3.1. LOKASI DAN SITE**

###### **3.1.1 Lokasi**

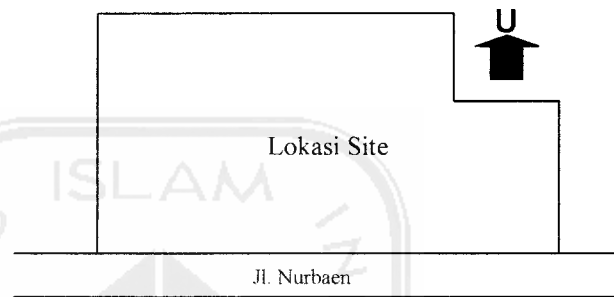
Kriteria dari penentuan lokasi adalah dengan melihat potensi-potensi yang ada di lokasi tersebut. Yang paling diutamakan dalam kriteria penentuan lokasi ini adalah potensi yang paling dominan dan nantinya didukung oleh sektor yang lainnya. Yang paling dominan dalam hal ini adalah kepariwisataan Pantai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



Gbr. III.1  
Lokasi

### 3.1.2 Site

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



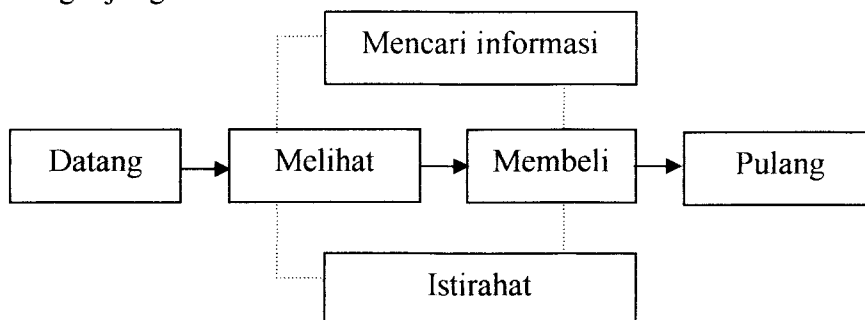
Gbr. III.2  
Site Pasar Kerajinan

## 3.2 KEGIATAN PASAR KERAJINAN DAN PENTAS SENI BUDAYA RAKYAT

### 3.2.1 Kegiatan Pasar Kerajinan

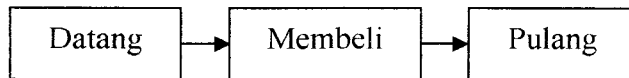
Kegiatan yang terjadi di pasar merupakan intinya pada transaksi jual beli yang dilakukan antara penjual dan pembeli. Transaksi kegiatan ini mempunyai sistem atau cara pertukaran barang dengan alat tukar yang sah (dalam hal ini uang).

- Pengunjung/konsumen



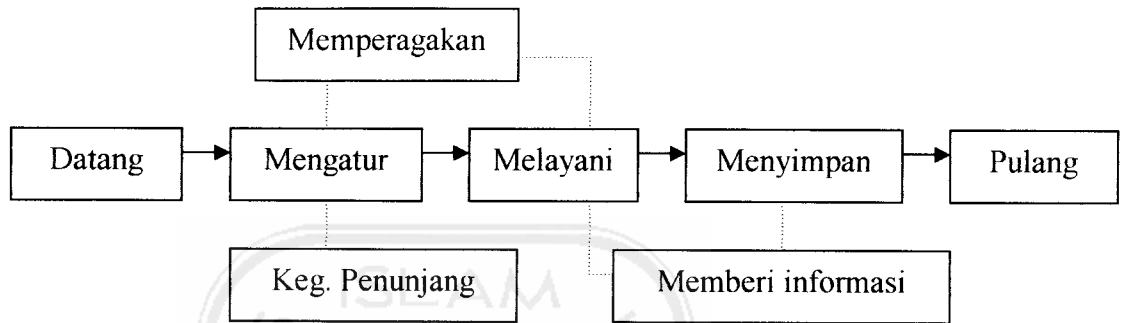
Tbl. III. 1

- Pembeli/konsumen



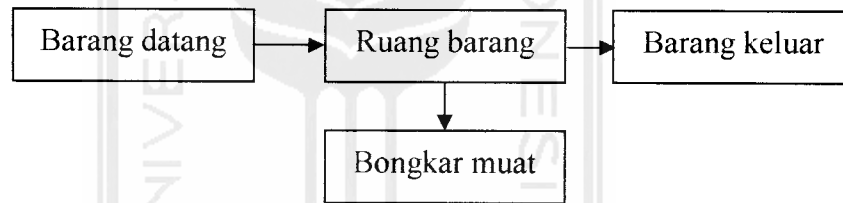
Tbl. III. 2

- Seniman/pengrajin/penjual



Tbl. III. 3

- Barang



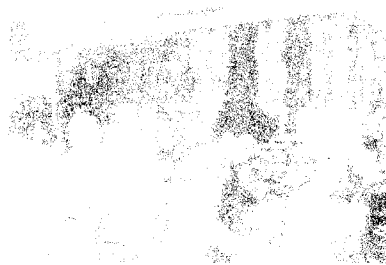
Tbl. III.4

### 3.2.2 Produk Kerajinan

#### 1. Kerajinan Bordir

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

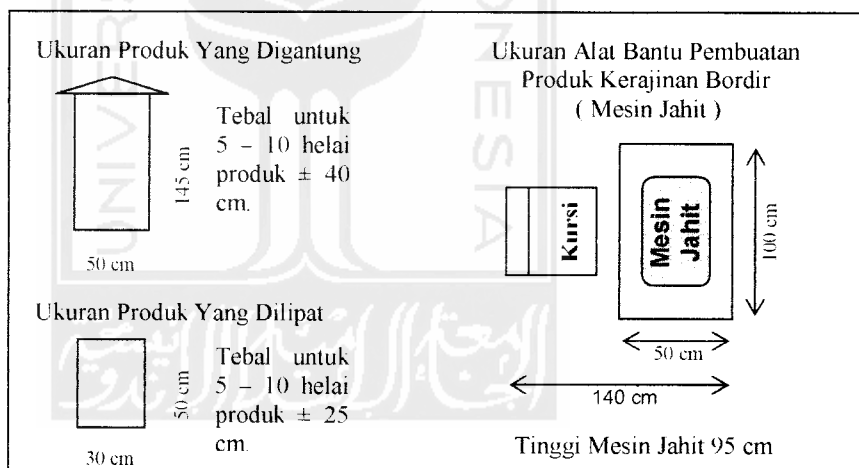
Tbl. III.5



Gbr. III. 3  
Retail Kerajinan Bordir

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

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

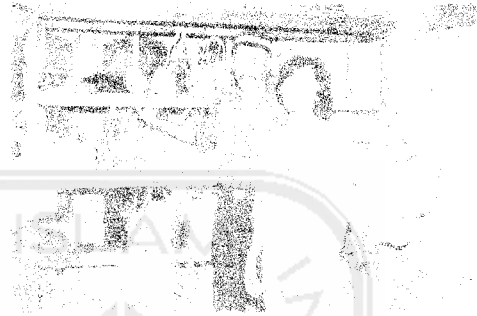


Gbr. III. 4  
Dimensi Barang

2. Kerajinan Mendong

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

Tbl. III. 6



Gbr. III. 5  
Retail Kerajinan Mendong

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

3. Kerajinan Pandan

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

Tbl. III. 7

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

Gbr. III. 6  
Proses Pembuatan Kerajinan Pandan

### **Dimensi Produk Kerajinan Mendong Dan Pandan**

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

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

Lebar : 5 – 20 cm ( rata-rata 10 cm )

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

Untuk produk kerajinan berupa tikar yang dibentang :

Panjang : 120 – 200 cm

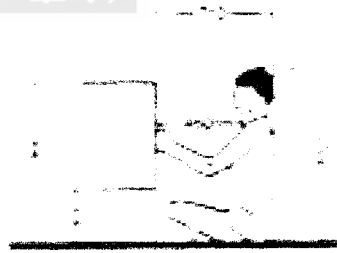
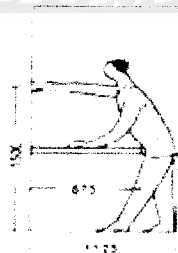
Lebar : 60 – 100 cm

Untuk produk kerajinan berupa tikar yang digulung :

Panjang : 60 – 100 cm

Tebal : 20 cm

Untuk bengkel kerja kerajinan dipakai jangkauan tangan max. 0.875m



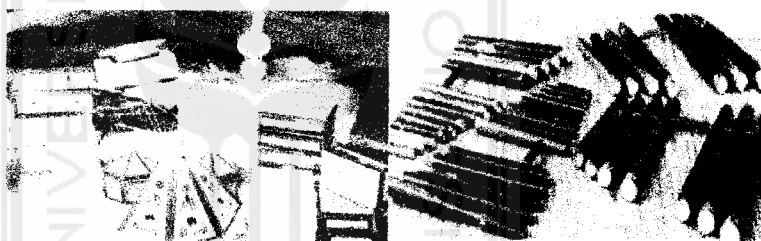
Tbl. III. 8  
Dimensi Kerajinan Pandan

4. Kerajinan Bambu

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

Tbl. III. 9

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



Gbr. III. 7  
Produk Kerajinan Bambu



Gbr. III. 8  
Proses Pembuatan

**Dimensi Produk Kerajinan Bambu**

Untuk produk kerajinan berupa hiasan dan souvenir mempunyai dimensi :

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

Untuk produk kerajinan berupa alat musik mempunyai dimensi :

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

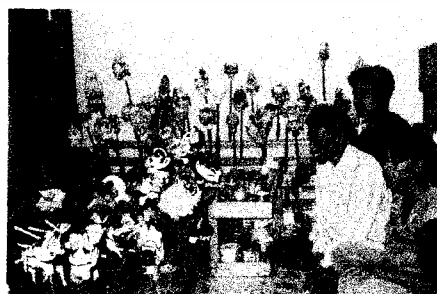
Tbl. III. 10  
 Dimensi Kerajinan Bambu

5. Kerajinan Kayu

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

Tbl. III. 11

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



Gbr. III. 9  
 Proses Pembuatan Wayang Golek



**Dimensi Produk Kerajinan kayu**

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

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

Lebar : 5 – 20 cm ( rata-rata 10 cm )

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

Untuk produk kerajinan berupa wayang mempunyai dimensi :

Tebal : ± 10 – 20 cm

Tinggi : 40 – 60 cm

Tbl. III. 12  
Dimensi Kerajinan Bambu

**3.2.3 Kegiatan Pentas Seni Budaya Rakyat**

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



Gbr. III. 10  
Pentas Kesenian Rakyat

## ANALISIS

### 3.3 ANALISIS KEBUTUHAN RUANG

#### Analisis Kebutuhan Ruang

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

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

Tbl. III. 13

#### Kebutuhan panggung pertunjukan untuk kesenian

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

Tbl. III. 14

a. *Perhitungan Pemakai*

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

Tbl. III. 15

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

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

Jadi jumlah pengunjung pasar kerajinan pada tiap harinya diperkirakan

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

= 2008 orang/hari pada hari libur

- ✓ Kegiatan pasar kerajinan berlangsung dari jam 09.00 – 21.00. Lamanya waktu kunjungan di Pasar Kerajinan 12 jam tiap harinya.
- ✓ Lamanya waktu berkunjung untuk tiap kunjungan diasumsikan 2 jam

Jadi periode kunjungan tiap harinya adalah:

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

Sehingga dalam satu hari kunjungan jumlah pengunjung:

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

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

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

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

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

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

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

Pembagian kelompok kerajinan menurut jenis kerajinannya:

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

*b. Persyaratan Ruang*

Persyaratan ruang yang digolongkan dengan fungsi dari ruang tersebut diantaranya:

1) Ruang penjualan barang kerajinan dan demo

*Fungsi:*

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

*Syarat:*

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

2) Ruang pementasan seni terbuka

*Fungsi:*

Sebagai pementasan seni budaya Sunda.

*Syarat:*

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

3) Kantor pengelola

*Fungsi:*

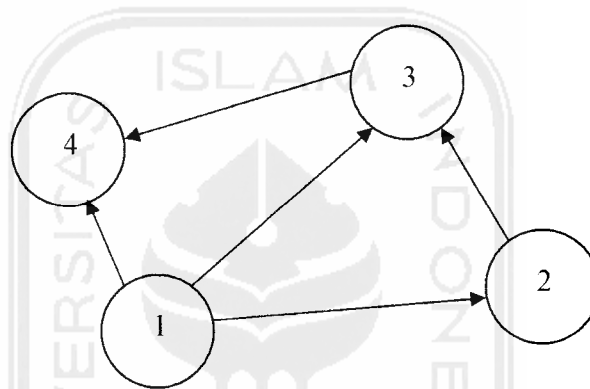
Sebagai kantor pengelola administrasi Pasar Kerajinan dan pelayanan informasi.

*Syarat:*

Mampu mengawasi kegiatan Pasar Kerajinan.

c. Hubungan Ruang

- ✓ Pola hubungan ruang

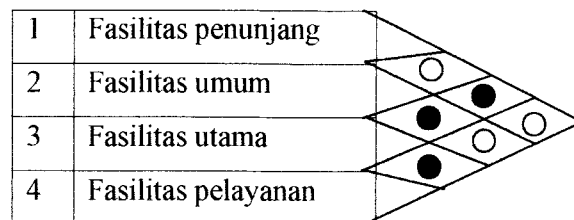


Gbr. III. 10  
Hubungan Ruang

Keterangan

- 1 = Fasilitas penunjang
- 2 = Fasilitas umum
- 3 = Fasilitas utama
- 4 = Fasilitas pelayanan

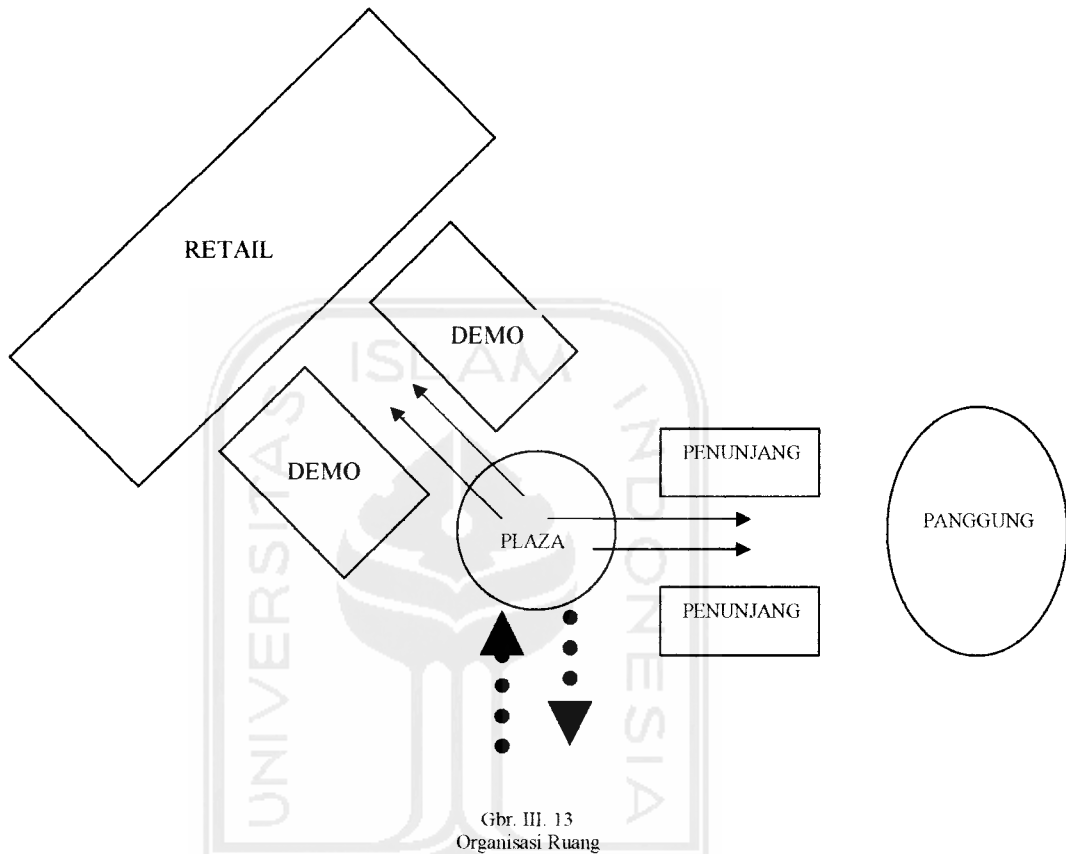
- ✓ Matrik hubungan ruang



Gbr. III. 11  
Matrik Hub. Ruang

*d. Organisasi Ruang*

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



Gbr. III. 13  
Organisasi Ruang

*e. Besaran ruang*

- Kelompok Kegiatan Umum
  - Parkir Pengunjung
 

Untuk roda 2 (2,5 m <sup>2</sup> /motor) x 120	= 300 m <sup>2</sup>
Untuk roda 4 (12,15 m <sup>2</sup> /mobil) x 43	= 523 m <sup>2</sup>
  - Tempat Istirahat = 100 m<sup>2</sup>
  - Sirkulasi 20% = 184.6 m<sup>2</sup>
  - 1107.6 m<sup>2</sup>

• **Kelompok Kegiatan Utama**

– R. Penjualan Kerajinan 72 unit	= 1224 m <sup>2</sup>
– R. Demo 10 unit x 18	= 180 m <sup>2</sup>
– R. Pamer Terbuka	= 320 m <sup>2</sup>
– Ruang Pementasan Kesenian Outdoor	= 320 m <sup>2</sup>
– Sirkulasi 20%	= 462.8 m <sup>2</sup>
	<u>2776.8 m<sup>2</sup></u>

• **Kelompok Kegiatan Penunjang**

– R. Pimpinan	= 13.75 m <sup>2</sup>
– R. Staf	= 45 m <sup>2</sup>
– R. Bagian Acara	= 12 m <sup>2</sup>
– R. Bag. Promosi	= 21 m <sup>2</sup>
– R. Bag. Pemasaran	= 21 m <sup>2</sup>
– R. Informasi	= 35 m <sup>2</sup>
– R. Keamanan	= 35 m <sup>2</sup>
– Bagian Service	= 20 m <sup>2</sup>
– Sirkulasi 10%	= 20.275 m <sup>2</sup>
	<u>223.025 m<sup>2</sup></u>

• **Kelompok Kegiatan Pelayanan**

– Lavatory Luar	= 24 m <sup>2</sup>
– Mushola	= 110 m <sup>2</sup>
– Sirkulasi 10 %	= 13.4 m <sup>2</sup>
	<u>147.4 m<sup>2</sup></u>



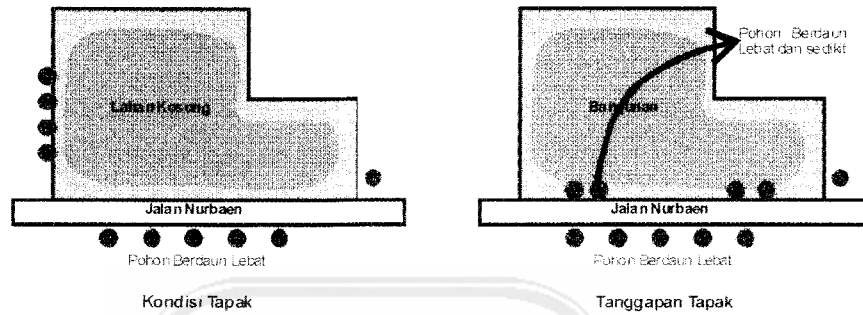
### 3.3.1 Program Ruang

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

Tbl. III. 16

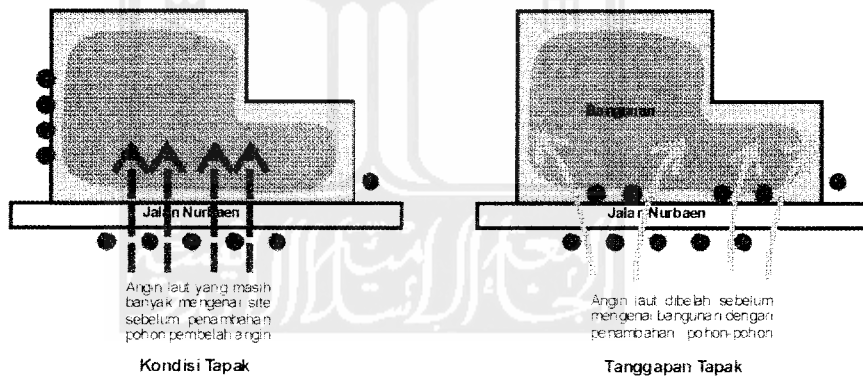
### 3.4 ANALISIS TAPAK

#### Vegetasi



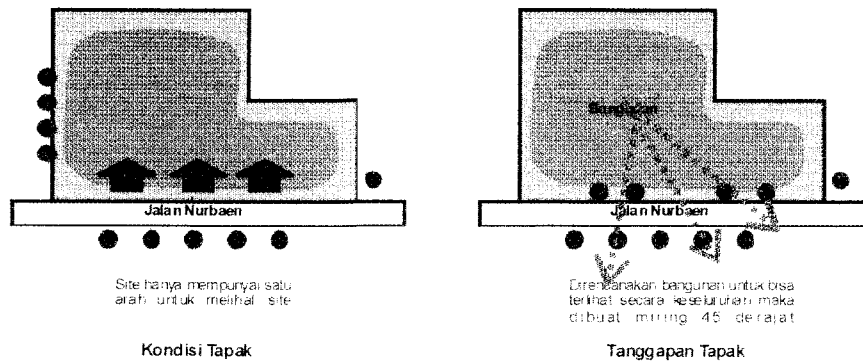
Semua jenis vegetasi merupakan tanaman yang tumbuh di tanah berpasir dan kuat terhadap hembusan angin laut yang kencang.

#### Angin



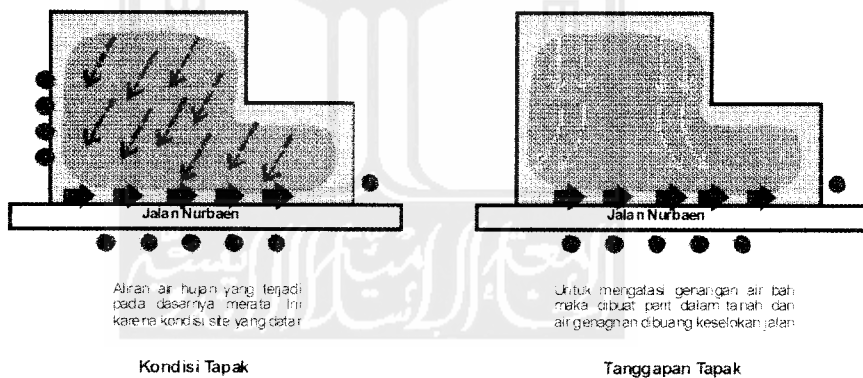
Angin yang berhembus merupakan angin laut yang langsung mengenai site dan bangunan, ini diantisipasi dengan tanaman yang juga sebagai pembelah angin dan peneduh jalanan.

### View



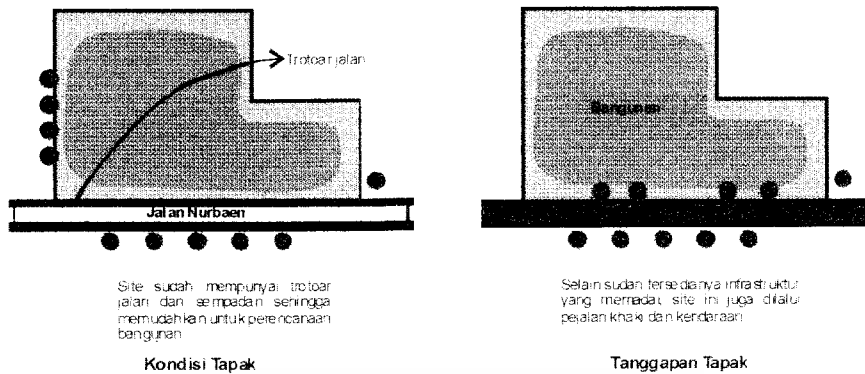
View baik dari luar site maupun dari site sendiri diusahakan terlihat oleh pengunjung wisata/wisatawan yang berada dipantai ataupun di jalan. Walaupun banyak terdapat pepohonan tetapi tidak mengurangi view bagi pengunjung wisatawan.

### Drainase



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

### Keistimewaan site



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

### 3.5 ANALISIS PENAMPILAN BANGUNAN

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

Sebagai bahan kajian kita akan mengulas apa itu metafora.

Kajian Metafora dalam Arsitektur

#### Apa itu metafora

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

<sup>1</sup> Tugas Akhir Pasar Seni UGM dan Kuliah

*Faktor yang mempengaruhi pemahaman metafora*

*a. Konteks*

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

*b. Perkembangan pemikiran*

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

*c. Sosial budaya*

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

*Metafora dalam arsitektur*

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

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

*Pemindahan makna metafora arsitektural*

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

Berikut adalah konsep yang dipindahkan kedalam karakteristik ruang.

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

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

Tbl. III. 16

#### Kategori metafora arsitektur

Tiga kategori metafora arsitektur menurut identifikasi Anthony Antoniades:

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

#### Analisis Metaforik Tari Jaipong

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

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

Karakteristik-karakteristik Tari Jaipong akan terlihat pada:

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

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

Karakteristik Tari Jaipong

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

Tbl. III. 47

## **SKEMATIK**

### **3.6 SKEMATIK DESAIN**

#### **3.6.1 Perkiraan Jumlah Pengunjung**

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

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

21.00. Jadi waktu berkunjung selama 12 jam tiap hari.

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

Jadi periode berkunjung dalam satu hari sebanyak:

- $\frac{12}{2} = 6 \text{ periodetiaphari}$

- Jumlah pengunjung untuk tiap periode:

$$\frac{2008}{6} = 335 \text{ periodetiaphari}$$

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



### 3.6.2 Identifikasi Pengguna Bangunan

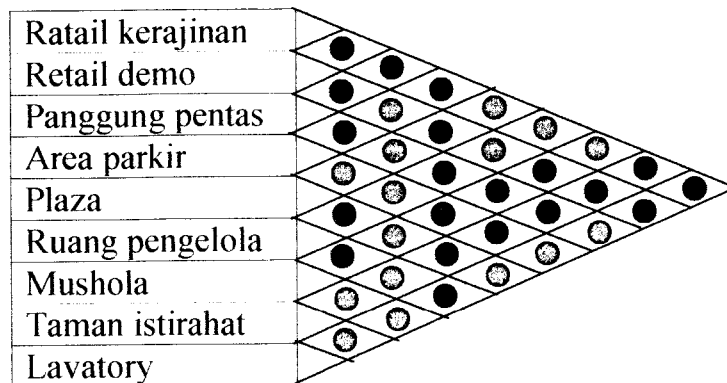
<b>PENGGUNA</b>	<b>AKTIVITAS</b>	<b>KEBUTUHAN RUANG</b>
<b>PENGGUNJUNG</b>	Datang Melihat pameran Melihat/membeli produk kerajinan Melihat/mencoba membuat produk kerajinan Melihat pertunjukan seni budaya Istirahat Sholat, MCK	Tempat parkir Pamer terbuka Retail kerajinan Retail demo Panggung pentas Area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

### 3.6.3 Pengelempokan Fasilitas

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



3.6.4 Kedekatan Fasilitas



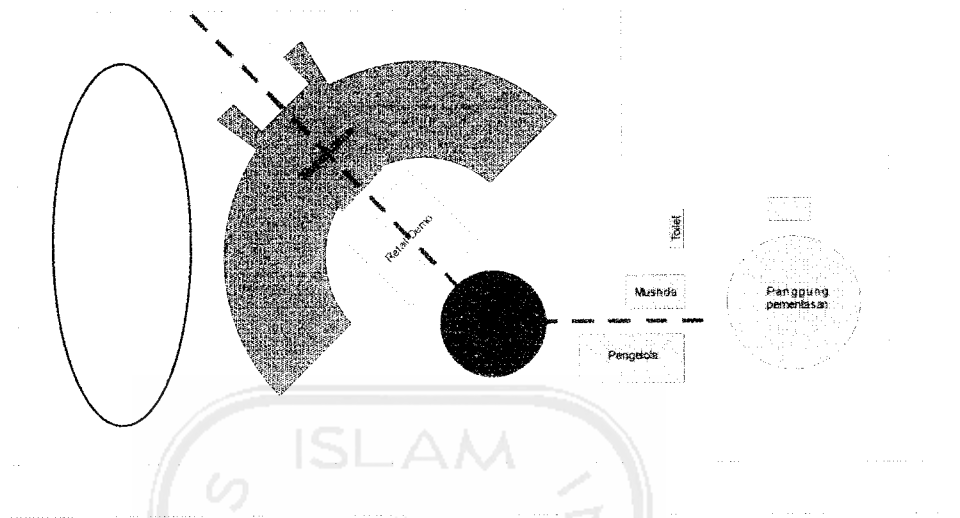
- Dekat
- ⊙ Cukup
- Jauh

3.6.5 Karakter Kegiatan

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

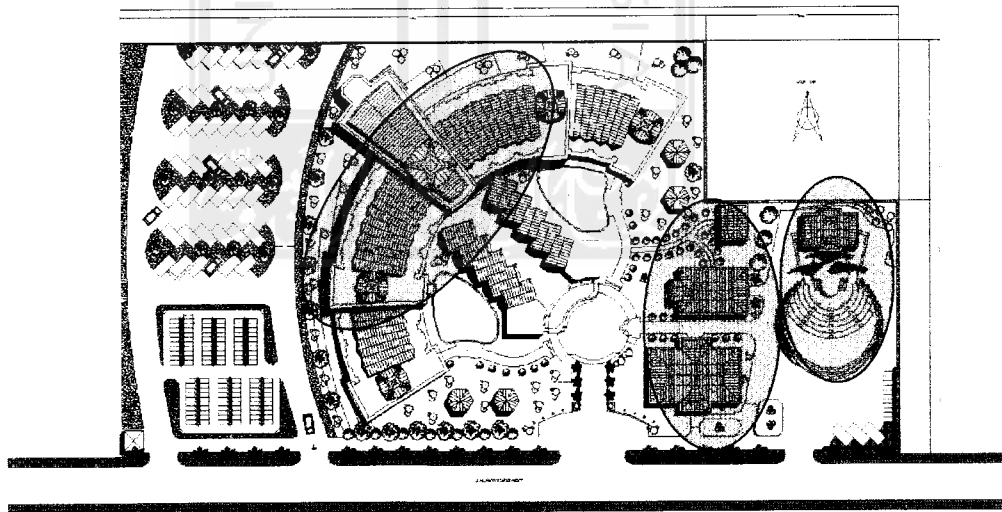
### 3.6.6 Konsep

#### 3.6.6.1 Konsep Rencana Tapak

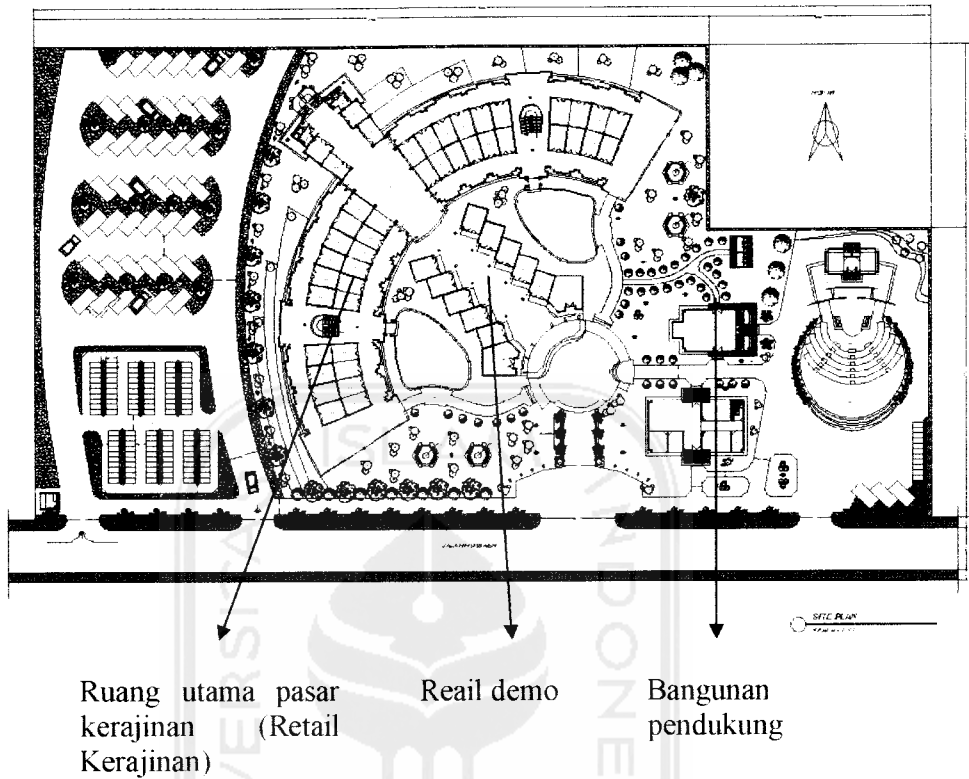


Konsep rencana tapak yang digunakan adalah konsep pemisahan antara area massa utama dan area-area penunjang dan area servis.

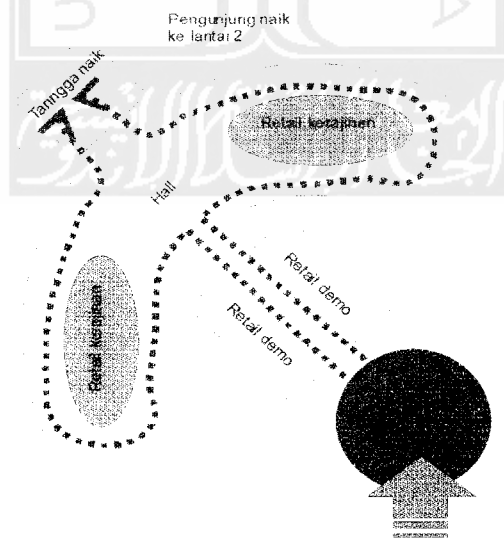
#### 3.6.6.2 Konsep Tata Ruang



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

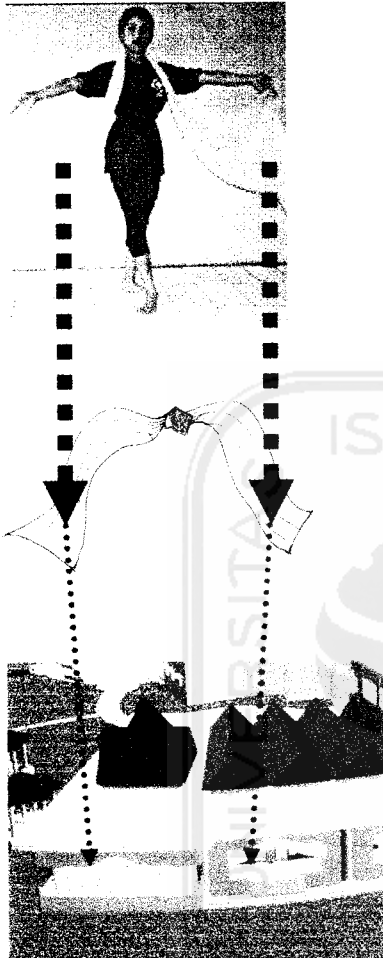


### 3.6.6.3 Konsep Sistem Sirkulasi



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

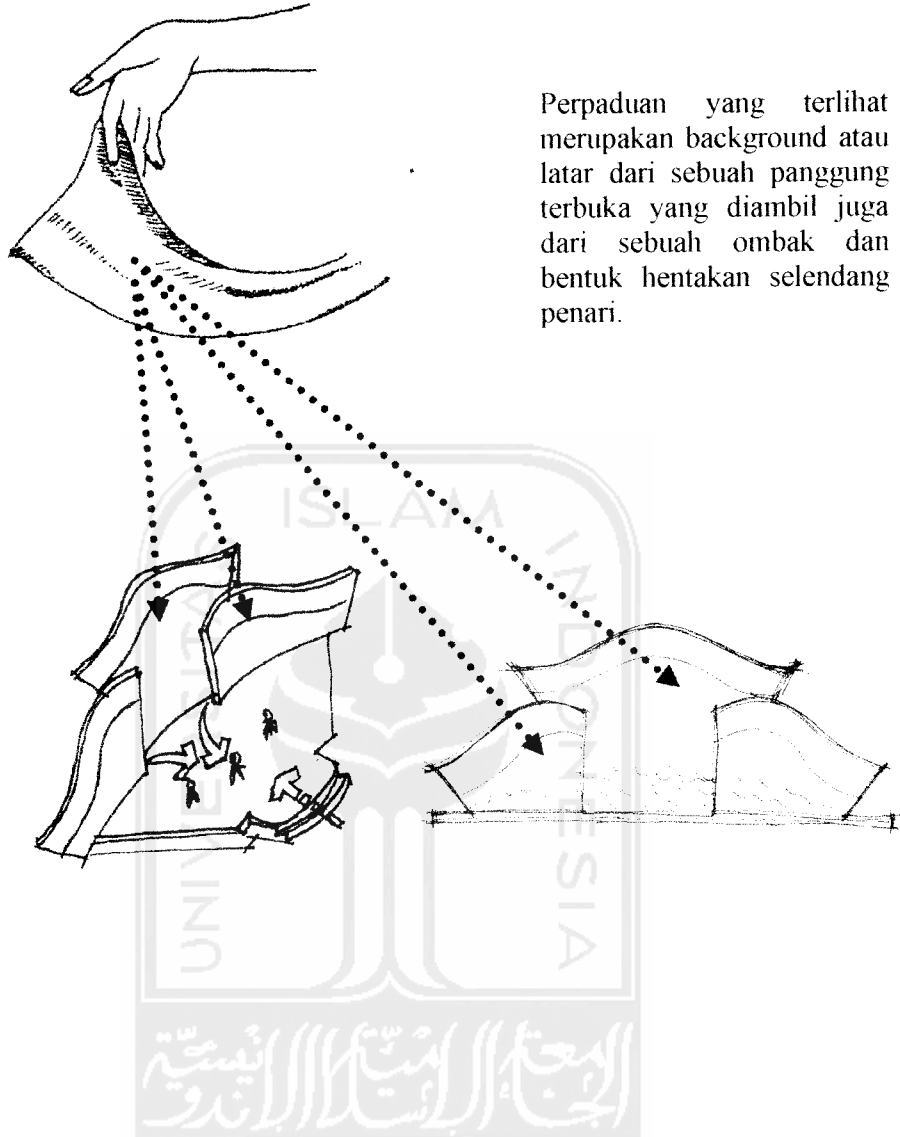
### 3.6.6.4 Konsep Citra



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



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



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