

TUGAS AKHIR

PASAR SENI DAN BUDAYA SOROWAKO

Penekanan pada menciptakan bentuk bangunan sebagai landmark kota

Berdasarkan symbolis analogy

SOROWAKO ART AND CULTURE MARKET

Building form design based on symbolic analogy

As city landmark



Disusun oleh :

RONALDY ANDI P.

04 512 096

Dosen Pembimbing :

IR.MUHAMMAD IFTIRONI,MLA

JURUSAN ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

2008

LEMBAR PENGESAHAN
TUGAS AKHIR

PASAR SENI DAN BUDAYA

Penekanan pada menciptakan bentuk bangunan sebagai landmark kota

Berdasarkan symbolis analogy

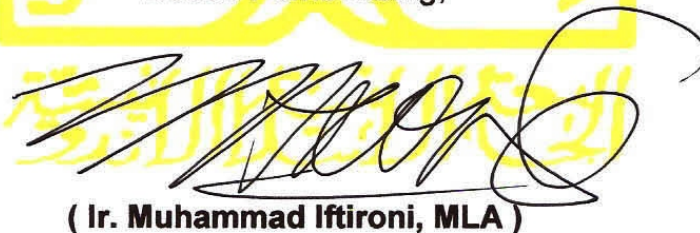
SOROWAKO ART AND CULTURE MARKET

Building form design based on symbolic analogy as city landmark

Disusun Oleh :
RONALDY ANDI P
04 512 096

Laporan Tugas Akhir ini telah diseminarkan pada tanggal
03 November 2008

Telah diperiksa dan disetujui oleh:
Dosen Pembimbing,



(Ir. Muhammad Iftironi, MLA)

Mengetahui,
Ketua Jurusan Arsitekur
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas Islam Indonesia



(Ir. Hastuti Saptorini , MA)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'alamin was sholatuwassalam 'ala nabiyl kariim Muhammad SAW.

Segala puji dan syukur senantiasa kupanjatkan kehadiran Allah SWT, atas berkat rahmat dan karunianyalah saya dapat menjalani hidupi hingga saat ini dengan berbagai macam keanekaragamannya.

Special for :

- **Allah SWT. Muhamad SAW.** Terima kasih atas hidup ini, terima kasih atas segala karunia yang telah Engkau limpahkan dan terima kasih atas cobaan yang mendidiku sehingga bisa menjadi sekarang ini. Tanpa kesadaran akan masa akan datang lebih abadi nanti, saya tidak akan menjadi seperti ini. Terima kasih yang sebesar-besarnya ya ALLAH. bantulah hamba-Mu ini untuk selalu berada di jalur-Mu. Amiin....
- **Mr. Andi Pangnguriseng dan mrs. Syahriah,** orang tuaku tercinta, (semoga Allah SWT akan membalas semua jasa-jasa bapak dan ibu, insyaAllah saya selalu berdoa supaya surga terindah diperuntukkan buat kita juga, amiiin...). karena mereka berdualah saya bisa menjadi seperti ini. Sejak lahir hingga sekarang ini, peran mereka sangat penting atas hidup ini. terima kasih atas didikannya, kasih sayangnya, nasehat, doa, sampai material, pengorbanan baik yang disadari maupun tidak. Terima kasih (ya ALLAH, berikanlah aku kemampuan untuk bisa berbakti dan membalas semua kebaikan mereka ya ALLAH, Harapanku agar mereka selalu berbahagia dunia,akhirat,AMIIIN....)
- **Ardina Proboningrum,** sahabat hati yang selalu menemani hari-hariku, insyaALLAH kita bisa selalu berjalan beriringan mewujudkan cita-cita, mengapai mimpi dan insyaALLAH bahagia dunia akhirat,AMIIIN....

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatu...

Alhamdulillah, puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Shalawat serta salam juga penulis haturkan keharibaan nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan para pengikutnya sampai akhir zaman.

Atas petunjuk dan ridho-Nya tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik dan lancar. Tugas akhir wajib ditempuh oleh mahasiswa Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan jenjang studi strata satu.

Kelancaran dalam mempersiapkan dan menyelesaikan tugas akhir ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu dengan rasa hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis haturkan kepada :

- Bapak Muhammad Iftirony, selaku dosen pembimbing, yang telah membimbing saya dari awal hingga akhir tugas akhir ini. Saya ucapkan banyak terima kasih atas segala diskusi, wawasan, ilmu, yang telah saya dapatkan, baik itu untuk bidang studi saya maupun diluar bidang studi.
- Bapak munichy, selaku dosen penguji. Terima kasih atas saran, pesan, dan kritiknya atas tugas akhir ini. Saya yakin semua itu bisa menjadikan saya lebih baik lagi.

- Bapak-ibu-ibu dosen FTSP, terima kasih atas disiplin ilmu yang telah diberikan selama kurang lebih empat tahun di kampus tercinta ini. Tanpa kalian, ilmu sehebat ini tidak akan bisa saya dapatkan.
- Segenap Staff dan Karyawan Jurusan Arsitektur UII atas bantuannya. Buat mas Tutut, mas Sarjiman, dan Mas Deni.
- Teman-teman seperjuangan satu periode Dinda, Danang, Desi, Dion, Dian Cahyo, Anni, Maya, Kecik, Putri, Kiki, Galih, Pandu, Anggit, Joe, Danang 'ndut, Hasfan, Didik, Ijal, Eko, Agung, dan yang lainnya yang belum disebutkan. Terus berjuang kawan!!!
- Sahabat-sahabatku di Lodadi 54, pak Hery, bang Eji, Mas Wawan, Mas Yoyo, Aa' Dida, Aa' Asep, Epos, Mas Iwan, Asri, Indra. kompak selalu bro!!
- Sahabat-sahabat seperjuangan Ulfa, Tefry, Ardian, Adi, Arbi, Putri, Rahmi, Kiki, Roby, Ira, Iwan, Rani, Haikal, Dasli, Ivan, Umbu, Ari, Yayan, Lutpi, Dian Cahyo, Padang, Ibil, semua yang belum disebutkan. Senang bisa mengenal kalian.
- Seluruh keluarga dan sahabat mahasiswa arsitektur yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu terima kasih atas dukungan dan doanya.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan tugas akhir ini masih banyak terdapat kekurangannya. Untuk itu sangat diharapkan saran dan kritik yang sekiranya dapat menambah pengetahuan serta lebih menyempurnakan tugas akhir ini. Semoga apa yang telah penulis bahas dapat bermanfaat bagi kita semua.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, November 2008

Roanldy Andi P

ABSTRAKSI

PASAR SENI DAN BUDAYA

***“Penekanan pada menciptakan bentuk bangunan sebagai landmark kota
Berdasarkan symbolis analogy”***

Sorowako merupakan sebuah kota kecil dengan potensi tambang yang sangat besar, sehingga mengundang investor-investor asing untuk masuk dan mengelolanya. Dan yang beruntung menangani potensi tambang ini adalah sebuah perusahaan asal Kanada yaitu PT.INCO. Namun perlu disadari bahwa disana juga terdapat penduduk asli yang telah mendiami daerah sekitar Sorowako sejak lama. Sehingga menciptakan hubungan baik antar pihak pengelola tambang dan warga local sangat penting untuk di bina.

Salah satu usaha menciptakan hubungan ini adalah peningkatan usaha kecil menengah warga asli yang secara garis besar pihak PT.INCO sangat berperan. Namun belum adanya wadah dalam hal memasarkan menjadi kendala tersendiri bagi para pengrajin.

Sehingga menciptakan suatu wadah yang dapat menjadi tempat memasarkan hasil karya dikatakan sangat penting bagi warga pengusaha yang merintis pengembangan usaha kecil menengah. Disamping itu, dalam meningkatkan dan melestarikan budaya-budaya local asli Sorowako sangat dianjurkan dari kedua belah pihak, sehingga menciptakan area dagang karya ditambah area pelestarian budaya-budaya local dapat menjadi suatu kolaborasi yang sangat penting dan sangat membantu.

Dan dengan mewujudkan suatu penanda identitas daerah yang biasa kita sebut landmark juga menjadi tambahan yang tepat. Sehingga disamping hubungan antara PT.INCO dan warga dapat berjalan dengan baik, munculnya sebuah wajah baru yang menjelaskan jatidiri Sorowako menjadi sangat kuat dan memberi nilai tersendiri dalam perancangan kita kali ini.

**DAFTAR ISI**

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAKSI.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR PUSTAKA.....	101
LAMPIRAN GAMBAR.....	102

BAB I

PENDAHULUAN.....	1
JUDUL PERANCANGAN.....	1
BATASAN PENGERTIAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	2
1.1.1 KOTA SOROWAKO.....	3
a. SENI BUDAYA SOROWAKO.....	4
b. SENI DAN KERAJINAN ASLI SOROWAKO.....	5
c. ALAM WILAYAH SOROWAKO.....	6
1.1.2 KONDISI SARANA DAN PRASARANA YANG TERSEDIA.....	6
1.1.3 KONDISI LANDMARK SEBAGAI PENANDA DI SOROWAKO.....	7
1.1.4 PRINSIP SIMBOLISASI DAN KEADAANNYA DISOROWAKO.....	8



1.2	RUMUSAN PERMASALAHAN.....	9
1.2.1	PERMASALAHAN UMUM.....	9
1.2.2	PERMASALAHAN KHUSUS.....	9
1.3	TUJUAN DAN SASARAN.....	9
1.3.1	TUJUAN.....	9
1.3.2	SASARAN.....	9
1.4	METODE PEMBAHASAN.....	10
1.4.1	PENDAHULUAN.....	10
a.	LATAR BELAKANG PEMBAHASAN.....	10
b.	DATA AWAL.....	10
1.4.2	SKEMATIK DESAIN.....	10
1.4.3	TAHAP PERANCANGAN.....	11
1.5	PEMILIHAN LOKASI.....	11
1.5.1	KRITERIA PEMILIHAN LOKASI.....	11
1.5.2	PEMILIHAN LOKASI.....	12
1.6	KERANGKA POLA PIKIR.....	15

BAB II

	TINJAUAN PASAR SENI DAN BUDAYA.....	16
2.1	PENGANTAR.....	16
2.1.1	TINJAUAN PASAR SENI DAN BUDAYA.....	16
a.	PASAR.....	16
b.	SENI.....	16
c.	BUDAYA.....	17
d.	LANDMARK	17



e.	SIMBOLIC.....	17
f.	KESIMPULAN.....	17
2.1.2	POTENSI SENI DAN BUDAYA DI SOROWAKO.....	18
a.	PRODUK KERAJINAN DAN KETRAMPILAN.....	18
b.	SENI KHAS SOROWAKO.....	18
2.1.3	FUNGSI,TUJUAN,DAN MOTIVASI PENGADAAN PASAR SENI DAN BUDAYA	19
a.	FUNGSI PASAR SENI DAN BUDAYA.....	19
b.	TUJUAN PASAR SENI DAN BUDAYA.....	20
c.	MOTIVASI PASAR SENI DAN BUDAYA.....	21
2.1.4	UNSUR-UNSUR YANG DIPERLUKAN DALAM PASAR SENI DAN BUDAYA	21
2.2	TINJAUAN BENTUK PENANDA (LANDMARK)......	22
2.2.1	TINJAUAN TATA RUANG.....	22
2.2.2	TINJAUAN LANSEKAP.....	25
2.2.3	TINJAUAN PENAMPILAN BANGUNAN.....	25
2.3	TINJAUAN SIMBOLIS ANALOGI.....	26
2.3.1	TEORI SIMBOLIS.....	26
2.3.2	TRANSFORMASI BENTUK.....	26
2.4	STUDI BANDING PASAR SENI DAN BUDAYA, DAN BANGUNAN SEBAGAI LANDMARK.....	26
2.4.1	PASAR SENI ANCOL DI JAKARTA.....	26
2.4.2	THE FINE CITY WALK PALEMBANG.....	27
2.4.3	MENARA MALUKU.....	28
 BAB III		
	ANALISA PASAR SENI DAN BUDAYA.....	29



3.1	PASAR SENI DAN BUDAYA SOROWAKO SEBAGAI LANDMARK KOTA PERWUJUDAN ANALOGI SIMBOLIS BERDASARKAN MOTTO ‘TUMBUH DAN BERKEMBANG BERSAMA MASYARAKAT’	29
3.1.1	PASAR SENI SEBAGAI LANDMARK SOROWAKO.....	30
3.1.2	ANALISA MOTTO PERUSAHAAN SBG SIMBOLIS BANGUNAN.....	33
3.1.3	ANALISA SIMBOL BUDAYA SOROWAKO.....	35
a.	TAMENG LAKATUO.....	35
b.	UKIRAN ASLI SROWAKO.....	35
3.2	ANALISA SITE DAN LOKASI.....	36
3.2.1	ANALISA LUASAN DAN KONTUR.....	37
3.2.2	ANALISA BATASAN DAN POTENSI TAMPILAN.....	38
3.3	ANALISA KEGIATAN.....	39
3.3.1	MACAM-MACAM KEGIATAN.....	39
a.	KEGIATAN SENI DAN BUDAYA.....	39
b.	KEGIATAN KERAJINAN.....	42
3.3.2	PELAKU DAN KARAKTERISTIK KEGIATAN.....	44
a.	PENGUNJUNG.....	44
b.	PENGELOLA.....	44
c.	SENIMAN.....	45
d.	PENJUAL.....	45
e.	CLEANING SERVICE.....	46
f.	PETUGAS MEE.....	46
g.	KEGIATAN BERSAMA.....	46
3.3.3	PENDEKATAN PELAKU DAN KEGIATAN PADA KEBUTUHAN RUANG	47
3.3.4	ANALISA BESARAN RUANG.....	48
a.	KELOMPOK KEGIATAN UTAMA.....	48
b.	KELOMPOK KEGIATAN PELENGKAP.....	50



c.	KELOMPOK KEGIATAN PENUNJANG (PENGELOLA).....	52
d.	KELOMPOK KEGIATAN PELAYANAN.....	54
3.3.5	ANALISA HUBUNGAN RUANG.....	56
3.3.6	ORGANISASI RUANG.....	58
a.	ORGANISASI RUANG PENGUNJUNG.....	58
b.	ORGANISASI RUANG PENGELOLA.....	58
c.	ORGANISASI RUANG PENGRAJIN.....	59
d.	ORGANISASI RUANG SENIMAN TARI DAN MUSIK.....	59

BAB IV

	KONSEP PASAR SENI DAN BUDAYA SOROWAKO.....	60
4.1	KONSEP PASAR SENI DAN BUDAYA SEBAGAI LANDMARK KOTA.....	60
4.1.1	KONSEP LANDMARK.....	61
4.1.2	KONSEP SIMBOLIS.....	62
4.2	KONSEP KAWASAN / SITE (TATA RUANG LUAR).....	67
4.2.1	KONSEP ZONASE.....	67
4.2.2	KONSEP POLA SIRKULASI.....	67
4.2.3	KONSEP LANSEKAP.....	69
4.3	KONSEP BESARAN RUANG DAN ORGANISASI RUANG.....	71
4.3.1	KONSEP BESARAN RUANG.....	71
4.3.2	KONSEP ORGANISASI RUANG.....	72
a.	ORGANISASI RUANG PENGUNJUNG.....	72
b.	ORGANISASI RUANG PENGELOLA.....	72
c.	ORGANISASI RUANG PENGRAJIN.....	73
d.	ORGANISASI RUANG SENIMAN TARI DAN MUSIK.....	73
4.4	KONSEP STRUKTUR DAN BAHAN BANGUNAN.....	74



4.5	KONSEP UTILITAS.....	75
4.5.1	SISTEM TELEPON.....	75
4.5.2	SISTEM AIR BERSIH.....	75
4.5.3	SISTEM JARINGAN LISTRIK.....	76
4.5.4	SISTEM DRAINASE.....	77
4.5.5	SISTEM PEMBUANGAN SAMPAH.....	78
4.5.6	SISTEM FIRE PROTECTION.....	78

BAB V

	SKEMATIK DESAIN.....	79
5.1	KONSEP	79
5.2	PROSES PENCIPTAAN LANDMARK.....	80
5.2.1	PROSES 1.....	80
5.2.2	PROSES 2.....	81
5.3	TATA MASSA.....	82
5.4	PROSES PEMBUATAN LANSEKAP.	83
5.5	PROSES PEMBUATAN DENAH.....	84
5.5.1	TAHAP 1.....	84
5.5.2	TAHAP 2.....	85
5.6	SKEMATIK TAMPAK.....	86

BAB VI

	LAPORAN PERANCANGAN.....	87
5.1	SITUASI.....	87
5.2	SITE PLAN.....	88
5.3	DENAH.....	89



5.4	TAMPAK BANGUNAN DAN KAWASAN.....	90
5.5	POTONGAN BANGUNAN DAN KAWASAN.....	91
5.6	RENCANA.....	93
5.6.1	RENCANA PONDASI.....	93
5.6.2	RENCANA ATAP.....	94
5.6.3	RENCANA DRAINASE.....	95
5.6.4	PLANTING PLAN.....	96
5.7	DETIL ARSITEKTURAL.....	97
5.7.1	DETIL INTERIOR.....	97
5.7.2	DETIL FASAD.....	98
5.7.3	DETIL LANSEKAP.....	99
5.7.4	DETIL TUGU PENANDA.....	100

**DAFTAR GAMBAR**

1.1	PETA KOTA SOROWAKO.....	3
1.2	SARANA DAN PRASARANA DIKOTA SOROWAKO.....	4
1.3	SENI DAN BUDAYA ASLI SOROWAKO.....	5
1.4	KERAJINAN TANGAN ASLI SOROWAKO.....	6
1.5	KEINDAHAN ALAM SOROWAKO.....	6
1.6	FASILITAS EXISTING SOROWAKO.....	12
1.7	LOKASI ALTERNATIF 1.....	12
1.8	LOKASI ALTERNATIF 2.....	13
2.1	KERAJINAN TANGAN ASLI SOROWAKO.....	18
2.2	SEMI TARI KHAS SOROWAKO.....	19
2.3	THE FINE CITY WALK OF PALEMBANG.....	27
2.4	MENARA MALUKU.....	28
3.1	ANALISA POTENSI.....	30
3.2	ANALISA PEMUKIMAN.....	31
3.3	ANALISA ARAHAN VIEW.....	31
3.4	ANALISA VISUAL DARI LUAR.....	32
3.5	ANALISA VISUAL DARI LUAR 2.....	32
3.6	ANALISA SITE DAN LOKASI.....	36
3.7	ANALISA LUASAN DAN KONTUR.....	37
3.8	ANALISA POTENSI TAMPILAN.....	38
3.9	TARIAN MEUPUDI.....	39
3.10	BUDAYA MACCERA TASAI.....	40
3.11	TARI PASITABE.....	40
3.12	TARI PADUNGKU.....	41



3.13	SENI MUSIK BAMBU.....	42
3.14	KEGIATAN PINTAL BENANG SUTRA.....	42
3.15	KEGIATAN KERAJINAN BAMBU HITAM DAN SALAH SATU HASILNYA.....	43
3.16	KEGIATAN KERAJINAN ANYAMAN DAN SALAH SATU HASILNYA.....	43
4.1	KONSEP KAWASAN TERBUKA YANG DIHARAPKAN.....	61
4.2	KONSEP ARAHAN KAWASAN.....	62
4.3	KONSEP TRANSFORMASI MOTTO DAN SIMBOL 1.....	63
4.4	KONSEP TRANSFORMASI MOTTO DAN SIMBOL 2.....	65
4.5	KONSEP TRANSFORMASI MOTTO.....	66
4.6	KONSEP ZONING KAWASAN.....	67
4.7	KONSEP AKSES INTERENCE.....	68
4.8	KONSEP JALUR PEDESTARIAN.....	69
4.9	TANAMAN PERDU RENDAH.....	70
4.10	TANAMAN PERDU TINGGI.....	70
4.11	ORGANISASI RUANG UNTUK PENGUNJUNG.....	72
4.12	ORGANISASI RUANG UNTUK PENGELOLA.....	72
4.13	ORGANISASI RUANG UNTUK PENGRAJIN.....	73
4.14	ORGANISASI RUAN UNTUK SENIMAN TARI DAN MUSIK.....	73
4.15	DIAGRAM SISTEM JARINGAN AIR BERSIH.....	75
4.16	DIAGRAM SISTEM JARINGAN LISTRIK.....	76
4.17	DIAGRAM SISTEM DRAINASE.....	77
4.18	DIAGRAM KOTORAN PADAT.....	77
6.1	GAMBAR SITUASI.....	87
6.2	GAMBAR SITE PLAN.....	88
6.3	GAMBAR DENAH.....	89
6.4	GAMBAR TAMPAK BANGUNAN.....	90



6.5	GAMBAR TAMPAK KAWASAN.....	91
6.6	POTONGAN BANGUNAN.....	92
6.7	POTONGAN KAWASAN.....	92
6.8	RENCANA PONDASI.....	93
6.9	RENCANA ATAP.....	94
6.10	RENCANA DRAINASE.....	95
6.11	PLANTING PLSN.....	96
6.12	DETIL INTERIOR.....	97
6.13	DETIL FASAD.....	98
6.14	DETIL LANSEKAP.....	99
6.15	DETIL TUGU.....	100

**DAFTAR TABEL**

1.1	TABEL PARAMETER PEMILIHAN LOKASI.....	14
1.2	KERANGKA POLA PIKIR.....	15
3.1	TABEL KEBUTUHAN RUANG BERDASARKAN KEGIATAN PELAKU.....	47
3.2	STANDAR KEBUTUHAN UNTUK BANGUNAN UMUM.....	49
4.1	TABEL BESARAN RUANG.....	71



BAB I

PENDAHULUAN

JUDUL PERANCANGAN

“ PASAR SENI DAN BUDAYA SOROWAKO ”

Penekanan pada menciptakan bentuk sebagai landmark kota berdasarkan symbolic analogy.

BATASAN PENGERTIAN:

PASAR : Merupakan tempat bertemunya penjual dan pembeli serta ditandai dengan adanya transaksi penjual pembeli secara langsung¹

SENI : Kecakapan menciptakan sesuatu yang elok dan indah atau karya yang dibuat dengan kecakapan luar biasa.²

BUDAYA : Keseluruhan pengetahuan manusia yang dipunyainya sebagai makhluk social digunakan untuk memahami dan menafsirkan lingkungan yang dihadapi. Sehingga kebudayaan kompleks ide-ide gagasan, nilai , norma, peraturan, dan sebagainya sifatnya abstrak, tidak dapat dilihat, diraba. Letaknya ada dalam pikiran manusia warga masyarakat ditempat kebudayaan yang bersangkutan hidup, berfungsi sebagai pola kelakuan. Artinya kelakuan yang timbul adalah berdasarkan suatu kebudayaan.³

LANDMARK : Penanda sebuah kawasan, baik itu skala desa maupun skala kota bahkan satu kawasan negara.

¹ <http://id.wikipedia.org/wiki/Pasar>

² Tugas akhir Lalu Widya Lihardi, Pusat Seni di Lombok

³ W.J.S. Poerwadarminta, Kamus Umum Bahasa Indonesia



SYMBOLIC : Simbolisasi yang menunjukkan pada suatu obyek yang memberi pengertian berdasarkan aturan tertentu (biasanya berupa gagasan umum yang menyebabkan symbol dapat di interpretasikan dan mempunyai hubungan dengan oyek yang bersangkutan).⁴

1.1 LATAR BELAKANG

Sorowako merupakan suatu kawasan dengan potensi nikel yang terkandung di sebagian daerahnya. Dan selama lebih dari 30 tahun sebuah perusahaan dunia yang dikenal dengan PT Internasional Nikel Indonesia (PT.INCO) Tbk. telah mengolah potensi besar ini. Disamping itu juga terdapat potensi-potensi lain yang tidak kalah pentingnya, diantaranya dari sektor budaya, kesenian, keterampilan, dan potensi kawasan sebagai area wisata.

Maka dari itu, sudah sewajarnya bagi pihak PT INCO merasa turut bertanggung jawab atas kemajuan masyarakat lokal sekitar wilayah operasinya. Dan dengan adanya program community development (CD), masyarakat senantiasa mendapat perhatian dan dukungan penuh dari pihak perusahaan.

Perlunya suatu hubungan antara pihak perusahaan dengan warga sekitar dikatakan sangat penting karena pada dasarnya kota sorowako sedang dalam masa pengembangan, dalam masa seperti inilah campur tangan pihak perusahaan sangat berpengaruh dalam pengembangannya.

“Tumbuh dan berkembang bersama masyarakat”.⁵ Motto inilah yang digunakan sebagai pedoman prinsip dalam membangun kerja sama antar pihak perusahaan dengan masyarakat local. Disamping mencerminkan visi dan misi perusahaan, motto ini juga menjelaskan bahwa pihak perusahaan betul-betul serius dalam hal pengembangan masyarakat local. Sehingga bidang selain sektor tambang juga sangat di perhatikan. Pengembangan potensi-potensi inilah yang akan membuat masyarakat local lebih mandiri dalam menyambut era global dan menghilangkan paradigma ketergantungan kepada pihak perusahaan.

⁴ Charles Jeneles.1980,Teori Fungsi

⁵Sawedi Muhammad,Superintendent Government & Community Relation

Pengembangan sektor budaya, kesenian, keterampilan, dan kawasan sebagai area wisata juga sangat berperan penting karena dalam menyambut program pemerintah yakni '**VISIT INDONESIA 2008**'. Disamping itu juga akses mengembangkan bagi masyarakat jadi lebih luas dan terbuka. Sehingga kota sorowako bisa lebih dikenal bukan hanya dari sektor tambangnya, namun juga dari berbagai sektor lain yang dapat meningkatkan kualitas hidup masyarakat lokal dan devisa bagi negara. Namun itu semua mempunyai satu inti tujuan yaitu adanya suatu hubungan yang terjalin dengan erat antara pihak perusahaan dan masyarakat lokal.

1.1.1 Kota Sorowako

Sebagai salah satu daerah yang terletak di tengah pulau Sulawesi, sorowako memiliki berbagai aspek yang berpotensi untuk dikembangkan. Yang mencakup tidak hanya pada unsur keindahan alam, keaslian, dan kelangkaan, tapi juga mencakup semua kekayaan budaya, ekosistem, dan kondisi alamnya.



Gambar 1.1
Peta kota Sorowako

Kota sorowako adalah kota kecil yang terletak di perbatasan antara 3 propinsi di pulau Sulawesi yakni antara Sulawesi selatan, Sulawesi tengah, dan Sulawesi tenggara. Daerah kota Sorowako terdiri atas dua bagian wilayah yaitu wilayah magani dan sorowako. Wilayah magani memiliki luas sekitar 206,25km² dengan jumlah penduduk 6217 jiwa. Sedangkan wilayah

sorowako memiliki luas sekitar 178km² dengan jumlah penduduk 4386 jiwa. Namun pusat kegiatan-kegiatan terletak di area wilayah magani.⁶

Kota sorowako memiliki kesibukan tersendiri yakni kegiatan tambang yang berlaku sehari-hari. 80% dari warga sorowako bekerja di perusahaan tambang bernama PT.INCO. Fasilitas-fasilitas pendukung kesejahteraan masyarakat juga tersedia dikawasan ini. Sebut saja sarana peribadatan, pendidikan, kesehatan, transportasi, pemukiman, jalan, sarana rekreasi,dll. Lebih 50% ditanggung oleh pihak PT.INCO. kekurangannya berasal dari pemerintah daerah dan swadaya masyarakat local. Mayoritas penduduk sorowako adalah islam. Namun hal itu tidak menutup hubungan baik antar penduduk beda agama. Namun, pemikiran masyarakat local menjadi lebih kearah yang sangat tergantung pada pihak perusahaan. Sehingga dengan adanya program community development dari pihak PT.INCO, diharapkan dapat mengubah paradigm yang semula ketergantungan terhadap perusahaan menjadi lebih bisa mandiri karena tidak selamanya PT.INCO bisa beroperasi di kota Sorowako.



Gambar 1.2

Sarana dan prasarana di Sorowako

a) Seni Budaya Sorowako

Penduduk asli sorowako mempunyai budaya tersendiri yang harus terus dilestarikan karena merupakan budaya yang tidak ternilai harganya. Diantaranya adalah seni tari-tarian dan music traditional yang masih dapat

⁶ Kantor camat desa nuha

kita saksikan hingga saat ini. Pihak perusahaan memberikan 20,01% donasi demi menjaga dan melestarikan seni budaya di area sorowako ini.⁷



Gambar 1.3

Seni dan Budaya asli Sorowako

b) Seni dan Kerajinan tangan Asli Sorowako

Hasil karya warga asli Sorowako merupakan hasil karya yang memiliki nilai unik, khas, etnik, dan nuansa local sangat terasa pada produk-produk asli buatan tangan warga asli sorowako ini. Pihak perusahaan (PT.INCO) memberikan 15,65%⁸ donasi demi pengembangan sentra kerajinan yang merupakan usaha-usaha local yang tergolong usaha kecil menengah. Kerajinan-kerajinan tangan ini telah mendapat respon yang sangat baik, namun demikian masih mengalami beberapa kendala, diantaranya :

- a. Kerajinan ini sifatnya masih berorientasi pada area sorowako dan sekitarnya, sehingga dalam usaha memasarkan keluar masih sangat minim.
- b. Kurangnya sarana untuk melakukan transaksi dalam jumlah yang besar.

Kegiatan mempromosikan hasil-hasil karya belum terwadahi, sehingga para pengusaha harus mencari konsumen dengan usaha mereka sendiri dan berkesan terpisah-pisah.

⁷ Laporan Tahunan PT.INCO

⁸ Laporan Tahunan PT.INCO

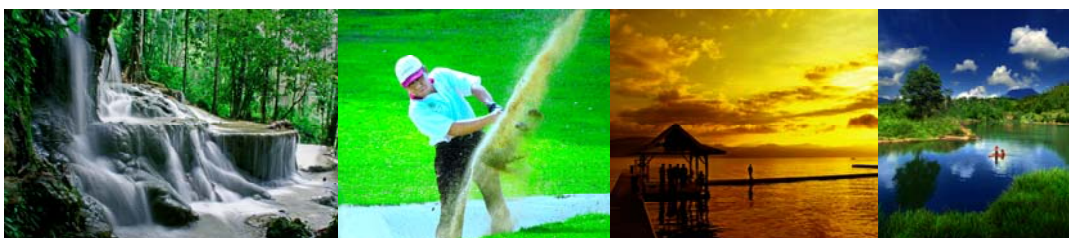


Gambar 1.4

Kerajinan tangan asli Sorowako

c) Alam Wilayah Sorowako

Kota sorowako memiliki potensi alam yang sangat bagus untuk dikembangkan. Daerah ini memiliki berbagai aspek alam yang masih alami dan indah. Sebut saja Danau Matano yang terletak disisi utara sepanjang daerah sorowako. Alam yang dimilikinya juga masih sangat asri dan nuansa hijau kental terasa di wilayah sorowako ini. Perusahaan bersama masyarakat local sangat respect untuk selalu menjaga alam. Karena potensi inilah kota sorowako menjadi salah satu daerah kunjungan dalam paket 'TOUR SOUTH SULAWESI' bersama kota Makassar dan Toraja. Namun belum adanya bentuk transparansi yang merupakan tanda yang memberi kesan welcoming terhadap wilayah ini yang mencerminkan respon program 'VISIT INDONESIA 2008'.



Gambar 1.5

Keindahan alam Sorowako

1.1.2 Kondisi Sarana dan Prasarana yang Tersedia

Saat ini telah terdapat puluhan unit usaha kerajinan di sekitar wilayah sorowako. Namun hampir semua bidang kerajinan ini memiliki kesulitan dalam mempromosikan hasil kerajinan, dan dalam mempromosikan hasil,



mereka harus ke kota-kota besar dengan menggunakan biaya sendiri, dan belum ada usaha mempromosikannya ke luar negeri.

Padahal jika puluhan unit usaha itu diwadahi dalam satu sarana, kemungkinan besar usaha kerajinan ini bisa lebih dikenal dan dapat menjadi daya tarik tersendiri terhadap wilayah yang mewadahnya, dalam hal ini kota Sorowako. Sehingga bukan hanya kesulitan mencari kostumer yang terpecahkan, pengenalan kota sorowako sebagai kota wisata juga bisa lebih di kembangkan. Potensi seperti inilah yang sampai saat ini memutuhkan perhatian kedua belah pihak antara pihak masyarakat dan pihak perusahaan, tanpa melupakan andil bagian dari pemerintah daerah setempat. Harapannya jelas dapat terlihat, diantaranya hubungan antara masyarakat local dengan perusahaan dapat lebih terjalin erat, tambahaan devisa bagi daerah, dan promosi hasil kerajinan bukan hanya terbuka lebar untuk standar nasional melainkan pasar internasional. Sehingga sangat penting jika sarana dan prasarana di sediakan di sorowako.

1.1.3 Kondisi Landmark Sebagai Penanda di Sorowako

Dalam suatu kawasan sangat diperlukan adanya suatu identitas yang menandai daerah tersebut. Contohnya Jakarta dengan monasnya, Surabaya dengan tugu pahlawannya, dan masih banyak lagi. Adanya icon sebagai cerminan terhadap suatu wilayah dapat membantu dalam mengidentifikasi wilayah yang bersangkutan. Dimana dalam lingkup tertentu menegaskan bahwa daerah tersebut memiliki ciri khas tersendiri.

Sorowako merupakan daerah dengan potensi tambang yang sangat kental, namun dibalik itu juga terdapat potensi –potensi lain yang tidak kalah dan penting selalu menjadi nomor 2, padahal tidak selamanya potensi tambang itu bertahan. Sehingga sangat penting jika munculnya penanda yang mewakili daerah yang bersangkutan dengan berbagai sifat karakteristiknya tertuang dalam icon ini.



Dengan demikian bukan hanya dari sektor tambang yang ter-ekspose ketika kita menyebut kota Sorowako, melainkan kota dengan sesuatu yang beda dikarenakan adanya landmark kota sorowako tersebut.

1.1.4 Prinsip Simbolisasi dan Keadaannya di Sorowako

Adanya icon sebagai landmark yang menandakan suatu daerah itu biasanya muncul dari pemikiran-pemikiran yang memiliki dasar tertentu. Didalam kasus ini, penciptaan landmark berdasarkan prinsip symbolic yang digunakan sebagai dasar menciptakannya. Menurut Charles Jeneles (1980), symbol dalam arsitektur terbagi atas 3 bagian yaitu, indexial sign, iconic sign, dan symbolic sign.⁹ Namun dalam kaitannya pada kasus ini adalah symbolic sign.

Symbolic sign merupakan simbolisasi yang menunjukkan pada suatu obyek yang memberi pengertian berdasarkan aturan tertentu (biasanya berupa gagasan umum yang menyebabkan symbol dapat di interpretasikan dan mempunyai hubungan dengan oyek yang bersangkutan).

Sorowako sampai sekarang ini belum memiliki simbol tertentu yang menjadi ciri khas daerah ini. Namun tenarnya kota sorowako sebagai kota tambang sedikit mencerminkan kepribadian kota ini. Sorowako terkesan sebagai sebuah kota dengan kesibukan terhadap urusan tambang yang tidak ada matinya. Namun itu cuma pandangan dari segi profil sebuah kota dan belum memiliki suatu pertanda jelas dan nyata yang mencerminkan kota itu. Sehingga urusan simbolis suatu kota jelas terlihat abstrak.

“Tumbuh dan berkembang bersama masyarakat” merupakan motto perusahaan yang di pegang dalam menjalankan kegiatan operasi sehari-harinya. Hal ini terus di pegang karena menjalin hubungan dengan masyarakat local setempat sangat di utamakan. Sehingga beranjak dari motto tersebutlah digunakan sebagai dasar mengembangkan symbolic analogy yang akhirnya menjadi landmark kota sorowako ini.

⁹ Charles Jeneles.1980,Teori Fungsi



1.2 RUMUSAN PERMASALAHAN

1.2.1 Permasalahan umum

Permasalahan umum yang diangkat adalah perlunya sebuah sarana yang mewadahi dan mempresentasikan kegiatan seni budaya dan kerajinan masyarakat local daerah Sorowako.

1.2.2 Permasalahan khusus

Permasalahan yang timbul adalah :

- a. Bagaimana menciptakan suatu bentuk bangunan yang bisa menjadi landmark sebuah kota dengan berbasis pada analogi simbolis.
- b. Bagaimana mewujudkan analogi simbolis yang sangat abstrak menjadi jelas ke dalam suatu bentuk yang dapat dinikmati secara visual dan mencerminkan motto perusahaan.

1.3 TUJUAN DAN SASARAN

1.3.1 Tujuan

Tujuan dari perancangan ini adalah menciptakan wadah yang mencerminkan adanya hubungan kerja sama antara pihak perusahaan dan masyarakat lokal yang erat dalam suatu transformasi bentuk sebagai sarana dalam memajukan masyarakat lokal guna mendukung sektor seni budaya dan pariwisata.

1.3.2 Sasaran

Sasaran yang diinginkan adalah :

- a. Memberikan sebuah sarana yang mewadahi kegiatan-kegiatan dalam hal memasarkan hasil-hasil kerajinan dengan harapan akses pasar yang lebih terbuka.
- b. Memberikan sebuah fasilitas untuk mendukung kemajuan dalam melestarikan kegiatan seni dan menjaga budaya lokal yang merupakan harta bangsa yang dapat menghasilkan devisa negara.



- c. Menciptakan sebuah bangunan dengan fungsi sebagai landmark kota Sorowako yang mencerminkan identitas sebuah kota.
- d. Menghasilkan suatu transformasi bentuk berdasarkan symbolic analogy kedalam bentukan-bentukan rancangan berbasis pada motto perusahaan.

1.4 METODE PEMBAHASAN

1.4.1 Pendahuluan

a. Latar Belakang Pembahasan

Kota Sorowako merupakan sebuah kota dengan potensi di berbagai sektor. Namun hingga sekarang masih belum mempunyai tanda kota atau Landmark sebagai identitas. Sehingga sangat penting adanya penanda kota Sorowako ini. Sehingga bangunan yang dirancang nantinya dapat menjadi penanda kota. Disamping itu bangunan ini nantinya mencerminkan visi dan misi PT.INCO yang dalam mottonya “Tumbuh dan berkembang bersama masyarakat”.

b. Data Awal

dalam membuat suatu perencanaan sangat diperlukan adanya data awal yang menjadi titik awal dalam perencanaan. Pengumpulan data dibagi menjadi mengumpulkan secara primer dan sekunder. Data primer adalah data hasil pengamatan langsung dilapangan terhadap sesuatu yang berkaitan dengan permasalahan yang diajukan. Sedangkan data sekunder adalah data yang tercatat, diperoleh dari literature dan survey terhadap instansi yang bersangkutan dan terkait.

1.4.2 Skematik desain

Skematik desain adalah proses desain secara analisis dan pendekatan desain secara grafis. Proses ini merupakan tahap setelah data telah terkumpul, baik data primer maupun sekunder, fisik dan non fisik diolah. Pengolahan ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran mengenai perkiraan dan prediksi serta kebutuhan yang akan dijumpai pada masa yang akan

datang lalu di tampilkan dengan sistem grafis sehingga arahnya semakin jelas.

1.4.3 Tahap Perancangan.

Tahap terakhir dalam merancang suatu bangunan. Di tahap ini, segala yang berasal dari konsep dan rancangan grafis semua dikumpul dan diolah menjadi suatu hasil yang menggunakan sistem gambar. Dalam lingkup ini hasilnya merupakan gambar-gambar rancangan atau technical drawing.

1.5 PEMILIHAN LOKASI

1.5.1 Kriteria Pemilihan Lokasi

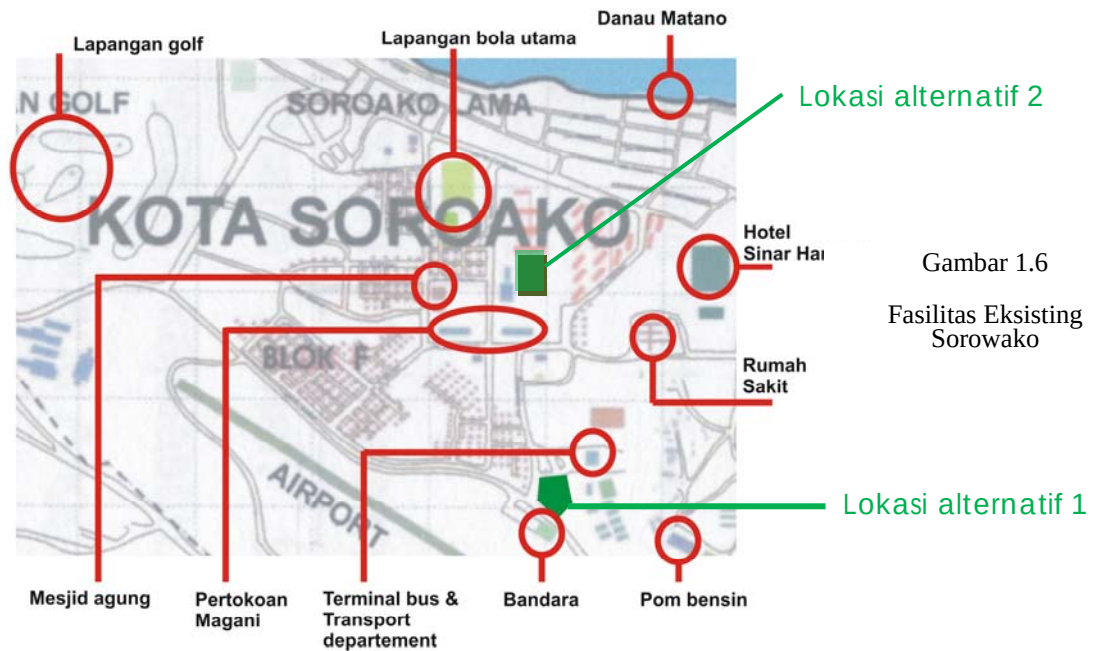
Dalam penentuan lokasi, disesuaikan dengan fungsi bangunan sebagai wadah dalam memfasilitasi hasil-hasil karya dan untuk memamerkan seni budaya yang pada dasarnya mencari lokasi yang paling sering dilalui oleh konsumen. Baik itu pendatang sementara maupun warga yang menetap. Dan berdasarkan prospek tersebut, criteria yang diperoleh :

- Merupakan daerah dengan keramaian kota dan sering dilalui konsumen.
- Merupakan daerah yang jadi awal pendatang menginjakkan kaki di Sorowako, dalam hal ini akses menuju sorowako cuma ada 2 akses yaitu melalui jalur darat (area terminal bus) dan lapangan terbang perintis. Sehingga lokasi di area ini sangat berpotensi.
- Kemudahan mengakses. Lokasi yang baik merupakan lokasi yang dapat diakses dengan baik karena ketersediaan fasilitas. Dalam hal ini kaitannya dengan aksesibilitas.
- Lokasi yang baik juga sangat dipengaruhi dengan adanya sarana dan prasarana yang memadai sehingga dalam pencapaian menuju ke lokasi memiliki hambatan kesulitan yang kurang.

- Merupakan area yang berdekatan dengan area pendukung seni dan budaya misalnya, studio seni, sanggar tari, dll.

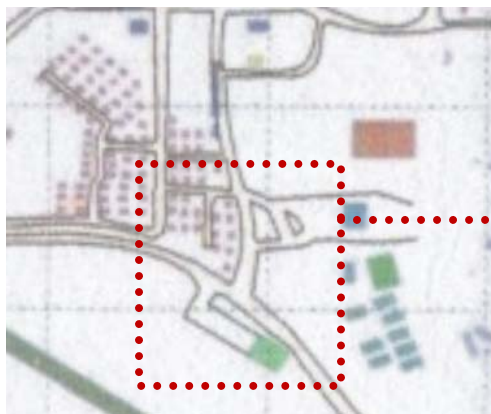
1.4.2 Pemilihan Lokasi

Fasilitas (eksisting) sorowako secara umum :



Gambar 1.6

Fasilitas Eksisting Sorowako



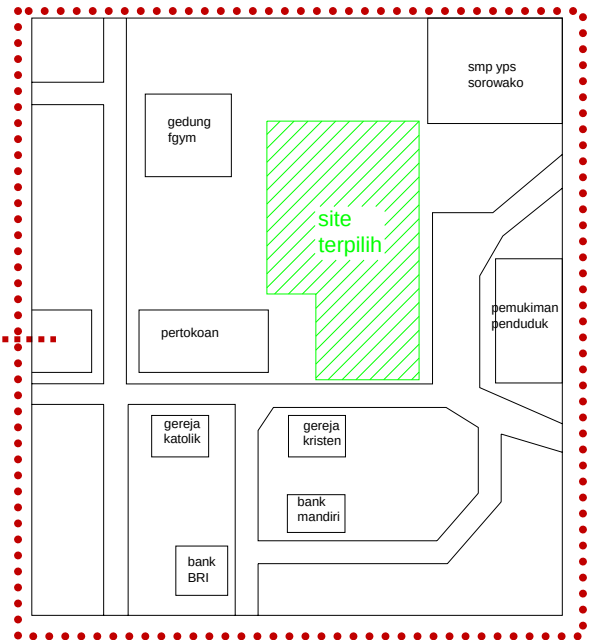
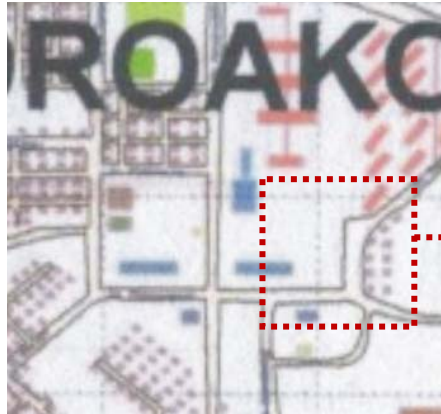
Gambar 1.7

Lokasi Alternatif 1

Lokasi : jalan Bandara, desa Magani

Luas site : 12.215 m²

Lokasi Alternatif 2 :



Gambar 1.8

Lokasi Alternatif 2

Lokasi : jalan G.Tambora

Luas site : 14.628 m²

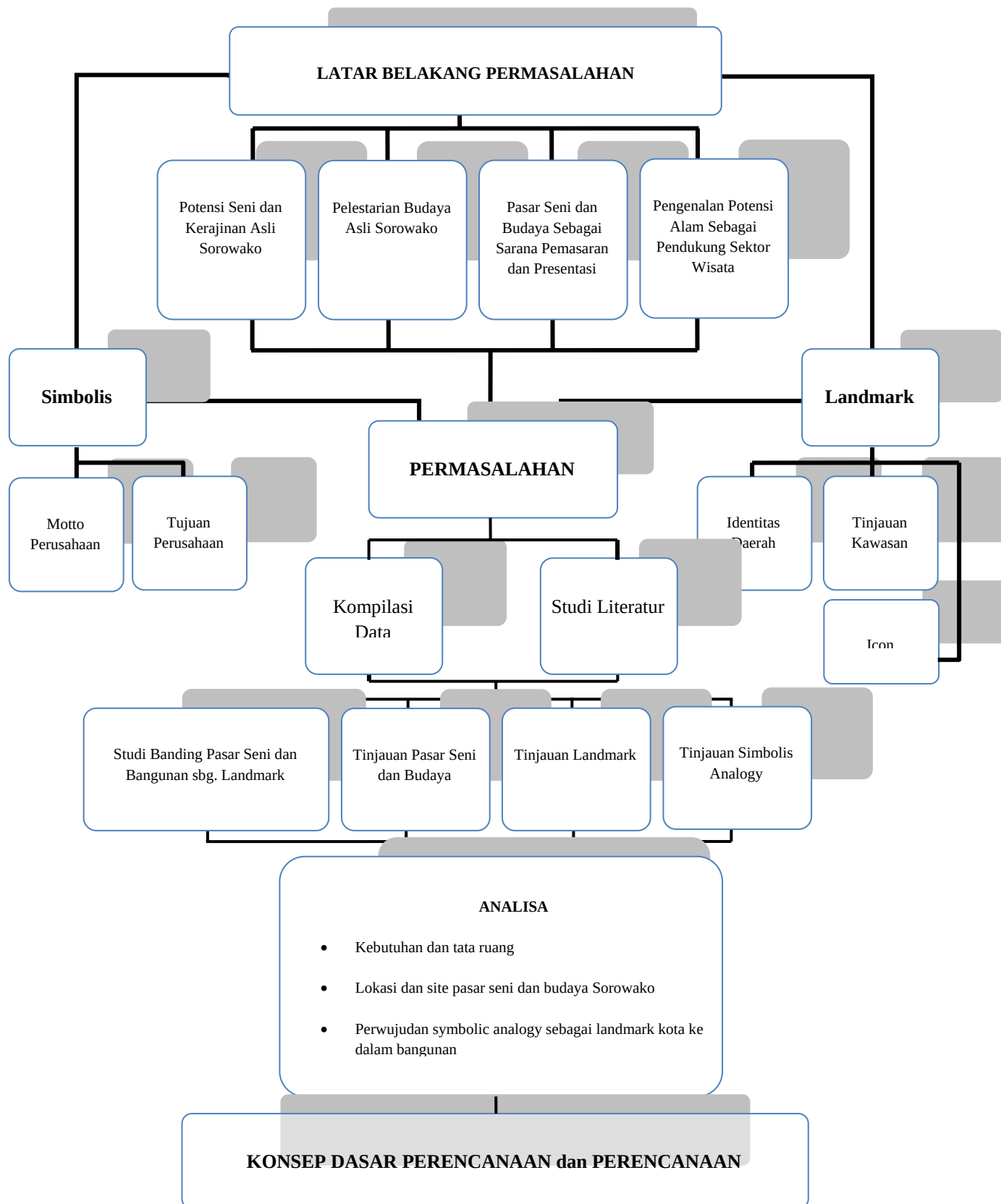
NO	PARAMETER		ALTERNATIF 1	ALTERNATIF 2
1	Daerah sering dilalui konsumen.		4	4
2	Potensi sebagai pintu gerbang.		4	2
3	Kemudahan dalam mengakses		4	4
4	Pendukung adanya sarana dan prasarana yang tersedia.		4	4
5	Potensi bangunan disekitar site alternatif sebagai pendukung seni dan budaya		4	3

JUMLAH
20
17

Pilihan site : Jalan Bandara, Desa Magani (alternatif 1)

Pertimbangan : Pertimbangan parameter poin lebih tinggi

1.5 KERANGKA POLA PIKIR





BAB II

TINJAUAN PASAR SENI dan BUDAYA

2.1 Pengantar

Aktivitas wisatawan yang berkunjung ke obyek wisata biasanya selalu menginginkan kenangan mereka saat berada di suatu daerah yang tak terlupakan. Hal ini diabadikan dengan pembelian berbagai hasil industri dan berbagai kesenian yang merupakan ciri khas daerah tersebut yang dikenal dengan cinderamata. Selain itu, mereka yang berkunjung, ingin sekali mengetahui budaya dari daerah yang mereka kunjungi dan mendokumentasikannya melalui photo-photo dan video bersama ciri khas dari daerah tersebut. Maka diciptakanlah suatu wadah yang dapat menampung untuk memasarkan hasil-hasil seni maupun kerajinan, serta untuk mempresentasikan budaya asli Sorowako demi kelestariannya yang disebut dengan pasar seni dan budaya sorowako.

2.1.1 Tinjauan Pasar Seni dan Budaya

a. Pasar

Pasar adalah tempat berkumpulnya masyarakat dari segala golongan dengan tujuan komunikasi, transfer barang, informasi, rekreasi, dan komersial.¹⁰

b. Seni

Seni adalah keahlian membuat karya yang bermutu dilihat dari segi keindahannya. Karya yang diciptakan dengan keahliannya yang luar biasa seperti seni lukis, patung, tari, dan lainnya. Kesanggupan akal untuk menciptakan sesuatu yang bernilai tinggi.¹¹

¹⁰ Wiryadi, Sistem Pemasaran dan Peranannya Terhadap Ekonomi Kota, dalam Suriyanti

¹¹ Kamus Besar Bahasa Indonesia, Dept P&K, Balai Pustaka, 1995



c. Budaya

Budaya adalah suatu hasil karya atau aktifitas dan penciptaan batin manusia seperti kepercayaan,,kesenian, adat istiadat¹². Keseluruhan pengetahuan manusia yang dipunyainya sebagai makhluk social digunakan untuk memahami dan menafsirkan lingkungan yang dihadapi. Sehingga kebudayaan kompleks ide-ide gagasan,nilai , norma, peraturan, dan sebagainya sifatnya abstrak, tidak dapat dilihat, diraba. Letaknya ada dalam pikiran manusia warga masyarakat ditempat kebudayaan yang bersangkutan hidup, berfungsi sebagai pola kelakuan. Artinya kelakuan yang timbul adalah berdasarkan suatu kebudayaan.¹³

d. Landmark

Landmark (tanda) adalah suatu bentuk yang sifatnya bisa dilihat karena memiliki fisik yang jelas yang berfungsi sebagai penanda suatu daerah yang sifatnya kawasan.

e. Symbolic

Symbolic adalah Simbolisasi yang menunjukkan pada suatu obyek yang memberi pengertian berdasarkan aturan tertentu (biasanya berupa gagasan umum yang menyebabkan symbol dapat di interpretasikan dan mempunyai hubungan dengan obyek yang bersangkutan)¹⁴

f. Kesimpulan

Pasar seni dan budaya sorowako, perwujudan berdasarkan simbolik analogi sebagai landmark adalah tempat berkumpulnya berbagai golongan dengan tujuan berkomunikasi, rekreasi, komersil, dimana karya-karya bermutu keindahan sebagai barang yang terekspose dan melestarikan budaya asli sorowako dimana menggunakan gagasan yang terhadap obyek yang

¹² Kamus Besar Bahasa Indonesia, Dept.P&K, Balai Pustaka, 1995

¹³ W.J.S.Poerwaradinata, Kamus Umum Bahasa Indonesia

¹⁴ Charles Jeneles. 1980, Teori Fungsi

bersangkutan sebagai perwujudan bentuk yang menjadi simbol sehingga bisa menjadi penanda kota Sorowako.

2.1.2 Potensi Seni dan Budaya di Sorowako

a. Produk kerajinan dan ketampilan

Sorowako pada umumnya memiliki berbagai unit usaha kecil menengah yang terus dikembangkan dengan baik antara PT.INCO kerja sama dengan masyarakat local. Secara pasti hal ini sangat berpotensi dan penting dikembangkan dengan menyediakan sarana dan prasarana yang bersangkutan.

Kerajinan yang dikembangkan saat ini mencakup:

- Kerajinan kain sutra
- Kerajinan bambu hitam
- Berbagai kerajinan anyaman
- Kerajinan ukiran kayu
- Kerajinan sablon baju



Gambar 2.1

Kerajinan tangan asli Sorowako

b. Seni khas Sorowako

Pelestarian budaya local sangat diperhatikan oleh pihak PT.INCO. namun masih minimnya sarana yang mewadahi kelestarian budaya local

sangat jelas terlihat. Sehingga perlu dibuat sarana yang mewadahi hal ini. Disamping itu presentasi demi kelestarian budaya sangat mendukung sektor pariwisata.

Seni tari-tarian khas asli Sorowako antara lain:

- Tari meopudi (tarian mencari ikan opudi di danau)
- Maccera tassi (kegiatan budaya memperingati hari-hari penting)
- Tarian Pasitabe (tarian pemuda-pemudi dalam bergaul)
- Tari kinde-kinde (tari kegembiraan)
- Tari Padungku (tari panen padi)
- Tari Nohu Bangka (tari kematin)
- Seni musik bambu



Gambar 2.2

Seni tari khas Sorowako

2.1.3 Fungsi, Tujuan, dan Motivasi Pengadaan Pasar Seni dan Budaya

a. Fungsi pasar seni dan budaya adalah:

- Sebagai sarana berkumpulnya masyarakat, pemerintah, perusahaan.

Merupakan fungsi utama adanya pasar ini yaitu menjadikan suatu tempat menyatukan semua pihak, sehingga masyarakat punya akses lebih, perusahaan lebih bermasyarakat, pemerintah lebih dikenal baik, dan pengunjung dari luar juga puas.



- Sebagai wadah jual beli karya seni

Karya seni dan ketrampilan yang dihasilkan oleh para seniman perlu dipasarkan guna menunjang kelangsungan hidup para seniman local asli Sorowako.

- Sebagai sarana pameran

Karya seni dan ketrampilan yang dihasilkan perlu dipromosikan agar dapat dikenal oleh masyarakat luas sehingga apresiasi terhadap karya seni dapat meningkat.

- Sebagai sarana tempat peragaan

Agar wisatawan yang datang bukan hanya mengetahui manfaat dari proses pembuatan karya seni sehingga menambah pengetahuan mereka terhadap karya seni tersebut.

- Sebagai sarana rekreasi

Pasar seni dan budaya tidak hanya dapat berfungsi sebagai sarana jual beli melainkan juga dapat berfungsi sebagai sarana rekreasi bagi masyarakat kota dan sekitarnya.

b. Tujuan pasar seni dan budaya

- Memberikan tambahan sarana kepada seniman dan pengrajin dalam menghasilkan karya dan berkreasi
- Lebih mendekatkan produsen kepada konsumen baik itu masyarakat sekitar maupun turis yang datang.
- Mendekatkan aspirasi masyarakat terhadap seni dan budaya daerah.
- Sebagai sarana bagi disiplin ilmu yang terkait..
- Menggali potensi seni dan budaya yang dalam pengembangannya kearah melestarikannya namun juga pengembangan pariwisata di Sorowako.



c. Motivasi pasar seni dan budaya

- Motivasi kepariwisataan

Meningkatkan daya tarik terhadap kawasan Sorowako dan meningkatkan transaksi jual beli karya seni dan kerajinan serta mengembangkan seni budaya daerah demi menjaga kelestariannya.

- Motivasi ekonomi

Untuk meningkatkan penadapatan dan taraf hidup seniman dan pengrajin ketrampilan serta masyarakat setempat melalui penjualan barang-barang seni dan hasil ketrampilan karya asli sorowako. Namun tidak ketinggalan bagi perusahaan PT.INCO yakni motivasi menjadikan masyarakat untuk bisa hidup mandiri dan tidak terlalu tergantung pada PT.INCO.

- Motivasi pendidikan

Pasar seni dan budaya selain sebagai tempat rekreasi juga mempunyai andil untuk memperluas pengetahuan semua disiplin ilmu yang terkait dan masyarakat dalam mempertahankan seni dan budaya, dengan cara melihat dan mempelajari proses pembuatan karya seni dan ketrampilan asli Sorowako ini.

2.1.4 Unsur-unsur yang diperlukan dalam Pasar Seni dan Budaya.

- Materi yang disajikan, yang berhubungan dengan penjualan, promosi, informasi, dan produksi
- Media Komunikasi, dalam mempromosikan mengenai pasar seni di butuhkan media komunikasi baik yang bersifat cetak maupun tidak. Seperti: sound system, audio visual, peragaan,dsb.
- Wadah/ruang : area jualbeli, area promosi,dsb.

2.2 Tinjauan Bentuk Penanda (Landmark)

2.2.1 Tinjauan Tata Ruang

Ruang pada dasarnya adalah wadah atau tempat dari suatu kegiatan, menurut Aristoteles dalam Van de Ven, 1991, ruang adalah elemen terbatas dalam suatu dunia yang terbatas juga. Elemen banyak dipengaruhi oleh sistem sirkulasi.

Sirkulasi pasar seni dan budaya, menurut pelaku kegiatannya dapat dibedakan menjadi 2, yaitu:

- Sirkulasi manusia
- Sirkulasi kendaraan

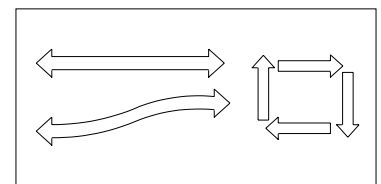
Sedangkan jenis sirkulasi terdiri dari:

- Sirkulasi terbuka : santai, dinamis, leluasa
- Sirkulasi tertutup : akrab, dinamis, komunikatif

Berdasarkan pola konfigurasi jalannya, sirkulasi pada bangunan dapat dibedakan beberapa macam, diantaranya sebagai berikut¹⁵:

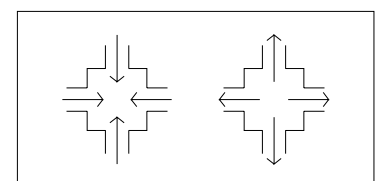
- Konfigurasi linier

Merupakan unsur pengorganisasian yang utama untuk satu deretan ruang yang dapat membentuk lurus, lengkung, atau berpotongan dengan lainnya.



- Konfigurasi radial

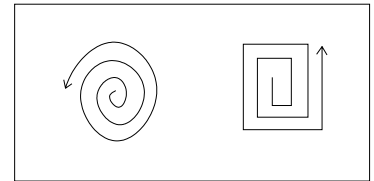
Memiliki jalan berkembang dengan arah pergerakan dari menuju ke sebuah pusat.



¹⁵ Francis D.K.Ching, Arsitektur : Bentuk, Ruang, dan susunannya, Erlangga, Jakarta 1991

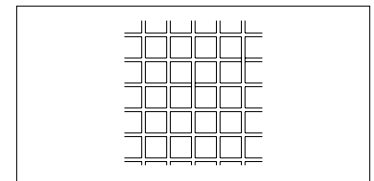
- Konfigurasi spiral

Jalan dengan pergerakan dengan sebuah pusat, berputar mengelilingi dengan jarak yang berubah.



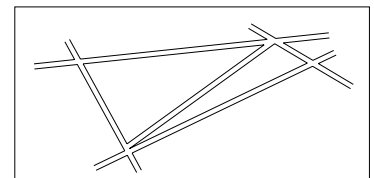
- Konfigurasi grid

Bentuk yang terdiri dari dua jalan sejajar yang saling berpotongan pada jarak yang sama dan menciptakan kawasan ruang segi empat.



- Konfigurasi cluster

Membentuk jaringan yang saling berpotongan pada titik tertentu dan bersifat lebih acak.



Tata ruang luar

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam perancangan tata ruang luar adalah jumlah massa dan gubahan massa dan lansekap.

Dalam menentukan jumlah massa, alternatif yang bisa dipilih yaitu:

- Massa tunggal

Massa dengan semua kegiatan yang ada ditampung dalam satu massa.



- Massa jamak

Masing-masing kelompok kegiatan diwadahi dalam beberapa massa yang terpisah-pisah.



Gubahan massa.

Gubahan massa tidak terlepas dari tuntutan beberapa kegiatan yang ditampung dalam pasar seni dan budaya. Tuntutan akan kesamaan dalam mendapat pengunjung bagi unit-unit penjualan dan tuntutan fungsi rekreatif merupakan unsur yang menentukan pola gubahan massa yang akan diterapkan.

Ada beberapa bentuk gubahan massa yaitu¹⁶:

- Gubahan massa linier

Terdiri dari gubahan massa yang teratur dalam suatu deret yang menunjang.

- Gubahan massa terpusat

Terdiri atas sejumlah massa yang mengitari suatu massa yang berfungsi sebagai pusat orientasi.

- Gubahan massa radial

Merupakan pengembangan dari bentuk-bentuk linier yang berkembang dari bentuk-bentuk terpusat.

- Gubahan massa cluster

Terdiri dari massa yang saling berdekatan. Orientasi dapat dari segala arah, sesuai dengan letak massa itu sendiri.

- Gubahan massa grid

Terdiri dari massa modular dimana perletakan satu sama lain diatur dengan adanya grid

¹⁶ Francis D.K.Ching, *Arsitektur : Bentuk, Ruang, dan susunannya*, Erlangga, Jakarta 1991



Tata ruang dalam

Tata ruang dalam melingkupi dimensi ruang dan pembatas ruang.¹⁷

a. Dimensi ruang meliputi

- Kebutuhan ragawi : ukuran tubuh manusia, perabotan, dan perabotan
- Kebutuhan jiwani : cita rasa, dorongan jiwa/suasana yang diinginkan

b. Elemen pembatas ruang meliputi lantai, dinding, dan langit-langit

2.2.2 Tinjauan Lansekap

Elemen lansekap pada dasarnya dapat dibagi atas dua golongan besar, yaitu:

- Hard material/elemen keras, yaitu: perkerasan, conblock, dan bangunan
- Soft material/ elemen lunak, yaitu: tanaman.

2.2.3 Tinjauan Penampilan Bangunan

Moor dalam Noor Cholis, laporan program professional 8, menyatakan lingkungan dimana bangunan didirikan akan dipengaruhi bangunan itu sendiri. Keselarasan atau kekontektualitasan bangunan terhadap lingkungan mutlak diperlukan. Apalagi bangunan tersebut difungsikan sebagai bangunan publik. Kekontektualitasan bangunan terhadap lingkungan tersebut terdiri dari:

- Konteks dengan lingkungan sekitar
- Konteks lahan
- Konteks sejarah dan konteks kawasan

¹⁷ Hanif Budiman, 1994 dalam K, Suryanti hal.12



Sebagai bangunan publik, maka yang paling tepat adalah konteks lingkungan sekitar, Konteks terhadap sejarah kurang mengena, karena bangunan lebih bersifat publik dan komersial.

2.3 Tinjauan Simbolis Analogi

2.3.1 Teori Simbolis

Pada dasarnya symbolic analogy merupakan suatu analogi yang diambil berdasarkan keinginan menciptakan suatu bentuk yang dapat mencerminkan sifat tersendiri sehingga sangat erat dengan obyek yang bersangkutan. Namun pada kasus ini. Tujuan analogi simbolis adalah menciptakan suatu bentuk nyata yang jelas dengan berdasarkan pada sesuatu yang masih sangat abstrak.

2.3.2 Transformasi Bentuk

Bentukan-bentukan dalam tiap bangunan arsitektur biasanya mencerminkan identitas suatu bangunan. Contohnya restoran donat, bangunnya berbentuk donat; kantor perusahaan, bentuknya seperti bullpen, dll. Hal itu merupakan suatu bentuk yang dinamakan transformasi bentuk. Hal ini jelas dituangkan kedalam bentuk dengan harapan si bangunan bisa menjelaskan identitas dirinya sendiri.

Transformasi bentuk adalah suatu sistem untuk membentuk tampilan bangunan dengan berdasar kepada suatu obyek yang telah ditentukan dari sesuatu yang sifatnya samar menjadi sesuatu yang mencerminkan atau menjelaskan jati diri bangunan.

2.4 Studi Banding Pasar seni dan budaya, dan bangunan sebagai Landmark

2.4.1 Pasar Seni Ancol di Jakarta

Ancol berskala nasional. Jumlah seniman sekitar 100 orang yang terdiri dari 70% seniman lukis, 15% pematung, 15% pengrajin. Area rekreasi

ini menempati area seluas 3,4 Ha. Tata massa dan tata ruang serta fasade bangunan menggunakan preseden bangunan tradisional Jawa. Pada bangunan ini aktif selama 24 jam, pementasan dilakukan pada saat jumlah pendatang yang datang mencapai puncaknya.

Pasar seni Ancol dirancang dengan penempatan 4 entrance, dikarenakan agar terbuka ke segala arah mengingat letaknya yang berada diantara arena rekreasi lainnya. Sistem pola massa menggunakan sistem pola cluster, dimana terdapat 3 fasilitas yang dibedakan menjadi :

- Kelompok penyewa, dipenuhi oleh para seniman dan para penjual hasil karya.
- Kelompok bangunan pelengkap, yaitu bangunan skala serbaguna dan arena terbuka
- Kelompok bangunan penunjang, meliputi bangunan pengelola, bangunan umum, restoran/rumah makan.

2.4.2 The City Walk Palembang

Untuk menyikapi perekonomian kota Palembang yang terus menggeliat, dibangunlah sebuah sarana perbelanjaan lengkap dengan apartemen dan bernuansakan life style entertainment. Hal ini diharapkan menjadi pendukung pemerintah menjadikan Palembang menjadi sebuah kota metropolitan yang mandiri dan berkualitas.



Gambar 2.3

The fine city walk Palembang



Lahan proyek ini menempati lahan seluas 2,4 Ha. Bertempat tepat di jantung kota dan disentra bisnis Palembang, sangat berpotensi sebagai

landmark kota Palembang ditambah massa condotel yang mencapai 20 lantai (terjangkung di Palembang).

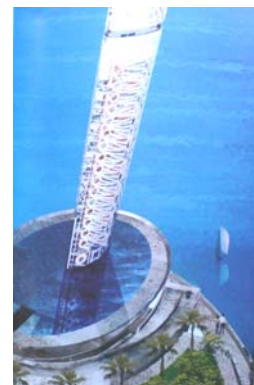
2.4.3 Menara Maluku

Pasca kerusuhan sejak April 1999, membangun suatu menara merupakan agenda penyembuhan sekaligus pemberian identitas baru wilayah ini. Menara ini merupakan pembesaran 150 kali dari tinggi patung kesuburan yang berukuran 30cm menjadi 45m. sang arsitek menginginkan menara ini menjadi generator bagi lingkungan.

Pembuatan menara mempunyai filosofi yang dibagi menjadi 3 bagian. Bagian bawah atau kaki merupakan sebuah kolam pantul bertapak elips sekaligus berfungsi sebagai areal masuk utama kedalam bangunan menara. Kolam pantul menggambarkan falsafah kesuburan dan kemakmuran yang melimpah ruah. Didalam menara ada bagian kaki terdapat ruang pameran lukisan temporer.

Pada bagian badan menara merupakan bentuk yang tepat di atas kolam, member efek visual seolah-olah muncul dari dalam air dan menjulang ke langit. Adanya tangga serta bordes yang dimana terdapat platform lantai sebanyak 8 lapis yang mensimbolkan bulan kelahiran propinsi Maluku.

Terakhir pada bagian kepala, berfungsi sebagai gardu pandang bagi pengunjung. Diatasnya terdapat relief melingkar utuh dipuncak bangunan yang menggambarkan semangat 'baku bae' yang artinya kita semua bersaudara.



Gambar 2.4
Menara Maluku



BAB III

ANALISA PASAR SENI dan BUDAYA SOROWAKO

Analisa pra perancangan bertitik tolak dari semua faktor kebutuhan sarana dan prasarana, disesuaikan dengan fungsi pasar seni dan budaya. Selain itu juga sebagai tempat rekreasi dan sarana pendidikan non formal yang dinamis. Analisa ini akan digunakan dalam program dasar perancangan pasar seni.

3.1 Pasar Seni dan Budaya Sorowako sebagai Landmark Kota Perwujudan

Analogi Simbolik Berdasarkan Motto “Tumbuh & Berkembang Bersama Masyarakat”

Secara umum kota Sorowako identik dengan perusahaan PT.INCO sehingga peran penting pihak perusahaan sangat jelas. Dengan sepantasnya pihak PT.INCO menjalin hubungan yang erat dengan masyarakat lokal. Penciptaan pasar seni dan budaya Sorowako merupakan suatu wadah yang disamping tujuan komersil dan wisata, juga menyimpan tujuan yang sangat penting yaitu menciptakan suatu hubungan yang erat antara pihak perusahaan dan masyarakat lokal yang dapat diperlihatkan secara umum.

Maka dari itu pasar seni dan budaya sorowako diwujudkan berdasarkan motto perusahaan yaitu “tumbuh dan berkembang bersama masyarakat” karena sesuai dengan visi dan misi perusahaan.

Pasar seni dan budaya Sorowako merupakan wadah memasarkan hasil-hasil kerajinan tangan dan kesenian-kesenian asli Sorowako. Dimana pada bangunan ini dilengkapi fasilitas seperti area jual beli, area pameran, area tampil seperti panggung, bahkan area workshop, ditambah sarana sirkulasi yang atraktif seperti taman dan area bermain.

3.1.1 Pasar Seni Sebagai Landmark Sorowako

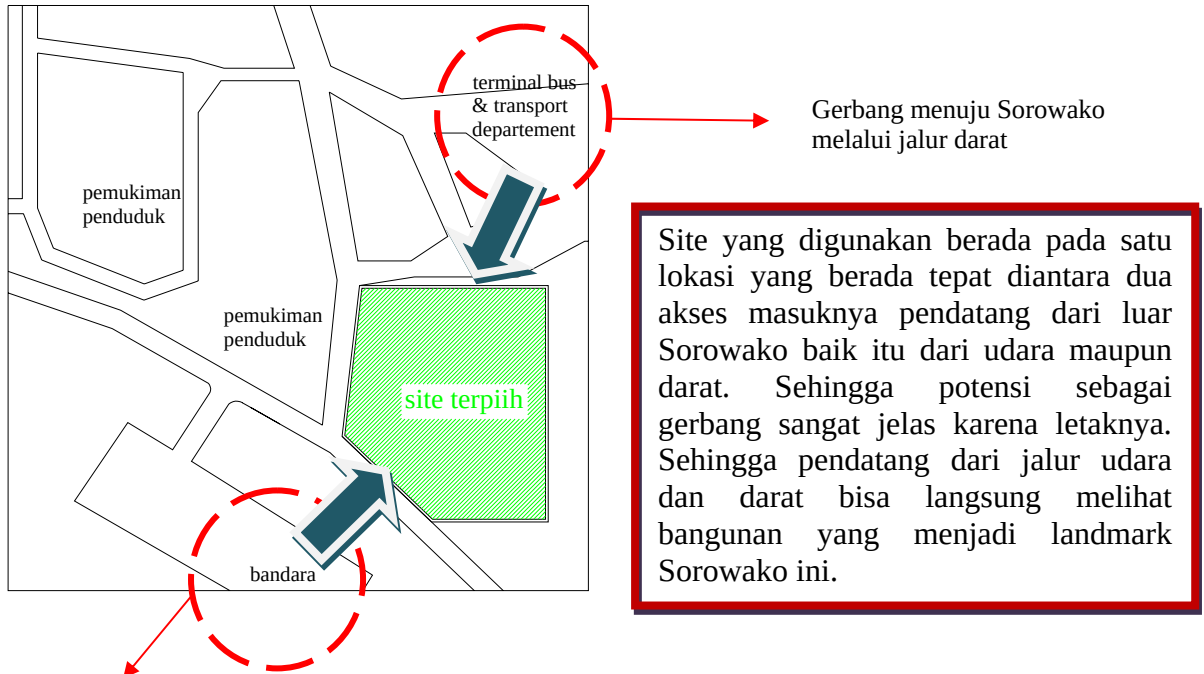
Menjadikan suatu obyek bangunan menjadi suatu penanda identitas suatu kawasan sangat ditentukan oleh lokasi dan keadaan di sekitarnya. Sehingga menganalisa kawasan disekitar lokasi penting dilakukan demi mewujudkan suatu bentuk yang dapat menjadi landmark kota tersebut. Menganalisa potensi kawasan di sekitar site dilakukan dengan cara :

- Analisa planis (rencana kawasan)
- Analisa visual (melihat potensi dari aspek kawasan)

a. Analisa Planis (Rencana Kawasan)

Kawasan pasar seni dan budaya sorowako berada di jalan Bandara, diantara bandara perintis sorowako dan terminal bus. Analisa kawasannya sebagai berikut :

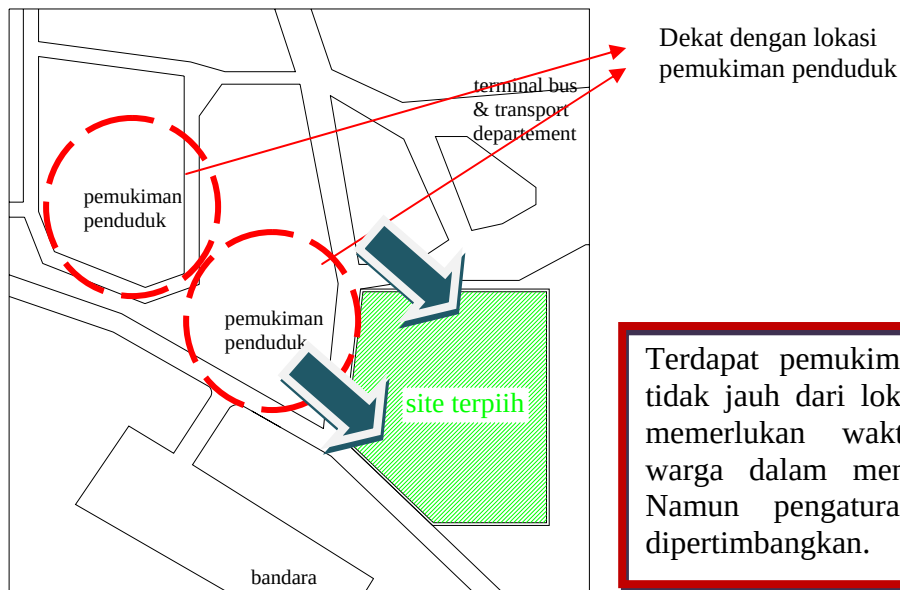
- Analisa potensi sebagai pintu gerbang



Gambar 3.1

Analisa Potensi

- Analisa letak pemukiman penduduk



Dekat dengan lokasi pemukiman penduduk

Terdapat pemukiman penduduk yang tidak jauh dari lokasi. Sehingga tidak memerlukan waktu banyak untuk warga dalam mengakses ke lokasi. Namun pengaturan sirkulasi perlu dipertimbangkan.

Gambar 3.2

Analisa lokasi Pemukiman

- Analisa tampilan dari jalan



Pertigaan jalan.

Lokasi tepat berada di pertigaan antara jalan bandara dan jalan hasnuddin sehingga dari jalan arah manapun lokasi pasti dapat dengan jelas terekspose. Ditambah lokasi sekitar site merupakan area terbuka

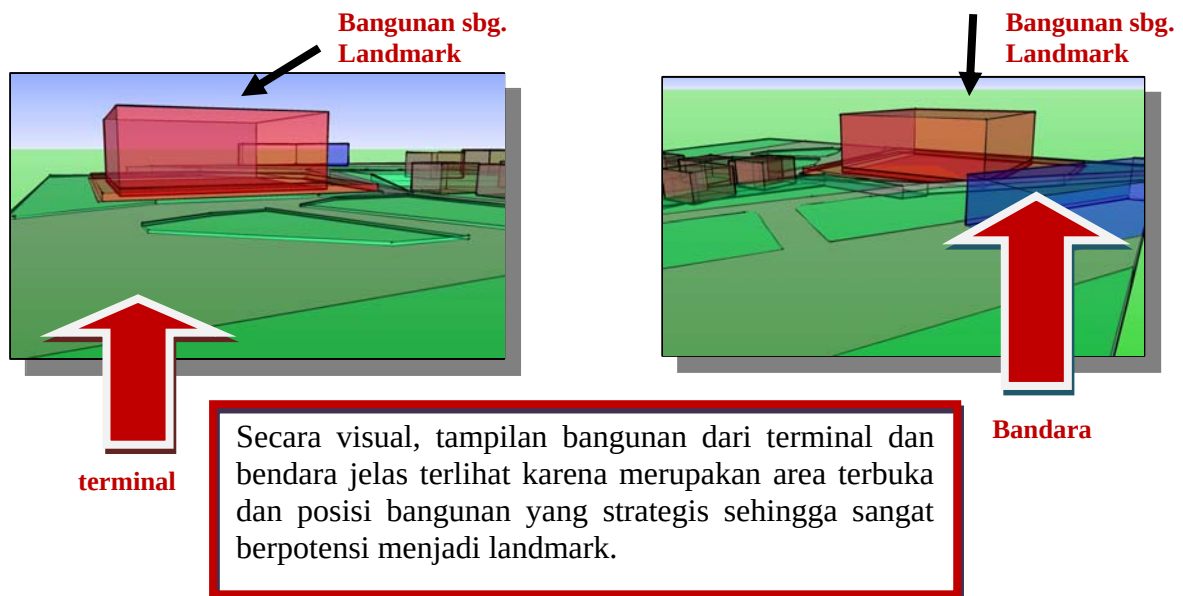
Gambar 3.3

Analisa Arahan view

b. Analisa visual (melihat potensi dari kawasan)

Adalah tahap analisa yang dilakukan dengan cara menganalisa wilayah sekitar site terkait untuk mengetahui aspek visual sehingga bangunan yang akan dibangun bisa menjadi landmark Sorowako. Analisa visual menggunakan pertimbangan analisa diantaranya:

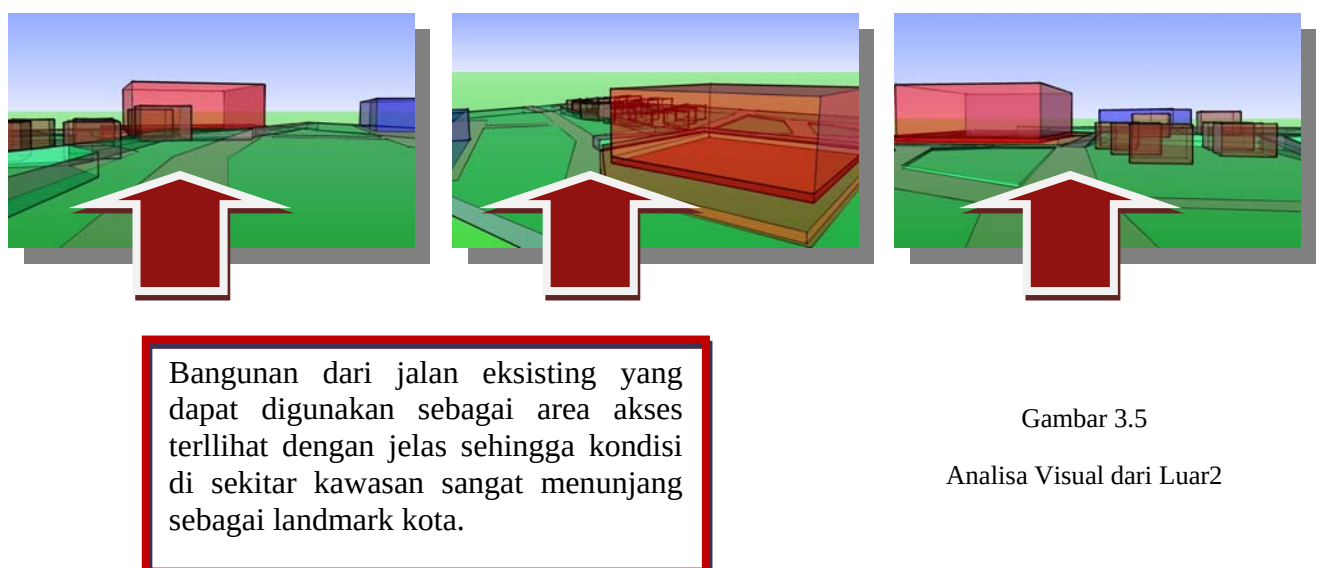
- Analisa visual dari bandara dan terminal bus



Gambar 3.4

Analisa Visual dari Luar

- Analisa visual dari jalan di sekitar site



Gambar 3.5

Analisa Visual dari Luar2

3.1.2 Analisa Motto Perusahaan sebagai simbolis bangunan

Motto perusahaan “ tumbuh dan berkembang bersama masyarakat” menjadi acuan atas transformasi terhadap pembangunan Pasar Seni dan Budaya Sorowako. Sehingga analisa terhadap motto perusahaan sangat penting dilakukan. Dalam melakukan analisis ini, dilakukan dua macam cara analisis yaitu:

- Analisis deskriptif
- Analisis grafis

Analisis digunakan untuk menjelaskan secara lisan tentang motto perusahaan yang dari pengertian yang diarahkan ke dalam bangunan masih belum jelas menjadi lebih jelas dan nyata. Namun dalam hal ini menggunakan penjelasan secara teoritis.

Sedangkan analisis secara grafis dituliskan dengan cara mempresentasikan arti dan makna dalam motto perusahaan dan mentransformasikan ke dalam bentuk-bentuk yang awalnya sangat abstrak ke dalam bentuk yang jelas secara visual sehingga dapat di hadirkan ke dalam bangunan.

a. Analisis deskriptif

Pengertian motto:

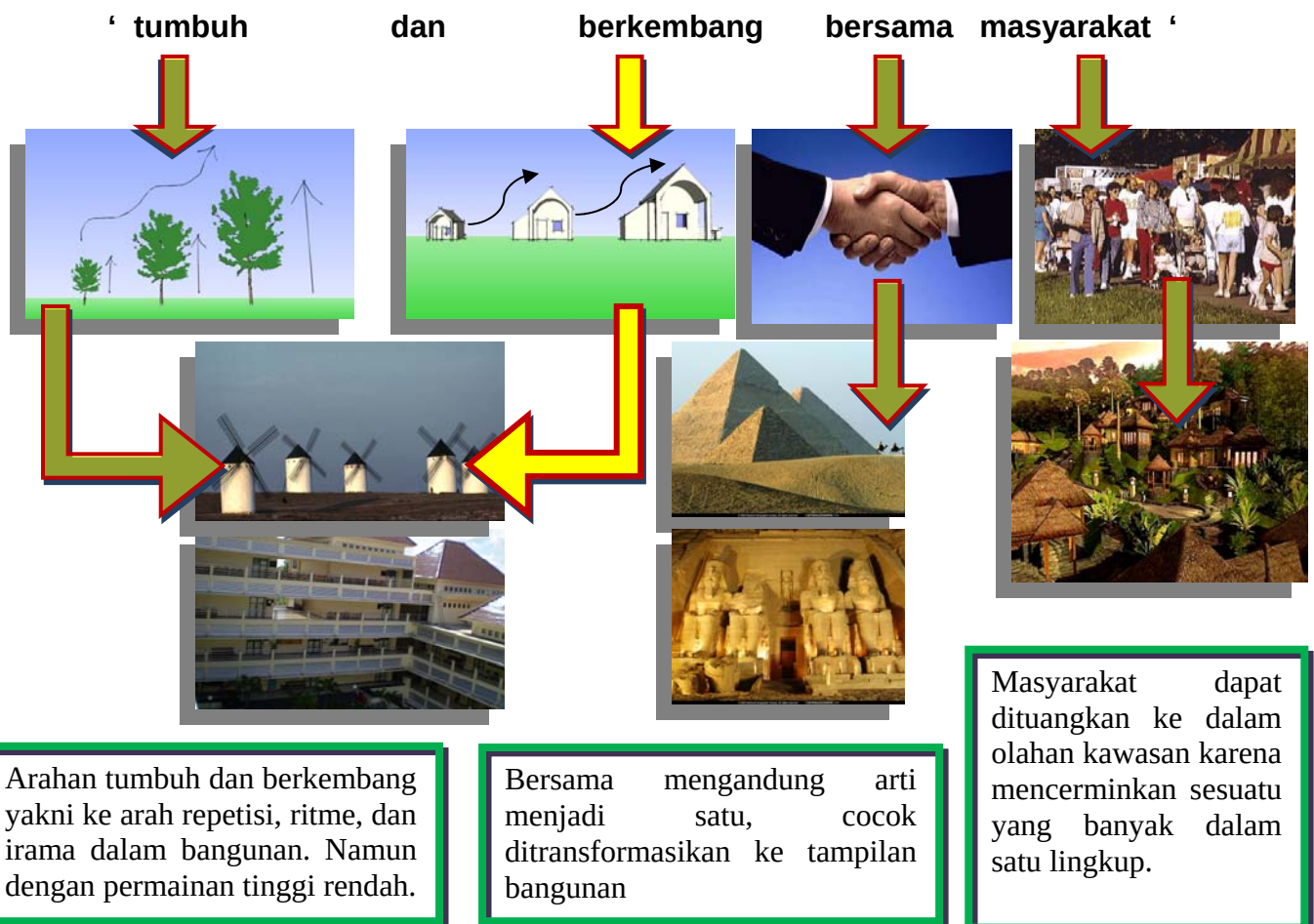
- Tumbuh adalah sesuatu yang bertambah dan menjadi lebih besar dari sebelumnya. Namun biasanya arahnya ke atas. Berhubungan dengan desain terhadap ritma, repetisi.
- Berkembang adalah menjadi lebih dari sebelumnya. Biasanya melebar dari sebelumnya. Juga digunakan dalam menggunakan desain ritme, repetisi, maupun irama.
- Bersama adalah menjalin hubungan yang terikat terhadap sesuatu sehingga berkesan lebih solid. Dapat ditransformasikan kedalam tampilan bangunan dan bisa juga ke dalam bentuk-bentuk yang terekspose.

- Masyarakat adalah kumpulan manusia yang membentuk suatu kesatuan dalam suatu wilayah tertentu yang telah ditentukan sebelumnya. Ide ditransformasikan ke dalam suatu tatanan dalam permainan kawasan.

Sehingga motto “tumbuh dan berkembang bersama masyarakat” memiliki arti suatu proses menjadi lebih besar dari sebelumnya baik proses tumbuh maupun berkembang secara bersama-sama dalam suatu lingkup tertentu antara pihak perusahaan dan masyarakat demi pencapaian kesejahteraan kedua pihak.

Dengan menciptakan suatu bentukan yang berasal dari transformasi pengertian diatas akan menghasilkan bentuk-bentuk tertentu yang mencerminkan kepribadian bangunan yang bersangkutan. Sehingga sangat tepat menjadi landmark kota Sorowako.

b. Analisis Grafis

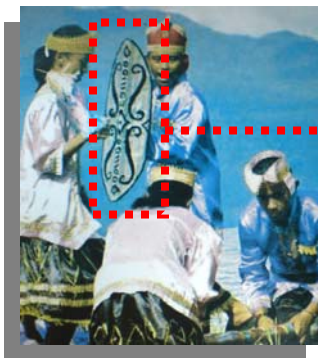


3.1.3 Analisa Simbol Budaya Sorowako

(data di peroleh berdasarkan sumber: Aulya Heba-ketua sanggar tari matano-Sorowako)

Berbagai macam simbol-simbol yang berasal dari budaya asli sorowako yang memilki nilai-nilai tersendiri. Namun dalam mengangkat simbol yang cocok untuk pasar seni dan budaya ini, maka diangkatlah beberapa simbol yang dapat mewakili dan menjadi simbolisasi terhadap pasar seni dan budaya. Beberapa simbol ini adalah:

a. Tameng Lakatuo.



Tameng lakatuo. Merupakan tameng yang digunakan dalam tari Pasitabe. Tameng ini dipegang oleh satu orang yang menceritakan bahwa dia adalah remaja yang paling tua. Sehingga kelak diharapkan bahwa pemegang tameng ini kelak bakal jadi pemimpin suku yang bijaksana. karena telah memiliki pengalaman dimasa mudanya.

Simbol ini sangat serasi jika di ekspose ke dalam tampilan (fasad) bangunan karena artinya. Sehingga mencerminkan adat dan menjadi landmark daerah dengan mengangkat budaya lokal.

b. Ukiran Asli Sorowako

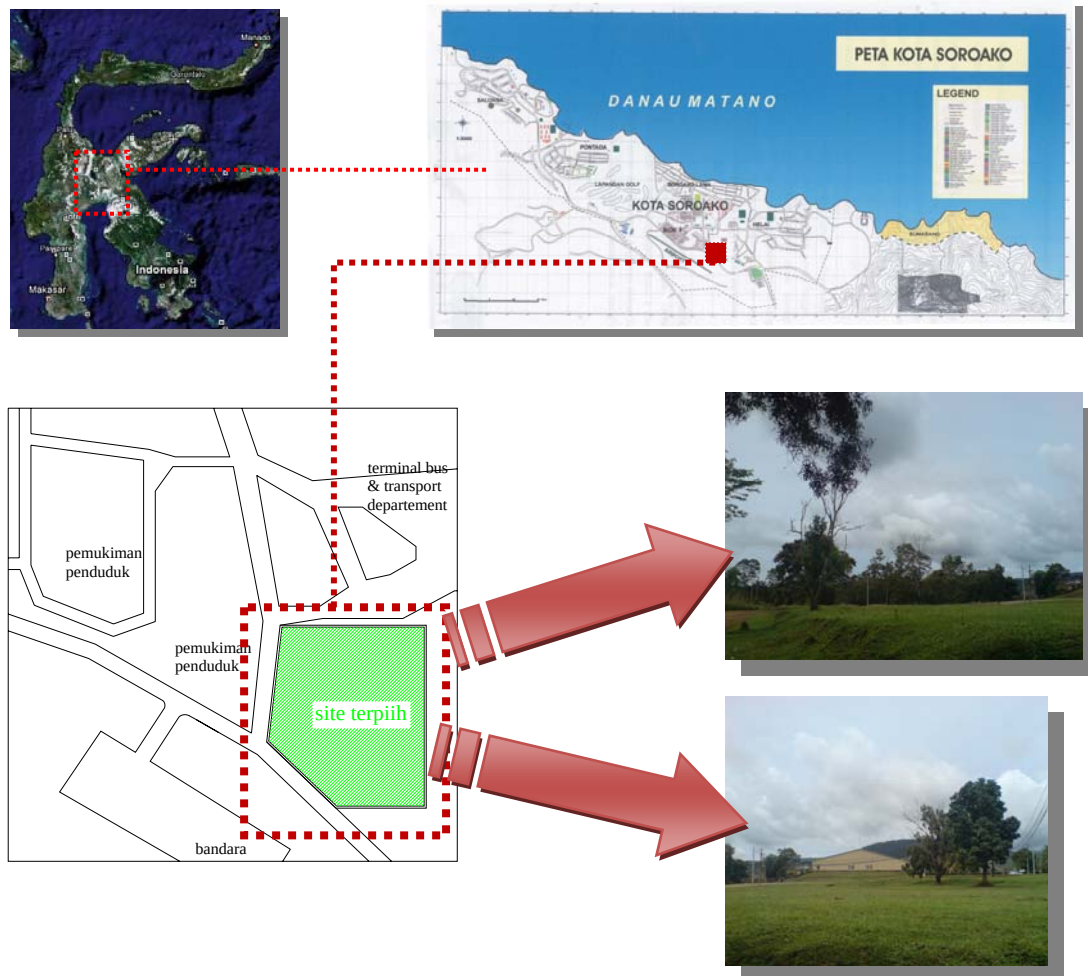


Ukiran yang berasal dari Sorowako banyak dipengaruhi oleh suku padoe dari Sulawesi tengah. Ukiran ini dapat dimasukkan ke dalam bangunan dalam bentuk ornament-ornamen, yang arahnya ke detil arsitektural bangunan. Sehingga nuansa lokal sangat kental terasa disamping perwujudan motto perusahaan.

3.2 Analisa Site dan lokasi

site yang dipilih adalah :

Sulawesi selatan tepatnya kota Sorowako, site kosong di jalan bandara dengan luas 12.215m².

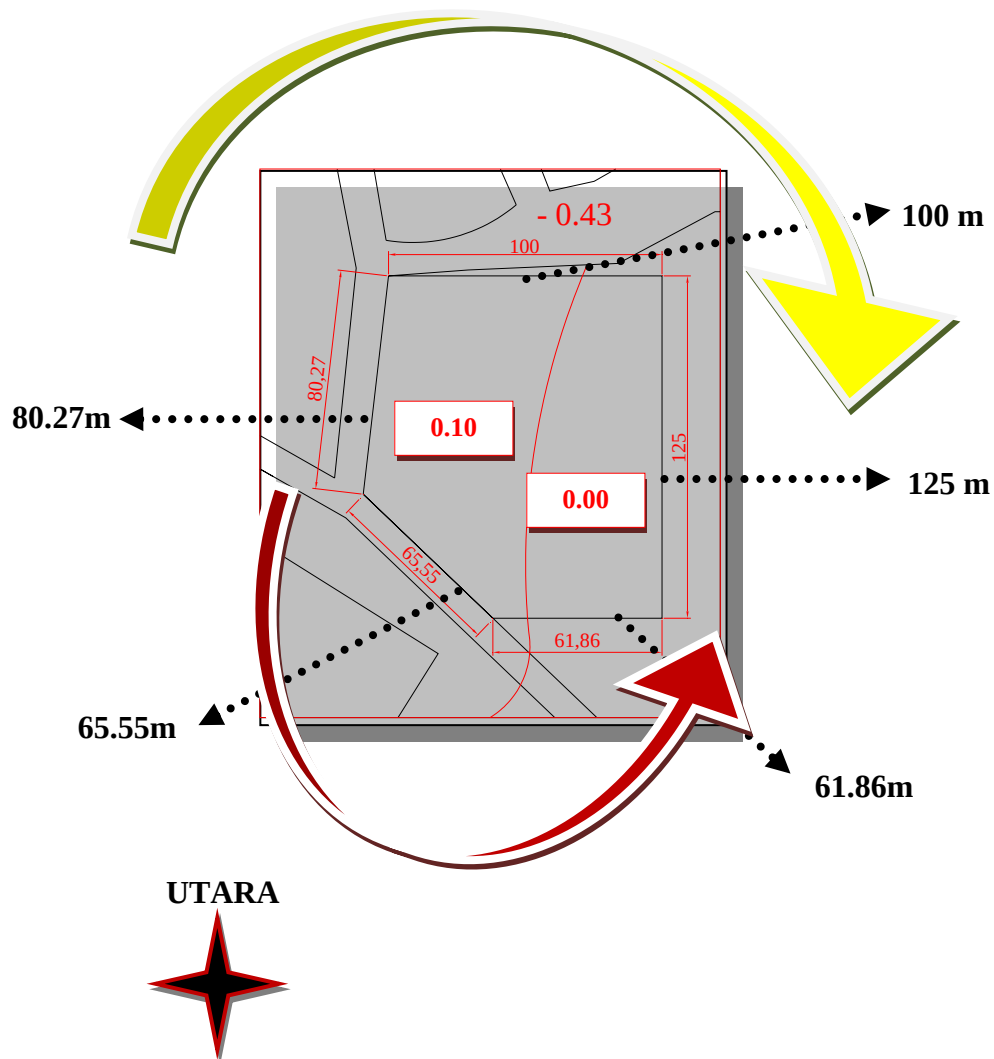


Gambar 3.6

Analisa Site dan Lokasi

3.2.1 Analisa Luasan dan kontur

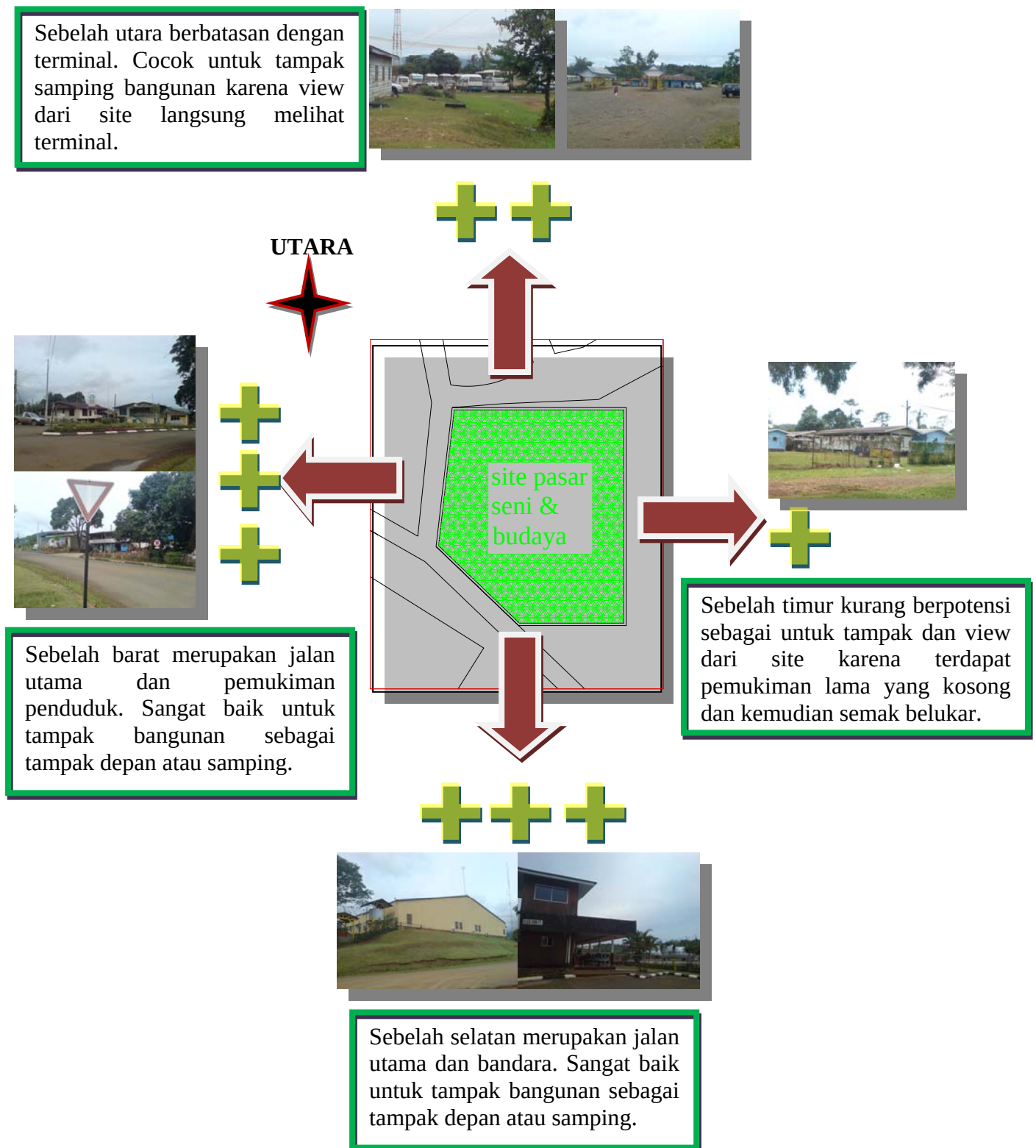
Lokasi berkontur dengan jarak antar ketinggian selisih 10 cm. dimana sisi timur site lebih rendah.



Gambar 3.7

Analisa Luasan dan Kontur

3.2.2 Analisa Batasan dan potensi tampilan



Gambar 3.8

Analisa Potensi Tampilan

3.3 Analisa Kegiatan

3.3.1 Macam-macam Kegiatan

a. Kegiatan Seni dan Budaya

Kegiatan-kegiatan budaya Sorowako telah mengalami banyak kemajuan dalam hal pengembangannya. Apalagi ketika hari-hari besar negara seperti HUT RI, Akhir Tahun, bahkan hari-hari besar keagamaan.

Beberapa seni kebudayaan asli sorowako diantaranya:

1. Tari meopudi

Di beritakan bahwa ketika bulan purnama tiba ikan-ikan pada naik ke permukaan karena terangnya bulan. Yang biasa di tangkap para nelayan adalah ikan opudi (salah satu ikan khas asli danau Matano). Namun belum tentu ikan bisa ditangkap dalam jumlah yang banyak. Kemudian para ibu-ibu yang ditinggal oleh para suaminya pergi menangkap ikan ternyata juga melakukan proses penangkapan ikan di sekitar pinggiran danau yang tidak dalam (biasanya setinggi dada) dengan cara menggiring ikan dengan memukul permukaan danau dengan menggunakan bamboo atau batang pohon kelapa dari segala arah menuju ke satu titik sehingga bisa ditangkap dengan mudah. Dengan harapan ikan yang ditangkap bisa lebih banyak lagi. Ikan yang selalu ditangkap adalah ikan opudi. Tradisi inilah yang dibuat dan di kembangkan menjadi suatu tarian yang disebut tarian menangkap ikan opudi atau tarian meupudi.



Gambar 3.9

Tarian Meopudi

2. Budaya Maccera tassai

Budaya warga Sorowako yang dimana merupakan suatu budaya yang diselenggarakan ketika memperingati hari-hari besar Negara, biasanya dalam memperingati HUT-RI. Kegiatan ini merupakan acara dimana katinting (perahu mesin tradisional) yang biasanya digunakan hanya untuk menangkap ikan, malah di hias dengan berbagai macam aksesoris. Bukan hanya katinting saja yang dihias tetapi pemilik katinting juga harus menggunakan baju-baju tradisional.



Gambar 3.10

Budaya Maccera Tassai

3. Tari Pasitabe

Merupakan suatu terian yang menceritakan tentang cara-cara pergaulan anak-anak muda Sorowako ketika beranjak dewasa. Terdiri dari 4 orang laki-laki dan 4 orang perempuan. Inti dari cerita tarian ini adalah dalam bergaul tidak boleh membedakan antara golongan kaya dan miskin. Namun harus bersama-sama dalam setiap waktu. Bisa juga digunakan sebagai ajang mencari jodoh.



Gambar 3.11

Tari pasitabe

4. Tari Kinde-kinde

Tarian ini merupakan tarian kegembiraan. Biasa juga dilakukan ketika ada pengantin baru atau malam acara panen. Tarian ini menceritakan kegembiraan warga dalam menerima rejeki dimana tarian dilakukan dengan cara membentuk lingkaran dan berpegangan tangan kemudian menggunakan gerakan kaki yang sama mengikuti ritme music yang dimainkan. Tidak memerlukan pakaian khusus. Namun berpakaian apa adanya.

5. Tari Padungku

Tari yang merupakan tarian yang dilakukan ketika masa panen tiba. Biasanya dilakukan oleh para ibu-ibu yang telah menuai padi. Tarian ini dilakukan pada sore hari sebagai penutup syukuran atas hasil panen. Tiap kelompok tari terdiri dari 6orang wanita. Pengunjung dibolehkan ikut menari karena gerakannya yang sederhana.



Gambar 3.12

Tari Padungku

6. Tari Nohu Bangka

Merupakan tarian untuk mengenang kematian seorang warga yang berjasa. Baik itu berjasa kepada kerabat atau kepada desa. Tarian ini menceritakan tentang kesedihan yang dialami karena ditinggal orang penting. Biasanya dilakukan oleh kerabat orang yang ditinggal. Namun bisa juga sahabat erat.

7. Musik Bambu

Merupakan alat musik khas asli Sorowako. Dimana bambu dirangkai dan dibuat sedemikian rupa sehingga menghasilkan suara tersendiri.

Namun satu alat Cuma mempunyai satu suara saja. Sehingga untuk menghasilkan irama, di perlukan banyak bambu. Biasanya digunakan dalam menyambut turis atau orang-orang penting yang datang mengunjungi Sorowako.



Gambar 3.13

Seni Musik Bambu

b. Kegiatan Kerajinan

kegiatan kerajinan hampir seluruhnya berasal dari kerja sama pihak PT.INCO dengan warga lokal dengan harapan menciptakan lapangan kerja baru dan menjadikan warga tidak sangat tergantung pada PT.INCO. dan juga lebih menjalin hubungan baik antara pihak perusahaan dengan warga lokal. Beberapa kerajinan diantaranya:

- kerajinan kain sutra

merupakan kerajinan yang menggunakan modal awal hasil sumbangan PT.INCO kepada masyarakat lokal. Disini warga diajarkan untuk memintal kain sutra dengan mesin pintal dari kayu. Hasilnya berupa kain sutra polos yang kemudian di jual ke tukang jahit. Biasanya juga menerima order. Namun belum banyak berkembang karena masalah pemasaran yang kurang.



Gambar 3.14

Kegiatan pintal benang sutra

- kerajinan bambu hitam

kerajinan mengolah bambu hitam menjadi suatu hasil kerajinan ini sangat diminati oleh warga. Hal karena mudah dalam mencari bahan, alat yang digunakan juga sederhana, dan warga memiliki cukup tempat dalam pengerjaannya. Kerajinan ini juga menggunakan modal awal dari PT.INCO.

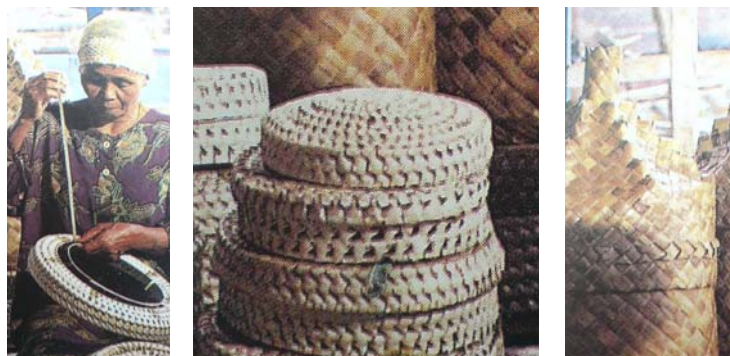


Gambar 3.15

Kegiatan kerajinan bambu hitam
dan salah satu hasilnya

- kerajinan anyaman

kerajinan didesa nuha ini sangat penting dimata PT.INCO karena sangat mengembangkan sektor usaha kecil menengah, dan dengan modal bahan yang melimpah, bahan yang digunakan adalah rotan. serta kertampilan membuat usaha ini berjalan. Modal usaha juga datang dari pihak PT.INCO untuk membantu. Namun keterbatasan pasar sangat berpengaruh pada sektor ini. Ketersediaan pasar seni dan budaya diharapkan sangat membantu dalam memasarkan hasil kerajinan ini.



Gambar 3.16

Kegiatan kerajinan anyaman dan
salah satu hasilnya

3.3.2 Pelaku dan Karakteristik Kegiatan

Fungsi dan lokasi pasar seni dan budaya akan sangat menentukan aktifitas yang terjadi, sehingga bersangkutan dengan pelaku kegiatan pada fasilitas yang ditampung di pasar seni dan budaya. Keberadaan pasar seni dan budaya sebagai fasilitas memasarkan dan mempresentasikan seni budaya serta kerajinan asli Sorowako, diharapkan dapat meningkatkan arus kunjungan dan memaksimalkan potensi yang ada di Sorowako itu sendiri.

Melihat kompleksitas kegiatan tersebut, maka pelaku dan karakteristik kegiatan secara keseluruhan pada pasar seni dan budaya ini adalah sebagai berikut:

a. Pengunjung

Jenis pengunjung digolongkan menjadi 2 jenis yaitu wisatawan lokal dan mancanegara. Merupakan tolak ukur kesuksesan pasar seni dan budaya Sorowako. Jika pengunjung banyak, maka sukseslah pasar seni dan budaya ini. Adapun karakteristik perilaku pengunjung antara lain:

- Melihat, mengamati, memilih, memesan, dan membeli
- Komunikasi dengan seniman dan penjual
- Menonton acara pentas terbuka maupun tertutup
- Mempelajari tentang kerajinan, seni dan budaya

b. Pengelola

Adalah pelaku yang melakukan kegiatan rutinitas di dalam pasar seni dan budaya dimana kegiatan yang mereka lakukan adalah:

- Mengelola administrasi
- Pelayanan
- Mengatur kegiatan operasional
- Mengontrol seluruh area fasilitas pasar seni dan budaya



- Mengadakan dengan dinas-dinas terkait dalam pembinaan dan kegiatan promosi

c. Seniman

Seniman merupakan pelaku di dalam pasar seni dan budaya yang sangat erat kaitannya dengan memamerkan, mempromosikan, sekaligus menjual hasil karyanya. Namun ada juga seniman yang tugasnya menambah keaktifan suasana pasar seni dan budaya, misalnya seniman di bidang budaya. Adapun kegiatan seniman antara lain:

- Melayani pembeli
- Melayani pemesanan
- Demo karya seni
- Mengadakan pameran
- Diskusi dengan sesama seniman/pengrajin
- Membuat karya seni
- Mempersiapkan acara pementasan
- Mengadakan acara pementasan

d. Penjual

Adalah orang yang mengadakan usaha perdagangan makanan, minuman, buku, souvenir, dan sebagainya di dalam pasar seni dan budaya. Keberadaan ini sangat menunjang kegiatan-kegiatan di dalam pasar seni dan budaya. Adapun kegiatan dari penjual adalah:

- Mempersiapkan barang-barang dagangan
- Membersihkan barang
- Melayani pembeli



e. Cleaning Servis

Mereka adalah para petugas yang bertanggung jawab dalam menjaga kebersihan pasar seni dan budaya agar dapat memberikan kesan indah dan asri kepada para pengunjung pasar seni dan budaya. Kegiatan mereka adalah:

- Kegiatan pemeliharaan dan keamanan
- Membersihkan bangunan dan lingkungan

f. Petugas MEE

Orang yang kerjanya menjaga dan menjalankan operasional utilitas di dalam kawasan pasar seni dan budaya. Kegiatan petugas ini antara lain:

- Mengecek sistem MEE
- Kegiatan MEE

g. Kegiatan Bersama

Kegiatan yang dilakukan secara bersama-sama oleh semua pelaku dalam pasar seni dan budaya adalah:

- Kegiatan parkir
- Makan/ minum
- Shalat bagi yang islam
- Istirahat
- Toilet



3.3.3 Analisa Pendekatan Pelaku dan Kegiatan Pada Kebutuhan Ruang

Table 3.1 kebutuhan ruang berdasarkan kegiatan pelaku

Pelaku dan Kegiatan	Kebutuhan Ruang
Datang (umum) • Pengelola • pengunjung • Penjual • Seniman • Cleaning servis • Petugas Mee	• Parkir mobil • Parkir motor • Parkir truk (terpisah) Parkir pengelola dan pengunjung dipisah.
Pengelola • Pelayanan pada tamu • Mengelola administrasi • Mengatur kegiatan teknis operasional • Mengecek persediaan barang-barang kerajinan • Kebersihan	• Ruang tamu • Ruang pimpinan dan ruang stuff • Ruang rapat • Gudang • Km/wc
Penjual • Mengecek barang-barang dagangan • Mempersiapkan barang-barang dagang • Melayani pembeli • Melayani pemesanan	• Kios-kios • Gudang kecil untuk barang
Seniman • Mempersiapkan barang-barang • Pameran kesenian • Pementasan budaya • Diskusi sesama seniman • Membuat karya seni dan kerajinan • Latihan	• Gallery umum / plaza • Panggung terbuka • Ruang seniman • Bengkel kerajinan dan seni • Ruang latihan
Pengunjung • Melihat, memilih, memesan, membeli • Komunikasi dengan seniman dan penjual • Menonton acara pentas terbuka maupun tertutup	• Ruang informasi • Kios-kios dagang dan kerajinan • Ruang demo kerajinan



Mempelajari tentang kerajinan, senin dan budaya	- Panggung terbuka - Lobby / hall
Istirahat - Makan / minum - Ibadah	- Kantin / café - Musholla - Toilet - Tempat wudhu - Telpon umum / ATM
Security	- Kantor - Pos jaga
Kebersihan	- Gudang alat - Tempat istirahat
Kegiatan MEE	Ruang MEE

Sumber : pengembangan tugas akhir Romi Esahariawan,1999

3.3.4 Analisis Besaran Ruang

a. Kelompok Kegiatan Utama

Ruang :

- Ruang Pamer
- Panggung terbuka
- Kios dagang kerajinan

Persyaratan :

- Ruang pameran

~ Kapasitas = 100 orang



- ~ Standar pemakai $2\text{m}^2/\text{orang}$ (neufert, 1993 ; hal 13)
- ~ Lobby 10% luas ruang pameran (neufert, 1993 ; hal 14)
- ~ Sirkulasi 20% luas ruang pameran (neufert, 1993 ; hal 25)
- ~ Gudang 4% (neufert, 1993 ; hal 25)
- ~ Pelayanan utilitas 7% (neufert, 1993 ; hal 14)
- ~ Kebutuhan ruang untuk: wc; $3\text{m}^2/\text{unit}$, urinoir; $0.9\text{m}^2/\text{unit}$, toilet; $1,6\text{m}^2/\text{unit}$.

➤ Perhitungan :

- ~ Ruang pameran 100 orang : $100 \times 2\text{m}^2 = 200\text{m}^2$
- ~ Lobby 10% x $200\text{m}^2 = 20\text{m}^2$
- ~ Sirkulasi 20% x $200\text{m}^2 = 40\text{m}^2$
- ~ Gudang 4% x $200\text{m}^2 = 8\text{m}^2$
- ~ Pelayanan utilitas 7% x $200\text{m}^2 = 14\text{m}^2$

Table 3.2 standard kebutuhan untuk bangunan umum

Jumlah orang	Jumlah urinoir	Jumlah wc	Jumlah toilet
1-15	1	1	1
16-35	2	2	2
36-55	3	3	3
56-80	4	4	4
81-110	5	5	5

Sumber : Ernanto, 1996, hal 54

- Lavatory : $7 \text{ urinoir} \times 0.9\text{m}^2 = 6.3\text{m}^2$
 $7 \text{ wc} \times 3\text{m}^2 = 21\text{m}^2$
 $7 \text{ toilet} \times 1.6\text{m}^2 = 11.2\text{m}^2$



Jadi luas keseluruhan ruang pameran adalah 320.5 m^2 .

- Panggung Terbuka

- Kapasitas / daya tampung

~ 20% - 80% dari jumlah pengunjung selama 6 jam adalah 300 orang.

- Persyaratan

~ Jarak maksimal penonton melihat pertunjukan dengan nyaman ke arah panggung adalah 70 m.¹⁸

- Perhitungan

$$\sim 300 \times 0,715 \text{ m}^2 = 214,5 \text{ m}^2$$

(sumber: Rumus perhitungan ruang, Romi Esahariawan, 1999)

- Kios Dagang Kerajinan

Berdasarkan standar pembagian kios untuk golongan menengah kebawah adalah 6 m^2 .¹⁹ Kebutuhan kios kerajinan adalah 20 – 30 kios kerajinan.

- Perhitungan

$$30 \times 6 \text{ m}^2 = 180 \text{ m}^2$$

Maka luas total kelompok kegiatan utama adalah 715 m^2 .

b. Kelompok Kegiatan Pelengkap

Ruang :

- Ruang latihan tari dan musik
- Bengkel kerajinan

¹⁸ Francis, D.K. Ching, Arsitektur Bentuk, Ruang, dan susunannya. Erlangga, Jakarta 1991

¹⁹ Survey, saphir square, yogyakarta



Persyaratan ruang:

- Ruang latihan tari
 - ~ Kebutuhan ruang untuk pemakai $2\text{m}^2/\text{orang}$ (neufert,1993,hal13)
 - ~ Daya tampung ruang latihan 100 orang
 - ~ Gudang 4 % ruang latihan (neufert, 1993 ; hal 25)

Perhitungan

- ~ Ruang latihan $100 \times 2\text{m}^2 = 200 \text{ m}^2$
- ~ Gudang 4 % $\times 200 \text{ m}^2 = 8 \text{ m}^2$
- Luas ruang latihan adalah $208 \text{ m}^2 \times 2 = 416 \text{ m}^2$.

- Bengkel kerajinan

Kebutuhan dan persyaratan :

- ~ Kebutuhan untuk 20 orang.
- ~ Bidang kerja diambil ukuran jangkauan tangan maksimal adalah 0.875 meter (neufert, 1993 ; hal 25)
- ~ Pengunjung melihat pengerjaan, diambil ukuran jarak pandang standar adalah 0.9m
- ~ Sirkulasi 20 % (neufert, 1993 ; hal 25)
- ~ Gudang alat dan bahan 4%

Perhitungan :

- ~ Luasan per-orang kerja

$$\begin{aligned} \text{Luas} &= \pi r^2 \\ &= 3.14 \times (0.875 \times 1.5)^2 \end{aligned}$$

$$= 3.14 \times 10.7$$

$$= 33.5$$

- luas bengkel kerajinan $33.5\text{m}^2 \times 20$ adalah 670 m^2 .

Maka luas total kebutuhan kelompok pelengkap adalah 1086 m^2 .

c. Kelompok Kegiatan Penunjang (pengelola)

Ruang :

- Ruang pimpinan kapasitas 1 orang
- Ruang wakil pimpinan kapasitas 1 orang
- Ruang pegawai / staf kapasitas 4 orang
- Ruang bidang keuangan kapasitas 2 orang
- Ruang bidang teknik kapasitas 2 orang
- Ruang ketertiban dan keamanan kapasitas 4 orang
- Ruang rapat kapasitas 16 orang
- Ruang istirahat

Persyaratan dan standar ruang:

- Ruang pimpinan = 25 m^2 / orang (neufert,1993,hal 11)
- Ruang wakil pimpinan = 25 m^2 / orang (neufert,1993,hal 11)
- Ruang staf = 10 m^2 / orang (neufert,1993,hal 11)
- Ruang rapat = 2.5 m^2 / orang (neufert,1993,hal 13)
- Ruang istirahat 5% dari luas keseluruhan (neufert,1993,hal 14)
- Hall 10 % untuk ruang penunjang dari luas keseluruhan (neufert,1993,hal 11)



- Gudang 4% (neufert,1993,hal 14)
- Utilitas 7% (neufert,1993,hal 14)
- Lavatory dengan jumlah orang 16-35 (table 3.2)

Perhitungan

- Ruang pimpinan $= 1 \times 25 \text{ m}^2 = 25 \text{ m}^2$
- Ruang wakil pimpinan $= 1 \times 25 \text{ m}^2 = 25 \text{ m}^2$
- Ruang pegawai $= 4 \times 10 \text{ m}^2 = 40 \text{ m}^2$
- Ruang b. keuangan $= 2 \times 10 \text{ m}^2 = 20 \text{ m}^2$
- Ruang b. teknik $= 2 \times 10 \text{ m}^2 = 20 \text{ m}^2$
- R. ketertiban dan keamanan $= 4 \times 10 \text{ m}^2 = 40 \text{ m}^2$
- Ruang rapat $= 16 \times 2.5 \text{ m}^2 = 40 \text{ m}^2$
- Ruang tambahan :

Luas keseluruhan ruang $= 210 \text{ m}^2$

~ R.istirahat $= 5\% \times 210 \text{ m}^2 = 10.5 \text{ m}^2$

~ Hall $= 10\% \times 210 \text{ m}^2 = 21 \text{ m}^2$

~ Gudang $= 4\% \times 210 \text{ m}^2 = 8.4 \text{ m}^2$

~ Utilitas $= 7\% \times 210 \text{ m}^2 = 14.7 \text{ m}^2$

~ Lavatory $= 2 \text{ urinoir} \times 0.9 \text{ m}^2 = 1.8 \text{ m}^2$

$2 \text{ wc} \times 3 \text{ m}^2 = 6 \text{ m}^2$

$2 \text{ toilet} \times 1.6 \text{ m}^2 = 3.2 \text{ m}^2$

~ Sirkulasi $= 20\% \times 210 \text{ m}^2 = 42 \text{ m}^2$

$$\sim \text{MEE} = 10\% \times 210 \text{ m}^2 = 21 \text{ m}^2$$

Maka luas total kebutuhan kelompok penunjang adalah $338.6 \text{ m}^2 = 339 \text{ m}^2$.

d. Kelompok Kegiatan Pelayanan

Ruang dan daya tampung:

- R.makan maksimal daya tampung 116 orang
- Cafeteria maksimal daya tampung 80 orang
- R. informasi untuk 4 orang
- R. demo kerajinan untuk 10 orang
- Lavatory disesuaikan dengan jumlah pemakai
- Telpon umum / ATM centre untuk 4 orang
- Musholla & tempat wudhu untuk 10 orang
- Gudang alat kebersihan
- Parkir, standar 1 mobil : 4 orang, 1 motor : 2 orang

Persyaratan dan standar ruang

- Ruang makan / kantin dan cafetaria
- ~ Luas r. makan = $1.3 - 1.9 \text{ m}^2/\text{orang}$ (neufert, 1994, hal 206)
- ~ Luas dapur dengan r. cuci = $15\%-25\%$ r.makan(neufert, 1994, hal 208)
- ~ Luas r. pelayanan = $25\%-50\%$ r.makan(neufert, 1994, hal 208)
- Ruang informasi = $3 \text{ m}^2/\text{orang}$
 - Telpon umum dan ATM center = $1.5 \text{ m}^2 / \text{orang}$
 - Mushollah = $0.8 \text{ m}^2 / \text{orang}$



- Ruang demo kerajinan = 3m^2 /area demo
- Lavatory pada table 3.2
- Gudang alat kebersihan 4% dari luas bangunan yang bersangkutan
- Parkir mobil adalah 5m^2 /unit, motor adalah 2m^2 /unit

Perhitungan

- Ruang makan / kantin

~ Ruang makan	= $116 \times 1.5 \text{ m}^2$	= 174 m^2
~ Dapur dengan r.cuci	= $20\% \times 174 \text{ m}^2$	= 34.8 m^2
~ Luas r.pelayanan	= $30\% \times 174\text{m}^2$	= 52.2 m^2
- Cafeteria

~ Ruang makan	= $80 \times 1.5 \text{ m}^2$	= 120 m^2
~ Dapur dengan r.cuci	= $20\% \times 120 \text{ m}^2$	= 24 m^2
~ Luas r.pelayanan	= $30\% \times 120 \text{ m}^2$	= 36 m^2
- Ruang informasi = $4 \times 3\text{m}^2$ = 12 m^2
- Telpon umum dan ATM = $4 \times 1.5 \text{ m}^2$ = 6 m^2
- Mushollah = $10 \times 0.8 \text{ m}^2$ = 8 m^2
- Ruang demo kerajinan = $10 \times 3 \text{ m}^2$ = 30 m^2
- Lavatory (skala 111 -130)

~ 6 urinoir x 0.9 m^2	= 5.4 m^2
~ 6 wc x 3 m^2	= 18 m^2
~ 6 toilet x 1.6 m^2	= 9.6 m^2

Maka jumlah keseluruhan ruang adalah 530 m^2



Ruang tambahan:

- Gudang alat $= 4\% \times 530 \text{ m}^2 = 21.2 \text{ m}^2$
- Parkir
 - ~ Mobil $= 125 \times 5 \text{ m}^2 = 625 \text{ m}^2$
 - ~ Motor $= 125 \times 2 \text{ m}^2 = 250 \text{ m}^2$

Maka jumlah keseluruhan ruang pelayanan adalah 1426.2m².

Jadi, jumlah luas keseluruhan ruang adalah $3565.8\text{m}^2 = 3569 \text{ m}^2$.

3.3.5 Analisa Hubungan Ruang

Berdasarkan dari pengelompokan ruang diatas dapat disimpulkan hubungan ruang yang didapat dari hasil analisa adalah :

a. Ruang utama

- Ruang Pamer
- Panggung terbuka
- Kios dagang kerajinan

b. Ruang pelengkap

- Ruang latihan tari
- Bengkel kerajinan

c. Ruang pengelola

- Ruang pimpinan
- Ruang wakil pimpinan
- Ruang pegawai / staf
- Ruang bidang keuangan kapasitas 2 orang



- Ruang bidang teknik kapasitas 2 orang
- Ruang ketertiban dan keamanan kapasitas 4 orang
- Ruang rapat
- Ruang istirahat

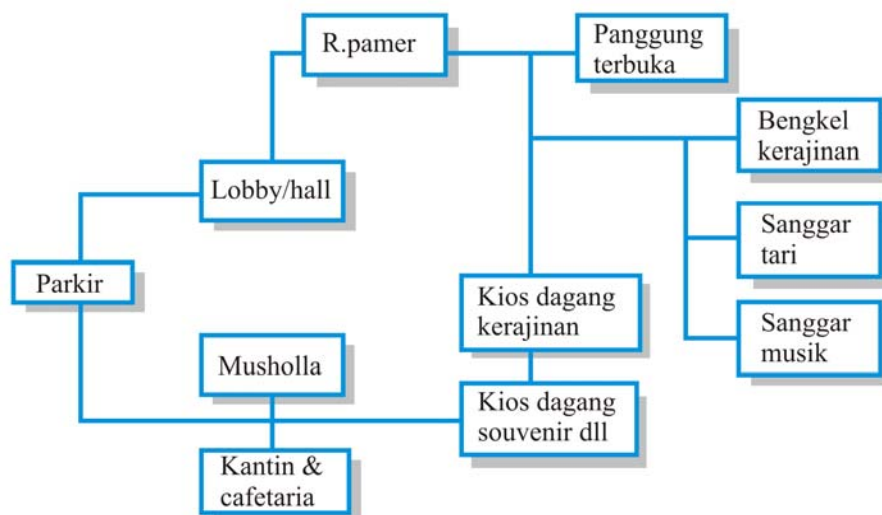
d. Ruang pelayanan

- R.makan
- Cafeteria
- R. informasi
- R. demo kerajinan
- Lavatory
- Telpon umum / ATM centre
- Musholla & tempat wudhu
- Gudang alat kebersihan
- Parkir
- R.MEE

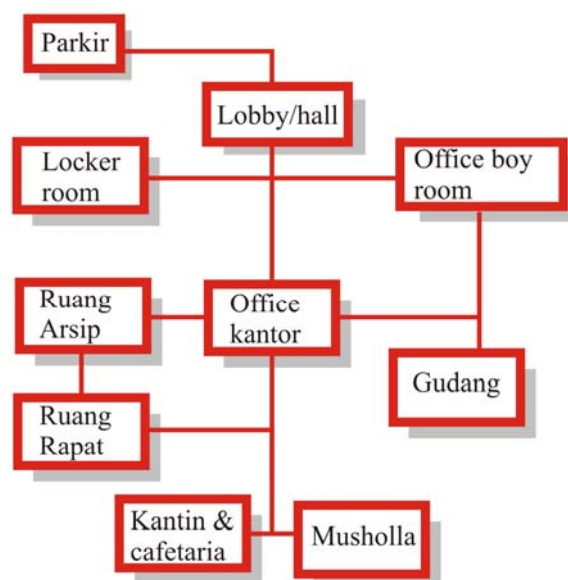
3.3.6 Organisasi Ruang

Berdasarkan sifat kegiatan yang diwadahi maka organisasi ruang yang ada adalah:

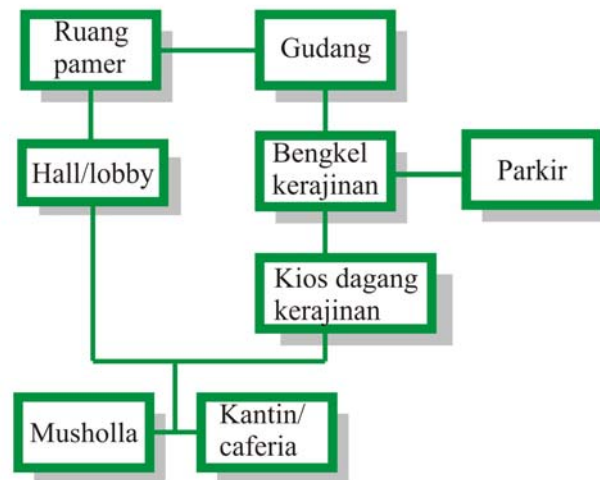
a. Organisasi ruang untuk pengunjung



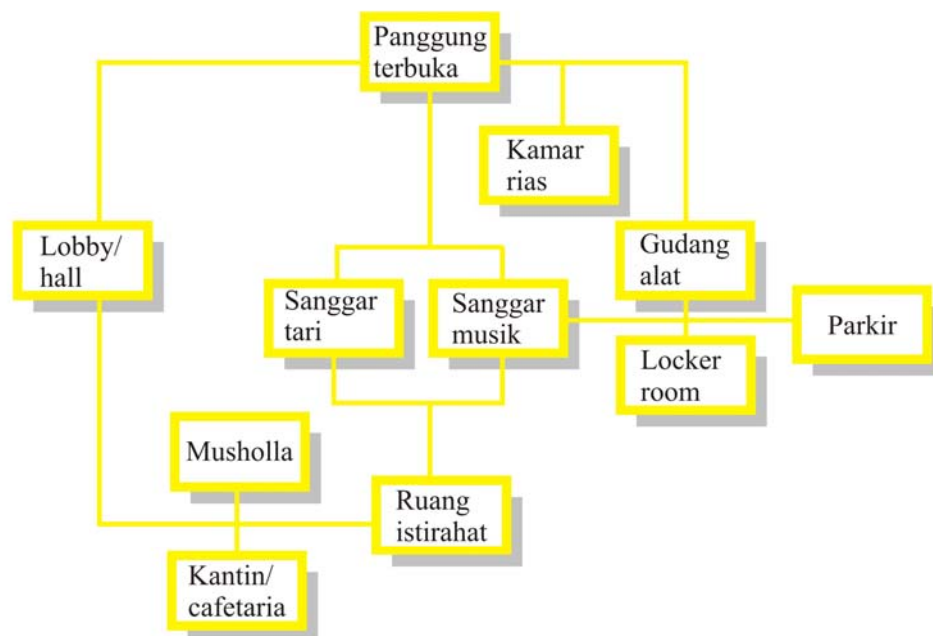
b. Organisasi ruang untuk pengelola



c. Organisasi ruang untuk pengrajin



d. Organisasi ruang untuk seniman tari dan musik





BAB IV

KONSEP PASAR SENI dan BUDAYA SOROWAKO

4.1 Konsep Pasar dan Budaya Sorowako Sebagai Landmark Kota

Konsep dasar pasar seni dan budaya sorowako berdasarkan pada konsep dasar dalam membuat suatu bangunan yaitu lima prinsip konsep yang harus dipikirkan adalah fungsi, bentuk, teknik, safety, dan kenyamanan.

Pada fungsi bangunan yakni pasar seni dan budaya maka bangunan dikonsepkan sebagai suatu wadah yang mewadahi barang-barang kerajinan kesenian dan budaya asli sorowako dengan tambahan fungsi yakni sebagai tempat rekreasi dan tempat mempresentasikan budaya lokal demi kelestarian budaya tersebut. Ditambah menjadikan bangunan ini sebagai landmark kota.

Pada bentuk, konsep bentukan bangunan merupakan hasil transformasi motto perusahaan yakni “tumbuh dan berkembang bersama masyarakat” di kolaborasikan dengan transformasi simbol-simbol budaya yang asli dari sorowako. Sehingga nuansa lokalnya jelas dan keinginan perusahaan untuk lebih mengakrabkan diri dengan masyarakat dapat terekspose di sini.

Konsep teknik untuk bangunan ini menggunakan konsep pada umumnya yakni menggunakan bahan-bahan penyusun pendiri suatu bangunan yang terdapat dipasaran. Sehingga jelas dapat dibangun dan tidak memiliki tingkat kesulitan dalam membangunnya.

Dalam membangun juga harus dipikirkan soal keamanan dan keselamatan baik untuk bangunannya itu sendiri, maupun penggunaannya namun terhadap lingkungan sekitar juga tidak dapat dilupakan. Sehingga tingkat keamanan bangunan yang dirancang dapat digunakan dengan baik.

Pada point kenyamanan berkonsep area rekreasi yang atraktif. Sehingga bukan nuansa satu konsep saja tetapi respon desain terhadap lingkungan juga dipikirkan yang akhirnya menghasilkan suatu nuansa

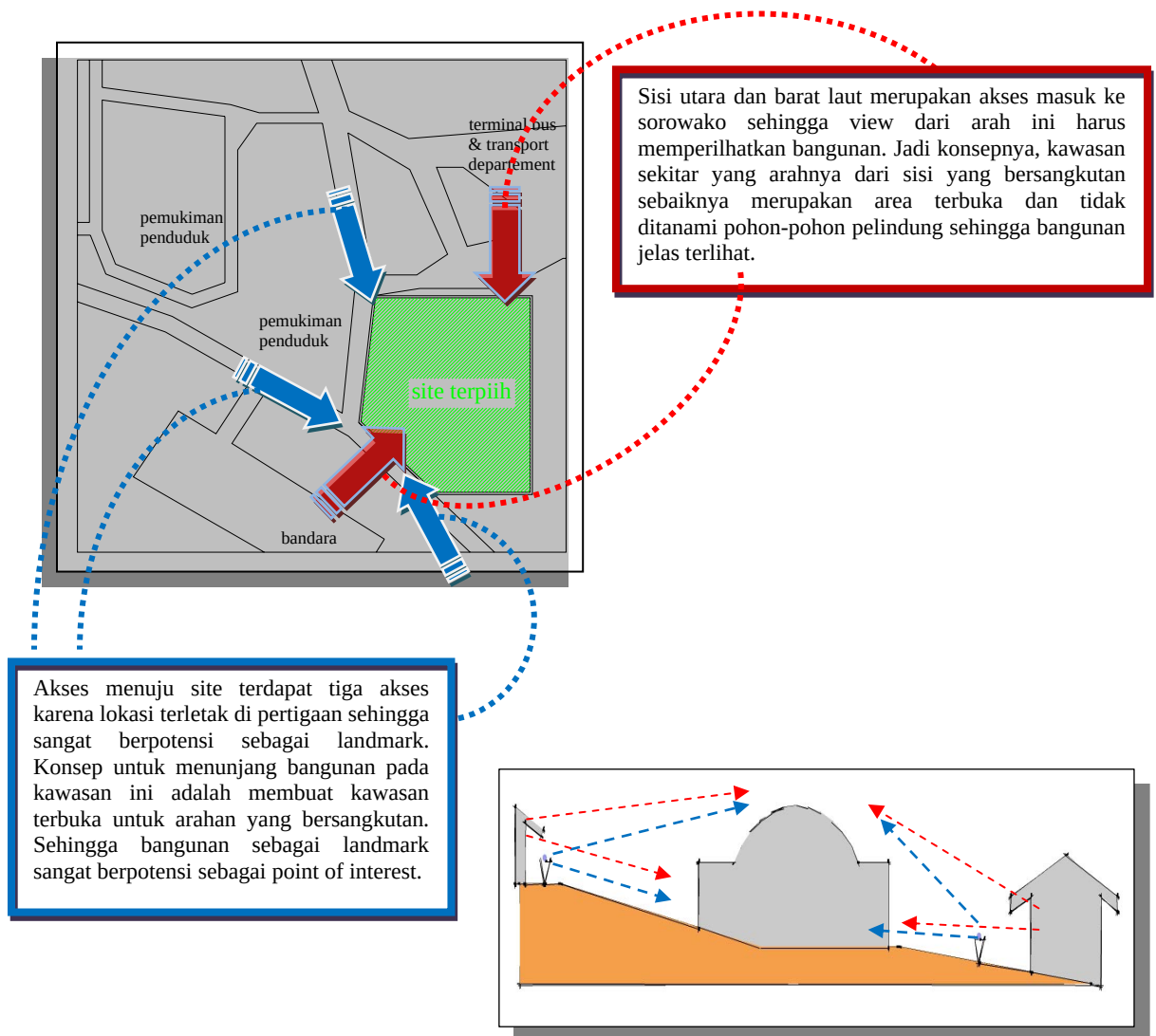
gabungan yang dapat menghilangkan kesan monoton pada suatu bangunan. Hal ini juga dipengaruhi oleh faktor olahan ruang luar dan perwujudan nuansa lokal untuk menghasilkan nuansa tersendiri namun masih dalam konteks lokal. Dari kelima segi pemikiran konsep inilah uraian konsep dasar dapat dijelaskan.

4.1.1 Konsep Landmark

Konsep Kawasan Sekitar Site

berdasarkan analisis kawasan, konsep kawasan sekitar site adalah:

- Konsep kawasan terbuka penunjang landmark



Gambar 4.1 Konsep kawasan terbuka yang diharapkan

- Konsep arahan kawasan sebagai akses menuju ke dalam site



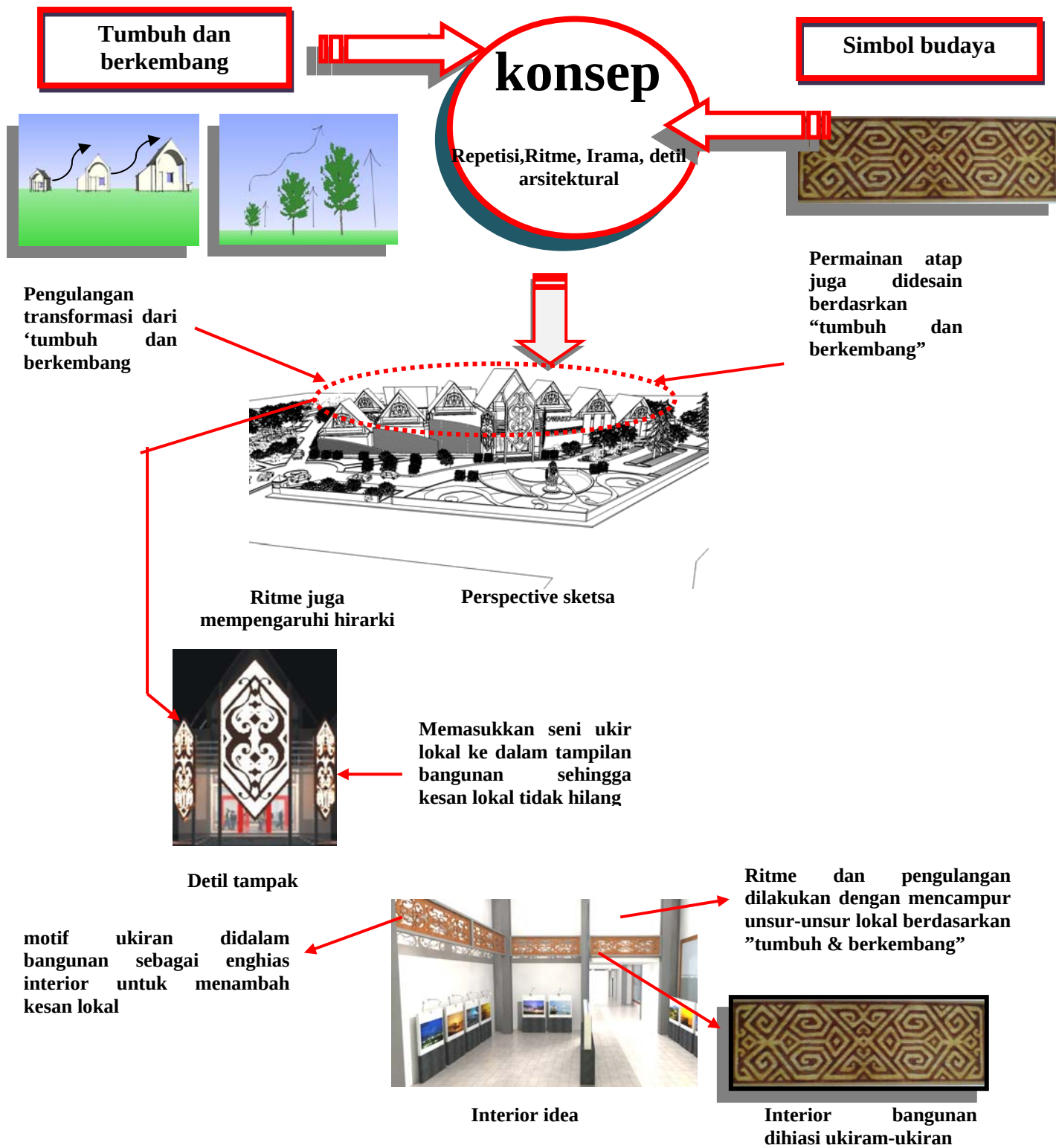
Gambar 4.2 Konsep arahan kawasan

4.1.2 Konsep Simbolis (Transformasi) motto dan simbol-simbol budaya

Berdasarkan motto perusahaan yakni “tumbuh dan berkembang bersama masyarakat” konsep yang di dapatkan adalah

- “Tumbuh dan berkembang” dan Simbol Budaya

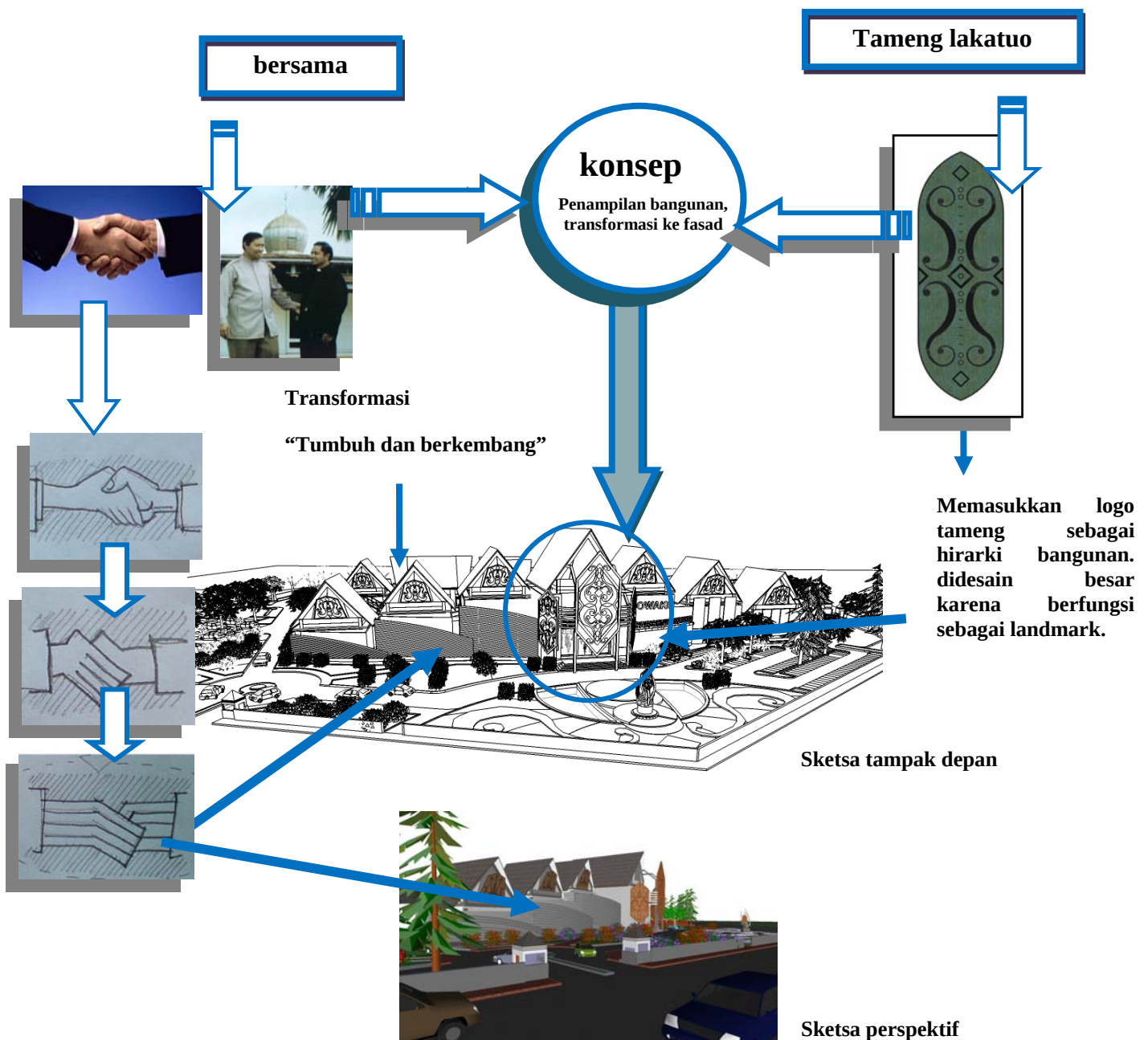
Di transformasikan ke dalam bentuk-bentukan yang mengarah pada pola-pola pengulangan seperti ritme, irama, dan repetisi. Dalam hal ini permainan pengulangan arahan bagian “tumbuh dan berkembang” di kolaborasikan dengan simbol-simbol dalam ukiran budaya sehingga menghasilkan suatu detil arsitektural dengan nilai tersendiri.

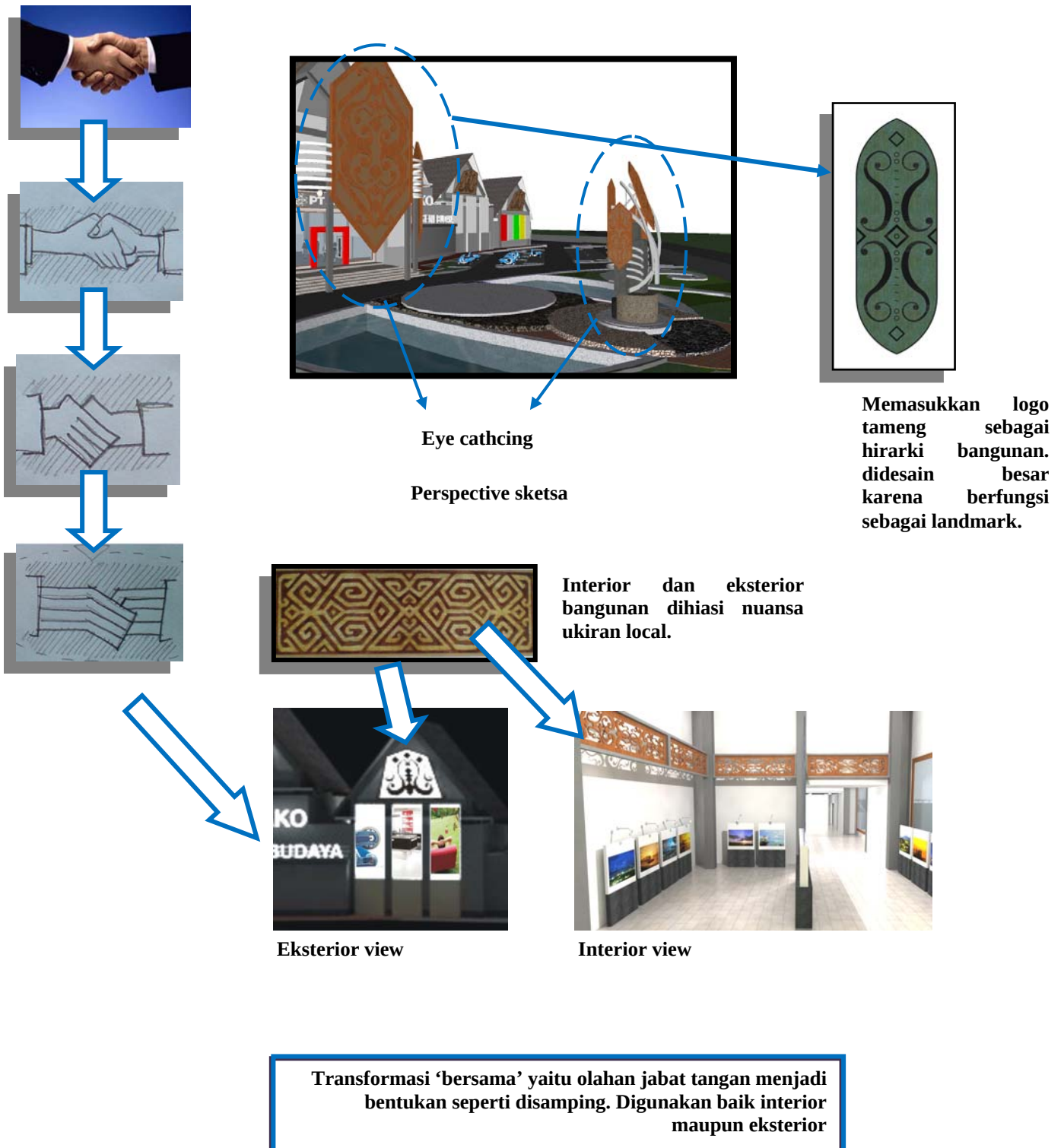


Gambar 4.3 Konsep transformasi motto dan simbol 1

- “Bersama” dan Tameng Lakatuo

Konsep “bersama” di transformasikan kedalam bentuk bangunan yang arahnya kekonsep fasad bangunan yang mencerminkan hubungan antara pihak perusahaan dengan masyarakat lokal. Tampilan bangunan ini di kolaborasikan dengan simbol budaya yang konsep kali ini menggunakan Tameng Lakatuo yang mengartikan bangunan pertama yang menjadi landmark bagi kota Sorowako sehingga bisa menjadi identitas kota. Disamping itu nilai budaya juga jelas tercermin.

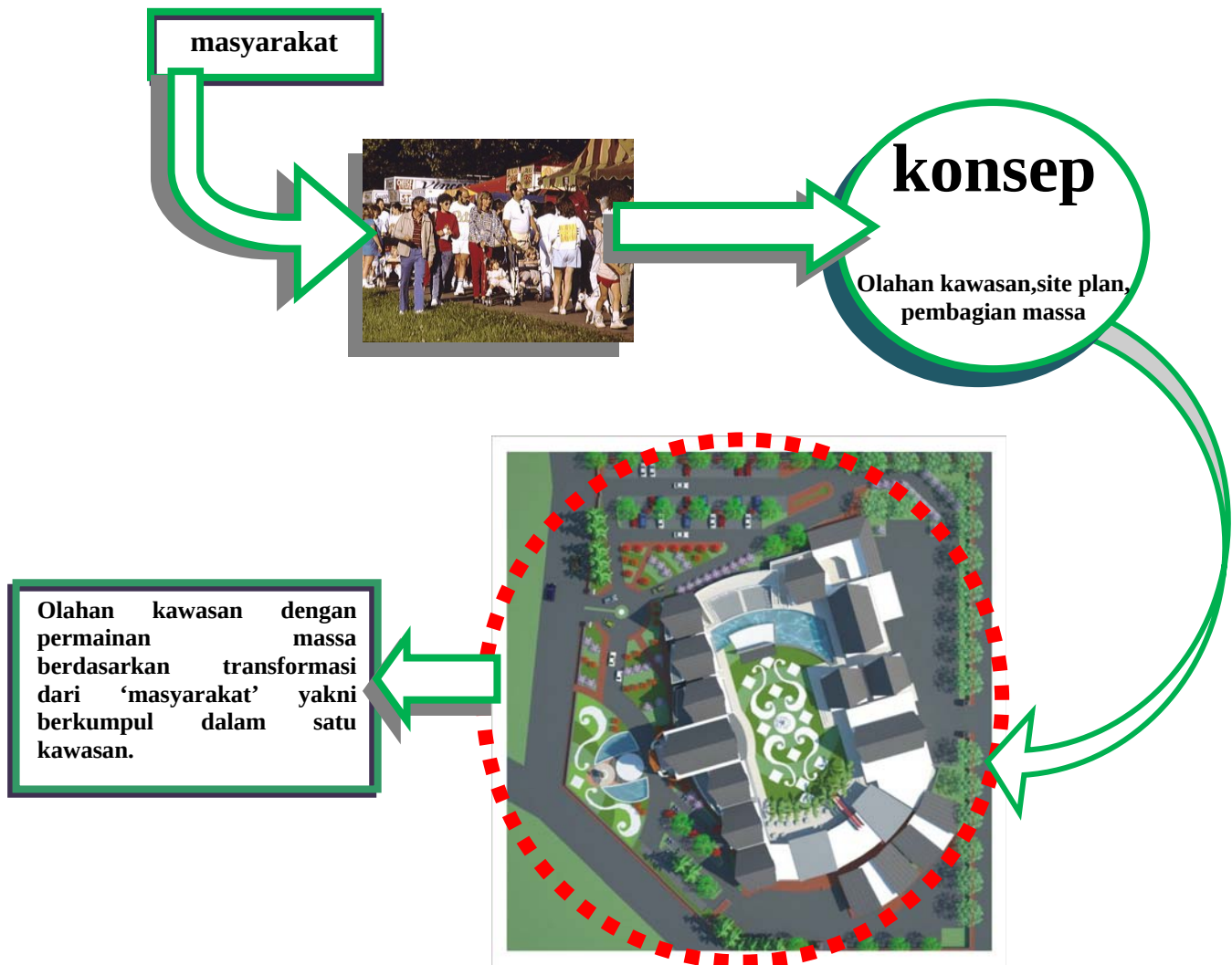




Gambar 4.4 Konsep transformasi motto dan simbol 2

- “Masyarakat”

Konsep berdasarkan masyarakat di transformasikan kedalam desain terhadap olahan kawasan karena sesuai dengan arti masyarakat yakni sekumpulan orang dalam suatu lingkup tertentu. dalam desain sekumpulan kegiatan yang diwadahi oleh bangunan yang berada dalam satu lingkup kawasan site terpilih.

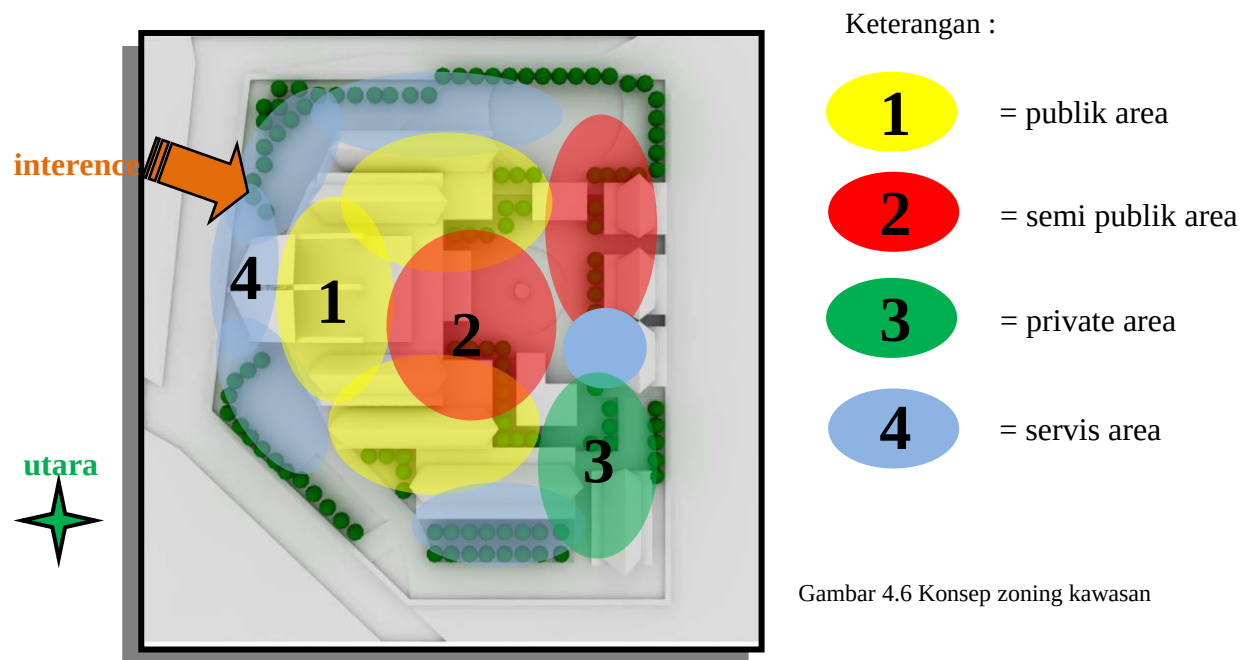


Gambar 4.5 Konsep transformasi motto

4.2 Konsep Kawasan / Site (Tata Ruang Luar)

4.2.1 Konsep Zonase

Berdasarkan hasil analisis terhadap site terpilih, arahan-arahan wajah, orientasi, dan pola-pola terkait site terpilih telah ditentukan. Hal ini sesuai dengan salah satu point penting dalam merancang yaitu kenyamanan. Konsep ini mengarah pada pembagian zoning wilayah site dan arahan pola sirkulasi. juga tidak melupakan konsep lansekap demi mendapatkan nuansa yang seimbang antara ruang terbuka dengan bangunan. Sehingga pembagian kawasan site terpilih jelas.

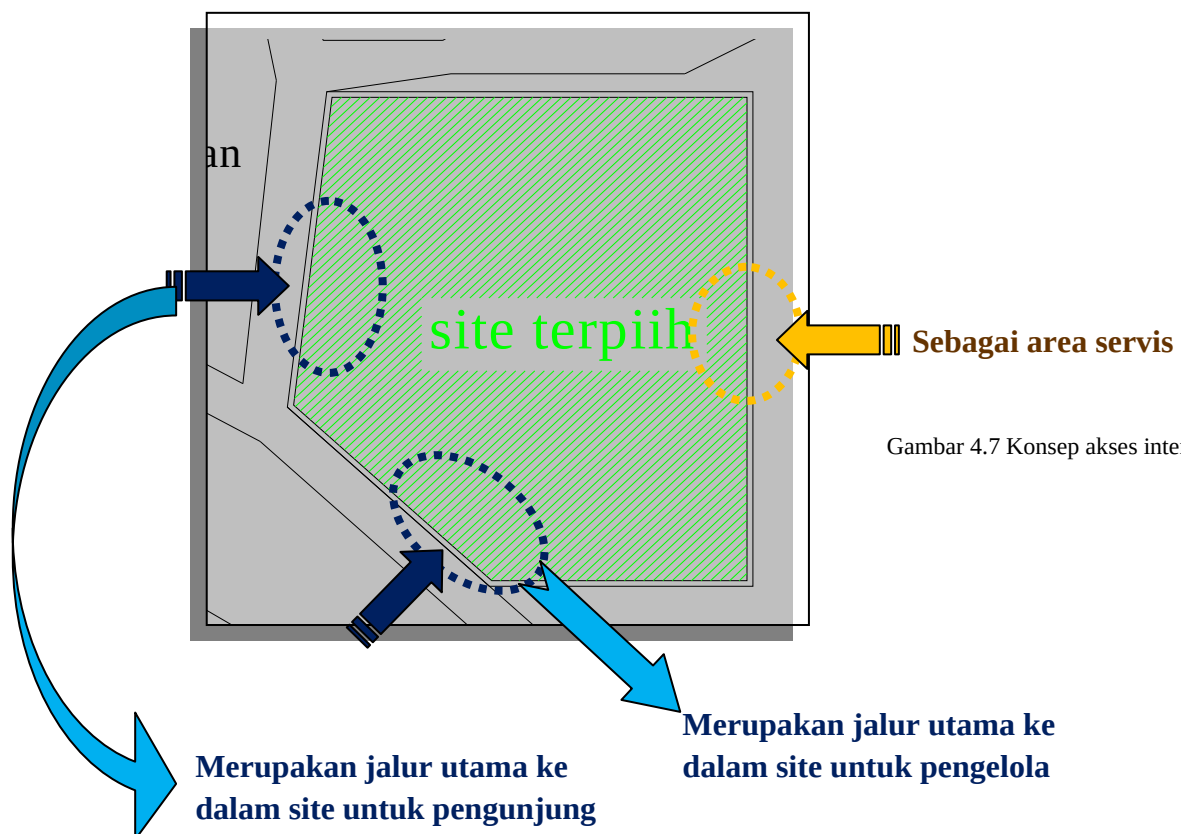


4.2.2 Konsep Pola Sirkulasi

Sirkulasi di pasar seni dan budaya sorowako ini terbagi atas dua pola sirkulasi yaitu di dalam bangunan (area komersil) dan di luar bangunan yang merupakan area pedestarian. Pola di sirkulasi di buat dengan harapan adanya suatu pola yang mengarahkan pendatang ketika berada di dalam kawasan pasar seni dan budaya. Sehingga pasar seni dan budaya Sorowako bisa tertata dengan baik.

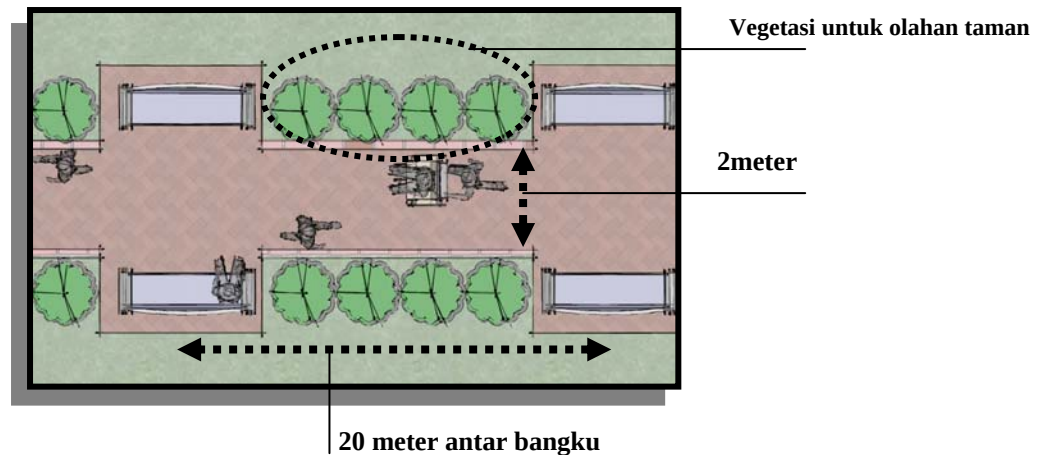
a. Sirkulasi kawasan pasar seni dan budaya Sorowako, merupakan area pedestrian dengan nuansa hijau di sekitarnya. Dalam hal ini pertimbangan konsep berdasarkan didapat dari pemikiran terhadap:

- Jalur utama masuk ke dalam kawasan pasar seni dan budaya Sorowako di konsepskan memiliki dua jalur masuk bagi pengunjung dan pengelola, dan satu jalur untuk servis. Jalur pertama untuk pejalan kaki menggunakan jalur dari sisi barat yang langsung berdekatan dengan pemukiman penduduk, jalur kedua dapat dilalui kendaraan dari sisi selatan, karena pertimbangan jalan eksisting, lalu dari sisi timur merupakan jalur servis, misalnya untuk truk sampah.



Gambar 4.7 Konsep akses interence

- Jalur pedestrian antar massa (utama). Dan untuk menghindari monotonitas, dapat diatasi dengan pembuatan bangku-bangku taman dengan jarak ± 20 meter dengan lebar pedestrian 2 meter serta berkonsep pada taman terbuka.



Gambar 4.8 Konsep jalur pedestrian

- Jalur sirkulasi pendukung, yaitu jalur sirkulasi yang mendukung dan sebagai penghubung terhadap jalur-jalur servis. Misalnya jalur office boy untuk membuang sampah, atau jalur untuk pengelola ketika menuju kantor. Lebar jalan untuk sirkulasi pendukung adalah 2 meter.
- b. Sirkulasi didalam bangunan, yakni dengan menciptakan nuansa lokal dan dengan memainkan pola lantai untuk mengarahkan. Sirkulasi di harapkan menggunakan satu jalur sirkulasi. ibarat ada start dan finishnya dan tidak melakukan sirkulasi yang yang berulang-ulang. Jalur sirkulasi yang digunakan standar 2 meter.

4.2.3 Konsep Lansekap

a. Vegetasi

Adapun penataan yang dilakukan pada kawasan pasar seni dan budaya dan sekitar kawasan adlah sebgai berikut :

- Penanaman pohon perdu rendah berbunga cantik seperti tapak dara, kembang kertas, dan lolipop sebagai pengarah di area pedestrian.



Gambar 4.9 tanamn perdu rendah

Sumber: rahasia kebun asri

- Penanaman pohon perdu tinggi seperti kembang sepatu, dan soka pada kedua sisi di area sirkulasi sebagai pembatas jalan dengan jarak 4meter. Disamping itu juga sebagai peneduh.



Gambar 4.10 tanamn perdu tinggi

Sumber : rahasia kebun asri

- Untuk mengurangi kebisingan, digunakan tanaman jenis bonsai seperti, pangkas,puring dan jenis lainnya.
- Penutup tanah pada taman juga menggunakan rumput dan penanaman pohon-pohon peneduh dalam site namun diusahakan tidak menutup bangunan sebagai landmark.
- Penggunaan pohon pengarah seperti pohon palm juga di pakai untuk mengarahkan kendaraan, dan pohon perindang seperti pohon ketapang untuk melindungi kendaraan dari panas matahari yang lokasinya di parkir.

b. Perkerasan

Pada berkonsep pada permainan pola perkerasan yang di gunakan untuk mengarahkan pengguna jalan sehingga jelas alur yang diarahkan. Bahan-bahan yang digunakan adalah conblock bata warna coklat, terracotta, dan conblock sarang lebah. Perkerasan di bedakan berdasarkan tujuan sirkulasi dan untuk menandakan pemisah antar fungsi perkerasan.



4.3 Konsep Besaran Ruang dan Organisasi Ruang

4.3.1 Konsep Besaran Ruang

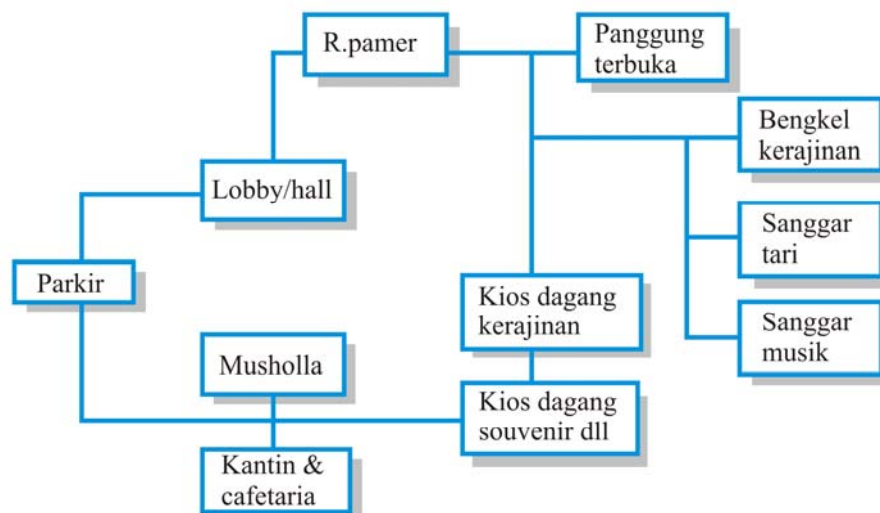
Table 4.1 Tabel Besaran Ruang

Jenis kegiatan	Ruangan	Besaran Ruang
1. Kegiatan umum	Parkir -motor -mobil	• 625 m² • 250 m²
2. Kegiatan utama	• Ruang pameran • Panggung terbuka • Kios dagang kerajinan	• 320.5 m² • 214,5 m² • 180m²
3. Kegiatan pelengkap	• Ruang latihan tari • Ruang latihan musik • Bengkel kerajinan	• 208 m² • 208 m² • 670 m²
4. Kegiatan penunjang (pengelola)	• Ruang pimpinan • Ruang wakil pimpinan • Ruang pegawai / stuff • Ruang rapat • Rumang pelayanan	• 25 m² • 25 m² • 120 m² • 40 m² • 128,6 m²
5. Kegiatan pelayanan	• Ruang makan / kantin • Cafeteria • Ruang informasi • Ruang demo kerajinan	• 261 m² • 180 m² • 12 m² • 30 m²

	• Lavatory • Telepon umum / ATM • Musholla • Gudang alat	• 33 m² • 6 m² • 8 m² • 21.2 m²
Luas total		• 3565 m²

4.3.2 Konsep Organisasi Ruang

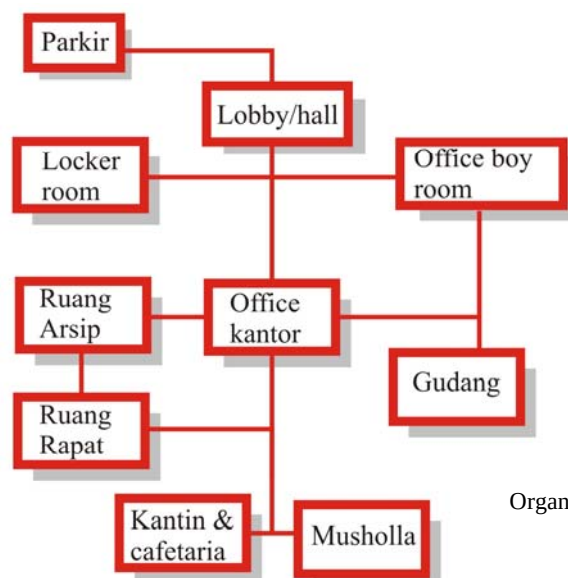
a. Organisasi ruang untuk pengunjung



Gambar 4.11

Organisasi Ruang untuk Pengunjung

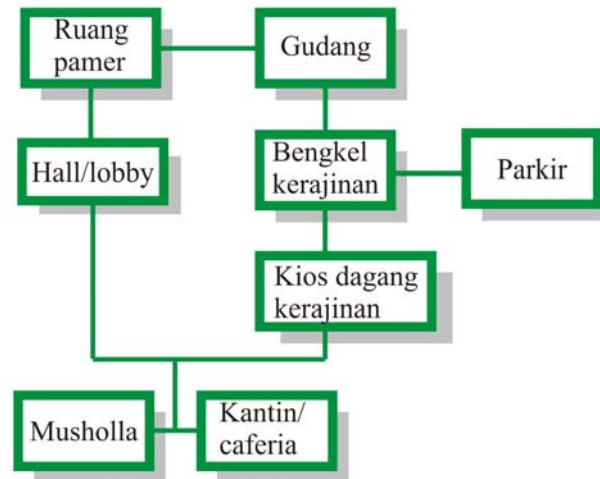
b. Organisasi ruang untuk pengelola



Gambar 4.12

Organisasi Ruang untuk Pengelola

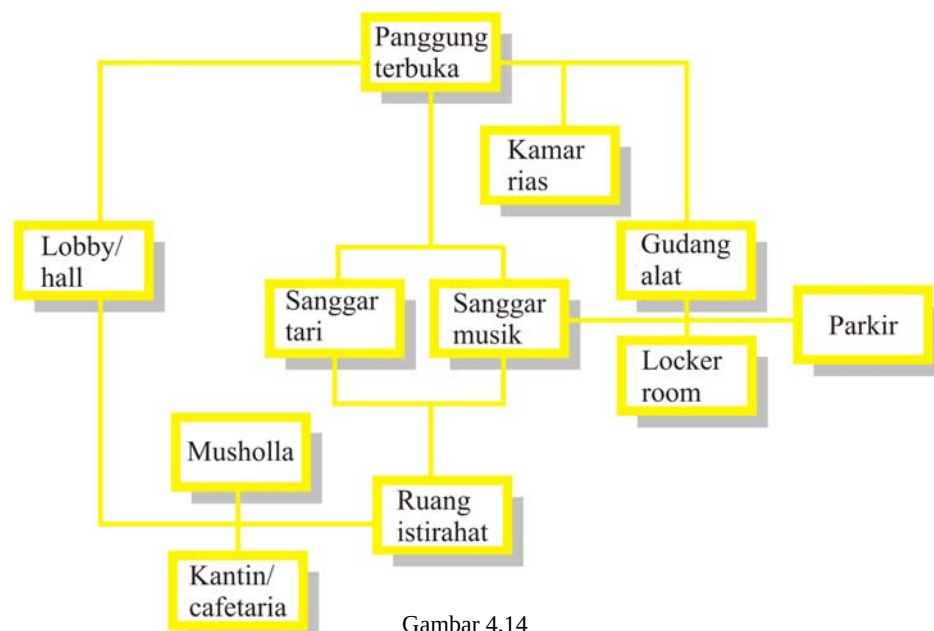
e. Organisasi ruang untuk pengrajin



Gambar 4.13

Organisasi Ruang untuk Pengrajin

f. Organisasi ruang untuk seniman tari dan musik



Gambar 4.14

Organisasi Ruang untuk seniman tari dan musik

4.4 Konsep Struktur dan Bahan Bangunan

Struktur merupakan komponen penting dalam membangun suatu bangunan. sangat penting demi pembangunan. Dasar pertimbangannya adalah :

- Jenis dan fungsi bangunan
- Kondisi bangunan
- Penampilan bangunan / bentuk bangunan
- Efektifitas ruangan
- Kemudahan dan pelaksanaan
- Ketersediaan bahan

Sistem struktur yang dipilih harus memenuhi persyaratan bahwa:

- a. Mampu mendukung dan mewujudkan ungkapan bentuk yang diinginkan, yaitu bentuk fisik yang dinamis dan jauh dari suasana formal. Dalam buku Edwart T.White ada beberapa kutipan yang diambil bahwa kontur pada kawasan dipakai untuk menghidupkan suasana lingkungan sehingga dibiarkan apa adanya dan tata massa diletakkan pada kontur. Namun jika penggunaannya tidak sesuai, bisa dilakukan dengan cara cut and fill.
- b. Mampu mendukung sifat keterbukaan bangunan terhadap lingkungan
- c. Sistem struktur yang digunakan adalah sesuai dengan fungsi peruntukannya dan memanfaatkan kondisi lingkungan disekitarnya.

Pada konsep struktur, menggunakan struktur:

- Pondasi : pondasi plat
- Lantai : marmer, keramik, kayu
- Dinding : bata, kayu
- Kolom : beton bertulang ditutup kayu
- Balok : beton bertulang

- Atap : rangka atap baja ringan, alternative rangka kayu Penutup atap sirap, seng dilapisi cat.
- Tangga : kayu ditambah modifikasi dari pasangan bata

4.5 Konsep Utilitas

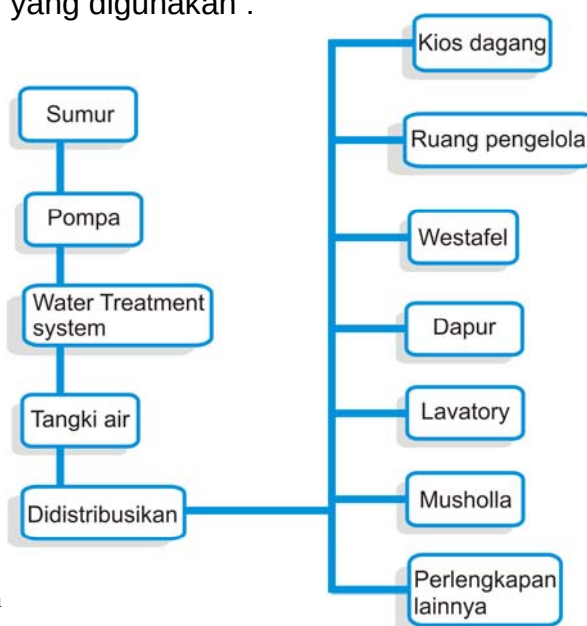
4.5.1 Sistem Telepon

Untuk memudahkan komunikasi dalam pengontrolan, pengawasan, dan koordinasi baik pengelola maupun pengguna, digunakan sistem komunikasi didalam lingkungan dan keluar lingkungan. Untuk didalam lingkungan digunakan sistem air phone, sedangkan untuk keluar digunakan jaringan telepon yang sudah masuk lokasi. Untuk jaringan keluar digunakan dua jaringan, yang pertama jaringan Telkom, dan jaringan kedua menggunakan jaringan lokal PT.INCO.

4.5.2 Sistem Air Bersih

Untuk kebutuhan air bersih menggunakan jaringan PDAM yang berasal dari jalan aspal yang disalurkan ke lokasi serta pelayanan sendiri melalui sumur bor melalui pipa distribusi air bersih.

Distribusi air bersih yang digunakan :



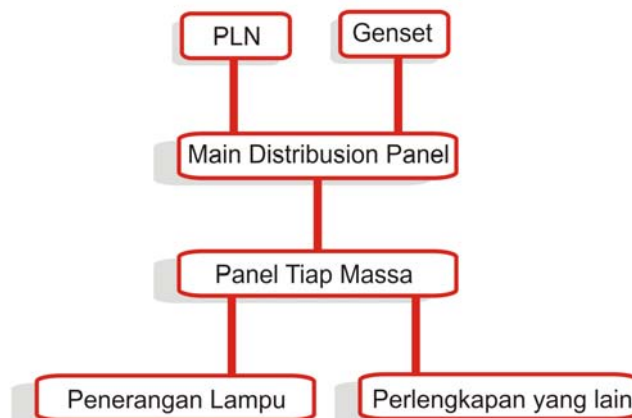
Gambar 4.15

Diagram sistem jaringan air bersih

4.5.3 Sistem Jaringan Listrik

Suplai kebutuhan listrik menggunakan listrik dari PLN dan sebagai cadangan disediakan generator. Untuk tetap menjaga penampilan bangunan yang alamiah secara keseluruhan, dipasang dibawah tanah.

Untuk penerangan ,pengaturan lampu penerangan untuk meningkatkan citra kawasan dan menjadi faktor penentu berlangsungnya aktifitas pada malam hari. Untuk itu pengaturan titik lampu diatur agar secara efektif mendukung aktifitas pada

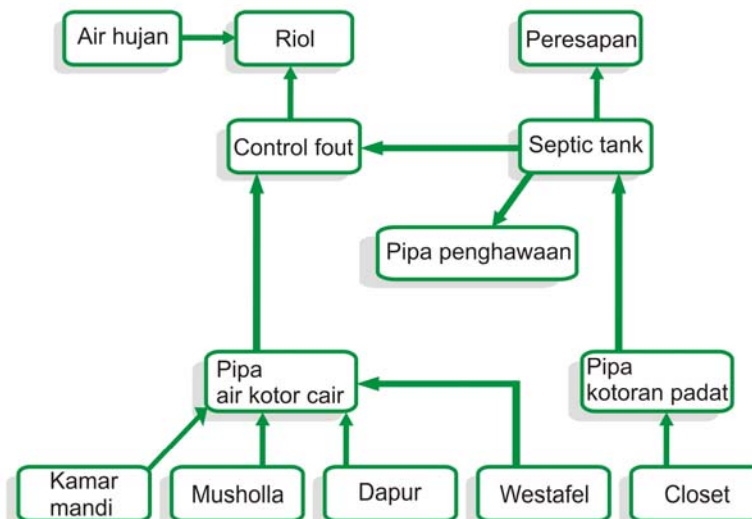


Gambar 4.16

Diagram sistem jaringan listrik

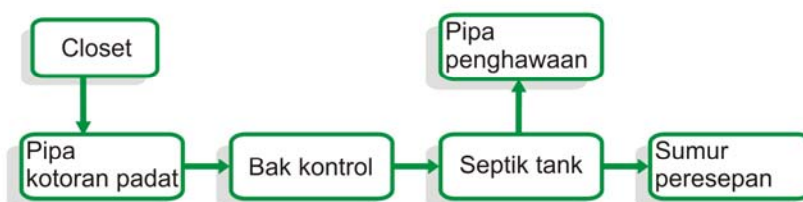
4.5.4 Sistem Drainase

Sistem pembuangan air kotor / limbah dan kotoran manusia menggunakan septiktank, penangkap lemak dan peresapan. Penenrapan pada bangunan pasar seni dan budaya adalah saluran drainase dialirkan menuju saluran bak-bak peresapan yang jaringannya tertanam dibawah tanah. Sedangkan pengaliran ait hujan di perlukan saluran-saluran terbuka.



Gambar 4.17

Diagram sistem drainase



Gambar 4.18

Diagram kotoran padat



4.5.5 Sistem Pembuangan Sampah

penanganan sampah dilakukan dengan penempatan kotak / tong sampah pada tempat-tempat tertentu. selain itu, disediakan container untuk menampung sampah-sampah yang selanjutnya dibuang ketempat pembuangan terakhir.

4.5.6 Sistem Fire Protection

Penanggulangan bahaya kebakaran dilengkapi dengan fire alarm dan alat deteksi. Sedangkan pengamanan terhadap bahaya kebakaran menggunakan:

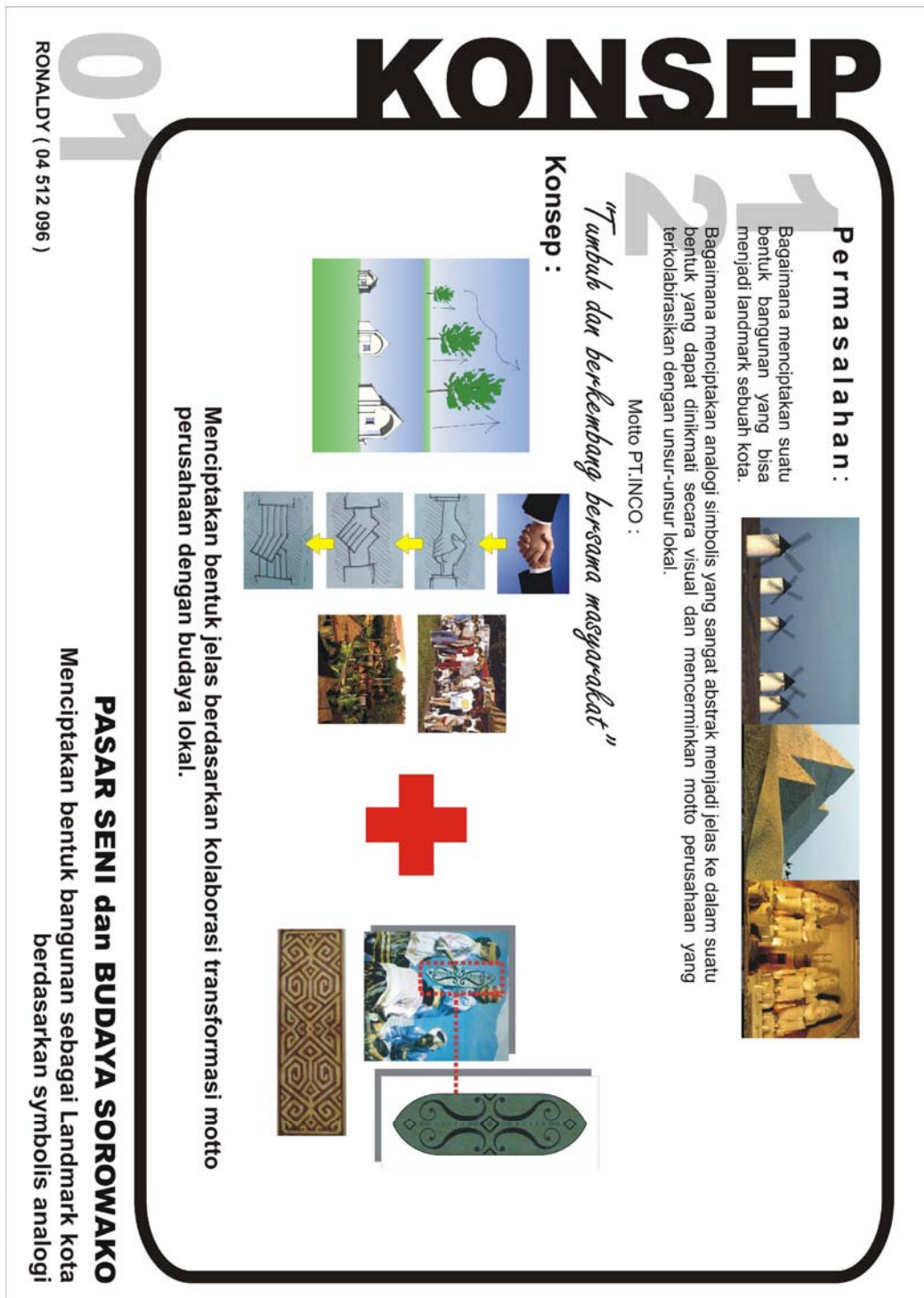
- a. Tabung gas CO₂ (digunakan untuk kebakaran kecil)
- b. Fire Hydrant (keran air tang dipasang pada jarak 25-30 meter yang disemprotkan secara manual)

Kedua sistem ini diletakkan pada tempat-tempat yang rawan kebakaran dan strategis sehingga mudah dijangkau.

BAB V

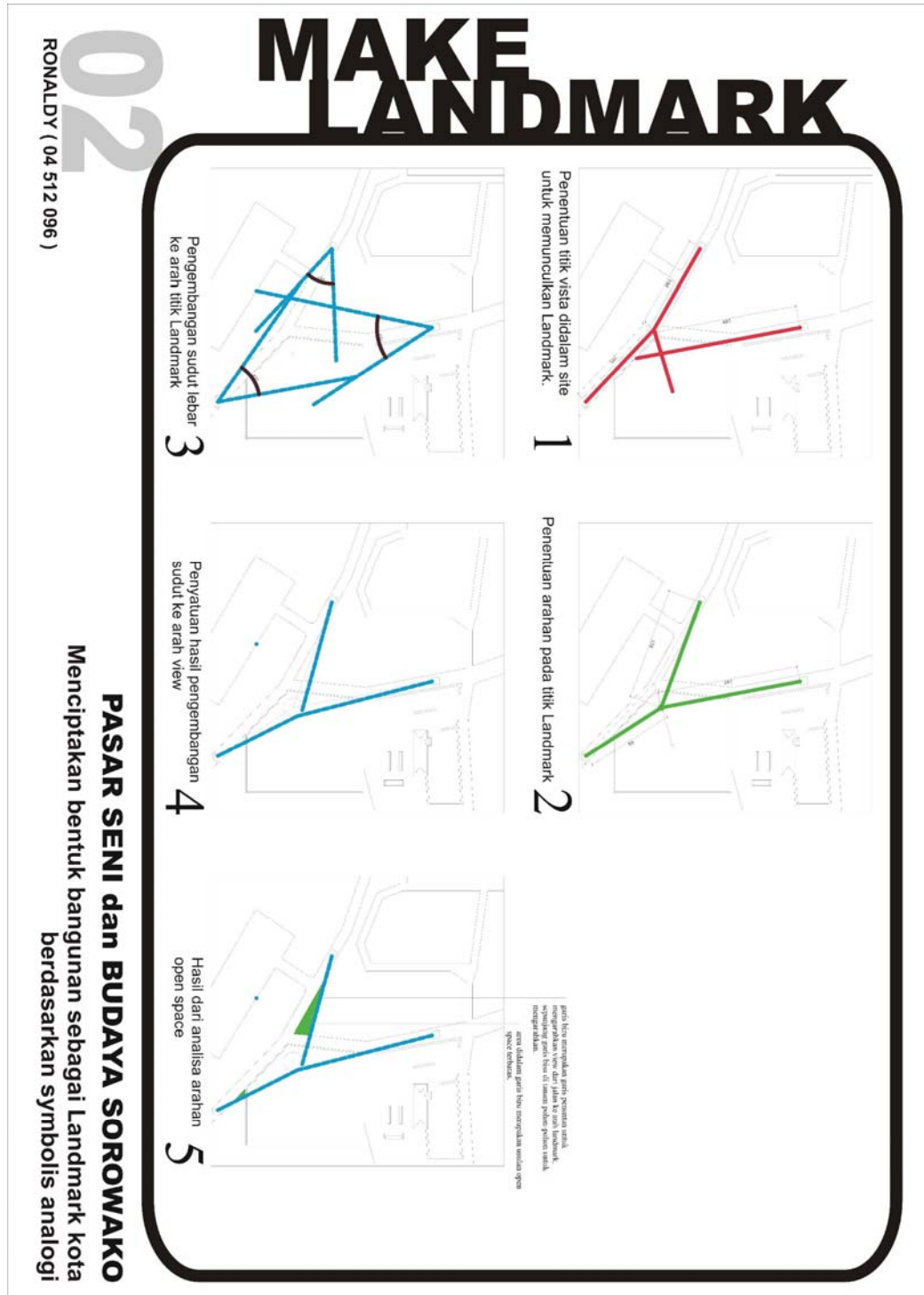
SKEMATIK DESAIN

5.1 Konsep

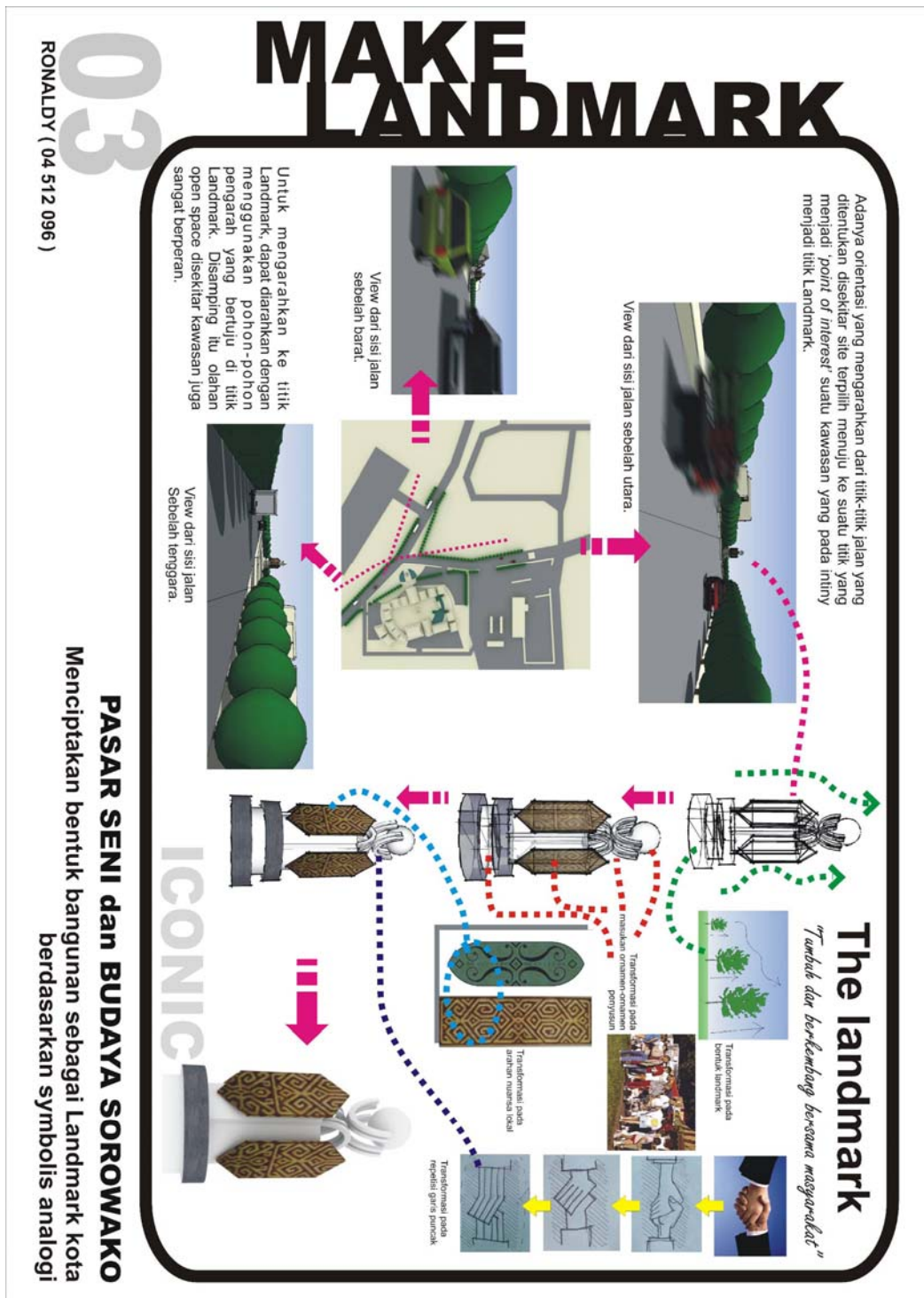


5.2 Proses Penciptaan Landmark

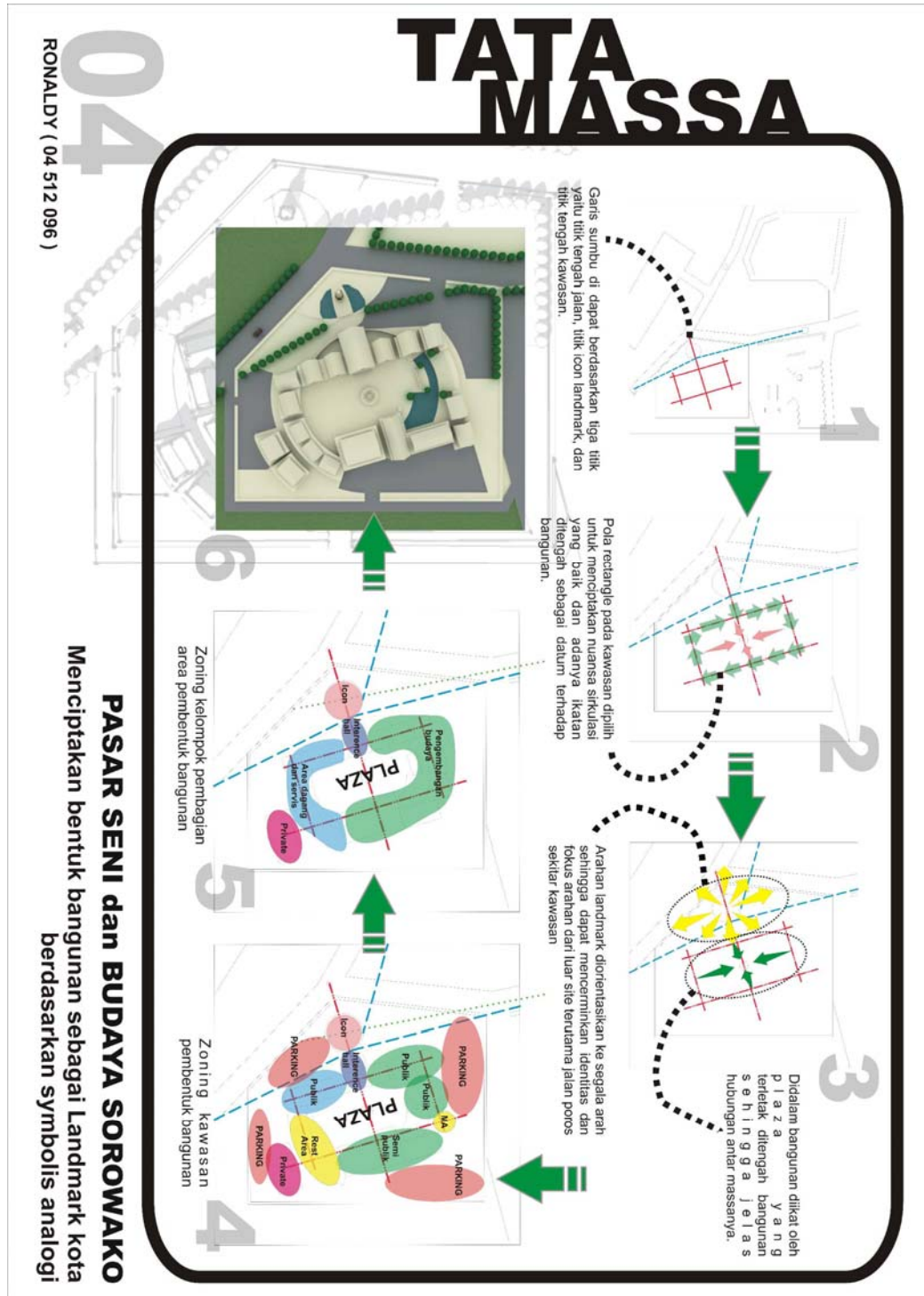
5.2.1 Proses 1



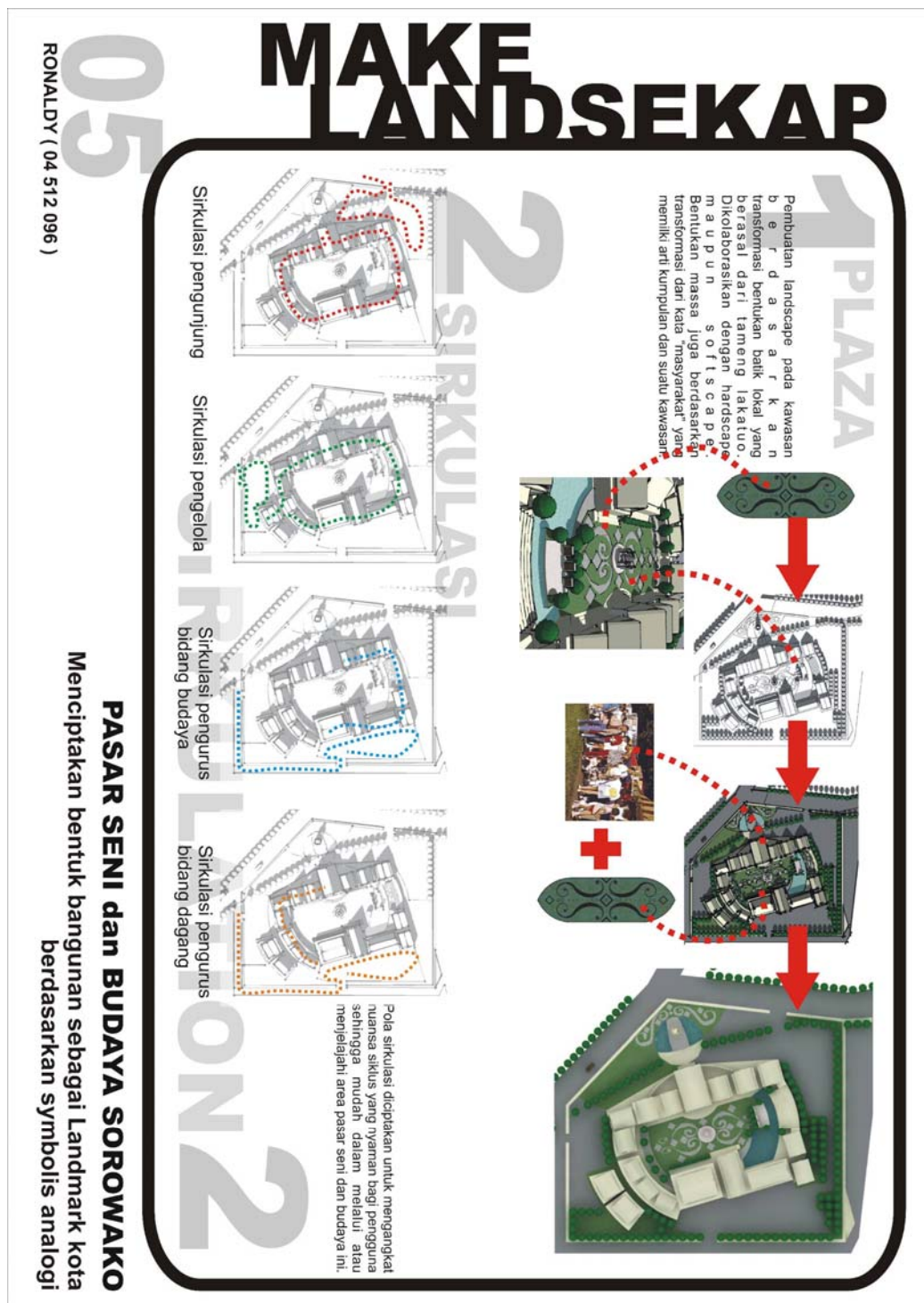
5.2.2 Proses 2



5.3 Tata Massa

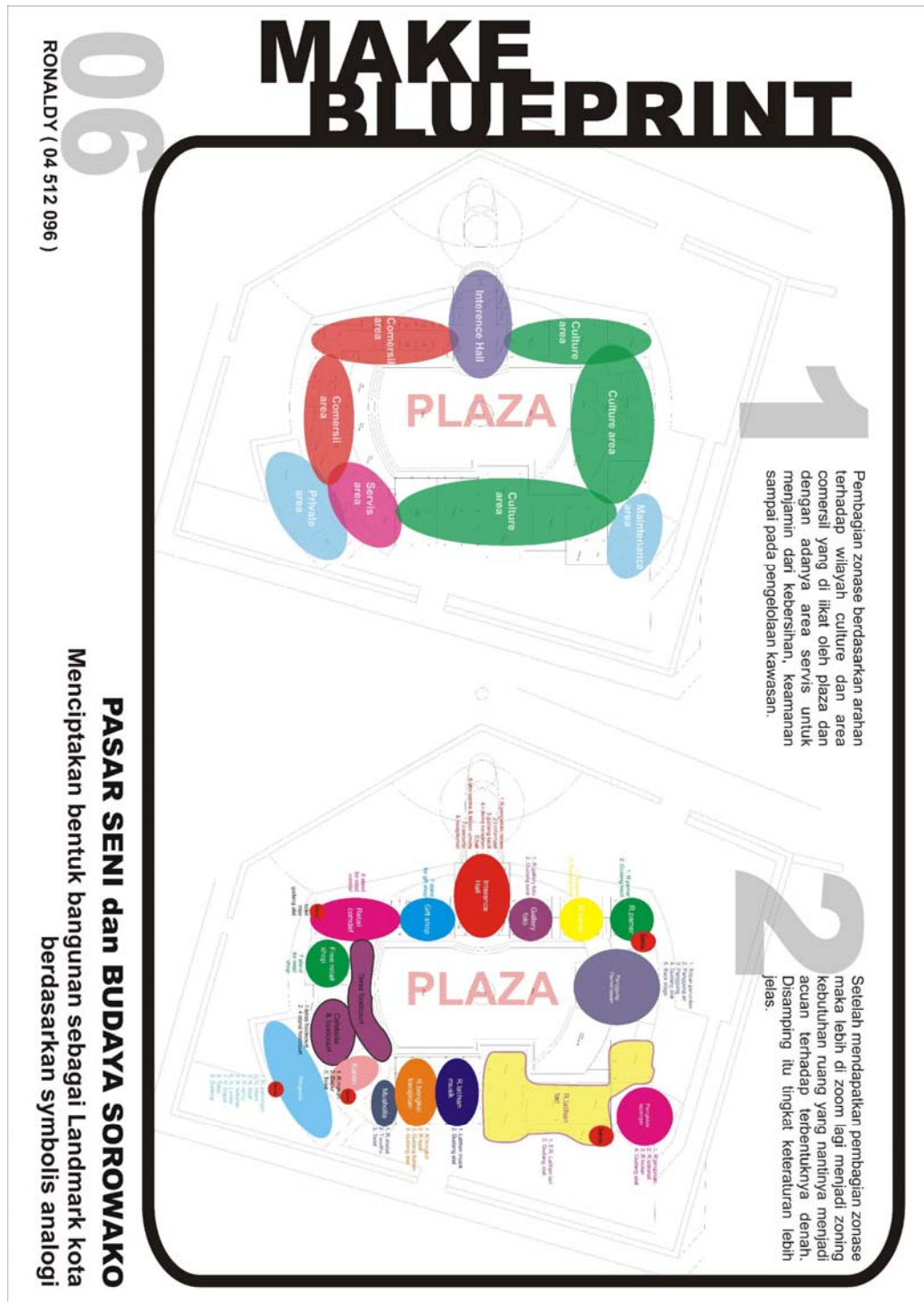


5.4 Proses Pembuatan Lansekap

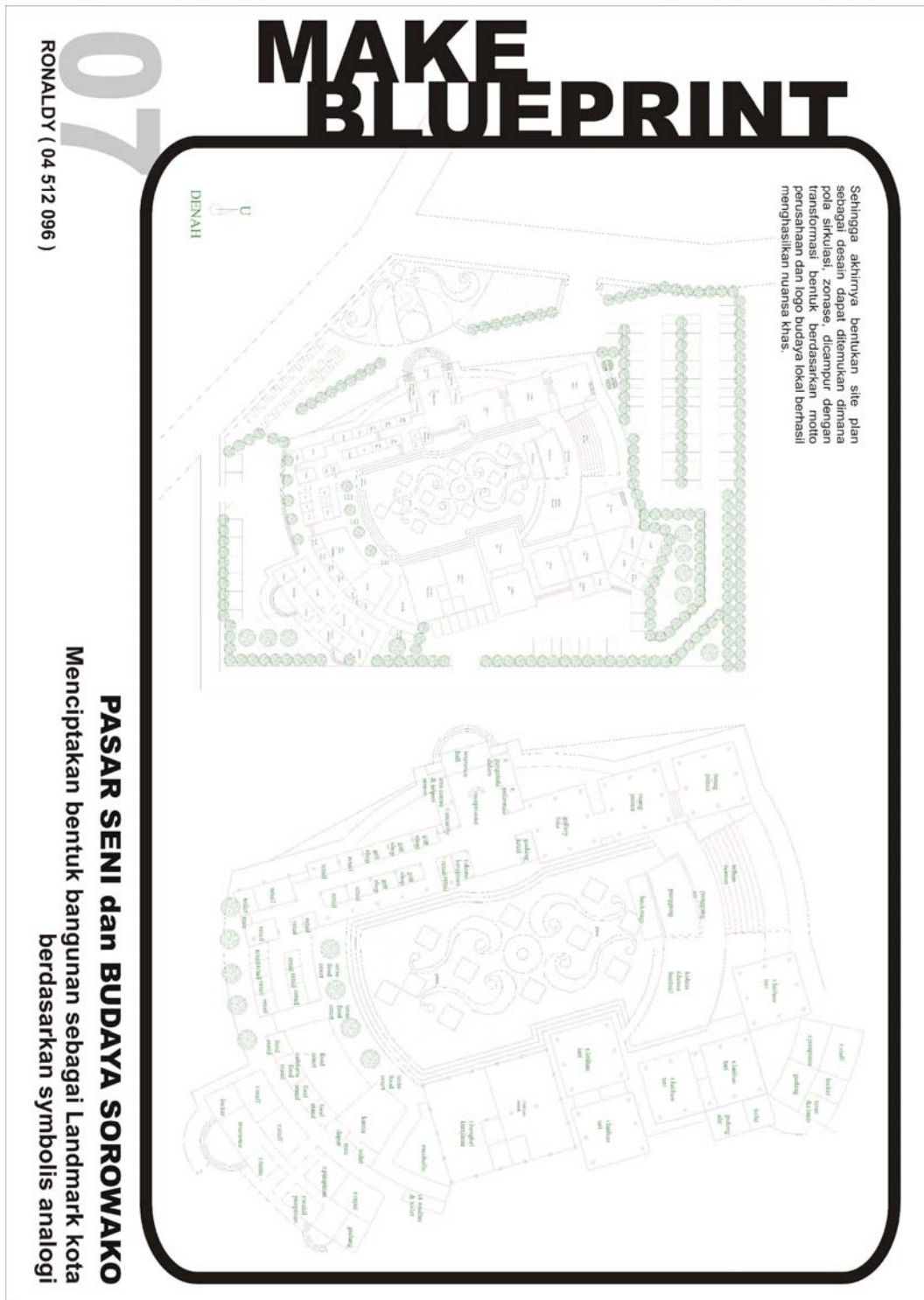


5.5 Proses Pembuatan Denah

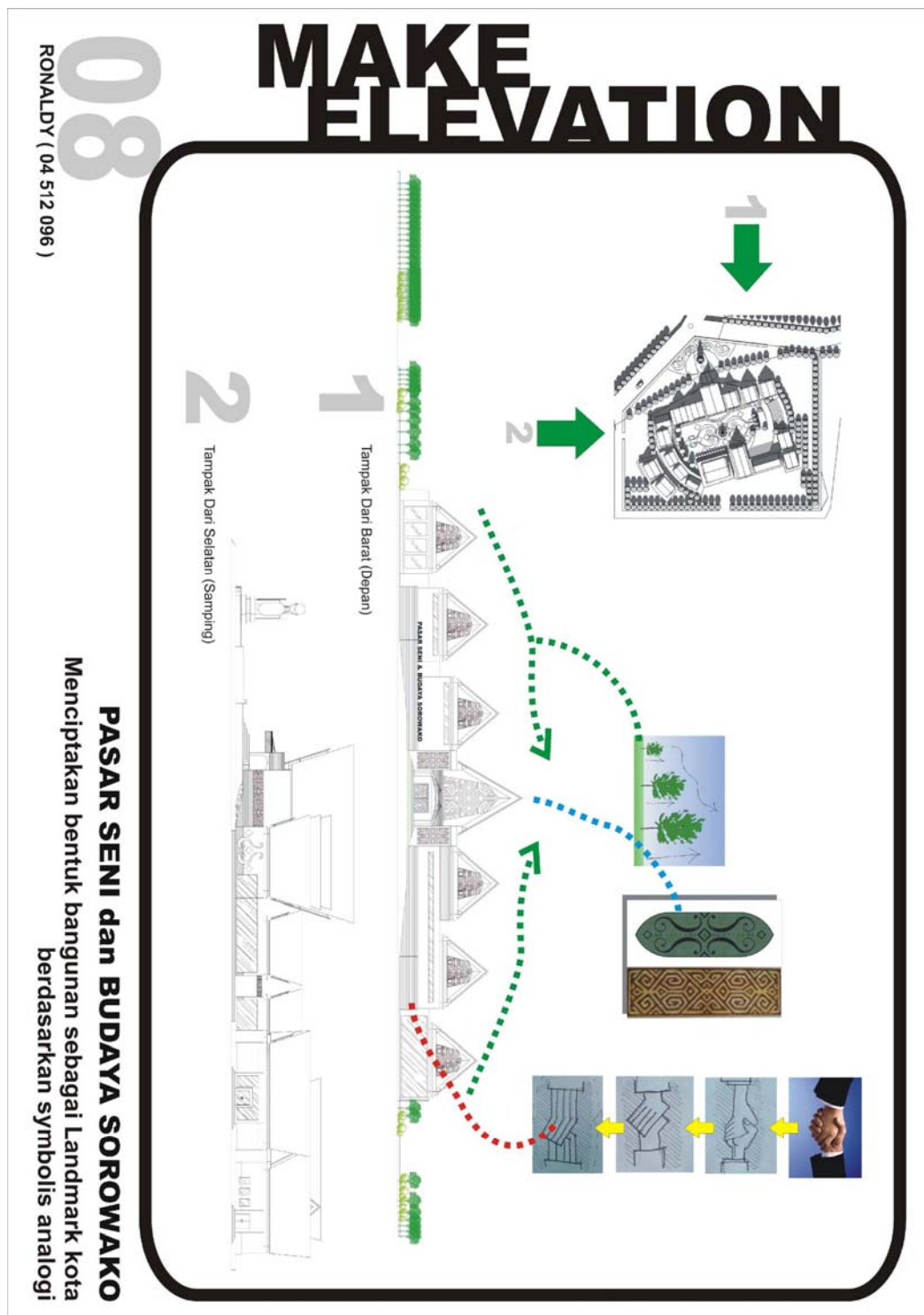
5.5.1 Tahap 1



5.5.2 Tahap 2



5.6 Skematik Tampak



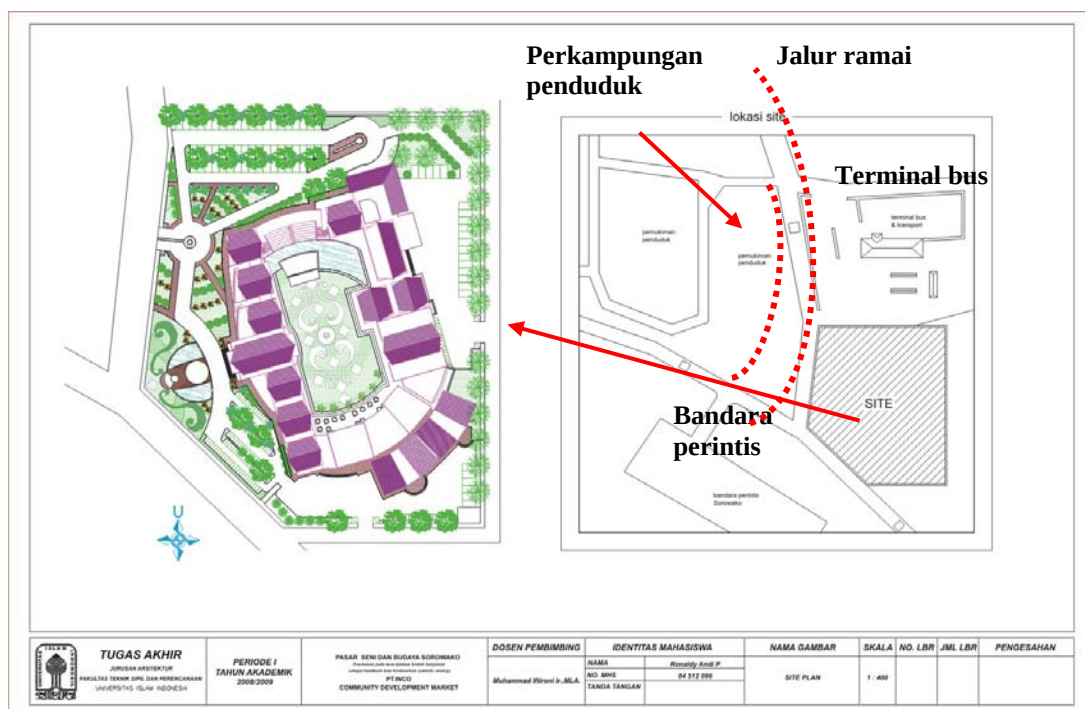
BAB VI

LAPORAN PERANCANGAN

Pada bab ini merupakan bagian dimana hasil-hasil sejak awal, sejak survey, analisa, hingga konsep yang ditopang pada tinjauan pustaka akan disalurkan kedalam disain kita yang meliputi gambar situasi, siteplan, denah, tampak, potongan, rencana struktur, tanaman, dan detail.

6.1 SITUASI

Pada gambar situasi memberikan penjelasan bahwa bangunan disekitar tidak mengganggu bangunan inti sebagai landmark kota justru malah menjadi pendukung terhadap bangunan ini. Disamping itu lokasi yang strategis sangat cocok untuk dijadikan sebagai landmark kota karena berada di antara terminal bus dan bandara perintis kota Sorowako, dan juga merupakan akses ramai kota Sorowako.

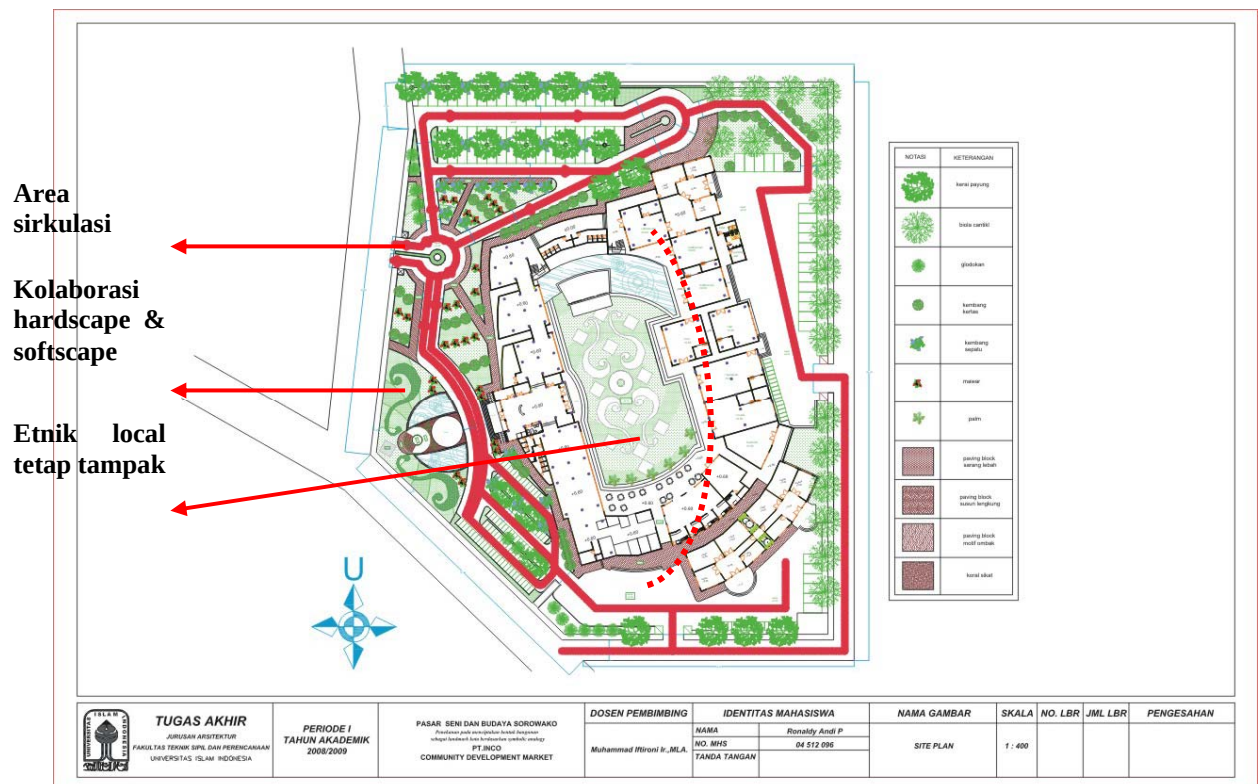


Gambar 6.1

Gambar situasi

6.2 SITE PLAN

Pada site plan dijelaskan tentang arahan sirkulasi yang muncul di site pasar seni dan budaya Sorowako, dimana harapan untuk menciptakan pola sirkulasi baik itu pada pengunjung, pengelola, maupun bagian servis dapat tercipta sehingga tidak terjadi ketidakteraturan didalam sirkulasi di area site. Setelah itu penentuan akses utama dapat diciptakan baik kedalam site maupun kedalam bangunan.



Gambar 6.2

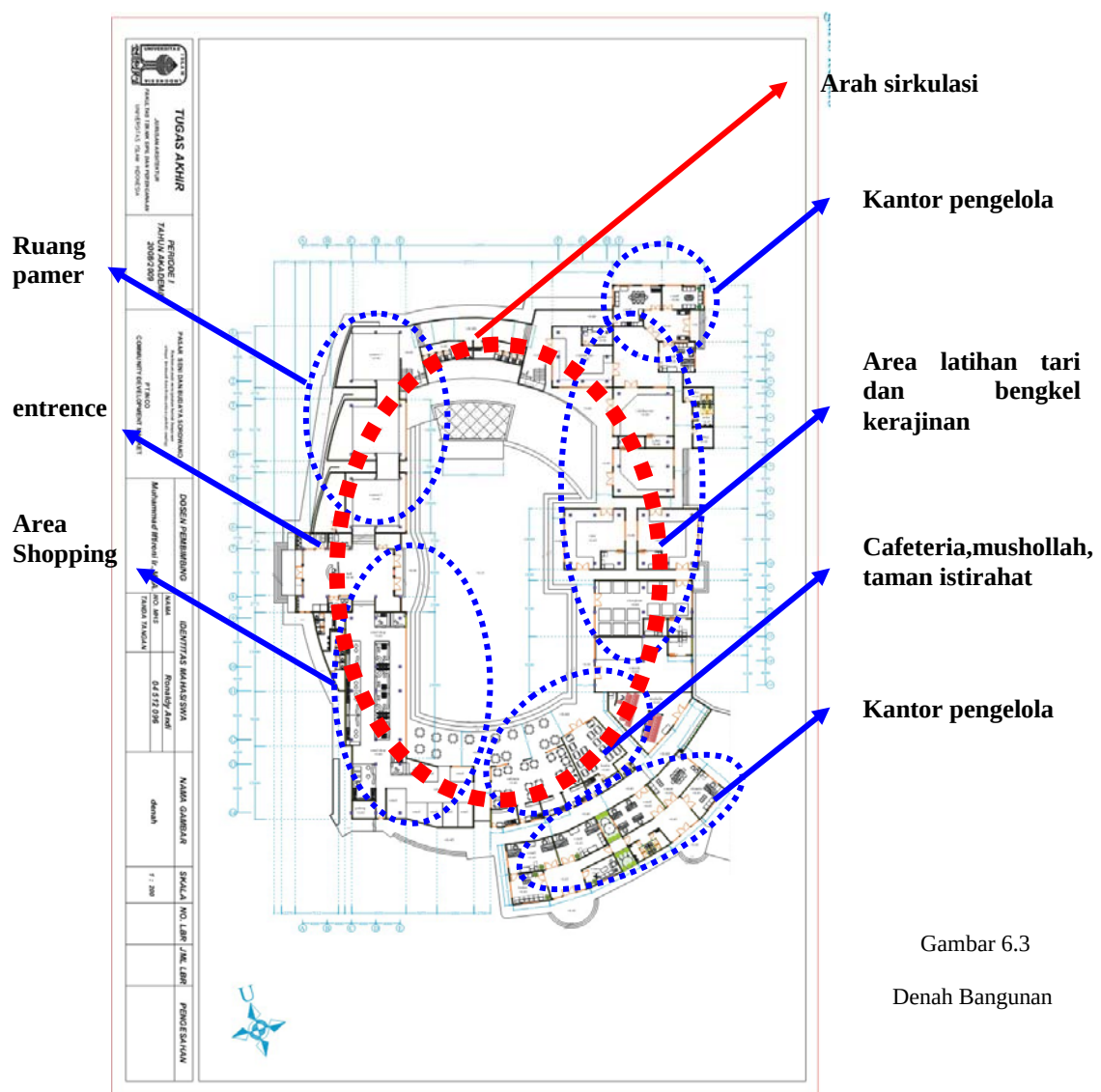
Gambar Site Plan

Pengolahan unsure hijau dikolaborasikan dengan perkerasan juga terlihat pada siteplan. Dengan menciptakan nuansa hijau yang asri tanpa menutup arahan eyecatching ke dalam site. Disamping itu olahan tanaman pada lansekap site juga dilakukan untuk mendukung transformasi 'tumbuh dan berkembang bersama masyarakat' yang digabung dengan nuansa etnik khas

Sorowako. Sehingga menimbulkan nilai tersendiri pada site yang mempertegas bangunan sebagai landmark kota Sorowako.

6.3 DENAH

Denah pada bangunan menggunakan pembagian menurut alur sirkulasi didalam bangunan dengan harapan dapat terjadi proses sirkulasi yang baik, sehingga dapat jelas pembagian zonase yang diharapkan. Disamping juga memperhitungkan kegiatan pengguna bangunan sehingga memunculkan denah seperti dibawah ini.

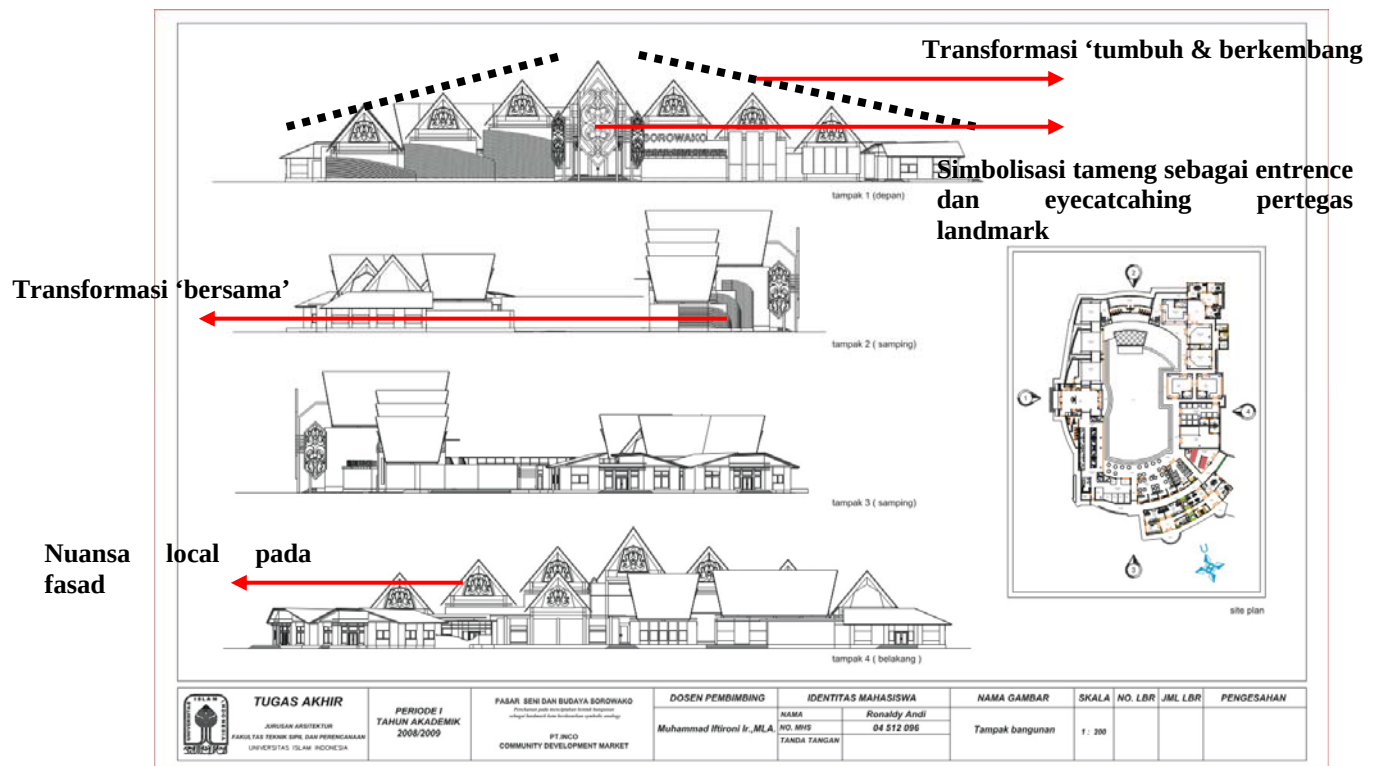


Pola sirkulasi yang diharapkan adalah sirkulasi sesuai arah jarum jam, dimana terdapat pembagian ruangan, yang pertama adalah hall, lalu ruang pameran, kemudian panggung(bag.r.pamer), ruang latihan tari, area istirahat

(musholla, cafeteria, dan taman) lalu area belanja. Sementara untuk kantor pengelola diusahakan tidak berhubungan langsung dengan area pengunjung. Sehingga privasi pengelola masih bias terjaga.

6.4 TAMPAP BANGUNAN & KAWASAN

Pada tampak bangunan, sangat jelas merupakan perwujudan berdasarkan symbolic analogy yaitu motto perusahaan yaitu ‘tumbuh dan berkembang bersama masyarakat’, ditambah perpaduan nuansa etnik khas asli sorowako. Dengan harapan dapat menjadi landmark bagi kota Sorowako. Disamping itu bangunan ini merupakan bangunan pertama yang berbentuk seperti ini sehingga mempunyai nilai lebih dalam menciptakan landmark dilihat dari fasad bangunan.



Gambar 6.4

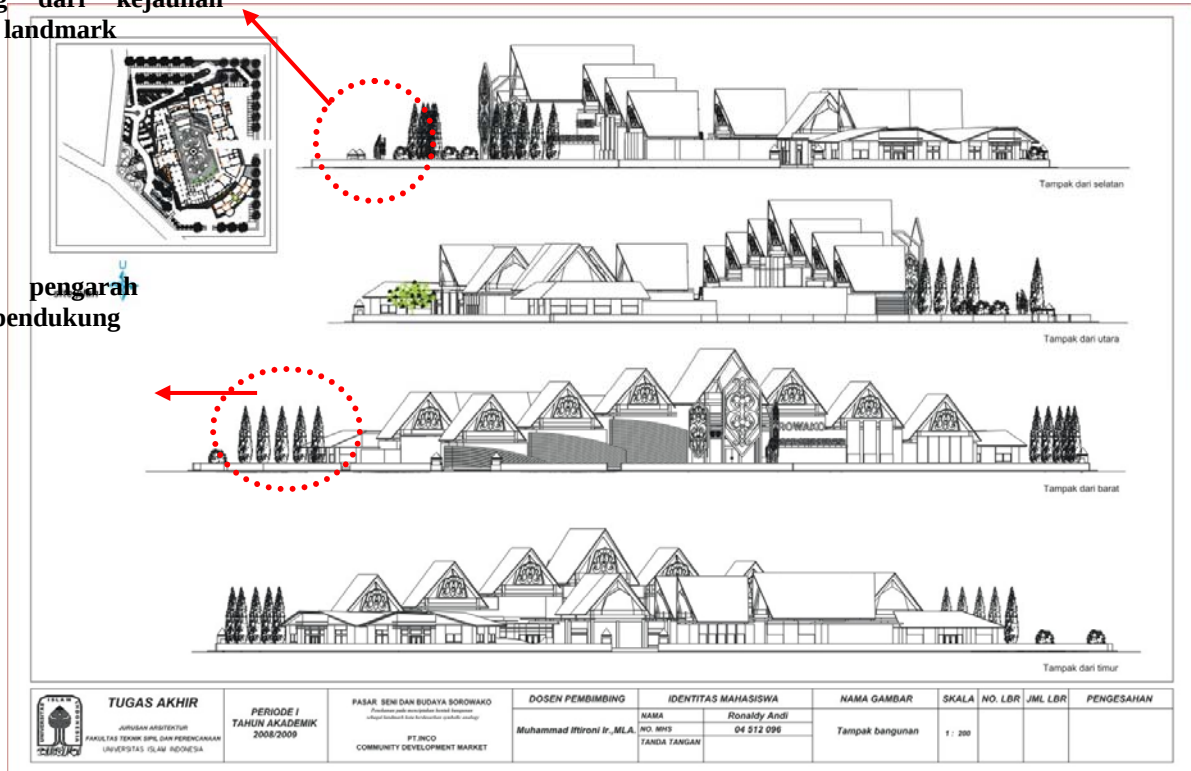
Tampak Bangunan

Pada fasad bangunan sangat kental aroma local dengan menonjolkan nuansa etnik yang di campur dengan transformasi motto perusahaan.

Sehingga dapat memunculkan wajah tersendiri bagi bangunan ini yang akhirnya dapat menjelaskan identitas kota Sorowako.

Eyecatching dari kejauhan
pendukung landmark

Vegetasi pengaruh
sebagai pendukung



Gambar 6.5

Tampak Kawasan

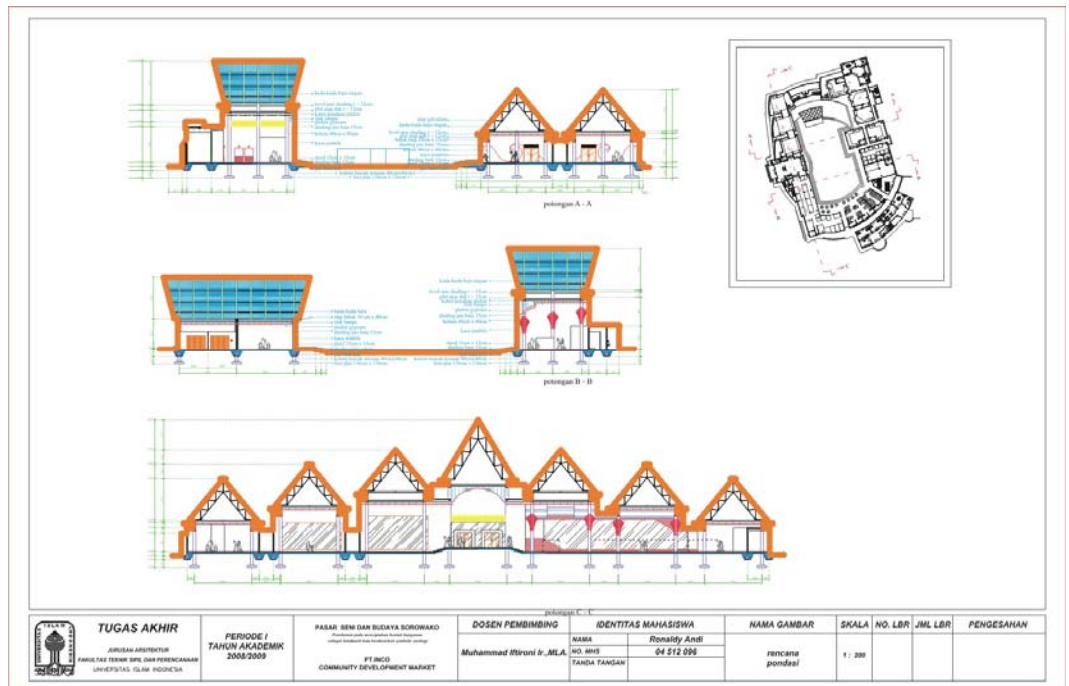
Pada tampak kawasan, orientasi bangunan mengarah ketitik tengah pertigaan jalan disisi barat bangunan sehingga arahan fasad bangunan yang sangat di kelola sehingga menjadi landmark kota adalah sisi barat bangunan yang juga merupakan area interence.

6.5 POTONGAN BANGUNAN & KAWASAN

Potongan bangunan dan kawasan di buat untuk mengetahui keadaan didalam bangunan juga kaitannya dengan lingkungan sitenya. Disamping itu juga menjelaskan gambaran kasar struktur penghubung antara kaki, badan, maupun kepala bangunan sehingga dapat dibangun. Pada potongan kawasan, memperlihatkan keadaan yang mengelilingi bangunan yang

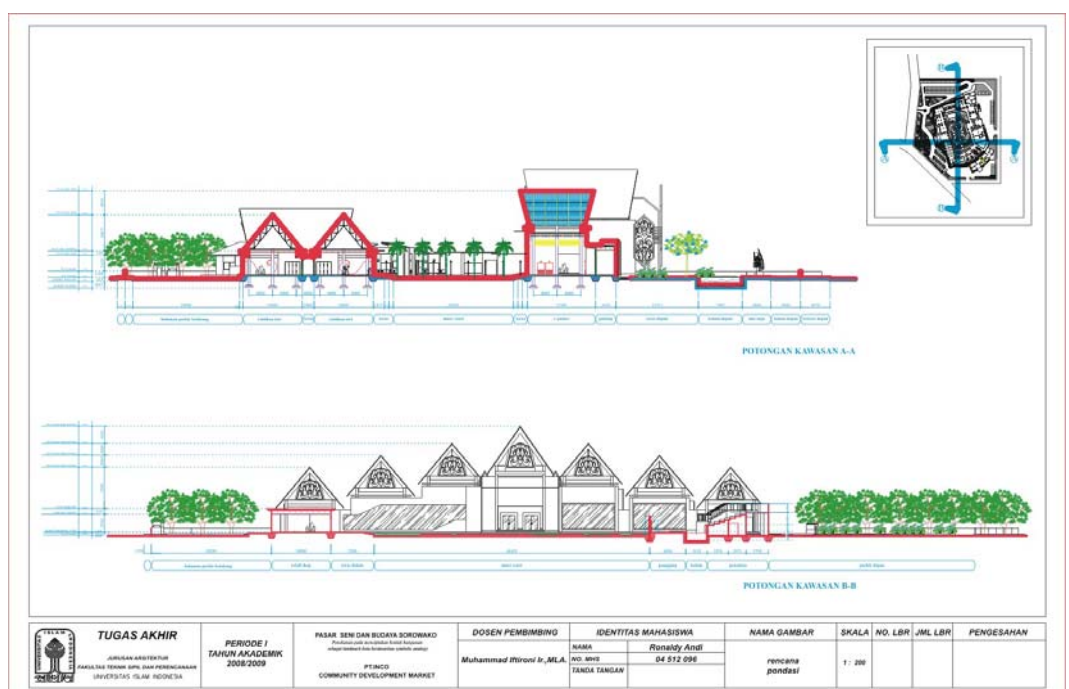
sebagian besar merupakan area parkir. Disamping itu juga keadaan landsekap site yang mendukung bangunan induk.

Sedangkan pada potongan bangunan, memperlihatkan keadaan didalam bangunan yang juga memperlihatkan interior bangunan dimana terdapat nuansa yang seirama antar bangunan sehingga menjadi tali penghubung antar ruang dalam bangunan.



Gambar 6.6

Potongan Bangunan



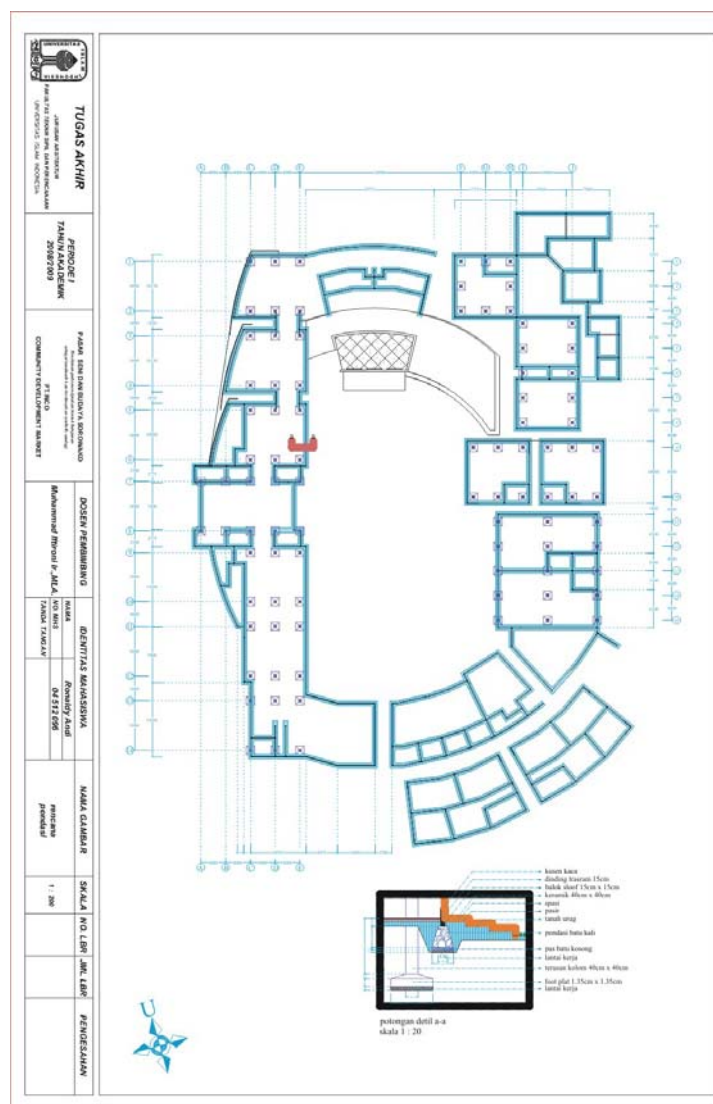
Gambar 6.7

Potongan Kawasan

6.6 RENCANA

6.6.1 RENCANA PONDASI

Rencana pondasi merupakan rencana yang memperlihatkan kaki bangunan. Pada bangunan pasar seni dan budaya Sorowako, terdapat dua type pondasi yang digunakan yaitu, pondasi batu kali secara menerus, dan pondasi footplat yang menggunakan plat beton. Pada pondasi batu kali, digunakan di tiap dinding bangunan yang berkaitan langsung dengan tanah atau bisa juga berfungsi sebagai penegas atau kaki terhadap struktur dinding setebal 15cm yang berfungsi sebagai badan.



Gambar 6.8

Rencana pondasi

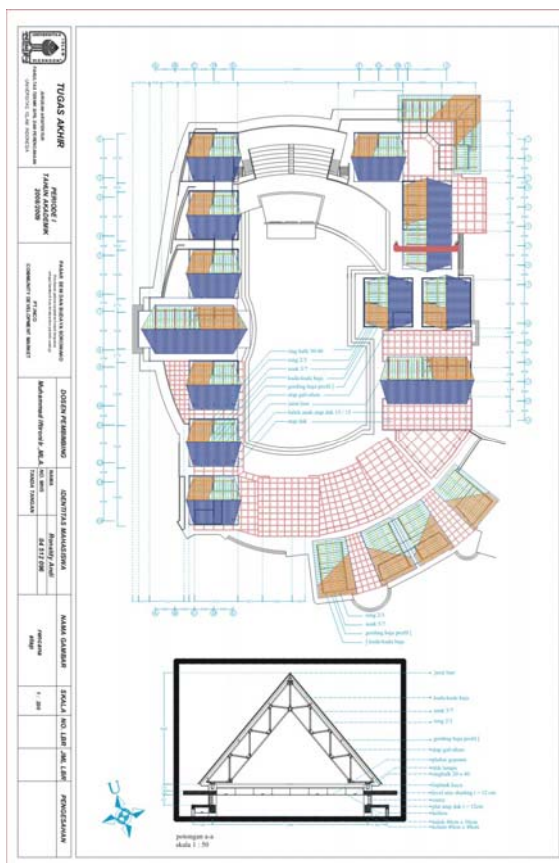
Sedangkan pondasi footplat dengan ukuran 1.35m x1.35m berfungsi sebagai penguat atau penerus beban ketanah yang berasal dari kolom-kolom

yang menahan struktur atap. Sehingga penyalurannya jelas (terlihat pada gambar potongan).

6.6.2 RENCANA ATAP

Rencana atap pada bangunan ini menggunakan dua jenis atap yaitu atap miring dan atap dak. Dengan menggabungkan atap lokal yaitu atap miring (sesuai dengan bangunan di sekitarnya) pada dua sisi dengan arah depan agak maju. Menggunakan struktur kuda-kuda dari baja ringan, dan penutup atap berasal dari atap galvalum. Berdasarkan transformasi (tumbuh dan berkembang), ketinggian atap berbeda-beda dimana atap pada tengah bangunan yang paling tinggi.

Sedangkan atap dak digunakan pada daerah penghubung bangunan yang melengkung. Dengan menggunakan tulangan dari dinding bangunan sebagai penyalur beban dan penahan strukturnya. Disamping itu atap dak tidak terlalu terexpose karena atap miring lebih dominan baik itu jumlah maupun ketinggiannya. Sehingga nuansa bangunan atap miring tidak hilang bahkan kental pada bangunan ini.

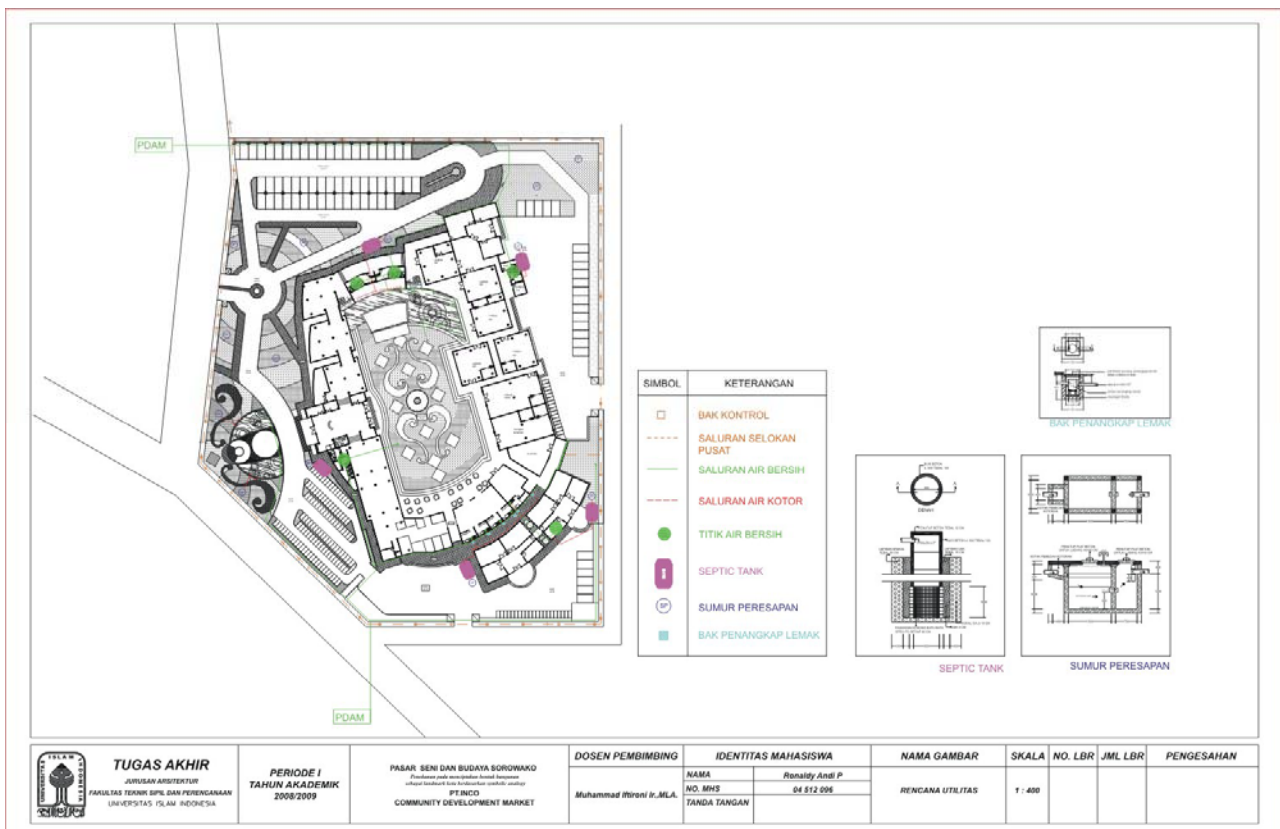


Gambar 6.9

Rencana atap

6.6.3 RENCANA DRAINASE

Rencana drainase dimunculkan untuk mengetahui system pengairan baik itu air kotor maupun air bersih dan arah saluran-salurannya. Pada desain kali ini, air bersih datang dari dua titik sumber PDAM karena jaringan air bersih merupakan bagian kerja dari PT.INCO disamping pekerjaan tambangnya. Sumber air berasal dari sisi barat site yang berhubungan dengan perumahan penduduk, sedangkan yang lainnya berasal dari sisi selatan site yaitu bandara perintis Sorowako.



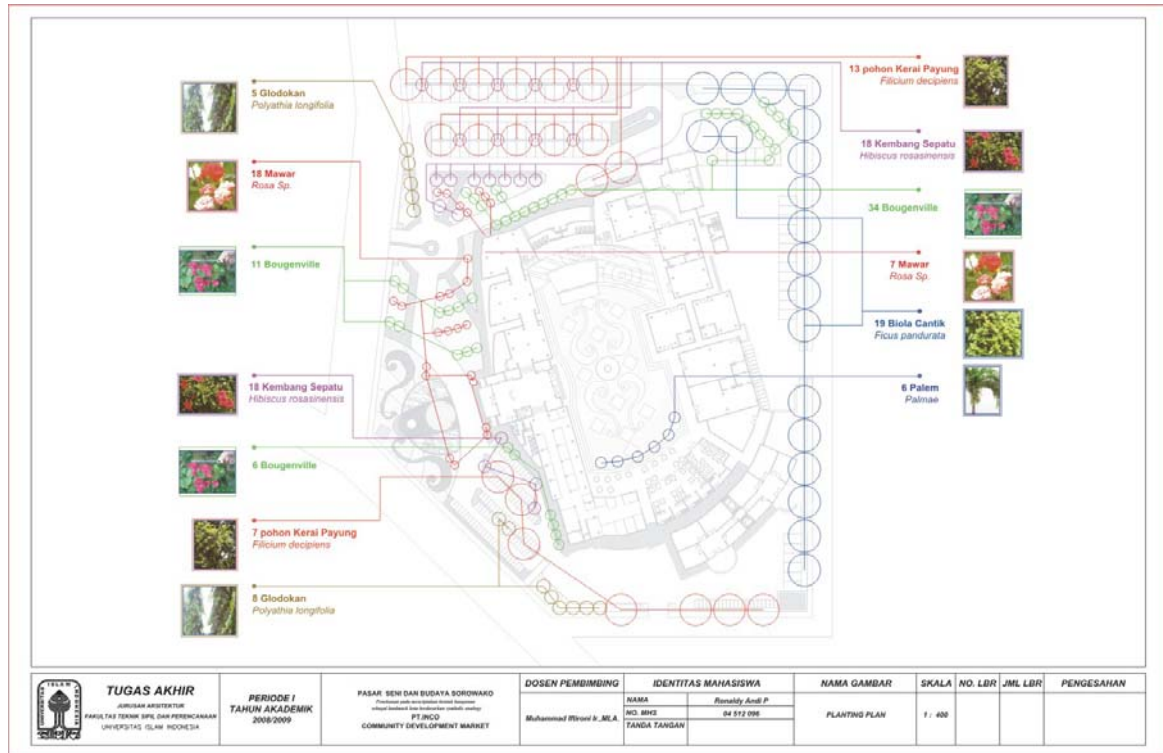
Gambar 6.10

Rencana Drainase

Saluran air kotor menggunakan dua system yaitu pembuangan pada saluran umum kota, dan melalui sumur resapan. Air kotor diarahkan ke dalam selokan kota, sedangkan kotoran padat, dan yang lainnya disalurkan kedalam sumur peresapan. Sumur peresapan terdapat di tiap taman di lansekap site.

6.6.4 PLANTING PLAN

Pada planting plan, dilakukan dengan cara membedakan jenis-jenis vegetasi berdasarkan type penenuh, perdu rendah, perdu tinggi, dan pengarah.



Gambar 6.11

Planting Plan

Sebagai peneduh, pohon biola cantik dan kerai payung digunakan. Karena pohon ini memiliki daun yang lebat. Untuk type pengarah, pemilihan pohon glodokan dipilih karena sangat cocok, disamping lebat daunnya, tumbuhnya juga tidak melbar tetapi meninggi. Sehingga disbanding pohon palem, glodokan lebih mempertegas arahan yang diminta.

Sebagai penghias lansekap, jenis pohon perdu tinggi berbunga cantik seperti kembang sepatu dan bougenville dipilih Karena warna yang cerah memberi kesan tersendiri pada site sehingga kesan hijau tidak terlalu mendominasi. Sedangkan penambahan mawar memperlengkap harmonisasi lansekap hijau berwarna.

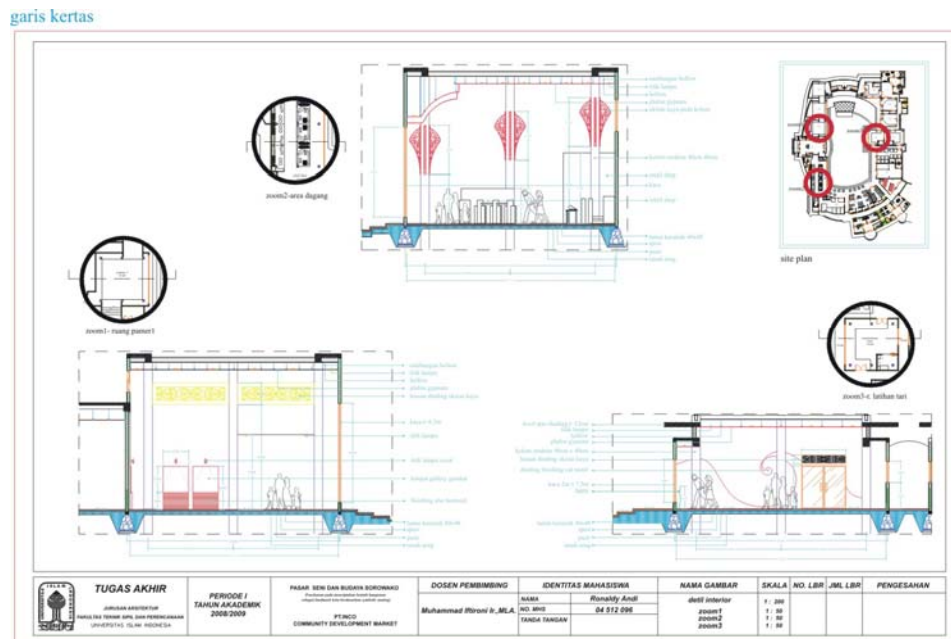
Sedikit berbeda pada area innercourt, palm menjadi pilihan untuk area taman dalma karena palem disamping melindungi juga berfungsi sebagai penegas lingkup taman, sehingga area dapat terbagi dengan baik.

6.7 DETIL ARSITEKTURAL

6.7.1 DETIL INTERIOR

detil interior pada bangunan ini menjelaskan tentang keadaan interior bangunan dimana pada gambar terdapat 3 detil yaitu ruang pameran, ruang latihan tari, dan ruang jual (retail shop). Pada ruang pameran terdapat beberapa bentuk yang merupakan menempelan ornamen-ornamen local yaitu pada sisi atas ruangan terdapat ukiran batik local yang di tempel sebagai penghubung antar kolom.

Sedangkan pada ruang tari terdapat dinding kaca bening yang diharapkan dapat memberi kesan lapang. Disamping itu juga ornamental ukiran kayu juga tidak lepas dari sisi dinding ditambah warna cat dinding yang disesuaikan dengan nuansa local yaitu agak putih kecoklatan. Lalu diruang jual, terdapat ukiran motif batik local yang ditempel di empat sisi kolom. Sehingga nuansa etnik khas asli Sorowako todak lepas di tiap ruangannya.

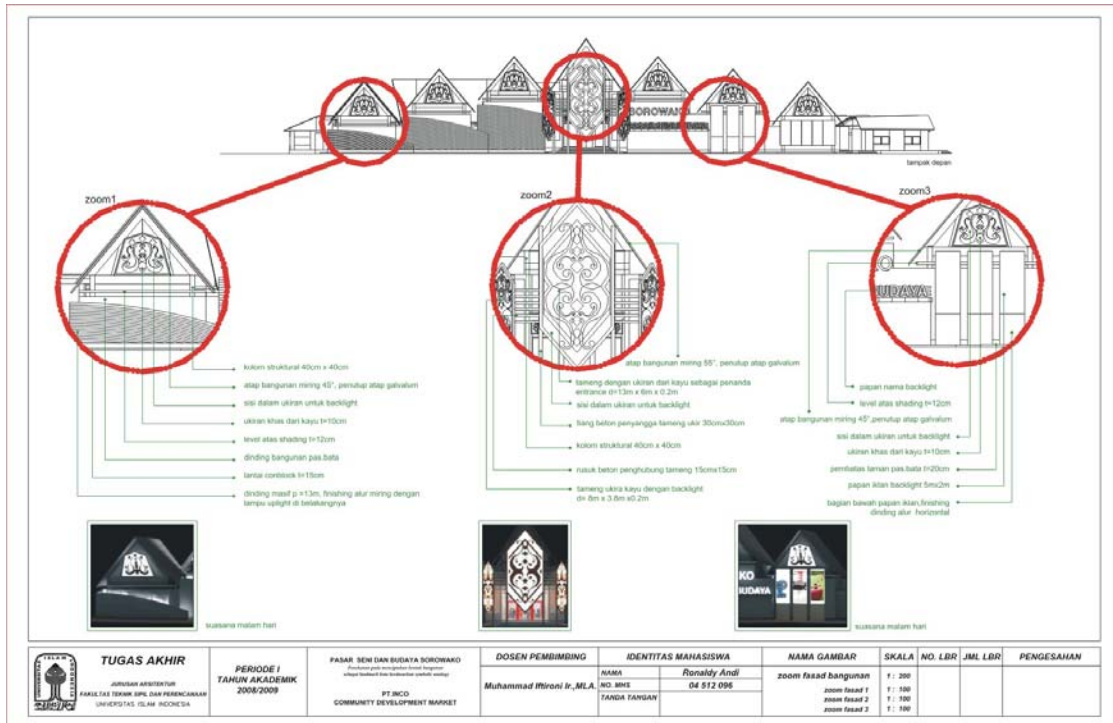


Gambar 6.12

Detil Interior

6.7.2 DETIL FASAD

Detil fasad menjelaskan bentuk utama bangunan ini karena merupakan arahan konsep banyak dituangkan kedalam bentuk bangunan ini.



Gambar 6.13

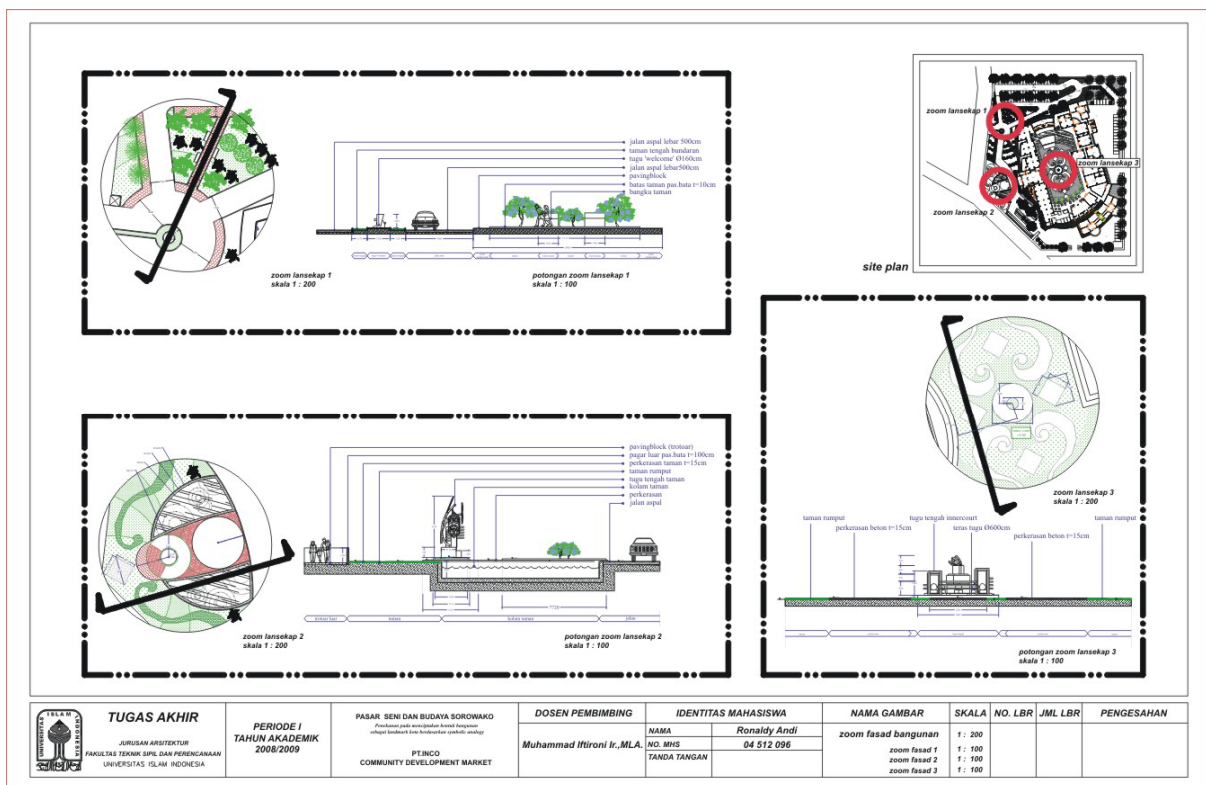
Detil Fasad

Transformasi motto 'tumbuh dan berkembang bersama masyarakat' sangat kental dalam bentuk fasad ini. Dimana bentukan bangunan yang secara berirama tumbuh keatas berdasarkan 'tumbuh & berkembang'. Sedangkan sisi kanan dan kiri fasad berasal dari transformasi jabat tangan yang diangkat dari kata 'bersama'. Diman semuanya menuju kesatu titik yaitu tengah fasad yang merupakan transformasi bentukan tameng 'lakatuo' yang merupakan tameng ukir khas Sorowako.

Dimalam haripun fasad tidak diharapkan tenggeelam, tapi dengan permainan lighting, fasad pasar seni dan budaya dapat menjadi pemandangan tersendiri. Sehingga sangat menguatkan bahwa bangunan ini adalah landmark kota Sorowako. Namun tanpa melupakan fungsi bangunan yaitu pasar seni dan budaya diberilah identitas bangunan yaitu nama bangunan disisi kanan fasad, sehingga pengunjung dapat mengetahui fungsi bangunan.

6.7.3 DETIL LANSEKAP

Pengolahan lahan lansekap di lakukan demi terciptanya keharmonisan antara hardscape dan softscape. Disamping itu untuk menghilangkan monotonitas yang bersifat benda mati atau material bangunan. Pada detail lansekap terdapat 3 buah detil dimana pada sisi tugu, welcome logo, dan tugu innercourt. Olahan lahan disekitar area ini cukup untuk mewakili bentukan olahan lansekap kawasan pasar seni dan budaya Sorowako.



Gambar 6.14

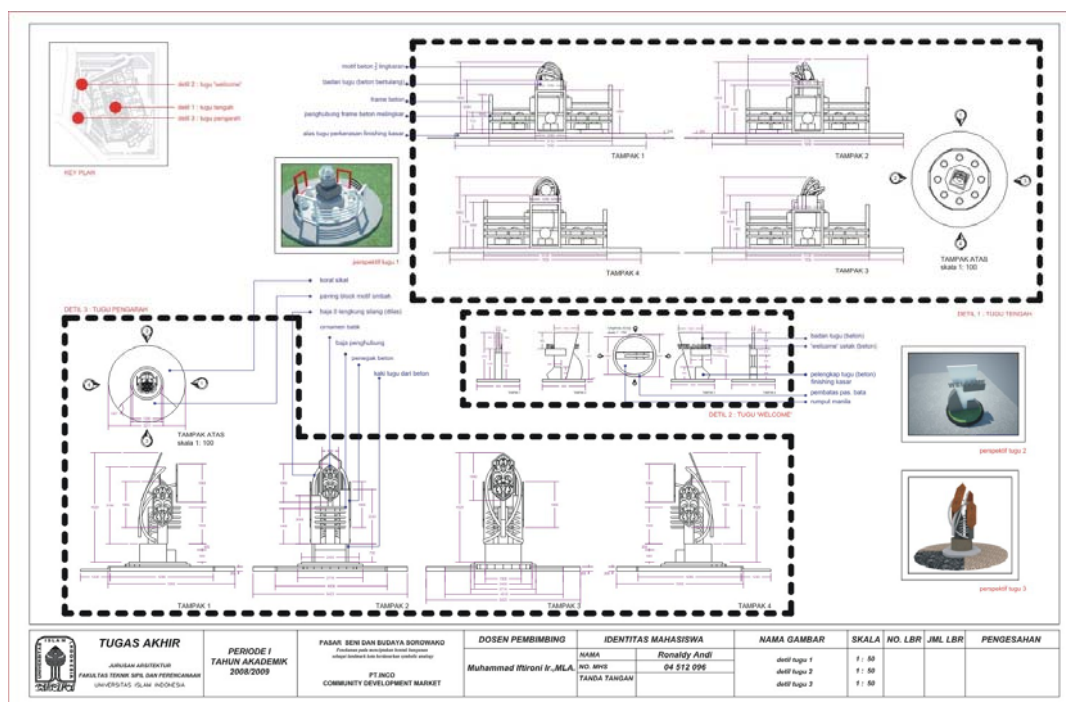
Detil Lansekap

Terlihat pada potongan zoom tiap-tiap detil terdapat beberapa perbedaan kontur yang tidak begitu mencolok dikarenakan fungsi lansekap yaitu sebagai penjaga keharmonisan dan tidak mengalahkan arahan pada fasad bangunan.

Disamping rumput dan perkerasan material, juga terdapat kolam pada area depan bangunan. Hal ini juga berfungsi untuk menjaga keharmonisan hardscape dan softscape.

6.7.4 DETIL TUGU PENANDA

Pada bagian ini, merupakan tambahan lansekap site, yaitu penanda yang merupakan tugu dan penanda selamat datang. Tugu luar merupakan tugu kunci pasar seni dan budaya Sorowako, dimana tugu ini merupakan salah satu bagian landmark bangunan, yang merupakan arahan eyecatching pertama pengguna jalan bandara yang akan melewati sisi selatan, barat dan utara site. Sehingga sangat penting.



Gambar 6.15

Detil tugu

Detil yang kedua adalah detil selamat datang 'welcome' yang merupakan tugu penanda pintu masuk kedalam site sehingga dapat memandu pengunjung yang datang. Kemudian tugu innercourt yang berada di tengah innercourt merupakan tugu pusat site yang merupakan titik orientasi pengembangan bangunan. Tugu ini dibuat untuk menandakan arahan didalam bangunan yang terbuka ke luar ke arah innercourt. Sehingga arah pandangan memiliki titik tertentu jika diarahkan ke dalam innercourt.



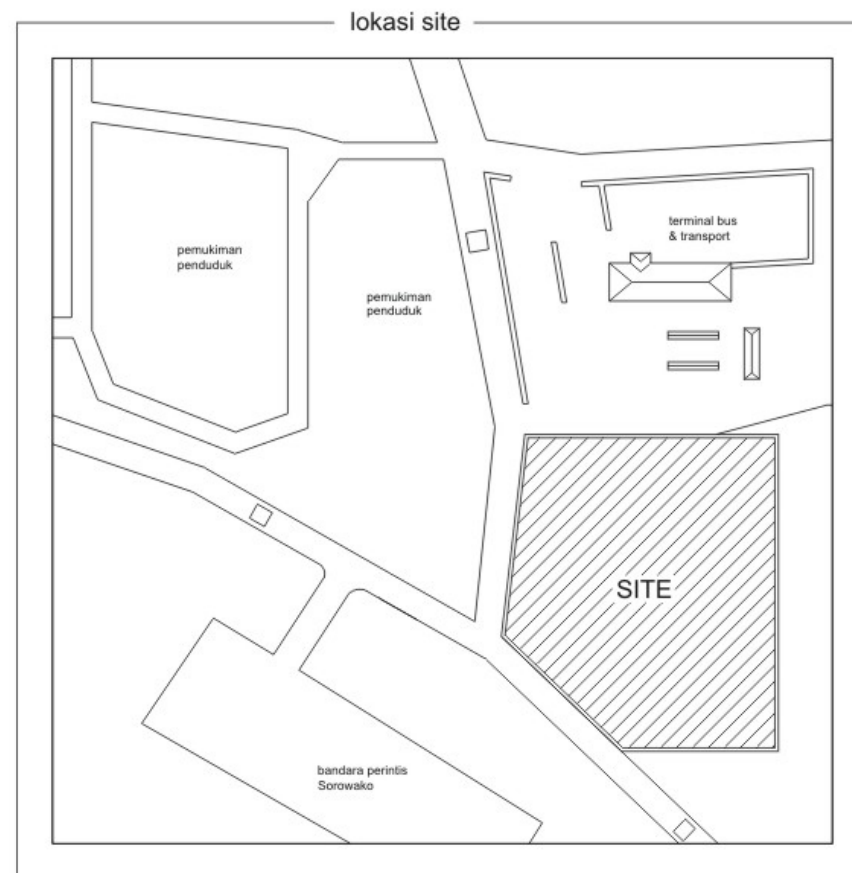
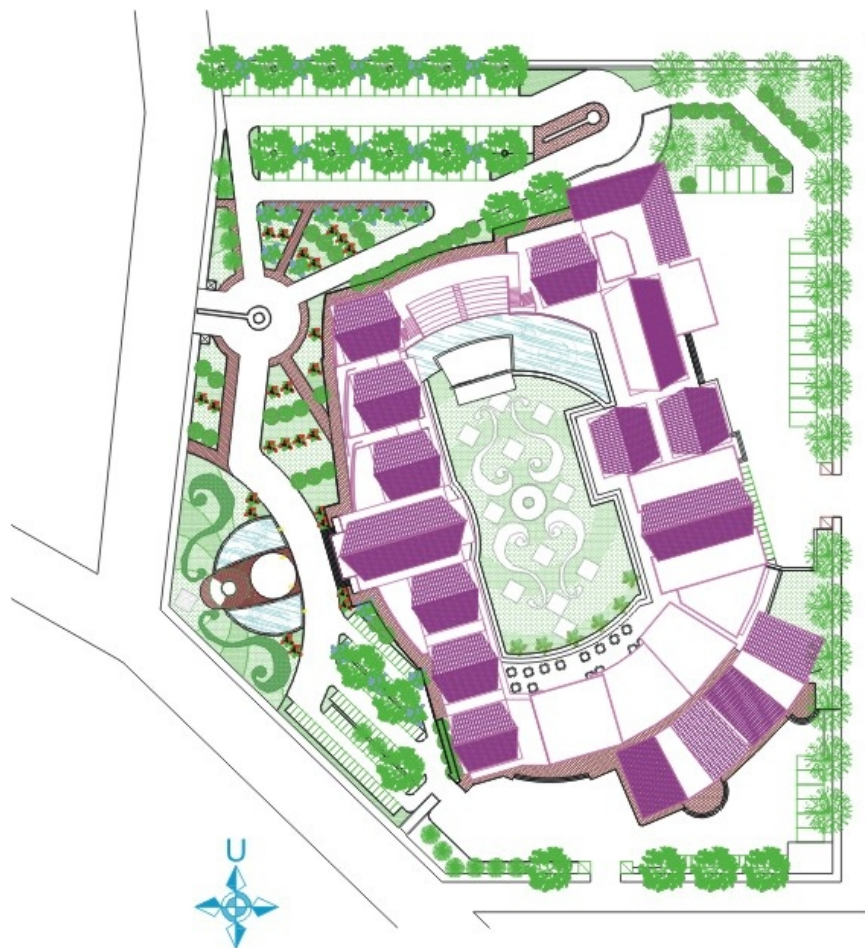
DAFTAR PUSTAKA

1. Tugas akhir Lalu Widya Lihardi, Pusat Seni di Lombok, 2002
2. W.J.S. Poerwadarminta, Kamus Umum Bahasa Indonesia 2004
3. Teori Fungsi, Charles Jencks, 1980
4. PT.INCO, Government & Community Relation Magazine 2007
5. Laporan Tahunan PT.INCO 2007
6. Wiryadi, Sistem Pemasaran dan Peranannya Terhadap Ekonomi Kota, Suryanti, 2004
7. Kamus Besar Bahasa Indonesia, Dept P&K, Balai Pustaka, 1995
8. Francis D.K. Ching, Arsitektur : Bentuk, Ruang, dan susunannya, Erlangga, Jakarta, 1991
9. Hanif Budiman, K, Suryanti hal.12, 1994
10. Pengembangan Tugas Akhir Romi Esahariawan, 1999
11. Ernanto, hal.54, 1996
12. Neufert, 1993
13. Pendekatan Kepada Perancangan Arsitektur, Isaac – ARG, 1990
14. Urban Design : The Architecture of Town and Cities
15. Wastu Citra, Y.B. Mangunwijaya, 1992
16. <http://id.wikipedia.org/wiki/Pasar>

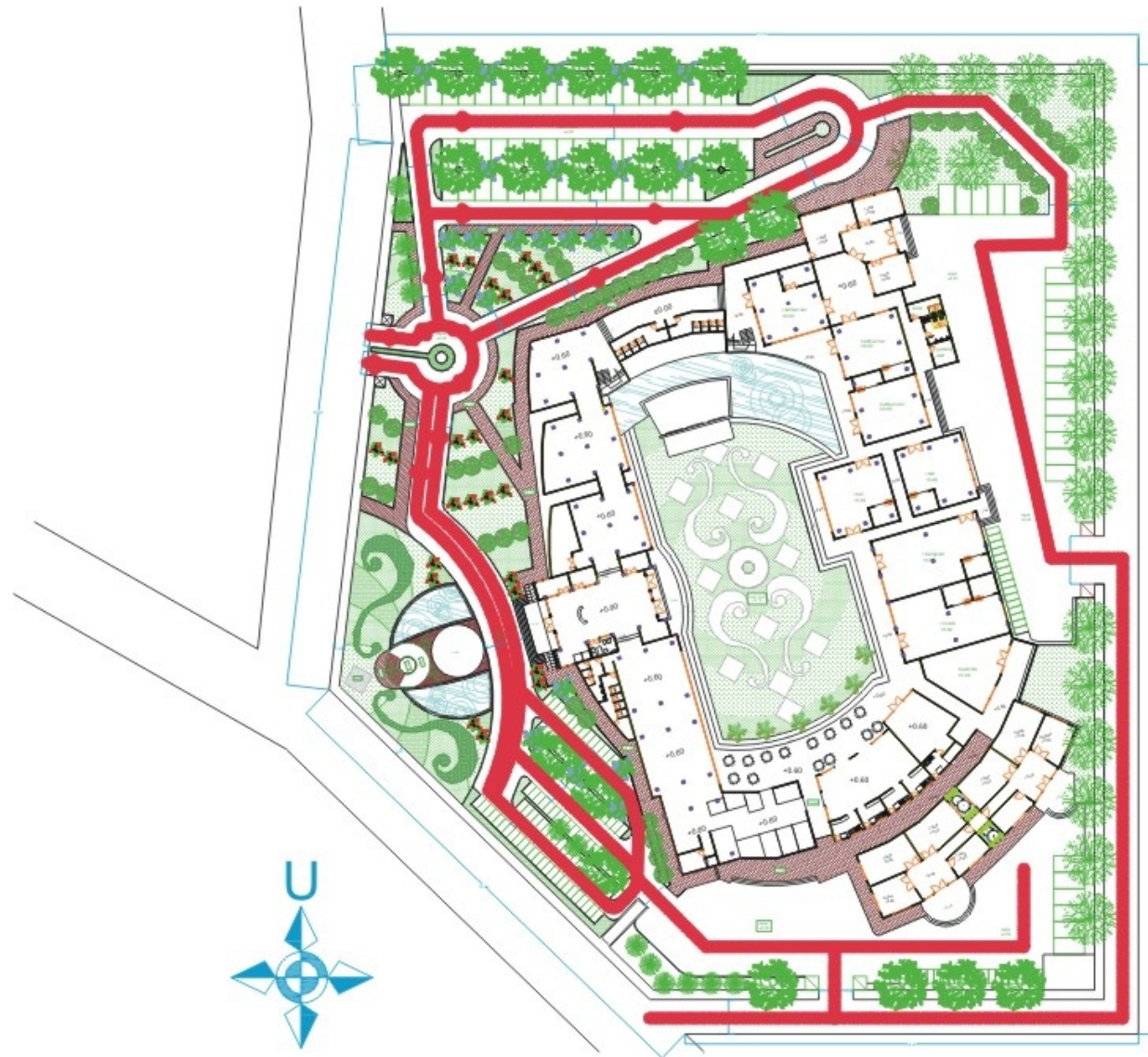


LAMPIRAN GAMBAR

1. SITE PLAN
2. SITUASI
3. DENAH
4. TAMPAK BANGUNAN
5. TAMPAK KAWASAN
6. POTONGAN BANGUNAN
7. POTONGAN KAWASAN
8. RENCANA PONDASI
9. RENCANA ATAP
10. RENCANA DRAINASE
11. PLANTING PLAN
12. DETIL INTERIOR
13. DETIL FASAD
14. DETIL LANSEKAP
15. DETIL TUGU
16. 3D EXTERIOR
17. 3D INTERIOR



 TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE I TAHUN AKADEMIK 2008/2009	PASAR SENI DAN BUDAYA SOROWAKO <i>Proyek pembangunan pusat budaya sebagai landmark kota berdasarkan simbolis analogi</i> PT.INCO COMMUNITY DEVELOPMENT MARKET	DOSEN PEMBIMBING		IDENTITAS MAHASISWA		NAMA GAMBAR	SKALA	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
			Muhammad Iftitoni Ir.,MLA.		NAMA	Ronaldy Andi P					
					NO. MHS	04 512 096					
					TANDA TANGAN		SITE PLAN	1 : 400			



NOTASI	KETERANGAN
	kerai payung
	biola cangkik
	glodokan
	keranjang kertas
	keranjang sepatu
	marmer
	palm
	paving block serang lebah
	paving block susun langkung
	paving block motif ombak
	kanal sirat



TUGAS AKHIR
JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE I
TAHUN AKADEMIK
2008/2009

PASAR SENI DAN BUDAYA SOROWAKO
*Perencanaan pada aspek/potensi hotel dengan
sebagai landmark kota berdasarkan symbolic ecology*
PT.INCO
COMMUNITY DEVELOPMENT MARKET

DOSEN PEMBIMBING

Muhammad Itironi Ir.,MLA.

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA	Ronaldy Andi P
NO. MHS	04 512 096
TANDA TANGAN	

NAMA GAMBAR

SITE PLAN

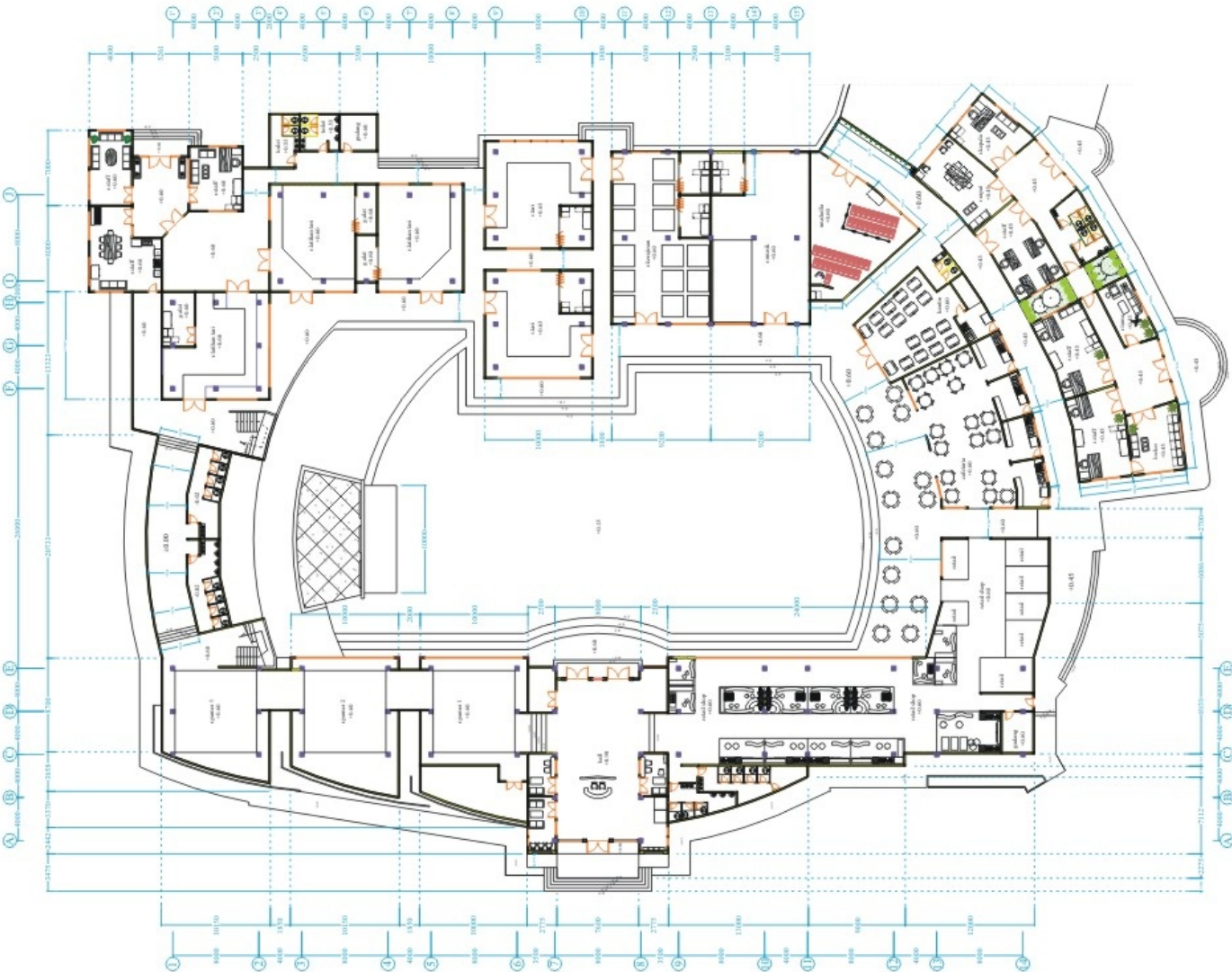
SKALA

1 : 400

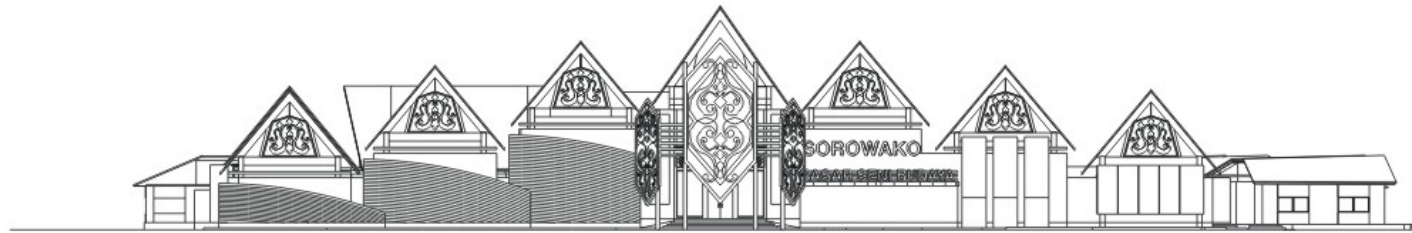
NO. LBR

JML LBR

PENGESAHAN



 TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE I TAHUN AKADEMIK 2008/2009	PASAR SENI DAN BUDAYA SOROWAKO <i>Perumahan pada penciptaan bentuk bangunan sebagai land mark bisa berdasar urban syachetic analogy</i> PT.JNCO COMMUNITY DEVELOPMENT MARKET	DOSEN PEMBIMBING	IDENTITAS MAHASISWA		NAMA GAMBAR denah	SKALA 1 : 200	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN	
			Muhammad Ifitroni Ir.,MLA.	NAMA	Ronaldy Andi						
				NO. MHS	04 512 096						
											TANDA TANGAN



tampak 1 (depan)



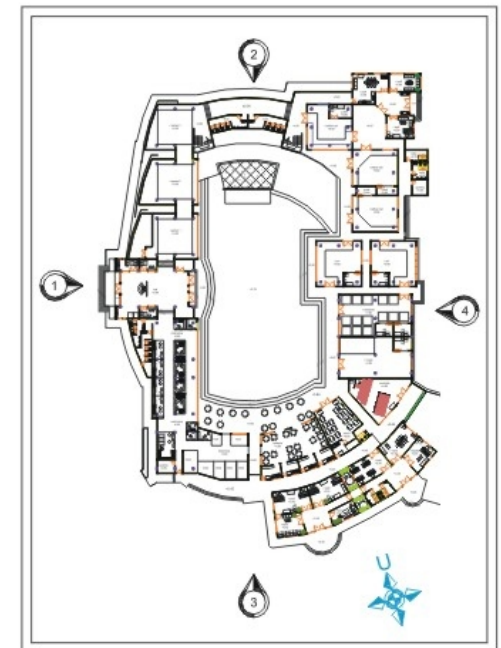
tampak 2 (samping)



tampak 3 (samping)



tampak 4 (belakang)



site plan



TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE I
TAHUN AKADEMIK
2008/2009

PASAR SENI DAN BUDAYA SOROWAKO
*Perencanaan pada menciptakan bentuk bangunan
sebagai landmark kota berdasarkan symbolic analogy*

PT.INCO
COMMUNITY DEVELOPMENT MARKET

DOSEN PEMBIMBING

Muhammad Iftironi Ir.,MLA.

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA	Ronaldy Andi
NO. MHS	04 512 096
TANDA TANGAN	

NAMA GAMBAR

Tampak bangunan

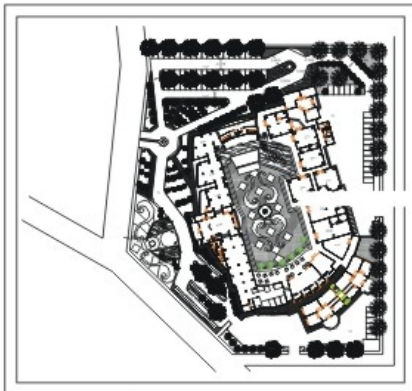
SKALA

1 : 200

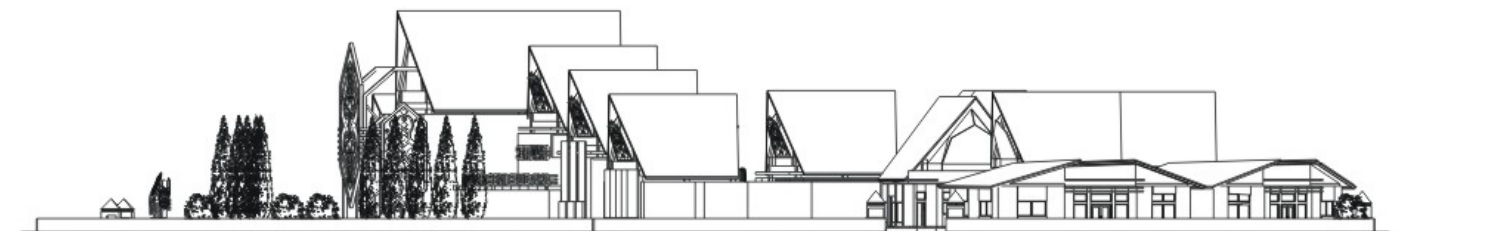
NO. LBR

JML LBR

PENGESAHAN



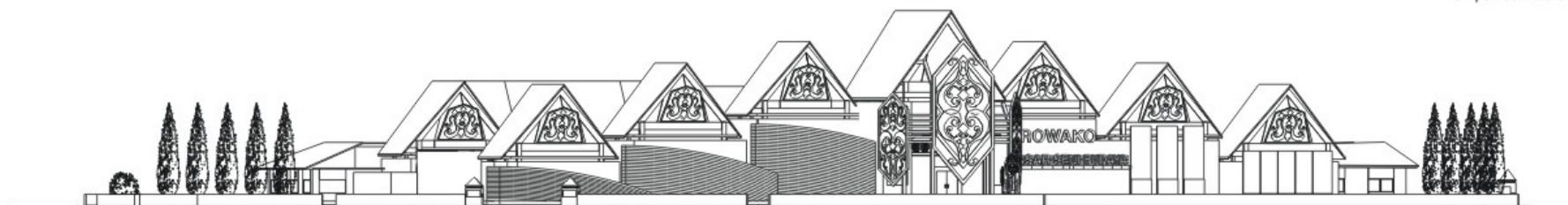
site plan



Tampak dari selatan



Tampak dari utara



Tampak dari barat



Tampak dari timur



TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE I
TAHUN AKADEMIK
2008/2009

PASAR SENI DAN BUDAYA SOROWAKO
*Penelitian pada masyarakat kreatif bangunan
sebagai landmark kota berdasarkan syahidic analogy*

PT.INCO
COMMUNITY DEVELOPMENT MARKET

DOSEN PEMBIMBING

Muhammad Iftironi Ir.,MLA.

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA	Ronaldy Andi
NO. MHS	04 512 096
TANDA TANGAN	

NAMA GAMBAR

Tampak bangunan

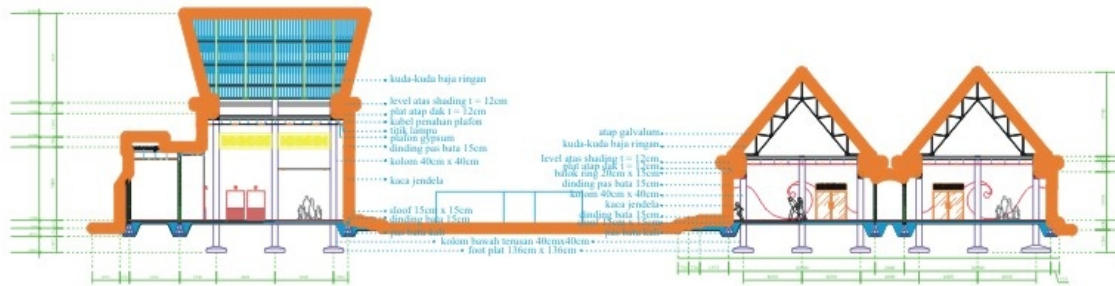
SKALA

1 : 200

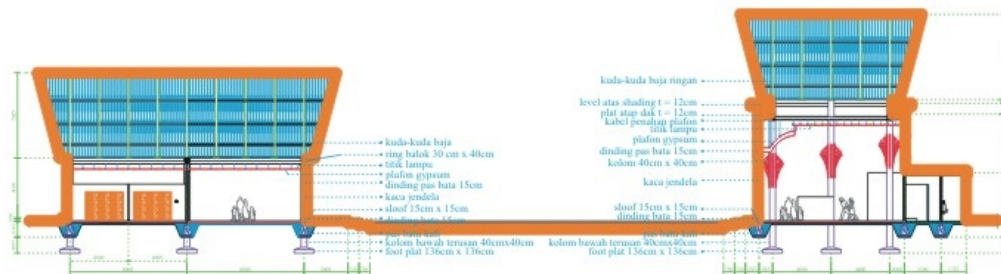
NO. LBR

JML LBR

PENGESAHAN



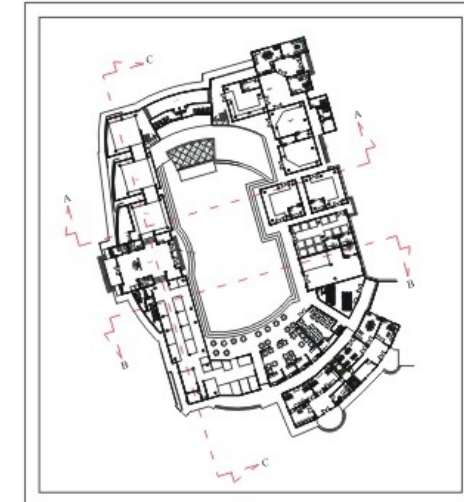
potongan A - A



potongan B - B



potongan C - C



TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE I
TAHUN AKADEMIK
2008/2009

PASAR SENI DAN BUDAYA SOROWAKO
*Penelitian pada masyarakat seni dan budaya
sebagai landasan kota berbudaya syahidic analogy*

PT.INCO
COMMUNITY DEVELOPMENT MARKET

DOSEN PEMBIMBING

Muhammad Itironi Ir.,MLA.

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA
Ronaldy Andi
NO. MHS
04 512 096
TANDA TANGAN

NAMA GAMBAR

rencana
pondasi

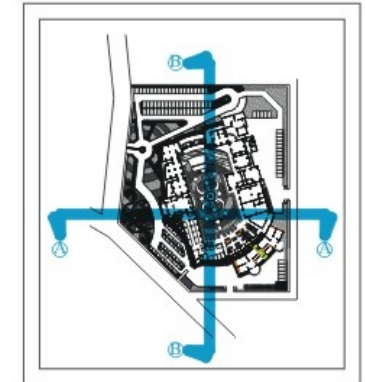
SKALA

1 : 200

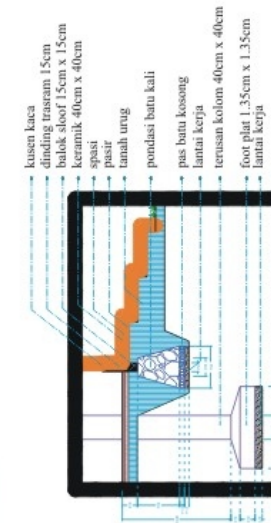
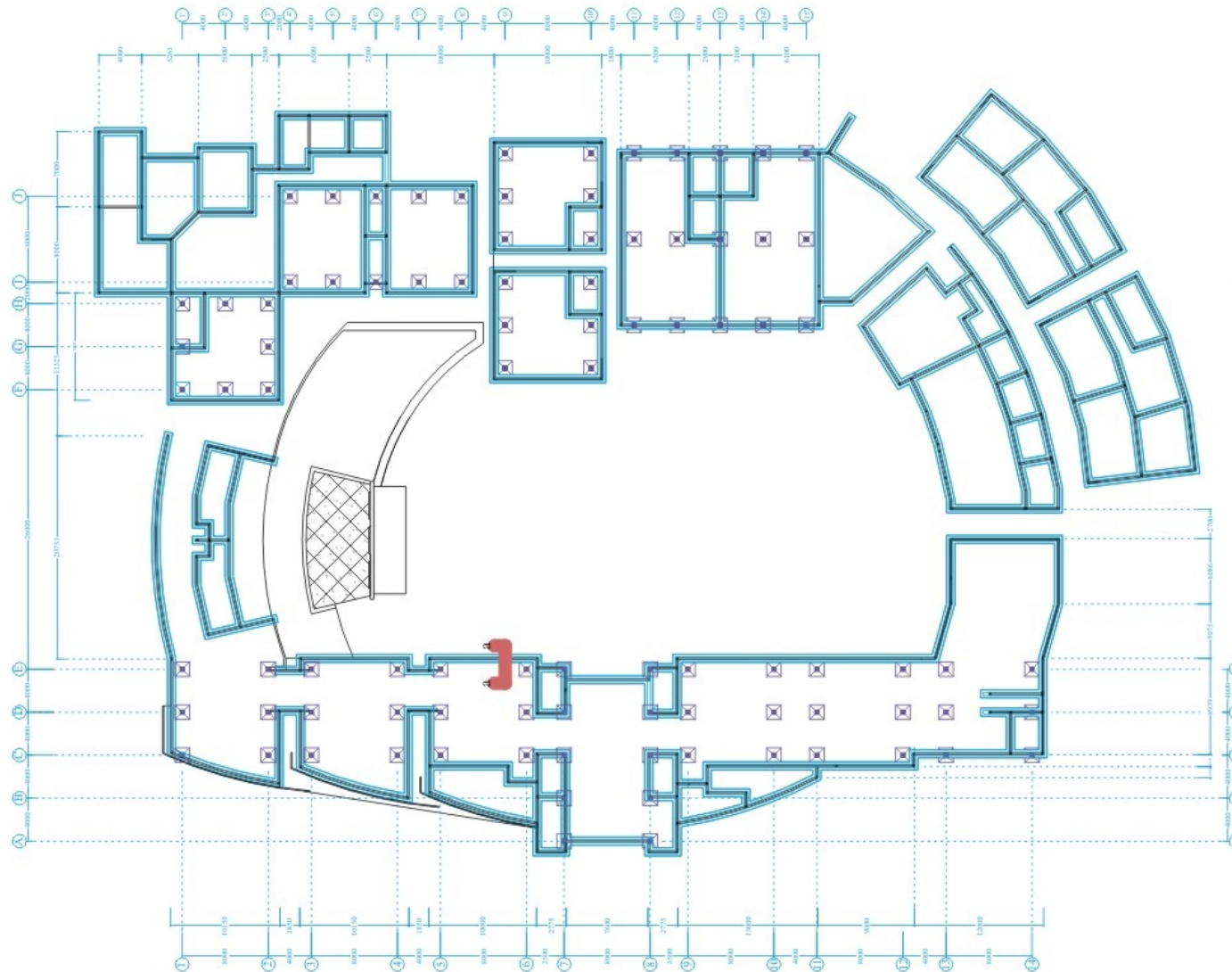
NO. LBR

JML LBR

PENGESAHAN



 TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE I TAHUN AKADEMIK 2008/2009	PASAR SENI DAN BUDAYA SOROWAKO <i>Pencapaian pada pencapaian bentuk bangunan sebagai landmark kota berdasarkan simbol: analogi</i> PT.INCO COMMUNITY DEVELOPMENT MARKET	DOSEN PEMBIMBING		IDENTITAS MAHASISWA		NAMA GAMBAR	SKALA	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
			Muhammad Iftironi Ir.,MLA.	NAMA	Ronaldy Andi	rencana pondasi	1 : 200				
				NO. MHS	04 512 096						
		TANDA TANGAN									



potongan detail a-a
skala 1 : 20



TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE I
TAHUN AKADEMIK
2008/2009

PASAR SENI DAN BUDAYA SOROWAKO
*Rencana pada area dipukul bentuk bangunan
sebagai landmark kota berdasarkan guide line analogi*

PT.INCO
COMMUNITY DEVELOPMENT MARKET

DOSEN PEMBIMBING

Muhammad Itironi Ir.,MLA.

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA	Ronaldy Andi
NO. MHS	04 512 096
TANDA TANGAN	

NAMA GAMBAR

rencana
pondasi

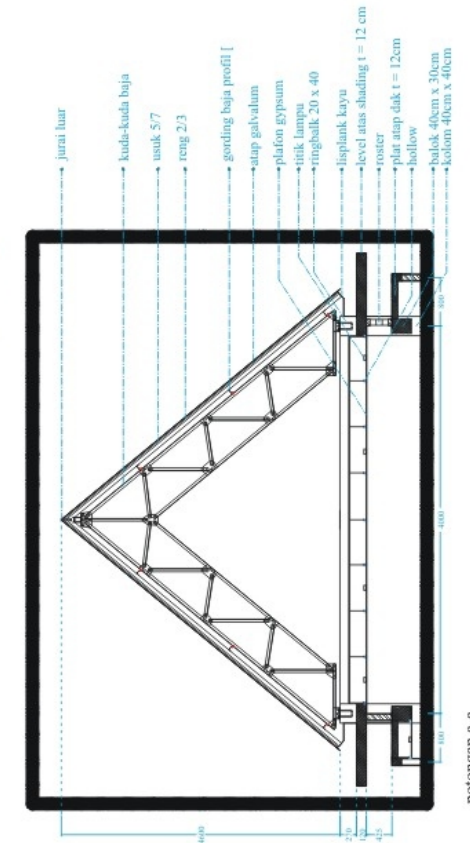
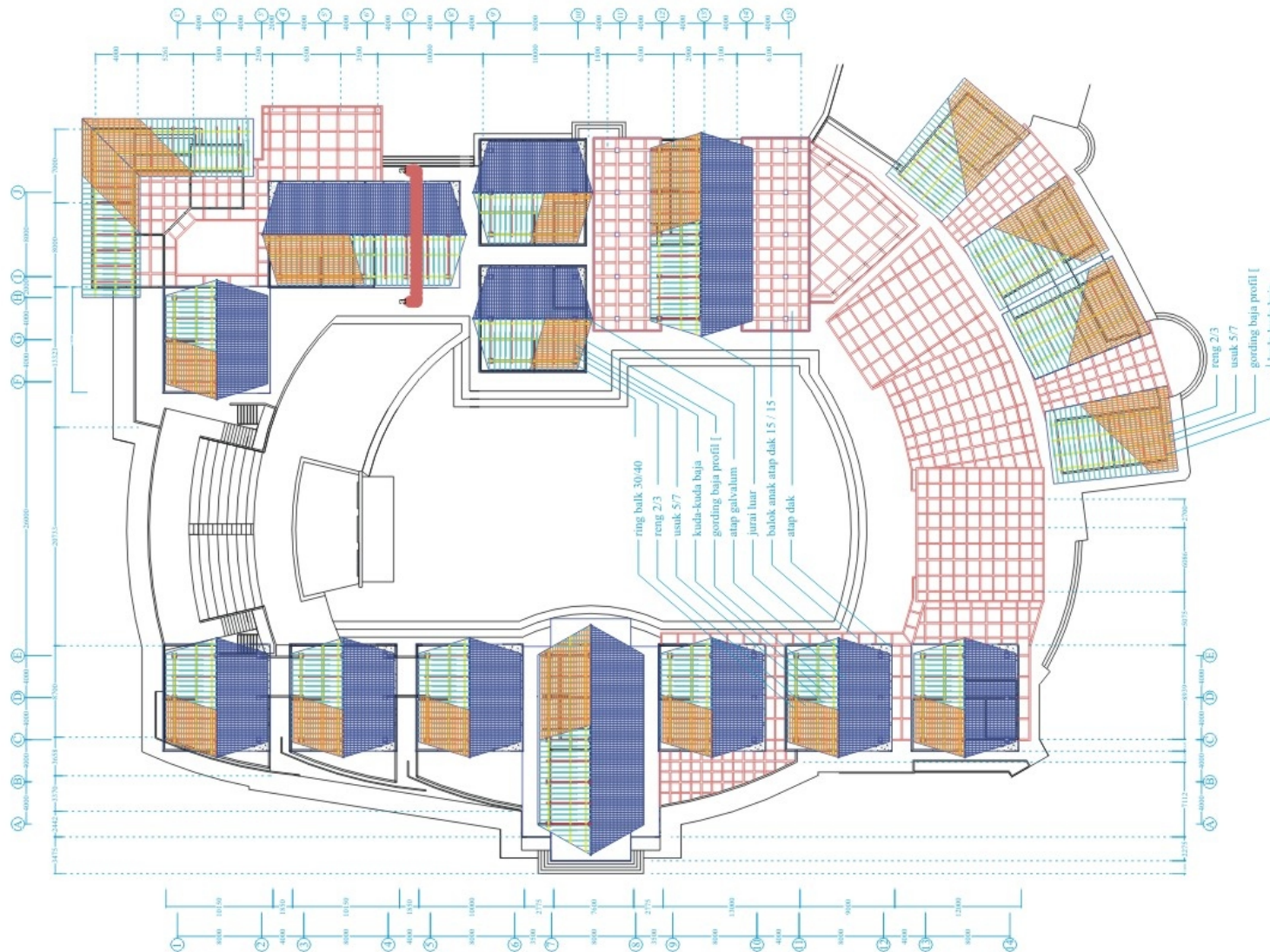
SKALA

1 : 200

NO. LBR

JML LBR

PENGESAHAN



TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE I
TAHUN AKADEMIK
2008/2009

PASAR SENI DAN BUDAYA SOROWAKO
*Perencanaan pada aneceptional dan entuk bangunan
sebagai landmark kota berdasarkan gambar analogi*

PTJNCO
COMMUNITY DEVELOPMENT MARKET

DOSEN PEMBIMBING

Muhammad Iftitroni Ir.,MLA.

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA	Ronaldy Andi
NO. MHS	04 512 096
TANDA TANGAN	

NAMA GAMBAR

rencana
atap

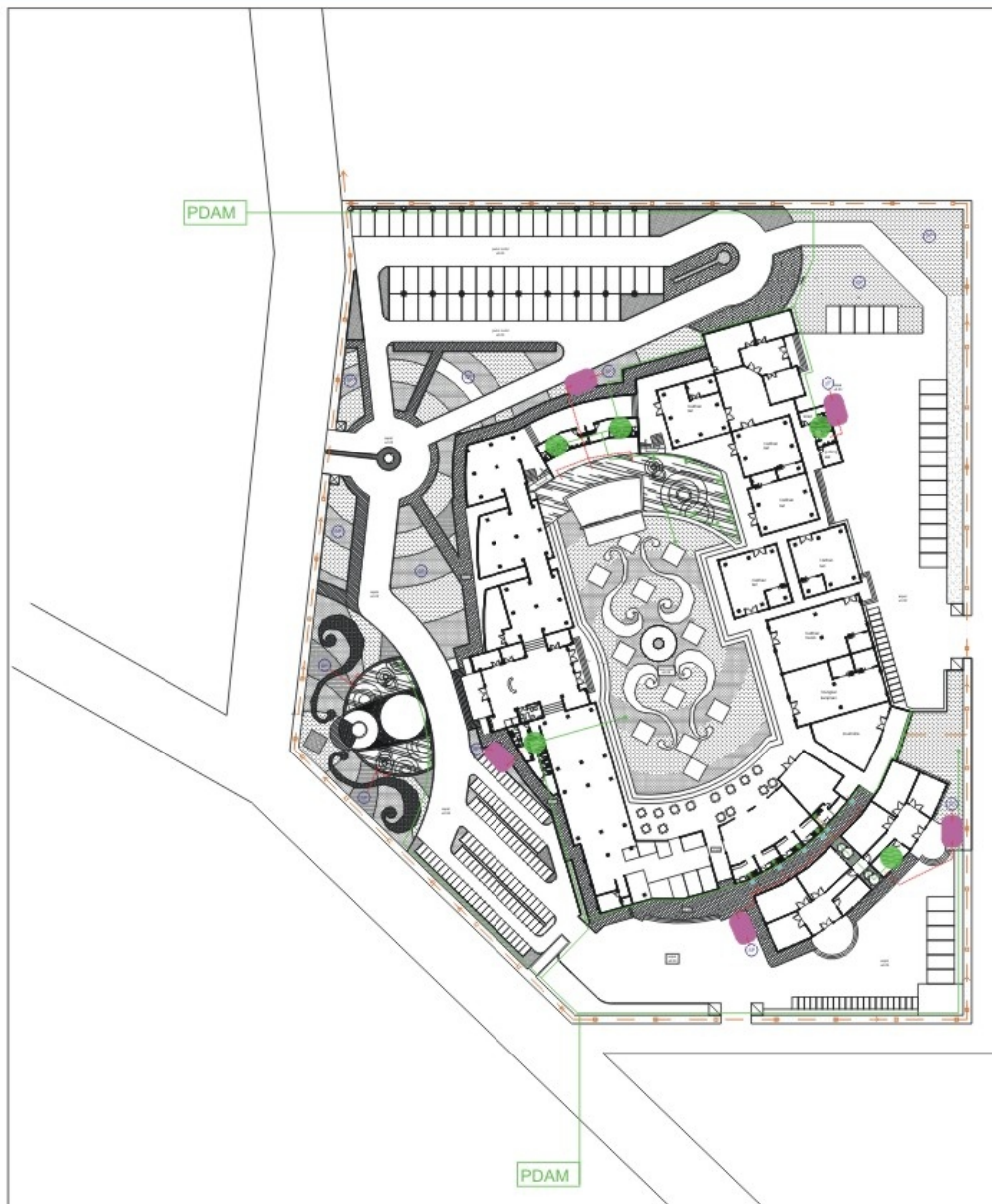
SKALA

1 : 200

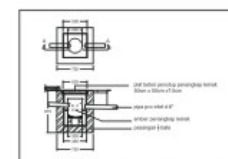
NO. LBR

JML LBR

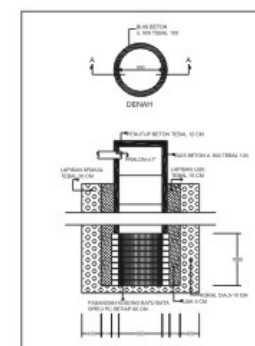
PENGESAHAN



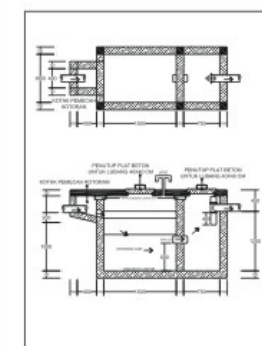
SIMBOL	KETERANGAN
	BAK KONTROL
	SALURAN SELOKAN PUSAT
	SALURAN AIR BERSIH
	SALURAN AIR KOTOR
	TITIK AIR BERSIH
	SEPTIC TANK
	SUMUR PERESAPAN
	BAK PENANGKAP LEMAK



BAK PENANGKAP LEMAK



SEPTIC TANK



SUMUR PERESAPAN



TUGAS AKHIR
JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE I
TAHUN AKADEMIK
2008/2009

PASAR SENI DAN BUDAYA SOROWAKO
Prosedur pada menciptakan bentuk bangunan sebagai landmark kota berdasarkan symbolic analogy
PT.INCO
COMMUNITY DEVELOPMENT MARKET

DOSEN PEMBIMBING

Muhammad Itironi Ir.,MLA.

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA	Ronaldy Andi P
NO. MHS	04 512 096
TANDA TANGAN	

NAMA GAMBAR

RENCANA UTILITAS

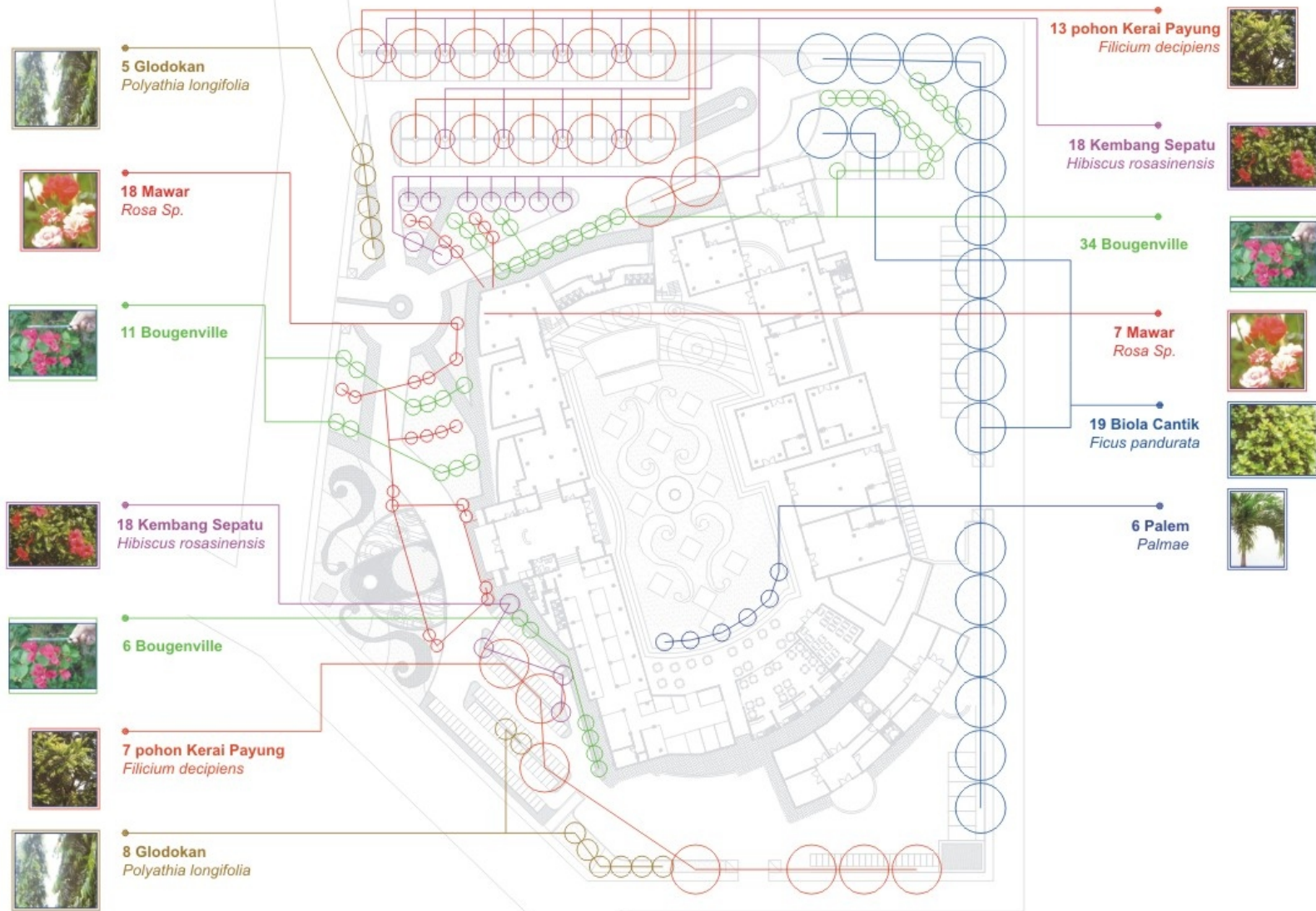
SKALA

1 : 400

NO. LBR

JML LBR

PENGESAHAN



TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE I
TAHUN AKADEMIK
2008/2009

PASAR SENI DAN BUDAYA SOROWAKO
*Penelitian pada microtipikan bentuk bangunan
sebagai landmark kota berdasarkan symbolic analogy*
PT.INCO
COMMUNITY DEVELOPMENT MARKET

DOSEN PEMBIMBING

Muhammad Itirani Ir.,MLA.

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA
Ronaldy Andi P
NO. MHS
04 512 096
TANDA TANGAN

NAMA GAMBAR

PLANTING PLAN

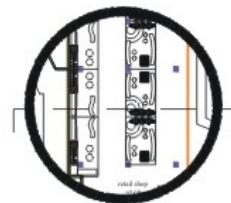
SKALA

1 : 400

NO. LBR

JML LBR

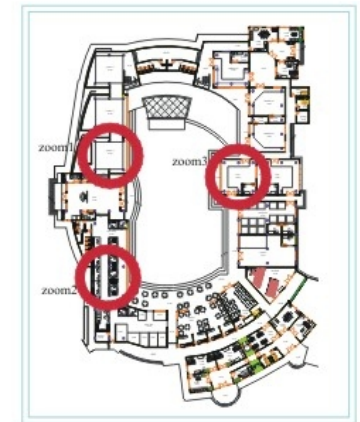
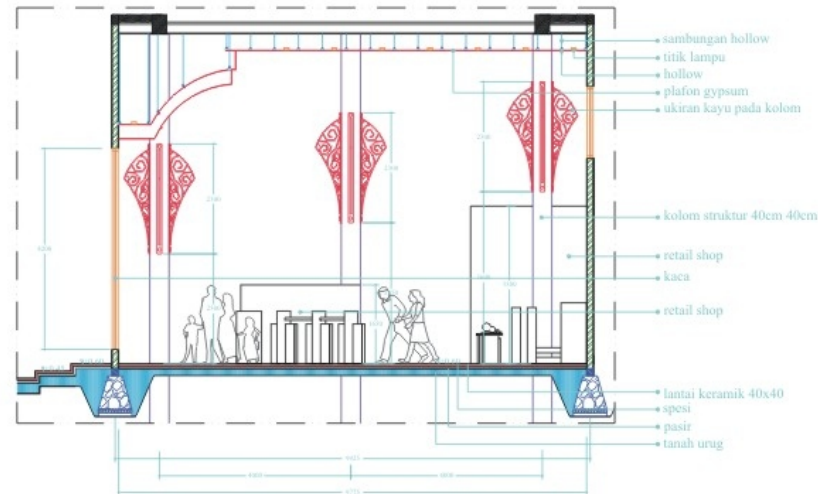
PENGESAHAN



zoom2-area dagang



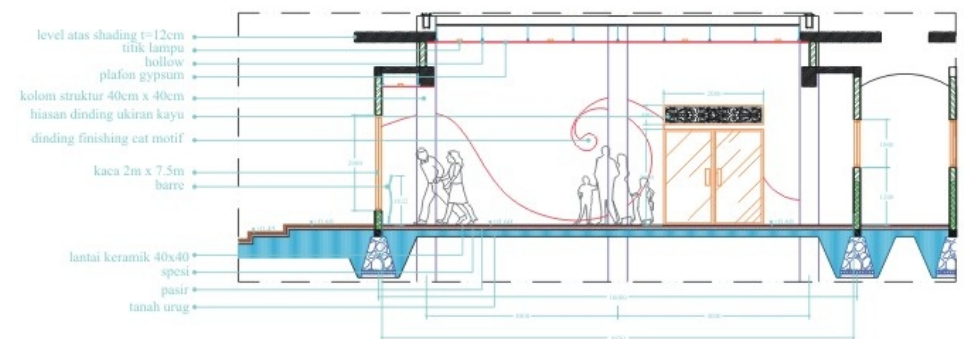
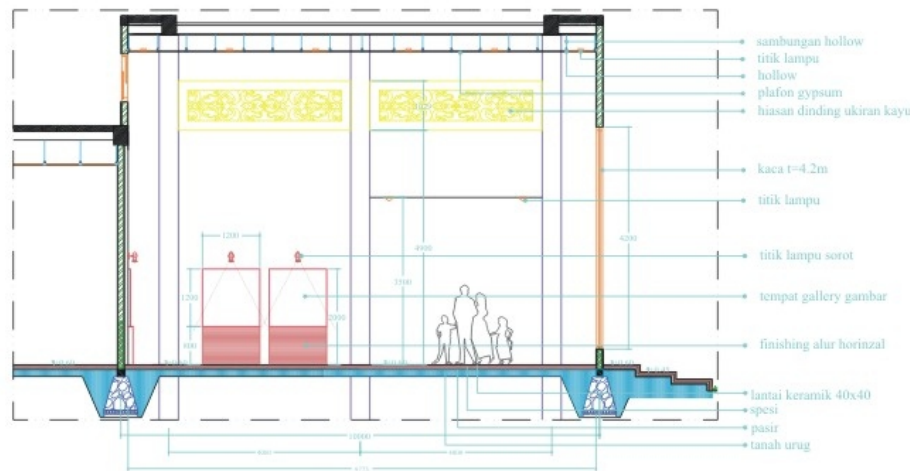
zoom1- ruang pameran



site plan



zoom3-r. latihan tari



TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE I
TAHUN AKADEMIK
2008/2009

PASAR SENI DAN BUDAYA SOROWAKO
*Perkembangan pada menciptakan bentuk bangunan
rekaat landmark kota berdasarkan symbolic analogy*

PT.INCO
COMMUNITY DEVELOPMENT MARKET

DOSEN PEMBIMBING

Muhammad Itfironi Ir.,MLA.

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA	Ronaldy Andi
NO. MHS	04 512 096
TANDA TANGAN	

NAMA GAMBAR

detil interior
zoom1
zoom2
zoom3

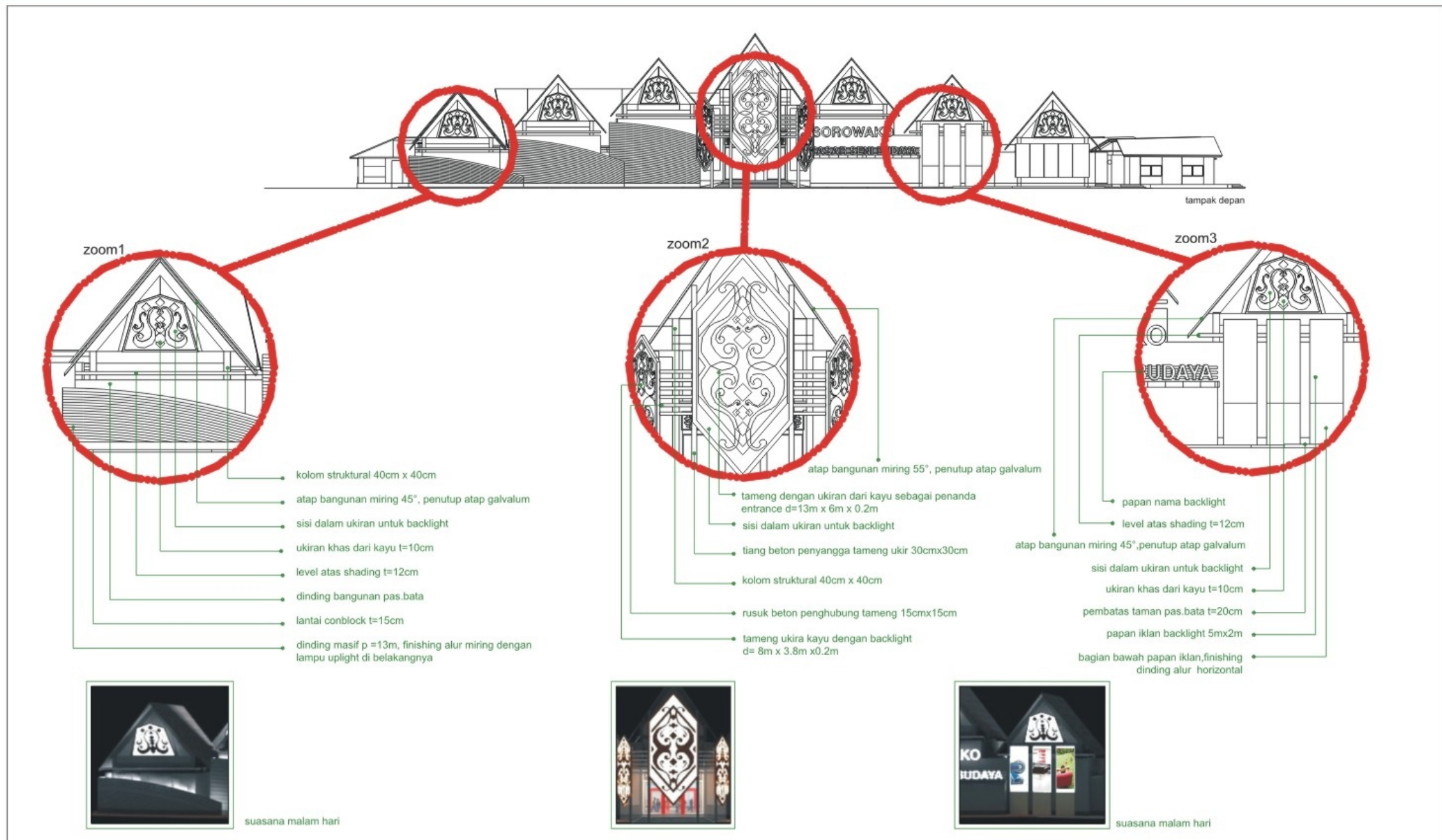
SKALA

1 : 200
1 : 50
1 : 50
1 : 50

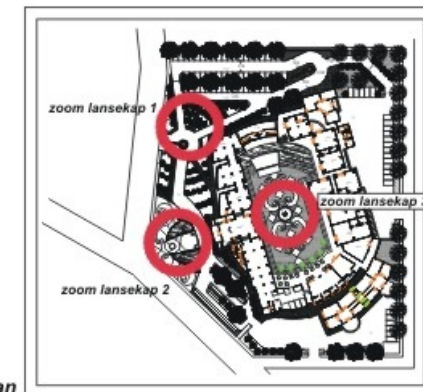
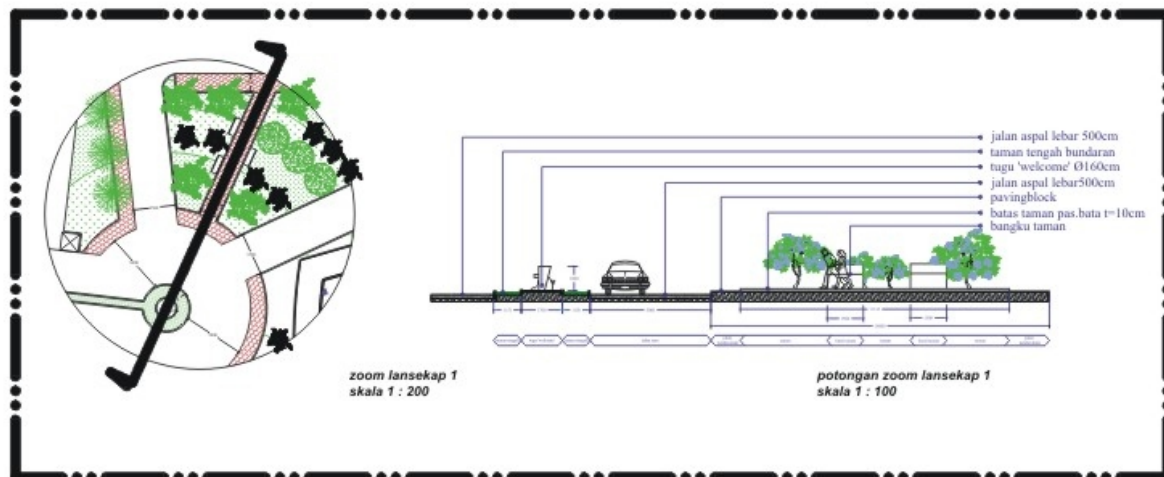
NO. LBR

JML LBR

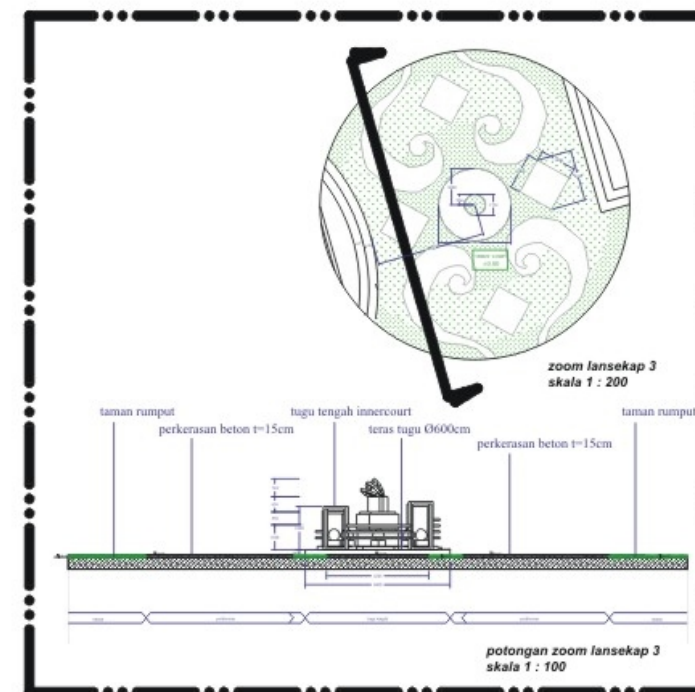
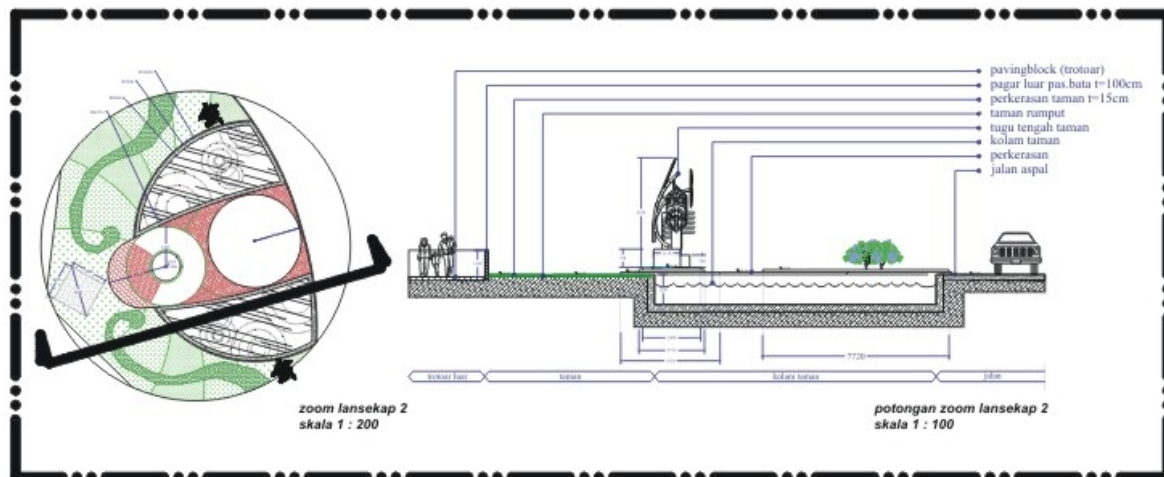
PENGESAHAN



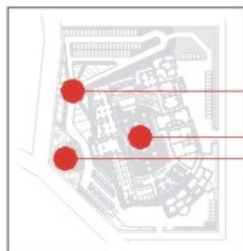
 TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE I TAHUN AKADEMIK 2008/2009	PASAR SENI DAN BUDAYA SOROWAKO <i>Perencanaan pada menciptakan bentuk bangunan sebagai landmark kota berdasarkan symbolic analogy</i> PT.INCO COMMUNITY DEVELOPMENT MARKET	DOSEN PEMBIMBING Muhammad Iftironi Ir.,MLA.	IDENTITAS MAHASISWA		NAMA GAMBAR zoom fasad bangunan zoom fasad 1 zoom fasad 2 zoom fasad 3	SKALA 1 : 200 1 : 100 1 : 100 1 : 100	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
				NAMA	Ronaldy Andi					
				NO. MHS	04 512 096					
				TANDA TANGAN						



site plan



 TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE I TAHUN AKADEMIK 2008/2009	PASAR SENI DAN BUDAYA SOROWAKO <i>Persebaran pada masyarakat bentuk bangunan sebagai landmark kota berdasarkan simbolis analogi</i> PT.INCO COMMUNITY DEVELOPMENT MARKET	DOSEN PEMBIMBING		IDENTITAS MAHASISWA		NAMA GAMBAR	SKALA	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
			Muhammad Iftironi Ir.,MLA.		NAMA	Ronaldy Andi	zoom fasad bangunan	1 : 200			
					NO. MHS	04 512 096					
					TANDA TANGAN						
											zoom fasad 1
		zoom fasad 2	1 : 100								
		zoom fasad 3	1 : 100								



KEY PLAN

detail 2 : tugu 'welcome'

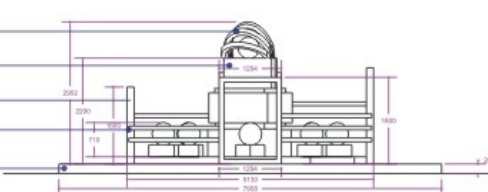
detail 1 : tugu tengah

detail 3 : tugu pengarah

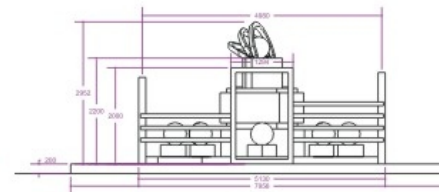


perspektif tugu 1

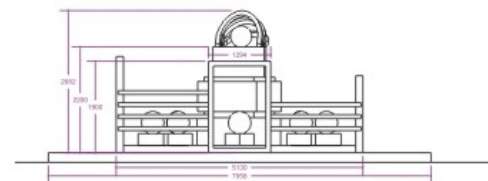
- motif beton $\frac{1}{2}$ lingkaran
- badan tugu (beton bertulang)
- frame beton
- penghubung frame beton melingkar
- alas tugu perkerasan finishing kasar



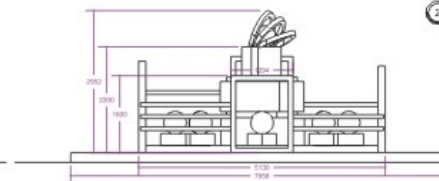
TAMPAK 1



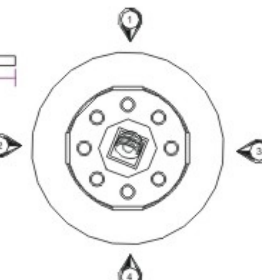
TAMPAK 2



TAMPAK 4



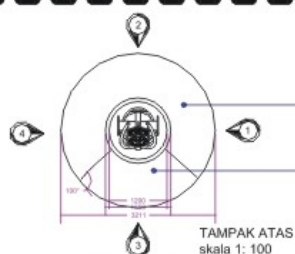
TAMPAK 3



TAMPAK ATAS
skala 1: 100

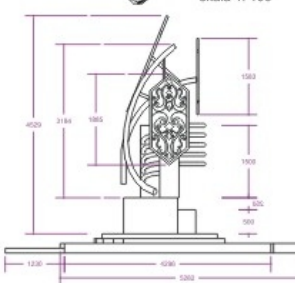
DETIL 1 : TUGU TENGAH

DETIL 3 : TUGU PENGARAH

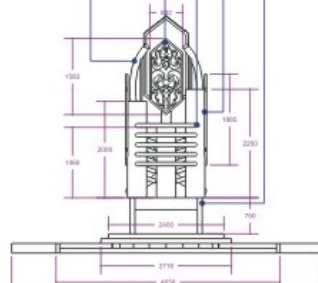


TAMPAK ATAS
skala 1: 100

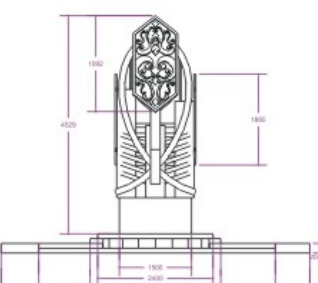
- korat sikat
- paving block motif ombak
- baja 0 lengkung silang (dilas)
- ornamen batik
- baja penghubung
- penegak beton
- kaki tugu dari beton



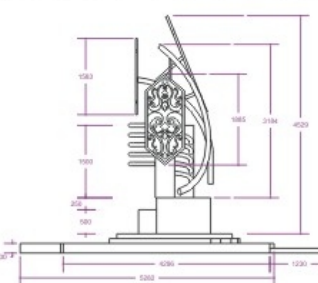
TAMPAK 1



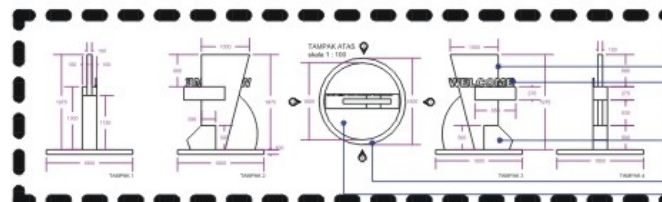
TAMPAK 2



TAMPAK 3

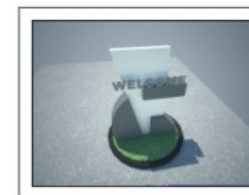


TAMPAK 4



DETIL 2 : TUGU 'WELCOME'

- badan tugu (beton)
- 'welcome' cetak (beton)
- pelengkap tugu (beton) finishing kasar
- pembatas pas. bata rumput manila



perspektif tugu 2



perspektif tugu 3



TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE I
TAHUN AKADEMIK
2008/2009

PASAR SENI DAN BUDAYA SOROWAKO
*Persebaran pada occupipation bentuk bangunan
sebagai landmark kota berdasarkan symbolic analogy*

PT.INCO
COMMUNITY DEVELOPMENT MARKET

DOSEN PEMBIMBING

Muhammad Itironi Ir.,MLA.

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA Ronaldy Andi
NO. MHS 04 512 096
TANDA TANGAN

NAMA GAMBAR

detail tugu 1
detail tugu 2
detail tugu 3

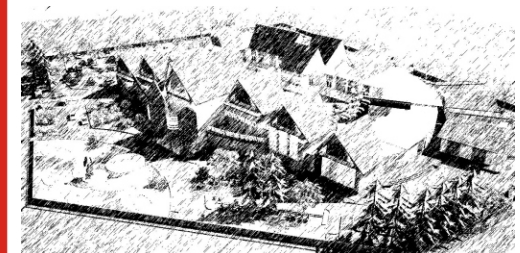
SKALA

1 : 50
1 : 50
1 : 50

NO. LBR

JML LBR

PENGESAHAN



3D PERSPEKTIF EXTERIOR



TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE I
TAHUN AKADEMIK
2008/2009

PASAR SENI DAN BUDAYA SOROWAKO
*Pencapaian pada menciptakan bentuk bangunan
sebagai landmark kota berdasarkan symbolic analogy*
PT.INCO
COMMUNITY DEVELOPMENT MARKET

DOSEN PEMBIMBING

Muhammad Itironi Ir.,MLA.

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA
Ronaldy Andi
NO. MHS
04 512 096
TANDA TANGAN

NAMA GAMBAR

3d eksterior
&
3d interior

SKALA

NO. LBR

JML LBR

PENGESAHAN

3D PERSPEKTIF INTERIOR



RUANG PAMER



10.00 AM



20.00 PM



3D PERSPEKTIF INTERIOR

RUANG DAGANG



THE ART OF ARCH LANDMARK



 TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE I TAHUN AKADEMIK 2008/2009	PASAR SENI DAN BUDAYA SOROWAKO <i>Perencanaan pada menciptakan bentuk bangunan sebagai landmark kota berdasarkan symbolic analogy</i> PT.INCO COMMUNITY DEVELOPMENT MARKET	DOSEN PEMBIMBING Muhammad Iftironi Ir.,MLA.	IDENTITAS MAHASISWA		NAMA GAMBAR 3d eksterior & 3d interior	SKALA	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
				NAMA	Ronaldy Andi					
				NO. MHS	04 512 096					
				TANDA TANGAN						