

BAB III
PASAR SENI DAN KERAJINAN
DI KAWASAN KOTAGEDE YOGYAKARTA

Analisa pra perancangan pasar seni dan kerajinan ini bertitik tolak dari faktor kebutuhan sarana dan prasarana, yang disesuaikan dengan fungsinya yaitu wadah pemasaran dan peragaan finishing (aplikasi) produk. Pasar seni ini diharapkan mendekati fungsinya pada sebuah pasar KotaGede, dengan keberagaman fungsi yang diciptakan oleh masyarakat pelingkupnya saat diluar jam pasaran (sore) sebagai sebuah tempat rekreasi murah bagi penduduk KotaGede sendiri.

Dengan memanfaatkan potensi arsitektural yang menampilkan keunikan melalui keberagaman tampilan bangunan Kalang di dalam satu kompleks pasar seni, pengunjung seakan diajak berjalan-jalan di Tegal Gendu dan diharapkan dapat menjadi sebuah daya tarik.

3.1. Analisa Identifikasi Citra

Arsitektur adalah produk dari suatu proses yang didasarkan atas konsep tertentu. Citra tradisional merupakan pengejawantahan konsep tradisional yang diolah melalui proses tradisional.

Konsep adalah bagian tata nilai budaya. Konsep arsitektur tradisional KotaGede adalah bagian dari tata nilai budaya tradisional KotaGede, yakni tata nilai budaya kejawen, suatu tata nilai budaya yang bertumpu pada kraton sebagai pusat orientasinya. Karena pada masa kini tata nilai budaya yang dianut oleh masyarakat KotaGede sudah berubah, maka konsep arsitekturnya juga berubah. Kalau dalam tata nilai budaya tradisional arsitektur dibentuk atas konsep-konsep irrasional, maka pada masa kini arsitektur dituntut untuk bisa menjawab kebutuhan secara rasional. Dengan demikian maka pengungkapan citra tradisional tidak perlu mengambil konsep tradisionalnya.

Proses adalah cara untuk mengejawantahkan konsep. Proses tradisional hanyalah suatu alternatif untuk mengungkapkan konsep tradisional. Alternatif ini ditentukan oleh sumber daya alam (bahan bangunan) dan tingkat teknologinya. Kalau dalam era tradisional bahan bangunan dan teknologinya hanya terbatas pada kayu, maka dimasa kini bahan bangunan dan tingkat teknologinya lebih kaya. Dengan demikian maka pengungkapan citra tidak perlu mengambil proses atau cara tradisional.

Produk adalah konsekuensi logis dari konsep dan proses. Produk ini berupa bentuk-bentuk yang memiliki ciri tertentu. Ciri-ciri inilah yang membekas dalam ingatan setiap pengamat atau pemakai dan membentuk citra. Namun bentuk yang sama tidak perlu lahir dari konsep dan proses yang sama. Oleh karena itu pengungkapan citra tradisional tidak harus didekati dari konsep dan proses tradisional, namun bisa hanya dari segi produk atau bentuknya saja.

3.2. Analisa Keunikan Arsitektural Pasar Seni dan Kerajinan

Keunikan, secara leksikal adalah "hanya satu-satunya, tak ada yang menyamai", secara gramatikal adalah terdapatnya perbedaan spesifik antara suatu hal dengan yang lain¹. Hal tersebut dapat diketahui berdasarkan pencirian umum, sehingga ditemukan pencirian khusus.

Bangunan Kalang tetaplh bangunan saudagaran, akan tetapi secara fisik masing-masing bangunan mencirikan ke-akuannya masing-masing, sehingga dengan keakuannya itu dapat ditarik inti keunikan yaitu melalui keberagaman. Pada umumnya, bangunan pasar seni yang ada terdiri dari beberapa massa yang dirangkum dalam satu kemasan arsitektural, yaitu tradisionalis/profan dalam skala kompleks. Pada pasar seni dan kerajinan ini, pencapaian keunikan adalah dengan menampilkan sosok bangunan saudagaran secara umum, dan secara khusus unitnya diwakili oleh ekspresi beberapa jenis bangunan Kalang yang tersebar di kawasan. Sebuah pasar seni dan kerajinan dengan keberagaman tampilan arsitektural, serta mempertahankan konsep arsitektur halaman melalui temboknya, dan juga menampilkan kegiatan jajan sore dan lesehan (ruang terbuka) sebagai

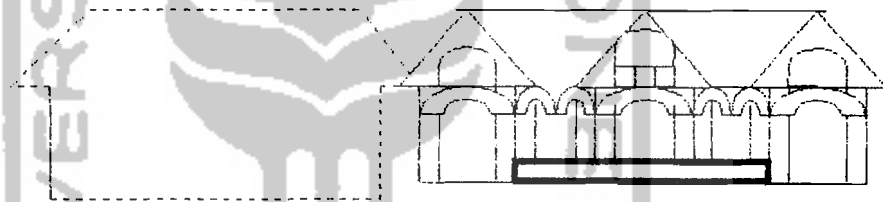
¹ Kamus Umum Bahasa Indonesia, PN Balai Pustaka Jakarta, hal : 1129, 1976

pendekatan masyarakat dalam memfungsikan pasar, diharapkan memberikan keunikan fisik dan non fisik tersendiri bagi pengunjung.

3.2.1. Keberagaman Tampilan

Keberagaman tampilan dari unit-unit di dalam pasar seni ini tetaplah mengambil pendekatan bangunan, yang diwakili oleh bangunan Kalang wisma proyodranan (A), bangunan Kalang Jagalan (B) serta bangunan Kalang (pak Tembong) Tegal Gendu (C). Adapun tipologi raut pemasaan yang ingin ditampilkan adalah mendekati raut pemasaan tiga bangunan amatan diatas. Bentuk kepala diwakili oleh atap kampung atau limasan. Bentuk tubuh diwakili oleh dinding dengan kolomnya yang menampilkan hiasan padma/teratai serta bentukan kaki diwakili oleh umpak.

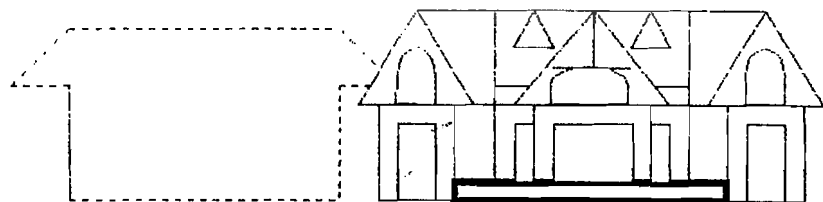
1. Type A, yaitu raut pemasaan unit yang menyerupai raut pemasaan bangunan Kalang Proyodranan.



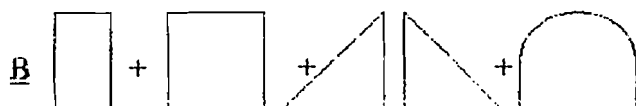
Penguraian komposisi bentuk A :



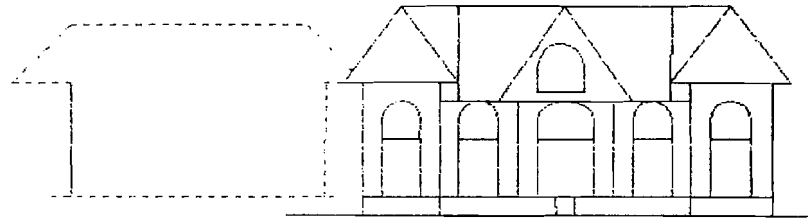
2. Type B, yaitu raut pemasaan unit yang menyerupai raut pemasaan bangunan Kalang Jagalan.



Penguraian komposisi bentuk B :



3. Type C, yaitu raut pemasaan unit yang menyerupai raut pemasaan bangunan Kalang Tegal Gendu.



Penguraian komposisi bentuk C :

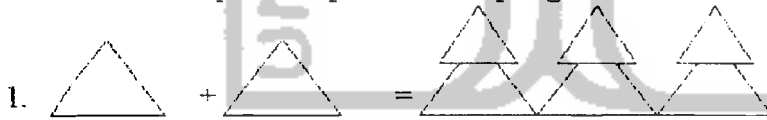


Gambar 3.1 A, B, C profil shape bangunan Kalang

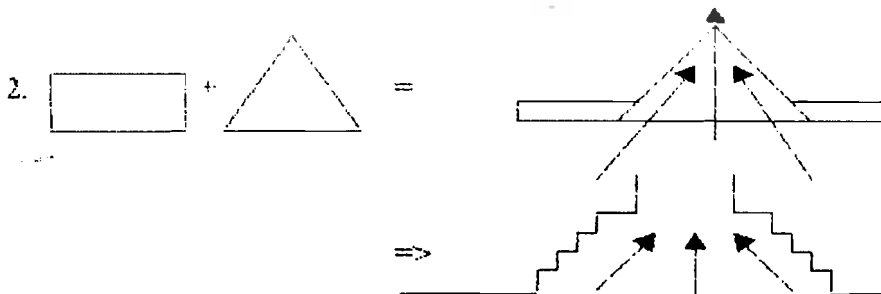
Kemungkinan bentuk yang terjadi :

Bagian kepala : Karena bentukan kampung atau limasan tetap berpola dasar segitiga, maka kedekatan bentuk yang ditarik dari ketiga bangunan adalah kesamaan pola dasar yaitu segitiga. Orientasi vertikal terasa sangat kuat pada bentuk segitiga tersebut, hal ini akan menguatkan konsepsi terrestrial-keatas mengenai keterkaitan "kawulo lan Gusti" (pada pola ruang, diwakili oleh pendopo).

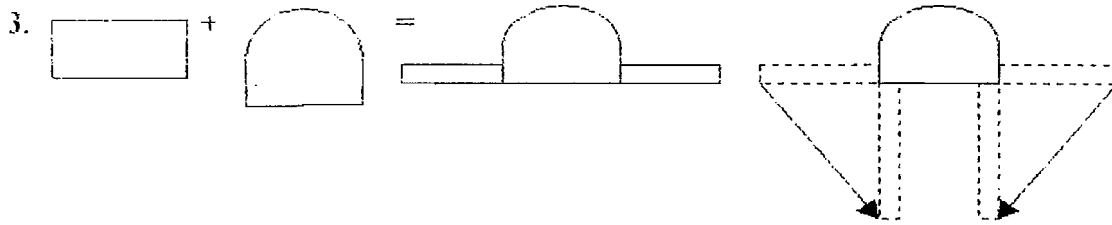
Pendekatan komposisi kepala setelah penguraian bentuk



Kekuatan orientasi vertikal dapat dibantu dengan penumpukan keatas, mungkin dengan stilisasi bentuk atap.

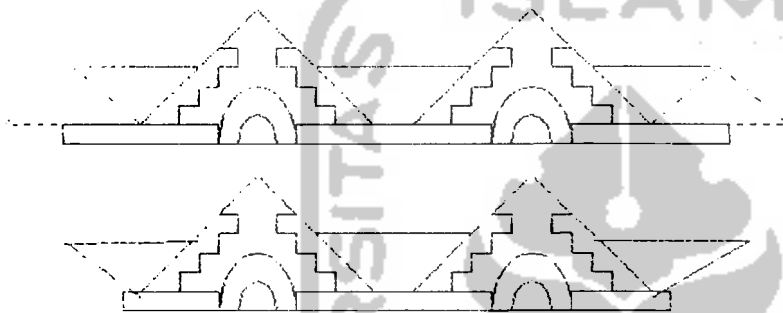


Pertemuan sisi bawah segitiga terhadap listplank, distilisasikan melalui bentuk trap yang menyudut dan bersudut kecil pada puncaknya, hal tersebut juga dapat memperkuat keberadaan segitiga sebenarnya yang disimbolkan.



Bentuk listplank mendatar, dan arcade pada cover bagian atas teras dapat dipertahankan, dimana bagian lengkung yang juga terdapat pada ketiga bangunan tersebut, dapat dijadikan elemen pengikat kesatuan bangunan secara umum.

Pendekatan bentuk kepala sebagai pengikat bangunan secara umum adalah :



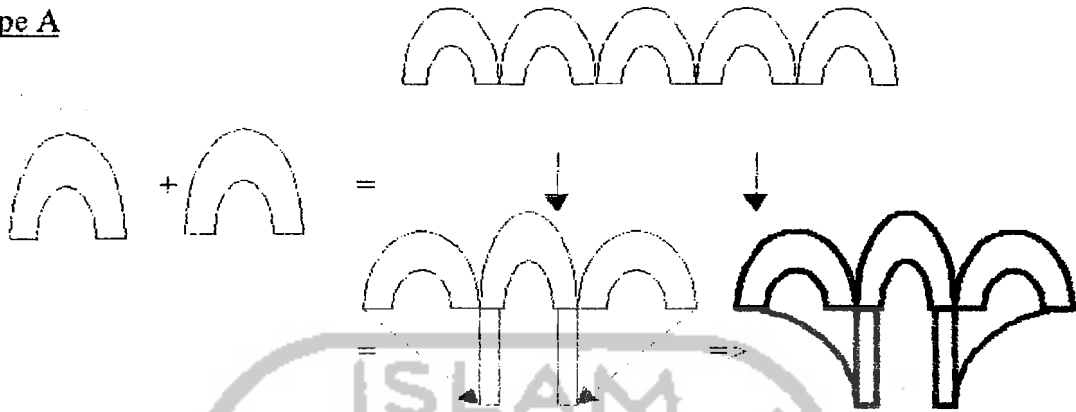
Gb.3.2 Pencapaian kesatuan melalui orientasi atap

Bagian badan : Dari ketiga bangunan diatas komposisi raut dipengaruhi oleh bentuk struktur yang ada, baik ringan maupun berat. Secara umum keberagaman dapat terlihat lebih jelas, sedangkan secara khusus ia dipengaruhi oleh ornamentasi. Hal tersebut terlihat dari stilisasi padma/teratai yang ditampilkan dengan jelas pada bagian tengah tiang. Didalam ilmu seni pernafasan yoga dari ajaran agama hindu, posisi padma/teratai adalah posisi tubuh yang paling sempurna, apalagi orang Kalang pada mulanya adalah ahli bangunan (demang Kalang) yang didatangkan dari bali.

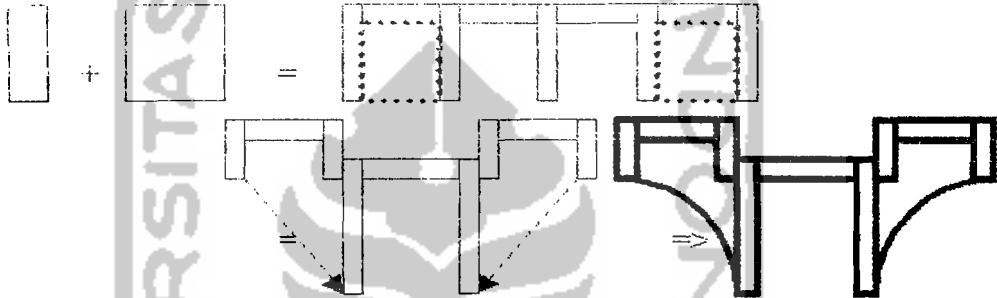
Gb.3.3 Profil padma pada bagian tengah tiang/badan

Pendekatan komposisi badan setelah penguraian bentuk :

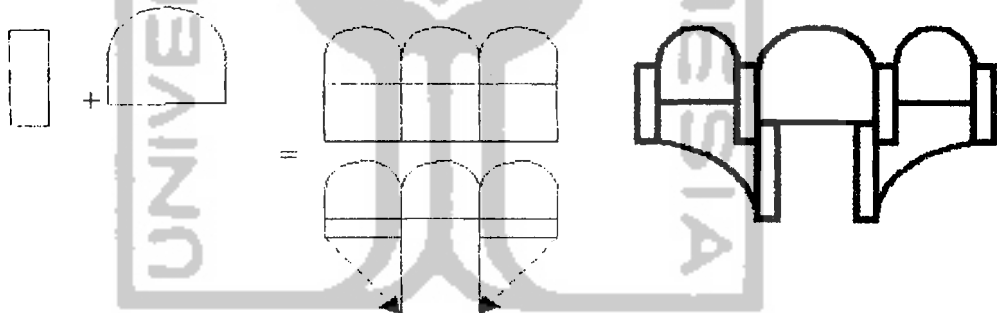
Type A



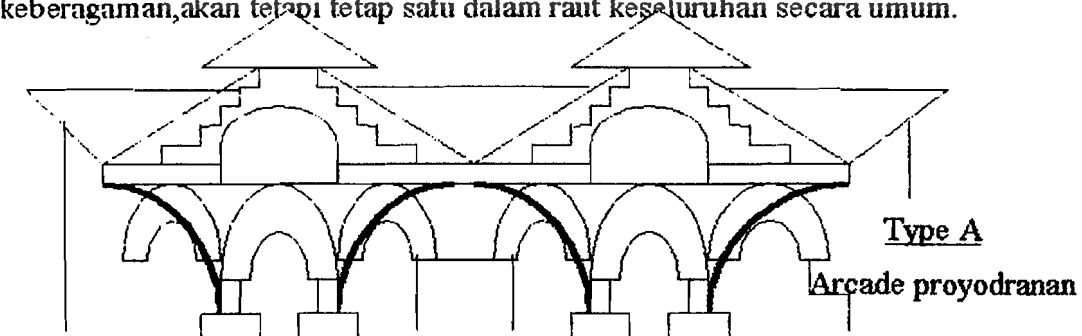
Type B

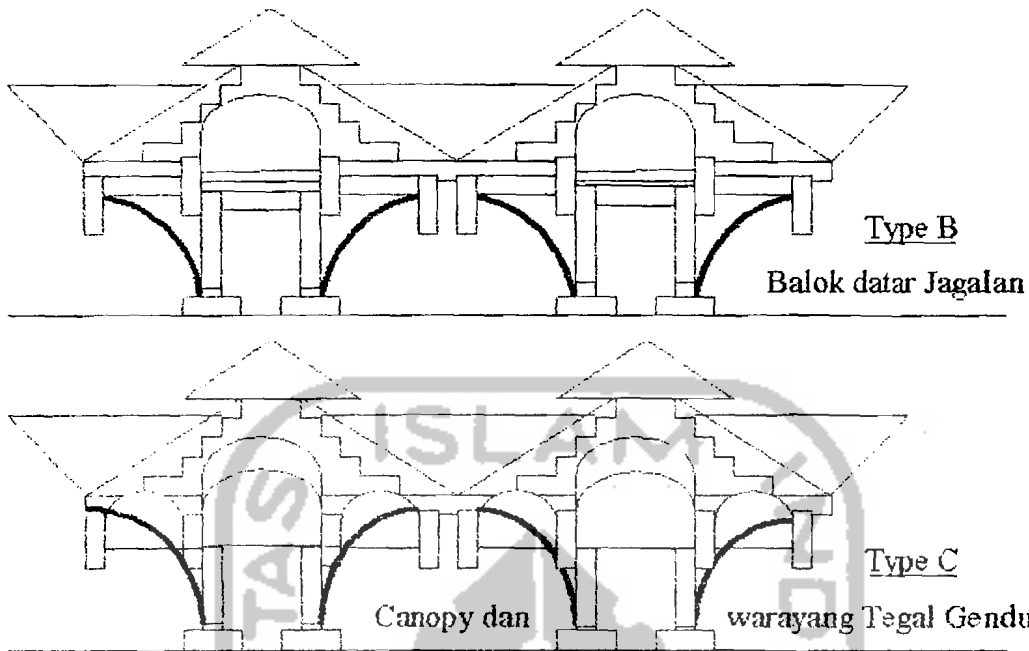


Type C



Pendekatan akhir yang merupakan komposisi dari raut unit yang akan ditampilkan baik kepala, badan, dan kaki yang tetap menampilkan ke-bhineka-an atau keberagaman, akan tetapi tetap satu dalam raut keseluruhan secara umum.





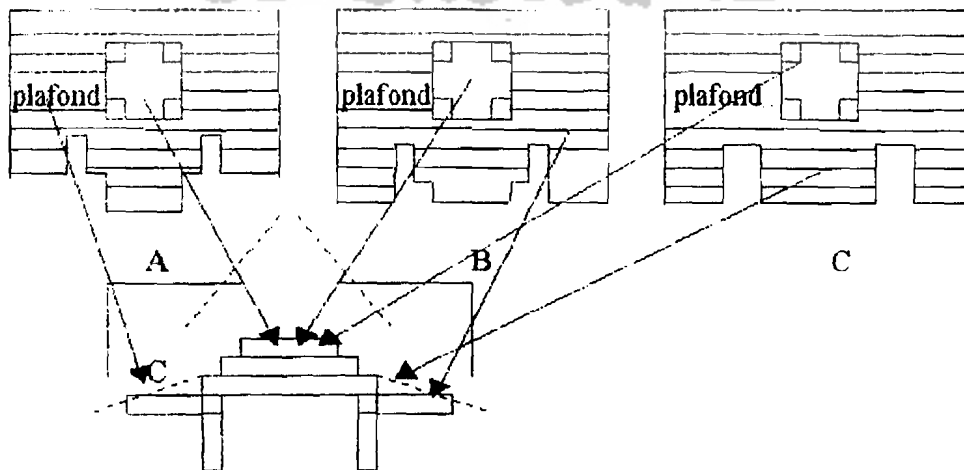
Gb. 3.4 Keberagaman raut massa pasar seni

3.2.1.1. Tata Ruang Dalam

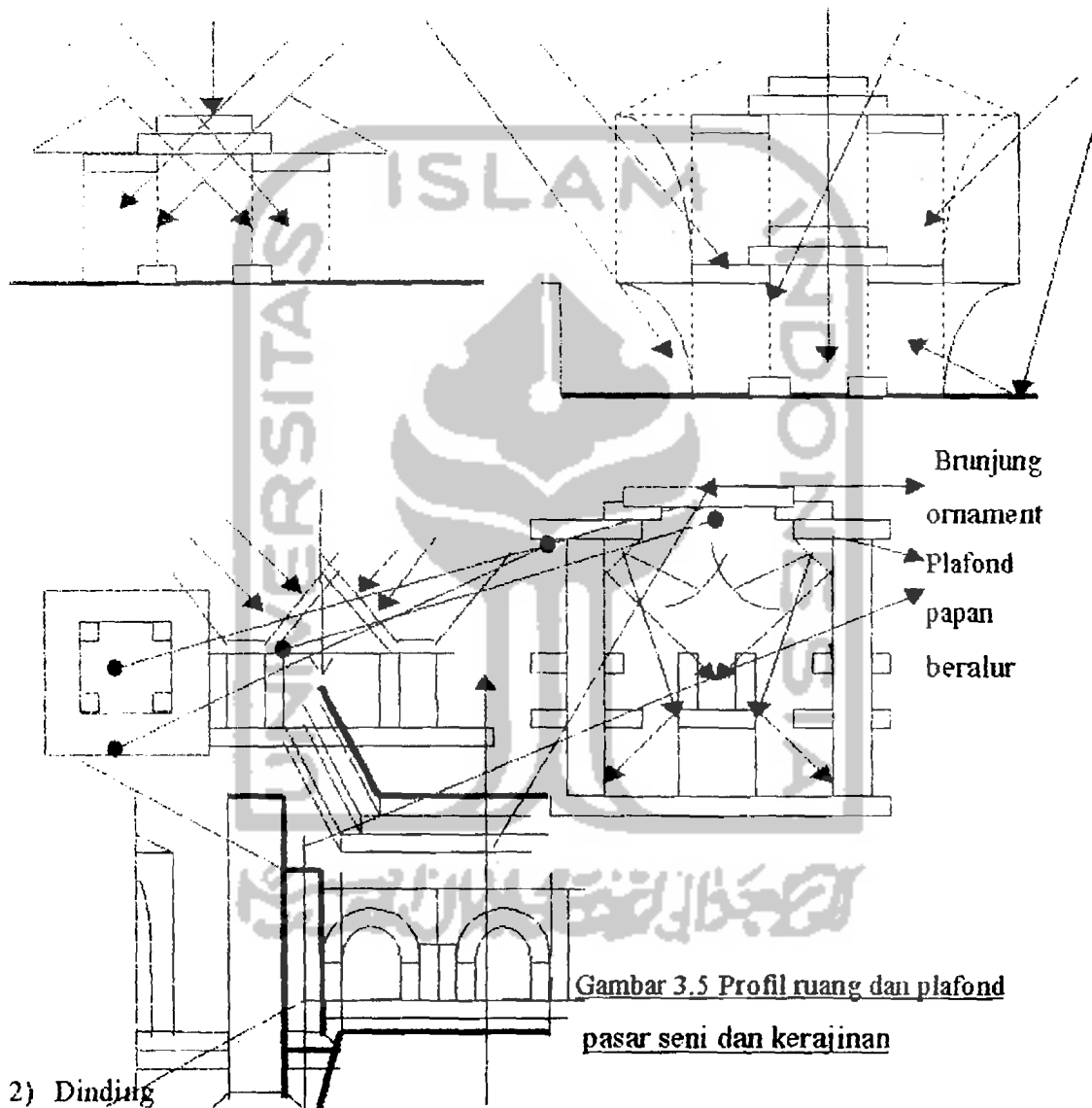
1) Langit-langit

Merupakan bagian bangunan yang dapat memberikan kesan meruang pada pengamat. Bangunan tradisional, plafond tidak digunakan akan tetapi pada bangunan kalang ia digunakan pada sebagian ruangan, diantaranya pendopo dan pringgitan. Profil hias plafond adalah pakai bunga disudut. Sedangkan dalem tetap menggunakan brunjung, saka dan ornamen tradisional.

Pada bagian inti/dalem brunjung ditampilkan berpendar 2



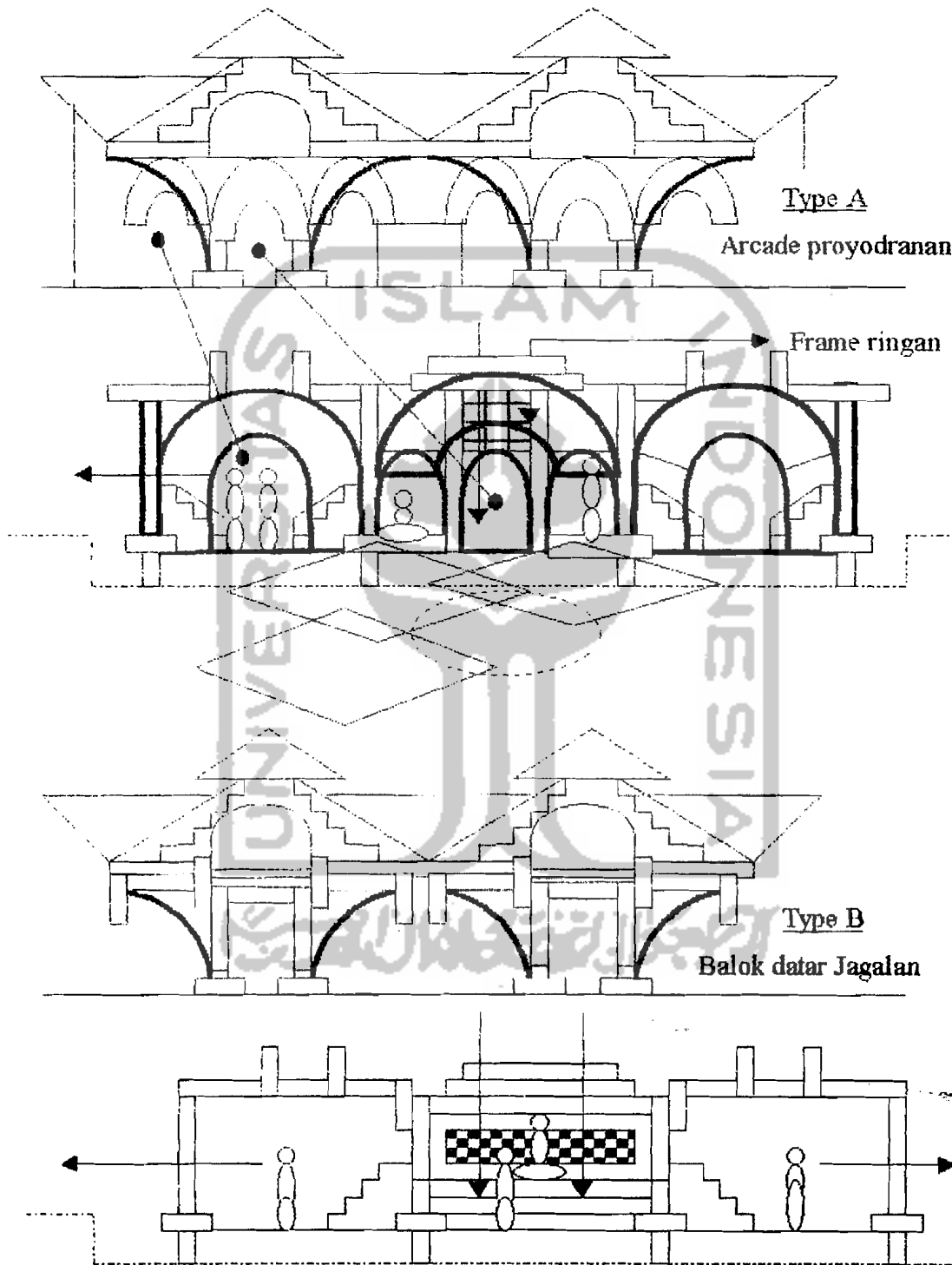
Perpaduan antara plafond papan dan brunjung berikut sakanya pada bangunan Kalang A,B dan C tetap diterapkan, akan tetapi ketertutupan struktur atap pada brunjung mempengaruhi ekspose material dan objek. Optimalisasi cahaya melalui transparansi penutup atap brunjung selain dapat membantu ekspose objek dan ornament juga dapat memberikan kemenarikan visual bagian atas.

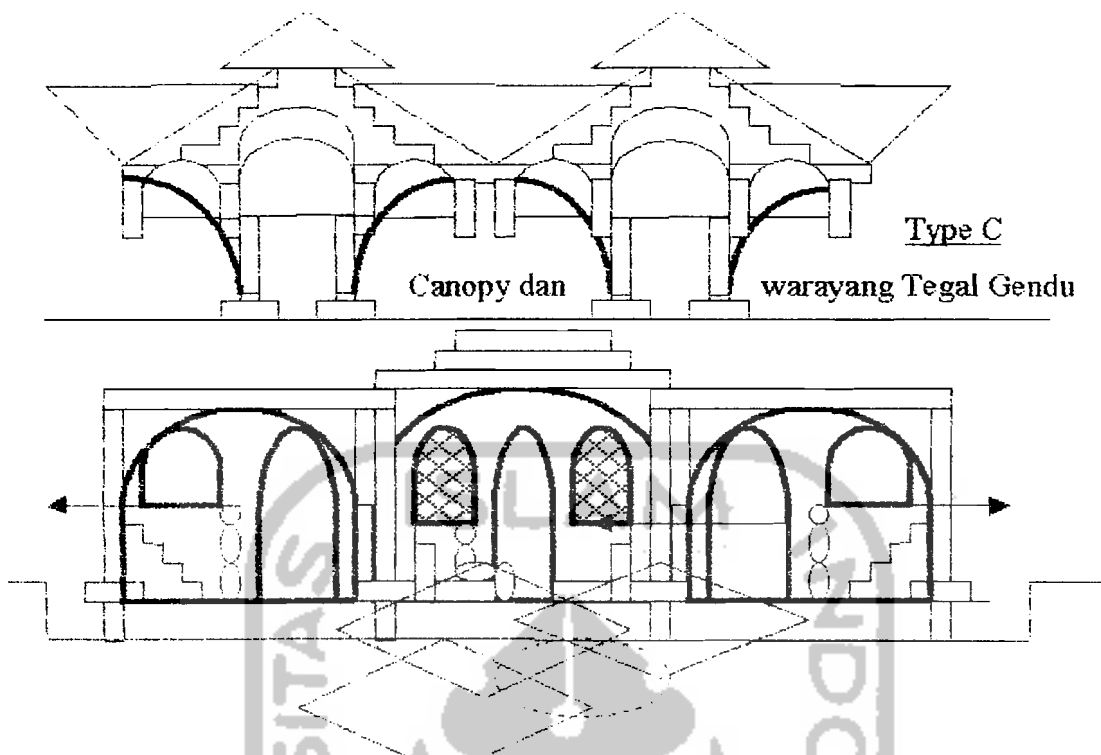


Ciri khas bangunan Jawa maupun bangunan Kalang adalah keterikatan antara ruang luar dan ruang dalam dimana dinding merupakan media pembatas yang fleksible, dalam artian kemenerusan visualisasi tetap terakomodasi.

Bentukan arcade yang ditampilkan pada bangunan Kalang diantaranya Tegal Gendu serta wisma Proyodranan, adanya bovenlight (glass in lood) yang

melambangkan burung merak selain memperkuat optimasi kemenerusan visual juga juga pencahayaan alami.

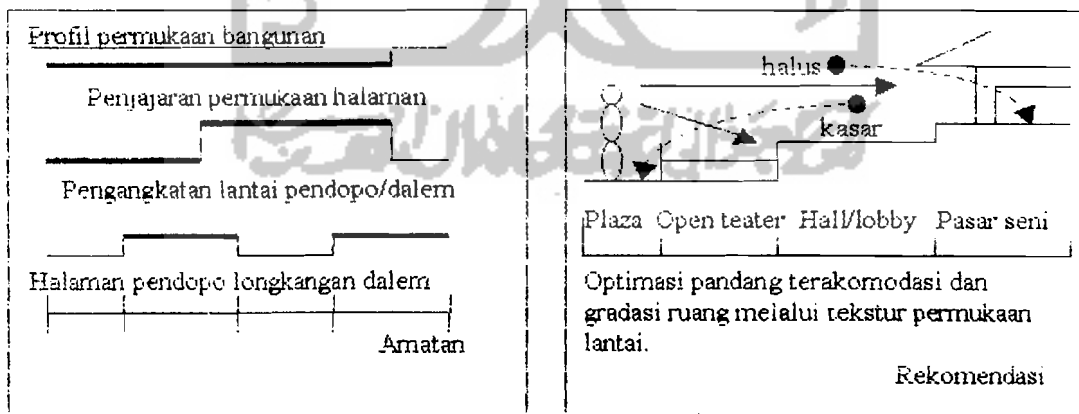




Gb.3.6 Pendekatan bentuk interior blok pemasaran

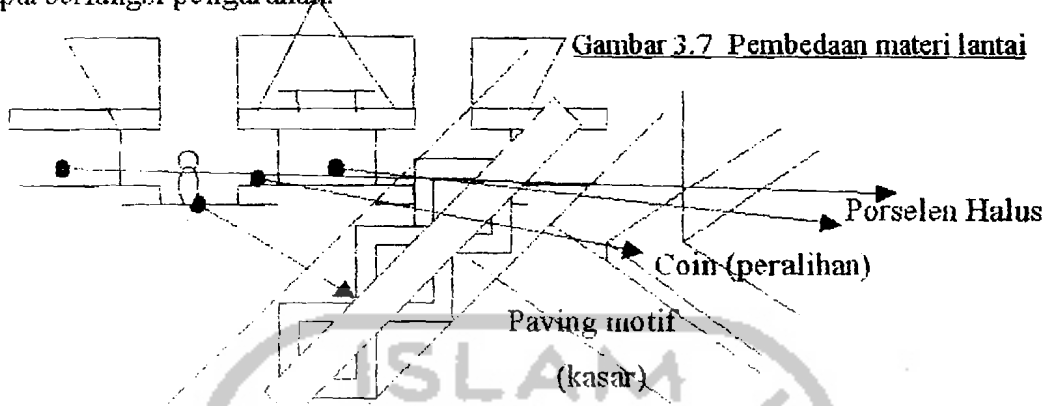
3) Lantai

Merupakan bagian bawah bangunan, pengangkatan permukaan lantai yang membedakan lantai bangunan pendopo, pringgitan dan ruangan lainnya terhadap longkang cenderung dinamis.



Penciptaan kesan meruang pada bangunan pasar seni dan kerajinan ini dapat dicapai dengan permainan profil permukaan lantai, dimana penggunaan bahan bertekstur halus pada permukaan lantai dalam, penggunaan bahan bertekstur kasar pada permukaan lantai luar, serta penggunaan kepingan coin

logam pada selasar depan bangunan, diharapkan selain memberikan keunikan juga dapat berfungsi pengarah.

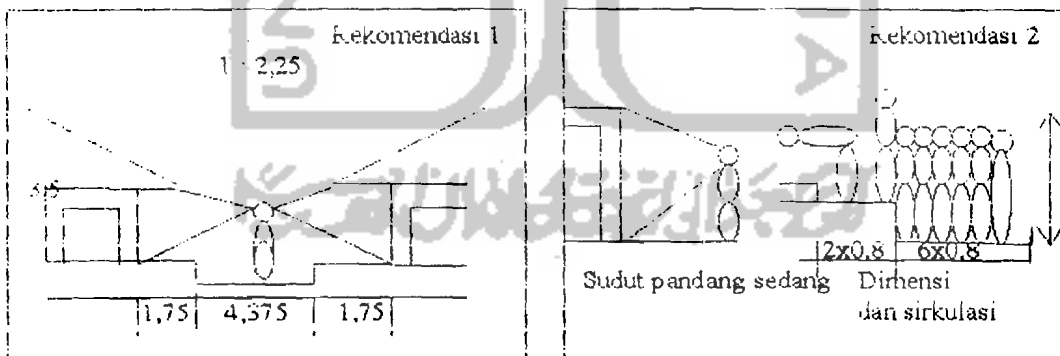


Gambar 3.7 Pembedaan materi lantai

3.2.1.2. Tata Ruang Luar

1) Ketinggian Bangunan

Perbandingan ketinggian bangunan dan sirkulasi kawasan adalah berkisar antara 1:1,5–1:3, diambil antaranya yaitu 1:2,25. Besaran perbandingan 2,25 peruntukan lebar sirkulasi dibagi menjadi 3 yaitu jalur utama serta dua selasar. Oleh karena jalur utama mempengaruhi perpindahan maka besarnya melebihi dua selasar, dengan perbandingan 1,25:0,5. Misalkan ketinggian bangunan 3,5m maka lebar jalur utama dan dua selasar adalah ; jalur utama $3,5 \times 1,25 = 4,375\text{m}$ sedangkan satu sisi selasar $3,5 \times 0,5 = 1,75\text{m}$.



Luas sirkulasi 1 orang berjajar adalah 0,8m/org, maka daya tampung sirkulasi jalur utama dan selasar adalah ; jalur utama $4,375/0,8 = 6$ orang, sedangkan satu sisi selasar $1,75/0,8 = 2$ orang.

Walaupun memiliki keberagaman tampilan dan shape, aspek unity juga tetap menjadi pertimbangan, diantaranya melalui irama ketinggian atap.

2) Sirkulasi

Besar dan bentuk sirkulasi dipengaruhi juga oleh perbandingan ketinggian bangunan, perbandingan 1:2,25 (antara 1:1,5-1:3), menciptakan image melorong (sirkulasi diapit dua massa), adanya kecenderungan pelingkup tertutup, dengan kontinuitas terputus dan menerus (karena berpotongan dengan jalur lain dan pemberian open space). Jejalur yang tercipta diantaranya belok dan lurus, dimana jejalur lurus akan menimbulkan sudut pandang vista, dan jalur belok akan memberikan kesan tertutup. Kesan keterutupan dapat dikurangi dengan menambahkan pepohonan di satu sisi. Adapun hal yang harus diperhatikan untuk menghindari konflik sirkulasi adalah dengan memperhatikan dimensi pertemuan, pengarahannya serta alignment/penjajaran bangunan. Hubungan jalur sirkulasi dan ruang yang terjadi dibedakan menjadi tiga (3), yaitu : jalur melalui ruang (integritas masing-masing ruang kuat), jalur memotong ruang (mengakibatkan ruang gerak dan ruang diam) dan jalur berakhir pada ruang (lokasi menentukan arah mis adm).

Bentuk sirkulasi luar yang digunakan :

Sirkulasi melewati ruang (1)

Sirkulasi melewati ruang (2)

Sirkulasi berakhir pada ruang (1)

Sirkulasi berakhir pada ruang (2)

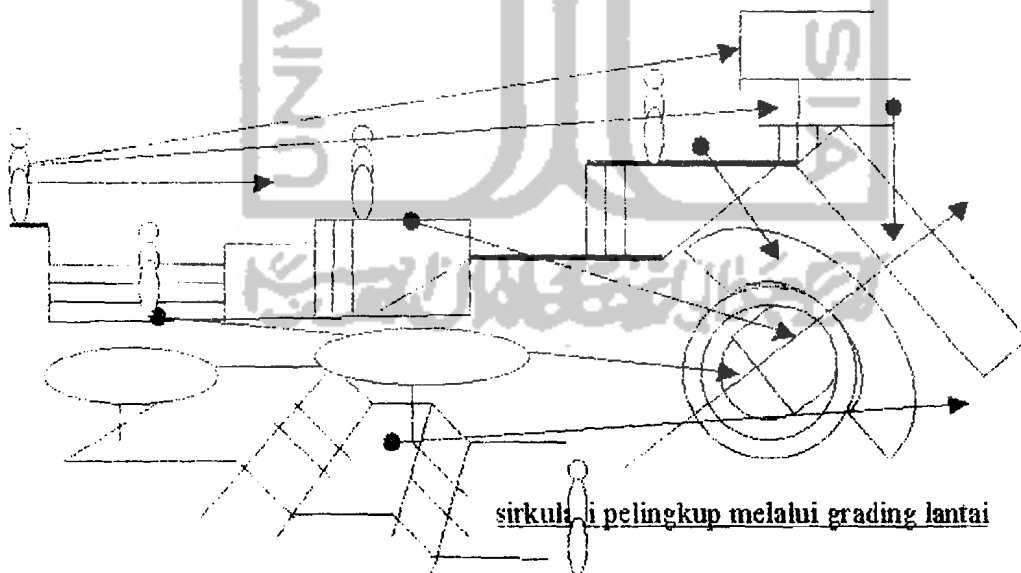
Sirkulasi terbuka pelingkup lemah (1)

Sirkulasi terbuka pelingkup sedang (2)

Sirkulasi image melorong (1)

Sirkulasi image melorong (2)

Sirkulasi dinamis melalui pengangkatan dan penurunan lantai open teater



Gb.3.8 bentuk sirkulasi yang digunakan

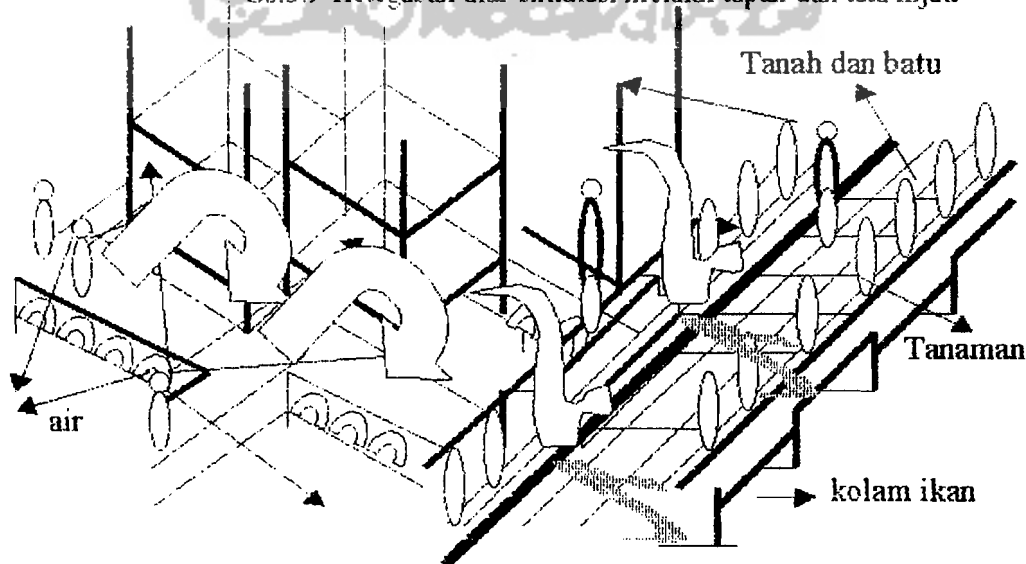
Dari bentuk sirkulasi luar yang digunakan kemungkinan yang terjadi adalah :
Sirkulasi berbelok mempunyai kelebihan dan kekurangan, diantaranya;
memperpanjang lintasan (petualangan), titik akhir tersembunyi (surprise), lebih
terasa meruangs apabila diapit dua massa berdekatan. Sedangkan kekurangannya

adalah dimensi titik pertemuan yang merupakan simpul crowded disaat orang mengambil keputusan. Antisipasi konflik dapat di capai dengan menambah dimensi titik serta adanya signifier/penanda (mis, sculpture/pot dan tekstur lantai).

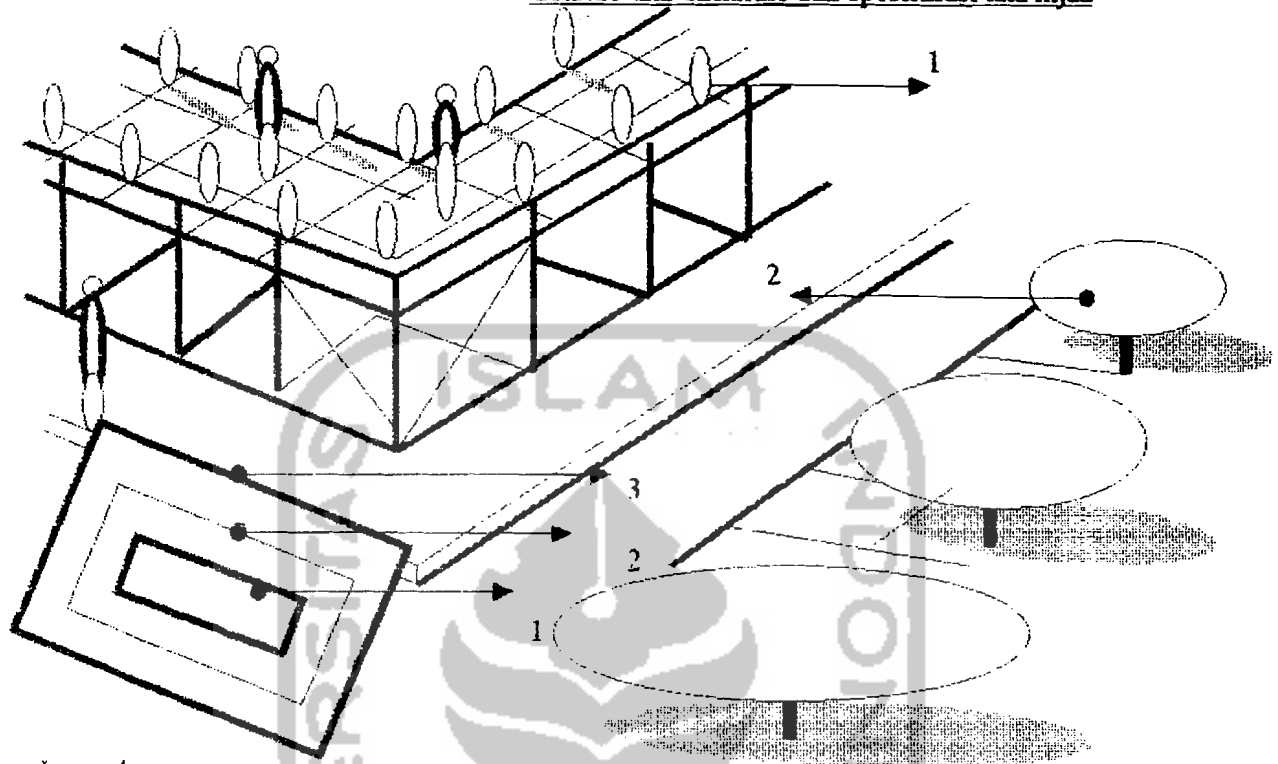
3) Tata hijau dan perkerasan

Bentuk pendekatan sirkulasi, keterbatasan jenis tanaman serta prosentase ruang tanpa tata hijau pada konsekwensi arsitektur halaman, akan memungkinkan terjadinya kejenuhan bertualang dalam lingkup pasar seni dan kerajinan, yang tentunya selain mengejar aspek fungsi juga keterikatan atas unsur rekreatifnya. Hal ini dapat dilihat dari luasan area sirkulasi, pemanfaatan materi yang bersifat hardscape serta pola pelingkup yang cenderung tertutup akan dapat memperkuat alasan kejenuhan. Salah satu alternatif yang baik terhadap pemecahan kendala diatas adalah dengan menampilkan variasi track site yang merupakan kombinasi antara hardscape dan aquascape. Aquascape dengan elemen utama air, selain dapat memecah kontraksi visual perkerasan sirkulasi dan pendingin ruang, juga dapat memberikan nilai tambah secara ekonomis bagi masyarakat sekitar dengan memanfaatkan media air untuk memelihara ikan guna suplai restorasi di pasar tersebut. Track sirkulasi dengan perkerasan pasir dan kerikil adalah sangat bermanfaat untuk penyerapan hujan, sedangkan pohon yang ditanam seringkali memiliki sasra guna (multi fungsi); sebagai peneduh, penyaring debu, penahan angin, peredam suara juga sebagai obat tradisional.

Gb.3.9 Ketegasan alur sirkulasi melalui tapak dan tata hijau



Gb.3.10 alur sirkulasi dan spesifikasi tata hijau



Legend :

- 1) Tanaman bunga yang tidak terlalu tinggi tetapi berbau harum dan perkerasan bermotif dikombinasikan dengan batu kali dan pasir.
- 2) Tanaman keras yang dapat menaungi/pemberi rejeki,diantaranya jeruk kingkit dan perkerasannya bermotif pengarah.
- 3) Tanaman keras yang dapat menaungi, mempertegas horizontalis, pemberi rejeki serta semak yang berguna bagi upacara adat, dan perkerasannya bermotif mengumpul, pengarah merupakan kombinasi batu kali dan pasir.

Bentuk vegetasi dan perkerasan luar yang dipakai :

Vegetasi pengarah dan pembatas

Vegetasi horizontalis

Perkerasan bermotif

Perkerasan kombinasi

Gb.3.11 manfaat tata hijau dan perkerasan luar

Jenis vegetasi yang tidak pernah dipilih / jarang ditanam diantaranya :

- Rumput dan sejenis rumput-rumputan. Tanaman hutan/tanaman keras. Tanaman semak terutama yang berduri, berbulu dan bermiang / berlugut. Tanaman bunga yang tidak berbau harum.

Tanaman yang biasa dipilih diantaranya :

- Tanaman keras yang dapat menaungi (beringin). Tanaman keras yang dipergunakan untuk upacara adat. Tanaman semak yang dipergunakan untuk upacara adat. Tanaman yang dapat menyembuhkan penyakit.

Selain itu jenis tanaman yang banyak ditanam didepan rumah warga KotaGede adalah jeruk kingkit, dimana ia melambangkan sumber rezeki bagi penghuninya.

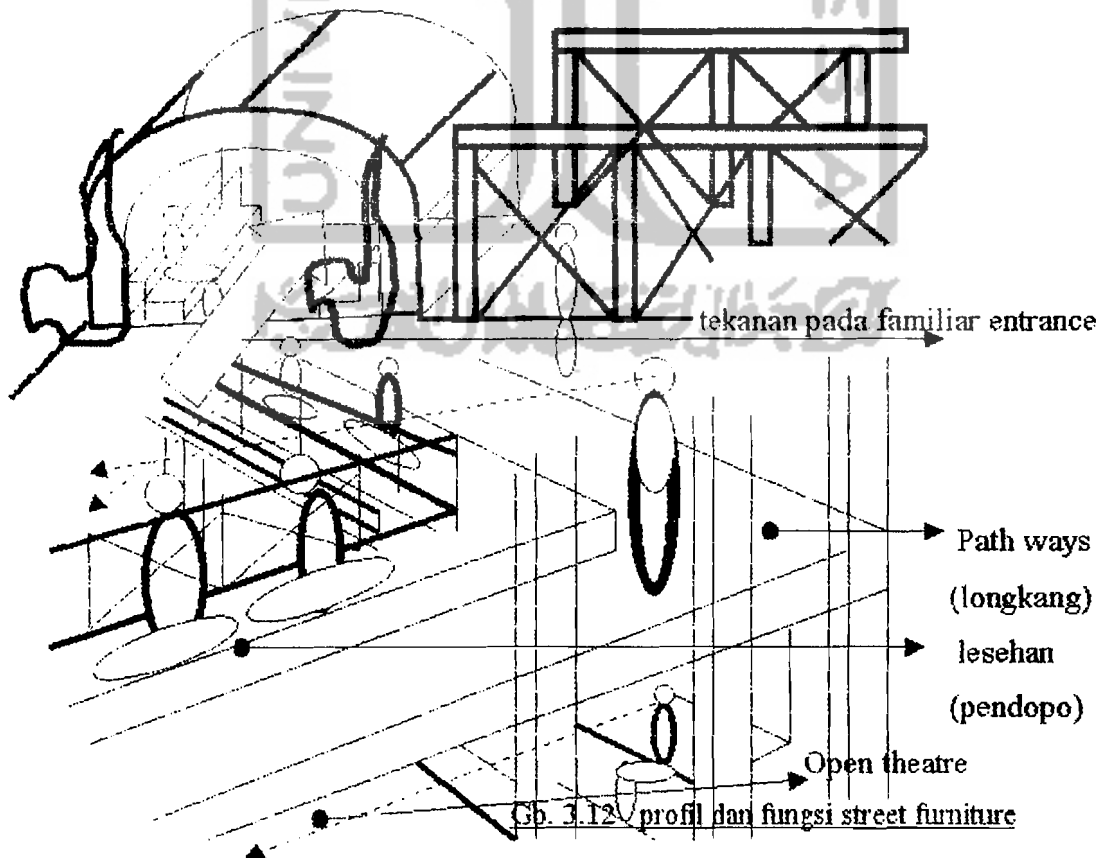
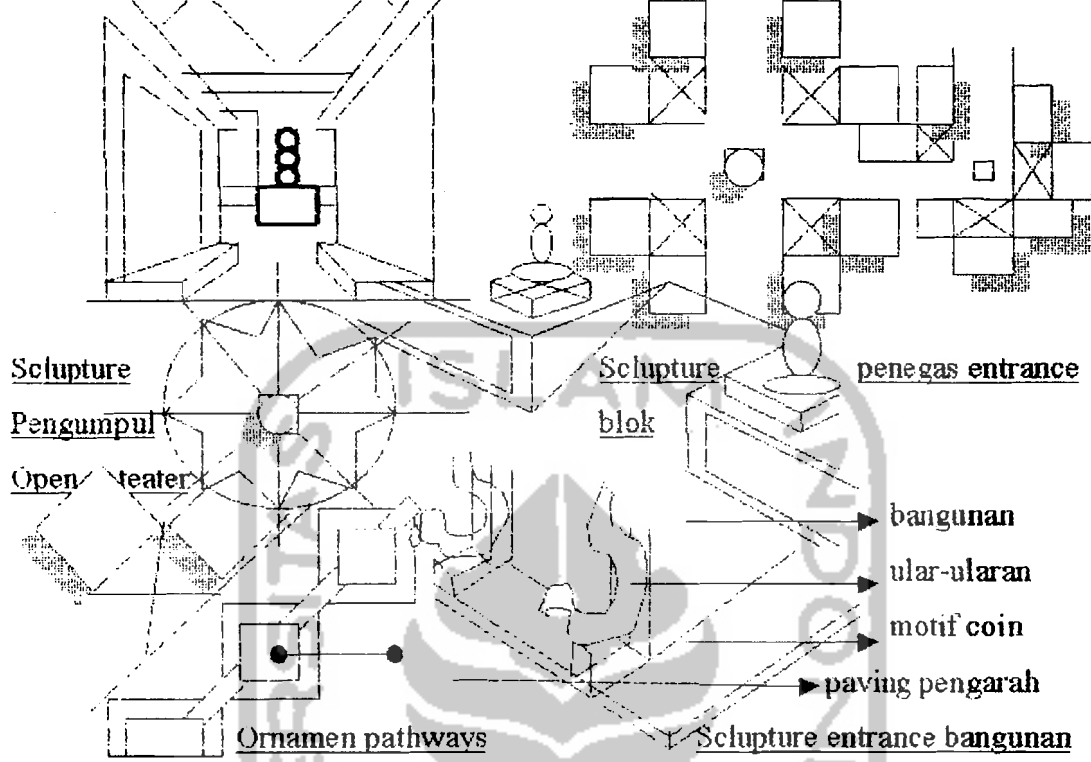
4) Street Furniture

Merupakan perlengkapan jalan dimana ia dapat bersifat impressif, penting, elegan, restful when weary, melindungi, memberi inspirasi, tertata serta movement. Penerapannya dapat berupa stilisasi situs yang ada (tugu/prasasti, watucanteng/gilang, Ular-ularan serta gazebo).

Adapun detailnya meliputi kursi taman, rambu-rambu, lampu taman, situs watu canteng, serta typical prasasti (sculpture) di KotaGede yang di stilisasi, serta profil ular naga pada bagian depan bangunan.

Sculpture sebagai titik orientasi

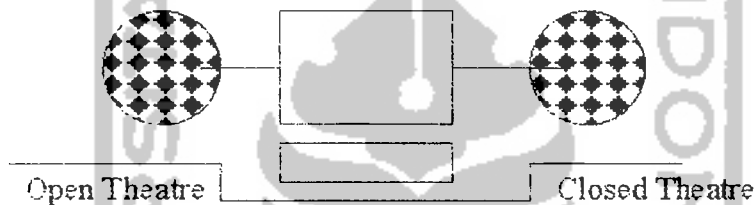
Sculpture sebagai pemecah sirkulasi



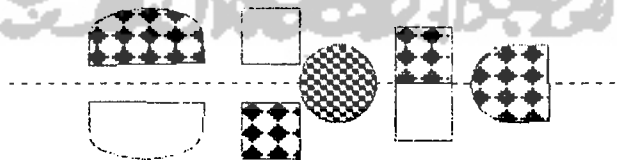
Gb. 3.120 profil dan fungsi street furniture

3.2.1.3. Penyesunan Ruang dan Massa

1. Secara prinsip yaitu terdapatnya sumbu atau poros yang menjadi pengarah terhadap seluruh gubahan ruang, dalam hal ini sumbu membujur ke arah utara dan selatan. Keberadaan sumbu yang mengarah kepada dua titik tersebut memungkinkan terciptanya ketegangan ruang yang berada diantara kedua arah tersebut. Transformasi dari kedua sumbu tersebut kedalam suatu bangunan pasar seni dan kerajinan ini, dapat dilakukan dengan penzoningan kegiatan serta titik berat wadah pelingkupnya misalkan adanya teater terbuka pada satu titik serta small plaza pada titik yang lain, sedangkan pada bentang diantaranya dapat ditempatkan berbagai kegiatan dan ruang utama lain.



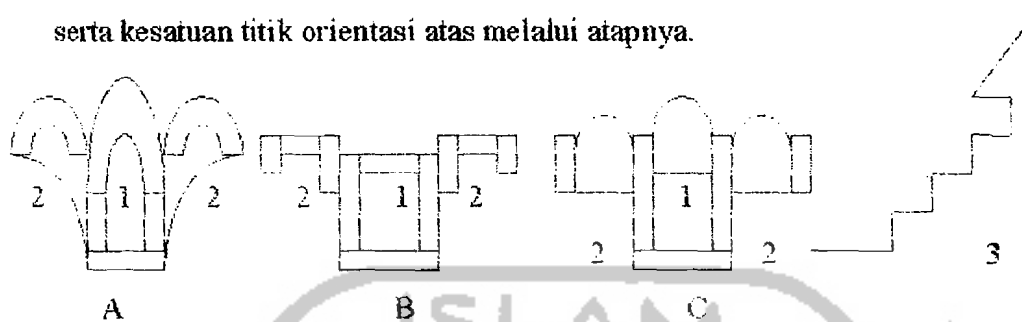
2. Simetri. pada bangunan Kalang tetap mempertahankan simetrisitas tradisional, dimana terdapatnya simetri bentuk serta besaran ruang dan bangunan antara sebelah kiri dan kanan, dengan sumbu sakralistik sebagai pembagi akan menciptakan keseimbangan antara berat setengah bagian dengan bagian lainnya. Transformasi simetri pada bangunan pasar seni dapat dilakukan dengan perletakan berat massa yang seimbang antara kedua sisi yang terbagi oleh sebuah sumbu.



3. Hirarki. terdapatnya hirarki ruang pada pola bangunan tradisional yang diadopsi bangunan kalang, dimana makin kedalam makin penting, sedangkan makin keluar adalah semakin umum memberikan arahan bagi pendekatan hirarki bangunan pasar seni dan kerajinan.



4. Irama, permainan kolom serta arcade yang berimbang pada kiri dan kanan serta pemberatan orientasi ke tengah menciptakan pola bukaan yang teratur serta kesatuan titik orientasi atas melalui atapnya.



5. Raut/shape, merupakan suatu tampilan yang tersusun dari komposisi beberapa tipe bangunan sehingga menimbulkan kesan. Kesan tersebut dapat tercapai diantaranya dengan hasil akhir kesatuan atau keberagaman. Keberagaman yang tercipta bukan dalam arti secara acak/random, akan tetapi pemilahan dan pengelompokan menjadi satu blok dengan tipe tertentu selain menegaskan eksistensinya juga akan memberikan kemenarikan apabila di kompilasikan dengan blok bertipe lain dalam suatu lingkup makro sebuah pasar seni. Kesatuan dari beberapa bangunan yang bertipe berbeda, dapat dicapai dengan ketinggian yang sama, pengelompokan blok mikro serta menimbulkan frame raut makro tampilan.

3.3. Analisa Zoning dan Blok Massa

3.3.1. Analisa Zoning

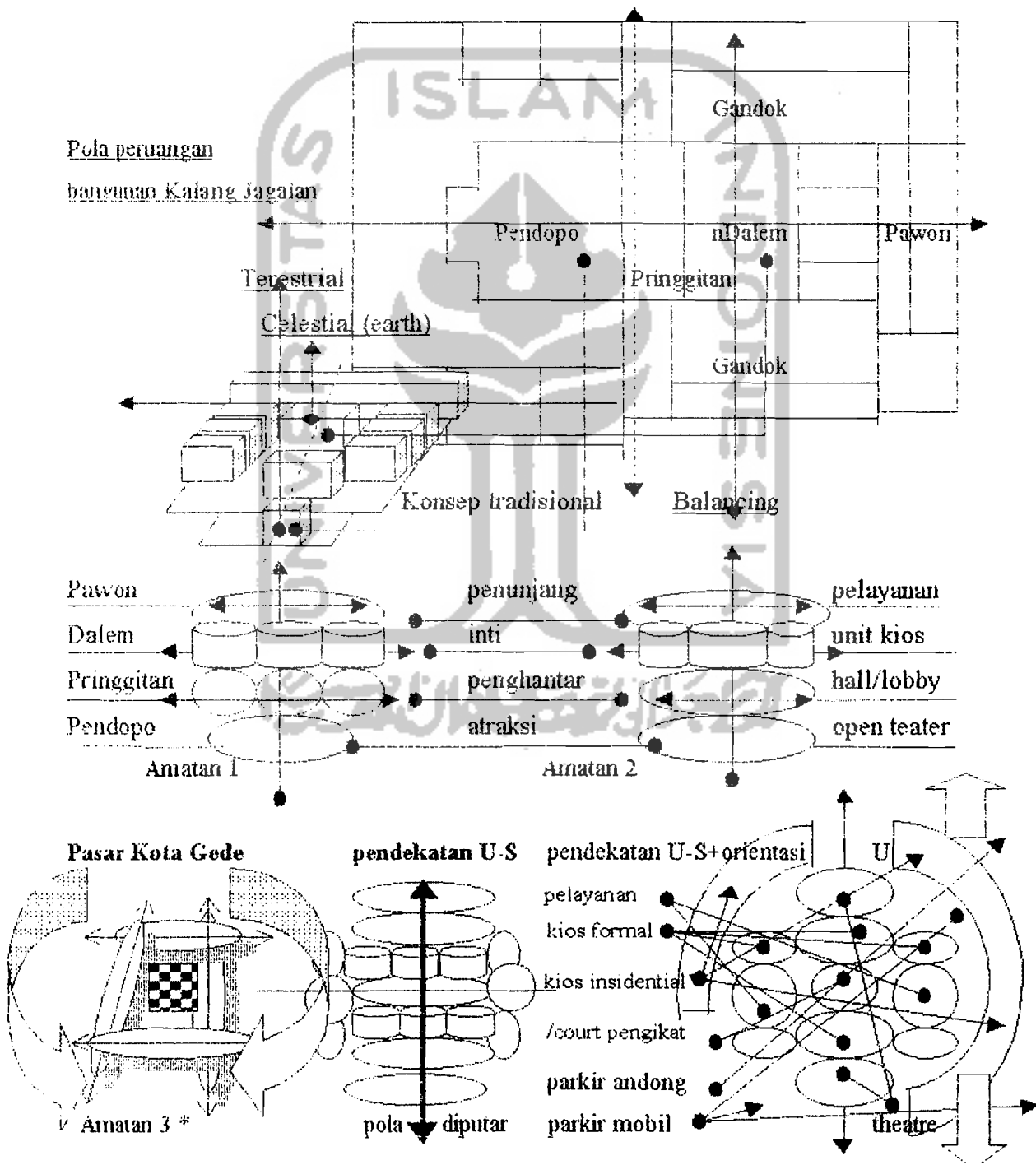
Penzoningan ruang kegiatan yang ditampilkan adalah mendekati pemintakan bangunan kalang berdasarkan studi kasus kalang Jagalan. Sebagian bangunan kalang masih tetap mengambil pola penzoningan bangunan tradisional yang telah mengalami perkembangan.

Bangunan tradisional amatan berfungsi sebagai tempat tinggal.

Beranda yang menyerupai pendopo, dimana pendopo merupakan tempat pertunjukan seni bagi tetamu. Pringgitan yang berfungsi sebagai ruang duduk, merupakan ruang peralihan sebelum menuju ke inti bangunan. Gandok dan dalem merupakan inti bangunan secara fungsi yaitu tempat tinggal. Gadri, dapur, patehan dan sumur merupakan fasilitas penunjang bangunan.

Bangunan pasar seni berfungsi sebagai tempat pemasaran dan promosi.

Open teater merupakan tempat atraksi seni bagi pengunjung. Hall atau lobby merupakan ruang peralihan sebelum menuju ke inti bangunan. Retail pasar dan ruang pameran merupakan inti bangunan secara fungsi yaitu pusat pemasaran produk. Bangunan penunjang lainnya tetaplah merupakan pelengkap bangunan.

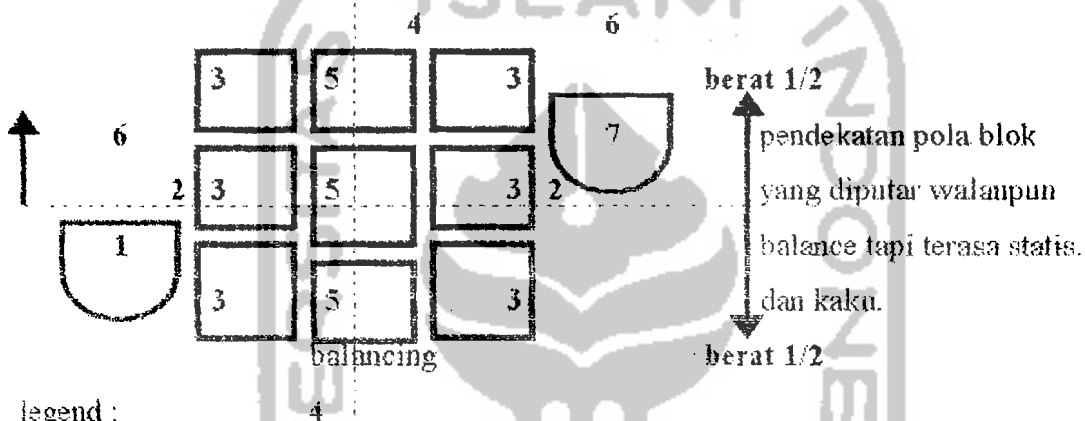


“Pada waktu pasaran Legi, ada kios informal/bango-bango, diramaikan parkir andong, becak, Kegiatan pasar sore/malam hari (lesehan), merupakan pendekatan karakter .

Gb.3.13 Pendekatan penzoningan pasar seni kerajinan

3.3.2. Analisa Blok Massa

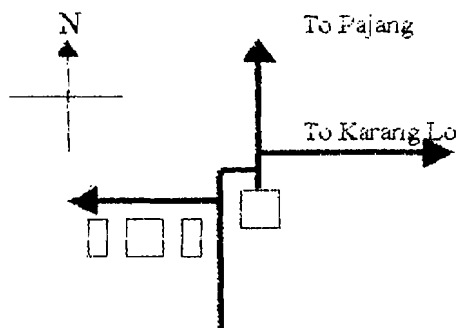
Pola blok massa yang diputar searah sumbu utara-selatan dapat menyebabkan terjadinya dua akses masuk yang tegas dengan tujuan tetap menciptakan akses masuk fungsional sebuah pasar dan tetap menghargai akses masuk ke KotaGede inti.



legend :

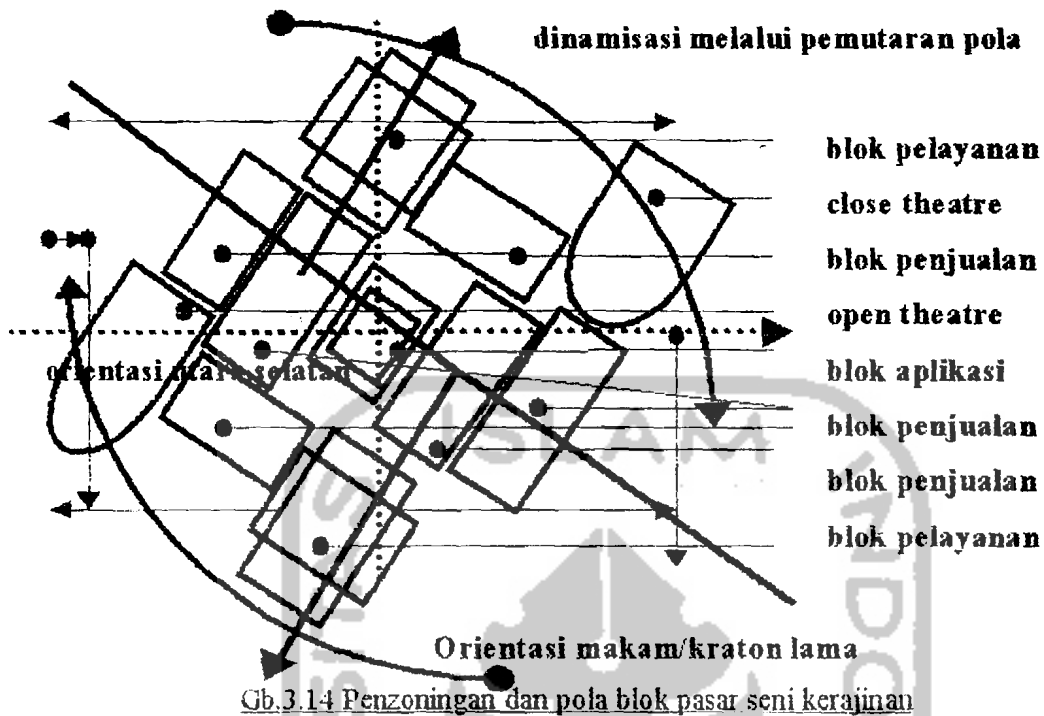
Open (1)-lobby(2)-kios permanen(3)-insidensial(4)-pelayanan(5)-plaza(6)-closed(7)

Pasar seni dan kerajinan tetaplah sebuah pasar, akan tetapi melihat kecenderungan dijadikannya sebuah pasar sebagai tempat rekreasi yang murah bagi masyarakat kotagede (terutama di malam hari), hal ini memberi arti bahwa pasar tersebut tidak dapat dilepaskan dari unsur rekreatifnya. Unsur rekreatif sendiri cenderung mengarah kepada dinamika, oleh karena itu unsur rekreatif tidak dapat dilepaskan dari kesan dinamis, terutama pada pola ruangnya. Kompilasi antara pola perkembangan Kota Gede kuno dengan pola ruang bergaya kalang akan lebih menunjukkan keterkaitan bangunan dengan kotanya.



Peta awal KotaGede

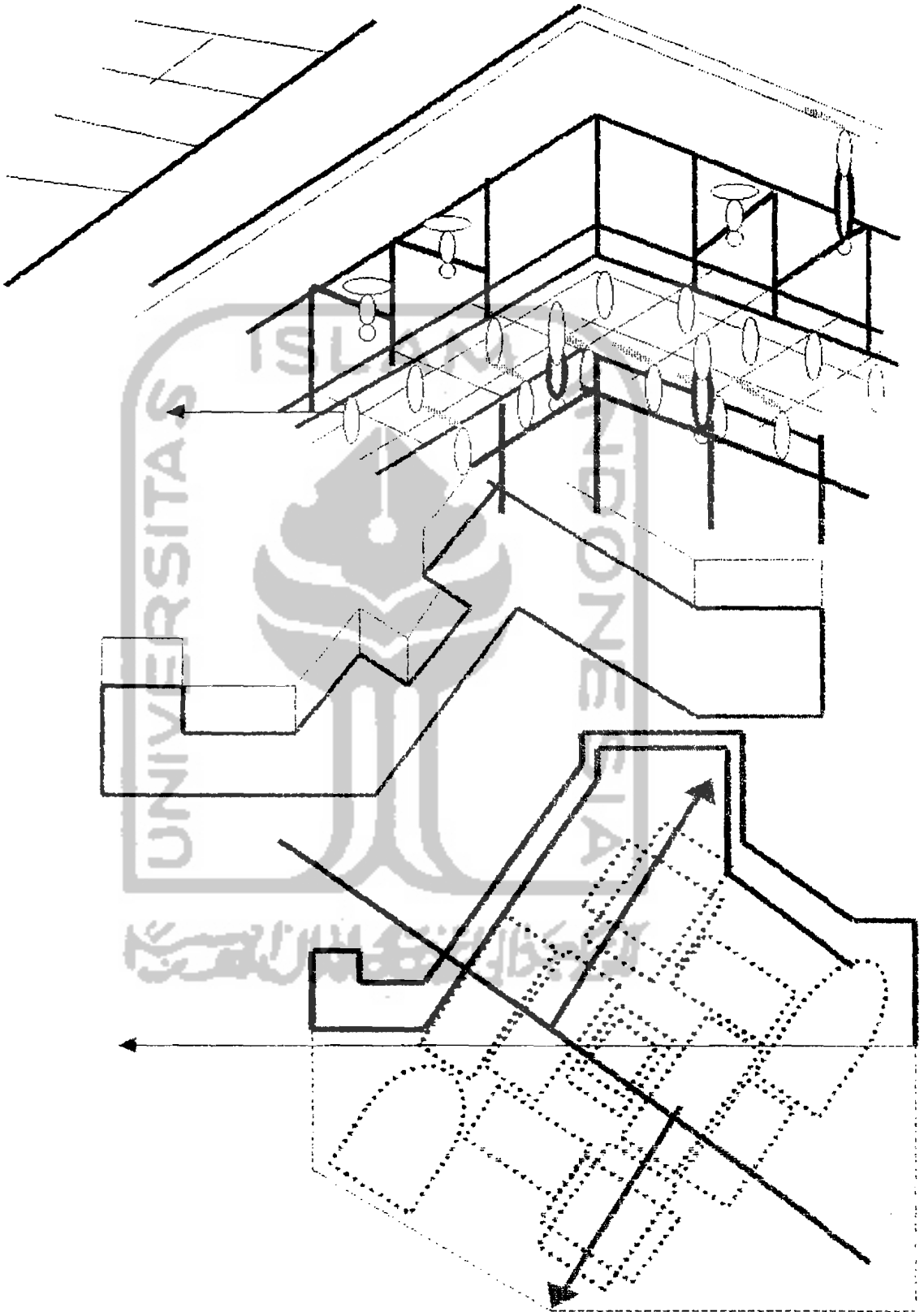
Legend : 1 Sendang Kemuning
2 Sendang Seliran
3 NEalem
4 Pasar



Simetrisitas pada pola bangunan pasar seni dan kerajinan ini diharapkan tetap mempertahankan simetrisitas tradisional, dimana terdapatnya simetri bentuk antara sebelah kiri dan kanan, dengan sumbu sakralistik sebagai pembagi yang akan menciptakan keseimbangan antara berat setengah bagian dengan bagian lainnya. Transformasi simetri pada bangunan pasar seni dapat dilakukan dengan perletakan berat massa yang seimbang antara kedua sisi yang terbagi oleh sebuah sumbu.

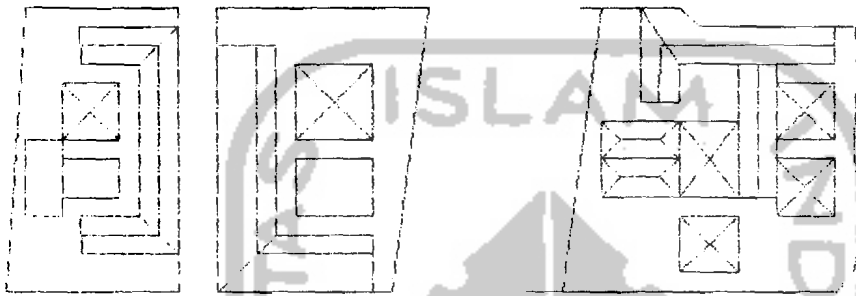
Pemanfaatan konsep arsitektur halaman (magersari) yang terdapat pada bangunan tradisional, juga terdapat pada bangunan Kalang, walaupun kapasitas halamannya relatif lebih kecil. Posisi perletakan massanya adalah melingkupi bangunan, hal ini akan mempertegas keberadaan sebuah jagad cilik terhadap jagad gede (alam semesta) yang melingkupinya. Keberadaan massa magersari pada kompleks pasar seni dan kerajinan, serta mempertimbangkan bentuk kegiatan pasar KotaGede dimalam hari, maka kebutuhan akan sebuah ruang yang fleksible untuk kegiatan yang bersifat insidensial merupakan pertimbangan yang baik, misalnya dengan mengkombinasikan antara tembok keliling (melingkupi), jalan setapak (diatasnya), serta ruang insidensial (dibawainya).

Gbr.3.15 profil magetsari dan pemanfaatannya guna lesehan malam hari



3.3.2.1. Modul Tipe dan Pembagian Jumlah Unit Per-Blok

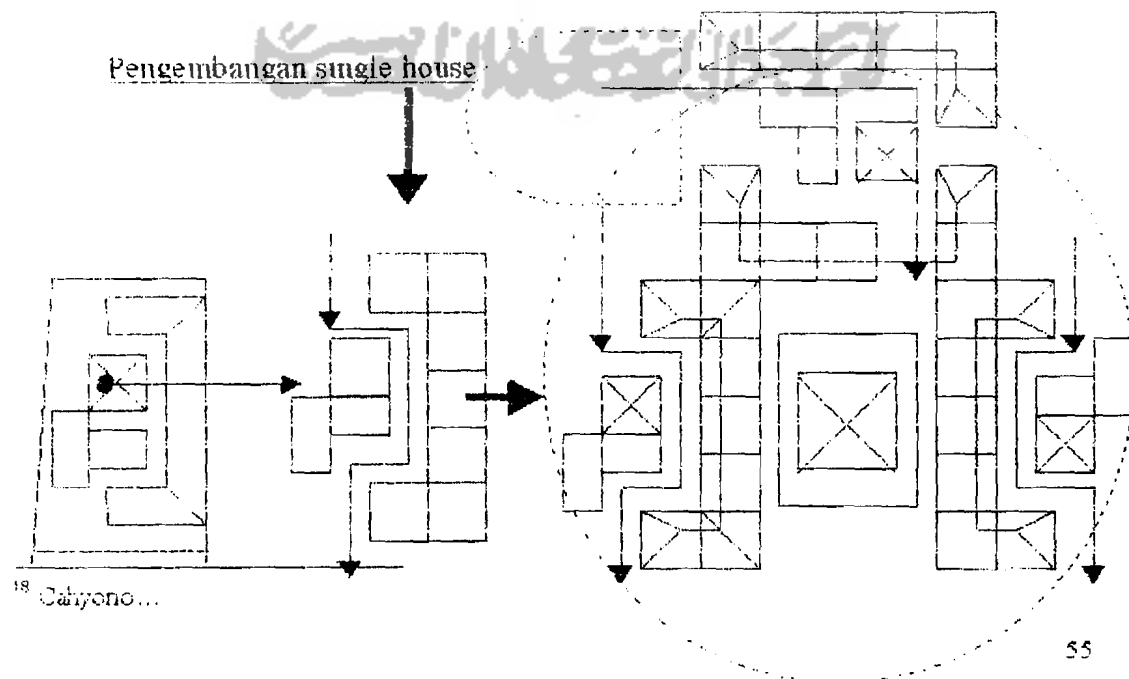
Modul pemasaan di dalam kompleks pasar seni dan kerajinan ini merupakan pendekatan terhadap pola permukiman (settlement patterns) kawasan yang diulang. Pola tersebut diantaranya single house, three house compound serta nine house compound.¹⁸ Pengolahan rangkaian pola tersebut dapat memberikan pendekatan terhadap modul massa bagi pasar seni dan kerajinan.



Pola single house

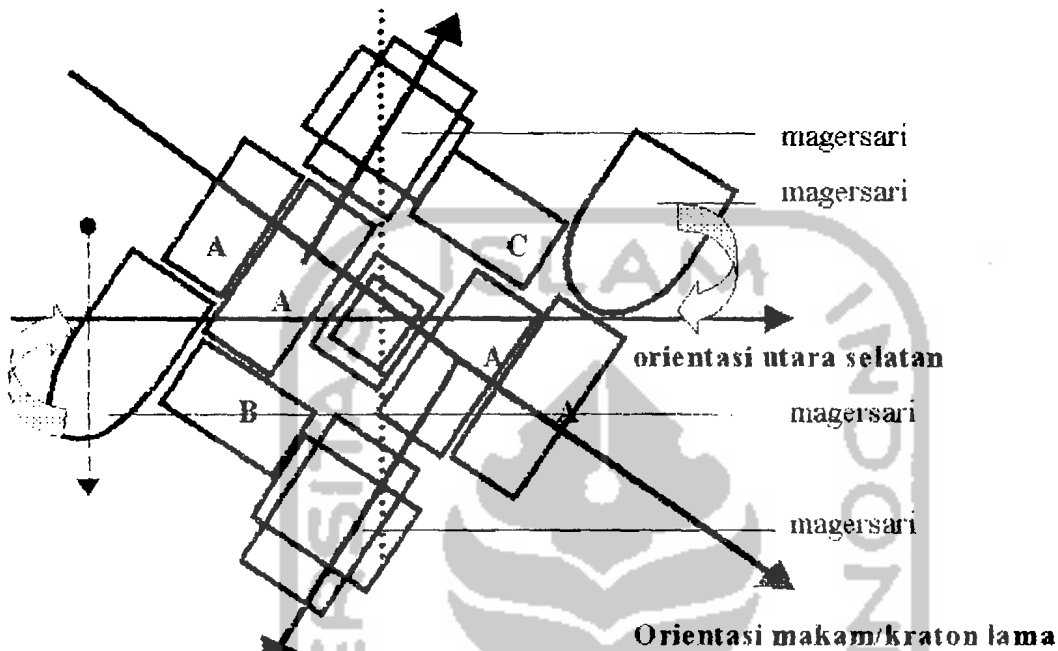
Pola three house compound

Adapun beberapa pertimbangan yang dapat dijadikan acuan penerapannya adalah luasan site yang tersedia serta efektifitas ruang. Dengan halaman yang relatif kecil pada kompleks magersari, serta adanya kecenderungan alur sirkulasi pengunjung yang diharapkan didalam satu pergerakan melintasi kios-kios penjualan, maka pemilihan pola single house compound adalah cukup baik. Dengan adanya keteraturan tersebut upaya penggiringan pengunjung akan dapat di fokuskan pada dua titik di ujung-ujungnya.



¹⁸ Cahyono...

Keberagaman yang diterapkan pada bangunan pasar seni dan kerajinan ini dipilah dan dikelompokkan menjadi tiga tipe yaitu tipe A yang bergaya proyodranan, tipe B yang bergaya jagalan serta tipe C unit yang bergaya tegal gendu.

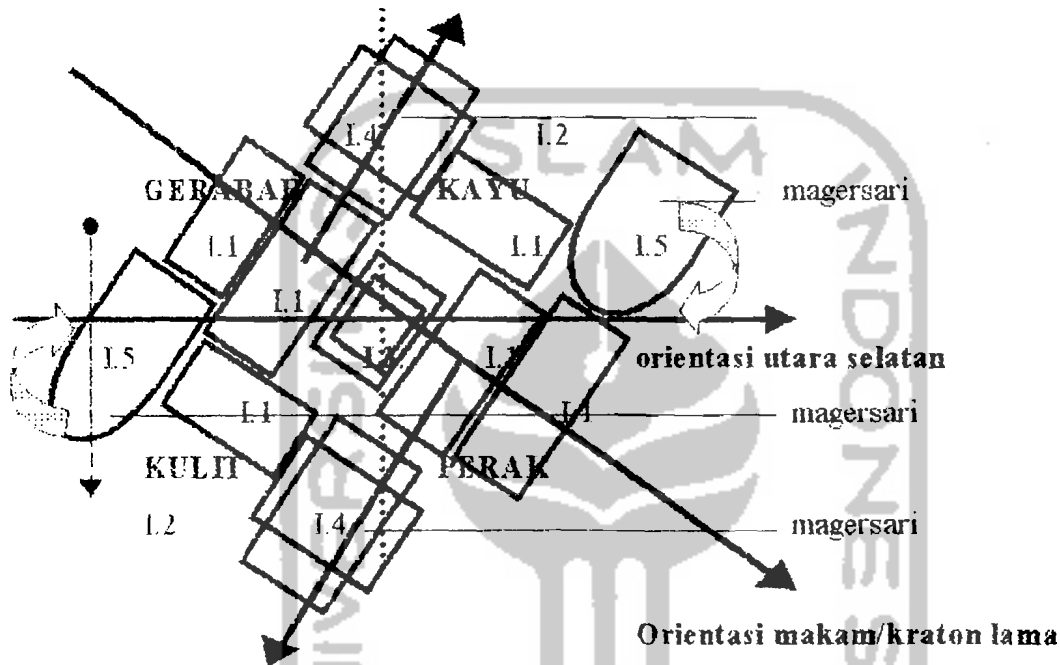


Gb.3.16 pembagian tipe bangunan dan pemberatan beberapa titik

Dominasi bentuk A, yaitu bangunan kalang bergaya proyodranan sebagai salah satu pengarah, adalah terdapatnya keunikan pada kolom bangunan tersebut, dengan kepala kolom bergaya corinthian yang terasa unik didalam sebuah lingkungan kota gede dengan javanesenya, sedangkan pada masa itu orang asing dilarang tinggal disana.

Pemintakannya dibagi menjadi dua lantai. Lantai pertama diisi material 3d, sedangkan lantai kedua diisi material 2d. Pembagian blok pada lantai pertama, meliputi : blok I-1 merupakan blok pemasaran yang terdiri dari beberapa unit kios yang berfungsi sebagai tempat pemasaran, penegasan kelompok kios melalui material yang dijual yaitu kerajinan logam, kerajinan gerabah, kerajinan kayu dan kerajinan kulit. Blok I-2, merupakan blok pemasaran yang bersifat insidental yang penataannya bersifat non permanen tetapi tetap terdapat penegasan melalui grading permukaan lantai, kegiatan yang ditampung diantaranya pameran dan lesehan malam. Blok I-3, merupakan blok aplikasi yang bersifat tetap, kebutuhan suasana santai serta kesempatan untuk duduk-duduk dan istirahat bagi pengunjung

setelah telah berkeliling. Blok I-4, merupakan bagian blok pelayanan yang bersifat permanen, diantaranya restoran, fasilitas komunikasi(wartel/warnet), administrasi, musholla, serta gudang yang bersifat semi privat terhadap pengunjung. Blok I-5; merupakan blok atraksi dan suguhan yang bersifat tetap dan insidensial diantaranya terdapat open teater serta plaza bagi pengunjung.



Gb.3.17 pengelompokan materi lebih mempertegas tujuan

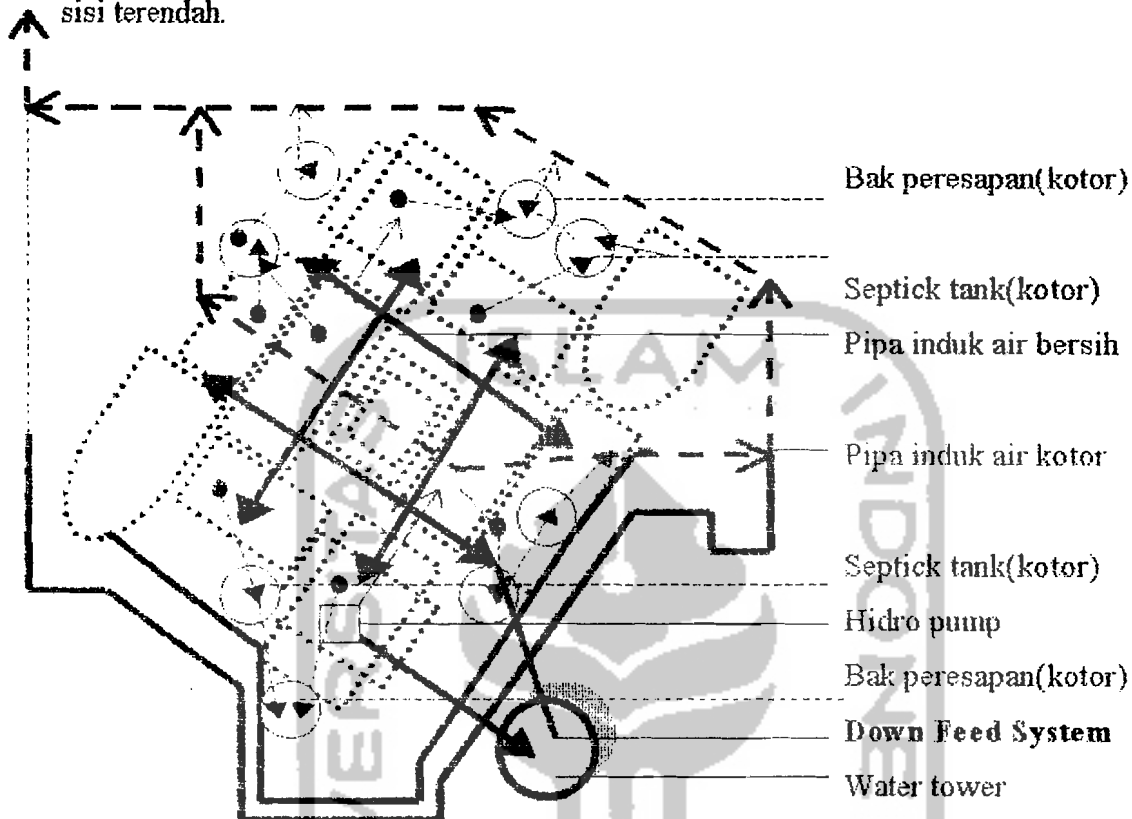
3.4. Analisa Utilitas

Sistem utilitas bangunan pasar seni dan kerajinan ini terdiri dari saluran air bersih, saluran air kotor, pencegah kebakaran, serta jalur komunikasi.

Saluran air bersih bersumber dari PDAM serta bore hole, dimana sistem penyaluran yang digunakan adalah downfeed system. Titik akhir penyalurannya adalah km/wc, dapur (cafeteria), taman, kolam, fire estinguisher serta house stack. Kios terdiri dari petak penjualan yang mendapat satu kran air, sedangkan didalam satu blok terdapat tiga km/wc.

Saluran air kotor meliputi, air kotor yang berasal dari kios serta yang berasal dari km/wc. Penampung yang digunakan adalah septick tank dan peresapan, posisi komponen hendaklah berdekatan dalam satu blok dengan

memperhatikan kemiringan 2°. Titik akhir penyalurannya adalah riol kota pada sisi terendah.

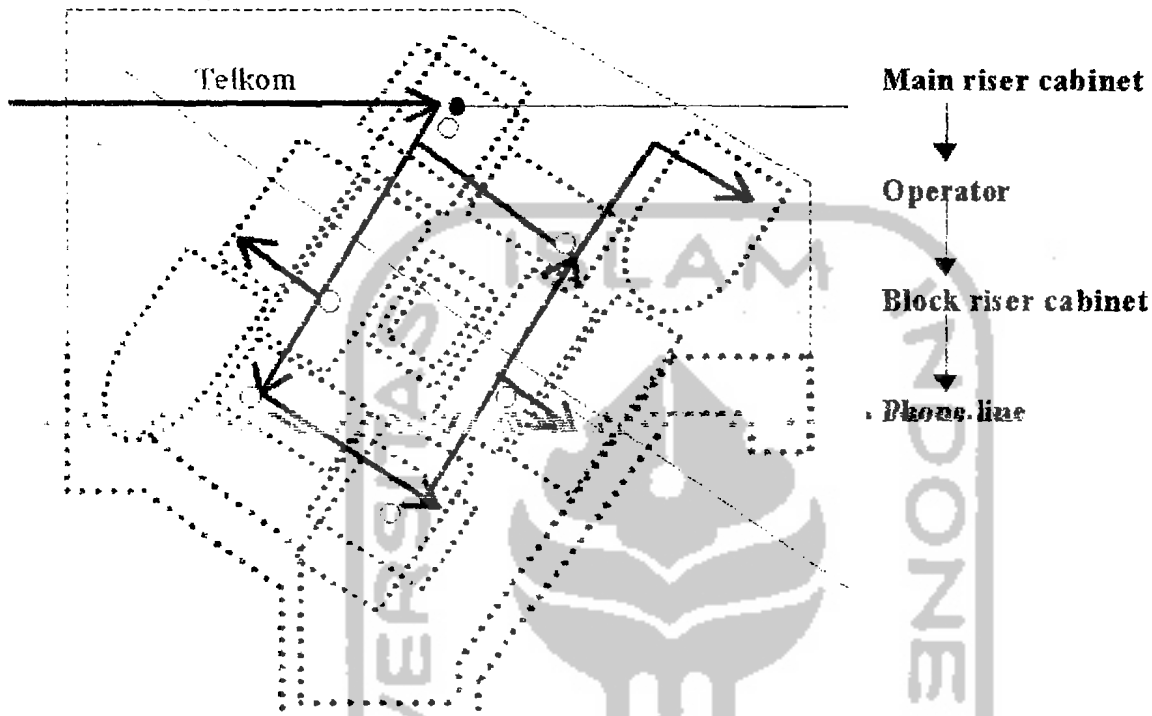


Gb.3.18 perletakan dan penyaluran air bersih/kotor

Pencegahan kebakaran terbagi menjadi pencegahan yang bersifat internal serta pencegahan eksternal, pencegahan internal terdiri dari smoke detector serta sprinklers. Pencegahan eksternal meliputi kran kebakaran/house stack dan kran pipa jalan. Pasar seni dan kerajinan ini terdiri dari beberapa blok dengan massa yang menyebar. Kolaborasi pencegah kebakaran internal (melalui sprinklers pada tiap petak/unit), dan eksternal (melalui house stack pada tiap blok), akan lebih efektif bagi sebuah tempat pemasaran yang hanya mengandalkan pathways sebagai jalur sirkulasi.

Jalur komunikasi telephone bersumber dari telkom yang ditampung pada kabinet riser utama pasar seni, penyalurannya melalui operator, kemudian disalurkan ke kabinet riser blok dan akhirnya pada akses komunikasi massa bangunan, dimana didalam satu massa terdapat satu line telephone yang digunakan bersama. Jalur komunikasi lokal, merupakan jalur komunikasi satu

arah dengan menggunakan radio gelombang pendek dan sound system yang pengaturan teknisnya diatur oleh operator.



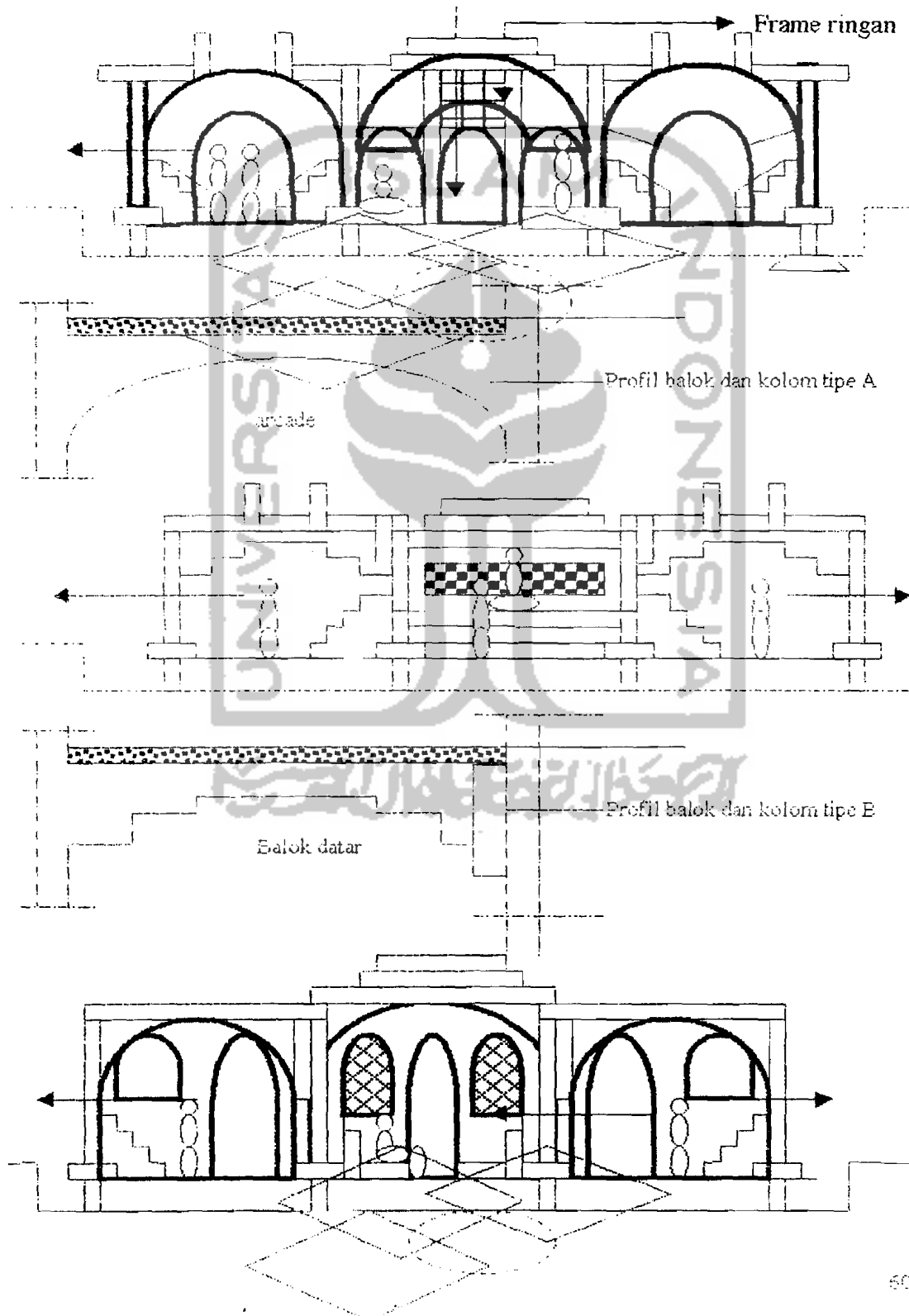
Gb.3.19 perletakan dan sistem penyahuran arus komunikasi

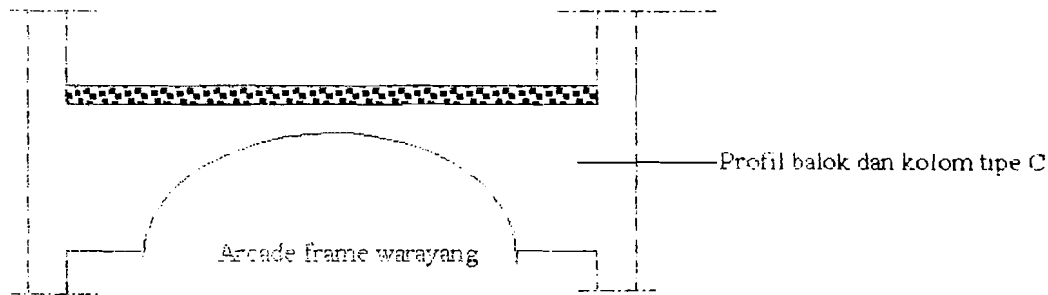
3.5. Analisa Sistem Struktur dan Bahan Bangunan

Bangunan pada pasar seni dan kerajinan ini terdiri dari satu dan dua lantai. Bangunan dua lantai yang menopang beban mati serta beban hidup ruang di atasnya tentunya memiliki beban yang lebih berat. Kawasan KotaGede adalah kawasan dengan tanah keras dan sedikit berpasir, pemakaian pondasi yang tepat adalah kombinasi antara pondasi menerus dan pondasi setempat pada titik tertentu. Bangunan satu lantai yang menopang beban lebih ringan, cukup hanya dengan pondasi menerus.

Ketebalan dinding yang dipakai adalah setengah batu dengan beberapa penonjolan diantaranya pada bukaan. Pencapaian dinding yang berkesan berat pada konsep magersari, dapat dicapai dengan bukaan kecil, pembesaran balok dinding bagian bawah serta atas, diantaranya open theatre, close theatre dan blok pelayanan, hal tersebut akan lebih menunjukkan kekokohan sebuah pagar atau tembok halaman yang melingkupi bangunan.

Bentuk balok bagian atas dapat memperkuat perasaan seseorang yang berada di bawahnya. Balok berkaitan erat dengan dinding, sedangkan dinding sendiri pada bangunan jawa adalah struktur yang fleksibel, dalam artian pencapaian visual tetap terakomodasi.





Gb.3.20. hubungan balok, kolom dan dinding yang mendekati karakter luarnya

Lubang pintu dan jendela dari kayu, tegel porselin yang menyerupai karpet, serta tangga/trap banyak diukir dan diberi ornamen. Rumah Kalang terkenal pula dengan permainan warna. Pada bagian dalam bangunan penggunaan warna kayu dipadukan dengan warna emas. Pada bagian luar penggunaan warna mencolok untuk ornamentasi adalah hijau tua, putih, coklat serta emas.

3.6. Analisa Jenis Aktivitas dan Peruangan Pasar Seni KotaGede

Pasar seni dan kerajinan ini merupakan pasar khas dimana ia merupakan tempat pemasaran serta ajang aplikasi produk regional KotaGede serta sebagian produk lima Dati II di DIY. Adapun pihak yang terlibat, produk dan jenis kegiatan diantaranya adalah :

1. Seniman : lukisan (dekoratif, natural, potret dan mozaik), patung (kayu, bambu, kolase, dan relief).
2. Pengrajin ; ukiran wayang golek, tatah, wayang kulit, topeng kertas, kerang, bambu, rotan, kulit tali, timah, keramik serta bengkel keramik dan batik.
3. Pengusaha ; restoran, wartel serta warnet guna pelayanan pengunjung.

Jenis kegiatan pasar seni dan kerajinan ini terbagi menjadi dua, yaitu :

1. Kegiatan yang bersifat outdoor ; *perdagangan tidak tetap, pentas terbuka* (tari tradisional, pentas musik, lawak, teater kesenian daerah dan sandiwara). *Pameran* bersifat insidental (tanaman hias, tanaman buah, komponen bangunan, boneka dan photographi). *Festival* bersifat insidental (festival rakyat KotaGede) dan *lesehan* jajan sore sebagai sarana rekreasi murah bagi masyarakat.

2. Kegiatan yang bersifat indoor ; kegiatan perdagangan tetap dan aplikasi, kegiatan pembinaan (ceramah, diskusi), kegiatan pengelolaan administratif dan rapat, serta kegiatan peayanan.

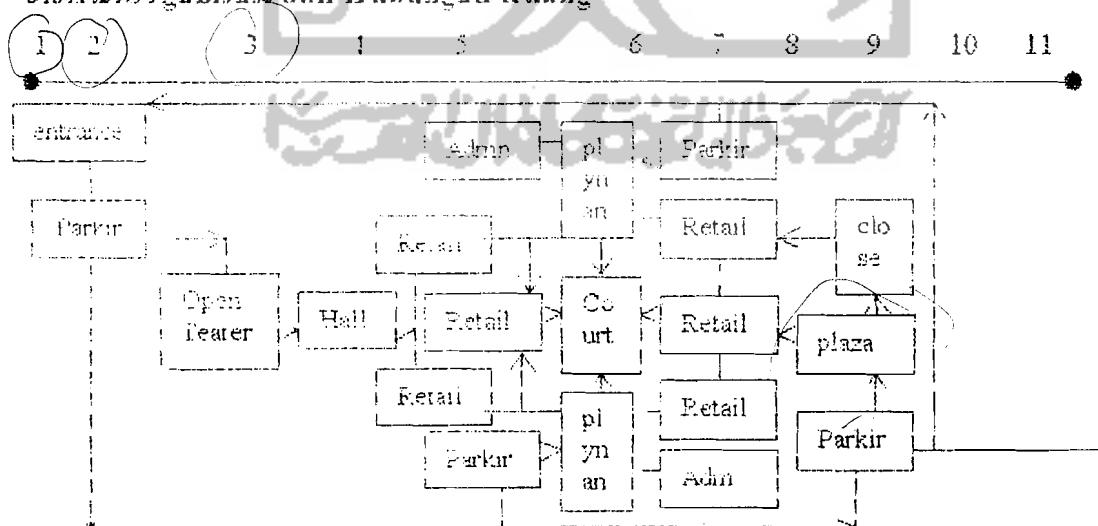
3.6.1. Analisa Peruangan

3.6.1.1. Pengelompokkan Kegiatan dan Ruang

Pola pengelompokkan kegiatan yang merupakan identifikasi terhadap macam kegiatan yang terdapat dilingkungan pasar seni dan kerajinan adalah :

1. Ruang kegiatan utama : ruang penjualan tetap, ruang aplikasi (pamer dan promosi).
2. Ruang kegiatan pelengkap : ruang penjualan insidental, bangunan serba guna (lobby, gudang, lavatory, utilitas, sirkulasi), open teater (stage).
3. Ruang kegiatan penunjang : ruang pengelola (pimpinan, wakil, humas, personalia, administrasi, keamanan, rapat, istirahat karyawan, lavatory, lobby, MEE, gudang, sirkulasi), ruang pelayanan umum (Cafeteria, telekomunikasi, musholla, lavatory, pos jaga, MEE, plaza, parkir pengelola, parkir pengunjung).

3.6.1.2. Organisasi dan Hubungan Ruang

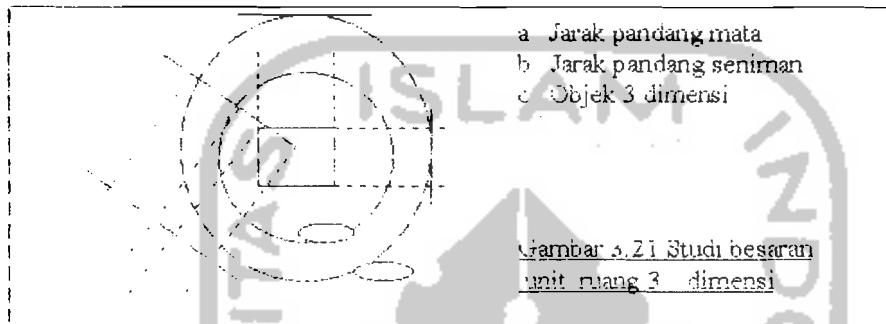


- | | | | | | |
|-----------------|-----------|----------------|-------------------|--------------|--------------|
| 1. Entrance | 2. Plaza | 3. Open teater | 4. Hall | 5. Retail | 6. Pelayanan |
| 7. Administrasi | 8. Retail | 9. Hall kecil | 10. Close theatre | 11. Entrance | |

3.6.1.3. Pendekatan Besaran Ruang

A. Standart Besaran Petak

- 1) Untuk ruang aplikasi objek berbentuk tiga dimensi : ukuran patung besar Ø90 kecil Ø25 rata-rata Ø60 alas=90x90 (Gondokaryono), bidang kerja seniman diambil ukuran jangkauan tangan 0,875m (neufert), pengunjung melihat seniman bekerja 0,9m.



Dari pengamatan diatas, maka :

$$\text{Luas} = \pi r^2 = 3,14 \times (0,90 + 0,875 + 0,9)^2 = 3,14 \times 7,156 = 22,47 \text{ m}^2$$

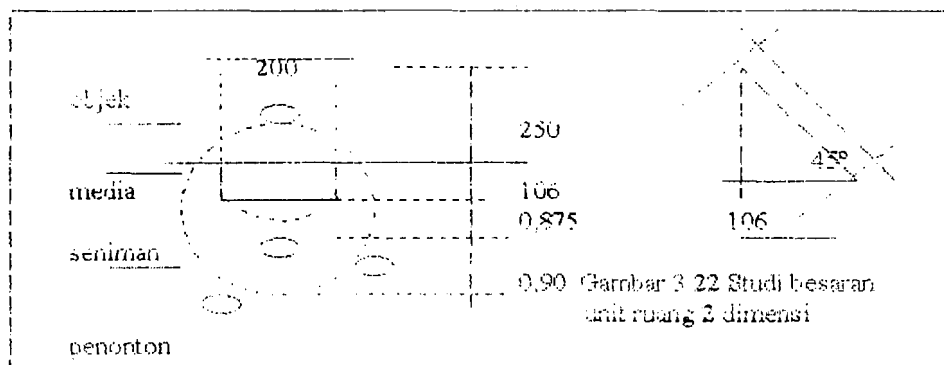
$$\text{Ruang istirahat} : (1,06 \times 0,625) \text{ m}^2 = 0,663 \text{ m}^2 \text{ (AJ. Metric)}$$

$$\text{Luas petak aplikasi tiga dimensi (3D)} : 22,47 \text{ m}^2 + 0,663 \text{ m}^2 = 23,13 \text{ m}^2$$

Untuk ruang penjualannya mengambil pendekatan 50 % luas ruang aplikasi, $(0,5 \times 23,13 = 11,56 \text{ m}^2)$.

$$\text{Jadi total luasan petak tiga dimensi (3D)} : 23,13 + 11,56 = 35 \text{ m}^2$$

- 2) Untuk objek dua dimensi : kemiringan 45°, bidang kerja seniman 0,875m (neufert), jarak objek dari bidang gambar 2,5m lukisan kecil 150x250-rata-rata 150x150 (Gondokaryono)



Dari pengamatan diatas, maka :

$$\text{Luas} = \frac{1}{2} \times 3,14 \times (0,9 \times 0,875 \times 1,06) = 12,61 \text{m}^2$$

$$\text{Ukuran ruang objek} = 2,00 \times 2,50 = 5 \text{m}^2$$

$$\text{Ukuran ruang istirahat} = (1,06 \times 0,625) \text{m}^2 = 0,663 \text{m}^2$$

$$\text{Luas petak aplikasi} = (12,61 + 5 + 0,663) \text{m}^2 = 18,28 \text{m}^2$$

Untuk ruang penjualan mengambil pendekatan 50% luas ruang aplikasi ($0,5 \times 18,28 = 9,14 \text{m}^2$). Jadi total luasan petak dua dimensi (2D) : $9,14 + 18,28 = 27 \text{m}^2$

Dari perhitungan diatas maka didapatkan:

$$\text{Luas petak seniman 3 dimensi (3D)} = 35 \text{m}^2$$

$$\text{Luas petak seniman 2 dimensi (2D)} = 27 \text{m}^2$$

Untuk menentukan jumlah unit, pertimbangan dilakukan atas spesifikasi produk, nilai daya beli, aktifitas apresiasi serta ciri dan penampilan diantaranya adalah :

Tabel 4.1 : Skala prioritas jumlah petak

Priorita	Keterangan	Bobot (%)
A	Spesifikasi tersendiri karya seni KotaGede	55 :
A1	Karya KotaGede yang mudah dipasarkan	30
A2	Karya KtGede memberi apresiasi pada masyarakat	25
B	Karya seni Yogya secara umum	45 :
B1	Karya Yogya umum yang mudah dipasarkan	25
B2	Karya Yogya memberi apresiasi pada masyarakat	20

Legend : A, B... = Notasi prioritas

Untuk mendapatkan jumlah petak produk KotaGede yang spesifik adalah dengan mengetahui jumlah pengrajin secara umum. Berdasarkan KP3 KotaGede diketahui bahwa jumlah pengrajin yang ada di KotaGede sebanyak 83 KK dengan spesifikasi beragam. pendekatan yang diambil 70 % dari angka yang ada yaitu 58.

Perbandingan yang diambil adalah 55:45, dimana 55% merupakan produk spesifik KotaGede(regional) dan 45% (umum) adalah produk yang ada di 5 kab di DIY.

1. KotaGede, yaitu : $55/100 = 58$ petak (plafond) dengan spesifikasi :

$$\text{A1 } 58/55\% \times 30\% = 31,6 \rightarrow 32 \text{ petak dan A2 } 58/55\% \times 25\% = 26,3 \rightarrow 26 \text{ petak.}$$

Misalkan perbandingan antara objek 3D dan 2D mengikuti perbandingan prioritas, maka : untuk objek (3D)=32 petak, untuk objek (2D)=26 petak

2. Umum, agar petak berdasarkan pengrajin di 5 Wil. DIY tidak terlalu banyak, pendekatan yang digunakan adalah berdasarkan materi yang mewakili, yaitu : “topeng, ukir kulit/sungging, kerajinan logam, ukir kayu, perak, keramik/gerabah, boneka/peraga anak-anak, penyu/tanduk/kece, anyam-anyaman bambu, pande besi/keris, tenun Atbm, pahat patung/kayu, angklung, tenun bencong, ukir batu, Rajut jala, batik, ukir wayang golek, imitasi, wayang kulit, sulam/renda, tali, lukis/gambar, anyam pandan, anyam tikar dan anyam sabut.” (sumber : Peta Seni Budaya 1978 “potensi kerajinan”, design centre JTA UGM-lampiran)

Jumlah materi tampilan sebanyak 26 jenis, misalkan tiap jenis ditempatkan dalam dua petak, maka jumlah petak yang didapat $26 \times 2 = 52$ petak (plafond).

Maka, $B : 45/100 = 52$ petak

$B1 : 52/45\% \times 25\% = 28,88 \rightarrow 29$ petak dan $B2 : 52/45\% \times 20\% = 23,11 \rightarrow 23$ petak.

Misalkan perbandingan antara objek 3D dan 2D mengikuti perbandingan prioritas, maka : untuk objek (3D) =29 petak, untuk objek (2D)=23 petak.

A. Standart Besaran Open Teater (Human Dimension and interior space theatre)

Jarak maksimal kenyamanan melihat pertunjukan sejauh 70 m, luas panggung digunakan standart stage grand opera $100m^2$, tempat duduk dan sirkulasi $0,65 \times 1,10 = 0,715m^2$. Persyaratan ruang adalah bersifat terbuka serta fleksibilitas tinggi untuk menampung kegiatan.

B. Standard Besaran Ruang Serba Guna

Ruang serba guna di gunakan untuk kegiatan yang bersifat insidensial diantaranya tempat diskusi, ceramah serta pameran bersama dengan standarisasi : sirkulasi 20% (neufert), lobby 10%(neufert), utilitas 5% (neufert), gudang 5% (neufert). Kapasitas maksimum audiensi diasumsikan 150 orang dengan kebutuhan ruang tiap orang $1,8m^2/orang$ (neufert).

Dimisalkan pameran bersama lukisan : berdasarkan jumlah lukisan dimana panjang horizontal lukisan 250cm sedangkan sudut kenyamanan mata 15° (human dimension). Sedangkan rumus jarak pandang : $Tg 15^\circ = 1,25/jarak \Rightarrow 1,25/0,267=4,66m$.

Jarak minimum antar objek lukisan adalah 25 cm, asumsi lukisan 50 buah maka luas ruang satu lukisan adalah $2,00 \times 4,66=9,32m^2$

C. Besaran Ruang

Jenis	Standarisasi	Literatur
1) Mobil	15m ² /mobil	Architect data
1) Motor	1,5m ² /motor	Architect data
2) Bis	42m ² /bis	Architect data
3) Cafeteria	1,33m ² /org	Time Saver standart
4) R.Manager	9-18m ² /org	Time Saver standart
5) R.Adm	9-18m ² /org	Time Saver standart
6) Luas pengamatan	1,08m ² /org	Architect data
7) Seni grafis / ilustrasi besar (100x200) kecil (60x60), rata (80x60)		

Kelompok Ruang Aktifitas Utama :

No.	Ruang	Kapasitas	Perincian (m ²)	Luasan (m ²)
1	Petak objek 3D	32+29 petak	61x35	2135
2	Petak Objek 2D	26+23 petak	49x27	1323
			Total	3458

Kelompok Ruang Aktifitas Pelengkap :

No.	Ruang	Kapasitas	Perincian(m2)	Luasan (m2)
	R. serbaguna	100 org	100x1,8	180
	Lobby	50 lukisan	50x9,32	466
	Gudang	10% luas	0,1x466	46,6
	Lavatory	5% luas		
		Urinoir	5x0,9	4,5
		Closet	5x3	15
		Toilet	5x1,6	8
	Utilitas	5% luas	0,05x466	23,3
	Sirkulasi	20%luas	0,2x466	93,2
			Jumlah	860
2.	Open theatre			
	Audience	75%(ass.200 org/6 jam	0,75x1337x0,7 =701,9	700
	Stage	Standar G.O	100	100
			Jumlah	802
			Total	1662

Kelompok Ruang Aktifitas Penunjang :

No.	Ruang	Kapasitas	Perincian(m2)	Luasan (m2)
1	Pengelola			
	r.pimpinan	1 org	1x9	9
	r.humas	3 org	3x9	27
	r.personal	3 org	3x9	27
	r.administrasi	4 org	4x9	36
	r.br. perdagangan	2 org	2x9	18
	r.programing	3 org	3x9	27
	r.br.keuangan	2 org	2x9	18
	r.keamanan	4 org	4x9	36

	r.rapat	27 org	27x1,8	48,6
	r.istirahat kary.	27 org	27x1,8	48,6
	Lavatory			
	Urinoir	2	2x0,9	1,8
	Toilet	1	1x0,9	0,9
	Closet	2	2x0,9	1,8
			Jumlah	351
	Hall	10% luas	0,1x351	35,1
	Mee	5% luas	0,05x351	17,6
	Sirkulasi	20% luas	0,2x351	70,2
	Gudang	5% luas	0,05x351	17,6
			Jumlah	351+...=492
2.	Pelayanan umum			
	Cafetaria	30%pengunj./ 6jam	0,3x1337x1,33	534
	Dapur/ruang cuci	20% luas	0,2x534	107
	r.persiapan	30%luas	0,3x534	160
	Lavatory khusus	2 buah	2x11	22
	Telephon umum	15 buah	15x1,5	22,5
	Warnet	8 box	8x1,5	12
	Musholla	75 org	75x1,33	99,75
	Tempat wudhu	6 buah	Asumsi 1x6	6
	Lavatory umum			
	Urinoir	6 buah	6x0,9	5,4
	Closet	6 buah	6x3	18
	Toilet	6buah	6x1,6	9,6
	Pos jaga	2 buah	2x5	10
	Mee	5% luas	0,05x399	19,95
	Plaza	600 org/6jam	600x1,8	1080
	Parkir pengelola			

	Mobil	25% jml pengunj./6 jam	7x15	105
	Motor	75%jml pengunj./6 jam	20x1,5	30
	Pengunjung			
	Mobil kecil	30%jml pengunj./6jam	0,3x1337x15	6017
	Motor	35%jml pengunj./6jam	0,35x1337x1,5	702
	Bis wisata	Assumsi 10 buah	10x42	420
			Jumlah	9645
			Total	16.117

Jadi total luasan pasar seni dan kerajinan dengan seluruh ruang pendukungnya adalah : $(3458+860+1662+492+9645)+40\% \text{luas}(\text{open space})= 22564\text{m}^2$

3.1. Analisa Tapak

3.1.1. Analisa pemilihan Tapak

Didalam mendapatkan tapak indikator yang di pakai adalah ketersediaan lahan, struktur ruang dan fungsi kota, zona kawasan, akses masuk, minimalisasi konflik serta kedekatan karakter tapak dengan karakter kawasan.

Amatan		Lokasi					Keterangan	Nilai
		Prengan	Karang Lo	Jagalan	Singosaren	Purbayan		
Posisi terhadap bakal terminal Giwangan	Berdekatan			•				3
					•			3

Akses sirkulasi	Satu (1)	•				Jl.Nyi pembayun	1
	Dua (2)		•			Jl.Kemasan, ringroad timur	2
	Tiga (3)			•		Jl. Tegalturi, gambiran, ring road selatan.	3
				•	Jl.Mdrk(KL), gambira, ring road selatan.	3	
Kepdatan	Tinggi			•			1
					•		1
	Sedang		•				2
	Rendah	•				Sebelah utara.	3
				•	Sebelah selatan	3	
R.terbuka	Besar			•		Sebelah selatan	3
	Sedang	•				Sebelah utara	2
	Kecil		•				1
				•			1
Konflik area	Satu (1)		•			-Larangan pendirian bang. ±50m	1
				•		-Sbhn msk term-pasur giwangan bakal padat.	1
					•	-Jalan pintas kedhaton mdrakan relatif sempit	1
					•	-Lahan sempit	1
	Dua (2)	•				-Pencapaian: simpul pembayun-mdrakan-kemasan sempit. -Larangan pendirian bang. ±50m	1
Status	Adinistrat.	•	•	•	•		3
	Gene-sosio	•	•	•	•		3

Adapun penilaian berdasarkan point, dimana : 3=baik 2=sedang 1=kurang

Berdasarkan pertimbangan diatas, maka :

- Site kelurahan Prenggan ; nilai 11 point.
- Site kelurahan KarangLo ; nilai 10 point.
- Site Jagalan ; nilai 12 point.
- Site Singosaren ; nilai 13 point.
- Site Purbayan ; nilai 8 point.

Site/tapak yang paling potensial ditinjau dari segi minimalisasi konflik dan optimalisasi potensi adalah di wil.Kelurahan Singosaren selatan KotaGede. Hal ini dikarenakan secara struktur ruang dan fungsi kota mendukung, akses masuk banyak, lahan Luas, serta kedekatan karakter tapak dengan situs kedhaton-dalem dapat dijadikan pembeda antara satu tapak dengan lainnya.



Site Singosaren

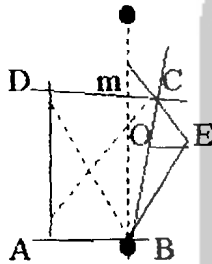
Gb. 3.23 Posisi alternatif site

3.7.2. Analisa Kondisi Tapak

- Luas Bangunan dan Luasan Site Terpilih

Luas bangunan pasar seni dan kerajinan ini adalah 22.564 m², hal ini didasarkan atas analisa besaran ruang yang dinaungi yaitu kios pemasaran (3458), pengelola (492), pelayanan umum (9645), open theatre (1662) dan insidensial (860).

Bentuk tapak adalah meyerupai trapesium dimana panjang AB=150 m, panjang CD=180m, panjang DA=200m dan BC ⇒ $(BC^2 = BM^2 + CM^2)$ dimana cara menghitung luas tapak yang tersedia yaitu dengan :



Menghitung besaran site kombinasi trapesium dan segitiga,

menghitung luas ABCD = $1/2 (DC + AB) \times DA$

lalu menghitung besaran segitiga BCEO = $(BC \times EO) / 2$

$BM = DA, CM = 30 \Rightarrow BC^2 = 200^2 + 30^2 = \sqrt{40900} = 203m$

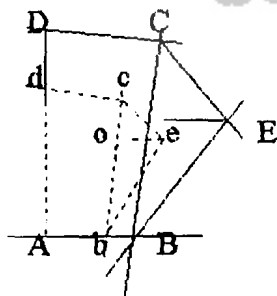
Luas ABCD = $1/2 (180 + 150) \times 200 = 33000 \text{ m}^2$

Luas segitiga BCEO = $1/2 (BC \times EO) = 203 \times 40 = 4060 \text{ m}^2$

Jadi perkiraan luas tapak yang tersedia adalah $33000 + 4060 = 37060 \text{ m}^2$. Luas tapak yang masih tersisa ($37060 - 22564 = 14496 \text{ m}^2$) dapat dijadikan acuan memadainya tapak untuk ditempatkan bangunan.

Bentuk kombinasi trapesium-segitiga pada tapak tetap dijadikan acuan menentukan perbandingan luas tapak yang dibutuhkan dan tapak yang tersedia.

$Ab = 150 - 30 = 120, cd = 180 - 30 = 150, Ad = 200 - 50 = 150$



Luas A b c d = $1/2 (Ab + cd) \times Ad$

$= 1/2 (120 + 150) \times 150 = 20.250 \text{ m}^2$

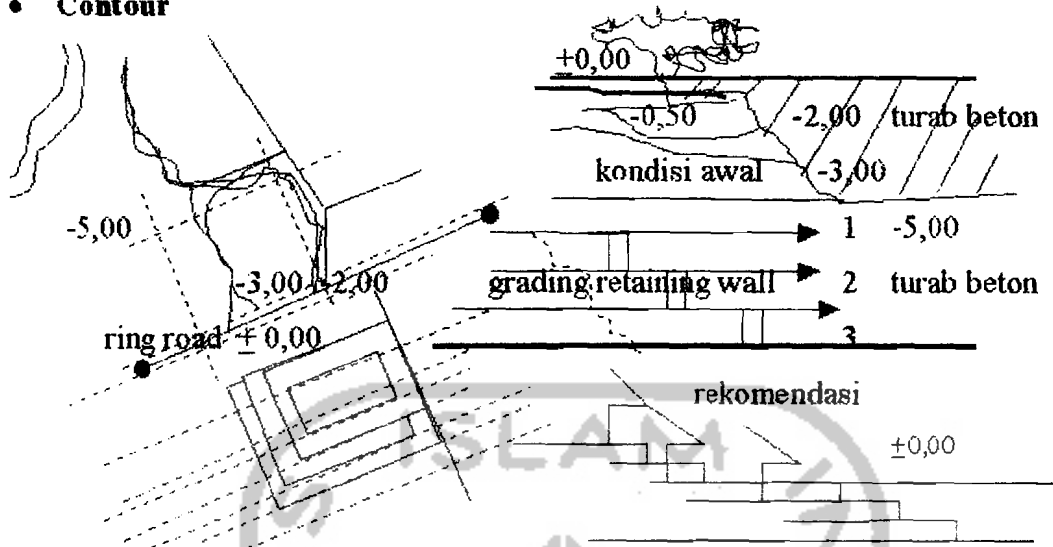
Luas b c e o = $(bc \times eo) / 2$

$(153 \times 30) / 2 = 2295 \text{ m}^2$

Luas tapak dibutuhkan 22564 ⇒ $20250 + 2295$

⇒ 22565

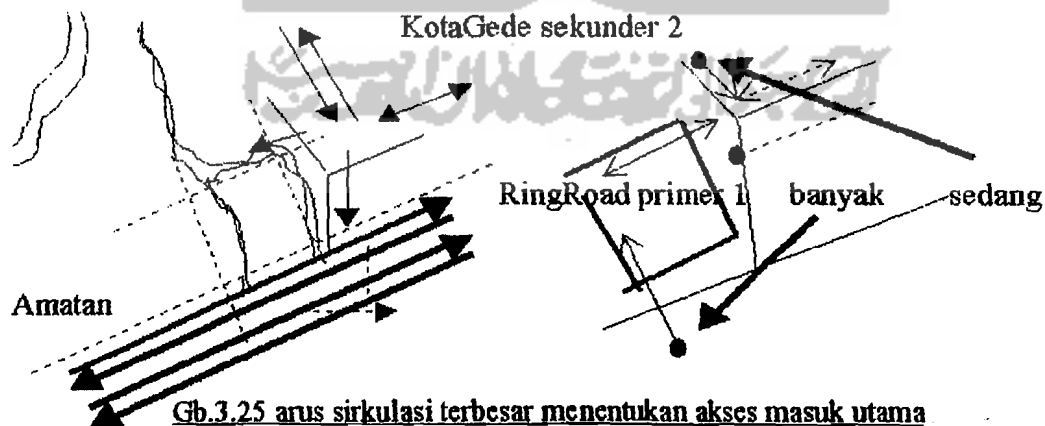
- **Contour**



Gb.3.24 kontur yang beragam dan pemanfaatannya

Tapak pada daerah terpilih, yaitu di kelurahan singosaren berada pada contour yang beragam. Pemilihan tapak yang mengambil sisi transisi dimaksudkan untuk memanfaatkan tanah miring yang cenderung tidak terpakai serta tidak memaksakan keberadaannya pada sisi terbaik dengan peil rata. Dengan mengolah ketinggian peil pada level 1,2,3 diharapkan aspek dinamisasi dapat tercapai. Pada level 1 sebagian tapak dibuat peil ± 0.00 , pada level 2 sebagian tapak mengikuti tapak 1 sedangkan level 3 yang merupakan peralihan, tetap mempertahankan ketinggiannya agar dapat tetap memanfaatkan visualisasi ke persawahan.

- **Sirkulasi kendaraan**



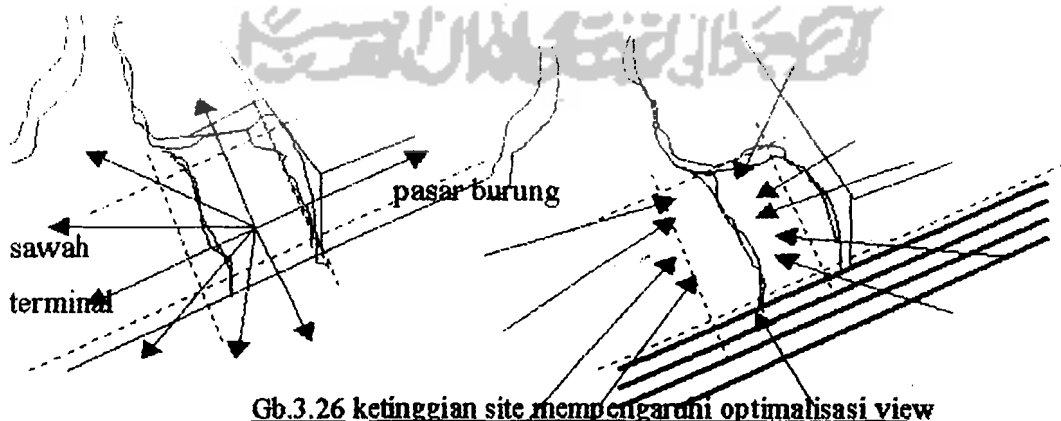
Gb.3.25 arus sirkulasi terbesar menentukan akses masuk utama

Pencapaian ke site dilakukan dari dua arah, yaitu akses ringroad pada sisi selatan dan akses karanglo/mondorakan pada sisi utaranya. Secara fungsi akses ringroad merupakan akses umum yang bersifat primer, sedangkan akses

mondorakan merupakan akses sekunder yang hanya digunakan penduduk sebagai jalan pintas. Pembukaan akses utara sebagai akses primer akan menyebabkan terjadinya titik crowded, dimana karakter jalan KotaGede relatif sempit (terutama simpul pasar), sedangkan pembukaan akses primer pada sisi selatan akan memberikan keuntungan, diantaranya akses masuk maksimal, minimalisasi konflik, juga sebagai simpul pengembangan daerah yang berbatasan. Oleh karena itu untuk meminimalisasi konflik akses pada site, maka akses utara tetaplah dijadikan akses alternatif, sedangkan akses selatan menjadi akses masuk utama.

Untuk menghindari kerancuan akses primer dan sekunder dapat dilakukan dengan penekanan fasilitas, yaitu pada akses masuk utama (primer) terdapatnya open teater (teater terbuka), sedangkan pada akses masuk alternatif (sekunder) lebih berorientasi kedalam KotaGede hanya dilengkapi dengan plaza kecil dan kendaraan yang melalui adalah kendaraan tradisional. Sasaran akhir akses pencapaian ini adalah secara primer tetap terbuka untuk banyak kendaraan akan tetapi secara sekunder (masuk ke inti KotaGede), ia difilterisasi menjadi kendaraan kecil. Keadaan ini diharapkan tetap mengikat tiga titik, yaitu pasar KotaGede, pasar seni dan kerajinan serta kawasan KotaGede sendiri. Bentuk sirkulasi internal adalah melingkari objek pasar dengan dua titik keluar dan masuk, hal ini memungkinkan pencapaian view maksimal objek serta meratakan akses kunjungan pada semua unit.

- Pemandangan dari dan ke site



Gb.3.26 ketinggian site mempengaruhi optimalisasi view

Posisi site yang berada pada tempat yang relatif tinggi, akan memberikan kemudahan optimalisasi view ke beberapa sisi-sisinya (apalagi ditunjang grading

(tapak yang beragam), akan memudahkan view dari pasar dan ke, diantaranya sosok terminal, arus lalu lintas ringroad, persawahan pada tempat rendah, perbukitan selatan, serta bakal pasar burung singosaren.

- **Keistimewaan**



Gb.3.27 Site beragam berinteraksi dua arah keluar dan kedalam

Keberadaan site pada kontur yang beragam akan memberikan keleluasaan view kesegala arah. Pemanfaatannya bagi pasar seni dan kerajinan adalah dengan permainan grading penahan tanah. Keberadaan site pada sisi sumbu pergerakan linier kraton KotaGede ke kraton plered, serta memiliki kedekatan dengan simpul pergerakan kota yaitu terminal giwangan. Kemudahan pencapaian site baik dari sisi primer serta mempertahankan minimalisasi fungsi akses sekunder.