

PASAR SENI DI LOMBOK

SKRIPSI

TUGAS AKHIR SARJANA STRATA 1 UNTUK MEMENUHI
PERSYARATAN MENCAPAI DERAJAT SARJANA TEKNIK (S1) PADA
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR



OLEH :

NISRINA RIZKI ANANDA

D511 14 309

DEPARTEMEN ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS HASANUDDIN

GOWA

2021

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

PASAR SENI DI LOMBOK

Disusun dan diajukan oleh

Nisrina Riski Ananda

D511 14 309

Telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian yang dibentuk dalam rangka Penyelesaian Studi Program Sarjana Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin pada tanggal 13 Oktober 2021

Menyetujui

Pembimbing I



Dr. Ir. Syarif Beddu, MT
NIP. 19580325 198601 1 001

Pembimbing II



Ir. Muh. Taufik Ishak, MT
NIP. 19600119 198903 1 002

Mengetahui

Ketua Program Studi Arsitektur



Dr. Ir. H. Edward Syarif, MT.

NIP. 19690612 199802 1 001



PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nisrina Rizki Ananda
NIM : D5 11 14 309
Program Studi : S1 Teknik Arsitektur

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar- benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pemilikan orang lain. Apabila di kemudian hari terbukti atau tidak dibuktikan sebagai atau keseluruhan skripsi ini hasil karya orang lain, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Gowa, 13 Oktober 2021

Yang menyatakan,



Nisrina Rizki Ananda

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan karunia beserta rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan acuan perancangan dengan judul “Pasar Seni di Lombok”.

Dalam penulisan skripsi ini penulis banyak menghadapi kendala dan masalah, oleh karena usaha yang maksimal dan kemampuan yang Allah SWT berikan kepada penulis serta bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, maka penulisan skripsi ini dapat selesai. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua tercinta Zaedar Gazalba dan Nurul Huda Wardani yang tidak hentinya memberikan dukungan, bantuan dan doa demi kelancaran penulis.
2. Kepala Laboratorium Perancangan, Dr. Triyatni Martosenjoyo, M. Si yang selalu membimbing, mengarahkan dan membantu dalam setiap tahap.
3. Dr. Ir. Syarif Beddu, MT dan Ir. Muh. Taufik Ishak, MT selaku Pembimbing I dan Pembimbing II. Terimakasih telah meluangkan waktu untuk memberikan ilmu, bimbingan dan bantuannya selama proses penyusunan skripsi ini.
4. Ketua Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin, Dr. Ir. H. Edward Syarif, ST.,MT. terima kasih telah membimbing kami dan memberikan setiap kesempatan.
5. Ibu Rahmi Amin Ishak, ST.,MT., selaku dosen penguji saya yang tidak hentinya memberikan ilmu dan bantuan dalam penulisan saya.
6. Seluruh dosen dan staff departemen arsitektur, fakultas Teknik. Terima kasih atas ilmu dan bantuan yang bapak ibu berikan.

7. Adik saya tercinta alisha zakayya dan hawwa shakila abida yang selalu memberikan dukungan dan hiburan.
8. Segenap keluarga besar sekaligus teman-teman 'Arsitektur 2014' yang telah banyak memberikan bantuan, arahan, dan masukan selama di bangku perkuliahan.
9. Rekan seperjuangan sata tim pejuang S.Ars yang telah menjadi saudara dan saudari yang senantiasa mendukung, menemani, mengingatkan serta sama- sama memberikan motivasi dalam menyelesaikan tugas akhir.
10. Seluruh teman-teman terdekat saya yang selalu ada untuk memberikan semangat, bantuan, arahan, dan menjadi penghibur di saat-saat terendah dan tertinggi saya.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kesalahan dalam penyusunan acuan perancangan ini, oleh sebab itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan untuk perbaikan dikemudian hari. Akhir kata, semoga acuan perancangan ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan.

Gowa, 13 Oktober 2021

Yang menyatakan,

Nisrina Rizki Ananda

DAFTAR ISI

PASAR SENI DI LOMBOK	1
PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL.....	x
ABSTRAK	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	3
1. Permasalahan Non-Arsitektur.....	3
2. Permasalahan Arsitektur	3
C. Tujuan dan Sasaran Pembahasan.....	3
1. Tujuan Pembahasan	3
2. Sasaran Pembahasan.....	3
D. Batasan Masalah dan Lingkup Pembahasan.....	4
1. Batasan Masalah	4
2. Lingkup Pembahasan.....	4
E. Sistematika Pembahasan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
A. Pasar	6
1. Pengertian Pasar.....	6
2. Fungsi dan Peranan Pasar	7
3. Jenis-Jenis Pasar	7
4. Pengguna Pasar	9
5. Tinjauan Tempat Berjualan	9
6. Elemen-elemen pasar.....	10
7. Faktor-faktor Strategis dalam Perancangan Pasar	10

B.	Seni	11
1.	Pengertian Seni	11
2.	Fungsi Seni	11
3.	Tujuan Penciptaan Karya Seni.....	12
4.	Jenis Seni	12
C.	Seni Kriya.....	14
1.	Pengertian Seni Kriya	14
2.	Fungsi Kriya	14
3.	Jenis-Jenis Seni Kriya.....	15
D.	Pasar Seni	16
1.	Pengertian Pasar Seni.....	16
2.	Fungsi dan Tujuan Pasar Seni.....	17
3.	Jenis Pasar Seni.....	17
4.	Unsur-Unsur Pelaku Kegiatan dalam Pasar Seni.....	17
5.	Aktivitas yang diwadahi	19
E.	Studi Banding	20
1.	Pasar Seni Ancol.....	20
2.	Central Market Malaysia	22
3.	Pasar Gabusan Yogyakarta	26
4.	Pasar Seni Sukawati.....	29
5.	Perbandingan Kasus/Studi Komparasi.....	30
BAB III	METODE PEMBAHASAN	34
A.	Metode pembahasan	34
1.	Pencarian Ide/Gagasan Perancangan.....	34
B.	Permasalahan dan Tujuan.....	34
1.	Permasalahan	34
2.	Tujuan	35
C.	Pencarian dan Pengolahan Data	35
1.	Data Primer	35
2.	Data Sekunder.....	35
D.	Analisis	36
E.	Konsep Perancangan	36
F.	Kerangka Pikir.....	36
BAB IV	PASAR SENI DI LOMBOK.....	37

A.	Gambaran Umum Pulau Lombok.....	37
1.	Kondisi Geografis.....	37
2.	Kondisi Geologis.....	38
3.	Kondisi Topografi.....	39
4.	Klimatologi.....	40
5.	Pariwisata.....	41
6.	Rencana Tata Ruang Pulau Lombok.....	42
B.	Penentuan Lokasi.....	43
C.	Tinjauan Lombok Tengah.....	46
1.	Kondisi Wilayah.....	46
2.	Kondisi Geografi.....	47
3.	Tata Ruang Wilayah.....	47
D.	Penentuan Tapak.....	49
E.	Tinjauan Pasar Seni di Lombok.....	52
1.	Tinjauan Potensi Pasar Seni di Lombok.....	52
2.	Tinjauan Potensi Seni Kriya di Lombok.....	54
3.	Perwujudan Pasar Seni di Lombok.....	58
F.	Analisis Pendekatan Mikro.....	61
1.	Analisa Pengguna.....	61
2.	Analisa Jumlah Pengguna.....	66
3.	Kebutuhan Ruang.....	70
4.	Pengelompokan Ruang.....	72
5.	Tinjauan Optimalisasi Ruang.....	75
6.	Besaran Ruang.....	82
7.	Total Luas Kebutuhan Ruang.....	86
BAB V	KONSEP PERANCANGAN.....	87
A.	KONSEP MAKRO.....	87
1.	Rona Awal Tapak.....	87
2.	Lingkungan Sekitar Tapak.....	87
3.	Luasan Tapak dan Sempadan Tapak.....	88
4.	Klimatologi Tapak.....	89
5.	Kebisingan Tapak.....	91
6.	Akses ke Dalam Tapak.....	92
7.	Zonasi Tapak.....	93

8.	Sirkulasi	93
9.	View.....	94
B.	Konsep Gubahan Bentuk.....	95
1.	Tinjauan Arsitektur Neo Vernakular	95
2.	Tinjauan Arsitektur Sasak.....	97
3.	Konsep Gubahan Bentuk	107
C.	KONSEP MIKRO	109
1.	Matriks Hubungan Ruang.....	109
2.	Konsep Struktur	112
3.	Konsep Interior	113
4.	Konsep Lansekap.....	113
5.	Konsep Penghawaan.....	116
6.	Konsep Pencahayaan	116
7.	Konsep Utilitas	116
	DAFTAR PUSTAKA	121

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Fungsi pasar seni yang direncanakan.	20
Gambar 2. Pasar Seni Ancol.	20
Gambar 3. Site plan pasar seni ancil.	21
Gambar 4. Salah satu kios di Pasar Seni Ancol.	22
Gambar 5. Salah satu seniman yang membuat karya pada luar workshop.	22
Gambar 6. Tampak luar Central Market.	22
Gambar 7. Interior lantai dasar Central Market.	23
Gambar 8. Tampilan interior Central Market.	24
Gambar 9. Denah lantai dasar Central Market.	24
Gambar 10. Denah Lantai 1 Central Market.	25
Gambar 11. Salah satu lorong dalam Central Market.:	25
Gambar 12. Kasturi Walk.	26
Gambar 13. Tampak kawasan Pasar Seni Gabusan.	26
Gambar 14. Tampak Pasar Gabusan.	27
Gambar 15. Bentuk Bangunan Pasar Seni Gabusan.	28
Gambar 16. Tampak depan Pasar Seni Sukawati.	29
Gambar 17. Bagian belakang Pasar Sukawati.	30
Gambar 18. Pedagang kios Pasar Seni Sukawati.	30
Gambar 19. Skema Kerangka Pikir.	36
Gambar 20. Peta Pulau Lombok.	37
Gambar 21. Peta geologi pulau Lombok.	39
Gambar 22. Peta topografi Pulau Lombok.	40
Gambar 23. Kawasan Strategis Pariwisata Daerah (KSPD) Pulau Lombok.	42
Gambar 24. Peta jalan di Pulau Lombok.	44
Gambar 25. Sebaran pintu masuk Pulau Lombok.	45
Gambar 26. Sebaran Destinasi Wisata di Pulau Lombok.	46
Gambar 27. Kabupaten Lombok Tengah.	47
Gambar 28. Alternatif Tapak 1.	50

Gambar 29. Alternatif tapak 2.....	51
Gambar 30. Sebaran industry kecil kriya di Pulau Lombok.....	55
Gambar 31. Berbagai Motif Kain Tenun NTB.....	56
Gambar 32. Proses pembuatan batik Sasambo.....	56
Gambar 33. Proses pengerjaan kerajinan cukli.....	57
Gambar 34. Kendi maling khas Lombok. Sumber: pesona.travel.com.....	58
Gambar 35. Berbagai kerajinan anyaman dari desa Beleka.....	58
Gambar 36. Rona awal tapak. Sumber: analisis penulis.....	87
Gambar 37. Lingkungan sekitar tapak. Sumber: analisis penulis.....	88
Gambar 38. Ukuran tapak. Sumber: analisis penulis.....	88
Gambar 39. Rata-rata temperatur pada area Kuta pada tahun 2019.....	89
Gambar 40. Arah angin dan kecepatan angin pada area Kuta.....	90
Gambar 41. Orientasi matahari dan arah angin terhadap tapak.....	90
Gambar 42. Kebisingan yang terdapat pada tapak.....	91
Gambar 43. Konsep mereduksi kebisingan pada tapak.....	92
Gambar 44. Akses kedalam tapak.....	92
Gambar 45. Zonasi pada tapak.....	93
Gambar 46. Alur sirkulasi kendaraan dalam tapak. Sumber: analisis penulis.....	94
Gambar 47. View dari dalam tapak.....	95
Gambar 48. View dari luar tapak.....	95
Gambar 49. Bale di dusun Segenter.....	98
Gambar 50. Tampak dan potongan <i>bale</i> di dusun Sade.....	99
Gambar 51. Denah <i>bale</i> di dusun sade (A) dan dusun segenter (B).....	100
Gambar 52. <i>Inan bale</i> pada rumah di dusun Segenter.....	100
Gambar 53. <i>Sekenem</i>	102
Gambar 54. <i>Lumbung</i>	103
Gambar 55. Struktur <i>lumbung</i>	104
Gambar 56. Dusun sade.....	105
Gambar 57. Susunan rumah pada dusun Segenter.....	106
Gambar 58. Gagasan bentuk bangunan retail.....	107
Gambar 59. Gagasan bentuk bangunan utama.....	108

Gambar 60. Gagasan bentuk bangunan foodcourt.....	108
Gambar 63. Matriks hubungan ruang kegiatan retail dan edukasi.....	110
Gambar 64. Matriks hubungan ruang kegiatan pengelola.....	111
Gambar 65. Matriks hubungan ruang kegiatan pertunjukan.....	111
Gambar 66. Matriks hubungan ruang kegiatan pelengkap dan servis..	112
Gambar 67. Material pada interior.....	113
Gambar 68. Salah satu bentuk paving block.....	114
Gambar 69. Pohon peneduh.....	115
Gambar 70. Tanaman perdu.....	115
Gambar 71. Rumput manila sebagai ground cover. .	115
Gambar 72. Berbagai ukuran APAR.....	119
Gambar 73. Macam-macam hidran.....	119

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Perbandingan studi komparasi.....	31
Tabel 2. Luas wilayah Lombok Perkabupaten/Kota Kabupaten/Kota Ibu Kota Luas (km ²).....	38
Tabel 3. Rata-Rata Suhu Udara, Kelembaban, Tek.Udara, Kecepatan Angin, Curah Hujan, & Penyinaran Matahari Menurut Stasiun di Mataram.....	40
Tabel 4. Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Daerah (RIPPARDA) ..	42
Tabel 5. Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Lombok Tengah	47
Tabel 6. Penilaian Alternatif Tapak.....	51
Tabel 7. Klasifikasi pengeluaran wisatawan.	53
Tabel 8. Jumlah pengeluaran wisatawan mancanegara tahun 2015-2019.....	53
Tabel 9. Data pengeluaran wisatawan nusantara 2014 -2019.	53
Tabel 10. Jumlah desa/kelurahan menurut keberadaan dan jenis industri kecil dan mikro.	54
Tabel 11. Fasilitas yang akan diwadahi pasar seni di Lombok.	60
Tabel 12. Kebutuhan ruang.	70
Tabel 13. Pengelompokan Ruang.....	72
Tabel 14. Dimensi barang seni yang diperjualbelikan.	75
Tabel 15. Tahapan pembuatan tenun.....	76
Tabel 16. Tahapan pembuatan gerabah.....	77
Tabel 17. Tahapan pembuatan anyaman.	78
Tabel 18. Tahapan Pembuatan Cukli.....	79
Tabel 19. Satuan ruang parkir kendaraan.	81
Tabel 20. Lebar jalur sirkulasi kendaraan pada area parkir.....	81
Tabel 21. Total luas kebutuhan ruang.	86

ABSTRAK

Pariwisata merupakan salah satu sektor yang mendominasi dalam perekonomian Indonesia. Kegiatan pariwisata ini menciptakan permintaan dalam bidang-bidang yang terkait, salah satunya dalam bidang kerajinan tangan. Lombok sebagai salah satu dari 10 daerah wisata unggulan Indonesia memiliki potensi budaya dalam bentuk produk seni dan kerajinan rakyat yang umumnya diproduksi dan dipasarkan di desa asal kerajinan yang jauh dari pusat destinasi wisata. Hal ini memberikan gagasan untuk memwadahi pemasaran potensi wisata tersebut dalam satu wadah berbentuk Pasar Seni. Selain potensi wadah pemasaran, pasar seni juga diharapkan dapat menjadi atraksi wisata pengenalan proses produksi kerajinan, pusat pengenalan dan promosi budaya yang bersifat rekreatif serta sarana promosi potensi wisata lainnya di NTB. Metode perancangan dilakukan dengan studi literatur mengenai bangunan sejenis dan peraturan dan dokumen yang berkaitan. Pasar seni di Lombok dirancang untuk dapat memberikan “*cultural experience*” sebagai media untuk mengembangkan dan mempromosikan kesenian khas NTB dalam satu tempat yang bersifat rekreatif sehingga menjadikan pasar seni ini sebagai tujuan wisata belanja dan edukasi bagi warga lokal maupun wisatawan. Adapun fasilitas yang diwadahi antara lain area penjualan, area *workshop*, area *foodcourt* dan area pertunjukan. Konsep yang diterapkan pada rancangan adalah konsep arsitektur neo-vernakuler yang menerapkan unsur budaya setempat pada desain bangunan.

Kata Kunci: Pasar seni, budaya, neo-vernakular

ABSTRACT

Tourism is one of the dominant sectors in the Indonesian economy. This tourism activity creates demand in related fields, one of which is in the field of handicrafts. Lombok as one of the 10 leading tourist areas in Indonesia has cultural potential in the form of folk arts and crafts products which are generally produced and marketed in the village of origin of the craft which is far from the center of tourist destinations. This provides an idea to accommodate the marketing of tourism potential in one container in the form of an Art Market. In addition to the potential for marketing, the art market is also expected to become a tourist attraction for the introduction of the craft production process, a center for the introduction and promotion of recreational culture as well as a means of promoting other tourism potentials in NTB. The design method is carried out by studying literature on similar buildings and related regulations and documents. The art market in Lombok is designed to be able to provide a "cultural experience" as a medium to develop and promote the arts typical of West Nusa Tenggara in a place that is recreational, thus making this art market a shopping and educational destination for local residents and tourists alike. The facilities accommodated include sales area, workshop area, food court area and performance area. The concept applied to the design is a neo-vernacular architectural concept that applies elements of local culture to the design of the building.

Keywords: Art market, culture, neo-vernacular

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pariwisata merupakan salah satu sektor yang mendominasi dalam perekonomian Indonesia. Pada tahun 2017 sampai 2019, sektor pariwisata berkembang menjadi penyumbang devisa terbesar kedua setelah sektor minyak. Wisatawan sebagai pelaku pariwisata merupakan salah satu tolak ukur dalam kesuksesan sektor pariwisata. Jumlah wisatawan mancanegara yang datang ke Indonesia terus bertambah dari tahun-ketahun. Selama tahun 2019, jumlah kunjungan wisatawan mancanegara (wisman) ke Indonesia mencapai 16,11 juta kunjungan atau naik 1,88 persen dibandingkan dengan jumlah kunjungan wisman pada periode yang sama tahun 2018 yang berjumlah 15,81 juta kunjungan.

Kegiatan pariwisata menciptakan permintaan konsumsi dan investasi yang menyebabkan terjadinya produksi barang dan jasa. Dalam upaya pemenuhan permintaan wisatawan tersebut dibutuhkan industri lainnya seperti penginapan, restoran, kerajinan tangan, jaringan komunikasi dan akses transportasi (Spilane, dalam Yuanda, 2019). Hal ini mendasari bahwa kerajinan tangan merupakan salah satu industri yang harus dikembangkan dalam memenuhi permintaan wisatawan.

Di Indonesia, kerajinan tangan kerap menjadi barang wajib untuk dibeli saat wisatawan berkunjung ke destinasi wisata. Berdasarkan kajian Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF) menunjukkan bahwa kontribusi kerajinan tangan sebagai subsektor ekonomi kreatif untuk cenderamata wisata menempati posisi ke 3 terbesar di Indonesia setelah kuliner dan fesyen. Hal ini ditunjukkan dengan besarnya jumlah pengeluaran wisatawan untuk belanja cenderamata

pada tahun 2018 yaitu mencapai 27% dari rata-rata total pengeluaran perjalanan.

Indonesia memiliki banyak tempat wisata yang dapat dikunjungi oleh wisatawan. Untuk menarik minat wisatawan berkunjung ke wilayah lain Indonesia selain Pulau Bali, Kementerian Pariwisata pada tahun 2016 menunjuk 10 destinasi pariwisata prioritas sebagai destinasi wisata baru. Berdasarkan SK Menko Bidang Maritim dan Sumber Daya Nomor S-54/Menko/Maritim/VI/2016 telah ditunjuk 10 “*Bali Baru*” ini terdiri dari Danau Toba, Tanjung Kelayang, Tanjung Lesung, Kepulauan Seribu dan Kota Tua, Borobudur, Bromo Tengger Semeru, Mandalika, Labuan Bajo, Wakatobi, dan Morotai. Di antara 10 destinasi wisata tersebut, terdapat lima destinasi yang menjadi destinasi super prioritas pariwisata. Salah satu diantaranya yaitu Mandalika yang berada di Pulau Lombok provinsi Nusa Tenggara Barat.

Pesona keindahan alam serta budaya yang dimiliki oleh Nusa Tenggara Barat menjadi potensi pariwisata yang diminati oleh para wisatawan, baik wisatawan nusantara maupun mancanegara. Hal ini dibuktikan dengan jumlah wisatawan yang terus naik dari tahun ke tahun. Tahun 2015 wisatawan yang datang ke NTB sejumlah 2,2 juta wisatawan. Pada tahun 2019, jumlah kunjungan wisatawan NTB mencapai 3,7 juta orang. Pulau Lombok sebagai salah satu dari 10 daerah wisata unggulan Indonesia memiliki potensi kekayaan alam, budaya dan peninggalan sejarah. Selain itu Pulau Lombok juga kaya akan produk seni dan kerajinan rakyat. Berbagai jenis produk seni dan kerajinan rakyat dikembangkan untuk mendukung sektor pariwisata diantaranya kerajinan gerabah, tenun ikat/songket, kerajinan bambu, rotan, kayu, berbagai anyaman, emas, perak, batuan dan lain-lain.

Produk-produk kerajinan ini umumnya diproduksi dan dipasarkan di desa asal kerajinan yang jauh dari pusat destinasi wisata. Latar belakang ini memberikan gagasan untuk mewadahi pemasaran potensi wisata tersebut dalam satu wadah berbentuk Pasar Seni. Selain potensi wadah pemasaran, pasar seni juga diharapkan dapat menjadi atraksi wisata pengenalan proses

produksi kerajinan, pusat pengenalan dan promosi budaya yang bersifat rekreatif serta sarana promosi potensi wisata lainnya di NTB, baik untuk wisatawan maupun bagi masyarakat lokal.

B. Rumusan Masalah

Pokok permasalahan Pasar Seni di Lombok adalah

1. Permasalahan Non-Arsitektur
 - a. Bagaimana potensi seni kerajinan yang ada di Provinsi NTB?
 - b. Bagaimana potensi pasar seni di NTB?
2. Permasalahan Arsitektur
 - a. Bagaimana menentukan lokasi dan tapak yang tepat bagi peruntukan bangunan pasar seni.
 - b. Bagaimana tata ruang yang sesuai dengan fungsi dan kegiatan yang terjadi dalam pasar seni.
 - c. Bagaimana bentuk dan tampilan pasar seni yang dapat menarik perhatian pengunjung dan menjadi ikon wisata Lombok.

C. Tujuan dan Sasaran Pembahasan

1. Tujuan Pembahasan

Adapun tujuan yang ingin dicapai adalah mampu menyusun dan mengemukakan landasan konseptual perancangan dan perencanaan Pasar Seni di Lombok sehingga dapat menjadi media promosi, edukasi dan rekreasi.

2. Sasaran Pembahasan

Adapun sasaran yang ingin dicapai:

- a. Menyediakan wadah untuk menampung aktifitas promosi dan edukasi hasil seni kriya.
- b. Menentukan lokasi dan tapak yang sesuai dengan peruntukan pasar seni.

- c. Merancang bentuk dan tampilan pasar seni yang dapat menarik pengunjung.

D. Batasan Masalah dan Lingkup Pembahasan

1. Batasan Masalah

Batasan masalah dibuat untuk mempersempit ruang masalah yang diperoleh dari berbagai analisa. Pembahasan dibatasi pada perancangan fisik wadah Pasar Seni di Lombok.

2. Lingkup Pembahasan

Lingkup pembahasan difokuskan untuk mengungkapkan wadah promosi, edukasi dan rekreasi berupa Pasar Seni di Lombok. Pembahasan masalah ditinjau dari disiplin ilmu arsitektur dan disiplin ilmu lain yang dapat menunjang perencanaan dan perancangan.

E. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan Pasar seni di Lombok ini secara garis besar terbagi dalam 5 (lima) bagian utama, yaitu :

- | | | |
|---------|---|---|
| BAB I | : | PENDAHULUAN
Menguraikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan sasaran pembahasan, lingkup dan batasan masalah, serta sistematika pembahasan. |
| BAB II | : | TINJAUAN PUSTAKA
Pembahasan mengenai pasar seni serta studi komparasi mengenai bangunan sejenis. |
| BAB III | : | METODE PEMBAHASAN
Menguraikan metode pembahasan yang digunakan. |
| BAB IV | : | TINJAUAN KHUSUS
Pembahasan mengenai kondisi fisik dan non fisik Pulau Lombok, terkait penentuan lokasi, serta analisis makro dan mikro. |

BAB V

: KONSEP DASAR PERANCANGAN

Menguraikan pembahasan mengenai konsep bentuk bangunan, serta konsep perancangan makro dan mikro pasar seni di Lombok

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pasar

1. Pengertian Pasar

Pasar dalam peraturan menteri dalam negeri No. 47 tahun 2007 diartikan sebagai tempat bertemunya penjual dan pembeli untuk melaksanakan transaksi, sarana interaksi sosial budaya masyarakat, dan pengembangan ekonomi masyarakat.

Pasar dalam Ensiklopedia Umum didefinisikan sebagai organisasi tempat para penjual dan pembeli dapat dengan mudah saling berhubungan. Dapat disimpulkan bahwa pasar merupakan sebuah tempat atau kawasan untuk melakukan jual beli barang.

Menurut Handri Ma'ruf dalam Santoso (2017), kata pasar memiliki 3 pengertian antara lain:

- a. Pasar dalam arti tempat, merupakan sebuah tempat untuk bertemunya para penjuan dan pembeli.
- b. Pasar dalam arti penawaran serta permintaan, merupakan pasar sebagai tempat terjadinya kegiatan transaksi.
- c. Pasar dalam arti “sekumpulan anggota masyarakat yang mempunyai kebutuhan serta daya beli, lebih merujuk pada 2 hal yaitu daya beli dan kebutuhan. Pasar merupakan sekumpulan orang-orang yag berusaha untuk mendapatkan jasa atau barang serta mempunyai kemampuan untuk membeli.

2. Fungsi dan Peranan Pasar

Fungsi pasar berdasarkan Keputusan Menteri Pekerjaan Umum Nomor 378/KPTS/1987 tentang Pengesahan 33 Standar Konstruksi Bangunan Indonesia, sebagai berikut:

- a. Pasar sebagai tempat pengumpul hasil pertanian.
- b. Pasar sebagai tempat distribusi barang industri.
- c. Pasar sebagai tempat menukar barang kebutuhan.
- d. Pasar sebagai tempat jual beli barang dan jasa.
- e. Pasar sebagai tempat informasi perdagangan.

Peranan pasar berdasarkan Keputusan Menteri Pekerjaan Umum Nomor 378/KPTS/1987 tentang Pengesahan 33 Standar Konstruksi Bangunan Indonesia, yaitu:

- a. Pasar sebagai tempat pemenuhan kebutuhan.
- b. Pasar sebagai tempat rekreasi.
- c. Pasar sebagai sumber pendapatan daerah/kota.
- d. Pasar sebagai tempat bekerja.
- e. Pasar sebagai tempat komunikasi sosial.

3. Jenis-Jenis Pasar

Adapun pembagian pasar secara umum yaitu:

- a. Menurut kelas mutu pelayanan

1) Pasar tradisional

Pasar tradisional didefinisikan sebagai pasar yang dibangun dan dikelola oleh pemerintah, swasta, koperasi atau swadaya masyarakat setempat dengan tempat usaha berupa toko, kios, los dan tenda, atau nama lain sejenisnya, yang dimiliki/dikelola oleh pedagang kecil menengah, dengan skala usaha kecil dan modal kecil, dengan proses jual beli melalui tawar menawar.

2) Pasar modern

Pasar modern didefinisikan sebagai pasar yang dibangun oleh pemerintah, swasta atau koperasi yang berbentuk suatu area

tertentu yang terdiri dari satu atau beberapa bangunan yang didirikan secara vertikal dari satu atau beberapa bangunan yang didirikan secara vertikal maupun horizontal, yang dijual atau disewakan kepada pelaku usaha atau dikelola sendiri untuk melakukan kegiatan perdagangan barang. (Permendagri no.42 tahun 2007)

b. Menurut Jenis Dagangan

1) Pasar Umum

Pasar umum adalah pasar yang memperjualbelikan barang beraneka ragam.

- a) Golongan A :batu mulia, logam mulia, permata.
- b) Golongan B :batik, konveksi, pakaian, kerajinan, barang kelontong, barang pecah-belah, obat-obatan, bahan kimia, bahan-bahan bangunan.
- c) Golongan C :kembang, anyaman dan gerabah.

2) Pasar Khusus

Pasar khusus adalah pasar yang memperjual belikan satu jenis barang dagangan.

- a) Golongan A : kendaraan bermotor, ternak dan sepeda.
- b) Golongan B : tanaman hias, bahan bangunan, kerajinan, furnitur, dan lain-lain.

3) Pasar Tempel

Pasar tempel merupakan jenis pasar umum yang secara formal tidak dikelola oleh pemerintah, tetapi secara fungsional berperan sebagai pasar dengan wilayah tertentu.

c. Menurut status kepemilikan

- 1) Pasar Pemerintah, yaitu pasar yang dikelola Pasar Daerah.
- 2) Pasar Swasta, yaitu pasar yang dikelola oleh badan hukum yang diijinkan oleh Pemerintah Daerah.

- d. Menurut Waktu Kejadiannya
 - 1) Pasar Siang hari, yaitu pasar yang beroperasi mulai pukul 04.00 – 16.00
 - 2) Pasar Malam hari, yaitu pasar yang beroperasi mulai pukul 16.00 – 04.00
 - 3) Pasar Siang-malam hari, yaitu pasar yang beroperasi 24 jam.
- e. Menurut Jumlah barang yang diedarkan
 - 1) Pasar eceran (*Retailing*)
 - 2) Pasar Grosir (*Wholesaling*)

4. Pengguna Pasar

Pengguna pasar secara garis besar dibedakan menjadi 2 (dua) yakni pembeli dan pedagang. Damsar (dalam Rahmadi, 2015) membedakan pembeli menjadi 3, yakni:

- a. Pengunjung, yaitu mereka yang datang ke pasar tanpa mempunyai tujuan untuk membeli suatu barang atau jasa.
- b. Pembeli, yaitu mereka yang datang ke lokasi pasar dengan maksud untuk membeli sesuatu barang atau jasa tetapi tidak mempunyai tujuan ke (di) mana akan membeli.
- c. Pelanggan, yaitu mereka yang datang ke lokasi pasar dengan maksud untuk membeli sesuatu barang atau jasa dan mempunyai tujuan yang pasti ke (di) mana akan membeli.

5. Tinjauan Tempat Berjualan

Secara umum yang dimaksud dengan tempat berjualan adalah suatu area atau tempat yang ada di dalam kawasan pasar yang dipergunakan oleh pedagang sebagai sarana atau fasilitas untuk menempatkan barang dan jasa yang diperjual belikan. Adapun beberapa jenis tempat berjualan yang ada di dalam pasar antara lain:

- a. Kios adalah tempat berjualan yang terpisah satu sama lain yang lantai, dinding, plafond dan atap permanen.

- b. Los adalah tempat berjualan yang berbentuk memanjang tanpa dinding pembatas ruangan dengan alas atau lantai yang permanen.
- c. Tenda adalah sarana berjualan yang bersifat sementara di area tertentu dan digunakan sebagai pelindung sementara dalam berjualan.
- d. Pelataran adalah lahan terbuka yang digunakan sebagai tempat berjualan.

6. Elemen-elemen pasar

a. Elemen utama

elemen utama sebuah pasar yaitu ruang untuk berdagang yang dapat berupa ruang terbuka berupa pelataran yang digunakan oleh pedagang nonpermanen dan ruang tertutup seperti toko kios dan los.

b. Elemen penunjang

Elemen-elemen penunjang pada pasar yaitu area bongkar muat barang dagangan, area parkir, toilet dan pos penjaga.

c. Elemen pendukung

Elemen pendukung yang ada di pasar antara lain pusat pelayanan kesehatan, penitipan anak, pelayanan jasa, kantor pengelola pasar, koperasi pasar, tempat ibadah seperti mushola atau masjid.

7. Faktor-faktor Strategis dalam Perancangan Pasar

Adapun faktor yang dapat menentukan tingkat keberhasilan sebuah pasar, antara lain:

a. Lokasi

Lokasi pasar yang baik harus memiliki wilayah sekitar yang bersifat kondusif dan mendukung. Lokasi yang baik adalah lokasi dengan arus kunjungan tinggi seperti di perempatan jalan, perkantoran, hotel, sekolah, wilayah permukiman dan pusat rekreasi.

b. Visibilitas

Idealnya sebuah pasar harus dapat terlihat jelas oleh arus lalu lintas kendaraan dan pejalan kaki.

c. Kemudahan akses

Kemudahan akses dipengaruhi oleh pola jalan raya, kondisi, hambatan dan transportasi publik.

d. Luas

Pasar yang luas biasanya lebih menarik minat pengunjung.

e. Perencanaan dan desain ruang

Ruang dalam pasar harus dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan, efektifitas dan kenyamanan seluruh pengguna. (Nasichin, 2010).

B. Seni

1. Pengertian Seni

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, seni diartikan sebagai keahlian membuat karya yang bermutu. Seni juga diartikan sebagai karya yang diciptakan dengan keahlian yang luar biasa, seperti tari, lukisan, dan ukiran.

Definisi seni menurut Miharja (dalam Sumadi, 2005), seni adalah kegiatan rohani manusia yang merefleksikan realitas (kejantanan) dalam suatu karya yang berkat bentuk dan isinya mempunyai daya untuk membangkitkan pengalaman tertentu dalam rohani si penerima.

2. Fungsi Seni

Fungsi seni rupa seperti yang dinyatakan oleh Feldman (dalam Muammar, 2019)

a. Fungsi Individual (perorangan)

Seni digunakan untuk kepentingan ungkapan rasa/emosi perorangan. Contohnya terdapat pada karya seni murni (lukisan dan patung).

b. Fungsi sosial kemasyarakatan

Seni digunakan untuk kepentingan masyarakat, misalnya untuk pendidikan, kesehatan, agama. Contohnya adalah ilustrasi buku,

poster & gambar-gambar pada iklan di media cetak atau media elektronik.

c. Fungsi fisik kebendaan

Seni digunakan berkaitan dengan sentuhan keindahan pada berbagai benda keperluan manusia: arsitektur, interior bangunan, meubel & perabotan, serta benda-benda pakai lainnya.

3. Tujuan Penciptaan Karya Seni

- a. Ekspresi pribadi
- b. Aktualisasi diri
- c. Eksperimentasi
- d. Pembaharuan nilai keindahan
- e. Objek ekonomi
- f. Rekaman peristiwa
- g. Alat komunikasi
- h. Terapi kejiwaan
- i. Perluasan wacana

4. Jenis Seni

- a. Seni Musik
- b. Seni Sastra
- c. Seni Tari
- d. Seni Teater/Drama
- e. Seni Rupa

Seni rupa adalah cabang seni yang membentuk karya seni dengan media yang bisa ditangkap mata dan dirasakan dengan rabaan. Kesan ini diciptakan dengan mengolah konsep garis, bidang, bentuk, volume, warna, tekstur, dan pencahayaan dengan acuan estetika.

Seni rupa memiliki klasifikasi tersendiri, yaitu berdasarkan wujud, masa, dan fungsinya dengan uraian sebagai berikut:

1) Seni Rupa Berdasarkan Wujud

a) Seni Rupa Dua Dimensi

Seni rupa yang hanya dapat dilihat dari satu arah dengan ukuran panjang dan lebar, contohnya seni lukis, seni batik, sketsa, ilustrasi, dan kaligrafi.

b) Seni Rupa Tiga Dimensi

Seni rupa yang dapat dinikmati dari berbagai arah pandang karena memiliki ukuran panjang, lebar dan tinggi (atau ketebalan), contohnya seni patung, seni kriya, seni bangunan, dan seni taman.

2) Seni Rupa Berdasarkan Masa

a) Seni Rupa Tradisional

Seni rupa yang dibuat berdasarkan ketentuan baku (pakem) dan kebiasaan turun-temurun.

b) Seni Rupa Modern

Seni rupa yang muncul dari hasil kreasi untuk menciptakan hal-hal baru yang belum ada sebelumnya.

c) Seni Rupa Kontemporer

Seni rupa yang dipengaruhi oleh tempo (waktu) dimana karya seni tersebut lahir dan bersifat *kekinian* (masa kini dan temporer).

3) Seni Rupa Berdasarkan Fungsi

a) Seni Rupa Murni

Seni rupa yang penekanannya terdapat pada ekspresi dari pencipta karya tersebut (*individualis*), contohnya seni lukis, seni grafis, seni patung, seni instalasi, seni pertunjukan, seni keramik, film, koreografi, dan fotografi.

b) Seni Rupa Terapan

Seni rupa yang menekankan pada fungsi dan nilai praktis dari karya tersebut, contohnya seni bangunan (*arsitektur*), desain

grafis, desain interior, desain busana, desain produk, kriya tekstil, kriya kayu, kriya keramik, dan kriya rotan.

C. Seni Kriya

1. Pengertian Seni Kriya

Pengertian kriya berasal dari akar kata “krya” dalam bahasa Sansekerta yang bermakna “mengerjakan”. Kemudian akar kata tersebut berkembang menjadi kata: karya, kriya, kerja. Sehingga secara etimologi dapat disimpulkan bahwa kriya berarti suatu kegiatan kreatif untuk membuahkan benda atau objek. Selain itu hasil benda dari kegiatan kreatifnya sendiri juga dapat disebut seni kriya.

Seni kriya merupakan cikal-bakal atau akar seni rupa mempunyai 3 (tiga) tujuan yaitu: 1) pragmatis, yaitu sebagai alat untuk mempertahankan hidup manusia, 2) magis, yaitu sebagai instrumen agama dan kepercayaan, 3) hiburan, yaitu sebagai pemberi kepuasan atau untuk kesenangan.

Jadi, seni kriya adalah suatu karya seni yang di dalamnya mengandung muatan nilai-nilai yang mendalam menyangkut nilai estetik, simbolik, filosofis, dan fungsional.

2. Fungsi Kriya

a. Benda Hias.

Hasil kriya sebagai benda hias dengan mengutamakan nilai keindahan yang dihasilkan.

b. Benda Pakai.

Hasil kriya sebagai benda pakai dengan mementingkan kenyamanan dan keefektifitasan fungsi dari benda yang dibuat.

c. Benda Mainan.

Benda kriya mainan yang dapat berinteraksi dengan penggunanya.

d. Benda Seni Eksperimental.

Hasil kriya dijadikan sebagai media seni murni kontemporer untuk membuat karya seni yang eksperimental, seperti gedung yang ditutupi oleh rajutan, pohon yang diberi hiasan, dsb.

3. Jenis-Jenis Seni Kriya

Kriya secara umum dapat dibagi menjadi dua cabang, dilihat dari bahan yang digunakan dan teknik pembuatan, yaitu:

a. Jenis seni kriya berdasarkan bahan yang digunakan

1) Kriya Kayu.

Produk yang dihasilkan seperti: topeng, mebel, ukiran pintu, dll.

2) Kriya Keramik.

Produk kriya keramik antara lain: guci, piring, vas bunga, gelas, dll.

3) Kriya Logam.

Produk kriya logam, antara lain: perhiasan, patung, miniatur, peralatan makan, dll.

4) Kriya Tekstil.

Produk Kriya tekstil adalah kain yang masih mentah (belum dijahit menjadi pakaian) antara lain: kain batik, kain tenun, songket, dsb.

5) Kriya Kulit.

Produk kriya kulit, antara lain: dompet, sepatu, gesper, wayang, dsb.

6) Kriya Bahan Khas.

Kriya yang menggunakan media alternatif untuk menciptakan produk kriya seperti: kulit telur, pecahan kaca, kain perca, dll.

b. Jenis Seni Kriya berdasarkan Teknik Pembuatan

1) Kriya Ukir/Pahat.

Memahat atau mengukir berarti membentuk bahan dengan alat cukil yang sesuai dengan bahan. Teknik ini biasa digunakan pada bahan kayu dan batu.

2) Kriya Anyam.

Menganyam adalah mengatur bilah atau lembaran-lembaran secara tindih-menindih dan silang menyilang, material yang biasanya

bahan yang lentur seperti rotan, serutan bambu, plastik, daun pandan, janur, dll.

3) Kriya Tenun.

Menenun adalah proses membuat kain dari benang dengan cara tradisional/manual dengan menyilangkan dua jajaran benang yang saling tegak lurus.

4) Kriya Batik.

Batik adalah seni menggambar pada kain dengan teknik menutup kain menggunakan lilin/malam.

5) Kriya Rajut.

Merajut adalah teknik membuat kain, pakaian atau perlengkapan busana dari benang rajut dengan menyilangkan sehelai benang hingga membentuk formasi yang diinginkan sekaligus membentuk helaian kain.

6) Kriya Teknik Khas.

seniman mengembangkan teknik khas yang mereka ciptakan sendiri untuk menghasilkan karya yang original atau berbeda dengan yang lain. Kriya teknik khas antara lain: *paper quilting*, *paper craft*, *origami* dsb.

D. Pasar Seni

1. Pengertian Pasar Seni

Berdasarkan pengertian pasar dan seni dapat diambil pengertian pasar seni, yaitu:

- a. Sebagai tempat berkumpul dan bertemunya para penjual dan pembeli, dalam bentuk benda-benda seni, yang memungkinkan terlaksananya pertukaran, yakni pertukaran minat dan citra serta daya beli.
- b. Tempat berkarya, pementasan, tempat pameran, dan tempat berjualan benda-benda dan kegiatan kesenian.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa pasar seni adalah tempat atau wadah untuk tempat bertemunya penjual (seniman

ataupun pegerajin) dengan pembeli (peminat seni) untuk mengadakan transaksi jual beli karya seni.

2. Fungsi dan Tujuan Pasar Seni

a. Fungsi Pasar Seni

- 1) Sebagai wadah jual beli karya seni,
- 2) Sebagai wadah memamerkan karya seni,
- 3) Sebagai wadah peragaan pembuatan karya seni,
- 4) Sebagai sarana rekreasi.

b. Tujuan Pasar Seni

- 1) Meningkatkan pendapatan devisa negara melalui industri wisata
- 2) Meningkatkan dan mengembangkan nilai seni dan budaya
- 3) Memperluas lapangan kerja dan usaha bagi masyarakat.

3. Jenis Pasar Seni

Berikut beberapa jenis pasar seni yang ada di Indonesia:

1. Pasar seni nasional, yaitu pasar seni yang menampung karya seni dan seni yang berasal dari berbagai daerah seluruh nusantara.
2. Pasar seni budaya, yaitu pasar seni yang menampung kegiatan seni dan seniman yang berskala regional.
3. Pasar seni khas, yaitu pasar seni yang sifatnya hanya menampung karya seni khusus dari suatu daerah.
4. Pasar seni temporer, yaitu pasar seni yang keberadaannya tidak permanen, kegiatannya biasanya berada di tempat-tempat yang berdekatan dengan objek wisata atau dipusat keramaian.

Berdasarkan jenis pasar seni tersebut, objek perancangan pasar seni yang akan dirancang termasuk dalam pasar seni budaya yaitu pasar seni yang menampung kegiatan seni dan seniman yang berskala regional.

4. Unsur-Unsur Pelaku Kegiatan dalam Pasar Seni

a. Pengunjung

Pengunjung adalah masyarakat umum yang mencari kepuasan dalam berbelanja barang-barang hasil karya seni dan menggunakan fasilitas-fasilitas yang disediakan oleh pihak pengelola ataupun pengguna secara terbatas. Kegiatan pengunjung dalam pasar seni antara lain kegiatan *sight-seeing*, membeli produk seni dan kerajinan, mendapatkan informasi seputar produk kerajinan, melihat dan belajar membuat produk kerajinan, melihat pagelaran seni dan budaya daerah, membeli makanan.

- 1) Pengunjung yang datang untuk membeli karya seni.
- 2) Pengunjung yang datang untuk mencari informasi tentang seni.
- 3) Pengunjung yang datang untuk menyaksikan pertunjukan seni.
- 4) Pengunjung yang datang hanya untuk melihat aktivitas di pasar seni.

b. Seniman

Seniman merupakan perorangan atau kelompok orang yang menjual keahliannya dalam bidang pentas seni. Termasuk didalamnya Pengrajin yaitu perorangan atau kelompok yang bekerja menunjukkan keahliannya dalam membuat kerajinan.

- 1) Seniman datang untuk membuat karya seni, mempromosikan dan memperdagangkan karya seni dan budaya.
- 2) Seniman yang datang untuk menambah dan memberikan informasi tentang seni dan budaya.
- 3) Seniman yang datang untuk pertunjukan seni.

c. Penjual/pengusaha

Pihak perorangan atau kelompok yang menggunakan ruang dan fasilitas untuk tujuan komersil baik berupa usaha jasa maupun barang.

- 1) Penjual/pengusaha yang berjualan karya seni.
- 2) Penjual/pengusaha yang berjualan untuk wisata kuliner.

d. Pengelola

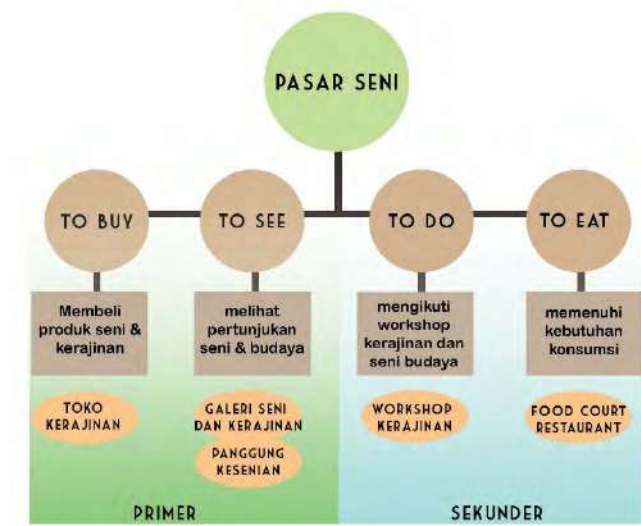
Pelaku yang ditugaskan untuk menjalankan dan mengurus segala kegiatan dalam pasar seni budaya.

5. Aktivitas yang diwadahi

Menurut Haryono (dalam Adi, 2001), bahwa ada beberapa faktor yang harus dipenuhi demi kelangsungan suatu objek wisata, yaitu :

- a. Faktor sesuatu yang dilihat (*to see*) hal ini dapat berupa objek dan atraksi wisata yang memiliki tingkat keunikan tertentu dan khusus serta objek atau atraksi yang bersifat *entertainment*.
- b. Faktor adanya sesuatu yang dapat dilakukan (*to do*) hal ini dapat berupa fasilitas rekreasi yang melibatkan para wisatawan.
- c. Faktor adanya sesuatu yang dapat dibeli atau diperoleh (*to buy to shop / to get*) hal ini dapat berupa cenderamata, keperluan umum, dan penukaran uang.
- d. Faktor adanya sesuatu wadah untuk menginap dan atau beristirahat (*to stay/ to refresh*) hal ini dapat berupa fasilitas akomodasi dan peristirahatan.
- e. Faktor adanya sesuatu untuk dimakan, diminum, dan penyegaran kembali (*to eat*) hal ini dapat berupa restaurant dan bar.

Berdasarkan teori Haryono diatas, maka pasar seni secara pengertian telah memenuhi aktifitas jual beli yaitu faktor *to buy*. Selain faktor diatas, keberlangsungan pasar seni yang direncanakan juga akan memenuhi faktor-faktor lainnya yaitu sarana promosi produk kerajinan dan juga sarana rekreasi edukasi bagi para wisatawan.



Gambar 1. Fungsi pasar seni yang direncanakan.

Sumber: analisis penulis.

E. Studi Banding

1. Pasar Seni Ancol



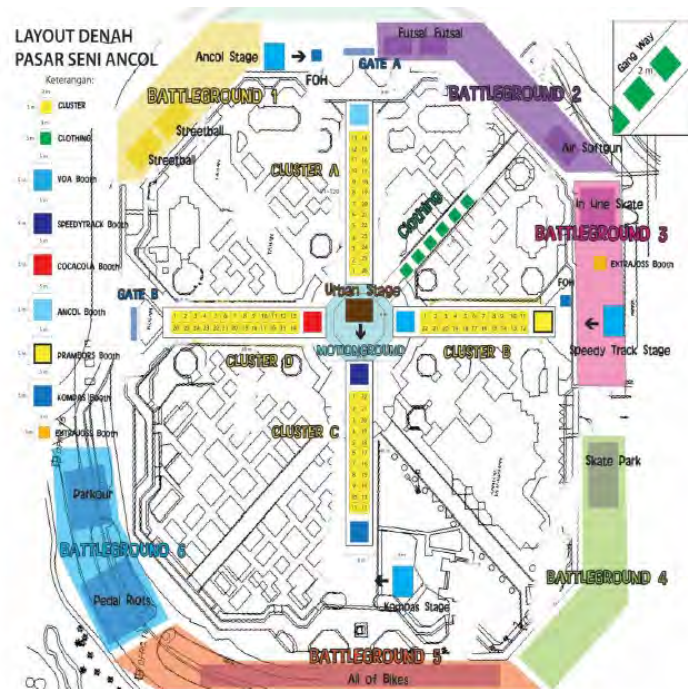
Gambar 2. Pasar Seni Ancol.

Sumber: liputan6.com

Pasar Seni Ancol dibangun tahun 1977, merupakan salah satu objek wisata di kawasan wisata Taman Impian Jaya Ancol dan merupakan pasar seni yang bertaraf nasional. Materi yang dipasarkan merupakan hasil karya seni dan kerajinan dari berbagai daerah di Indonesia.

Keberadaan Pasar Seni Ancol ini, dilatarbelakangi oleh adanya Pasar Seni ITB yang dilakukan secara periodik, yaitu sekali dalam setahun dan berlangsung selama seminggu. Kemudian ide pasar seni ini coba

diterapkan di Kawasan Wisata Ancol yang dikenal dengan bazar seni Taman Impian Jaya Ancol. Kegiatan bazar ini masih bersifat temporer/semntara dan kios-kios yang ditempati untuk pemasaran merupakan bangunan tidak permanen.



Gambar 3. Site plan pasar seni ancil.
Sumber: Aulia, Handajani and Santosa, no date

Dalam perkembangannya, makin banyak para seniman dan pengrajin yang menempati kios-kios di bazar seni Ancol dan semakin banyak pengunjung yang berdatangan untuk mendapatkan barang seni dan kerajinan, sehingga dibangun fasilitas pasar seni dan kerajinan untuk mewadahi kegiatan tersebut yang terus meningkat.

Di dalam Pasar Seni Ancol ini, fasilitas penjualan berupa kios-kios yang terdiri dari \pm 200 kios penjualan dan dilengkapi fasilitas pendukung seperti fasilitas pameran, pentas seni dan fasilitas pelengkap lainnya seperti bank, restoran, dan sebagainya. Tatanan massa bangunan Pasar Seni Ancol, merupakan kelompok bangunan yang dibagi dalam beberapa blok , yang secara umum ditata dengan pola grid, dengan ruang terbuka

atau plaza sebagai pusat orientasinya (*point of view*) dan setiap blok dipisahkan oleh jalan masuk ke area pasar seni.



Gambar 4. Salah satu kios di Pasar Seni Ancol

Sumber: liputan6.com



Gambar 5. Salah satu seniman yang membuat karya pada luar workshop.

Sumber: liputan6.com

2. Central Market Malaysia



Gambar 6. Tampak luar Central Market.

Sumber: Tripadvisor.com

Central Market atau bisa disebut juga Pasar Seni Kuala Lumpur terletak di Jalan Tun Tan Cheng Lock (*Foch Road*) dan Jalan Hang Kasturi (Jalan Rodger). Central market dibangun pada tahun 1888 awalnya digunakan sebagai pasar basah, sementara bangunan saat ini selesai pada 1937. Sejak itu telah diklasifikasikan sebagai Situs Warisan oleh *Malaysia Heritage Society* dan sekarang menjadi *landmark* budaya Malaysia.

Kegiatan utama di Central Market adalah memamerkan dan menjual karya seni, kerajinan tangan, dan souvenir. Materi seni rupa yang ditampilkan sangat beragam, antara lain lukisan, kerajinan tangan, batik, aksesoris, dan produk seni kriya. Selain itu, untuk menghidupkan Pasar Seni, berbagai aktivitas seni yang dilakukan, seperti:

- 1) Pertunjukan kesenian Malaysia
- 2) Workshop pembuatan kerajinan tangan.
- 3) Pameran seni rupa, khususnya lukisan.
- 4) Festival-festival seni dan kebudayaan



Gambar 7. Interior lantai dasar Central Market.

Sumber: www.trover.com



Gambar 8. Tampilan interior Central Market.

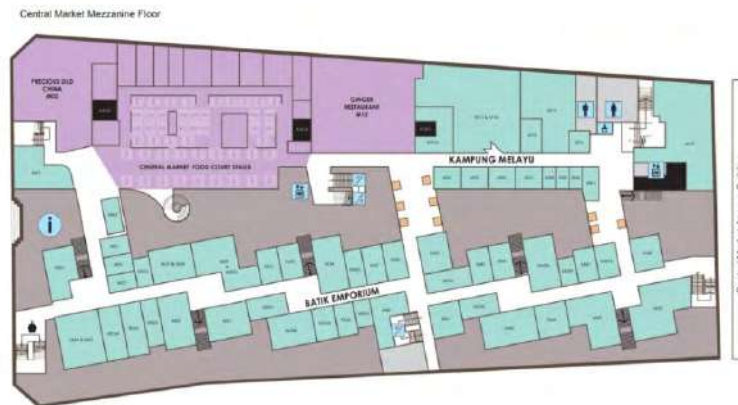
Sumber: myheritagebuildings.blogspot.com

Central Market merupakan bangunan tunggal dengan pola massa retail dalam bangunan adalah pola linear mengikuti arus sirkulasi pasar seni. Adapun fasilitas bangunan dikelompokkan menjadi dua sesuai dengan jumlah lantai bangunan yang ada. Pada lantai 1 Central Market, terbagi menjadi bagian yang ada di dalam Central Market, dari Lorong Melayu, Straits Chinese, dan Lorong India. Sedangkan lantai 2 merupakan bagian makanan dan area *food court* yang menawarkan berbagai makanan lokal.



Gambar 9. Denah lantai dasar Central Market.

Sumber: centralmarket.com.my



Gambar 10. Denah Lantai 1 Central Market.

Sumber: centralmarket.com.my



Gambar 11. Salah satu lorong dalam Central Market.

Sumber: myheritagebuildings.blogspot.com

Selain bangunan Central Market, terdapat pula area penunjang lain di luar pasar seni, yaitu Annex Gallery dan Kasturi Walk. Annex Gallery terdapat di belakang Central Market dengan fungsi sebagai tempat pameran karya seni berupa lukisan. Di Annex Gallery pengunjung dapat melihat langsung aktivitas dari seniman. Sedangkan Kasturi Walk merupakan area yang diperuntukan bagi pertunjukan seni atau festival-festival budaya.



Gambar 12. Kasturi Walk.

Sumber: Centralmarket.com.my

3. Pasar Gabusan Yogyakarta

Pasar Seni Gabusan terletak di Bantul, Yogyakarta yang didirikan pada tahun 2004. Pasar seni gabusan dibangun dengan tujuan agar para pengrajin dan produk kerajinan Bantul bisa menembus pasar internasional, sehingga Pasar Seni Gabusan ini dibuat sedemikian rupa dengan standar internasional.



Gambar 13. Tampak kawasan Pasar Seni Gabusan

Sumber:

Pasar seni gabusan memiliki luas 3,6 hektar dengan bentuk arsitektur lokal Yogyakarta. Pasar Seni Gabusan mampu menampung

kurang lebih 400 pengrajin yang terbagi dalam 16 los. Setiap los pasar merupakan pengelompokan produk, seperti los khusus kerajinan anyaman, los kerajinan kulit, terakota, kayu, logam, perak, bambu dan lukisan. Fasilitas yang ada di pasar gabusan dikelompokkan menjadi 3, sebagai berikut:

- 1) Kelompok utama merupakan kelompok bangunan untuk kegiatan penyewa seperti pengrajin seniman yaitu kegiatan pemasaran dan promosi terdiri dari kios-kios peragaan sebagai kios penjualan.
- 2) Kelompok bangunan pelengkap merupakan bangunan untuk kegiatan pengunjung yang meliputi bangunan pengelola, bangunan pelayanan umum berupa ruang informasi, *hall* dan ruang tunggu.
- 3) Kelompok bangunan penunjang terdiri dari gedung kesenian gabusan, panggung terbuka, restoran serta taman.



Gambar 14. Tampak Pasar Gabusan.

Sumber: merahputih.com



Gambar 15. Bentuk Bangunan Pasar Seni Gabusan.

Sumber: merahputih.com

Lokasi Pasar Gabusan terletak di tempat yang strategis karena berada pada jalur perlintasan menuju objek wisata Pantai Parangtritis. Pada kenyataannya penjualan pada pasar Gabusan tidak seperti yang direncanakan terlihat dari sepi pengunjung. Banyak pakar telah berdiskusi mengenai penyebab gagal pasar ini. Salah satunya karena letaknya, letak pasar Gabusan yang dekat dengan sentral pembuatan kerajinan tersebut membuat wisatawan lebih suka mengunjungi ke tempat pembuatan kerajinan tersebut salah satunya kerajinan kulit di Bantul. Hal tersebutlah yang membuat pasar ini sepi pengunjung, selain itu Pasar Gabusan juga terletak tidak jauh dari pasar kerajinan yang sudah ada lebih dulu yaitu Pasar Mlanding.

4. Pasar Seni Sukawati



Gambar 16. Tampak depan Pasar Seni Sukawati.

Sumber: ksmtour.com

Pasar Seni Sukawati merupakan pasar seni pertama di Provinsi Bali. Pasar Seni Sukawati berdiri sejak tahun 1985. Pasar Seni Sukawati terdapat di Desa Sukawati Kabupaten Gianyar. Pasar seni Sukawati sangat terkenal karena menjual pakaian dan kerajinan traditional khas Bali dengan harga yang sangat murah.

Pasar Seni Sukawati mempunyai gedung dengan luas bangunan 1137,12 m², dan jumlah seluruh stand 770 meja dan masing - masing stand luasnya 1,20 m. Pasar Seni Sukawati mempunyai 3 blok dan masing - masing blok mempunyai dua lantai masing-masing blok tersebut adalah :

- a. Blok A terletak di sisi paling depan dengan luas bangunan 281,52 meter persegi dengan jumlah total stand 167 meja dengan luas 199,30 meter.
- b. Blok B terletak di tengah antara blok A dan C dengan luas bangunan 507,6 meter persegi dengan jumlah total stand 406 meja dengan luas 489,8 meter.
- c. Blok C terletak di belakang Blok B dengan luas bangunan 348 meter persegi dengan jumlah total stand 197 meja dengan luas 235,20 meter.



Gambar 17. Bagian belakang Pasar Sukawati.
Sumber: ksmtour.com



Gambar 18. Pedagang kios Pasar Seni Sukawati.
Sumber: wisatabali.com

5. Perbandingan Kasus/Studi Komparasi

Dalam tabel 1 dibawah ini disajikan perbandingan 4 pasar seni berdasarkan letak, luas, aktifitas, materi seni, fasilitas, dan lain lain.

Tabel 1. Perbandingan studi komparasi.

No.	Data	Pasar Seni Gabusan	Pasar Seni Ancol	Central Market	Pasar Seni Sukawati
1.	Letak	Bantul, Yogyakarta.	Jakarta Utara	Kuala Lumpur, Malaysia	Gianyar, Bali.
2.	Luas	4.5 Ha	5,25 Ha	1 Ha	0,12 Ha
3.	Aktivitas	Diskusi,Pameran, Festival, Workshop, Jual beli.	Pertunjukan seni, Diskusi, Festival, Workshop, Jual beli.	Pertunjukan seni, Festival, Workshop, Jual beli.	Jual beli.
4.	Materi seni	Lukisan, Patung, Ukiran, Wayang, Kerajinan Keramik.	Lukisan, Patung, Ukiran, Kerajinan, Batik, Tato, Fotografi.	Lukisan, Patung, Kerajinan , Pakaian adat, Barang antik, Furnitur.	Pakaian, Kerajinan, Ukiran, Lukisan, Perhiasan.
5.	Fasilitas	Retail, Plaza terbuka, Kantor, pengelola, Workshop.	Retail, Plaza terbuka, Panggung terbuka, Kantor Pengelola, Restaurant, Galeri seni Workshop.	Retail, Bangunan pengelola, Restoran, Panggung terbuka, Galeri seni.	Retail,ATM, Kantor Pengelola.
7.	Massa bangunan	Bangunan bermassa banyak .	Bangunan bermassa banyak.	Bangunan bermassa tunggal.	Bangunan bermassa tunggal.

9. Kondisi saat ini	Digunakan sebagai lokasi pameran dan pendidikan seni dan budaya, dibandingkan dengan fungsi jual-beli karya seni.	Digunakan sebagai lokasi festival dan pameran seni dan budaya, dibandingkan dengan fungsi jual-beli maupun karya seni.	Masih berfungsi sebagai retail dan galeri seni dan jalan kasturi sebagai lokasi berbagai pameran dan festival.	Masih berfungsi sebagai pasar.
10. Kelemahan	Lokasi jauh dari pusat kota dan dekat dengan pasar kerajinan serupa yang sudah ada lebih dahulu sehingga memiliki nilai historis.	Ukuran kios terbatas membuat beberapa seniman bekerja di luar kios.	Tidak terdapat fasilitas workshop untuk para pengusaha maupun seniman.	Hanya mewadahi aktifitas jual beli tanpa ada aktivitas penunjang lainnya.
11. Kelebihan	Memiliki berbagai fasilitas penunjang sehingga tidak hanya mewadahi aktifitas jual beli.	Memiliki berbagai fasilitas penunjang sebagai wadah pertunjukan seni lain selain seni kriya sehingga tidak hanya mewadahi aktifitas jual beli tetapi juga pameran dan festival.	Kompleks central market sendiri memiliki sejarah dan arsitektur kolonial sehingga memiliki daya tarik tersendiri. Selain itu rutin diadakannya pertunjukan budaya menjadi daya tarik wisatawan.	Berada di Lokasi yang mudah ditemui. Selain itu suasana adat Bali terlihat dari bentuk bangunan dan suasana masyarakat di area pasar menjadikan ini salah satu tujuan wisata budaya.

Sumber: analisis penulis

Hasil dari tabel perbandingan di atas akan menjadi pertimbangan dalam perancangan Pasar Seni di Lombok dengan memperhatikan kekurangan dan kelebihan masing-masing pasar seni. Pada pasar seni yang direncanakan, terdapat beberapa point yang akan diterapkan, antara lain:

- a. Memfasilitasi aktivitas lain selain jual-beli sebagai pelengkap sebagai daya tarik bagi pengunjung.
- b. Memperhatikan dalam penentuan lokasi pasar seni untuk menunjang keberlangsungan pasar seni.
- c. Merancang retail yang lebih luas dan nyaman bagi para penjual maupun pengunjung.
- d. Pada pasar seni, workshop tidak hanya memperlihatkan cara pembuatan tapi juga memberi pemahaman dan *experience* tentang budaya setempat bagi para pengunjung.