

Perencanaan Dan Perancangan Pasar Seni Tradisional Dengan Fasilitas *Creative Hub* Di Gianyar, Bali.

I Made Ari Saputra¹, I Gede Surya Darmawan², Agus Kurniawan³

^{1,2,3} Program Studi Arsitektur, Universitas Warmadewa, Jl.Terompong No. 24, Denpasar, Indonesia
e-mail : putraarik4@gmail.com ¹

How to cite (in APA style):

Saputra, I M.A. , Darmawan, I G.S., Kurniawan, A. (2021) Perencanaan Dan Perancangan Pasar Seni Tradisional Dengan Fasilitas *Creative Hub* Di Gianyar, Bali. *Undagi : Jurnal Ilmiah Arsitektur Universitas Warmadewa*. 9 (1), pp.210-220.

ABSTRACT

The traditional art market is part of the supporting facilities for the tourism sector. In its role, the traditional art market acts as a forum for UKM to play a role in the trading industry. The traditional art market is a traditional market whose commodities sell handicraft goods from UKM with the sales method applying the traditional system, namely by bargaining. Gianyar Regency, Bali has potential in the industrial, tourism and trade sectors. Based on the results of observations on the development of facilities, the convenience and arrangement of stall and traders are not so good that it affects the convenience of visitors, plus the development of modern souvenir shops, it can be seen from the decreasing interest of visitors from the traditional art market. As a traditional art market where UKM take shelter, it is necessary to develop the potential of UKM and artists in traditional art markets, restore the comfort and interest of visitors in the art market, and provide good facilities in its future development, a new idea and design is needed, namely an art market that has Facilities that can develop the potential of UKM and local artists are the Art Market which is equipped with Creative Hub facilities and applies architecture that is close to art itself, adaptive and dynamic architectural designs to time and conditions.

Keywords: *Traditional Art Market; UKM; Artist; Craft; Creative Hub*

ABSTRAK

Pasar seni tradisional merupakan bagian dari fasilitas penunjang sektor pariwisata, dalam peranannya pasar seni tradisional berperan sebagai wadah bagi pelaku *UKM* untuk berperan dalam industri perdagangan. Pasar seni tradisional adalah pasar tradisional yang komoditi penjualan barang seni kerajinan dari *UKM* dengan metode penjualan menerapkan sistem tradisional yaitu dengan cara tawar-menawar. Kabupaten Gianyar, Bali memiliki potensi dalam sektor industri, wisata, dan perdagangan. Berdasarkan hasil observasi pengembangan fasilitas, kenyamanan dan penataan kios dan los pedagang kurang begitu baik sehingga mempengaruhi kenyamanan pengunjung, ditambah berkembangnya toko oleh-oleh modern, terlihat dari minat pengunjung yang mulai menurun untuk berbelanja di pasar seni tradisional. Sebagai pasar seni tradisional tempat bernaungnya *UKM* perlu adanya pengembangan potensi *UKM* dan seniman pada pasar seni tradisional, mengembalikan kenyamanan dan minat pengunjung berbelanja di pasar seni, dan memberikan fasilitas yang baik dalam perkembangan kedepannya maka di perlukan suatu gagasan dan rancangan yang baru yaitu pasar seni yang memiliki fasilitas yang dapat mengembangkan potensi *UKM* dan seniman lokal yaitu Pasar Seni yang di lengkapi fasilitas *Creative Hub* serta menerapkan arsitektur yang erat hubungannya terhadap seni itu sendiri, desain arsitektur adaptif dan dinamis terhadap waktu dan kondisi.

Kata kunci: *Pasar Seni Tradisional ;UKM ; Seniman ; Kerajinan ; Creative Hub*

PENDAHULUAN

Pasar seni tradisional merupakan bagian dari fasilitas penunjang sektor pariwisata, dalam peranannya pasar seni tradisional berperan sebagai wadah bagi pelaku *UKM* untuk berperan dalam industri perdagangan. Dalam jenisnya pasar seni tradisional adalah pasar tradisional yang jenis komoditasnya menjual barang-barang yang memiliki unsur seni kerajinan dari *UKM* dengan metode penjualan menerapkan sistem tradisional yaitu dengan cara tawar-menawar harga antara penjual dengan pembeli. *UKM* memiliki peran yang memiliki andil yang besar dalam perkembangan ekonomi dan pembangunan industri pada suatu negara (Sudati, 2019)

Kabupaten Gianyar adalah wilayah yang berada di provinsi Bali, Gianyar memiliki potensi dalam sektor industri, wisata, dan perdagangan, terbukti Gianyar memiliki sebanyak 81.946 orang *UKM* dan Pengrajin Seni sehingga Gianyar dijuluki sebagai *World Craft Council* (Tempo, 2019). Menurut Disperindag dalam (Ida Ayu Dwi Mithaswari, 2018) untuk saat ini Gianyar adalah kabupaten yang memiliki 7 pasar seni tradisional yang tergolong paling banyak di Bali.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pasar seni tradisional yang ada di Gianyar, pengembangan fasilitas dan kenyamanan dan penataan kios dan los pedagang kurang begitu baik sehingga mempengaruhi kenyamanan sirkulasi pengunjung, terlihat dari minat wisatawan/pengunjung yang mulai menurun untuk berbelanja di pasar seni tradisional. selain dari pada itu menurut Wulandari, dalam (Ida Ayu Dwi Mithaswari, 2018) beberapa tahun belakangan ini muncul dan berkembangnya toko oleh-oleh modern yang memiliki fasilitas yang lebih baik serta *service/pelayanan* yang lengkap terhadap

pengunjung, yang lebih unggul dibandingkan pasar seni tradisional saat ini.

Sebagai pasar seni tradisional yang digunakan sebagai tempat bernaungnya *UKM* dan karya dari seniman yang berupa kerajinan tangan, perlu adanya pengembangan potensi *UKM* dan seniman pada pasar seni tradisional, mengembalikan kenyamanan dan minat wisatawan/pengunjung berbelanja di pasar seni, dan memberikan fasilitas yang baik dalam perkembangan kedepannya maka di perlukan suatu gagasan dan rancangan yang baru yaitu pasar seni yang memiliki fasilitas yang dapat mengembangkan potensi *UKM* dan seniman lokal yaitu Pasar Seni yang di lengkapi fasilitas *Creative Hub* yang meliputi: *Area Co-working, Maker space, Inkubator Bisnis, Pameran Seni Kerajinan, Plaza* dan *Kuliner*, dengan penerapan desain, sirkulasi, dan kenyamanan arsitektur pada pasar seni tradisional.

Creative Hub sendiri merupakan tempat yang menyediakan ruang untuk bekerja bagi komunitas kreatif dan dapat menjadi sarana dalam pengembangan kreativitas komunitas/masyarakat. Menurut Badan Ekonomi Kreatif Indonesia, dalam (Elisse, 2019) menyatakan industri kreatif dibagi menjadi 16 subektor yang meliputi aplikasi pembuat game, arsitek, design interior, design komunikasi visual, design produk, fotografi, fashion, seni kriya, film animasi / video, kuliner, Pameran seni rupa, seni pertunjukan, musik, periklanan, penerbitan, televisi dan radio. Dalam *creative hub* pada rancangan ini termasuk kedalam sub sektor seni rupa dan seni kriya yang fasilitasnya sejalan dengan komoditas yang di jual pada pasar yaitu seni dan kerajinan, selain itu dengan adanya *creative hub* dalam pasar seni tradisional akan mampu menciptakan sinergisme antara pelaku industri kreatif dengan konsumen secara langsung.

Dengan demikian pasar seni tradisional dengan fasilitas *creative hub* ini sangat di butuhkan yang kedepannya bermanfaat untuk *UKM* Pasar seni dan juga bermanfaat untuk para seniman dimana akan memberikan wajah baru terhadap pasar seni tradisional tanpa meninggalkan tradisi tawar menawar serta menerapkan arsitektur yang erat hubungannya terhadap seni itu sendiri, desain arsitektur adaptif dan dinamis terhadap waktu dan kondisi.

METODE PENELITIAN

1. Metode Pengumpulan Data

a. Metode Observasi

Dalam Metode Observasi ini ada 3 hal yang menjadi poin-poin dari penelitian yaitu :

- Place, adalah tempat dilakukannya penelitian
- Actor, yaitu orang yang terlibat dan mengetahui keadaan/kondisi yang sedang terjadi di lokasi penelitian
- Activity, dalam penelitian ini aktivitas yang dilakukan para pedagang dan pembeli.

b. Metode Survey

Melakukan kunjungan ke lapangan langsung dengan melakukan survey lokasi pasar seni tradisional dan mengabadikannya melalui foto-foto, melakukan wawancara dengan pelaku *UKM*/ pedagang pasar, pada pelaksanaan wawancara peneliti menggunakan pedoman wawancara yang peneliti buat sesuai dengan kebutuhan penelitian hasil dari wawancara peneliti tulis dalam buku catatan.

c. Metode Dokumen

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan hasil dokumen dilakukan dengan menganalisa Buku, Jurnal dan Artikel yang berkaitan dengan perencanaan dan perancangan yang dilakukan.

Penyajian Hasil Analisis Data	Jenis Data
Narasi Diagram Foto	Minat masyarakat yang mulai menurun untuk berbelanja di pasar seni karena kurangnya tingkat kenyamanan masyarakat
Narasi Foto	Pengembangan dan pengelolaan pasar seni kurang begitu baik
Foto	Muncul dan berkembangnya toko oleh-oleh modern yang memiliki beberapa fasilitas yang lebih baik dan service/pelayanan yang lengkap.

2. Metode Penyajian Data

Tabel 1. Penyajian Data
(Sumber : Analisa Pribadi, 2020)

3. Metode Analisis Data

a. Analisis Observasi

Observasi ini merupakan kumpulan foto-foto, sketsa/gambar tentang lingkungan pasar, pola penataan bangunan pasar, keadaan dan kondisi pasar seni tradisional.

b. Analisis Survey / Wawancara

Hasil survey / wawancara dalam tahapan ini mengelola data hasil wawancara tersebut dalam bentuk catatan wawancara, di rubah kedalam bentuk teks tertulis, lalu diidentifikasi dan di klasifikasikan, berdasarkan informasi narasumber.

c. Analisis Dokumen

➤ Tahap Reduksi data

Dilakukan klasifikasi data dan penyortiran data dokumen

➤ Tahap Penyajian data

Data yang telah di reduksi dan dokumen-dokumen yang telah di sortir, selanjutnya dilakukan tabulasi data agar mempermudah data untuk dianalisa dan disajikan.

➤ Tahap Kesimpulan

Pada tahap ini merupakan tahapan akhir dimana peneliti menyimpulkan

dan menginterpretasikan hasil dari tabulasi pada penyajian data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tinjauan Pustaka

- a. Pengertian Pasar Seni Tradisional
Menurut (Stevy Buloglabna, 2014) pasar seni tradisional merupakan wadah yang digunakan sebagai tempat dilakukannya aktivitas transaksi jual-beli barang-barang seni atau karya seni berupa kerajinan antara pedagang dengan pembeli yang dilakukan secara tawar-menawar.
- b. Pengertian *Creative Hub*
Creative hub adalah pusat kreatif yang menjadi titik utama dari terciptanya suatu jaringan komunitas kreatif, yang di bentuk oleh pelaku kreatif berdasarkan aktivitas yang dilakukan, *Creative hub* menyediakan ruang dan tempat untuk komunitas kreatif (Iswari, 2018).

2. Studi Preseden

- a. Pasar Seni Guwang



Gambar 1. Pasar Seni Guwang
(Sumber : Ari Saputra, 2020)

- b. Krisna Oleh-oleh Bali



Gambar 2. Krisna Oleh-oleh Bali
(Sumber : Ari Saputra, 2020)

Mengadopsi sistem :

- 1 Masa, terpusat
- 2 Enterance, 1 Exit, berada di jalur Jalan Raya
- Fasade Arsitektur Kontemporer

- c. The Keranjang



Gambar 3. The Keranjang Bali
(Sumber : Ari Saputra, 2020)

Mengadopsi sistem :

- 1 Masa terpusat
- Arsitektur Kontemporer

- d. Dharma Negara Alaya



Gambar 4. Interior Dharma Negara Alaya
(Sumber : Ari Saputra, 2020)

- Menerapkan arsitektur kontemporer pada interior

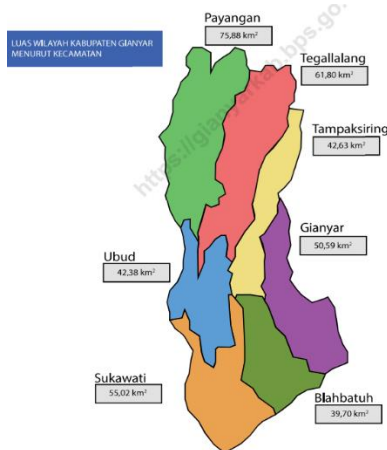
e. Simply Work 6.0



Gambar 5. Interior Simply Work 6.0 (Sumber : Ari Saputra, 2020)

- Menerapkan 1 masa terpusat

3. Lokasi

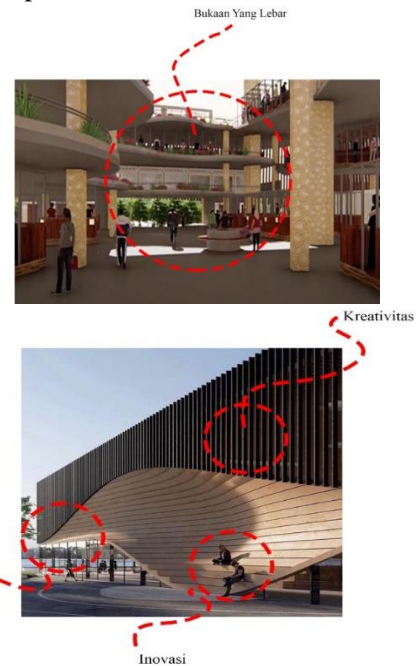


Gambar 6. Peta Gianyar, Bali (Sumber : Ari Saputra, 2021)

- **Kekuatan Lokasi**
Kabupaten Gianyar memiliki sumber daya alam, manusia, dan sosial, seni dan budaya.
- **Kelemahan Lokasi**
Pelayanan publik yang kurang memadai dan kurang berkembang.
- **Peluang Lokasi**
Merupakan daerah wisata, dan memiliki objek wisata yang kaya dan beragam terhadap kasanah seni dan budaya.

4. Tema dan Konsep Dasar

a. Konsep Dasar Adaptif dan Dinamis



Gambar 7. Implementasi Konsep Dasar (Sumber : Ari Saputra, 2021)

Adaptif dan dinamis konsep ini bermaksud membuat desain pasar yang adaptif yang mampu beradaptasi dengan keadaan, lingkungan dan situasi kondisi, serta menjadi bangunan yang ikonik pada lingkungan sekitar yang mampu menarik perhatian pengunjung.

b. Tema Rancangan

Selaras dengan konsep dasar maka tema yang digunakan adalah Arsitektur Kontemporer. Arsitektur Kontemporer adalah gaya arsitektur yang mengimplementasikan kebebasan dalam berkarya agar dapat menampilkan sesuatu yang berbeda dan unik serta merupakan aliran penggabungan dari gaya-gaya arsitektur lainnya.



Gambar 8. Implementasi Tema
(Sumber :Google, 2021)

	11. ATM Centre dan Money Changer
Fungsi Penunjang	<ol style="list-style-type: none"> 1. Loading Dock 2. Toilet Pengunjung 3. Toilet Pengelola 4. Tempat Ibadah 5. Gudang dan Janitor
Fungsi Service	<ol style="list-style-type: none"> 1. R. Kepala dan Wakil Kepala Pasar 2. R. Staff 3. R. Meeting 4. Pos Security 5. R. Cleaning Service 6. R. MEP 7. TPS

Tabel 3. Kebutuhan Ruang
(Sumber : Ari Saputra, 2021)

5. Civitas dan Kebutuhan Ruang

a. Civitas

CIVITAS	
-	Pengunjung <ul style="list-style-type: none"> • Wisatawan Domestik • Wisatawan Mancan negara
-	Pedagang / UKM Lokal
-	Seniman Lokal
-	Pengelola <ul style="list-style-type: none"> • Kepala Pasar • Wakil kepala pasar • Bagian Keuangan • Bagian Administrasi • Bagian Edukasi • Staff Pembinaan • Staff Pameran • Bagian Humas • Bagian Pemasaran • Staff Promosi
-	Servis <ul style="list-style-type: none"> • Bagian Keamanan dan Pemeliharaan • Staff Teknisi

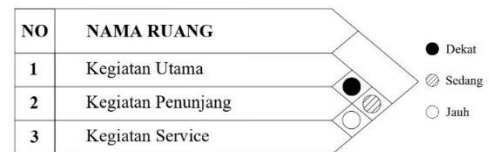
Tabel 2. Civitas
(Sumber : Ari Saputra, 2021)

b. Kebutuhan Ruang

FUNGSI	FASILITAS RUANG
Fungsi Utama	<ol style="list-style-type: none"> 1. Area Parkir 2. Basement Parkir 3. Los Souvenir 4. Kios 5. Ruang Pameran 6. Ruang Maker Space 7. Plaza 8. Ruang Co-Working 9. Ruang Inkubator Bisnis 10. Area Makan

6. Hubungan Ruang

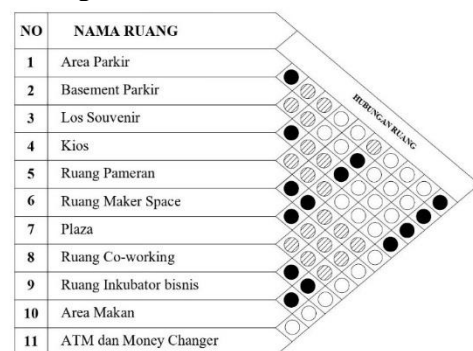
a. Hubungan Ruang Makro



Gambar 9. Hubungan Ruang Makro
(Sumber :Ari Saputra, 2021)

b. Hubungan Ruang Mikro

- Ruang Utama



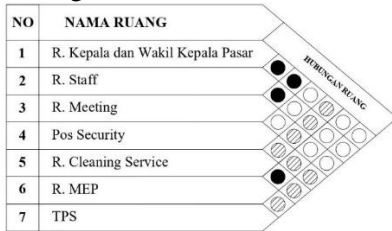
Gambar 10. Hubungan Ruang Utama
(Sumber :Ari Saputra, 2021)

- Ruang Penunjang

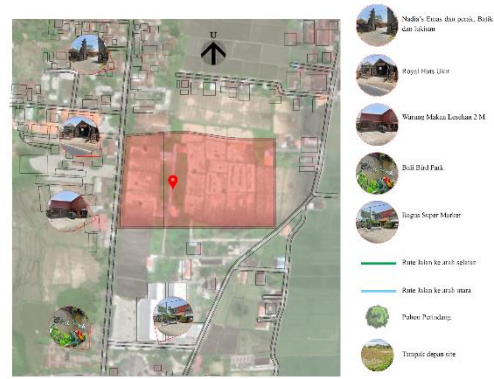


Gambar 11. Hubungan Ruang Penunjang
(Sumber :Ari Saputra, 2021)

- Ruang Service



Gambar 12. Hubungan Ruang Service
(Sumber :Ari Saputra, 2021)



Gambar 13. Lokasi Site
(Sumber :Ari Saputra, 2021)

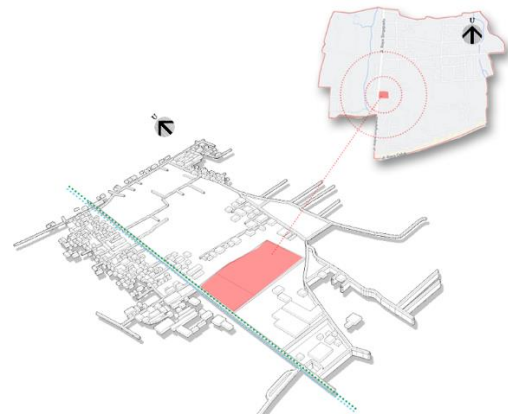
Lokasi : Jl. Raya Singapadu, Gianyar, Bali

7. Luasan Ruang dan Kebutuhan Site

a. Luasan Ruang

No	Ruang	Total Ruang (A)	Sirkulasi A x 65% (B)	Total Area (A+ B)
1	Lantai 1	4.974 m ²	3.234 m ²	8.208 m²
2	Lantai 2	2.693 m ²	1.750 m ²	4.445 m²
3	Lantai 3	1.563 m ²	1.016 m ²	2.579 m²
4	Basement	2.278 m ²	1.481 m ²	3.759 m²
5	Area Terbuka	4.926 m ²	3.202 m ²	8.128 m²

Tabel 4. Rekapitulasi Luas Ruang
(Sumber : Ari Saputra, 2021)



Gambar 14. Pencapaian Site
(Sumber :Ari Saputra, 2021)

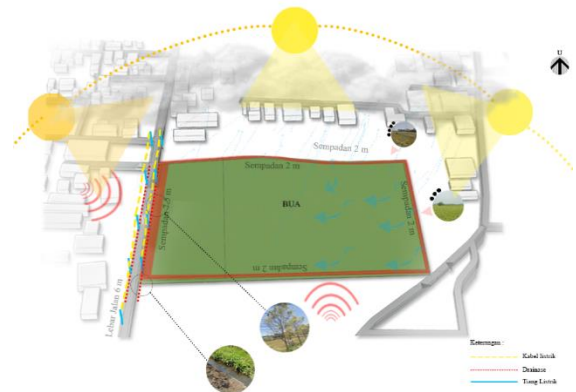
9. Analisa Site

b. Kebutuhan Luas Site

Lantai 1 /dasar adalah **8.208 m²**, Koefisien sebesar 50% dari luas site, berikut perhitungannya :

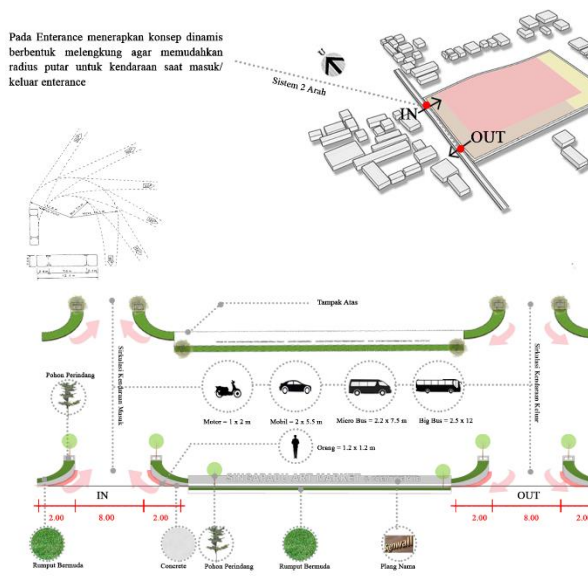
$$\begin{aligned}
 \text{KDB } 50\% &= \text{Luas lantai dasar} : (50\% : 100\%) \\
 &= 8.208 \text{ m}^2 : 0,5 \\
 &= 16.416 \text{ m}^2 \\
 &= \mathbf{1,64 \text{ Ha}}
 \end{aligned}$$

8. Lokasi Site



Gambar 15. Karakteristik Site
(Sumber :Ari Saputra, 2021)

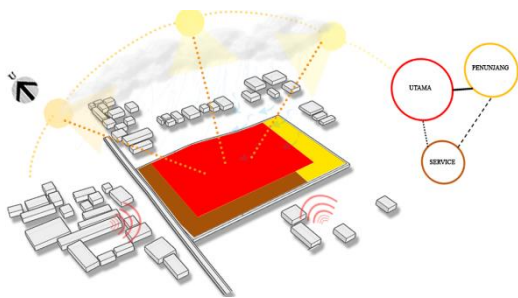
10. Konsep Enterance



Gambar 16. Konsep Entrance
(Sumber :Ari Saputra, 2021)

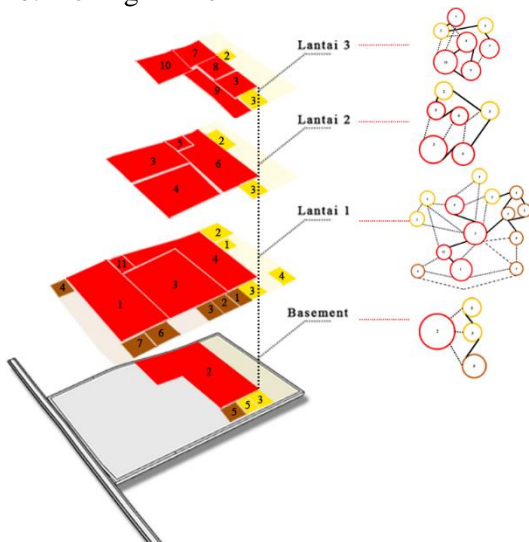
11. Konsep Zoning

a. Zoning Makro



Gambar 17. Konsep Zoning Makro
(Sumber :Ari Saputra, 2021)

b. Zoning Mikro

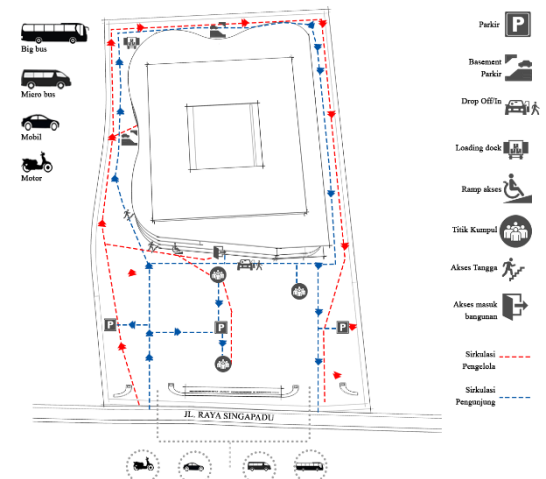


- | | | |
|---|--|--|
| Ruang Utama <ol style="list-style-type: none"> 1. Area Parkir 2. Basement Parkir 3. Los Souvenir 4. Kios 5. Ruang Pameran 6. Ruang Maker Space 7. Plaza 8. R. Co-Working 9. R. Inkubator bisnis 10. Area Makan 11. ATM Centre & Money Changer | Ruang Penunjang <ol style="list-style-type: none"> 1. Loading dock 2. Toilet Pengunjung 3. Toilet Pengelola 4. Tempat Ibadah 5. Gudang dan Janitor | Ruang Service <ol style="list-style-type: none"> 1. R. Kepala dan Wakil kepala pasar 2. R. Staff 3. R. Meeting 4. Pos Security 5. R. Cleaning Service 6. R. MEP 7. TPS |
|---|--|--|

Gambar 18. Konsep Zoning Mikro
(Sumber :Ari Saputra, 2021)

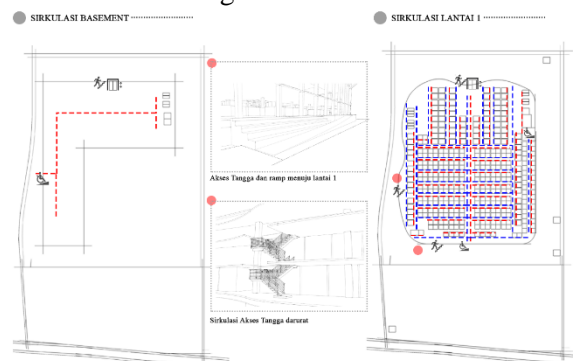
12. Konsep Sirkulasi

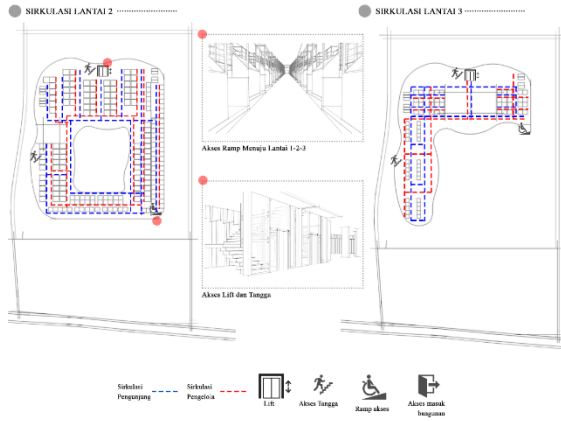
a. Sirkulasi Site



Gambar 19. Konsep Sirkulasi Site
(Sumber :Ari Saputra, 2021)

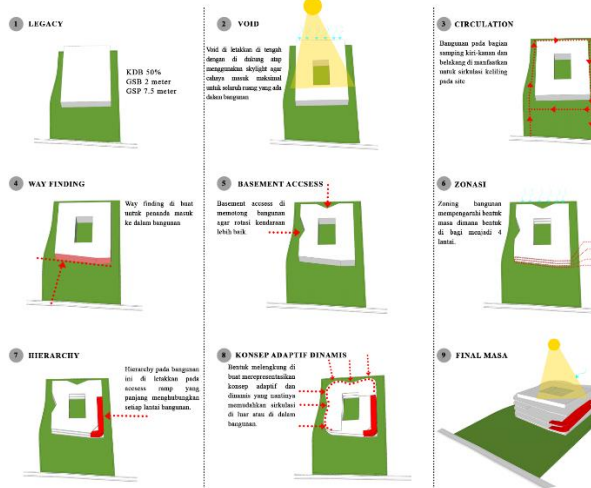
b. Sirkulasi Bangunan





Gambar 20. Konsep Sirkulasi Bangunan
(Sumber :Ari Saputra, 2021)

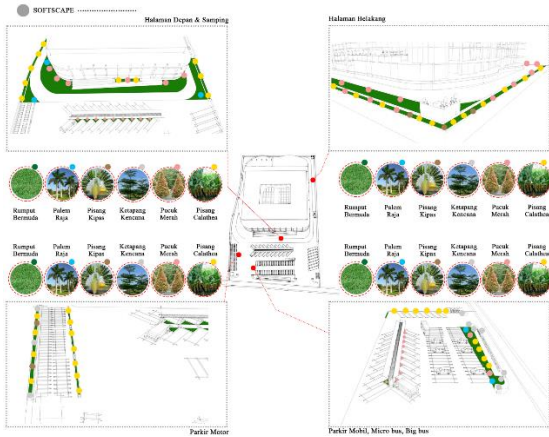
13. Konsep Masa



Gambar 21. Transformasi Masa
(Sumber :Ari Saputra, 2021)

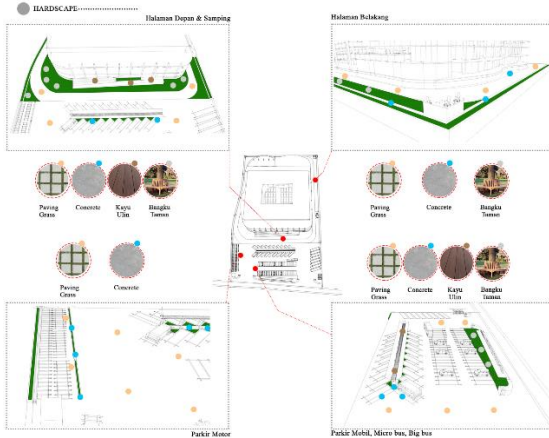
14. Konsep Ruang Luar

a. Ruang Luar Softscape



Gambar 22. Konsep Softscape
(Sumber :Ari Saputra, 2021)

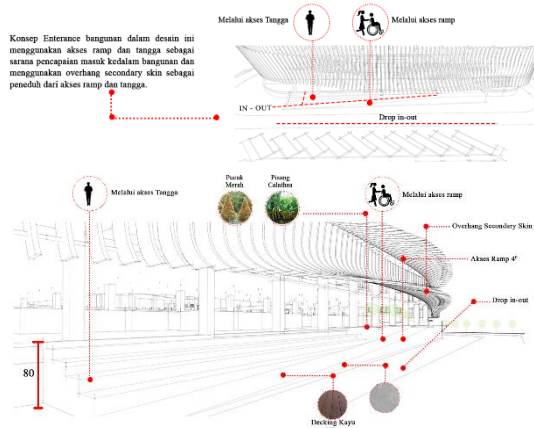
b. Ruang Luar Hardscape



Gambar 23. Konsep Hardscape
(Sumber :Ari Saputra, 2021)

15. Entrance Bangunan & Konsep Fasade

a. Entrance Bangunan



Gambar 24. Entrance Bangunan
(Sumber :Ari Saputra, 2021)

b. Entrance Bangunan

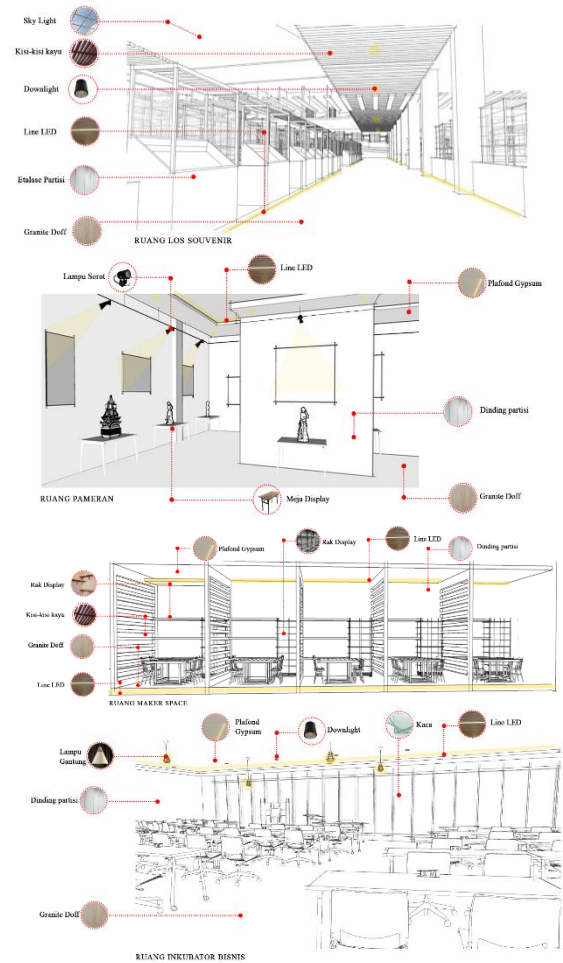


Mengadaptasi dari besek sebagai salah satu kerajinan khas tradisional yang berfungsi sebagai wadah, dimana sejalan dengan bangunan yang berfungsi untuk mewadahi UMKM Seni

Kemudian bertransformasi sebagai secondary skin pada fasade karena orientasi bangunan menghadap ke barat agar mengurangi panas dan memaksimalkan udara yang masuk kedalam bangunan.

Gambar 25. Konsep Fasade
(Sumber :Ari Saputra, 2021)

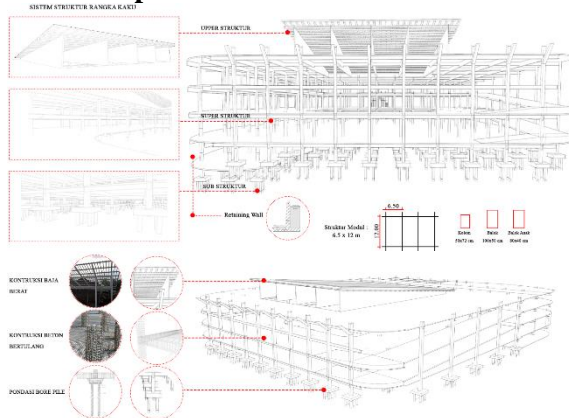
16. Ruang Dalam



Gambar 26. Konsep Ruang Dalam

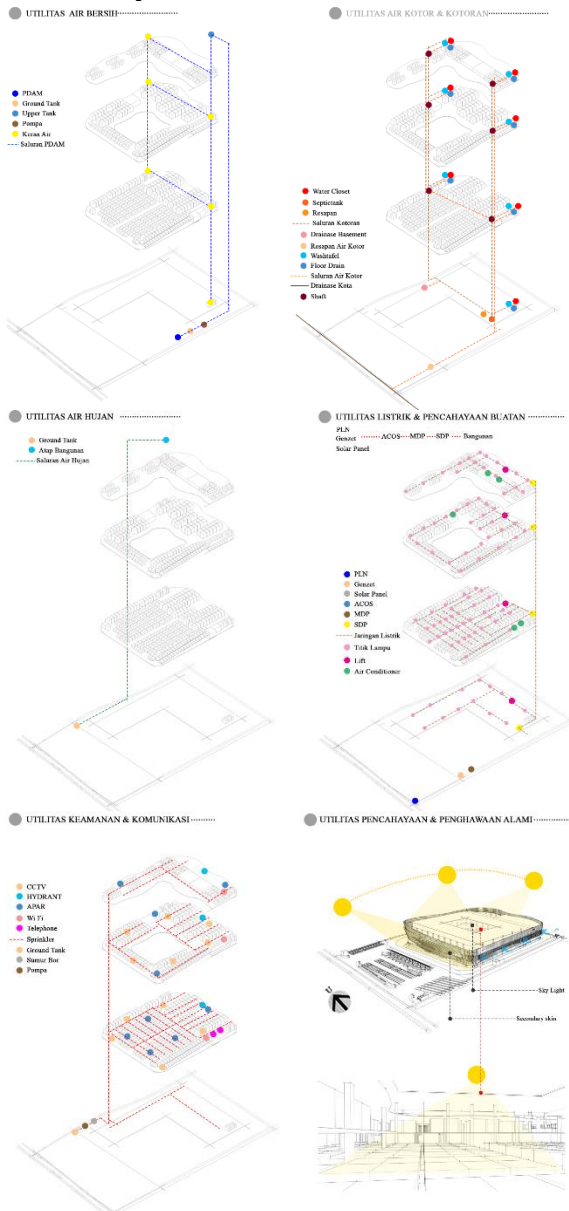
(Sumber :Ari Saputra, 2021)

17. Konsep Struktur & Kontruksi



Gambar 27. Konsep Struktur & Kontruksi
(Sumber :Ari Saputra, 2021)

18. Konsep Utilitas



Gambar 28. Konsep Utilitas

(Sumber :Ari Saputra, 2021)

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas maka pasar seni tradisional harus di rancang dengan penataan sirkulasi yang baik, desain arsitektur yang baik, serta fasilitas yang mendukung kegiatan yang dilakukan dengan baik.

Pada perencanaan dan perancangan pasar seni tradisional dengan fasilitas creative hub dimana fasilitas *creative hub* ini sangat di butuhkan yang kedepannya bermanfaat untuk *UKM* Pasar seni dan juga bermanfaat untuk para seniman dimana akan memberikan wajah baru terhadap pasar seni tradisional tanpa meninggalkan tradisi tawar menawar serta menerapkan arsitektur yang erat hubungannya terhadap seni itu sendiri, desain arsitektur adaptif dan dinamis terhadap waktu dan kondisi.

DAFTAR PUSTAKA

Sudati, H. D. (2019). *UMKM SEBAGAI PILAR MEMBANGUN EKONOMI BANGSA. Jurnal REP*, 137.

Tempo. (2019). *Masyarakat Kabupaten Gianyar Menekuni Seni dan Kerajinan*. Bali: Tempo. Diambil kembali dari <https://travel.tempo.co/read/1198173>

Ida Ayu Dwi Mithaswari, I. W. (2018). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pendapatan Pedagang di Pasar Seni Guwang. *Jurnal Ilmiah*, 297.

Elisse, J. T. (2019). *CREATIVE HUB DI YOGYAKARTA. Tugas Akhir*, 3.

Stevy Buloglabna, A. J. (2014). Pasar Seni di Manado Penerapan Prinsip Maniera Menurut Arata Isozaki. *Jurnal Ilmiah*, 156.

Iswari, A. D. (2018). Perancangan Interior Jogja Creative Hub di Daerah Istimewa Yogyakarta. *Tugas Akhir*.