

PASAR SENI DI SANGIRAN SEBAGAI WADAH PEMBERDAYAAN MASYARAKAT DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEKSTUAL

Anton Adi Cahyoko, Dwi Hedi Heriyanto, Fauzan Ali Ikhsan

Program Studi Arsitektur
Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik
Universitas Sebelas Maret Surakarta
Email : anarch.studio@yahoo.com

Abstract: *The art market in Sangiran is a settlement in order to improve the economic , social , and cultural communities in Sangiran and Sangiran existence by focusing on providing container , along with supporting facilities activities through building architecturally harmonious with the surrounding environment . The art market aims to provide a platform for craftsmen souvenir of Sangiran to change the paradigm of society in Sangiran area that Sangiran area as a tourist destination yet to contribute to the welfare of society . Design problems that arise , namely Sangiran area which is an area of heritage conservation , so that the necessary studies for the design of the art market is the preservation of cultural heritage can be preserved and the concept of community empowerment can be realized . With contextual architecture , art market planned course will consider a variety of factors to maintain harmony with both the environment of visual character , nature conservation , and can reflect the character of the surrounding community . Sangiran public use as a base character design without neglecting the interests of social and commercial building markets . Therefore , with the art market is expected to improve the welfare of society and Sangiran khususnya a new facility in the tourist area of Sangiran*

Keywords: *Art Market, Sangiran, Community Development, Contextual Architecture*

1. PENDAHULUAN

Sangiran merupakan situs terpenting untuk perkembangan berbagai bidang ilmu pengetahuan terutama untuk penelitian di bidang antropologi, arkeologi, biologi, paleoantropologi, geologi, dan tentu saja untuk bidang kepariwisataan.

Saat ini kawasan situs Sangiran mulai di upayakan untuk dikembangkan menjadi tujuan wisata bertaraf internasional. Sejak dibangun pada 2005, Museum Manusia Purba Sangiran di Kecamatan Kalijambe, akhirnya diresmikan penggunaannya oleh Wakil Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yang juga pembuat *Design Engineering Plan* Sangiran, Prof. Dr. Wiendu Nuryanti. Dari hasil penjualan tiket retribusi Museum Sangiran jumlah kunjungan wisatawan dari tahun ke tahun mengalami peningkatan yang cukup signifikan, yaitu rata-rata sebesar 25% pertahunnya. Jumlah pengunjung Museum Sangiran tahun 2008-2012 :

Pengunjung tahun 2008 : 56.999, tahun 2009 : 71.986, tahun 2010 : 116.896, tahun 2011 : > 130.000, tahun 2012 : > 177.000.

Sejak pemerintah menetapkan kawasan Sangiran sebagai cagar budaya pada 1977, banyak warga yang mencari nafkah sebagai perajin batu. Saat ini ada 35 perajin di Krikilan. Karya-karya mereka dijual sebagai souvenir di galeri dan kios yang tersebar di sekitar Museum Sangiran. Perkembangan usaha penjualan souvenir mengalami beberapa hambatan, salah satunya disebabkan karena adanya persaingan harga yang ketat antar toko-toko souvenir dan penyajian barang dagangan yang ala kadarnya. Karena penjual souvenir menjadikan rumah mereka sebagai show room untuk barang dagangannya. Melihat kondisi yang ada, maka diperlukan sebuah wadah yang diharapkan mampu membantu masyarakat dalam penyajian barang dagangan souvenir dan management agar meminimalisir

persaingan harga antar pedagang maupun pengerajin.

Sangiran merupakan sebuah kawasan yang terdiri dari beberapa desa dan berada di dua kabupaten yaitu Kabupaten Sragen dan Karanganyar. Dalam beberapa kasus penyelesaian kawasan dengan menggunakan pendekatan Arsitektur Kontekstual, tingkat keberhasilan kawasan baru dalam mengangkat sebuah citra kawasan lama justru lebih banyak ditemukan pada kawasan lama yang dapat memberi tempat sekaligus membuka persoalan dengan aliran/paham lain seperti *environmentalism*, *konservationism*, *regionalism*, *postmodernism*, dsb. Hal inilah yang kemudian dijadikan latar belakang bagi pendekatan arsitektur kontekstual yang diambil sebagai upaya perancangan Pasar Seni di Sangiran agar didapatkan keselarasan formalisme bangunan baru dengan bangunan lama atau lingkungan lama dengan *style* arsitektur yang tetap mempertimbangkan kontinuitas visual lingkungan sekaligus minat masyarakat terhadap arsitektur (*fitting new buildings with the old*). Disamping itu, juga sebagai upaya pelestarian budaya dalam hal ini bentuk-bentuk visual maupun fungsional bangunan tradisional di kawasan Situs Sangiran.

Permasalahan utama dalam perencanaan dan perancangan ini adalah bagaimana mewujudkan sebuah Pasar Seni yang diharapkan mampu meningkatkan kesejahteraan masyarakat di Sangiran yang berbasis pemberdayaan, serta mencitrakan fungsi bangunan yang selaras dengan kondisi lingkungan di sekitarnya termasuk menjaga kelestarian kawasan konservasi cagar budaya.

Tema Arsitektur Kontekstual digunakan dalam perencanaan dan perancangan Pasar Seni ini karena kawasan Sangiran merupakan kawasan konservasi sehingga desain fasilitas baru memerlukan adaptasi dan kesesuaian dengan kondisi lingkungan yang telah ada sebelumnya. Penyesuaian tersebut diterapkan dalam pemilihan lokasi, langgam/tampilan arsitektur, betukan dan tata massa bangunan, pemilihan material, sistem struktur, dan utilitas baik bangunan maupun kawasan yang selalu memperhatikan keselarasan dan kelestarian lingkungan sekitar.

Dari permasalahan tersebut, maka tujuan dari perencanaan dan perancangan Pasar Seni

di Sangiran ini adalah menyediakan sebuah wadah kegiatan bagi pengrajin souvenir dan pengunjung berdasarkan karakter pemberdayaan masyarakat ditinjau segi pemenuhan kebutuhan ruang beserta persyaratan teknis sekaligus dari segi kenyamanan bagi pengguna bangunan serta merencanakan dan merancang suatu bangunan yang representatif dari sisi fungsi, serta dapat mencitrakan kegiatan yang ada melalui pendekatan desain Arsitektur Kontekstual.

2. METODE

Metode perencanaan dan perancangan Pasar Seni di Sangiran dilakukan dengan 3 tahap pemrograman yang meliputi pemrograman fungsional, performansi, dan arsitektur. Pemrograman fungsional dilakukan dengan menerjemahkan tujuan dan sasaran yang akan dicapai dalam konsep perencanaan dan perancangan Pasar Seni. Pemrograman performansi dilakukan dengan menerjemahkan secara sistematis kebutuhan pengguna dalam persyaratan suatu perwadhahan, karakteristik perwadhahan, dan respon dengan lingkungan sekitar. Pemrograman arsitektur dilakukan dengan menerjemahkan program fungsional dan performansi ke dalam rancangan bangunan.

Konsep perencanaan dan perancangan Pasar Seni ini meliputi : (1) Konsep kegiatan dan pergunakan, (2) Konsep penentuan lokasi, (3) Konsep bangunan, (4) Konsep utilitas bangunan.

2.1 Metode Pengumpulan Data

Data dibagi menjadi 2 jenis, yaitu data primer dan data sekunder.

2.1.1 Data Primer

1. Survey tapak yang direncanakan, dengan aspek- aspek arsitektur kontekstual sebagai bahan pertimbangan memilih lokasi tapak.
2. Survey mengenai perkembangan wisata kawasan Sangiran saat ini serta prospek kawasan Sangiran di masa yang akan datang.

2.1.2 Data Sekunder

1. Studi pasar seni di Indonesia (pasar seni ancil) sebagai preseden
2. Studi kepustakaan mengenai peraturan dan zonasi pemanfaatan kawasan Sangiran,

rencana perkembangan kawasan Sangiran, studi hukum dan peraturan pembangunan di kawasan Sangiran

3. Studi mengenai arsitektur kontekstual, mengenai definisi maupun ciri-cirinya.

2.2 Metode Analisis Data

Di dalam menganalisis data terdapat 3 tahapan, yaitu:

2.2.1 Tahap Analisa

Data yang diperoleh akan dipilih yang benar-benar sesuai dengan konsep. Metode yang digunakan yaitu:

1. Induksi, penarikan kesimpulan dari fakta-fakta yang ada.
2. Komparasi, membandingkan dengan melakukan penganalisaan dengan bahan yang diperoleh dari observasi, pengumpulan data dan studi literatur.

2.2.2 Tahap Sintesa

Merupakan tahap perumusan konsep dengan menggunakan metode deduksi, yaitu membuat perumusan hasil induksi.

2.2.3 Studi Pendekatan Konsep

Studi pendekatan konsep digunakan untuk menentukan konsep perancangan sebagai dasar menuju tahap desain fisik.

3. ANALISIS

3.1 Analisa Perumahan

3.1.1 Analisa Kebutuhan Ruang

1. Kegiatan penerimaan
 - a. Tempat parkir
 - b. Plaza
 - c. Hall
 - d. Ruang informasi
2. Kegiatan Utama
 - a. Kios souvenir
 - b. Ruang work shop
 - c. Ruang pertemuan
 - d. Gudang kios
 - e. Lavatory
3. Kegiatan Pendukung
 - a. Cafeteria
 - b. Musholla
 - c. Taman publik
 - d. Lavatory
4. Kegiatan Pengelola
 - a. Ruang administrasi
 - b. Ruang staff

- c. Ruang rapat
- d. Ruang arsip
- e. Lavatory

5. Kegiatan Servis

- a. Ruang genzet dan panel listrik
- b. Ruang pompa dan tendon air
- c. Ruang teknisi
- d. Gudang
- e. Pantry
- f. Lavatory

3.1.2 Analisa Besaran Ruang

Dari semua kebutuhan ruang maka asumsi kebutuhan ruang Pasar Seni di Sangiran adalah :

Tabel 1 Rekapitulasi Kebutuhan Ruang

Kelompok Ruang	Luas Ruangan (m ²)
Kegiatan penerimaan	7332
Kegiatan utama	2628
Kegiatan pendukung	2148
Kegiatan pengelola	406
Kegiatan servis	110
Jumlah	12624

3.1.3 Analisa Luasan Tapak

Dalam DED kawasan Sangiran telah ditetapkan pemanfaatan di zona pengembangan besaran Koefisien Dasar Bangunan (KDB) untuk tiap fasilitas baru maksimal 50%. Untuk dapat memenuhi kebutuhan luasan ruang dan sesuai dengan KDB yang berlaku, maka didapatkan perhitungan sebagai berikut :

Ls = luas tapak

Lr = luas ruang

$Lr = 50/100 \times Ls$

$12.624 = 50/100 \times Ls$

$Ls = 12.624 \times 100/50 = 25.468 \text{ m}^2$

Jadi luasan tapak yang dibutuhkan untuk mewadahi pasar seni yang direncanakan adalah sebesar 25.468 m².

3.2 Analisa Tapak

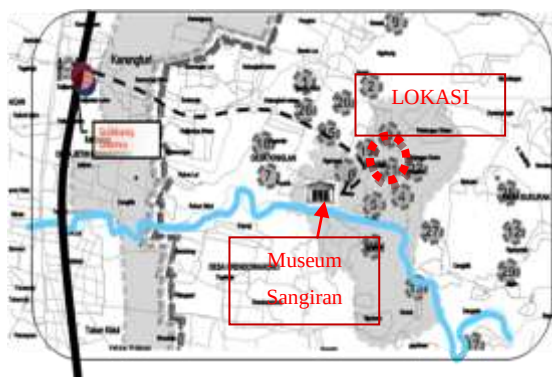
3.2.1 Analisa Pemilihan Tapak

Dalam pemilihan tapak ada beberapa kriteria yang telah ditentukan yaitu sebagai berikut:

1. Lokasi berada di dalam Kawasan Sangiran yang dapat dijangkau dengan mudah oleh pengunjung.

2. Lokasi yang digunakan berada dalam satu jalur dengan Museum Sangiran yang menjadi magnet utama kunjungan wisata sebagai wujud penerapan unsur kontekstual.
3. Kondisi tapak mendukung untuk penerapan struktur bangunan yang *moveable* dan jika suatu saat harus dipindahkan, masih dapat ditemukan lokasi yang memiliki karakter yang sama dengan tapak awal.
4. Bila terjadi pemindahan tapak, kondisi tapak baru harus memiliki kondisi atau kriteria yang sama sehingga tidak merubah konstruksi bangunan yang ada di tapak awal.
5. Kondisi sekitar lokasi yang masih alami dan cukup luas yang memungkinkan untuk pengembangan pasar di masa mendatang.
6. Berada dekat dengan central kerajinan souvenir. Bertujuan agar memudahkan distribusi barang dagangan dan juga mengangkat eksistensi desa penghasil souvenir tersebut.

Berikut gambaran pertimbangan pemilihan lokasi tapak dengan kriteria-kriteria yang sudah ditentukan di atas:



Gambar 1. Pertimbangan Pemilihan Tapak (DED Pengembangan Kawasan Sangiran, 2007)



Gambar 2. Rencana Tapak dan Lingkungannya

Dari beberapa pertimbangan di atas terpilih lokasi tapak yaitu di kawasan Sangiran, tepatnya di Desa Krikilan dengan total luasan tapak $\pm 27.500\text{m}^2$. Berikut merupakan gambaran kondisi tapak terpilih:



Gambar 3. Tapak Terpilih (Google Earth)

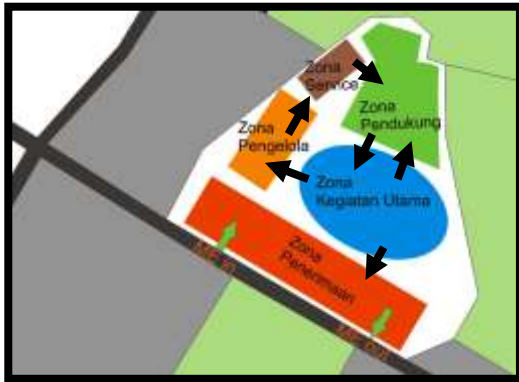
Batas Tapak:

- | | |
|---------|---|
| Utara | : Pemukiman penduduk dan area sawah |
| Selatan | : Jln. desa Krikilan, Pemukiman penduduk dan area sawah |
| Barat | : Pemukiman penduduk |
| Timur | : Pemukiman penduduk dan area sawah |

3.2.2 Analisa Pola Pencapaian

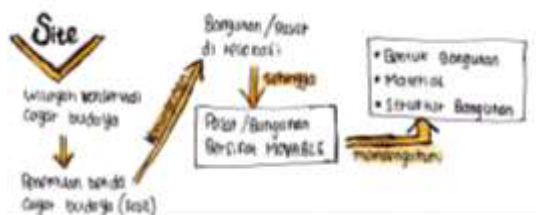
Pola pencapaian mempertimbangkan akses utama menuju ke tapak yang hanya ada satu akses yaitu jalan Desa Krikilan. Untuk sirkulasi di dalam tapak menggunakan pola sirkulasi linier dan radial agar setiap bangunan dapat diakses dengan mudah.

Berikut gambaran analisa penentuan pencapaian pada tapak yang direncanakan:



Gambar 4. Analisa Pola Sirkulasi

3.2.3 Pengaruh Kawasan Koservasi terhadap Pasar Seni



3.3 Analisa Bangunan Berdasarkan Arsitektur Kontekstual

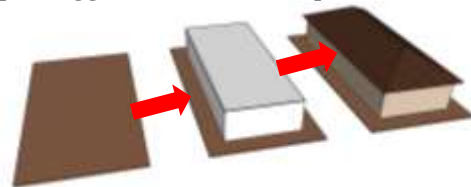
3.3.1 Langgam Arsitektur Bangunan Berdasarkan Konteks

Gaya arsitektur Jawa di kawasan Sangiran menjadi pertimbangan utama kontekstualisme dalam pembentukan massa baru di dalam tapak. Sebagai wujud harmonisasi terhadap kondisi lingkungan di sekitar tapak, maka pengadopsian bentukan atap limasan maupun atap pelana dan ornamen-ornamen dari arsitektur Jawa diterapkan pada bangunan baru sebagai pertimbangan penting dalam menarik koneksi visual ke dalam karakter bangunan baru, sehingga terbentuklah kontekstualisme tampilan bangunan yang harmonis dengan lingkungan sekitar.

3.3.2 Bentuk Dasar dan Tampilan Bangunan Berdasarkan Konteks

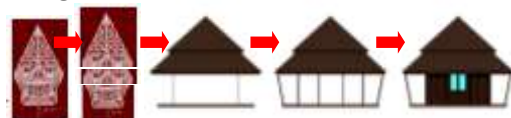
Menurut teori F. DK. Ching (1999) terdapat tiga macam bentuk primer, yaitu segiempat, segitiga dan lingkaran (Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Susunannya). Gubahan massa terinspirasi dari bangunan rumah masyarakat sekitar yaitu rumah tradisional Jawa. Dengan penyesuaian tersebut bentuk bangunan Pasar Seni akan memiliki koneksi visual dengan lingkungan atau rumah-rumah penduduk yang menjadi *back ground* kawasan

Pasar Seni Sangiran. Bentukan massa berupa persegi yang dimodifikasi sedangkan bentuk atap menggunakan bentuk atap limasan.



Gambar 5. Bentuk Dasar Massa Bangunan

Bentuk massa untuk bangunan kios sebagai fungsi utama merupakan filosofi gunung dalam wayang kulit.



Gambar 6. Bentuk Massa Bangunan Kios

Tampilan dan ekspresi bangunan yang akan diterapkan dalam perancangan Pasar Seni di Sangiran, antara lain:

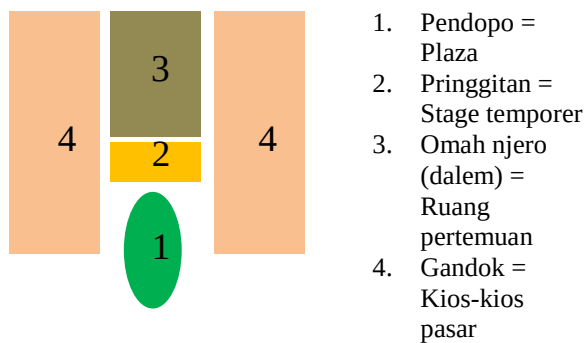
1. Fasade bangunan mencerminkan fungsi yang diwadahnya sebagai pasar natural, namun ditampilkan dengan lebih modern.
2. Bukaan - bukaan transparan yang lebar akan memberi kesan tampilan bangunan yang terbuka lebar menerima masyarakat untuk masuk kedalamnya.
3. Ornamen-ornamen ukiran sebagai unsur konteks diaplikasikan pada titik-titik tertentu untuk menguatkan citra bangunan.
4. Proporsi besaran dan ketinggian bangunan proporsional, satu lantai agar konteks dengan bangunan rumah penduduk setempat.



Gambar 7. Tampilan Bangunan

3.3.3 Komposisi Massa Bangunan Berdasarkan Konteks

Tata massa bangunan lingkungan sekitar yang menganut langgam Jawa menjadi dasar kontekstual penataan massa di dalam Pasar Seni Sangiran.



Gambar 8. Komposisi Massa

3.3.4 Tata Ruang Berdasarkan Konteks

Pengaturan tata ruang dalam bangunan harus mampu mengkomunikasikan karakter sosial, ekonomi, dan budaya masyarakat di kawasan Sangiran. Adapun karakter masyarakat di kawasan Sangiran antara lain :

1. Kondisi ekonomi dan sosial yang sederhana dan bersahaja.
2. Masyarakat di Sangiran sangat ramah terhadap wisatawan, terlebih Sangiran menjadi salah satu destinasi wisata bertaraf internasional.
3. Banyak yang menggantungkan hidup dari potensi alam di sekitarnya.

Dari karakter yang tersebut di atas, maka tata ruang maupun sifat ruang yang diterapkan pada pasar seni harus mampu mencerminkan karakter tersebut. Selain sifat ruang, tata ruang di dalam Pasar Seni mencerminkan pemanfaatan potensi alam atau lingkungan sekitar, dengan pengolahan ruang-ruang penghubung antar bangunan sehingga menampilkan kesan yang tidak menjenuhkan.

3.3.5 Penataan Lansekap Berdasarkan Konteks

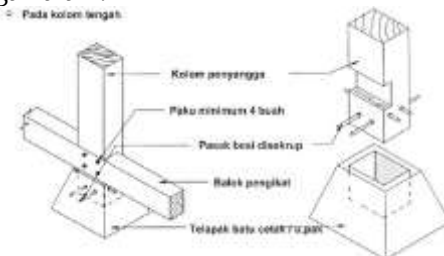
Pengaturan lansekap didasarkan pada kondisi eksisting kontur yang terdapat di dalam maupun luar tapak. Beberapa analisa lansekap yang diterapkan di dalam Pasar Seni adalah sebagai berikut : (1)Semaksimal mungkin menjaga kondisi tanah, (2) pengolahan jalur pejalan kaki antar massa bangunan, (3) menggunakan rumput sebagai *ground cover*, (4) pengerasan area terbuka menggunakan *gress block / paving block*, (5) sepanjang jalur sirkulasi ditempatkan pot-pot tanaman.

3.3.6 Pemilihan Material Berdasarkan Konteks

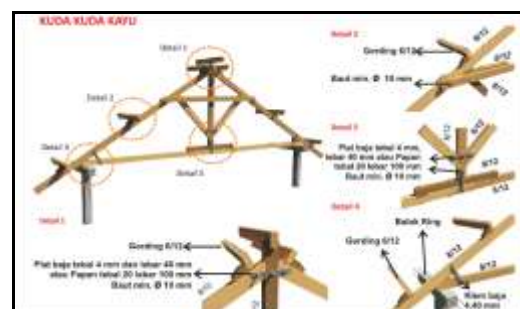
Aplikasi pemilihan material merespon konsep bangunan yang *moveable*, potensi lingkungan, ekonomis, dan sesuai dengan karakter struktur dan lingkungan sekitar. Pada struktur bangunan menggunakan rangka kayu sebagai struktur utama yang mudah di bongkar pasang. Pada dinding pembatas menggunakan papan kayu yang disusun dengan baut sehingga sewaktu-waktu dapat dilepas dan menampilkan karakter bangunan yang sederhana dan natural. Pada penutup atap menggunakan genteng pres tanah liat sehingga keselarasan visual dengan pemukiman penduduk sekitar dapat terwujud.

3.3.7 Sistem Struktur Bangunan

Pada pengolahan sistem bangunan yang diaplikasikan pada pasar seni harus mampu merespon sifat bangunan yang *moveable*. Tiang-tiang bangunan menggunakan balok kayu yang ditopang *foot plat* sebagai umpak. Untuk struktur rangka atap menggunakan rangka kayu sehingga akan menampilkan karakter bangunan yang sederhana dan selaras dengan alam.



Gambar 9. Struktur Pondasi dan Kolom



Gambar 10. Struktur Rangka Atap

3.3.8 Analisa Utilitas

Pasar Seni Sangiran sebagai media interaksi antara penjual dan pembeli, memiliki spesifikasi utilitas untuk mendukung seluruh kegiatan di dalamnya. Konsep utilitas tersebut

meliputi : (1) Pencahayaan, (2) Penghawaan, (3) Mekanikal elektrik, (4) Sistem sanitasi, (5) Keamanan bangunan, (8) Sistem pengolahan sampah.

Karakteristik ruang pada Pasar Seni Sangiran yang terbuka terhadap pengunjung membuat penerapan dinding-dinding transparan dan tidak solid memungkinkan cahaya matahari menjadi sumber penerangan utama. Sementara untuk ruang-ruang yang memerlukan pencahayaan lebih besar, didukung dengan lampudengan sumber listrik disuplay oleh PLN dan genset.

Untuk sirkulasi udara, setiap bangunan menerapkan sistem penghawaan alami dengan menempatkan bukaan-bukaan dengan sistem *cross ventilation*. Sistem penghawaan ini selain efisien, juga mendukung konsep selaras dengan alam pada Pasar Seni.

Spesifikasi lainnya, lokasi Pasar Seni yang memiliki kelengkapan utilitas kawasan memudahkan dalam penyediaan air bersih. Air bersih disuplay dari jaringan PDAM Desa Krikilan dan didukung dengan sumur yang dibuat didalam area pasar.

Dan sistem pembuangan air kotor dari lavatory yang berupa feces dan urin, di masukkan kedalam septictank kemudian disalurkan kedalam sumur resapan. Sedang pembuangan air kotor dari dapur diarahkan menuju bak kontrol yang diteruskan ke sumur resapan. Untuk pembuangan air hujan, diarahkan menuju saluran lingkungan, dengan kemiringan 1 %.

Keamanan kebakaran direspon dengan pengadaan *hydrant* dan tabung-tabung pemadam api yang ditempatkan pada tempat-tempat strategis dan mudah dikenali.

Sampah yang muncul di pisahkan berdasarkan jenisnya yaitu sampah daur ulang (organik) dan sampah tidak daur ulang (non organik). Sampah organik sebagian diolah dan digunakan sebagai pupuk untuk vegetasi yang ada didalam area pasar seni dan sisanya dibuang ke TPA. Sementara untuk sampah non organik dipisahkan antara sampah plastik dan kaleng, kemudian dapat dijual atau dibuang ke TPA.

4. KESIMPULAN

1. Pasar seni di sangiran sebagai wadah pemberdayaan masyarakat dengan pendekatan arsitektur kontekstual

merupakan fasilitas untuk memasarkan souvenir khas Sangiran dan memberi alternatif kunjungan di kawasan Sangiran, yang bertujuan untuk meningkatkan ekonomi, sosial, dan budaya masyarakat di Sangiran agar merubah paradigma masyarakat bahwa kawasan Sangiran sebagai destinasi wisata belum memberi kontribusi terhadap kesejahteraan masyarakat, dengan arsitektur kontekstual sebagai upaya harmonisasi dengan lingkungan cagar budaya yang telah ada.

2. Penerapan arsitektur kontekstual memberikan pengaruh pada desain Pasar Seni menjadi bangunan yang bersifat *moveable* untuk merespon kondisi alam yang banyak mengandung benda cagar budaya, sehingga bila ada temuan didalam tapak, satu atau beberapa bangunan dapat dipindahkan.
3. Lingkungan lama yang memiliki *style* arsitektur jawa, menjadi pertimbangan utama dalam menentukan bentuk dan tampilan bangunan Pasar Seni untuk menjaga koneksi visual dengan lingkungan yang telah ada.
4. Sifat bangunan yang *moveable* mempengaruhi beberapa aspek dalam desain, antara lain : bentuk bangunan, pemilihan material, dan pemilihan sistem struktur bangunan.



Gambar 11. Perspektif Mata Burung



Gambar 12. Perspektif Mata Burung



Gambar 17. Perspektif Eksterior



Gambar 13. Tampilan Bangunan



Gambar 18. Perspektif Eksterior



Gambar 14. Perspektif Eksterior



Gambar 19. Interior Ruang Pertemuan



Gambar 15. Perspektif Eksterior



Gambar 20. Interior Kios Souvenir



Gambar 16. Perspektif Eksterior



Gambar 21. Ruang Workshop

REFERENSI

- Brent C Brolin, *Architecture in Context*, 1980
- Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala,
Detail Engineering Design pelestarian dan pemanfaatan situs sangiran, 2007
- Neufert, Ernest, 2002, *Data Arsitek Jilid 2 (terjemahan)*, erlangga : Jakarta
- Sulistiyanto, Bambang. 2006. “Resolusi Konflik Pemanfaatan Sumber Daya Arkeologi di Indonesia: Suatu Kerangka Konseptual”. Jakarta: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Arkeologi, vol.24 No.1.Pusat Penelitian dan pengembangan Arkeologi Nasional.
- <http://hurahura.wordpress.com/2011/07/08/pemberdayaan-masyarakat-di-lingkungan-situs-arkeologi>. diakses 08/12/2012
-