

## **PASAR KULINER, SENI DAN KERAJINAN DI KOTA LUWUK** *Arsitektur Vernakular*

**Axel W. Rantung<sup>1</sup>, Raymond D. Ch. Tarore<sup>2</sup>, Amanda S. Sembel<sup>3</sup>**

*<sup>1</sup>Mahasiswa PS SI Arsitektur Unsrat, <sup>2,3</sup>Dosen PS SI Arsitektur Unsrat  
axelrantung022@student.unsrat.ac.id*

### **Abstrak**

*Luwuk sebagai ibu kota provinsi Banggai memiliki potensi yang menarik yang dapat dijadikan sebagai pusat atraksi untuk menarik lebih banyak orang ke daerah tersebut. Pasar Kuliner Seni, dan Kerajinan Kota Luwuk merupakan salah satu dari strategi untuk menyediakan platform untuk berbagai khalayak nasional dan internasional. Untuk menonjolkan potensi budaya lokal, tema perancangan yang dipilih adalah 'arsitektur Vernakular', yang mencakup desain yang memasukkan ciri khas lokal sebagai identitas budaya lokal.*

**Kata Kunci :** *Pasar, kuliner, seni, kerajinan, Arsitektur Vernakular*

### **PENDAHULUAN**

#### **Latar Belakang**

Kota Luwuk adalah rumah bagi banyak kesenian budaya dan kuliner yang unik. Keindahan alamnya dan fakta bahwa ia memiliki banyak tempat wisata menjadikannya tujuan yang menarik bagi wisatawan. Beberapa sentra kuliner bermunculan di kota ini, termasuk kawasan kuliner warung Kadampe Maahas. Onyop atau papeda, makanan khas Banggai, juga merupakan hidangan populer di kota ini. Ada banyak orang berbakat di tempat-tempat ini yang menciptakan suguhan kuliner yang enak. Banyak juga profesional yang memproduksi kerajinan seperti Kain Tenun Khas Nambo dan Ukiran Kerang dengan nilai uang. Selain itu, industri kerajinan memiliki peminat yang membuat berbagai bentuk kerajinan tangan. Suku Banggai, Saluan, dan Balantak masing-masing mempertahankan bentuk kesenian tradisional. Kesenian tersebut meliputi tarian dan nyanyian yang berhubungan dengan sukunya masing-masing. Pulo Dua yang merupakan kolaborasi antara pemerintah dan swasta, melalui Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Banggai dengan Banggai Tourism Board yang diadakan setiap tahun.

Masih banyak lagi makanan yang belum dieksplorasi. Saat ini, wisatawan bisa mendapatkan makanan Kota Luwuk di pasar atau toko pusat kota. Selain itu, acara festival yang diadakan oleh pemerintah kota menyediakan suguhan kuliner khas bagi para pelancong. Orang juga percaya bahwa pilihan makanan Kota Luwuk lainnya terbatas dan terkadang sulit ditemukan di dekat satu sama lain. Luwuk sulit menemukan tempat untuk berburu kerajinan dan masakannya. Berharap untuk memecahkan masalah ini, perlu dibuat tempat di mana orang dapat dengan mudah menjual kreasi dan seni kuliner mereka. Hal ini akan menjadikan kota Luwuk sebagai lokasi yang menarik untuk dikunjungi wisatawan luar.

Pasar Kuliner, Seni, dan Kerajinan di Kota Luwuk saat ini berada di lokasi khusus untuk memfasilitasi kegiatannya. Diharapkan pengunjung kota di masa mendatang akan tertarik ke lokasi ini karena fitur-fiturnya yang unik. Nantinya, tempat ini akan disebut sebagai Pasar Kuliner, Seni & Kerajinan Kota Luwuk. Pasar ini memiliki tujuan untuk mengumpulkan seni pertunjukan dan kerajinan daerah. Pihaknya juga berharap dapat memfasilitasi kreatifitas berbelanja oleh-oleh khas Kota Luwuk.

Selain itu, diharapkan dapat menjadi daya tarik wisata untuk mencari barang-barang khas Kota Luwuk. Harapannya, pasar ini juga dapat memfasilitasi pengembangan ekonomi masyarakat melalui penjualan seni dan kerajinan kreatif.

#### **Rumusan Masalah Perancangan**

- Bagaimana sarana pendukung wisata dapat ditingkatkan untuk mendukung kunjungan wisatawan di Kota Luwuk?

- Luwuk Bagaimana merancang pasar makanan, seni dan kerajinan yang representatif yang dapat mendukung potensi wisata kota?
- Bagaimana Anda merancang pasar makanan, seni dan kerajinan yang dapat bermanfaat bagi masyarakat lokal dalam pengembangan ekonomi dan pariwisata dengan menciptakannya?

## **Tujuan & Sasaran Perancangan**

### **Tujuan**

memperkenalkan bangunan Arsitektur lebih segar dan nyaman untuk dikunjungi dan dengan pendekatan desain arsitektur lokal untuk wisatawan domestik dan mancanegara yang ingin berkunjung ke kota Luwuk.

### **Sasaran**

- 1) Mengidentifikasi berbagai macam jenis makanan, kerajinan tangan khas masyarakat di kota Luwuk
- 2) Mengkaji perencanaan interior dan eksterior yang mengekspresikan ciri Arsitektur Vernakular di pasar makanan seni dan kerajinan kota Studi Luwuk.
- 3) Menganalisis kondisi eksisting termasuk akses ke kawasan, situasi infrastruktur, penggunaan lahan, potensi pengrajin dan pariwisata di kota Luwuk.
- 4) Menganalisis Analisis konsep perancangan pasar Kuliner, seni dan kerajinan Kota Luuk yang menggabungkan berbagai jenis makanan, seni dan kerajinan dalam satu kawasan.

## **METODE PERANCANGAN**

### **Metode Perancangan Deskriptif**

Metode deskriptif dapat diartikan sebagai prosedur pemecahan masalah yang dipelajari dengan menggambarkan keadaan subjek atau objek dalam penelitian. Ini berkaitan dengan fakta yang dilihat atau apa adanya pada saat itu. Studi deskriptif adalah studi yang mencoba menggambarkan gejala, kejadian, atau masalah nyata.

## **KAJIAN PERANCANGAN OBJEK**

### **Deskripsi Objek**

Pasar adalah fasilitas perkotaan yang berupa wadah-wadah untuk menampung orang-orang (penjual, pembeli, pengelola), dan barang-barang yang berupa komoditi (pangan) dan komoditi (pakaian, papan, perlengkapan lainnya).

Kuliner dapat diartikan sebagai hasil pengolahan bahan makanan berupa pemasakan. Makanan ini bisa berupa lauk pauk, garnish, makanan ringan, atau minuman.

Pengertian seni menurut Ensiklopedi Bahasa Indonesia adalah bahwa seni adalah ciptaan segala sesuatu yang suka dilihat atau didengar orang karena keindahannya.

Menurut Ensiklopedi Bahasa Indonesia kerajinan adalah benda-benda hasil karya seni manusia. Kerajinan ini menciptakan ornamen, karya seni, dan barang yang dapat dikenakan. Istilah ini biasanya berlaku untuk cara tradisional membuat sesuatu.

Dari sini dapat disimpulkan bahwa konsep pasar kuliner, seni dan kerajinan adalah pasar yang menjual berbagai jenis produk kuliner dan kerajinan serta menyelenggarakan kegiatan kesenian.

## **KAJIAN TEMA PERANCANGAN**

### **Kajian Tema secara Teoritis**

Arsitektur adalah seni yang dilakukan oleh setiap individual untuk berimajinasikan diri mereka dan ilmu merancang bangunan.

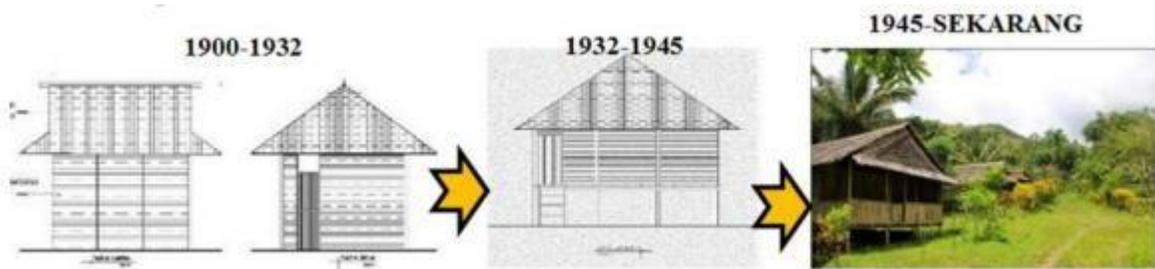
Vernakular Secara etimologis kata Verna berasal dari bahasa latin yang artinya home born slave (Nuttgens,1993). Kata Vernakular juga berasal dari vernaculus (latin) berarti asli (native). Dalam ilmu bahasa (Linguistik), bahasa vernakular mengacu pada penggunaan bahasa untuk waktu, tempat atau kelompok lokal/tertentu.

Dalam kebudayaan, khususnya arsitektur, istilah yang dimaksud adalah jenis kebudayaan atau arsitektur yang berlaku pada suatu tempat/daerah tertentu (bukan tiruan dari tempat lain). Oleh karena itu, budaya rakyat dapat diartikan sebagai budaya asli yang lepas dari kondisi sosial dan masih milik masyarakat yang sederhana, terkait dengan hasil karya rakyat/rakyat biasa (di antara kelas istimewa, rakyat jelata) dan terus dipertahankan. beberapa generasi, termasuk generasi berikutnya. arsitektur, bahasa, seni, dan musik.

**Ciri-ciri Gaya Arsitektur Vernakular**

1. Diciptakan masyarakat tanpa bantuan tenaga ahli / arsitek professional, melainkan dengan tenaga ahli lokal / setempat.
2. beradaptasi dengan kondisi fisik, sosial, budaya dan ekologi setempat.
3. memanfaatkan sumber daya fisik, sosial, budaya, religi, teknologi dan material setempat.
4. Memiliki tipologi bangunan awal dalam wujud hunian dan lainnya yang berkembang di dalam masyarakat tradisional.
5. Memenuhi kebutuhan khusus dengan mengakomodir nilai budaya, ekonomi dan gaya hidup masyarakat. Fungsi, makna, dan sangat dipengaruhi oleh aspek struktur sosial masyarakat, sistem kepercayaan, dan pola perilaku.

**Filosofi Bangunan Rumah Tradisional Suku Saluan**



Gambar 1. Rumah Tradisional Suku Saluan  
 Sumber : Google

Bangunan telah berkembang dari waktu ke waktu. Berbagai bentuk ada pada tahap ini, dengan bentuk dasar berkembang dari persegi menjadi persegi panjang dengan evolusi bentuk yang disesuaikan dengan kebutuhan dan pertumbuhan penduduk.

**Implementasi Tema**

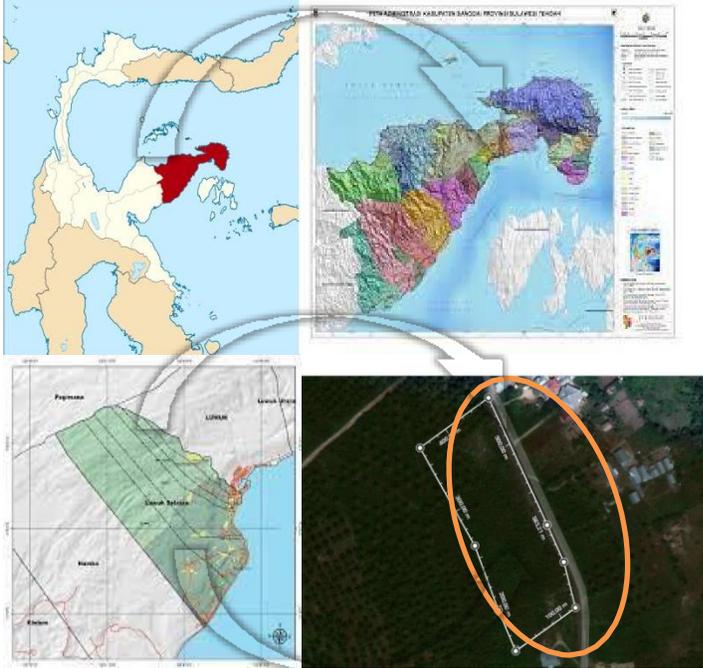
Tabel.1 : Strategi Implementasi Tema

<b>Hubungan Ruang</b>	Sirkulasi publik jelas, ada interaksi antar massa, ada interaksi budaya, kuliner dan seni
<b>Entrance</b>	Memiliki makna dari konteks Sosial Budaya Bentuk entrance yang mengarahkan pengunjung yang mencerminkan bangunan Komersial dengan tanda karakter simbol daerah
<b>Bentuk Massa</b>	Terdiri dari beberapa massa bangunan.
<b>Struktur</b>	Menggunakan material kayu yang sarat dengan tekstur tradisional.

Sumber : Pribadi

## TINJAUAN LOKASI

Tabel 2. Lokasi Tapak dan Aturan

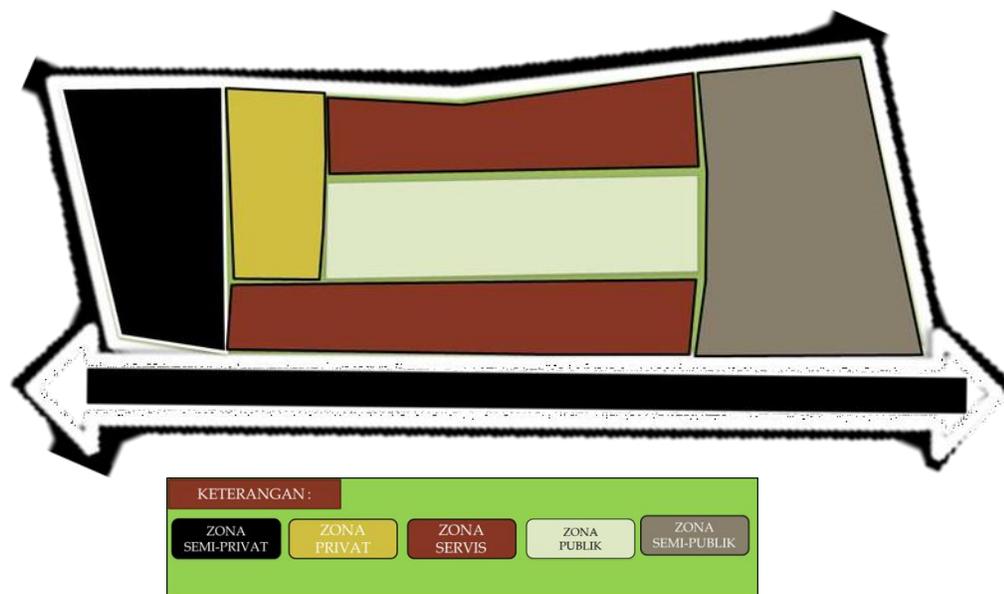
Kategori	Data	Analisa
➤ Kondisi Fisik		
Lokasi Tapak: Kel. Bukit Mambual Kec. Luwuk Selatan	 <p>Lokasi yang ditentukan sebagai lokasi perancangan objek telah ditentukan dengan alasan karena tapak mempunyai view yang baik ke arah Utara ,lokasi merupakan destinasi Wisata. Infrastruktur yang mendukung, potensi tapak mendukung, terdapat utilitas lingkungan yang cukup lengkap, aksesibilitas yang mendukung, dll.</p>	Luas total: 16.118,12 m <sup>2</sup> KDB maks: 60 % KLB maks: 1,20 KDH min: 30 %  Sempadan min: 6m  KDB : Luas lahan x KDB = 16.118,12 m <sup>2</sup> x 60 % = 9.670,968 m <sup>2</sup>  KLB : 1,20 Luas lahan x KLB = 16.118,12 m <sup>2</sup> x 1,20 = 19.341,744 m <sup>2</sup>  KDH = 30% x 16.118,12 = 4.835,436 m <sup>2</sup>

Sumber : Pribadi

### Konsep Perancangan

#### Konsep Zoning Tapak

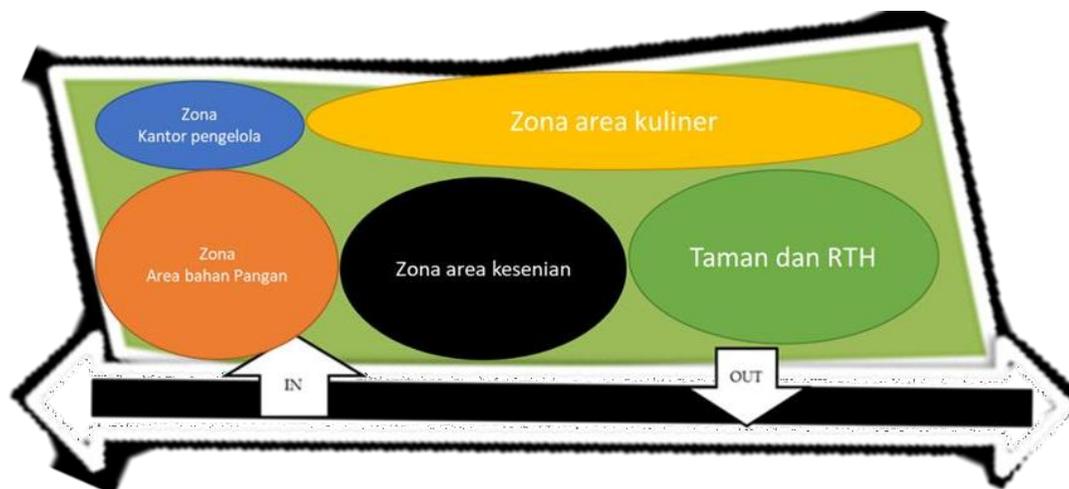
Area Privat yakni untuk bangunan area gedung pengelola dan area seni. Dan untuk kuliner dan kerajinan. yang didesain memiliki 1 lantai di tempatkan sedemikian rupa agar jauh dari area publik, kemudian juga di lapiasi dengan RTH di sekitarnya menjadikan suasana yang jauh dari keramaian. Area publik meliputi sirkulasi kendaraan dan manusia dalam tapak.



Gambar 2. Zonasi Tapak  
*Sumber : Pribadi*

### Tata Letak Massa Bangunan Tapak

Peletakan massa terdiri dari beberapa massa majemuk yang terdiri atas Gedung kuliner, seni, kerajinan, kantor pengelola, kios, dan lesehan. Alasan terbentuknya konfigurasi massa yang demikian adalah karena efisiensi ruang untuk area-area bersifat khusus ke dalam satu gedung tunggal dan sentralisasi tanpa pemakaian ruang berlebihan.



Gambar 3. Zonasi Bangunan  
*Sumber : Pribadi*

### Aksebilitas dan Sirkulas Tapak

Sistem dan jalur pergerakan di dalam tapak dikembangkan sesuai dengan rencana aksesibilitas untuk masuk dan keluar tapak, dan juga harus dapat menjangkau setiap subdivisi di tapak. Ini untuk membuat setiap bagian mudah diakses oleh pengunjung atau pengguna situs. Sesuai dengan arus aktivitas pengguna pasar, jalur sirkulasi dirancang untuk memungkinkan pengunjung bergerak bebas dalam aktivitas pasar untuk rekreasi dan hiburan. Di pintu masuk bangunan terdapat drop-offpoint yang langsung bersinggungan dengan kawasan seni dan kerajinan. Selain itu, terdapat ruang terbuka yang memadukan tiga fungsi utama dan lanskap, kegiatan luar

ruangan, dan area jajanan pasar.

### **Konsep Ruang Luar**

Konsep tatanan mikro tanah yang 'diarahkan' dalam perancangan tugas akhir ini merupakan bentuk tatanan massa yang nantinya akan memfasilitasi atau memandu pengunjung menyusuri arsitektur eksisting yang dipilih masing-masing massa untuk dikreasi. Terkait erat dengan massanya, dengan pola di tengah.

### **Konsep Gubahan Massa**

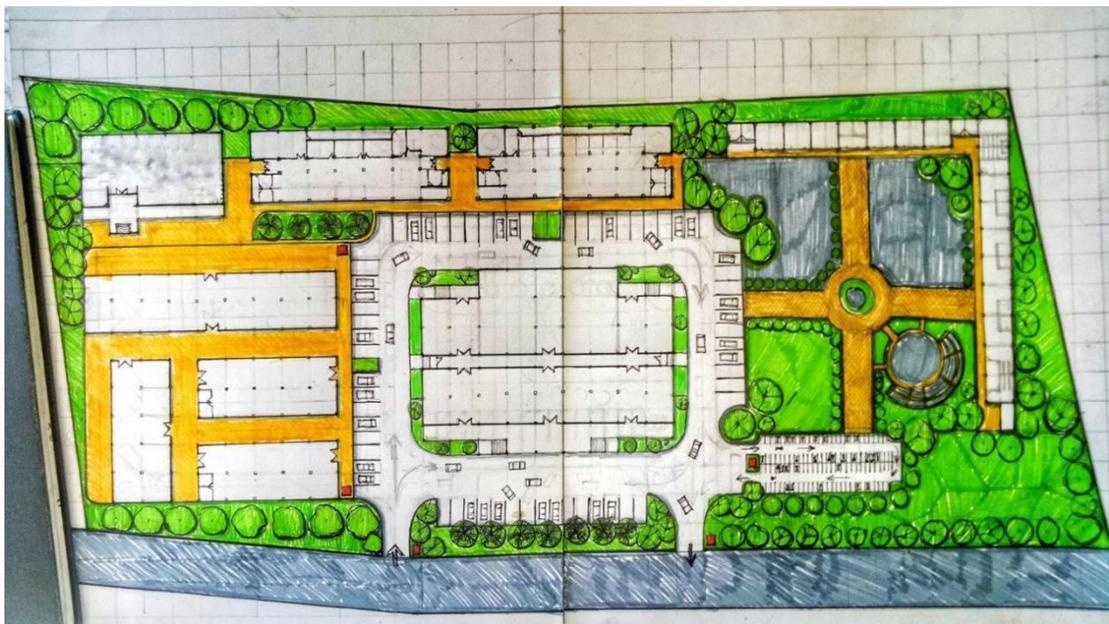
Mengikuti prinsip dasar atau kebiasaan setempat dalam penataan ruang fungsional. Diambil dari tempat tinggal tradisional Saruan yang disebut "Laigan" itu adalah tempat tinggal kepala adat, dihuni oleh keluarga besar dan bahkan sejumlah besar anggota suku. Tipologi Laigan telah mengalami tiga tahap perkembangan dan lima bentuk arsitektur yang berbeda dalam sejarah asal usulnya. Fungsi setiap tahap tipologi tahap perkembangan sedikit berbeda, namun pada hakikatnya fungsi tersebut saling melengkapi, yaitu dengan bentuk dasar bujur sangkar, tahapan bujur sangkar dan perkembangannya.

### **Konsep Selubung Bangunan**

Konsep ruang mikro dipilih pada perancangan tugas akhir ini agar nantinya ruang pasar kuliner memiliki banyak bukaan, seperti pintu masuk siklus ventilasi, ruang akan terasa lebih sejuk, bernuansa alam, misalnya menggunakan warna coklat yang sama dengan tanah (bumi). Penggunaan material lokal seperti bambu, kayu dan batu bata juga membuat tema kehidupan pedesaan modern menjadi lebih hidup dan ramah lingkungan. Ini memberi kesan warna-warna hangat, dan karakteristik warna yang sama dengan budaya.

## **HASIL PERANCANGAN**

- Lay Out



Gambar 4. Lay Out  
*Sumber : Pribadi*

● **Tampak**



Gambar 5. Tampak Bangunan 1  
*Sumber : Pribadi*



Gambar 6. Tampak Bangunan 2  
*Sumber : Pribadi*



Gambar 7. Tampak Bangunan 3  
*Sumber : Pribadi*

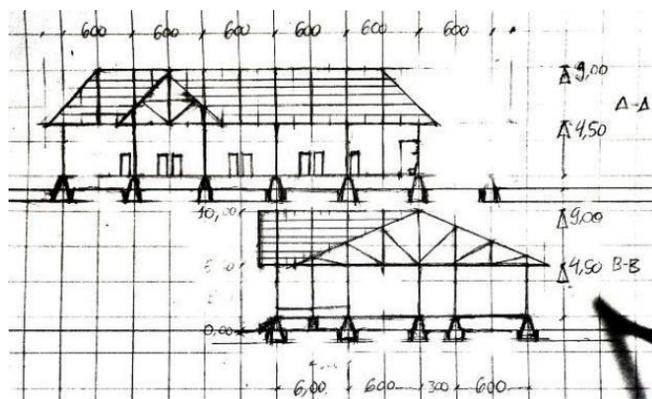


Gambar 8. Tampak Bangunan 4  
*Sumber : Pribadi*

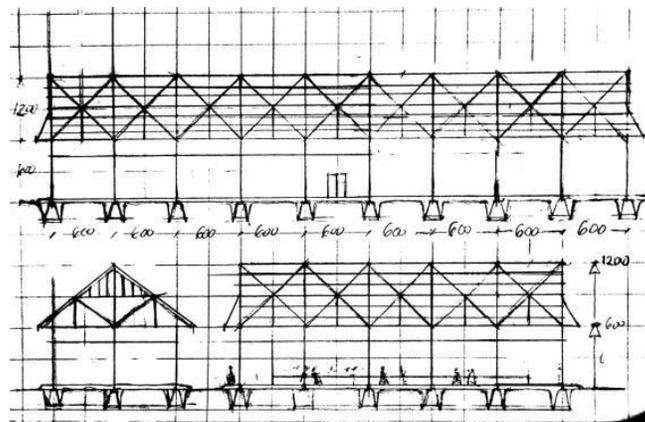


Gambar 9. Tampak Bangunan 5  
*Sumber : Pribadi*

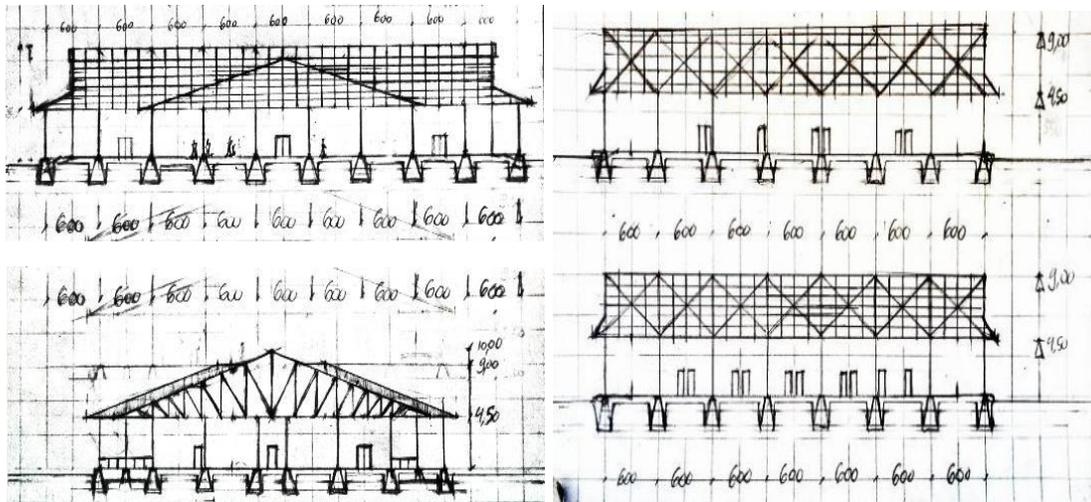
● **Potongan**



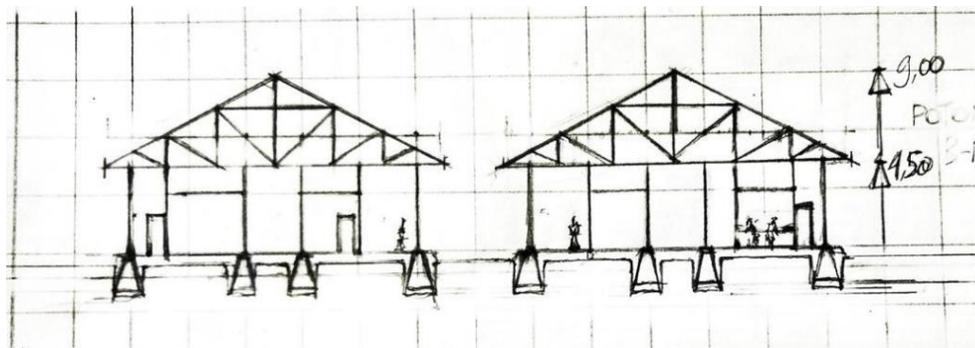
Gambar 10. Potongan Bangunan 1  
*Sumber : Pribadi*



Gambar 11. Potongan Bangunan 2  
*Sumber : Pribadi*

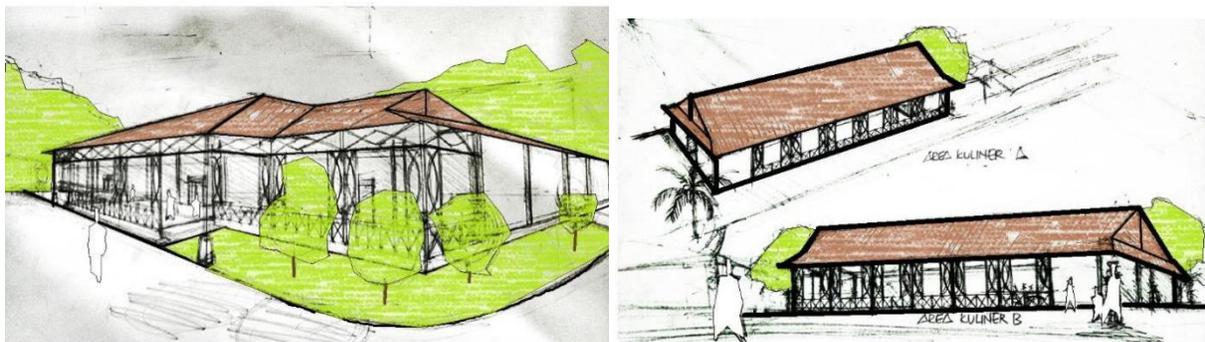


Gambar 12. Potongan Bangunan 3  
Sumber : Pribadi



Gambar 13. Potongan Bangunan 4  
Sumber : Pribadi

- **Perspektif**

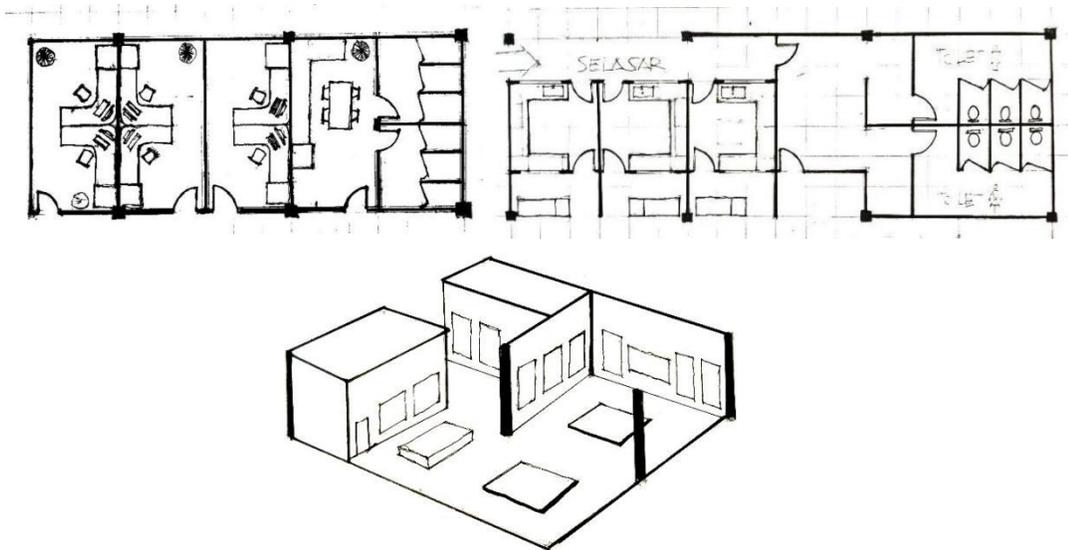


Gambar 14. Perspektif Bangunan  
Sumber : Pribadi



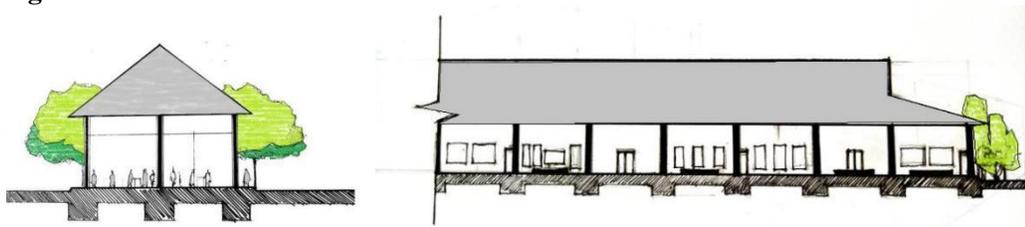
Gambar 15. Perspektif Mata Burung  
*Sumber : Pribadi*

- **Spot Interior**



Gambar 16. Interior Bangunan  
*Sumber : Pribadi*

- **Orthogonal**



Gambar 17. Potongan Ortogonal  
*Sumber : Pribadi*

## **KESIMPULAN**

Disimpulkan akan dijadikan sebagai tolak ukur perancangan dan perencanaan Pasar Kuliner, Seni dan Kerajinan Kota Luwuk, yaitu:

- a. Perencanaan fasilitas perdagangan dan jasa harus memperhatikan efektivitas dan nilai ekonomi dalam perancangan dan perencanaan dengan memperhatikan aspek keterpaduan fungsi sebagai bangunan umum dalam kaitannya dengan segala kondisi sekitarnya,
- b. Penentuan kapasitas pembentuk pasar dengan memperhatikan hubungan dengan situasi saat ini, dengan mempertimbangkan prakiraan pengembangan kapasitas selama periode waktu tertentu, selain penelitian berdasarkan kriteria yang ada.
- c. Proyek konstruksi ini akan menjadi fasilitas komersial skala komunitas yang disesuaikan dengan latar belakang yang beragam dari semua populasi.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arifianti, Farida, 1994, *Peluang Bisnis Katering Dan Pengelolaannya*, Golden Terayon, Malang.
- Basu Swasta, Dh., 1979, *Azas-Azas Marketing*, Liberty, Yogyakarta.
- Bintarto, R, 1983, *Interaksi Desa-Kota Dan Permasalahannya*, Ghalia Indonesia, Jakarta.
- Ching D.K., 1991, *Arsitektur, Bentuk, Ruang Dan Susunannya*, Erlangga, Jakarta.
- F.I. Whitney, 1960, *The Elements Of Resert Eds*, Overseas, Osaka.
- Kim W. Todd, *Tapak, Ruang Dan Struktur*, Intermatra, Bandung.
- Liang Gie, The, 1976, *Filsafat Seni*, Pusat Belajar Ilmu Berguna, Yogyakarta.
- Neufert, Ernst, 1994, *Data Arsitek Edisi Kedua*, Erlangga, Jakarta.
- Pemerintah Daerah Tingkat II Kabupaten Banggai, 2005, *Rencana Pembangunan Jangka Panjang Daerah (RPJPD) Kabupaten Banggai Tahun 2005-2025*, Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kabupaten Banggai, Luwuk.
- Pemerintah Republik Indonesia, 2019, *Peraturan Menteri Perdagangan Republik Indonesia Nomor 02 Tahun 2019, tentang Pedoman Pembangunan Dan Pengelolaan Sarana Perdagangan*, Kementerian Perdagangan Republik Indonesia, Jakarta.
- Purnomo, 2021, *Mengintip Sedikit Budaya Suku Banggai Yang Sudah Hampir Di Lupakan Oleh Pau Banggai*  
<<http://Purnomolamala.Blogspot.Com/2014/08/Budaya-Yang-Ada-Di-Bangkep.Html>>  
Diakses 31 Mei 2021
- Wiranto, 1999, *Arsitektur Vernakular Indonesia Perannya Dalam Pengembangan Jati Diri*, Dimensi, Jurnal Teknik Arsitektur Universitas Kristen Petra Surabaya Vol 27, No 2, 16.