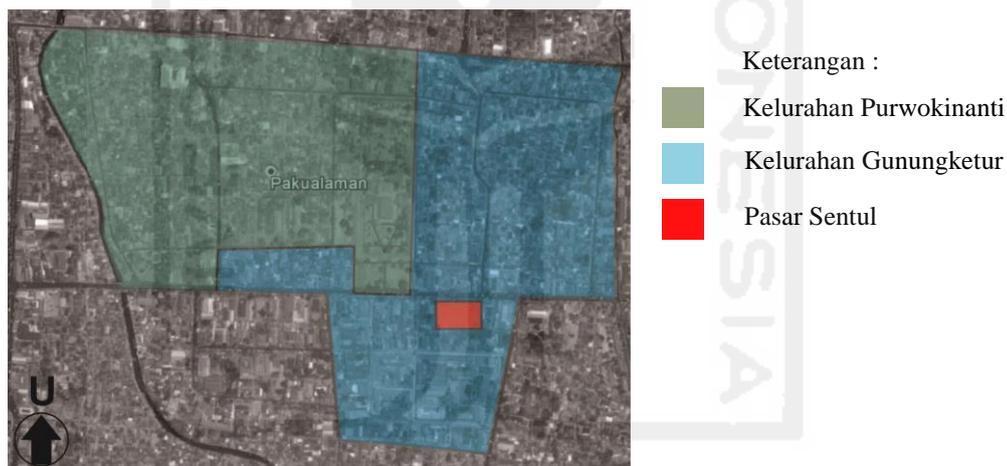


## BAGIAN 2

### PENELUSURAN PERSOALAN PERANCANGAN DAN PEMECAHANNYA

#### 2.1. Narasi Konteks Lokasi, Site, dan Arsitektur

Kawasan Pakualaman merupakan sebuah kecamatan yang terdapat di Propinsi Yogyakarta. Kecamatan ini terletak di antara sungai Code dan Sungai Manunggal. Pakualaman memiliki luas yaitu 63,00 Ha. Batas wilayah Pakualaman adalah sebelah Utara berbatasan dengan Kecamatan Danurejan dan Kecamatan Gondokusuman. Timur berbatasan dengan Kecamatan Umbulharjo dan Kecamatan Mergangsan. Selatan berbatasan dengan Kecamatan Mergangsan. Dan Barat berbatasan dengan Kecamatan Mergangsan dan Kecamatan Gondomanan.



Gambar 2.1. Batas Wilayah Kecamatan Pakualaman

Sumber : Penulis, 2016

Pasar Sentul sendiri berlokasi di Jalan Sultan Agung, Kelurahan Gunungketur, Kecamatan Pakualaman, Kota Yogyakarta. Sisi utara Pasar Sentul adalah Jalan Sultan Agung, sisi timur adalah Jalan Tamansiswa, sisi barat adalah Jalan Bintaran Wetan dan sisi selatan adalah Jalan Surokarsan.

Menurut sejarahnya, pasar ini dulunya menjadi tempat beristirahat para pedagang yang berdagang di tempat yang jauh. Pangkalan ini lama kelamaan menjadi semakin ramai dan akhirnya tempat tersebut menjadi sebuah pasar. Pasar

## REVITALISASI PASAR SENTUL

### Optimalisasi Kebutuhan Ruang Pasar dan Integrasi Wisata Seni serta Kuliner di Kawasan Pakualaman

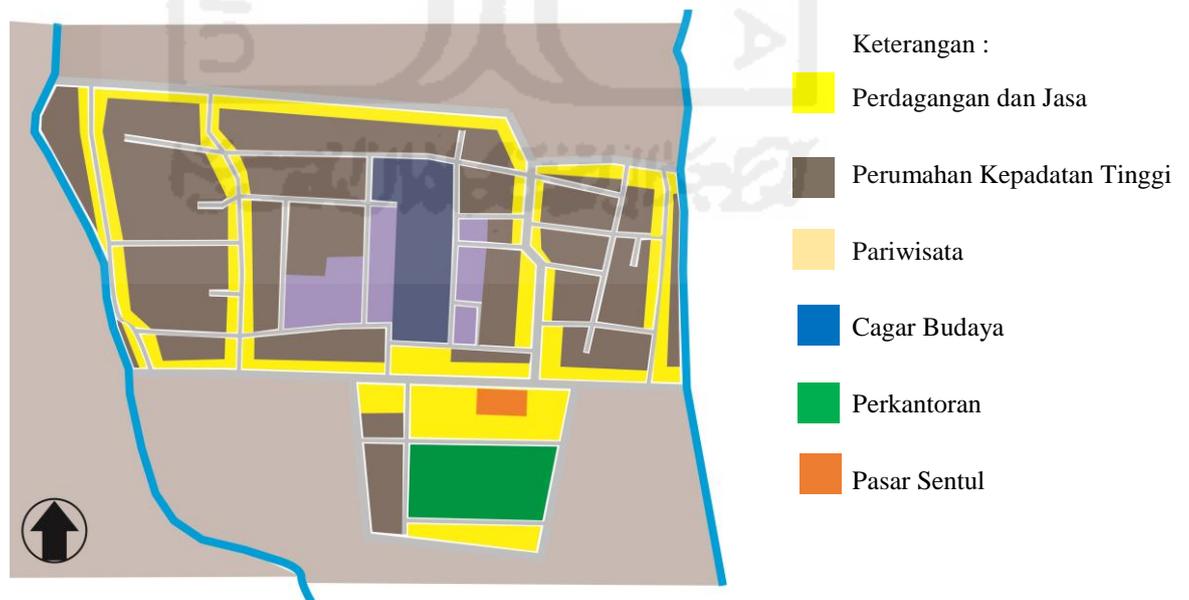
Sentul juga menjadi salah satu pusat kulakan jagung di Yogyakarta. Selain Pasar Sentul di kawasan ini juga terdapat banyak bangunan cagar budaya seperti museum, rumah sakit jiwa, dan taman makam pahlawan. Ada juga beberapa universitas, penjara dan kantor pemerintahan.



Gambar 2.2. Lokasi Pasar Sentul

Sumber : Penulis, 2016

## 2.2. Peta Kondisi Fisik



Gambar 2.3. Fungsi Lahan Kecamatan Pakualaman

Sumber : Penulis, 2016

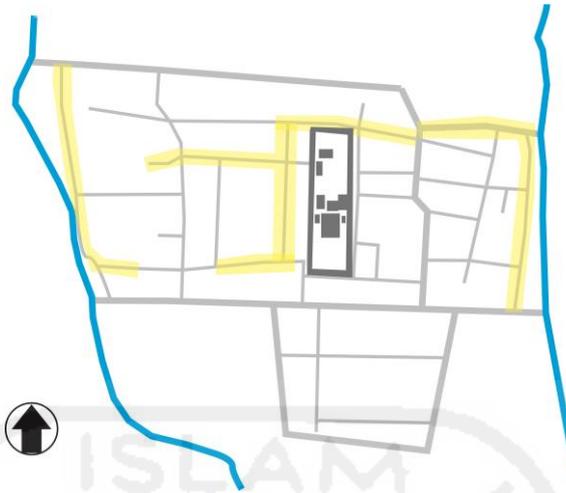
Seiring berjalannya waktu maka mulai tumbuh pusat-pusat aktivitas disekitar Pasar Sentul, kondisi tata guna lahan di Kecamatan Pakualaman mengalami keberagaman fungsi bangunan. Terdapat bangunan-bangunan perdagangan dan jasa di sepanjang Jalan Sultan Agung. Bangunan Pasar Sentul sendiri termasuk ke dalam kawasan perdagangan dan jasa. Pertumbuhan perumahan-perumahan dengan tingkat kepadatan tinggi. Beragam bangunan cagar budaya seperti Puro Pakualaman yang di dalamnya terdapat pula Museum Pakualaman dan Museum Sasmitaloka Panglima Besar Jenderal Sudirman. Bangunan pariwisata yang tersebar di sekitar Puro Pakualaman yang menyebabkan kawasan ini selalu ramai dikunjungi wisatawan baik dalam maupun luar negeri. Dan bangunan perkantoran yaitu LP Wirogunan.

## **2.3. Data Lokasi dan Peraturan Bangunan Terkait**

### **2.3.1. Data Komunitas Kawasan Pakualaman**

Kawasan sekitar Pasar Sentul khususnya kawasan Pakualaman memiliki keberagaman komunitas khususnya komunitas kesenian dan UMKM berupa kuliner dan kerajinan. Keberagaman ini memiliki dampak positif terhadap Pasar Sentul karena komunitas ini memiliki peran penting dalam memajukan perekonomian kawasan Pakualaman. Selain itu, dengan adanya aktivitas dari komunitas tersebut dapat menjadikan Pasar Sentul sebagai ruang publik yang vital dengan adanya kegiatan kesenian dan potensi UMKM sebagai ruang yang edukatif dan rekreatif bagi pengunjung pasar.

1. Komunitas Pengrajin



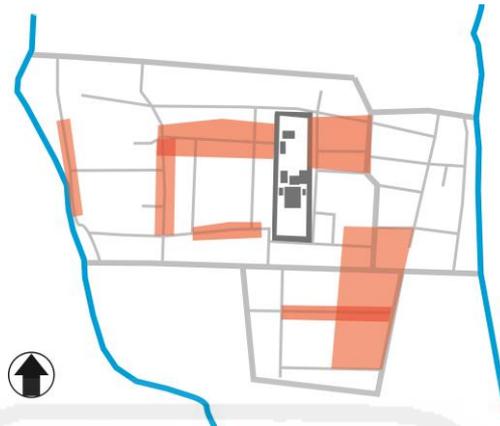
Gambar 2.4. Persebaran komunitas pengrajin di kawasan Pakualaman  
Sumber : Penulis, 2016

Berikut data lokasi dan jenis kerajinan dari Komunitas UMKM Kawasan Pakualaman :

Lokasi	Jenis Kerajinan
Jalan Jagalan	Kerajinan
Harjowinatan	Kerajinan batik
Jagalan Beji	Celengan bambu dan souvenir
Jalan Ki Mangunsarkoro	Kerajinan batik
Kauman	Tas sulam pita
Purwokinanti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sepatu Sandal</li> <li>• Kerajinan Batik</li> </ul>
Purwanggan	Kerajinan Puzzle

Tabel 2.1. Lokasi dan jenis kerajinan di kawasan Pakualaman  
Sumber : Penulis, 2016

2. Komunitas Kuliner



Gambar 2.5. Persebaran komunitas kuliner di kawasan Pakualaman

Sumber : Penulis, 2016

Berikut data lokasi dan jenis kuliner dari Komunitas UMKM Kawasan Pakualaman :

Lokasi	Jenis Kuliner
Gunungketur	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lempeng Ketela Mulia</li> <li>• Snack dan lauk-pauk</li> <li>• Martabak manis</li> <li>• Manggleng</li> <li>• Klepon</li> </ul>
Margoyasan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Snack</li> <li>• Keripik jamur</li> <li>• Dawet ireng dan baceman</li> </ul>
Kauman	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Snack dan lauk-pauk</li> <li>• Manggleng</li> </ul>
Purwokinanti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bakmi kopyok</li> <li>• Pepes</li> <li>• Arem-arem</li> <li>• Lesehan</li> </ul>
Jagalan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zouppa Soup</li> </ul>
Harjowinatan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rujak es krim</li> </ul>

Jayangprawiran	• Mie telur asli
Gajah Mada	• Lesehan ceker setan dan tongseng ayam

Tabel 2.2. Lokasi dan jenis kuliner di kawasan Pakualaman

Sumber : Penulis, 2016

### 2.3.2. Peraturan Bangunan Terkait

Pasar Sentul merupakan sebuah pasar tradisional yang terletak di kawasan Pakualaman yaitu kawasan cagar budaya, sehingga untuk rencana pembangunan pada kawasan ini perlu diperhatikan regulasi yang harus dipatuhi.

Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor 1 Tahun 2015 Tentang Rencana Detail Tata Ruang Dan Peraturan Zonasi Kota Yogyakarta Tahun 2015 – 2035

Pasar Tradisional : Pasar yang dibangun dan dikelola oleh pemerintah, pemerintah daerah, swasta, badan usaha milik negara dan badan usaha milik daerah termasuk kerja sama dengan swasta dengan tempat usaha berupa toko, kios, counter, los dan tenda yang dimiliki/dikelola oleh pedagang kecil, menengah, swadaya atau koperasi dengan usaha skala kecil, modal kecil dan dengan proses jual beli barang dagangan melalui tawar menawar.

Perdagangan dan Jasa (K)

1) Ketentuan Intensitas Bangunan dan amplop ruang

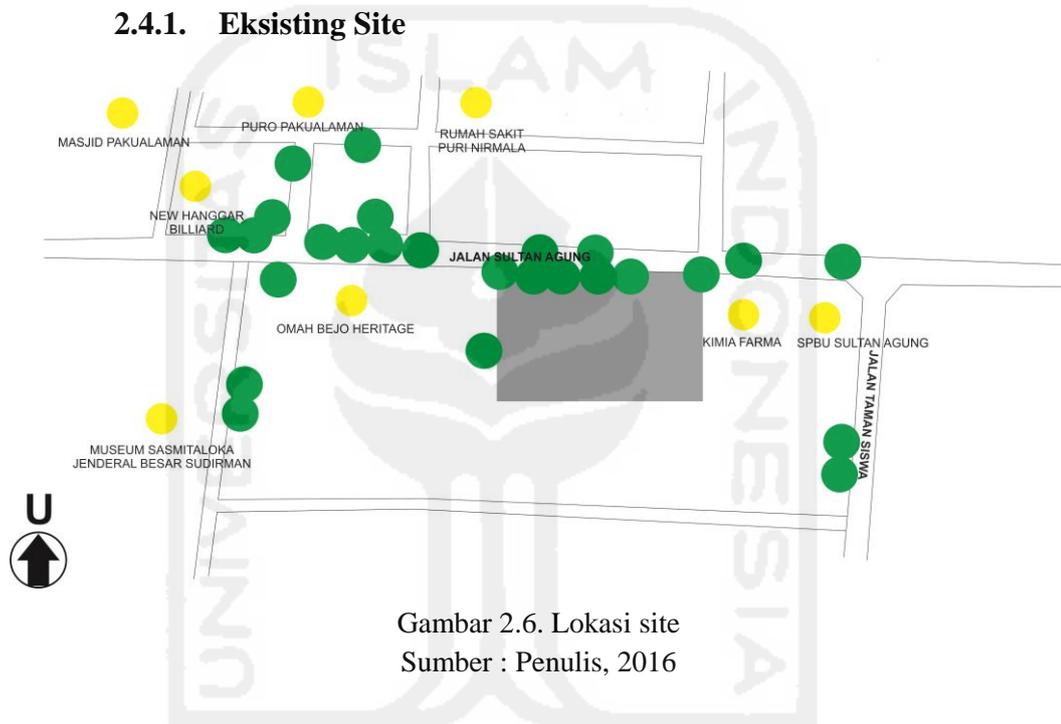
1. KDB maksimal 90%
2. TB maksimal 32 meter
3. KLB maksimal 6,4
4. KDH minimal 5%
5. Lebar jalan (ROW) minimal 3 meter.
6. GSB minimal 5 meter.

(2) Tampilan Bangunan

1. Ketentuan arsitektural berlaku bebas, dengan catatan tidak bertabrakan dengan arsitektur tradisional lokal serta tetap memperhatikan keindahan dan keserasian lingkungan sekitar.
2. Warna bangunan, bahan bangunan, tekstur bangunan, tidak diatur mengikat, kecuali terdapat bangunan cagar budaya.

## 2.4. Data Ukuran Lahan dan Bangunan

### 2.4.1. Eksisting Site



Gambar 2.6. Lokasi site  
Sumber : Penulis, 2016

Lokasi : Terletak di sisi selatan Jalan Sultan Agung dan di persimpangan jalan antara Jalan Taman Siswa dan Jalan Suryopranoto.

Site : Menggunakan site bangunan eksisting Pasar Sentul dan lahan kosong yang terdapat pada sisi timur pasar.

Luas bangunan : 2.723 m<sup>2</sup>  
(Eksisting)

Total luas lahan : 6.000 m<sup>2</sup>

## REVITALISASI PASAR SENTUL

### Optimalisasi Kebutuhan Ruang Pasar dan Integrasi Wisata Seni serta Kuliner di Kawasan Pakualaman

Luas bangunan Pasar Sentul sekitar 2.723 meter persegi. Pada sisi timur site terdapat sebuah tanah kosong milik salah seorang penduduk yang tinggal di sekitar pasar. Lokasi dipilih karena dibutuhkan revitalisasi pada Pasar Sentul untuk menghidupkan kembali citra Pasar Sentul sebagai pasar tradisional. Selain itu, lokasi site yang berada di kawasan wisata dan perdagangan dan jasa serta perkantoran maka akan berpotensi pengunjung dari dalam maupun luar Kota Yogyakarta.

#### 2.4.2. Eksisting Sekitar Site



Gambar 2.7. Keberagaman fungsi bangunan di sekitar Pasar Sentul

Sumber : Penulis, 2016

Dari peta di atas maka dapat dilihat kawasan ini dipadati oleh beragam fungsi bangunan diantaranya bangunan cagar budaya, pendidikan, perkantoran, perdagangan dan jasa, museum, makam pahlawan, pemukiman, dll. Keberagaman fungsi bangunan ini membentuk komunitas-komunitas di dalamnya yaitu pelajar, karyawan, wisatawan, dan pedagang.

### 2.4.3. Eksisting Pasar

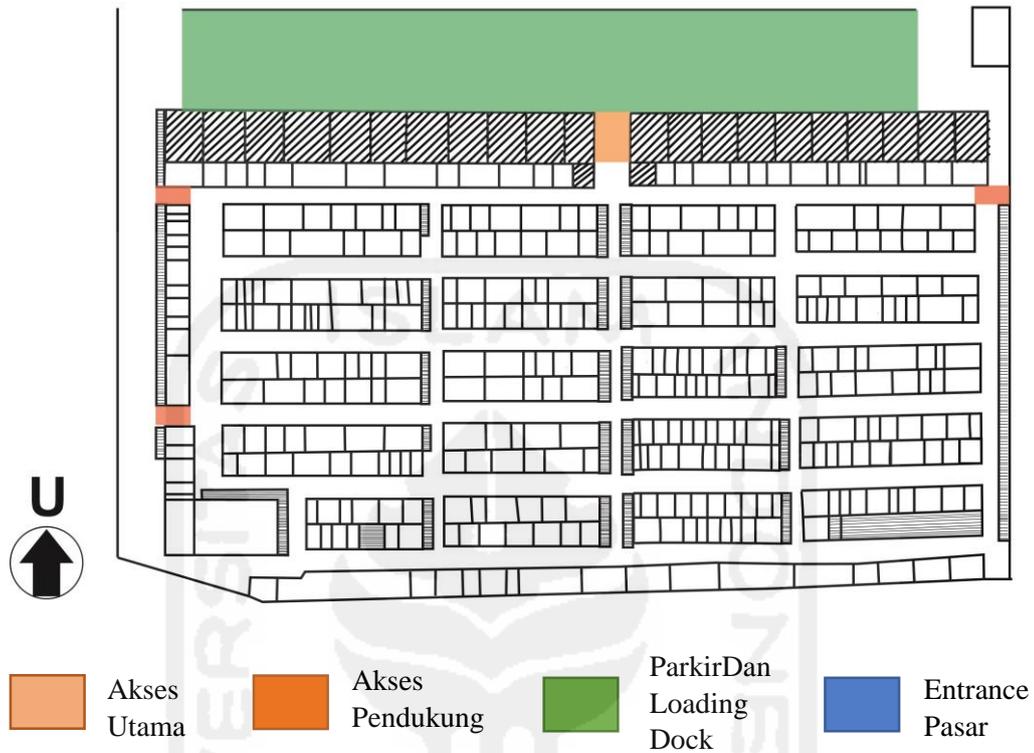
Pasar Sentul adalah salah satu pasar yang dibangun untuk memenuhi kebutuhan hidup masyarakat Kecamatan Pakualaman. Letaknya di kawasan Art Point memiliki keunggulan tersendiri bagi pasar untuk menjadi sebuah ruang publik yang vital di kawasan tersebut. Namun keunggulan tersebut tidak didukung dengan fisik bangunan yang dapat menjadi nilai tambah bagi pasar. Bangunan pasar sudah mengalami beberapa kali perbaikan dan penambahan namun hanya sekedar menambal pada bagian-bagian yang mengalami kerusakan. Kerusakan-kerusakan tersebut memberikan efek tidak nyaman bagi pengunjung maupun pedagang pasar. Selain itu, bangunan pasar yang sudah tidak mampu menampung kapasitas jumlah pedagang dan mengakomodasi pedagang yang tumpah ruah di halaman pasar khususnya pada pagi hari karena puncak kegiatan pasar adalah pada pagi hari sehingga mengakibatkan kemacetan pada kawasan sekitar pasar.

#### 1. Kondisi Pasar

Pasar Sentul berlokasi di Jalan Sultan Agung, Kecamatan Pakualaman. Pasar Sentul dikelilingi oleh Jalan Sultan Agung di sebelah utara, Jalan Taman Siswa di sebelah timur, Jalan Bintaran Wetan di sebelah barat dan Jalan Surokarsan di sebelah selatan. Namun entrance utama untuk memasuki Pasar Sentul yaitu dari Jalan Sultan Agung karena Pasar Sentul dikelilingi oleh pemukiman penduduk. Pasar Sentul memiliki tematik unggulan yaitu sebagai pusat kulakan jagung di Yogyakarta. Namun, saat ini pedagang jagung sudah berkurang pada hari-hari biasa dan ramai pada saat malam tahun baru.

Terdapat tiga pintu akses masuk pasar yaitu akses utama pada sisi utara pasar dan akses pendukung yang dapat diakses dari sisi timur dan barat pasar. Akses utama memiliki lebar 2,6 meter dan akses pendukung yaitu 1,6 meter. Pada bagian depan pasar terdapat area parkir yang memiliki lebar kurang lebih 8 meter.

### Jalan Sultan Agung



Gambar 2.8. Akses Eksisting di Pasar Sentul  
Sumber : Analisa Penulis, 2016



Gambar 2.9. Persebaran Parkir di Pasar Sentul  
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2016



Gambar 2.10. Penumpukan Area Parkir Pasar Sentul  
Sumber : Analisis Penulis, 2016

Aktifitas utama yang terjadi di Pasar Sentul adalah jual beli bahan pangan dan puncak kegiatan terjadi pada pagi hari. Kegiatan pasar sudah di mulai dari pukul 04.00 sampai 09.00 dan didominasi oleh lapak-lapak yang terdapat di area depan pasar. Para pedagang menggelar lapak di area parkir dan trotoar di sekitar pasar sehingga pengunjung pasar harus memarkirkan kendaraan mereka di bahu jalan. Hal itu disebabkan karena bangunan pasar tidak mampu mengakomodasi pedagang yang semakin bertambah sehingga pedagang menjadi tumpah ruah. Kegiatan berdagang pada area depan pasar hanya terjadi sampai pukul 09.00 pagi kemudian digunakan kembali sebagai lahan parkir. Aktivitas berdagang pada kios dan los terjadi dari mulai pasar di buka hingga siang hari. Hal itu disebabkan karena semakin menurunnya jumlah pembeli yang datang ke Pasar Sentul. Namun beberapa kios dan los buka hingga sore bahkan malam hari. Dan pada malam hari kegiatan didominasi oleh angkringan-angkringan di area depan pasar dan trotoar sekitar pasar.

Waktu	Aktifitas
04.00-09.00	Aktifitas perdagangan terjadi di dalam dan luar pasar namun didominasi oleh aktifitas perdagangan di area depan pasar yang berupa lapak-lapak.
09.00-13.00	Aktifitas perdagangan terjadi di dalam pasar karena area depan pasar akan dikembalikan fungsinya sebagai lahan parkir.
13.00-17.00	Aktifitas perdagangan hanya terjadi pada beberapa kios-kios yang terdapat di dalam pasar.
17.00-22.00	Aktifitas perdagangan berupa angkringan dan lesehan yang terdapat di area depan pasar.

Tabel 2.3. Tabel Aktifitas yang Terjadi di Pasar Sentul

Sumber : Analisa Penulis, 2016



Gambar 2.11. Aktifitas di Pasar Sentul

Sumber : Dokumentasi Penulis, 2016

## 2. Kondisi Bangunan Pasar

Pasar Sentul memiliki bangunan yang tertutup dengan rangka utama terbuat dari baja, sedangkan atapnya terbuat dari asbes. Pada bagian atap terdapat celah-celah kecil yang berfungsi untuk memasukkan cahaya matahari. Terdapat beberapa kerusakan pada atap sehingga pada saat hujan air akan masuk ke dalam bangunan pasar dan menyebabkan lantai pasar menjadi becek. Sistem drainase juga sudah tidak mampu melayani kebutuhan pasar dengan maksimal. Jalan masuk dari pintu utama selebar 2,6 meter. Pada jalan-jalan yang terdapat di dalam pasar terdapat meja-meja pedagang selebar 60 cm, sehingga hanya tersisa 1,4 meter untuk akses di dalam pasar. Bangunan Pasar Sentul memiliki tinggi 3 meter dengan luas keseluruhan bangunan pasar adalah  $\pm 2.732$  meter<sup>2</sup>.

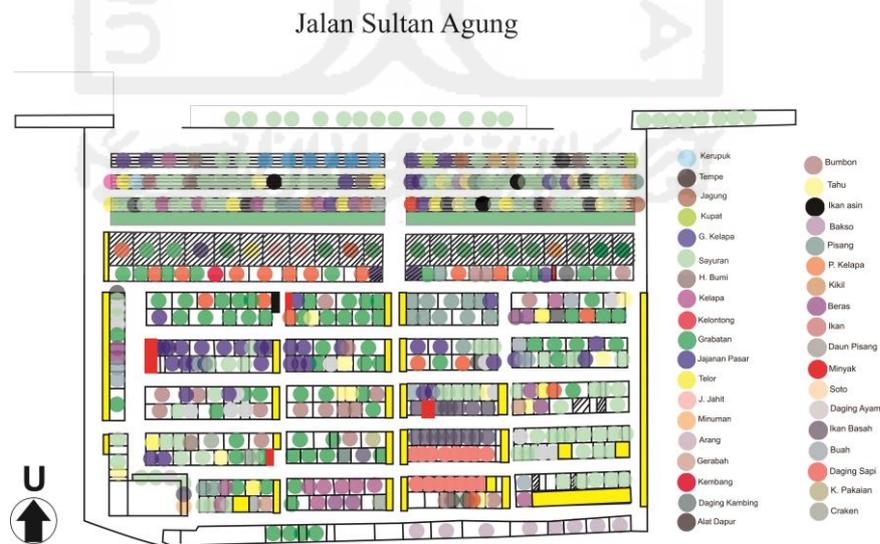


Gambar 2.12. Kondisi Bangunan Pasar Sentul  
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2016

Komponen utama pasar terdiri dari kios, los, dan lapak. Bangunan pasar memiliki 23 kios, 206 lapak, dan 331 los. Ukuran kios adalah 12 meter. Sedangkan ukuran lapak dan los bervariasi yaitu dari 1 sampai 10 meter. Lebar lorong antar los adalah 1,6-2,6 meter. Fasilitas penunjang dari Pasar Sentul berupa mushalla, toilet dan tempat parkir. Musholla dan toilet terletak di bagian belakang pasar sedangkan tempat parkir terletak di beberapa titik yaitu pada bagian depan pasar, namun beberapa kendaraan di parkir pada sisi barat pasar. Terdapat tempat pembuangan sampah di Pasar Sentul yang terletak di bagian depan pasar. Sampah pasar diangkut dalam dua tahap yaitu pada pukul 09.00 dan 15.00. Selain itu terdapat pula aktifitas distribusi barang dagangan yang dilakukan pada pukul 09.00 – 13.00.



Gambar 2.13. Denah Eksisting Pasar Sentul  
Sumber : Analisis Penulis, 2016



Gambar 2.14. Eksisting Pedagang Pasar Sentul  
Sumber : Analisis Penulis, 2016

Dari hasil kajian terhadap bangunan Pasar Sentul, didapat beberapa kerusakan pada bangunan pasar sehingga dapat mengganggu aktifitas jual beli di dalam pasar. Bangunan pasar sendiri sudah mengalami beberapa kali perbaikan namun hanya sekedar menambal dan mengalami kerusakan lagi. Adanya keluhan dari beberapa pedagang yang berada di dalam pasar yaitu mereka hanya mendapatkan sedikit pembeli karena kebanyakan pembeli lebih memilih untuk membeli barang dagangan yang terdapat di area depan pasar yang dinilai lebih praktis dan cepat. Selain itu, pedagang yang tumpah ruah hingga ke trotoar jalan memakan sepertiga dari badan jalan dan menyebabkan kemacetan di ruas jalan Pasar Sentul yang juga berbatasan dengan lampu APILL. Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut dibutuhkan sebuah desain pasar yang dapat mengakomodasi kegiatan jual beli dalam satu bangunan pasar.

## 2.5. Data Klien dan Pengguna

Pasar Sentul merupakan sebuah wadah tempat terjadinya aktivitas jual beli di dalamnya yaitu antara pedagang, pembeli dan pengelola pasar, serta pengguna lainnya yaitu pengunjung yang bertujuan dengan atau tanpa membeli barang.

### 1. Pedagang

Pedagang merupakan orang yang melakukan kegiatan berdagang di pasar. Macam macam pedagang di pasar Sentul adalah pedagang sayur, buah-buahan, kelontong, jajanan pasar, makanan saji, alat dapur, pakaian, sembako, dagangan basah (ikan, ayam, daging), dan bumbu masak.

### 2. Pembeli

Pembeli merupakan orang yang melakukan kegiatan membeli barang di pasar. Pembeli merupakan subjek penting karena dengan adanya pembeli maka akan menghidupkan kembali suasana pasar.

### 3. Pengunjung

Pengunjung adalah orang yang melakukan kegiatan dengan atau tanpa membeli barang pasar. Pengunjung bisa berupa penduduk setempat, wisatawan lokal, dan wisatawan mancanegara.

#### 4. Pengelola pasar

Pengelola pasar bertugas untuk mengelola kegiatan yang ada di pasar. Pengelola pasar terdiri dari lurah pasar pasar, camat pasar, cleaning service, dan tukang parkir. Lurah pasar bertugas untuk mengelola kegiatan di pasar. Lurah pasar bertugas untuk melaporkan seluruh kegiatan pasar ke Dinas Pengelolaan Pasar. Carik pasar bertugas untuk menarik uang sewa los di pasar. Cleaning service merupakan petugas kebersihan yang terdapat di pasar. Serta tukang parkir yang bertugas untuk mengatur parkir kendaraan yang datang ke Pasar Sentul.

## 2.6. Kajian Tema Perancangan

### 2.6.1. Kajian Problematika Tematis

Pasar Sentul merupakan pasar tradisional yang dalam proses transaksinya terjadi secara langsung antar pedagang dan pembeli. Aktifitas yang terdapat di Pasar Sentul yaitu aktifitas jual beli kebutuhan bahan pangan dan terdapat juga beberapa pedagang kuliner mulai dengan jenis barang dagang yaitu mulai dari jajanan pasar sampai warung makan. Kedua aktifitas ini membutuhkan ruang dagang yang berbeda. Bahan pangan memiliki sifat dagangan yaitu basah dan bau sehingga harus dipisahkan dengan kuliner yang membutuhkan tempat yang bersih dan tenang. Sehingga dibutuhkan penataan pada area dagang di Pasar Sentul sesuai dengan komoditi barang dagangannya.

Selain aktivitas eksisting Pasar Sentul di kawasan Pakualaman juga terdapat beragam Usaha Mikro Kecil Menengah masyarakat Pakualaman yaitu kuliner dan kerajinan. Usaha ini masih berkembang di lingkungan tempat tinggal sehingga dibutuhkan fasilitas untuk mengembangkan usaha-usaha tersebut. Salah satunya adalah dengan mengintegrasikan dengan kegiatan revitalisasi Pasar Sentul karena pasar merupakan pusat kegiatan perekonomian dan edukasi serta wisata sehingga Pasar Sentul dapat menjadi ruang publik yang vital di kawasan Pakualaman.

Pelaku Aktifitas	Jenis Aktifitas
Pedagang Pasar	Menyimpan, Menata barang dagang, Jual beli
Pedagang Kuliner	Menyimpan, Menata, dan Memasak barang dagang, Jual beli
Pedagang Kerajinan	Menyimpan, Menata, Pengerjaan barang kerajinan, Jual beli

Tabel 2.4. Jenis Aktifitas dan Pelaku di Pasar Sentul dan Kawasan Pakualaman  
Sumber : Analisis Penulis, 2016

### 1. Pedagang Pasar Sentul

Pasar Sentul mendistribusikan hasil bumi dari beberapa daerah di Yogyakarta, sehingga pedagang tidak hanya berjualan di pasar namun juga tumpah ruah hingga ke trotoar sekitar pasar. Beberapa pedagang membawa barang dagangannya dengan mobil pick-up dan motor. Di Pasar Sentul pedagang hanya memiliki tempat untuk menjual barang dagangan tetapi tidak memiliki tempat penyimpanan barang dagang, sehingga pedagang membawa pulang semua sisa barang dagangannya. Hanya pedagang sembako dan klontong yang meninggalkan barang dagangan di pasar. Berikut adalah pembagian jenis barang dagang di Pasar Sentul.

#### 1. Hasil Bumi

Hasil bumi seperti sayur-sayuran dan buah-buahan merupakan salah satu komoditas barang dagang yang terdapat di Pasar Sentul. Sayur dan buah di datangkan dari daerah Piyungan sehingga dibutuhkan tempat penyimpanan yang dapat menjaga kualitas buah dan sayur tersebut.

##### a. Area Penyimpanan

Penyimpanan dilakukan dengan tujuan untuk mempertahankan dan melindungi produk dari kerusakan. Pada saat disimpan maka produk perlu dikemas dengan baik. Pengemasan berfungsi untuk melindungi komoditi dari kerusakan mekanis, menciptakan daya tarik bagi konsumen dan memberikan nilai tambah produk serta memperpanjang daya simpan produk sehingga perlu dilakukan pengemasan dengan berhati-hati. Pengemasan dilakukan dengan

kotak-kotak yang terbuat dari kayu atau dengan menggunakan keranjang yang terbuat dari bambu, daun kelapa dan daun pandan. Sayuran dan buah-buahan disimpan di tempat sejuk dan tidak terkena matahari.

#### b. Area Penyajian

Penyajian produk dibuat semenarik mungkin dan memudahkan pembeli ketika memilih produk yang diinginkan. Ruangan yang dibutuhkan untuk penyajian produk yaitu tidak berdekatan dengan area daging serta tidak terpapar sinar matahari langsung.

### 2. Ikan dan Daging

Ikan dan daging adalah salah satu barang dagang yang terdapat di Pasar Sentul. Di Pasar Sentul beberapa pedagang belum dikelompokkan berdasarkan zoning yang jelas, masih ditemukan penjualan pangan siap saji yang berdekatan dengan tempat penjualan daging. Oleh karena itu, dibutuhkan area yang terpisah untuk menjaga kebersihan bahan pangan tersebut.

#### a. Area Penyimpanan

Ikan dan daging harus di simpan di tempat kedap air dengan menggunakan es batu. Selama penyimpanan, daging harus terlindungi dari hama, debu, uap air, serta lingkungan yang tidak bersih.

#### b. Area Penyajian

Tersedia ruang penyajian daging dengan digantung.

### 3. Kelontong dan Sembako

Beberapa pedagang di Pasar Sentul adalah pedagang kelontong. Di dalamnya tersedia beragam kebutuhan rumah tangga sehingga dibutuhkan area penyimpanan dan penyajian yang dapat mengakomodasi kebutuhan tersebut.

#### a. Area Penyimpanan

Tempat memajang barang tidak cukup hanya menggunakan etalase oleh karena itu harus ada rak untuk menyimpan barang lainnya. Posisi peletakkannya merapat ketembok dan tingginya rata-rata sekitar 2 meter panjangnya tentu menyesuaikan dengan ukuran toko. Dalam satu rak bisa dibuat 4 tingkat.

#### b. Area Penyajian

Area penyajian berupa etalase berfungsi untuk memajang barang dagangan sehingga pembeli lebih mudah ketika akan memilih barang. Dipasaran terdapat berbagai macam ukuran dari yaitu dengan panjang 1 meter hingga 2 meter. Namun yang sering digunakan yaitu ukuran 1,5 meter.

#### 4. Kuliner

Selain menjual bahan pangan, di Pasar Sentul juga terdapat pedagang kuliner mulai dari jajanan pasar sampai warung makan seperti soto, bakso dan lauk pauk. Warung-warung tersebut mulai beraktifitas ketika pasar dibuka sampai siang hari. Pedagang kuliner membutuhkan area dagang yang bersih sehingga harus dipisahkan dari area bahan pangan yang cenderung basah dan bau. Kebutuhan akan tempat berjualan pedagang menyesuaikan dari jenis kuliner yang diperdagangkan. Jenis kuliner seperti jajanan pasar hanya membutuhkan area penyajian untuk mendisplay jajanan pasar apa saja yang dijual. Sedangkan kuliner seperti warung makan membutuhkan area berupa tempat penyajian, tempat penyimpanan, dan tempat memasak.

#### a. Area Penyimpanan

Untuk menyimpan makanan olahan dibutuhkan sebuah ruangan dengan suhu kamar dengan ketentuan ruangan yaitu :

- Makanan diletakkan pada rak-rak yang tidak menempel pada dinding, lantai, dan langit-langit yang bertujuan untuk pergantian udara di dalam ruangan, terhindar dari jamahan hewan seperti tikus dan memudahkan pembersihan lantai.
- Setiap makanan diletakkan pada kelompoknya dan tidak bercampur baur.

b. Area Pemasakan

Area pemasakan atau dapur merupakan area yang penting karena di dalamnya terjadi kegiatan memasak dan menyiapkan makanan.

c. Area Penyajian

Area penyajian dibutuhkan untuk menyajikan berbagai makanan yang dijual, sekaligus memudahkan pembeli untuk memilih makanan yang diinginkan.

2. Komunitas Usaha Mikro Kecil dan Menengah

Di kawasan Pakualaman terdapat Forum Komunitas Usaha Kecil dan Menengah (UMKM) dengan jenis usaha dagang yaitu kuliner dan kerajinan.

1. Kuliner

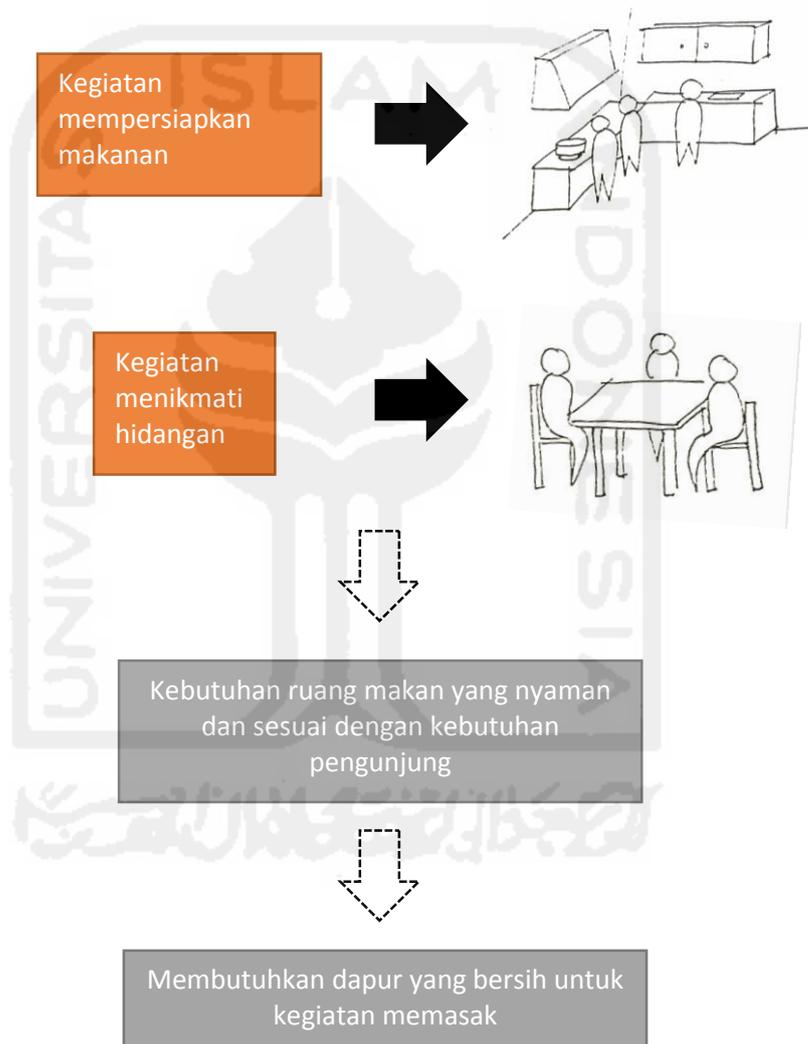
Usaha kuliner yang terdapat di kawasan Pakualaman sangat beragam mulai dari jenis makanan ringan yang digunakan sebagai oleh-oleh hingga makanan berat dengan jenis pedagang berupa gerobak, warung toko, dan lesehan. Para pedagang kuliner tersebut bertempat tinggal di Kawasan Pakualaman dan kebanyakan dari mereka menjual barang dagangannya di sekitar tempat tinggal dengan membuka warung-warung kecil.

Jenis Dagangan	Nama Dagangan	Pengunjung	Tempat Berdagang
Makanan Berat	Dawet ireng, baceman, bakmi kopyok, pepes, arem-arem, zouppea soup, Mie telur, Snack, Lauk-pauk, Jamu	Anak-anak hingga dewasa	Warung Toko
	Rujak Es Krim		Gerobak
	Lesehan ceker dan tongseng ayam		Warung Lesehan

Makanan Ringan	Keripik jamur, manggleng, enthing-enthing gepuk	Remaja dan Dewasa	Warung Toko
----------------	---	-------------------	-------------

Tabel 2.5. Jenis Kuliner Komunitas UMKM Pakualaman  
 Sumber : Analisis Penulis, 2016

Aktivitas pada Kuliner



Gambar 2.15. Aktifitas pada area kuliner  
 Sumber : Analisa Penulis, 2016

#### 2. Kerajinan

Selain kuliner, juga terdapat usaha kerajinan dengan karakteristik barang dagangan yang berbeda-beda di antaranya yang paling dominan yaitu kerajinan batik, kerajinan dengan material bambu dan kayu. Masing-masing kerajinan ini membutuhkan ruang-ruang untuk penyimpanan, workshop dan penjualan/pamer produk yang sesuai untuk menjaga kualitas produk-produk yang di jual.

##### 1. Kerajinan Batik



Gambar 2.16. Batik Khas Pakualaman

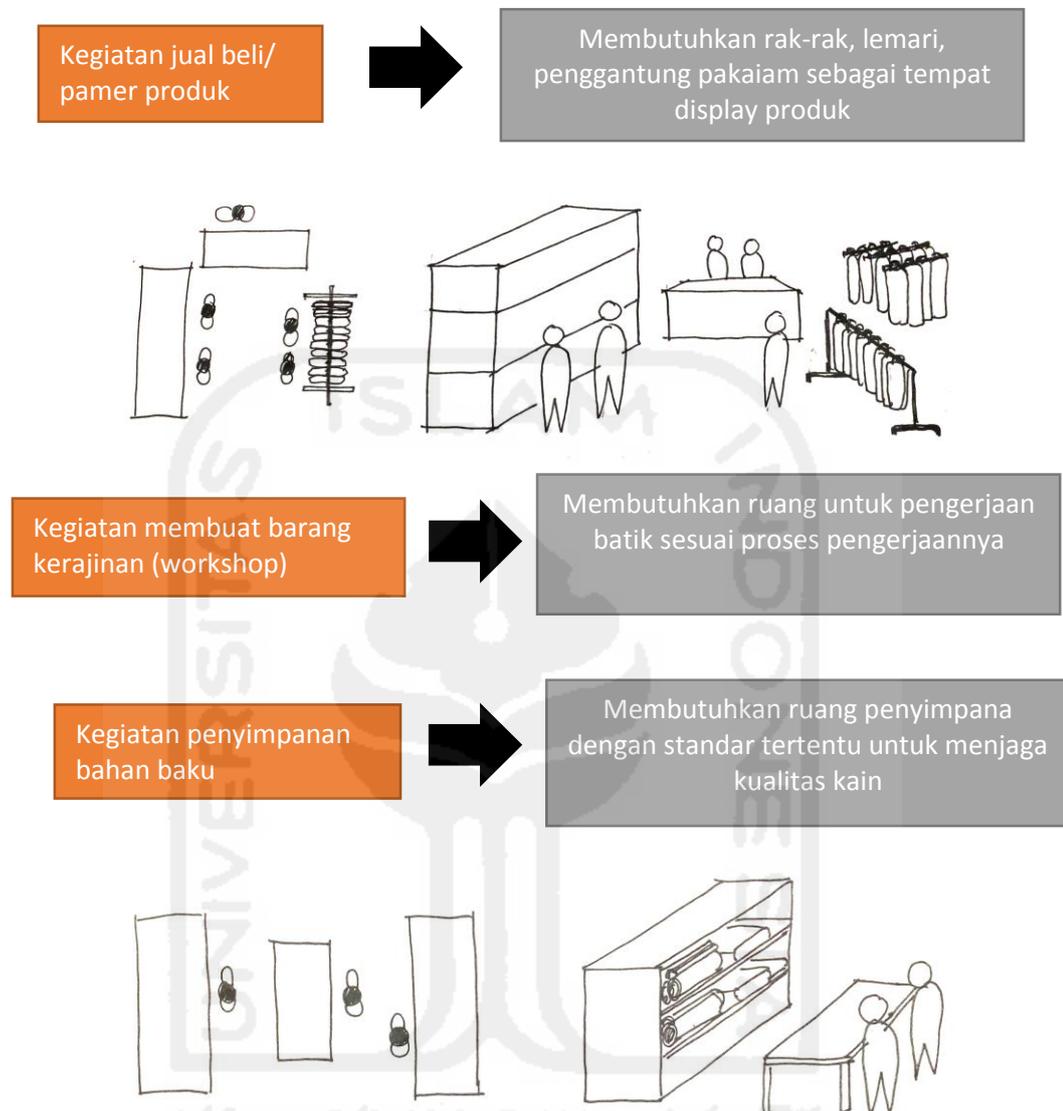
Sumber : Google.com, 2016

Batik merupakan seni pencegahan pewarnaan menggunakan lilin batik atau malam merupakan bentuk seni yang kuno. Teknik batik telah dikenal sejak abad ke-4 SM, hal ini dapat diketahui dari ditemukannya kain pembungkus mumi yang dilapisi malam untuk membentuk suatu pola.

Alat dan bahan yang diperlukan saat membatik antara lain:

- Kain mori (dapat terbuat dari sutra atau katun)
- Canting sebagai alat pembentuk motif
- Gawangan sebagai alat bantu untuk meletakkan kain mori
- Malam batik yang dicairkan
- Wajan dan kompur kecil untuk mencairkan malam batik
- Zat pewarna pakaian untuk mewarnai kain batik

Aktivitas pada Kerajinan Batik



Gambar 2.17. Aktifitas pada kerajinan batik

Sumber : Analisa Penulis, 2016

Proses Pengerjaan Batik :

Tahapan-tahapan membuat batik tulis:

1. Nganji

Proses mencuci kain hingga bersih untuk menghilangkan kanji aslinya.

Kemudian kain mori tersebut dikanji kembali dengan ketebalan tertentu.

2. Ngeplong

Proses melicinkan dan melemaskan kain mori yang telah di kanji agar mudah dibatik.

3. Molani

Proses menggambarkan motif batik diatas mori.

4. Nglowong

Proses ini merupakan proses melukis atau membatik pola motif batik pada mori sesudah dipola menggunakan canting.

5. Nerusi

Proses membatik pada bidang dibalik yang telah dilakukan proses nglowong.

6. Nembok

Proses menutupi bagian-bagian yang tidak boleh terkena warna.

7. Medel

Proses pencelupan warna yang pertama kali.

8. Ngerok

Proses menghilangkan malam pada saat proses nglowong.

9. mBironi

Proses ini merupakan melukiskan malam pada kain yang diinginkan tetap berwarna biru, sedangkan untuk bagian yang akan disoga dibiarkan tetap terbuka. Pekerjaan mbironi ini dilakukan pada dua sisi mori.

10. Menyoga

Proses pewarnaan yang kedua.

11. Nglorod

Proses menghilangkan malam.

2. Kerajinan Bambu dan Kayu

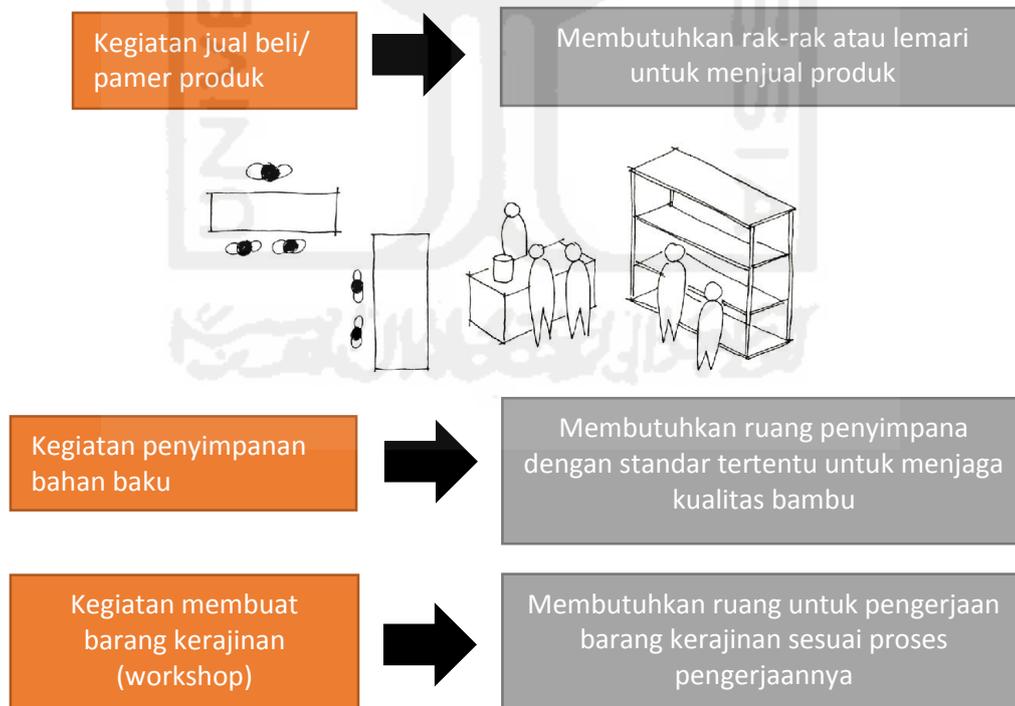
1. Kerajinan celengan Bambu



Gambar 2.18. Produk kerajinan celengan bambu Pakualaman  
Sumber : Google.com, 2016

Celengan bambu dibuat dari limbah batang bambu yang sudah tidak digunakan. Limbah batang bambu yang biasanya hanya dibuang, diolah dengan kreatifitas sehingga mampu menghasilkan sebuah kerajinan yang sangat bernilai tinggi. Celengan dibuat dengan berbagai macam motif yang diminati pasaran, seperti motif ukiran batik, kartun, motif kaligrafi maupun motif ukuran hewan. Celengan bambu ini diberi nama bank tempo doeloe dan kini sudah mampu menembus pasar luar negeri.

Aktivitas pada Kerajinan Celengan Bambu



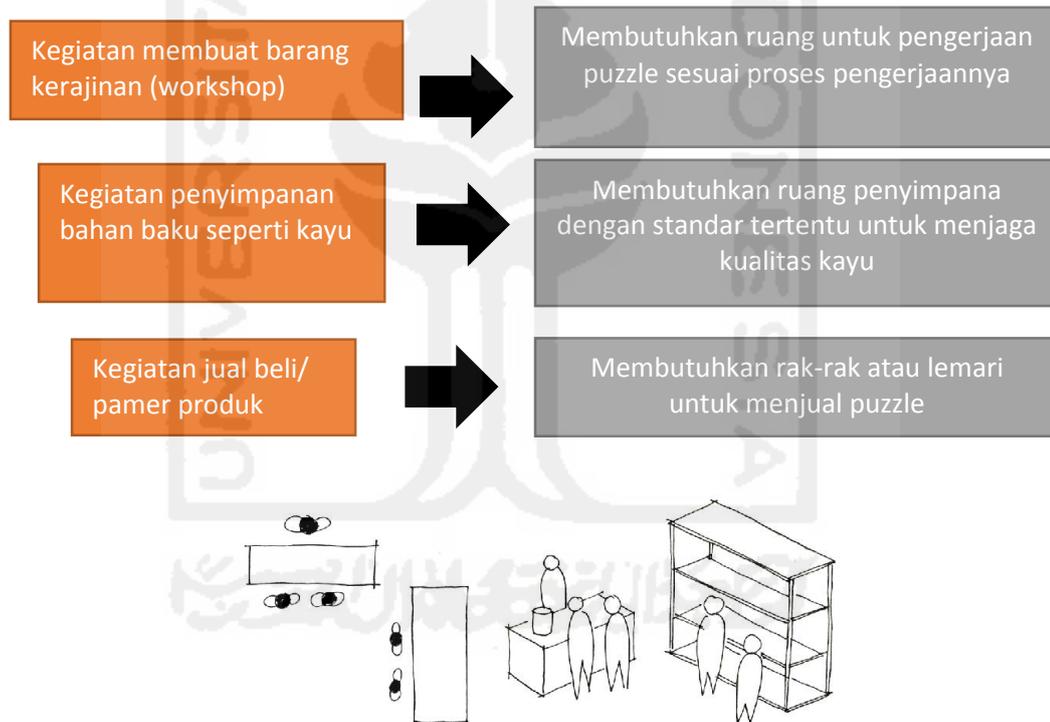
Gambar 2.19. Aktifitas pada kerajinan bambu  
Sumber : Analisa Penulis, 2016

2. Kerajinan Puzzle



Gambar 2.20. Kerajinan Puzzle  
Sumber : Analisa Penulis, 2016

Aktivitas pada Kerajinan Puzzle Kayu



Gambar 2.21. Aktifitas pada kerajinan puzzle  
Sumber : Analisa Penulis, 2016

- Sistem Pencahayaan

Sistem pencahayaan pada area kerajinan batik yaitu menggunakan pencahayaan alami dan buatan. Pada siang hari pencahayaan alami digunakan seminimal mungkin agar tidak merusak kualitas dari kain batik namun tetap dapat memberikan efek dramatis pada ruang pameran dan workshop.

- Sistem Penghawaan

Sistem penghawaan pada area kerajinan batik adalah menggunakan penghawaan alami. Pada area workshop memaksimalkan penghawaan alami agar proses pewarna batik cepat kering. Sedangkan pada ruang pameran dan penyimpanan menggunakan penghawaan alami tetap digunakan hanya saja diminimalisir untuk menjaga kualitas kain batik dan masih bisa memberikan kenyamanan bagi pengunjung ketika melihat display kerajinan batik.

## 2.6.2. Paparan Teori Yang Dirujuk

### 2.6.2.1. Revitalisasi

Menurut KBBI revitalisasi adalah proses, cara, perbuatan menghidupkan atau menggiatkan kembali.

Menurut Rais dalam Harris, dkk (2014) revitalisasi dibagi menjadi beberapa tahapan dan membutuhkan kurun waktu meliputi :

1. Intervensi fisik

Intervensi dilakukan secara bertahap, meliputi perbaikan dan peningkatan kualitas dan kondisi fisik bangunan, tata hijau, sistem penghubung, sistem tanda/reklame dan ruang terbuka kawasan (urban realm).

2. Rehabilitasi ekonomi

Diawali dengan proses peremajaan artefak urban harus mendukung proses rehabilitasi kegiatan ekonomi. Menurut Hall & Pfeifer dalam Harris, dkk (2014), perbaikan fisik kawasan yang bersifat jangka pendek, diharapkan bisa mengakomodasi kegiatan ekonomi informal dan formal, sehingga mampu memberikan nilai tambah bagi kawasan kota dan Pengembangan fungsi

campuran yang bisa mendorong terjadinya aktivitas ekonomi dan sosial (vitalitas baru).

#### 3. Revitalisasi sosial/ institusional

Keberhasilan revitalisasi sebuah kawasan akan terukur bila mampu menciptakan lingkungan yang menarik. Kegiatan tersebut harus berdampak positif serta dapat meningkatkan dinamika dan kehidupan sosial masyarakat/warga (public realms).

#### 2.6.2.2. Pasar Tradisional

Menurut Menteri Kesehatan Republik Indonesia, pasar tradisional adalah pasar yang sebagian besar dagangannya adalah kebutuhan dasar sehari-hari dengan praktek perdagangan yang masih sederhana dengan fasilitas infrastrukturnya juga masih sangat sederhana dan belum mengindahkan kaidah kesehatan.

#### 1. Fungsi Pasar Tradisional

Menurut Arief (2013), fungsi pasar tradisional antara lain :

##### 1. Sebagai tempat terjadinya jual beli

Pasar tradisional merupakan wadah bagi penjual dan pembeli untuk melakukan transaksi baik dalam bentuk barang dagangan maupun jasa.

##### 2. Sebagai Sarana Sosialisasi

Di pasar tradisional, akan terjadi pertukaran informasi yang dilakukan oleh penjual dan pembeli. Proses penyampaian informasi di pasar meliputi : perkembangan ekonomi masyarakat, perkembangan harga barang, perkembangan situasi kota, dan lain-lain.

##### 3. Sebagai Tempat Eksistensi Masyarakat Menengah Bawah

Pasar menjadi wadah bagi seluruh lapisan masyarakat untuk mencari kehidupan khususnya masyarakat kelas menengah bawah untuk mencari nafkah.

4. Sebagai Sarana Hubungan Sosial

Adanya kerja sama dan kompetisi maka dapat mempererat hubungan sosial antara penjual dan pembeli.

5. Sebagai Sarana Konstruksi Budaya

Pasar merupakan suatu wadah yang digunakan untuk menyatukan beberapa unsur yang berbeda sebagai upaya untuk membentuk hal yang dapat digunakan oleh individu atau kelompok masyarakat.

6. Sebagai Tempat Rekreasi

Di pasar tradisional pengunjung tidak hanya bertujuan untuk membeli barangan dagangan tetapi pasar dapat berfungsi sebagai tempat rekreasi walaupun kegiatan tersebut hanya sekedar melihat-lihat barang dagangan yang dijual.

**2. Kegiatan di Dalam Pasar**

Menurut M. Darwis (1984) kegiatan perdagangan di dalam pasar pada garis besarnya meliputi :

1. Kegiatan penyaluran materi perdagangan.
  - Sirkulasi, transportasi dan dropping.
  - Distribusi barang dagang ke setiap unit penjualan di dalam pasar.
2. Kegiatan pelayanan jual beli
  - Kegiatan jual beli antara pedagang dan konsumen.
  - Kegiatan menyimpan barang dagang.
  - Kegiatan pergerakan dan perpindahan pengunjung dari luar lingkungan ke dalam bangunan pasar serta dari unit penjualan ke unit penjualan.
3. Kegiatan transportasi pencapaian dari dan lokasi bangunan pasar.
4. Kegiatan pelayanan penunjang seperti bank, pembersihan, dan pemeliharaan.

Kegiatan Utama di Dalam Pasar

1. Distribusi barang

Kegiatan distribusi barang merupakan kegiatan memindahkan barang dagangan dari tempat asal ke pasar dan dari tempat penurunan ke tempat penjualan.

#### 2. Penyimpanan Barang

Kegiatan penyimpana barang ke dalam ruang penyimpanan. Biasanya masih disatukan dalam kegiatan jual beli dan dilihat langsung oleh para pembeli.

#### 3. Penyajian Barang

Kegiatan menyajikan barang di meja dagang dengan tujuan sebanyak mungkin pembeli dapat melihat dan memilih barang-barang yang diinginkan. Kegiatan ini akan menimbulkan komunikasi antara pedagang dan pembeli.

#### 4. Kegiatan Jual Beli

Pada saat kegiatan jual beli di pasar berlangsung maka akan terjadi proses tawar menawar. Pada umumnya posisi pedagang yaitu berdiri, duduk bersila, atau duduk di atas bangku sedangkan pembeli biasanya berdiri tegak atau berdiri membungkuk.

### 3. Komponen Penataan Pasar

Menurut Djibran (2015), terdapat 2 komponen untuk mendukung aktivitas di dalam pasar :

#### 1. Komponen utama

- Bangunan
- Kios dagang
- Gang antar kios
- Jalan utama

#### 2. Komponen pendukung

- Identitas (papan nama, gapura atau tugu)
- Papan informasi

- Toilet
- Mushola
- Air bersih
- Drainase
- Parkir
- Pemadam kebakaran
- Tempat pembuangan sampah

#### **4. Kriteria Penataan Pasar Tradisional**

Menurut Tristyanthi dalam Djibran (2014) terdapat 7 kriteria penataan pasar tradisional:

1. Aksesibilitas, kebutuhan para pengguna untuk memasuki atau memanfaatkan fasilitas pasar.
2. Keamanan, kebutuhan para pengguna terhadap tingkat ancaman kriminalitas di dalam area pasar.
3. Keselamatan, kebutuhan para pengguna menyangkut jaminan keselamatan dalam beraktivitas di dalam area pasar.
4. Kesehatan, kebutuhan para pengguna untuk mendapatkan kondisi pasar yang sehat.
5. Kenyamanan, kebutuhan para pengguna untuk mendapatkan rasa nyaman untuk melakukan aktivitas di dalam area pasar.
6. Estetika, kebutuhan pengguna untuk mendapatkan nilai lebih dari estetika yang didapatkan saat beraktivitas dalam area pasar.
7. Kecukupan, kebutuhan para pengguna untuk mendapatkan fasilitas pasar yang sesuai untuk mendukung aktivitas pasar.

#### **5. Sarana dan Fasilitas Pendukung Pasar**

Menurut peraturan menteri no.20 tahun 2012 tentang pengelolaan dan pemberdayaan pasar terbagi menjadi fasilitas bangunan dan sarana pendukung pasar yaitu :

Fasilitas bangunan dan tata letak pasar:

- a) Bangunan toko/kios/los dibuat dengan ukuran standar ruang tertentu;
- b) Petak atau blok dengan akses jalan pengunjung ke segala arah
- c) Pencahayaan dan sirkulasi udara yang cukup;
- d) Penataan toko/kios/los berdasarkan jenis barang dagangan dan
- e) Bentuk bangunan pasar tradisional selaras dengan karakteristik budaya daerah.

Sarana pendukung sebagaimana dimaksud dalam Pasal 6 ayat (1) huruf c, antara lain:

- a. Kantor pengelola
- b. Areal parkir
- c. Tempat pembuangan sampah sementara/sarana pengelolaan sampah;
- d. Air bersih
- e. Sanitasi/drainase
- f. Tempat ibadah
- g. Toilet umum
- h. Pos keamanan
- i. Tempat pengelolaan limbah/Instalasi Pengelolaan Air Limbah;
- j. Hidran dan fasilitas pemadam kebakaran;
- k. Penteraan
- l. Sarana komunikasi dan
- m. Area bongkar muat dagangan

## **6. Tata Ruang Pasar**

### **1. Penataan Komoditi Barang Dagangan**

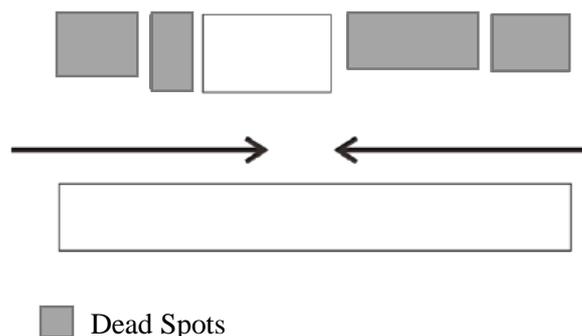
Penataan tata ruang pasar tidak dapat terlepas dari penataan komoditi barang dagangan serta ruang-ruang yang terpinggirkan yang berkaitan dengan komoditi barang dagangan. Menurut D.Dewar dan Vanessa W dalam Wibowo (2011) bukunya *Urban Market Developing Informal Retailing* (1990), tata ruang pasar dibedakan penempatannya sesuai sifat-sifat barang tersebut. Menurut D.Dewar dan Vanessa W., penempatan barang-barang yang memiliki karakter sejenis ini dengan alasan, sebagai berikut :

2. Setiap barang membutuhkan lingkungan yang spesifik untuk mengoptimalkan penjualannya, seperti butuh pencahayaan.
3. Setiap barang mempunyai efek samping yang berlainan, seperti bau dan pandangan.
4. Setiap barang mempunyai karakter penanganan, seperti tempat bongkarnya, drainase, pencucian dan sebagainya.
5. Para konsumen/pembeli dengan mudah dapat memilih dan membandingkan harganya.
6. Perilaku pembeli sangat beragam, konsentrasi dari sebagian barang-barang dan pelayanan memberikan effect image dari para konsumen.

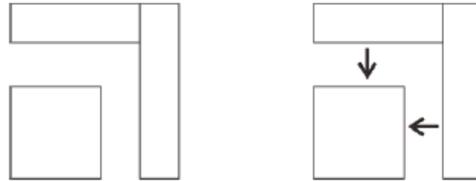
## 2. Ruang Terpinggirkan

Problem yang sangat berhubungan dengan lay out/organisasi fisik ruang pasar adalah problem spatial marginalization. Lay out ini berkaitan dengan pergerakan populasi pengunjung didalam pasar dan berhubungan dengan tata ruang/kios-kiosnya. Pemilik kios sangat menyukai daerah yang dekat sirkulasi utama seperti didekat tangga, pintu masuk, bahkan disepanjang sirkulasi utama. Penyebaran dari pergerakan pedestrian dipengaruhi oleh 3 (tiga) faktor utama, yaitu: lingkungan, orientasi dari pasar pada pola sirkulasi pedestrian yang dominan dan kontak visual (David Dewar dan Vanessa Watson, 1990). Dari pergerakan/sirkulasi di dalam pasar akan berpengaruh pada sering atau tidaknya los/kios yang dikunjungi atau dilewati oleh pengunjung, sehingga di dalam pasar sering dijumpai tempat yang tidak/kurang dikunjungi (dead spots). Ada 4 bentuk dari dead spots ini yang perlu diperhatikan yaitu :

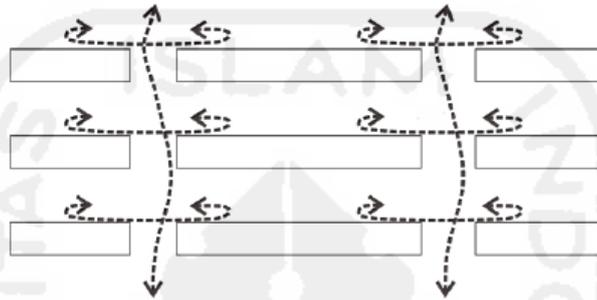
1. Dead Spots karena bentuk pasar yang tidak bersebelahan atau terpecah



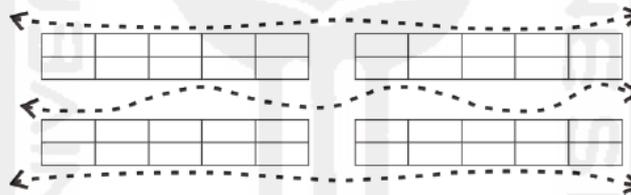
2. Dead spots karena toko dan kios saling behadapan



3. Dead spots karena banyak pertemuan jalur sirkulasi

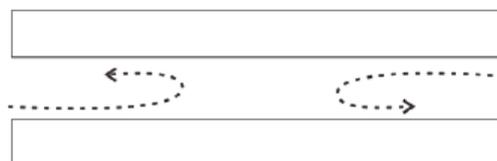


4. Dead spots karena terlalu lebar jalur sirkulasi

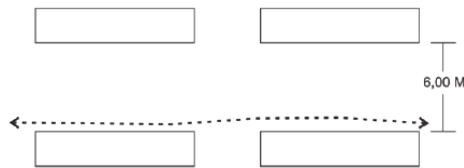


Selain masalah dead spots, panjang kios/los (stalls) dan lebar jalur sirkulasi berpengaruh pada pergerakan konsumen pasar, adapun hubungan beberapa contoh fenomenanya adalah sebagai berikut:

1. Terlalu pendek jarak pertemuan untuk pergerakan pembeli



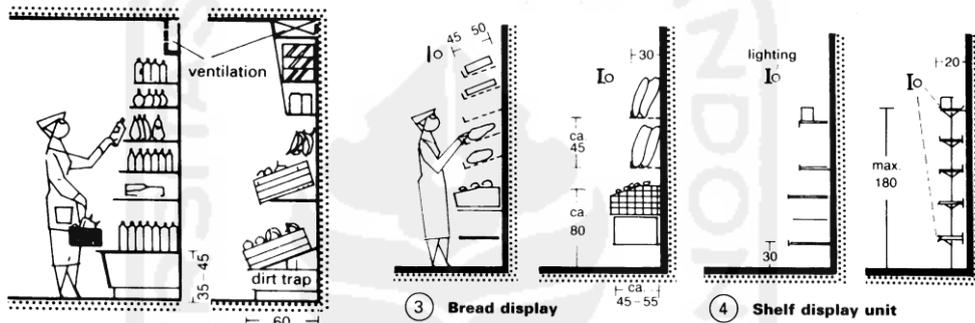
2. Terlalu lebar dan panjang jalur untuk pergerakan pembeli



3. Terlalu sempit jalur untuk pergerakan pembeli



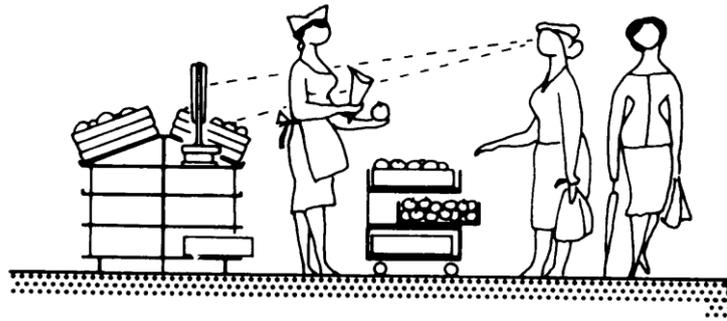
### 7. Standar Ruang Pasar



Gambar 2.22. Tempat penyimpanan barang dagangan  
Sumber : Data Arsitek Jilid 2



Gambar 2.23. Meja untuk Kotak dan Keranjang  
Sumber : Data Arsitek Jilid 2



Gambar 2.24. Meja yang dapat di dorong

Sumber : Data Arsitek Jilid 2

### 2.6.2.3. Wisata

#### 1. Pengertian Wisata

Wisata adalah kegiatan perjalanan atau sebagian dari kegiatan tersebut yang dilakukan secara sukarela serta bersifat sementara untuk menikmati objek dan daya tarik wisata (UU.No. 9/Tahun 1990 tentang Kepariwisataaan).

#### 2. Daya Tarik Wisata

Menurut Drs. Wing Haryono M.Ed dalam Nurcahyadi (2001) dalam bukunya Rekreasi dan Entertainment untuk menarik minat wisatawan terdapat 5 syarat untuk dipenuhi pada sebuah objek wisata yang berperan sebagai daya tarik :

- a. Somenthing to see, merupakan daya tarik yang dapat dilihat oleh wisatawan. Sesuatu yang dilihat dapat berupa atraksi wisata yang dapat dijadikan sebagai kegiatan untuk wisatawan.
- b. Something to do, merupakan fasilitas rekreasi yang disediakan untuk digunakan oleh wisatawan . Sesuatu kegiatan yang dilakukan terkait dengan kegiatan rekreasi dapat berupa bermacam-macam kegiatan sehingga mampu membuat wisatawan dapat berada lebih lama.
- c. Something to buy, Merupakan tempat yang menyediakan barang-barang yang menarik untuk dibeli wisatawan berupa sesuatu yang unik maupun khas. Sesuatu yang di jual dapat dibeli dan dibawa pulang .

- d. Something To stay /Refresh, merupakan tempat atau wadah yang menyediakan tempat untuk dapat beristirahat dengan menyediakan fasilitas di tempat itu.
- e. Something to eat, merupakan tempat yang mampu menyediakan sesuatu yang dapat dimakan untuk dinikmati oleh wisatawan ditempat itu.

**2.6.2.4. Kuliner**

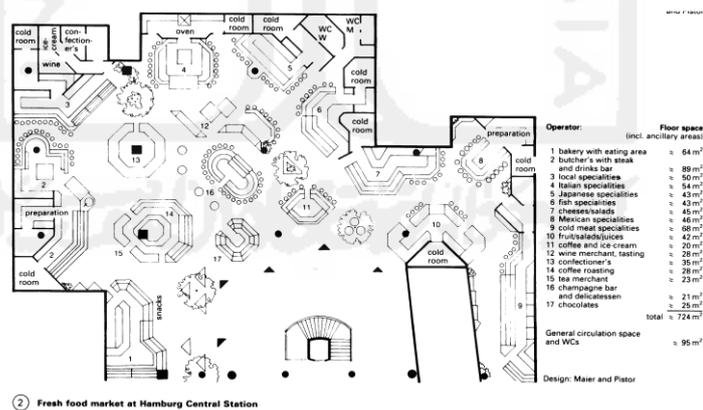
**1. Pengertian Kuliner**

Menurut Echols dan Shadily dalam Pratiwi (2014) kuliner adalah suatu hal yang berhubungan dengan dapur dan memasak. Sedangkan ruang kuliner dapat didefinisikan sebagai suatu area/tempat dimana di dalamnya terjadi aktivitas bersenang-senang, bersantai dan menikmati suasana serta sajian makanan sebagai kegiatan utamanya dengan memanfaatkan beragam fasilitas yang ada.

**2. Bentuk-bentuk Ruang Kuliner**

**1. Foodcourt**

Foodcourt adalah sebuah tempat yang didalamnya terdapat kegiatan menikmati makanan dan minuman dalam bentuk gerai-gerai makanan dan bersifat informal.



Gambar 2.25. Contoh layout foodcourt  
(Sumber : Neufert Architects' Data Third Edition)

## 2. Restoran

Menurut Marsum dalam Pratiwi (2014) restoran adalah suatu tempat atau bangunan yang diorganisir secara komersil, yang menyelenggarakan pelayanan dengan baik kepada semua konsumennya baik berupa makanan maupun minuman.

### 1. Sistem Pengelolaan Restoran

Menurut Sukresno dalam Prasetya (2011), dilihat dari sistem pengelolaan dan system penyajiannya, restoran dapat diklasifikasikan menjadi tiga :

#### a. Formal restaurant (restoran formal).

Jasa pelayanan makanan dan minuman yang dikelola secara komersial dan professional dengan pelayanan yang eksklusif.

#### b. Informal restaurant (restoran informal)

Jasa pelayanan makanan dan minuman yang dikelola secara komersial yang lebih mengutamakan kecepatan pelayanan dan percepatan frekuensi pelanggan.

#### c. Specialties restaurant

Jasa pelayanan makanan dan minuman yang dikelola secara komersil dan professional dengan menyediakan makanan khas dan sistem penyajian yang khas.

## 2. Persyaratan Bangunan Rumah Makan dan Restoran

Berdasarkan Keputusan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 1098/Menkes/Sk/Vii/2003 Tentang Persyaratan Hygiene Sanitasi Rumah Makan Dan Restoran.

### 1. Tata Ruang

- Pembagian ruang minimal terdiri dari dapur, gudang, ruang makan, toilet, ruang karyawan dan ruang administrasi.
- Setiap ruangan mempunyai batas dinding serta ruangan satu dan lainnya dihubungkan dengan pintu.

- Ruangan harus ditata sesuai dengan fungsinya, sehingga memudahkan arus tamu, arus karyawan, arus bahan makanan dan makanan jadi serta barang-barang lainnya yang dapat mencemari terhadap makanan.

## 2. Higienitas

Dinding, jendela, lantai, plafond dan tempat kerja lainnya diperhatikan kebersihannya dan mencegah masuknya tikus dan serangga. Terdapat loker untuk menyimpan sepatu dan pakaian yang dipakai dari luar, dilengkapi dengan wastafel dan alat pengering untuk mencuci tangan.

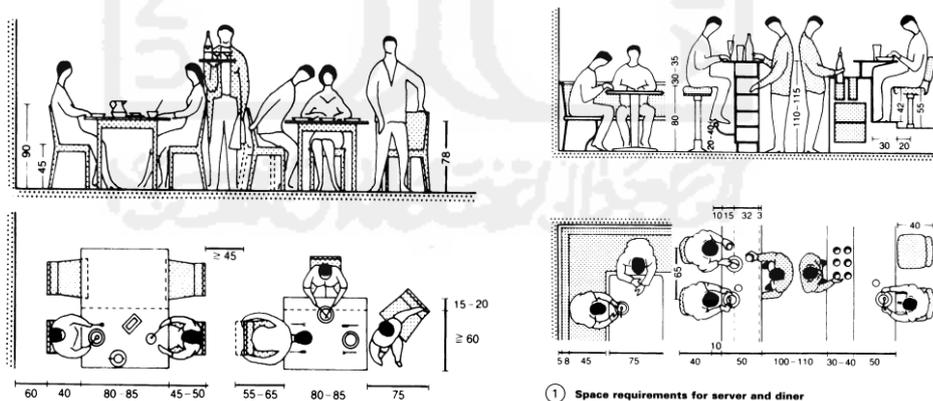
## 3. Pencahayaan

Pencahayaan digunakan untuk memastikan kebersihan peralatan, memeriksa kualitas makanan, menambah kenyamanan pengguna yang dapat menggunakan kecepatan dan akurasi dalam bekerja, mengurangi terjadinya kecelakaan.

## 3. Standar Besaran Ruang

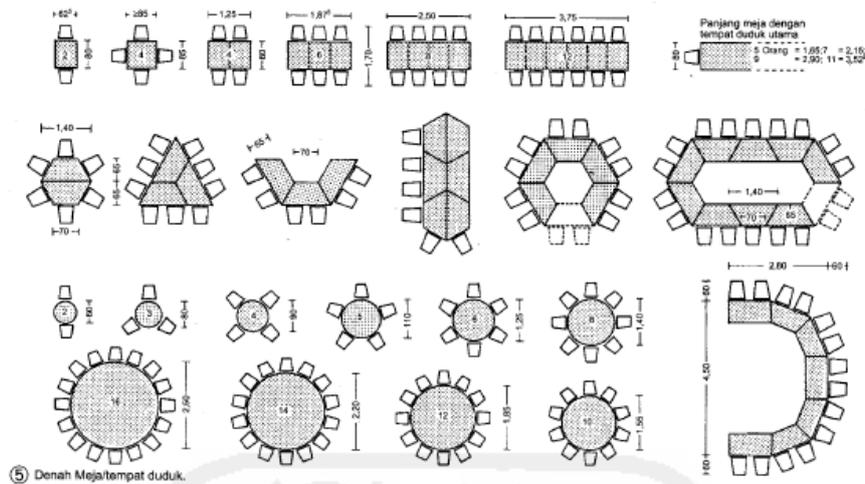
### 1. Ruang makan

Untuk dapat makan dengan nyaman, seseorang membutuhkan meja dengan lebar rata-rata 60 cm dan ketinggian 40 cm.



Gambar 2.26. Area yang dibutuhkan bagi operasional dan tamu

Sumber : Data Arsitek Jilid 2



Gambar 2.27. Penataan Layout Meja dan Tempat Duduk  
Sumber : Data Arsitek Jilid 2

## 2. Dapur



Gambar 2.28. Area yang dibutuhkan bagi operasional kegiatan di dapur  
Sumber : Data Arsitek Jilid 2

### 2.6.2.1. Kerajinan Seni

#### 1. Pengertian Seni

Menurut KBBI seni adalah keahlian membuat karya yang bermutu (dilihat dari segi kehalusannya, keindahannya, dan sebagainya); atau karya yang diciptakan dengan keahlian yang luar biasa, seperti tari, lukisan, ukiran.

#### Pengertian Kerajinan

Kerajinan adalah aktifitas yang menghasilkan suatu inovasi, kreativitas dan inovasi dalam bidang seni.

## 2. Fungsi Pusat Kerajinan Seni

1. Sebagai wadah untuk memamerkan dan menjual hasil karya seni kepada masyarakat.
2. Sebagai media komunikasi antara pengrajin dan masyarakat.
3. Sebagai wadah edukasi mengenai karya seni dan kerajinan dengan melihat secara langsung proses pembuatan.
4. Sebagai area wisata dan rekreasi.

## 3. Kegiatan Pusat Kerajinan

Beberapa kegiatan yang terjadi di pusat kerajinan adalah :

1. Pengenalan, penyajian dan penjualan produk kepada masyarakat.
2. Pembuatan pelatihan karya seni.
3. Kursus pelatihan karya seni.

## 4. Klasifikasi Seni

Berdasarkan tampilan obyek seni dapat dibagi menjadi 2 jenis :

1. Seni pertunjukan berupa seni tari, drama, musik, suara, dan pendalangan.
2. Seni rupa berupa seni lukis, seni patung, seni pahat, ukir, kriya, seni bangunan, dan grafis.

## 5. Tempat Kegiatan Seni

1. Ruang pameran, galeri seni, sanggar seni, dan ruang pamer digunakan sebagai wadah untuk mempresentasikan karya seni berupa seni rupa. Menurut Refondya (2011) ruang galeri memiliki fasilitas utama dan penunjang.

Fasilitas utama berupa :

- An introductory space yang digunakan untuk memperkenalkan fasilitas di dalam galeri.
- Main gallery displays digunakan untuk tempat pameran utama
- Temporary displays area untuk memamerkan barang dalam jangka waktu pendek.

Fasilitas penunjang berupa :

- Library yang menyediakan informasi yang berkaitan dengan barang-barang yang dipamerkan di sebuah galeri.
- Workshop yaitu empat pembuatan maupun penyimpanan karya seni.

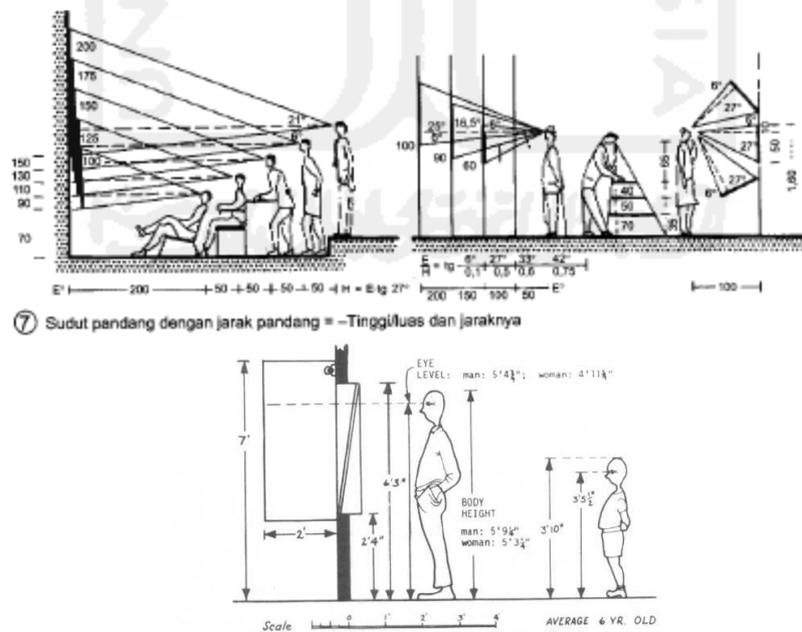
## 6. Standar Perancangan Galeri Seni

Menurut Ernst Neufert terdapat beberapa standar perancangan ruang pameran untuk karya seni, yaitu :

1. Terlindung dari gangguan, pencurian, kelembapan, kering dan debu.
2. Mendapatkan cahaya yang terang, merupakan bagian dari pameran yang baik.
3. Penghawaan yang baik dan kondisi ruang yang stabil
4. Tampilan display dibuat semenarik mungkin dan dapat dilihat dengan mudah.

- **Display**

Tempat perletakan objek dalam daerah pandang pengamat, pelindung benda pameran, tempat perletakan cahaya buatan dan pembatas ruang yang dapat berupa dinding, panel, penyangga, almari.

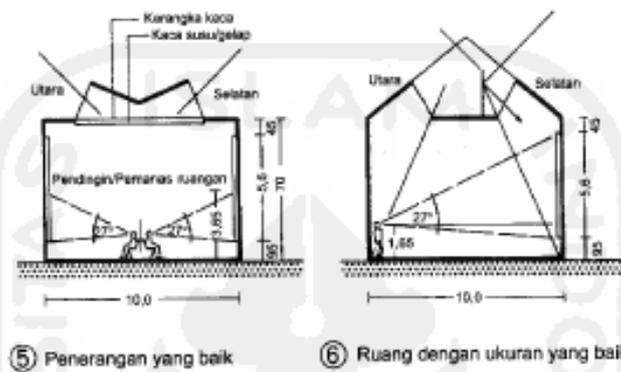


Gambar 2.29. Standar Jarak dan Sudut Pandang Display  
Sumber : Data Arsitek Jilid 3

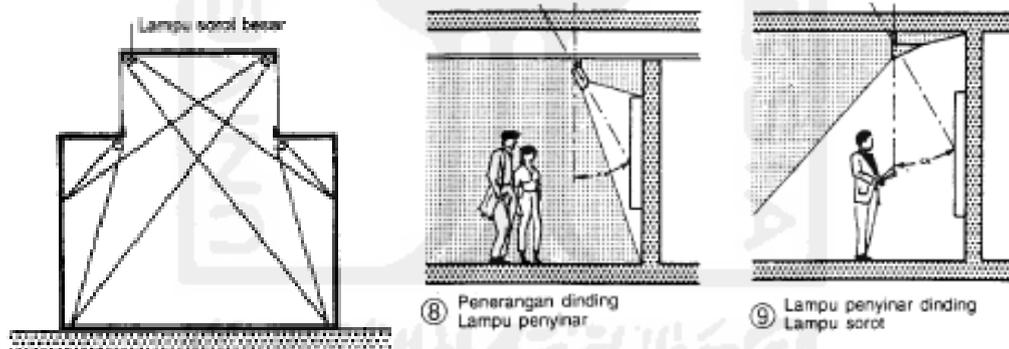
• **Pencahayaan**

Pencahayaan dalam ruang display dapat menggunakan cahaya alami maupun buatan. Pencahayaan harus memperhatikan :

- warna cahaya
- Iluminasi dan tingkat penerangan
- Posisi dan arah pencahayaan
- Sudut pencahayaan



Gambar 2.30. Penerangan Alami  
Sumber : Data Arsitek Jilid 3



Gambar 2.31. Penerangan Buatan  
Sumber : Data Arsitek Jilid 3

**2.6.2.2. Rekreatif dan Edukatif**

**1. Indikator Rekreatif**

Dapat diambil dua indikator untuk menciptakan karakter rekreatif yaitu:

1. Keanekragaman

1. Proporsi yaitu perbandingan terhadap atau ukuran atau skala yang seimbang.
2. Bentuk yang menggabungkan 3 bentuk dasar sehingga kita dapat menciptakan bentuk-bentuk lainnya.
3. Warna adalah unsur yang mencolok, yang dapat membedakan suatu bentuk terhadap lingkungannya. Warna juga dapat mempengaruhi terhadap bobot visual suatu bentuk (Francis DK Ching).
4. Tekstur berupa karakter permukaan bentuk.
5. Material adalah bahan bangunan yang digunakan dalam satu ruang.

#### 2. Tidak Monoton

Penggunaan atau penambahan bentuk-bentuk dasar seperti bentuk terpusat, bentuk linier, bentuk radial, bentuk cluster dan bentuk grid.

## 2. Penciptaan Suasana Rekreatif

Suasana rekreatif dapat diperoleh dengan beberapa cara diantaranya :

#### 1. Adanya unsur-unsur alam

Dengan memasukkan unsur alam ke dalam bangunan seperti taman dan air.

#### 2. Adanya Pergerakan Manusia

Pergerakan dapat berupa sirkulasi baik horizontal maupun vertikal atau elemen bangunan bergerak.

#### 3. Ruang Bersama / Public Area

Ada ruang yang dapat dipakai tanpa batas-batas sehingga individu dapat saling berinteraksi.

#### 4. Orang Dapat Saling Melihat

Manusia secara naluriah mempunyai kebutuhan untuk bersosialisasi, melihat dan dilihat orang lain.

#### 5. Eksploratif

Mengundang para pengunjung untuk ikut mengapresiasi, mengalami, merasakan segala sesuatu di dalam bangunan.

#### 6. Informal

Menampilkan sesuatu yang berbeda dari kehidupan sehari-hari yang biasanya penuh dengan peraturan.

#### 7. Dinamis

Menampilkan sesuatu yang bergerak. Dapat diperoleh dengan bentuk ruang atau sirkulasi yang menarik.

#### 8. Unsur Cahaya

Cahaya untuk menciptakan suasana dan interior yang diinginkan.

#### 9. Triangulasi

Sesuatu yang menyatukan dan mengumpulkan beberapa orang dalam suatu kegiatan yang sama dan dapat saling berinteraksi.

#### 10. Sekuens Ruang yang Bermacam-Macam

### 3. Edukatif

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia dalam Prasetyo (2015), “edukatif” memiliki arti bersifat mendidik, bekenaan dengan pendidikan. Bila dilihat melalui sudut pandang sebuah pusat olahraga, sifat edukatif ini merupakan nilai-nilai yang mendidik yang dapat ditunjukkan serta diwadahi oleh pusat olahraga tersebut. Untuk mewadahi proses dan karakter edukatif, terdapat sifat pendukung karakter edukatif tersebut antara lain :

- Efisien, efektif dan cepat yang bertujuan agar karakter edukatif dapat tercapai secara maksimal.
- Sederhana, tegas dan mewadahi fungsi secara maksimum yang bertujuan agar proses edukatif dapat berjalan dengan baik, tidak rumit dan nampak dengan jelas.
- Harmonis dan kenyamanan psikis yang bertujuan agar karakter edukatif yang terbentuk menjadi nyaman dan berkesinambungan / saling terkait.

#### 2.6.3. Kajian Preseden

##### 2.6.3.1. Pasar Seni Gabusan

Pasar Seni Gabusan adalah salah satu pasar di Yogyakarta dan menjadi pusat jual-beli produk kerajinan dan karya seni warga Bantul. Pasar Seni Gabusan

## REVITALISASI PASAR SENTUL

### Optimalisasi Kebutuhan Ruang Pasar dan Integrasi Wisata Seni serta Kuliner di Kawasan Pakualaman

memiliki luas area 3.5 Ha dan mampu menampung sekitar 444 pengrajin yang terbagi dalam 16 los. Pasar Seni Gabusan memiliki konsep ruang bertaraf internasional dengan menonjolkan arsitektur lokal. Kerajinan yang dijual di Pasar Seni Gabusan diantaranya dari ragam bahan dasar, kulit, logam, kayu, tanah liat, dan enceng gondok.



Gambar 2.32. Pasar Gabusan  
Sumber : google.com, 2016



Gambar 2.33. Site Plan Pasar Gabusan

Sumber : [http://etheses.uin-malang.ac.id/2314/6/07660002\\_Bab\\_2.pdf](http://etheses.uin-malang.ac.id/2314/6/07660002_Bab_2.pdf), 2016

Di Pasar Seni Gabusan terdapat beberapa fasilitas yaitu pusat perdagangan kerajinan Bantul, Gedung Kesenian kapasitas 500 orang, restoran, panggung terbuka, kolam renang dan tempat parkir yang luas. Terdapat 444 pengrajin yang

## REVITALISASI PASAR SENTUL

### Optimalisasi Kebutuhan Ruang Pasar dan Integrasi Wisata Seni serta Kuliner di Kawasan Pakualaman

menempati kios-kios berukuran 2x3 dan 3x3 meter dalam 16 los dan area tenda digunakan untuk pedagang tematik atau pedagang musiman.

Konsep bangunan mengambil bentuk arsitektur lokal Yogyakarta yang berorientasi pada sebuah ruang di bagian tengah yaitu “ruang beratap langit” yang bermakna untuk melakukan aktivitas bersama.

#### 2.6.3.2. XT Square



Gambar 2.34. Gedung XT Square  
Sumber : Google.com, 2016



Gambar 2.35. Pembagian Zona Gedung XT Square  
Sumber : Google.com, 2016

XT Square merupakan sebuah pusat Seni dan Kerajinan Yogyakarta yang berada di kawasan Umbulharjo Yogyakarta. XT Square dibangun sebagai pusat perbelanjaan yang dikelola profesional serta modern namun terjangkau untuk UKM dan UMKM.

XT Square memiliki 3 area :

#### 1. Area Kerajinan

Di are ini terdapat seni kerajinan khas Kota Yogyakarta dan wilayah sekitarnya. Terdapat 264 kios yang mewadahi kerajinan dalam bangunan yang dirancang sebagai wajah kawasan. Bangunan terdiri atas dua unit yaitu area Kerajinan - 1 yang mewadahi 200 kios , dan area Kerajinan -2 yang mewadahi 64 kios.

#### 2. Area Nusantara

Di area nusantara terdapat seni kerajinan dari seluruh nusantara. Area ini terdiri dari 20 buah kios toko. Produk kerajinan adalah produk yang berkualitas unggul, sehingga memiliki daya tarik dan keunikan tersendiri. Terdapat area atrium dengan luas 16 x 25 m yang selain sebagai ruang pameran/expo, juga sebagai tempat demo pembuatan kerajinan bagi pengunjung sehingga dapat mendapatkan hasil seni kerajinan nusantara dengan nyaman dan buka hingga malam hari.

#### 3. Area Kuliner

Di Area kuliner terdapat 13 food stall yang berukuran standar maupun besar dan mampu menampung hingga 350 orang. Pada area ini terdapat panggung pertunjukan sebagai wahana ekspresi seni bagi seniman Yogyakarta maupun nasional. Bangunan zona kuliner dirancang untuk menjadi ikon kawasan.