

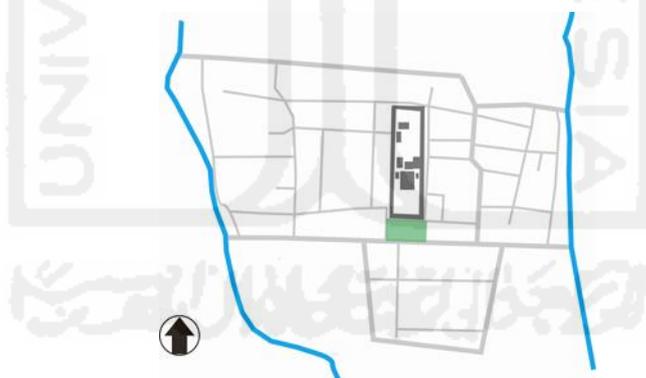
## BAGIAN 3

### ANALISIS, KONSEP, DAN SKEMATIK

#### 3.1. Analisis

##### 3.1.1. Analisis Peraturan-peraturan

Pasar Sentul merupakan salah satu pasar tradisional yang terletak di Kota Yogyakarta. Keunikan dari Pasar Sentul adalah letaknya yang berdekatan dengan Puro Pakualaman sebagai salah satu destinasi wisata budaya di Yogyakarta. Pemerintah Kota Yogyakarta menetapkan Pakualaman sebagai Art Point karena banyaknya kesenian tradisional yang perlu untuk dilestarikan. Pertunjukan kesenian yang diadakan oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Yogyakarta di halaman alun-alun Sewandanan berpotensi menarik wisatawan yang berasal dari luar atau dalam negeri untuk menyaksikan pertunjukan seni. Hal ini memberikan keuntungan bagi Pasar Sentul yang letaknya berdekatan dengan Pakualaman untuk menjadi sebuah pasar tradisional yang vital dengan keberagaman UMKM kuliner dan kerajinan khas Pakualaman di dalamnya.



Gambar 3.1. Aktivitas komunitas seni yang digelar di Alun-alun Sewandanan  
Sumber : Analisa Penulis, 2016

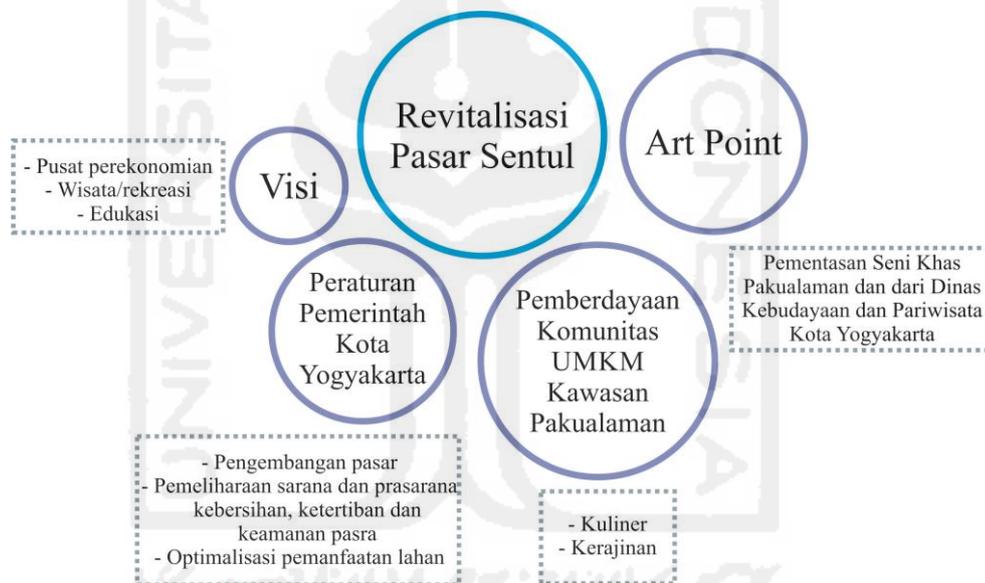
Hal ini juga diperkuat dengan adanya Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor Tahun 2012 Tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah Kota Yogyakarta Tahun 2012 – 2016, bahwa Pemerintah Kota Yogyakarta telah membuat sebuah kebijakan yaitu dengan merevitalisasi pasar tradisional dengan melakukan program pengembangan pasar, pemeliharaan sarana dan prasarana

## REVITALISASI PASAR SENTUL

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

kebersihan, ketertiban dan keamanan pasar tradisional dan optimalisasi pemanfaatan lahan. Selain itu, visi yang diemban oleh Dinas Pengelolaan Pasar Kota Yogyakarta yaitu “Mewujudkan pasar tradisional dengan pengelolaan modern sebagai pusat perkembangan perekonomian, wisata dan edukasi”.

Revitalisasi Pasar Sentul tidak hanya sebatas memperbaiki fisik bangunan pasar tetapi juga diintegrasikan dengan memberdayakan Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) sebagai upaya mendukung pembangunan kawasan di sekitar Pasar Sentul. Melalui Perda No. 4 Tahun 2011, Pemerintah Kota Yogyakarta memberikan dukungan bagi UMKM untuk terus berkembang dengan memfasilitasi dan menata lokasi serta sarana usaha para pedagang UMKM untuk terus berkembang.



Gambar 3.2. Diagram Analisis Pemecahan Masalah Revitalisasi Pasar Sentul

Sumber : Analisa Penulis, 2016

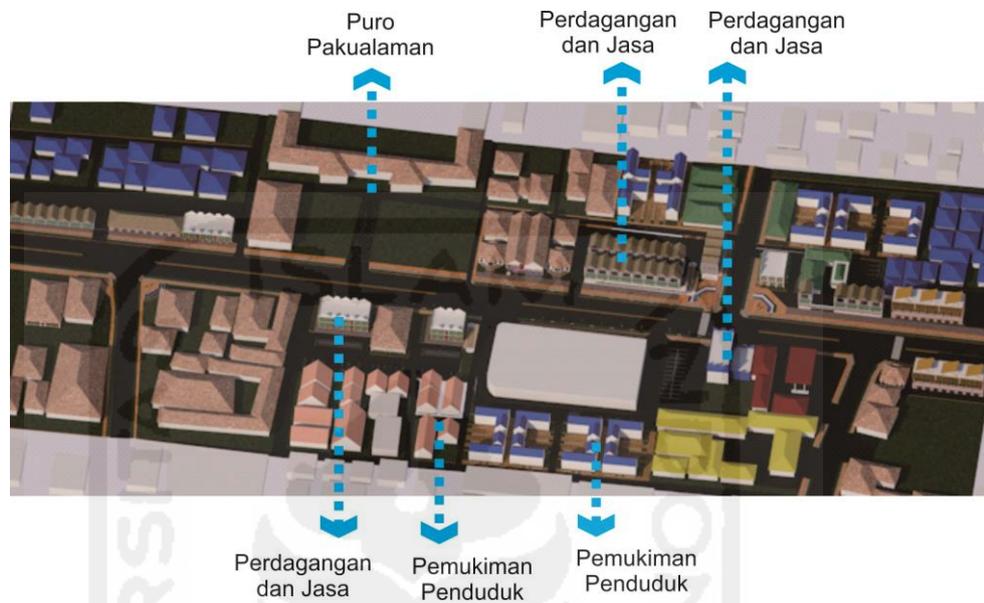
### 3.1.2. Analisis Tapak

Pasar Sentul terletak pada sisi selatan Puro Pakualaman yang juga merupakan kawasan Art Point karena sering diadakannya pementasan seni tari-tarian tradisional di Alu-alun Swandanan yang terletak pada pintu masuk menuju Puro. Batas-batas dari Pasar Sentul adalah sebagai berikut :

## REVITALISASI PASAR SENTUL

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

- Utara : Puro Pakualaman dan area perdagangan dan jasa berupa ruko-ruko.
- Selatan : Pemukiman penduduk.
- Timur : Area perdagangan dan jasa.
- Barat : Pemukiman penduduk dan ruko-ruko.



Gambar 3.3. Lokasi Pasar Sentul  
Sumber : Analisa Penulis, 2016

### 3.1.3. Analisis Area Parkir Kawasan

Area parkir yang dimiliki Pasar Sentul tidak sebanding dengan jumlah pedagang dan pengunjung yang datang ke Pasar Sentul. Selain itu, adanya kegiatan jual beli yang dilakukan di area parkir pasar pada pagi hari sehingga menyebabkan parkir tidak tertata dengan baik. Pengunjung yang datang untuk berbelanja memarkirkan kendaraannya di pinggir-pinggir jalan dan di trotoar sehingga menyebabkan kemacetan khususnya di pagi hari dan menimbulkan ketidaknyamanan dan amanan bagi pengguna jalan.



Gambar 3.4. Analisis Peluberan Area Parkir di Pasar Sentul  
Sumber : Analisa Penulis, 2016

Untuk itu dibutuhkan analisis terhadap area parkir untuk mendapatkan area parkir yang lebih efisien. Kebutuhan dan tata ruang ruang parkir harus mampu menampung kendaraan pengunjung, pedagang maupun pengelola pasar.

**Ketentuan Satuan Ruang Parkir :**

- Satuan Ruang Parkir (SRP) Mobil Penumpang Gol.II  
= 2,50 x 5,00 = 12,5
- Sepeda motor = 0,75 x 2,00 = 1,5

**Perhitungan Besaran dan Daya Tampung Kendaraan**

- Ketentuan 1 mobil / 200m<sup>2</sup>, 1 motor / 40m<sup>2</sup>
- Kebutuhan parkir mobil = 6.000 m<sup>2</sup> / 200m<sup>2</sup> = 30 unit mobil
- Kebutuhan parkir motor = 6.000 m<sup>2</sup> / 40m<sup>2</sup> = 150 unit motor

Luas parkir mobil = 30 x 12,5 m<sup>2</sup> = 375 m<sup>2</sup>

Luas parkir motor = 150 x 1,5 m<sup>2</sup> = 225 m<sup>2</sup>

Luas Total Kebutuhan Parkir Pasar = 600 m<sup>2</sup>

Maka berdasarkan analisis kebutuhan ruang parkir pada Revitalisasi Pasar Sentul didapatkan luas total kebutuhan parkir pasar yaitu 600 m<sup>2</sup> dengan luas parkir mobil sebesar 375 m<sup>2</sup> yang didapatkan dari total keseluruhan site 6000 m<sup>2</sup> dibagi dengan besaran parkir mobil untuk pasar berdasarkan ketentuan yang berlaku yaitu 200 m<sup>2</sup> di kali dengan satuan ruang untuk parkir mobil sebesar 12,5 m<sup>2</sup>, maka didapatkan daya tampung untuk mobil yaitu 30 buah mobil. Sama halnya dengan luas parkir untuk motor sebesar 225 m<sup>2</sup> yang didapatkan dari total keseluruhan site 6000 m<sup>2</sup> dibagi dengan besaran parkir motor berdasarkan ketentuan yang berlaku yaitu 40m<sup>2</sup> di kali dengan satuan ruang untuk parkir motor yaitu 1,5 m<sup>2</sup>, maka didapatkan daya tampung untuk motor yaitu 150 buah motor.

**3.1.4. Analisis Peraturan Setempat**

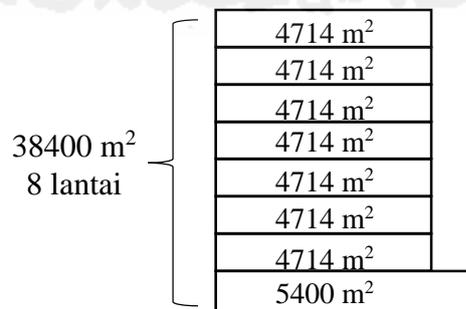
- Luas Site = 6000 m<sup>2</sup>
- Koefisien Dasar Bangunan (KDB) = 90%

$$\begin{aligned} \text{Maka luas lantai dasar yang boleh dibangun} &= 90\% \times 6000 \text{ m}^2 \\ &= 5400 \text{ m}^2 \end{aligned}$$

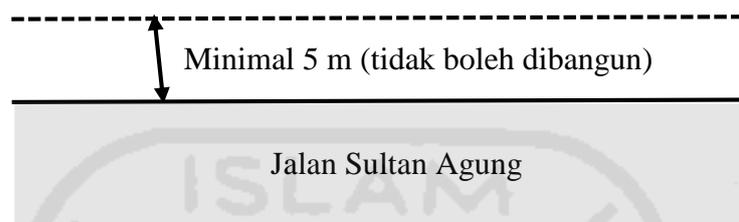
- Koefisien Lantai Bangunan (KLB) = 6,4

$$\begin{aligned} \text{Maka total luas lantai bangunan yang boleh dibangun} \\ &= 6000 \text{ m}^2 \times 6,4 \\ &= 38400 \text{ m}^2 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Luas lantai dasar} &= 90\% \times 6000 \text{ m}^2 \\ &= 5400 \text{ m}^2 \end{aligned}$$



- Tinggi bangunan maksimal 32 meter.
- Koefisien Dasar Hijau (KDH) = 5%  
Luas lahan hijau =  $6000 \text{ m}^2 \times 5\%$   
 $= 300 \text{ m}^2$
- Garis Sempadan Bangunan (GSB) = minimal 5 meter.



Berdasarkan analisis peraturan bangunan yang terdapat di kawasan Pakualaman dengan total luas site  $6000 \text{ m}^2$  dan koefisien dasar bangunan 90% maka didapatkan luas lantai dasar yang boleh dibangun adalah  $5400 \text{ m}^2$  dengan total keseluruhan lantai bangunan yaitu  $38400 \text{ m}^2$ . Untuk lantai di atasnya dapat dibangun dengan luas  $4714 \text{ m}^2$  dengan total 7 lantai berdasarkan ketentuan KLB 6,4. Berdasarkan ketentuan tinggi maksimal bangunan 32 meter maka dapat diasumsikan tinggi per lantai bangunan adalah 4 meter dengan jumlah lantai yaitu 8 lantai. Namun pada perancangan revitalisasi Pasar Sentul ini jumlah lantai bangunan yang dibangun hanya 3 lantai dengan sebuah semi basement sehingga ketinggian lantai yang akan dibangun yaitu  $12 \text{ m}^2$  dan semi basement dengan ketinggian 3 meter. Pada site juga harus disediakan lahan hijau untuk resapan air dan udara yaitu sebesar 5% yang sudah menjadi peraturan pada site. Sehingga dengan total luas site  $6000 \text{ m}^2$  maka luas lahan hijau yang harus disediakan adalah sebesar  $300 \text{ m}^2$ . Selain itu terdapat peraturan mengenai garis sempadan bangunan yaitu minimal sebesar 5 m.

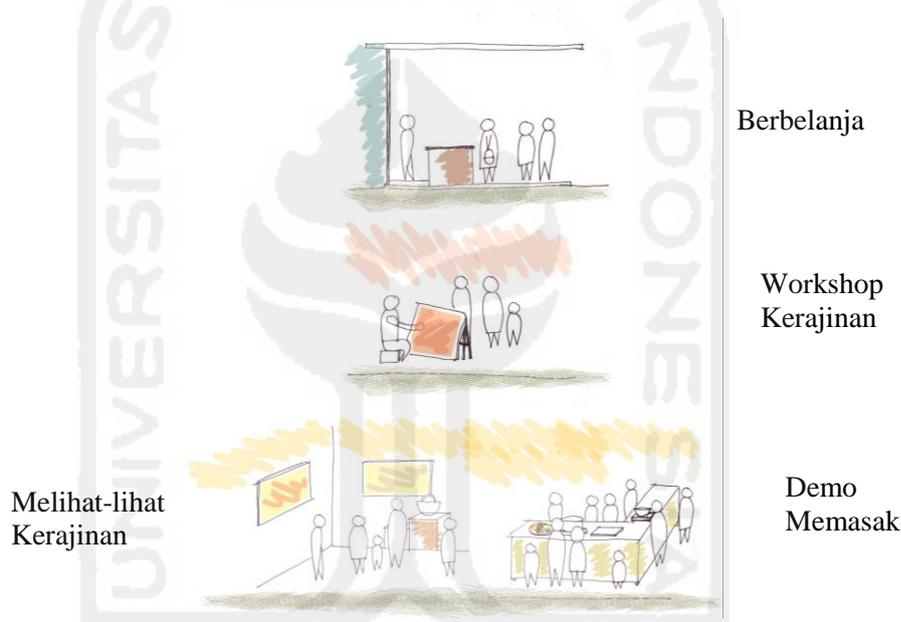
### 3.1.5. Analisis Pengguna

Pengguna merupakan salah satu komponen penting pada sebuah pasar tradisional untuk menentukan ruang apa saja yang dibutuhkan oleh pasar. Pengguna pasar terdiri dari :

## 1. Pengunjung

Pengunjung pada Pasar Sentul adalah orang yang menggunakan fasilitas yang terdapat di dalam bangunan pasar. Pengunjung dibedakan menjadi beberapa kategori berdasarkan fungsi yang terdapat di pasar :

- Pengunjung yang datang dengan tujuan untuk berbelanja kebutuhan bahan pangan, kuliner dan barang kerajinan.
- Pengunjung yang datang dengan tujuan rekreasi yaitu pengunjung yang ingin menikmati benda-benda kerajinan sambil belajar membuat barang kerajinan dengan mengikuti kegiatan workshop dan menikmati ragam kuliner serta mengikuti kegiatan demo makanan.



Gambar 3.5. Analisis Aktivitas Pengunjung  
Sumber : Analisa Penulis, 2016

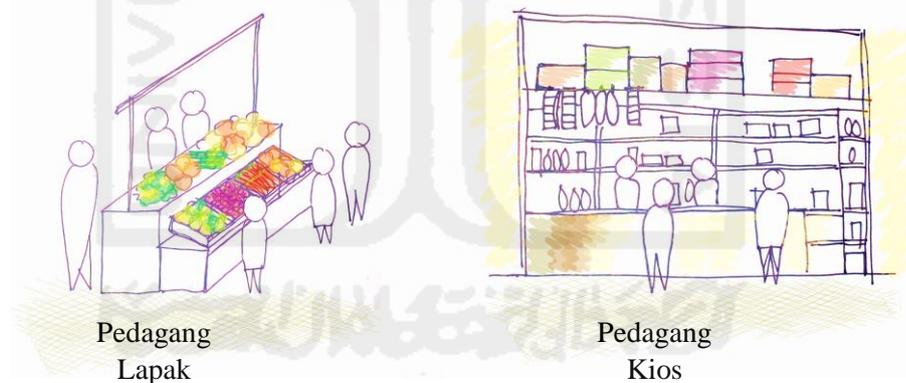
Dari analisis aktivitas pengguna maka ditemukan karakteristik dari aktivitas-aktivitas tersebut yang akan menentukan perancangan revitalisasi Pasar Sentul. Untuk kegiatan berbelanja bahan pangan yang menjadi aktivitas eksisting dan pokok di Pasar Sentul dengan adanya interaksi antara pembeli dan pedagang serta aktivitas yang padat maka dibutuhkan ruang pasar yang nyaman seperti sirkulasi yang luas sehingga antara pembeli dan distributor barang tidak berdesakan. Untuk kegiatan workshop kerajinan yang membutuhkan interaksi antara pengrajin dan pengunjung maka dibutuhkan ruang workshop yang tidak hanya

dapat digunakan oleh pengrajin namun pengunjung dapat terlibat langsung didalamnya dengan mendesain sebuah ruang yang rekreatif dan menimbulkan kesan menarik bagi pengunjung dengan tidak memberikan batasan-batasan ruang antara pengunjung dan pengrajin ketika workshop berlangsung. Adanya aktivitas melihat-lihat barang kerajinan yang dilakukan oleh individu atau sekelompok pengunjung maka dibutuhkan ruang pameran yang memudahkan sirkulasi pengunjung dengan mendesain sirkulasi yang tidak monoton dan mengizinkan pengunjung untuk memilih jalurnya sendiri ketika melihat barang-barang yang dipamerkan. Selain itu, adanya kegiatan edukasi berupa demo memasak sehingga dibutuhkan area demo berupa dapur masak dan area duduk bagi pengunjung.

## 2. Pedagang

Pedagang bertugas menjalankan aktivitas berjualan barang dagangan baik bahan pangan, barang kerajinan, dan kuliner di pasar. Pedagang di Pasar Sentul digolongkan ke dalam 3 jenis yaitu :

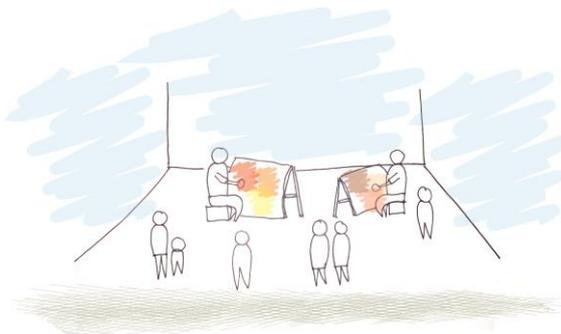
- Pedagang pasar yang menjual bahan pangan.



Gambar 3.6. Analisis Aktivitas Pedagang  
Sumber : Analisa Penulis, 2016

Untuk pedagang bahan pangan memiliki karakteristik kegiatan yang dilakukan oleh satu sampai dua orang pedagang. Membutuhkan area untuk mendisplay dan penyimpanan barang dagang agar tidak mengganggu sirkulasi pembeli karena pada kondisi eksisting masih banyak pedagang yang menyimpan barang dagangan di area sirkulasi.

- Pedagang kerajinan (pengrajin)



Gambar 3.7. Analisis Aktivitas Pengrajin  
Sumber : Analisa Penulis, 2016

Pedagang kerajinan memiliki karakteristik kegiatan yaitu melakukan workshop pembuatan kerajinan kepada pengunjung pasar. Setiap proses pembuatan barang kerajinan dilakukan oleh seorang pengrajin. Ruang-ruang yang dibutuhkan harus mampu memenuhi kegiatan workshop tersebut sesuai dengan karakteristik kerajinan yang akan di pertunjukkan. Pada perancangan revitalisasi Pasar Sentul terdapat beberapa jenis workshop kerajinan yaitu membatik, menyulam, membuat celengan dari material bambu bekas dan membuat puzzle dari material kayu sehingga untuk area workshop akan membutuhkan ruang-ruang yang sesuai dengan proses pembuatan kerajinan tersebut. Selain itu, membutuhkan retail-retail untuk memajang dan menjual produk kerajinan.

- Pedagang kuliner



Gambar 3.8. Aktivitas Pedagang Kuliner  
Sumber : Analisa Penulis, 2016

Untuk pedagang kuliner kegiatan yang dilakukan adalah jual beli kuliner dan demo kuliner yang dilakukan oleh pedagang secara bergantian. Pada area demo kuliner dibutuhkan ruang agar pedagang dapat berinteraksi langsung dengan

pengunjung pada saat pedagang melakukan demo memasak. Selain itu area jual beli kuliner berupa retail-retail dan area penyajian yang didesain berdasarkan karakter kuliner yang dijual.

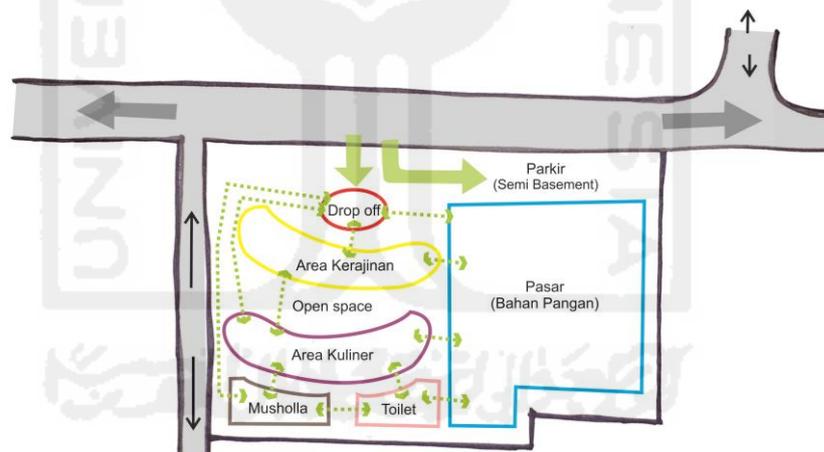
### 3. Pengelola

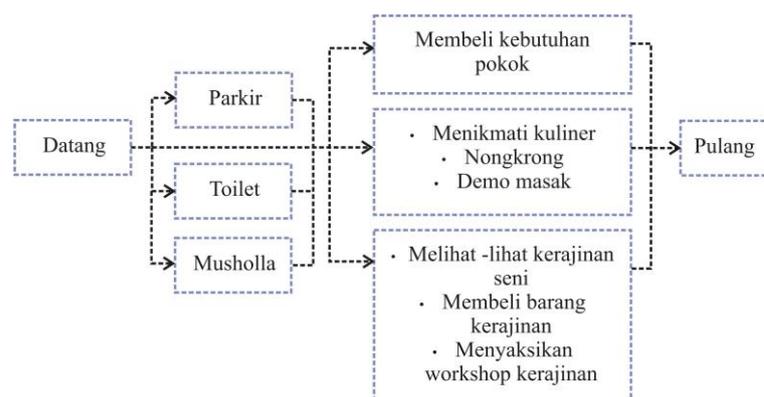
Pengelola bertugas yaitu mengelola, mengatur, dan mengkoordinasi seluruh aktivitas yang terdapat di Pasar Sentul yang terdiri dari kepala pengelola, staff administrasi, staff keamanan, cleaning service, staff maintenance mekanikal dan elektrik. Agar pengelola dapat mengkoordinasi kegiatan di seluruh bangunan dengan mudah maka dibutuhkan ruang yang aksesibel.

#### 3.1.6. Analisis Alur Kegiatan Pengguna

Berdasarkan analisis pengguna maka didapatkan analisis dari kebutuhan pengguna pasar yaitu :

##### 1. Alur Kegiatan Pengunjung





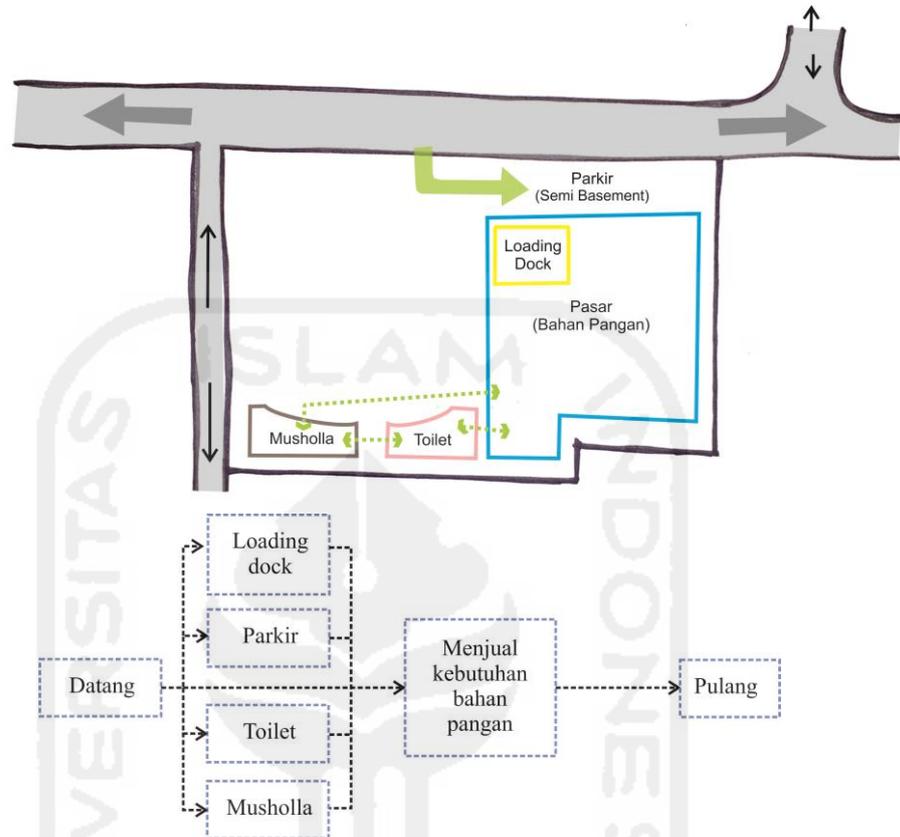
Gambar 3.9. Analisis Alur Kegiatan Pengunjung  
Sumber : Analisa Penulis, 2016

Dari alur kegiatan di atas dapat dilihat bahwa pengunjung memiliki alur kegiatan yang beragam. Setelah melakukan kegiatan parkir atau drop off maka pengunjung dapat mengakses seluruh area bangunan pasar. Pada area bahan pangan pengunjung dapat membeli kebutuhan pokok. Pada area kuliner pengunjung dapat melakukan kegiatan membeli dan menikmati kuliner, menyaksikan demo memasak, dan nongkrong melihat banyak terdapat universitas di sekitar kawasan Pasar Sentul. Serta pada area kerajinan pengunjung dapat melihat-lihat, membeli dan menyaksikan pembuatan kerajinan seni yang dipamerkan.

Berdasarkan alur kegiatan pengunjung maka pengunjung memiliki karakteristik kegiatan yang bersifat bebas. Mereka berekreasi dan bersenang-senang dalam mengeksplorasi setiap kegiatan sehingga dibutuhkan sirkulasi yang aksesibel dan memungkinkan pengunjung dapat dengan bebas mengakses setiap zona yang ada serta melakukan kegiatan yang diinginkan. Ketika memasuki site pengunjung akan memasuki area drop off lalu memasuki area kerajinan sebagai point of interest. Jika ingin menuju ke area bahan pangan maka pengunjung harus melewati area kerajinan terlebih dahulu sehingga fungsi ruang menjadi optimal dengan adanya pergerakan secara terus menerus dari pengunjung pasar. Namun juga terdapat akses pada sisi barat site berupa gang kecil.

## 2. Alur Kegiatan Pedagang

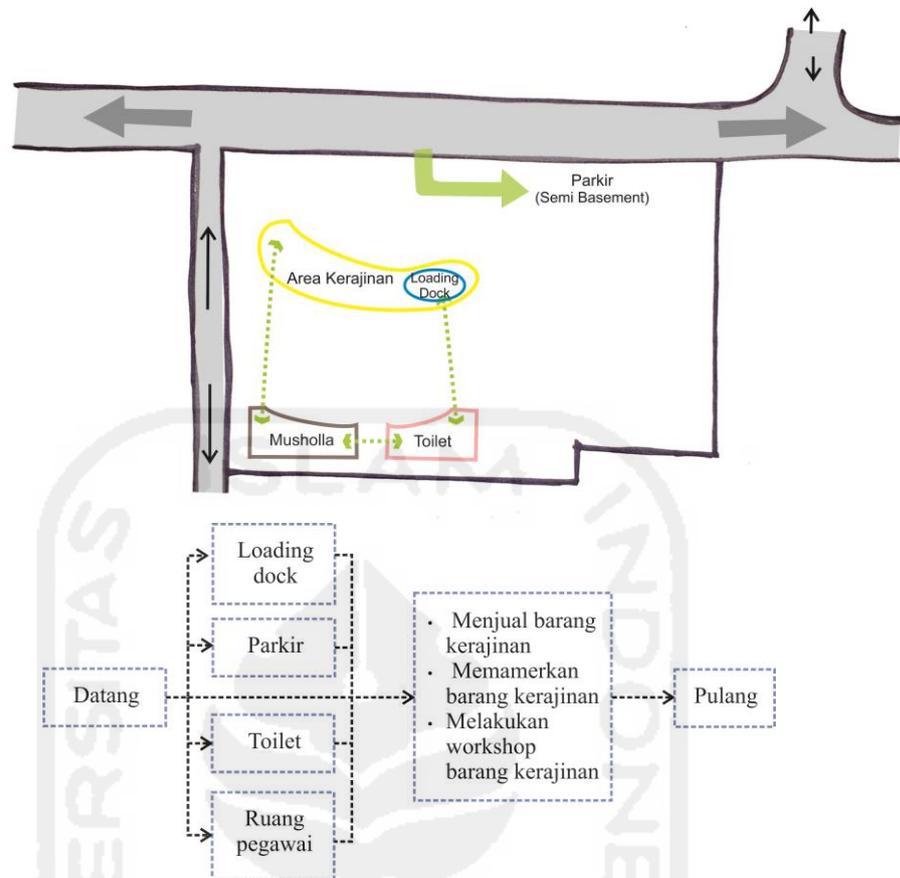
- Pedagang Bahan Pangan



Gambar 3.10. Analisis Alur Kegiatan Pedagang Bahan Pangan  
Sumber : Analisa Penulis, 2016

Dari alur kegiatan di atas dapat dilihat bahwa pedagang pasar (eksisting) yang menjual bahan pangan memiliki kegiatan utama yaitu kegiatan jual beli kebutuhan bahan pangan dan terdapat kegiatan bongkar muat barang yang dilakukan di loading dock. Loading dock diletakkan pada semi basement untuk memisahkan kegiatan pengunjung yang bersifat publik dengan bongkar muat barang yang bersifat semi privat.

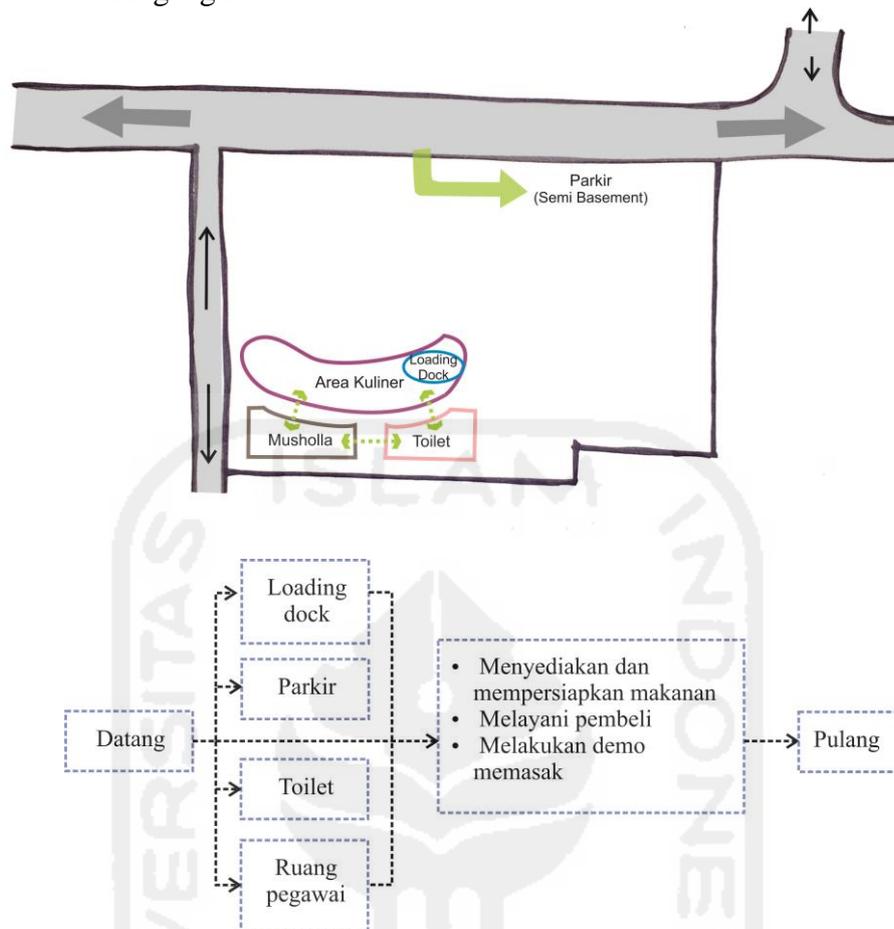
- Pengrajin



Gambar 3.11. Analisis Alur Kegiatan Pedagang Kerajinan  
 Sumber : Analisa Penulis, 2016

Dari alur kegiatan di atas dapat dianalisis bahwa pengrajin memiliki kegiatan utama yaitu menjual, memamerkan dan melakukan workshop barang kerajinan yang akan dipamerkan sehingga membutuhkan sebuah ruang yang dapat menjadi daya tarik bagi pengunjung. Alur kegiatan pengunjung akan mempengaruhi fungsi ruang-ruang yang dibutuhkan berdasarkan jenis kerajinan yang di buat. Sebagai contoh kegiatan membatik yang terdiri dari memola maka akan membutuhkan ruang workshop memola di mana pengunjung juga dapat terlibat didalamnya. Hal ini dapat menjadi daya tarik bagi pengunjung untuk mempelajari kesenian yang dihasilkan.

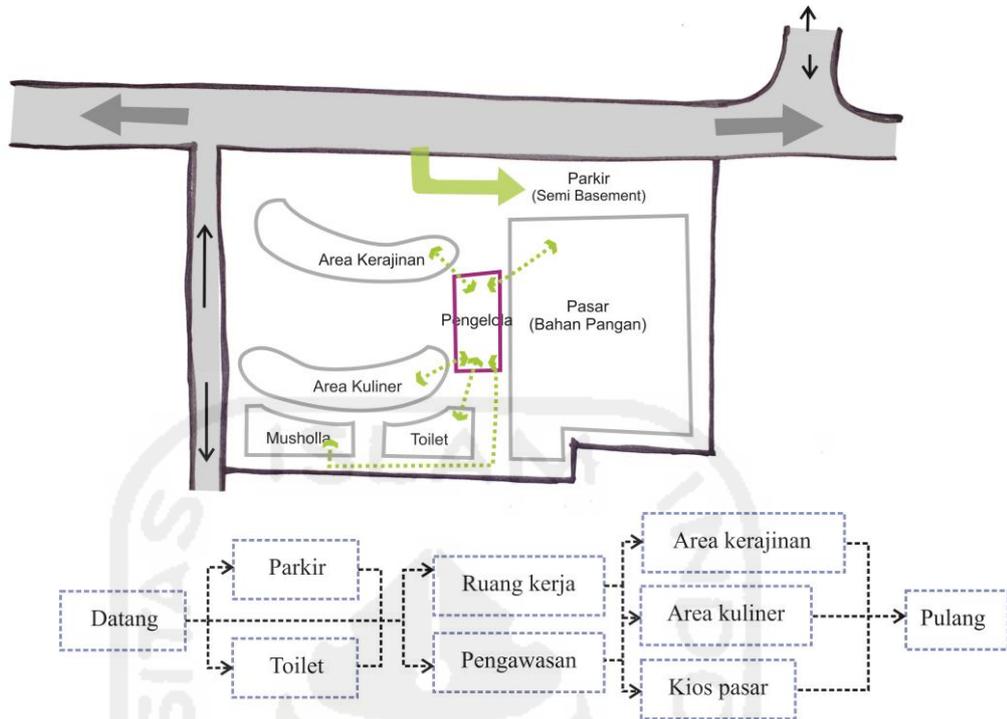
- Pedagang Kuliner



Gambar 3.12. Analisis Alur Kegiatan Pedagang Kuliner  
Sumber : Analisa Penulis, 2016

Dari alur kegiatan di atas dapat dianalisis bahwa pedagang kuliner memiliki kegiatan utama yaitu melayani pengunjung dan menyediakan serta mempersiapkan makanan. Pedagang kuliner itu sendiri terdiri dari beberapa karakteristik kegiatan sesuai dengan kuliner yang diperdagangkan yaitu beberapa pedagang dapat melayani pembeli dan ada juga pembeli yang bisa melayani dirinya sendiri. Selain itu, melakukan demo kuliner pada hari-hari tertentu secara bergantian antar pedagang kuliner. Untuk dapat mengakses area kuliner pedagang dapat melewati gang kecil yang terdapat di sisi barat site yang hanya dapat diakses oleh pejalan kaki dan pengendara sepeda motor khususnya jika pedagang ingin melakukan bongkar muat barang karena lebih bersifat semi privat.

**3. Pengelola**



Gambar 3.13. Analisis Alur Kegiatan Pengelola  
 Sumber : Analisa Penulis, 2016

Dari analisis alur kegiatan di atas dapat dilihat bahwa kegiatan pengelola yaitu melakukan pengawasan terhadap kegiatan di seluruh pasar yaitu pada area kerajinan, area kuliner, dan area bahan pangan sehingga membutuhkan ruang yang aksesibel untuk mengontrol seluruh kegiatan yang terdapat di pasar.

**3.1.7. Analisis Kebutuhan Ruang**

Dari analisis alur kegiatan pengguna maka ditemukan kebutuhan ruang pasar yang sesuai dengan aktivitas pengguna dan berdasarkan persyaratan ruang untuk menciptakan ruang yang efisien, nyaman dan aman bagi pengguna yaitu :

## REVITALISASI PASAR SENTUL

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

Pelaku	Aktivitas	Persyaratan Ruang	Kebutuhan Ruang
Pedagang Pasar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Datang</li> <li>• Drop off barang dagang</li> <li>• Menata barang dagang</li> <li>• Berdagang</li> <li>• Menyimpan barang dagang</li> <li>• Aktifitas sanitasi</li> <li>• Aktifitas Ibadah</li> <li>• Pulang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sirkulasi yang memadai untuk dilewati kendaraan pengangkut barang</li> <li>• Area untuk menurunkan barang dagang yang tidak mengganggu sirkulasi</li> <li>• Area dagang dengan standar ruang yang dapat memberikan kenyamanan</li> <li>• Area penyimpanan yang tidak merusak barang dagang</li> <li>• Memenuhi standar kebutuhan ruang gerak</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pos keamanan</li> <li>• Loading dock</li> <li>• Kios dan Los dagang</li> <li>• Musholla</li> <li>• Toilet</li> </ul>
Pedagang Kuliner	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Datang</li> <li>• Drop off barang dagang</li> <li>• Menata barang dagang</li> <li>• Menyimpan barang dagang</li> <li>• Memasak</li> <li>• Melayani pengunjung</li> <li>• Demo memasak</li> <li>• Aktifitas sanitasi</li> <li>• Aktifitas Ibadah</li> <li>• Pulang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sirkulasi yang memadai untuk dilewati kendaraan pengangkut barang</li> <li>• Area untuk menurunkan barang dagang yang tidak mengganggu sirkulasi</li> <li>• Area memasak yang sesuai standar</li> <li>• Area penyimpanan yang tidak merusak barang dagang</li> <li>• Memenuhi standar kebutuhan ruang gerak</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pos Keamanan</li> <li>• Dapur</li> <li>• Kasir</li> <li>• Tempat Penyajian makanan</li> <li>• Area demo memasak</li> <li>• Musholla</li> <li>• Toilet</li> </ul>

## REVITALISASI PASAR SENTUL

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

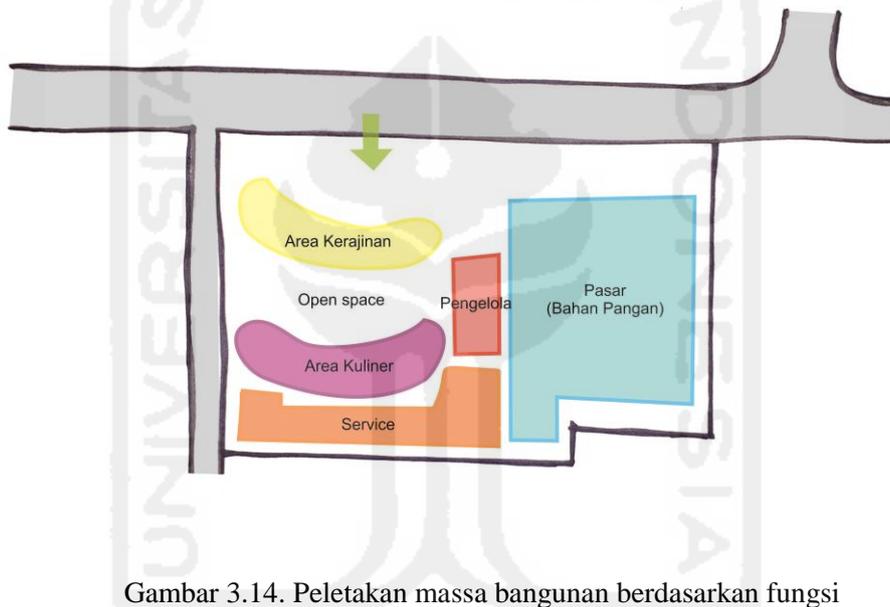
<p>Pengrajin</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Datang</li> <li>• Drop off barang kerajinan</li> <li>• Menyimpan barang kerajinan</li> <li>• Workshop</li> <li>• Memajang barang kerajinan</li> <li>• Melayani pengunjung</li> <li>• Aktifitas sanitasi</li> <li>• Aktifitas Ibadah</li> <li>• Pulang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sirkulasi yang memadai untuk dilewati kendaraan pengangkut barang</li> <li>• Area untuk menurunkan barang dagang yang tidak mengganggu sirkulasi</li> <li>• Area demo kerajinan yang dapat memberikan kenyamanan</li> <li>• Area penyimpanan yang tidak merusak barang dagang</li> <li>• Area untuk menjual dan memamerkan barang kerajinan</li> <li>• Memenuhi standar kebutuhan ruang gerak</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pos keamanan</li> <li>• Loading dock</li> <li>• Workshop</li> <li>• Retail</li> <li>• Ruang galeri</li> <li>• Musholla</li> <li>• Toilet</li> </ul>
<p>Pengelola</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Datang</li> <li>• Parkir</li> <li>• Melakukan pengawasan</li> <li>• Menyimpan barang</li> <li>• Pulang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memenuhi standar daya tampung parkir</li> <li>• Area pengelola dengan kemampuan untuk mengawasi dengan luas</li> <li>• Area untuk bekerja dan rapat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pos keamanan</li> <li>• Area parkir</li> <li>• Kantor</li> <li>• Loker</li> <li>• Ruang kontrol</li> <li>• Musholla</li> <li>• Toilet</li> </ul>
<p>Pengunjung</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Datang</li> <li>• Parkir</li> <li>• Berbelanja</li> <li>• Wisata kuliner</li> <li>• Wisata kerajinan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memenuhi standar daya tampung parkir</li> <li>• Area dagang dengan standar ruang yang dapat memberikan kenyamanan</li> <li>• Area untuk membeli dan menikmati kuliner</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pos keamanan</li> <li>• Area parkir</li> <li>• Kios, los dan lapak dagang</li> <li>• Pusat kuliner</li> <li>• Ruang workshop</li> <li>• Ruang galeri</li> <li>• Ruang retail</li> <li>• Musholla</li> <li>• Toilet</li> </ul>

		• Area untuk membeli dan kerajinan	• Area untuk melihat dan belajar
--	--	------------------------------------	----------------------------------

Tabel 3.1. Analisis Kebutuhan Ruang  
 Sumber : Analisa Penulis, 2016

**3.1.8. Analisis Zonasi Ruang**

Analisis zona ruang dilakukan untuk mendapatkan tata ruang yang nyaman dan akan berpengaruh terhadap fungsi ruang-ruang yang terdapat di dalamnya. Berikut analisis zonasi ruang pada perancangan revitalisasi Pasar Sentul :



Gambar 3.14. Peletakan massa bangunan berdasarkan fungsi  
 Sumber : Analisa Penulis, 2016

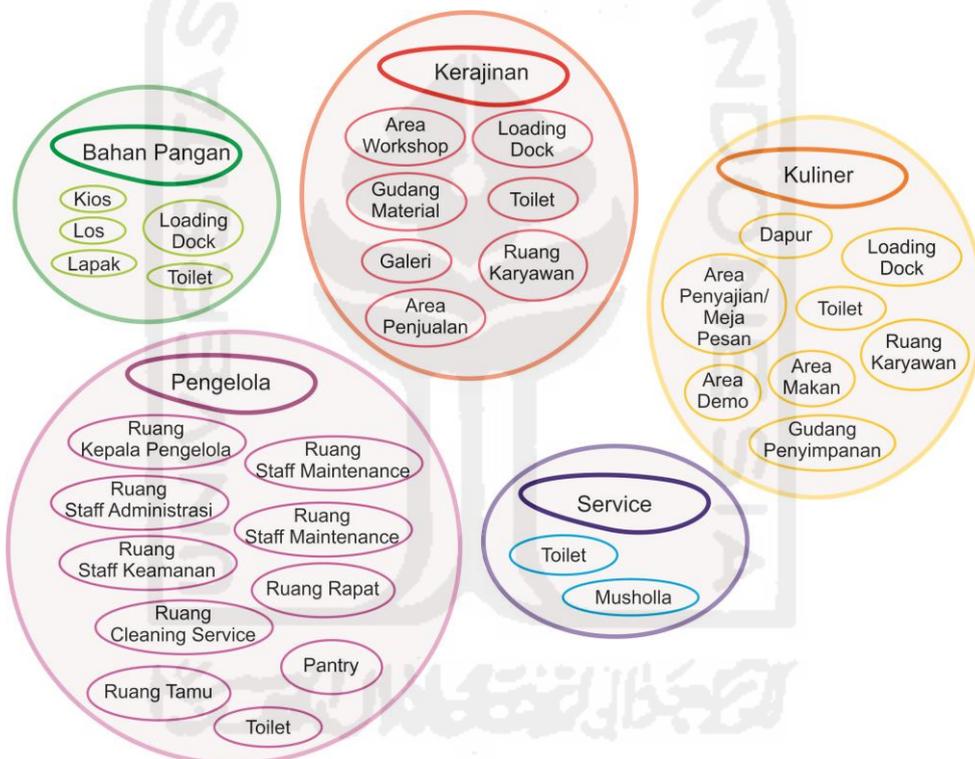
Peletakan area bahan pangan pada sisi timur site bertujuan untuk memanfaatkan pencahayaan alami agar fungsi ruang menjadi optimal. Hal itu dikarenakan kegiatan jual beli terjadi pada pagi hari sehingga membutuhkan sinar matahari untuk menjaga kebersihan dan kenyamanan area dagang. Area kerajinan diletakkan pada bagian depan site untuk menarik minat pengunjung dengan barang-barang kerajinan yang dipamerkan. Area kerajinan yang menjadi daya tarik sehingga dibutuhkan ruang-ruang yang fleksibel bagi pengunjung maupun pengrajin. Bentuk masa bangunan yang cenderung memanjang dan masif sehingga akan menimbulkan kesan untuk menarik pengunjung untuk masuk ke dalamnya.

## REVITALISASI PASAR SENTUL

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

Selain area workshop indoor terdapat juga area workshop outdoor yang merupakan bagian dari workshop batik. Area workshop outdoor diletakkan pada open space di mana open space terletak di bagian tengah site atau di antara area kerajinan dan kuliner sehingga pengunjung dapat dengan mudah mengamati kegiatan workshop tersebut.

Area bagi pengelola pasar diletakkan pada bagian tengah untuk mempermudah pengawasan di seluruh area pasar dan peletakan open space bertujuan untuk menambah kesan rekreatif pada bangunan.



Gambar 3.15. Zonasi Ruang  
Sumber : Analisa Penulis, 2016

## REVITALISASI PASAR SENTUL

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

Jenis Aktivitas	Jenis Ruang	Jenis Zona
Eksisting (Bahan Pangan)	Los dan kios <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bahan pangan basah</li> <li>• Bahan pangan setengah basah</li> <li>• Bahan pangan kering</li> </ul>	Zona Publik
	Kios	Zona Publik
Kuliner	Area makan	Zona Publik
	Dapur	Zona Privat
	Area penyajian / meja pesan	Zona Publik
	Area demo	Zona Publik
	Gudang penyimpanan	Zona Privat
Kerajinan	Retail penjualan	Zona Publik
	Gudang Material	Zona Privat
	Area workshop	Zona Publik
	Galeri	Zona Publik
<b>Penunjang</b>		
Pengelola	Ruang kepala pengelola	Zona Privat
	Ruang staff administrasi	Zona Privat
	Ruang staff keamanan	Zona Privat
	Ruang cleaning service	Zona Privat
	Ruang staff maintenance	Zona Privat
	Ruang rapat	Zona Privat
	Ruang tamu	Zona Semi Privat
	Toilet	Zona Privat
	Pantry	Zona Privat
Utilitas	Ruang genset	Zona Privat
	Ruang pompa	Zona Privat
	Ruang panel	Zona Privat
	GWR	Zona Privat
	IPAL	Zona Privat
	Security	Zona Privat
Service	Musholla	Zona Publik
	Ruang wudhu	Zona Publik
	Lavatory (Pengunjung)	Zona Publik
	Lavatory (Pedagang)	Zona Privat
Parkir kendaraan	Parkir	Zona Publik
	Pos Keamanan	Zona Privat

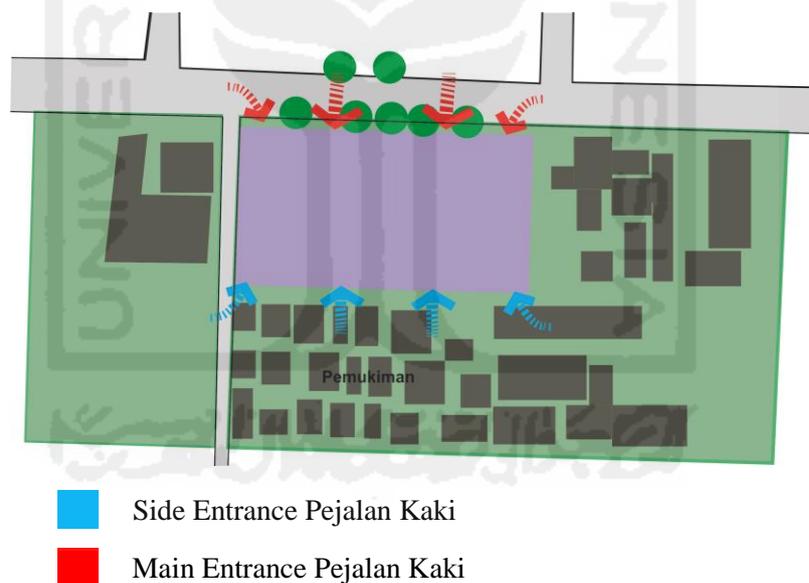
Tabel 3.2. Pembagian Zonasi Ruang  
Sumber : Analisa Penulis, 2016

### 3.1.9. Analisis Entrance Site

Konsep entrance pada site terdiri dari main entrance dan side entrance. Main entrance sebagai pencapaian utama ke dalam site melalui Jalan Sultan Agung yang dapat diakses oleh kendaraan bermotor dan pejalan kaki. Sedangkan side entrance sebagai pencapaian ke dalam site dari pemukiman penduduk di sekitar site dan hanya dapat dicapai dengan berjalan kaki.

#### 1. Entrance Pejalan Kaki

Tingkat kepadatan pejalan kaki paling tinggi berasal dari Jalan Sultan Agung. Terdapat Puro Pakualaman dan bangunan perdagangan dan jasa lainnya. Main entrance pada bagian utara site yang menangkap pengunjung dari Jalan Sultan Agung dengan kepadatan yang tinggi. Side entrance yaitu pintu masuk bagi pengunjung yang berasal dari pemukiman yang terdapat di sisi selatan site.

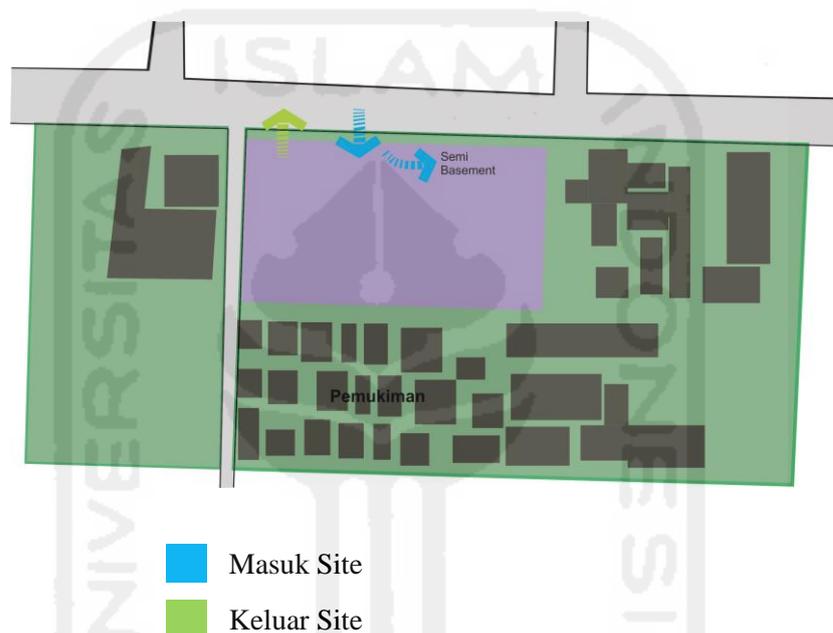


Gambar 3.16. Entrance Pejalan Kaki  
Sumber : Analisa Penulis, 2016

Sebagian pengunjung Pasar Sentul merupakan penduduk yang berasal dari pemukiman di sekitar Pasar Sentul yang datang dengan berjalan kaki oleh karena itu entrance bagi pejalan kaki harus aksesibel. Entrance diletakkan pada semua sisi site, untuk memudahkan akses bagi pengunjung yang datang dari berbagai arah.

## 2. Entrance Kendaraan

Entrance untuk kendaraan yang menuju site memperhatikan 3 jenis kebutuhan yaitu kebutuhan kendaraan pengunjung, pedagang, dan kendaraan bongkar muat. Arah datang dari kendaraan yaitu berasal dari Jalan Sultan Agung yang merupakan jalan utama dan satu-satunya akses menuju pasar. Oleh karena itu, entrance bagi kendaraan didesain pada area yang sama bagi pejalan kaki yaitu main entrance. Sedangkan untuk aktivitas bongkar muat barang dilakukan di semi basement.



Gambar 3.17. Entrance Kendaraan  
Sumber : Analisa Penulis, 2016

### 3.1.10. Analisis Optimalisasi Kebutuhan Ruang Pasar

Optimalisasi kebutuhan ruang ditentukan oleh dimensi dan bentuk ruang sehingga fungsi ruang-ruang dapat optimal. Berikut analisis optimalisasi kebutuhan ruang pada area bahan pangan di Pasar Sentul :

#### 1. Analisis Pembagian Area Dagang Berdasarkan Jenis Komoditi :

Berdasarkan Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor 2 Tahun 2009 tentang Pasar terdapat beberapa peraturan untuk pembangunan kios, los dan lapak pada pasar tradisional yaitu :

## REVITALISASI PASAR SENTUL

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

- Kios berukuran minimal 4 m<sup>2</sup> dan maksimal 20 m<sup>2</sup> setiap unit.
- Los berukuran minimal 2 m<sup>2</sup> dan maksimal 16 m<sup>2</sup> setiap petak.
- Lapak berukuran minimal 1 m<sup>2</sup> dan maksimal 16 m<sup>2</sup>.

Untuk itu pada Perancangan revitalisasi Pasar Sentul area dagang dikelompokkan menjadi :

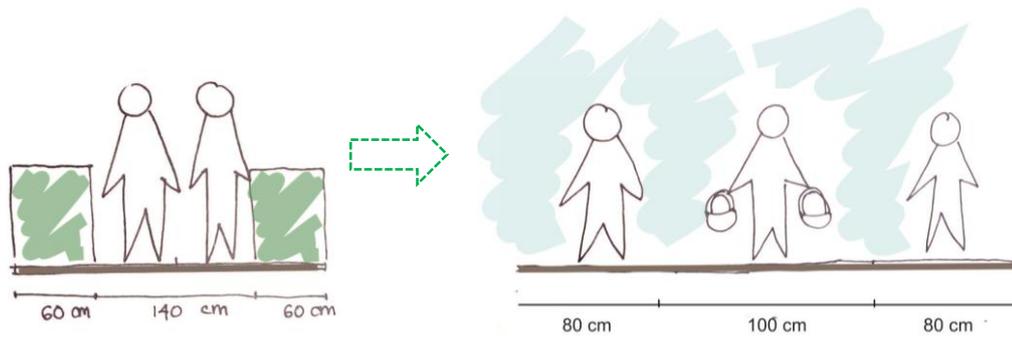
<b>Klasifikasi Pedagang</b>	<b>Jenis Dagangan</b>	<b>Dimensi Area</b>
Kios	Barang yang diperdagangkan berupa barang dagang kering dan bersih seperti sembako, makanan, alat-alat rumah tangga, dll.	3m x 4m = 12m <sup>2</sup>
Los Kering	Barang yang diperdagangkan berupa sembako, bumbu, arang, bumbu dapur dan alat-alat rumah tangga.	2m x 2m = 4m <sup>2</sup>
Los Basah	Barang yang diperdagangkan berupa daging, ikan dan ayam.	2m x 2m = 4m <sup>2</sup>
Lapak	Barang yang diperdagangkan berupa sayur-sayuran dan buah-buahan.	1,5m x 2m = 3m <sup>2</sup>

Tabel 3.3. Pembagian Area Dagang  
Sumber : Analisa Penulis, 2016

Penataan ruang pada kios, los dan lapak menggunakan sistem linear yang hanya terpusat pada satu arah ruangan. Pencapaian dan aspek visual hanya terjadi di arah depan kios, los dan lapak sehingga memudahkan pembeli ketika memilih barang dagangan yang akan dibeli.

## 2. Analisis Sirkulasi Pengunjung

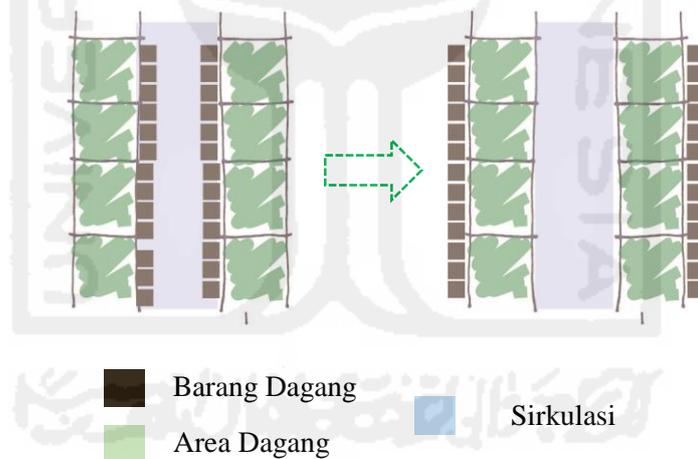
Pada kondisi eksisting pasar menunjukkan lebar sirkulasi yang sudah memadai yaitu sebesar 2,6 meter, namun menjadi tidak efisien karena pada sisi kanan dan kiri terdapat meja-meja pedagang sehingga membuat sirkulasi menjadi sempit. Oleh karena itu dibutuhkan perluasan sehingga sirkulasi menjadi nyaman.



Gambar 3.18. Sirkulasi Pengunjung  
Sumber : Analisa Penulis, 2016

Perluasan dilakukan dengan menata meja-meja tersebut ke dalam lapak-lapak dan dapat dilalui oleh 3 orang pengunjung dengan membawa barang serta sebagai sirkulasi bagi distributor barang dagangan.

Penyimpanan barang dagang juga harus dipertimbangkan karena banyak pedagang yang meletakkan barang dagangan di depan los sehingga mengurangi sirkulasi. Hal ini menyebabkan ketidaknyamanan bagi pengunjung. Oleh karena itu dibutuhkan ruang untuk menyimpan barang.

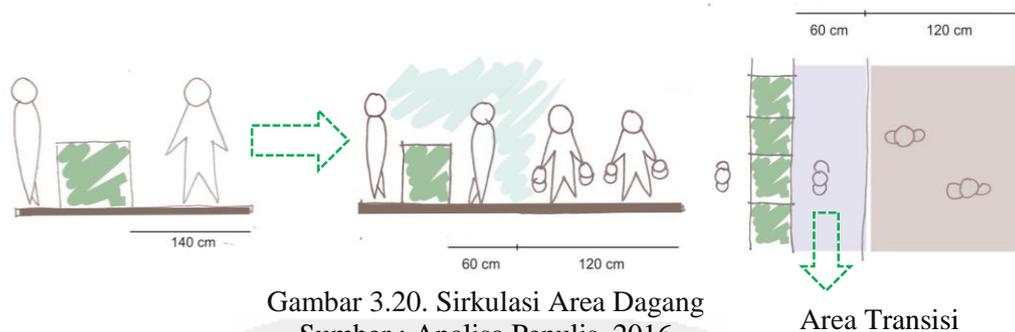


Gambar 3.19. Peletakan Barang Dagang  
Sumber : Analisa Penulis, 2016

### 3. Analisis Sirkulasi Area Dagang

Untuk menambah kenyamanan, maka dibutuhkan ruang transisi yang digunakan sebagai ruang untuk diam dan bergerak bebas ketika memilih barang dagangan sedangkan pembeli yang lainnya tetap berjalan. Pada kondisi eksisting

pasar tidak memiliki ruang transisi sehingga antara pedagang yang diam dan berjalan harus berdesak-desakan.



Gambar 3.20. Sirkulasi Area Dagang  
Sumber : Analisa Penulis, 2016

### 3.1.11. Analisis Optimalisasi Kebutuhan Area Kerajinan

Analisis optimalisasi kebutuhan ruang kerajinan dilakukan untuk mendapatkan ruang-ruang yang sesuai dengan kegiatan apa saja yang dilakukan pada sebuah pusat kerajinan. Berikut analisis besaran ruang yang dibutuhkan pada area kerajinan sesuai jenis dan karakteristik kegiatan yg dilakukan :

#### 1. Analisis Besaran Ruang

Pada perancangan area kerajinan di Pasar Sentul terdapat 4 jenis produk kerajinan yang akan dijual yaitu batik, celengan bambu, tas sulam pita, dan puzzle. Berdasarkan proses yang telah dijelaskan pada bagian 2 maka setiap produk kerajinan mempunyai 3 ruangan yaitu :

- **Ruang Workshop**

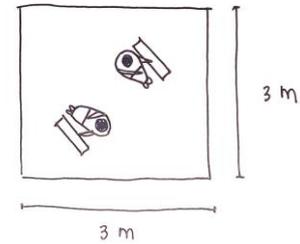
Ruang workshop merupakan ruang yang digunakan dalam proses pembuatan barang kerajinan. Ruang workshop pada perancangan ini bertujuan agar pengunjung dapat melihat dan terlibat langsung dalam proses pembuatan produk sehingga dibutuhkan skala ruang yang lebih besar. Berikut besaran ruang workshop berdasarkan jenis kerajinan yang dijual :

## 1. Kerajinan Batik

Ruang workshop yang terdiri dari :

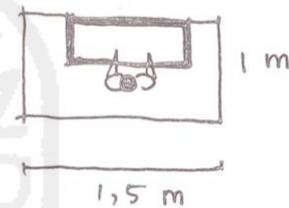
### 1. Membuat tulis

Membatik tulis merupakan kegiatan melukis pola dasar batik pada kain. Pada area ini dibutuhkan dimensi ruang 3m x 3m dengan asumsi 2 orang pembatik dan alat membatik.



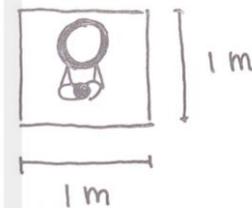
### 2. Pewarnaan

Proses pewarnaan dilakukan untuk memberika warna pada kain batik sesuai takaran. Pada area ini di butuhkan dimensi ruang 1m x 1,5m dengan asumsi 1 orang pembatik dan tempat pewarna kain.



### 3. Pelorotan

Pelorotan adalah proses merebus kain ke dalam air yang mendidih untuk menghilangkan malam dari kain. Pada area ini dibutuhkan dimensi ruang 1m x 1m dengan asumsi 1 orang pengrajin. Area ini diletakkan di outdoor karena membutuhkan api pada saat merebus.

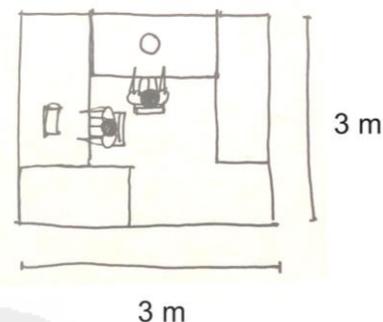


### 4. Penjemuran

Penjemuran adalah proses terakhir setelah kain diawetkan, diwarnai dan pelorotan. Penjemuran dilakukan pada area outdoor dengan dimensi ruang 4m x 3m.

## 2. Kerajinan Celengan Bambu

Pada area workshop bambu hanya terdiri dari satu ruang kerja yang berfungsi sebagai area mengukir bambu dan menghias dengan tali rotan. Mengukir bambu adalah proses memberikan pola pada sisi luar bambu dan mengukirnya sesuai dengan pola yang diinginkan. Serta proses menghias ujung-ujung bambu sebagai proses finishing. Area ini membutuhkan luasan yaitu 3m x 3m dengan asumsi 2 orang pengrajin dengan meja-meja tempat membuat dan meletakkan alat-alat untuk membuat produk kerajinan.

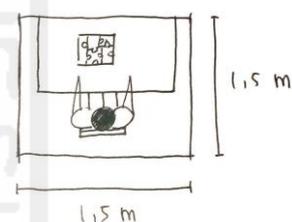


## 3. Kerajinan Puzzle

Ruang workshop yang terdiri dari :

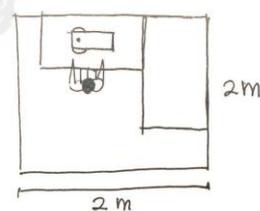
### 1. Menggambar pola

Proses menggambar pola pada bahan dasar kayu sesuai dengan bentuk yang diinginkan. Pada area ini dibutuhkan luasan yaitu 1,5m x 1,5m dengan asumsi 1 orang pengrajin dengan sebuah meja dan kursi.



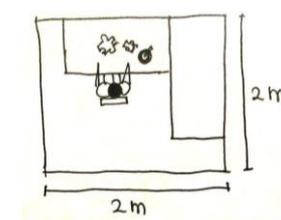
### 2. Memotong pola

Proses memotong kayu menjadi bagian-bagian kecil yang telah digambar dengan pola-pola menggunakan mesin pemotong. Pada area ini dibutuhkan luasan yaitu 2m x 2m dengan asumsi 1 orang pengrajin dengan meja untuk meletakkan alat-alat pemotong.



### 3. Mewarnai

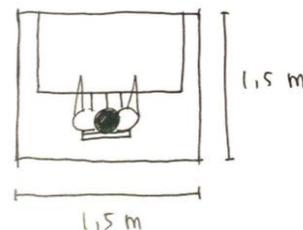
Proses ini merupakan proses mewarnai bagian-bagian kecil puzzle sesuai dengan warna yang diinginkan. Pada area ini dibutuhkan luasan yaitu



2m x 2m dengan asumsi 1 orang pengrajin dengan meja untuk meletakkan alat untuk mewarnai.

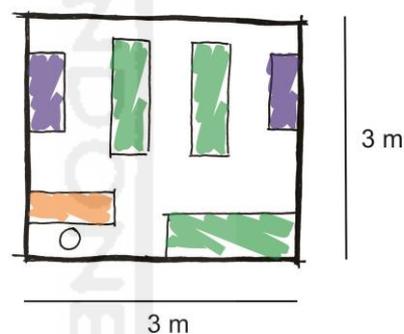
#### 4. Kerajinan Tas Sulam Pita

Area workshop hanya membutuhkan sebuah ruang bersama ketika melakukan proses sulam pita dan menempelkannya pada tas. Membutuhkan ruang dengan luasan 1,5m x 1,5m dengan asumsi 1 orang pengrajin dengan meja untuk meletakkan alat menyulam.



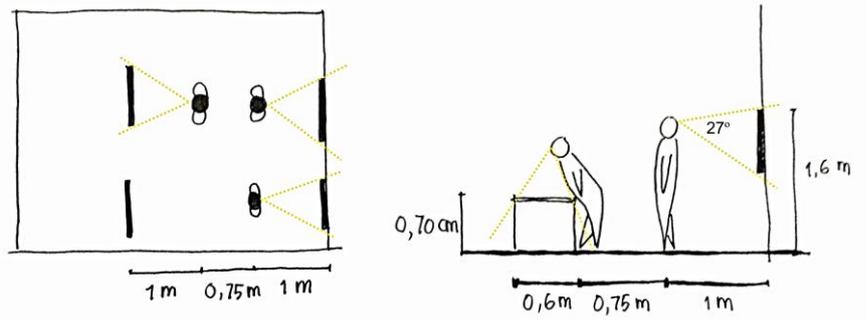
- **Retail**

Retail merupakan area yang dibutuhkan untuk memajang dan menjual produk kerajinan. Analisis besaran ruang retail yaitu 3m x 3m dengan asumsi 1 buah meja kasir, 2 buah meja dan lemari untuk meletakkan produk kerajinan.



- **Galeri**

Galeri merupakan area yang dibutuhkan untuk memamerkan produk kesenian. Peletakan produk kerajinan harus memperhatikan kenyamanan pengunjung pada saat melihat produk yang dipamerkan seperti ketinggian produk yang dipajang dan posisi peletakan meja-meja pameran serta jarak antar pengunjung.



Gambar 3.21. Analisis jarak pandang pengunjung dan produk yang dipamerkan

Sumber : Analisa Penulis, 2016

### 3.1.12. Analisis Optimalisasi Kebutuhan Area Kuliner

Analisis pada area kuliner dilakukan untuk mendapatkan jenis produk kuliner yang dijual sehingga akan berpengaruh terhadap kebutuhan ruang yang optimal pada area kuliner tersebut. Pada bagian 2 telah dijabarkan jenis kuliner apa saja yang merupakan produk UMKM Kawasan Pakualaman. Berikut analisis ragam kuliner tersebut :

Jenis Kuliner	Nama Kuliner	Tempat Dagang
Makanan basah	Lauk pauk	Tempat dagang dengan sistem prasmanan yaitu pengunjung dapat mengambil sendiri makanan yang disajikan
	Martabak manis, bakmi kopyok, zouppe soup, mie telur asli, ceker setan, tongseng ayam, bakso, soto, penyetan	Tempat dagang berupa foodcourt dengan kios-kios sesuai dengan makanan yang disajikan dengan sistem pedagang melayani pembeli
	Jajanan pasar	Tempat dagang berupa stan-stan makanan

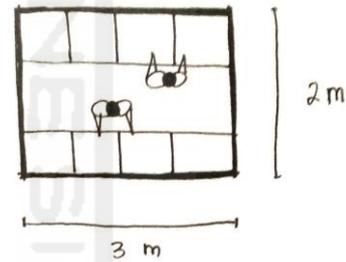
	Kuliner angkringan	Tempat dagang berupa angkringan dengan sistem prasmanan
Makanan kering	Lempeng ketela, manggleng, keripik jamur, peyek	Tempat dagang berupa kios-kios
Minuman	Dawet ireng, rujak es krim, jamu	Tempat dagang berupa kios-kios dengan sistem bar

Tabel 3.4. Analisis Jenis kuliner dan kebutuhan ruang dagang  
 Sumber : Analisa Penulis, 2016

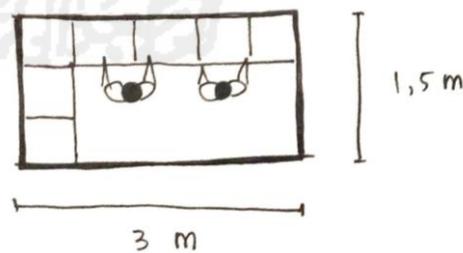
**1. Analisis Besaran Ruang**

**• Dapur**

Untuk dapur makanan basah didesain lebih besar dibandingkan dengan dapur minuman karena membutuhkan peralatan memasak yang lebih banyak yaitu dapur yang dapat digunakan pada kedua sisinya berupa meja kerja dan lemari penyimpanan dengan pekerja yang bekerja berdampingan.

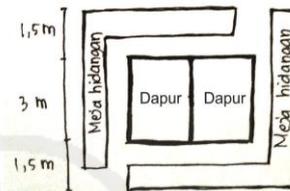
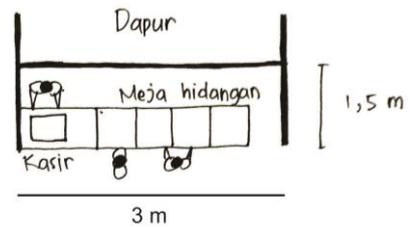


Untuk dapur minuman didesain lebih kecil karena proses pemasakan yang lebih sederhana sehingga tidak membutuhkan peralatan memasak yang banyak.

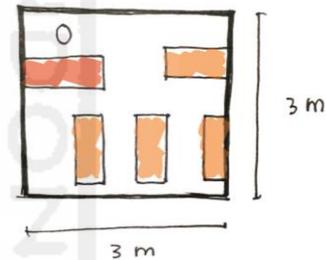


• **Meja Hidangan**

Terdapat 2 alternative untuk meja hidangan yaitu meja hidangan terletak di depan dapur atau meja hidangan yang mengelilingi dapur.

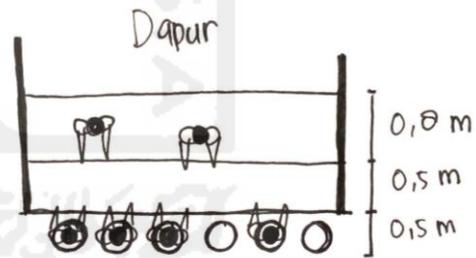


Untuk area penyajian makanan kering yaitu berupa kios-kios dan tidak membutuhkan dapur karena makanan sudah disajikan di dalam kemasan.



■ Kasir    ■ Lemari

Untuk minuman meja hidangan dengan sistem bar dapat menciptakan hubungan sosial antara pembeli dan pemilik kios karena adanya komunikasi antara keduanya.



Untuk makanan basah jenis jajanan pasar tidak membutuhkan dapur namun hanya meja hidangan berupa stand makanan yang digunakan oleh pedagang secara bersama dan untuk kuliner angkringan meja hidangan berupa gerobak-gerobak hidangan untuk mempertahankan karakteristik dari angkringan.

- **Area Workshop**

Area workshop digunakan untuk demo kerajinan yang digunakan secara bergantian oleh pedagang kuliner. Pada area workshop pengunjung dapat terlibat langsung dalam proses pembuatan masakan.

- **Area Makan**

Untuk area makan dibagi menjadi 2 area yaitu area makan duduk dan area makan lesehan yang bertujuan untuk menciptakan suasana yang santai dan tradisional.

### 3.1.13. Analisis Property Size

Setelah dilakukan analisis terhadap kebutuhan ruang dan besarnya yang diperoleh dari hasil kajian, maka dibutuhkan pula sirkulasi yang nyaman sebagai akses bagi pengguna bangunan. Untuk itu didapatkan property size pada perancangan revitalisasi Pasar Sentul yaitu sebagai berikut :

Zona Ruang	Jenis Ruang	Kapasitas	Standar Ruang (m <sup>2</sup> )	Total Luasan (m <sup>2</sup> )
Area bahan pangan	Kios	20 unit	3 x 4 = 12	240
	Los basah	90 unit	2 x 2 = 4	360
	Los kering	160 unit	2 x 2 = 4	640
	Lapak	230 unit	1 x 2 = 2	460
<b>Total</b>				<b>1700</b>

## REVITALISASI PASAR SENTUL

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

Zona Ruang	Jenis Ruang	Kapasitas	Standar Ruang (m <sup>2</sup> )	Total Luasan (m <sup>2</sup> )
Kerajinan puzzle	Ruang workshop			
	• Menggambar pola	1 unit	1,5 x 1,5 = 2,25	2,25
	• Memotong pola	1 unit	2 x 2 = 4	4
	• Mewarnai	1 unit	2 x 2 = 4	4
	Gudang Penyimpanan	1 unit	3 x 4,5 = 13,5	12
Kerajinan tas sulam pita	Ruang workshop	1 unit	1,5 x 1,5 = 2,25	2,25
	Gudang penyimpanan	1 unit	1,5 x 4,5 = 6,75	6,75

Zona Ruang	Jenis Ruang	Kapasitas	Standar Ruang (m <sup>2</sup> )	Total Luasan (m <sup>2</sup> )
Kerajinan batik	Ruang workshop			
	• Mambatik tulis	3 unit	3 x 3 = 9	27
	• Pewarnaan	3 unit	1 x 1,5 = 1,5	4,5
	• Pelorotan	3 unit	1 x 1 = 1	3
	• Penjemuran	3 unit	3 x 4 = 12	36
	Gudang Penyimpanan	3 unit	2 x 5 = 10	
Kerajinan celengan bambu	Ruang workshop	1 unit	3 x 3 = 9	9
	Retail	6 unit	3 x 3 = 9	54
<b>Total</b>				<b>164,75</b>

## REVITALISASI PASAR SENTUL

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

Zona Ruang	Jenis Ruang	Kapasitas	Standar Ruang (m <sup>2</sup> )	Total Luasan (m <sup>2</sup> )
Kuliner	Area makan	30 unit meja makan (4 buah kursi dan 1 buah meja makan)	1,5 x 1,5 = 2,25	67,5
		20 unit lesehan	1,2 x 1,5 = 1,8	36
	Dapur makanan	11 unit	2,2 x 3 = 6,6	72,6
	Dapur minuman	3 unit	1,5 x 3 = 4,5	13,5
	Area penyajian makanan	11 unit	1,5 x 3 = 4,5	49,5
	Area penyajian minuman	3 unit	1,8 x 3 = 5,4	16,2
	Kios	4 unit	3 x 3 = 9	36
	Stan jajanan pasar	25 unit	1 x 1 = 1	50
	Gudang Penyimpanan	2 unit	3,5 x 4,5 = 15,75	31,5
<b>Total</b>				<b>372,8</b>

Zona Ruang	Jenis Ruang	Kapasitas	Standar Ruang (m <sup>2</sup> )	Total Luasan (m <sup>2</sup> )
Ruang pengelola	Ruang kepala pengelola	1 unit	3,3 x 4,3 = 14,19	14,19
	Ruang staff administrasi	1 unit	3 x 4,3 = 12,9	12,9
	Ruang staff keamanan	1 unit	3 x 4,3 = 12,9	12,9
	Ruang cleaning service	1 unit	3 x 4,3 = 12,9	12,9
	Ruang staff maintenance	1 unit	3 x 4,3 = 12,9	12,9
	Ruang rapat	1 unit	5 x 6 = 30	30
	Ruang tamu	1 unit	5,3 x 6 = 31,8	31,8
	Pantry	1 unit	5 x 3 = 15	15
Lavatory	5 unit	1 x 1,5 = 1,5	7,5	
<b>Total</b>				<b>149,29</b>

## REVITALISASI PASAR SENTUL

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

Zona Ruang	Jenis Ruang	Kapasitas	Standar Ruang (m <sup>2</sup> )	Total Luasan (m <sup>2</sup> )
Area service	Musholla	1 unit	6 x 8 = 48	48
	Ruang wudhu	2 unit	1 x 4 = 4	4
	Lavatory (pengunjung)	2 unit	5 x 5 = 25	50
	Lavatory (pedagang)	2 unit	5 x 5 = 25	50
<b>Total</b>				<b>152</b>

Zona Ruang	Jenis Ruang	Kapasitas	Standar Ruang (m <sup>2</sup> )	Total Luasan (m <sup>2</sup> )
Ruang Utilitas	Ruang genset	1 unit	5 x 6 = 30	30
	Ruang pompa	1 unit	5 x 6 = 30	30
	Ruang panel	1 unit	5 x 4 = 15	15
	GWR	1 unit	5 x 6 = 30	30
	IPAL	1 unit	6 x 7 = 42	42
	Security	1 unit	5 x 3 = 15	15
	Toilet	2 unit	1,5	30
<b>Total</b>				<b>192</b>

Zona Ruang	Jenis Ruang	Kapasitas	Standar Ruang (m <sup>2</sup> )	Total Luasan (m <sup>2</sup> )
Area Parkir	Parkir mobil pengunjung	20	18	360
	Parkir motor pengunjung	80	2,5	200
	Parkir mobil pengelola	5	18	90
	Parkir motor pengelola	20	2,5	50
	Parkir mobil pedagang	5	18	90
	Parkir motor pedagang	100	2,5	250
	Loading dock	4	18	72
	Pos parkir	1	2	2
<b>Total</b>				<b>1114</b>

<b>Kebutuhan Ruang</b>	<b>Total Luasan (m<sup>2</sup>)</b>
Area bahan pangan	1700
Area Kuliner	372,8
Area Kerajinan	164,75
Ruang Pengelola	149,29
Ruang Utilitas	198
Area Service	133
<b>Total</b>	<b>2867,13</b>
<b>Sirkulasi 30%</b>	<b>3727,3</b>

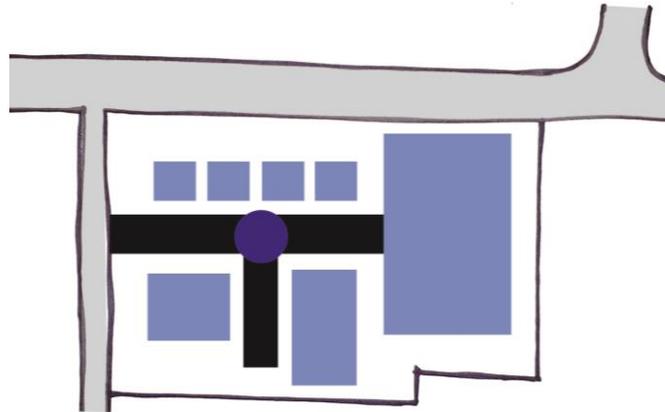
<b>Kebutuhan Ruang</b>	<b>Total Luasan (m<sup>2</sup>)</b>
Parkir	1114
<b>Sirkulasi 30%</b>	<b>1448,32</b>

Tabel 3.5. Analisis property size  
Sumber : Analisa Penulis, 2016

### 3.1.15. Analisis Tata Masa Bangunan

Adanya beberapa elemen yang dapat membentuk sebuah ruang yang rekreatif, interaktif dan edukatif berdasarkan adanya 3 fungsi utama yang terdapat di Pasar Sentul yaitu jual beli bahan pangan, kerajinan dan kuliner. Elemen rekreatif terbentuk karena adanya kegiatan rekreasi dan edukasi dengan melihat workshop kerajinan dan kuliner. Adanya kegiatan workshop maka akan membentuk sebuah interaksi antara pedagang dan pengunjung. Tidak hanya terbentuk dari pengguna bangunan, konsep rekreatif, edukatif dan interaktif juga tergambar ke dalam desain bangunan yang dapat menginterpretasikan kegiatan rekreatif, interaktif dan edukatif.

Salah satu syarat untuk mewujudkan sebuah ruang yang rekreatif adalah dengan menciptakan sebuah ruang yang dinamis (tidak monoton) dengan menggabungkan bentuk-bentuk dasar menjadi sebuah pola sirkulasi dan organisasi ruang pada sebuah desain. Dalam perancangan revitalisasi Pasar Sentul ini organisasi ruang yang digunakan adalah linier. Bentuk ini merupakan bentuk yang fleksibel yang dapat mengarahkan ruang-ruang berdasarkan kondisi tapaknya seperti mengarahkan ruang-ruang untuk memperoleh sinar matahari dan pemandangan. Organisasi linier akan mengarahkan orang untuk menuju ruang-ruang tertentu.



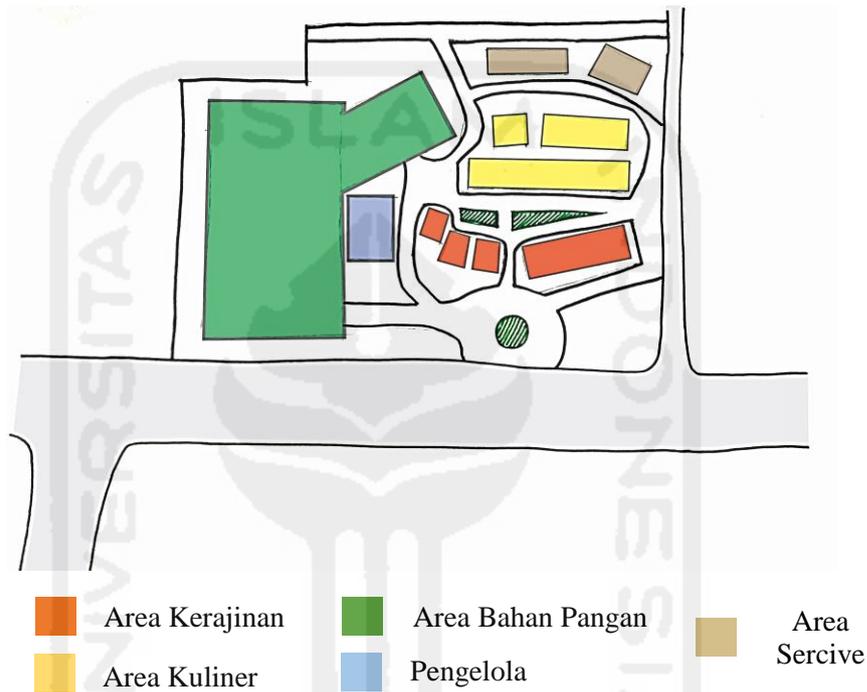
Tabel 3.22. Analisis Tata Masa Bangunan  
Sumber : Analisa Penulis, 2016



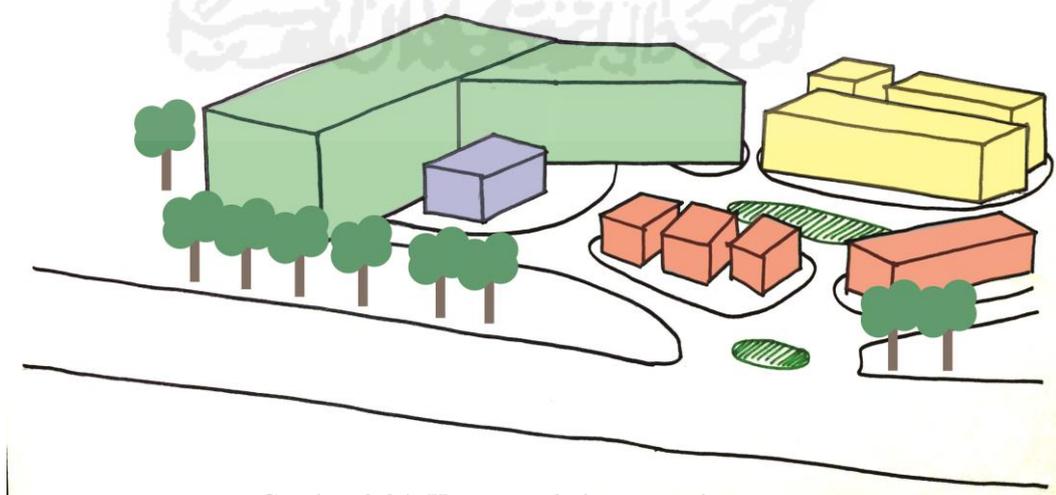
### 3.2. Konsep

#### 3.2.1. Konsep Tata Masa Bangunan

Konsep bentuk dan masa bangunan pada perancangan revitalisasi Pasar Sentul didasarkan atas 3 fungsi utama yaitu pasar bahan pangan, kerajinan dan kuliner yang didesain berdasarkan kebutuhan ruang dan alur kegiatan dari pengguna pasar sehingga membentuk satu kesatuan. Orientasi dari masa bangunan menyesuaikan orientasi site yang menghadap ke arah Jalan Sultan Agung.



Gambar 3.23. Konsep tata masa bangunan  
 Sumber : Analisa Penulis, 2016

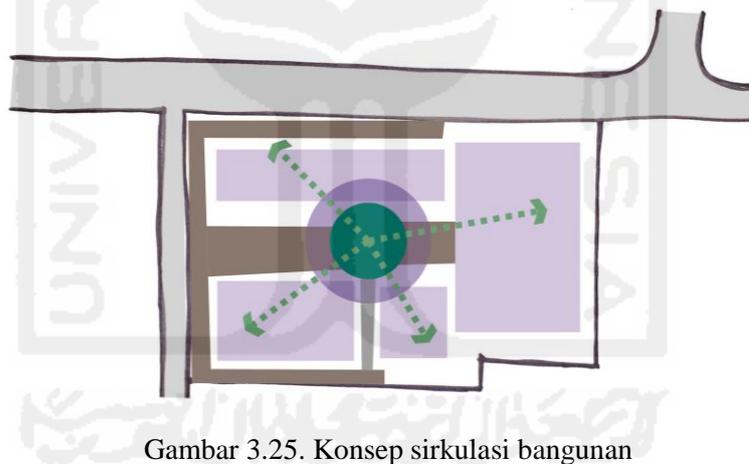


Gambar 3.24. Konsep gubahan masa bangunan  
 Sumber : Analisa Penulis, 2016

Penataan masa bangunan pada revitalisasi Pasar Sentul berdasarkan pada fungsi yang terdapat di dalamnya. Area bahan pangan diletakkan pada sisi timur untuk memaksimalkan pemanfaatan cahaya matahari pada pagi hari karena kegiatan perdagangan terjadi pada pagi hari. Area kerajinan diletakkan pada sisi utara untuk menarik minat pengunjung yang datang ke pasar. Area kuliner diletakkan pada sisi selatan untuk menciptakan suasana nyaman dan tenang ketika pengunjung menikmati makanan. Selain itu, terdapat area terbuka hijau di antara area kerajinan dan kuliner untuk menciptakan suasana rekreatif pada bangunan.

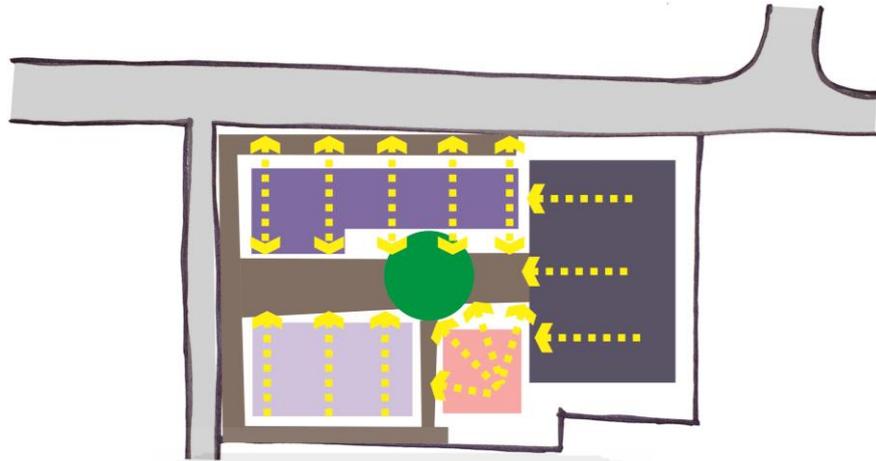
### 3.2.2. Konsep Sirkulasi Bangunan

Konsep sirkulasi dari keseluruhan tata masa bangunan adalah dengan menggunakan pola radial. *Open space* yang terdapat pada bagian tengah bangunan sebagai elemen inti yang diikuti dengan yang memanjang keluar dengan cara menyebar dari pusat. Pola sirkulasi radial pada bangunan akan membentuk sebuah kesan dinamis sehingga tidak menimbulkan rasa bosan bagi pengguna.



Gambar 3.25. Konsep sirkulasi bangunan  
Sumber : Analisa Penulis, 2016

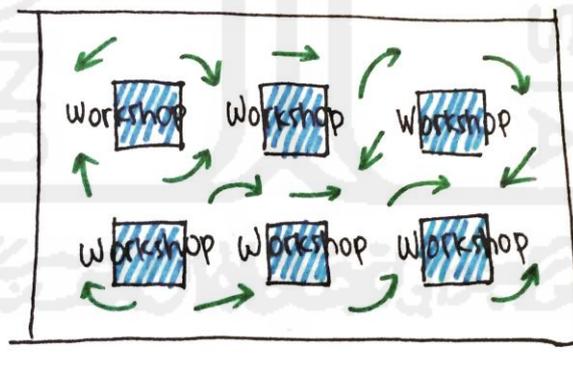
Berdasarkan alur kegiatan pengguna pasar maka jalur sirkulasi didesain agar pengunjung dapat bergerak bebas sambil berekreasi menikmati aktifitas yang terdapat di pasar. Pada entrance bangunan terdapat drop off yang langsung bertemu dengan area kerajinan sebagai point of interest sehingga akan memberikan daya tarik tersendiri bagi pengunjung. Selain itu terdapat open space yang mengintegrasikan ketiga fungsi utama sekaligus menjadi view dengan adanya aktifitas workshop outdoor dan area yang menjual jajanan pasar.



Gambar 3.26. Konsep sirkulasi dan view bangunan  
Sumber : Analisa Penulis, 2016

### 1. Sirkulasi Area Kerajinan

Pada galeri sirkulasi didesain dengan sistem *random circulation* yaitu pengunjung dapat memilih jalur sendiri sesuai yang ingin dikunjungi untuk melihat karya seni yang dipamerkan tanpa adanya dinding pemisah pada ruangan sehingga jarak pandang menjadi luas.

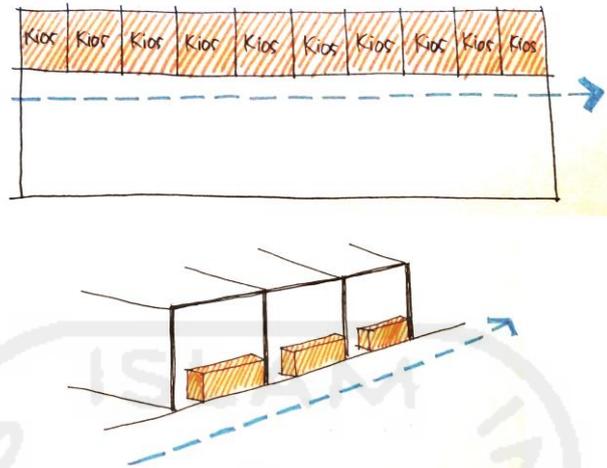


Gambar 3.27. Konsep sirkulasi pada galeri kerajinan  
Sumber : Analisa Penulis, 2016

### 2. Sirkulasi Area Kuliner

Pada area kuliner kios-kios didesain dengan pola sirkulasi linier yang hanya terpusat pada satu arah ruangan. Pencapaian dan aspek visual hanya terjadi di arah

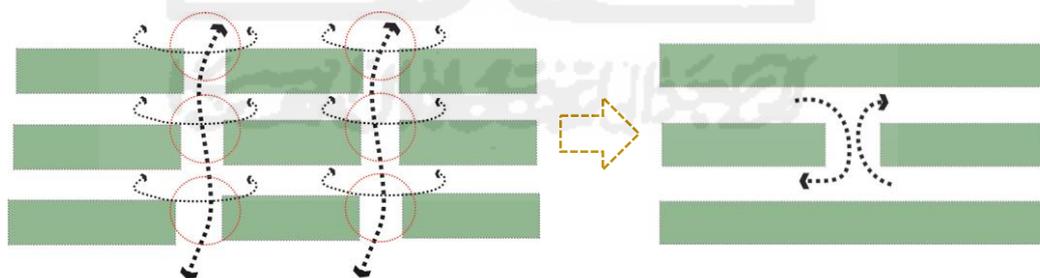
depan kios. Hal ini bertujuan untuk memudahkan pengunjung untuk mencari kuliner yang diinginkan.



Gambar 3.28. Konsep sirkulasi pada area kuliner  
Sumber : Analisa Penulis, 2016

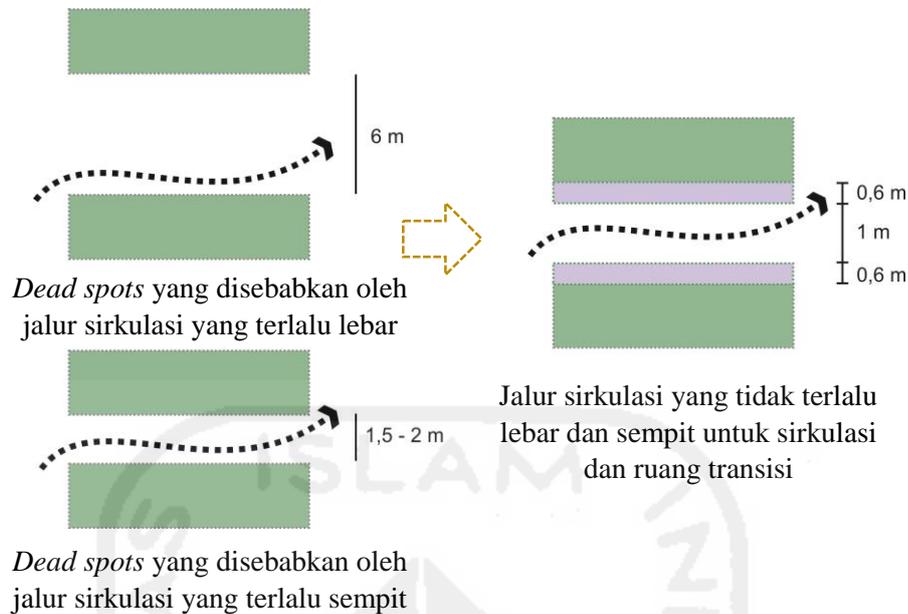
### 3. Sirkulasi Area Bahan Pangan

Berdasarkan teori mengenai *Dead Spots* yang dikemukakan oleh D.Dewar dan Vanessa W. dalam bukunya *Urban Market Developing Informal Retailing* (1990) pada bagian 2, yaitu sirkulasi di dalam pasar akan berpengaruh terhadap sering atau tidaknya los/kios yang dikunjungi atau dilewati oleh pengunjung, sehingga di dalam pasar sering dijumpai tempat yang tidak/kurang dikunjungi (*dead spots*).



*Dead spots* yang disebabkan oleh banyaknya pertemuan jalur sirkulasi pengunjung

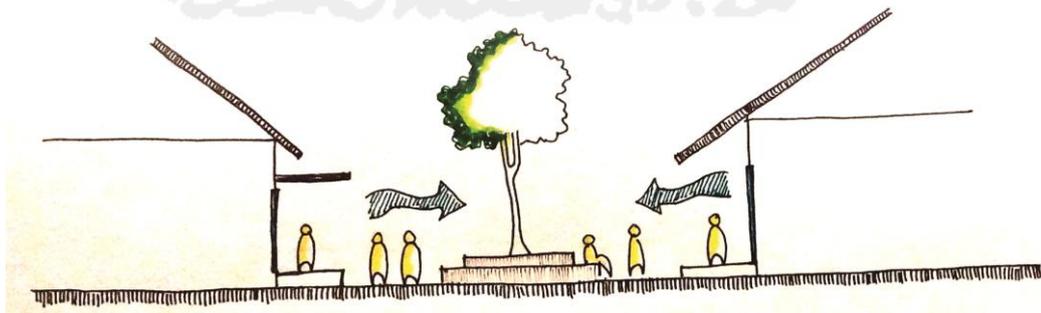
Meminimalisir pertemuan-pertemuan sehingga agar tidak terjadi *dead spots*



Gambar 3.29. Konsep sirkulasi pada area bahan pangan  
Sumber : Analisa Penulis, 2016

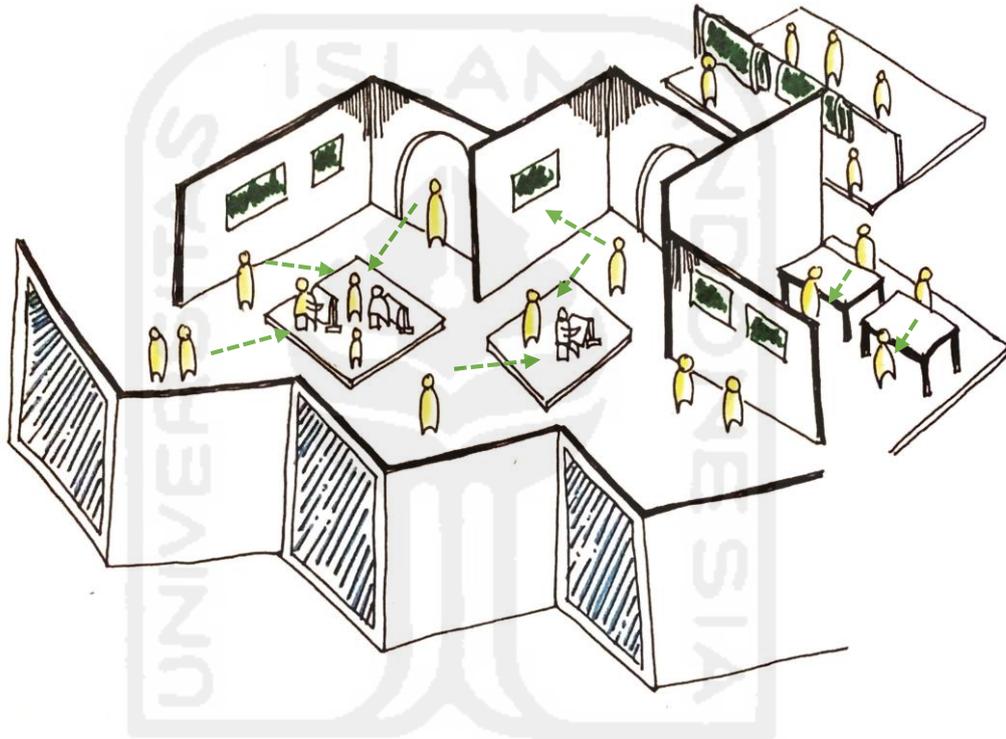
### 3.2.3. Konsep Rekreatif, Edukatif, dan Interaktif pada Bangunan

Salah satu syarat terbentuknya suasana rekreatif adalah dengan adanya unsur alam. Konsep rekreatif pada bangunan yaitu dengan adanya open space yang memisahkan area kerajinan dan area kuliner. Open space juga menjadi ruang bersama bagi pengguna pasar dengan view bangunan yang saling berhadapan akan menimbulkan interaksi antar pengunjung sehingga memenuhi kebutuhan untuk bersosialisasi.



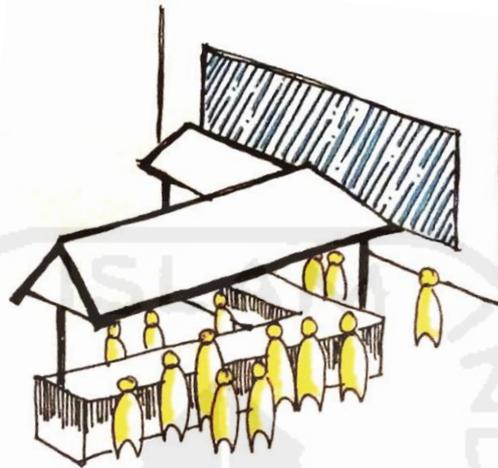
Gambar 3.30. Konsep rekreatif dengan adanya open space pada bangunan  
Sumber : Analisa Penulis, 2016

Pada area kerajinan suasana edukatif terbentuk dengan adanya area workshop yaitu area yang melibatkan pengunjung dengan pengrajin yang dipadukan dengan galeri/ruang pameran sebagai wadah untuk memperkenalkan variasi kerajinan pada masyarakat sehingga membentuk suasana yang rekreatif. Pada galeri dan area workshop juga membentuk sebuah ruang yang interaktif di mana terjadi interaksi antara pengrajin dan pengunjung yang terlibat dalam proses pembuatan kerajinan.



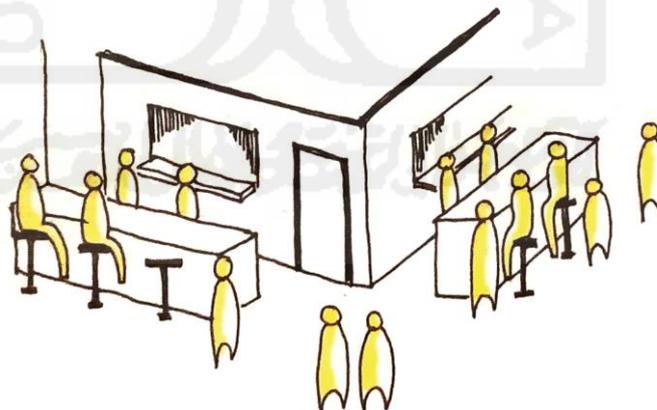
Gambar 3.31. Konsep rekreatif dan edukatif pada area kerajinan  
Sumber : Analisa Penulis, 2016

Selain pada area kerajinan suasana edukatif juga terdapat pada area kuliner yaitu dengan mendesain area workshop kuliner yang menampilkan demo-demo kuliner dari pedagang secara bergantian.



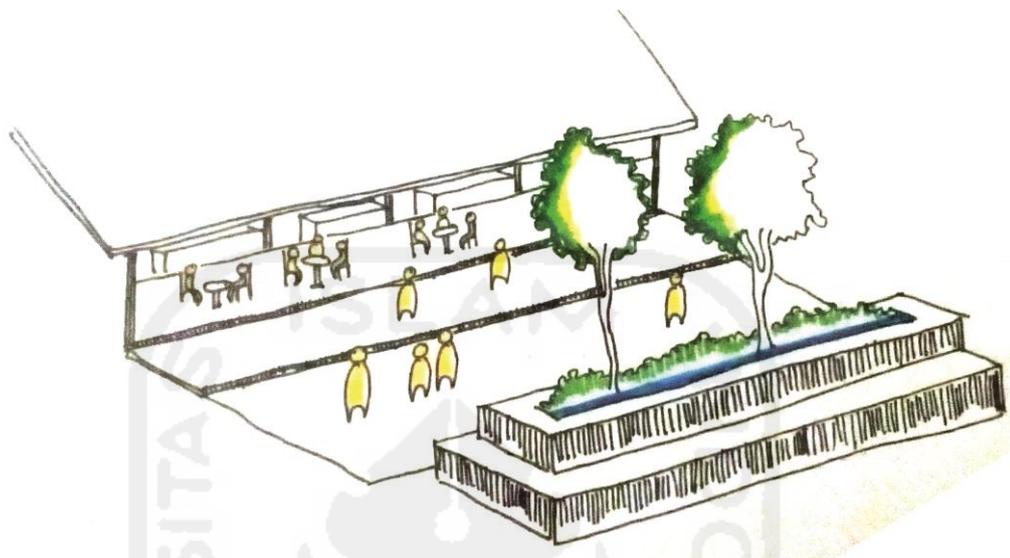
Gambar 3.32. Konsep rekreatif dan edukatif pada area kuliner  
Sumber : Analisa Penulis, 2016

Pada area kuliner terdapat area makan dengan konsep bar untuk menciptakan interaksi antara pengunjung dan pemilik kios.



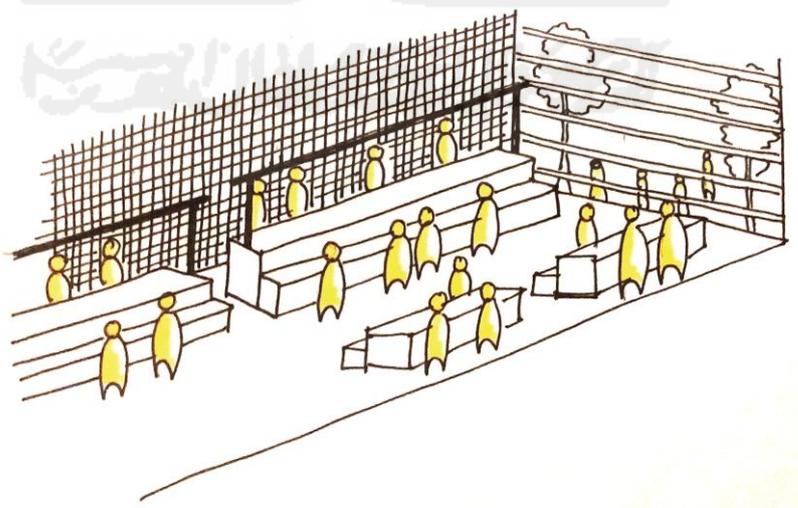
Gambar 3.33. Konsep interaktif pada area kuliner  
Sumber : Analisa Penulis, 2016

Orientasi view dari area kuliner dihadapkan ke arah luar untuk mendapatkan suasana rekreatif dan interaktif terhadap pengguna yang berada di luar ruangan. Selain itu, suasana terbuka dapat membuat pengunjung merasa rileks pada saat menikmati kuliner.



Gambar 3.34. Konsep rekreatif pada area kuliner  
Sumber : Analisa Penulis, 2016

Pada area bahan pangan desain fasad berupa kisi-kisi untuk memberikan pandangan ke luar dan ke dalam bangunan sehingga ruangan tidak terkesan monoton. Selain itu, kisi-kisi dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi pasar di mana pengunjung yang datang dapat melihat sekilas aktifitas yang terjadi di dalam pasar.



Gambar 3.35. Konsep rekreatif dan interaktif pada area bahan pangan  
Sumber : Analisa Penulis, 2016

### 3.2.15. Konsep Pencahayaan dan Penghawaan Dalam Ruang

Analisis pencahayaan dan penghawaan dalam ruang dibutuhkan agar fungsi ruang menjadi optimal dan nyaman bagi pengguna serta tetap menjaga kualitas barang dagangan yang didagangkan. Berikut analisis pencahayaan pada perancangan revitalisasi Pasar Sentul :

#### 1. Konsep Pencahayaan Area Bahan Pangan

Pada area bahan pangan, orientasi bangunan cenderung mengarah ke timur dan barat karena kegiatan berdagang yang terjadi pada pagi hari sehingga membutuhkan cahaya matahari secara menyeluruh untuk menjaga kebersihan ruang dagang. Namun karena cahaya timur dan barat cenderung rendah sehingga pencahayaan pada bangunan menggunakan cahaya dari atas (*toplighting*) untuk mendapatkan cahaya yang konstan sepanjang hari. Selain itu, bentuk bangunan dengan bentang lebar dan tinggi membutuhkan pencahayaan langsung ke dalam bangunan.

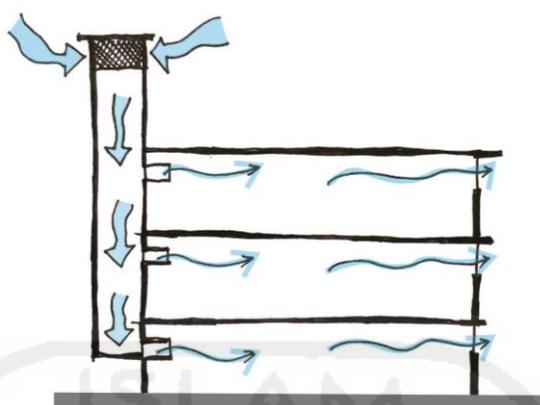


Gambat 3.36. Konsep pencahayaan pada area bahan pangan  
Sumber : Analisa Penulis, 2016

#### 2. Konsep Penghawaan Area Bahan Pangan

Pada area bahan pangan sistem penghawaan menggunakan sistem *Evaporative Cool Towers*. Strategi ini merupakan strategi penghawaan yang ramah lingkungan karena memanfaatkan kondisi cuaca dan site. Udara panas yang masuk melalui tower

kemudian dalirkan melalui tower dan disemprotkan dengan air sehingga udara yang masuk ke dalam ruangan adalah udara dingin dan bersih.

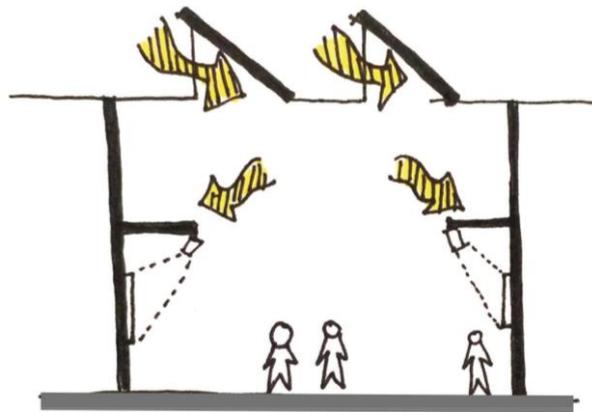


Gambar 3.37. Konsep penghawaan pada area bahan pangan  
Sumber : Analisa Penulis, 2016

### 3. Konsep Pencahayaan Area Kerajinan dan Kuliner

Pada area kerajinan khususnya pada ruang galeri, workshop dan retail menggunakan cahaya alami yang lebih mendominasi dibandingkan pencahayaan buatan. Pencahayaan alami digunakan secara merata pada seluruh ruangan karena waktu buka galeri sama dengan waktu tersedianya pencahayaan alami, oleh karena itu cahaya alami digunakan semaksimal mungkin.

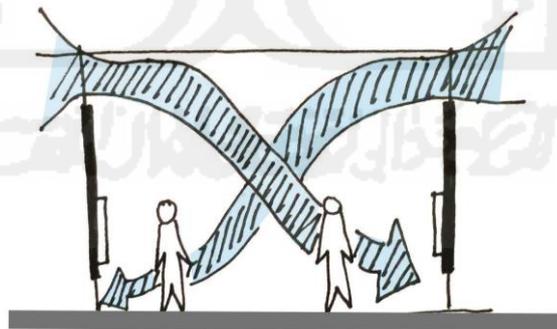
Orientasi bangunan pada area kerajinan dan kuliner yaitu menghadap ke arah utara dan selatan karena sisi utara dan selatan merupakan sisi yang paling baik untuk menangkap sinar matahari secara tidak langsung namun paling konsisten sepanjang hari dan tahun serta sisi utara memiliki kualitas cahaya yang baik dengan menggunakan bentuk bukaan yaitu *toplighting* dengan jenis *sawtooth*.



Gambat 3.38. Konsep pencahayaan pada area kerajinan  
Sumber : Analisa Penulis, 2016

#### 4. Penghawaan Area Kerajinan dan Kuliner

Berdasarkan analisis karakteristik ruang pada area kerajinan dan kuliner, ditemukan bahwa kedua area ini cenderung memiliki ruang yang terbuka (tidak banyak sekat) agar tidak membatasi jarak pandang pengunjung khususnya pada area kerajinan ketika melihat-lihat produk yang dipamerkan sehingga dapat digunakan sistem penghawaan menyilang (*cross ventilation*). Hal ini bertujuan agar sirkulasi udara dalam ruang bisa berjalan dengan terus menerus. Selain itu, ventilasi silang dapat mengurangi lembab yang dapat menyebabkan jamur sehingga cocok digunakan pada area kerajinan.

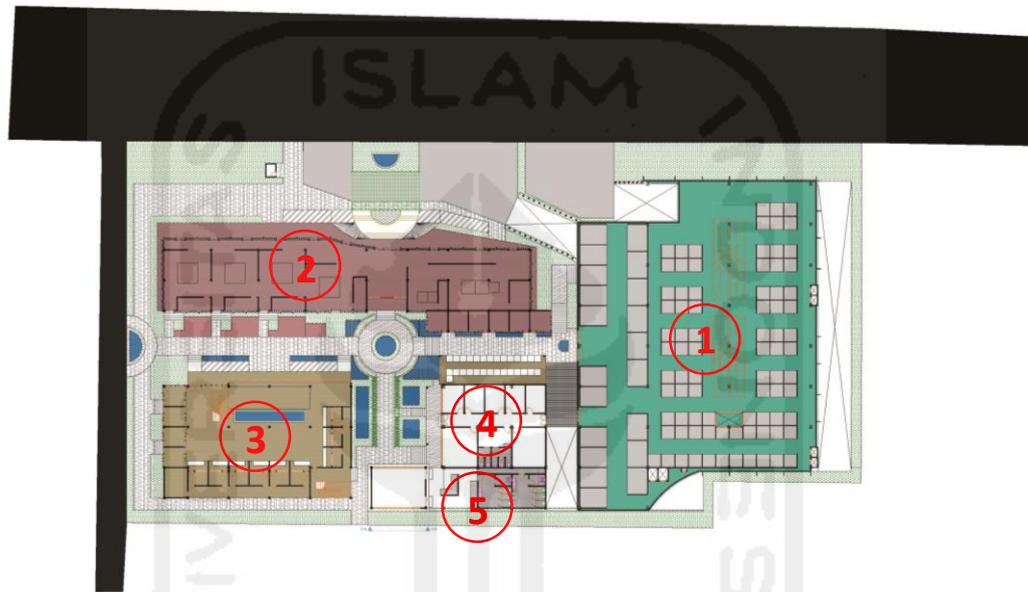


Gambat 3.39. Konsep penghawaan pada area kerajinan  
Sumber : Analisa Penulis, 2016

### 3.3. Skematik

#### 3.3.1. Rancangan Skematik Kawasan Tapak

Rancangan untuk siteplan didapatkan dari hasil analisis terhadap kajian-kajian dan analisis terhadap alur kegiatan, kebutuhan ruang dan zonasi pada ruang-ruang yang sesuai dengan lingkungan sekitar kenyamanan sirkulasi baik di dalam maupun luar bangunan.



Gambat 3.40. Skematik Kawasan Tapak  
Sumber : Analisa Penulis, 2016

Area 1 merupakan area bahan pangan yang diletakkan pada sisi timur dengan orientasi ke arah barat dan timur sebagai pertimbangan untuk menyesuaikan dengan aktivitas pasar yang pada umumnya terjadi pada pagi hari. Hal ini bertujuan agar ruangan pasar mendapat pencahayaan alami secara maksimal untuk menjaga kebersihan area dagang.

Area 2 merupakan area kerajinan yang diletakkan pada bagian depan site sebagai *point of interest* dari site untuk menarik minat pengunjung ketika memasuki site. Terdapat ruang-ruang workshop kesenian indoor dan outdoor, galeri sebagai area untuk memajang kerajinan seni, dan retail-retail yang menjual barang-barang kerajinan yang dihasilkan. Area kerajinan dapat diakses dari dua sisi yaitu sisi depan site yang langsung mengarah ke entrance dan drop off

penumpang serta sisi selatan yang mengarah ke *open space* sehingga pengunjung dapat menikmati kerajinan dari berbagai sisi.

Selain itu terdapat area 3 yang merupakan area kuliner yang menghadap ke *open space* dan area wokshop outdoor sehingga ketika pengunjung sedang menikmati kuliner mereka juga dapat menikmati dan menyaksikan kegiatan membuat kerajinan. *Open space* yang terdapat pada bagian tengah site yang dikelilingi oleh massa-massa bangunan berfungsi untuk menambah kesan rekreatif pada bangunan.

Area 4 merupakan kantor pengelola yang diletakkan pada bagian tengah site dengan tujuan untuk mempermudah pengawasan ke seluruh bagian bangunan dan area 5 merupakan area service bagi pengunjung yang terdiri dari musholla dan toilet yang diletakkan pada bagian belakang site.

### 3.3.2. Rancangan Skematik Bangunan

Rancangan gubahan massa bangunan berdasarkan masing-masing fungsi dari bangunan-bangunan tersebut. Pada area bahan pangan yang terdiri dari 3 lantai yaitu lantai dasar merupakan area untuk kios-kios dengan dimensi kios yaitu 3m x 4m yang terdapat pada sisi barat bangunan. Pada sisi timur terdapat area los bahan pangan kering dengan dimensi 2m x 2m. Untuk sirkulasi vertikal pada bangunan menggunakan ramp yang terletak pada bagian tengah. Selain sebagai sirkulasi pengguna pasar, ramp juga berfungsi sebagai sirkulasi distribusi barang dagang. Pada lantai 1 area dagang terdapat los-los kering dan area lapak pedagang dengan dimensi yaitu 1m x 2m dan lantai 2 yang terdiri dari lapak dan los-los bahan pangan basah dengan dimensi 2m x 2m. Semi basement berfungsi sebagai area parkir kendaraan, loading dock, dan ruang MEE.

## REVITALISASI PASAR SENTUL

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



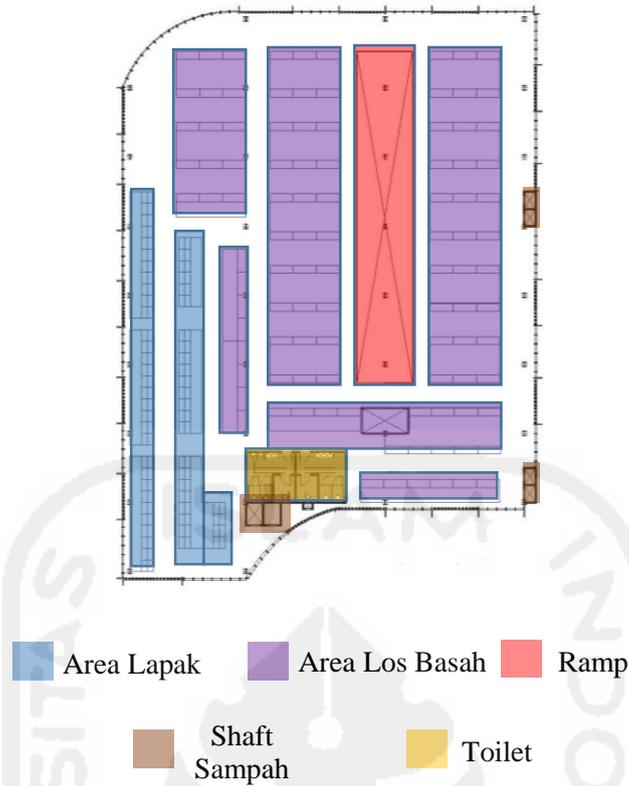
Gambat 3.41. Skematik Denah Lantai Dasar Area Bahn Pangan  
Sumber : Analisa Penulis, 2016



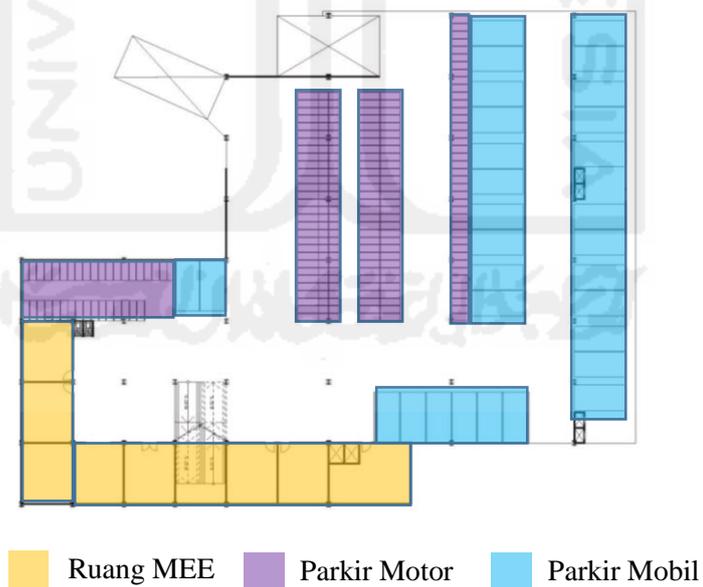
Gambat 3.42. Skematik Denah Lantai 1 Area Bahan Pangan  
Sumber : Analisa Penulis, 2016

## REVITALISASI PASAR SENTUL

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

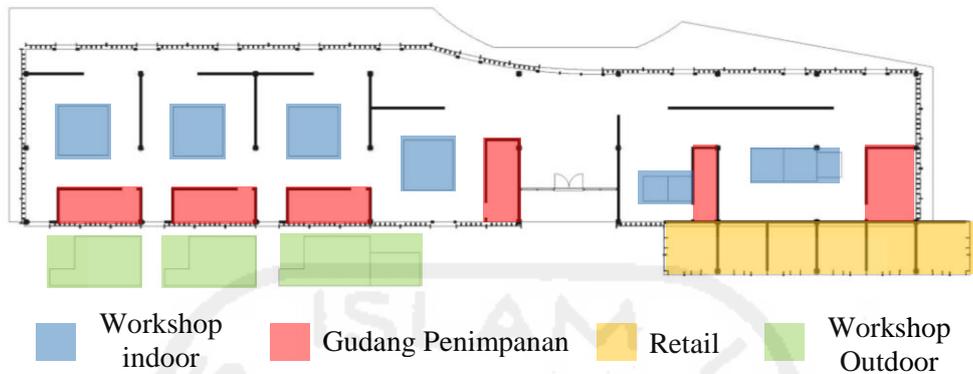


Gambat 3.43. Skematik Denah Lantai 2 Area Bahan Pangan  
Sumber : Analisa Penulis, 2016



Gambat 3.44. Skematik Denah Semi Basement  
Sumber : Analisa Penulis, 2016

Pada area kerajinan terdapat ruang-ruang workshop indoor maupun outdoor. Ruang workshop indoor dikelilingi oleh galeri yang sekaligus berfungsi sebagai sirkulasi. Selain itu terdapat retail-retail yang menjual barang-barang kerajinan.



Gambat 3.45. Skematik Denah Area Kerajinan  
 Sumber : Analisa Penulis, 2016

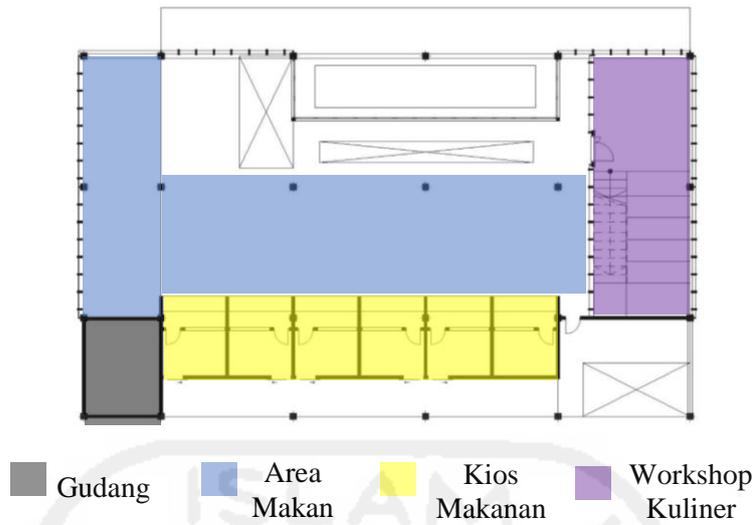
Pada lantai 1 area kuliner terdapat kios-kios makanan dan minuman serta retail-retail yang menjual makanan ringan. Selain itu, terdapat area makan berupa area kursi dan lesehan dengan sebuah kolam di bagian tengah untuk menambah kesan sejuk ketika pengunjung menikmati kuliner. Pada lantai 2 terdapat juga kios-kios makanan, area makan berupa kursi-kursi dan lesehan serta ruang workshop kuliner yang di lakukan oleh pedagang kuliner secara bergantian.



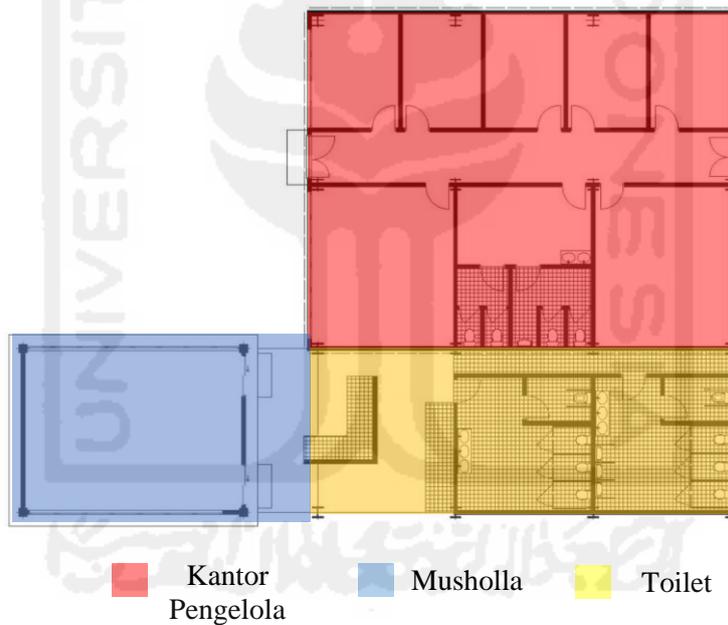
Gambat 3.46. Skematik Denah Lantai 1 Area Kuliner  
 Sumber : Analisa Penulis, 2016

## REVITALISASI PASAR SENTUL

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



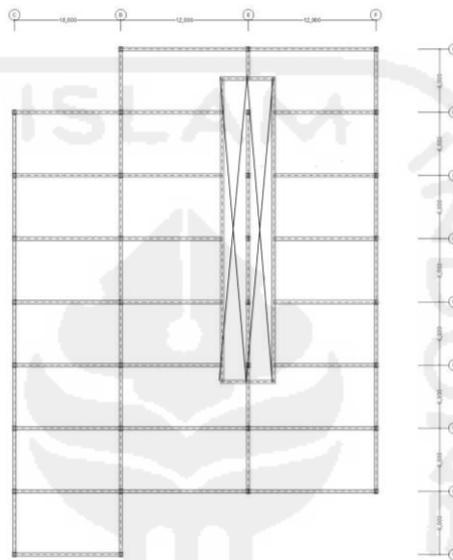
Gambat 3.47. Skematik Denah Lantai 2 Area Kuliner  
Sumber : Analisa Penulis, 2016



Gambat 3.48. Skematik Denah Kantor Pengelola dan Area Servis  
Sumber : Analisa Penulis, 2016

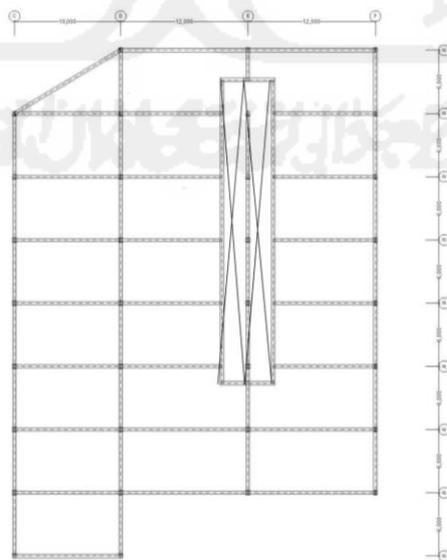
### 3.3.3. Rancangan Skematik Sistem Struktur

Pada area bahan pangan, struktur bangunan menggunakan baja. Hal itu dikarenakan bangunan memiliki bentang yang lebar agar memungkinkan penggunaan ruang bebas kolom yang selebar dan sepanjang mungkin karena pada area ini terdapat banyak los-los dan lapak pedagang. Sedangkan pada area menggunakan struktur beton karena ruang-ruang yang tidak membutuhkan bentang yang lebar.



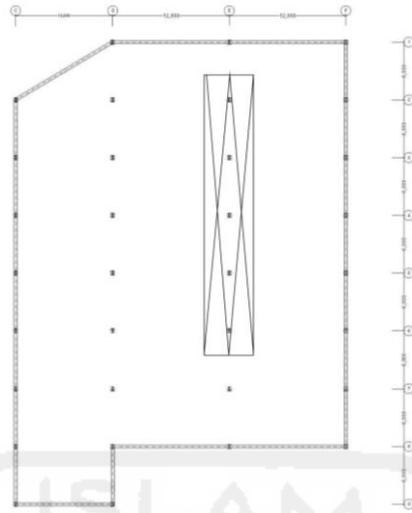
Gambar 3.49. Skematik Struktur Lantai Dasar Area Bahan Pangan

Sumber : Analisa Penulis, 2016

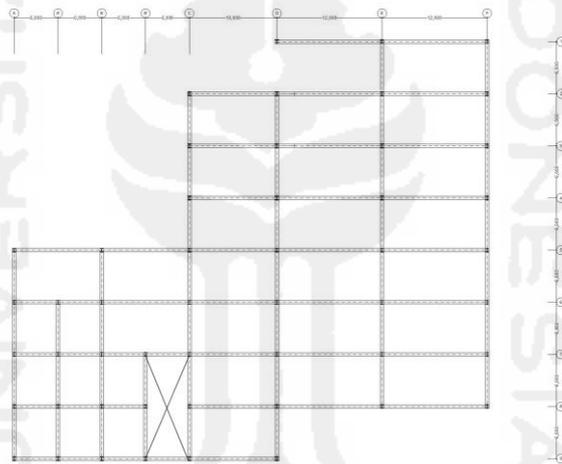


Gambar 3.50. Skematik Struktur Lantai 1 Area Bahan Pangan

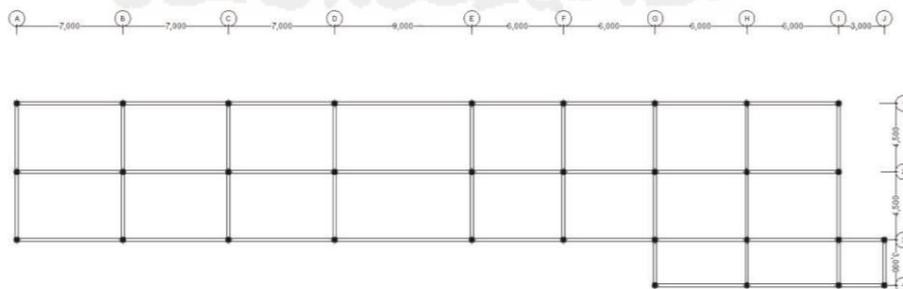
Sumber : Analisa Penulis, 2016



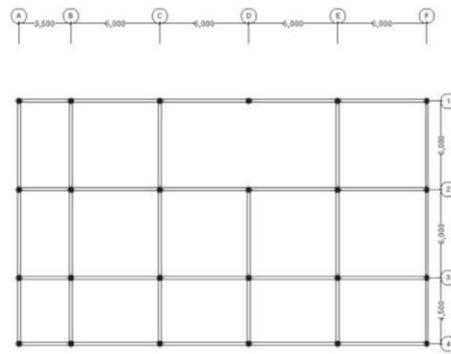
Gambat 3.51. Skematik Struktur Lantai 2 Area Bahan Pangan  
Sumber : Analisa Penulis, 2016



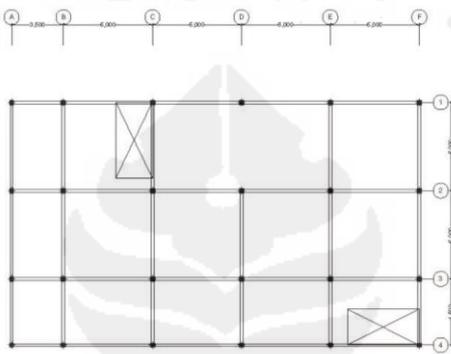
Gambat 3.52. Skematik Struktur Semi Basement  
Sumber : Analisa Penulis, 2016



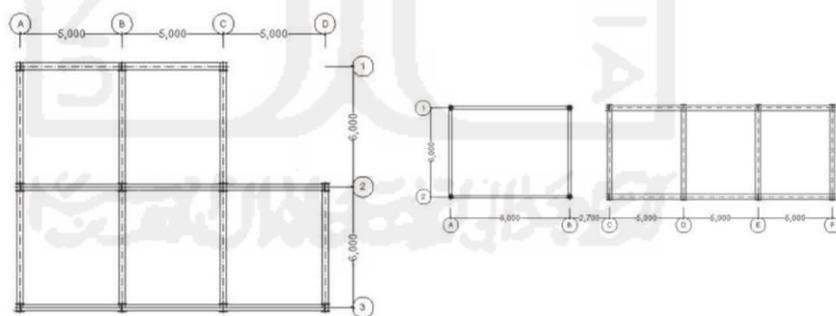
Gambat 3.53. Skematik Struktur Area Kerajinan  
Sumber : Analisa Penulis, 2016



Gambar 3.54. Skematik Struktur Lantai 1 Area Kuliner  
Sumber : Analisa Penulis, 2016



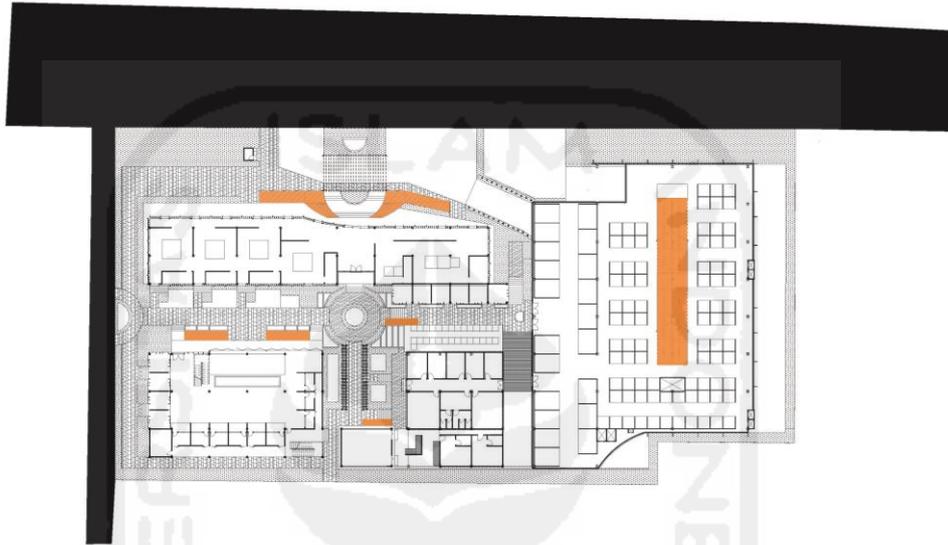
Gambar 3.55. Skematik Struktur Lantai 2 Area Kuliner  
Sumber : Analisa Penulis, 2016



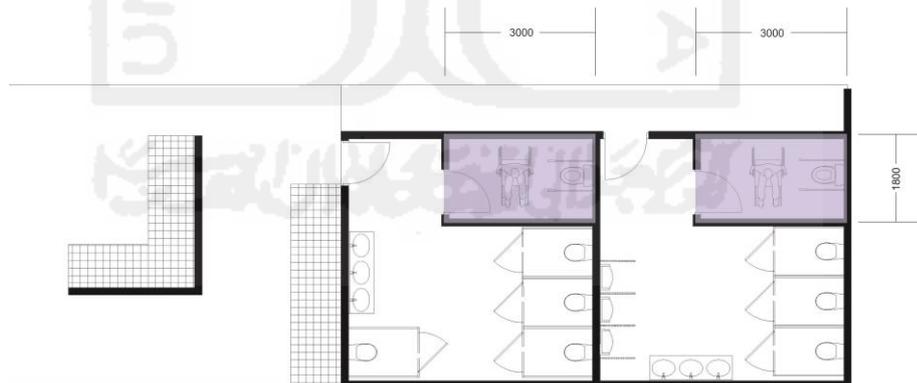
Gambar 3.56. Skematik Struktur Ruang Pengelola dan Service Pengunjung  
Sumber : Analisa Penulis, 2016

### 3.3.4. Rancangan Skematik Sistem Akses Diffabel

Sistem akses diffabel keseluruhan menggunakan ramp yang terletak pada setiap massa bangunan sehingga diffabel dapat dengan mudah mengakses setiap ruang pada bangunan. Pada area drop off terdapat ramp yang sekaligus mengarah ke pintu masuk area kerajinan. Selain itu terdapat toilet khusus bagi diffabel dengan ukuran ruang yang lebih besar dibanding toilet pada umumnya.



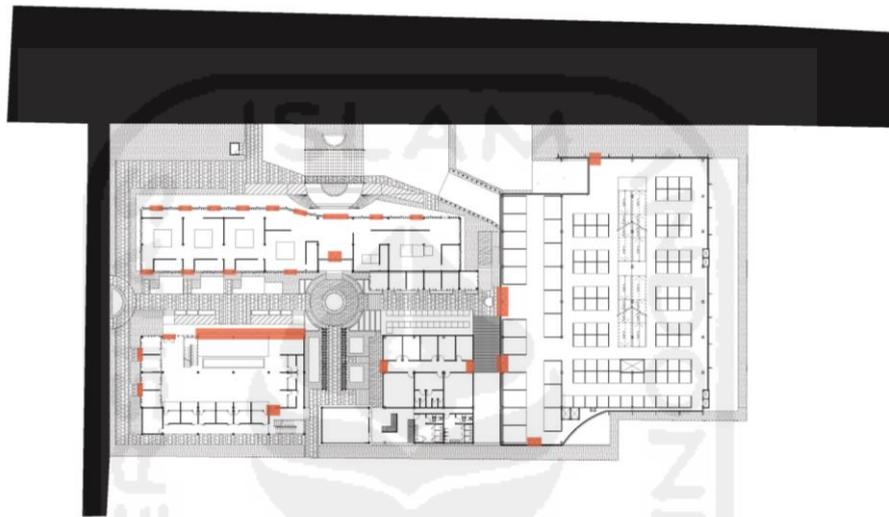
Gambat 3.57. Skematik Sistem Akses Diffabel  
Sumber : Analisa Penulis, 2016



Gambat 3.58. Skematik Toilet untuk Diffabel  
Sumber : Analisa Penulis, 2016

### 3.3.4. Rancangan Skematik Sistem Keselamatan Bangunan

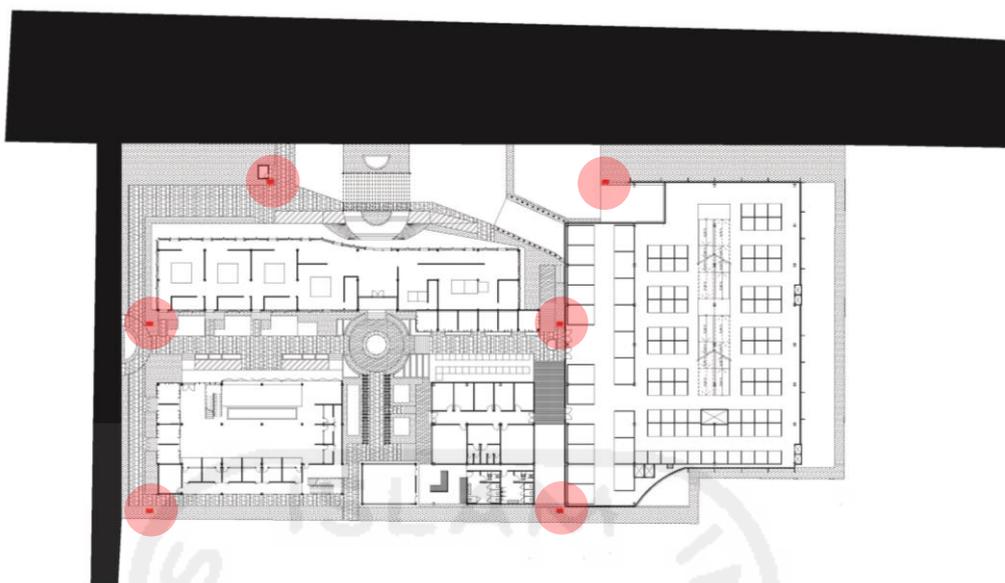
Sistem keselamatan pada bangunan saat terjadi bencana adalah dengan adanya jalur evakuasi pada setiap sisi bangunan yang juga merupakan akses untuk masuk ke dalam bangunan yaitu berupa pintu-pintu yang langsung mengarah ke ruang luar. Pada area bahan pangan terdapat dua buah pintu evakuasi pada sisi utara dan selatan yang hanya digunakan ketika terjadi kebakaran.



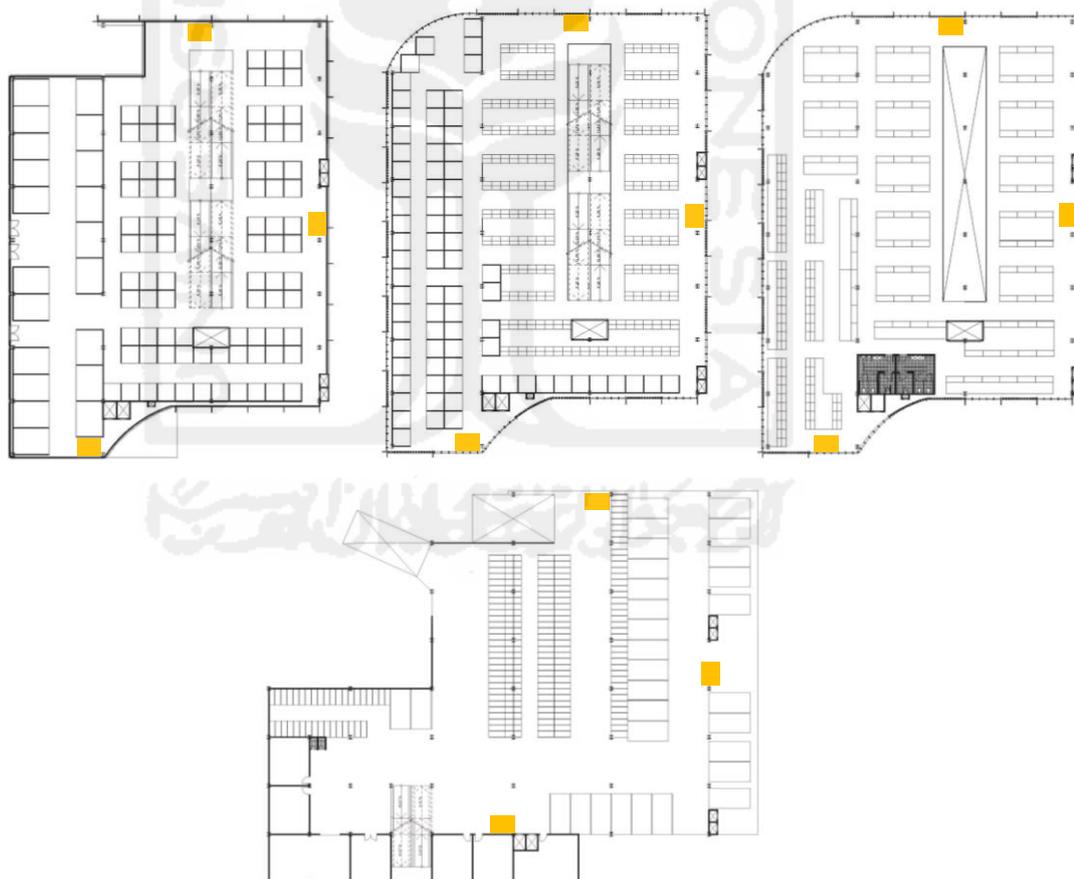
Gambar 3.59. Skematik Jalur Evakuasi pada Bangunan  
Sumber : Analisa Penulis, 2016

Sistem keselamatan bangunan yaitu penanganan kebakaran pasif dengan meletakkan outdoor hydrant box di beberapa sudut bangunan. Sesuai peraturan dari NFPA jumlah outdoor hydrant box yang terdapat pada sebuah bangunan adalah 1 buah per 1000m<sup>2</sup> luasan. Oleh karena luas site pada perancangan revitalisasi Pasar Sentul adalah 6000m<sup>2</sup> maka membutuhkan 6 buah outdoor hydrant box dan untuk di dalam bangunan menggunakan indoor hydrant box dengan jarak yang baik untuk peletakan indoor hydrant box adalah 30-35 meter dengan dan fire extinguisher pada ruang-ruang tertentu seperti dapur pada area kuliner serta sprinkler pada area bahan pangan sebagai antisipasi pemadaman api dengan cepat jika terjadi kebakaran.

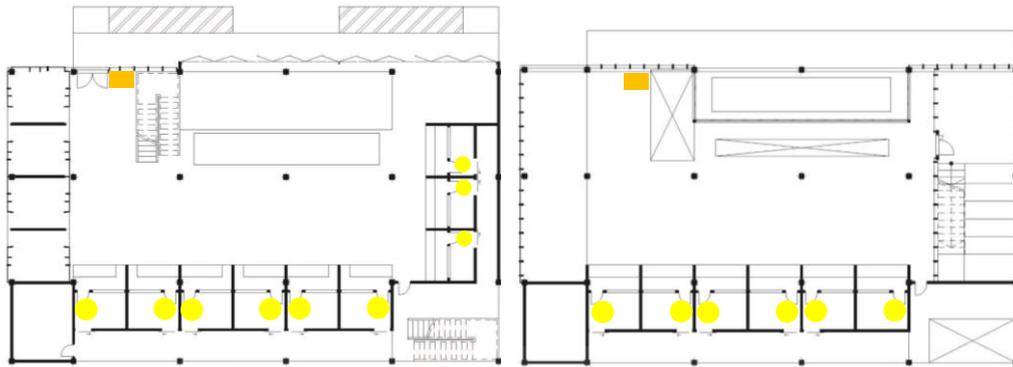
$$\begin{aligned}
 \sum \text{hydrant} &= \frac{\text{luasan}}{1000\text{m}^2} \\
 &= \frac{6000\text{m}^2}{1000\text{m}^2} \\
 &= 6 \text{ buah}
 \end{aligned}$$



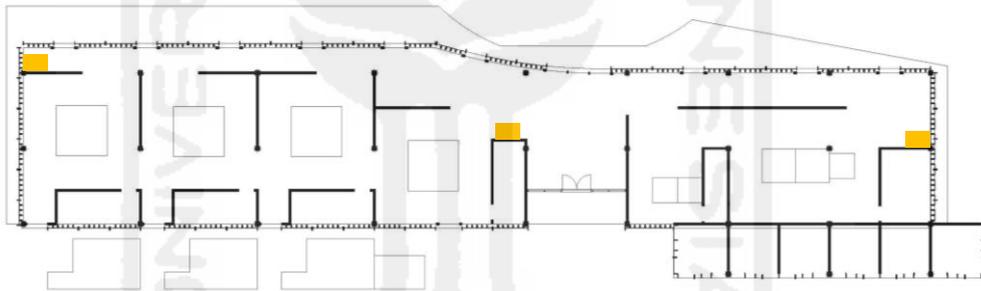
Gambat 3.60. Skematik Peletakan Outdoor Hydrant Box  
Sumber : Analisa Penulis, 2016



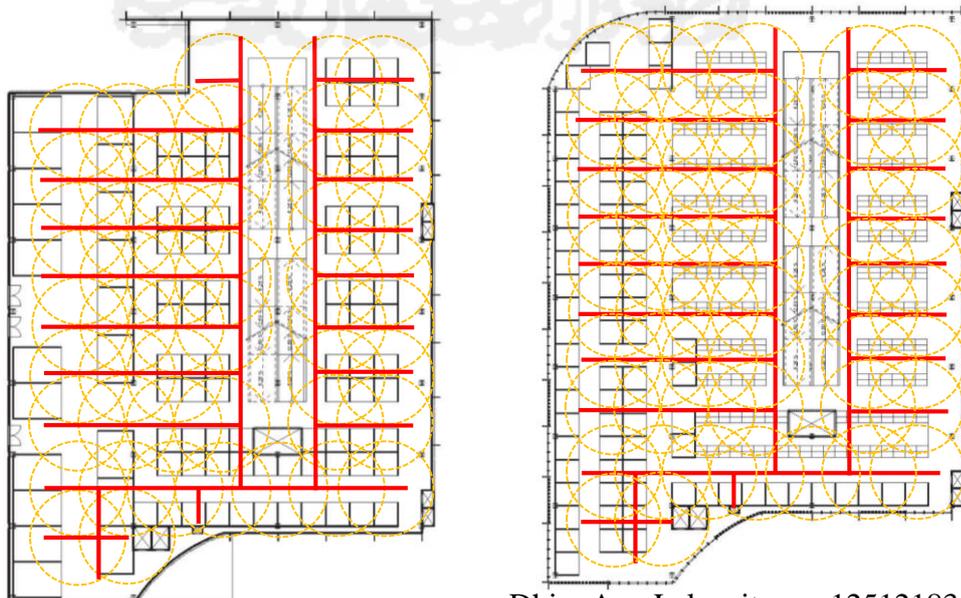
Gambat 3.61. Skematik Peletakan Indoor Hydrant Box Area Bahan Pangan  
Sumber : Analisa Penulis, 2016

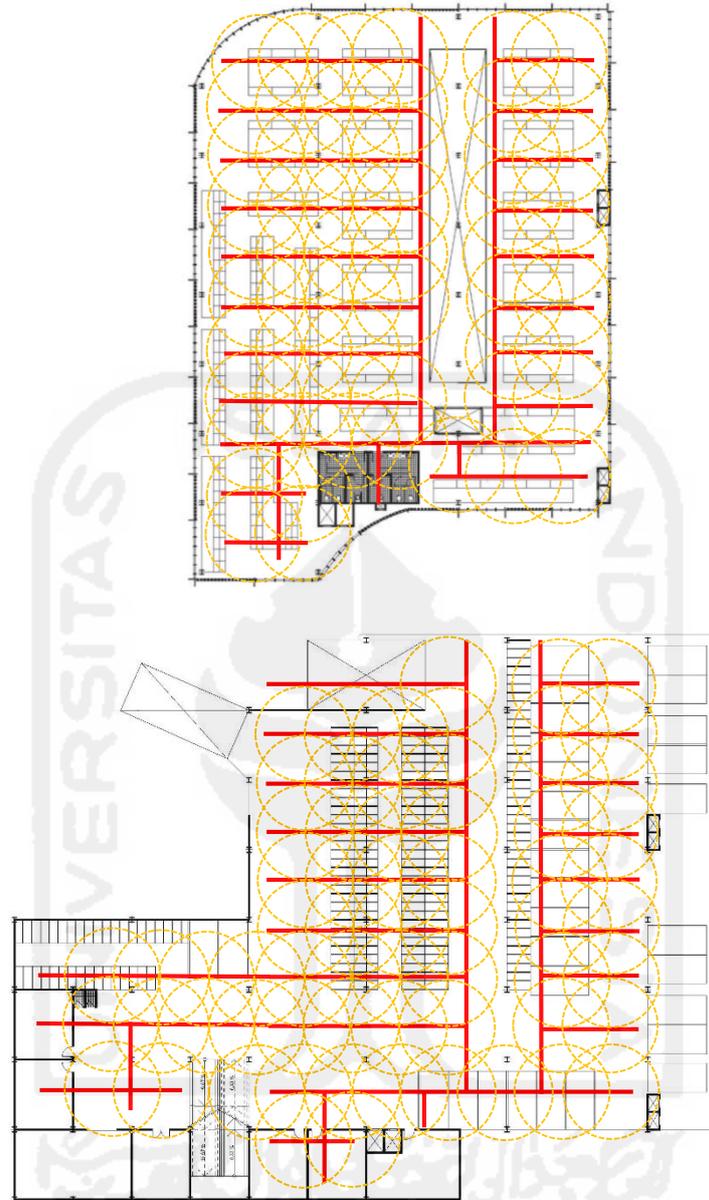


Gambat 3.62. Skematik Peletakan Indoor Hydrant Box dan Fire Extinguisher Area Kuliner  
Sumber : Analisa Penulis, 2016



Gambat 3.63. Skematik Peletakan Indoor Hydrant Box Area Kerajinan  
Sumber : Analisa Penulis, 2016





Gambar 3.64. Skematik Peletakan Sprinkler Area Bahan Pangan  
Sumber : Analisa Penulis, 2016

### 3.3.4. Rancangan Skematik Sistem Utilitas

Perencanaan untuk sistem air bersih adalah air berasal dari dua sumber yaitu PDAM dan sumur air bersih yang kemudian dialirkan ke ruang pompa untuk diolah dan didistribusikan ke area yang membutuhkan air bersih seperti lavatory, dapur, tempat wudhu dan area dagang. Sedangkan untuk sistem

## REVITALISASI PASAR SENTUL

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

air kotor akan dialirkan ke IPAL (Instalasi pengolahan air limbah) untuk diolah dan digunakan kembali untuk aktivitas pasar. Pada perancangan revitalisasi Pasar Sentul ini IPAL hanya digunakan pada area bahan pangan sedangkan pada area kuliner dan toilet untuk pengunjung air kotor akan dialirkan ke sumur resapan.

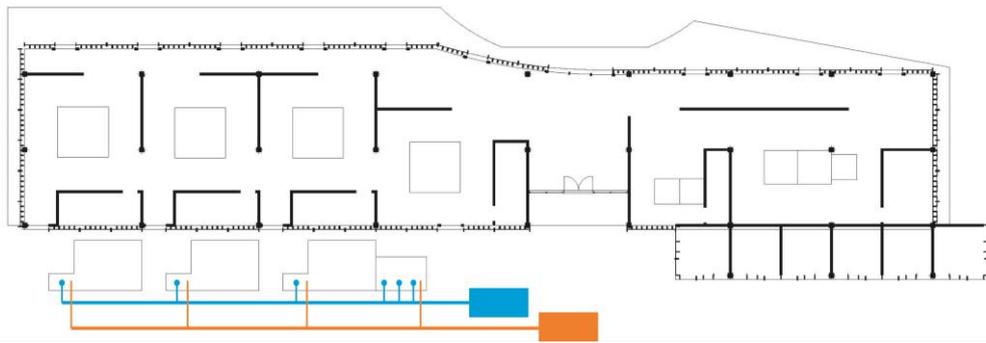


Gambat 3.65. Skematik Sistem Air Bersih dan Air Kotor Area Bahan Pangan

Sumber : Analisa Penulis, 2016

## REVITALISASI PASAR SENTUL

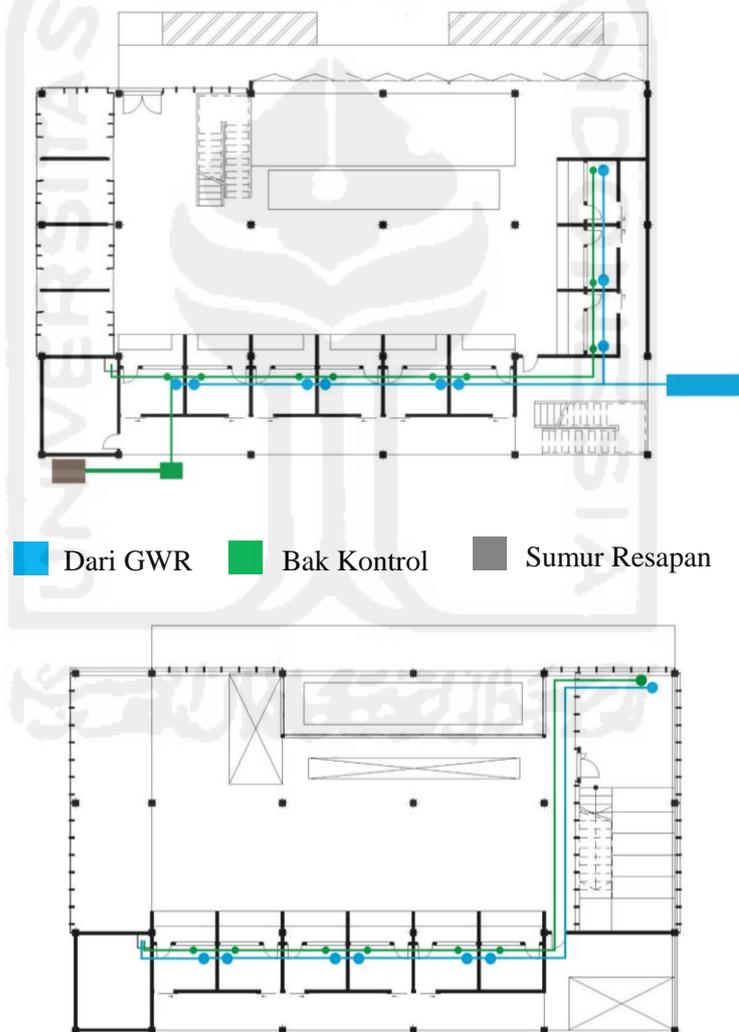
Optimalisasi Kebutuhan Ruang Pasar dan Integrasi Wisata Seni serta Kuliner di Kawasan Pakualaman



Ke IPAL

Dari GWR

Gambat 3.66. Skematik Sistem Air Bersih dan Air Kotor Area Kerajinan  
Sumber : Analisa Penulis, 2016

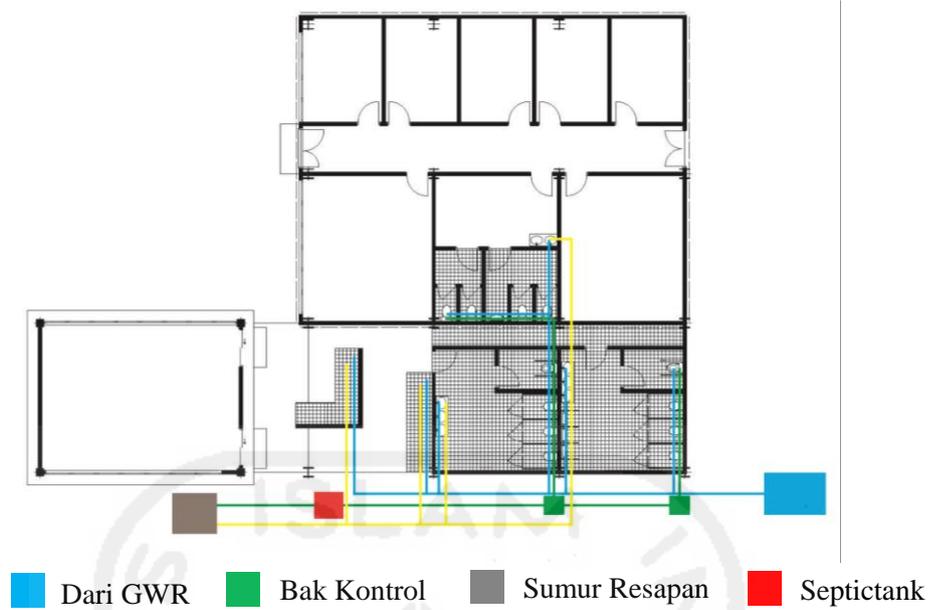


Dari GWR

Bak Kontrol

Sumur Resapan

Gambat 3.67. Skematik Sistem Air Bersih dan Air Kotor Area Kuliner  
Sumber : Analisa Penulis, 2016



Gambat 3.68. Skematik Sistem Air Bersih dan Air Kotor Toilet Pengunjung

Sumber : Analisa Penulis, 2016

### 3.3.4. Rancangan Skematik Interior Bangunan



Gambat 3.69. Skematik Interior Area Kuliner

Sumber : Analisa Penulis, 2016



Gambat 3.70. Skematik Interior Area Kerajinan  
Sumber : Analisa Penulis, 2016



Gambat 3.71. Skematik Interior Area Bahan Pangan  
Sumber : Analisa Penulis, 2016

### 3.3.4. Rancangan Skematik Eksterior Bangunan



Gambat 3.72. Skematik Eksterior Area Bahan Pangan  
Sumber : Analisa Penulis, 2016



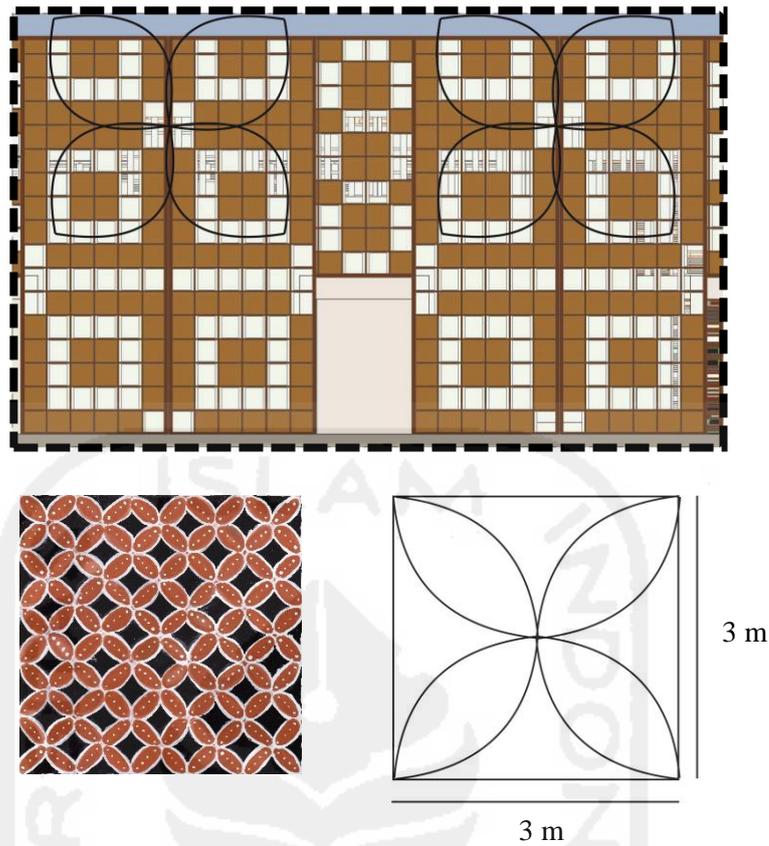
Gambat 3.73. Skematik Eksterior Area Kerajinan  
Sumber : Analisa Penulis, 2016



Gambat 3.74. Skematik Eksterior Area Kuliner  
Sumber : Analisa Penulis, 2016

#### 3.3.4. Rancangan Skematik Detail Arsitektural Khusus

Rancangan skematik untuk detail arsitektural salah satunya terdapat terdapat pada fasad bangunan area kerajinan berupa motif batik kawung. Ornamen batik kawung digunakan karena memiliki makna yaitu manusia yang dapat berguna bagi kehidupan di sekitarnya. Dari makna tersebut diharapkan Pasar Sentul akan menjadi ruang publik yang vital di kawasan tersebut.

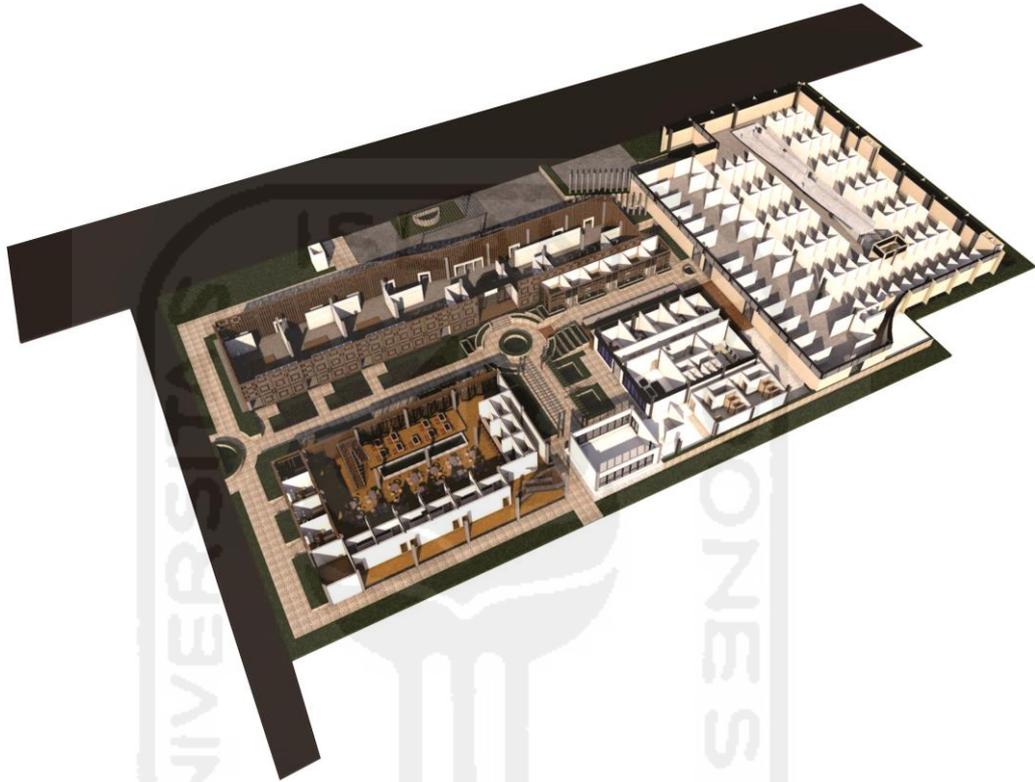


Gambat 3.75. Skematik Detail Arsitektural Khusus  
Sumber : Analisa Penulis, 2016

## BAGIAN 4

### HASIL RANCANGAN

#### 4.1. Rancangan Kawasan Tapak



Gambat 4.1. Rancangan Kawasan Tapak  
Sumber : Analisa Penulis, 2016

#### 4.2. Rancangan Kawasan Bangunan



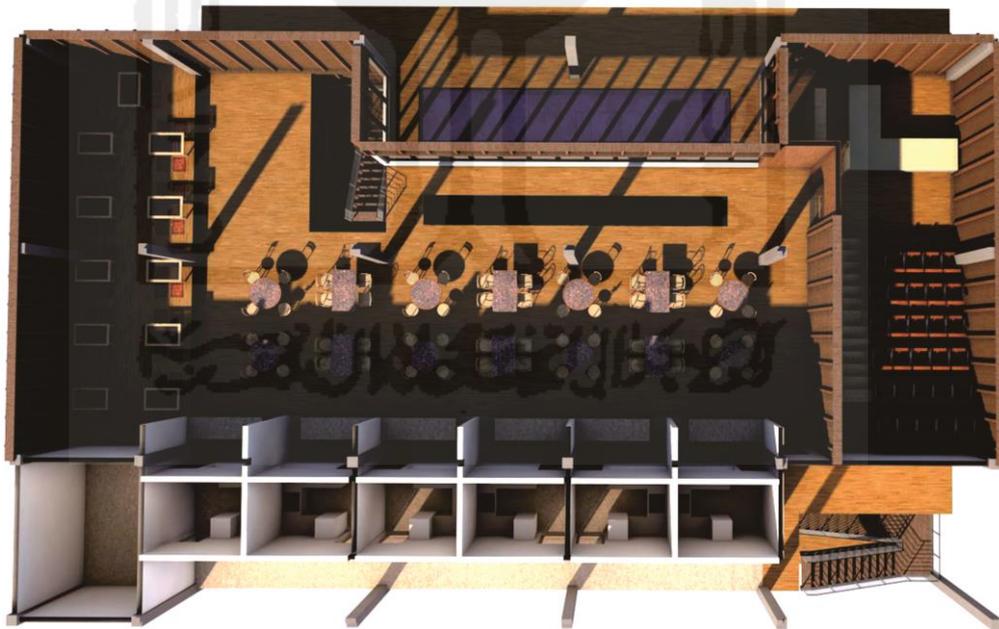
Gambat 4.2. Rancangan Denah Area Kerajinan  
Sumber : Analisa Penulis, 2016

## REVITALISASI PASAR SENTUL

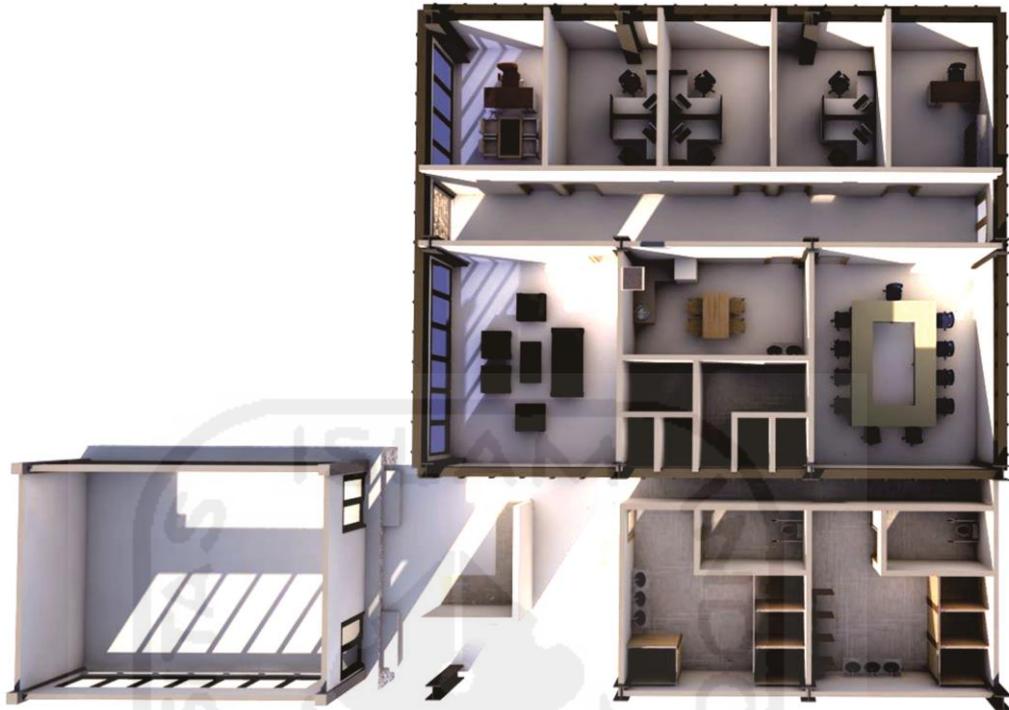
Optimalisasi Kebutuhan Ruang Pasar dan Integrasi Wisata Seni serta Kuliner di Kawasan Pakualaman



Gambat 4.3. Rancangan Denah Lantai 1 Area Kuliner  
Sumber : Analisa Penulis, 2016



Gambat 4.4. Rancangan Denah Lantai 2 Area Kuliner  
Sumber : Analisa Penulis, 2016



Gambat 4.5. Rancangan Denah Ruang Pengelola dan Service Pengunjung  
Sumber : Analisa Penulis, 2016



Gambat 4.6. Rancangan Denah Lantai Dasar Area Bahan Pangan  
Sumber : Analisa Penulis, 2016



Gambat 4.7. Rancangan Denah Lantai 1 Area Bahan Pangan  
Sumber : Analisa Penulis, 2016



Gambat 4.8. Rancangan Denah Lantai 2 Area Bahan Pangan  
Sumber : Analisa Penulis, 2016



Gambat 4.9. Rancangan Denah Semi Basement  
Sumber : Analisa Penulis, 2016

### 4.3. Rancangan Struktur Bangunan



Gambat 4.10. Rancangan Struktur Area Bahan Pangan  
Sumber : Analisa Penulis, 2016



Gambat 4.11. Rancangan Struktur Area Kerajinan

Sumber : Analisa Penulis, 2016



Gambat 4.12. Rancangan Struktur Area Kuliner

Sumber : Analisa Penulis, 2016

### 4.3. Rancangan Sistem Akses Diffabel



Gambar 4.13. Rancangan Akses Diffabel  
Sumber : Analisa Penulis, 2016

### 4.4. Rancangan Eksterior Bangunan



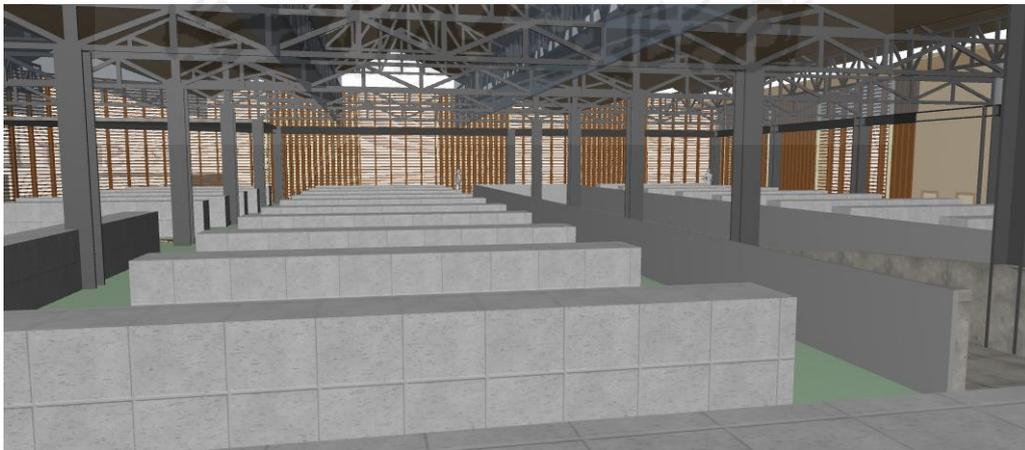
## REVITALISASI PASAR SENTUL

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



Gambat 4.14. Rancangan Eksterior Bangunan  
Sumber : Analisa Penulis, 2016

### 4.5. Rancangan Interior Bangunan



Gambat 4.15. Rancangan Interior Bangunan  
Sumber : Analisa Penulis, 2016