

**STUDIO TUGAS AKHIR ARSITEKTUR
REVITALISASI PASAR SENI DAN FASILITAS
WISATA GABUSAN DI KABUPATEN BANTUL
DENGAN PENDEKATAN *PLACEMAKING***



DISUSUN OLEH:

YOHANITA SELA DIANNINGRUM

200118271

PROGRAM STUDI SARJANA ARSITEKTUR

DEPARTEMEN ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

2023

LEMBAR PENGESAHAN STUDIO TUGAS AKHIR ARSITEKTUR

REVITALISASI PASAR SENI DAN FASILITAS WISATA GABUSAN DI KABUPATEN BANTUL DENGAN PENDEKATAN *PLACEMAKING*

Dipersiapkan dan disusun oleh :

Yohanita Sela Dianningrum
200118271

Telah diperiksa, dievaluasi dan dinyatakan lulus dalam
Penyusunan Studio Tugas Akhir Arsitektur
Pada Program Studi Arsitektur – Departemen Arsitektur
Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Yogyakarta, 08 Oktober 2024
Pembimbing,


Yustina Banon Wismarani, S.T., M.Sc.

Mengetahui,
Ketua Departemen Arsitektur


Prof. Dr. Floriberta Binarti, S.T., Dipl.NIDS., Arch.


PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul:

REVITALISASI PASAR SENI DAN FASILITAS WISATA GABUSAN DI KABUPATEN BANTUL DENGAN PENDEKATAN *PLACEMAKING*

Benar-benar merupakan hasil karya sendiri dan bukan merupakan hasil plagiasi dari karya orang lain. Ide, data hasil penelitian, maupun kutipan baik langsung maupun tidak langsung yang bersumber dari tulisan maupun ide orang lain dinyatakan secara tertulis dalam Tugas Akhir ini. Apabila terbukti dikemudian hari bahwa Tugas Akhir ini merupakan hasil plagiasi, maka ijazah yang saya peroleh dinyatakan batal dan akan saya kembalikan kepada Rektor Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Yogyakarta, 07 Oktober 2024



[Handwritten Signature]

Yohanita Sela Dianningrum

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Yohanita Sela Dianningrum

NPM : 200118271

Dengan sesungguhnya-sungguhnya, menyatakan bahwa:

Hasil karya Studio Tugas Akhir Arsitektur dengan judul **Revitalisasi Pasar Seni dan Fasilitas Wisata Gabusan di Kabupaten Bantul Dengan Pendekatan *Placemaking*** merupakan benar-benar hasil karya saya sendiri. Pendapat, informasi, data, maupun kutipan yang bersumber dari penelitian dan karya tulis orang lain dalam Studio Tugas Akhir Arsitektur ini sudah saya pertanggungjawabkan melalui catatan daftar pustaka dan catatan batang tubuh sesuai standar etika dan aturan yang berlaku.

Apabila di kemudian hari saya terbukti memberatkan salah satu pihak dengan melakukan plagiasi pada sebagian atau keseluruhan dalam Studio Tugas Akhir Arsitektur ini, maka saya bersedia menerima sanksi yang berlaku dan ditetapkan oleh Program Studi Arsitektur - Fakultas Teknik - Universitas Atma Jaya Yogyakarta; gelar dan ijazah yang saya peroleh, saya kembalikan pada Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Demikian surat pernyataan ini saya tulis dengan sebenar-benarnya dan dengan segenap kesediaan saya untuk menerima konsekuensinya.

Yogyakarta, 28 November 2023

Yang menyatakan,



Yohanita Sela Dianningrum

KATA PENGANTAR

Segala Puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus yang telah memberikan hikmat, kasih, dan berkat-Nya Studio Tugas Akhir Arsitektur (STAA) yang berjudul "Revitalisasi Pasar Seni dan Fasilitas Wisata Gabusan di Kabupaten Bantul Dengan Pendekatan *Placemaking* dapat terselesaikan. Keberhasilan tugas akhir ini tidak lepas dari dukungan dan campur tangan banyak pihak. Oleh karena itu, Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dalam proses penulisan PTAA ini, yaitu:

1. Ibu Prof. Dr. Floriberta Binarti, S.T., Dipl.NIDS.,Arch. selaku Ketua Departemen Arsitektur Universitas Atma Jaya Yogyakarta
2. Bapak Dr. Augustinus Madyana Putra, S.T., M.Sc. selaku Ketua Program Studi Sarjana Arsitektur Universitas Atma Jaya Yogyakarta
3. Ibu Yustina Banon Wismarani, S.T., M.Sc selaku Dosen Pembimbing selama pengerjaan STAA
4. Para narasumber, yaitu bapak Wiwid selaku pengelola PSWG, bapak Purwoko, Ibu Atun, Ibu Marni, dan Ibu Noto selaku pedagang PSWG, dan Ibu Arimbi selaku pemilik lembaga pelatihan yang ada di PSWG
5. Kantor Koperasi, Usaha Kecil, dan Menengah, Perindustrian dan Perdagangan (KUKMPP) Bantul dalam memberikan perizinan untuk melakukan penelitian dan observasi di PSWG
6. Kedua orangtua yang selalu memberikan dukungan dan doa selama pengerjaan STAA
7. Teman-teman Prodi S1 Arsitektur sepejuangan yang selalu memberikan dukungan dan semangat optimisme selama proses pengerjaan STAA ini.
8. Teman-teman *Student Staff* Kantor Humas, *staff*, dan pegawai Universitas Atma Jaya Yogyakarta yang memberikan semangat, perhatian, dan memudahkan segala keperluan yang menyangkut proses pengerjaan dan penyusunan STAA ini.

Penulis menyadari banyak kekurangan yang dapat ditemukan di dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis sangat terbuka untuk segala kritik dan saran yang membangun untuk dapat membuat STAA ini lebih baik lagi.

ABSTRAK

Pasar Seni dan Wisata Gabusan (PSWG) adalah sebuah objek wisata yang terletak di Jl.Parangtritis KM 9,5 Jl. Parangtritis, Balong, Timbulharjo, Kec. Sewon, Kabupaten Bantul, Yogyakarta. Pasar ini dibuka pada 2003 dengan fungsi sebagai wadah untuk mengekspresikan seni untuk masyarakat Bantul yang memang banyak memiliki latar belakang sebagai seniman dan pengrajin. Seiring berjalannya waktu, pasar ini juga digunakan untuk menggelar aneka event besar, tempat berkumpulnya komunitas, mengadakan *workshop*, hingga aneka pameran. Melihat aktivitas dan golongan wisatawan yang semakin beragam, maka terdapat penambahan fasilitas berupa kafe, ruang *workshop*, ruang *showroom*, taman satwa, dan ruang serbaguna. Namun, pada tahun 2018, eksistensi PSWG meredup hingga tidak ditemukan data pengunjung dan pada tahun-tahun berikutnya menjadi sangat sepi yang menyebabkan banyak fasilitas mangkrak. Hingga saat ini, PSWG hanya digunakan ketika ada acara besar saja. Maka dari itu, penulis mengajukan proposal ini sebagai Solusi atas permasalahan tersebut karena penulis melihat adanya potensi wisata, termasuk keluhan masyarakat setempat, dan harapan dari pengelola PSWG untuk dilakukan pembenahan dan revitalisasi. Revitalisasi yang dilakukan mencakup tata ruang luar yaitu lanskap, pengembangan fasilitas eksisting, dan penambahan beberapa masa untuk menampung fasilitas tambahan yang diperlukan sesuai dengan keluhan masyarakat dan harapan pengelola PSWG itu sendiri. Perancangan revitalisasi dilakukan dengan menggunakan pendekatan *Placemaking Architecture* untuk memberikan citra dan karakter pada pasar melalui wajah, *layout*, dan visual pasar dengan kualitas desain yang atraktif dan interaktif. Kualitas yang atraktif membantu pasar untuk menjadi daya tarik bagi wisatawan yang melintas di depan Jl.Parangtritis dan mewadahi aktivitas melalui kualitas ruang yang interaktif. Kualitas desain yang atraktif dan interaktif ini diimplementasikan melalui metode kontekstual pada masa dan metode 21-24 untuk tata ruang luar. Sehingga desain baru pasar tidak keluar dari konsep dan gaya arsitektur eksisting pasar, namun tetap dapat mencapai tujuan dari revitalisasi ini sendiri.

Kata Kunci: Revitalisasi, Pasar Seni, Objek Wisata, Tata Ruang Luar, Tata Masa, Placemaking Architecture, Atraktif, Interaktif, Metode Kontekstual, Metode 21-24 Lanskap, Architecture & Tourism

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI.....	vi
BAB I LATAR BELAKANG	
1.1 Latar Belakang	
A. Latar Belakang Pengadaan Proyek.....	1
B. Latar Belakang Permasalahan	5
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan dan Sasaran	6
1.4 Kerangka Alur Pikir	6
BAB II KAJIAN TAPAK	
2.1 Tinjauan Umum	
A. Pengertian Pasar Seni	7
B. Jenis Pasar Seni.....	7
C. Ruang-Ruang Pada Pasar Seni.....	10
D. Pasar Wisata	10
E. Ruang dan Fasilitas Pasar Wisata	11
2.2 Fungsi dan Peran Pasar Seni dan Wisata	11
2.3 Analisa Preseden.....	13
a. Yulin Alley Neighboord.....	13
b. Pasar Seni Sukawati Bali	19
c. Pasar Seni Semarapura Bali	24
2.4 Kajian Tapak	

A. Letak Tapak.....	27
B. Luas Tapak.....	29
C. Besaran Ruang Eksisting PSWG.....	30
D. Tipologi Bangunan Sekitar Tapak.....	33
E. PROGRAMATIK RUANG	
E.1. Zonasi Eksisting PSWG.....	34
F. Hubungan Antarruang dan Sirkulasi Eksisting PSWG.....	35
G. <i>View From Site & View To Site</i>	37
H. Kondisi Bangunan Pada Tapak.....	39
I. Kondisi Lanskap Pada Tapak.....	40
J. Sintesa Tapak.....	42

BAB III KAJIAN TEORI

3.1 Revitalisasi

3.1.1 Pengertian Revitalisasi.....	46
------------------------------------	----

3.1.2 Tahapan Revitalisasi.....	46
---------------------------------	----

3.2 Objek Wisata

3.2.1 Pengertian Objek Wisata.....	47
------------------------------------	----

3.2.2 Elemen Objek Wisata.....	47
--------------------------------	----

3.3 Placemaking Architecture

3.3.1 Pengertian Placemaking Architecture.....	47
--	----

3.3.2 Elemen dan Kriteria Placemaking Architecture.....	48
---	----

3.4 Ruang Publik

3.4.1 Pengertian Ruang Publik.....	49
------------------------------------	----

3.4.2 Tujuan Ruang Publik.....	50
3.5 Kualitas Ruang Atraktif dan Interaktif.....	51
3.5.1 Ruang Atraktif	
A. Pengertian Ruang Atraktif.....	51
B. Unsur Dalam Desain Ruang Atraktif	51
3.5.2 Ruang Interaktif	
A. Pengertian Ruang Interaktif	52
3.5.3 Tata Ruang Luar / Lanskap	
A. Pengertian Tata Ruang Luar / Lanskap	53
B. Elemen – Elemen Dalam Desain Tata Ruang Luar.....	53
3.6 Pengguna	54
3.6.1 Pengguna PSWG	
A. Komunitas	55
B. Pedagang.....	55
C. Keompok Belajar.....	55
D. Wisatawan.....	55

BAB IV METODE PERANCANGAN

4.1 Metode Perancangan Revitalisasi Dengan Pendekatan <i>Placemaking Architecture</i>	
A. Penerapan Pendekatan <i>Placemaking Architecture</i>	56
B. Implementasi <i>Placemaking Architecture</i> Pada PSWG.....	57
4.2 Metode Perancangan Revitalisasi PSWG Dengan Kualitas Ruang Atraktif	
A. Penerapan Kualitas Ruang Atraktif	58
B. Implementasi Kualitas Ruang Atraktif.....	59

4.3 Metode Perancangan Revitalisasi PSWG Dengan Kualitas Ruang Interaktif	
A. Penerapan Kualitas Ruang Interaktif.....	60
B. Implementasi Kualitas Ruang Interaktif.....	61
4.4 Metode Perancangan Revitalisasi PSWG Pada Tata Ruang Luar	
A. Penerapan Perancangan Revitalisasi PSWG Pada Tata Ruang Luar.....	62
B. Implementasi Perancangan Revitalisasi PSWG Pada Tata Ruang Luar	53
BAB V KONSEP	
V.1 Eksplorasi Konsep.....	64
V.2 Gambaran Desain	
V.2.1 Blokplan.....	65
V.2.2 Gubahan Masa	66
BAB VI LAMPIRAN	
A. Sintesa Tapak.....	67
DAFTAR PUSTAKA.....	71