

BAB II TINJAUAN UMUM & KAJIAN TAPAK

2.1 Tinjauan Umum

A. Pengertian Pasar Seni

Menurut Ehrenberg et al, 2003, pasar secara umum merupakan tempat bertemunya penjual dan pembeli yang melakukan aktivitas pertukaran atas barang atau jasa dan dari pertukaran tersebut muncul harga atas barang atau jasa yang ditukarkan (Ilahiah, 2022). Sedangkan pasar seni adalah pasar dengan kegiatan yang bersifat kretatif dan berkaitan dengan perdagangan barang-barang unik dan langka yang memiliki nilai estetika seni yang tinggi. Kegiatan pertukaran barang di pasar seni dapat terjadi melalui lelang, galeri, toko, pasar swalayan, dan daring yang memperdagangkan kerajinan, alat musik, seni rupa, film, lukisan, dll (Fernando, 2019).

B. Jenis Pasar Seni

Di Indonesia terdapat banyak pasar seni dengan berbagai jenisnya. Berikut jenis-jenis pasar seni yang ada di Indonesia:

- Pasar Seni Nasional

Pasar Seni Nasional merupakan pasar seni yang menampung karya seni dari seniman dari berbagai daerah di Indonesia. Contohnya di Pasar Seni Ancol, Jakarta.



1.5 Pasar Seni Ancol Jakarta

Sumber: <https://sikedang.com> & <https://jakarta.tribunnews.com/>

- Pasar Seni dan Budaya

Pasar Seni dan Budaya adalah pasar seni yang menampung karya seni dan menampilkan pertunjukan seni dari seniman regional. Contohnya di Pasar Sukowati, Gianyar, Bali.



Gambar 1.6 Pasar Seni Sukawati
Sumber: www.kangentraveling.com & www.opsi.id

- Pasar Seni Khas

Pasar Seni Khas adalah pasar seni yang menampung karya seni dan menampilkan karya seni khusus dari suatu daerah. Pasar Seni Khas dapat kita jumpai di Kotagede, Yogyakarta yang menjual aneka produk dan asesoris dari bahan dasar perak.



Gambar 1.7 Pasar Seni Khas Perak Kotagede

Sumber: www.gudegnet.com & <https://atourin.com/>

- Pasar Seni Temporer

Pasar Seni Temporer merupakan jenis pasar seni yang keberadaannya tidak permanen, biasanya letaknya dekat dengan objek wisata *iconic* di suatu daerah (Esahariawan, 1995). Contohnya, Pasar Kagen Jogja (PKJ). PKJ

adalah pasar yang menjual aneka kuliner, mainan, dan asesoris tempo dulu yang diadakan 1-2x dalam setahun.



Gambar 1.8 Pasar Seni Temporer Yogyakarta

Sumber: <https://pariwisata.jogjakota.go.id> & <https://jogjaaja.com>

- Pasar Rakyat

Pasar rakyat adalah pasar yang berupa kios, toko, los, tenda, koperasi, dan UMKM yang dikelola oleh pemerintah, swasta, BUMN, dan BUMD sebagai wadah untuk menjual produk-produk yang dihasilkan oleh para pelaku usaha berskala kecil dan menengah, seperti pengrajin dan industri rakyat (Pekalongan, 2023). Berdasarkan Peraturan Menteri Dalam Negeri No. 20 Thn. 2012 tertulis mengenai kriteria pasar rakyat, yaitu:

- a. Pasar yang dibangun, dimiliki, dan dikelola oleh pemerintah daerah,
- b. Adanya sistem tawar menawar,
- c. Tempat berkumpul dan menyatunya penjual dengan berbagai jenis produk yang berbeda dalam satu kawasan atau tempat, dan
- d. Barang dan jasa yang dijual berbahan lokal .

Menurut Perda Pekalongan Nomor 1 Tahun 2023, terdapat klasifikasi pasar rakyat, yaitu:

- a. Pasar Rakyat Tipe I, merupakan pasar rakyat yang dapat menampung lebih dari 750 pedagang.
- b. Pasar Rakyat Tipe II, merupakan pasar rakyat yang dapat menampung 500-750 pedagang.
- c. Pasar Rakyat Tipe III, merupakan pasar rakyat yang dapat menampung 250-500 pedagang.

- d. Pasar Rakyat Tipe IV, merupakan pasar rakyat yang dapat menampung 250 pedagang (Pekalongan, 2023).

C. Ruang-Ruang Pada Pasar Seni

Dapat disimpulkan bahwa ruang yang seharusnya ada pada sebuah pasar seni adalah sebagai berikut,

- Elemen Utama
 - a. Toko/kios/los (*indoor*) dan
 - b. Pelataran terbuka (*outdoor*) guna penempatan *stand-stand* dan tenda non-permanent
- Elemen Penunjang
 - a. Area *loading dock*/bongkar muat barang,
 - b. Parkir,
 - c. Toilet, dan
 - d. Pos keamanan
- Elemen Pendukung
 - a. Pos kesehatan,
 - b. Kantor pengelola pasar, dan
 - c. Tempat ibadah (Ananda, 2021).

D. Pengertian Pasar Wisata

Menurut Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Karanganyar, 2009, pasar wisata adalah ruang aktivitas jual beli yang utamanya menjual produk yang khas dari daerah tersebut (Purwaningtyas, 2010). Adapun pengertian lain mengenai pasar wisata, yaitu sebuah permintaan pengunjung akan suatu produk wisata dalam bentuk perjalanan, baik perjalanan dalam menikmati keindahan alam lingkungan, kebudayaan, sejarah, maupun aktivitas olahraga. Sehingga, melalui aktivitas tersebut, mampu meningkatkan porsi kunjungan ke daerah dimana pasar tersebut berada (Padanglawas, 2019). Maka, dapat ditarik kesimpulan bahwa pasar wisata adalah ruang yang mewadahi pengalaman jual beli dan perjalanan, dalam segi kebudayaan,

sejarah, keindahan alam, dan aktivitas olahraga dengan karakteristik dan ciri khas dari daerah dimana pasar tersebut berada.

E. Ruang dan Fasilitas Pasar Wisata

Menjadi objek pariwisata, maka pasar wisata harus memiliki komponen penyusun yang mendukung sehingga pantas di sebut sebagai pasar wisata, diantaranya:

a. Memiliki atraksi wisata

Meliputi objek yang memiliki daya tarik bagi pengunjung dan dapat digunakan oleh pengunjung sebagai sarana melakukan aktivitas yang interaktif. Atraksi wisata dapat mencakup atraksi alam (melingkupi sungai, pegunungan, hamparan sawah, dan pemandangan lembah) dan atraksi budaya dan sejarah (pertunjukan seni, kerajinan tangan, pameran kesenian, dll yang berbau budaya dan sejarah setempat).

b. Memiliki fasilitas penunjang

Fasilitas disamping fasilitas utama sebagai penunjang yang mempermudah fasilitas utama. Fasilitas penunjang di pasar wisata diantaranya, jalan atau sirkulasi di dalam pasar wisata itu sendiri, kelistrikan (lampu penerangan, telepon, dll), ruang dan saluran pembuangan yang baik sehingga tidak menimbulkan bau, titik penjemputan (*drop off, halte*, ruang tunggu jemputan, dll), ruang istirahat (rest area, area kuliner, jajanan, dll), dan ruang pribadi (toilet, ruang ganti, dll).

c. Memiliki akses yang mudah

Pasar wisata terletak di lokasi strategis dengan akses jalan yang mudah dilalui aneka transportasi, baik bus, mobil, motor, maupun sepeda dan pejalan kaki (Padanglawas, 2019).

2.2 Fungsi dan Peran Pasar Seni dan Wisata

Selain sebagai tempat bertemunya penjual dan pembeli yang melakukan aktivitas pertukaran barang dalam berbagai jenis produk yang bersifat kreatif dan

estetik, pasar seni juga memiliki fungsi lain yang tidak kalah penting dan bermanfaat, seperti:

- Sarana pendukung kawasan dalam pengembangan pariwisata,
- Wadah informasi dan memamerkan seni dan budaya, dan
- Sarana komunikasi antar seniman maupun seniman dengan warga umum (Esahariawan, 1995).

Keberadaan pasar ditengah masyarakat, baik itu pasar tradisional, pasar modern, pasar seni, maupun jenis pasar-pasar yang lain, tidak hanya menguntungkan para pelaku bisnis saja, namun juga memiliki peran lain yang berguna dan menguntungkan banyak pihak. Berbagai peran yang dimainkan sebuah pasar adalah sebagai berikut:

- **Bagi Pedagang dan Produsen**
Dengan adanya pasar, para pedagang dapat menggelar lapak dan menjual barang dagangannya kepada pengunjung. Hal ini tentu sangat bermanfaat untuk pemasukan perekonomian penjual dan produsen. Pedagang dapat menjualkan barangnya kepada para pengunjung dan produsen pun bisa mendapatkan pasokan barang atau bahan untuk diolah maupun dijual kembali.
- **Bagi Konsumen**
Pada dasarnya, pasar merupakan tempat pertukaran barang dengan harga melalui uang sebagai alat pembayarannya, baik itu di pasar tradisional, modern, pasar seni, maupun jenis pasar-pasar lainnya. Di pasar, konsumen bisa mendapatkan berbagai produk barang maupun jasa yang mereka inginkan atau butuhkan, sehingga semakin luas pasarnya, maka jenis produk yang diperdagangkan juga semakin beragam.
- **Bagi Sumber Daya Manusia (SDM)**
Kegiatan berdagang barang, menjual jasa, maupun aktivitas lain di pasar yang berhubungan dengan pertukaran barang dengan uang, melibatkan banyak orang sebagai tenaga kerjanya. Baik sebagai penjual, pemasok barang, maupun pengelola pasar. Maka semakin ramai dan luas pasar, maka

akan semakin banyak tenaga kerja yang dibutuhkan. Hal tersebut menimbulkan efek positif bagi masyarakat karena dapat mengurangi pengangguran.

- Sebagai Tempat Promosi Barang

Menjadi tempat untuk memperkenalkan barang atau jasa kepada khalayak pengunjung pasar. Hal ini bertujuan untuk menyampaikan manfaat dan keunggulan barang atau jasa yang ditawarkan sehingga pengunjung tertarik untuk membeli dan memakai barang atau jasa yang sedang dipromosikan. Kegiatan promosi ini bisa dilakukan dalam berbagai bentuk, seperti, menyebarkan brosur, memasang spanduk, dll (Ilahiah, 2022).

2.3 Analisa Preseden

a. Yulin Alley Neighborhood

Yulin Alley Neighborhood merupakan sebuah fasilitas umum yang dirancang dengan menerapkan pendekatan *placemaking architecture* yang berupa pasar seni yang berada di Cheng Du, China (Architizer, 2020). Meskipun berbentuk pasar seni dengan jejeran retailnya, namun Yulin Alley tidak hanya digunakan sebagai tempat jual beli, namun juga sebagai ruang berkumpul komunitas.



Gambar 1.9 Ruang Luar Yulin Alley

Sumber: www.archdaily.com & architizer.com

- Penyediaan Ruang
- Tempat Kerja Komunitas/Co-Working Space
- Ruang Kesenian berupa ruang pameran, sinema dan panggung komunitas (*indoor*)
- Ruang kesenian *outdoor* berupa *space* untuk mengadakan *pop-art* bertema



Gambar 2.0 Contoh Wisata *pop-art*

Sumber: travel.okezone.com

- Ritel dan komersil berupa penjualan souvenir, produk interior, dan produk seni
- Area komersil kuliner berupa kantin, dapur bersama, dan ruang *workshop* memasak.



Gambar 2.1 Aneka Fasilitas Yulin Alley

Sumber: www.archdaily.com

Penyediaan fasilitas di Yulin Alley banyak terwujud melalui jenis ruang yang tertutup/*indoor* dengan total terdapat delapan ruang yang terbagi kedalam tiga masa utama bangunan yang berbeda dan terdapat satu ruang terbuka yang digunakan yaitu, taman komunitas. Taman komunitas ini biasa digunakan untuk area berkumpul informal, bermain catur, *skateboard*, dll

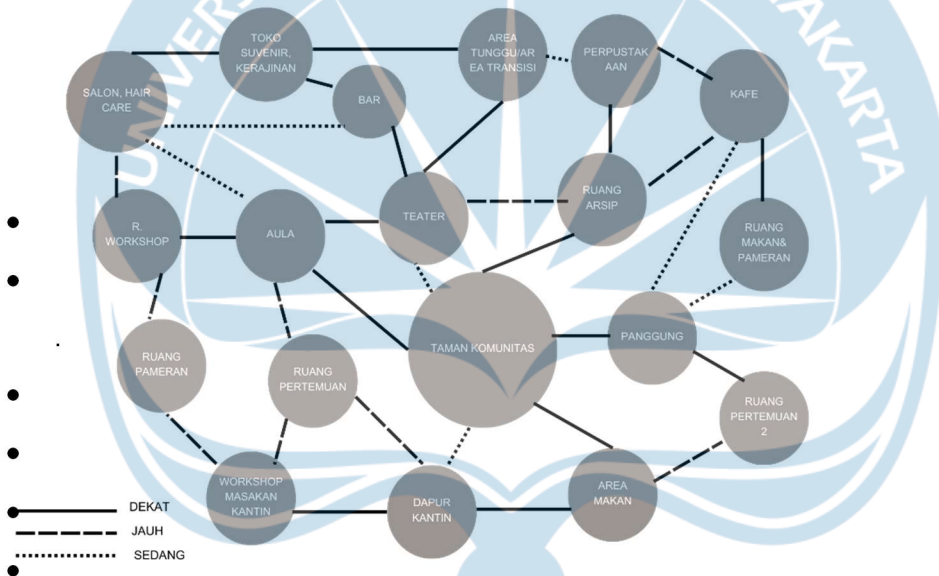
Pada gambar 2.0 dibawah yang menjelaskan mengenai zonasi Yulin Alley. Zona oranye merupakan taman terbuka sementara zona merah adalah ruang berbentuk masa tertutup. Melalui skema dibawah, dapat disimpulkan bahwa luasan ruang tertutup pada Yulin Alley sedikit mendominasi daripada ruang terbuka dengan warna oranye.



Gambar 2.2 Zona Bangunan dan Ruang Terbuka

Sumber: www.archdaily.com & diedit penulis, November 2023

- Hubungan Antar Ruang



Gambar 2.3 Diagram Hubungan Ruang Yulin Alley

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

Melalui diagram hubungan ruang diatas dapat disimpulkan bahwa taman komunitas menjadi pusat kegiatan bersama di Yulin Alley. Taman tersebut diolah dengan menarik namun juga tetap memberikan *space* yang luasa untuk melakukan aneka aktivitas. Sementara ruang kantin (area makan kantin, dapur kantin, dan *workshop* masak) justru menjadi kelompok ruang yang sulit dijangkau karena jaraknya yang paling jauh dan terkesan ‘menyendiri’ dari ruang-ruang lainnya.

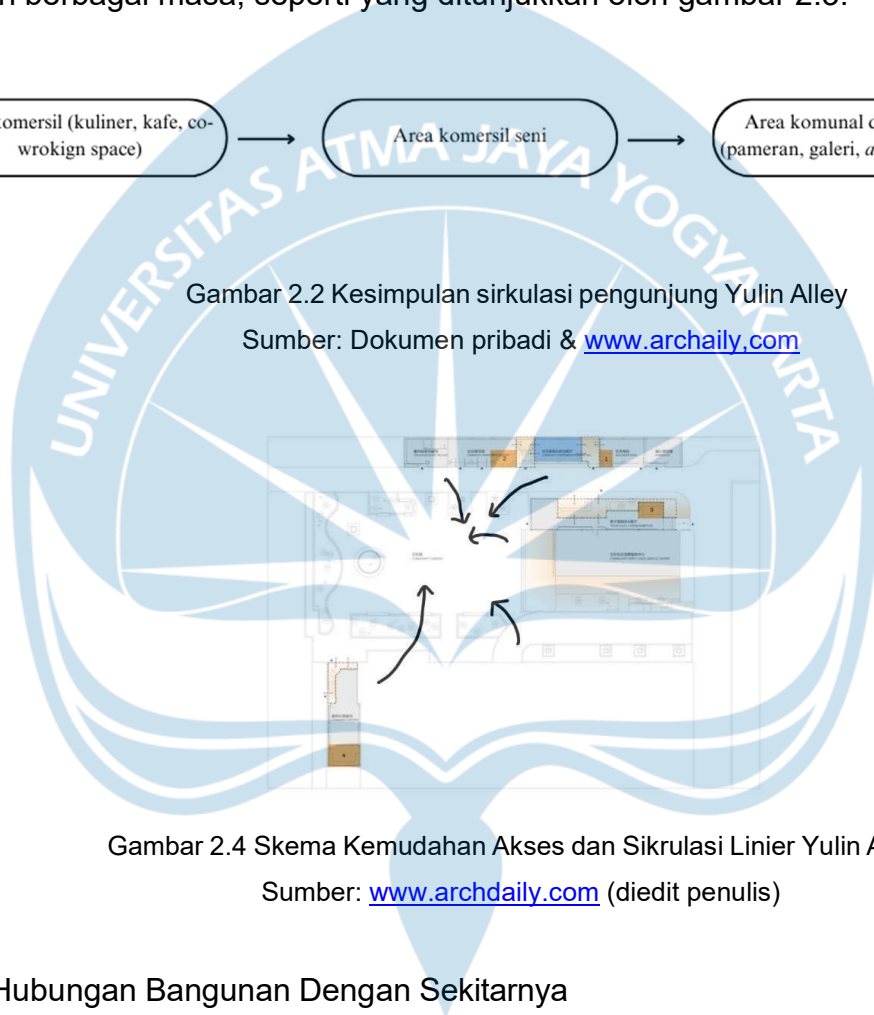
- Alur Sirkulasi

Sirkulasi di Yulin Alley memiliki pola linear tertutup, yaitu sirkulasi satu arah yang terbentuk dari deretan ruang-ruang di kanan kiri jalan dan bangunan/dinding menjadi pembatasnya (Synder & Catanese, 1984). Pergerakan alur pengunjung secara berurutan dapat dilihat melalui gambar 2.2, yaitu dimulai dari area komersil menuju ke area kesenian, dan paling akhir adalah area terbuka komunal yang mudah diakses dari berbagai masa, seperti yang ditunjukkan oleh gambar 2.3.



Gambar 2.2 Kesimpulan sirkulasi pengunjung Yulin Alley

Sumber: Dokumen pribadi & www.archaily.com



Gambar 2.4 Skema Kemudahan Akses dan Sikrulasi Linier Yulin Alley

Sumber: www.archdaily.com (diedit penulis)

- Hubungan Bangunan Dengan Sekitarnya



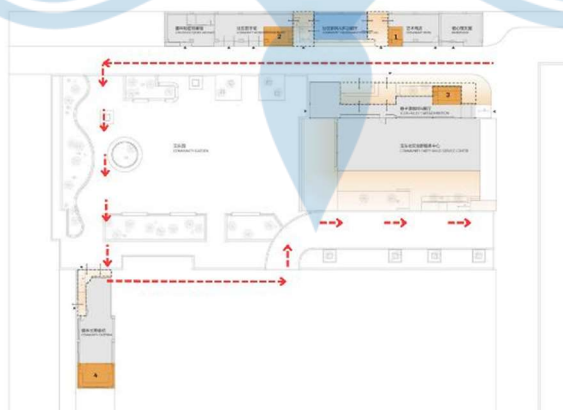
Gambar 2.5 Persimpangan Yulin Alley

Sumber: www.archdaily.com

Yulin Alley di desain dengan material lokal dan bentuk masa yang sederhana, seperti ruko-ruko jalanan pada umumnya. Nilai tambah Yulin Alley terlihat pada atapnya yang melengkung yang membedakan dengan bangunan sekitar yang didominasi bentuk geometri. Material kayu yang digunakan membuat masa di Yulin Alley membaur dengan bangunan di sekitarnya yang juga banyak menggunakan material alam dan sederhana, seperti batu alam dan ekspos beton. Meski begitu, Yulin Alley tetap memiliki karakteristiknya sendiri dengan penggunaan *finishing* yang berbeda, yaitu warna natural dari kayu itu sendiri (warna coklat oak) daripada membuatnya bewarna putih ataupun abu-abu seperti bangunan sekitarnya

- Akses

Akses menuju Yulin Alley tidaklah rumit, karena Yulin Alley sendiri merupakan pengolahan dari lahan eksisting berupa gang dan ruang diantara gedung yang dijadikan ruang publik. Yulin Alley mendesain sebuah gang menjadi penuh toko dan retail pada sisi kiri dan kanannya. Pengunjung dapat langsung memasuki area Yulin Alley dan menikmati fasilitas yang ada. Secara teoritis, dapat dirangkum bahwa alur sirkulasi Yulin Alley dimulai dari pertokoan seni dan retail pada sisi timur dan dapat keluar dari kawasan pada sisi timur juga (gambar 2.5).



Gambar 2.6 Akses Menuju Yulin Alley

Sumber: www.archdaily.com & diedit penulsi (2023)

- Penerapan *Placemaking Architecture*

Keberadaan Yulin Alley menjadi wujud nyata nilai-nilai *Placemaking Architecture*. Adanya *space* (berupa gang-gang di antara permukiman dan bangunan tinggi perkotaan) yang tidak terawat di Cheng Du, China diolah sedemikian rupa menjadi *place* yang dapat digunakan menjadi fasilitas publik dan komunitas pada Yulin Alley. Beberapa pengolahan yang dilakukan adalah melakukan redesain trotoar dan melukis ulang dinding dengan mural dan cat cerah. Dengan demikian, Yulin Alley berkontribusi dalam memperkaya *city branding* dan meningkatkan kedatangan wisatawan ke daerah tersebut (Chen, 2023).



Gambar 2.7 Persimpangan Yulin Alley

Sumber: www.archdaily.com

Penerapan *Placemaking* lainnya tercipta melalui konektivitas Yulin Alley dengan lingkungan sekitar. Yulin Alley mengolah lingkungan sekitar dan gang-gang sempit menjadi objek seni mural pada dinding-dinding permukiman penduduk.



Gambar 2.8 Mural Yulin Alley

Sumber: www.silverkris.com

- Konsep yang Digunakan



Gambar 2.9 Konsep Ruang Yulin Alley

Sumber: www.archdaily.com

Yulin Alley dirancang menggunakan pendekatan *community based* dan konsep *open-plan* untuk memaksimalkan interaksi, sirkulasi, dan memungkinkan cahaya dan udara alami masuk ke ruang. Hal tersebut terwujud melalui pengolahan layout yang banyak mengaplikasikan ruang bersama, minim sekat, dan memiliki bukaan berupa pintu dan jendela yang besar guna menampilkan view yang luas. Ruang bersama yang tercipta sebagai wujud *community based* yaitu taman terbuka (*outdoor*) dan dapur bersama (*indoor*). Meskipun terdapat sekat, namun sekat tersebut berbahan membran, sehingga cahaya matahari alami secara lembut dapat masuk (architizer, 2019).

c. Pasar Seni Sukawati Bali

Pasar Seni Sukawati adalah pasar seni di Gianyar, Bali yang lokasinya terletak di jalur pariwisata dari pusat kota menuju Ubud & Kintamani. Namun, sayang pasar ini menjadi sepi dan aktivitasnya lemas karena pandemi Covid-19, sehingga dilakukan revitalisasi dan selesai pada Februari 2023.



Gambar 3.0 Pasar Sukowati

Sumber: www.kompas.com

- Penyediaan Ruang

Pasar Seni Sukawati memiliki 3 blok masa eksisting yang terpisah oleh jalan raya, yaitu:

- Masa A
 - a. Basement
 - b. Lantai 1-3: pedagang kain dan pakaian
- Masa B
 - a. Basement
 - b. Lantai dasar: kantor LPD dan KUD Sukawati
 - c. Lantai 1: pedagang kain dan pakaian
 - d. Lantai 2: pedagang kain dan pakaian
 - e. Lantai 3: - (Dianasari, 2022).
- Masa C
 - a. Basement
 - b. Lantai 1-3: kios-kios pedagang (Kementrian PUPR, 2023).

Sementara itu, program ruang, fasilitas, dan perubahan yang diwujudkan pada pasar ini setelah direvitalisasi adalah:

- Penyediaan area *playground*, ruang tunggu, area kuliner,
- Pengembangan fasad, dan
- Pengembangan desain *signage* pasar.

Pengembangan fasad dan desain pintu masuk, terutama pada *signage* dan gapura masuk pasar setelah direvitalisasi, membuat pasar memiliki visual yang lebih modern namun tidak meninggalkan nilai-nilai lokalitas. Hal tersebut terlihat dari penggunaan material yang modern pada *signage* berupa metal dan cara pengaplikasian *signage* yang lebih modern yaitu menyatukan *signage* dengan dinding yang bermaterial batu bata merah ekspos. Selain itu, pasar ini juga memasukkan unsur lokal batu andesit hitam yang biasa digunakan pada candi sebagai tempat ibadah masyarakat Hindu Bali yang diaplikasikan pada fasad pasar Sukawati dengan dua gapura pada pintu masuknya.



Gambar 3.1 Sebelum di Revitalisasi

Sumber: <https://baliexpress.jawapos.com/>



Gambar 3.2 Setelah di Revitalisasi

Sumber: <https://mytrip123.com/>

- Hubungan Bangunan Dengan Sekitarnya



Gambar 3.3 Fasad Pasar Seni Sukawati

Sumber: Youtube Kementerian PUPR & PT. Bina Karya Surabaya

Perancangan revitalisasi Pasar Seni Sukawati mengangkat konsep arsitektur lokal Bali. Masa Pasar Seni Sukowati memanfaatkan Cahaya matahari alami dan penghawaan alami untuk masuk ke ruangan di dalam masa sehingga tidak menggunakan pendingin udara untuk menerapkan prinsip bangunan hijau. Arsitektur lokal pada masa membuat masa pasar membaur dengan bangunan sekitar dengan penggunaan material alam seperti batu andesit hitam yang biasa digunakan dalam pembuatan candi yang sangat lazim di Bali.

- Alur Sirkulasi

Sirkulasi di dalam pasar merupakan jenis sirkulasi tertutup satu sisi dan tertutup kedua sisi karena pada sisi kanan dan kirinya berupa kios-kios jualan yang menjadi batas jalur sirkulasi di dalam pasar (Synder & Catanese, 1984). Perhatikan gambar 2.9 untuk jalur sirkulasi tertutup satu sisi dan gambar 3.0 untuk sirkulasi tertutup kedua sisi.



Gambar 3.4 Sirkulasi Tertutup Satu Sisi Gambar 3.5 Sirkulasi Tertutup Kedua Sisi

Sumber: metroballi.com & www.viva.co.id

Sementara untuk jalur sirkulasi di dalam Pasar Seni Sukawati diawali dari pintu masuk ataupun tempat parkir yang berada di basement, kemudian pengguna diarahkan langsung menuju ke ruang-ruang yang diperlukan seperti kios pedagang maupun kantor pengelola menggunakan sirkulasi vertikal berupa lift dan tangga. Setelah puas berbelanja, pengunjung disugahi fasilitas penunjang seperti ruang istirahat, toilet, warung makan, dan *playgorund*. Akhirnya, setelah selesai beraktivitas di dalam pasar, pengunjung dan pengguna pasar dapat keluar dari pasar melalui lift atau tangga menuju pintu keluar maupun basement/parkiran (gambar 3.1).



Gambar 3.6 Alur Sirkulasi Dalam Ruang Pasar Seni Sukawati

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

- Akses



Gambar 3.7 Akses Pasar Seni Sukawati

Sumber: Youtube Kementerian PUPR & PT. Bina Karya Surabaya

Ketiga masa Pasar Seni Sukawati dapat diakses melalui Jl. Ciung Winara, Jl. Raya Sukawati, dan Jl. Lettu Wayan Sutha melalui skema jalur yang sudah ditunjukkan pada gambar 3.2. Pintu masuk masa A terletak berhadapan dengan Jl. Ciung Winara, pintu masuk masa B berhadapan dengan Jl. Lettu Wayan Sutha, dan pintu masuk masa C yang berhadapan pada Jl. Ciung Winara.

- Penerapan *Placemaking Architecture*

Penerapan nilai-nilai *Placemaking Architecture* pada pasar seni Sukawati terlihat pada fasad dan material yang digunakan. Secara keseluruhan, Pasar Seni Sukawati mengkombinasikan material lokal dengan material konvensional seperti metal dan kaca yang membuat bangunan nampak modern dan tampil berbeda sehingga menciptakan identitas dan citra tersendiri bagi Pasar Sukawati. Nilai *Placemaking Architecture* dalam pasar ini juga terwujud melalui fasilitas *playground*, ruang tunggu, dan area makan, sehingga membuat pasar tidak hanya sebagai tempat jual beli tapi juga ruang publik dimana orang dapat berkumpul untuk melakukan berbagai aktivitas seperti bermain, makan, dll.

- Konsep yang Digunakan

Konsep pada perancangan revitalisasi Pasar Seni Sukawati adalah mengangkat arsitektur lokal dengan menerapkan prinsip-prinsip bangunan hijau (Fajar, 2019).

Konsep arsitektur lokal terlihat pada bentuk atap, penggunaan material, dan pengolahan fasad. Sementara prinsip-prinsip bangunan hijau diterapkan dengan keterbukaan ruang sehingga mengurangi bahkan tidak menggunakan penyejuk ruangan buatan pada beberapa ruangan dan lebih memanfaatkan sirkulasi udara alami dan masuknya cahaya matahari secara alami di dalam ruang.

c. Pasar Seni Semarapura



Gambar 3.8 Pasar Seni Semarapura

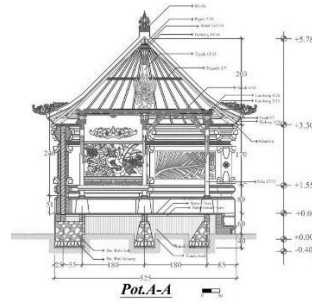
Sumber: detik.com

Pasar Seni Semarapura merupakan pasar yang terletak di Kabupaten Klungkung, Bali. Pasar ini juga mengalami revitalisasi dan baru mulai dikerjakan April 2023 untuk perkuatan ekonomi dan pengembangan pasar sebagai potensi objek wisata yang menarik wisatawan lokal dan mancanegara. Hal tersebut didukung letak pasar yang berada di jalur Nasional Jawa-Bali-Lombok dan lintas Kabupaten.

- Penyediaan Ruang

Ruang-ruang yang tersedia di pasar ini diantaranya tempat pelayanan publik, layanan informasi, los kuliner, dan kios-kios pedagang. Fasilitas layanan informasi dan blos kuliner merupakan penambahan ruang dar proses revitalisasi pasar.

- Hubungan Bangunan Dengan Sekitarnya



Gambar 3.9 Pasar Semapura & Contoh Gaya Bangunan Sekitarnya

Sumber: tribun.com & kintamani.id

Bangunan Pasar Semapura memiliki gaya bangunan yang sangat kental dengan arsitektur Bali yang Nampak dari bentuk atap yang khas dengan ornament murda (pucuk atap) dan ikut celedu (pada keempat ujung sisinya), keberadaan gapura, dan penggunaan material bata ekspos yang banyak ditemui pada bangunan-bangunan di Bali. Namun, hal yang membedakan dengan bangunan komersial sekitar adalah layout dari pasar ini yang menjorok kedalam sehingga tersedia ruang bagi *signage*/penanda nama pasar dan *drop off* serta masa pasar yang dibagi menjadi beberapa blok, membuat bangunan pasar Semapura memiliki perbedaan dengan bangunan sekitar dan pusta retail sekitar yang cenderung disusun berjejer di pinggir jalan.

- Alur Sirkulasi

Jalur sirkulasi pada pasar yang tercipta adalah jalur sirkulasi dengan jenis tertutup satu sisi dan tertutup kedua sisi. Jalur tertutup satu sisi diakibatkan pada salah satu sisi jalur sirkulasi, terdapat pembatas yang dalam hal ini adalah berupa kios-kios pedagang (gambar 3.5). Sementara jalur tertutup dua sisi diakibatkan terdapat kios-kios di kedua sisi sehingga jalur sirkulasi membentuk Lorong/koridor (gambar 3.6)



Gambar 4.0 Sirkulasi Tertutup Satu Sisi

Sumber: bali-bisnis.com



Gambar 4.1 Sirkulasi Tertutup Kedua Sisi

Sumber: tribun-bali.com

- Akses



Gambar 4.2 Akses Menuju Pasar Seni Semarapura
 Sumber: www.earthgoogle.com & diedit penulis (2023)

Akses menuju pasar ini sangat mudah karena letaknya yang strategis yang berada di jalur Nasional Jawa-Bali-Lombok dan lintas Kabupaten. Pasar Seni Semarapura dapat dijangkau melalui Jl. Diponegoro yang berhadapan langsung dengan pintu masuknya, Jl. Untugn Surapati dari sisi barat pasar, Jl. Puputan dari sisi Selatan pasar, dan Jl. Gajah Mada dari sisi utara pasar.

- Penerapan *Placemaking Architecture*

Beberapa nilai-nilai *Placemaking Architecture* yang terwujud di pasar ini adalah keterjangkauan bentuk masa, fasad masa serta *signage* yang *iconic* terhadap mata pengunjung dari Jl.Diponegoro yang ada di depan pasar. Ketiga elemen tadi dapat menjadi karakteristik tersendiri yang membedakan Pasar Seni Semarapura dengan pasar maupun pusat retail lain. Sehingga menjadi magnet bagi peunjung dan wisatawan.

- Konsep yang Digunakan

Pasar Semarapura ini dirancang dengan konsep tematik wisata. Konsep ini adalah dengan memperkenalkan objek wisata daerah yang dikemas dalam unsur-unsur budaya (Semara & Arun Suwi Arianty, 2023) . Dalam hal ini, Pasar Seni Semarapura mewujudkan konsep tersebut melalui fungsinya, yaitu berfokus pada penjualan kain khas Bali dan desain pasar yang sangat kental dengan arsitektur Bali, yang mana

terlihat pada bentuk dan ornamen pada atap (gambar 3.8), ornamen pada *railing* interior (gambar 4.2), material, serta ornamen pada fasad bangunan (gambar 3.7).



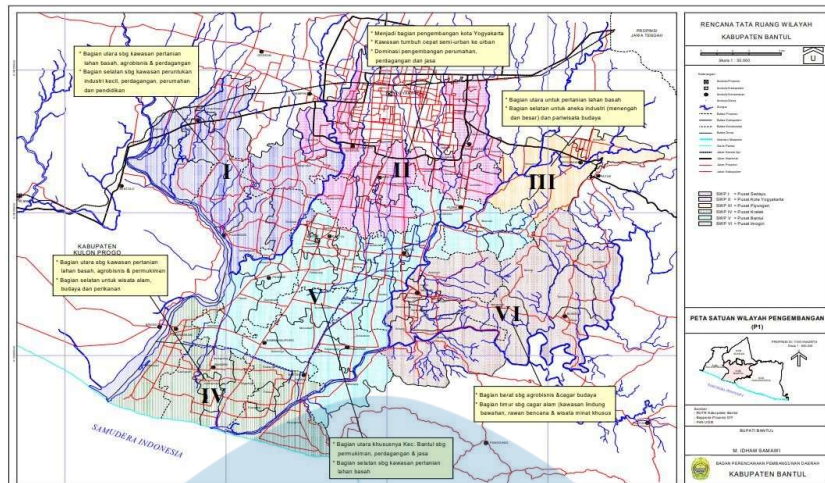
Gambar 4.3 Interior Pasar Seni Semarang

Sumber: bali.tribunnews.com & <http://www.thinkbali.com>

2.5 Kajian Tapak

A. Letak Tapak

Site terletak di Jl. Parangtritis KM 9.5, Balong, Timbulharjo, Kec. Sewon, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta, tepatnya pada objek wisata Pasar Seni dan Wisata Gabusan (PSWG) dengan luas total mencapai 4.5 hektar. Berdasarkan RTRW (Rencana Tata Ruang dan Rencana Wilayah) Kabupaten Bantul, tapak yang berada di Kecamatan Sewon termasuk dalam daerah II, yang merupakan daerah yang diperuntukkan untuk pariwisata dan aneka industri, utamanya industri kecil maupun menengah. Sehingga, keberadaan PSWG sebagai objek wisata dan menampung pengranjin UMKM dan industri rumahan, sudah sesuai dengan peruntukkan lahan Kabupaten Bantul.



Gambar 4.4 Peta RTRW Kab. Bantul

Sumber: <https://dpmp.kab.go.id/web/download/download/618>

Lokasi site ini berjarak 9.5 km dari titik nol kilometer Yogyakarta (pusat kota) dan di setiap sisinya dibatasi oleh objek yang berbeda-beda, yaitu,

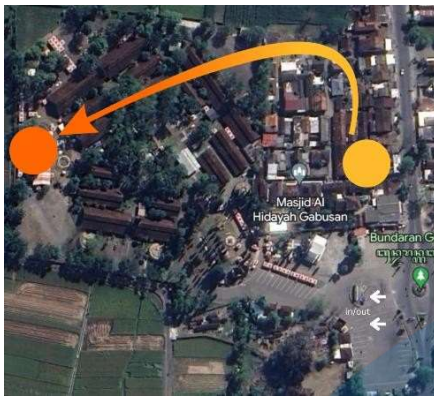
- Batas Utara : Lahan persawahan
- Batas Timur : Jl. Parangtritis KM 9.5
- Batas Selatan : Permukiman warga dan gang
- Batas Barat : Persawahan dan jalan lokal



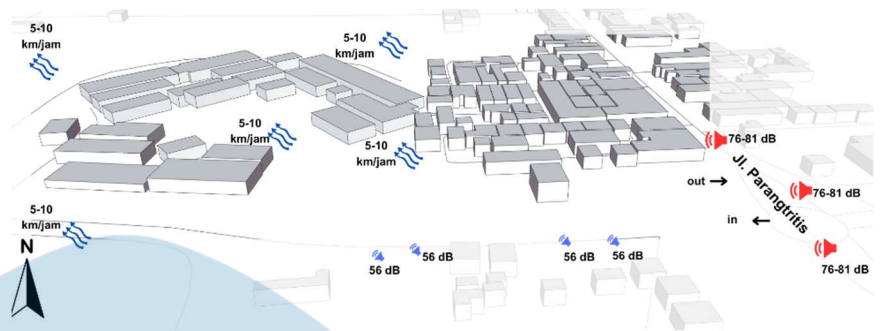
Gambar 4.5 Citra Satelit Pasar Seni dan Wisata Gabusan

Sumber: www.earth.google.com & diedit penulis, Oktober 2023

B. Klimatologi dan Kebisingan Pada Tapak



Gambar 4.6 Analisa *Sunpath* PSWG



Gambar 4.7 Analisa Kebisingan PSWG

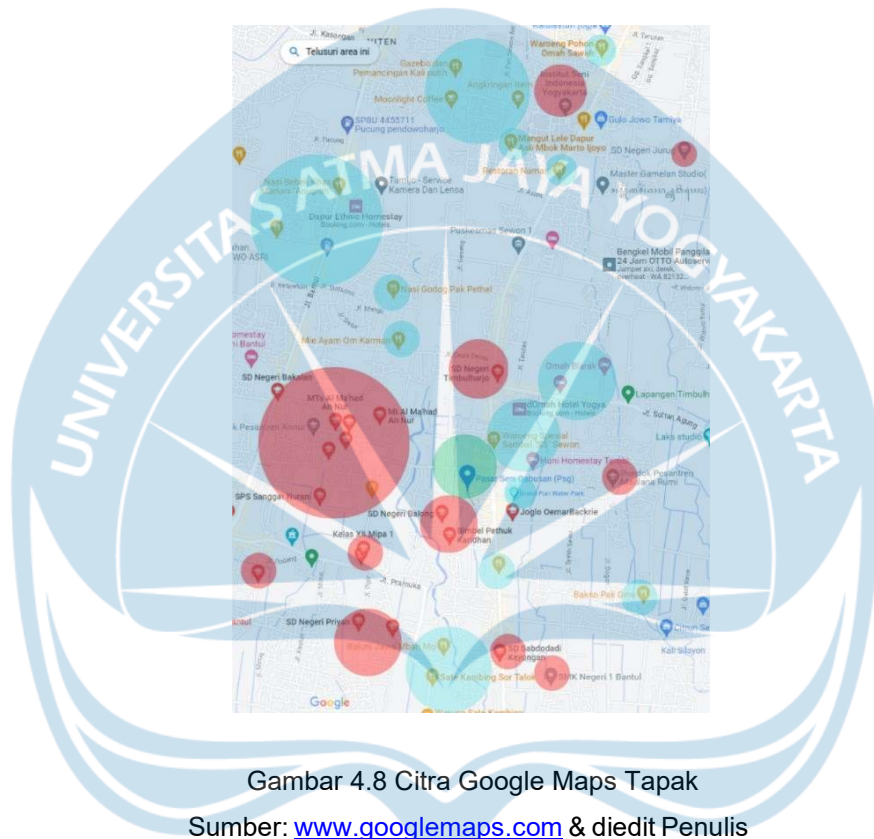
Sumber: Dokumen Pribadi (2023)

PSWG berorientasi menghadap ke sisi timur yang berhadapan langsung dengan Jalan Parangtritis. Berdasarkan analisa *sunpath* pada gambar 4.6, sisi timur pasar yang merupakan *entry side* dan sisi selatan pasar, yaitu *parking area* mendapatkan banyak cahaya pada pagi hari. Sementara, sisi tengah dan utara yang merupakan area *playgorund*, wahana anak, kios, dan area satwa mendapatkan banyak cahaya matahari pada siang hari yang cenderung menyengat. Dimana, berdasarkan www.meteoblue.com, Kabupaten Bantul mendapatkan paparan sinar matahari dengan suhu harian pada siang hari berkisar 31°C-34°C. Sedangkan, untuk sisi barat pasar, yang juga berupa kios, aula, lahan kosong, kantor pengelola, dan ruang terbuka kosong mendapatkan sinar matahari sore.

Berdasarkan www.meteoblue.com penghawaan alami pada tapak berasal dari hembusan angin dari sisi tenggara menuju barat laut dengan kecepatan 5-10 km/jam. Kebisingan di PSWG paling keras pada bagian timur pasar yaitu berhadapan dengan Jalan Parangtritis yang merupakan jalan raya sehingga suara kendaraan banyak mengakibatkan kebisingan hingga 76-81 dB, utamanya pada *bagian entry side*, *signage*, panggung seni, area penonton, dan area parkir. Sementara area lain di dalam PSWG lebih tenang dari sisi timur dengan tingkat kebisingan 56 dB.

C. Tipologi Bangunan Sekitar Tapak

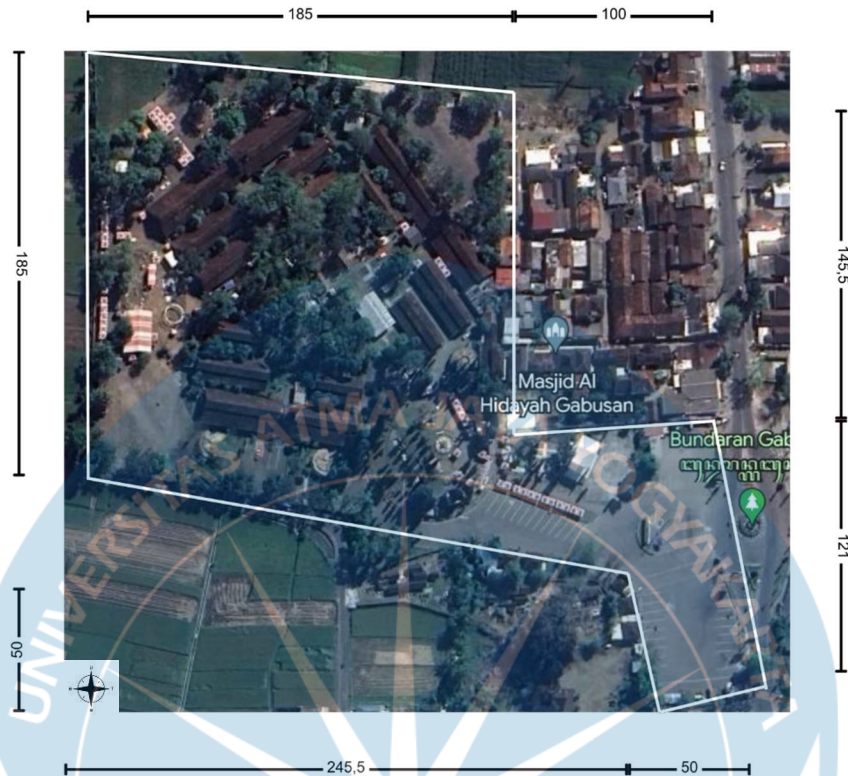
Pasar Seni dan Wisata Gabusan (PSWG) terletak di lokasi dengan tipologi bangunan yang beragam. Bila dilihat dari citra satelit saja pada gambar 1.1, dengan radius yang dekat, memang tampak PSWG hanya dikelilingi permukiman penduduk saja, namun bila ditarik garis radius 10 km, tipologi sekitar PSWG akan terlihat lebih beragam.



Gambar 4.8 Citra Google Maps Tapak
Sumber: www.googlemaps.com & diedit Penulis

Pada gambar 4.8 ada ditunjukkan 3 warna, warna hijau merupakan tanda lokasi tapak, warna merah menunjukkan keberadaan bangunan pendidikan, mulai dari kampus seni (ISI), sekolah dasar (SD), tempat penitipan anak (TPA), hingga pesantren. Sementara, warna toska merupakan bangunan wisata dan pendukung wisata, seperti kafe, rumah budaya, *waterpark* yang terletak persis di depan tapak, dan penginapan. Berdasarkan sebaran warna diatas, warna toska memiliki jumlah terbanyak, yang artinya bangunan bertipologi wisata banyak ditemukan di sekitar tapak dengan radius jarak hingga 10 km.

D. Luas Tapak



Gambar 4.7 Pengukuran Tapak Citra Satelit

Sumber: www.earth.google.com & diedit penulis, Desember 2023

Tapak yang merupakan sebuah objek wisata, yaitu Pasar Seni dan Wisata Gabusan memiliki luas 4,5 hektar dengan rincian pengukuran sebagai berikut:

- Sisi Utara memiliki panjang 285 meter
- Sisi Timur memiliki panjang 266,5 meter,
- Sisi Selatan memiliki panjang 295,5 meter, dan
- Sisi Barat memiliki panjang 235 meter.

Seperti yang sudah dituliskan pada sub bab sebelumnya bahwa, PSWG berada di Kecamatan Sewon, kabupaten Bantul pada daerah II, maka terdapat aturan bagi pembangunan gedung/bangunan pada daerah tersebut untuk dipatuhi, yaitu:

- KDB (Koefisien Dasar Bangunan) maksimal 75%,
- KTB (Koefisien Tinggi Bangunan) sebesar 70%,

- KLB (Koefisien Lantai Bangunan) maksimal 2,
- RTHP (Ruang Terbuka Hijau Pekarangan) minimal 10%,
- Tinggi bangunan maksimal 20 meter,
- KDH (Koefisien Dasar Hijau) sebesar 35%,
- Bangunan maksimal memiliki 4 lantai, 2 basement, dan
- GSB (Garis Sempadan Bangunan) sejauh 10 meter dari as jalan (Bantul, 2008).

E. View From Site & View To Site

View atau pemandangan, baik dari dalam maupun dari luar *site* diperlukan untuk mengetahui batas setiap sisi *site*, kondisi *site*, dan keadaan *site* secara nyata guna menciptakan hasil desain yang tepat, tidak merusak eksisting *site*, dan desain baru dapat menyatu dengan kondisi *site*. Adapun pemandangan atau *view* dari dalam tapak ke luar tapak (*view from site*) dapat ditunjukkan melalui dokumentasi dibawah ini,



Gambar 4.8 View From Site Sisi Barat



Gambar 4.9 View From Site Sisi Timur



Gambar 5.0 View From Site Sisi Selatan



Gambar 5.1 View From Site Sisi Utara

Sumber: Dokumentasi Pribadi (November, 2023)

Untuk *view* dari sisi barat dan selatan bagian dalam *site* sebenarnya dikelilingi oleh tembok pembatas karena *site* berbatasan dengan gang dan persawahan milik warga. Sementara untuk sisi timur, PSWG berbatasan langsung dengan Jl. Parangtritis KM 9.5 dan untuk sisi utara PSWG juga berbatasan langsung dengan permukiman penduduk tanpa ada tembok atau pagar pembatas. Untuk dokumentasi *view to site* atau pemandangan dari luar *site* menuju ke dalam *site* (PSWG) adalah sebagai berikut,



Gambar 5.2 View To Site Sisi Selatan Site



Gambar 5.3 View To Site Sisi Barat Site



Gambar 5.4 View To Site dari Sisi Timur Site



Gambar 5.5 View To Site dari Sisi Utara Site

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

Pemandangan atau *view* paling terlihat jelas dan mudah dijangkau mata adalah dari sisi timur *site* yang berbatasan langsung dengan Jl. Parangtritis KM 9.5. Berdasarkan foto diatas, pemandangan pertama yang terlihat dari jalan raya ke PSWG adalah *signage* PSWG dan area parkir serta panggung kesenian.

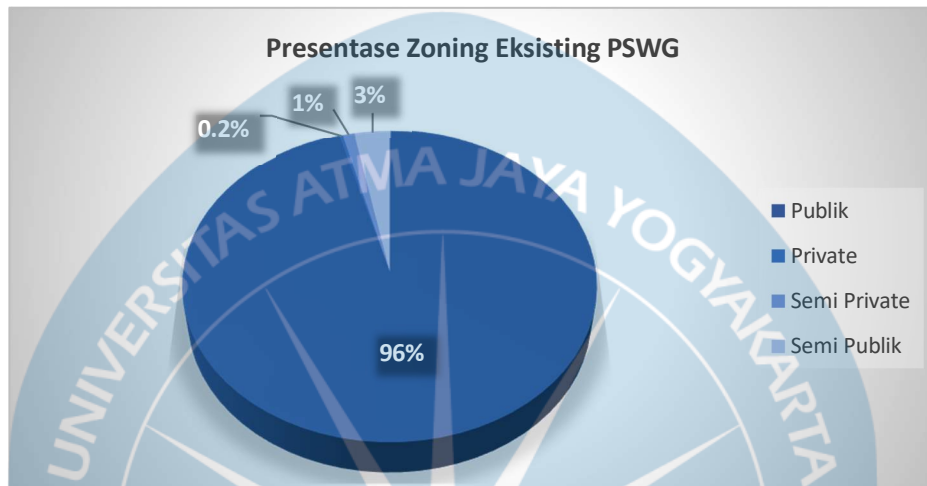
F. Besaran Ruang Eksisting PSWG

RUANG EKSTING PASAR SENI DAN WISATA GABUSAN								
No.	Nama Ruang	Furniture	Ukuran Furniture (m)	Dimensi (m2)	Sirkulasi	Sirkulasi	Dimensi + Sirkulasi	Total Semua Ruang
1	Parkir							
	Lahan parkir	-	-	8350	20%	1670	10020	10020
	ATM Center	Mesin ATM Tempat sampah	0,45 x 0,73 0,3 x 0,2	6	20%	1,2	7,2	
2.	Pentas Seni							
	Panggung Kesenian	Panggung	12,3 x 8,5	104,55	20%	20,91	125,46	845,46
	Area penonton	-	-	600	20%	120	720	
3.	Kafe							
	Kafe	Meja	-	26	20%	6,2	32,2	151
	Tempat makan luar	Kursi Meja Kursi	-	38,25	20% 20%	7,65	45,9	
4.	Toilet							
	Toilet (3)	urinoir wc	0,85 x 0,35 0,55 x 0,55	96	20% 20%	19,2	115,2	32
5.	Kios Makan Permanen							
	Kios Makan Permanen (6)	area masak area makan area pemesanan	2 x 2 1,2 x 0,5 1,5 x 1,7	108	20%	21,6	129,6	129,6
6.	Kios Baju Depan							
	Kios Baju Depan (2)	area display area pembayaran	4 x 3 1,5 x 1,5	12 2,25	20% 20%	2,4 0,45	14,4 2,7	40,5
7.	Kios Suvenir Depan							
	Kios Suvenir Depan (2)	area display area pembayaran	4 x 3 -	20,25	20%	4,05	24,3	40,5
8.	Los Dagang 1 (Besar)							
	Los Dagang 1 (8)	area jual beli	-	9	20%	1,8	10,8	2576
9.	Los Dagang 2							
	Los Dagang 2 (5)	area jual beli	-	15,04	20%	3,008	18,048	943
10.	Taman Satwa							
	Area bermain dan interaksi dengan hewan	Kandang hewan	1,5 x 1	34,02	20%	6,804	34,02	34,02
11.	Gantangan Burung							
	1 ruang yang berisi alat untuk melakukan perlombaan burung	Alat untuk bertenger burung	0,3 x 0,3	30,555	20%	6,111	36,666	36,666
12.	Ruang Pameran handmade							
	ruang an kosong, biasanya dapat diisi etalase maupun media pameran lainnya	-	-	266,112	20%	53,2224	319,3344	319,3344
13.	Ruang Workshop							
	ruang kosong tanpa furniture	-	-	88,32	20%	17,664	105,984	105,984
14.	Kantor Pengelola + aula kecil							
	Area penerimaan tamu	meja tamu sofa	-	322	20% 20%	64,4	386,4	386,4
	area kerja	meja kerja kursi kerja	-		20% 20%			
15.	Ruang Serbaguna (6)							
	Ruang kosong, biasanya diisi kursi ketika akan digunakan	kursi	0,4 x 0,4	1732,5	20%	346,5	2079	10395
16.	Mushola							
	area wudhu	area perempuan area pria	2 x 1,5 2 x 1,5	3 3	20% 20%	0,6 0,6	3,6 3,6	45,6
	area beribadah	area perempuan area pria	2 x 2 2 x 2	16 16	20% 20%	3,2 3,2	19,2 19,2	
17.	Wahana Anak							

	area bermain anak	bianglala kereta kelinci odong-odong	-	1500	20%	300	1800	1800
18.	Lahan Terbuka							
	Total			15500	100%	15500	15500	43401,0644

Tabel 1.1 Besaran Ruang Eksisting PSWG

Sumber: Penulis (2023)



Gambar 5.6 Presentase Perbandingan Besaran Ruang Eksisting PSWG

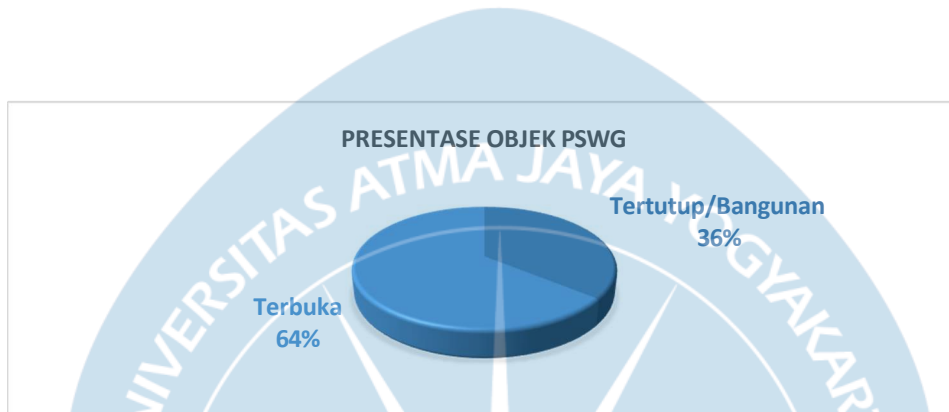
Sumber: Penulis (2023)

Berpangkal dari data pada tabel 1.1, maka dapat disimpulkan bahwa ruang di PSWG banyak di dominasi oleh ruang publik dengan total luasan mencapai 41.525 m² yang terwujud dalam bentuk bangunan maupun ruang terbuka atau 96% dari dari total luasan kawasan (gambar 5.6). Hal ini sangat mendukung PSWG dengan fungsinya sebagai objek wisata yang digunakan oleh masyarakat umum. Dari berbagai besaran luasan ruang tersebut, ruang yang paling luas adalah los dan kios dagang non konsumtif yang mencapai total luas hingga 3.600 m² yang terdiri dari 17 unit bangunan (pada tabel 1.1 nomor 6-9).

Sementara, ketika melihat tabel 1.1 dan dilakukan perhitungan yang menunjukkan perbandingan luasan bangunan dengan ruang luar/lansekap kawasan PSWG, didapatkan hasil bahwa total luas bangunan akumulatif di PSWG saat ini mencapai 15.209 m² atau sebanyak 37% dari keseluruhan total luas lahan PSWG. Berdasarkan data tersebut, maka perhitungannya KDB (Koefisien Dasar Bangunan) eksisting adalah sebagai berikut:

$$\frac{15 \cdot 209}{43.401} \times 100\% = 35\%$$

Sehingga, didapatkan hasil KDB eksisting PSWG saat ini adalah 35%, hal tersebut sesuai dan tidak melanggar regulasi Kecamatan Sewon yang menuliskan KDB bangunan di daerah tersebut maksimal 75%.



Gambar 5.7 Diagram Presentase Ruang Terbuka dan Bangunan di PSWG

Sumber: Penulis (2023)

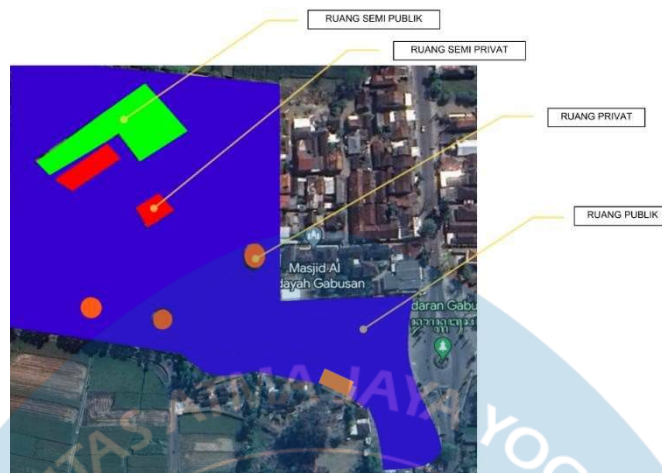
Sementara, sisanya, yaitu sebesar 27.145,46 m² atau setara dengan 64% berupa ruang terbuka yang digunakan untuk parkir, panggung, area penonton, area wahana anak, kolam, dan lansekap kosong di dalam PSWG. Sebesar 15.500 m² dari 27.145,46 m² luas ruang luar atau setara dengan 58% dari ruang terbuka PSWG, digunakan sebagai lahan penghijauan yang belum terolah dengan baik. Sehingga, bila dihitung, KDH eksisting PSWG saat ini adalah sebagai berikut:

$$\frac{15 \cdot 500}{43.401} \times 100\% = 35\%$$

Sehingga, dapat disimpulkan bahwa KDB dan KDH eksisting PSWG sudah memenuhi kriteria regulasi tapak Kecamatan Sewon, Kabupaten Bantul yaitu maksimal 75% untuk KDB dan minimal 35% untuk KDH.

G. PROGRAMATIK EKSTING RUANG PSWG

G.1. Zonasi Eksisting PSWG



Gambar 5.8 Zonasi Eksisting PSWG

Sumber: earthgoogle.com & diedit penulis (2023)

Zonasi ruang di PSWG dibagi menjadi empat (4) zona, yaitu zona publik yang ditandai dengan warna biru, zona privat yang ditandai warna oranye, zona semi privat yang ditandai warna merah, dan zona semi publik yang ditandai dengan warna hijau. Berdasarkan tabel gambar 5.8 diatas dapat disimpulkan bahwa besaran ruang di PSWG paling besar digunakan sebagai zona ruang publik. Ruang publik sendiri terbagi ke dalam fungsi yang beragam, berikut peruntukan zona publik beserta dengan besarnya:



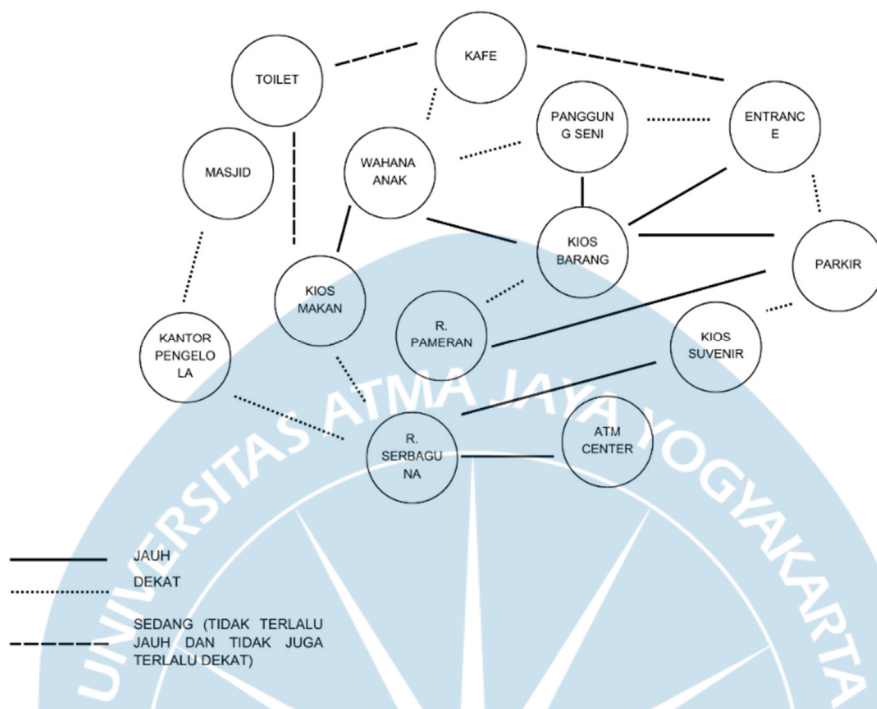
Gambar 5.9 Pembagian Ruang-Ruang Zonasi Pada PSWG

Sumber: earthgoogle.com & diedit penulis (2023)

Ruang-ruang yang dikategorikan sebagai ruang publik adalah ruang yang bisa digunakan oleh siapa saja secara bersama-sama. Ruang publik ini dapat berupa pedestrian, fasilitas umum, dan taman (pps, 1984). Pada PSWG sendiri yang termasuk dalam ruang publik adalah (gambar 5.9):

- Ruang parkir
- Angkringan
- Toko Suvenir
- Panggung & area penonton
- Wahan anak
- Los dagang
- Stand permanen (*street food stand*)
- Taman satwa & Gantangan burung
- Ruang pameran & *Workshop*
- Kafe
- Kios makan.

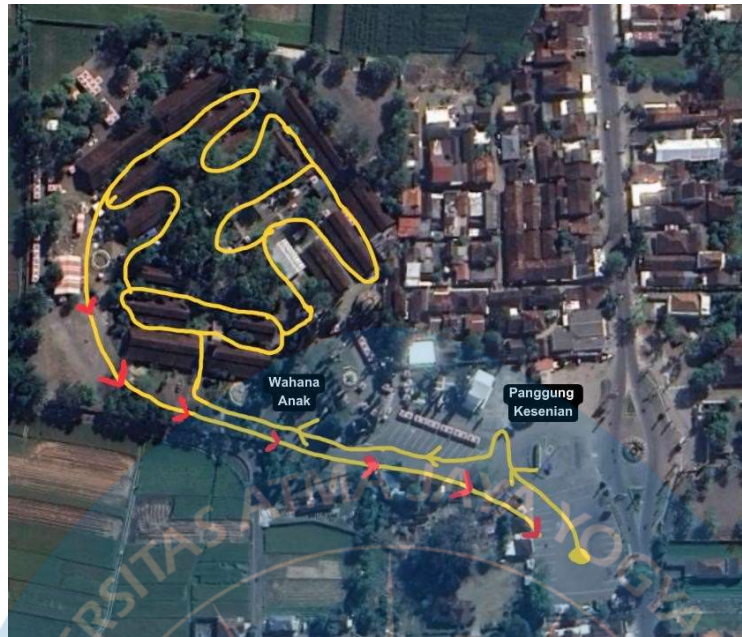
G.2. Hubungan Antar Ruang & Sirkulasi Eksisting PSWG



Gambar 6.0 Hubungan Ruang Eksisting PSWG

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Gambar 6.0 diatas menunjukkan hubungan ruang yang terbentuk pada PSWG dimana banyak ruang vital pada PSWG yang jauh dari tempat parkir maupun *entrance*. Seperti pada pembahasan Bab I sebelumnya, hal ini menjadi salah satu faktor sepi nya PSWG karena objek wisata dan kegiatan inti di PSWG tidak terlihat oleh masyarakat karena letaknya yang terlalu menjorok ke dalam dan memiliki jarak yang jauh dari tempat parkir dan pintu masuk pasar, sehingga masyarakat pengguna Jl. Parangtritis tidak melihat adanya potensi wisata dan ketertarikan untuk masuk ke PSWG. Sementara itu, pada gambar 6.1 dibawah, menunjukkan alur sirkulasi pada PSWG saat ini. Pengunjung masuk (anak panah kuning) dan parkir pada satu pintu yang berasal dari sisi depan (timur) pasar. Pengunjung kemudian diarahkan menuju pusat kegiatan yang berada di dalam pasar dengan melewati panggung kesenian dan wahana permainan anak-anak terlebih dahulu.



Gambar 6.1 Sirkulasi Eksisting PSWG untuk Pengunjung

Sumber: <https://earth.google.com> & diedit penulis (2023)

Selanjutnya, pengunjung dapat bebas *exploring* pasar tanpa ada jalur khusus maupun *signage* di dalam pasar. Setelah melewati satu ruangan, pengunjung boleh bebas memilih jalur-jalur diluar ruangan tersebut yang meghubungkannya pada ruangan-ruangan yang lain. Pada kondisi di PSWG, setelah keluar dari satu bangunan, pengunjung dihadapkan pada beberapa jalur dan dari situ pengunjung dapat bebas memilih jalur mana yang hendak dilewati (gambar 6.2).

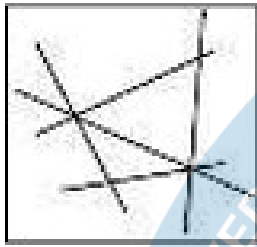


Gambar 6.2 Alur Sirkulasi Eksisting PSWG

Sumber : Penulis (2023)

Berdasarkan studi literatur yang dibaca penulis, sirkulasi seperti ini masuk kedalam kategori sirkulasi berpola *network*, dimana titik-titik pertemuan dari banyak jalur sirkulasi adalah ruangan atau bangunan itu sendiri (Synder &

Catanese, 1984). Adapun jenis sirkulasi pada PSWG sendiri adalah berjenis sirkulasi terbuka kedua sisi pada area terbuka dan terbuka satu sisi pada area lorong kios. Sirkulasi terbuka satu sisi adalah sirkulasi yang terbentuk karena pada salah satu sisi jalurnya terdapat pagar atau tembok bangunan yang membatasi gerak pengunjung, sementara sirkulasi terbuka kedua sisi adalah jalur yang terbentuk dengan kedua sisinya terbuka tanpa ada pembatas (Synder & Catanese, 1984).



Gambar 6.3 Sirkulasi Network

Gambar 6.4 Sirkulasi Terbuka Satu Sisi dan Sirkulasi Terbuka Dua Sisi

Sumber: Penulis (2023)

H. Kondisi Bangunan Pada Tapak

PSWG merupakan objek wisata yang terdiri dari gabungan wisata *indoor* dan *outdoor*. Terdapat total ada 41 unit bangunan di PSWG yang digunakan untuk berbagai fungsi, seperti yang sudah dijelaskan pada BAB II **sub bab F** poin **F.1.Zonasi Eksisting PSWG**. Unit-unit bangunan yang ada memiliki gaya arsitektur unik yang menciptakan hasil desain yang tradisional namun memiliki improvisasi dan keunikan. Bangunan tersebut dirancang oleh Prof.Ekaputra dengan penambahan kolom-kolom yang disusun miring untuk memberikan keunikan pada bangunan di PSWG (Wiwid, 2023). Seperti contohnya pada bangunan los dan mushola dibawah ini (Gambar 6.5). Gaya arsitektur lokal terlihat dari atap mushola yang berbentuk atap Kampung Jompongan dan atap unit los dagang yang berupa atap pelana kampung yang diberikan modifikasi berupa kolom miring untuk memberikan kesan modern, dinamis, sekaligus memberikan perkuatann tambahan pada bangunan.



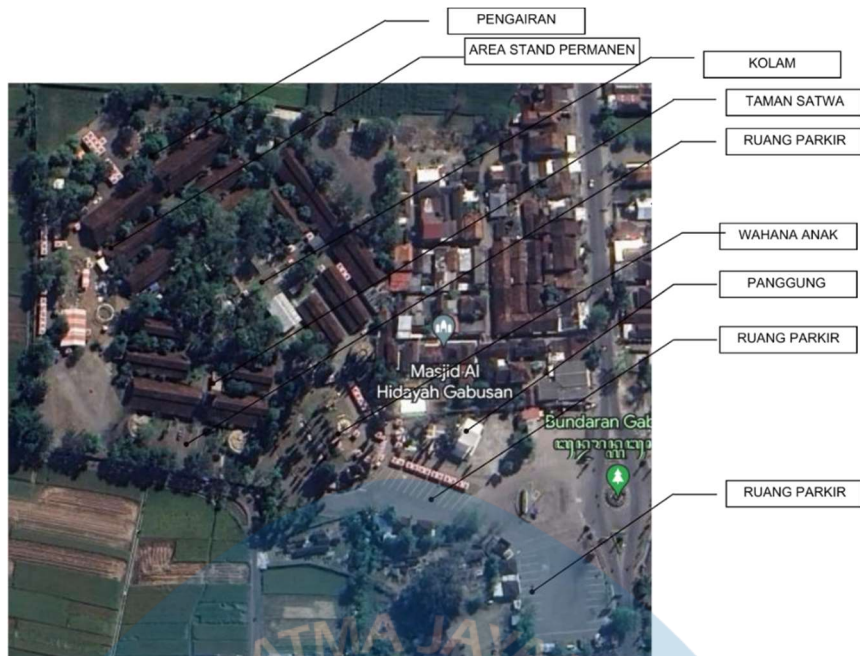
Gambar 6.5 Kondisi Masa Ekisting di PSWG

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

Bangunan di PSWG masih terawat dan berdiri kokoh, meskipun sudah berdiri sejak 2004 dan menghadapi gempa bumi besar pada 2006. Namun, sayangnya pada beberapa los dan unit bangunan terlihat kotor karena sudah jarang bahkan tidak pernah digunakan. Meskipun demikian, keberadaan unit-unit kios dan los yang diletakkan di dalam PSWG ini sudah sangat sesuai, mengingat bagian depan PSWG lebih difungsikan sebagai ruang publik dan wajah pasar yang harapannya dapat menjadi daya tarik pengunjung ke PSWG.

I. Kondisi Lansekap Pada Tapak

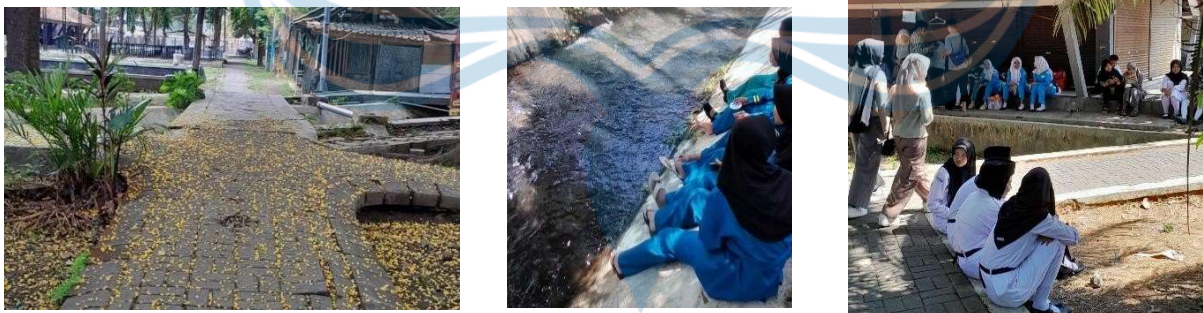
Area lansekap PSWG dimanfaatkan untuk berbagai fungsi seperti ditunjukkan oleh gambar dibawah, yaitu digunakan sebagai pengairan, area *stand* permanen yang umumnya stand kuliner, kolam ikan, taman satwa mini, ruang parkir, wahana anak, panggung dan area penonton.



Gambar 6.6 Tampak Atas Citra Satelit PSWG

Sumber: Citra Satelit PSWG dan diedit penulis (2023)

Luas kesleuruhan area lansekap PSWG sendiri dapat dikatakan luas yaitu 27.145,46 m² atau sama dengan 64% dari total luas keseluruhan PSWG. Kondisi lansekap eksisting terutama dibagian dalam PSWG dapat dikatatan cukup baik untuk membuat ruang terbuka yang ada menjadi rindang dan sejuk, sehingga pengguna dapat menggunakan ruang luar, sebagai tempat duduk-duduk dan bersosialisasi.



Gambar 6.7 Kondisi Lanskap Ekisting di PSWG

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

Namun, berdasarkan pengamatan penulis dan hasil wawancara dengan pengguna PSWG, ada beberapa titik yang menunjukkan bahwa kondisi sirkulasi dan ruang luar PSWG rusak, tidak terawat, lansekap nampak gersang, dan desain lansekap yang kurang menarik, seperti yang ditunjukkan pada gambar 6.8 dibawah. Sehingga memerlukan pengolahan kembali dan upaya

pengembangan untuk membuat kesan terawat dan lebih menarik perhatian pengunjung, karena visual dari lansekap yang terkesan kering dan kurang atraktif untuk dapat menarik atau membuat pengunjung betah dan terkesan.



Gambar 6.8 Taman Satwa di PSWG

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

Di sisi lain, lansekap kosong juga dimanfaatkan sebagai area taman satwa mini di PSWG yang diisi dengan satwa berupa kelinci, namun fasilitas tersebut memiliki desain yang terkesan sangat ala kadarnya, sehingga kurang atraktif bagi anak-anak sebagai target utamanya. Dari sisi peletakkan, fasilitas ini juga cukup sulit dijangkau dan tidak terlihat secara langsung, padahal taman satwa ini dapat menjadi potensi dalam menambah nilai atraktif dan interaktif, antara manusia dengan lingkungan. Maka, dari itu, pengembangan pada fasilitas taman satwa ini juga perlu dilakukan, baik dari segi desain maupun peletakkannya.



Gambar 6.9 Taman Satwa di PSWG

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

J. Sintesis Tapak



Gambar 7.0 Sintesa Site

Sumber: Penulis (2024)

Berdasarkan hasil analisa dan pengamatan pada tapak, kekuatan tapak terletak pada orientasi tapak yang mengarah ke timur sebagai pintu masuk yang berhadapan langsung dengan Jl. Parangtritis. Hal ini menjadi poin positif bagi tapak, karena tapak dapat dilihat dan diakses dengan mudah dari jalan utama. Sehingga, wajah dan citra tapak menjadi hal pertama yang dilihat masyarakat, sekaligus menjadi penentu dalam penilaian dan ketertarikan masyarakat terhadap PSWG. Kelemahan pada tapak ini adalah penataan masa dan zonasi yang satu dengan yang lainnya yang berjauhan sehingga tapak terlihat kosong serta kurangnya peneduh pada ruang terbuka. Hal ini mengingat pada siang hari, bagian tengah tapak yang merupakan area aktivitas pengunjung terpapar matahari siang dengan suhu harian berkisar 31-34 derajat celsius. Keuntungannya, tapak ini memiliki luas 4,5 hektar sehingga tahapan revitalisasi dan pengembangan dapat dilakukan semaksimal mungkin dengan memanfaatkan luasan tapak yang besar. Adapun permasalahan pada tapak PSWG ini, adalah bentuk yang asimetris dan dimensi setiap sisi tapak yang berbeda. Bentuk dan dimensi yang terlalu asimetris ini menjadi tantangan bagi perancang untuk menyesuaikan desain dengan kondisi tapak eksisting.