

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pasar tradisional merupakan bagian yang penting dalam kehidupan masyarakat dari zaman dahulu sampai sekarang. Selain sebagai pusat perdagangan, pasar tidak hanya berfungsi sebagai tempat transaksi ekonomi, tetapi juga sebagai ruang sosial di mana masyarakat berkumpul, berinteraksi, dan berbagi budaya (Annisa Aurindita Amelia, 2020). Pasar tradisional seringkali mencerminkan identitas lokal, sejarah, dan tradisi masyarakat setempat. Pasar tradisional sebagai ruang publik adalah tempat yang memberikan kesempatan bagi masyarakat untuk berinteraksi sosial, mempererat relasi sosial, dan menciptakan identitas komunitas yang kuat. Pasar bukan hanya menjadi sekedar aktivitas ekonomi, melainkan memiliki nilai lebih dengan menjadi pusat budaya dan sosial (Friedmann, 2010).

Salah satu pasar tradisional yang memiliki nilai historis dan budaya tinggi adalah Pasar Kanoman di Kota Cirebon, Jawa Barat. Pasar ini memiliki keterkaitan erat dengan Keraton Kanoman, salah satu dari empat keraton utama yang masih berdiri hingga saat ini di Cirebon. Sejarah Pasar Kanoman bermula dari masa kolonial Belanda, di mana pasar ini dikembangkan sebagai bagian dari strategi untuk mengurangi wibawa dan pengaruh Keraton Kanoman dengan memperluas area perdagangan di sekitarnya. Sejak saat itu, pasar ini berkembang menjadi pusat aktivitas ekonomi dan sosial bagi masyarakat Cirebon. Pasar Kanoman memiliki dua massa bangunan utama yang dipisahkan oleh jalan utama yang juga menjadi akses menuju Keraton Kanoman (Swandito, 2017).

Namun, seiring berjalannya waktu, kondisi Pasar Kanoman mengalami berbagai permasalahan yang berdampak pada *Fungsinya* sebagai pasar tradisional dan ruang publik. Beberapa hal yang ada seperti tata letak dan zonasi yang tidak teratur, di mana kios-kios tersebar tanpa pengelompokan yang jelas berdasarkan jenis dagangan, sehingga menciptakan ketidakteraturan dalam ruang pasar. Selain itu, sirkulasi dan aksesibilitas yang buruk menjadi tantangan tersendiri, di mana banyak pedagang berjualan di sisi jalan utama pasar, menyebabkan kemacetan dan mengurangi kenyamanan pengunjung. Minimnya fasilitas pendukung, seperti pencahayaan alami dan sistem ventilasi yang tidak optimal, juga menjadi faktor

yang membuat pasar ini kurang nyaman bagi pengunjung dan pedagang. Selain itu, peran Pasar Kanoman sebagai ruang publik masih belum berkembang dengan baik, karena pasar ini hanya difungsikan sebagai tempat transaksi ekonomi daripada sebagai ruang interaksi sosial dan budaya. Padahal, Pasar Kanoman memiliki potensi besar sebagai ruang publik untuk menjadi salah satu alur wisata yang dapat mendukung sektor ekonomi dan budaya lokal. Lokasinya yang strategis di kawasan Keraton Kanoman menjadikannya bagian dari jalur wisata budaya yang sering dikunjungi oleh wisatawan. Sebagai pasar tradisional yang telah berdiri selama ratusan tahun, Pasar Kanoman juga memiliki daya tarik historis yang unik, yang dapat dikembangkan untuk memperkuat citra kota Cirebon sebagai kota bersejarah dan pusat perdagangan tradisional. Selain itu, integrasi antara pasar dan kawasan wisata budaya dapat menciptakan pengalaman yang lebih menarik bagi pengunjung, baik dalam konteks perdagangan maupun interaksi sosial.

Dalam konteks ini, diperlukan pendekatan yang tepat dalam perancangan dan revitalisasi pasar ini untuk mengatasi mengoptimalkan potensinya sebagai ruang publik. Konsep *Placemaking* dengan menciptakan ruang publik yang manusiawi. Tujuannya supaya manusia dapat terhubung satu sama lain dengan cara yang bermakna dan mempertimbangkan dinamika sosial (Friedmann, 2010). Konsep *Placemaking* merupakan pendekatan yang dapat menciptakan ruang publik yang terasa aman, nyaman, dan berkualitas dengan memperhatikan aspek kelayakan, aksesibilitas, keamanan, dan kenyamanan (Vania & Pelawi, 2023). Oleh karena itu, pendekatan *Placemaking* dapat menjadi relevan dalam konteks ini karena dapat meningkatkan kualitas ruang pasar dengan menata kembali zona perdagangan, memperbaiki sirkulasi, serta menciptakan ruang-ruang yang lebih nyaman bagi pengunjung dan pedagang. Selain itu, *Placemaking* dapat meningkatkan interaksi sosial dengan menciptakan area publik yang dapat digunakan untuk kegiatan komunitas, seperti ruang duduk, ruang terbuka hijau, dan ruang seni budaya. Dengan mengadopsi prinsip-prinsip *Placemaking*, Pasar Kanoman tidak hanya akan berfungsi sebagai pusat perdagangan, tetapi juga menjadi ruang publik yang hidup dan menarik bagi masyarakat serta wisatawan. Kondisi Pasar Kanoman saat ini menunjukkan bahwa meskipun pasar ini masih

aktif menjadi pusat aktivitas ekonomi, nilai historis dan potensinya sebagai ruang publik belum dimanfaatkan secara optimal.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kondisi eksisting Pasar Kanoman dan merancang kembali pasar tradisional dengan desain *Placemaking*. Desain *Placemaking* diharapkan mampu merancang Pasar Kanoman dengan perannya sebagai ruang publik yang mampu mempertahankan aktivitas ekonomi dan mendukung Keraton Kanoman.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan fenomena dan latar belakang penelitian, terungkap bahwa Pasar Kanoman memiliki peran penting sebagai pusat perdagangan sekaligus ruang publik yang berpotensi mendukung Keraton Kanoman. Namun, saat ini pasar menghadapi berbagai permasalahan, seperti tata letak kios yang tidak teratur, sirkulasi yang buruk, dan kurangnya fasilitas pendukung, sehingga mengurangi kenyamanan pengunjung dan pedagang. Selain itu, Pasar Kanoman juga tidak memanfaatkan potensinya sebagai ruang publik meskipun lokasinya berada di kawasan strategis yang dekat Keraton Kanoman. Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan pendekatan *Placemaking* yang dapat meningkatkan kualitas ruang pasar dengan menata ulang zonasi, memperbaiki aksesibilitas, serta menciptakan area interaksi sosial yang lebih nyaman. Dengan demikian, Pasar Kanoman tidak hanya berfungsi sebagai tempat jual beli, tetapi juga berkembang sebagai ruang publik yang mendukung adanya Keraton Kanoman.

1.3 Rumusan Masalah

Identifikasi rumusan masalah yang dapat ditetapkan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kondisi Pasar Kanoman dalam aspek tata ruang, aksesibilitas, fasilitas, dan elemen desain yang mempengaruhi perannya sebagai ruang publik yang optimal?
2. Bagaimana desain pasar tradisional yang membentuk ruang publik optimal?
3. Bagaimana desain Pasar Kanoman yang membentuk ruang publik optimal dengan pendekatan *Placemaking*?

1.4 Tujuan Perancangan

Penelitian ini memiliki beberapa tujuan yang dapat dicapai sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi kondisi eksisting Pasar Kanoman dalam aspek tata ruang, aksesibilitas, fasilitas, dan elemen desain yang mempengaruhi perannya sebagai ruang publik yang optimal.
2. Mengidentifikasi desain pasar tradisional kanoman yang dapat membentuk ruang publik optimal untuk pengalaman pengguna bangunan: pedagang, pengunjung, dan wisatawan.
3. Merancang Pasar Kanoman dengan pendekatan arsitektur *Placemaking* yang dapat mengoptimalkan potensinya sebagai ruang publik yang dapat mendukung Keraton Kanoman.

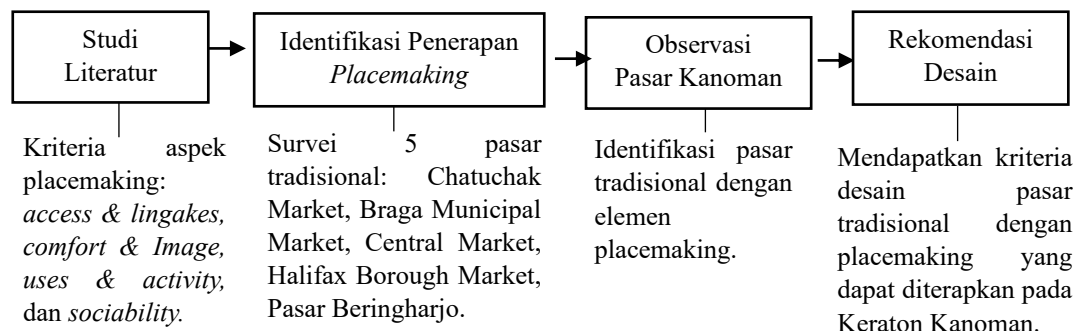
1.5 Manfaat Perancangan

Adapula manfaat dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagi Akademisi: Penelitian ini memberikan pengetahuan dan alternatif desain terkait penerapan konsep *Placemaking* dalam desain pasar tradisional sebagai ruang publik optimal.
2. Bagi Praktisi: Penelitian ini dapat menjadi ide bagi perencana dalam merancang atau meredesain pasar tradisional sebagai ruang publik optimal.

1.6 Metode Perancangan

Dalam perancangan Pasar Kanoman ini menggunakan metode kuantitatif. Metode kuantitatif adalah metode penelitian digunakan untuk meneliti suatu populasi atau sampel dengan data berbentuk angka dan analisis statistik, di mana teori digunakan untuk merumuskan hipotesis yang kemudian diuji melalui pengumpulan data. Hasil analisis data dapat berupa statistik deskriptif untuk menggambarkan fenomena dan menguji hipotesis. Metode ini biasanya dipakai dalam penelitian yang membutuhkan hasil yang terukur, objektif, dan dapat digeneralisasikan (Sugiyono, 2018). Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan tahapan sebagai berikut:



1.7 Ruang Lingkup Perancangan

Ruang lingkup penelitian:

1. Pasar tradisional.
2. Konsep arsitektur *Placemaking* untuk meningkatkan potensi sebagai ruang publik pada pasar tradisional.
3. Lokasi pasar tradisional berada di Cirebon.

1.8 Nilai Kebaruan

Nilai kebaruan adalah desain Pasar Kanoman dengan pendekatan *Placemaking* sebagai ruang publik yang dapat mendukung Keraton Kanoman.

1.9 Sistematika Perancangan

BAB I Pendahuluan, membahas latar belakang pelaksanaan perancangan dan penelitian, identifikasi masalah dan menentukan rumusan masalah dengan tujuan dan manfaat mengenai Pasar Kanoman di Cirebon, ruang lingkup penelitian, metode yang digunakan, nilai kebaruan, dan skema berpikir dalam perancangan Pasar Kanoman di Cirebon.

BAB II Tinjauan pustaka, memberikan uraian tentang penjelasan teori, standar pedoman dan studi preseden pasar tradisional yang menjadi landasan untuk penelitian ini. Teori yang digunakan meliputi teori non-arsitektural yang membahas tentang pasar tradisional, sedangkan teori arsitektural membahas tentang ruang publik dan *Placemaking*. Adapula standar kebutuhan ruang yang dibahas seperti standar pasar tradisional menurut Standar Nasional Indonesia (SNI).

BAB III Metode Penelitian, menjelaskan secara rinci tentang metode yang digunakan dalam penelitian yaitu metode kuantitatif, teknik pengumpulan data melalui studi literatur dan instrumen pengumpulan data melalui kuesioner identifikasi penerapan elemen *Placemaking* pada pasar tradisional. Selanjutnya hasil identifikasi akan digunakan untuk mengamati kondisi Pasar Kanoman. Hasil dari identifikasi dan analisis berupa rekomendasi desain untuk redesain Pasar Kanoman di Cirebon.

BAB IV Analisis, analisis penerapan *Placemaking* pada pasar tradisional untuk mengetahui bagaimana persepsi masyarakat tentang *Placemaking* pada pasar tradisional. Identifikasi kondisi eksisting Pasar kanoman dengan penerapan elemen *Placemaking* sebagai strategi untuk merancang pasar sebagai pusat ekonomi

sekaligus ruang publik yang dapat mendukung Keraton Kanoman. Bab ini juga memberikan uraian tentang analisis tapak mulai dari data pada tapak, analisis makro, analisis meso, dan analisis mikro. Selanjutnya bab ini juga membahas tentang analisis program ruang berdasarkan standar dan kebutuhan lokasi eksisting. Pada akhirnya, bab ini mendapatkan kriteria atau rekomendasi desain seperti kriteria terkait pengguna, kriteria terkait tapak, dan kriteria terkait bangunan yang nantinya dapat digunakan sebagai dasar untuk perancangan lebih lanjut.

BAB V Simulasi Perancangan, membahas penerapan konsep *Placemaking* terhadap desain Pasar Kanoman. Bab ini mencakup zonasi pada bangunan pasar tradisional, serta uraian simulasi perancangan dengan berbagai gambar teknis atau gambar kerja seperti denah, tampak, potongan, pembesaran denah, gambar detail, diagram, dan perspektif. Keseluruhan simulasi perancangan ini dibuat untuk memperjelas rancangan yang diusulkan, sehingga dapat lebih mudah dipahami.

BAB VI Kesimpulan, pada bab ini merupakan kesimpulan dari penerapan elemen *placemaking* dengan perancangan pasar tradisional yang diharapkan dapat menjadikan pasar tradisional yang bukan hanya menjadi tempat transaksi ekonomi saja, tetapi dapat menjadi ruang publik untuk pengguna.