

BAB IV ANALISIS

4.1 Analisis Preseden dan Pendekatan *Placemaking*

4.1.1 Implementasi Elemen *Placemaking* Pada Pasar Tradisional

Implementasi elemen desain *Placemaking* pada pasar tradisional adalah perancangan yang berfokus pada menciptakan ruang publik dimana pengguna bukan hanya merasakan desain fisik, tetapi bagaimana ruang dapat mencerminkan kebutuhannya, dan pandangan saat menggunakannya. Berikut merupakan penjelasan dan penerapan setiap elemen *Placemaking* dalam pasar tradisional (Project for Public Spaces, 2012).

a. Access & Linkages

Ruang publik yang baik harus mudah dijangkau oleh pejalan kaki, kendaraan, serta transportasi umum. Konektivitas dengan area sekitar juga penting untuk meningkatkan aksesibilitas pasar. Penerapannya dalam desain pasar tradisional dapat dilakukan dengan menyediakan jalur pejalan kaki yang nyaman dan aman, mengatur akses transportasi dengan baik, serta membuat pintu masuk yang strategis agar mudah ditemukan oleh pengunjung.

b. Comfort & Image

Berfokus pada menciptakan lingkungan pasar yang aman, nyaman, dan memiliki identitas yang kuat. Hal ini dapat diwujudkan dengan menambahkan area teduh menggunakan kanopi atau vegetasi, menata kios agar lebih rapi, serta menggunakan elemen desain yang mencerminkan kearifan lokal dan budaya setempat.

c. Uses & Activities


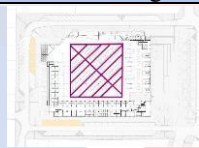
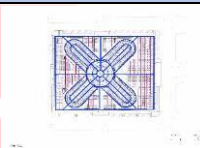

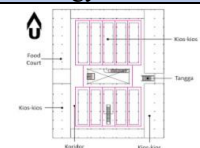









Menekankan pentingnya keberagaman aktivitas agar pasar tetap hidup sepanjang waktu dan menarik bagi berbagai kelompok masyarakat. Penerapannya dapat dilakukan dengan menyediakan area *multifungsi* untuk pertunjukan seni, kuliner, atau pameran produk lokal, mengatur zona perdagangan berdasarkan jenis barang untuk memudahkan navigasi, serta menciptakan ruang interaksi seperti area makan bersama atau tempat duduk bagi pengunjung.










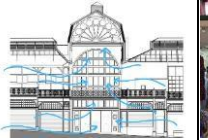

d. *Sociability*

Menciptakan pasar tradisional yang lebih dari sekadar tempat bertransaksi. Desain pasar harus mendorong komunikasi antara pedagang dan pembeli, menyediakan ruang berkumpul atau area rekreasi kecil bagi komunitas, serta mengintegrasikan elemen biofilik atau ruang hijau untuk menciptakan suasana yang lebih nyaman dan alami.

Berikut merupakan penerapan elemen *Placemaking* pada 5 pasar tradisional :











Tabel 4. 1 Implementasi Elemen *Placemaking* pada Pasar Tradisional

<i>Access & Linkages</i>	Chatuchak Market Bangkok	Braga Municipal Market Braga	Central Market Phnom Penh	Halifax Borough Market Halifax	Pasar Beringharjo Yogyakarta
1 <i>Accessible</i>					
	Pola <i>grid</i> dengan pengelompokan jenis memberikan kemudahan akses.	Pola linear membuat jalur akses yang jelas dan terarah.	Pola radial dan linear menciptakan kemudahan untuk akses pengunjung.	Pola radial dan <i>grid</i> menciptakan akses yang optimal dan menyeluruh.	Pola linear dan <i>grid</i> membuat akses fleksibel dan dapat diakses dengan mudah.
2 <i>Convenient</i>					
	Area parkir disatukan dengan tata letak teratur memberikan kenyamanan bagi pengguna.	Parkir secara rapi pada sisi bangunan pasar menciptakan kenyamanan bagi pengguna.	Parkir berada di depan pasar, memungkinkan akses langsung ke area pasar.	Parkir paralel pada sisi bangunan untuk kemudahan akses bagi pengguna.	Area parkir pada sisi jalan yang dapat menciptakan kemudahan bagi pengguna.
3 <i>Walkable</i>					
	Area pejalan kaki dengan pohon rindang menciptakan rasa aman dan teduh.	Ubin taktil pada setiap anak tangga memudahkan akses untuk semua pengguna.	Area bebas hambatan dan luas memberikan rasa aman dan nyaman.	Trotoar pada sisi pasar membuat aman dan memudahkan pengguna.	Akses dengan trotoar yang terhubung langsung dengan jalan untuk rasa aman.




















Access & Linkages		Chattuchak Market Bangkok	Braga Municipal Market Braga	Central Market Phnom Penh	Halifax Borough Market Halifax	Pasar Beringharjo Yogyakarta
4	Readable					
		Pintu masuk dengan papan informasi dan warna kontras memperjelas keberadaannya.	Pintu masuk yang <i>iconic</i> dengan warna kayu untuk mudah dikenali.	<i>Signage</i> jelas dengan warna kontras memberikan tanda yang jelas bagi pengguna.	Pintu masuk dengan <i>bollard</i> dengan konektivitas pada trotoar memperjelas lokasinya.	Pintu masuk yang megah, luas, dan terpusat memudahkan pengguna untuk mengenalinya.
5	Connected					
		Jalan dengan <i>zebra cross</i> yang menghubungkan pasar dengan destinasi lain.	Ruang publik dan pemukiman terhubung dengan <i>zebra cross</i> dan trotoar.	<i>Zebra cross</i> terhubung dengan jalur pejalan kaki dan pasar memudahkan akses.	Adanya ruang terbuka untuk interaksi sosial memberikan keterhubungan ruang publik.	Menghubungkan fasilitas dan destinasi publik lain dengan trotoar dan <i>zebra cross</i> .
6	Continuity					
		Desain lorong panjang tanpa hambatan menunjukkan kesinambungan desain.	Pola berulang pada kisi-kisi ceiling memperlihatkan adanya keseragaman desain.	Material serupa dan cahaya konsisten memberikan <i>Fungsi</i> dan estetika yang baik.	Transisi mulus antar kiosk menunjukkan kesinambungan desain pasar.	Warna dan material serupa dan menerus pada fasad menunjukkan keseragaman.
7	Proximity					
		Terdapat fasilitas publik menciptakan hubungan yang <i>Fungsional</i> dan efisien.	Pola sirkulasi parkir yang menciptakan efisiensi sirkulasi pengguna dalam transportasi.	Tersedia transportasi umum yang memudahkan jarak tempuh.	Jalur pejalan kaki yang ramai dan transportasi umum yang meningkatkan pengalaman.	Area <i>multifungsi</i> trotoar memungkinkan adanya interaksi.
Comfort & Image		Chattuchak Market Thailand	Braga Municipal Market Portugal	Central Market Phnom Penh	Halifax Borough Market London	Pasar Beringharjo Yogyakarta
8	Safe					

<i>Comfort & Image</i>		Chattuchak Market Thailand	Braga Municipal Market Portugal	Central Market Phnom Penh	Halifax Borough Market London	Pasar Beringharjo Yogyakarta
		<i>Cross-ventilation</i> untuk menciptakan atmosfer yang aman dan nyaman.	Ventilasi dengan kisi-kisi memaksimalkan udara untuk rasa aman dan nyaman.	Sirkulasi udara dengan kubah tinggi untuk meningkatkan rasa aman dan nyaman.	<i>Void</i> dengan atap transparan memberikan kesan aman dan nyaman bagi pengguna.	Adanya bukaan pada atap dapat menciptakan atmosfer yang nyaman.
9	<i>Clean</i>					
		Selokan dengan penutup untuk aliran air menciptakan penampilan yang bersih.	Selokan dengan penutup dan tempat sampah pada masing-masing los untuk kebersihan.	Tempat sampah pada beberapa titik untuk adanya kepedulian pengguna.	Area sosial yang tersedia tempat sampah meningkatkan kebersihan dan perawatan.	Pembagian 3 jenis sampah membuat lingkungan bersih dan terawat.
10	<i>Green</i>					
		Vegetasi pada sisi bangunan memberikan konektivitas alam.	Vegetasi pada ruang sosial berdampak pada estetika dan meningkatkan interaksi.	Vegetasi sekitar pasar memberikan kesan penghijauan pada area pasar.	Vegetasi pada sisi jalur pejalan kaki memberikan konektivitas alam.	Vegetasi pada trotoar dekat dengan tempat duduk untuk meningkatkan interaksi.
11	<i>Walkable</i>					
		Koridor lebar 1 meter memberikan kemudahan mencari jenis barang.	Koridor lebar 2,4 meter memberikan kenyamanan dengan asumsi 3 sirkulasi.	Koridor lebar 1,5 meter dapat menciptakan kemudahan bagi pengguna untuk berinteraksi.	Koridor lebar 2 meter memungkinkan untuk 2 sirkulasi yang memudahkan.	2 koridor dengan lebar 1,2 meter untuk memberikan pengalaman yang nyaman.
12	<i>Sittable</i>					
		Tempat duduk dengan pohon sebagai peneduh yang menciptakan rasa nyaman.	Tempat duduk disatu area memberikan ruang istirahat bagi pengguna.	Tempat duduk yang ramai untuk meningkatkan interaksi antar pengguna.	Tempat duduk pada area luas dan terbuka memberikan ruang nyaman dan leluasa.	Tempat duduk pada area terbuka dengan peneduh memberikan kenyamanan.
13	<i>Spiritual</i>	-	-	-	-	-
		Tidak Tersedia	Tidak Tersedia	Tidak Tersedia	Tidak Tersedia	Tidak Tersedia

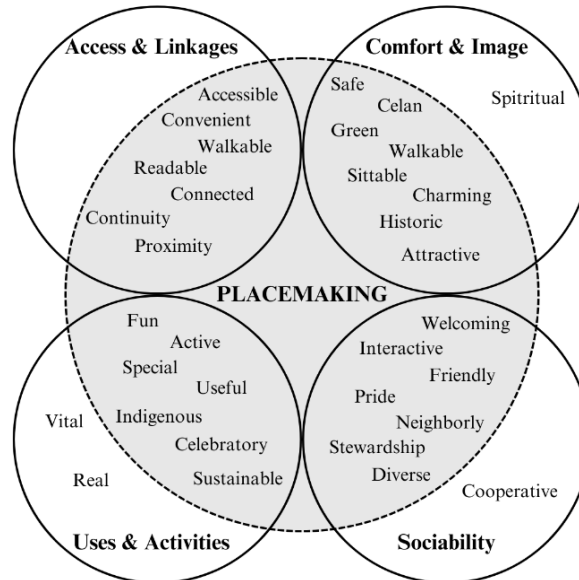
<i>Comfort & Image</i>		Chattuchak Market Thailand	Braga Municipal Market Portugal	Central Market Phnom Penh	Halifax Borough Market London	Pasar Beringharjo Yogyakarta
14	<i>Charming</i>					
		Adanya clock tower sebagai daya tarik secara visual.	Pola unik yang berulang pada fasad berpotensi menciptakan rasa kagum.	Bentuk <i>iconic</i> dan terpusat untuk meningkatkan daya tarik visual.	Fasad yang berorientasi pada jalan utama dapat meningkatkan rasa kagum.	Pintu utama yang berorientasi pada jalan utama menciptakan daya tarik visual.
15	<i>Historic</i>					
		Desain pasar dengan 1 lantai yang luas memperlihatkan nilai sejarah yang terhubung.	Penggunaan material berwarna kayu memerikan karakteristik bangunan.	Kubah yang terhubung dengan bentuk linear memberikan keterhubungan suatu sejarah.	Desain fasad klasik dan menghadap jalan memberikan kesan bercerita pada sisi jalan.	Bentuk fasad seperti benteng memperlihatkan adanya cerita dan dapat menjadi simbol.
16	<i>Attractive</i>					
		Adanya ruang untuk kegiatan publik dapat meningkatkan Fungsi sosial.	Terdapat ruang interaksi sosial memberikan kesan pasar yang hidup.	Desain lorong luas dan memiliki pencahayaan alami memberikan kesan hidup.	Pencahayaan secara merata dan area berkumpul menciptakan suasana hangat.	Desain dengan perbedaan tinggi plafon untuk memberi pengalaman visual.
<i>Uses & Activities</i>		Chattuchak Market Thailand	Braga Municipal Market Portugal	Central Market Phnom Penh	Halifax Borough Market London	Pasar Beringharjo Yogyakarta
17	<i>Fun</i>					
		Ruang publik dengan area kuliner menciptakan suasana pasar yang menyenangkan.	Area terbuka <i>multifungsi</i> untuk memberikan pengalaman menyenangkan.	Area kuliner untuk meningkatkan interaksi sosial pada setiap kalangan.	Area tempat duduk dengan dekorasi unik memberikan pengalaman menyenangkan.	Area untuk bersantai untuk melibatkan interaksi antar pengguna.
18	<i>Active</i>					

Uses & Activities	Chattuchak Market Thailand	Braga Municipal Market Portugal	Central Market Phnom Penh	Halifax Borough Market London	Pasar Beringharjo Yogyakarta	
	Penataan jenis barang yang terorganisir untuk mendorong aktivitas fisik pengguna.	Terdapat tempat untuk berkumpul dan berinteraksi menciptakan suasana aktif.	Adanya kombinasi fungsi pasar untuk membuat pasar lebih hidup.	Terdapat area <i>multifungsi</i> terpusat untuk meningkatkan interaksi sosial.	Desain area <i>multifungsi</i> disatu area untuk menciptakan suasana pasar aktif.	
19	<i>Vital</i>	-	-	-	-	
	Tidak Tersedia	Tidak Tersedia	Tidak Tersedia	Tidak Tersedia	Tidak Tersedia	
20	<i>Special</i>					
	<i>Clock tower</i> yang mencerminkan lokalitas dan menjadi ciri khas.	Terdapat ikon yang unik dan terpusat memperlihatkan ciri khas pasar.	Desain dengan kubah besar yang memperlihatkan ciri khas pasar.	Penggunaan material dan bentuk atap klasik untuk menjadi ciri khas pasar.	Desain fasad dengan warna monokrom memberikan kesan unik dan menjadi ciri khas.	
21	<i>Real</i>	-	-	-	-	
	Tidak Tersedia	Tidak Tersedia	Tidak Tersedia	Tidak Tersedia	Tidak Tersedia	
22	<i>Useful</i>					
	Area kuning tersebar untuk menjangkau pengunjung dan mendukung aktivitas.	Area basah yang terpisah yang baik untuk meningkatkan efisiensi dan fleksibilitas.	Area basah yang tersebar merata secara linear memudahkan ruang gerak.	Area basah dapat diakses dari sisi pasar untuk memudahkan aktivitas pengunjung.	Zoning basah dan kering yang terpusat pada satu area untuk memudahkan bergerak.	
23	<i>Indigenous</i>					
	Desain dinamis yang penuh warna dan terdapat area budaya lokal pada kios menunjukkan keberagaman.	Terdapat area komunitas dengan sentuhan desain yang modern menggambarkan inovasi dan budaya.	Arsitektur art-deco dengan kubah pada tengah bangunan menjadi simbol transisi masa lampau ke modern.	Desain bangunan dengan arsitektur victoria dengan pasar yang besar, megah, dan antik.	Cerminan unsur lokal pada atapnya dengan ventilasi alami untuk penyesuaian dengan iklim tropis.	
24	<i>Celebratory</i>					

<i>Uses & Activities</i>		Chattuchak Market Thailand	Braga Municipal Market Portugal	Central Market Phnom Penh	Halifax Borough Market London	Pasar Beringharjo Yogyakarta
		Terdapat ornamen warna warni untuk menciptakan suasana meriah dan <i>colorfull</i> .	Adanya ruang festival atau acara untuk meningkatkan semangat pengguna.	Penggunaan warna cerah menciptakan suasana riang dan energik.	Adanya dekorasi atau instalasi menarik untuk menciptakan suasana meriah.	Adanya area interaktif untuk pengguna berinteraksi satu sama lain.
25	<i>Sustainable</i>					
		Atap dengan celah <i>skylight</i> untuk masuknya cahaya alami sebagai penerangan.	Material atap transparan dan kisi-kisi untuk memberikan estetika dan cahaya alami.	Desain kubah besar dengan bukaan untuk cahaya masuk secara merata.	Atap tinggi dengan <i>skylight</i> untuk masuknya cahaya alami dan menerangi area pasar.	Adanya <i>Void</i> dengan atap <i>skylight</i> untuk cahaya alami dan pengurangan lampu.
<i>Sociability</i>		Chattuchak Market Thailand	Braga Municipal Market Portugal	Central Market Phnom Penh	Halifax Borough Market London	Pasar Beringharjo Yogyakarta
26	<i>Welcoming</i>					
		Gerbang pintu yang memperlihatkan lorong pasar memberikan kesan penasaran.	Pintu besar material kaca menciptakan kesan ramah dan mengundang pengunjung.	Kubah besar dengan desain terbuka memberikan kesan menyambut dan megah.	Pintu besar dan arsitektur yang menarik meningkatkan kesan terbuka.	Pintu masuk dengan desain tradisional memberikan suasana ramah dan akrab.
27	<i>Interactive</i>					
		Menyediakan ruang untuk aktivitas lokal meningkatkan partisipasi pengunjung.	Tersedia area yang dinamis untuk meningkatkan partisipasi pengguna.	Desain kubah besar dengan bukaan untuk cahaya masuk secara merata.	Adanya area tempat duduk untuk kegiatan komunitas yang meningkatkan interaksi.	Desain terpusat pada area <i>multifungsi</i> meningkatkan minat pengunjung.
28	<i>Friendly</i>					
		Tata letak pasar yang terbuka menciptakan suasana ramah untuk semua kalangan.	Pencahayaan alami dan <i>ramp</i> memberikan kesan terang dan nyaman.	Desain lorong lebar dengan tanda perbedaan elevasi untuk memudahkan gerak pengguna.	Terdapat <i>railing</i> pada <i>ramp</i> untuk kemudahan akses bagi semua pengguna.	Trotoar dengan ubin taktil dan bollard untuk keamanan bagi semua pengguna.

<i>Sociability</i>		Chattuchak Market Thailand	Braga Municipal Market Portugal	Central Market Phnom Penh	Halifax Borough Market London	Pasar Beringharjo Yogyakarta
29	<i>Pride</i>					
		Area untuk pengenalan kuliner lokal meningkatkan rasa kebanggaan.	Tersedia area untuk produk inspirasi dan kebanggaan masyarakat.	Rasa bangga dengan desain yang ikonik dengan kubah besar dan lorong-lorong luas.	Gaya arsitektur klasik menciptakan rasa nostalgia dan kebanggaan akan warisan	Adanya area komunitas lokal untuk meningkatkan rasa kepemilikan.
30	<i>Neighborly</i>					
		Terhubung dengan ruang terbuka dan lingkungan sekitar.	Terdapat penghijauan dan tempat bersantai pada ruang terbuka.	Terhubung dengan jalan utama dan lingkungan sekitar.	Terdapat area untuk kegiatan komunitas.	Terdapat area untuk <i>workshop</i> atau kerajinan tangan.
31	<i>Cooperative</i>	-	-	-	-	-
		Tidak Tersedia	Tidak Tersedia	Tidak Tersedia	Tidak Tersedia	Tidak Tersedia
32	<i>Stewardship</i>					
		Terdapat 1 area pembuangan sampah dengan pengelolaan sampah yang terpadu.	Desain ceiling dengan kayu yang berkelanjutan dan tahan lama.	Terdapat tempat sampah pada beberapa titik area pasar.	Adanya tempat sampah yang terjangkau oleh area pengguna.	Tersedia fasilitas tempat sampah dengan pembagian 3 jenis sampah.
33	<i>Diverse</i>					
		Desain pasar yang terbuka dan dapat diakses langsung dari area publik.	Desain dengan koridor yang luas tanpa hambatan untuk mempermudah interaksi.	Desain terbuka dan akses yang mudah untuk semua pengguna.	Area sosial dengan <i>skylight</i> dan atap terbuka ramah untuk semua pengguna.	Adanya area sosial untuk seluruh kalangan pengunjung.

Berdasarkan hasil tabel penerapan elemen *placemaking* pada lima pasar tradisional, ditemukan bahwa terdapat 29 elemen *placemaking* yang paling erat dan dapat diterapkan dalam desain pasar tradisional.

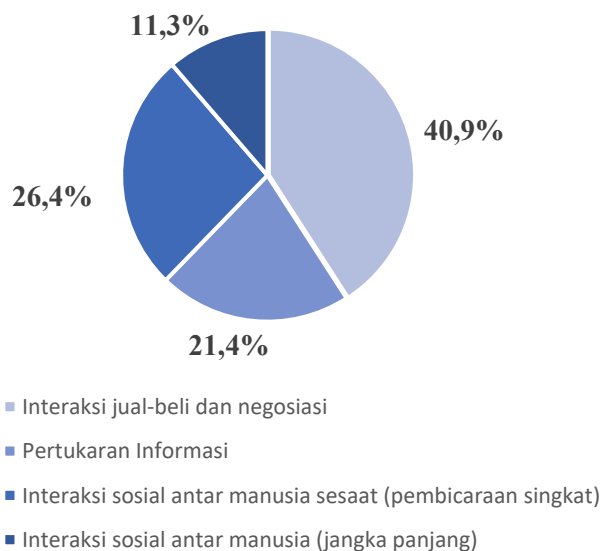


Gambar 4. 1 Diagram Elemen *Placemaking* pada Pasar Tradisional

4.2 Analisis Data Pengguna

4.2.1 Interaksi Pengguna pada Pasar Tradisional

Hasil kuesioner dari 113 responden dengan rentang usia 18-60 tahun, diketahui bahwa sebanyak 40,9% berpendapat bahwa adanya transaksi jual-beli atau tawar-menawar pada pasar tradisional. Interaksi jual-beli atau tawar-menawar ini merupakan aktivitas utama karena sifat pasar yang berorientasi pada transaksi ekonomi langsung. Pada urutan kedua, sebanyak 26,4% responden menyatakan bahwa interaksi sosial antar manusia seperti pembicaraan singkat atau sesaat seperti menanyakan lokasi barang atau menyapa orang yang dikenal, yang sering kali memperkuat rasa kebersamaan di lingkungan pasar (Hidayani & Setiawan, 2024). Dalam hal ini, terlihat bahwa pasar juga dapat berfungsi sebagai ruang sosial dengan adanya ikatan sosial di antara pengunjung pasar. Pada urutan ketiga, sebanyak 21,4% responden menyatakan bahwa pasar juga merupakan tempat untuk bertukarnya informasi dengan adanya pertukaran berita dan merekomendasikan produk atau informasi lokal. Menunjukkan bahwa, pasar berperan sebagai pusat komunikasi dan jejaring sosial masyarakat, yang tidak hanya berhubungan dengan perdagangan tetapi juga aspek kehidupan sehari-hari.

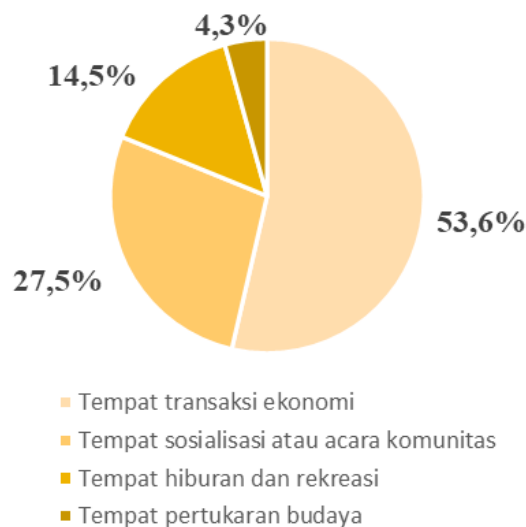


Gambar 4. 2 Diagram Interaksi Pengguna pada Pasar Tradisional

4.2.2 Persepsi Pasar Tradisional

Berdasarkan hasil kuesioner dari 113 responden, sebanyak 53,6% responden memandang pasar sebagai tempat transaksi ekonomi. Hal ini melibatkan

komunikasi dengan negosiasi harga yang dimana merupakan suatu pengalaman unik dalam pasar tradisional. Diposisi kedua, sebanyak 27,5% responden membayangkan pasar tradisional sebagai tempat sosialisasi atau acara komunitas. Hal ini menunjukkan peran pasar sebagai ruang sosial di mana individu dapat bertemu, berbicara, dan berinteraksi dengan komunitas lokal. Pandangan ini dapat memperkuat hubungan sosial dan menciptakan rasa kebersamaan di lingkungan masyarakat. Pada urutan ketiga, sebanyak 14,5% responden memandang pasar tradisional sebagai tempat hiburan dan rekreasi, seperti menikmati kuliner lokal, menyaksikan pertunjukan musik, atau menghadiri acara seni. Hal ini menegaskan potensi pasar tradisional untuk berkembang menjadi pusat aktivitas budaya yang dapat menarik lebih banyak pengunjung. Selanjutnya sebanyak 4,3% responden memandang pasar tradisional sebagai tempat untuk mengenal budaya. Hal ini menunjukkan bahwa pasar tradisional memiliki potensi untuk mempromosikan budaya lokal seperti produk lokal, makanan khas, serta praktik jual-beli yang khas.



Gambar 4. 3 Diagram Persepsi Pengguna Terhadap Pasar Tradisional


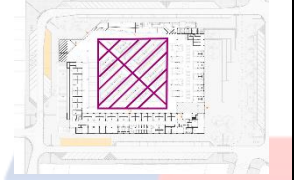
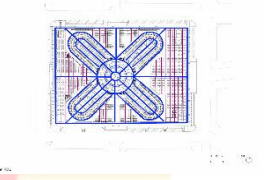

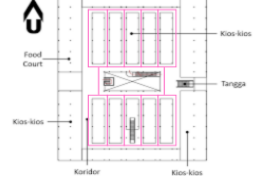










4.2.3 Desain Berdasarkan Persepsi Responden





















Hasil dari survei kuesioner mengenai persepsi masyarakat terhadap penerapan elemen *placemaking* di pasar tradisional menunjukkan bahwa 29 elemen *placemaking* masih dianggap relevan dan layak direkomendasikan sebagai acuan dalam perancangan pasar tradisional, berdasarkan data dari 113 responden yang


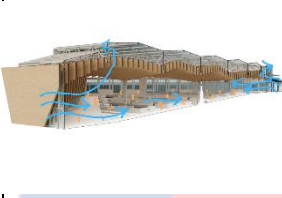
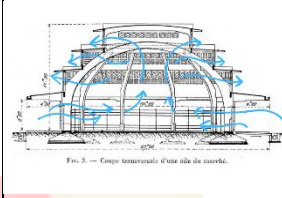
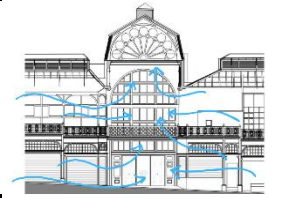
















berasal dari berbagai kelompok sampel. Berikut merupakan tabel persepsi masyarakat terhadap penerapan elemen *placemaking* pada pasar tradisional :






































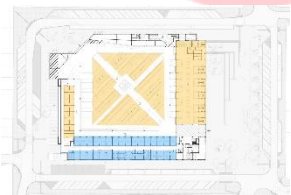
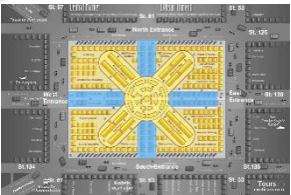
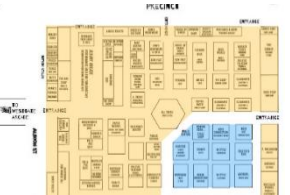
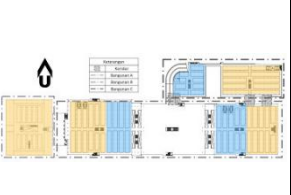
Tabel 4. 2 Desain Pasar Tradisional Berdasarkan Persepsi Pengguna













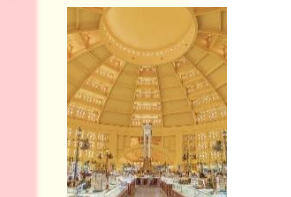


<i>Access & Linkages</i>		Chattuchak Market Thailand	Braga Municipal Market Portugal	Central Market Phnom Penh	Halifax Borough Market London	Pasar Beringharjo Yogyakarta
1	<i>Accessible</i>	 <p>24,8%</p>	 <p>14,7%</p>	 <p>20,2%</p>	 <p>11,9%</p>	 <p>28,4%</p>
2	<i>Convenient</i>	 <p>24,8%</p>	 <p>30,1%</p>	 <p>29,2%</p>	 <p>10,6%</p>	 <p>5,3%</p>
3	<i>Walkable</i>	 <p>23%</p>	 <p>32%</p>	 <p>28,3%</p>	 <p>9,7%</p>	 <p>7%</p>












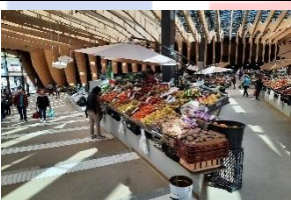








<i>Access & Linkages</i>		Chattuchak Market Thailand	Braga Municipal Market Portugal	Central Market Phnom Penh	Halifax Borough Market London	Pasar Beringharjo Yogyakarta
4	<i>Readable</i>					
		26,8%	17,9%	23,2%	15,2%	17%
5	<i>Connected</i>					
		27,4%	16,8%	23,9%	23,9%	8%
6	<i>Continuity</i>					
		13,3%	30,1%	18,6%	29,2%	8,8%
7	<i>Proximity</i>					
		18,9%	27%	19,8%	20,7%	13,5%
















<i>Comfort & Image</i>		Chattuchak Market Thailand	Braga Municipal Market Portugal	Central Market Phnom Penh	Halifax Borough Market London	Pasar Beringharjo Yogyakarta
8	<i>Safe</i>			 <p>FIG. 3. — Coupe transversale d'une salle de marché.</p>		
		19,8%	27,9%	21,6%	18%	12,6%
9	<i>Clean</i>					
		18,3%	38,5%	18,3%	16,5%	8,3%
	<i>Green</i>					
		27%	18,9%	20,7%	25,2%	8,1%
11	<i>Walkable</i>					
		25,7%	36,3%	15,9%	10,6%	11,5%

<i>Comfort & Image</i>		Chattuchak Market Thailand	Braga Municipal Market Portugal	Central Market Phnom Penh	Halifax Borough Market London	Pasar Beringharjo Yogyakarta
12	<i>Sittable</i>					
		15,3%	29,7%	19,8%	17,1%	18,0%
13	<i>Charming</i>					
		23%	16,8%	18,6%	29,2%	12,4%
14	<i>Historic</i>					
		25,7%	17,7%	27,4%	19,5%	9,7%
15	<i>Attractive</i>					
		28,6%	17,9%	24,1%	21,4%	8%

<i>Uses & Activities</i>		Chattuchak Market Thailand	Braga Municipal Market Portugal	Central Market Phnom Penh	Halifax Borough Market London	Pasar Beringharjo Yogyakarta
16	<i>Fun</i>	 10,8%	 37,8%	 23,4%	 18,0%	 9,9%
17	<i>Active</i>	 23,2%	 17,9%	 18,8%	 28,6%	 11,6%
18	<i>Special</i>	 17,3%	 25,5%	 18,2%	 20,9%	 18,2%
19	<i>Useful</i>	 17,9%	 22,3%	 31,3%	 14,3%	 14,3%

<i>Uses & Activities</i>		Chattuchak Market Thailand	Braga Municipal Market Portugal	Central Market Phnom Penh	Halifax Borough Market London	Pasar Beringharjo Yogyakarta
20	<i>Indigenous</i>					
		22,3%	14,3%	28,6%	12,5%	22,3%
21	<i>Celebratory</i>					
		24,1%	17,9%	17,9%	19,6%	20,5%
22	<i>Sustainable</i>					
		18,8%	17,9%	22,3%	25%	16,1%

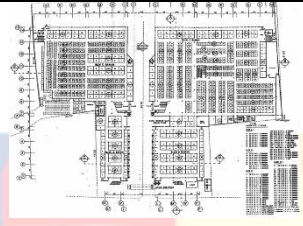




<i>Sociability</i>		Chattuchak Market Thailand	Braga Municipal Market Portugal	Central Market Phnom Penh	Halifax Borough Market London	Pasar Beringharjo Yogyakarta
23	<i>Welcoming</i>					
		19,8%	18,9%	28,8%	16,2%	16,2%
24	<i>Interactive</i>					
		15,2%	17%	18,7%	20,5%	28,6%
25	<i>Friendly</i>					
		18,8%	32,1%	21,4%	19,6%	8%
26	<i>Pride</i>					
		18,9%	17,1%	22,5%	20,7%	20,7%


<i>Sociability</i>		Chattuchak Market Thailand	Braga Municipal Market Portugal	Central Market Phnom Penh	Halifax Borough Market London	Pasar Beringharjo Yogyakarta
27	<i>Neighborly</i>	 17%	 15,2%	 31,2%	 22,3%	 14,3%
28	<i>Stewardship</i>	 23,2%	 31,3%	 11,6%	 20,5%	 13,4%
29	<i>Diverse</i>	 24,1%	 37%	 23,1%	 11,1%	 4,6%

4.2.4 Penerapan Kriteria *Placemaking* pada Kondisi Eksisting Pasar Kanoman


Hasil dari survei kuesioner 113 responden mendapatkan kriteria dari setiap elemen *placemaking* dan dapat diterapkan pada kondisi eksisting Pasar Kanoman dengan beberapa penambahan saran desain. Tabel berikut menunjukkan kondisi eksisting dan desain yang disarankan untuk meningkatkan kualitas ruang pasar dengan evaluasi setiap elemen.





Tabel 4. 3 Penerapan Kriteria *Placemaking* pada Eksisting Pasar Kanoman

<i>Placemaking</i>	Kriteria	Eksisting	Desain yang Disarankan
<i>Accessible</i>	Penggunaan pola sirkulasi yang fleksibel dan mudah dengan <i>grid</i> dan linear.		Tata letak pasar sudah menggunakan pola <i>grid</i> dan linear, namun perlu penambahan fasilitas seperti <i>guiding block</i> untuk kemudahan akses seluruh kalangan.
<i>Convenient</i>	Sirkulasi parkir dekat dengan pintu masuk yang aman dan nyaman.		Area parkir berada dekat pintu masuk. Disarankan adanya pemisahan antara jalur masuk dan keluar kendaraan, serta area <i>drop-off</i> untuk kendaraan umum seperti becak atau ojek.
<i>Walkable</i>	Kelengkapan fasilitas untuk kenyamanan, keselamatan, dan kemudahan akses seperti adanya ubin taktil di dalam pasar.		Adanya kelengkapan fasilitas seperti ubin taktil dan <i>handrail</i> ada tangga dan ramp.
<i>Readable</i>	Penggunaan warna kontras dan <i>signage</i> untuk memperjelas keberadaan dan mudah dikenali.		Dapat menerapkan penggunaan warna kontras dan ikonik pada <i>gate</i> untuk memudahkan navigasi.
<i>Connected</i>	Terhubungnya antara pasar dan lingkungan sekitar dengan kemudahan jalan seperti <i>zebra cross</i> .		Pengadaan <i>zebra cross</i> & trotoar yang lebih aman agar pasar lebih terintegrasi dengan lingkungan sekitar.

Placemaking	Kriteria	Eksisting	Desain yang Disarankan
<i>Continuity</i>	Keselarasan dan keseragaman desain pada pasar, seperti pola berulang.		Menggunakan bahan seperti kayu, bata ekspos, dan genteng tanah liat yang sesuai dengan karakter bangunan di Cirebon membuat tetap hidup dan berkelanjutan dalam jangka panjang.
<i>Proximity</i>	Efisiensi dan kemudahan jangkauan dari area satu ke area yang lain pada pasar.		Memperlebar jalan utama dengan ruang terbuka (jalur pejalan kaki) untuk efisiensi dan kemudahan mobilitas pengunjung.
<i>Safe</i>	Desain ventilasi yang optimal, seperti kisi-kisi pada atap yang cukup tinggi tanpa halangan, untuk meningkatkan sirkulasi udara dan menciptakan atmosfer yang aman dan nyaman.		Memaksimalkan cahaya alami yang masuk dengan <i>skylight</i> untuk menciptakan atmosfer yang aman dan menghindari ruang mati atau ruang buntu yang tidak bisa dijangkau.
<i>Clean</i>	Menjaga kebersihan lingkungan pasar dengan fasilitas sanitasi seperti sistem drainase tertutup untuk aliran air dan penempatan tempat sampah di setiap los atau kios.		Dengan fasilitas selokan tertutup untuk adanya aliran pembuangan air pada pasar basah dan tempat sampah yang terjangkau yang ada pada setiap los/kios.
<i>Green</i>	Adanya vegetasi di sekitar area pasar, terutama pada sisi bangunan, untuk menciptakan konektivitas antara alam dan pengguna serta meningkatkan kualitas lingkungan pasar.		Adanya vegetasi pada sisi jalan bangunan pasar untuk pemererat konektivitas pada alam.
<i>Walkable</i>	Penyediaan koridor dengan ruang yang cukup dengan asumsi untuk sirkulasi 3 orang yaitu sisi kanan dan kiri bagi aktivitas berbelanja, serta area tengah yang digunakan sebagai jalur sirkulasi.		Dengan lebar koridor minimal 1,5 meter agar lebih nyaman untuk pergerakan pengunjung.

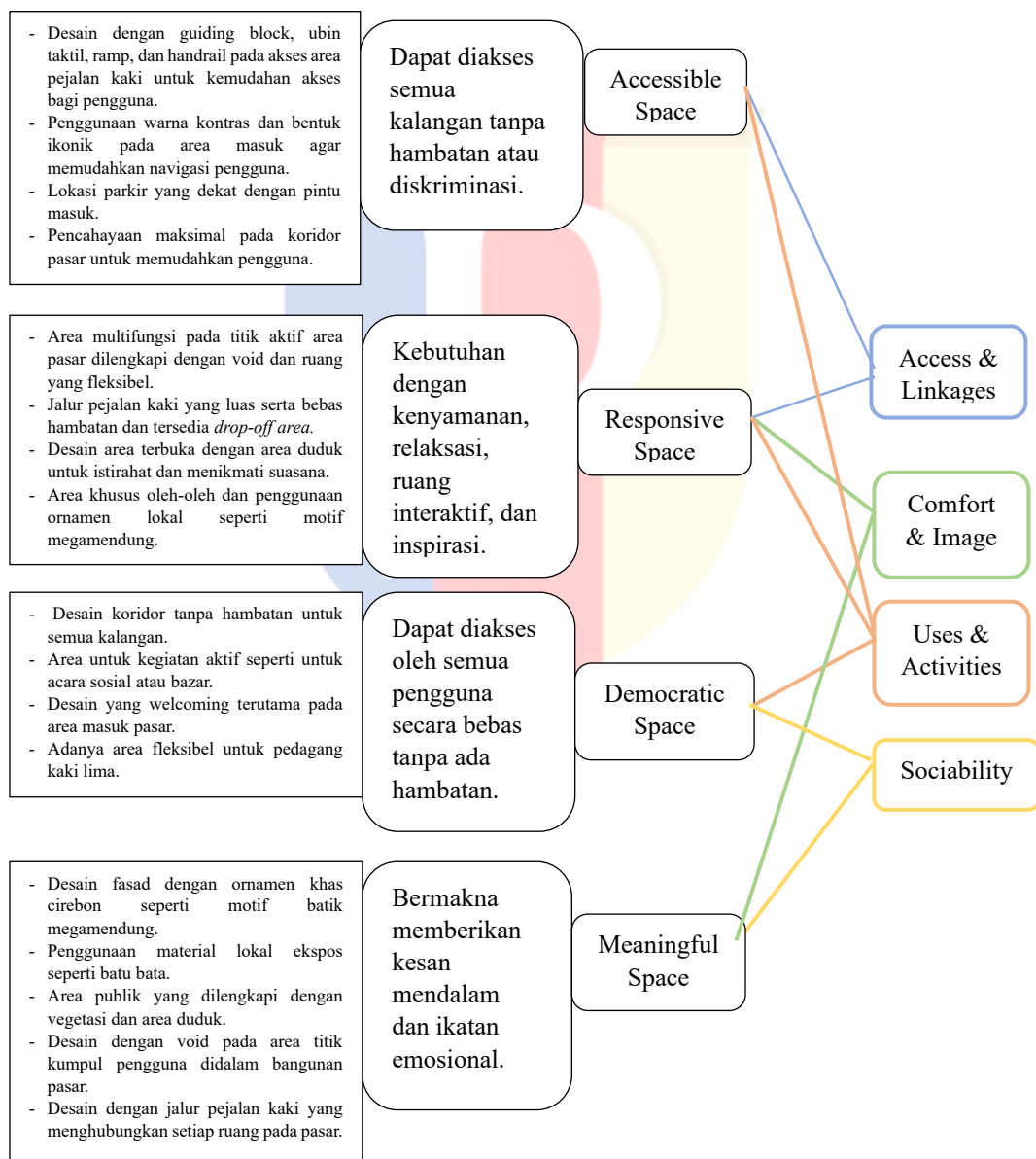
Placemaking	Kriteria	Eksisting	Desain yang Disarankan
<i>Sittable</i>	Penyediaan area khusus dengan tempat duduk di dalam pasar untuk memberikan ruang istirahat bagi pengunjung serta mendukung interaksi sosial.		Penyediaan area seperti tempat duduk untuk adanya ruang istirahat dan interaksi sosial antar pengunjung.
<i>Charming</i>	Fasad pasar yang menghadap jalan utama untuk menciptakan daya tarik visual yang meningkatkan kesan estetik dan ikonik bagi pengunjung.		Membuat fasad pasar lebih tinggi agar terlihat dan penggunaan elemen budaya Cirebon terutama pada jalan utama untuk kesan pertama yang menarik
<i>Historic</i>	Penggunaan elemen arsitektur khas seperti koridor linear atau terhubung, mempertahankan keunikan dan nilai historis pasar.		Dapat memanfaatkan bentuk gate untuk menjadi ikon dan menunjukkan nilai historik Pasar Kanoman.
<i>Attractive</i>	Penyediaan ruang terbuka sebagai area publik yang mendukung berbagai aktivitas sosial, sehingga meningkatkan interaksi dan daya tarik pasar bagi masyarakat.		Adanya area publik yang fleksibel akan membuat pasar lebih hidup dan menarik bagi masyarakat.
<i>Fun</i>	Penyediaan area <i>multifungsi</i> terbuka untuk meningkatkan interaksi dan pengalaman berbelanja yang menyenangkan.		Belum ada area <i>multifungsi</i> pada pasar Kanoman, namun area yang terdapat <i>Void</i> ini dapat digunakan untuk area aktif dan <i>multifungsi</i> .
<i>Active</i>	Penyediaan area <i>multifungsi</i> di dalam pasar yang berfungsi sebagai titik pusat aktivitas (center point), menciptakan ruang temu bagi pengunjung dan suasana pasar yang dinamis serta selalu hidup.		Area tengah pasar bisa dirancang sebagai ruang <i>multifungsi</i> seperti bazaar atau event kegiatan sosial.
<i>Special</i>	Adanya elemen ikonik yang unik untuk memberikan identitas khas yang memperkuat daya tarik serta keunikan pasar bagi pengunjung.		Dapat dimanfaatkan sebagai area khusus untuk menjual oleh-oleh khas, seperti terasi udang, batik Cirebon, dan kuliner tradisional agar semakin menarik bagi wisatawan.

Placemaking	Kriteria	Eksisting	Desain yang Disarankan
<i>Useful</i>	Zonasi yang jelas seperti area basah dan kering yang terpisah mempermudah akses dan meningkatkan efisiensi dalam aktivitas perdagangan serta kenyamanan pengguna.		Pemisahan kelompok terutama zona pasar basah dan kering untuk meningkatkan efisiensi pada aktivitas pengguna dan memudahkan akses.
<i>Indigenous</i>	Menciptakan perpaduan harmonis antara elemen sejarah dan modernitas, seperti <i>center point</i> atau lorong-lorong yang simetris.		Memperlihatkan gerbang masuk dengan fasad khas Cirebon seperti motif mega mendung.
<i>Celebratory</i>	Penggunaan ornamen dan warna-warna untuk menghadirkan suasana yang meriah dan dinamis, meningkatkan semangat untuk beraktivitas.		Memaksimalkan elemen dekoratif dengan warna yang meriah.
<i>Sustainable</i>	Memaksimalkan cahaya yang masuk seperti desain atap tinggi yang dilengkapi dengan <i>skylight</i> , khususnya untuk menghemat penggunaan energi.		Sudah terdapat <i>void</i> dan celah pada atap untuk masuknya cahaya, namun perlu menambahkan <i>skylight</i> agar cahaya alami masuk dengan maksimal.
<i>Welcoming</i>	Desain yang terbuka memberikan kesan ramah dan menyambut pengunjung.		Desain lorong terbuka yang menciptakan suasana ramah dan mengundang pengunjung dengan menambahkan jalur pejalan kaki yang aman.
<i>Interactive</i>	Tata ruang yang dinamis dengan tambahan seperti <i>void</i> atau area sosial untuk adanya interaksi dan keterlibatan antar pengguna.		Area <i>void</i> yang dapat dimanfaatkan sebagai area sosial untuk interaksi antar pengguna.
<i>Friendly</i>	Pencahayaan merata serta keberadaan <i>ramp</i> menciptakan lingkungan yang terang, aman, dan nyaman, mendukung mobilitas pengguna dari berbagai kalangan.		Adanya pegangan pada ramp dan dekat pada akses utama pasar untuk mempermudah mobilitas pengguna dari berbagai kalangan.

Placemaking	Kriteria	Eksisting	Desain yang Disarankan
<i>Pride</i>	Menciptakan rasa bangga bagi masyarakat serta memperkuat karakter bangunan.		Membuat fasad bangunan dengan sentuhan desain khas Cirebon, seperti ornamen ukiran batik megamendung atau penggunaan material seperti batu bata ekspos.
<i>Neighborly</i>	Pasar yang terhubung dengan lingkungan sekitar.		Jalur masuk utama yang langsung terhubung ke pusat perbelanjaan ruko dan transportasi, namun perlu area terbuka untuk transisi halus antara area pasar dan area luar.
<i>Stewardship</i>	Desain yang efisien dalam penggunaan material, tahan lama, dan berkelanjutan yang dapat memaksimalkan energi alami.		Menggunakan bahan bangunan yang tahan lama, seperti atap <i>skylight</i> yang mengurangi ketergantungan pada listrik.
<i>Diverse</i>	Partisipasi dari berbagai kelompok dengan memastikan akses yang dapat dilalui semua kalangan, seperti koridor yang luas tanpa hambatan.		Menambahkan jalur pejalan kaki yang lebih lebar dan tanpa hambatan.

4.2.5 Hubungan Kriteria *Placemaking* dengan Ruang Publik

Hasil observasi pada tabel (4.2.4. Penerapan Kriteria *Placemaking* Pada Kondisi Eksisting Pasar Kanoman) menunjukkan bahwa kriteria desain dari elemen-elemen *Placemaking* menurut *Project for Public Spaces, 2024 : Access & Linkages, Comfort & Image, Uses & Activities, dan Sociability* berperan dalam menciptakan ruang publik yang optimal dengan membentuk sifat ruang publik non-fisik menurut Car, dkk dalam buku *Public Space, 1992 : Accessible Space, Responsive Space, Democratic Space, dan Meaningful Space*. Hubungan antar konsep ini dapat divisualisasikan sebagai berikut:



Gambar 4. 4 Hubungan Kriteria *Placemaking* dengan Ruang Publik

4.3 Analisis Data Lokasi & Konteks

4.3.1 Data Tapak



Gambar 4. 5 Lokasi Tapak Pasar Kanoman, Cirebon

Tapak ini terletak di Pasar Kanoman, Jl. Kanoman, Lemahwungkuk, Kec. Lemahwungkuk, Kota Cirebon, Jawa Barat 45111. Tapak ini memiliki luas lahan sebesar 10.574 meter persegi dan luas bangunan sebesar 6.700 meter persegi dengan zona kawasan perumahan dan komersial yang batas tapaknya adalah sebagai berikut:

Sebelah Utara	: Jalan Kanoman (Jalan Utama), Area Komersial
Sebelah Barat	: Pemukiman Penduduk
Sebelah Selatan	: Keraton Kanoman
Sebelah Timur	: Pemukiman Penduduk

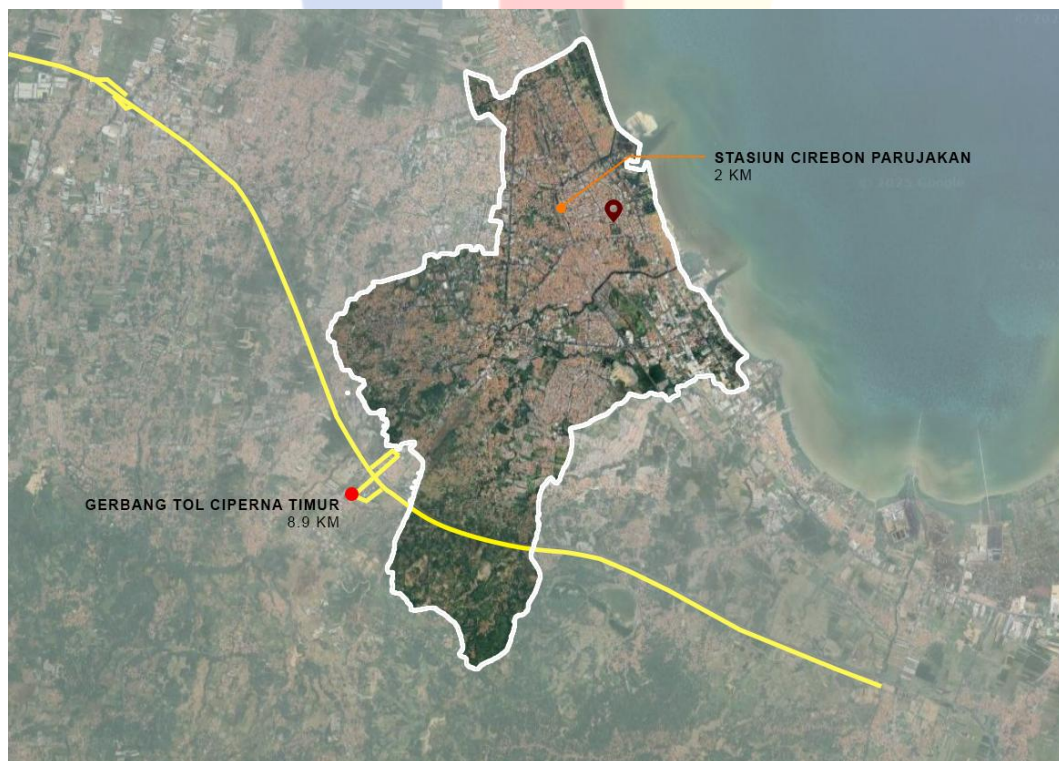
Menurut Peraturan Daerah Kota Cirebon Nomor 8 Tahun 2012 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kota Cirebon Tahun 2011-2031, peraturan setempat yang berlaku pada kawasan Pasar Kanoman,yaitu:

KDB	: $60-75\% \times 10.574 \text{ m}^2 = 6.344 - 7.930 \text{ m}^2$
KLB	: $1,2 \times 10.574 \text{ m}^2 = 12.688 \text{ m}^2$
KDH	: $20\% \times 10.574 \text{ m}^2 = 2.114 \text{ m}^2$
KB	: 3 Lantai

4.3.2 Analisis Makro Kota Cirebon

Pasar Kanoman terletak di pusat Kota Cirebon, memiliki aksesibilitas yang cukup strategis. Pasar ini berada sekitar 2 km dari Stasiun Cirebon Prujakan, yang merupakan salah satu hub transportasi utama di kota ini. Hal ini menunjukkan bahwa pasar memiliki keterjangkauan yang baik bagi pengguna moda transportasi kereta api, baik dari dalam kota maupun luar kota seperti Jakarta, Bandung, Semarang, dan Surabaya. Selain itu Gerbang Tol Ciperna Timur berjarak sekitar 8,9 km dengan lokasi Pasar Kanoman. Jalur ini memberikan kemudahan bagi kendaraan pribadi maupun angkutan barang yang masuk dan keluar dari kota, terutama bagi distribusi logistik dan suplai barang dagangan ke pasar. Keberadaan jalan tol ini juga mempercepat akses bagi pedagang dan pengunjung dari daerah sekitar Cirebon.

Kondisi ini menunjukkan adanya keterhubungan pasar dengan transportasi yang dapat memudahkan mobilitas pengguna. Adanya potensi pasar kanoman yang dapat dijangkau bagi pengunjung dari luar Kota Cirebon sehingga adanya interaksi sosial dan ekonomi antar wilayah. Lokasi Pasar Kanoman dapat dijadikan ruang publik dengan adanya partisipasi pengguna dengan kemudahan akses.



Gambar 4. 6 Analisis Makro Pasar Kanoman, Cirebon

4.3.3 Analisis Meso Kawasan Pasar Kanoman

Pasar Kanoman memiliki lokasi strategis yaitu dekat dengan Keraton Kanoman yang merupakan salah satu bagian dari keraton lainnya yang ada di Kota Cirebon. Pada **analisis meso** dengan jarak radius 2.5 km terdapat beberapa fasilitas yang mendukung aktivitas pada Kota Cirebon.

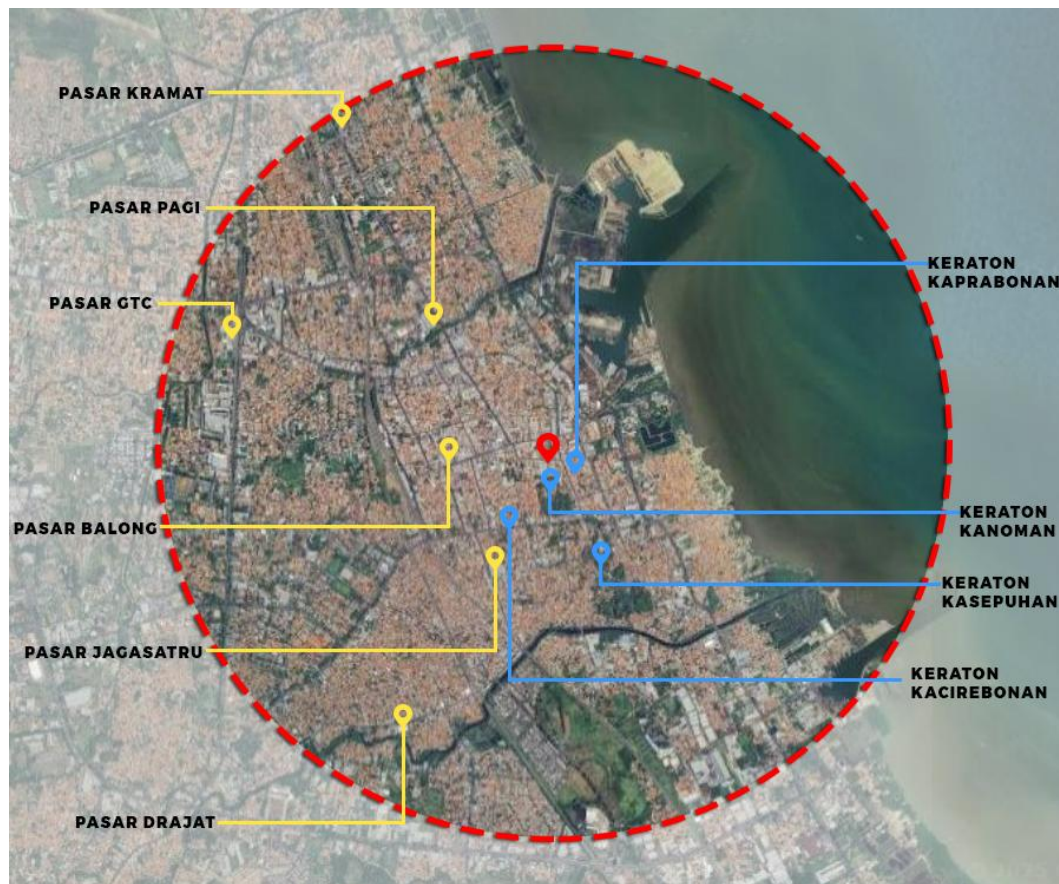
Pasar Tradisional (Berwarna Kuning):

- a. Pasar Kramat
- b. Pasar Pagi
- c. Pasar Jagasatru
- d. Pasar GTC
- e. Pasar Drajat
- f. Pasar Balong

Keraton (Berwarna Biru):

1. Keraton Kanoman
2. Keraton Kasepuhan
3. Keraton Kacirabonan
4. Keraton Kaprabonan

Penyebaran pasar-pasar sekitar Pasar Kanoman ini dapat menciptakan aktivitas sosial yang aktif dan saling mendukung dalam aspek ekonomi. Keberadaan Pasar Kanoman yang berada di sekitar keraton berpotensi menjadi tempat untuk menjadi alur destinasi bagi pendatang, sehingga pendatang dapat menikmati pengalaman antara berbelanja di pasar dan eksplorasi sekitasr keraton. Secara budaya, pasar ini juga dapat memperkenalkan produk lokal atau makanan tradisional khas Cirebon. Selain itu, Pasar Kanoman dapat memperlihatkan ornamen khas Cirebon khususnya pada area produk lokal untuk meningkatkan daya tarik pasar. Keterhubungan ini dapat menjadikan Pasar Kanoman sebagai ruang publik yang dapat mendukung keraton khususnya Keraton Kanoman.



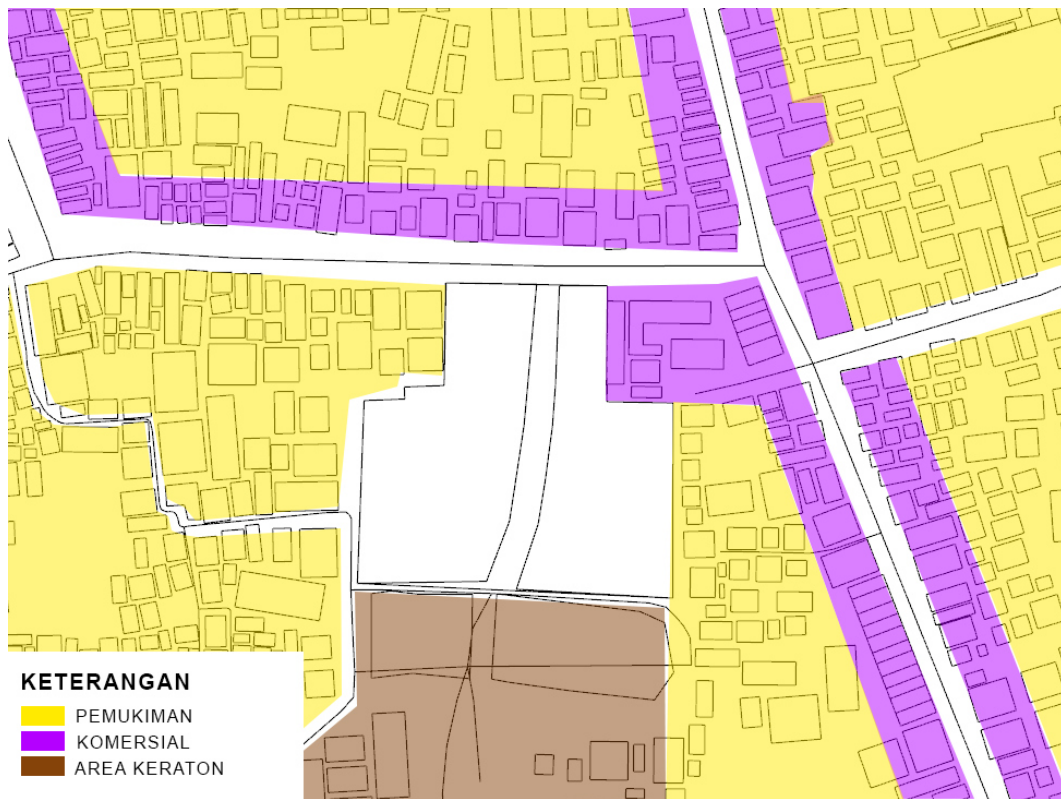
Gambar 4. 7 Analisis Meso Pasar Kanoman, Cirebon

4.3.4 Analisis Mikro Tapak Pasar Kanoman

Berdasarkan analisis neighborhood dengan peta zonasi di sekitar pasar menunjukkan bahwa Pasar Kanoman didominasi dengan zona pemukiman warga (berwarna kuning), dimana mengartikan Pasar Kanoman dapat memenuhi kebutuhan masyarakat lokal dalam radius yang cukup dekat. Selanjutnya, keberadaan zona komersial (berwarna ungu) ini dapat berkontribusi pada aliran pengunjung yang tinggi serta memperkuat integrasi ekonomi antar pelaku usaha di sekitar pasar. Adapun terdapat area Keraton Kanoman yang sangat dekat dengan pasar yaitu pada bagian selatan Pasar Kanoman.

Bangunan di sekitar pasar, seperti Keraton Kanoman menampilkan gaya arsitektur tradisional Cirebon, seperti ornamen Mega Mendung, atap limasan, serta penggunaan bahan lokal seperti kayu jati dan bata merah. Selain itu, banyak ruko tua bergaya kolonial berdiri di sepanjang koridor perdagangan dekat pasar,

mencerminkan masa ketika Cirebon menjadi kota pelabuhan penting dalam jaringan dagang Hindia Belanda.



Gambar 4. 8 Analisis *Neighborhood* Pasar Kanoman, Cirebon

Sementara itu pada **analisis natural**, kondisi area sekitar site sudah menunjukkan kondisi vegetasi yang cukup baik dimana terdapat beberapa pohon pada area pintu masuk akses utama ke Pasar kanoman dan vegetasi pada area Keraton Kanoman. Vegetasi pada area pasar dapat menutupi kepadatan lalu lintas dan bising kendaraan yang ada pada area utara bangunan pasar dikarenakan pintu masuk utama yang merupakan jalan pertigaan untuk masuk ke area Keraton Kanoman. Selain itu, vegetasi pada area pasar dan keraton juga dapat menjadi peneduh dan menciptakan suasana yang asri.

Orientasi matahari menunjukkan pergerakan cahaya dari timur ke barat, yang mempengaruhi intensitas suhu di dalam area pasar sepanjang hari. Cahaya matahari langsung berpotensi meningkatkan suhu lingkungan, terutama pada area yang tidak memiliki peneduh alami. Oleh karena itu, strategi perancangan harus mempertimbangkan elemen shading, seperti kanopi atau vegetasi, untuk mengurangi dampak panas berlebih.

Aspek lain yang mempengaruhi kualitas lingkungan adalah arah angin yang berasal dari utara menuju selatan. Adanya kondisi ini dapat membantu pasar untuk memaksimalkan ventilasi alami. Perlu adanya strategi perancangan yang mempertimbangkan arah angin ini, seperti penempatan vegetasi atau penggunaan elemen bangunan yang dapat mengarahkan serta mengontrol aliran udara agar tetap optimal bagi pengguna.

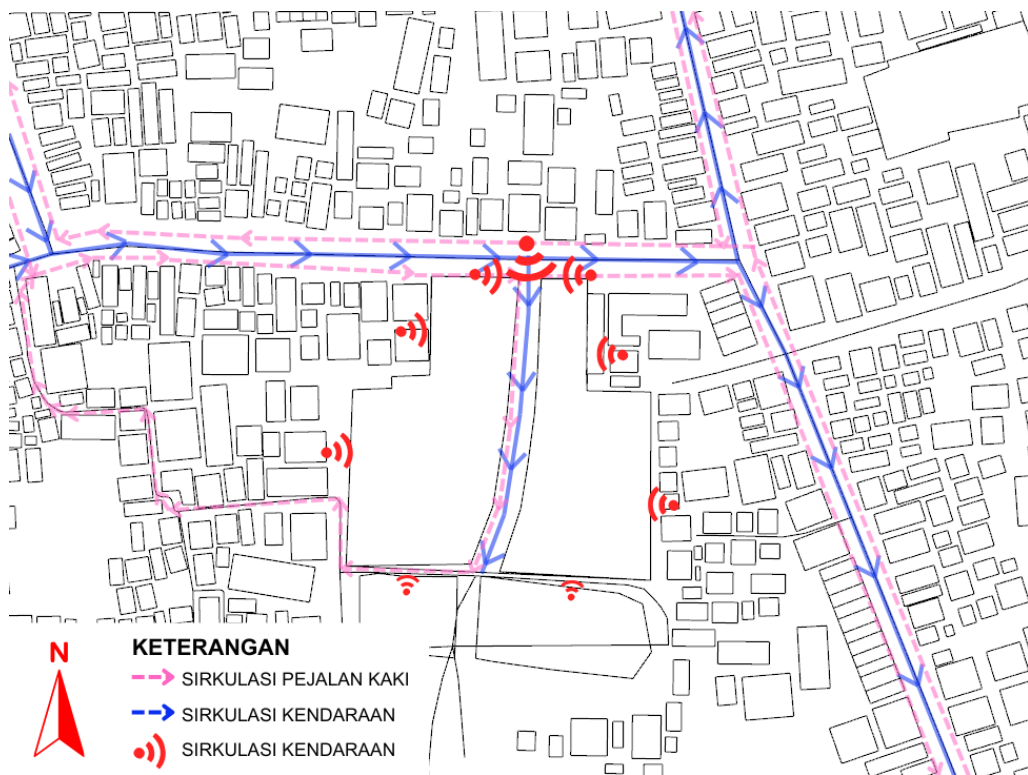


Gambar 4.9 Analisis Natural Pasar Kanoman, Cirebon

Analisis sirkulasi pada kawasan Pasar Kanoman yang mencakup dua aspek utama yaitu sirkulasi kendaraan dan pejalan kaki. Sirkulasi kendaraan paling padat ada pada area jalan utama Jl. Kanoman, dikarenakan lokasi bagian utara Pasar Kanoman merupakan area komersil dimana adanya ruko. Arah lalu lintas pada area pasar merupakan area satu jalur dan terdapat titik yang akan berpotensi padat pada titik pertemuan area utara Pasar Kanoman karena adanya persimpangan pada pintu masuk utama menuju Keraton Kanoman. Sementara itu, jalur sirkulasi pejalan kaki terlihat cukup menyebar, dengan akses langsung ke dalam pasar serta jalur yang menghubungkan area permukiman di sekitarnya. Hal ini mencerminkan tingginya intensitas interaksi sosial dan aktivitas ekonomi di dalam pasar. Namun, terlihat bahwa beberapa titik jalur pejalan kaki bersinggungan dengan jalur kendaraan, sehingga berisiko terhadap kenyamanan dan keselamatan pejalan kaki.

Analisis kebisingan pada area Pasar Kanoman juga salah satu hal yang dapat mempengaruhi kondisi lingkungan. Titik lokasi dengan tingkat kebisingan tinggi, yang kemungkinan besar disebabkan oleh aktivitas kendaraan, sirkulasi pejalan kaki yang padat, dan kegiatan perdagangan.

Titik kebisingan tertinggi tampak berada dipersimpangan utama di bagian utara pasar, yang merupakan titik pertemuan kendaraan dan pejalan kaki. Kebisingan juga tersebar di beberapa titik di dalam area pasar, terutama di jalur masuk utama dan beberapa zona perdagangan yang memiliki tingkat interaksi tinggi vegetasi yang cukup baik dimana terdapat beberapa pohon pada area pintu masuk akses utama ke Pasar Kanoman dan vegetasi pada area Keraton Kanoman.



Gambar 4. 10 Analisis Sirkulasi dan Kebisingan Pasar Kanoman, Cirebon

Analisis view Pasar Kanoman menunjukkan hubungan visual antara pasar dan elemen-elemen utama di sekitarnya, yaitu ruko, pemukiman warga, dan Keraton Kanoman. Berikut merupakan analisis *view* dari site pada Pasar Kanoman:

1. *View* sisi utara – menghadap ke jalan utama

Merupakan *view* yang baik karena langsung menghadap ke jalan utama yang akan membuat orang tertarik dan terlihat dengan jelas. Selain itu, dengan

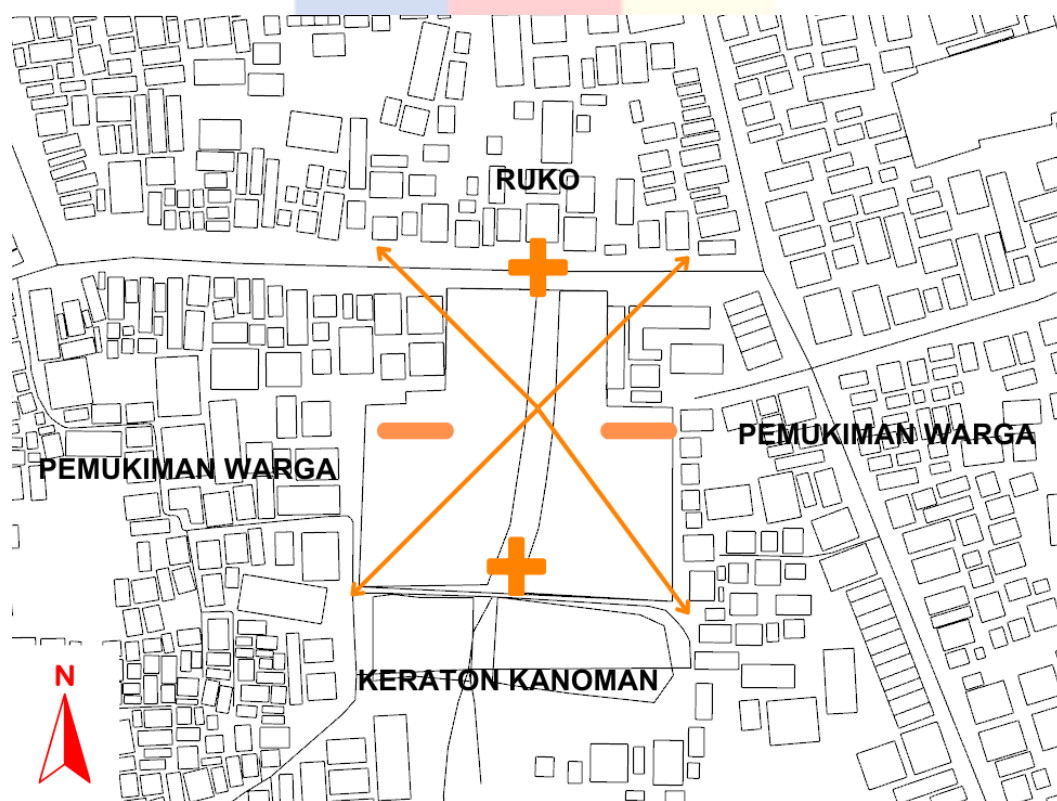
adanya ruko dan pasar yang bersebrangan dapat saling mendukung interaksi antara pedagang pasar, pemilik ruko, dan pembeli.

2. *View* sisi barat dan timur – menghadap ke pemukiman warga

Merupakan *view* dari site yang kurang baik, karena berbatasan langsung antara pasar dan pemukiman. Visual pasar pada sisi timur dan barat bangunan akan kurang terlihat dari area rumah warga.

3. *View* sisi selatan – menghadap ke area Keraton Kanoman

Sementara itu, *view* ke arah Keraton Kanoman dinilai baik karena pasar memiliki *view* langsung ke area keraton. Hal ini, akan berpotensi menjadikan pasar sebagai salah satu alur perjalanan pengunjung yang memiliki minat untuk berwisata. Pandangan ke arah keraton memberikan identitas yang khas bagi pasar, memperkaya nilai historis, dan berpotensi menjadi daya tarik wisata.



Gambar 4. 11 Analisis *View* Pasar Kanoman, Cirebon

4.4 Analisis SWOT

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan terhadap Pasar Kanoman, ditemukan berbagai aspek yang mempengaruhi kondisi pasar, berikut adalah

analisis SWOT (*Strengths, Weaknesses, Opportunities, and Threats*) dari Pasar Kanoman.

Tabel 4. 4 SWOT Pasar Kanoman, Cirebon

SWOT	Analisis
Strengths (Kekuatan)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lokasi strategis dekat dengan Keraton Kanoman dan jalan utama. 2. Memiliki akses transportasi kereta api dan jalan tol. 3. Keberadaan ruko di sisi utara meningkatkan daya tarik ekonomi dan memperkuat interaksi bisnis. 4. Banyak UMKM yang dapat menjadi penguat faktor ekonomi. 5. Memiliki daya tarik perbelanjaan oleh-oleh dan kuliner lokal. 6. Orientasi tapak cenderung menghadap utara.
Weaknesses (Kelemahan)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Infrastruktur pasar yang kurang terawat dan perlu revitalisasi. 2. Minimnya transportasi umum (harus menggunakan kendaraan pribadi, ojek online dan offline, atau becak) 3. Aksesibilitas yang kurang ramah bagi pejalan kaki dan penyandang disabilitas. 4. Kurangnya pengelolaan parkir dan kemacetan di sekitar pasar. 5. Kurangnya ruang terbuka hijau dan area interaksi sosial. 6. Berbatasan langsung dengan pemukiman tanpa pemisah yang memadai, sehingga menimbulkan potensi gangguan bagi warga sekitar.
Opportunities (Peluang)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berpotensi menjadi salah satu alur wisata karena lokasinya yang dekat dengan Keraton Kanoman. 2. Berpotensi adanya pendatang dari berbagai daerah karena adanya budaya khas Cirebon. 3. Banyaknya ruko di sekitar Pasar Kanoman untuk menarik minat pengunjung berbelanja.
Threats (Ancaman)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kepadatan lalu lintas karena pintu masuk langsung terhubung pada jalan utama berisiko mengurangi kenyamanan pengunjung dan memperburuk pengalaman berbelanja. 2. Adanya bising karena kendaraan yang ada di jalan utama.

4.5 Analisis Programing

Dari hasil analisis tapak, berikut merupakan analisis kebutuhan ruang yang dihasilkan untuk merancang pasar tradisional berdasarkan aktivitas dan pengguna pasar. Analisis ini menghasilkan beberapa kelompok ruang pada pasar tradisional terkait kebutuhan ruang seperti zona perdagangan, zona sirkulasi dan transportasi,

zona fasilitas umum, zona sosial, dan zona servis dengan penerapan elemen *placemaking*.

Tabel 4. 5 Kebutuhan Ruang Berdasarkan Pengguna

Pengguna	Aktivitas	Kebutuhan Ruang
Pedagang	<ul style="list-style-type: none"> - Parkir kendaraan - Menurunkan barang - Menyusun atau mengatur barang dagangan - Melayani pembeli - Berinteraksi dengan pedagang lain - Istirahat - Menutup kios - Pulang 	<ul style="list-style-type: none"> - Tempat Parkir - <i>Loading Dock</i> - Kios/Los - Area Dagang - Ruang Terbuka/Tempat Istirahat
Pedagang Kaki Lima	<ul style="list-style-type: none"> - Mencari tempat untuk berjualan - Melayani pembeli - Pulang 	<ul style="list-style-type: none"> - Area Dagang Pedagang Kaki Lima - Ruang Terbuka/Tempat Duduk
Pengunjung Lokal	<ul style="list-style-type: none"> - Parkir kendaraan - Berbelanja atau mencari barang - Tawar-menawar dan membeli - Makan - Pulang 	<ul style="list-style-type: none"> - Tempat Parkir - Jalur Pejalan Kaki - Area Belanja - Area Kuliner - Area Istirahat/Tempat Duduk
Wisatawan	<ul style="list-style-type: none"> - Parkir kendaraan - Melihat-lihat suasana pasar - Menjelajahi barang dagangan pasar - Membeli oleh-oleh - Berfoto - Menikmati kuliner - Bersosialisasi dengan pedagang atau pengunjung pasar lainnya - Pulang 	<ul style="list-style-type: none"> - Tempat Parkir - Ruang Terbuka - Area Oleh-Oleh/Makanan Khas Cirebon - Tempat Duduk - Area Pejalan Kaki - Area Kuliner
Pengelola Pasar	<ul style="list-style-type: none"> - Parkir kendaraan - Memantau operasional pasar - Berkomunikasi dengan pedagang dan pembeli - Mengelola administrasi pasar - Mengawasi kebersihan dan keamanan pasar - Istirahat - Pulang 	<ul style="list-style-type: none"> - Tempat Parkir - Pos Keamanan - Pos Informasi - Kantor Pengelola - Pos Kesehatan
Penyedia Transportasi Lokal (Bajaj, Angkot, Ojek, Kendaraan Online)	<ul style="list-style-type: none"> - Menunggu Penumpang - Mengantar Penumpang - Pulang 	<ul style="list-style-type: none"> - Area Parkir - Area <i>Drop-off</i> Penumpang

Tabel 4. 6 Penerapan Elemen Placemaking Berdasarkan Kelompok Ruang

Kelompok Ruang	Program Ruang	Kriteria Ruang	Elemen Placemaking
Zona Perdagangan	Area Basah (Los)	<ul style="list-style-type: none"> - Penggunaan pola linear dan <i>grid</i> untuk mengarahkan pengunjung secara naluriah. - Memiliki <i>display</i> barang berupa meja atau kabinet. 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Accessible</i> - <i>Usefull</i> - <i>Active</i> - <i>Welcoming</i> - <i>Clean</i>

Kelompok Ruang	Program Ruang	Kriteria Ruang	Elemen Placemaking
		<ul style="list-style-type: none"> - Memaksimalkan bukaan dan sirkulasi udara secara alami untuk mengurangi bau. - Memiliki akses yang mudah dan ruang cukup untuk pembeli dan pedagang. - Terdapat saluran air dan tempat sampah. 	
	Area Kering (Kios)	<ul style="list-style-type: none"> - Bangunan semi permanen dengan dinding dan penutup kios. - Memiliki letak yang strategis untuk memudahkan pembeli mencari barang. - Desain modular dengan ukuran standar kios pasar tradisional. - Terdapat tempat sampah serta terhindar dari percikan air. 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Safe</i> - <i>Connected & Convinient</i> - <i>Accessible</i> - <i>Clean</i>
	Area Kuliner	<ul style="list-style-type: none"> - Memiliki area makan dengan tempat duduk. - Pengunjung dapat melihat langsung proses penyajian dengan dapur terbuka. - Memiliki akses ke tempat cuci tangan dan tempat sampah. 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Sittable</i> - <i>Interactive</i> - <i>Clean</i>
	Area Oleh-Oleh	<ul style="list-style-type: none"> - Terletak strategis dekat dengan pintu masuk/keluar. - Desain dengan mengekspos material seperti kayu, bata ekspos, dan genteng tanah liat. - Memiliki aksesibilitas yang memudahkan pengunjung. 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Indigenous</i> - <i>Charming & Pri de</i> - <i>Attractive</i>
	Area PKL	<ul style="list-style-type: none"> - Memiliki ruang yang fleksibel untuk kemudahan penjual dan pembeli. - Memiliki sistem pengelolaan sampah yang baik agar tetap rapih dan terorganisir. - Area fleksibel yang dapat digunakan untuk kegiatan lain saat tidak digunakan. 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Special</i> - <i>Friendly</i> - <i>Interactive</i>
Zona Sirkulasi dan Transportasi	Lobi	<ul style="list-style-type: none"> - Memiliki desain lobi yang terbuka dengan papan informasi yang jelas. - Tersedia jalur pejalan kaki yang lebar, aman, dan bebas halangan dari luar bangunan menuju lobi. - Desain lobi dengan akses yang luas dan mempertimbangkan pengguna kursi roda atau disabilitas dan pejalan kaki. - Menampilkan elemen arsitektur atau ornamen lokal seperti motif megamendung atau material khas Cirebon (bata ekspos, dan kayu) 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Welcoming & Readable</i> - <i>Walkable</i> - <i>Connected</i> - <i>Historic</i>
	Area Parkir Mobil	<ul style="list-style-type: none"> - Desain modular parkir 1 mobil dengan ukuran standar mininal 2.5x5 m. 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Safe</i> - <i>Accessible</i>

Kelompok Ruang	Program Ruang	Kriteria Ruang	Elemen Placemaking
		<ul style="list-style-type: none"> - Memiliki jalur masuk dan keluar yang jelas. - Terkoneksi dengan area teduh dan akses pejalan kaki. 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Convenient</i>
	Area Parkir Motor	<ul style="list-style-type: none"> - Desain modular parkir 1 motor dengan ukuran standar minimal 0.8x2 m. - Memiliki jalur masuk dan keluar yang jelas. - Terkoneksi dengan area teduh dan akses pejalan kaki. 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Safe</i> - <i>Accessible</i> - <i>Convenient</i>
	Area Parkir Bajaj	<ul style="list-style-type: none"> - Area parkir becak dengan ukuran sesuai kebutuhan. - Memiliki tempat khusus dekat pintu masuk yang tidak menghambat jalur kendaraan. 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Proximity</i> - <i>Convenient</i>
	Loading Dock	<ul style="list-style-type: none"> - Memiliki jalur khusus pada area pasar untuk memudahkan menurunkan barang. - Alur <i>loading dock</i> harus terpisah dari jalur utama pengunjung pasar. 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Continuity</i> - <i>Useful</i> - <i>Connected</i>
	Area Drop-off	<ul style="list-style-type: none"> - Terdapat pembatas atau perbedaan ketinggian antara kendaraan dan pejalan kaki. - Lokasi yang strategis untuk menurunkan pengunjung dengan aman. - Terhubung ke jalur pedestrian, dan ramp untuk difabel. - Tidak mengganggu jalur lalu lintas kendaraan lain. 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Safe</i> - <i>Convenient</i> - <i>Connected</i> - <i>Diverse</i>
Zona Sosial	Area Penghijauan	<ul style="list-style-type: none"> - Terdapat area teduh dengan vegetasi alami dan tempat duduk yang nyaman 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Green & Charming</i>
	Area Multifungsi	<ul style="list-style-type: none"> - Terdapat area yang fleksibel untuk acara atau festival kegiatan sosial. - Memiliki area terbuka yang dapat diakses semua pengguna. - Perbedaan ketinggian atau pola lantai. 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Celebratory</i> - <i>Fun & Interactive</i> - <i>Special</i>
Zona Fasilitas Umum	Mushola	<ul style="list-style-type: none"> - Berlokasi di area yang cukup tenang. - Terdapat fasilitas wudhu yang bersih - Memiliki ventilasi dan pencahayaan alami yang baik. 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Clean</i> - <i>Stewardship</i> - <i>Welcoming</i>
	Ruang ASI	<ul style="list-style-type: none"> - Memiliki lokasi yang mudah diakses tetapi privasinya tetap terjaga. - Desain dengan area privat dengan area duduk yang nyaman untuk ibu menyusui. - Memiliki sirkulasi udara yang baik bagi ibu dan anak. 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Useful & Safe</i> - <i>Welcoming</i> - <i>Friendly</i>
	Toilet	<ul style="list-style-type: none"> - Tersedia minimal satu toilet yang dapat diakses disabilitas. 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Clean</i> - <i>Accessible</i>

Kelompok Ruang	Program Ruang	Kriteria Ruang	Elemen Placemaking
		- Pintu toilet harus terbuka ke arah dalam toilet. - Satu bilik minimal 0.85x1.5 m	- <i>Convenient</i>
	Tempat Cuci Tangan	- Tersedia diberbagai lokasi strategis terutama pada area kuliner dan memiliki air bersih dan sabun.	- <i>Clean</i> - <i>Sustainable</i> - <i>Stewardship</i>
	Lift Disabilitas	- Memiliki akses yang strategis dekat dengan pintu masuk.	- <i>Accessible</i>
	Lift Barang	- Memiliki ukuran dan kapasitas yang cukup dan tidak mengganggu jalur pengunjung.	- <i>Useful</i> - <i>Convenient</i>
Zona Manajemen /Servis	Kantor Pengelola	- Memiliki ruang kerja yang ergonomis dan mudah diakses oleh pengelola.	- <i>Stewardship</i>
	Ruang CCTV	- Memiliki area privat untuk memantau keamanan pasar.	- <i>Safe</i>
	Pos Kesehatan	- Dapat diakses seluruh pengguna pasar terutama dalam keadaan darurat.	- <i>Safe</i> - <i>Accessible</i>
	Pos Keamanan	- Akses yang strategis untuk menjaga keamanan.	- <i>Safe</i> - <i>Stewardship</i>
	MEP	- Sistem utilitas dengan lokasi yang tidak mengganggu aktivitas pasar	- <i>Sustainable</i>
	TPS Sementara	- Berlokasi dekat dengan <i>loading dock</i> dengan pemisahan sampah yang jelas dan rapih.	- <i>Sustainable</i>
	Pengolahan Sampah 3R		- <i>Clean</i> - <i>Stewardship</i>

4.6 Kriteria Perancangan

4.6.1 Kriteria Perancangan Terkait Pengguna

Kriteria perancangan terkait pengguna disimpulkan berdasarkan analisis aktivitas pengguna dan pengalaman ruang yang diharapkan dengan menerapkan elemen *placemaking*. Dari analisis aktivitas pengguna seperti pedagang, pengunjung lokal, wisatawan, pengelola pasar, dan penyedia transportasi, terdapat beberapa aspek kriteria pengalaman terkait pengguna yang diharapkan, yaitu:

Access & ruang Linkages

Tabel 4. 7 Kriteria Perancangan *Access & Linkages*

Kriteria Desain	Implementasi
Kemudahan akses yang dijangkau oleh pejalan kaki, kendaraan, transportasi umum, serta konektivitas area sekitar.	Perbedaan pola yang jelas pada sirkulasi.
	Jalur yang dapat diakses semua kalangan dengan tangga, <i>ramp</i> , dan <i>handrail</i> .
	Penggunaan warna kontras atau material ekspos untuk memperjelas keberadaan dan memudahkan navigasi seperti pada <i>gate</i> atau pergantian ruang.

Kriteria Desain	Implementasi
	Area khusus transportasi publik seperti bajaj atau angkot yang dekat dengan pintu masuk pasar.

Comfort & Image

Tabel 4. 8 Kriteria Perancangan *Comfort & Image*

Kriteria Desain	Implementasi
Menciptakan lingkungan yang aman, nyaman, dan memiliki citra yang kuat sebagai ruang publik.	Menambahkan area teduh atau area duduk khususnya pada jalur pejalan kaki.
	Pengelompokan jenis dagang yang jelas dengan sirkulasi pejalan kaki lebar koridor 1,5 meter.
	Menggunakan elemen khas Cirebon seperti gapura batu bata, motif kayu, keramik, atau motif mega mendung.
	Memperlebar akses utama untuk mendukung ruang terbuka.

Uses & Activities

Tabel 4. 9 Kriteria Perancangan *Uses & Activities*

Kriteria Desain	Implementasi
Keberagaman aktivitas agar pasar tetap hidup sepanjang waktu dan menarik bagi berbagai kelompok masyarakat.	Terdapat area istirahat khususnya pada titik aktif atau titik temu.
	Desain fleksibel untuk yang dapat digunakan pedagang kaki lima yang tetap dapat dialih fungsi saat tidak digunakan.
	Menciptakan ruang interaksi dan ruang terbuka publik.
	Terdapat area khusus oleh-oleh.

Sociability

Tabel 4. 10 Kriteria Perancangan *Sociability*

Kriteria Desain	Implementasi
Desain yang dapat mendorong komunikasi atau interaksi antar pengguna pasar.	Desain <i>welcoming</i> dengan akses masuk pasar jelas, luas, dan <i>welcoming</i> .
	Area <i>multifungsi</i> seperti <i>plaza</i> pada jalan utama pasar untuk meningkatkan pengalaman pengunjung.
	Pasar tradisional dengan ruang aktif eksplorasi atau edukasi.

4.6.2 Kriteria Perancangan Terkait Tampak

Berdasarkan analisis terhadap tapak, dapat menghasilkan kriteria perancangan pada tapak yang merupakan zonasi untuk menciptakan keteraturan ruang yang mendukung kenyamanan pengguna. Pembagian zonasi ini dapat

mengoptimalkan penggunaan lahan dengan menyesuaikan fungsi sesuai kebutuhan pasar dalam menunjang aktivitas sosial dan integrasi antar ruang.

Zona pertama yang dipertimbangkan adalah zona yang ditandai dengan warna kuning yang merupakan area *drop-off*. Area ini digunakan sebagai sirkulasi untuk jalur pejalan kaki dan *drop-off* karena aksesnya yang dekat dengan jalan utama untuk memudahkan mobilitas pengunjung.

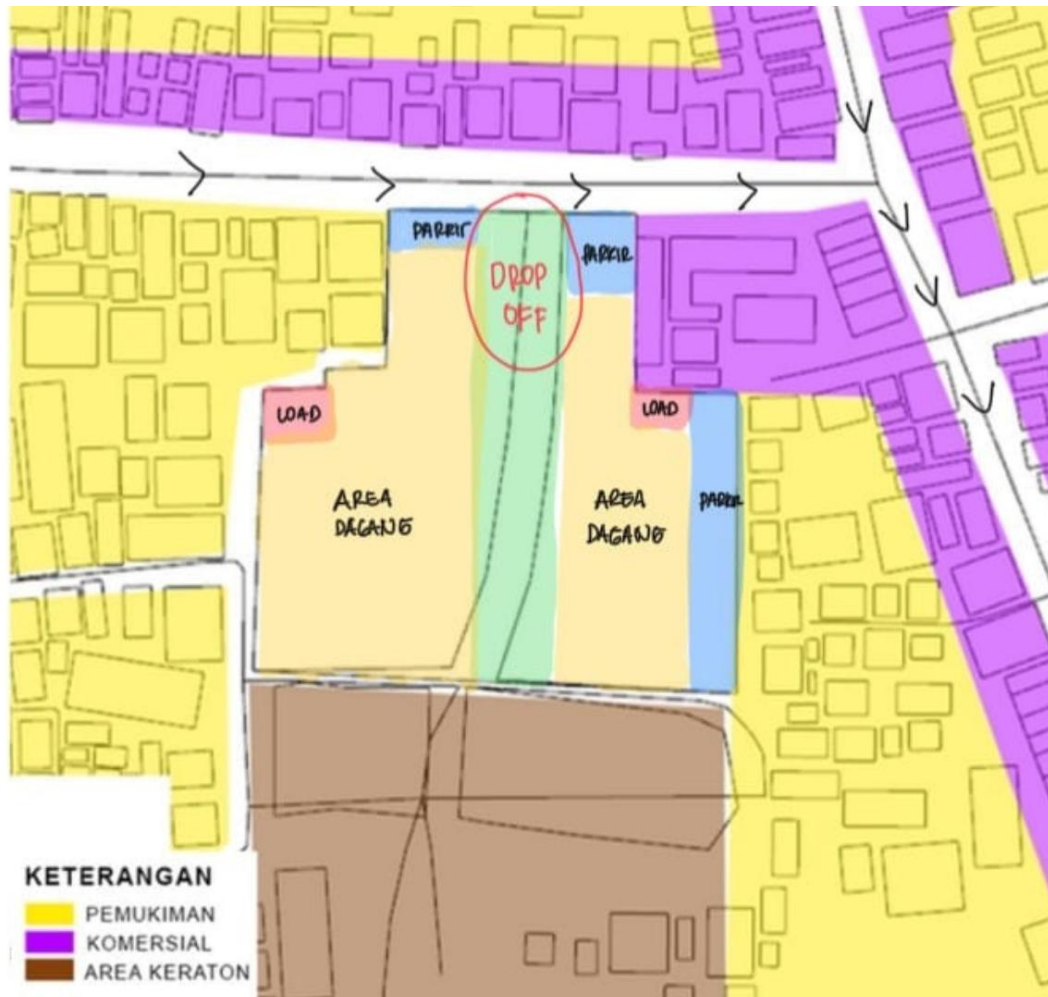
Pada area yang berwarna hijau merupakan zona *plaza*, dimana area ini berpotensi sebagai ruang terbuka publik. Area ini merupakan jalan utama menuju Keraton Kanoman dimana keberadaan area *plaza* ini dapat menjadi ruang transisi yang mendukung interaksi sosial. Area ini merupakan penghubung visual dan *Fungsional* antara zona perdagangan dan zona lainnya secara fleksibel.

Zona perdagangan berwarna jingga merupakan area yang dominan pada site berpotensi sebagai pusat aktivitas ekonomi berlangsung. Area perdagangan ini akan menciptakan pengalaman pengunjung mulai dari jenis dagang *secondary* ke *primary needs*. Pembagian zona ini bertujuan untuk menciptakan aktivitas yang merata dan mencegah terjadinya kepadatan pada titik tertentu.

Zona parkir ditunjukkan dengan warna biru, berada di sisi utara dan timur tapak. Penempatan ini mempertimbangkan kemudahan akses bagi kendaraan tanpa mengganggu sirkulasi utama pejalan kaki. Area parkir ini memiliki kedekatan dengan zona *drop-off* serta *plaza*, sehingga memudahkan mobilitas pengguna dan menjaga alur pergerakan yang efisien.

Area yang ditandai dengan warna merah merupakan zona *Loading Dock* berada pada sisi barat tapak. Zona ini cocok untuk aktivitas bongkar muat barang karena bagian barat merupakan bagian yang terkena panas matahari paling tinggi. Penempatannya yang terpisah dari zona publik bertujuan untuk menjaga kelancaran distribusi barang tanpa mengganggu kenyamanan pengunjung. Zona ini juga memiliki kedekatan dengan area perdagangan untuk memperpendek jalur distribusi internal.

Pembagian zonasi seperti ini berpotensi mendukung terciptanya ruang publik yang hidup dan aktif dengan memanfaatkan lokasi strategis untuk dijadikan ruang terbuka yang fleksibel. Selain itu, tetap mempertimbangkan pasar sebagai tempat transaksi ekonomi dengan koneksi antar ruang yang saling berhubungan.



Gambar 4. 12 Hasil Zonasi pada Pasar Kanoman, Cirebon

4.6.3 Kriteria Perancangan Terkait Bangunan

Kriteria perancangan terkait bangunan menghasilkan program ruang yang menguraikan kapasitas ruangan dan kuantitas setiap ruang berdasarkan standar dan kebutuhan ruang pada tapak Pasar Kanoman.

Tabel 4. 11 Program Ruang Pasar Kanoman, Cirebon

Program Ruang	Luas	m ²	Unit	L.Total	m ²	Zona
Lobi	100	m ²	1	100	m ²	Publik
Area Parkir Mobil	12.5	m ²	70	875	m ²	Publik
Area Parkir Motor	1.6	m ²	150	240	m ²	Publik

Program Ruang	Luas	m²	Unit	L.Total	m²	Zona
Area Parkir Bajaj	3.9	m ²	8	31.2	m ²	Publik
<i>Loading Dock</i>	80	m ²	1	80	m ²	Semi Publik
Los (Area Basah)	2	m ²	600	1200	m ²	Publik
Kios (Area Kering)	4	m ²	450	1800	m ²	Publik
Kantor Pengelola	12	m ²	1	12	m ²	Privat
Toilet Pria	15	m ²	4	15	m ²	Publik
Toilet Wanita	15	m ²	4	15	m ²	Publik
Musholla	80	m ²	1	80	m ²	Publik
Ruang ASI	12	m ²	2	24	m ²	Semi Publik
Ruang CCTV	9	m ²	1	9	m ²	Privat
Pos Kesehatan	9	m ²	1	9	m ²	Privat
Pos Keamanan	9	m ²	1	9	m ²	Privat
Area Merokok	50	m ²	1	50	m ²	Publik
Area Penghijauan	2114	m ²	1	2114	m ²	Publik
MEP	12	m ²	1	12	m ²	Privat
Lift Barang	3	m ²	1	3	m ²	Semi Publik
Lift Disabilitas	2.5	m ²	1	2.5	m ²	Semi Publik
TPS Sementara	200	m ²	1	200	m ²	Privat
Tempat Pengelolaan Sampah 3R	100	m ²	1	100	m ²	Privat
Area Kuliner Khas Cirebon	200	m ²	1	200	m ²	Publik
Area Oleh-Oleh	200	m ²	1	200	m ²	Publik
<i>Area Multifungsi</i>	350	m ²	1	350	m ²	Publik
<i>Area Workshop</i>	120	m ²	1	120	m ²	Publik
Area PKL	200	m ²	1	200	m ²	Publik