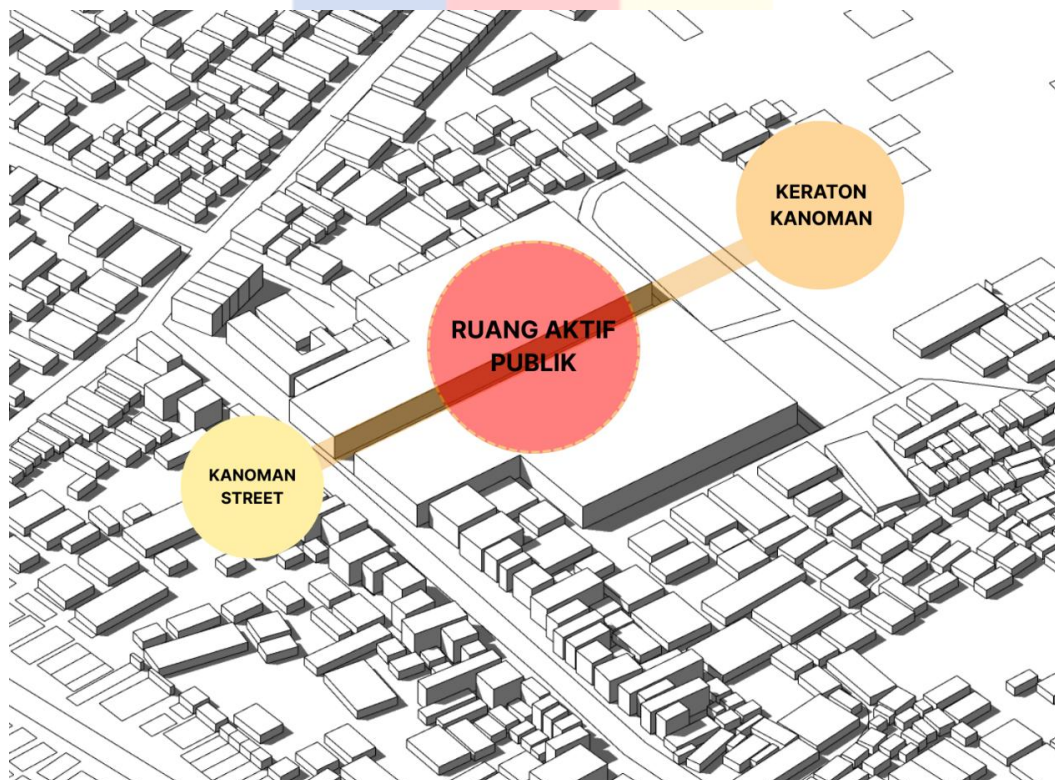


## BAB V SIMULASI PERANCANGAN

### 5.1 Konsep Desain Tapak

Desain tapak ini dirancang dengan pendekatan *placemaking* dimana pasar kanoman ini sebagai pasar yang mendukung keraton kanoman. Dengan merespon lokasi tapak yang diapit oleh keraton kanoman dan jalan utama yang merupakan satu-satunya akses ke keraton kanoman. Area tengah ini berpotensi sebagai *plaza* dan pusat aktivitas pengunjung untuk mendukung keraton kanoman. Ruang terbuka di pertemuan poros dan *plaza* utama diperlakukan sebagai “ruang aktif” pada hari biasa menjadi tempat istirahat, sedangkan pada hari besar Maulid Nabi atau tradisi Muludan, area ini diaktifkan sebagai area untuk mendukung kegiatan keraton.

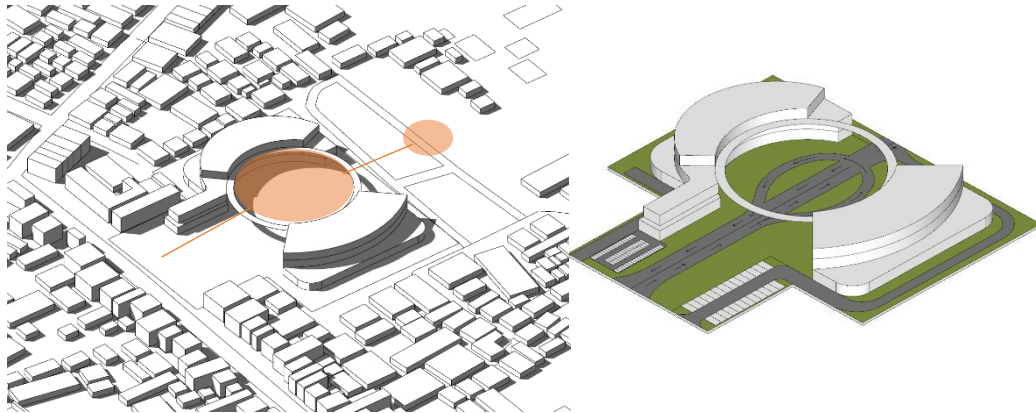


Gambar 5. 1 Konsep Desain Tapak

#### Desain Alternatif 1

Desain alternatif 1 menampilkan dua massa bangunan utama yang melengkung, membentuk area tengah terbuka berbentuk oval atau lengkung yang berfungsi sebagai *plaza* publik. Hubungan antar massa diperkuat dengan elemen

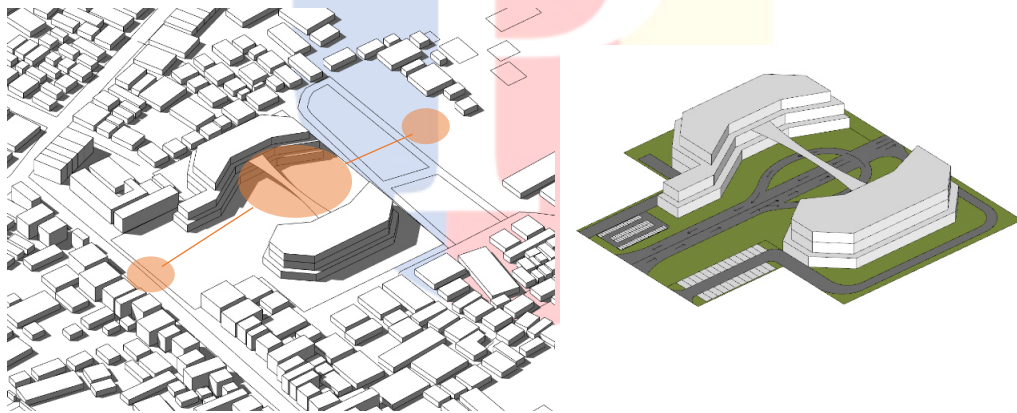
penghubung berbentuk lengkung yang mengikuti sumbu melingkar, menciptakan ruang tengah yang berorientasi pada arah masuk dari Keraton.



Gambar 5. 2 Desain Alternatif 1

### Desain Alternatif 2

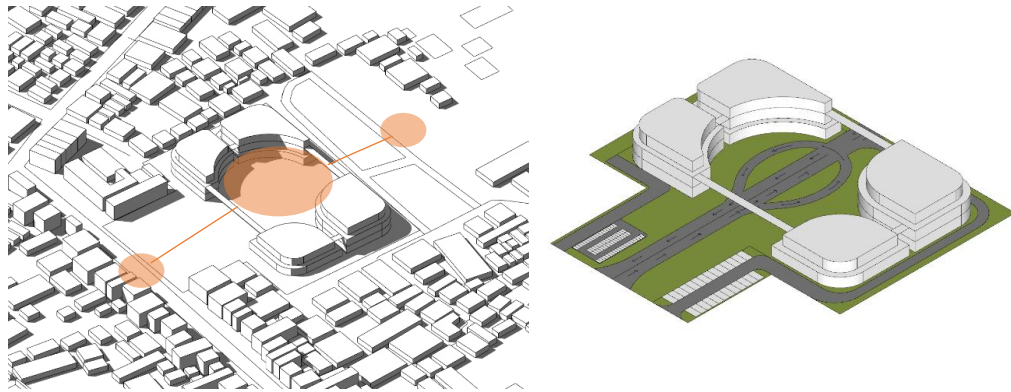
Alternatif kedua menggunakan komposisi massa bangunan linear yang hampir simetris dengan membentuk area tengah dengan bentuk segi enam yang merupakan pola geometris tegas dan dinamis. Terdapat jembatan penghubung antar bangunan yang menciptakan sirkulasi vertikal pada area tengah *plaza*.



Gambar 5. 3 Desain Alternatif 2

### Desain Alternatif 3

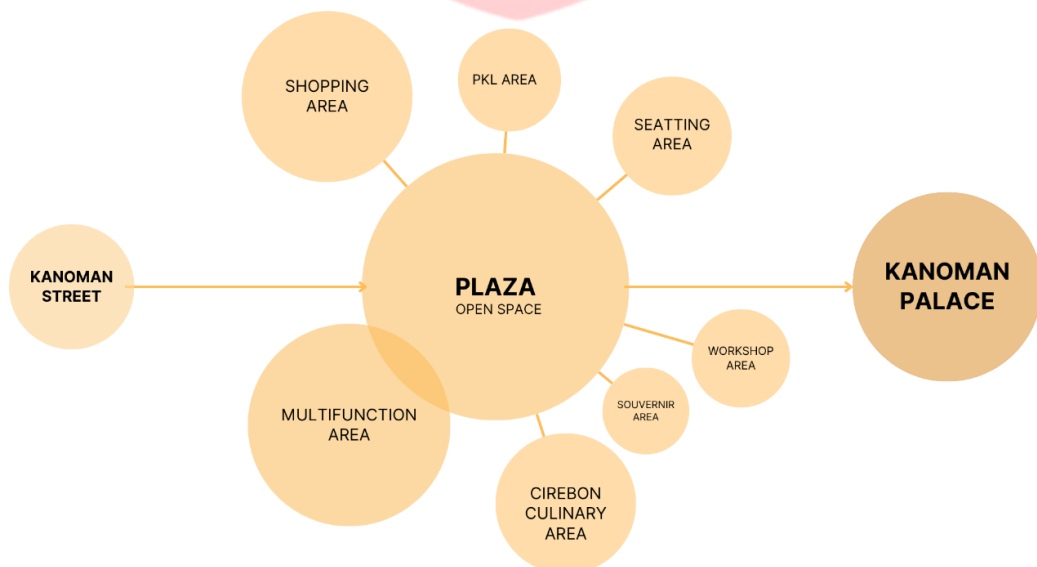
Alternatif ketiga memperlihatkan empat massa bangunan yang terpisah yang terkesan seperti adanya mini *plaza* dengan bentuk lengkung lembut, menciptakan bentuk pasar yang fleksibel dan bebas. Bagian *plaza* pada area tengah yang terbuka dengan orientasi pada setiap massa.



Gambar 5. 4 Desain Alternatif 3

## 5.2 Konsep dan Filosofi Perancangan

Redesain Pasar Kanoman tidak hanya bertujuan memperbaiki aspek fisik, tetapi juga menempatkan pasar sebagai bagian dari rangkaian pengalaman menuju Keraton. Konsep redesain pasar kanoman ini menciptakan pasar tradisional sebagai ruang publik yang dapat mendukung Keraton Kanoman melalui pendekatan *placemaking*. Dengan hal itu, pasar ini memiliki konsep Besar ”Serambi Kanoman” dalam konteks Pasar Sebagai Gerbang Budaya Keraton. Serambi Kanoman yang merujuk pada konsep Pasar Kanoman sebagai beranda atau ruang antara yang merupakan tempat orang mengetuk pintu sebelum memasuki rumah utama. Dengan konsep ini Pasar Kanoman berperann sebagai *gate-way* yang menyambut, mempersiapkan, sekaligus menghangatkan pengunjung sebelum mereka melangkah ke kawasan Keraton Kanoman. Setiap ruang, aktivitas, dan bagian pada pasar dirancang untuk memperkuat pengalaman sebelum memasuki area keraton.



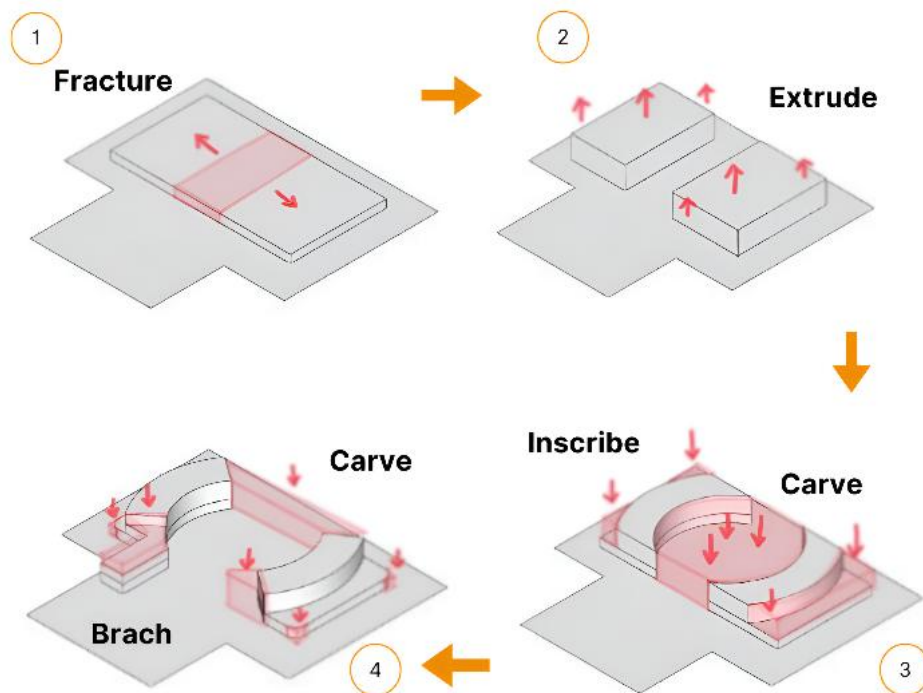
Gambar 5. 5 Konsep Besar Pasar Kanoman, Cirebon

### 5.2.1 Proses Gubahan Massa

Proses perancangan bentuk massa bangunan diawali dengan bentuk persegi dengan merespon bentuk konteks yang di *fracture* dengan membelah bidang tapak karena memanfaatkan jalan utama ke keraton untuk menciptakan sumbu sirkulasi utama yang membuka akses visual dan fisik.

Setelah itu kedua massa yang terpisah melalui tahap *extrude* untuk mempertinggi volume agar lebih mudah terlihat dari jalan utama. Pada tahap selanjutnya massa di *carve* dengan bidang lingkaran untuk memperluas area *plaza* dan di *inscribe* dengan bentuk lengkung untuk mendapatkan lebih banyak *view*.

Tahap selanjutnya merupakan *branch* untuk menyesuaikan dan merespon bentuk tapak. Tahap terakhir merupakan *carve* pada bagian utara dan selatan untuk membentuk massa yang *Welcoming* dengan terbuka ke arah masuk dan keluar sirkulasi utama.



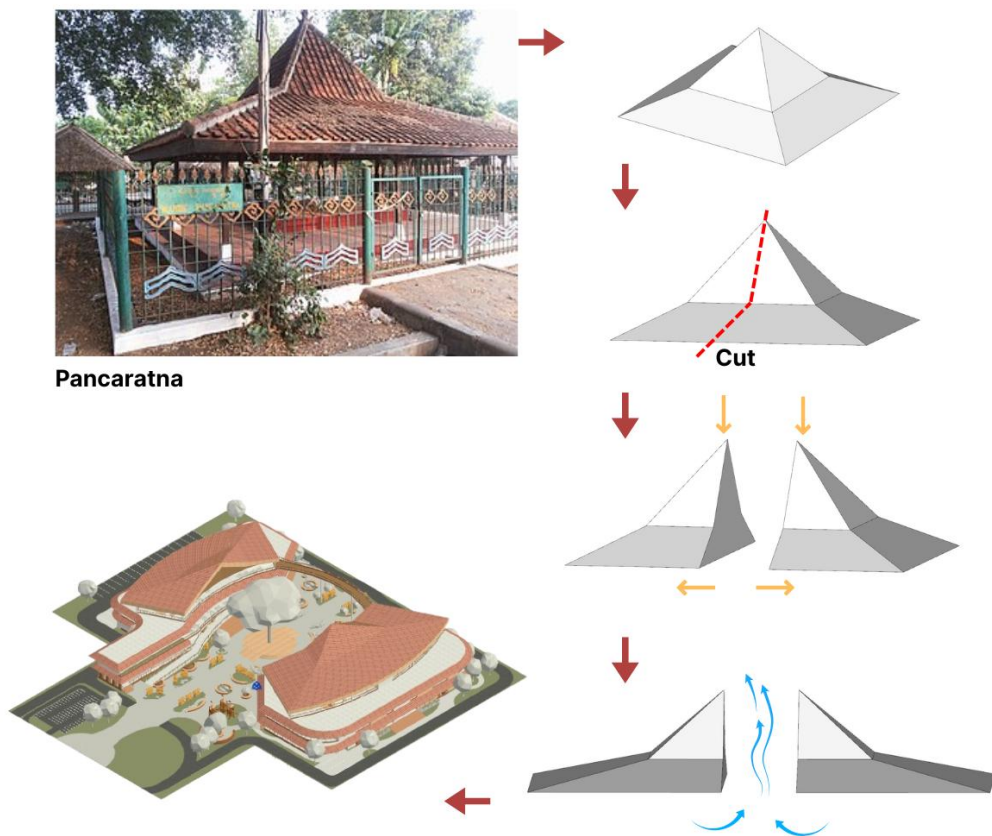
Gambar 5. 6 Proses Gubahan Massa

### 5.2.2 Olah Geometri Atap

Proses olah geometri atap dalam redesain Pasar Kanoman terinspirasi dari bentuk atap Pancaratna, salah satu bentuk arsitektur tradisional Cirebon yang umum ditemukan pada bangunan pendopo dan struktur penyangga di lingkungan Keraton.

Atap Pancaratna memiliki lima tingkat penurunan (panca = lima, ratna = permata) yang secara filosofis melambangkan kesederhanaan, keterbukaan, dan kearifan lokal. Struktur ini biasanya digunakan untuk bangunan publik yang tidak bersifat sakral, tetapi tetap penting sebagai ruang publik untuk interaksi sosial masyarakat.

Pemilihan bentuk atap Pancaratna sebagai dasar geometri atap bertujuan untuk menghadirkan aspek lokal dan memperkuat hubungan antara Pasar Kanoman dan Keraton Kanoman. Bentuk dasarnya kemudian dipotong secara vertikal di tengah dan dibagi menjadi 2 massa. Setelah itu, masing-masing bagian digeser ke samping untuk menciptakan dua elemen atap yang terbuka. Selanjutnya di *compress* atau tekan untuk mendapatkan penghawaan alami maksimal. Proses ini menciptakan ruang terbuka di tengah sebagai zona ruang publik yang menyambut pengunjung sebelum memasuki kawasan Keraton Kanoman.

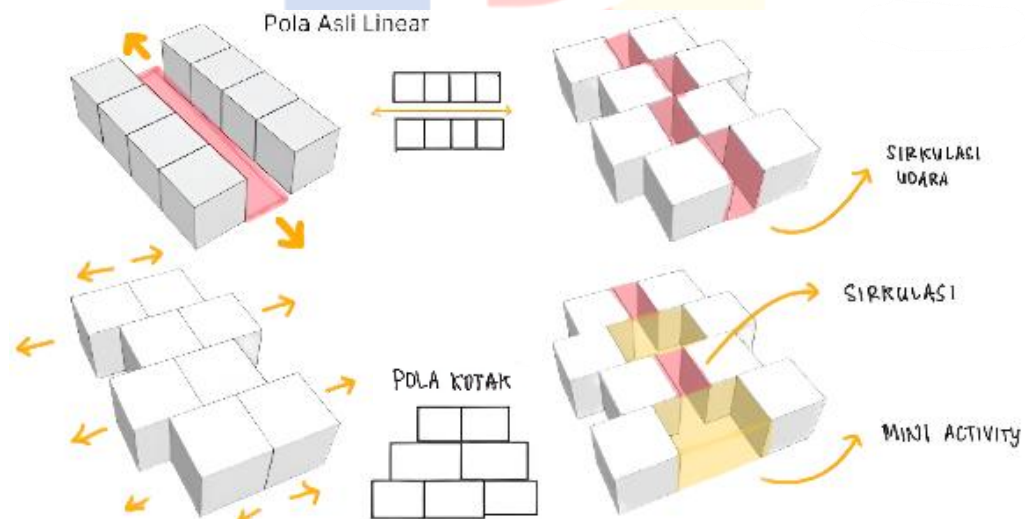


Gambar 5. 7 Olah Geometri Atap

### 5.2.3 Olah Geometri Kios dan Los

Perancangan los dan kios dalam redesain Pasar Kanoman dilakukan dengan mempertimbangkan pola ruang yang adaptif terhadap aktivitas, sirkulasi, serta kenyamanan pengunjung. Pola awal pasar yang bersifat linear dengan koridor panjang diapit deretan kios yang kurang responsif terhadap kebutuhan interaksi sosial dan penghawaan alami.

Dengan konsep *placemaking* untuk membuat ruang yang lebih interaktif, pola linear tersebut dikembangkan menjadi pola kotak modular yang lebih fleksibel. Modul-modul kios kemudian digeser secara strategis membentuk jeda-jeda ruang terbuka di antaranya. Jeda ini menciptakan koridor sirkulasi silang, yang tidak hanya memudahkan pergerakan pengunjung dari berbagai arah, tetapi juga meningkatkan sirkulasi udara dan pencahayaan alami di dalam bangunan pasar. Ruang di antara blok kios yang terbentuk berpotensi menjadi ruang *mini activity* yang bersifat publik. Ruang ini berfungsi sebagai tempat interaksi sosial, area duduk, atau *display* produk lokal, memperkuat fungsi pasar sebagai ruang interaksi publik, bukan sekadar tempat transaksi.



Gambar 5. 8 Olah Geometri Kios dan Los

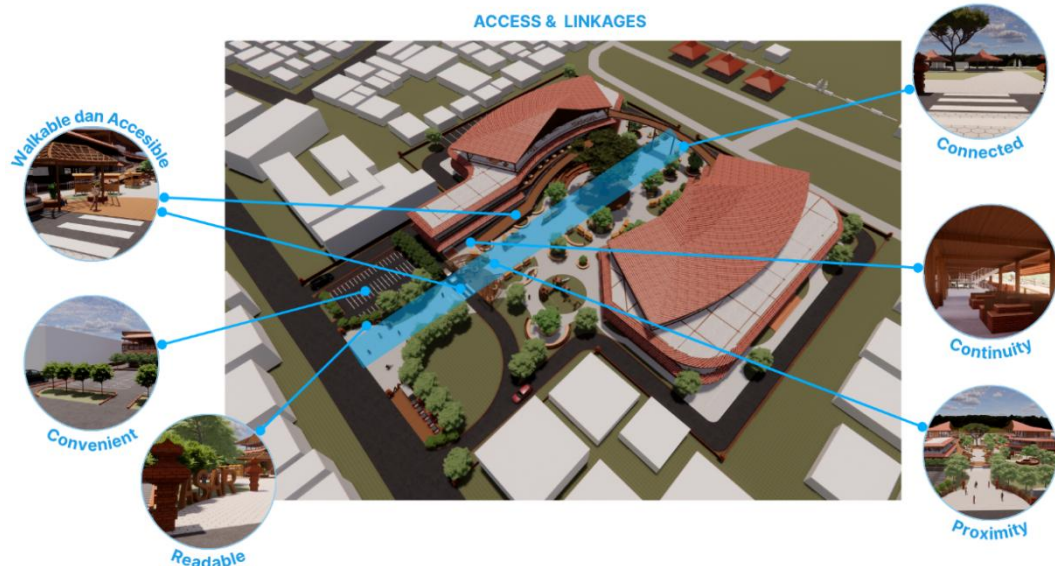
## 5.3 Penerapan Elemen *Placemaking* pada Redesain Pasar Kanoman

### 5.3.1 *Access & Linkages*

Pada penerapan elemen *access & linkages* redesain Pasar Kanoman ini bertujuan menciptakan konektifitas dan terhubungnya pasar dengan mendukung Keraton Kanoman dan sekitarnya. Pada *walkable* dan *accessible* terlihat pada

perbedaan material atau pola pada sirkulasi pejalan kaki dan kendaraan, selain itu jalur pejalan kaki juga dilengkapi dengan ramp dan *zebracross*. Penerapan element *convenient* terlihat pada area parkir yang strategis dan berada rapih pada suatu area dekat dengan pintu masuk pasar dan area belanja. Elemen-elemen visual seperti *signage*, gapura, dan motif batik megamendung khas Cirebon membantu menciptakan orientasi yang mudah dipahami dan memperjelas pintu masuk bagi pejalan kaki yang memenuhi elemen *readable*.

Selain itu, hubungan antara area pasar dengan kawasan Keraton yang menjadi jalan utama menuju Keraton yang ada pada elemen *connected*. Elemen *continuity* terlihat pada penggunaan bahan lokal seperti kayu, batu bata ekspos, dan genteng tanah liat untuk adanya karakter bangunan yang hidup berkelanjutan. *Proximity* atau efisiensi pada jangkauan pasar ke area lain ditunjukkan pada area pasar yang terhubung dari jalan utama (pertokoan) dengan kawasan Keraton dan pemukiman sekitar diperkuat melalui sumbu pedestrian yang terbuka dan terarah. Jalur ini menjadi penghubung utama menuju Keraton, menjadikan pasar sebagai simpul pertemuan buda dan mendukung lingkungan sekitar.



Gambar 5. 9 Penerapan *Access & Linkages* pada Pasar Kanoman, Cirebon

### 5.3.2 *Comfort & Image*

Aspek *comfort and image* dalam rancangan Pasar Kanoman diwujudkan melalui serangkaian elemen yang mendukung kenyamanan fisik sekaligus

memperkuat citra visual kawasan. Area pasar dirancang dengan mempertimbangkan prinsip *green, safe, and clean* melalui penyediaan ruang terbuka hijau yang teduh, sistem sirkulasi yang tertata rapi, serta pencahayaan alami dan buatan yang aman bagi pengguna pasar, baik siang maupun malam hari. Kawasan ini juga dirancang *walkable* dengan jalur pedestrian yang lebar, ramping, dan memiliki penanda yang jelas, sehingga memudahkan mobilitas pejalan kaki. Selain itu, elemen *sittable* dihadirkan melalui penyediaan tempat duduk yang nyaman, tersebar di beberapa titik strategis seperti di dekat taman, area interaksi, dan koridor, memungkinkan pengunjung untuk beristirahat dan bersosialisasi. Secara visual, pasar ini tampil *attractive* dengan permainan bentuk atap tradisional, material lokal, dan lanskap yang tertata estetik, menciptakan pengalaman ruang yang menyenangkan. Kesan *charming and historic* diperkuat dengan pendekatan arsitektur yang mengadaptasi nilai-nilai budaya Cirebon, baik dari segi bentuk, ornamen, maupun tata ruang, sehingga mampu menghidupkan kembali identitas lokal dalam wajah modern pasar. Semua elemen ini secara keseluruhan menciptakan lingkungan yang nyaman dan mudah dikenali, menjadikan pasar bukan hanya sebagai tempat transaksi, tetapi juga ruang publik yang menyenangkan untuk dikunjungi.



Gambar 5. 10 Penerapan *Comfort & Image* pada Pasar Kanoman, Cirebon

### 5.3.3 *Uses & Activities*

Pada *uses & activities* ini terlihat elemen *sustainable* dan *indigenous* pada penggunaan material lokal seperti bata merah dan roster dari batu bata digunakan tidak hanya untuk alasan estetika, tetapi juga untuk efisiensi dan keberlanjutan dengan memaksimalkan cahaya yang masuk ke area kios. Penggunaan material ini menunjukkan pendekatan yang kontekstual dengan karakter arsitektur lokal Cirebon. Elemen *useful* diterapkan pada Area sirkulasi dilengkapi dengan elemen-elemen fungsional seperti *planter box* yang memberikan nuansa hijau serta membentuk batas ruang tanpa dinding yang dimanfaatkan sebagai area duduk, tunggu, atau interaksi. Penerapan *sittable* terlihat pada tempat duduk pada area perbelanjaan untuk area istirahat dan mendorong aktivitas sosial pengguna.



Gambar 5. 11 Penerapan *Uses & Activities* pada Pasar Kanoman, Cirebon

Elemen *fun* dan *active* terlihat pada Area sirkulasi dan pelataran pasar dirancang untuk memfasilitasi aktivitas spontan seperti duduk santai, bermain anak-anak, atau pertunjukan seni kecil. Ruang-ruang ini mendorong keaktifan fisik dan partisipasi sosial yang lebih tinggi, memperkuat fungsi pasar sebagai ruang interaksi. *Plaza* tengah yang memperlihatkan elemen *celebratory* disertai pohon besar sebagai peneduh menjadi titik pusat kegiatan komunal. Tempat ini dapat digunakan untuk berbagai acara perayaan budaya, seperti pertunjukan tradisional, upacara adat, atau *event* musiman, yang semakin memperkuat hubungan antara

pasar dan Keraton Kanoman. Elemen *special* terlihat dengan adanya area khusus oleh dan area pkl.



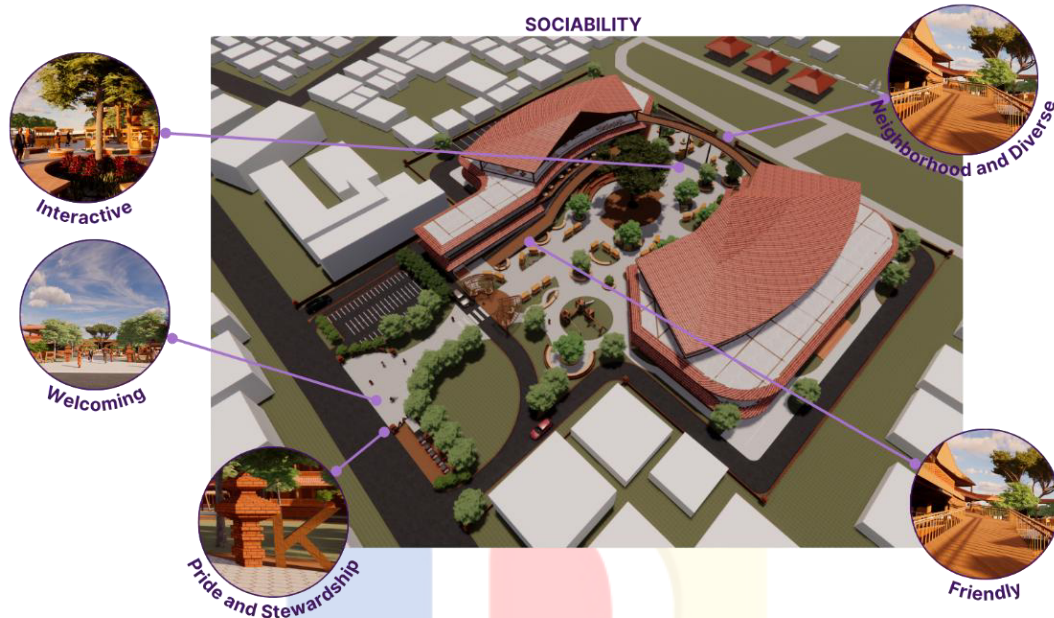
Gambar 5. 12 Penerapan *Uses & Activities* 02 pada Pasar Kanoman, Cirebon

#### 5.3.4 *Sociability*

Dalam redesain Pasar Kanoman, aspek *sociability* menjadi salah satu elemen utama yang diperkuat melalui pendekatan *placemaking*. Elemen *interactive* terlihat pada area plaza yang mendorong partisipasi aktif dan komunikasi antar pengguna, seperti ruang terbuka yang dilengkapi tempat duduk dan area pertunjukan yang mendukung interaksi spontan. Konsep *welcoming* diterapkan melalui desain pintu masuk yang terbuka, dengan elemen-elemen yang menghadirkan kesan ramah seperti vegetasi peneduh, jalur pedestrian yang lebar, dan visual yang tidak mengintimidasi.

Prinsip *pride and stewardship* tercermin dalam penggunaan material lokal dan bentuk arsitektur yang merepresentasikan identitas budaya Cirebon, sehingga menumbuhkan rasa bangga dan memiliki dari masyarakat terhadap lingkungan pasar yang di-perlihatkan pada ornamen gapuran dan ukiran kayu megamendung. Sementara itu, nilai *friendly* ditunjukkan melalui rancangan ruang yang inklusif, dengan aksesibilitas yang diperhatikan bagi semua kalangan, termasuk anak-anak, lansia, dan penyandang disabilitas, menjadikan ruang ini nyaman untuk digunakan

bersama. Selain itu, prinsip *neighborhood* and *Diverse* diwujudkan dengan terhubungnya pasar kanoman dengan Keraton Kanoman.

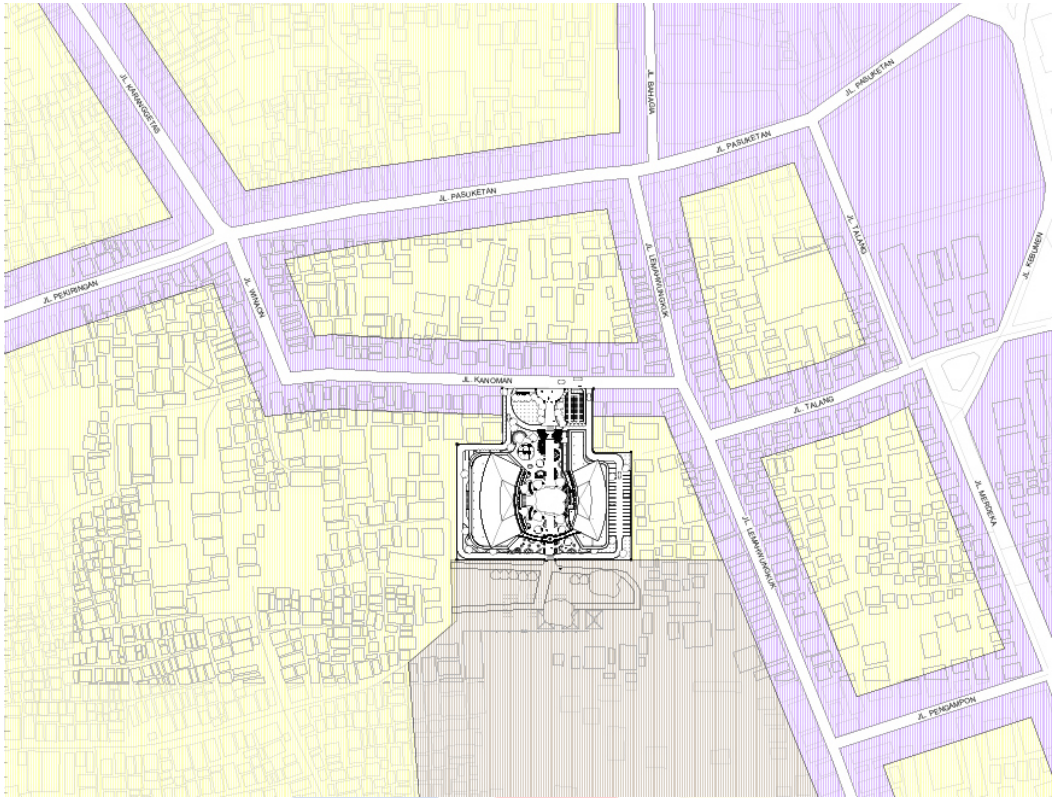


Gambar 5. 13 Penerapan *Sociability* pada Pasar Kanoman, Cirebon

## 5.4 Simulasi Perancangan

### 5.4.1 *Blok Plan*

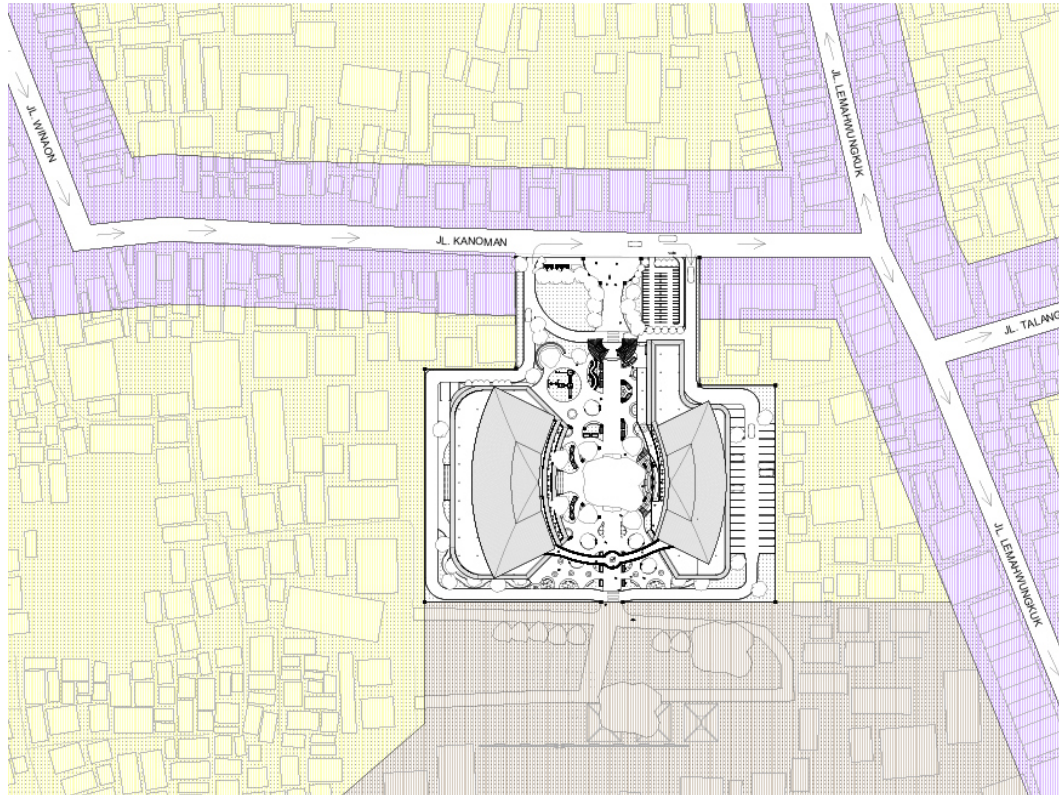
Pada denah *blok plan* dapat terlihat koneksi pasar dengan jaringan jalan kota yang memudahkan akses dari berbagai arah, baik oleh pengunjung lokal maupun wisatawan. Di sekeliling pasar terdapat kawasan permukiman padat (ditandai dengan warna kuning) dan kawasan commercial (warna ungu), dan langsung terhubung dengan area keraton kanoman (warna coklat). Ini menunjukkan tingginya aktivitas dan potensi pasar untuk berkembang sebagai pusat komunitas dan ekonomi.



**Gambar 5. 14 Blok Plan**

#### **5.4.2 Site Plan**

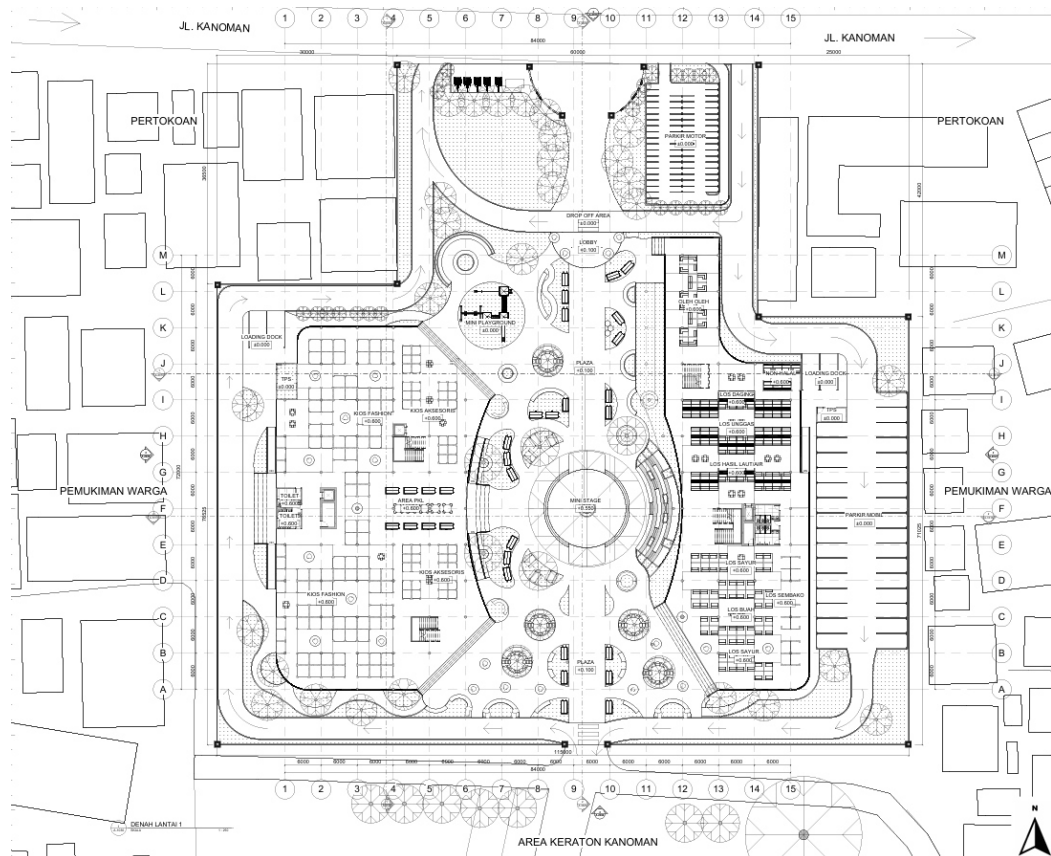
Bangunan pasar memiliki akses utama dari Jl. Kanoman, yang merupakan jalan penghubung utama di area ini. Jalur kendaraan dan pejalan kaki dipisahkan untuk menciptakan sirkulasi yang aman dan nyaman. Area pejalan kaki dilengkapi dengan vegetasi dan area duduk yang mendorong interaksi sosial. Pada *site plan* ini juga terlihat sirkulasi kendaraan satu arah pada jalan utama kanoman.



Gambar 5. 15 Site Plan

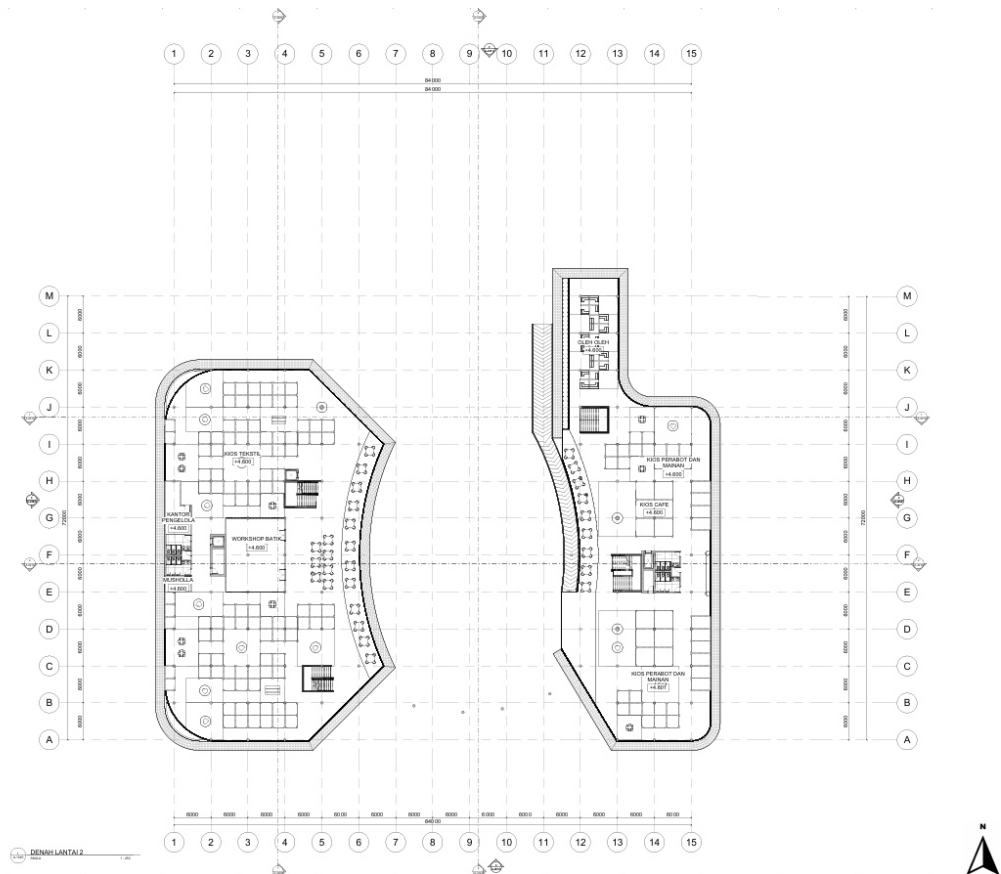
### 5.4.3 Denah

Pada denah lantai 1 terdapat Ruang Terbuka Tengah (Taman *plaza* ditengah) berfungsi sebagai ruang komunal dan titik temu pengunjung, dilengkapi dengan tempat duduk, vegetasi, dan area kegiatan interaktif seperti pertunjukan seni atau bazar musiman. Terlihat area parkir yang terorganisir di sisi timur pasar serta pintu masuk utama yang langsung terhubung ke ruang terbuka publik dan area pasar basah dan pasar kering.



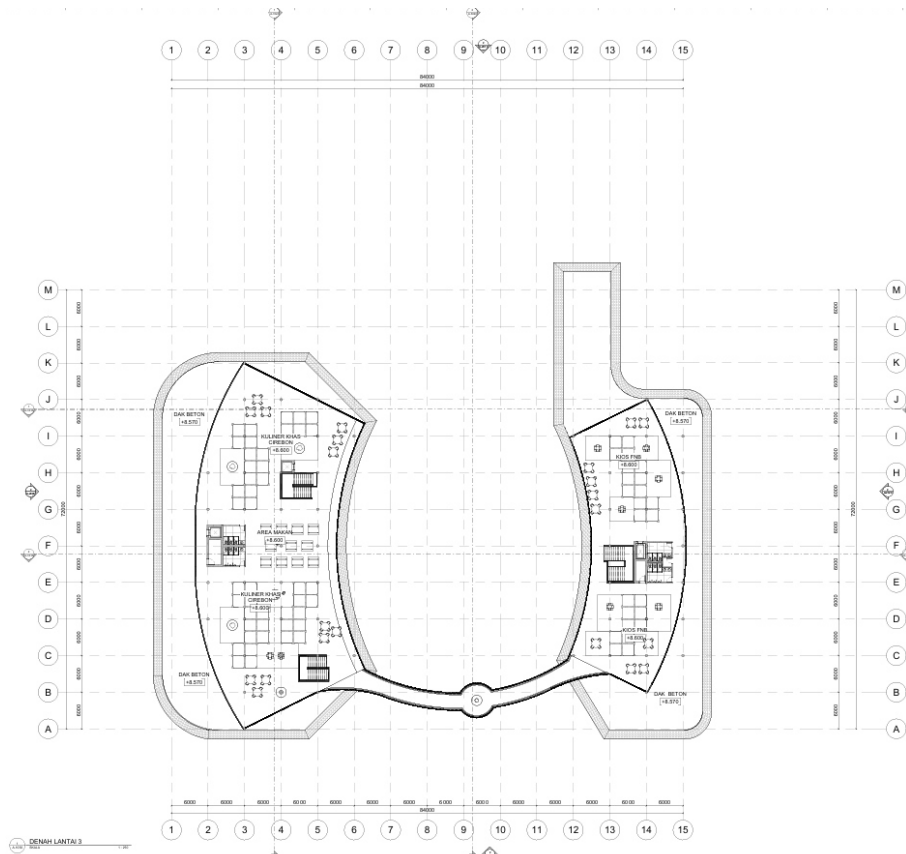
**Gambar 5. 16 Denah Lantai 1**

Selanjutnya pada denah lantai 2 tersedia ruang *workshop* dan kelas yang bisa dimanfaatkan untuk pelatihan UMKM, pelatihan kerajinan, atau kuliner lokal. Pada lantai 2 ini terdapat kios tekstil yang berada di area *workshop* membuat, dimana berpotensi untuk aktivitas yang interaktif untuk pengunjung membeli kain dan dapat membuat langsung pada ruang *workshop*.



**Gambar 5. 17 Denah Lantai 2**

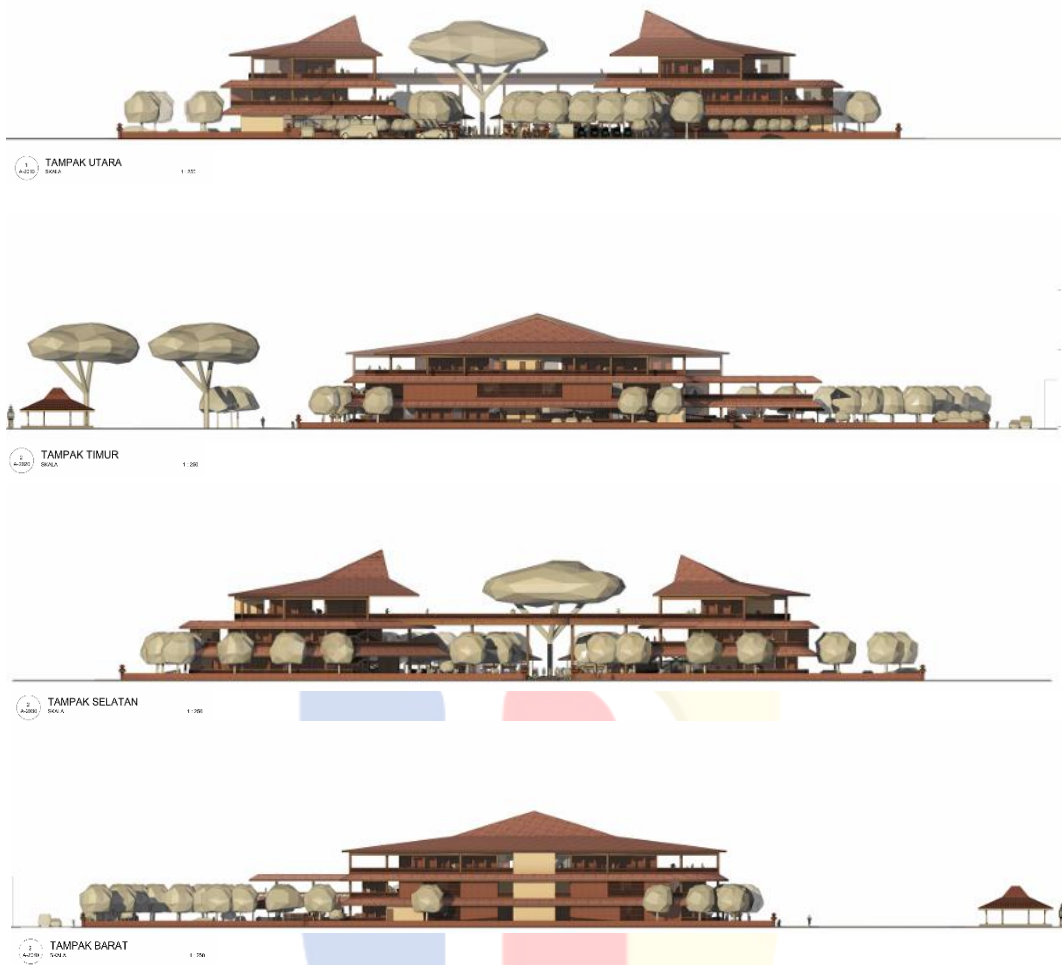
Pada denah lantai 3, area ini merupakan area khusus kuliner dimana terdapat kuliner khas Cirebon dan makanan ringan. Kedua massa bangunan pada lantai 3 ini saling terhubung satu sama lain untuk eksplorasi kuliner. Jembatan penghubung ini juga dapat menikmati *view* ke keraton Kanoman dan *plaza*.



**Gambar 5. 18 Denah Lantai 3**

#### 5.4.4 Tampak

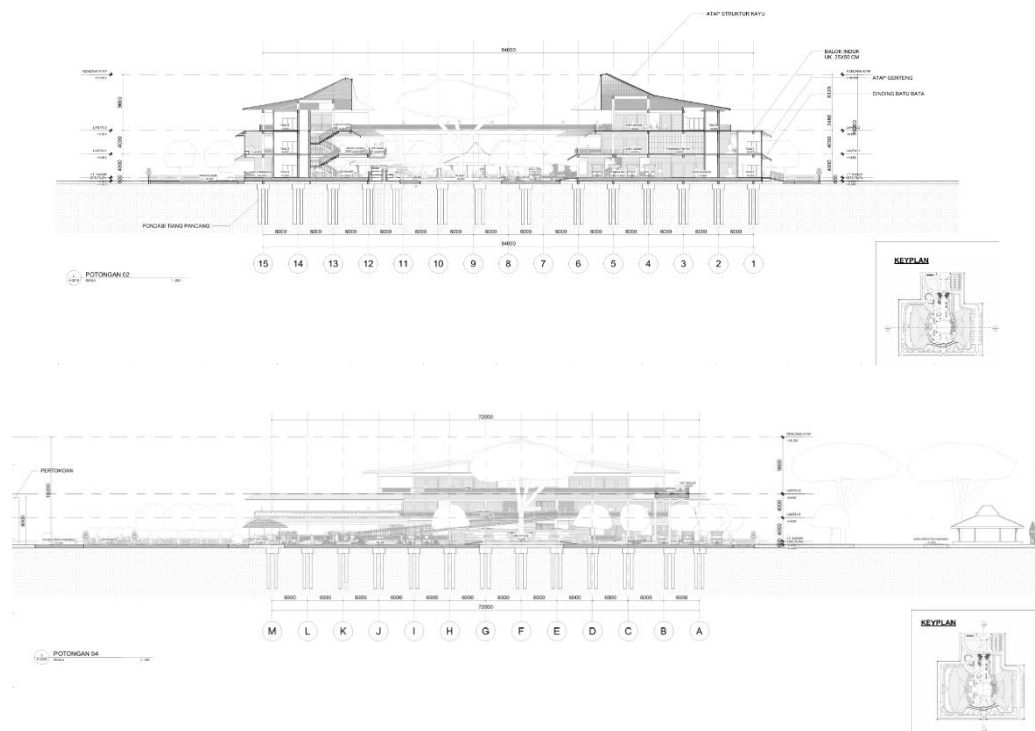
Pada tampak utara berikut, memperlihatkan konsep bentuk pada atap yang merupakan adaptasi dari konteks keraton kanoman. Tampak ini juga memperlihatkan penggunaan material lokal ekspos pada bangunan seperti penggunaan batu bata, beton, dan penggunaan finishing kayu. Hal ini memperlihatkan penerapan *placemaking* yang memiliki aspek *pride* dan *historical*.



Gambar 5. 19 Tampak

### 5.4.5 Potongan

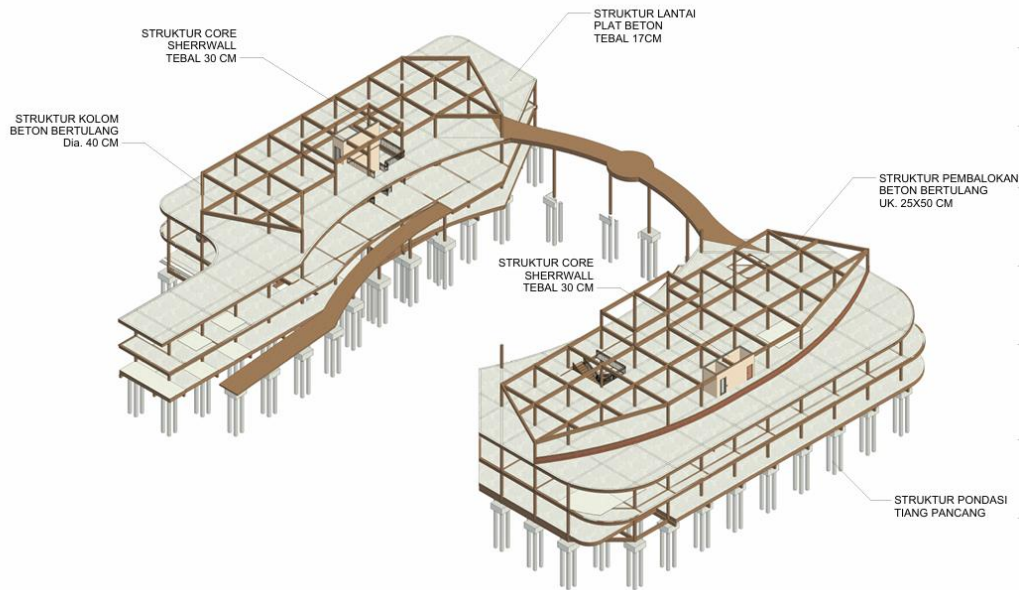
Pada gambar potongan 02 ini memperlihatkan terdapat *plaza* pada bagian tengah. *Plaza* ini merupakan penerapan *placemaking* dengan adanya ruang terbuka yang aktif untuk meningkatkan interaksi sosial antara pengguna. Potongan 04 memperlihatkan potongan kegiatan pada Pasar Kanoman melalui pengalaman pengunjung. Mulai dari jalan utama, pengunjung akan bertemu dengan pintu masuk pejalan kaki. Setelah itu akan melalui *plaza* yang akan bertemu dengan *mini stage* dan amphiteater. Lalu pengunjung akan melanjutkan kegiatannya dan melalui *plaza* yang dilanjutkan untuk menuju ke Keraton Kanoman. Area ini merupakan area aktif utama yang memanfaatkan keterhubungan antara jalan utama, Pasar Kanoman, dan Keraton Kanoman.



**Gambar 5. 20 Potongan**

#### 5.4.6 Diagram Struktur

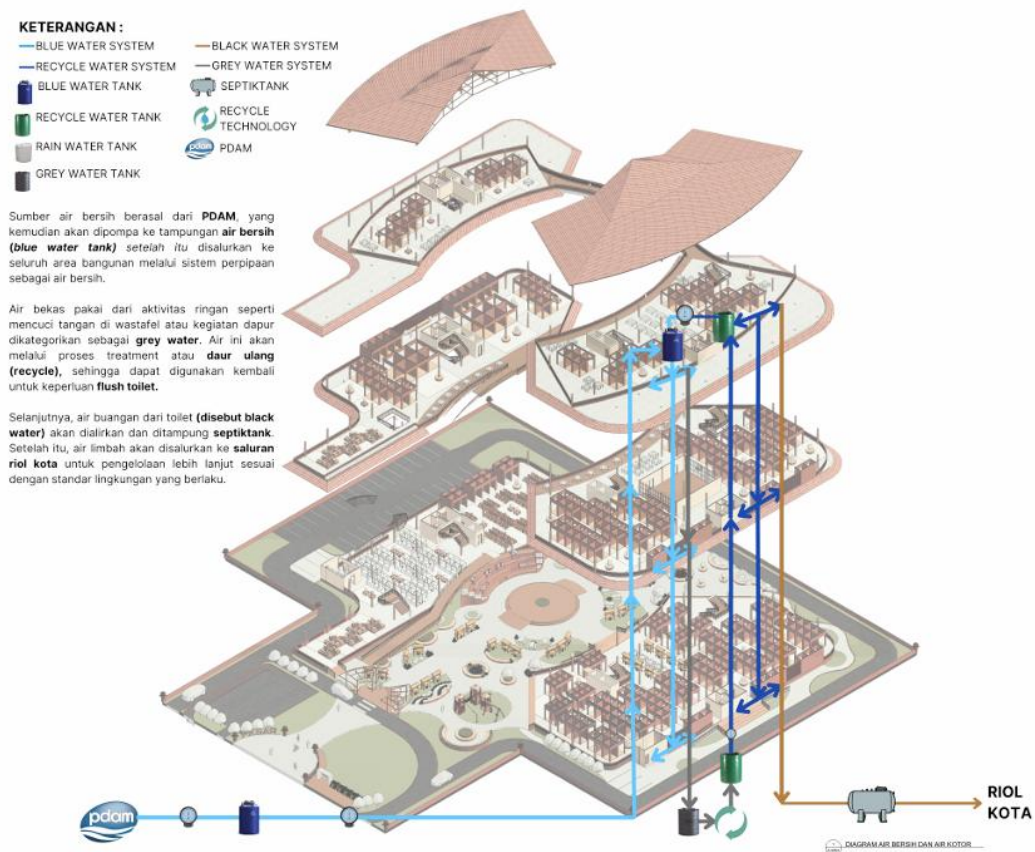
Bangunan menggunakan struktur pondasi tiang pancang untuk menyesuaikan dengan karakteristik tanah di kawasan Pasar Kanoman yang cenderung lunak dan memiliki daya dukung rendah pada lapisan tanah permukaan. Tiang pancang digunakan untuk menyalurkan beban struktur atas ke lapisan tanah keras di kedalaman tertentu, sehingga menjamin kestabilan bangunan secara menyeluruh. Struktur redesain pasar kanoman ini menggunakan Kolom beton bertulang berdiameter 40 cm, berfungsi sebagai penopang utama beban vertikal dari lantai ke pondasi dan *sheerwall* dengan tebal 30 cm. Balok beton bertulang berukuran 25 x 50 cm menjadi penghubung antara kolom dan plat lantai. Balok ini dirancang untuk menahan beban lentur dari plat serta beban tambahan dari pengguna dan elemen bangunan lainnya.



**Gambar 5. 21 Diagram Struktur**

#### 5.4.7 Diagram Distribusi Air Bersih dan Air Kotor

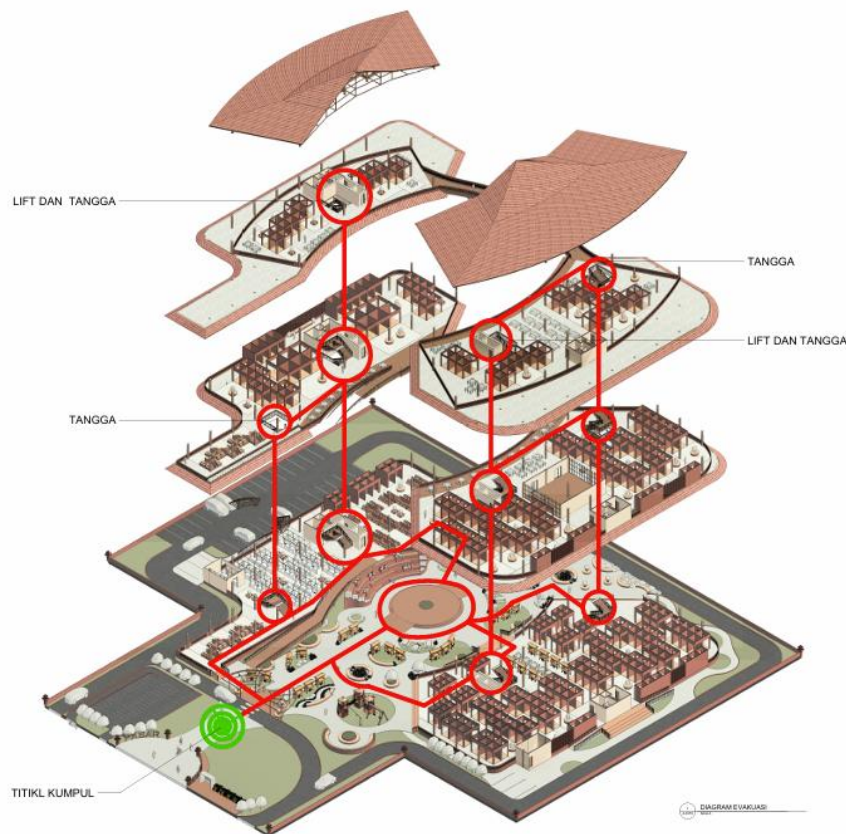
Sumber air bersih berasal dari PDAM, yang kemudian akan dipompa ke tampungan air bersih (*blue water tank*) setelah itu disalurkan ke seluruh area bangunan melalui sistem perpipaan sebagai air bersih. Air bekas pakai dari aktivitas ringan seperti mencuci tangan di wastafel atau kegiatan dapur dikategorikan sebagai *grey water*. Air ini akan melalui proses treatment atau daur ulang (*recycle*), sehingga dapat digunakan kembali untuk keperluan *flush toilet*. Selanjutnya, air buangan dari toilet (disebut *black water*) akan dialirkan dan ditampung septiktank. Setelah itu, air limbah akan disalurkan ke saluran riol kota untuk pengelolaan lebih lanjut sesuai dengan standar lingkungan yang berlaku.



Gambar 5. 22 Diagram Air Bersih dan Air Kotor

#### 5.4.8 Diagram Evakuasi

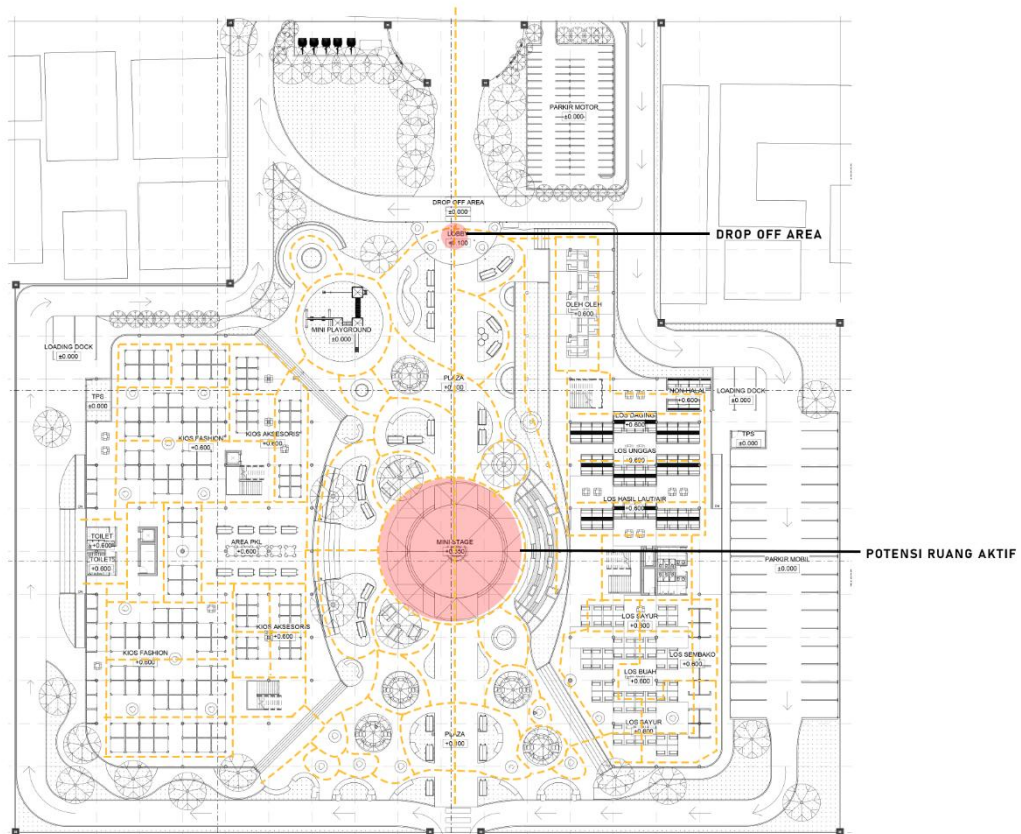
Bangunan ini memiliki sistem sirkulasi vertikal yang terdiri dari tangga dan lift, ditandai dengan lingkaran merah dan garis merah yang menghubungkan antar lantai. Titik-titik ini merupakan akses penting dalam proses evakuasi, memastikan bahwa pengguna bangunan dapat dengan cepat dan aman berpindah dari lantai atas ke lantai dasar dalam situasi darurat. Selain itu, jalur horizontal di lantai dasar ditunjukkan secara jelas dengan garis merah yang terhubung ke setiap titik akses vertikal, yang kemudian mengarah ke "Titik Kumpul" (ditandai dengan warna hijau). Titik kumpul ini merupakan area terbuka di luar bangunan yang dirancang sebagai tempat aman bagi penghuni berkumpul pasca-evakuasi. Dengan tata letak bangunan dirancang modular dan terbuka, dengan ruang-ruang yang tersusun efisien untuk memudahkan evakuasi.



**Gambar 5. 23 Diagram Evakuasi**

#### **5.4.9 Diagram Sirkulasi Manusia**

Pada diagram ini memperlihatkan konektivitas dan aksesibilitas pada arus sirkulasi pejalan kaki. Ruang-ruang pasar didesain mengelilingi area tengah berbentuk *plaza* terbuka pada titik aktif (berwarna merah), yang difungsikan sebagai ruang komunal dan serambi budaya. Tata letak ini memperkuat konsep "Pasar sebagai Serambi Kanoman", yaitu ruang transisi yang menghubungkan jalan Kanoman dengan Keraton Kanoman. Arah sirkulasi memfasilitasi alur dari pengunjung yang datang dari luar menuju pusat pasar dan terus berlanjut ke area belakang yang berdekatan dengan Keraton, menjadikan pasar tidak hanya sebagai tempat transaksi, tetapi juga sebagai bagian dari narasi budaya dan ruang publik yang hidup.



Gambar 5. 24 Diagram Sirkulasi Manusia

#### 5.4.10 Diagram Kendaraan

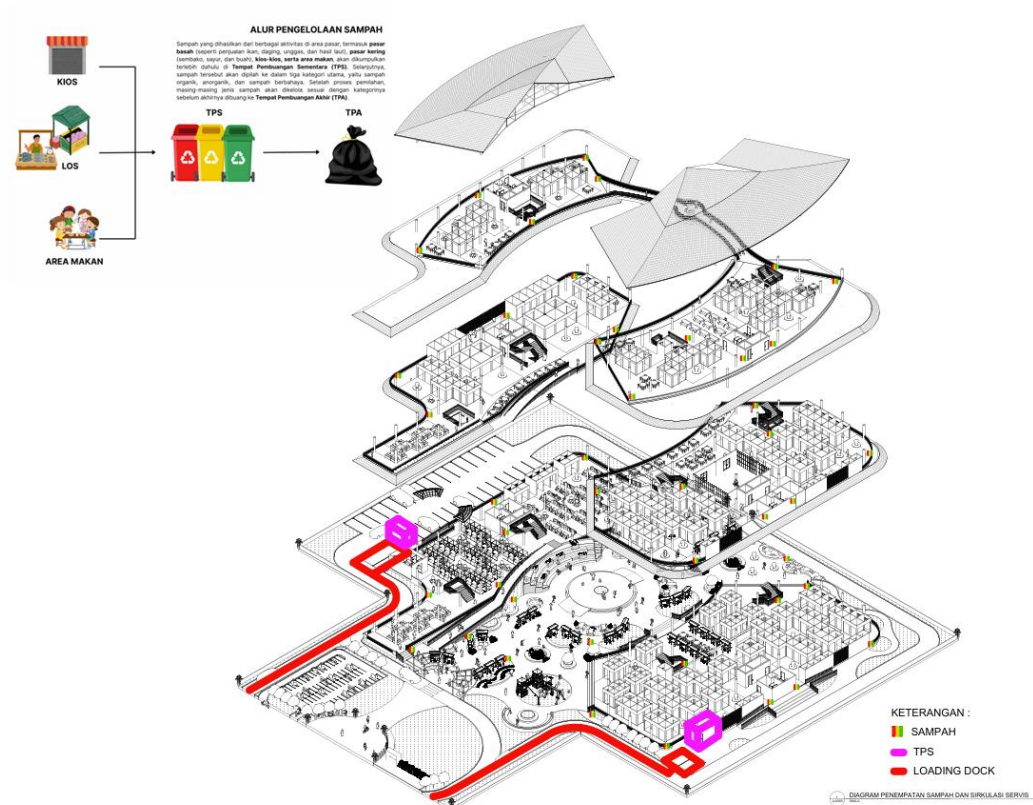
Sistem sirkulasi dalam kawasan ini dirancang mengelilingi bangunan utama, menciptakan jalur *one-way* (satu arah) yang efisien dan meminimalkan potensi kemacetan. Parkir mobil lokasinya strategis karena dekat dengan area masuk utama dan memberikan akses yang dekat dengan pasar basah dan pasar kering.



**Gambar 5. 25 Diagram Sirkulasi Kendaraan**

#### **5.4.11 Diagram Penempatan Sampah dan Sirkulasi Servis**

Sampah yang dihasilkan dari berbagai aktivitas di area pasar, termasuk pasar basah (seperti penjualan ikan, daging, unggas, dan hasil laut), pasar kering (sembako, sayur, dan buah), kios-kios, serta area makan, akan dikumpulkan terlebih dahulu di Tempat Pembuangan Sementara (TPS). Selanjutnya, sampah tersebut akan dipilah ke dalam tiga kategori utama, yaitu sampah organik, anorganik, dan sampah berbahaya. Setelah proses pemilahan, masing-masing jenis sampah akan dikelola sesuai dengan kategorinya sebelum akhirnya dibuang ke Tempat Pembuangan Akhir (TPA).



**Gambar 5. 26 Diagram Penempatan Sampah dan Sirkulasi Servis**

## 5.5 3D Perspektif

Pada perspektif interior ini memperlihatkan kios-kios dan los pasar yang dihasilkan dari olah geometri dari pola dasar linear. Pola ini diolah dengan menambahkan sirkulasi pada los dan kios untuk menciptakan ruang interaksi publik yang membentuk aktivitas dan area publik. Selain itu terdapat area khusus PKL dan adanya area makan pada area kuliner khas Cirebon. Selain itu, pada perpektif eksterior pengunjung dapat merasakan hadirnya elemen khas Cirebon yang terlihat pada fasad dan *signage* dengan ukiran batik megamendung dan didominasi dengan penggunaan batu bata ekspos.





Gambar 5. 27 Gambar 3d Perspektif Interior dan Eksterior