

10 juta di tahun 2018. Pembangunan piramid kaca tersebut juga memicu kebangkitan museum dan arsitektural museum di seluruh dunia (The Art Newspaper, 2019).

4.3 Pedoman Perancangan dari Revitalisasi Studi Preseden dengan Pendekatan Konservasi Kawasan

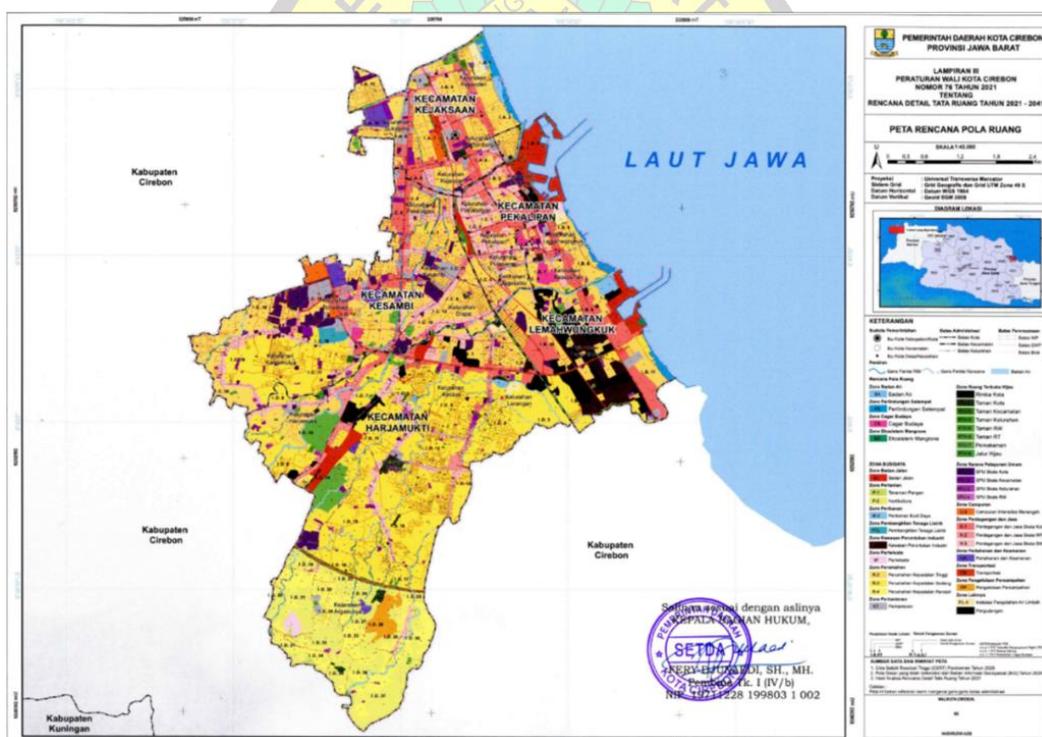
Berdasarkan penjelasan detail mengenai revitalisasi ketiga studi preseden dan konservasi kawasan dimana object studi berada, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Revitalisasi bangunan berkorelasi dengan konservasi kawasan dan penggunaan teknologi yang sesuai kemajuan jaman tanpa mengesampingkan tradisi dan warisan budayanya.
2. Konservasi dilakukan dengan cara mengganti material bangunan yang sudah usang, penambahan dan pengurangan elemen bangunan namun tetap mengupayakan mempertahankan identitas bangunan secara implisit maupun eksplisit.
3. Penambahan fungsi baru pada suatu bangunan melalui tahap penyesuaian dengan eksisting bangunan.

BAB 5 ANALISA OBJEK STUDI

5.1 Telaah Kawasan, Pasar Kanoman, dan Siti Inggil Keraton Kanoman

Jalan Winaon-Kanoman menjadi akses utama bagi pengunjung yang akan menuju pasar Kanoman dan Keraton Kanoman. Kawasan ini termasuk dalam wilayah Kota Tua Cirebon dan berada di dekat kawasan konservasi cagar budaya Kanoman (Gambar 5.1) namun mayoritas bangunan rukonya bergaya arsitektur modern. Tipologi pusat pemerintahan zaman dahulu di kawasan Kanoman ini terlihat dengan adanya alun-alun, bangunan peribadahan, pemukiman penduduk, pasar dan keraton (Gambar 5.2). Bangunan-bangunan cagar budaya dengan akulturasi gaya arsitektur Cina dan Belanda yang ada di wilayah Kanoman ini semakin pudar dan tergantikan dengan gaya arsitektur modern.

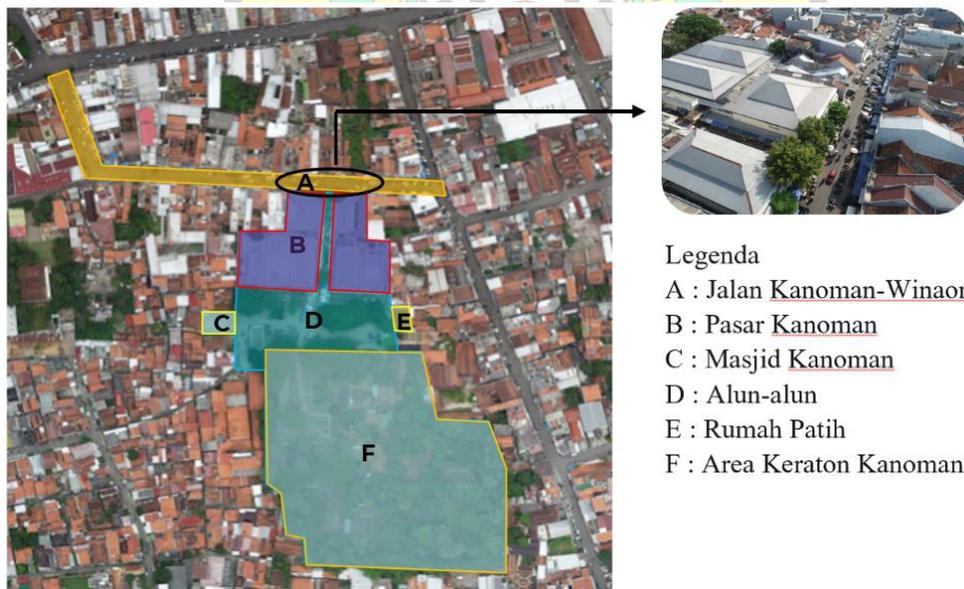


Gambar 5. 1 Peta Rencana Pola Ruang Kota Cirebon
(Sumber: Perwal Kota Cirebon no. 76 tahun 2021)



Gambar 5. 2 Pola Ruang pada Kawasan Kanoman
(Sumber : Perwal Kota Cirebon nomor 76 tahun 2021)

Pada bagian depan persil pasar Kanoman, poin akses awal akses menuju Keraton Kanoman terdapat gerbang Pasar Kanoman (Gambar 5.3). Posisinya berada di bagian depan tatanan massa bangunan Pasar Kanoman. Bentuk gerbang terlihat masif dengan balok melengkung menghubungkan kolom yang satu dengan lainnya, dahulu gerbang ini merupakan bagian bangunan lama dari pasar Kanoman yang masih tersisa untuk dilihat saat ini.



Gambar 5. 3 Telaah Kawasan Kanoman
(Sumber: Dokumentasi dan Analisa Pribadi, 2021)

Sumbu aksis yang kuat pada massa bangunan pasar Kanoman terbentuk dari tatanan bangunan pasar yang mengelompok menjadi 2 (dua) bagian dipisahkan oleh jalan yang difungsikan untuk akses masuk untuk ke Keraton Kanoman (Gambar 5.4). Oleh karena itu, letak Pasar Kanoman memiliki potensi untuk dijadikan "gerbang" terhadap Keraton Kanoman. Meskipun demikian, jalan tersebut terlihat semakin mengecil akibat tertutupi oleh lapak pedagang kaki lima serta dijadikan parkir mobil, motor, dan becak.

Dalam arsitektur Sumbu aksis didefinisikan sebagai garis yang dibentuk oleh dua titik dalam ruang yang dapat diatur secara simetris atau seimbang sehingga membentuk bentuk dan ruang. Aksis memberikan panjang dan arah sehingga menghasilkan gerakan serta pandangan di sepanjang lintasannya, menghubungkan 2 (dua) titik berupa ruang tertentu. Hasil wawancara lapangan menggambarkan bahwa sebenarnya sumbu aksis pasar selaras dengan garis imajiner Keraton Kanoman terhadap gunung sembung di sebelah utara dan kali Kriyan di sebelah selatan pasar.



Gambar 5. 4 Aksesibilitas sebagai landmark Kawasan Kanoman
(Sumber: Dokumentasi dan Analisa Pribadi, 2021)

Bangunan pasar bagian depan yang menghadap Jalan Winaon-Kanoman seolah-olah memiliki hierarki utama, sementara bangunan pasar bagian belakang yang berbatasan dengan alun-alun menjadi hierarki penunjang. Posisi Keraton Kanoman, dan bangunan lainnya menjadi tertutupi oleh tatanan massa bangunan Pasar Kanoman yang masif.



Gambar 5. 5 Aksis Pasar Kanoman dan jalan masuk
(Sumber: Dokumentasi dan Analisa Pribadi, 2022)

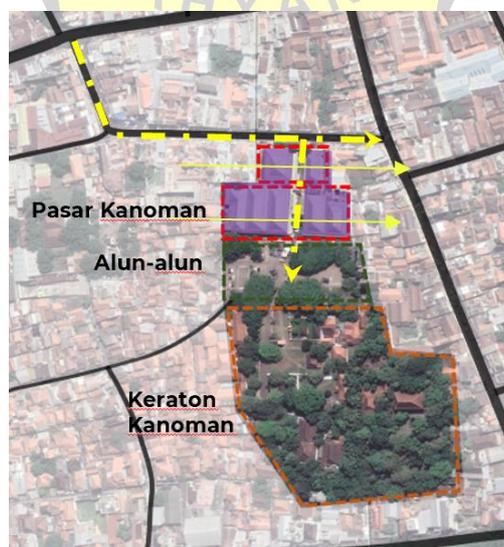
Datum Pasar Kanoman sendiri merupakan tenggaran persil berwujud dinding pembatas yang memisahkan area pasar Kanoman dengan pemukiman penduduk. Alun-

alun yang diapit oleh Pasar Kanoman dan Keraton Kanoman sejak jaman dulu berfungsi sebagai pusat spasial kawasan (Gambar 5.6).



Gambar 5. 6 Hierarki pada Bangunan Pasar Kanoman
(Sumber: Dokumentasi dan Analisa Pribadi, 2022)

Path (akses) utama untuk menuju ke pasar Kanoman adalah melalui jalan Kanoman-Winaon. Akses ini memiliki lebar 12 meter, alur lalu lintas kendaraan di jalan ini hanya 1(satu) arah. Kurangnya akses parkir dan semakin tidak tertatanya sekitaran pasar disebabkan oleh pedagang kaki lima yang berjualan hingga ke badan jalan dan pedestrian. Selain itu, badan jalan digunakan juga untuk parkir motor sehingga akses pejalan kaki menjadi terganggu bahkan cenderung terhalangi (Gambar 5.7).



Gambar 5. 7 Alun-alun sebagai datum dari Pasar Kanoman
(Sumber: Dokumentasi dan Analisa Pribadi, 2022)

Pasar Kanoman berdiri di atas 2 (dua) persil yaitu : persil milik pemerintah daerah kota Cirebon dan sebagian pasar lagi persil milik Keraton Kanoman. Berdasarkan data pada peraturan walikota Cirebon no. 76 tahun 2021 menyatakan bahwa kedua persil tersebut berada di zona fungsi perdagangan jasa.



— Keterangan

Area pejalan kaki yang terhalangi oleh parkir motor dan pedagang kaki lima

Gambar 5. 8 Jalan sebagai path yang terhalangi oleh parkir motor dan pedagang kaki lima
(Sumber : Dokumentasi dan Analisa Pribadi, 2022)

Hasil observasi lapangan yang dilakukan pada tanggal 1 Mei 2023 menunjukkan bahwa Pasar Kanoman memiliki area dagang sebanyak 1.078 unit, terdiri dari 249 kios, 607 los, dan 250 lemprakan. Karena tidak ada peraturan yang jelas di area dagang lemprakan, pasar kanoman tidak teratur. Para pedagang lemprakan hampir semuanya menempatkan barang mereka di lantai atau sirkulasi pasar, yang mengakibatkan penurunan kualitas sirkulasi karena lalu lintas pengguna.



Gambar 5. 9 Tipe Pedagang pada Lantai 1 Pasar Kanoman
(Sumber: Dokumentasi dan Analisa Pribadi, 2022)



Gambar 5. 10 Tipe Pedagang pada Lantai 1 Pasar Kanoman
(Sumber: Dokumentasi dan Analisa Pribadi, 2022)

Tempat strategis, seperti sirkulasi utama, dekat pintu masuk, atau dekat hall, selalu diminati oleh pedagang karena terlebih dahulu terlihat atau dikunjungi oleh pembeli. (Mutaqi, 2019).

5.2 Telaah Siti Inggil Keraton Kanoman

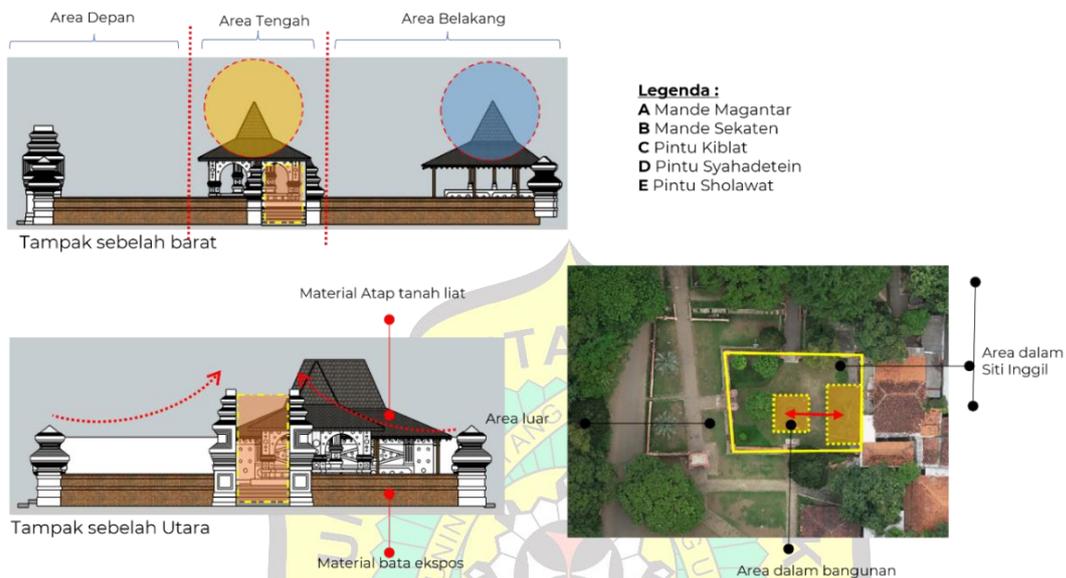
Siti Inggil memiliki 3 (tiga) pintu utama, yaitu Pintu Kiblat (menghadap barat), Syahadatein (menghadap utara), dan Sholawat (menghadap selatan). Ketiga pintu tersebut berfungsi sebagai aksis dari Siti Inggil. Dari ketiga akses pintu masuk menuju area Siti Inggil, Pintu Kiblat adalah pintu dengan dimensi dan proporsi yang paling besar.



Gambar 5.11 Telaah desain Siti Inggil Keraton Kanoman bagian pertama
 (Sumber: Dokumentasi dan Analisa Penulis)

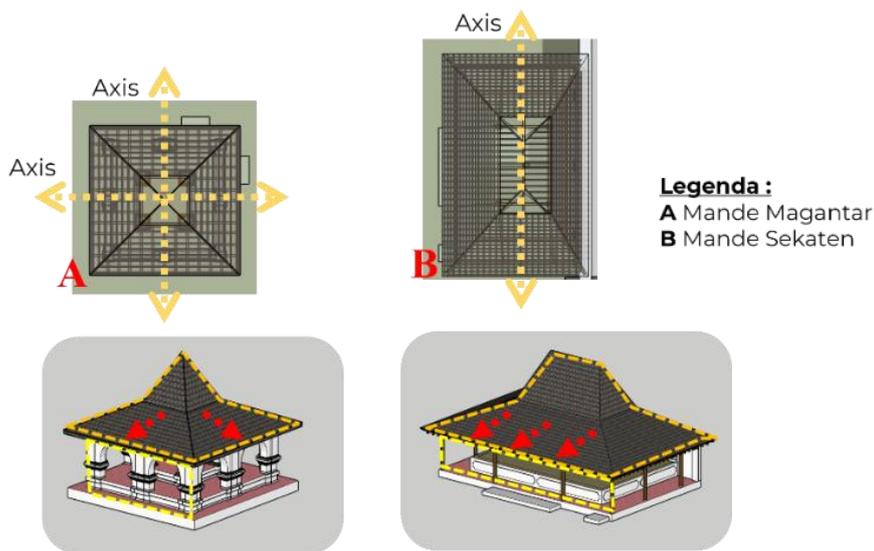
Siti Inggil mempunyai ruang terbuka difungsikan sebagai pelataran dimana di ruang terbuka tersebut terdapat 2 (dua) bangunan, yaitu Mande Magantar, sebagai hierarki utama, dan Mande Sekaten, sebagai hierarki penunjang. Hierarki mencerminkan pengaturan ruang berdasarkan seberapa penting ruangan relatif terhadap bentuk dan ruang lainnya. *Datum* atau area yang menyatukan pada Siti Inggil dibatasi oleh pagar yang

mengelilingi Siti Inggil. Bangunan Mande Magantar, Mande Sekaten dan pagar pembatas area memiliki warna yang sama, yaitu putih. Struktur tiang-tiang penopang bangunannya dibuat pilotis, berjajar mengikuti tempat yang terbentuk dari aktivitasnya dimana penerimaan tamu tentunya membutuhkan ruang yang luas dan terbuka.



Gambar 5. 12 Telaah desain Siti Inggil Keraton Kanoman bagian kedua
(Sumber: Dokumentasi dan Analisa Pribadi, 2022)

Dilihat secara seksama, pagar area Siti Inggil terbuat dari material bata ekspos sedangkan material atap yang digunakan adalah atap tanah liat. Puncak atap dari Mande Magantar memiliki hiasan. Tiang dan dinding tembok Mande Magantar dihiasi ornamen yang terbuat dari piring keramik bercorak Eropa dan Tiongkok. Hal ini menandakan Kesultanan Cirebon saat itu berinteraksi dengan masyarakat dari luar Nusantara.



Gambar 5. 13 Telaah bangunan di Siti Inggil Keraton Kanoman
 (Sumber: Dokumentasi dan Analisa Pribadi)

Mande Magantar memiliki geometri kubus untuk bangunan dan limas untuk atap dimana aktivitas kegiatan memusat ke dalam. Bangunan Mande Magantar menyingkapi empat penjuror angin, sejalan dengan aksis bangunan yang ada. Sementara itu, Mande Sekaten mempunyai geometri persegi panjang pada bangunan dan limas untuk atap dimana aktifitas kegiatan linier menyamping. Mande Sekaten memiliki aksis yang memanjang dan bangunannya sendiri menyingkapi hanya ke satu arah, yaitu arah utara.



Gambar 5. 14 Telaah Mande Magantar Siti Inggil Keraton Kanoman
 (Sumber: Dokumentasi dan Analisa Pribadi)

Siti Inggil di Keraton Kanoman dipilih untuk adaptasi simbol Keraton Kanoman pada revitalisasi Pasar Kanoman karena Siti Inggil merupakan bangunan ikonik keraton yang berfungsi sebagai tempat bertemunya Sultan dan masyarakat umum. Kontekstual Siti Inggil diambil dengan maksud untuk mempertemukan eksistensi Keraton Kanoman dengan kotanya. Prinsip revitalisasi Pasar Kanoman dengan pendekatan kontekstual objek ikonik keraton bertujuan agar revitalisasi yang dilakukan nantinya berdampak positif pada konservasi kawasan cagar budaya Kanoman. Lebih jauh lagi, dengan prinsip tersebut, diharapkan mampu mengangkat keberadaan dan martabat Keraton Kanoman sebagai perlambang budaya kota Cirebon yang krusial.

Dengan demikian, konsep perancangan Siti Inggil Keraton Kanoman yang berhasil diidentifikasi adalah sistem tiang penopang pilotis, sumbu aksis, datum, transisi dan hierarki, bentuk atap perisai, stratifikasi (klasifikasi/zoning), pola, tekstur, warna, bentuk geometri, komposisi *massing* dan volumetrik, serta elemen ornamen dan simbolisme.

5.3 Perbandingan Telaah Desain

Berikut ini merupakan tabel perbandingan telaah desain antara kawasan Kanoman, Pasar Kanoman, Siti Inggil Keraton Kanoman. Penulis membuat perbandingan berdasarkan kondisi dari ketiga telaah desain tersebut berdasarkan klasifikasi zoning, pola, komposisi massa bangunan, warna, tekstur, ornamen dan simbolisme.

Tabel 5. 1 Telaah desain kawasan Kanoman, Pasar Kanoman, dan Siti Inggil

Telaah	Kawasan Kanoman	Pasar Kanoman	Siti Inggil Keraton Kanoman
			
Aksis	Terbentuk oleh bangunan ruko-ruko yang berjajar di sepanjang jalan Winaon-Kanoman.	Terbentuk dari tatanan massa bangunan pasar di kedua sisi akses jalan masuk menuju alun-alun dan Keraton Kanoman	Terbentuk dari orientasi terhadap arah penjurang dari tata letak Mande Magantar dan Mande Sekaten di Siti Inggil.
Hierarki	Keraton Kanoman sebagai elemen utama dari keempat elemen lainnya pada pusat spasial alun-alun Kanoman	Dua massa bangunan pasar di bagian paling depan Pasar Kanoman	Mande Magantar sebagai fungsi utama di area Siti Inggil
Datum	Terdiri dari beberapa massa bangunan dengan fungsi yang berbeda. Batas wilayah di Kawasan Kanoman dan kawasan cagar budaya Keraton Kanoman sebagai datum kawasan.	Datum Pasar Kanoman terdiri dari enam bangunan, termasuk persil Pasar Kanoman dan sebagian dari persil Keraton Kanoman. Ruko-ruko di sebelah barat dan timur persil, jalan Winaon di sebelah utara, dan alun-alun Kanoman di sebelah selatan.	Terdapat 2 (dua) massa bangunan pada datum di Siti Inggil. Pagar keliling setinggi 1,2 meter sebagai pembatas area.

Berdasarkan penjabaran pada 5.1 dan 5.2, maka perbandingan desain antara kawasan Kanoman, Pasar Kanoman, dan Siti Inggil dirangkum pada Tabel 5.1.

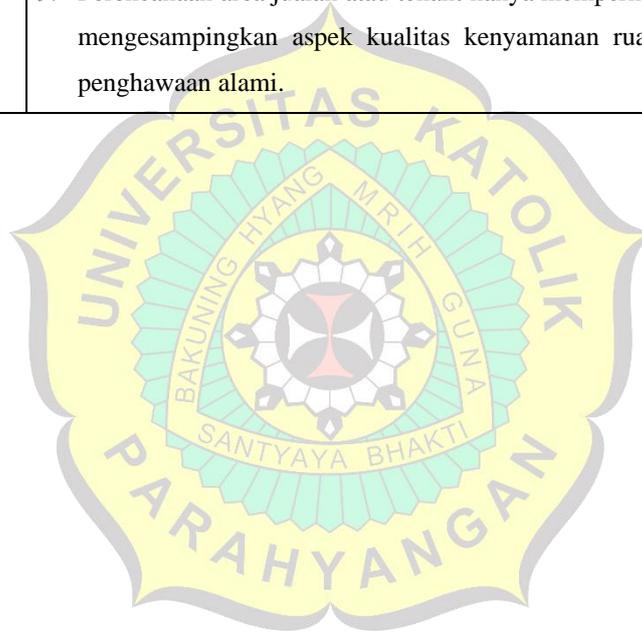
5.4 Hasil Analisa Mikro, Mezo dan Makro serta Solusi Terkait

Berikut merupakan hasil telaah berdasarkan tingkat mikro, mezo, dan mikro beserta konsep desain dari hasil analisa pada Kawasan Kanoman.

Tabel 5. 2 Hasil Analisa Makro, Mikro, Mezo Serta konsep desain

Tingkat Analisa	Analisa Objek Studi
Makro	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aksesibilitas menuju ke pasar dan Keraton Kanoman hanya bisa dicapai oleh kendaraan pribadi. 2. Eksistensi Pasar Kanoman mendominasi di kawasan Kanoman, mendegradasi elemen lainnya terutama eksistensi Keraton Kanoman. 3. Identitas Kawasan Cagar Budaya Kanoman tertutupi perkembangan perekonomian Pasar Kanoman. 4. Sirkulasi Jalan Winaon-Kanoman difungsikan tidak sesuai peruntukannya, terdapat kios dan los pedagang kaki lima untuk area berdagang . 5. Pengalaman ruang yang monoton di koridor jalan Winaon-Kanoman, belum terlihat identitas kawasan yang berkorelasi dengan eksistensi Keraton Kanoman. 6. Hanya ada fungsi komersil pada zona fungsi perdagangan dan jasa di persil Pasar Kanoman.
Mezo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sesuai dengan RDTR, Pasar Kanoman termasuk dalam zona perdagangan. Area Keraton Kanoman, alun-alun Kanoman dan masjid Kanoman masuk dalam zona cagar budaya. Pembangunan Pasar Kanoman dilakukan tanpa memperhatikan eksistensi Keraton Kanoman dan elemen lainnya di sekitar pasar. 2. Letak Pasar Kanoman menutupi Keraton Kanoman dan ruang sosial publik di belakang pasar Kanoman, tatanan massa bangunan pasar memiliki potensi untuk memperkuat aksis ke arah Keraton Kanoman. 3. Jalan eksisting di tengah pasar Kanoman banyak terdapat pedagang dasaran dan petian yang menempati, sehingga mengurangi luasan jalan masuk menuju ke area Keraton Kanoman. 4. Arah hadap bangunan Pasar Kanoman hanya berorientasi ke jalan Winaon-Kanoman, membelakangi Keraton Kanoman. 5. Landscape persil Pasar Kanoman hampir seluruhnya difungsikan untuk area jualan, minimnya pemanfaatan tanaman vegetasi di ruang dalam dan ruang-ruang luar di lingkungan Pasar Kanoman.
Mikro	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelengkapan fasilitas pendukung Pasar Kanoman belum sesuai dengan tingkatan dan klasifikasi Pasar Kanoman sebagai pasar tradisional dengan pelayanan skala kota. 2. Redesain pasar yang telah dilakukan belum memenuhi persyaratan keandalan bangunan sesuai dengan Permen PUPR 21/2021.

	<ol style="list-style-type: none">3. Fasilitas parkir kendaraan bermotor pengunjung Pasar Kanoman memakai badan jalan koridor jalan Winaon-Kanoman dan jalan Lemahwungkuk.4. Pedagang informal menempati area strategis pasar dengan tata letak penempatan yang tidak teratur.5. Lebar sirkulasi jalan antar unit kios, los dan petian yang tidak memenuhi standar ukuran ruang gerak.6. Minim fasilitas ruang publik sebagai sarana interaksi sosial pengunjung Pasar Kanoman.7. Kualitas udara ruang dan pencahayaan yang minim karena tidak ditata, diatur sesuai standar pencahayaan dan penghawaan alami.8. Visibilitas dan konektifitas ruang luar dan ruang dalam di pasar dibatasi oleh dinding masif yang melingkupi persil Pasar Kanoman.9. Perencanaan area jualan atau tenant hanya memperhatikan aspek kuantitas, mengesampingkan aspek kualitas kenyamanan ruang, pencahayaan dan penghawaan alami.
--	---



BAB 6

PEDOMAN PERANCANGAN REVITALISASI PASAR DAN KAWASAN KANOMAN

6.1 Tujuan Perancangan Revitalisasi dengan Pendekatan Konservasi

Persil Pasar Kanoman berada pada zona perdagangan dan jasa yang berbatasan dengan zona kawasan heritage. Oleh karenanya pedoman perancangan revitalisasi Pasar Kanoman pada tingkatan makro, mezo dan mikro dilakukan berdasarkan pendekatan konservasi agar menghasilkan suatu desain yang memperkuat eksistensi Pasar Kanoman dan berkorelasi dengan kawasan di sekitar pasar. Perancangan revitalisasi Pasar Kanoman mempertimbangan 7 isu desain yang berlandaskan 7 prinsip kontekstual, dapat dilihat pada Tabel 6.1.

Tabel 6. 1 Tujuan perancangan revitalisasi Pasar Kanoman

No	Pertimbangan Desain	Tujuan Perancangan
1	Fungsi	Fleksibilitas menggunakan fungsi yang ditawarkan, , bagaimana mereka menggunakan ruang, berapa banyak dan jenis orang yang ada, pencapaian dari suatu area ke area lainnya, bagaimana segi fisik dapat mengidentifikasi fungsi bangunan.
2	Bentuk	Bagaimana kualitas ruang dan konstruksi bangunan dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya. "Apa yang ada sekarang" dan "apa yang akan ada di sana". Pengalaman rasa dari penggunaan material, susunan ruang, respon bangunan terhadap alam sekitar.
3	Kultural	Kontekstual simbol budaya, tradisi dan warisan budaya keraton untuk menghidupkan kembali identitas kawasan sesuai dengan hakekatnya.
4	Efisiensi Bangunan	Efisiensi bangunan yang memperhatikan investasi awal, kualitas bangunan, biaya operasi dan perhitungan finansial lamanya balik modal atas investasi revitalisasi pasar.
5	Teknologi	Menyesuaikan dengan teknologi masa kini dalam desain yang membedakan dengan bangunan lama di era masa lalunya, menghadirkan sesuatu yang baru tanpa kehilangan identitas budayanya.

6	Peraturan	Menghasilkan suatu desain revitalisasi pasar tradisional yang sesuai dengan peruntukan tata ruang dan wilayahnya, peraturan konservasi kawasan, dan peraturan bangunan gedung.
7	Kawasan	Menghidupkan kembali nilai-nilai sejarah dan mengkonservasi bangunan-bangunan signifikan yang memiliki nilai sejarah di kawasan kota lama Cirebon.

Tabel 6. 2 Kriteria Desain

Tingkatan	Kriteria Desain	Pedoman Desain
Makro	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konservasi kawasan dan bangunan di kota lama Cirebon 2. Tata ruang, prinsip konservasi kawasan dan Peraturan bangunan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Pedoman konservasi kawasan</i> 2. <i>Pedoman Penanganan padang Formal dan informal</i>
Mezzo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kontekstual simbol budaya 2. Fleksibilitas guna ruang dan identitas bangunan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pedoman kontekstual Keraton Kanoman. 2. Pedoman Penataan kawasan Kanoman
Mikro	<ol style="list-style-type: none"> 1. Investasi dana dan biaya operasional 2. Kualitas ruang dalam, ruang luar dan respon bangunan 3. Teknologi bangunan dan inovasi teknologi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Pedoman pengelolaan</i> pasar Kanoman 2. Pedoman Revitalisasi Pasar 3. Pedoman Pembangunan Pasar Kanoman

6.2 Konsep Perancangan

Dari pertimbangan desain disusun kriteria-kriteria desain dibuat suatu pedoman desain untuk menghasilkan konsep perancangan. Konsep desain sangat penting dalam proses membuat desain yang unik (Norman, 2013). Konsep desain akan memengaruhi jalan dan fitur desain serta membantu desainer membuat pedoman keputusan tentang elemen seperti warna, tipografi, komposisi, dan sebagainya (Lupton, 2015). Konsep desain perancangan berasal dari kombinasi standar desain yang membentuk pedoman desain yang berbasis pada prinsip-prinsip kontekstual untuk menampilkan simbol budaya di Keraton Kanoman.

Tabel 6. 3 Alur konsep Perancangan

Prinsip Kontekstual	Pedoman Perancangan	Konsep Perancangan
1. <i>Permeability</i> 2. <i>Variety</i> 3. <i>Legibility</i> 4. <i>Robustness</i> 5. <i>Visual appropriateness</i> 6. <i>Richness</i> 7. <i>Personalisation</i>	1. Pedoman konservasi kawasan 2. Pedoman Revitalisasi Pasar 3. Pedoman kontekstual Keraton Kanoman. 4. Pedoman Penanganan padagang Formal dan informal 5. Pedoman pengelolaan pasar Kanoman 6. Pedoman Penataan kawasan Kanoman 7. Pedoman Pemanfaatan Pasar Kanoman	<ul style="list-style-type: none"> • Konsep Landmark • Konsep Sumbu Aksis • Konsep Peruntukan • Konsep Tata Ruang dan Representatif pada Kawasan • Konsep <i>Imageability</i> dan <i>Permeability</i> • Konsep Kuta Negara dan Catur Garta Tunggal • Konsep Hierarki dan Datum • Konsep Sirkulasi • Konsep Tata Ruang dan Fungsi Bangunan • Konsep Efisiensi Bangunan.

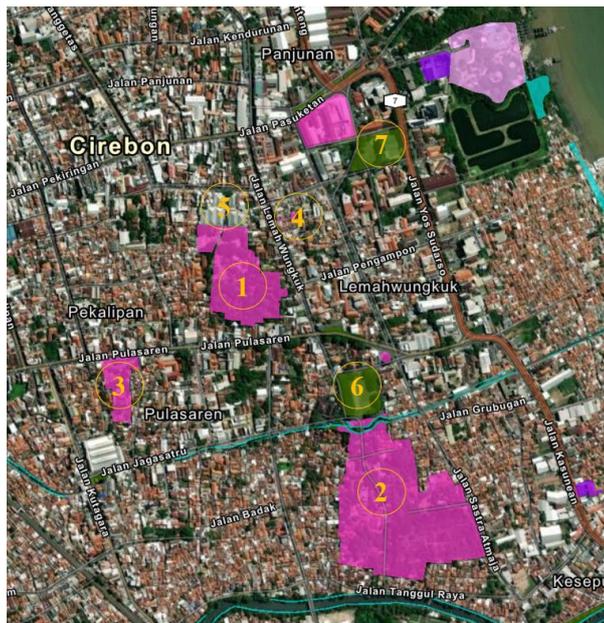
6.2.1 Konsep Landmark

Keraton Kanoman merupakan salah satu artefak kota Cirebon berupa objek fisik yang memiliki histori sebagai kota tradisional pusat pemerintahan kesultanan Cirebon. Korelasi eksistensi Keraton Kanoman dengan keberadaan pasarnya menjadi suatu



keunikan tersendiri. Potensi yang menjadi problem tersebut diatasi dengan menjadikan pasar seolah – olah sebagai gerbang bagi Keraton Kanoman. Karakteristik konstruksi dan gubahan massa bangunan Pasar Kanoman ditempatkan untuk menghidupkan *landmark* Keraton Kanoman. Kemudahan aksesibilitas pencapaian menuju dan meninggalkan kawasan dan Keraton Kanoman menjadi bagian yang perlu diperhatikan.

Gambar 6. 2 Landmark Siti Inggil dan Pasar Kanoman
(Sumber: Dokumentasi dan Analisa Pribadi)



Keterangan :

1. Keraton Kanoman
2. Keraton Kasepuhan
3. Keraton Kacirebonan
4. Keraton Keprabon
5. Pasar Kanoman
6. Alun-alun Kasepuhan
7. Lapangan Kebumen

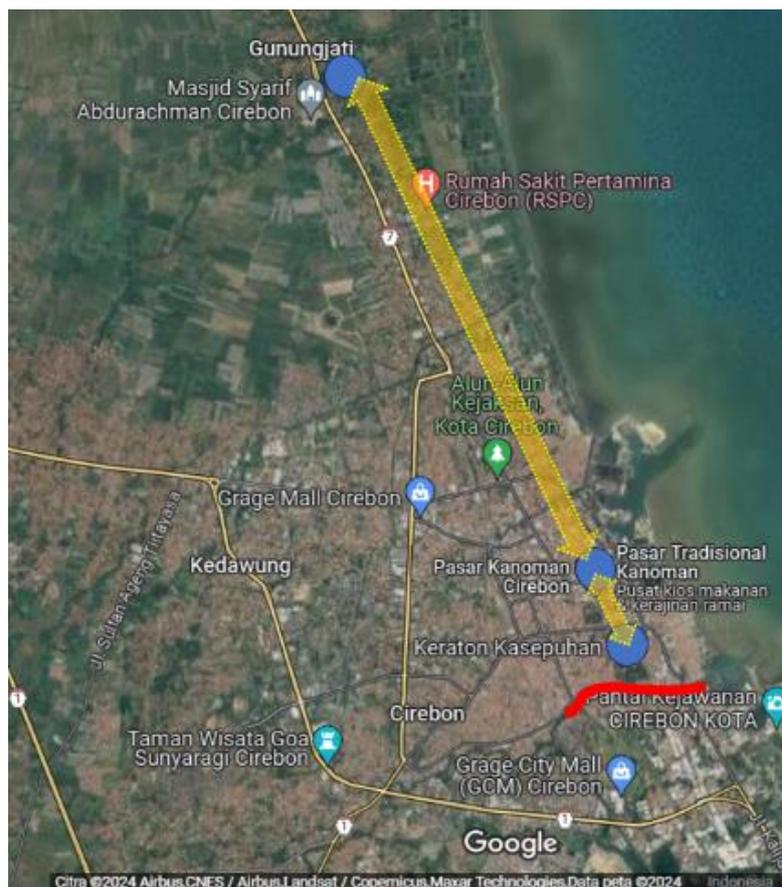
Gambar 6. 3 Heritage trail di kawasan kota lama
(Sumber Gambar : <https://gistaru.atrbpn.go.id/rdrtrinteraktif/>)

Kehadiran bangunan dan kawasan bersejarah di area kota lama Cirebon, diantaranya : kawasan Kolonial Belanda di jalan Yos Sudarso, Pecinan di jalan Winaon-Pekiringan-Karanggetas, dan Kampung Arab di jalan Panjunan, memiliki nilai tersendiri, serta gaya arsitektur tertentu. Revitalisasi pasar Kanoman dapat mempertimbangkan untuk menjaga kota lama Cirebon. Sebuah perjalanan warisan budaya dapat dimulai dari Kawasan Kanoman. Jalur warisan budaya adalah jalur yang menghubungkan objek-objek penting di suatu wilayah yang memiliki nilai warisan budaya (cultural heritage). Secara umum, jalur warisan budaya bermanfaat untuk meningkatkan kesadaran akan warisan

budaya setempat, meningkatkan minat pengunjung terhadap pelestarian, mempromosikan sejarah wilayah kepada pengunjung, dan mensosialisasikan kegiatan pelestarian.

6.2.2 Konsep Sumbu Aksis

Orientasi arah hadap bangunan pasar pada revitalisasi Pasar Kanoman memperhatikan sumbu imajiner utama dan sekunder Keraton Kanoman yang berorientasi terhadap Gunung Sembung di sebelah utara dan Sungai Kriyan di sebelah selatan keraton (Gambar 6.3).



Gambar 6. 4 Konsep orientasi Keraton Kanoman terhadap Gunung Sembung dan Kali Kriyan
(Sumber: Dokumentasi Google Maps dan Analisa Penulis)

Konsep Sadulur Papat Lima Pancer yang memperhatikan empat penjuror di sumbu utama dan sekunder keraton. Orientasi massa bangunan Pasar Kanoman dan orientasi di alun-alun Kanoman diselaraskan dengan sumbu aksis pada Siti Inggil Keraton Kanoman yang memperhatikan orientasi empat penjuror mata angin sebagai bentuk aplikasi konsep

Sadulur Papat Lima Pancar yang termanifestasi pada sumbu utama dan sumbu sekunder keraton.



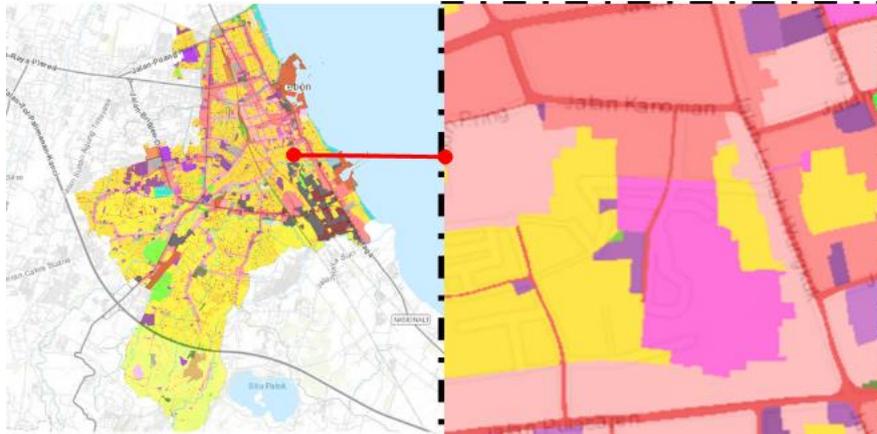
Gambar 6. 5 Aksis pada Siti Inggil dan Pasar Kanoman
 (Sumber: Analisa Penulis, 2022)

Arah hadap bangunan Pasar Kanoman diorientasikan ke utara (jalan Winaon – Kanoman) dan selatan (Keraton Kanoman). Eksisting jalan diantara kedua massa bangunan Pasar Kanoman dibuat lebar dan sumbu aksis dari jalan Winaon ke arah keraton diperkuat untuk kemudahan identitas Keraton Kanoman untuk dilihat.

6.2.3 Konsep Peruntukkan

Sebagaimana yang tercantum pada Peraturan Walikota Cirebon no. 76 tahun 2021, Pasar Kanoman berada di dalam zona perdagangan dan jasa ditandai dengan area berwarna oranye. Zona tersebut memiliki fungsi utama untuk perdagangan dan jasa sedangkan fungsi pendukungnya termasuk untuk area perumahan, pendidikan, pemerintahan, wisata, pergudangan, fasilitas sosial, industri, dan lainnya. Selain itu, potensi pemanfaatan yang sesuai untuk Kawasan Kanoman adalah pembangunan pusat kebudayaan, sarana dan prasarana pendukungnya, termasuk penyediaan ruang untuk pedangang kaki lima, pengembangan pusat rapat atau konvensi (*meeting* atau *convention*

centre) dan area retail yang ekstensif. Walaupun menurut data di Peraturan Walikota Cirebon ketinggian maksimal yang diizinkan di zona tersebut maksimum adalah 70

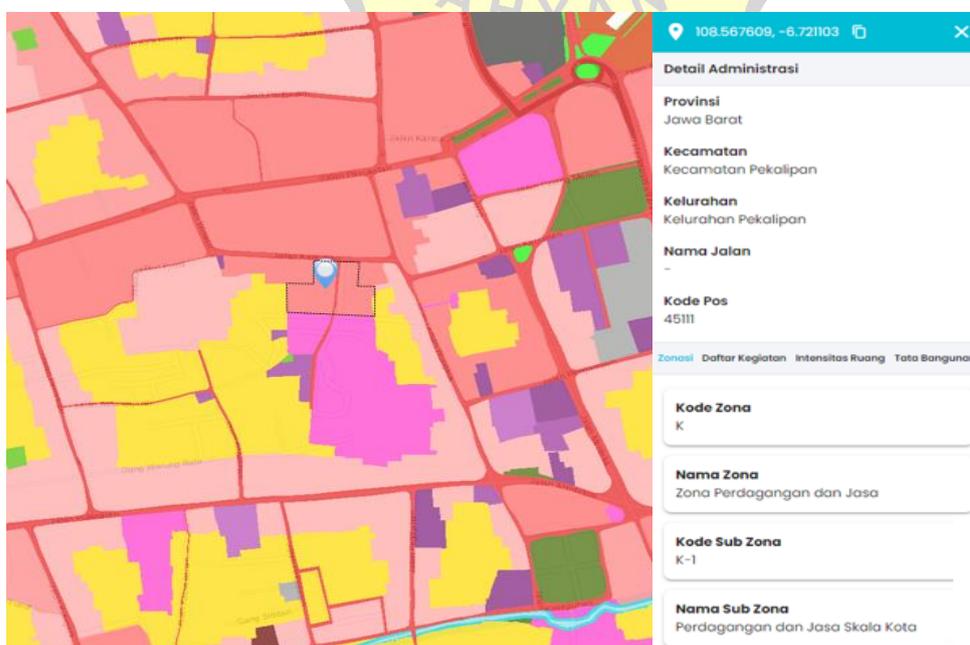


meter, hendaknya perancangan Pasar Kanoman tetap menghormati keberadaan Keraton Kanoman sebagai elemen utama di kawasan Kanoman.

Gambar 6. 6 Zona peruntukkan Pasar Kanoman

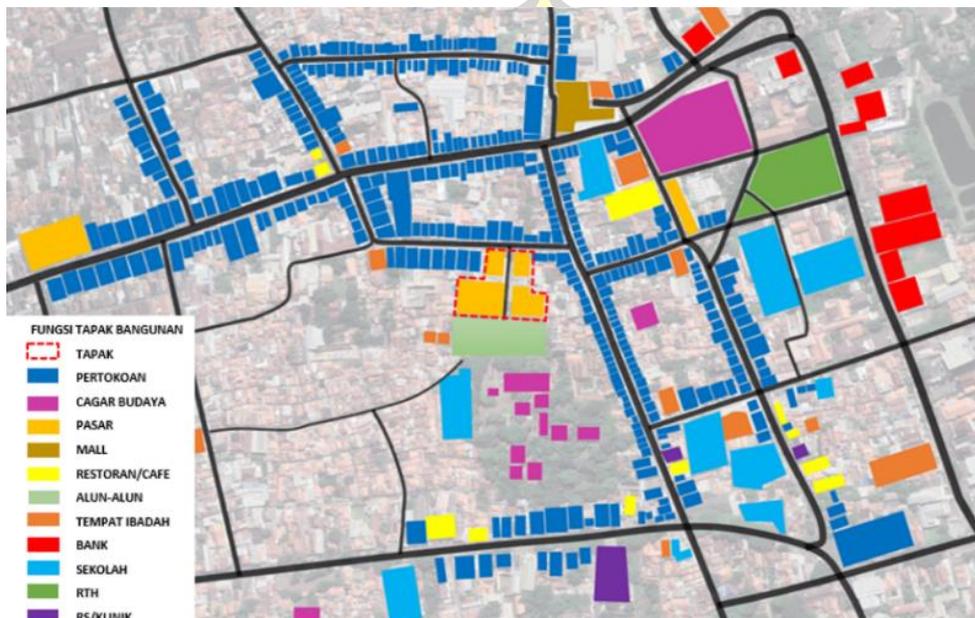
(Sumber: : <https://gistaru.atrbpn.go.id/rdrtrinteraktif/>)

Persil Pasar Kanoman terdiri dari 2 kepemilikan dimana 2 massa eksisting bangunan pasar di bagian depan seluas 1.976 m² merupakan milik perusahaan umum daerah kota Cirebon dan 4 massa bangunan eksisting Pasar Kanoman di bagian belakang



6.2.4 Konsep Tata Ruang dan Representatif pada Kawasan

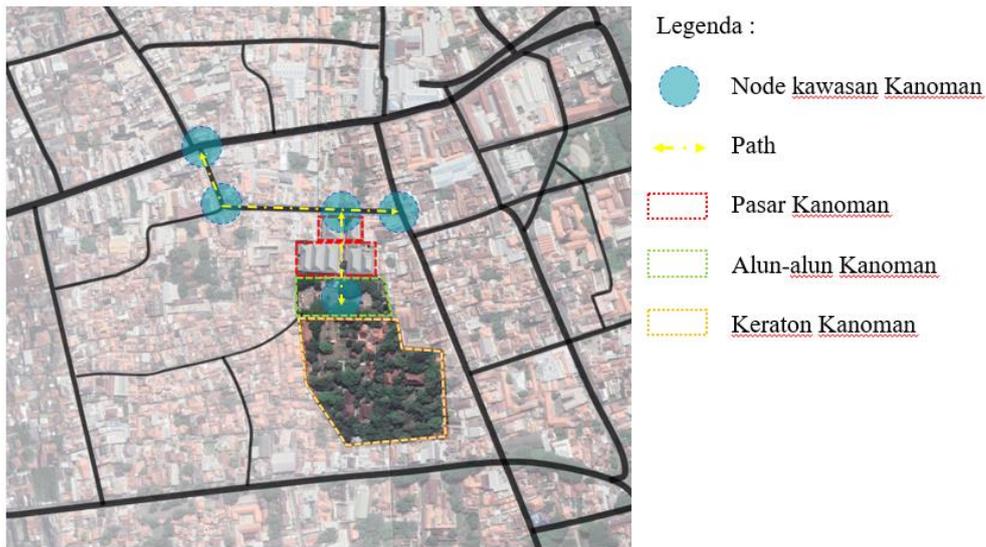
Representatif visual suasana Keraton Kanoman tidak dibatasi hanya pada area kawasan *Keraton Kanoman*. Eksistensi Keraton Kanoman hendaknya turut tergambarkan mendominasi area pecinan pada jalan Winaon-Kanoman, mulai dari titik simpul (node) 1 sampai dengan titik simpul 3 (Gambar 6.1). Tenggaran pada landscape atau lingkungan fisik merupakan hakikat eksistensi penanda daerah kekuasaan suatu komunitas tertentu. Lingga menandai suatu hubungan kosmologi antar manusia dengan alam sekitarnya yang biasanya terdapat pada budaya Jawa (Wiryomarnoto, 1995). Batasan spasial Keraton Kanoman seolah-olah diperluas sampai ke jalan Winaon-Kanoman dengan



diwujudkan suasana budaya keraton pada pedestrian jalan.

Gambar 6. 11 Penggunaan dan Fungsi Tapak Bangunan di Kawasan Kanoman
(Sumber: Analisa Penulis, 2022)

Ornamen jalur pejalan kaki dan penggunaan material penutup jalannya diselaraskan dengan elemen arsitektur keraton. Pedagang kaki lima akan diatur, ditata dan ditempatkan khusus pada area Pasar Kanoman. Plaza difungsikan sebagai area hijau ruang terbuka terletak pada area tertentu (Gambar 6.11).



Gambar 6. 12 Konsep path dan node di jalan Winaon-Kanoman
(Sumber: Analisa Penulis, 2022)



Gambar 6. 13 Lanskap, street scape, street furniture, dan ruang terbuka
(Sumber: Analisa Penulis, 2022)

Dari sisi lanskap (Gambar 6.12), Pasar Kanoman sebagai landmark kawasan Keraton Kanoman maka bangunannya dibuat dengan skala yang menonjol sebagai titik vokal (*vocal point*). Koridor jalan Winaon hingga jalan Kanoman dilengkapi dengan furnitur jalanan berupa lampu jalan, bangku dan vegetasi peneduh sebagai jalur kawasan

Keraton Kanoman. Penanda kawasan berupa gerbang, rambu-rambu, dan jalur pejalan kaki diperlebar serta diberi motif mega mendung sebagai representasi nuansa keraton pada ruang terbuka berupa alun-alun diperluas sampai ke arah bagian depan pasar Kanoman.



Gambar 6. 14 Konsep peruntukkan Pasar Kanoman
(Sumber: Dokumentasi dan Analisa Penulis)

Pemfaatan potensi ruang-ruang terbuka untuk ruang bersama dan fasilitas parkir kawasan dioptimalkan sampai ke seluruh di kawasan Kanoman dan kota lama Cirebon. Penataan ruang di kawasan Kanoman mencakup juga konservasi keberadaan keraton-keraton lainnya di kawasan kota lama Cirebon.

6.2.5 Konsep *Imageability* dan *Permeability*

Konsep *imageability* dan *permeability* dalam revitalisasi pasar tradisional di kawasan cagar budaya Kanoman dengan penggambaran kualitas fisik Kawasan Kanoman mengacu pada kesatuan kosmologi Jawa meliputi keselarasan, keseimbangan dan harmoni tata ruang secara vertikal maupun horisontal. Kualitas aksesibilitas dan aktivitas

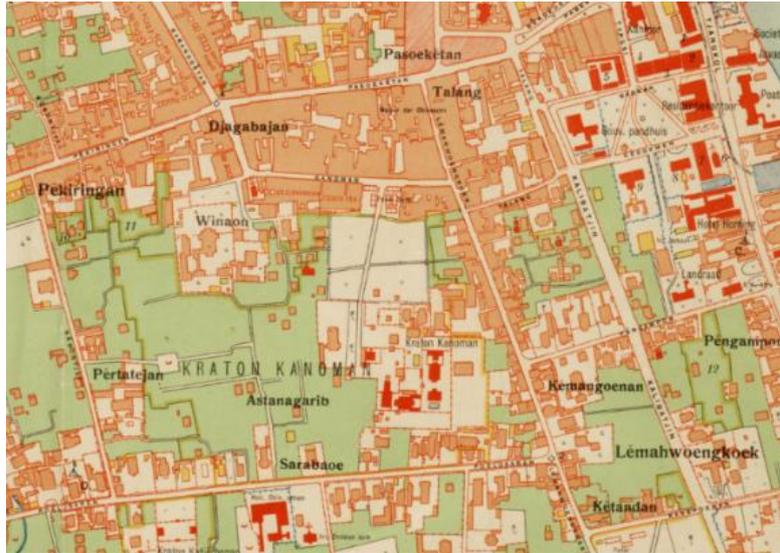
pergerakan manusia pada Kawasan Kanoman yang semula tertutupi oleh para pedagang kaki lima di sepanjang pedestrian jalan Winaon – Kanoman diatasi dengan relokasi pedagang kaki lima, penggunaan pedestrian yang lebar, serta plaza penerima yang luas di bagian depan dan belakang Pasar Kanoman.



Gambar 6. 15 Konsep ruang Pasar Kanoman
(Sumber: Dokumentasi dan Analisa Penulis)

6.2.6 Konsep Kuta Negara dan Catur Garta Tunggal

Dahulu, suatu kuta atau negara selalu memiliki halun-halun, yang kemudian disebut alun-alun. Bentuk ruang terbuka ini biasanya segi empat atau hampir bujur sangkar untuk membentuk mancapat yang biasa dianut orang Jawa sebagai pusat orientasi spasial (Wiriyomarnoto, 1995). Catur Gatra Tunggal adalah filosofi yang menggabungkan empat elemen menjadi satu. Catur Gatra Tunggal yang banyak digunakan di pusat kerajaan Islam sebelumnya di Jawa terdiri dari empat elemen: pusat pemerintahan, pusat kegiatan sosial, pusat peribadatan, dan pusat ekonomi. Proporsi keempat elemen di Kawasan Kanoman diseimbangkan oleh desain alun-alun Kanoman yang diperluas secara spasial ke area pasar sebagai ruang terbuka yang dioptimalkan untuk memadahi aktifitas kegiatan bersama dari keempat elemen tersebut.



Gambar 6. 16 Alun-alun di Kawasan Kanoman
(Sumber: <http://hdl.handle.net/1887.1/item:2011520#>)

6.2.7 Konsep Hierarki dan Datum

Keraton Kanoman pada masa lalu berfungsi sebagai tempat tinggal raja dan mempengaruhi otoritas sosial di Cirebon. Peranan penting keraton dalam tata sebuah kota dengan berlandaskan konsep Catur Gatra Tunggal yang selalu dapat ditemui pada kota Jawa. Pusat orientasi alun-alun Kanoman sebagai datum berupa ruang publik pusat kegiatan yang menyatukan empat elemen tersebut. Hubungan horisontal vertikal antara manusia dan semestanya dengan tingkatan-tingkatan tertentu direpresentasikan melalui keutamaan hierarki pada Keraton Kanoman.



Gambar 6. 17 Konsep Catur Gatra Tunggal
(Sumber: Dokumentasi dan Analisa Penulis)

6.2.8 Konsep Massing, Zoning, dan Bentuk Bangunan

Konsep kosmologi Jawa mencakup dimensi spasial fisik dan mental. Konsep kosmologi Jawa mencakup dimensi spasial fisik dan mental. Ini ditunjukkan dalam tata ruang dan bentuk seperti tata ruang makro, mikro, dan massa. Ruang pelataran, orientasi dan hierarki ruang secara vertikal dan horizontal biasa dipakai dalam arsitektur keraton - keraton di Jawa. Susunan massa bangunan biasanya berpasangan dan simetris, menunjukkan konsep dualisme. Semua perwujudan ini bertujuan untuk mewujudkan harmoni antara masyarakat Jawa gedhe dan alit (Ruth Pratiwi Nindya Wiyata, 2021)



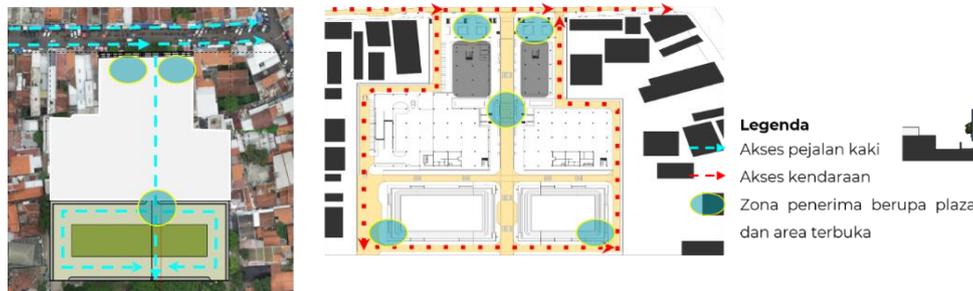
Gambar 6. 18 Konsep massing, zoning dan bentuk bangunan Pasar Kanoman
(Sumber: Dokumentasi dan Analisa Penulis)

6.2.9 Konsep Sirkulasi

Sirkulasi kendaraan dan manusia dibuat terpisah, terbagi menjadi sirkulasi akses masuk dan keluar secara horisontal dan vertikal. Secara horisontal, akses pejalan kaki dari luar menuju ke dalam pasar maupun alun-alun dan keraton Kanoman direncanakan eksklusif diwadahi dengan pedestrian yang lebar. Sementara akses kendaraan roda dua dan roda empat melalui sisi sebelah barat Pasar Kanoman kemudian keluar melalui sisi sebelah timur Pasar Kanoman dengan mengitari alun-alun terlebih dahulu.

Secara vertikal, akses pejalan kaki dari lantai 1 menuju ke lantai selanjutnya difasilitasi oleh akses melalui tangga dan lift sementara akses kendaraan berupa ramp menuju ke area parkir basement.

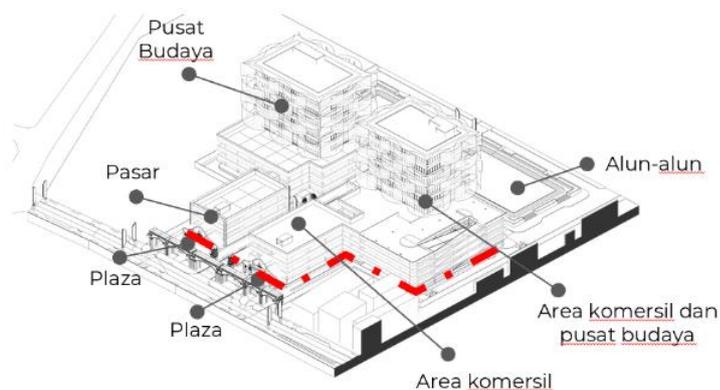
Area penerima pengunjung direncanakan pada beberapa titik bagian pasar, yaitu plaza depan, plaza belakang dan area parkir, yang difungsikan juga sebagai *drop off* dan nodus kawasan sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 6.17.



Gambar 6.19 Konsep sirkulasi Pasar Kanoman
(Sumber: Dokumentasi dan Analisa Penulis)

6.2.10 Konsep Tata Ruang dan Fungsi Bangunan

Dinding masif sebagai pembatas ruang dalam dan ruang luar direduksi semaksimal mungkin. Konektifitas antar ruang pada bagian depan pasar, tengah, belakang pasar

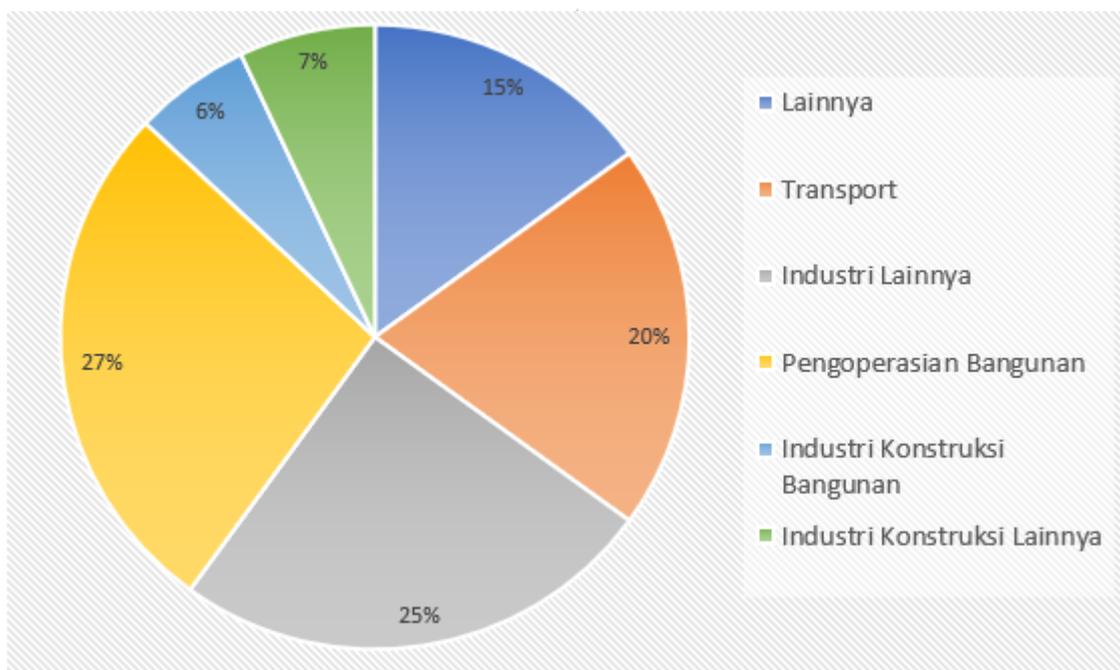


berupa alun-alun lebih terhubung secara visual dan mudah untuk diakses tanpa mengesampingkan faktor keamanan. Akses vertikal antara lantai melalui tangga dan lift hanya dapat diakses pada jam tertentu. Budaya tradisi masyarakat Cirebon dahulu kala menempatkan Pasar Kanoman sebagai tempat untuk bersosialisasi dan menikmati pertunjukan seni, seni dan tradisi. Tradisi dan budaya ditransformasikan pada kehidupan modern dengan rancangan ruang dalam dan ruang luar yang dikoneksikan oleh ruang terbuka. Plaza dirancang untuk menjadi ruang transisi dan pelataran.

Gambar 6. 20 Konsep ruang Pasar Kanoman
(Sumber: Dokumentasi dan Analisa Penulis)

6.2.11 Konsep Efisiensi Bangunan

Revitalisasi pasar Kanoman akan menggunakan budget anggaran dari pihak investor yang pengelolaannya tetap memperhatikan pemasukan bagi Keraton Kanoman dan meningkatkan pendapatan asli daerah (PAD) Kota Cirebon. Penggunaan material dan konstruksi bangunan diarahkan kepada perawatan bangunan yang efektif dan manajemen pengelolaan bangunan yang terlaksana baik ditujukan untuk memperpanjang umur pemakaian bangunan.



Gambar 6. 21 Emisi global CO₂ dari berbagai industri, termasuk pembangunan gedung
(Sumber: <https://architecture2030.org/why-the-building-sector/>, 2022)

Menurut *International Energy Agency (IEA)*, pembangunan menghasilkan 40% emisi CO₂ global tahunan. Dari total emisi tersebut, operasi bangunan bertanggung jawab atas 27% per tahun, sementara bahan, konstruksi bangunan dan infrastruktur bertanggung jawab atas 13% emisi CO₂ global per tahun (Gambar 6.8). Konsep *bangunan gedung hijau* sebagaimana tertuang pada peraturan menteri PUPR no 21 tahun 2021 perlu

dipertimbangkan pada perencanaan revitalisasi pasar Kanoman dengan maksud agar penggunaan energi, air dan material bangunan Pasar Kanoman dapat lebih efisien. Penerapan *green building* dapat mengurangi penggunaan energi sebesar 30%, emisi karbon sebesar 35%, dan menghemat biaya sekitar 50-90% sebagaimana yang dilaporkan oleh (*United States Green Building Council, 2023*).



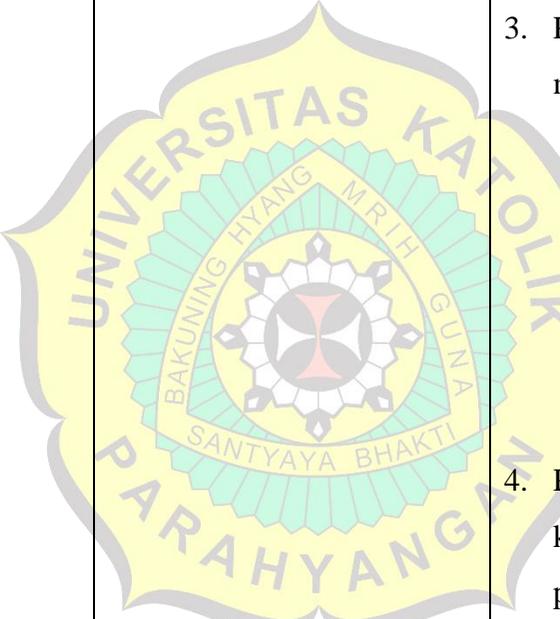
6.3 Aplikasi Desain berdasar konsep dan pedoman perancangan

Berikut ini adalah aplikasi perancangan sesuai pedoman dan konsep desain dalam bentuk tabel berdasarkan tingkatan Makro, Mikro,

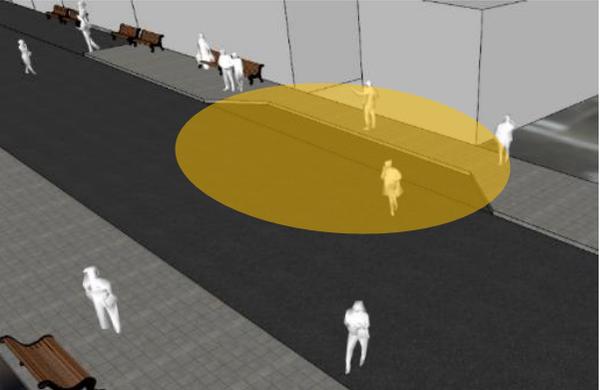
Mezzo

Tabel 6. 5 Aplikasi desain berdasarkan pedoman dan konsep perancangan revitalisasi Pasar Kanoman

Tingkatan	Pedoman Desain	Konsep Desain	Aplikasi
Makro	1. Konservasi kawasan dan bangunan di kota lama Cirebon 2. Tata ruang, prinsip konservasi kawasan dan Peraturan bangunan	<ul style="list-style-type: none"> • Konsep Landmark • Konsep Sumbu Aksis • Konsep Peruntukkan • Konsep Tata Ruang dan Representatif pada Kawasan 	1. Kemudahan aksesibilitas pencapaian menuju ke Pasar dan Keraton Kanoman melalui rekayasa jalur lalu lintas untuk angkutan umum dan fasilitas titik-titik drop off. 

		 The logo of Universitas Katolik Parahyangan is a yellow shield-shaped emblem with a green border. It features a central circular motif with a cross and a sun-like design. The text 'UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN' is written around the perimeter, and 'BAKUNING HYANG M R I H GUNA SANTYAYA BHAKTI' is written in a smaller circle in the center.	<p>2. Revitalisasi koridor jalan Winaon – Kanoman, adaptasi elemen-elemen bangunan keraton Kanoman pada pedestrian dan fasade bangunan ruko-ruko di sepanjang koridor jalan.</p> <p>3. Pasar Kanoman difungsikan gerbang kawasan menuju ke area Keraton Kanoman.</p>  An aerial photograph showing a modern architectural complex with several buildings featuring prominent orange-tiled roofs. The buildings are arranged in a cluster, and there are paved walkways and green spaces interspersed among them. The surrounding area appears to be a mix of urban and semi-urban development.
--	--	--	---

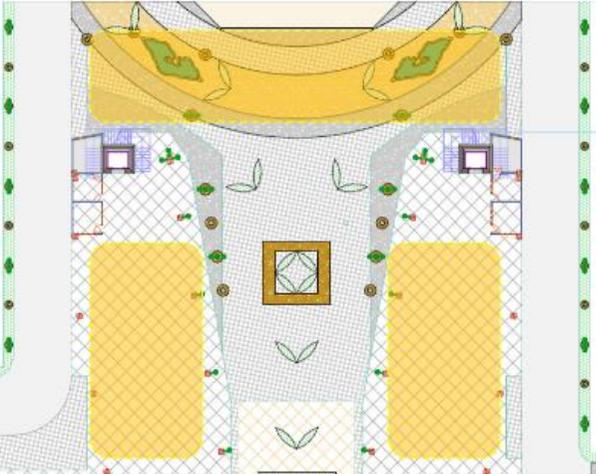
		 <p>UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN BAKUNING HYANG M R I H GUNA SANTYAYA BHAKTI</p>	 <p>5. Penggunaan sirkulasi jalan yang terpisah untuk kendaraan dan pejalan kaki.</p> 
--	--	--	---

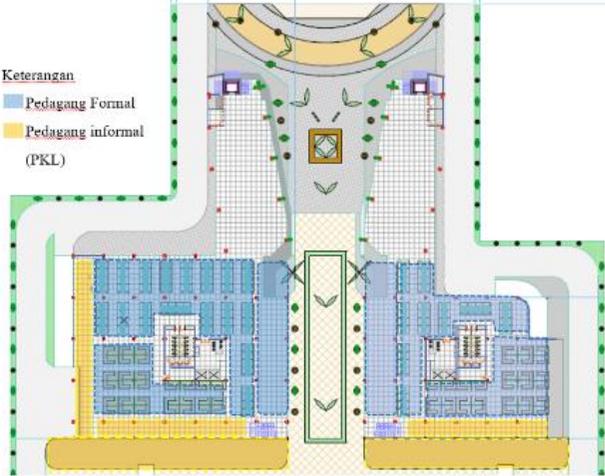
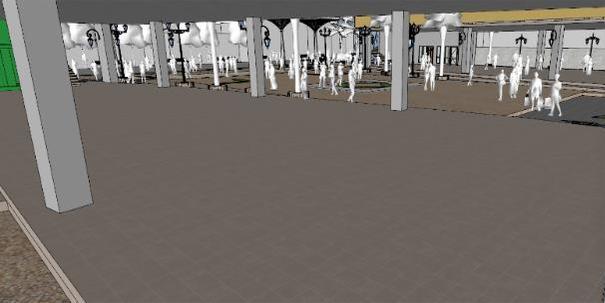
			<p>6. Penggunaan alun-alun Kanoman diatur dengan aturan khusus oleh pengelola yang melibatkan pihak Keraton Kanoman dan pemerintah daerah kota Cirebon.</p> <p>7. Pembatasan penggunaan koridor jalan Winaon-Kanoman hanya untuk fasilitas drop off sementara bagi kendaraan di koridor jalan.</p>  <p>8. Penyediaan lahan parkir kendaraan di Kawasan Kanoman, pemanfaatan lapangan terbuka di sekitar Pasar Kanoman dan fasilitas parkir kendaraan pada bangunan pasar.</p>
--	--	---	---

		 <p>The logo of Universitas Katolik Parahyangan is a yellow shield-shaped emblem with a green border. It features a central circular motif with a cross and a gear-like design. The text 'UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN' is written around the perimeter, and 'BAKUNING HYANG M R I H GUNA SANTYAYA BHAKTI' is written in a smaller circle in the center.</p>	<p>9. Penyediaan plaza sebagai ruang terbuka yang bernuansa budaya keraton publik untuk interaksi sosial pada pedestrian di koridor jalan kawasan Kanoman</p> <p>10. Menghidupkan kembali kawasan kota lama Cirebon dengan disediakannya fasilitas-fasilitas khusus untuk menunjang kegiatan heritage trail.</p>  <p>An aerial photograph of the Cirebon city center, showing a grid of streets and buildings. A red rectangular box highlights a specific area in the center. Several circular callouts with orange borders point to various locations: three callouts show parking lots with cars, and two callouts show green spaces with trees.</p>
--	--	--	---

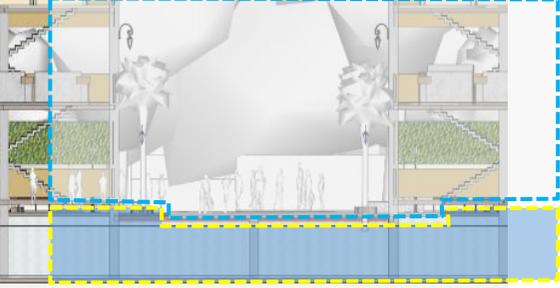
Mezzo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kontekstual simbol budaya 2. Fleksibilitas guna ruang dan identitas bangunan 	<ul style="list-style-type: none"> • Konsep <i>Imageability</i> dan <i>Permeability</i> • Konsep Kuta Negara dan Catur Garta Tunggal • Konsep Massing, Zoning dan Bentuk Bangunan • Konsep Sirkulasi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bentuk atap bangunan pasar mengadaptasi bentuk atap bangunan keraton yang berbentuk perisai. <div data-bbox="1346 387 1861 762" data-label="Image"> </div> 2. Memanfaatkan landscape dan orientasi bukaan yang tepat untuk pemenuhan prasyarat standar minimum penghawaan alami dan pandangan keluar bangunan. <div data-bbox="1346 1018 1962 1289" data-label="Image"> </div>
-------	--	--	--

			<p>3. Penataan area berjalan bagi pedagang kaki lima di area khusus yang terletak di belakang pasar dan alun-alun Kanoman.</p>  <p>4. Penataan landscape di sekitar pasar untuk pengkondisian udara secara alami.</p>
--	--	--	--

Mikro	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pedoman kontekstual Keraton Kanoman. 2. Pedoman Revitalisasi Pasar 3. Pedoman pengelolaan pasar Kanoman 	<ul style="list-style-type: none"> • Konsep Hierarki dan Datum • Konsep Tata Ruang dan Fungsi pada Bangunan • Konsep Efisiensi Bangunan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Adanya ruang-ruang terbuka untuk penerima di bagian luar dan dalam pasar. Adanya pengelompokan berdasarkan zona-zona dan fungsi bagi pedagang formal dan informal.  <ol style="list-style-type: none"> 2. Lantai dasar pasar diperuntukan sebagian untuk ruang terbuka berupa hall yang difungsikan untuk kegiatan temporary.
-------	--	--	--

			 <p>Keterangan</p> <ul style="list-style-type: none">Pedagang FormalPedagang informal (PKL) <p>3. Lantai 1 pasar dibuat pilotis agar visibilitas ke area keraton lebih maksimal.</p> 
--	--	--	---

			<p>4. Fasilitas parkir kendaraan ditempatkan pada basement.</p>  <p>5. Tersedianya area parkir untuk difabel.</p> <p>6. Ketinggian minimum antar lantai adalah 3,8 meter</p>  <p>7. Perencanaan basement maksimum 1 lapis.</p> 
--	--	---	--

			<p>8. Leveling lantai dasar pasar ditinggikan dari tanah eksisting untuk akses pencahayaan dan sirkulasi penghawaan alami di basement.</p>  <p>9. Fasilitas untuk area berjalan PKL ditata dan diatur luasan area jualan, jam dan lamanya aktifitas berjalan.</p> <p>10. Aktifitas pedagang kaki lima yang jenisnya dagangannya petian dan gerobak dialokasikan di dalam bangunan Pasar Kanoman.</p> <p>11. Lebar jalur sirkulasi harus memenuhi standar ruang gerak (lebar minimum adalah 1,6 meter)</p>
--	--	--	--

			 <p>12. Redesign ulang grid bangunan, menambah lantai pasar untuk distribusi area komersil</p>  <p>Revitalisasi Pasar Kanoman</p>
--	--	---	--

			<p>13. Fungsi budaya dengan konsep museum digital, menggunakan teknologi AR (Augmented Reality, VR (Virtual Reality), media interaktif dan Artificial Intelligence</p>  <p>The collage consists of four images: top-left shows a person using a tablet with AR content overlaid; top-right shows a VR environment with a large projection of a face; bottom-left shows a group of people interacting with a large horizontal touch-screen table; bottom-right shows a floor projection with text and graphics, including the words 'BAGI INDONESIA'.</p>
--	--	--	---

6.4 Kebutuhan Ruang

Dalam perancangan revitalisasi Pasar Kanoman, kebutuhan ruang dihitung untuk mewadahi fungsi komersil pada pasar dan penambahan fungsi baru berupa museum. Penentuan kebutuhan ruang perlu adanya perhitungan yang tepat untuk memahami aktivitas yang dilakukan dalam masing-masing fungsi. Pengelompokan pedagang pasar ditentukan berdasarkan klasifikasi barang dagangan yang dijual. Ukuran besaran ruang yang dibutuhkan dalam ruang area jualan pada bangunan pasar Kanoman berdasarkan ukuran modular. Berikut adalah perhitungan ruang area jualan :

1. Ukuran area jualan berupa dasaran = 1,5 x 1,5 meter
2. Ukuran area jualan berupa petian = 2 x 2 meter
3. Ukuran area jualan berupa kios = 3 x 3 meter

Fungsi baru yang ditambahkan pada pasar adalah museum dengan tema dunia digital. Ruangan di dalam museum dimaksimalkan untuk menampung lebih banyak barang bersejarah atau memberikan ruang gerak yang lebih luas kepada pengunjung. Aplikasi teknologi untuk memperkaya pengalaman pengunjung di museum ditujukan untuk menghidupkan kembali sejarah, memvisualisasikan artefak, atau memberikan pengalaman interaktif yang mendalam kepada pengunjung. Kebutuhan ruangnya mencakup : *Smart Table, Augmented Reality* dan *Virtual Reality, Interactive Media*.

Poin lainnya yang biasanya perlu diperhatikan dalam perencanaan pasar adalah pengelolaan sampah, pemenuhan persyaratan peraturan pemadam kebakaran dan perhitungan kebutuhan parkir. Berikut adalah perhitungan dari ketiga hal tersebut :

a) Perhitungan kebutuhan pewadahan sampah

Sampah yang berada di Pasar Kanoman dikategorikan sebagai sampah domestik dan dibagi dalam 3 (tiga) jenis sampah yaitu sampah organik, sampah anorganik dan sampah B3. Pengelolaan sampah padat dimulai dari pemilahan dan pewadahan yang dimulai dari sumber timbulan sampah, yang berada di setiap lantai bangunan pasar sampai dengan tempat pembuangan sementara bangunan, harus bersifat terpadu melakukan pemilahan dari sumbernya. Pencatatan volume sampah padat dilakukan secara rutin oleh petugas kebersihan.

Tabel 2 – Besaran timbulan sampah berdasarkan sumber sampah untuk kota kecil dan sedang

No.	Sumber sampah	Satuan	Volume (Liter)	Berat (kg)
1.	Rumah tangga	Per orang/hari	1,75 – 2,50	0,25 – 0,40
2.	Restoran	Per m2/hari	0,77 – 0,92	0,24 – 0,27
3.	Hotel	Per bed/hari	0,46 – 0,57	0,16 – 0,20
4.	Toko/ruko	Per m2/hari	0,03 – 0,04	0,01 – 0,02
5.	Sekolah	Per murid/hari	0,10 – 0,15	0,01 – 0,02
6.	Jalan arteri	Per m/hari	0,10 – 0,15	0,02 – 0,10
7.	Jalan kolektor	Per m/hari	0,10 – 0,15	0,01 – 0,05
8.	Jalan lokal	Per m/hari	0,05 – 0,10	0,01 – 0,03
9.	Pasar	Per m2/hari	0,30 – 0,35	0,08 – 0,10
10.	Taman	Per m2/hari	0,04 – 0,14	0,01 – 0,03
11.	Kantor	Per pegawai/hari	0,50 – 0,75	0,03 – 0,10

Tabel 6.23 SNI 8632 Tahun 2018 tentang Tata Cara Perencanaan Teknik Operasional Pengelolaan Sampah Perkotaan

Perhitungan pengelolaan sampah di revitalisasi Pasar Kanoman berdasarkan SNI 8632 Tahun 2018 tentang Tata Cara Perencanaan Teknik Operasional Pengelolaan Sampah Perkotaan. Untuk merencanakan sistem pengelolaan sampah, harus dilakukan perhitungan jumlah timbulan sampah yang dihasilkan (liter/hari). Perhitungan timbulan sampah berguna untuk memproyeksikan jumlah sampah

yang dihasilkan sehingga sistem pengelolaan sampah dapat direncanakan sesuai dengan jumlah dan karakteristik sampah yang dihasilkan. Berikut perhitungan sampah Pasar Kanoman :

Tabel 6. 24 Tabel Perhitungan Timbulan Sampah dan Kebutuhan Pewadahan Pasar Kanoman

Perhitungan Timbulan Sampah dan Kebutuhan Pewadahan Pasar Kanoman											
Lantai	Luas Lantai (m ²)	SNI Laju Timbulan Sampah		Timbulan Sampah (liter/hari)	Komposisi Sampah (liter)			Kebutuhan Wadah Sampah (buah)			Total Wadah Per Lantai (120 liter)
		Volume	Satuan (Liter)		Organik	Anorganik	B3	Organik	Anorganik	B3	
					64%	35%	1%	120 liter	120 liter	120 liter	
Lantai 4	2.244,0	0,35	m ² /hari	785,4	502,7	274,9	7,9	5	3	1	9
Lantai 3	4.006,0	0,35	m ² /hari	1.402,1	897,3	490,7	14,0	8	5	1	14
Lantai 2	4.006,0	0,35	m ² /hari	1.402,1	897,3	490,7	14,0	8	5	1	14
Lantai 1	3.876,0	0,35	m ² /hari	1.356,6	868,2	474,8	13,6	8	4	1	13
	14.132,00			4.946,2	3.165,6	1.731,2	49,5	29	17	4	50

Tabel 6. 25 Tabel Kebutuhan TPS Pasar Kanoman

Kebutuhan TPS Pasar Kanoman				
Jenis	Timbulan (liter/hari)	Waktu Tinggal (hari)	Jumlah Bin TPS	
			1100	120
Organik	3.166	1	3	-
Anorganik	1.731	1	2	-
B3	49	1		1
Total	4.946		5	1

Berdasarkan perhitungan timbulan sampah yang dihasilkan oleh aktifitas perdagangan di Pasar Kanoman, total sampah yang dihasilkan sebesar 4.946 liter/hari, dengan komposisi jenis sampah organik sebesar 3.166 liter/hari, anorganik sebesar 1.731 liter/hari dan B3 sebesar 49.5 liter/hari. Timbulan sampah tersebut kemudian diwadahi dengan 2 (dua) jenis bin dengan kapasitas 1.100 liter dan 120 liter. Dibutuhkan 3 (tiga) bin kapasitas 1.100 liter untuk menangani sampah organik, 2 (dua) bin kapasitas 1.100 liter untuk menangani sampah anorganik, 1 (satu) bin kapasitas 120 liter untuk menangani sampah limbah B3 di TPS Pasar Kanoman.

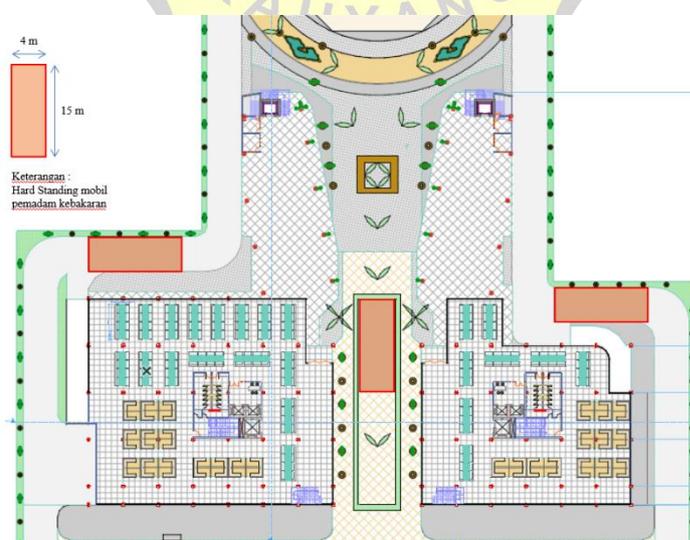
b) Perhitungan pemenuhan prasyarat pemadam kebakaran

Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor : 26/PRT/M/2008 tentang Persyaratan Teknis Sistem Proteksi Kebakaran pada Bangunan Gedung dan Lingkungan menjadi dasar untuk pemenuhan prasyarat pemadam kebakaran bangunan Pasar Kanoman.

Aplikasinya yaitu perkerasan ditempatkan di pada 2 (dua) sisi bangunan Pasar Kanoman sedemikian rupa sehingga akses pemadam kebakaran dapat langsung masuk ke bangunan gedung. Tangga, platform hidrolik, mobil pompa, mobil pemadam, dan mobil snorkel memiliki jalan masuk dan manuver di perkerasan ini. Lapis perkerasan harus memiliki lebar minimal 6 meter dan panjang minimal 15 meter.

Tabel 6. 6 Volume bangunan Gedung dan penentuan akses masuk

No	Volume bangunan gedung (m ³)	Keterangan
1	> 7.100	Minimal 1/6 keliling bangunan gedung
2	> 28.000	Minimal 1/4 keliling bangunan gedung.
3	> 56.800	Minimal 1/2 keliling bangunan gedung.
4	> 85.200	Minimal 3/4 keliling bangunan gedung
5	> 113.600	Harus sekeliling bangunan gedung



Gambar 6. 2 Penempatan Hard Standing pada site pasar Kanoman
(Sumber: Dokumentasi dan Analisa Penulis)

Volume bangunan Pasar Kanoman paling minimum 29.091 m³ dan maksimal 45.450 m³, sesuai dengan tabel 6.5 maka minimal dari 1/2 (satu per dua) keliling bangunan gedung Pasar Kanoman harus dapat diakses oleh mobil pemadam kebakaran.

c) Perhitungan kebutuhan lahan parkir

Tingkat kunjungan kendaraan yang tinggi di kawasan Kanoman harus dirancang untuk dapat memenuhi kebutuhan ruang parkirnya. Hal ini dimaksudkan agar menghindari terjadinya bangkitan parkir yang dapat menimbulkan kemacetan di sekitar Pasar Kanoman. Dalam konteks bangunan gedung hijau, revitalisasi bangunan Pasar Kanoman diharapkan dapat mendukung pengurangan emisi sehingga diterapkan pembatasan kapasitas parkir sehingga mendorong pengguna bangunan untuk menggunakan transportasi umum atau kendaraan non emisi.

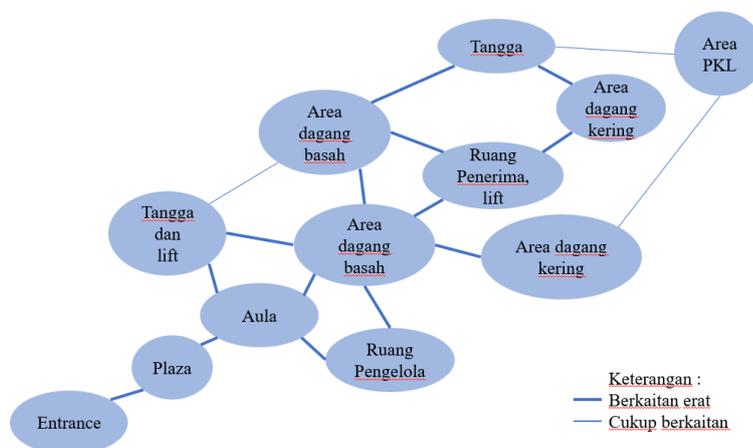
Penyediaan kebutuhan parkir berdasarkan peraturan Permen PUPR 21 tahun 2021 tentang Bangunan Gedung Hijau, tata cara penyediaan lahan parkir direncanakan memiliki lahan parkir maksimum 20% dari Gross Floor Area (GFA) yang diizinkan atau memiliki sistem parkir mekanis maksimum 10% dari GFA. Berikut penyediaan parkir Pasar Kanoman :

Resume Intesitas Bangunan Pasar Kanoman

INTENSITAS BANGUNAN	REGULASI		RENCANA		Satuan
Land Area (Gross)		9.731,00		9.731,00	m ²
Floor Area Ratio (KLB)	12,00	116.772,00	1,45	14.132,00	m ²
Building Coverage Ratio (KDB)	80%	7.784,80	52,50%	5.109,00	m ²
Green Coverage Ratio (KDH)	10%	973,10	24,57%	2.391,00	m ²
Parkir mobil			7,3%	712,5	m ²
Parkir motor			3,1%	298	m ²
Pakir keseluruhan	17,7%	1.725,0	10,4%	1.010,5	m ²
Volume Massa Bangunan Sebelah Barat				45.450	m ³
Volume Massa Bangunan Sebelah timur				29.091	m ³
Total Volume Massa Bangunan				74.540	m ³

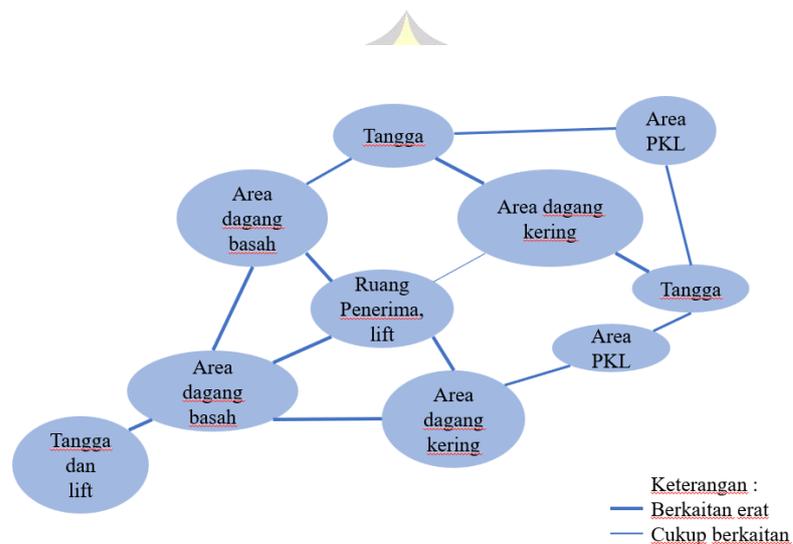
6.5 Zoning Ruang Pasar Kanoman

Zoning ruang pada perencanaan bangunan Pasar Kanoman juga menjadi aspek yang ditelaah pada tesis desain ini. Keterkaitan ruang dijabarkan menjadi tiga, yaitu hubungan ruang pasar lantai 1 dan 2, hubungan ruang pasar lantai 2, serta hubungan ruang pusat budaya lantai 4 hingga 8. *Bubble* (gelembung) berwarna pastel menandakan ruang tanpa pemisah sedangkan gelembung berwarna oranye menandakan ruang dengan dinding atau pemisah. Area yang berkaitan erat pada lantai 1 dan dengan lantai 2 adalah: area parkir-plaza belakang, plaza belakang-area bermain, area bermain-area PKL, area PKL-area dagang basah, area dagang basah-area terbuka, area terbuka-area PKL, pos jaga-area terbuka, pos jaga-plaza depan, plaza depan-entrance, dan plaza depan-kantor pengelola (Gambar 6.18). Hubungan ruang pasar lantai 1 dan 2 dengan hubungan cukup berkaitan erat dengan sedikit berkaitan erat dapat dilihat secara detil pada Gambar 6.18. Keterkaitan ruang yang berhubungan erat pada lantai 2 memiliki kesamaan dengan hubungan ruang pasar lantai 1 dan 2 dimana pada lantai dua, terdapat area dagang kering yang menggantikan area dagang basah (Gambar 6.21).

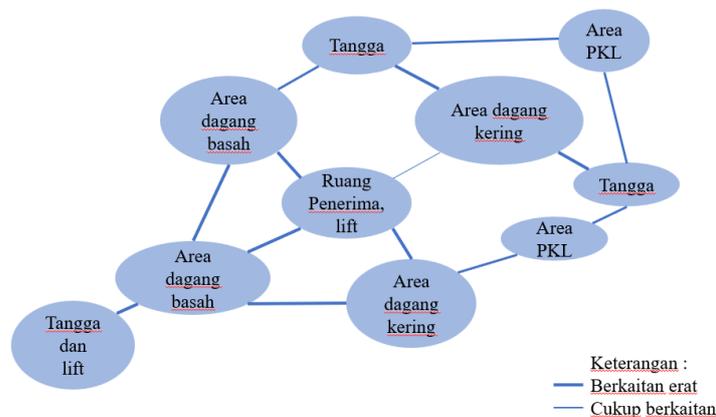


Gambar 6. 3 Hubungan ruang Pasar Kanoman lantai 1
(Sumber: Analisa Penulis)

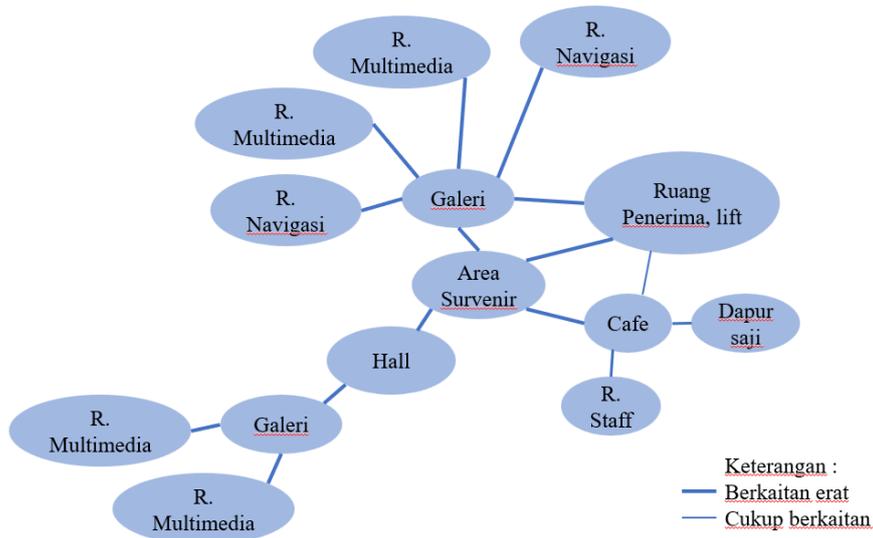
Ruang yang ada pada ruang pusat budaya yang merupakan tambahan fungsi baru pada Pasar Kanoman terdiri dari: toilet, tangga, pos jaga, ruang utilias, ruang untuk kegiatan penerimaan, kegiatan wisata dan seni, kegiatan wisata edukasi, kegiatan wisata kuliner, kegiatan pengelola, kegiatan *service* dan *maintenance*, serta kegiatan penunjang. Sesuai fungsinya, ruang kegiatan penerimaan bersifat sentral dan berkaitan erat dengan ruang untuk kegiatan lainnya (wisata, seni, edukasi, kuliner, pengelola, penunjang, *service* dan *maintenance*) (Gambar 6.21). Kedekatan ruang Pasar Kanoman lantai 1,2,4 dan 8 dapat dilihat pada Gambar 6.22.



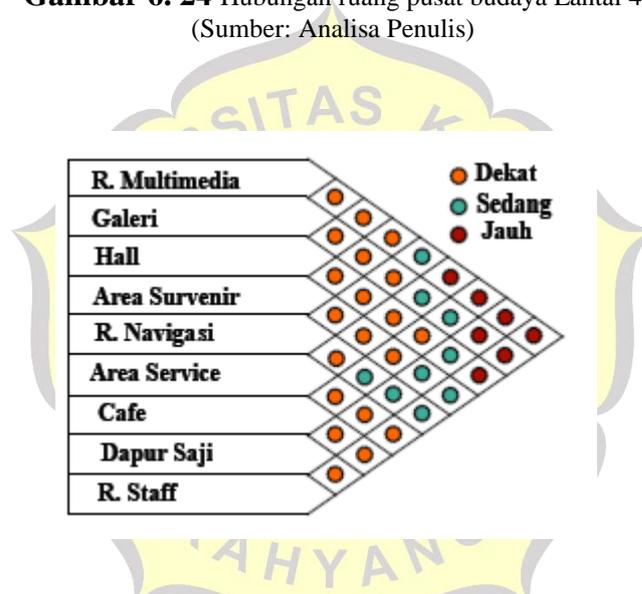
Gambar 6. 4 Hubungan ruang Pasar Kanoman lantai 2
 (Sumber: Analisa Penulis)



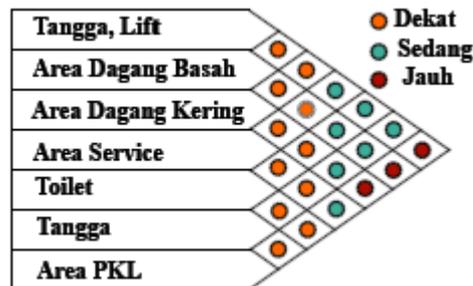
Gambar 6. 5 Hubungan ruang Pasar Kanoman lantai 3
 (Sumber: Analisa Penulis)



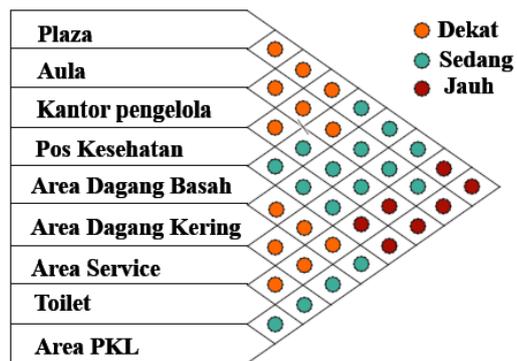
Gambar 6. 24 Hubungan ruang pusat budaya Lantai 4
 (Sumber: Analisa Penulis)



Gambar 4. 24 Kedekatan Ruang Pasar Kanoman lantai 4
 (Sumber: Analisa Penulis)



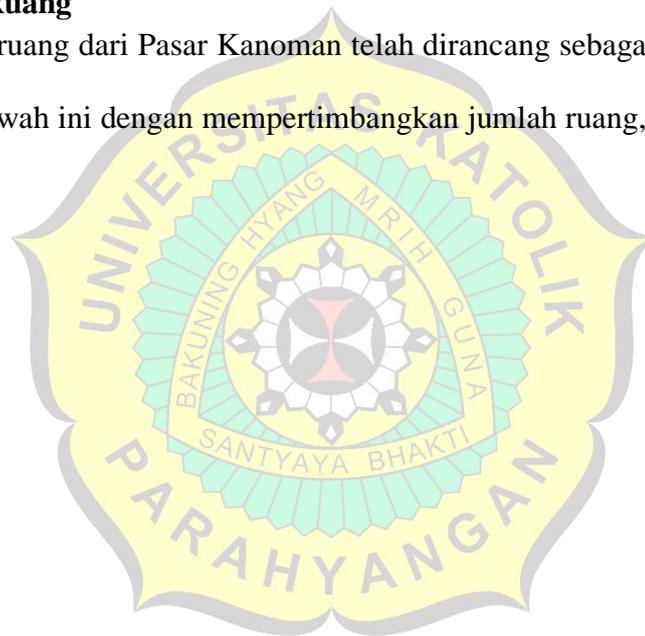
Gambar 6. 6 Kedekatan Ruang Pasar Kanoman lantai 1
 (Sumber: Analisa Penulis)



Gambar 4. 25 Kedekatan Ruang Pasar Kanoman lantai 2 dan 3
(Sumber: Analisa Penulis)

6.6 Program Ruang

Program ruang dari Pasar Kanoman telah dirancang sebagaimana tercantum pada tabel dibawah ini dengan mempertimbangkan jumlah ruang, kapasitas ruang, dan aktivitas.



Tabel 6. 7 Tabel Program Ruang Pasar Kanoman

No	Nama Lantai	Level Bangunan	Ketinggian	Fungsi	Ruang Aktif (NLA)		Servis Area	GFA Total	Volume
					Dikondisikan	Tidak dikondisikan			
Massa Bangunan Pasar Sebelah Barat									
1	Lantai Atap	+ 16,8 m	4,55 m					1.164 m ²	5.296,2 m ³
2	Lantai 4							1.164 m ²	5.296,2 m ³
		+ 12,8 m	4,00 m	Ruang museum Digital	242,9 m ²			242,9 m ²	
				Hall			148,9 m ²	148,9 m ²	
				Ruang museum Digital	650,7 m ²			650,7 m ²	
				Ruang penerima, lift	21 m ²		13 m ²	34 m ²	
				Toilet Pria			20 m ²	20 m ²	
				Toilet Wanita			18,8 m ²	18,8 m ²	
			Ruang Utilitas, Tangga kebakaran, Lift Barang			48,9 m ²	48,9 m ²		
3	Lantai 3							1.786,1 m ²	8.126,8 m ³
		+ 8,8 m	4,00 m	Area dagang kios		1.304,5 m ²		1.304,5 m ²	

				Ruang penerima, lift	21 m ²		13 m ²	34 m ²		
				Toilet Pria			20 m ²	20 m ²		
				Toilet Wanita			18,8 m ²	18,8 m ²		
				Ruang Utilitas, Tangga kebakaran, Lift Barang			48,9 m ²	48,9 m ²		
				Food Court		337,6 m ²		337,6 m ²		
				Tangga			22,3 m ²	22,3 m ²		
4	Lantai 2							2.068 m ²	9.411,2 m ³	
		+ 4,8 m	4,00 m	Hall mezanin		90 m ²		90 m ²		
				Area dagang Los		1.653 m ²		1.653 m ²		
				Ruang penerima, lift	21 m ²		13 m ²	34 m ²		
				Toilet Pria			20 m ²	20 m ²		
				Toilet Wanita			18,8 m ²	18,8 m ²		
				Ruang Utilitas, Tangga kebakaran, Lift Barang			48,9 m ²	48,9 m ²		
				Area PKL		181,4 m ²		181,4 m ²		
				Tangga			22,3 m ²	22,3 m ²		

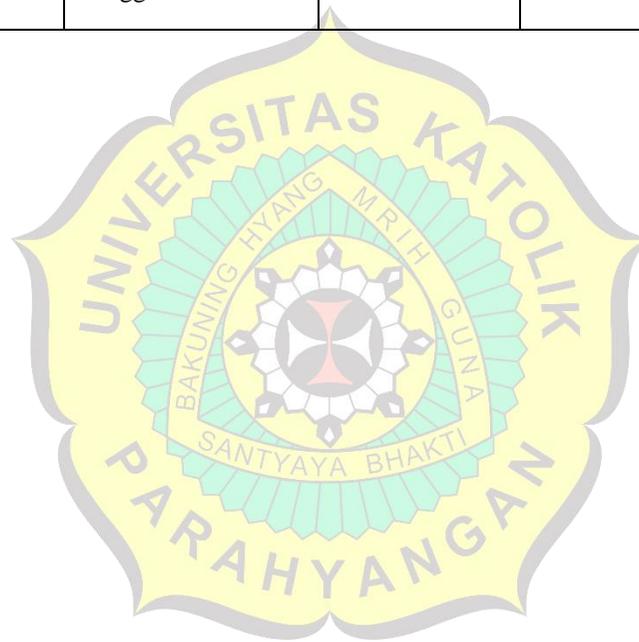
5	Lantai 1						1.928,4 m ²	8.774,2 m ³	
		+ 0,8 m	4,00 m	Hall		471,5 m ²	m ²	471,5 m ²	
				Pos Jaga	14,6 m ²			14,6 m ²	
				Kantor Pengelola	20,5 m ²			20,5 m ²	
				Ruang Kesehatan	9 m ²			9 m ²	
				Area dagang basah		788,5 m ²		788,5 m ²	
				Area dagang kering		376,8 m ²		376,8 m ²	
				Ruang penerima, lift	21 m ²		13 m ²	34 m ²	
				Toilet Pria			20 m ²	20 m ²	
				Toilet Wanita			18,8 m ²	18,8 m ²	
				Ruang Utilitas, Tangga kebakaran, Lift Barang			48,9 m ²	48,9 m ²	
				Area PKL		103,5 m ²		103,5 m ²	
			Tangga			22,3 m ²	22,3 m ²		
6	Lantai Basement						3.286 m ²	8.543,3 m ³	
		- 2,6 m	2,60 m	Area Parkir Mobil			675 m ²	675 m ²	
				Parkir Motor			298 m ²	298 m ²	

				Ruang penerima, lift	21 m ²		13 m ²	34 m ²		
				Toilet Pria			20 m ²	20 m ²		
				Toilet Wanita			20 m ²	20 m ²		
				Ruang Utilitas, Tangga kebakaran, Lift Barang			48,9 m ²	48,9 m ²		
				Ruang Genset			99,4 m ²	99,4 m ²		
				Ruang STP			69 m ²	69 m ²		
				Ramp			166 m ²	166 m ²		
				Tangga			76,8 m ²	76,8 m ²		
				Sirkulasi			1.780 m ²	1.780 m ²		
Massa Bangunan Pasar Sebelah Timur										
1	Lantai Atap							969,8 m ²	4.412,6 m ³	
2	Lantai 4							969,8 m ²	3.879,2 m ³	
				Ruang museum Digital	242,9 m ²			242,9 m ²		
				Hall			148,9 m ²	148,9 m ²		
				Ruang museum Digital	650,7 m ²			650,7 m ²		

				Ruang penerima, lift	21 m ²		13 m ²	34 m ²		
				Toilet Pria			20 m ²	20 m ²		
				Toilet Wanita			18,8 m ²	18,8 m ²		
				Ruang Utilitas, Tangga kebakaran, Lift Barang			48,9 m ²	48,9 m ²		
3	Lantai 3							1.786,1 m ²	6.366,8 m ³	
				Area dagang kios		1.304,5 m ²		1.304,5 m ²		
				Ruang penerima, lift	21 m ²		13 m ²	34 m ²		
				Toilet Pria			20 m ²	20 m ²		
				Toilet Wanita			18,8 m ²	18,8 m ²		
				Ruang Utilitas, Tangga kebakaran, Lift Barang			48,9 m ²	48,9 m ²		
				Food Court		337,6 m ²		337,6 m ²		
				Tangga			22,3 m ²	22,3 m ²		
4	Lantai 2							2.068 m ²	7.496 m ³	
				Hall mezanin		90 m ²		90 m ²		
				Area dagang Los		1.653 m ²		1.653 m ²		

				Ruang penerima, lift	21 m ²		13 m ²	34 m ²		
				Toilet Pria			20 m ²	20 m ²		
				Toilet Wanita			18,8 m ²	18,8 m ²		
				Ruang Utilitas, Tangga kebakaran, Lift Barang			48,9 m ²	48,9 m ²		
				Area PKL		181,4 m ²		181,4 m ²		
				Tangga			22,3 m ²	22,3 m ²		
5	Lantai 1							1.734 m ²	6.936 m ³	
				Hall		471,5 m ²	m ²	471,5 m ²		
				Pos Jaga	14,6 m ²			14,6 m ²		
				Kantor Pengelola	20,5 m ²			20,5 m ²		
				Ruang Kesehatan	9 m ²			9 m ²		
				Area dagang basah		788,5 m ²		788,5 m ²		
				Area dagang kering		376,8 m ²		376,8 m ²		
				Ruang penerima, lift	21 m ²		13 m ²	34 m ²		
				Toilet Pria			20 m ²	20 m ²		
				Toilet Wanita			18,8 m ²	18,8 m ²		

				Ruang Utilitas, Tangga kebakaran, Lift Barang			48,9 m ²	48,9 m ²	
				Area PKL		103,5 m ²		103,5 m ²	
				Tangga			22,3 m ²	22,3 m ²	

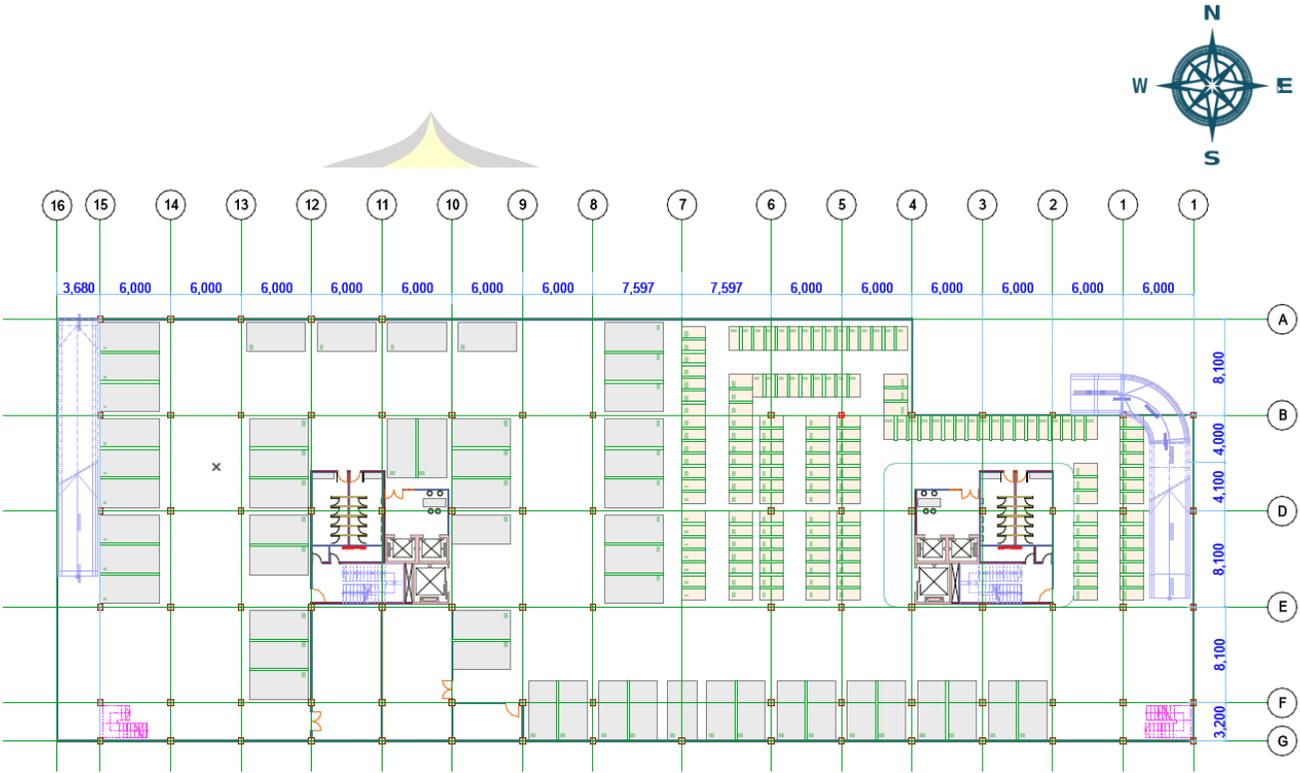


BAB 7

SIMULASI DESAIN

Simulasi desain telah dibuat berdasarkan pedoman perancangan serta kriteria perancangan yang telah dijabarkan pada BAB VI. Hasil simulasi ditampilkan pada tabel 7.1.



Penjelasan	Simulasi Desain
<p>Direncanakan menggunakan 1 lantai Basement, diperuntukkan untuk parkir kendaraan bermotor.</p> <p>Kapasitas parkir motor sebanyak = 143 unit, parkir mobil horisontal sebanyak = 57 unit. Kendaraan akan masuk dari blok b dan keluar melalui blok c.</p> <p>Pada <i>basement</i> terdapat akses tangga dan lift menuju ke lantai 1.</p>	 <p style="text-align: center;">DENAH BASEMENT</p>

Lantai 1 merupakan lantai yang dipergunakan untuk area penerima. Plaza pada bagian depan pasar, kemudian hall sebagai area penerima di bangunan pasar dan ruang untuk fungsi ragam kegiatan yang sifatnya sementara.

Akses vertikal berupa tangga dan lift terdapat di hall pasar dan bagian tengah pasar.

Pada bagian belakang terdapat area berjualan bagi pedagang kaki lima dengan jenis area jualan dasaran.



DENAH LANTAI 1

Lantai 2 utamanya ditujukan sebagai tempat jual beli dengan variasi luas *tenant* yang lebih banyak dibandingkan lantai dasar.

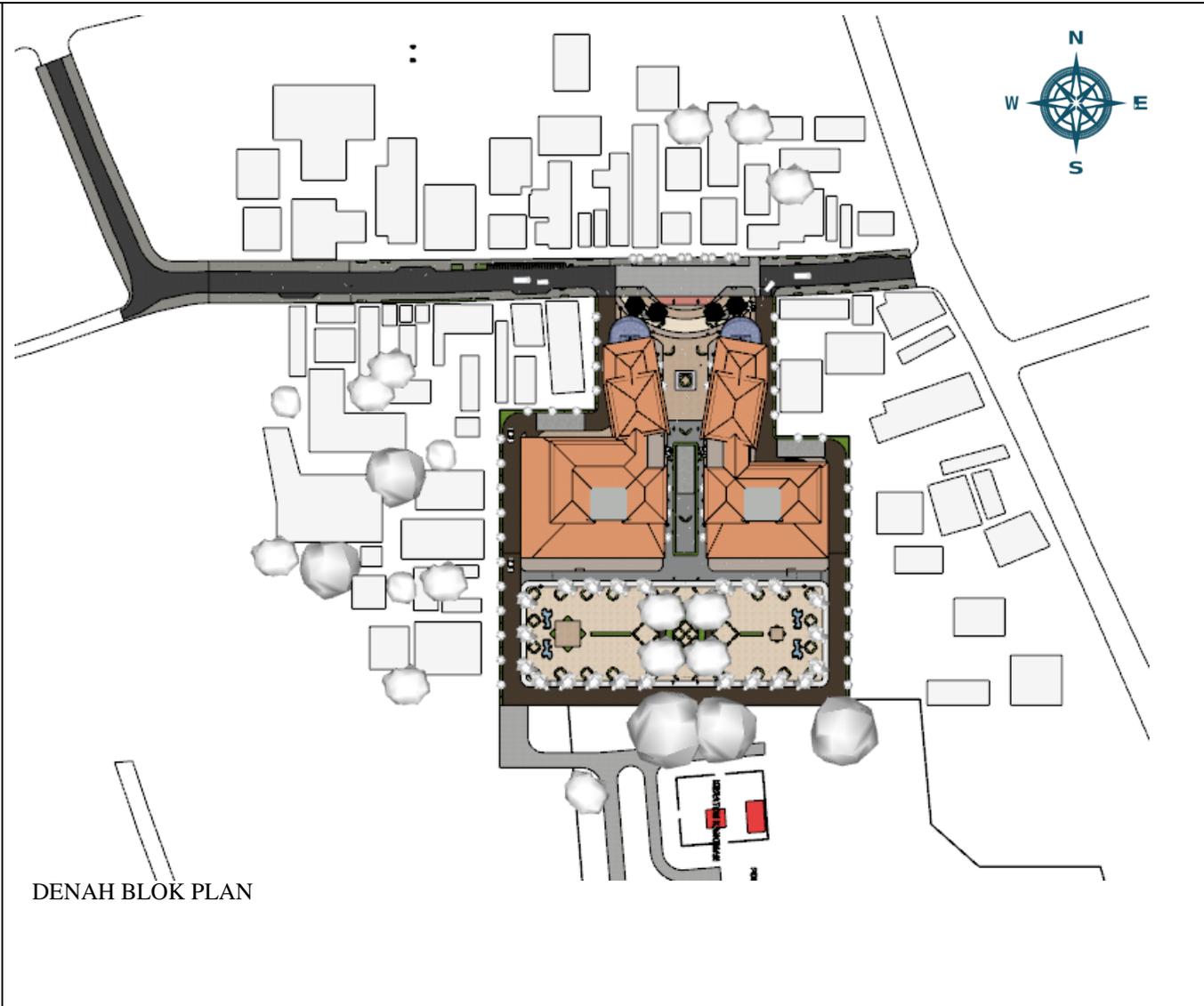


Lantai 4 diperuntukkan untuk fungsi budaya yang terdiri dari lobi pusat budaya, museum mini, dan ruang serbaguna. Selain itu, pada lantai ini juga terdapat area servis berupa toilet, gudang kecil, dan tangga kebakaran.



DENAH LANTAI 4

Blok plan Pasar Kanoman memperlihatkan aksis yang kuat mulai dari depan Pasar Kanoman hingga ke area Keraton Kanoman.





SITE PLAN



TAMPAK DEPAN



TAMPAK BELAKANG



TAMPAK SAMPING KANAN



TAMPAK SAMPING KIRI



POTONGAN A



POTONGAN B

Plaza di bagian depan pasar dilengkapi dengan peneduh berupa payung. *Drop off* area ditempatkan persis di depan pasar, di bagian tengah yang merupakan akses awal menuju ke area pasar.



PERSPEKTIF PASAR KANOMAN

Alun-alun sebagai pusat spasial di kawasan Keraton Kanoman, dirancang dengan konsep kosmologi sedulur papat lima dan kosmologi Jawa. Ruang publik di alun-alun sebagai sarana interaksi sosial dan gambaran hubungan antar manusia dengan sesamanya juga dengan alam sekitarnya.

Bentuk geometri dari persegi yang divariasikan pada alun-alun dilakukan sebagai representasi bentukan geometri pada kosmologi keraton.



PERSPEKTIF ALUN-ALUN KANOMAN

Area terbuka diantara alun-alun dan pasar berfungsi sebagai area untuk mewadahi pedagang UMKM yang tidak mendapat tempat berjualan di bangunan pasar Kanoman.



PERSPEKTIF AREA JUALAN PEDAGANG KAKI LIMA

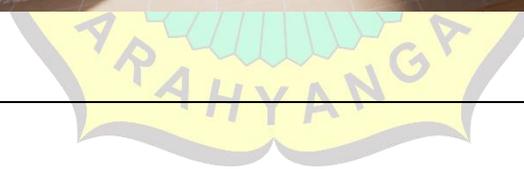
Tampak luar bangunan Pasar Kanoman dari depan. Motif wadanan dengan warna variasi biru ditambahkan untuk merepresentasikan bentukan elemen Keraton Kanoman.



PERSPEKTIF JALAN MASUK UTAMA MENUJU KERATON KANOMAN

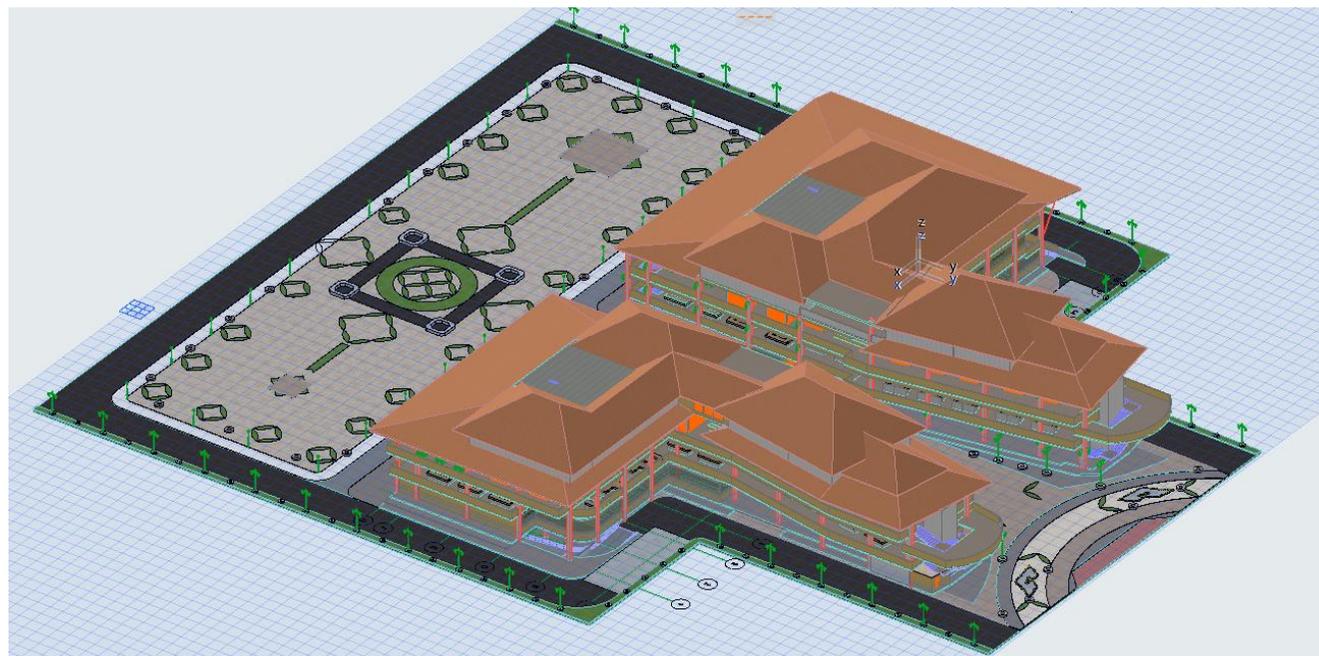


Desain los-los pedagang pasar, dimensi los pedagang di lantai 2 ini adalah 2 x 2 meter. Konsep terbuka di tiap lantai untuk memudahkan pertukaran udara secara alami dan mengurangi pencahayaan buatan untuk penerangan.



Pada lantai 4 terdapat kios-kios dengan ukuran 3 x 3 meter dan los ukuran 1,5 x 1,5 meter untuk tempat berjualan pedagang.





AKSONOMETRI





PERSPEKTIF 1



PERSPEKTIF 2 (VIEW DARI JALAN WINAON)

Tabel 7. 1 Simulasi Desain Pasar Kanoman

BAB 8

KESIMPULAN

Kawasan Kanoman merupakan bagian dari kawasan kota Lama Cirebon, salah satu simbol budaya kota Cirebon di Kawasan Kanoman ini adalah Keraton Kanoman dan Pasar Kanoman. Korelasi dari kedua objek tersebut merupakan bentuk representasi dari kosmologi Melanesia atau lebih dikenal dengan konsep kosmologi Jawa yaitu Catur Gatra Tunggal. Ketidak seimbangan antar elemen di kawasan Keraton Kanoman karena perubahan jaman dan perkembangan perekonomian Pasar Kanoman menyebabkan semakin pudarnya eksistensi Keraton Kanoman.

Pembangunan dan renovasi Pasar Kanoman yang telah dilakukan sebelumnya dilakukan tanpa memperhatikan keberadaan elemen-elemen lainnya dan belum berdasarkan pedoman sesuai dengan Kawasan Kanoman yang merupakan Kawasan Heritage. Menanggapi semakin pudarnya eksistensi Keraton Kanoman pemerintah kemudian mencanangkan program revitalisasi Pasar Kanoman. Signifikan dari program revitalisasi Pasar Kanoman ini sebagai upaya untuk merespon dari perkembangan kegiatan perekonomian di kawasan Kanoman yang menimbulkan persoalan bagi kawasan Kanoman dan secara tidak langsung berdampak semakin pudarnya eksistensi Keraton Kanoman.

Penelitian di Kawasan Kanoman perlu dilakukan bertujuan menghasilkan suatu kriteria-kriteria desain dan pedoman merevitalisasi Pasar Kanoman dengan pendekatan konservasi. Dasar teori yang menjadi referensi penelitian ini diantaranya teori perancangan revitalisasi pasar, teori kontekstual dalam perancangan dan teori perancangan asitektur dalam konteks kawasan cagar budaya. Penelitian ini dilakukan pada tingkatan Makro, mezzo dan Mikro. Fokus penelitian pada bagaimana panduan merevitalisasi Pasar Kanoman dengan pendekatan konservasi kawasan Kanoman melalui kontekstual salah satu simbol Keraton Kanoman yaitu Siti Inggil untuk direpresentasikan pada bangunan Pasar Kanoman.

Dari hasil Penelitian didapat kesimpulan bahwa revitalisasi Pasar Kanoman perlu dilakukan dengan pendekatan konservasi Kawasan Kanoman dan Keraton Kanoman dengan redesain bangunan Pasar Kanoman yang mengacu kepada kontekstual Siti Inggil Keraton Kanoman. Adaptasi Siti Inggil sebagai simbol Keraton Kanoman pada perancangan pasar Kanoman dipilih mengingat Siti Inggil merupakan bangunan Keraton Kanoman yang paling dikenal oleh masyarakat luas.

Isu pertimbangan desain pada penelitian ini yaitu : fungsi, bentuk, kultural, efisiensi bangunan, teknologi, peraturan, dan kawasan. Menanggapi isu tersebut kemudian dipakai prinsip kontekstual sesuai dengan tingkatan dengan memperhatikan aspek fisik, non fisik dan kawasannya. Tujuan perancangan yang dilakukan pada revitalisasi Pasar Kanoman adalah untuk memperkuat eksistensi Keraton Kanoman sebagai landmark kawasan, konservasi Kawasan Kanoman sesuai dengan fungsinya masing-masing yang menyingkapi keutamaan terhadap keraton, memperkuat aksis dengan memperluas orientasi dan akses menuju keraton, pengembalian ruang alun-alun ke kondisi semula dengan cara memperluas alun-alun, mewadahi aktifitas tahunan budaya keraton, menampilkan image Keraton Kanoman pada *street scape* kawasan, dan memperluas spasial Keraton Kanoman sampai ke Pasar Kanoman tanpa menghilangkan keberadaan Pasar Kanoman.

Aplikasi 7 prinsip kontekstual (*7 point responsive environment*) kemudian dihasilkan pedoman perancangan. berupa : panduan konservasi kawasan, panduan revitalisasi pasar, panduan kontekstual Keraton Kanoman, panduan penanganan pedagang formal dan informal, panduan pengelolaan Pasar Kanoman, panduan penataan Kawasan Kanoman dan panduan pembangunan Pasar Kanoman. Pedoman perancangan revitalisasi bangunan pasar Kanoman meliputi aspek secara makro, mezzo dan mikro

yaitu konservasi Kawasan Kanoman, kontekstual representasi Siti Inggil Keraton Kanoman, perluasan pasar dengan penambahan fungsi baru di atas pasar Kanoman, revitalisasi pasar sesuai RTRW (Rencana Tata Ruang dan Wilayah) kota Cirebon dan kontekstual elemen-elemen bangunan yang ikonik pada Keraton Kanoman.

Konservasi kawasan Kanoman dan redesain bangunan Pasar Kanoman pada simulasi desain ini memperhatikan 10 konsep perancangan yang diharapkan mampu memperkuat eksistensi keraton Kanoman di Kawasan Kanoman dan mengakomodasi aktifitas kegiatan Pasar Kanoman yang berkembang dengan pesat. Pasar Kanoman dengan fungsi perekonomiannya dapat juga berfungsi sebagai pusat wisata dan budaya.

Pedoman perancangan yang dihasilkan dari penelitian diharapkan dapat menjadi panduan dalam merevitalisasi Pasar Kanoman. Adapun aplikasi dari pedoman perancangan ini bersifat fleksibel dan tidak menutup kemungkinan untuk menghasilkan simulasi desain dengan bentuk lainnya. Penelitian ini masih memiliki keterbatasan dan perlu adanya penelitian lebih lanjut untuk melengkapi. Rekomendasi penulis sarankan untuk dapat dilakukan penelitian mengenai : alun-alun di kawasan Kanoman, standar pemakaian, perletakan dan jumlah vegetasi di area alun-alun Keraton Kanoman, dan penataan pedagang informal di kawasan Kanoman yang efektif

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, A. & Margianto, H. (21 September 2018). Pasar Kanoman, Mengubah Bencana Menjadi Kebangkitan. Kompas. <https://regional.kompas.com/read/2018/09/21/07000051/pasar-kanoman-mengubah-bencana-menjadi-kebangkitan?page=all>
- Adrianto, T. (2017). Teknik konservasi pada Siti Inggil, Keraton Kanoman, Cirebon. S1 thesis, Universitas Katolik Parahyangan.
- Adriyani, R., Erna, E., & Indrianto, R. (2023). Pengembangan Cagar Budaya dan Pariwisata Berbasis Digital Heritage. *Exchall: Economic Challenge*, 5(1), 12-24.
- Agustina, I. H., Ekasari, A. M., & Fardani, I. (2018). Sistem Ruang Keraton Kanoman Dan Keraton Kacirebonan. *Ethos (Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat)*, 6(1), 68-81.
- Alfianita, E., Wijaya, A. F., & Siswidiyanto. (2017). Revitalisasi Pasar Tradisional dalam Perspektif Good Governance (Studi di Pasar Tumpang Kabupaten Malang). *Jurnal Administrasi Publik (JAP)*, 3(5).
- Amirshekari, S., Pourmand, H., 2015. The Aspects of Biological Culture Recreating and Its Relationship with The Approach of Contextual Architecture (Bandar Abbas City). *Eur. Online J. Natl. Soc. Sci.* 475.
- Arimbi, R. 2012. Interview dengan Lismayanti. 12 Februari 2012, Cirebon
- Atmadi, B.S.P. & Surya, R. (2022). Menghidupkan Kembali Kawasan Kota Tua Cirebon dengan Ekowisata. *Jurnal STUP*. 4(2): 2197-2208
- Azis, I., 2022. Laporan Perancangan Redesain Pasar Kanoman Cirebon. Tugas akhir studio, Sekolah Tinggi Teknologi Cirebon.
- Bentley, I., McGlynn, S., Smith, G., Alcock, A., & Murrain, P. (2013). Responsive environments. Routledge.
- Brata, I. B. (2016). Pasar Tradisional di Tengah Arus Budaya Global. *Jurnal Ilmu Manajemen (JUIMA)*, 6(1).
- Bullen, P. A., & Love, P. E. (2011). Adaptive Reuse of Heritage Buildings. *Structural survey*.
- Cirebonpos. (20 November 2020). Ketua Komisi II Dorong Perumda Pasar Ambil Alih Revitalisasi Pasar Kanoman. Cirebonpos. <https://cirebonpos.com/2020/11/20/ketua-komisi-ii-dorong-perumda-pasar-ambil-alih-revitalisasi-pasar-kanoman/>

Direktorat Jenderal Kebudayaan Direktorat Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman. 2013. Pedoman revitalisasi cagar budaya. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Douglas, James. (2006). *Building Adaptation*

Endropetro, T. (3 April 2016). Kawasan Kota Tua Cirebon. Negeri Sendiri. <https://blog.negerisendiri.com/blogpage.php?judul=137>

Erwantoro, H. (2012). Sejarah Singkat Kerajaan Cirebon. *Patanjala: Journal of Historical and Cultural Research*, 4(1), 166-179.

Evans, N. L. (2019). *An Introduction to Architectural Conservation: Philosophy, Legislation and Practice*. Routledge.

Fajriah, A. (2022) Ekonomi Pasar Tradisional Sudi-Mampir Sebagai Pasar di Perkotaan dan Sumber Belajar IPS

Firmansyah, F. & Fardani, I., 2023. Revitalisasi Kawasan Pasar Kanoman Berbasis Budaya Keraton Kanoman Kota Cirebon. Vol. 3 No. 2 (2023): Bandung Conference Series: Urban & Regional Planning. DOI: <https://doi.org/10.29313/bcsurp.v3i2.9140>

Firmansyah, F., & Irlan Fardani. (2021). Revitalisasi Koridor Bersejarah Kawasan Keraton Kanoman Kota Cirebon. *Prosiding Seminar Nasional UNIMUS*, 4, 987–995.

Halim, R. E. (2012). Strategi Revitalisasi Pasar Tradisional. Universitas Indonesia

Hendrawan, H. C. D. (2014). Studi Perubahan Bentuk Ruang Dan Tata Produk Los Tekstil Pasar Beringharjo, Yogyakarta Berdasarkan Teori Persepsi. Studi Kasus Lantai 1 Pasar Beringharjo. S2 tesis, UAJY.

Iman, N.R. (11 September 2018). Dinilai Sesatkan Publik, Kadis PRKP Diminta Tonton Video Kegiatan Baru Kawasan Banten Lama. Media Banten. <https://mediabanten.com/dinilai-sesatkan-publik-kadis-prkp-diminta-tonton-video-kegiatan-baru-kawasan-banten-lama/>

Irfan, L., & Purnama, I. (2020). Tata Letak Siti Inggil di Keraton Kasepuhan dan Keraton Kanoman. *Jurnal Arsitektur STTC*, 12(1), 18-22.

Jamil, B. P. Perpecahan Kesultanan Cirebon. (2013). *Jurnal Kalijaga*, 33(2), 33-57.

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2013). *Pedoman Revitalisasi Cagar Budaya*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Khansa, A. (7 Juli 2022). Pasar Kanoman, Pasar Tradisional Cirebon yang Sarat Nilai Sejarah. Java Travel. <https://www.javatravel.net/pasar-kanoman-cirebon>

Kumoro, H.S. (27 Mei 2020). Melihat dua sisi kota lama Cirebon. Kompas. <https://www.kompas.id/baca/nusantara/2020/05/27/melihat-dua-sisi-kota-lama-cirebon>

Kunto, Haryoto. 1992/1993. Riwayat Kota di Tatar Sunda. Bandung: Kerja sama BappedaHexagon.

Lasmiyati, L. (2013). Keraton Kanoman di Cirebon (Sejarah dan Perkembangannya). *Patanjala*, 5(1), 128-143.

Liauw, F. (2019). Reference for contextual design. In: IOP Conference Series: Materials Science and Engineering.

Meurs, P. (2016). *Heritage-based design*. TU Delft.

Moyer, R. L. (2004). IM Pei's La Pyramide du Louvre: A Diamond in the Rough or Merely Junkspace?. Retrieved on, 09-04.

Noce, V. (29 Maret 2019). The Art Newspaper. <https://www.theartnewspaper.com/2019/03/29/thirty-years-on-louvres-pyramid-scheme-pays-off>

Nugrahadi, P. A. H., & Pujiyanto, F. (2020). Kajian Teritorialitas Keraton Kanoman. *Riset Arsitektur (RISA)*, 4(02), 190-204.

Nugrahadi, P. A. H. (2019). Kajian teritorialitas Keraton Kanoman pada Kawasan Keraton. S1 thesis, Universitas Katolik Parahyangan.

Nugrahadi, Pandu Adikara Hidayat

Paris Ticket. (10 Mei 2023). Discover the Iconic Louvre IM Pei Pyramid. <https://www.tickets-paris.fr/louvre-museum/pyramid-louvre/>

Pawitro, U. (2015). Preservasi-Konservasi Bangunan Bersejarah dan Pengelolaan Kawasan Kota Lama, Simposium Nasional RAPI XIV – 2015

PD Kota Cirebon. (18 September 2015). Pemkot Akan Benahi Pasar Kanoman. PD Kota Cirebon. <https://cirebonkota.go.id/2015/09/18/pemkot-akan-benahi-pasar-kanoman/>

PD Kota Cirebon. (7 Mei 2021). Peta Kota Cirebon. <https://cirebonkota.go.id/profil/peta-kota-cirebon/>

Pena, W. M., & Parshall, S. A. (2012). *Problem Seeking: An Architectural Programming Primer*. John Wiley & Sons.

Pertiwi, Kristiana (2013). Landasan Konseptual Perencanaan Dan Perancangan Peremajaan Pasar Bringharjo Yogyakarta. S1 thesis, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Pertiwi, Kristiana (2013). Landasan Konseptual Perencanaan Dan Perancangan Peremajaan Pasar Bringharjo Yogyakarta. S1 thesis, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

- Radoine, H. (2017). *Architecture in Context: Designing in the Middle East*. John Wiley & Sons, 2017.
- Rahardja, E. 2012. Interview dengan Lismayanti. 13 Februari 2012, Cirebon
- Reski, I. (2017). Masjid Agung Kasepuhan Cirebon sebagai Masjid Kuno di Indonesia dengan Orientasi Kiblat. *Seminar Ikatan Peneliti Lingkungan Binaan Indonesia (IPLBI)* 1, A181-186
- Riza, M., Doratli, N., & Fasli, M. (2012). City branding and identity. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 35, 293-300.
- Santoso, T.M. (2017). Tinjauan Revitalisasi, Arsitektur Indische, Tata Ruang Dan Tampilan, Skripsi S1, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Setiawan, D.A. (2019). Revitalisasi Pasar, Adakah Mengingat Keraton Kanoman?. Radar Cirebon. <https://radarcirebon.disway.id/read/79000/revitalisasi-pasar-adakah-mengingat-keraton-kanoman>
- Setiawati, L. (2012). Sejarah Panjang Jimat di Keraton Kanoman dan Perkembangannya dari Zaman Dahulu hingga Sekarang. Bachelor thesis, IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
- Supriyadi, D. 2022. Interview dengan Ronald Simanjuntak, 5 Juli 2022, Cirebon
- Taraszkiewicz, A., Grębowski, K., Taraszkiewicz, K., & Przewłócki, J. (2021). Contemporary Architectural Design in the Context of Historic Remains: The Case of the Old City of Gdańsk. *Heritage & Society*, 14(1), 1-19. (Taraszkiewicz et al., 2021)
- Thania, B. M., & Purwantiasning, A. W. (2020). Kajian Konsep Kontekstual Bentuk Pada Bangunan di Kawasan Kota Lama Semarang. *Nature: National Academic Journal of Architecture*, 7(1), 66-79
- Thomas, R., & Garnham, T. (2007). *The Environments of Architecture: Environmental Design in Context*. Taylor & Francis.
- United Nations Economic Commission for Europe (UNECE). Green building. UNECE. <https://unece.org/forests/green-building>
- Unwin, S. (2020). *Analysing Architecture: The Universal Language of Place-Making*. Routledge.
- Wibowo, Agus Budi, 2014, Strategi Pelestarian Benda/Situs Cagar Budaya Berbasis Masyarakat (Kasus Pelestarian Benda/Situs Cagar Budaya Gampong Pande Kecamatan Kutaraja Banda Aceh Provinsi Aceh), Jurnal Konservasi Cagar Budaya Borobudur, Volume 8, Nomor 1, pp. 58-71

Wirjomarnoto, A.B.P. (1995). *Seni bangunan dan seni binakota di Indonesia : kajian mengenai konsep, struktur, dan elemen fisik kota sejak peradaban Hindu-Buddha, Islam hingga sekarang*. Gramedia Pustaka Utama

Widiastuti. (2015). *Penelitian Kualitatif dalam Arsitektur*. Udayana University Press

Williamson, K. (2010). *Development and Design of Heritage Sensitive Sites: Strategies for Listed Buildings and Conservation Areas*. Routledge.

