

**PERANCANGAN PASAR WISATA DI KABUPATEN BANYUMAS DENGAN
PENDEKATAN HISTORICISM
LANDASAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR**

Laporan Pengembangan Konsep Tugas Akhir

Dosen pembimbing: Shofiyah Nurmasari, M.T. Didung Putra Pamungkas M.Sn



Oleh

ABYANNAZIH IN'AM MUWAFIQ

Nim. 1904056022

**PROGRAM STUDI ILMU DAN SENI ARSITEKTUR ISLAM
FAKULTAS USHULUDIN DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO**

SEMARANG

2025

PERSETUJUAN PEMBIMBING



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA

Jalan Prof. Dr. Hamka Km.01. Tambak Aji, Kec. Ngaliyan, Semarang 50185
Telp. (024) 7601294, website: fuhum.walisongo.ac.id, Email: fuhum@walisongo.ac.id

NOTA PEMBIMBING

Lampiran : -

Hal : Persetujuan Naskah Skripsi

Yth. Dekan Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Walisongo Semarang

Di Semarang Assalamualaikum Wr. Wb

Setelah membaca, mengadakan koreksi dan perbaikan sebagaimana mestinya, maka bersama ini saya kirimkan naskah skripsi saudara :

Nama : Abyannazih in'am muwafaq

NIM : 1904056022

Jurusan : Ilmu Seni dan Arsitektur Islam

Judul Skripsi : **Perancangan Pasar wisata Di kabupaten Banyumas dengan Pendekatan Historicism**

Dengan ini saya mohon dengan hormat agar skripsi tersebut dapat segera di munaqosahkan. Demikian yang dapat saya sampaikan. Atas perhatiannya saya sampaikan terimakasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Pembimbing I

Shofiyah Nurmasari, M.T

NIP. 198406282019032006

Pembimbing II

Didung Putra Pamungkas, S.sn. M.Sn

NIP. 199006122019031011

LEMBAR PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA

Jalan Prof. Dr. Hamka Km.01. Tambak Aji, Kec. Ngaliyan, Semarang 50185

Telp. (024) 7601294, website: fuhum.walisongo.ac.id, Email: fuhum@walisongo.ac.id

PENGESAHAN

Naskah tugas akhir ini :

Judul : Perancangan Pasar Wisata di Kabupaten Banyumas dengan
Pendekatan Historicism
Penulis : Abyannazih In'am Muwafaq
Nim : 1904056022
Progam studi : Ilmu Seni Arsitektur Islam
Fakultas : Ushuludin dan Humaniora

Telah diajukan dalam sidang Munaqosyah Dewan penguji Fakultas Ushuludin dan Humaniora, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, dan dapat diterima sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar sarjana di Ilmu Seni Arsitektur Islam.

Semarang, 17 Juli 2025

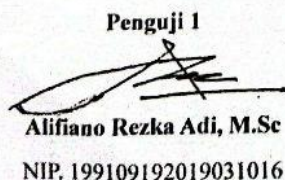
Dewan Penguji

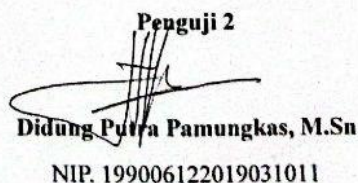
Ketua Sidang

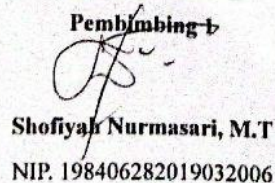
Dr. Zulnuur Azzhar, M.Ag
NIP. 196308062002121002

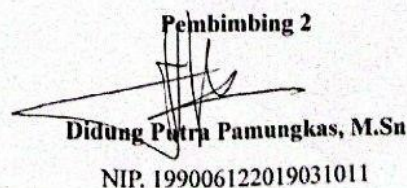
Sekretaris Sidang

Miftakhul Khairi, M.Sn
NIP. 199105282018011002

Penguji 1

Alifiano Rezka Adi, M.Sc
NIP. 199109192019031016

Penguji 2

Didung Putra Pamungkas, M.Sn
NIP. 199006122019031011

Pembimbing 1

Shofiyah Nurmasari, M.T
NIP. 198406282019032006

Pembimbing 2

Didung Putra Pamungkas, M.Sn
NIP. 199006122019031011

LEMBAR KEASLIAN PENULIS

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Abyannazih In'am Muwafaq

NIM : 1904056022

Jurusan : Ilmu Seni dan Arsitektur Islam

Fakultas : Ushuludin dan Humaniora

Judul Laporan Tugas Akhir : **Perancangan Pasar Wisata Di Kabupaten Banyumas Dengan Pendekatan Historicism Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur**

Dengan ini saya menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir ini adalah hasil kerja saya sendiri, dan di dalamnya tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi lainnya. Pengetahuan yang diperoleh dari hasil penerbitan maupun yang belum atau tidak diterbitkan, sumbernya dijelaskan di dalam tulisan dan daftar Pustaka.

Semarang, 26 Juni 2025



Abyannazih In'am M

NIM. 1904056022

MOTTO

“ Pada akhirnya hanya keluarga tempat pulang yang tak pernah hilang, tempat istirahat yang tak pernah berkhianat, juga mengadu lelah yang tak pernah membuatmu merasa kalah.”

(Abyannazih in'am M)

ABSTRAK

Kabupaten Banyumas merupakan salah satu kabupaten di Jawa Tengah yang memiliki banyak wisata yang masih kental dengan budaya banyumasan dan masih menjaga keaslian alamnya, dan Kabupaten Banyumas sendiri belum memiliki sebuah fasilitas untuk mewadahi karya dan hasil alam yang melimpah untuk mengenalkan kepada seluruh Indonesia bahkan dunia bahwa Banyumas masih memiliki sejarah yang panjang dengan berbagai cerita di kalangan masyarakatnya termasuk dengan gaya arsitekturnya.

Data yang dibutuhkan didapat dari survei lapangan, studi literatur dan studi banding. Sedangkan pengolahan data atau metode analisisnya menggunakan beberapa analisis dalam ilmu arsitektur yakni Analisis Ruang, Analisis Tapak, Analisis Struktur, dan Analisis Bentuk. Metode penelitian yang digunakan adalah site important penelitian terapan berupa tindakan terapan pendekatan Historicism

Fungsi utama dari perancangan pasar wisata ini diharapkan dapat memenuhi kebutuhan masyarakat. Perancangan dan perencanaan pasar wisata Banyumas dengan pendekatan arsitektur historicism diharapkan mampu mewujudkan pasar yang representative. Yaitu pasar yang mampu menjadi wadah bagi masyarakat agar menjadi pasar yang tidak hanya sebagai jual beli tapi bisa sebagai pengenalan terhadap masyarakat tentang budaya dan kearifan lokal Banyumasan.

Kata Kunci: *Perancangan pasar Wisata, Di Kabupaten Banyumas dengan pendekatan Historicism*

ABSTRACT

Banyumas Regency is one of the regencies in Central Java that has many tourist attractions that are still thick with Banyumasan culture and still maintain the authenticity of its nature, and Banyumas Regency itself does not yet have a facility to accommodate abundant works and natural products to introduce to all of Indonesia and even the world that Banyumas still has a long history with various stories among its people including its architectural style.

The data needed is obtained from field surveys, literature studies and comparative studies. While data processing or analysis methods use several analyzes in architectural science, namely Spatial Analysis, Site Analysis, Structural Analysis, and Form Analysis. The research method used is site important applied research in the form of applied actions of the Historicism approach

The main function of designing this tourist market is expected to meet the needs of the community. The design and planning of the Banyumas tourist market with a historicism architectural approach is expected to be able to create a representative market. Namely a market that is able to become a container for the community to become a market that is not only for buying and selling but can be an introduction to the community about the culture and local wisdom of Banyumasan.

Keywords: *Design of Tourism Market, in Banyumas Regency with Historicism approach*

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis haturkan kepada Allah SWT atas semua karunia dan pertolongannya, sehingga diberi kemudahan dalam penulisan Laporan Pengembangan Konsep Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Pasar Tradisional di Kabupaten Dharmasraya Dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku” dapat menyelesaikan sampai akhir juga tepat waktu. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Nizar, M. Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
2. Bapak Dr. H. Mokh. Sya’roni, M. Ag., selaku Dekan Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Walisongo Semarang.
3. Bapak Dr. Zainul Adzfar, M. Ag., selaku Ketua Program Studi Ilmu Seni dan Arsitektur Islam.
4. Ibu Shofiyah Nurmasari, M.T selaku pembimbing I yang selalu sabar dan bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan pengarahan dan bimbingan kepada penulis dalam rangka penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Didung Putra Pamungkas, S.sn. M.sn selaku pembimbing II yang selalu sabar dan bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan pengarahan dan bimbingan kepada penulis dalam rangka penyusunan skripsi ini.
6. Bapak M. Mukhsin Jamil selaku wali dosen yang selalu memberikan arahan selama penulis kuliah di Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
7. Para dosen Jurusan Ilmu Seni dan Arsitektur Islam yang telah membantu memberikan masukan dalam penyusunan laporan tugas akhir ini.
8. Para dosen Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Walisongo Semarang yang telah membekali berbagai pengetahuan sehingga penulis mampu menyelesaikan penulisan laporan tugas akhir ini.
9. Ayah tersayang, Alm. Fatchurrohman, seorang yang biasa penulis sebut bapak, laki-laki hebat yang sudah membesarkan dan mendidik anak-anaknya hingga mendapatkan gelar sarjana serta selalu menjadi penyemangat. Tugas akhir ini persembahkan untuk ayah sebagai perwujudan terakhir setelah engkau benar-benar pergi. Terima kasih

sudah mendidik, merawat, dan membesarkan dengan penuh cinta dan kasih sayang.

10. Ibunda tersayang, yang sangat saya cintai dan saya sayangi yaitu Nur Habibah, Kakak tercinta Nauval Wafa ul faiq, Adik-adikku tersayang Fatchal Wafiq Ahmada dan Abida Wafda Mumtaza yang telah melimpahkan segala perhatian, membimbing, melindungi, menasehati dengan tulus serta penuh keikhlasan, memberikan dukungan, motivasi, serta telah menjadi orang tua dan adik yang hebat bagi saya. Terimakasih, terimakasih, terimakasih banyak.
11. Teman-teman terkasih, Khoirunisa, Riko, Misbahul Munir, Agum Nur Salim, Irsyad, Faiq, Aim, Mubarak, Oki Bagus P, Danu Prasetyo, Zuhruhi Ulinnuha, Gunawan, M. Raihan Mahardika, Danu Dhanar, Misbahul Munir, serta teman-teman yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Semoga Allah SWT permudah segala urusan kalian dan dilancarkan segala usahanya.
12. Diri sendiri, terimakasih sudah kuat, sudah mampu bertahan sampai sejauh ini serta senantiasa bersyukur dan berdoa dengan setiap proses dalam penyusunan skripsi ini sehingga skripsi ini selesai, kamu hebat.

Akhir kata, semoga Allah memberi kebaikan setimpal pada semua pihak yang telah membantu. Semoga Laporan Pengembangan Konsep Tugas Akhir ini bermanfaat bagi penulis dan seluruh pembaca.

Semarang, 26 Juni 2025

Abyannazih in'am M

1904056022

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN.....	iii
NOTA PEMBIMBING.....	iv
MOTTO.....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR BAGAN.....	xvii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Pengertian Judul.....	1
1.2 Latar Belakang.....	1
1.3 Rumusan Masalah.....	4
1.4 Tujuan dan Sasaran.....	4
1.4.1. Tujuan.....	4
1.4.2. Sasaran.....	5
1.5 Lingkup Pembahasan.....	5
1.5.1. Pembahasan Arsitektural.....	5
1.5.2. Tata Ruang Dalam.....	5
1.5.3. Pembahasan non-Arsitektural.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	6

1.7 Keaslian Penulisan.....	7
BAB I L.....	9
TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1. Tinjauan Umum.....	9
2.1.1. Definisi Pasar Wisata.....	9
2.1.2. Pemasaran Pasar Wisata.....	9
2.1.3. Jenis-jenis Pasar.....	10
2.2. Tinjauan Khusus.....	12
2.2.1 Klasifikasi Pasar Wisata.....	12
2.2.2 Komponen, Jenis Ruang, dan Kegiatan Pasar Wisata.....	14
2.2.3 Persyaratan, Kebutuhan, Standart Perencanaan dan Perencanaan Pasar Wisata.....	16
2.3. Tinjauan Umum Pendekatan.....	21
2.3.1 Pengertian Arsitektur Historicism.....	21
2.3.2 Ciri dan Karakteristik Arsitektur Historicism.....	22
2.3.3 Studi Preseden.....	22
BAB III.....	24
METODE PERANCANGAN.....	24
3.1. Pencarian dan Pengumpulan Ide Perancangan.....	24
3.1.1. Identifikasi Masalah.....	24
3.1.2. Tujuan Perancangan.....	24
3.2. Pengumpulan dan Pengolahan Data.....	24
3.2.1. Data Primer.....	25
3.2.2. Data Sekunder.....	25
3.3. Analisa Data Perancangan.....	26
3.3.1. Analisis Ruang.....	26
3.3.2. Analisis Tapak.....	27

3.3.3.	Analisis Struktur.....	28
3.3.4.	Analisis Bentuk.....	28
3.3.5.	Analisis Utilitas.....	28
BAB IV.....		30
ANALISIS DAN PEMBAHASAN.....		30
4.1.	Lokasi Eksisting Site.....	30
4.2.	Pemilihan Site.....	30
4.3.	Analisis Site.....	33
4.3.1	Analisis Perarturan Site.....	33
4.3.2	Analisis Kebisingan.....	34
4.3.3	Analisis View.....	35
4.3.4	Analisis Bangunan Sekitar.....	36
4.3.5	Analisis Aksesibilitas.....	37
4.3.6	Analisis Pencahayaan Alami.....	38
4.3.7	Analisis Penghawaan Alami.....	39
4.3.8	Analisis Vegetasi.....	40
4.3.9	Analisis Kontur.....	41
4.3.10	Analisis Pengguna.....	41
4.3.11	Analisis Fungsi.....	43
4.3.12	Analisis Zonasi.....	44
4.4.	Analisis Program Ruang.....	46
4.4.1	Analisis Sirkulasi Aktivitas Pengguna.....	46
4.4.2	Analisis Hubungan Antar Ruang.....	48
4.4.3	Analisis Besaran Ruang.....	50
4.5.	Analisis Konsep.....	53
4.5.1	Konsep Fasad.....	54

4.5.2 Konsep Interiror.....	55
4.5.3 Konsep Landscape.....	58
4.5.4 Konsep Struktur.....	61
4.5.5 Konsep Utilitas.....	63
BAB V.....	66
DRAF KONSEP PERANCANGAN.....	66
5.1 Tahap Awal Perancangan.....	66
5.2 Kesimpulan.....	67
DAFTAR PUSTAKA.....	68
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	69
LAMPIRAN	70

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Pengertian Judul

Judul tugas akhir “PERANCANGAN PASAR WISATA DI KABUPATEN BANYUMAS DENGAN PENDEKATAN HISTORICISM” .Alasan penulis mengambil judul ini adalah pengembangan fasilitas menjadi hal yang perlu direlasasikan. Di Banyumas sendiri belum terdapat pasar wisata sebagai sarana dan prasarana untuk perdagangan khas Banyumas itu sendiri. Selain itu kebutuhan pasar wisata di banyumas juga sebagai pengenalan terhadap pengunjung supaya mengenal sejarah dan adat budaya banyumasan. Oleh karena itu fasilitas bagi para penjual dan pembeli bisa menjadi tempat yang tepat. Serta aktivitas sosial,pertemuan,dan aktivitas jual beli dan pengenalan sejarah ataupun adat istiadat banyumasan dan bisa meningkatkan pertumbuhan ekonomi warga sekitar.

1.2. Latar Belakang

Kabupaten Banyumas adalah sebuah wilayah kabupaten yang terletak di Provinsi Jawa Tengah, Indonesia. Ibu kotanya adalah Kota Purwokerto, kabupaten ini berbatasan dengan Kabupaten Brebes di utara; Kabupaten Purbalingga, Kabupaten Banjarnegara, dan Kabupaten Kebumen di timur, serta Kabupaten Cilacap di sebelah selatan dan barat. Gunung Slamet, gunung tertinggi di Jawa Tengah terdapat di ujung utara wilayah kabupaten ini. Kabupaten Banyumas merupakan bagian dari wilayah budaya Banyumasan, yang berkembang di bagian barat Jawa Tengah. Bahasa yang dituturkan adalah *bahasa Banyumasan*, atau yang lebih akrab disebut *Ngapak*, yaitu salah satu ragam dialek bahasa Jawa.¹

Sumber potensi di kabupaten banyumas dapat dilihat dari jumlah pasar tiap kecamatan yang dimiliki secara merata . potensi pasar-pasar yang sudah ada,baik dari pasar tradisional maupun pasar modern nya. Tiap kecamatan di kabupaten banyumas tersebar luas berbagai pasar dengan skala yang berbeda. Pasar-pasar tersebut di bedakan menjadi beberapa kelas dan golongan, perbedaan tersebut dilihat pada jenis dagangan yang ditawarkan, luas lahan, dan fasilitas pasar yang tersedia. Selain perdagangan kabupaten banyumas juga berpotensi di

¹ https://id.m.wikipedia.org/wiki/Kabupaten_Banyumas

bidang pariwisata. Hal tersebut dikarenakan kabupaten banyumas memiliki beragam wisata-wisata yang memiliki nilai estetika yang tak kalah menarik. Kabupaten banyumas sendiri memiliki keaneka ragaman wisata dari wisata alam, wisata religi, wisata budaya, hingga wisata pendidikan. Tetapi wisata alam tampaknya masih menjadi andalan, terlihat dari jumlah pengunjungnya yang tiap tahun meningkat. Banyumas juga dikenal dengan wisata seribu curug karena di kabupaten Banyumas sendiri memiliki banyak sekali curug-curugnya. Banyak sekali Wisata alam dan Buatan yang berada di Banyumas Seperti hal nya Wisata alamnya yaitu Baturaden, Curug Telu, Curug gede, Gunung Slamet, Hutan Pinus, Taman Teletubis dan masih banyak lagi adapun dari wisata buatanya seperti Museum Bank Rakyat Indonesia, Jembatan Gerilya Soedirman, Menara Pandang Teratai, Taman Andhang Pangrenan, Museum Panglima Jendral Soedirman, The Village Purwokerto, Taman Mas Kemambang, Funworld Moro Mall, Masjid Agung dan masih banyak lagi. Dan yang akan di bangun disekitaran site juga masih ada seperti Masjid Agung Purwokerto atau Masjid Seribu Bulan yang akan di rancang oleh Dr. H. Mochamad Ridwan Kamil, S.T., M.U.D., .Dan di sekitar site terdapat 2 titik lokasi sebagai wisata yang sampai sekarang masih banyak pengunjung yang datang di wisata tersebut diantaranya Menara pandang dan Taman apung mas kemambang, Berdasarkan data yang saya ambil dari tahun 2023 pengunjung di Menara pandang mencapai 160.619 orang, dan pada saat libur lebaran di tahun 2024 pengunjung berkisar 4.203 orang². Sedangkan di Taman mas kemambang di tahun 2023 mencapai 439.746 pengunjung,³ jadi bisa di simpulkan bahwa sekitaran site masih banyak sekali orang yang akan berkunjung karena tempat tersebut juga menjadi icon di Kabupaten Banyumas itu sendiri.

Kabupaten banyumas juga merupakan salah satu primadona wisata yang kaya dengan peninggalan sejarahnya. Salah satunya yakni sejarah warisan khas kolonial yang tetap dilestarikan oleh pemerintahan kabupaten banyumas. Keberadaan bangunan kolonial kabupaten banyumas ini dapat dijadikan sebuah potensi wisata kolonial. Belum banyak yang tahu bahwa banyumas selain nama karisidenan juga merupakan nama kota kecamatan dari bekas sebuah *Hoofdplaats* atau ibukota di masa kolonial. Kehidupan di kota kecil ini memang tidak begitu gemerlap malah bisa dikatakan hampir mati. Pusat keramaian hanya ada di sekitar pasar atau di alun-alun nya, dan itupun tidak ramai setiap hari. Namun dibalik itu

² <https://jateng.antaranews.co/berita/540729/sebanyak-127931-turis-kunjungi-banyumas-selama-liburan-sekolah>

³ <https://dimassatria.banyumaskab.go.id/sektoral/tabellist/bms/2/53/pariwisata>

semua Banyumas merupakan kota tua yang menarik untuk di kupas, sejarawan asal Prancis, Dennys lombard, menyebut Banyumas sebagai “serambi dunia jawa” karena wilayah ini merupakan batas antara jawa Barat dengan jawa Tengah-Timur, yang keduanya memiliki kebudayaan yang berbeda. Secara geografis Banyumas merupakan daerah yang sedikit mendapatkan kontak dari luar karena ia terkungkung oleh pegunungan terjal yang terbentang di sepanjang sisi utara dan selatan. Kedua pegunungan tersebut dipisahkan oleh lembah sungai serayu yang mengiris wilayah ini. Selain memberikan kesuburan, sungai serayu juga menjadi saran penunjang lalulintas perdagangan sungai.⁴

Data diatas menunjukan potensi yang dimiliki kabupaten Banyumas dalam bidang perdagangan, bidang pariwisata, dan kaya akan nilai sejarahnya. Namun kabupaten banyumas masih belum mewadahi tiga sektor tersebut yaitu perdagangan, pariwisata dan sejarah hal ini dapat dilihat dari jenis pasar yang disediakan di kabupaten Banyumas yang hanya menawarkan kebutuhan pokok dan kebutuhan sehari-hari saja. Disamping itu kabupaten Banyumas juga memiliki sebuah pasar yang berfungsi untuk menarik wisatawan dengan mengenalkan produk-produk khas banyumasan. Jika melihat potensi yang ada dan data-data yang ada, maka kabupaten Banyumass memerlukan suatu rancangan yang dapat menunjang pariwisata dalam bidang perdagangan dengan adanya pasar wisata.

Kabupaten Banyumas membutuhkan suatu perancangan pasar wisata yang menawarkan konsep pengenalan terhadap perkembangan sejarah Kabupaten Banyumas dan pengenalan budaya yang dimiliki Kabupaten Banyumas. Perancangan tersebut diharapkan menjadi sasaran destinasi wisata yang menyenangkan dan beredukasi. Sehingga, para wisatawan tidak hanya sekedar berbelanja oleh-oleh khas Banyumasan saja, namun dapat lebih mengenalkan kepada wisatawan akan sejarah dan budaya Banyumasan. Di samping itu pasar wisata ini juga akan menampung hasil kreatifitas khas Banyumasan dari masyarakatnya sendiri. Hal ini juga bertujuan untuk membuka lapangan pekerjaan bagi masyarakat di Kabupaten Banyumas.

Perancangan pasar wisata ini menggunakan pendekatan *historicism*. Pendekatan ini dipilih untuk menyelesaikan permasalahan pada perancangan pasar wisata, dimana pasar wisata yang sudah ada kurang memperhatikan unsur nilai sejarah dan budaya. Sehingga,

⁴ <https://jejakkolonial.blogspot.com/2018/12/kupas-kota-banyumas-kota-tua-di-tepi.html>

perancangan pasar wisata dengan pendekatan *historicism* di Kabupaten Banyumas ini diharapkan dapat menjadi identitas Kabupaten Banyumas, dan lebih mengenalkan wisatawan akan unsur sejarah dan budaya Banyumasan dengan skala nasional. Sejarah yang akan ditawarkan kepada wisatawan yakni sejarah perkembangan Kabupaten Banyumasan.

Perancangan pasar wisata dengan pendekatan *historicism* di Kabupaten Banyumas ini tidak hanya berlandaskan pada pendekatan *historicism* saja. Akan tetapi, perancangan ini juga mengintegrasikan nilai-nilai Islam. Seperti halnya mengolah sirkulasi dalam pasar, pemberian utilitas, penzoningan yang islami, serta menyediakan tempat-tempat ibadah para muslim yang bersih dan nyaman. Hal ini bertujuan agar para muslim yang menjadi *user* dalam pasar wisata ini tidak sampai melalaikan kewajiban sholat ataupun enggan melaksanakannya. Penjelasan tersebut sudah termaktub pada surat Al Jum'ah ayat 9-10, Allah berfirman :

“Hai orang-orang beriman, apabila diseru untuk menunaikan shalat Jum'at, Maka bersegeralah kamu kepada mengingat Allah dan tinggalkanlah jual beli. yang demikian itu lebih baik bagimu jika kamu mengetahui. Apabila telah ditunaikan shalat, Maka bertebaranlah kamu di muka bumi; dan carilah karunia Allah dan ingatlah Allah banyak-banyak supaya kamu beruntung”.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan identifikasi masalah diatas maka didapatkan beberapa rumusan masalah. Rumusan masalah yang akan diterapkan pada perancangan pasar wisata di Kabupaten Banyumas antara lain sebagai berikut :

- 1.3.1 Bagaimana perancangan pasar wisata menjadi inovatif dan menjadikan pasar tersebut sebagai identitas kabupaten banyumas ?
- 1.3.2 Bagaimana pasar wisata di kabupaten banyumas menjadi daya tarik wisatawan supaya mengenal historicism banyumasan ?

1.4. Tujuan dan Sasaran

1.4.1 Tujuan

Berdasarkan pemaparan rumusan masalah diatas maka didapatkan beberapa tujuan perancangan. Tujuan yang akan diterapkan pada perancangan pasar wisata di Kabupaten Banyumas antara lain sebagai berikut :

- a. Untuk menjadikan perancangan pasar wisata yang inovatif dan sebagai identitas kabupaten banyumas.
- b. Untuk menjadikan daya tarik wisatawan supaya mengenal historicism banyumasan.

1.4.2 Saran

- a. Merumuskan teori-teori perancangan pasar berbasis arsitektur Historicism yang dihimpun dari kegiatan studi banding terhadap pasar wisata yang ada untuk kemudian menjadikannya sebagai referensi dalam melakukan aktivitas perancangan pasar tradisional sesuai tuntutan judul perancangan.
- b. Menyusun konsep perancangan yang meliputi konsep arsitektur, konsep struktur, dan konsep utilitas bangunan sebagai satu kesatuan yang utuh dalam melahirkan rancangan Pasar wisata dengan Pendekatan Arsitektur Historicism.

1.5. Lingkup Pembahasan

1.5.1 Pembahasan Arsitektural

- A. Tata Ruang Luar
 1. Lanscape Site
 2. Sirkulasi
 3. Fasilitas Outdoor
 4. Elemen tata hijau dan Lingkungan alami
 5. Suasana
- B. Tata Ruang Dalam
 1. Tata Ruang Dalam
 2. Jenis, jumlah, dan besaran
 3. Konfigurasi dan Hirarki
 4. Sirkulasi
 5. Fasilitas indoor
 6. Suasana

5.5.1 Pembahasan non-Arsitektural

- a. Identitas site dan konteks lingkungan
- b. Identitas karakter dan kebutuhan pengunjung
- c. Identitas karakteristik kegiatan yang direncanakan

1.6. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang digunakan dalam menyusun Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur sebagai laporan konsep tugas akhir ini, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab Pendahuluan berisi tentang uraian dan penjelasan secara umum isi keseluruhan karya tulis yakni termasuk latar belakang, rumusan masalah, maksud dan tujuan, jangkauan pembahasan, gaya penulisan, dan orisinalitas. Selain itu, judul dipahami atau dijelaskan, yang memberikan ringkasan singkat tentang konsep yang mendasari desain ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab Tinjauan Pustaka berisi teori dasar atau teori yang berkaitan dengan obyek dan permasalahan perencanaan. Definisi objek bangunan, standar bangunan, gambaran pendekatan judul, studi kasus yang berhubungan dengan fungsi bangunan atau tema yang sama adalah beberapa ide yang perlu dijelaskan.

BAB III METODE PERANCANGAN

Bab Metode Perancangan berisi uraian pola pikir dan langkah kerja yang ditempuh tentang pendekatan dan tindakan yang diambil untuk membuat konsep tugas akhir. Ini mencakup pembenaran untuk memilih tema atau pendekatan, alur perencanaan, dan hingga cara mensistesisnya.

BAB IV ANALISA DAN PEMBAHASAN

Bab Analisa dan Pembahasan berisi proses analisa dan sintesa untuk menemukan konsep. Pada bagian ini diuraikan lokasi eksisting site, pemilihan

site, analisa program ruang, dan analisa tema.

BAB V DRAFT KONSEP PERANCANGAN

Pada Bab Draft Konsep Perancangan akan diuraikan tahap pengembangan paling awal sebagai hasil akhir dari bab analisis dan pembahasan, yang direpresentasikan dengan gambar komposisi massa, tata ruang makro dan mikro, dan penekanan konsep atau penekanan perancangan.

1.7. KEASLIAN PENULISAN

Tabel 1.1 Keaslian Penulisan

No	Judul	Substansi	Perbedaan
1	Perancangan Pasar wisata dengan pendekatan Historicism di Malang Penulis : Sofia Rusdiana	- Menyusun konsep perancangan yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam perancangan pasar pariwisata di malang - Menjadikan rancangan pasar wisata di malang dengan pendekatan Historicism	- Pemenuhan sarana dan prasarana pasar wisata - Lokasi Site
2	Redesain Pasar satya Pradja menjadi pasar wisata berbasis Hybrid arsitektur Penulis : Romiansyah	- Meredesain pasar tradisional menjadi pasar pariwisata di	- Pendekatan konsep yaitu pendekatan Historicism - Merancang

	ibura	pasar satya pradja - Meyususun Pasar satya pradja dari pasar tradisional menjadi pasar wisata dengan basis Hybrid arsitektur	pasar wisata di kabupaten Banyumas dengan pendekatan Historicism - Lokasi site
3	Pasar wisata rokan hulu pendekatan arsitektur berkelanjutan Penulis : Tabah rahmadani, Rika cheris, Wati masrul	- Merancang pasar wisata Rokan hulu sebagai wadah kegiatan jual beli dengan pendekatan arsitektur berkelanjutan - Menyusun perancangan pasar rokan hulu dengan arsitektur berkelanjutan dengan peraturan kabupaten rokan hulu	- Pendekatan konsep yaitu pendekatan historicism - Pemenuhan saran dan prasarana pasar rokan hulu - Lokasi site

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 TINJAUAN UMUM

2.1.1 Definisi Pasar Wisata

Pasar Wisata adalah gabungan dua fungsi yang terintegrasi untuk menyediakan ruang bagi berbagai produk dan kreativitas para pengrajin, sekaligus sebagai tempat untuk transaksi jual beli dan promosi produk kerajinan, serta menawarkan pengalaman rekreasi alternatif bagi pengunjung. Sebagai pasar, tempat ini harus dirancang secara komersial agar menguntungkan, dengan kemudahan sirkulasi dan tata letak kios-kios yang strategis menjadi faktor utama. Di sisi lain, sebagai tempat rekreasi, kenyamanan suasana menjadi hal yang sangat penting. Kedua aktivitas di Pasar Wisata ini harus saling mendukung, di mana fungsi pasar diuntungkan dengan adanya kegiatan rekreasi, sementara fungsi rekreasi tidak terganggu oleh aktivitas jual beli di pasar⁵

Transportasi juga merupakan unsur penunjang pasar wisata. Tujuan diadakanya transportasi supaya pengunjung dapat mudah menuju pasar wisata, seperti mini bus, bus, dan ojek motor. Adanya objek wisata yang menarik, dimana objek wisata adalah tempat-tempat disuatu daerah yang memiliki keindahan dan memiliki daya tarik tertentu sehingga dapat menarik wisatawan. Atraksi wisata juga berpengaruh pada pasar wisata seperti pertunjukan tari, musik, upacara adat maupun seni kebudayaan lain yang sesuai dengan budaya setempat. Dan dengan adanya pertunjukan wisata ini bertujuan untuk memperkenalkan daerah pasar wisata tersebut.

2.1.2 Pemasaran pasar wisata

Ada lima konsep dasar dalam pemasaran yang penting untuk dipahami Kotler et al. (2020). Kelima konsep dasar tersebut ialah (1) kebutuhan, keinginan dan

⁵ Nurcahyadi, Budi” *Pasar Wisata Sarana Promosi, Penjualan Produk Kerajinan dan Rekreasi Penekanan pada Sirkulasi dan Tata Ruang dengan Suasana Rekreatif*. 2004

permintaan; (2) tawaran pasar; (3) nilai dan kepuasan; (4) pertukaran dan hubungan; serta (5) pasar.

Pertama adalah kebutuhan, keinginan dan permintaan. Kebutuhan adalah perasaan kekurangan yang dialami oleh seseorang, misalnya kebutuhan akan makan, keamanan, hubungan sosial dan ekspresi diri. Pemasaran tidak menciptakan kebutuhan karena hal-hal yang telah disebutkan itu memang sudah ada pada diri manusia.

Kedua yaitu tawaran pasar. Kebutuhan dan keinginan pelanggan dapat dipenuhi oleh tawaran pasar, yaitu kombinasi barang, jasa, informasi dan pengalaman yang ditawarkan untuk memenuhi keinginan dan kebutuhan. Ada sepuluh jenis tawaran pasar yang dapat dimanfaatkan untuk pengembangan jasa pariwisata

Ketiga ialah nilai dan kepuasan pelanggan. Nilai pelanggan adalah perbedaan antara manfaat yang diterima oleh pelanggan dengan biaya yang dikeluarkan untuk mendapatkan suatu produk. Biaya dapat berupa uang maupun non-uang

Keempat yaitu pertukaran dan hubungan. Pada dasarnya pemasaran terjadi karena adanya pertukaran. Pertukaran adalah tindakan mendapatkan suatu obyek dari seseorang dengan menawarkan sesuatu sebagai imbal baliknya

Kelima, pasar memiliki berbagai definisi. Secara tradisional, pasar adalah lokasi fisik tempat pembeli dan penjual berkumpul untuk melakukan transaksi jual beli barang. Dalam ilmu ekonomi, pasar merujuk pada sekumpulan pembeli dan penjual yang melakukan transaksi untuk kelompok produk atau produk tertentu. Sementara dalam ilmu pemasaran, pasar adalah kumpulan pembeli, baik yang sudah melakukan pembelian (pembeli aktual) maupun yang berpotensi melakukan pembelian (pembeli potensial). Pembeli potensial adalah individu yang memiliki keinginan dan kemampuan untuk membeli, namun belum melakukan transaksi, sedangkan pembeli aktual sudah melakukan pembelian. ⁶

2.1.3 Jenis-jenis pasar

Berdasarkan wilayah pemasarannya, pasar dapat dibagi menjadi beberapa kategori:

1. Pasar Daerah

⁶ ADI SUSILO JAHJA “*Konsep pemasaran dan orientasi pasar wisata*” perbanas institut. h. 2.

Pasar daerah adalah tempat di mana produk dibeli dan dijual dalam satu wilayah tertentu di mana produk tersebut diproduksi. Dengan kata lain, pasar ini melayani permintaan dan penawaran dalam satu wilayah.

2. Pasar Lokal

Pasar lokal adalah pasar yang melakukan transaksi jual beli produk di dalam satu kota di mana produk tersebut dihasilkan. Pasar ini berfungsi untuk memenuhi permintaan dan penawaran di dalam lingkup kota tersebut.

3. Pasar Nasional

Pasar nasional mencakup transaksi jual beli produk di dalam satu negara tempat produk tersebut diproduksi. Pasar ini melayani permintaan dan penawaran yang berasal dari dalam negeri.

4. Pasar Internasional

Pasar internasional melibatkan pembelian dan penjualan produk dari beberapa negara. Pasar ini memiliki cakupan global, melayani permintaan dan penawaran dari seluruh dunia.⁷

Berdasarkan transaksi, menjadi beberapa kategori:

Jenis pasar ini dibagi menjadi pasar tradisional dan pasar modern:

a. Pasar Tradisional

Pasar tradisional adalah pasar yang bersifat konvensional, di mana pembeli dan penjual berinteraksi langsung untuk melakukan tawar-menawar. Barang-barang yang dijual di pasar ini umumnya terdiri dari kebutuhan pokok sehari-hari.

b. Pasar Modern

Pasar modern adalah pasar dengan sistem yang lebih modern, di mana berbagai barang dijual dengan harga tetap tanpa proses tawar-menawar, dan pembeli dapat melayani diri sendiri. Pasar modern biasanya berlokasi di pusat perbelanjaan seperti plaza, mal, atau tempat-tempat serupa lainnya.⁸

⁷ <https://bbs.binus.ac.id/business-creation/2020/10/jenis-jenis-pasar>

⁸ TM SANTOSO “*Tinjauan pasar*” 2017.hal 9.

Berdasarkan Jenis-jenis pasar yang terlampir di atas, pasar wisata menurut saya sendiri pasar wisata masuk dalam kategori pasar tradisional karena di pasar wisata ini hampir sama konsepnya dengan pasar tradisional yang dimana pembeli dan penjual berintraksi langsung untuk melakukan tawar-menawar, yang membedakan pasar tradisional dan pasar wisata terletak pada tambahan fungsi pada pada wisata yaitu sebagai tempat rekreasi dan hiburan karena tempatnya yang kebanyakan terkesan seperti objek wisata dan juga pasar wisata merupakan wadah bagi pengrajin untuk memamerkan dan menjual produk kerajinan mereka.

2.2 Tinjauan Khusus

2.2.1 Klasifikasi Pasar Wisata

1. Kriteria pasar wisata berdasarkan kelas-kelasnya

Kriteria pasar dibagi menjadi 5 bagian, setiap kelas memiliki ketentuan yang berbeda-beda berikut kriteria berdasarkan kelasnya :

a. Kelas I

Luas lahan dasaran minimal 2000m² . Tersedia fasilitas : tempat parkir, tempat bongkar muat, tempat promosi, tempat pelayanan kesehatan, tempat ibadah, kantor pengelola, KM/WC, sarana pengamanan, sarana pengolahan kebersihan, sarana air bersih, instalasi listrik, dan penerangan umum.

b. Kelas II

Luas lahan dasaran minimal 1500m² . Tersedia fasilitas : tempat parkir, tempat promosi, tempat pelayanan kesehatan, tempat ibadah, kantor pengelola, KM/WC, sarana pengamanan, sarana pengolahan kebersihan, sarana air bersih, instalasi listrik, dan penerangan umum.

c. Kelas III

Luas lahan dasaran minimal 1000m² . Tersedia fasilitas : tempat promosi, tempat ibadah, kantor pengelola, KM/WC, sarana 17 pengamanan, sarana air bersih, instalasi listrik, dan penerangan umum.

d. Kelas IV

Luas dasaran minimal 500m² . Tersedia fasilitas : tempat promosi, kantor pengelola, KM/WC, sarana pengamanan, sarana air bersih, instalasi listrik, dan penerangan umum.

e. Kelas V

Luas dasaran minimal 50m² . Tersedia fasilitas: sarana pengamanan dan sarana pengelola kebersihan.⁹

2. Klasiifikasi pasar wisata berdasarkan Daganganya

Klasifikasi Pasar berdasarkan dagangan di bagi menjadi 3 yaitu :

a. **Pasar umum** adalah jenis pasar yang memungkinkan transaksi jual beli berbagai macam barang. Berikut adalah pengelompokan barang dagangan yang dijual di pasar umum:

- Golongan A: Batu mulia, logam mulia, permata, dan tekstil.
- Golongan B: Batik, konveksi, pakaian tradisional, kerajinan, barang kelontong, barang pecah belah, plastik, obat-obatan, bahan kimia, rempah-rempah, bahan bangunan, daging, dan ikan.
- Golongan C: Beras, tepung terigu, ketan, jagung, gula pasir, teh, kopi, buah-buahan, minyak goreng, jahe, makanan di warung, serta jajanan pasar.
- Golongan D: Bunga, anyaman, gerabah, barang bekas seperti sepatu, sandal, pakaian, alat elektronik bekas, dan bahan bangunan bekas.

b. **Pasar khusus** adalah pasar yang hanya memperdagangkan satu jenis barang. Contohnya termasuk pasar hewan, pasar rombongan, pasar bunga, dan pasar sepeda. Pengelompokan barang dagangan di pasar khusus antara lain:

- Golongan A: Kendaraan bermotor, ternak, dan sepeda.

⁹ SOFIA RUSDIANA “Perancangan Pasar Wisata dengan pendekatan Historicism di malang” 2018. h. 15.

- Golongan B: Tanaman hias, bunga, bahan bangunan, hasil bumi, dan furnitur.
- c. **Pasar tempel** adalah jenis pasar umum yang tidak dikelola secara resmi oleh pemerintah daerah, namun secara fungsional tetap berperan sebagai pasar yang melayani wilayah tertentu.¹⁰

3. Pasar menurut Lokasi dan Pelayanan

1. Pusat Perdagangan Utama (Pusat Kota)

Merupakan lokasi perdagangan yang biasanya terletak di pusat kota, di mana aktivitas perdagangan eceran mendominasi.

2. Pusat Perdagangan Kedua (Pusat Wilayah)

Perdagangan mulai menyebar ke daerah transisi seperti pinggiran kota, namun tetap berada di jalan-jalan utama wilayah tersebut. Jenis barang yang diperdagangkan lebih terbatas, terutama mencakup barang primer dan sekunder.

3. Pusat Perdagangan Ketiga (Pusat Lingkungan)

Perdagangan berlokasi di kawasan pemukiman, dengan fokus utama pada pasar-pasar lingkungan yang melayani kebutuhan penduduk sekitar.¹¹

2.2.2 Komponen, Jenis Ruang, dan kegiatan Pasar Wisata

1. Komponen Pasar Wisata

- a. Pedagang Pedagang pasar adalah pihak ketiga yang melakukan kegiatan dengan menjual atau membeli barang dan atau jasa yang menggunakan pasar sebagai tempat kegiatannya.

¹⁰ <https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-pasar>

¹¹ IRFAN S “*pengertian dan asosiasi pasar*” 2018. Hal 15.

- b. Pembeli pembeli atau konsumen pasar adalah semua golongan yang datang dengan tujuan untuk mendapatkan apa yang menjadi kebutuhannya dengan harga murah dan dengan pelayanan langsung.
- c. Penunjang Penunjang pasar yaitu:
 - 1. Pemerintah sebagai pemberi izin berdirinya dan beroperasinya pasar
 - 2. Swasta pedagang penyewa tempat, pekaksana pembangunan pasar
 - 3. Pengelola melaksanakan pembangunan, pengelola pemasaran tempat, pengelola kebersihan, pengelola distribusi barang dan stabilitas harga
 - 4. Bank memperlancar kegiatan ekonomi

2. Jenis Ruang

Tempat berjualan adalah suatu area atau tempat yang ada di dalam kawasan pasar yang dipergunakan oleh pedagang sebagai sarana atau fasilitas untuk menempatkan barang dan jasa yang diperjual belikan. Menurut Nurjannah (2015), beberapa jenis dan fungsi ruang yang ada dalam pasar, sebagai berikut:

- a. kios dan los, kios dan los dibagi menjadi tiga bagian, yaitu untuk perbelanjaan basah, semi basah dan perbelanjaan kering. Berfungsi sebagai tempat kegiatan memajang dan menggelar barang dagangan para pedagang dan sebagai tempat terjadinya transaksi antara pedagang dan pengunjung atau pembeli.
- b. kantor pasar atau kantor pengelola, berfungsi sebagai ruangan bagi para pegawai pengelola pasar untuk menampung atau mendukung kinerja pengelolaan pasar.
- c. fasilitas umum, bertujuan untuk mendukung kinerja pedagang, pembeli di dalam pasar, penyediaan fasilitas pendukung antara lain area parkir, pos satpam, klinik, toilet, bongkar muat, gudang.

3. Kegiatan Pasar Wisata

- a. Kegiatan Umum Dalam Pasar Tradisional

Kegiatan perdagangan di pasar pada garis besarnya meliputi:

- 1 Kegiatan penyaluran materi perdagangan:
 - a) Sirkulasi, transportasi, dan dropping barang.
 - b) Distribusi barang dagangan ke setiap unit penjualan di dalam pasar.

- 2 Kegiatan pelayanan jual-beli meliputi:
 - a) Kegiatan jual-beli antara pedagang dengan konsumen.
 - b) Kegiatan penyimpanan barang dagangan
 - c) Kegiatan pergerakan dan perpindahan penghujung, dari luar lingkungan ke dalam bangunan pasar, dari unit penjualan ke unit penjualan (dari jalur lintasan jual beli)
- 3 Kegiatan transportasi pencapaian dari dan ke lokasi bangunan pasar
- 4 Kegiatan pelayanan atau servis atau penunjang:
 - a) Pelayanan bank
 - b) Pelayanan pembersihan
 - c) Pelayanan pemeliharaan

2.2.3 Persyaratan, Kebutuhan, Standart Perencanaan dan Perancangan Pasar

Wisata

Persyaratan Kesehatan Lingkungan Pasar (Keputusan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 519 Tahun 2008)

1. Lokasi

- a. Lokasi sesuai dengan rencana umum tata ruang setempat.
- b. Tidak terletak pada daerah rawan bencana alam seperti bantaran sungai, aliran lahar, rawan longsor, banjir, dsb.
- c. Tidak terletak pada daerah awan kecelakaan atau daerah jalur pendaratan penerbangan termasuk sempadan jalan.
- d. Tidak terletak pada daerah bekas tempat pembuangan akhir sampah atau bekas lokasi pertambangan.
- e. Memiliki batas wilayah yang jelas antara pasar dan lingkungannya.

2. Bangunan

- a. Umum Bangunan dan rancangan bangunan harus dibuat sesuai dengan peraturan yang berlaku.
- b. Penataan Ruang Dagang

- 1) Pembagian area sesuai dengan jenis komoditi, sesuai dengan sifat dan kalsifikasinya seperti basah, kering, penjual unggas hidup, pemotongan unggas dll.
 - 2) Pembagian zoning yang diberi identitas.
 - 3) Tempat penjual daging, karkas unggas, dan ikan ditempatkan di tempat khusus.
 - 4) Setiap los memiliki lorong yang lebarnya minimal 1,5 meter.
 - 5) Setiap los memiliki papan identitas yaitu nomor, nama pemilik, dan mudah dilihat.
 - 6) Jarak tempat penampungan dan pemotongan unggas dengan bangunan pasar utama minimal 10 m atau dibatasi dengan tembok pembatas minimal ketinggian 1,5 m.
- c. Ruang Kantor Pengelola
- 1) Ruang kantor memiliki ventilasi minimal 20% dari luas lantai.
 - 2) Tingkat pencahayaan ruangan minimal 100 lux.
 - 3) Tersedia ruangan bagi pengelola dengan tinggi langit-langit sesuai ketentuan yang berlaku.
 - 4) Tersedia toilet terpisah bagi laki-laki dan perempuan.
 - 5) Tersedia tempat cuci tangan dilengkapi dengan sabun air yang mengalir.
- d. Tempat Penjual Bahan Pangan dan Makanan
- 1) Tempat Penjual Bahan Pangan Basah
 - a) Mempunyai meja tempat jualan dengan permukaan yang rata dengan kemiringan yang cukup sehingga tidak menimbulkan genangan air dan tersedia lubang pembuangan air, setiap sisi memiliki sekat pembatas dan mudah dibersihkan, dengan tinggi minimal 60 cm dari lantai dan terbuat dari bahan tahan karat dan bukan dari kayu.
 - b) Penyajian karkas daging harus digantung
 - c) Alas pemotong tidak terbuat dari kayu, tidak mengandung bahan beracun, kedap air, dan mudah dibersihkan.

- d) Tersedia tempat untuk pencucian bahan pangan dan peralatan.
 - e) Tersedia tempat cuci tangan yang dilengkapi dengan sabun dan air yang mengalir.
 - f) Saluran pembuangan limbah tertutup, dengan kemiringan sesuai ketentuan yang berlaku dan tidak melewati area penjualan.
 - g) Tersedia tempat sampah kering dan basah, kedap air, tertutup dan mudah diangkat.
 - h) Tempat penjualan bebas vektor penular penyakit dan tempat perindukannya seperti lalat, kecoa, tikus, dan nyamuk.
- 2) Tempat Penjual Bahan Pangan Kering
- a) Mempunyai meja tempat penjualan dengan permukaan yang rata dan mudah dibersihkan, dengan tinggi minimal 60 cm dari lantai.
 - b) Meja tempat penjualan terbuat dari bahan yang tahan karat dan bukan dari kayu.
 - c) Tersedia tempat sampah kering dan basah, kedap air, tertutup dan mudah diangkat.
 - d) Tersedia tempat cuci tangan yang dilengkapi dengan sabun dan air yang mengalir.
 - e) Tempat penjualan bebas vektor penular penyakit dan tempat perindukannya seperti lalat, kecoa, tikus, dan nyamuk.
- 3) Tempat Penjual Makanan Jadi/Siap Saji
- a) Tempat penyajian makanan tertutup dengan permukaan yang rata dan mudah dibersihkan dengan tinggi minimal 60 cm dari lantai dan terbuat dari bahan yang tahan karat dan bukan dari kayu.
 - b) Tersedia tempat cuci tangan yang dilengkapi dengan sabun dan air yang mengalir.
 - c) Tersedia tempat cuci peralatan dari bahan yang kuat, aman, tidak mudah berkarat, dan mudah dibersihkan.

- d) Saluran pembuangan air limbah dari tempat pencucian harus tertutup dengan kemiringan yang cukup.
 - e) Tersedia tempah sampah kering dan basah, kedap air, tertutup dan mudah diangkat.
 - f) Tempat penjualan bebas vektor penular penyakit dan tempat perindukannya seperti lalat, kecoa, tikus, dan nyamuk.
- 4) Area Parkir
- a) Adanya pemisah yang jelas pada batas wilayah pasar
 - b) Adanya parkir yang terpisah berdasarkan alat angkut seperti mobil, motor, sepeda, andong, dan becak
 - c) Tersedia area parkir khusus pengangkut hewan hidup dan hewan mati.
 - d) Tersedia bongkar muat khusus yang terpisah dari tempat parkir dan pengunjung.
 - e) Tidak ada genangan air
 - f) Tersedia tempat sampah terpisah antara sampah kering dan basah dalam jumlah yang cukup, minimal setiap radius 10meter.
 - g) Adanya tanda masuk dan keluar kendaraan secara jelas.
 - h) Adanya tanaman penghijauan.
 - i) Adanya resapan air dipelataran parkir.
- 5) Atap
- a) Atap harus kuat, tidak bocor, dan tidak menjadi tempat berkembangnya binatang penular penyakit.
 - b) Kemiringan atap harus sedemikian rupa sehingga tidak memungkinkan terjadinya genangan air pada atap dan langit-langit.
 - c) Ketinggian atap sesuai ketentuan yang berlaku.
 - d) Atap yang mempunyai ketinggian 10 meter atau lebih harus dilengkapi dengan penangkal petir.
- 6) Dinding

- a) Permukaan dinding harus bersih, tidak lembab dan berwarna terang.
 - b) Permukaan dinding yang selalu terkena percikan air harus terbuat dari bahan yang kuat dan kedap air.
- 7) Lantai
- a) Lantai terbuat dari bahan yang kedap air, permukaan rata, tidak licin, tidak retak, dan mudah dibersihkan.
 - b) Lantai yang selalu terkena air harus mempunyai kemiringan ke arah saluran pembuangan air.
- 8) Tangga
- a) Ada pegangan tangan di kanan dan kiri tangga.
 - b) Terbuat dari bahan kuat dan tidak licin.
 - c) Memiliki pencahayaan minimal 100 lux.
- 9) Ventilasi
- Ventilasi harus memenuhi syarat minimal 20% dari luas lantai dan saling berhadapan (cross ventilation).
- 10) Pencahayaan
- Pencahayaan cukup terang dan dapat dilihat barang dagangan dengan jelas minimal 100 lux.
- 11) Pintu
- Khusus untuk pintu los penjual daging, ikan dan bahan makanan yang berbau tajam agar menggunakan pintu yang dapat membuka dan menutup pintu sendiri atau tirai plastik.

3. Sanitasi

a. Air bersih

- 1) Tersedia air bersih dengan jumlah yang cukup setiap harinya secara berkesinambungan, minimal 40 liter per pedagang.
- 2) Tersedia tandon air bersih dilengkapi dengan kran air yang tidak bocor.
- 3) Jarak sumber air bersih dengan pembuangan limbah minimal 10 meter.

b. Kamar mandi

- 1) Tersedia kamar mandi laki-laki dan perempuan yang terpisah dilengkapi dengan simbol yang jelas dengan proporsi sebagai berikut.
- 2) Tersedia tempat cuci tangan dengan jumlah yang cukup yang dilengkapi dengan sabun dan air yang mengalir.
- 3) Air limbah dibuang ke septick tank , riol atau lubang peresapan yang tidak mencemari tanah dengan jarak 10 meter dari sumber air bersih.
- 4) Luas ventilasi minimal 20% dari luas lantai dengan pencahayaan 100 lux.

c. Pengelolaan Sampah

- 1) Setiap kios/lorong/ los tersedia tempat sampah basah dan kering.
- 2) Lokasi TPS tidak berada di jalur utama pasar dan berjarak minimal 10 meter dari bangunan pasar.

d. Drainase 1) Selokan /drainase sekitar pasar tertutup dengan kisi-kisi yang terbuat dari logam sehingga mudah dibersihkan. 2) Tidak ada bangunan los/kios diatas saluran drainase.

4. Keamanan

2.3 Pemadam Kebakaran

- 1) Tersedia pemadam kebakaran yang cukup dan berfungsi.
- 2) Tersedia hydran air dengan jumlah cukup menurut ketentuan berlaku.

2.4 Keamanan Tersedia pos keamanan yang dilengkapi dengan personil dan peralatannya.

5. Fasilitas Lain

a. Tempat Sarana Ibadah

- 1) Tersedia tempat ibadah dan tempat wudhu dengan lokasi yang mudah dijangkau dengan sarana bersih.
- 2) Ventilasi dan pencahayaan sesuai dengan persyaratan.

b. Tempat Penjualan Unggas Hidup

- 1) Tersedia tempat khusus yang terpisah dari pasar utama.
- 2) Mempunyai akses masuk dan keluar kendaraan pengangkut unggas.
- 3) Tersedia fasilitas pemotongan unggas umum yang memenuhi persyaratan yang ditetapkan oleh Departemen Pertanian.
- 4) Tersedia tempat cuci tangan.
- 5) Tersedia saluran pembuangan limbah.
- 6) Tersedia penampungan sampah yang terpisah dari sampah pasar.¹²

2.3 Tinjauan Umum Pendekatan

2.3.1 Pengertian Arsitektur Historicism

Arsitektur historicism adalah aliran arsitektur yang mengambil bentuk-bentuk lama, terutama dari arsitektur klasik yang kemudian diterapkan pada bangunan modern dengan dimensi, bahan dan ukuran yang berbeda. Historicism merupakan sebuah aliran arsitektur. Arsitektur Historicism ini muncul pertama kali pada abad ke -20, yakni pada akhir masa arsitektur modern.

Menurut Colquhoun, arsitektur historicism merupakan sebuah gaya yang memperhatikan bangunan masa lalu, membuat bentukan-bentukan lama dengan menerapkan unsur sejarah yang pernah ada, dan membentuk suatu seni yang ingin dicapai. Arsitektur historicism ini lebih merupakan dalam pengambilan bentukan-bentukan lama dalam arsitektur baru dengan dimensi, dan ukuran yang berbeda¹³

2.3.2 Ciri dan Karakteristik Arsitektur Historicism

Dalam suatu karya arsitektur historicism, ditemukan beberapa ciri-ciri yang menjadi keunikan arsitektur historicism. Ciri-ciri Arsitektur Historicism tersebut akan dijelaskan sebagai berikut :

¹² Keputusan Menteri Kesehatan Republik Indonesia (Kemenkes RI) Nomor 519/MENKES/SK/VI/2008

¹³ ASKA "pengertian arsitektur Historicism " arsitur.com 2018.

- Menggunakan kembali elemen-elemen dekorasi khususnya dekorasi gaya lama yang memiliki nilai sejarah
- Meskipun menggunakan bentuk ala gaya lama Namun penyelesaian atau teknik pembuatannya dilakukan dengan cara yang lebih modern
- Memperhatikan proporsi elemen-elemen bangunan misalnya meniru proporsi kolom ionic, doric dan corinthians yang berasal dari arsitektur klasik
- Menggunakan konsep dan detail arsitektur lama secara utuh
- Mempertimbangkan unsur sejarah terhadap proporsi, bentuk, warna maupun bahan yang digunakan¹⁴

2.3.3 Studi Preseden

Pasar Wisata Tawangmangu Karanganyar terletak di pusat kota Tawangmangu, tepatnya di Jalan Lawu yang menghadap ke selatan dan berseberangan dengan Terminal Tawangmangu. Pasar ini diresmikan pada 8 Maret 2009. Dahulu, kawasan pasar merupakan kebun kelengkeng milik Keraton Kasunanan yang dikenal dengan nama "Sipurnan," dan di sebelah baratnya adalah kantor Kecamatan Tawangmangu. Pemerintah setempat kemudian membuka lahan tersebut, mengubahnya menjadi lapangan olahraga untuk masyarakat Tawangmangu. Awalnya, pasar berada di sebelah selatan lapangan tersebut, namun karena dianggap kurang luas oleh pedagang dan masyarakat, lapangan tersebut akhirnya diubah menjadi lokasi pasar, sementara pasar lama diubah menjadi terminal. Lapangan olahraga pun dipindahkan ke Desa Bener, Kecamatan Tawangmangu.

Seiring waktu, pemerintah menyadari bahwa kawasan ini merupakan Daerah Tujuan Wisata (DTW) yang memiliki keindahan alam, keramahan penduduk, serta beragam hasil bumi yang menarik bagi wisatawan lokal maupun domestik. Pemerintah mulai merencanakan perubahan pasar agar lebih bersih, teratur, dan menarik, dengan karakter pasar tradisional yang

¹⁴ hartoyo-hartoyo.blogspot.com.2009.12.bangunan-historicism-romantisme.

memasarkan produk-produk lokal. Pasar ini juga dilengkapi dengan bangunan bertaraf nasional, akses internasional, area parkir yang memadai, pengolahan limbah, kantor pengelola, ruang informasi, dan taman di depan pasar. Semua upaya ini dilakukan untuk meningkatkan daya tarik pasar Tawangmangu sebagai destinasi wisata.¹⁵



Gambar 2.1 , Pasar Wisata Tawangmangu

BAB III.

METODE PERANCANGAN

3.1.Pencarian dan Pengumpulan Ide Perancangan

Metode perancangan adalah tata cara pembuatan bangunan yang diawali dengan pengumpulan data dan analisis untuk memudahkan dalam pembuatan desain. Tahapan dalam mempraktikkan teknik desain adalah menemukan masalah, menemukan, mengumpulkan dan menganalisis data, dan menerjemahkan konsep ke dalam desain. Dalam melakukan konsep untuk melakukan perancangan dapat berasal dari berbagai hal :

- a. Dalam perancangan pasar wisata ini faktor yang mempengaruhi adalah kurangnya sarana dan prasarana pasar wisata di Kabupaten Banyumas.

¹⁵ Daminanus Bram. “Melirik Pasar Wisata Tawangmangu, Karanganyar: Hadirkan Aneka Ragam Hasil Bumi, Makanan Tradisional Khas, dan Tanaman Hias “ Radar solo senin 17 juli 2024.

- b. Al-Qur'an surat Al-Baqarah ayat 254 telah dijelaskan bahwa umat muslim diminta untuk mengutamakan jual beli. Maksudnya yaitu anjuran untuk membelanjakan harta dengan cara yang halal.

3.1.1 Identifikasi Masalah

- a. Sarana dan prasarana tidak mampu memberikan pelayanan yang baik untuk masyarakat baik penjual maupun pembeli di pasar wisata.
- b. Belum adanya gedung pasar wisata di Kabupaten Banyumas.

3.1.2 Tujuan Perancangan

- a. Dapat mengetahui tentang perancangan pasar wisata yang mampu meningkatkan daya tarik wisatawan dan mengetahui sejarah atau adat di Banyumas
- b. Dapat mengetahui penerapan perancangan dengan menggunakan pendekatan arsitektur Historicism pada bangunan pasar wisata

3.2. Pengumpulan dan Pengolahan Data

Teknik pengolahan dan pengumpulan data dibedakan menjadi dua jenis data, yaitu data primer dan data sekunder, data yang diolah dan dikumpulkan. Berikut adalah perbedaan antara kedua jenis data tersebut :

3.2.1. Data Primer

Data primer merupakan pengambilan data yang dilakukan secara langsung, berupa observasi secara langsung, studi banding, dan dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti.

- a. Survei Lapangan

Survei lapangan ini dilakukan di beberapa Kecamatan yang berada di Kabupaten Banyumas untuk mengetahui secara langsung tentang lokasi dimana desain akan diterapkan. Studi yang dilakukan mencoba untuk mengumpulkan data yang tepat yang mengenai :

1. Ukuran dan bentuk tapak
2. Topografi atau kontur tapak

3. Batas-batas tapak
 4. Vegetasi
 5. Aksesibilitas menuju tapak
 6. Infrastruktur dan prasarana berada pada lokasi tapak
 7. Aspek sosial dan budaya masyarakat disekitar lokasi tapak
- b. Studi Banding

Studi banding dilakukan untuk mendapatkan data-data yang berkaitan dengan objek dan tema yang sejenis. Hal ini dilakukan sebagai penunjang objek rancangan dan pendekatan tema yang digunakan. Pada studi banding ini, dilakukan dengan cara mengkaji dua studi banding, yakni: studi banding berdasarkan objek sejenis, dan studi banding berdasarkan tema yang digunakan. Sehingga, dengan adanya studi banding ini, kita dapat mengetahui dan dapat menerapkan atau mengaplikasikannya pada perancangan pasar wisata dengan pendekatan *historicism* di Kabupaten Banyumas

3.2.2 Data Sekunder

Data sekunder adalah pengetahuan sejarah yang digunakan sebagai pedoman dan bersumber dari sumber terpercaya. Pembangunan Pasar Tradisional menggabungkan data sekunder berupa literatur review dan peraturan pemerintah dari Kabupaten Banyumas. Sumber informasi sekunder ini antara lain internet, majalah, manual peraturan pemerintah, dan lain-lain.

1.1 Studi Literatur

Studi literatur digunakan untuk mendapatkan teori dan data-data yang berkaitan dengan Pasar Wisata. Sumber data sekunder seperti peraturan standar Pasar wisata, jurnal tentang Pasar Wisata, buku, dan internet digunakan untuk mengumpulkan fakta dan hipotesis tersebut.

2.1 Kebijakan dan Aturan Pemerintah Kabupaten Banyumas

Peraturan Perundang-undangan Pemerintah Kabupaten Banyumas, metode ini berfokus pada informasi yang diperoleh dari pemerintah tentang standar prosedur atau undang-undang yang harus diikuti untuk mematuhi arahan pemerintah, khususnya: Permen PU, Undang-Undang, RTRT termasuk GSB, GSJ, KDB, KLB, dan JLB.

3.3 Analisa Data Perancangan

Analisis data perancangan adalah perancangan Pasar Wisata menggunakan metode pengolahan data. Pemeriksaan ini memperhitungkan analisis ruang, situs, bentuk, dan utilitas.

3.3.1 Analisis Ruang

Analisis ruang ini merupakan permulaan dari analisis berikutnya. Berbagai bagian dari analisis ruang ini, sebagai berikut :

a. Analisis Fungsi

Analisis fungsi ini adalah untuk membedakannya dari tujuan penggunaan struktur untuk suatu aktivitas. Analisis fungsi ini dibagi menjadi tiga kategori yaitu fungsi pendukung, fungsi sekunder, dan fungsi utama.

b. Analisis Aktivitas

Analisis aktivitas ini adalah untuk mengkategorikan berbagai aktivitas yang sedang berlangsung sehingga ruang yang diperlukan nantinya dapat dibangun.

c. Analisis Pengguna

Analisis aktivitas dan analisis pengguna sangat mirip. Sirkulasi pengguna adalah hasil akhir dari analisis pengguna ini, yang juga mengevaluasi jenis aktivitas.

d. Analisis Kebutuhan dan Dimensi Ruang

Analisis kualitas spasial, analisis diagram matriks, dan analisis diagram keterkaitan adalah tiga analisis yang menyusun analisis kebutuhan ruang. Sementara itu, besaran ruang yang dibutuhkan ditentukan dengan menggunakan analisis dimensi spasial.

e. Analisis Kedekatan Ruang

Analisis kedekatan ruangan dapat diperoleh dengan menggunakan rencana blok atau diagram gelembung. Tata letak properti, aksesibilitas, sirkulasi, dan ukuran ruangan adalah beberapa hasil dari analisis spasial.

3.3.2 Analisis Tapak

Analisis tapak ini merupakan langkah kedua setelah analisis ruangan. Analisis tapak sendiri memuat informasi yang ada saat ini. Analisis situs akan

mengungkapkan keuntungan dan risiko. Setelah itu, perbaikan untuk masalah di situs akan dicari. Analisis situs dipecah menjadi beberapa kategori berikut :

a. Batasan-Batasan

Batas-batas situs mungkin berbentuk fitur geografis, konstruksi, tempat tinggal, atau ruang pribadi. Batas situs adalah di utara, selatan, barat, dan timur. Struktur fisik tapak dan jarak antara bangunan dan kawasan sekitarnya dapat dipengaruhi oleh batas tapak.

b. Aksesibilitas dan Sirkulasi

Analisis aksesibilitas dan sirkulasi membahas tentang jalur masuk, jalur pedestrian, lebar jalan, sampai dengan sirkulasi yang ada didalamnya. Aksesibilitas serta sirkulasi ini nantinya membuat arah jalan, lebar jalan, perletakan pintu masuk dan keluar, perletakan bangunan, serta perletakan tempat parkir.

c. Kebisingan

Kebisingan di sekitar tapak diperiksa melalui analisis kebisingan ini. Arah bangunan, pemilihan material, dan faktor lainnya akan diputuskan dengan menggunakan hasil analisis ini.

d. Vegetasi

Analisis vegetasi ini bertujuan untuk mendapatkan vegetasi yang cocok dengan tanah yang berada di tapak. Vegetasi juga memiliki fungsi bermacam-macam diantaranya dapat meredamkan kebisingan, memberikan suplai udara segar, dapat dijadikan pembatas jalan, dan digunakan untuk area teduh.

e. Klimatik

Pengaruh angin, matahari, suhu, kelembaban, dan hujan dipelajari dalam analisis iklim. Kesimpulan analisis dapat digunakan untuk menentukan orientasi struktur dan bahan yang digunakan untuk memenuhi masalah ini.

f. View

Analisis view berfungsi untuk mengoptimalkan view yang ada di sekitar tapak. Orientasi bangunan dapat ditentukan dengan menggunakan pendekatan ini untuk memperoleh view yang menarik.

Analisis tapak tersebut digunakan untuk memperoleh zoning tapak. Zonasi yang dimaksud untuk mengatur di mana bangunan dapat ditempatkan serta lokasi khusus untuk taman, ruang baca, ruang terbuka hijau, dan ruang lainnya. Tiga zona yang diciptakan oleh zonasi ini adalah privat, semi publik, dan publik.

3.3.3 Analisis Struktur

Analisis berbasis struktur terkait dengan jenis struktur yang digunakan untuk Pasar Wisata dari perspektif Historicism. mulai dari desain pondasi, konstruksi atap, material yang digunakan, dan elemen lainnya

3.3.4 Analisis Bentuk

Analisis bentuk mempertimbangkan bagaimana ruang diatur dan dirasakan. Analisis bentuk memperhitungkan temuan dari analisis fungsional, lokasi, dan struktural. Analisis bentuk mencakup berbagai tema, antara lain perkembangan bangunan, fasad, orientasi, dan bukaan. Beberapa contoh studi banding yang telah dilakukan dapat memunculkan konsep bentuk. Selain penelitian komparatif, harus dimodifikasi berdasarkan karakteristik tapak dan lingkungan.

3.3.5 Analisis Utilitas

Sistem utilitas bangunan dan tapak dijelaskan melalui analisis utilitas. Empat infrastruktur yang membentuk analisis tapak terdiri dari infrastruktur sanitasi, infrastruktur bangunan, infrastruktur medis, dan infrastruktur lingkungan.

BAB IV

ANALISIS DAN PEMBAHASAN

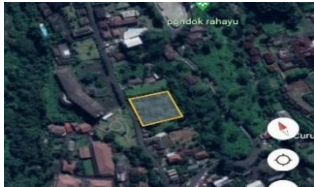
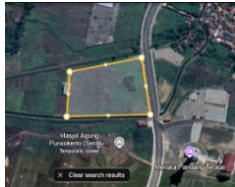
4.1 Lokasi Eksisting Site

Beberapa lokasi yang dipilih terletak di Kecamatan Purwokerto dan Kecamatan Baturaden, Kabupaten Banyumas. Ketiga site tersebut, ada beberapa karakteristik dan pertimbangan dalam pemilihan site untuk pasar wisata antara lain adalah :

- Luasan Site antara 2000 m² – 20.000 m²
- Kemudahan akses untuk menuju site
- Dekat dengan fasilitas umum
- Letak site strategis dan mudah dilewati oleh kendaraan umum

4.2 Pemilihan Site

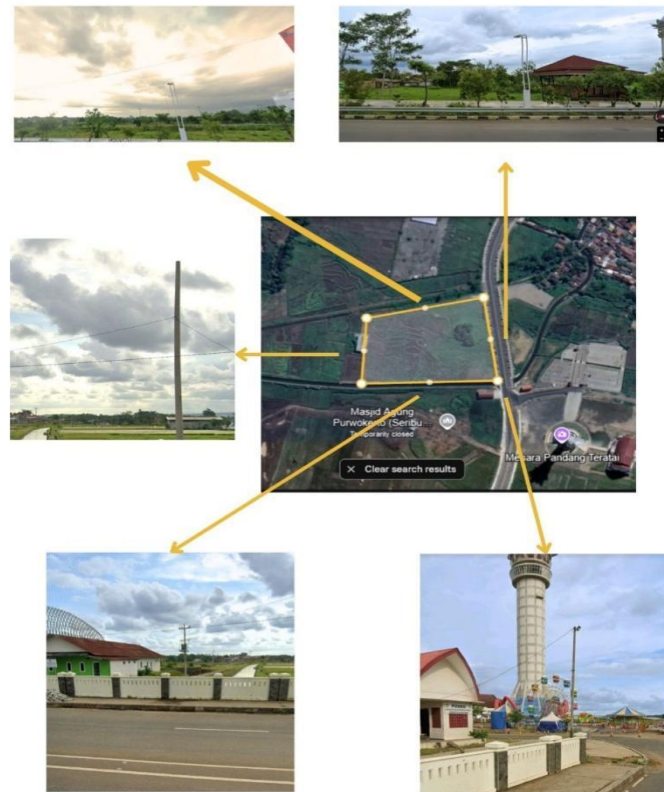
Tiga kemungkinan lokasi diperoleh berdasarkan karakteristik yang dipertimbangkan untuk pemilihan lokasi di atas, kelebihanannya (skor 1 hingga 5) dan kekurangannya (skor -1 hingga -5) dianalisis. sebagai berikut:

Kriteria	Site 1	Site 2	Site 3
			
Lokasi	Dusun II Karangmangu, Karangmangu, Kec. Baturaden, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah 53151	JL. Kolonel Sugiono, No. 18, Kranji, Purwokerto Timur, 53116, Tipar, Purwanegara, Purwokerto, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah 53116	Jalur Gumilir - Purwokerto 39, Sawangan, Kedungwuluh, Kec. Purwokerto Bar., Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah 53131
Luas	900 m	14.000 m	22.000 m
Akseibilitas	Mudah di akses tetapi agak jauh dengan pusat kota (4)	Mudah di akses berada di pusat kota (5)	Mudah diakses berada di pusat kota (5)

Potensi site	Dekat dengan Wisata Baturaden (5) Berada di jalan menuju wisata (5) Mudah di akses (5) Berkontur rendah (5) Tingkat Kebisingan (4) View (4)	Berada di pusat kota (5) Dekat dengan Wisata menara pandang (salah satu icon Banyumas) (5) Mudah diakses (5) Berkontur rendah (5) Tingkat kebisingan (3) View (3)	Berada di pusat kota (5) Dekat dengan wisata menara pandang (salah satu icon Banyumas) (5) Mudah diakses (5) Berkontur rendah (5) Tingkat kebisingan (4) View (4)
Kekurangan	Berada jauh dari pusat kota (-4) Lahan pepohonan (-5) Lumayan Tinggi (-5)	Ramai lalu lalang kendaraan (-5)	Ramai lalu lalang kendaraan (-5)
Simpulan	Jumlah bobot (18)	Jumlah bobot (26)	Jumlah bobot (28)

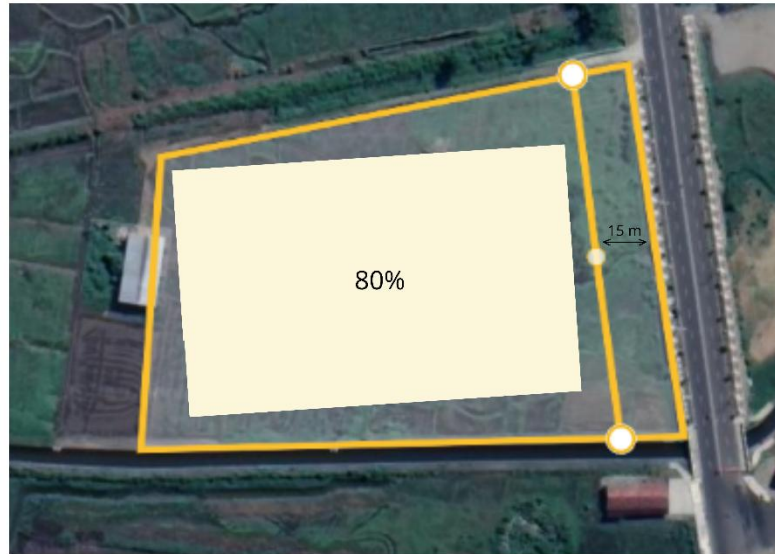
Dari beberapa alternatif site tersebut yang terpilih yaitu site 3, yang berada di Jalur Gumilir - Purwokerto 39, Sawangan, Kedungwuluh, Kec. Purwokerto Barat, Kabupaten Banyumas dengan skor 28. Site tersebut dipilih karena memiliki kemudahan aksesibilitas, dekat dengan fasilitas umum dan juga dekat dengan kawasan wisata di sekitar seperti Menara pandang, Masjid agung purwokerto (masjid seribu bulan sabit), tesda purwokerto, taman mas kumambang, alun alun purwokerto dan baturaden. Tempat ini berada di pusat kota jadi dari segi letak mudah di akses.

Gambar 4.1 site terpilih



4.3 Analisis site

4.3.1 Analisis Peraturan Site



Gambar 4.2 Analisis Site

Site ini berada di Jalur Gumilir - Purwokerto 39, Sawangan, Kedungwuluh, Kec. Purwokerto Barat, Kabupaten Banyumas Berdasarkan pada Peraturan Daerah Kabupaten Banyumas No 3 Tahun 2011, aturan yang berlaku pada site ini, sebagai berikut :

KDB (Koefisien Dasar Bangunan) = Maksimal 80%

KDH (Koefisien Dasar Hijau) = Ditetapkan paling sedikit 10%

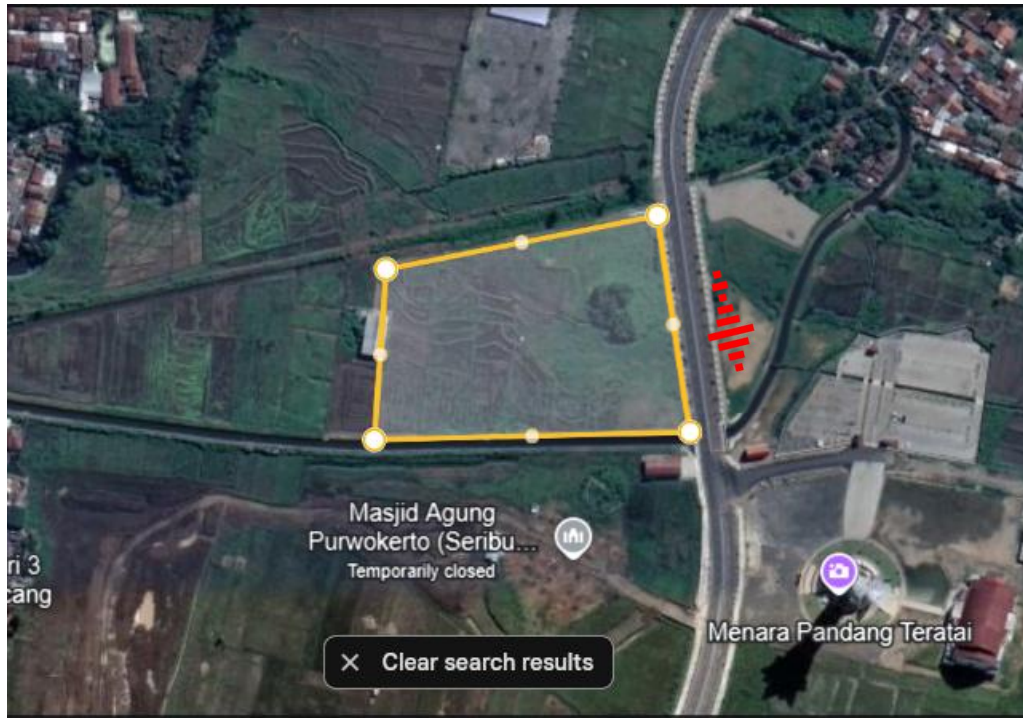
KLB (Koefisien Lantai Bangunan) = 2 Lantai

GSB (Garis Sempadan Bangunan) = 15 Meter

Respon:

- Memaksimalkan luas bangunan dan luas area hijau sesuai aturan KDB dan KDH yang berlaku
- Jarak dari jalan ke bangunan maksimal 5 meter

4.3.2 Analisis Kebisingan



Gambar 4.3 analisis Kebisingan

Analisis :

Sumber kebisingan tertinggi yaitu berasal dari bagian timur tapak yang merupakan jalan utama yaitu Jalan raya karena lalu lintas yang padat, sedangkan pada bagian selatan utara dan barat kebisingan relatif rendah karena masih sedikit rumah, cuma lahan kosong dan persawahan

Respon :

- Menempatkan bangunan lebih jauh dari jalan raya untuk mengurangi kebisingan.
- Penggunaan vegetasi atau penggunaan bahan peredam kebisingan dapat bertindak sebagai peredam atau pemecah kebisingan.
- Ruang yang membutuhkan kesunyian dari sumber kebisingan ditempatkan jauh dari sumber kebisingan.

4.3.3 Analisis View



Gambar 4.4 alasisis view

Analisis :

Site berbatasan dengan lahan terbuka, lahan persawahan, pemukiman warga, , dan Jalan raya . View yang terdapat di area tersebut yaitu lahan terbuka, Menara pandang , food park , dan pemandangan gunung slamet.

Respon :

- Pada area yang memperlihatkan view merupakan bagian untuk area outdoor dan semi outdoor, sehingga pengguna dapat menikmati view yang ada.
- Agar orang dapat melihat view bangunan, pembuatan pagar dan pembatas bangunan tidak dibuat terlalu tinggi.
- Di bagian site terdapat view diantaranya : **Utara** – gunung slamet,
Timur – Menara Pandang, **Selatan** – Masjid agung Purwokerto,
Barat – pemandangan pesawahan dan pepohonan

4.3.4 Analisis Bangunan Sekitar



Gambar 4.5 Analisis Bangunan sekitar

Analisis :

Sebagian besar bangunan di sekitar site berupa perumahan, food park, menara pandang, Masjid Agung Purwokerto (masjid seribu bulan), dan beberapa bangunan yang akan di bangun sebagai bangunan wisata di daerah Purwokerto.

Disekitar kawasan terdapat berbagai wisata untuk mendukung site tersebut yaitu :

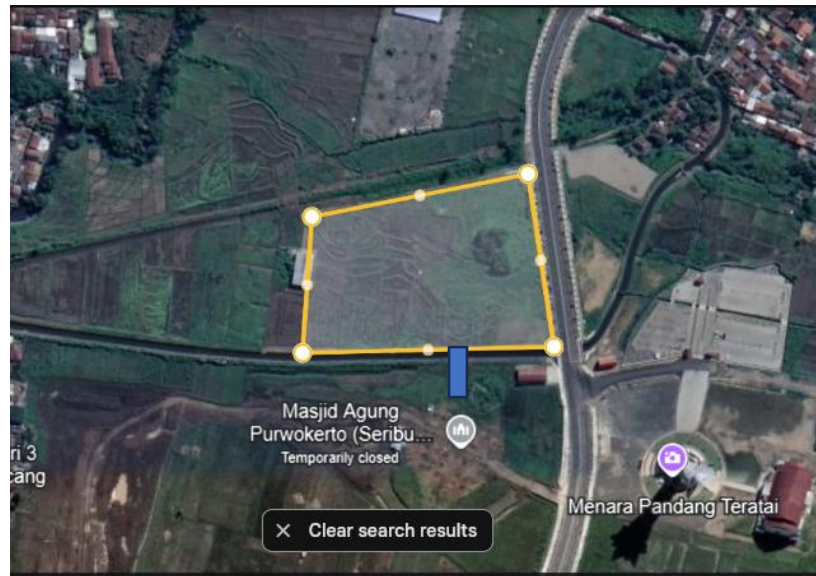
Makro : - Baturaden (± 20 menit dari site)

- Alun-alun purwokerto (± 8 menit dari site)
- Taman Andhang Pangrenan (± 15 menit dari site)
- Taman maskumambang (± 10 menit dari site)

Mikro : - Menara pandang/menara terate purwokerto

- Masjid Agung Purwokerto (masjid seribu bulan)
- food park
- Madang Maning Park
- Tesda Purwokerto

4.3.5 Analisis Akseibilitas



Gambar 4.6 Analisis Akseibilitas

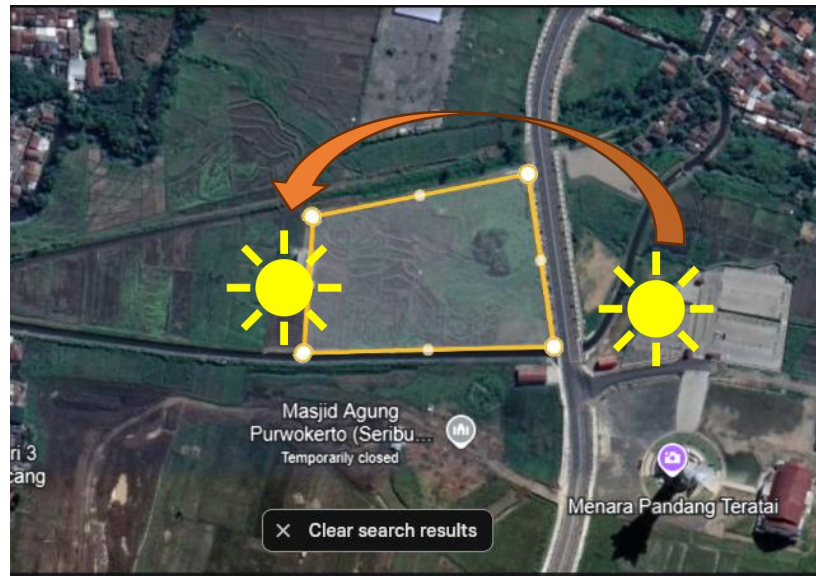
Analisis :

Akses menuju pasar cukup mudah karena berada di jalan raya utama , sehingga mudah dijangkau untuk transportasi. Bisa menggunakan transportasi pribadi maupun transportasi umum.

Respon :

- Mendesain sistem satu akses ke pintu masuk utama, lalu tetapkan akses ke akses dukungan berikutnya.
- Dengan menciptakan konsep pasar pejalan kaki dengan memusatkan sepenuhnya parkir pelanggan di titik-titik strategis pengunjung akan berjalan kaki untuk memasuki pasar.
- Merancang jalur sirkulasi bongkar muat untuk memudahkan pedagang.
- Membuat jalur ramp untuk memudahkan pedagang mengangkut dagangannya ke lantai 2.
- Membuat akses jalan ke Masjid Agung Purwokerto supaya memudahkan bagi umat beragama muslim untuk beribadah

4.3.6 Analisis Pencahayaan Alami



Gambar 4.7 Analisis Pencahayaan Alami

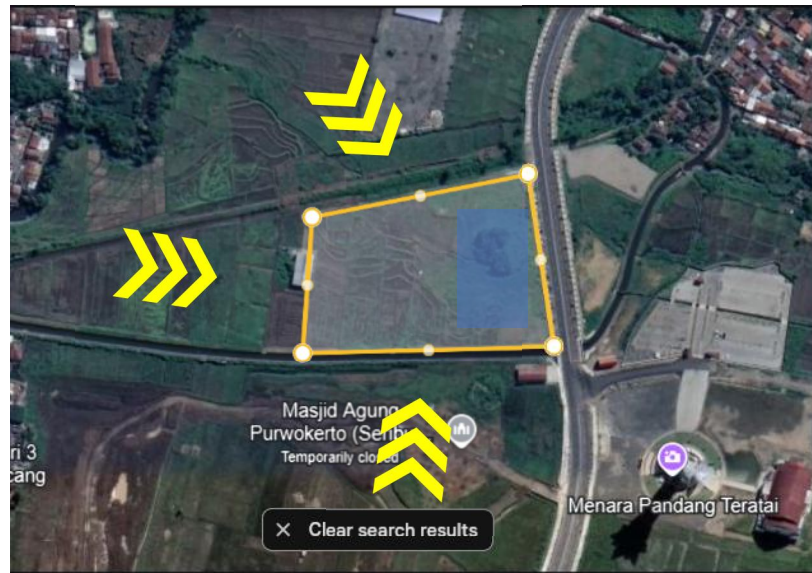
Analisis :

Pasar merupakan bangunan pulik yang digunakan oleh banyak orang dan juga merupakan tempat kegiatan komersial sehingga perlu diperhatikan sirkulasi cahaya alami agar merata di ruang utama sebagai area komersial.

Respon :

- Pembagian massa bangunan dibagi menjadi beberapa bagian untuk menciptakan void seperti ruang terbuka dan menjadikannya ruang bagi sinar matahari untuk masuk.
- Memaksimalkan area disebelah timur untuk mendapatkan cahaya matahari pagi.
- Memaksimalkan bukaan merata di beberapa tempat untuk menerima pencahayaan alami yang merata.
- Menggunakan secondary skin pada bangunan guna mengurangi silau.

4.3.7 Analisis Penghawaan Alami



Gambar 4.8 Analisis Penghawaan Alami

Analisis :

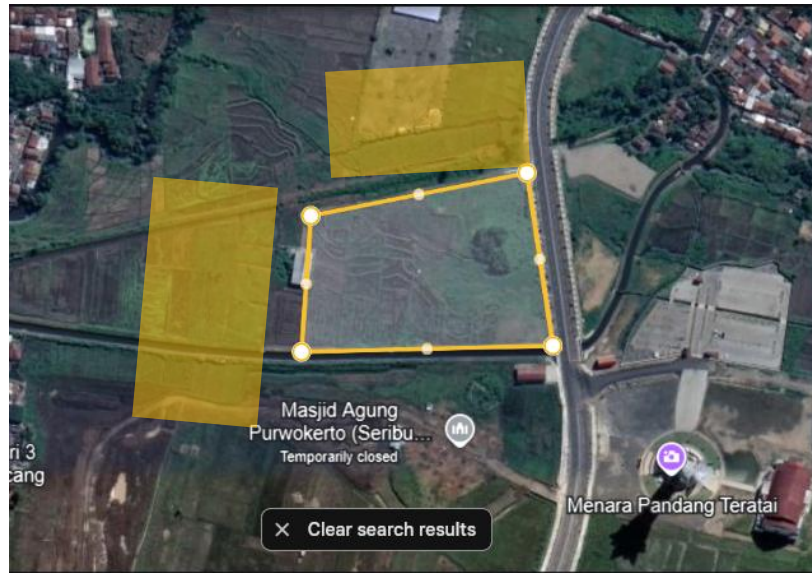
Penghawaan pada bangunan Pasar Wisata dengan segala kepadatan aktivitas membutuhkan penghawaan alami secara maksimal. Rata-rata angin sudah cukup kencang karena di area sekitar site banyak area terbuka, lahan kosong, serta pesawahan. Karena Jalan Raya menghadap ke Timur, angin dari arah tersebut membawa polusi dan suhu di sekitaran site sekitar 25°C.

Respon :

- Penataan masa yang terbagi beberapa bagian serta menghadirkan void-void yang menjadikan sirkulasi udara tersebar secara merata.
- Menambahkan vegetasi untuk memecah angin.
- Menambahkan vegetasi di sepanjang jalan raya untuk meningkatkan kecepatan angin dan menangani, polusi, dan debu di sekitar secara efektif.
- Membuat ventilasi silang pada bangunan untuk memungkinkan jumlah udara yang masuk ke dalam bangunan.

- Membuat taman pada pasar wisata agar menciptakan pasar yang segar dan sejuk

4.3.8 Analisis Vegetasi



Gambar 4.9 Analisis Vegetasi

Analisis :

Vegetasi masih banyak ditemukan di sekitar site. Sekitar site juga merupakan area terbuka yang masih banyak tertanam pepohonan. Sedangkan sisi Barat seberang Jalan raya terdapat beberapa vegetasi.

Respon :

- Menambah vegetasi pada sisi Timur untuk mengurangi debu dan memecah angin, selain itu juga untuk mengurangi kebisingan.
- Menambah vegetasi untuk sisi yang memiliki vegetasi sedikit.

4.3.9 Analisis kontur



Gambar 4.10 Analisis Kontur

Melihat gambar peta kontur pada site terlihat bahwa permukaan tanah pada lokasi site terbilang cukup landai bahkan dapat dikatakan bahwa kontur pada site tidak terlalu memiliki perbedaan ketinggian yang amat signifikan dan di golongkan site ini datar dan tidak terlalu berkontur.

Melihat perbedaan ketinggian kontur pada site tidak begitu signifikan bahkan bisa dikatakan datar, maka untuk membangun bangunan pada site ini dapat dilakukan pemerataan ketinggian muka tanah dengan menggunakan alat berat kemudian dilakukan pemadatan ulang agar memudahkan dalam proses pembangunan nantinya.

4.3.10 Analisis Pengguna

Analisis :

Pedagang	Datang ke pasar	Drop off area
	Bongkar muat barang dagangan	Loading dock
	Parkir kendaraan	Area parkir
	Mendisplay barang dagangan	Lapak/Los/Kios
	Berjual beli	Lapak/Los/Kios
	Ishoma	Mushola/Food Court
	Buang air	Toilet
	Menyimpan barang dagangan	Lapak/Los/Kios
	Membersihkan lapak	Lapak/Los/Kios
	Pulang	
Pembeli	Datang ke pasar	Drop off area
	Parkir kendaraan	Area parkir
	Melihat barang dagangan	Lapak/Los/Kios
	Transaksi jual beli	Lapak/Los/Kios
	Ishoma	Mushola/Food Court
	Buang air	Toilet
	Pulang	
Pengelola Pasar	Datang ke pasar	Drop off area
	Parkir kendaraan	Area parkir

	Pengecekan operasional pasar	Area pasar
	Pelayanan informasi	Ruang pengelola
	Administrasi	Ruang pengelola
	Rapat	Ruang rapat
	Ishoma	Mushola/Food Court
	Buang air	Toilet
	Pulang	
Pengantar	Datang ke pasar	Drop off area
	Parkir kendaraan	Area parkir
	Menunggu	Taman/Food Court
	Buang air	Toilet
	Pulang	
Petugas kebersihan	Datang ke pasar	Drop off area
	Parkir kendaraan	Area parkir
	Melakukan kegiatan kebersihan	Area pasar
	Ishoma	Mushola/Food Court
	Buang air	Toilet
	Pulang	
Petugas keamanan	Datang ke pasar	Drop off area
	Parkir kendaraan	Area parkir

	Melakukan pelayanan informasi	Loket petugas keamanan/Pos keamanan
	Kegiatan pengamanan pasar	Area pasar/Pos keamanan
	Ishoma	Mushola/Food Court
	Buang air	Toilet
	Pulang	

Pengguna dari bangunan pasar tradisional ini terdiri dari pedagang yang akan menjual belikan barang dagangannya, pembeli, pengelola pasar, pengantar, petugas kebersihan, dan petugas keamanan.

4.3.11 Analisis Zonasi

Untuk merancang pasar tradisional yang ergonomis perlu menentukan zonasi, supaya pengelompokan tatanan ruang lebih teratur.

Pembagian zona pasar :

- a. Zona A (Fashion)
 - Pakaian / Kain
 - Sepatu / Tas
 - Topi / Aksesoris
 - dan lain-lain
- b. Zona B (Barang hasil produksi non fashion dan jasa)
 - Gerabah
 - Plastik
 - Gorden
 - Elektro
 - Kelontong / Kosmetik
 - Mainan
 - Buku

- Emas
 - Kaset
 - Tukang jahit
 - dan lain-lain
- c. Zona C (Makanan dan bumbu dapur)
- Makanan / Roti
 - Tahu / Tempe
 - Bumbu-bumbu dapur
 - dan lain-lain
- d. Zona D (Hasil bumi dan daging)
- Buah
 - Kelapa
 - Beras / Padi
 - Sayur
 - Polowijo
 - Daging sapi / Daging kambing
 - Ikan
 - Ayam
 - dan lain-lain
- e. Zona Wisata
- Zona Wisata Direncanakan untun menempatkan makanan dan barang khas yang ada di Banyumasan seperti :
- Jenang jaket & wajik kletik
 - Nopia
 - Getuk Goreng sokaraja
 - Soto sokaraja
 - Mendoan
 - Sroto banyumas
 - kraca
 - kluban
 - Buntil

- klanting
 - Batik
 - dan lain-lain
- f. Zona Bongkar Muat
- Zona Bongkar muat yang direncanakan adalah menempatkan posisi loading dock supaya mudah penyebaran barang ke los dan kios pedagang.
- g. Zona Pengelola
- Posisi kantor pengelola ditempatkan dibagian yang mudah di jangkau dan mudah diketahui jika ada tamu.
- h. Zona Servis
- Untuk zona parkir ditempatkan disekitar area pasar. Mushola ditempatkan bersama dengan bangunan pasar. Toilet ditempatkan di samping Mushola. Dan dibagian samping kiri dan kanan bangunan agar aksesnya mudah dijangkau.
- i. Zona Penunjang
- Zona penunjang yang ditambahkan pada perancangan Pasar Wisata adalah ATM Center dan Food Court.

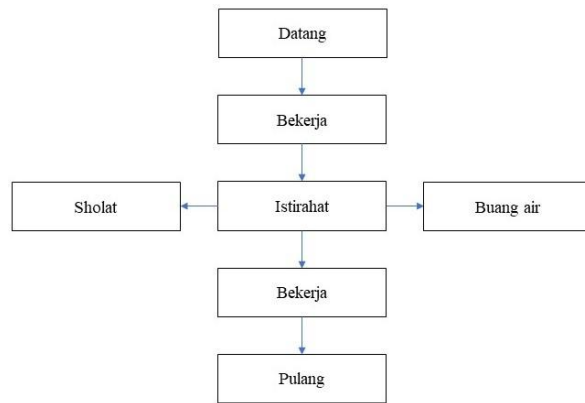
4.4 Analisis Progam Ruang

4.4.1 Analisis Sirkulasi Aktivitas Pengguna

Analisis hubungan ini menjelaskan skema hubungan ruang dan pola aktivitas pengguna potensial di Pasar Wisata Banyumas

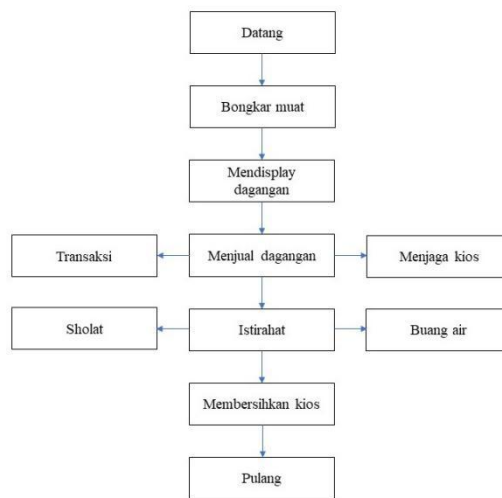
1. Pengelola

Bagan 4.1 Pola Aktivitas Pengelola Pasar Wisata



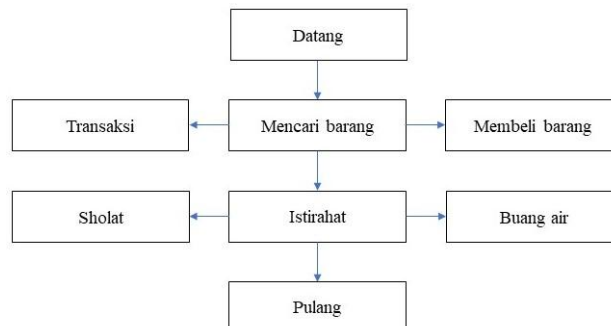
2. Pedagang

Bagan 4.2 Pola Aktivitas Pedagang Pasar Wisata



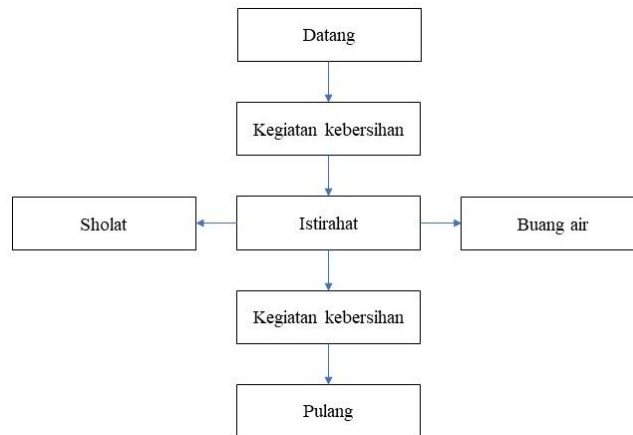
3. Pembeli

Bagan 4.3 Pola aktivitas Pembeli Pasar Wisata



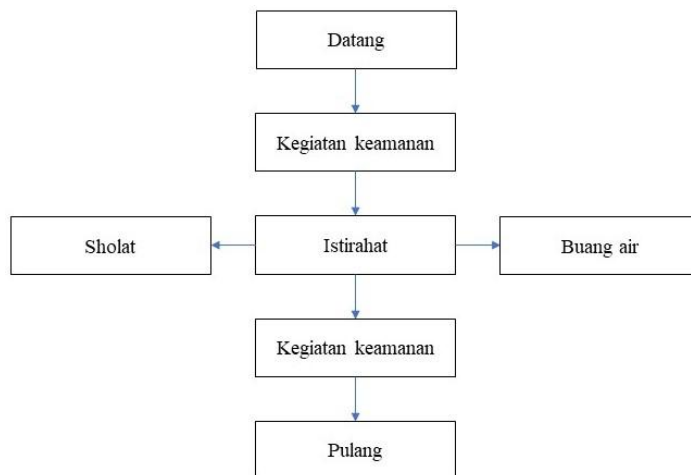
4. Petugas Kebersihan

Bagan 4.4 Petugas Kebersihan Pasar Wisata



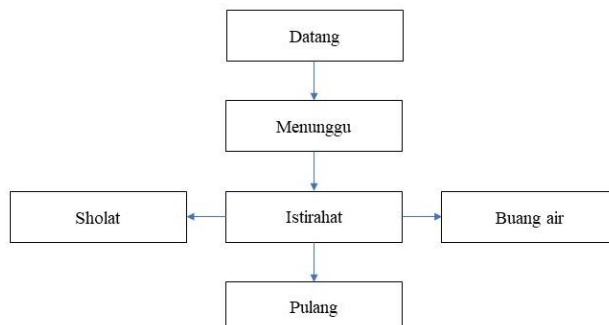
5. Petugas Keamanan

Bagan 4.5 Petugas Keamanan



6. Pengantar

Bagan 4.6 Pola Aktivitas Pengantar

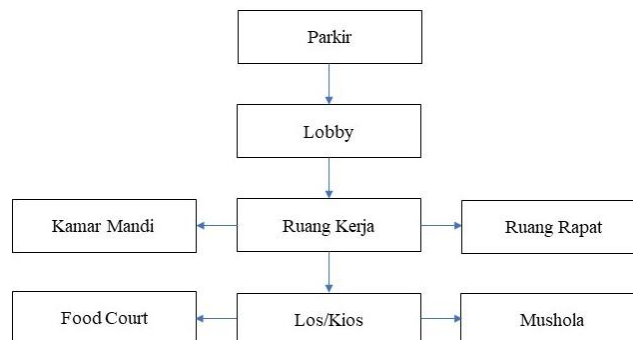


4.4.2 Analisis Hubungan Antar Ruang

Analisis hubungan ruang yang menggambarkan pola hubungan ruang berdasarkan kemungkinan perilaku pengguna di Pasar Wisata Banyumas dan penataan keterkaitan antar kawasan.

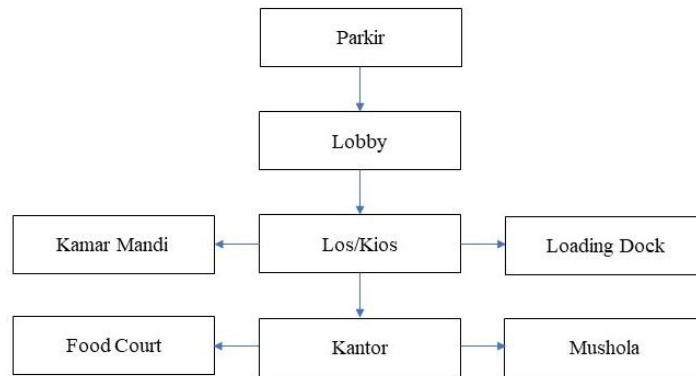
1. Kantor

Bagan 4.7 Hubungan Ruang Antar Kantor



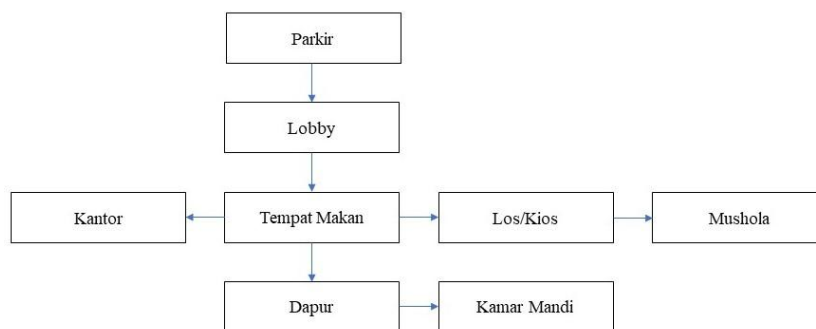
2. Los/Kios

Bagan 4.8 Hubungan Ruang Los/Kantor



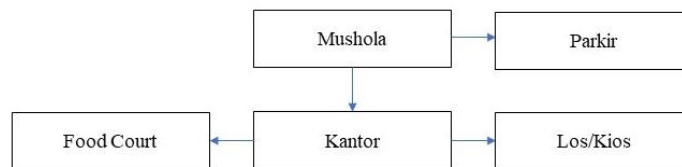
3. Food Court

Bagan 4.9 Hubungan Ruang Food Court



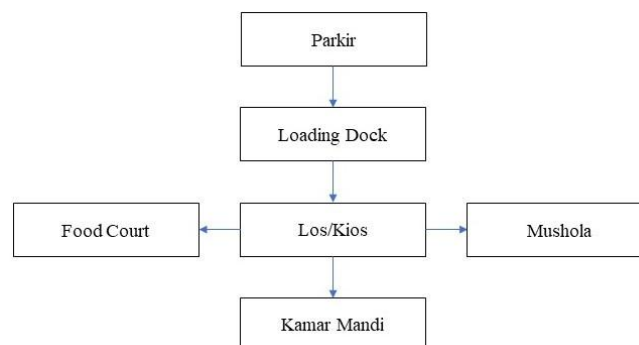
4. Mushola

Bagan 4.10 Hubungan Ruang Mushola



5. Loading Dock

Bagan 4.1 Hubungan Loading Dock



4.4.3 Analisis Besaran Ruang

Analisis besaran ruang yang disajikan menjelaskan standar besaran ruang yang berdasarkan analisis ruang penulis sendiri dan Buku Data Arsitek oleh Ernst Neufert.

1. Mushola

No	Sifat Ruang	Sifat Ruang	Kapasitas	Satuan	Standar		Sumber	Total Luas (m²)
					P	L		
1	Area Sholat PA	Public	40	Orang	1,2	0,8	DA	38,4
2	Area Sholat PI		40	Orang	1,2	0,8	DA	38,4
3	Mimbar	Semi Public	1	Orang	1,2	1	DA	1,2
4	Pengimaman		1	Orang	1,2	0,8	DA	0,96
5	T. Wudhu PA		10	Orang	0,5	0,3	DA	1,5
6	T. Wudhu PI		10	Orang	0,5	0,3	DA	1,5
7	Toilet PA		4	Unit	2	1,2	DA	9,6
8	Toilet PI		4	Unit	2	1,2	DA	9,6
9	Gudang		1	Unit	3	2	AP	6
10	R. Takmir		2	Unit	3	2	AP	12
JUMLAH								119,16
SIRKULASI 30%								35,748
TOTAL								119,16

No	Nama Ruang	Sifat Ruang	Kapasitas	Satuan	Standar		Sumber	Total (m ²)
					P	L		
1	Kios 1	Public	74	unit	4	3	AP	888
2	Kios 2	Public	30	unit	3	3	AP	270
3	Los/Ruko	Public	348	unit	2	2	AP	1.392
4	Toilet	Private	20	unit	2	1,5	DA	60
Jumlah								2610
Sirkulasi 30%								734,4
Total								3.182

2. Besaran Ruang zonasi pasar wisata

3. Besaran Ruang zona Mushola

No	Ruang	Sifat Ruang	Kapasitas	Satuan	Standar		Sumber	Total (m ²)
					P	L		
1	Area Sholat	Public	60	Orang	1,2	0,8	DA	57,6
2	Mimbar	Semi Public	1	Orang	1,2	1	DA	1,2
3	Pengimaman	Semi Public	1	Orang	1,2	0,8	DA	0,96
4	T. Wudhu	Private	10	Orang	0,5	0,3	DA	1,5
5	Toilet	Private	4	Unit	2	1,2	DA	9,6
Jumlah								70,86
Sirkulasi 30%								21,258
Total								92,118

4. Besaran Ruang Food Court

No	Ruang	Sifat Ruang	Kapasitas	Satuan	Standar		Sumber	Total (m ²)
					P	L		
1	Kios	Semi Private	10	unit	4	3	AP	120
2	Tempat cuci	Public	2	unit	1,5	1,5	AP	4,5

3	Area Makan	Public	16	meja	18	16	AP	64
Jumlah								188,5
Sirkulasi 30%								56,55
Total								245,05

5. Besaran Ruang Kantor Pengelola Pasar Wisata

No	Ruang	Sifat Ruang	Kapasitas	Satuan	Standar		Sumber	Total (m ²)
					P	L		
1	Ruang Administrasi	Semi Private	6	Orang	2	1	DA	12
2	Ruang Staf	Private	12	Orang	2	1	DA	24
3	Ruang Tamu	Public	5	Orang	1	1	AP	5
4	Ruang Kepala	Private	1	Orang	5	3	AP	15
5	Ruang Rapat	Private	10	Orang	6	8	AP	480
6	Toilet	Private	2	Unit	2	1	DA	4
Jumlah								540
Sirkulasi 30%								162
Total								702

4.5 Analisis Konsep

Konsep dasar yang digunakan dalam perancangan pasar wisata yakni *Historicism*. Konsep dasar ini didapatkan pada sejarah Kabupaten Banyumas itu sendiri. konsep yang mengambil dari sejarah kolonial perkembangan Kabupaten Banyumas. Penghadiran sejarah kolonial Kabupaten Banyumas ini yakni dengan menampilkan nilai-nilai sejarah dan komponen klasik yang dimodifikasi dengan unsur modern. Berikut merupakan sebuah konsep dasar pasar wisata Banyumas.

Dasar perancangan yang digunakan pada pasar wisata ini berdasarkan

pendekatan *historicism*. *Historicism* yang diambil yakni sejarah perkembangan Kabupaten Banyumas pada masa lampau. Kurun waktu yang digunakan merupakan masa kejayaan perkembangan Kabupaten Banyumas. Dimana pada kurun waktu tersebut Banyumas tumbuh dengan pesat, kota kecamatan dari bekas sebuah *Hoofdplaats* atau ibukota di masa kolonial yaitu :

- a. Desain Atap pada Pasar wisata mempunyai ketinggian level yang berbeda serta atap berbentuk joglo seperti atap pada bangunan banyumas pada masa lampau.



Gambar 4.10 Atap Joglo

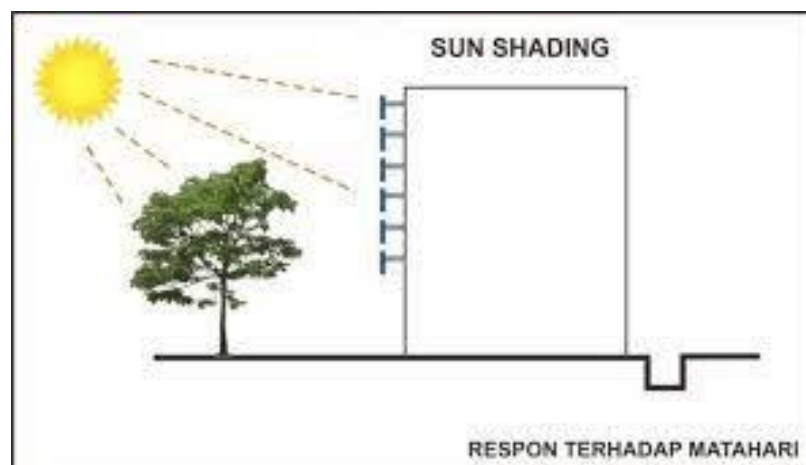
- b. Konsep atap pada mushola menggunakan cakub bentuk kuno yang tidak ada pada masjid masjid zaman sekarang. Seperti yang ada pada masjid Nur sulaiman / Masjid gedhe Banyumas yang di bangun sekitar tahun 1750an.



Gambar 4.11 Cungkub Masjid gedhe banyumas

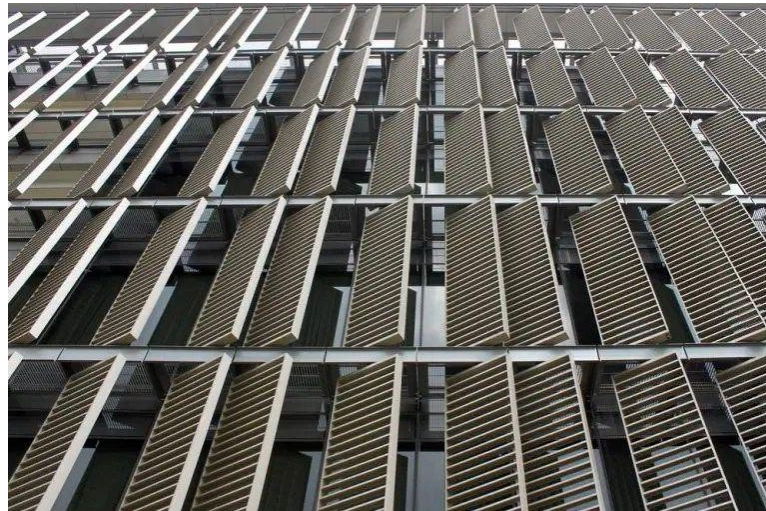
4.5.1 Konsep Fasad

1. Orientasi bangunan dan bukaan di sesuaikan dengan orientasi tersebut dengan memperhatikan penerimaan radiasi panas matahari. Untuk mencegah masuknya radiasi matahari kedalam ruangan, bukaan akan di orientasikan ke utara dan selatan . Penggunaan sun shadding atau curtain wall pada fasad dapat membantu mengurangi sinar matahari yang berlebihan.



Gambar 4.12 sun shading

2. Penggunaan *secondary skin*, yang berguna untuk membantu pengelolaan matahari, debu, dan angin sehingga aktivitas dan kontrol aktivitas di dalam ruangan tetap nyaman.



Gambar 4.13 Contoh secondary skin

4.5.2 Konsep Interior

1. Konsep interior ruangan Pasar Wisata berfokus pada pengguna fasilitas tersebut, yaitu sebagai tempat jual beli barang dan makanan.



Gambar 4.14 Contoh Interior Pasar

2. Konsep ruang pertunjukan ini di tampilkan dengan konsep “*pendapa si panji*” dengan menggunakan atap tajug. Interior pada bangunan duplikat Pendopo Si Panji menggunakan ukiran ternpel yang bermotif flora yang terdapat pada bagian tiang dan brunjungan saja. Pada bagian pamidhangan terdapat lampu gantung yang terbuat dari tembaga



Gambar 4.15 Interior Pendopo si panji

3. Konsep food court pada pasar wisata ini menggunakan konsep terbuka yang mana pengunjung dapat menikmati hidangan khas Banyumas sekaligus menikmati pemandangan di sekitar serta dapat menonton pertunjukan yang sudah ada di kawasan pasar wisata.



Gambar 4.16 food court

4. Lahan parkir pada Pasar wisata di kelompokan berdasarkan jenis motor dan mobil.



Gambar 4.17 lahan parkir

5. Taman pada dalam ruangan akan menambah kesan kesejukan pada pasar wisata sehingga pengunjung nyaman dengan adanya taman tersebut.



Gambar 4.18 Taman

4.5.3 Konsep Landscape

1. Membuat landscape dengan adanya taman dan pepohonan pada pasar wisata yang berguna untuk penghawaan, selain itu membuat kenyamanan pengunjung yang akan bersantai di sekitaran pasar wisata



Gambar 4.19 landscape bangunan

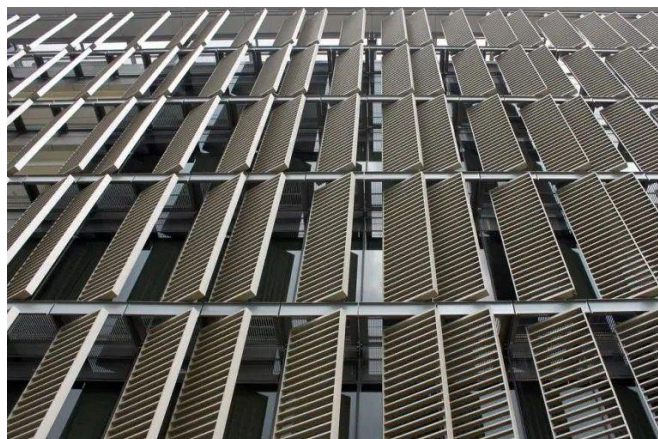
2. Membuat pembatas antar ruang dapat dilakukan dengan menggunakan elemen seperti vegetasi atau pola lantai. Dalam konteks desain lanskap, terdapat dua kategori utama, yaitu hardscape dan softscape. Hardscape

merujuk pada elemen-elemen keras yang tidak bersifat vertikal, yang telah dipadatkan secara alami atau buatan, dan memiliki sifat solid. Semua elemen yang mengalami pengerasan ini termasuk dalam kategori benda mati. Sementara itu, softscape merujuk pada elemen-elemen lunak yang tidak solid dan bisa berubah-ubah, seperti tanaman, yang termasuk dalam kategori makhluk hidup.



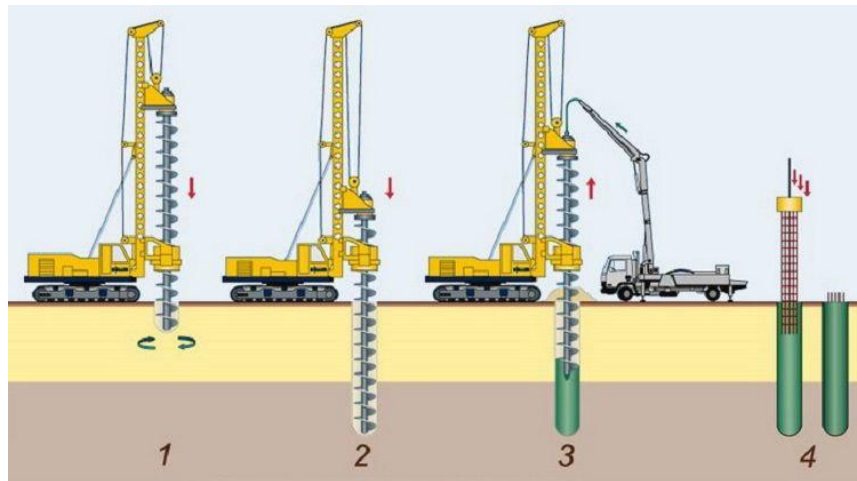
Gambar 4.20 vegetasi jalan

3. Dinding terdapat secondary skin pada bangunan. Bahan yang di gunakan bisa berupa kayu, metal logam atau alumunium, dan bambu.



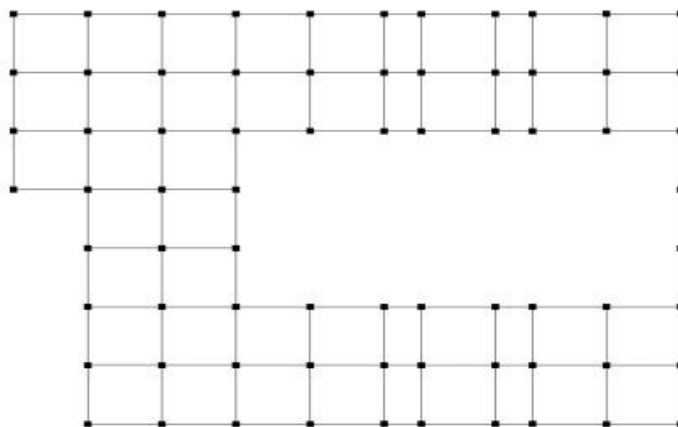
Gambar 4.17 Secondary skin

6. Pondasi, bore pile dipilih untuk bangunan Pasar wisata. Kelebihan dari pondasi bore pile yaitu kedalamannya dapat diselesaikan selain itu juga pada saat proses pemasangan pondasi bore pile tidak ada suara yang di timbulkan oleh alat pancang.



Gambar 4.18 Ilustrasi Bore Pile

7. Struktur grid adalah struktur yang terdiri dari balok-balok silang yang berpotongan saling tegak lurus atau berpotongan saling diagonal. Struktur grid memiliki sifat yaitu mampu mendistribusikan beban pada kedua arah secara seimbang.

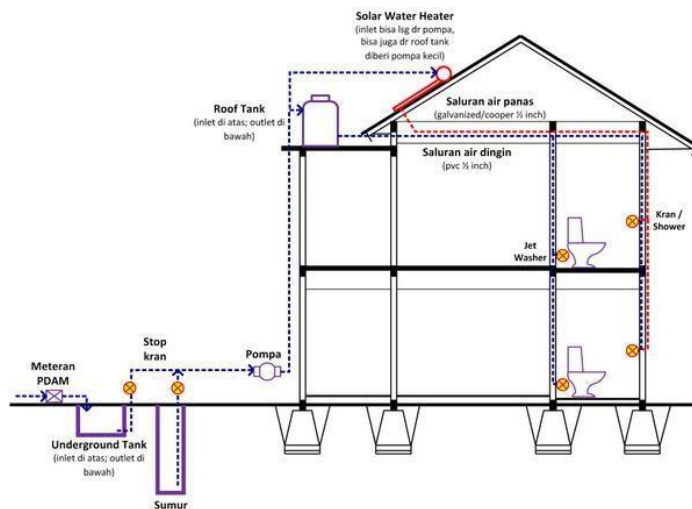
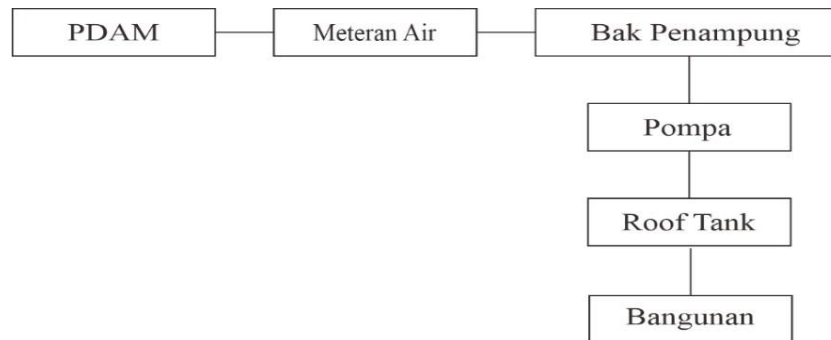


Gambar 4.19 Contoh Grid

4.5.4 Konsep Utilitas

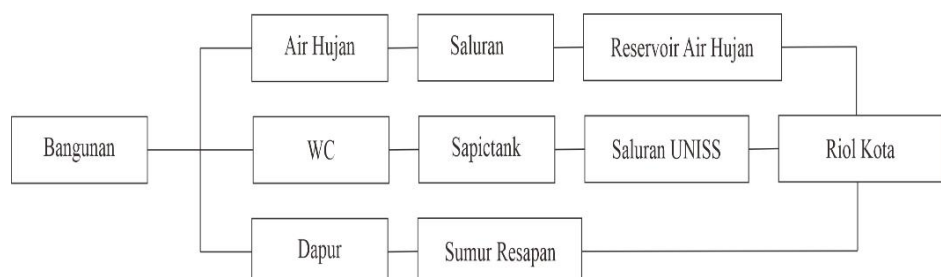
3. Sistem instalasi air bersih pada *Pasar Wisata* ini menggunakan air PDAM yang ditampung terlebih dahulu, kemudian disalurkan keseluruh bangunan

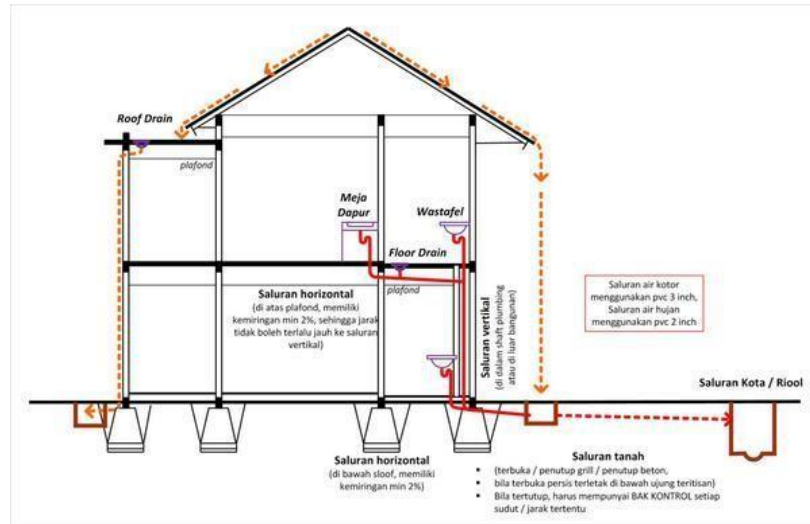
Bagan 4.12 Utilitas Air Bersih



Gambar 4.20 Ilustrasi Utilitas Air Bersih

4. Sistem instalasi air kotor memiliki fungsi untuk mengalirkan air buangan dari peralatan saniter maupun hasil buangan dapur.



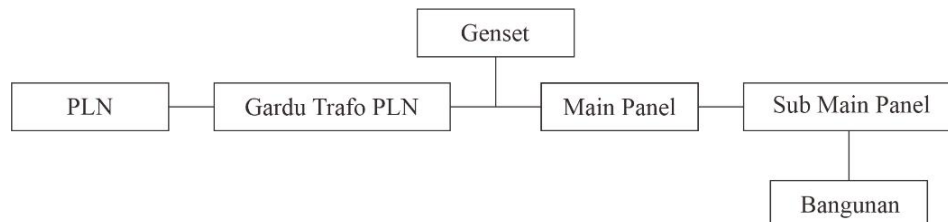


Bagan 4.13 Utilitas Air Kotor

Gambar 4.21 Ilustrasi Utilitas Air Kotor

5. Instalasi listrik berguna sebagai pemberi sumber penerangan dan berbagai sumber tenaga untuk alat servis dan pendukung lain dalam bangunan.

Bagan 4.14 Alur Konsep Utilitas Listrik



6. Sistem Keamanan

- c. *Fire Sprinkler*, komponen yang terdapat pada *fitr sprinkler* memiliki kepala *sprinkler*, pipa pada *sprinkler*, dan penyediaan air. Alat ini akan mendeteksi adanya api yang menyebabkan kebakaran secara otomatis. Alat ini biasanya dipadukan dengan *alarm smoke detector* atau *alarm smoke detector*.



Gambar 4.22 fire spinkler

- d. *Smoke Detector*, merupakan alat yang bisa mendeteksi adanya asap dalam ruangan. Alat ini bekerja ketika terdeteksi adanya asap, biasanya menjadi salah satu dalam komponen *fire detector*.



Gambar 4.23 Smoke Detector

- e. APAR ABC *Dry Chemical Powder*/serbuk, adalah alat yang digunakan untuk memadamkan kebakaran yang disebabkan dari beberapa penyebab, kelas A (kebakaran yang disebabkan oleh benda padat non logam), kelas B (kebakaran yang disebabkan oleh cairan, uap, ataupun gas), dan kelas C (kebakaran yang disebabkan oleh arus pendek listrik).

Gambar 4.24 Apar



- 1) *Fire Hydrant*, adalah sistem pemasok air yang berguna untuk proteksi kebakaran. Alat ini digunakan saat kebakaran tidak mampu lagi dipadamkan oleh APAR.

Gambar 4.25 Smoke Detector



- 2) *Fire Alarm*, adalah alat pendeteksi kebakaran yang bekerja dengan cara mengeluarkan sinyal berupa suara serta indikasi lampu menyala apabila detektor menemui salah satu tanda kebakaran seperti asap, panas, gas, maupun api.



Gambar 4.26 Fire Alarm

- 3) *CCTV (Closed Circuit Television)*, adalah suatu alat yang digunakan untuk mengawasi suatu area tertentu melalui kamera dan layar (monitor). Alat ini menampilkan gambar dan rekaman dari kamera (CCTV) yang dipasang di area tersebut



Gambar 4.27 CCTV

BAB V

DRAF KONSEP PERANCANGAN

5.1 Tahap Awal Perancangan

Secara structural Pasar Wisata ini adalah :

4. Merencanakan dan merancang konsep Pasar Wisata yang sesuai dengan peraturan pembangunan gedung kawasan di wilayah Kabupaten Banyumas dengan

memperhatikan aspek-aspek perancangan dan perencanaan arsitektur.

5. Mengimplementasikan sejarah Banyumasan pada perencanaan dan perancangan Pasar Wisata di banyumas, dengan pendekatan arsitektur Historicism sesuai dengan kebutuhannya

Singkatnya tujuan utama dari perancangan Pasar wisata ini adalah sebagai sarana dan prasarana jual beli bagi warga Banyumasan serta mengenalkan produk dan bahan khas dari Banyumasan.

5.2 Kesimpulan

Kabupaten Banyumas merupakan salah satu primadona wisata yang kaya dengan peninggalan sejarahnya. Salah satunya yakni sejarah warisan khas kolonial yang tetap dilestarikan oleh pemerintahan kabupaten banyumas. Keberadaan bangunan kolonial kabupaten banyumas ini dapat dijadikan sebuah potensi wisata kolonial. Belum banyak yang tahu bahwa banyumas selain nama karisidenan juga merupakan nama kota kecamatan dari bekas sebuah *Hoofdplaats* atau ibukota di masa kolonial. Kehidupan di kota kecil ini memang tidak begitu gemerlap malah bisa dikatakan hampir mati. Pusat keramaian hanya ada di sekitar pasar atau di alun-alun nya, dan itupun tidak ramai setiap hari. Namun dibalik itu semua Banyumas merupakan kota tua yang menarik untuk di kupas, sejarawan asal Prancis, Dennys lombard, menyebut Banyumas sebagai “serambi dunia jawa” karena wilayah ini merupakan batas antara jawa Barat dengan jawa Tengah-Timur, yang keduanya memiliki kebudayaan yang berbeda. Secara geografis Banyumas merupakan daerah yang sedikit mendapatkan kontak dari luar karena ia terkukung oleh pegunungan terjal yang terbentang di sepanjang sisi utara dan selatan. Kedua pegunungan tersebut dipisahkan oleh lembah sungai serayu yang mengiris wilayah ini. Selain memberikan kesuburan, sungai serayu juga menjadi saran penunjang lalulintas perdagangan sungai.

Perancangan pasar wisata ini menggunakan pendekatan *historicism*. Pendekatan ini dipilih untuk menyelesaikan permasalahan pada perancangan pasarwisata, dimana pasar wisata yang sudah ada kurang memperhatikan unsur nilai sejarah dan budaya. Sehingga, perancangan pasar wisata dengan pendekatan *historicism* di Kabupaten Banyumas ini diharapkan dapat

menjadi identitas Kabupaten Banyumas, dan lebih mengenalkan wisatawan akan unsur sejarah dan budaya Banyumasan dengan skala nasional. Sejarah yang akan ditawarkan kepada wisatawan yakni sejarah perkembangan Kabupaten Banyumasan.

DAFTAR PUSTAKA

Jateng, Antara. “Sebanyak 127.931 Turis Kunjungi Banyumas Selama Liburan Sekolah,” June 29, 2024. <https://jateng.antaranews.co/berita/540729/sebanyak-127931-turis-kunjungi-banyumas-selama-liburan-sekolah>.

Nurchayadi, Budi. *Pasar Wisata Sarana Promosi, Penjualan Produk Kerajinan Dan Rekreasi Penekanan Pada Sirkulasi Dan Tata Ruang Dengan Suasana Kreatif*, 2004.

- Jahja, Adi Susilo. *Konsep Pemasaran Dan Orientasi Pasar Wisata*. Perbanas Institut.
- Santoso, T M. *Tinjauan Pasar*, 2017.
- Rusdiana, Sofia. “Perancangan Pasar Wisata Dengan Pendekatan Historicism Di Malang,” 2018.
- Irfan, S. *Pengertian Dan Asosiasi Pasar*, 2018.
- RI, Kementerian Kesehatan. “Keputusan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 519/MENKES/SK/VI/2008,” 2008.
- Bram, Daminanus. “Melirik Pasar Wisata Tawangmangu, Karanganyar.” *Radar Solo*, n.d.
- Hartoyo. “Bangunan Historicism Romantisme,” June 29, 2009. <http://hartoyo-hartoyo.blogspot.com/2009/12/bangunan-historicism-romantisme.html>.
- Aska. “Pengertian Arsitektur Historicism,” June 29, 2018. <https://arsitur.com>.
- BINUS. “Jenis-Jenis Pasar,” June 29, 2020. <https://bbs.binus.ac.id/business-creation/2020/10/jenis-jenis-pasar>.
- Wikipedia. “Kabupaten Banyumas,” June 29, 2024. https://id.m.wikipedia.org/wiki/Kabupaten_Banyumas.
- Gramedia. “Pengertian Pasar,” June 29, 2024. <https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-pasar>.
- Banyumas, Dinas Pariwisata. “Data Pariwisata Banyumas,” June 29, 2024. <https://dimassatria.banyumaska.go.id/sektoral/tabellist/bms/2/53/pariwisata>.
- Kolonial, Jejak. “Kupas Kota Banyumas Kota Tua Di Tepi,” June 29, 2018. <https://jejakkolonial.blogspot.com/2018/12/kupas-kota-banyumas-kota-tua-di-tepi.html>

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



DATA PRIBADI

Nama Lengkap : Abyannazih in'am Muwafaq
NIM : 1904056022
Tempat, Tanggal lahir : Banyumas, 08 November 2001
Jenis Kelamin : Laki-laki
Fakultas : Ushuluddin dan Humaniora
Prodi : Ilmu Seni dan Arsitektur Islam
Agama : Islam
Alamat : Karangsari, Kebasen, Banyumas
Alamat Domisili : Jl. Bringin Raya 1, RT. 2/RW. 1, No. 68, Bringin, Ngaliyan,
Kota Semarang
Whatsapp : 085700100394
Email : nazihmuwafaq08@gmail.com
Instagram : abyan_nzh

RIWAYAT PENDIDIKAN

1. SD : SD Negeri karangsari
2. SMP : SMP Masyithoh kroya
3. SMA : MAN 1 Kebumen
4. S1-Ilmu Seni dan Arsitektur Islam, UIN Walisongo Semarang

LAMPIRAN



LATAR BELAKANG

Kabupaten Banyumas merupakan salah satu kabupaten di Jawa Tengah yang memiliki banyak wisata yang masih kental dengan budaya banyumasan dan masih menjaga keaslian alam nya, dan Kabupaten Banyumas sendiri belum memiliki sebuah fasilitas untuk mawadahi karya dan hasil alam yang melimpah untuk mengenalkan kepada seluruh Indonesia bahkan dunia bahwa banyumas masih memiliki sejarah yang panjang dengan berbagai cerita di kalangan masyarakatnya termasuk dengan gaya arsitekturnya.

ISSUE (perekonomian)

Daftar per ekonomian objek wisata di Kabupaten Banyumas pada tahun 2022 - 2024

Tahun	Perencanaan/Status	Perencanaan/Status	Perencanaan/Status	Perencanaan/Status	Perencanaan/Status
Waktu	State Channel	Private Channel	Regional Channel	Urban Channel	Private
2018	8	-	8	8	8
2019	16	-	8	8	19
2020	17	-	9	12	34
2021	20	-	10	13	36
2022	19	-	12	12	39
2023	19	-	12	12	39

PROBLEM (Pasar Wisata)

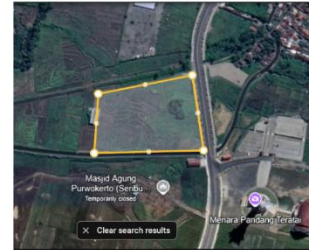
- Belum adanya pengelolaan budaya dan makanan khas di kabupaten Banyumas
- area pasar yang kumuh, sirkulasi pasar yang buruk, serta kios penjual yang relatif apa adanya
- Masalah sanitasi pasar yang tidak terencana dengan baik sehingga menimbulkan bau yang tidak sedap
- kurangnya ruang parkir di area pasar



URGENSI (Arsitektur Historicism)

Arsitektur historicism adalah aliran arsitektur yang mengambil bentuk-bentuk lama, terutama dari arsitektur klasik yang kemudian diterapkan pada bangunan modern dengan dimensi, bahan dan ukuran yang berbeda. Historicism merupakan sebuah aliran arsitektur. Arsitektur Historicism ini muncul pertama kali pada abad ke -20, yakni pada akhir masa arsitektur modern.

LOKASI SITE



Jl. Bung Karno, Kalibener, Kedungwuluh, Kec. Purwokerto Tim., Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah



PPT Tugas Akhir
Prodi Ilmu dan Arsitektur Islam
Fakultas Ushuluddin dan Humaniora
Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang

Judul Tugas Akhir :

Perancangan Pasar Wisata di Kabupaten Banyumas dengan pendekatan Historicism

Disusun oleh :

Abyannazih in'am M

HAL

1

REGULASI SSETEMPAT

KDB (Koefisien Dasar Bangunan) = Maksimal 80%
KDH (Koefisien Dasar Hijau) = Ditetapkan paling sedikit 10%
KLB (Koefisien Lantai Bangunan) = 2 Lantai
GSB (Garis Sempadan Bangunan) = 15 Meter

Respon:

- Maksimalisasi luas bangunan dan luas area hijau sesuai aturan KDB dan KDH yang berlaku
- Jarak dari jalan ke bangunan maksimal 5 meter

PENGGUNA



PEDAGANG

PEMBELI

PENGELOLA

PENGANTAR

KONSEP BANGUNAN



Bangunan bersifat terbuka agar dapat memaksimalkan pencahayaan dan penghawaan secara alami dari setiap sisi bangunan



- Desain Atap pada Pasar wisata memiliki atap seperti Masjid Nur Sulaiman yang berada di Banyumas karena memiliki ciri khas arsitektur Banyumas pada masa lampau.



- Konsep tiang pada pasar wisata ini menggunakan tiang yang mirip dengan Masjid saka tunggal yang ada di Banyumas. Di saka tunggal yang dikelilingi kaca, terdapat tulisan Arab yaitu angka 1288 dengan kata di atasnya seperti kata bahasa Arab berbunyi Hijriah. Di bagian saka lain terdapat tulisan Arab namun tak begitu jelas terbaca.



- Ornamen pada pasar wisata ini menggunakan Batik banyumasan Motif Batik Banyumasan mempunyai ciri pola batik tersendiri yang merupakan ciri batik pedalaman, yaitu banyak terinspirasi motif sulur/ tumbuh-tumbuhan dan hewan. Sesuai dengan lingkungannya seperti butan dan gunung. Proses pewarnaannya pun banyak menggunakan warna tua atau gelap dengan gambar yang lugas dan tegas, seperti budaya masyarakat Banyumas yang apa adanya



PPT Tugas Akhir
Prodi Ilmu dan Arsitektur Islam
Fakultas Ushuluddin dan Humaniora
Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang

Judul Tugas Akhir :

Perancangan Pasar Wisata di Kabupaten Banyumas dengan pendekatan Historicism

Disusun oleh :

Abyannazih in'am M

HAL

2

ANALISA SITE

AKSEBILITAS & SIRKULASI



Akses menuju pasar cukup mudah karena berada di jalan raya utama, sehingga mudah dijangkau untuk transportasi. Bisa menggunakan transportasi pribadi maupun transportasi umum.

PENGHAWAAN



Penghawaan pada bangunan Pasar Wisata dengan segala kepadatan aktivitas membutuhkan penghawaan alami secara maksimal. Rata-rata angin sudah cukup kencang karena di area sekitar site banyak area terbuka, lahan kosong, serta persawahan. Karena Jalan Raya menghadap ke Timur, angin dari arah tersebut membawa polusi dan suhu di sekitaran site sekitar 25°C.

CAHAYA MATAHARI



Pasar merupakan bangunan publik yang digunakan oleh banyak orang dan juga merupakan tempat kegiatan komersial sehingga perlu diperhatikan sirkulasi cahaya alami agar merata di ruang utama sebagai area komersial.

VEGETASI



Vegetasi masih banyak ditemukan di sekitar site. Sekitar site juga merupakan area terbuka yang masih banyak tertanam pepohonan. Sedangkan sisi Barat seberang Jalan raya terdapat beberapa vegetasi.

KEBISINGAN



Sumber kebisingan tertinggi yaitu berasal dari bagian timur tapak yang merupakan jalan utama yaitu Jalan raya karena lalu lintas yang padat, sedangkan pada bagian selatan utara dan barat kebisingan relatif rendah karena masih sedikit rumah, cuma lahan kosong dan persawahan.

VIEW



Site berbatasan dengan lahan terbuka, lahan persawahan, pemukiman warga, dan Jalan raya. View yang terdapat di area tersebut yaitu lahan terbuka, Menara pandang, food park, dan pemandangan gunung slamet.



PPT Tugas Akhir
Prodi Ilmu dan Arsitektur Islam
Fakultas Ushuluddin dan Humaniora
Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang

Judul Tugas Akhir :

Perancangan Pasar Wisata di Kabupaten
Banyumas dengan pendekatan Historicism

Disusun oleh :

Abyannazih in'am M

HAL

3

ZONASI



- Zona A (Fashion)
- Zona B (Barang hasil produksi non fashion dan jasa)
- Zona C (Makanan dan bumbu dapur)
- Zona D (Hasil bumi dan daging)
- Zona Wisata
- Zona Bongkar Muat
- Zona Pengelola
- Zona Penunjang



- Zona Wisata Direncanakan untuk menempatkan makanan dan barang khas yang ada di Banyumasan seperti :
- Jenang jaket & wajik klefik
 - Nopia
 - Getuk Goreng sokaraja
 - Soto sokaraja
 - Mendoan
 - Soto banyumas
 - kraca
 - kluban
 - Buntling
 - Klanting
 - Batik
 - dan lain-lain



DETAIL ORNAMEN

FASAD



- Ornamen pada pasar wisata ini menggunakan Batik banyumasan. Motif Batik Banyumasan mempunyai ciri pola batik tersendiri yang merupakan ciri batik pedalaman, yaitu banyak terinspirasi motif sulur/ tumbuh-tumbuhan dan hewan. Sesuai dengan lingkungannya seperti hutan dan gunung. Proses pewarnaannya pun banyak menggunakan warna tua atau gelap dengan gambar yang lugas dan tegas, seperti budaya masyarakat Banyumas yang apa adanya.

TIANG



- Konsep tiang pada pasar wisata ini menggunakan tiang yang mirip dengan Masjid saka tunggal yang ada di Banyumas. Di saka tunggal yang dikelilingi kaca, terdapat tulisan Arab yaitu angka 1288 dengan kata di atasnya seperti kata bahasa Arab berbunyi Hijriah. Di bagian saka lain terdapat tulisan Arab namun tak begitu jelas terbaca.



PPT Tugas Akhir
Prodi Ilmu dan Arsitektur Islam
Fakultas Ushuluddin dan Humaniora
Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang

Judul Tugas Akhir :

Perancangan Pasar Wisata di Kabupaten
Banyumas dengan pendekatan Historicism

Disusun oleh :

Abyannazil in'am M

HAL

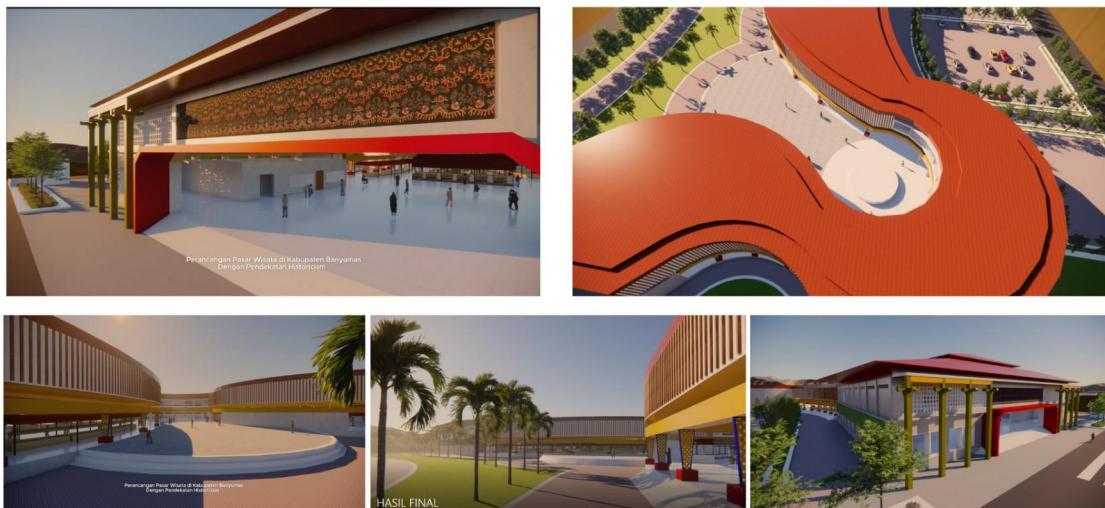
4

MASTER PLAN



	PPT Tugas Akhir Prodi Ilmu dan Arsitektur Islam Fakultas Ushuluddin dan Humaniora Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang	Judul Tugas Akhir : Perancangan Pasar Wisata di Kabupaten Banyumas dengan pendekatan Historicism	Disusun oleh : Abyannazih in'am M	HAL 5
--	--	---	--	------------------

EXTERIOR



	PPT Tugas Akhir Prodi Ilmu dan Arsitektur Islam Fakultas Ushuluddin dan Humaniora Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang	Judul Tugas Akhir : Perancangan Pasar Wisata di Kabupaten Banyumas dengan pendekatan Historicism	Disusun oleh : Abyannazih in'am M	HAL 9
---	--	---	--	------------------

INTERIOR



PPT Tugas Akhir
Prodi Ilmu dan Arsitektur Islam
Fakultas Ushuluddin dan Humaniora
Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang

Judul Tugas Akhir :

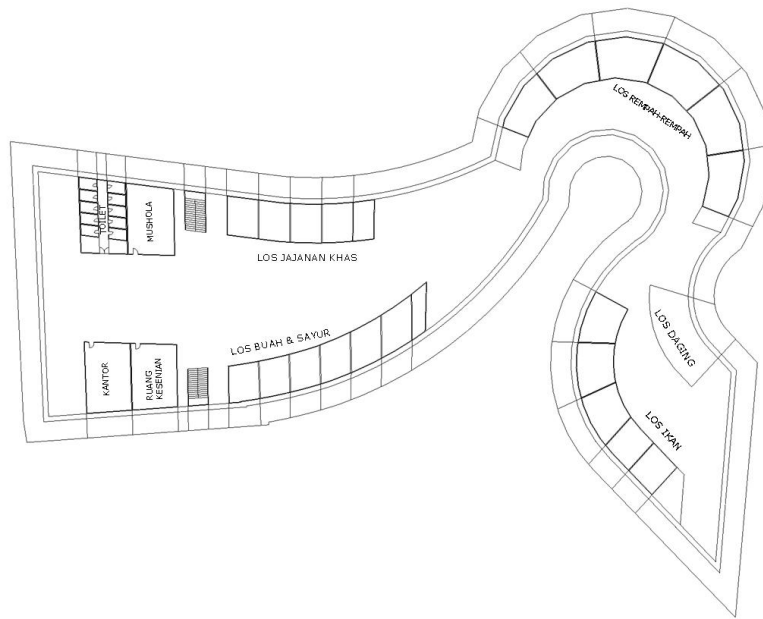
Perancangan Pasar Wisata di Kabupaten
Banyumas dengan pendekatan Historicism

Disusun oleh :

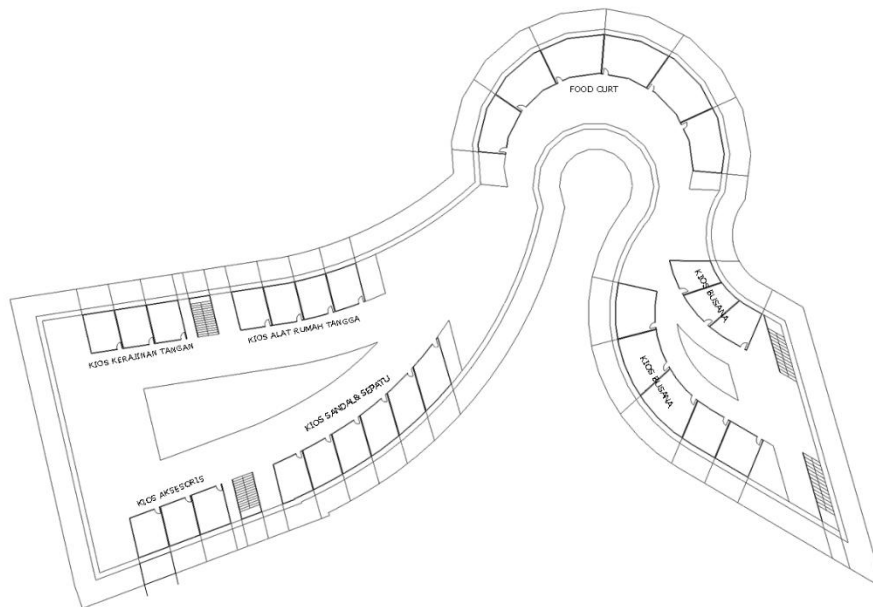
Abyannazih in'am M

HAL

10



DENAH LANTAI 1
SKALA 1:20



DENAH LANTAI 2
SKALA 1:20