

REVITALASASI PASAR CENDERAMATA PADA KAWASAN KAMPUNG BATIK KAUMAN SEBAGAI PASAR SENI BERBASIS WISATA KREATIF

Muhammad Alifudin; Dr. Ir. Indrawati, M.T.

Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Surakarta

Abstrak

Pasar merupakan salah satu wadah berkumpulnya penjual dan pembeli. Pasar Cenderamata yang berlokasi di Kauman yang termasuk ke dalam kawasan Keraton Kasunanan Surakarta yang masuk ke dalam kawasan cagar budaya memiliki potensi yang besar dalam bidang pariwisata. Pasar Cenderamata yang seharusnya menjadi wadah bagi penjual barang-barang seni yang menunjang interaksi pariwisata yang ada di sekitarnya menjadi tidak berfungsi dikarenakan kondisi yang tidak terawat lantaran intensitas pengunjung yang sepi. Maka dari itu, perlunya gagasan baru untuk mengembalikan kondisi pasar dengan pendekatan revitalisasi. Revitalisasi Pasar Cenderamata di kawasan Kampung Wisata Batik Kauman memperlihatkan tantangan dalam menghormati dan melestarikan warisan budaya yang kaya sambil menyesuaikan dengan kebutuhan modern. Di tengah-tengah permasalahan ini, pendekatan *Underground Architecture* atau arsitektur bawah tanah muncul sebagai solusi yang inovatif untuk menjaga integritas cagar budaya sambil memberikan pengalaman wisata yang menarik dan berkesan bagi pengunjung. Dengan membuat bangunan baru di bawah tanah, desain *Underground Architecture* tidak hanya mengurangi dampak visual pada kawasan cagar budaya, tetapi juga mempertahankan nilai-nilai yang terkandung dalam bangunan cagar budaya. Pendekatan *Underground Architecture* menawarkan potensi untuk menciptakan ruang-ruang yang menarik dan unik di bawah permukaan tanah yang telah ada, menghidupkan kembali dan memperluas penggunaan ruang yang sebelumnya terbatas. Dengan memanfaatkan potensi dan desain yang tepat, ruang bawah tanah dapat diubah menjadi galeri seni, pusat kerajinan, atau tempat pertunjukan budaya, meningkatkan daya tarik Pasar Cenderamata serta memberikan wadah bagi para seniman dan pengrajin lokal untuk memamerkan karya-karya mereka. Melalui pendekatan *Underground Architecture*, revitalisasi Pasar Cenderamata di kawasan Kampung Wisata Batik Kauman menjadi lebih dari sekadar pembangunan fisik, tetapi juga menjadi upaya untuk memperkuat identitas budaya dan mempromosikan keberlanjutan lingkungan. Dengan memadukan kearifan lokal dengan perkembangan modern, pasar seni berbasis wisata kreatif dapat menjadi motor penggerak bagi pengembangan ekonomi lokal dan pelestarian warisan budaya yang berharga.

Kata Kunci: Pasar Cenderamata, Cagar Budaya, *Underground Architecture*

Abstract

The market is a place where sellers and buyers gather. The Souvenir Market which is located in Kauman, which is included in the Surakarta Kasunanan Palace area, which is a cultural heritage area, has great potential in the tourism sector. The Souvenir Market, which was supposed to be a place for sellers of art goods that supports tourism interactions in the surrounding area, is not functioning because it is not well maintained due to the lack of visitor intensity. Therefore, new ideas are needed to restore market conditions with a revitalization approach. The revitalization of the Souvenir Market in the Kauman Batik Tourism Village area displays the challenges of preserving and preserving a rich cultural heritage while adapting to modern needs. In the midst of these problems, the *Underground Architecture* approach emerged as an innovative solution to maintain the integrity of cultural heritage while providing an interesting and memorable tourist experience for visitors. By making new buildings underground, underground architectural designs not only reduce the visual impact on cultural heritage areas, but also maintain the values contained in cultural heritage buildings. The underground architectural approach offers the potential to create interesting and unique spaces below existing ground level, revitalizing and

expanding the use of previously limited spaces. By utilizing its potential and the right design, underground spaces can be transformed into art galleries, craft centers, or cultural performance venues, increasing the appeal of the Souvenir Market and providing a platform for local artists and craftsmen to showcase their works. Through an underground architectural approach, the revitalization of the Souvenir Market in the Kauman Batik Tourism Village area is more than just physical development, but is also an effort to strengthen cultural identity and promote environmental life. By combining local wisdom with modern developments, a creative tourism-based arts market can become a driving force for local economic development and the preservation of valuable cultural heritage.

Keywords: Souvenir Market, Cultural Heritage, *Underground Architecture*

1. PENDAHULUAN

Terdapat beberapa tempat yang mempunyai potensi pariwisata yang terletak pada sekitar Pasar Cenderamata ini seperti : Keraton Kasunanan Surakarta, Kampung Wisata Batik Kauman, Pasar Klewer Solo, Benteng Vastenburg dan Pasar Gede Solo. Akan tetapi, kondisi Pasar Cenderamata yang tidak terawat dan kurang kurangnya perhatian dari warga sekitar dan pemangku kepentingan seperti pemerintah daerah menyebabkan beberapa kondisi kios mengalami kerusakan. Pasar Cenderamata yang seharusnya menampung aktivitas pendukung pariwisata seperti kegiatan jual beli cenderamata khas Solo, pengenalan budaya lokal yang ada di Solo serta pengenalan berbagai makanan dan minuman khas yang ada di Solo.

Perlu upaya perbaikan pada Pasar Cenderamata yang terletak pada kawasan Keraton Kasunanan Surakarta dengan melakukan (revitalisasi) pengembangan yang ditujukan untuk menumbuhkan kembali nilai-nilai penting cagar budaya dengan penyesuaian fungsi ruang baru yang tidak bertentangan dengan prinsip pelestarian dan nilai, memperhatikan tata ruang, tata letak, fungsi sosial, dan lanskap budaya asli berdasarkan kajian. Revitalisasi dilakukan dengan menata kembali fungsi ruang, nilai budaya, dan penguatan informasi tentang cagar budaya serta dapat memberi manfaat untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat dan mempertahankan ciri budaya lokal. Pasar Cenderamata terletak bersebelahan dengan alun-alun utara Keraton Kasunanan Surakarta yang dulunya digunakan sebagai ruang publik yang menampung beberapa kegiatan Keraton Kasunanan seperti sekaten(GRA. Koes Isbandiyah, 2008).

Dalam Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) kota Surakarta Pasar Cenderamata yang terletak di kawasan Kampung Wisata Batik Kauman memiliki potensi kawasan perdagangan dan jasa. Maka dari itu, guna melanjutkan potensi yang ada perancangan ini sangat dibutuhkan mengingat kondisi Pasar Cenderamata yang sudah tidak ramai pengunjung dan kondisinya yang semakin buruk. Maka dari itu, perencanaan revitalisasi Pasar Cenderamata sangat penting guna mengembalikan kondisi awal sebagai ruang publik dengan fungsi kawasan perdagangan dan jasa tanpa merubah dan menghilangkan nilai dari bangunan cagar budaya dengan pendekatan underground architecture. Dengan demikian, perencanaan revitalisasi Pasar Cenderamata juga dapat menampung dan menghubungkan antara kawasan wisata satu

dengan kawasan wisata yang lain (GRA. Koes Isbandiyah, 2008).

Kawasan Kampung Wisata Batik Kauman merupakan salah satu destinasi wisata yang memiliki potensi besar dalam industri kreatif, terutama dalam seni dan kerajinan batik. Namun, Pasar Cenderamata di kawasan ini belum sepenuhnya memanfaatkan potensi tersebut secara optimal. Berdasarkan data kunjungan wisatawan dan survei pasar, terdapat peluang untuk merancang kembali Pasar Cenderamata sebagai sebuah pasar seni berbasis wisata kreatif yang lebih menarik dan berdaya saing tinggi. Data menunjukkan bahwa jumlah kunjungan wisatawan ke Kawasan Kauman terus meningkat dari tahun ke tahun, namun sebagian besar dari mereka hanya melakukan kunjungan singkat dan tidak menghabiskan banyak waktu di Pasar Cenderamata. Hal ini menunjukkan bahwa Pasar Cenderamata perlu direvitalisasi agar dapat menjadi destinasi yang lebih menarik bagi wisatawan, serta memberikan pengalaman berbelanja yang lebih berkesan.

Selain itu, tren pasar seni berbasis wisata kreatif yang sedang berkembang juga memberikan dukungan tambahan bagi perancangan desain arsitektur Pasar Cenderamata ini. Dengan memanfaatkan potensi seni dan kreativitas lokal, Pasar Cenderamata dapat menjadi pusat promosi bagi produk-produk seni dan kerajinan khas Kauman, serta menyediakan pengalaman wisata yang lebih mendalam dan berkesan bagi para pengunjung. Oleh karena itu, merancang ulang Pasar Cenderamata di Kawasan Kauman sebagai pasar seni berbasis wisata kreatif menjadi suatu langkah strategis untuk meningkatkan daya tarik wisata kawasan tersebut serta memberikan dampak ekonomi yang positif bagi masyarakat setempat. Perancangan ini akan mengidentifikasi kebutuhan dan preferensi wisatawan yang berkunjung ke Kawasan Kampung Wisata Batik Kauman, baik dari segi produk yang diinginkan maupun pengalaman belanja yang diharapkan. Selain itu, perancangan ini juga akan mengkaji potensi seni dan kreativitas lokal yang dapat dijadikan sebagai bahan baku untuk produk-produk cenderamata yang lebih menarik. Dengan demikian, Pasar Cenderamata dapat menjadi salah satu atraksi utama dalam kunjungan wisata ke kawasan tersebut.

Melalui perancangan desain arsitektur yang tepat, revitalisasi Pasar Cenderamata di Kawasan Kauman dapat menjadi solusi untuk mengubahnya menjadi pasar seni berbasis wisata kreatif yang menarik. Contoh dari destinasi wisata serupa seperti Pasar Seni Ubud di Bali menunjukkan bahwa integrasi seni dan kreativitas dalam pengalaman wisata dapat meningkatkan minat wisatawan dan mendukung perkembangan ekonomi lokal. Dengan memanfaatkan keunikan dan kekayaan budaya Kauman, revitalisasi Pasar Cenderamata dapat menjadi magnet bagi wisatawan yang mencari pengalaman wisata yang autentik dan berkesan.

Dengan pendekatan wisata kreatif, perancangan ini juga akan melibatkan pelaku industri kreatif lokal seperti seniman, perajin, dan desainer dalam proses revitalisasi Pasar Cenderamata. Dengan melibatkan mereka, diharapkan dapat diciptakan produk-produk cenderamata yang unik dan berkualitas

tinggi serta memberikan dampak ekonomi yang positif bagi masyarakat setempat. Selain itu, perancangan ini juga akan mengidentifikasi strategi pemasaran dan promosi yang efektif untuk meningkatkan visibilitas pasar seni ini di kalangan wisatawan baik lokal maupun mancanegara. Dengan demikian, perancangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan pariwisata dan ekonomi lokal di Kawasan Kampung Wisata Batik Kauman.

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk melakukan revitalisasi Pasar Cenderamata di Kawasan Kampung Wisata Batik Kauman agar dapat menjadi pasar seni yang berbasis wisata kreatif. Perancangan ini bertujuan untuk meningkatkan potensi Pasar Cenderamata menjadi daya tarik wisata yang berkelanjutan, serta meningkatkan pendapatan ekonomi bagi masyarakat sekitar. Selain itu, tujuan dari revitalisasi Pasar Cenderamata yang berada di dalam kawasan cagar budaya memerlukan gagasan yang tidak merubah citra dari kawasan cagar budaya tersebut. Maka dari itu terbentuklah pendekatan underground desain dengan menerapkan pendekatan arsitektur bangunan bawah tanah guna melindungi dan melestarikan citra dari kawasan cagar budaya tersebut.

Sasaran dari perancangan ini adalah untuk merancang konsep revitalisasi pasar seni yang menarik bagi wisatawan, dengan memperhatikan aspek keberlanjutan, kreativitas, dan keunikan lokal. Selain itu juga melestarikan kawasan cagar budaya dengan menerapkan konsep underground atau bangunan bawah tanah tanpa merubah citra bangunan cagar budaya yang asli.

2. METODE

Metode pembahasan yang dapat digunakan dalam perancangan dengan yaitu metode kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif dapat digunakan untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang kebutuhan dan preferensi wisatawan serta para pelaku industri kreatif di Kawasan Kampung Wisata Batik Kauman. Hal ini dapat dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan studi kasus. Di sisi lain, pendekatan kuantitatif dapat digunakan untuk mengumpulkan data tentang jumlah kunjungan wisatawan, transaksi penjualan, dan aspek-aspek lain yang dapat diukur secara kuantitatif. Survei, kuesioner, dan analisis statistik dapat menjadi alat yang berguna dalam mengumpulkan dan menganalisis data kuantitatif tersebut. Dengan menggabungkan kedua pendekatan ini, perancangan dapat memberikan pemahaman yang komprehensif tentang kondisi Pasar Cenderamata di kawasan tersebut serta memberikan rekomendasi yang tepat untuk melakukan perancangan pasar menjadi pasar seni berbasis wisata kreatif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Lokasi Site

Pasar Cenderamata merupakan pasar yang memadai kegiatan jual-beli oleh-oleh dan aksesoris khas solo yang terletak di Kawasan Kampung Batik Kauman yang berlokasi pada Kauman, Kec. Pasar. Kliwon, Kota Surakarta, Jawa Tengah.



Gambar 1. Lokasi Site
Sumber: Analisa Penulis, 2024

- Batas Utara : Berbatasan langsung dengan Bank Central Asia dan Badan Koordinasi Wilayah II atau GRHA Solo Raya.
- Batas Selatan : Berbatasan dengan Alun-alun Selatan dan Masjid Agung Keraton Surakarta.
- Batas Timur : Berbatasan dengan Pusat Grosir Solo dan Pasar Gladag.
- Batas Barat : Berbatasan langsung dengan kawasan Kampung Wisata Batik Kauman.

3.2 Analisis dan Konsep Makro

Pasar menjadi salah satu fasilitas publik yang menunjang kegiatan perekonomian masyarakat yang fungsi kegiatannya sebagai tempat berdagang atau berjualan (tempat melakukan transaksi menjual dan membeli suatu barang maupun jasa), serta juga bisa berfungsi sebagai ruang publik bagi masyarakat sekitar. Pasar bisa menjadi parameter perekonomian di suatu daerah, sehingga keberadaan pasar menjadi sangat penting di dalam suatu kawasan. Bangunan pasar identik dengan layout ruang yang meliputi deretan kios-kios, los dan memiliki ruang yang cukup luas serta semi-terbuka. Keberadaan Pasar Cenderamata yang berlokasi strategis dan termasuk ke dalam kawasan cagar budaya dan perlu untuk penyesuaian dalam perancangan revitalisasi ini. Berdasarkan RTRW kota Surakarta tahun 2021-2041 Pasar Cenderamata merupakan daerah kawasan perdagangan dan jasa.

3.3 Analisis Besaran Ruang

Analisis ruang berdasarkan fungsi aktivitas bertujuan sebagai penentu kebutuhan ruang, fungsi ruang, dan besaran ruang yang dibutuhkan oleh pengunjung maupun pengelola.

- a. Area Utama

Tabel 1. Kebutuhan Ruang Area Utama

No.	Sifat Ruang	Nama Ruang	Kapasitas (orang/unit) atau (kendaraan/unit)	Standar Ruang (m2) atau (m2/org)	Sumber	Flow	Jumlah (m2)	Kebutuhan Ruang (unit)	Total (m2)
1.	Publik	Los	1	3	SNI	30%	4	96	384
2.		Kios tipe A	1	5	SNI	30%	6,5	60	390
3.		Kios tipe B	1	7,5	SNI	30%	9,75	50	487,5
4.	Semi Publik	Area Bongkar Muat	2	24	DA	50%	72	3	216
Total Luas									1477,5

Sumber: Analisa Penulis, 2024

b. Area Pendukung

Tabel 2. Kebutuhan Ruang SPBU

No.	Sifat Ruang	Nama Ruang	Kapasitas (orang/unit) atau (kendaraan/unit)	Standar Ruang (m2) atau (m2/org)	Sumber	Flow	Jumlah (m2)	Kebutuhan Ruang (unit)	Total (m2)
1.	Publik	Parkiran Motor	100	2,2	DA	100%	440	1	440
2.		Parkiran Mobil	15	12,5	DA	100%	375	1	375
3.		Hall	150	1,6	DA	20%	288	1	288
4.		Toilet Pria	1	3	DA	20%	3,6	6	21,6
5.		Toilet Wanita	1	3	DA	20%	3,6	6	21,6
6.		Toilet Difabel	1	4	DA	30%	5,2	3	15,6
7.		Pos Kesehatan	4	10	AP	30%	52	1	52
8.		Ruang Laktasi	4	12	PMKes	30%	62,4	1	62,4
9.		Musholla	15	1,2	DA	30%	23,4	1	23,4
10.		T. Wudhu Pria	5	1,5	AP	20%	9	1	9
11.		T. Wudu Wanita	5	1,5	AP	20%	9	1	9
Total Luas									1317,6

Sumber: Analisa Penulis, 2024

c. Area Pengelola

Tabel 3. Kebutuhan Ruang Area Pengelola

No.	Sifat Ruang	Nama Ruang	Kapasitas (orang/unit)	Standar Ruang (m2) atau (m2/org)	Sumber	Flow	Jumlah (m2)	Kebutuhan Ruang (unit)	Total (m2)
1.	Privat	Ruang Kepala	1	20	DA	30%	26	1	26
2.		Ruang Staf	4	8	DA	30%	41,6	1	41,6
3.		Ruang Rapat	8	2	DA	30%	20,8	1	20,8
4.	Semi Publik	Ruang Informasi	4	8	DA	20%	38,4	1	38,4
Total Luas									126,8

Sumber: Analisa Penulis, 2024

d. Area Servis

Tabel 4. Kebutuhan Ruang Area Servis

No.	Sifat Ruang	Nama Ruang	Kapasitas (orang/unit)	Standar Ruang (m2) atau (m2/org)	Sumber	Flow	Jumlah (m2)	Kebutuhan Ruang (unit)	Total (m2)
1.	Servis	Gudang	5	30	AP	20%	180	1	180
2.		Ruang Panel Listrik & Genset	4	15 NB	DA	30%	78	1	78
3.		Eskalator	8	5,52	DA	30%	54,5	3	163,5
4.		Ruang Pompa Air	1	9	AP	30%	11,7	2	23,4
5.		Pos Keamanan	2	9	AP	30%	23,4	4	93,6
Total Luas									538,5

Sumber: Analisa Penulis, 2024

e. Total Keseluruhan

Tabel 5. Total Keseluruhan Kebutuhan Ruang

No.	Area Kegiatan	Luas Total
1.	Area Utama	1477,5
2.	Area Pendukung	1317,6
3.	Area Pengelola	126,8
4.	Area Servis	538,5
Total luas keseluruhan		3460,4

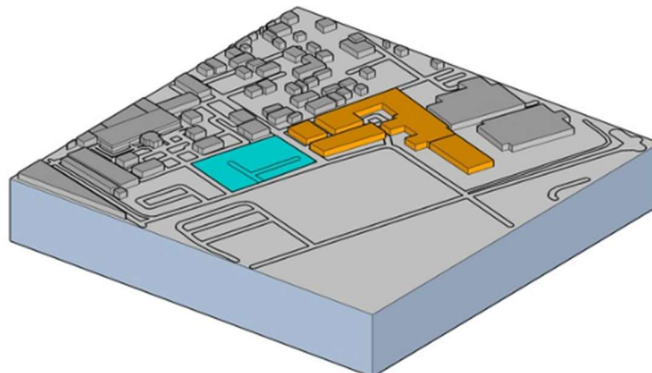
3.4 Kondisi Eksisting Pasar Cenderamata

Pasar Cenderamata merupakan pasar yang memadai kegiatan jual-beli oleh-oleh dan aksesoris khas solo yang terletak di Kawasan Kampung Batik Kauman yang berlokasi pada Kauman, Kec. Pasar Kliwon, Kota Surakarta, Jawa Tengah. Dengan kondisi Pasar Cenderamata yang sekarang, perlu adanya revitalisasi guna memulihkan kondisi ekonomi dan budaya dalam sebuah kawasan wisata. Kondisi yang sepi dan tidak terawat tidak hanya mencerminkan kemunduran infrastruktur fisik, tetapi juga menandakan kehilangan potensi ekonomi dan kehilangan kehidupan sosial yang berlimpah di sekitar pasar tersebut. Barang-barang yang seharusnya menjadi daya tarik wisatawan dan penduduk lokal terabaikan, dan komunitas yang seharusnya hidup dengan berbagai interaksi sosial dan ekonomi menjadi terasing.

3.5 Analisis dan Konsep Massa

a. Gubahan Massa

Terdapat 2 massa bangunan yang menjadi dasar perancangan revitalisasi Pasar Cenderamata ini. Yang pertama, massa bangunan utama yang tidak mengalami perubahan dan massa bangunan baru yang menjadi dasar pendekatan underground architecture. Pengembalian bentuk dan ruang sesuai dengan fungsinya pada bangunan utama yang saat ini sudah ada dikarenakan dibatasi oleh peraturan tentang pelestarian cagar budaya. Sedangkan pada massa bangunan bawah tanah merupakan gagasan desain yang baru sehingga penataan ruang dapat dimaksimalkan. Maka dari itu tidak ada gubahan massa yang signifikan pada revitalisasi pasar ini. Hanya pengurangan volume tanah menggunakan metode cut and fill tanah yang dapat diterapkan pada revitalisasi pasar ini. Desain pada bangunan bawah tanah juga memperhatikan sistem pencahayaan dan penghawaan sehingga dapat membantu udara dan cahaya alami masuk ke dalam ruang bawah tanah secara maksimal.

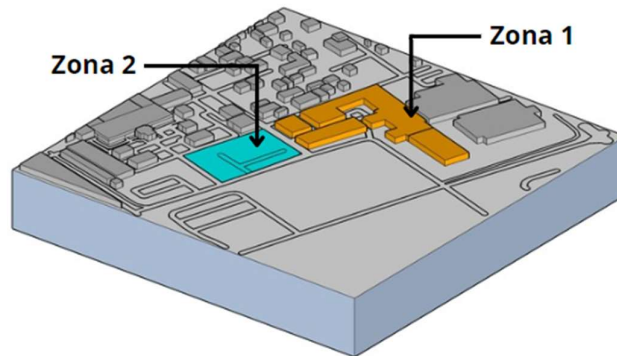


Gambar 2. Gubahan Massa Bangunan Pusat
Sumber: Analisa Penulis, 2024

b. Konsep Zonasi

Pada bangunan utama Pasar Cenderamata digunakan sebagai zona penerimaan dan kios berisi

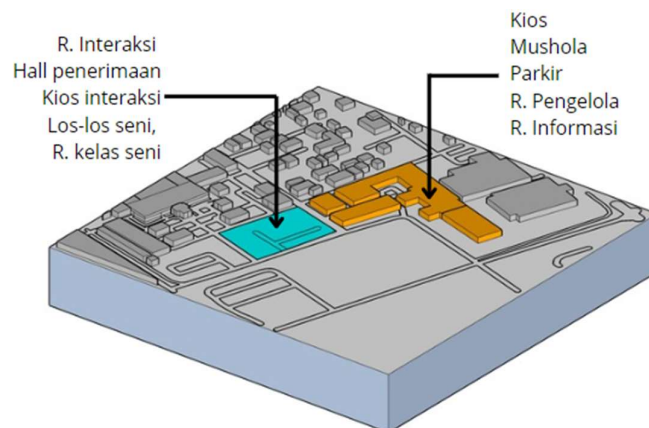
pedagang dan pelaku seni non-atraksi yang berarti hanya menjual barang-barang seni tersebut tanpa adanya atraksi seni atau interaksi kreatif dari pembeli. Pada zona underground atau ruang bawah tanah dapat digunakan sebagai zona utama yang berisi kios dan ruang-ruang interaksi antara penjual dan pembeli maupun pelaku seni.



Gambar 3. Zonasi Bangunan Pasar
Sumber: Analisa Penulis, 2024

c. Konsep Layout Ruang

Konsep penataan ruang pada bangunan utama Pasar Cenderamata yang tidak sepenuhnya diubah dibagi menjadi beberapa kategori ruangan. Kategori tersebut berdasar pada bangunan lama yang sudah ada yaitu ruang pengelola, ruang informasi, tempat beribadah, parkir, kamar mandi dan toilet serta kios-kios. Ruang-ruang tersebut terpisahkan oleh koridor dan selasar pada bangunan pasar. Pada bangunan utama merupakan area yang bisa disebut zona lantai 1 atau lantai utama. Sedangkan untuk zona lantai bawah atau ruang bawah tanah berisi ruang-ruang baru yang akan direncanakan seperti ruang interaksi, hall penerimaan, kios interaksi, los-los seni, ruang kelas seni dan tidak lupa toilet serta kamar mandi. Keseluruhan zona lantai dipisahkan oleh elevasi tanah sehingga terdapat penghubung di antara zona lantai tersebut.

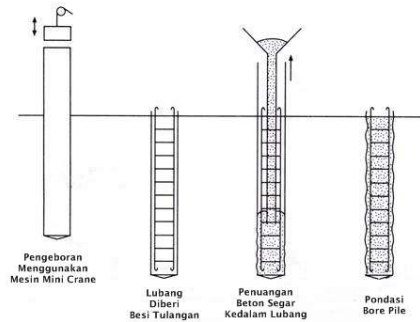


Gambar 4. Layout Bangunan Pasar
Sumber: Analisa Penulis, 2024

3.6 Analisis dan Konsep Struktur

a. Konsep Struktur Bawah

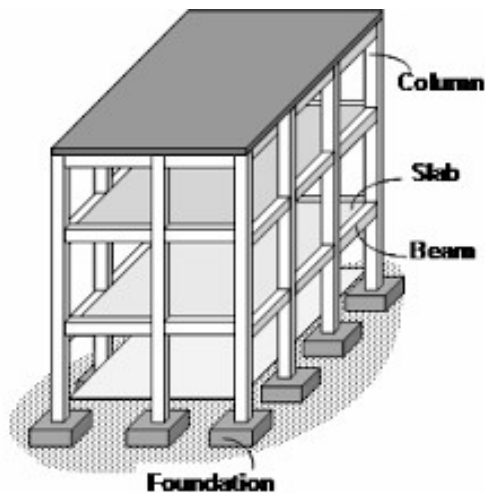
Pada bangunan bawah tanah menggunakan struktur pondasi *bored pile* guna menopang dan menyalurkan beban atap tanah yang berada di atasnya.



Gambar 5. Pondasi *Bored Pile*
Sumber (www.jasaborpel.com)

b. Struktur Plat Lantai

Lantai bawah tanah harus dirancang untuk menahan beban struktural dan juga mungkin perlu mengatasi masalah seperti penetrasi air tanah. Lapisan kedap air dan sistem drainase dapat dipasang di bawah lantai untuk mencegah kelembaban naik ke dalam ruangan. kolom digunakan untuk mendukung struktur di atasnya dan dapat dibangun dari berbagai bahan termasuk beton bertulang atau baja. Mereka ditempatkan di bawah lantai untuk menyalurkan beban vertikal ke pondasi. Dengan menggunakan sistem struktur *grid* pada bangunan bawah tanah bertujuan agar kokoh dalam menopang atap tanah yang menutupi bangunan bawah tanah.

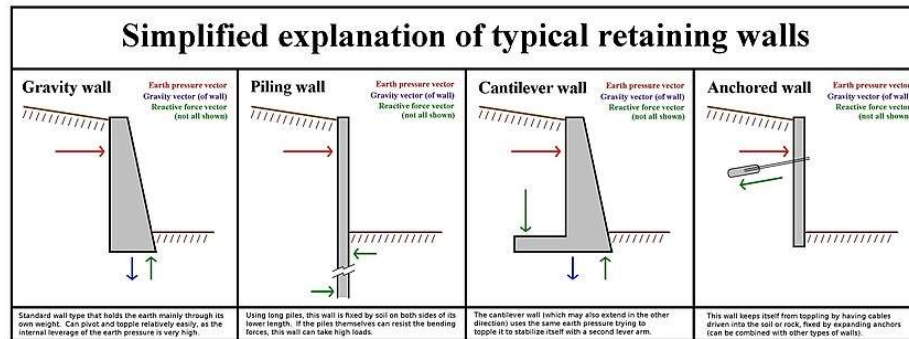


Gambar 6. Struktur Grid
Sumber (www.world-housing.net/)

c. Struktur Dinding

Dinding penahan tanah, atau *retaining wall*, digunakan untuk menahan tekanan tanah dari sisi bangunan atau area bawah tanah lainnya. Mereka dapat dibangun dari berbagai bahan, termasuk beton bertulang, batu bata, atau material pengikat tanah seperti gabion wall. Dinding struktural

memberikan dukungan lateral pada ruang bawah tanah dan dapat terbuat dari beton bertulang, beton pratekan, atau bahan lainnya yang mampu menahan tekanan tanah dan beban lainnya.



Gambar 7. Retaining Wall
Sumber (<https://en.wikipedia.org/>)

3.7 Analisis dan Konsep Utilitas

a. Transportasi Vertikal

Transportasi vertikal yang digunakan pada penghubung ruang bawah tanah dengan bangunan utama yaitu eskalator

b. Air Bersih

Pada konsep utilitas saluran air bersih mencakup pipa-pipa dan peralatan yang menyediakan air bersih untuk konsumsi, mandi, mencuci, dan kebutuhan lainnya. Sistem ini biasanya terhubung ke sumber air utama dan mungkin dilengkapi dengan sistem penyaringan dan pemurnian.

c. Air Kotor

Saluran limbah air kotor bertujuan untuk membuang air limbah dari bangunan ke sistem pembuangan yang sesuai. Dalam bangunan bawah tanah, perlu memastikan bahwa sistem pembuangan ini efektif untuk mencegah genangan air atau kebocoran yang dapat merusak bangunan.

d. Jaringan Listrik

Sistem listrik menyediakan daya untuk pencahayaan, peralatan, dan keperluan lainnya dalam bangunan. Ini meliputi instalasi kabel listrik, stopkontak, dan sistem penerangan yang sesuai dengan peraturan keamanan.

e. Sistem Proteksi Kebakaran

Untuk keamanan, bangunan bawah tanah harus dilengkapi dengan sistem pemadam kebakaran yang memadai, termasuk pemadam kebakaran, *sprinkler*, *alarm*, dan sistem pemberitahuan darurat serta APAR (Alat Pemadam Api Ringan).

f. Sistem Ventilasi dan Sirkulasi Udara

Bangunan bawah tanah sering kali membutuhkan sistem ventilasi yang efisien untuk memastikan sirkulasi udara yang baik dan untuk menghilangkan gas-gas berbahaya atau

kelembaban yang berlebihan. Sistem pengaturan udara juga dapat digunakan untuk mempertahankan suhu yang nyaman. Ventilasi udara dapat berupa saluran ventilasi, kipas, atau sistem ventilasi mekanis.

3.8 Analisis dan Konsep Wisata Kreatif dengan Pendekatan *Underground Architecture*

Tabel 6. Strategis Desain

No.	Strategi Desain	Penerapan Konsep Wisata Kreatif
1.	Ruang fleksibel	Desain ruang pada pasar harus memungkinkan penggunaan ruang yang fleksibel dan dapat beradaptasi dengan berbagai jenis acara seni dan kreatif. Juga berarti memiliki ruang terbuka yang dapat diubah menjadi tempat pameran, pertunjukan langsung, lokakarya seni, atau tempat pertemuan komunitas.
2.	Bangunan inovatif	Bangunan dalam pasar seni harus mencerminkan kreativitas dan inovasi. Ini bisa melibatkan penggunaan materi yang unik, struktur bangunan yang menarik secara visual, atau elemen arsitektur yang menonjol untuk menarik perhatian pengunjung.
3.	Bangunan adaptif	Desain bangunan harus memperhitungkan aspek lingkungan, baik dari segi keberlanjutan maupun kecocokan dengan lingkungan sekitar dikarenakan pendekatan yang digunakan yaitu <i>underground architecture</i> . Hal ini termasuk pemanfaatan sumber energi terbarukan, dan integrasi dengan lanskap sekitar.
4.	Ruang terbuka dan interaktif	Desain pasar harus mendorong interaksi antara pengunjung dan pelaku seni itu sendiri. Hal ini dapat terjadi melalui penggunaan ruang terbuka yang mengundang untuk berinteraksi dengan instalasi seni, kolaborasi dengan seniman lokal, atau penyelenggaraan pertunjukan seni langsung di dalam bangunan.
5.	Integrasi teknologi	Mengintegrasikan teknologi modern dalam desain dapat meningkatkan pengalaman pengunjung. Integrasi ini berupa instalasi seni interaktif yang memanfaatkan teknologi AR (Augmented Reality) atau VR (Virtual Reality), penggunaan proyeksi mapping untuk menciptakan pengalaman visual yang menakjubkan, atau sistem informasi digital untuk memberikan panduan kepada pengunjung.
6.	Fasilitas pendukung	Selain ruang pameran dan pertunjukan, pasar seni yang sukses juga harus menyediakan fasilitas pendukung seperti kafe, toko souvenir, area istirahat, dan fasilitas toilet yang nyaman. Desain pasar harus mempertimbangkan peletakan dan integrasi semua fasilitas ini dengan lancar ke dalam bangunan.
7.	Ruang kreatif publik	Merancang ruang publik di dalam pasar yang memfasilitasi interaksi sosial, pertunjukan spontan, dan kolaborasi antara seniman dan pengunjung dapat meningkatkan pengalaman wisata. Mengadakan pameran seni berkala atau pertunjukan seni yang melibatkan seniman lokal maupun internasional dapat menarik minat pengunjung. Acara ini dapat mencakup pameran lukisan, patung, pertunjukan musik, teater, atau tarian. Serta menyelenggarakan kelas seni dan kerajinan bagi pengunjung yang tertarik untuk belajar dan mencoba membuat karya seni mereka sendiri.

4. PENUTUP

Dalam perancangan Revitalisasi Pasar Cenderamata di Kampung Wisata Batik Kauman bertujuan untuk menjadikannya pasar seni berbasis wisata kreatif. Tujuan ini mencakup peningkatan potensi Pasar Cenderamata sebagai daya tarik wisata berkelanjutan dan peningkatan pendapatan ekonomi masyarakat setempat. Selain itu, revitalisasi ini harus mempertahankan citra kawasan cagar budaya. Oleh karena itu, diterapkan pendekatan desain *Underground Architecture* tanah untuk melindungi dan melestarikan citra kawasan tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- A. A. Ayu Ratih T.A.K. (2021). *Revitalisasi Pasar Seni dan Wisata Gabusan*.
- Batik Bumi. (2019). *Kampung Batik Kauman Solo*. Wwww.Batikbumi.Com.
<https://www.batikbumi.com/2021/02/kampung-batik-kauman-solo.html>
- Berry Choresyo. (2021). *Partisipasi Masyarakat dalam Pengembangan Kampung Wisata Kreatif Dago Pojok*.
- Dianita Lestari. (2018). Revitalisasi Museum Negeri Propinsi Sumatera Utara dengan Tema Arsitektur Vernakular Revitalization of State Museum of North Sumatra Province with Vernacular Architectural Themes. 32 *JAUR*, 1(2). <http://ojs.uma.ac.id/index.php/jaur>
- GRA. Koes Isbandiyah. (2008). *Kebijakan Karaton Surakarta Hadiningrat dalam Pengelolaan Tanah dan Bangunan Setelah Keputusan Presiden Nomor 23 Tahun 1988 Tentang Status dan Pengelolaan Keraton Kasunanan Surakarta di Kelurahan Baluwarti Kota Surakarta*.
- Nisrina Rizki Ananda. (2021). *Pasar Seni di Lombok*.
- Nur Adhim. (2020). *Penggunaan Ruang Bawah Tanah Dilema Antara Kebutuhan dan Pengaturan*.
- Olivia Iraine. (2019). *Redesain Pasar Barukoto Bengkulu sebagai Pasar Seni Berbasis Wisata Kreatif*.
- Poerwanto SK. (2017). Pembangunan Masyarakat Berbasis Pariwisata: Reorientasi dari Wisata Rekreatif ke Wisata Kreatif. In *Journal of Tourism and Creativity* (Vol. 1, Issue 2).