

INTEGRASI RUANG PAMER DAN RUANG *WORKSHOP* STUDIO PERUPA (STUDI KASUS: BLOK B PASAR SENI ANCOL)

Ridha Aulia¹, Rinawati P. Handajani², Herry Santosa²

¹Mahasiswa Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Brawijaya

²Dosen Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Brawijaya

Alamat Email penulis: ridhaulia4@gmail.com

ABSTRAK

Ciri khas daya tarik wisata pada suatu daerah merupakan modal dasar bagi industri pariwisata. Tempat yang mawadahi daya tarik wisata budaya salah satunya adalah pasar seni, yang terdapat dua aktivitas utama, yaitu aktivitas perdagangan dan aktivitas pertunjukan atau atraksi wisata. Pada blok B Pasar Seni Ancol aktivitas perdagangan menyatu dengan aktivitas pembuatan karya seni sehingga dapat menarik perhatian pengunjung, namun terdapat beberapa aktivitas pembuatan karya seni yang dapat membahayakan pengunjung untuk melihat secara dekat dikarenakan tidak adanya pemisah secara jelas antar kedua aktivitas. Tujuan penelitian ini adalah memberikan alternatif dalam pemecahan masalah integrasi ruang dalam pasar seni dengan menyatukan kedua ruang dengan aktivitas yang berbeda namun tetap mempertahankan fungsi ruangnya sehingga dapat saling mendukung antar aktivitas. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan studi kasus yaitu blok B Pasar Seni Ancol berdasarkan lima aspek yaitu aktivitas, karakteristik ruang, hubungan ruang, sirkulasi dan zonasi. Konsep integrasi ruang pameran dan ruang workshop pada studio perupa yaitu menghubungkan kedua ruang tersebut secara visual sehingga menjelaskan perbedaan fungsi kepada pengunjung antara tempat yang diperbolehkan dan dilarang untuk dimasuki dan menjaga keamanan para pengunjung dan kenyamanan perupa pada saat proses pembuatan karya seni.

Kata kunci: Integrasi ruang, pola ruang, studio seni, pasar seni, TIJA Jakarta

ABSTRACT

The characteristic of tourist attraction in the area is the capital basis for the tourism industry. The place that hosts a cultural tourism attraction is the art market, that there are two main activities, namely trading activities and activity performance or tourist attractions. At Ancol art market B block trading activity with the activity of making works of art so that it can attract the attention of visitors, but there are a number of works of art-making activity that could endanger the visitors to look closely because of the absence of a clear demarcation between these two activities. tourist attractions. The purpose of this study is to provide an alternative in problem solving the integration space within the art market by uniting the two spaces with different activities but retains its spatial function so that it can support each other interbank activity. The research method used in this research is descriptive qualitative with case studies, namely at Ancol art market block B based on five aspects, namely the activities, characteristics of the space, the relationship of spaces, circulation and zoning. The concept of integration of showrooms and workshop at the studio artists namely connect both these spaces so that visually explains the difference function to visitors between the permitted and forbidden to enter and maintain the security of the visitors and the comfort of the artists at the time of the making of the artwork.

Keywords : Integration space, space pattern, studio art, art market, TIJA Jakarta

1. Pendahuluan

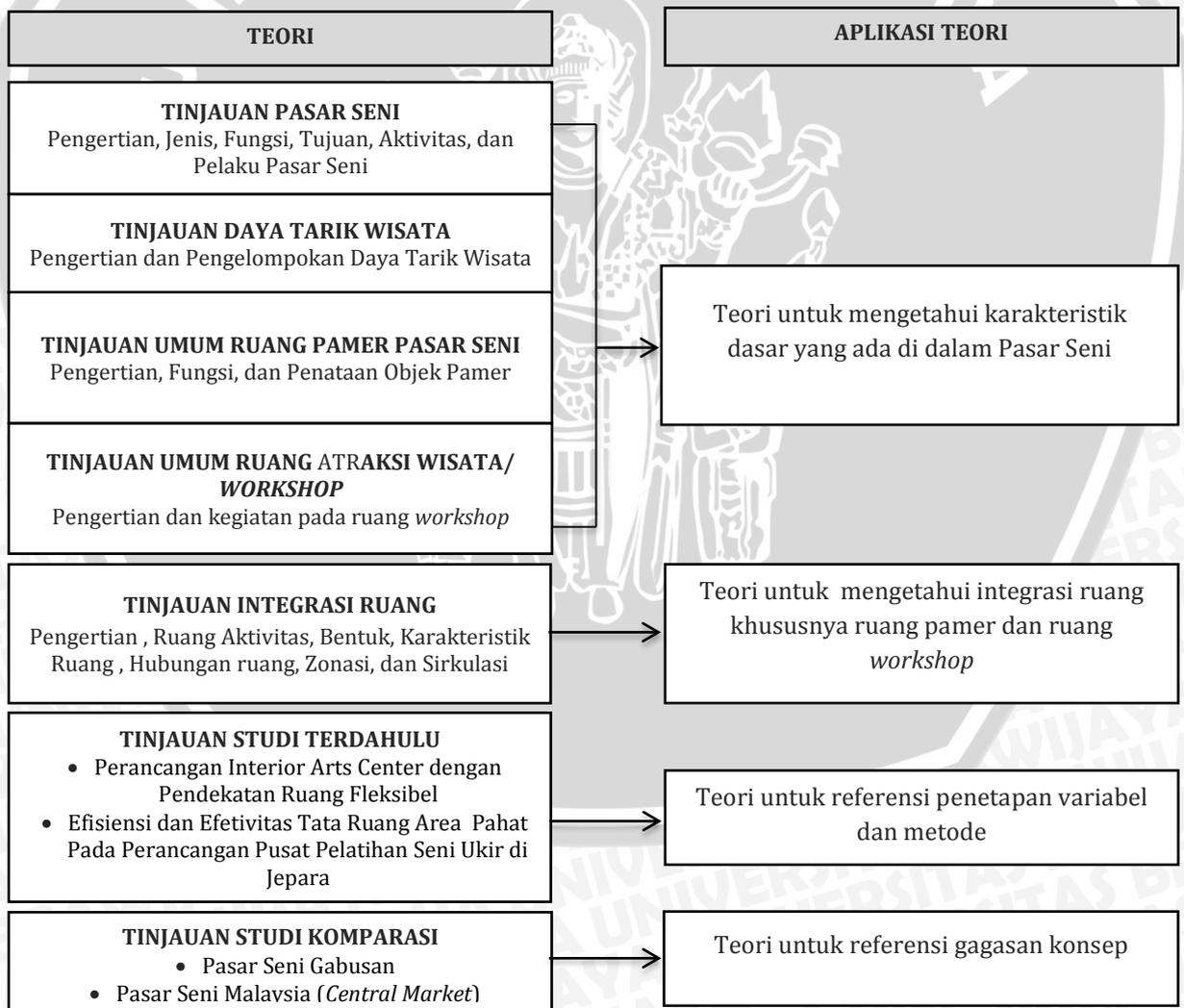
Daya tarik wisata merupakan segala sesuatu yang menjadi tujuan kunjungan wisatawan, dimana daerah yang akan dikunjungi memiliki keunikan, keaslian, kelangkaan yang berbeda sehingga menarik dan bernilai untuk dikunjungi. Ciri khas daya tarik wisata pada suatu daerah merupakan modal dasar bagi industri pariwisata, tanpa adanya daya tarik wisata yang khas pada suatu daerah tertentu maka pariwisata akan sulit untuk dikembangkan. Hal tersebut membuktikan bahwa daya tarik wisata memiliki hubungan yang erat dengan industri pariwisata, karena merupakan salah satu elemen penting dari produk pariwisata. Penunjang keberhasilan pariwisata adalah daya tarik wisata yang memiliki atraksi wisata (UU. No X/Th.2009 tentang Kepariwisata). Atraksi wisata sendiri merupakan seni pertunjukan yang dapat dilihat dan dinikmati wisatawan. Tempat yang mewadahi daya tarik wisata budaya salah satunya adalah pasar seni. Pasar Seni secara umum merupakan tempat untuk memamerkan dan memperjual-belikan karya seni yang memiliki ciri khas daerah tersebut yang diimbangi dengan adanya atraksi wisata untuk lebih menarik wisatawan. Pada pasar seni terdapat dua aktivitas utama, yaitu aktivitas perdagangan yang difasilitasi dengan adanya ruang pameran atau penjualan dan aktivitas pertunjukan yang memperlihatkan proses pembuatan karya seni. Kedua aktivitas tersebut sebaiknya memiliki keterkaitan agar dapat saling mendukung antar aktivitas.

Objek yang dijadikan studi kasus merupakan blok B Pasar Seni Ancol yang memiliki kedua aktivitas tersebut yang berada di dalam satu tempat yaitu studio. Aktivitas penjualan dan aktivitas atraksi wisata pada blok B berupa pembuatan karya seni secara langsung oleh perupa dengan karya seni tiga dimensi yaitu pematung, pengukir, dan perajin ikatan tali dan perupa dengan karya seni dua dimensi yaitu seniman tato dan fotografer berada di satu tempat yaitu studio. Terdapatnya dua aktivitas yang berbeda, yaitu ruang pameran dan penjualan sebagai tempat memamerkan karya dan proses transaksi barang seni yang akan diperjual-belikan dengan ruang *workshop* sebagai tempat yang diperuntukan sebagai ruang yang memperlihatkan proses pembuatan karya seni, menimbulkan ketidaknyamanan bagi para pengunjung karena terdapat beberapa proses pembuatan yang berada pada sirkulasi di luar area studio perupa, selain itu terdapatnya beberapa aktivitas pembuatan karya seni yang menggunakan benda atau alat-alat tajam dapat membahayakan keselamatan pengunjung untuk melihat secara dekat, dengan tidak adanya pemisah secara jelas antar aktivitas tersebut dan pihak pengelola tidak mengakomodasi keberagaman karya seni yang dipertunjukan dan diperjual-belikan oleh para perupa.

Integrasi secara garis besar adalah penggabungan dua hal yang berbeda agar menjadi satu kesatuan yang utuh. Oleh karena itu, yang dimaksud integrasi dalam penelitian ini adalah penyatuan dua ruang yang memiliki fungsi dan aktivitas yang berbeda yaitu ruang pameran dengan ruang atraksi wisata berupa *workshop*. Dalam meneliti integrasi ruang, terdapat lima aspek yang diperhatikan yaitu aktivitas, karakteristik ruang, hubungan ruang, zonasi dan sirkulasi. Menurut Jan Gehl (1987), aktivitas terbagi kedalam tiga kategori yaitu aktivitas utama, aktivitas penunjang dan aktivitas sosial yang terbentuk berdasarkan perbedaan aktivitas fisik di dalam ruang. Perbedaan karakteristik dari suatu ruang juga dapat membuat kesan menyatu atau memisah, menurut Zeisel dalam Hermanto (2008) menyebutkan bahwa karakteristik ruang meliputi bentuk ruang, orientasi ruang, ukuran ruang, pembatas ruang, komponen ruang, dan kondisi ruang. Menurut Ching (2000), setiap bentuk dapat mendefinisikan ruang, salah satunya adalah penentuan ruang dengan elemen-elemen

horizontal dan vertikal, selain itu di dalam bangunan sebenarnya tersusun dari ruang-ruang yang berkaitan satu sama lain menurut fungsi dan kedekatannya melalui hubungan ruang yang dicapai dengan ruang yang bersebelahan, selanjutnya dari hubungan ruang tersebut diorganisir menjadi zonasi membentuk pola-pola ruang yang saling terkait dan sirkulasi merupakan pergerakan yang menghubungkan antar ruang satu dengan ruang lainnya yang dapat dihubungkan baik secara horizontal maupun secara vertikal. Selain itu, studi sejenis berupa jurnal dan studi komparasi berupa fungsi bangunan sejenis yaitu Pasar Seni Gabusan dan Pasar Seni Malaysia dapat digunakan sebagai referensi terhadap penelitian ini

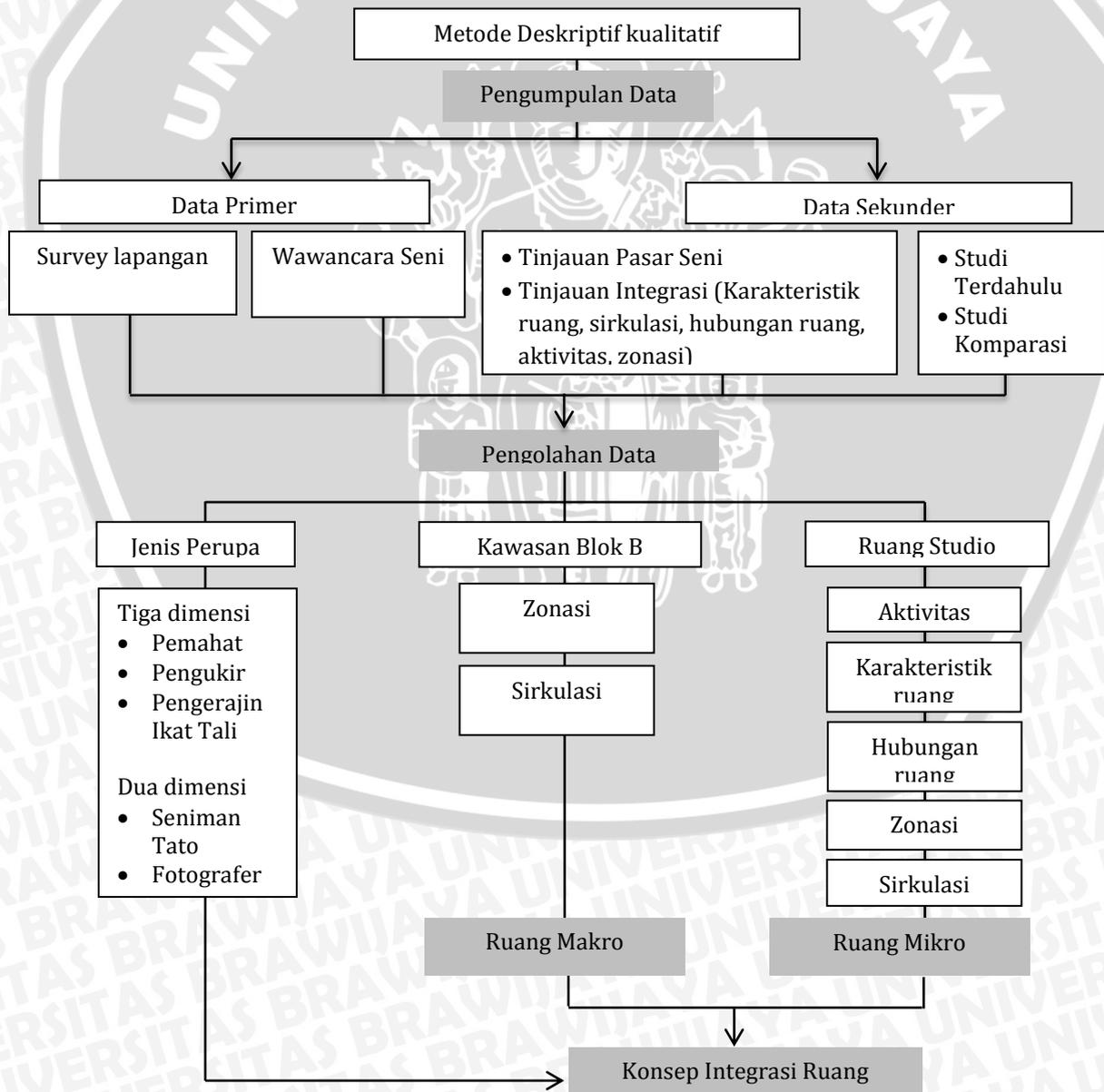
Dari hal tersebut, perlu adanya konsep penataan mengenai integrasi ruang untuk studio perupa khususnya dengan karya seni tiga dimensi yang terdapat ruang pameran dan ruang *workshop* sebagai tempat pembuatan karya seni, yang keduanya memiliki aktivitas yang berbeda namun berada di satu tempat sehingga dapat terintegrasi dengan baik dengan mendukung antar aktivitas. Selain itu juga memberikan suatu alternatif yang dapat memberikan kenyamanan dan keamanan bagi para pengunjung maupun perupa dengan mengakomodasi keberagaman karya seni. Secara garis besar, kerangka mengenai teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Kerangka teori

2. Metode

Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, yaitu menggambarkan keadaan atau peristiwa berdasarkan permasalahan yang ada kemudian diikuti dengan pengambilan kesimpulan berupa solusi dari permasalahan tersebut. Metode ini menggunakan studi kasus berupa blok B Pasar Seni Ancol yang memiliki aktivitas yang berbeda yang dilakukan secara bersamaan pada satu tempat yaitu studio perupa. Tahapan penelitian berupa pengumpulan data melalui observasi lapangan, wawancara, dan dokumentasi berupa gambar serta didukung dengan adanya studi literatur dan studi komparasi, tahap selanjutnya adalah pengolahan data yang berupa menganalisis jenis perupa, kawasan blok B yaitu zonasi dan sirkulasi, serta ruang studio perupa yang meliputi lima aspek yaitu aktivitas, karakteristik ruang, hubungan ruang, zonasi dan sirkulasi. Hasil analisis yang telah diperoleh kemudian disintesis untuk menghasilkan konsep yang merupakan tanggapan dari aspek-aspek yang dianalisis berupa solusi terhadap potensi dan permasalahan yang ada di pasar seni. Berikut merupakan kerangka metode yang digunakan dalam penelitian ini.



Gambar 2. Kerangka metode penelitian

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Jenis Perupa

Dalam data penghuni studio blok B Pasar Seni Ancol, didapatkan dua jenis perupa yaitu perupa dengan karya seni tiga dimensi dan perupa dengan karya seni dua dimensi. Perupa dengan karya seni tiga dimensi meliputi pematung, pengukir, dan pengerajin ikat tali.

1. Pematung

Pematung merupakan perupa yang menghasilkan karya seni tiga dimensi berupa patung yang menyerupai manusia atau hewan, dimana bahan atau material pembuatan karya dapat berupa kayu atau batu yang dapat bertahan lama dengan ukuran besar.

2. Pengukir

Pengukir merupakan perupa yang menghasilkan karya tiga dimensi berupa ukiran berupa pigura dan plakat yang umumnya berukuran kecil sampai sedang

3. Pengerajin Ikat Tali

Pengerajin ikat tali merupakan pengerajin yang menghasilkan karya tiga dimensi berupa cinderamata yang berbahan tali yang berbentuk boneka, gantungan kunci, dan lain-lain.

Sedangkan perupa dengan karya seni dua dimensi meliputi seniman tato dan fotografer

1. Seniman Tato

Seniman tato merupakan perupa yang menghasilkan karya dua dimensi yang menggunakan bagian tubuh manusia sebagai media ekspresi karya seni.

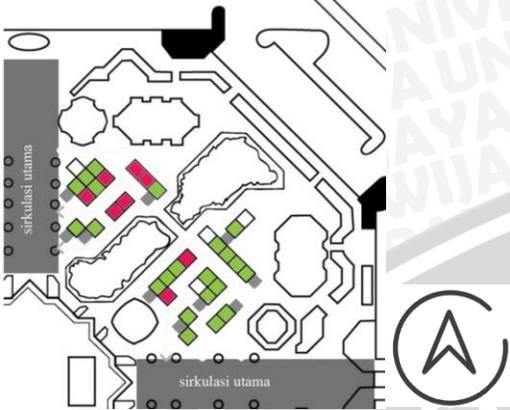
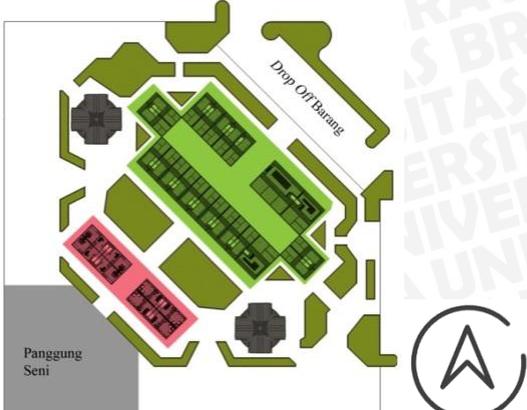
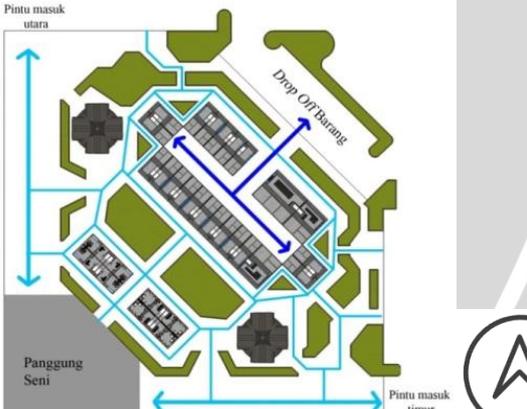
2. Fotografer

Fotografer merupakan perupa yang menghasilkan karya dua dimensi yang biasanya disebut juga sebagai juru foto yang membuat karya dari kamera yang menghasilkan sebuah gambar yang disebut karya seni.

3.2 Kawasan blok B Pasar Seni Ancol (ruang makro)

Pada eksisting kawasan blok B, area terbangun memiliki luas sebesar 1.077,56 m² dan ruang terbuka hijau atau taman memiliki luas sebesar 1.252,4 m². Rekomendasi integrasi ruang makro yaitu kawasan blok B dalam Pasar Seni Ancol berdasarkan pilihan alternatif yang disesuaikan dan paling mendekati dengan kondisi yang ada pada blok B yaitu luas area terbangun adalah 1.190,5 m² dan luas area ruang terbuka hijau adalah 1.263,35 m², sehingga tidak terlalu mengubah kondisi antara area terbangun dan area hijau sebelumnya. Perbandingan kondisi eksisting dengan rekomendasi menurut variabel yang digunakan pada kawasan blok B atau ruang makro yaitu zonasi dan sirkulasi adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Kawasan Blok B Pasar Seni Ancol

Kondisi eksisting	Rekomendasi
Zonasi	
 <p data-bbox="228 757 502 846"> ■ Perupa dua dimensi ■ Perupa tiga dimensi ■ Area tambahan </p> <p data-bbox="228 869 821 1064"> Penyebaran zonasi studio pada blok B ini belum dikelompokkan berdasarkan jenis perupa dan karya yang dijual, yang menyebabkan banyak penyewa akhirnya memanfaatkan area sirkulasi menjadi ruang pembuatan karya seni atau gudang penyimpanan bahan yang letaknya menjadi tidak beraturan dan mengganggu sirkulasi. </p>	 <p data-bbox="850 768 1193 831"> ■ Zona A (Perupa dua dimensi) ■ Zona B (Perupa tiga dimensi) </p> <p data-bbox="850 853 1444 1108"> Zonasi dikelompokkan menurut jenis dan karya seni yang dijual, yang dipisahkan menjadi dua yaitu zona A untuk perupa dengan karya seni dua dimensi dan zona B untuk perupa dengan karya seni tiga dimensi, pengelompokan zona ini digunakan untuk mempermudah pengunjung dalam mencari jenis karya seni yang diinginkan dan mempermudah perupa pada saat kedatangan dan pengambilan barang atau bahan khususnya yang berukuran besar. </p>
Sirkulasi	
 <p data-bbox="228 1619 467 1675"> ■ Area tambahan — Sirkulasi pejalan kaki </p> <p data-bbox="228 1697 821 1953"> Sirkulasi tidak dibedakan antara sirkulasi barang dan manusia. Permasalahan sirkulasi pada blok B terdapat pada sirkulasi tersier yaitu pada kawasan blok B yang banyak digunakan untuk area tambahan berupa tempat pembuatan karya seni para perupa meskipun dengan lebar yang sempit yaitu 3,5 m. Lebar sirkulasi yang sempit ditambah penggunaan area sirkulasi untuk tempat pembuatan karya dan penyimpanan barang sangat mengganggu kenyamanan para pengunjung. </p>	 <p data-bbox="850 1619 1117 1675"> — Sirkulasi pengunjung — Sirkulasi barang </p> <p data-bbox="850 1697 1444 2004"> Sirkulasi akan dibedakan menjadi dua yaitu sirkulasi pengunjung dan sirkulasi barang dengan jalur sirkulasi yang melewati studio-studio sehingga integritas setiap studio tetap dipertahankan. Perbedaan sirkulasi ini dikarenakan area <i>workshop</i> membutuhkan jalur khusus dari arah <i>loading dock</i> untuk memasukan bahan material dari karya seni yang akan dibuat tanpa harus memasuki area pameran. Sirkulasi pengunjung berada di sisi luar yang dekat pada area pameran dengan lebar 4 m dan sirkulasi barang berada di sisi dalam yang dekat pada area <i>workshop</i> dengan lebar 7 m. </p>



3.3 Studio perupa (ruang mikro)

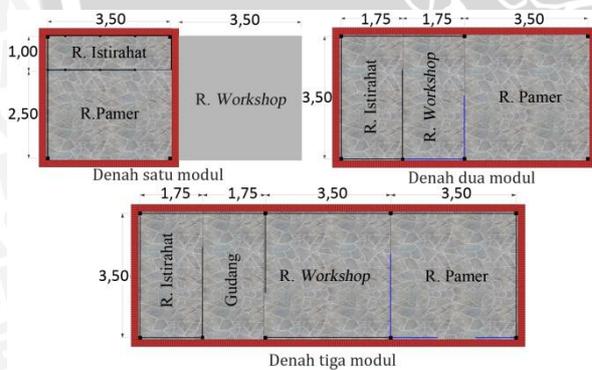
Pada blok B Pasar Seni Ancol mewadahi 34 perupa yang terbagi menjadi dua jenis yaitu perupa dengan karya seni tiga dimensi meliputi pematung, pengukir dan pengerajin ikat tali, perupa dengan karya seni dua dimensi yaitu seniman tato, serta fotografer. Para perupa tersebut menyewa satu hingga tiga modul studio dengan satu modul berukuran 3,5 m x 3,5 m sehingga rekomendasi akan menggunakan beberapa pilihan tipe yang digunakan untuk menyesuaikan kebutuhan ruang perupa dengan alternatif berdasarkan ukuran studio kecil yang pada Pasar Seni Ancol. Perbandingan kondisi eksisting dengan rekomendasi menurut variabel yang digunakan pada studio perupa atau ruang mikro yaitu aktivitas, karakteristik ruang, hubungan ruang, zonasi dan sirkulasi.

Tabel 2. Studio Perupa

Kondisi eksisting	Rekomendasi
Aktivitas	
Perupa dengan karya seni tiga dimensi <ul style="list-style-type: none"> • Aktivitas utama, pameran karya seni yang dijual (Ruang pamer) • Aktivitas utama, proses pembuatan karya seni (Ruang <i>Workshop</i>) • Aktivitas penunjang, beristirahat (Ruang Istirahat) 	Perupa dengan karya seni dua dimensi <ul style="list-style-type: none"> • Aktivitas utama, pameran karya seni yang dijual (Ruang pamer atau galeri) • Aktivitas utama, proses pembuatan karya seni (Ruang <i>Workshop</i>) • Aktivitas penunjang, beristirahat (Ruang Istirahat) • Aktivitas sosial, konsultasi dan diskusi (Area duduk pada ruang pamer)

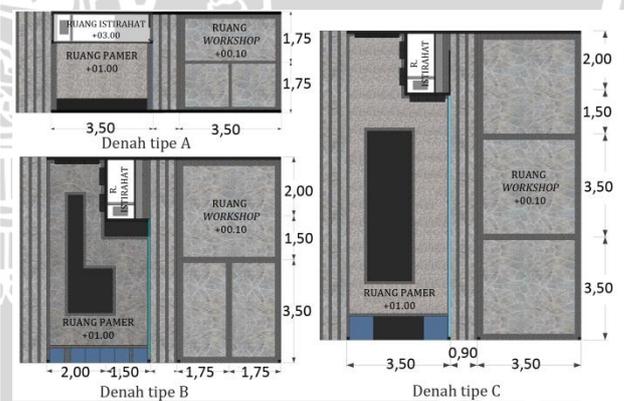
Karakteristik ruang

Perupa dengan karya seni tiga dimensi



- Terdapat ruang pamer, ruang workshop, ruang istirahat dan gudang
- Ruang pamer dan ruang workshop rata-rata berbentuk persegi semi terbuka dan ruang istirahat berbentuk tertutup.
- Orientasi ruang pamer menghadap ke arah sirkulasi luar pengunjung. Orientasi ruang workshop menghadap ke arah ruang pamer
- Menyewa satu hingga tiga modul studio berdasarkan kebutuhan ruang dan banyaknya jumlah perupa di dalam satu studio

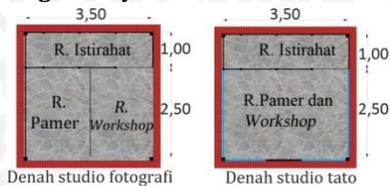
Perupa dengan karya seni dua dimensi



- Terdapat ruang pamer, ruang workshop, dan ruang istirahat
- Ruang pamer dan ruang workshop berbentuk persegi semi terbuka dan ruang istirahat berbentuk tertutup.
- Orientasi ruang pamer menghadap ke arah sirkulasi luar pengunjung. Orientasi ruang workshop menghadap ke arah ruang pamer
- Terdapat tiga tipe alternatif untuk mengakomodasi kebutuhan ruang perupa

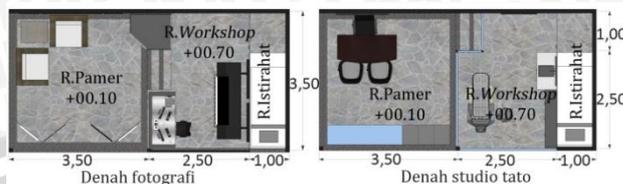
Kondisi eksisting	Rekomendasi
-------------------	-------------

Perupa dengan karya seni dua dimensi



- Terdapat ruang pameran atau galeri dan area duduk, ruang *workshop*, ruang istirahat
- Orientasi ruang pameran mengarah ke sirkulasi luar
- Orientasi ruang *workshop* mengarah ke ruang pameran
- Studio Fotografer berbentuk semi terbuka untuk ruang pameran dan ruang *workshop*, sedangkan ruang istirahat berbentuk tertutup.
- Studio Seniman Tato berbentuk tertutup dengan ruang pameran dan ruang *workshop* yang bergabung, bentuk studio yang tertutup dikarenakan untuk menjaga kondisi ruang

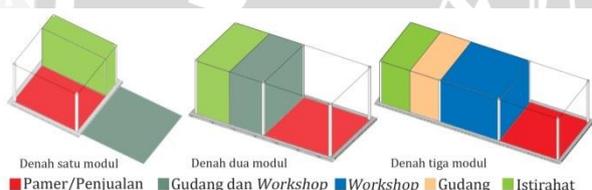
Perupa dengan karya seni dua dimensi



- Studio Fotografer berbentuk semi terbuka untuk ruang pameran dan ruang *workshop*, sedangkan ruang istirahat berbentuk tertutup.
- Studio seniman tato berbentuk semi terbuka untuk ruang pameran dan tertutup pada ruang *workshop*, ruang yang tertutup dengan penggunaan AC memberikan kenyamanan suhu dan menjaga kebersihan ruangan dari udara luar, sehingga kualitas udara tetap terjaga.

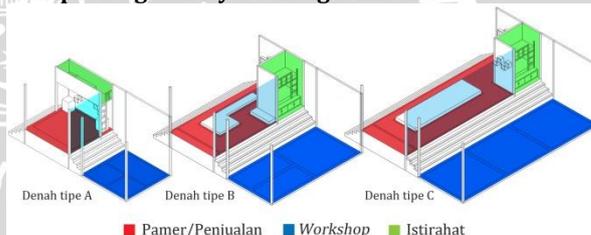
Hubungan ruang

Perupa dengan karya seni tiga dimensi



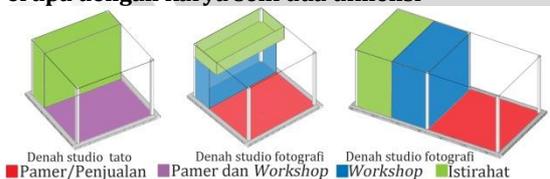
Ruang yang bersebelahan dengan pembatas berupa dinding atau perbedaan ketinggian lantai sebesar 10 cm yaitu antar aktivitas utama berupa ruang pameran dan workshop yang berada di luar area studio namun pembatas ruang dengan perbedaan 10 cm tidak berfungsi dengan baik karena masih memungkinkan pengunjung masuk ke area workshop.

Perupa dengan karya seni tiga dimensi



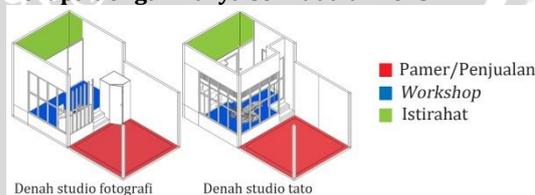
Menggunakan hubungan ruang yang bersebelahan karena selain digunakan pada eksisting studio, ruang yang bersebelahan juga memiliki definisi yang jelas untuk membedakan fungsi kegiatan pada masing-masing ruang (Ching, 2000), pembatas ruang berupa perbedaan ketinggian lantai sebesar 1 meter dengan ruang pameran lebih tinggi yang digunakan untuk area pandang dan pembatas vertikal berupa dinding kaca dan partisi.

Perupa dengan karya seni dua dimensi



Ruang dalam ruang berupa ruang istirahat, ruang istirahat dalam studio ini menandakan perbedaan fungsional secara jelas yaitu ruang istirahat yang bersifat privat bagi perupa. Ruang pameran dan ruang workshop saling bersebelahan untuk menghubungkan keterkaitan antar aktivitasnya dengan pembatas berupa dinding tripleks

Perupa dengan karya seni dua dimensi



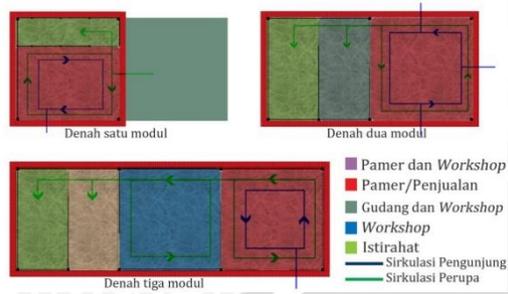
Menggunakan hubungan ruang yang bersebelahan karena dapat memberikan definisi ruang kegiatan yang jelas dalam membedakan kegiatan pada masing-masing ruang, dengan pembatas perbedaan ketinggian lantai sebesar 60 cm dengan ruang workshop yang berada lebih tinggi dan pembatas lainnya berupa dinding kaca dan partisi



Kondisi eksisting	Rekomendasi
-------------------	-------------

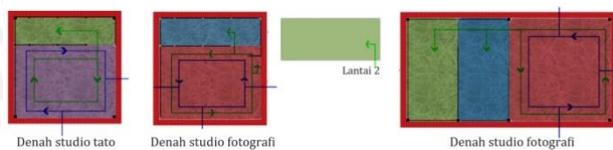
Zonasi dan Sirkulasi

Perupa dengan karya seni tiga dimensi



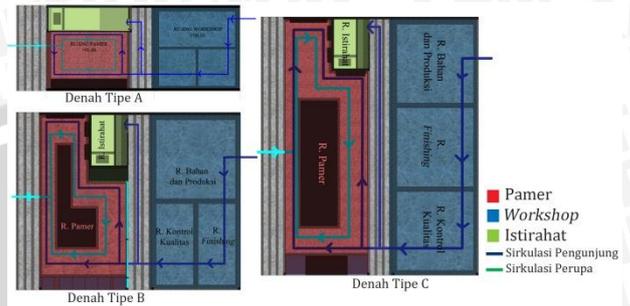
- Zona pameran selalu berada di area depan studio karena bersifat publik.
- Zona istirahat selalu berada dibelakang zona pameran di dalam studio karena bersifat privat.
- Zona workshop bersifat semi publik selalu berdekatan dan bergabung dengan zona gudang
- Sirkulasi pengunjung hanya berada pada zona pameran.
- Sirkulasi perupa berada pada semua zona di dalam studio.
- Tidak adanya pembatas sirkulasi yang jelas

Perupa dengan karya seni dua dimensi



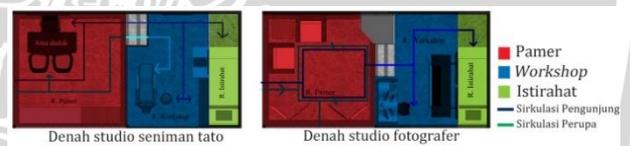
- Zona pameran selalu berada di area depan studio karena bersifat publik
- Zona workshop selalu berdekatan dengan zona istirahat dan zona pameran karena bersifat semi publik
- Zona istirahat selalu berada di area belakang karena bersifat privat.
- Sirkulasi pengunjung hanya berada pada zona pameran
- Sirkulasi perupa berada pada semua zona di dalam studio
- Zona pameran dan workshop yang bergabung pada satu ruang tanpa pembeda sirkulasi yang jelas menyebabkan ketidaknyamanan pelaku didalamnya.

Perupa dengan karya seni tiga dimensi



- Ruang pameran bersifat publik karena berbatasan langsung dengan area sirkulasi pengunjung
- Ruang workshop bersifat semi publik karena berada di area yang lebih privat namun masih dapat terlihat dari arah ruang pameran
- Ruang istirahat bersifat privat karena hanya dapat dicapai melalui ruang workshop
- Sirkulasi pengunjung hanya berada pada zona pameran
- Sirkulasi perupa berada pada semua zona di dalam studio

Perupa dengan karya seni dua dimensi



- Pengunjung yang datang akan langsung diarahkan pada ruang pameran dan area duduk yang bersifat publik.
- Setelah melihat-lihat dan berkonsultasi, pengunjung diarahkan ke ruang workshop yang bersifat semi publik.
- Ruang istirahat merupakan area privat bagi perupa sehingga akses masuk ke ruangan tersebut hanya terdapat pada ruang workshop
- Studio seniman tato, pengunjung lain yang ingin melihat proses pembuatan tato dapat melihat dari ruang pameran tanpa harus masuk ke dalam ruang workshop.
- studio fotografer, ruang workshop hanya dapat dimasuki oleh perupa

4. Kesimpulan

Konsep integrasi ruang pameran dan ruang workshop pada studio perupa yaitu menghubungkan kedua ruang tersebut secara visual melalui ruang yang bersebelahan dengan pembatas ruang berupa perbedaan ketinggian dan material lantai serta pemisah secara vertikal berupa dinding kaca atau partisi, pembatas ruang digunakan untuk menjelaskan perbedaan fungsi kepada pengunjung antara tempat yang diperbolehkan dan dilarang untuk dimasuki dan menjaga keamanan para pengunjung dan kenyamanan perupa pada saat proses pembuatan karya seni, sehingga tetap mempertahankan fungsi masing-masing ruang dan dapat saling mendukung antar aktivitas.

Daftar Pustaka

- Ching, Francis DK. 2000. *Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Tatanan*. Terjemahan. Jakarta: Erlangga.
- Gehl, Jan. 1987. *Life Between Building: Using public space*. New York: Van Nostrand Reinhold.
- Hermanto, H. 2008. Faktor-faktor yang Berpengaruh terhadap Perubahan Fungsi Ruang di Serambi Pasar Induk Wonosobo. *Skripsi*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Undang-undang RI No. 10. 2009. *Tentang Kepariwisataaan*. Jakarta: Sekretariat Negara.

