

**DESAIN PASAR TRADISIONAL DI GUNUNGPATI**  
dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku

**Laporan Pengembangan Konsep Tugas Akhir**  
Sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana arsitektur



Oleh:  
**MOHAMMAD MISBAHUL YUSUF**  
**1804056010**


**PROGRAM STUDI ILMU SENI DAN ARSITEKTUR ISLAM**  
**FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG**  
**2021**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN

Saya menyatakan bahwa penyusunan laporan pengembangan konsep tugas akhir dengan judul Desain Pasar Tradisional di Gunungpati dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku merupakan pemikiran saya sendiri. Adapun ketika ada hasil dari pemikiran orang lain, sumber telah saya cantumkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Semarang, 23 Desember 2021



**Mohammad Misbahul Yusuf**  
NIM. 1804056010

**HALAMAN PENGESAHAN**

**LAPORAN PENGEMBANGAN KONSEP TUGAS AKHIR  
PRODI ILMU SENI DAN ARSITEKTUR ISLAM**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana

dalam Ilmu Seni dan Arsitektur Islam

Disusun Oleh :

**MISBAHUL YUSUF**

**NIM 1804056010**

Menyetujui,

Dosen Pembimbing Laporan Pengembangan Tugas Akhir

Program Studi Ilmu Seni dan Arsitektur Islam

Fakultas Ushuluddin dan Humaniora

UIN Walisongo Semarang



Alifiano Rezka Adi, M.Sc.

NIP 1991 0919 2019 031016

Mengetahui,

Ketua Program Studi Ilmu Seni dan Arsitektur Islam

Fakultas Ushuluddin dan Humaniora

UIN Walisongo Semarang



Dr. Zainul Adzfar, M.Ag.

NIP. 197308262002121002

## HALAMAN PENGESAHAN

Naskah tugas akhir berikut ini:

Judul : Desain Pasar Tradisional di Gunung Pati dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku

Penulis : MISBAHUL YUSUF

NIM : 1804056010


Jurusan : Ilmu Seni dan Arsitektur Islam

Telah di ujikan dalam sidang tugas akhir oleh dewan penguji Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Walisongo Semarang dan dapat di terima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam bidang keilmuan Ilmu Seni dan Arsitektur Islam.

### DEWAN PENGUJI

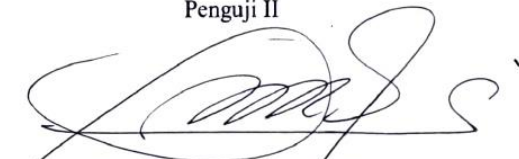
Semarang, 3 Januari 2023

Penguji I




Dr. Zainul Adzfar, M.Ag.  
NIP. 197308262002121002

Penguji II




Abdullah Ibnu Thalbah, M.Pd.  
NIP.....

Penguji III



Alifiano Rezka Adi, M.Sc.  
NIP. 199109192019031016

Penguji IV



Muhammad Afiq, ST. MT.  
NIP. 198405012019031007

Pembimbing I



Alifiano Rezka Adi, M.Sc.  
NIP: 199109192019031016

Pembimbing II

.....  
NIP. ....

## 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 : Mohammad Misbahul Yusuf

Nim : 1804056010

Jurusan : Ilmu Seni dan Arsitektur Islam

Judul Skripsi : Desain Pasar Tradisional di Gunungpati dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku

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*

Semarang, 16 Desember 2022

Pembimbing



Alifiano Rezka Adi, M. Sc

NIP. 199109192019031016

## **KATA PENGANTAR**

Bismillahirrahmanirrahim.

Puji dan syukur terhadap Allah SWT yang telah memberikan karunia, sehingga penulis bisa menyelesaikan penyusunan laporan pengembangan konsep tugas akhir dengan judul Desain Pasar Tradisional di Gunungpati dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku. Laporan pengembangan konsep tugas akhir ini disusun untuk persyaratan penulis mendapatkan gelar strata 1 di program studi Ilmu Seni dan Arsitektur Islam. Tuntasnya penyusunan laporan ini juga tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, maka penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Ibu Shofiyah Nurmasari, M.T. yang telah memberikan bimbingan dan penjelasan kepada penulis dalam proses penyusunan laporan pengembangan konsep tugas akhir.
2. Bapak dan ibu dosen program studi Ilmu Seni dan Arsitektur Islam yang tidak pernah putus asa dalam mendidik serta mentransformasikan ilmu pengetahuan.
3. Kedua orang tua, abah Mubaroq dan ibuk Husnul Iffah, serta keluarga yang telah menjadi penyemangat penulis untuk segera menuntaskan laporan pengembangan konsep tugas akhir.
4. Pengasuh pesantren Darul falah Besongo, Abah Imam Taufiq dan Umi Arikhah, yang senantiasa memberikan arahan, motivasi, serta mengontrol ketika penulis menjalani kehidupan perkuliahan.
5. Semua teman penulis terutama keluarga besar Arcapada18, SansAja18, dan lanange Be-Songo yang telah memberikan semangat dan pengalaman yang tidak terlupakan kepada penulis.

Penulis sadar bahwa laporan pengembangan konsep tugas akhir ini masih belum sempurna, sehingga saran dan kritik yang konstruktif pembaca sangat diharapkan oleh penulis. Semoga laporan pengembangan konsep tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi semua pembaca.

## ABSTRAK

Kota Semarang merupakan ibukota provinsi Jawa Tengah yang memiliki peranan penting sebagai tempat kedudukan pusat pemerintahan daerah tingkat 1. Dalam perjalanan kota Semarang, walikota dan wakil walikota periode 2016-2021 memiliki pandangan untuk menjadikan “Semarang kota perdagangan dan jasa yang hebat menuju masyarakat semakin sejahtera” dengan beberapa strategi salah satunya memperkuat ekonomi kerakyatan berbasis keunggulan lokal. Tercatat kota Semarang pada tahun 2020 memiliki 56 unit pasar tradisional yang mempunyai pola sebaran tidak merata dan kebanyakan lokasinya berada di kecamatan-kecamatan yang dekat dengan pusat kota. Gunungpati merupakan salah satu kecamatan di kota Semarang yang letaknya tidak berdekatan dengan pusat kota, kecamatan Gunungpati hanya memiliki satu pasar tradisional yang menjadi pusat perputaran roda perekonomian masyarakat. Pada tahun 2020 penduduk kecamatan Gunungpati tercatat berjumlah 98.023 dengan laju pertumbuhan pada tahun 2010-2020 mengalami kenaikan sebesar 1,00%. Hal itu membuat kebutuhan akan fasilitas perekonomian juga akan mengalami peningkatan.

Melihat beberapa kondisi diatas, maka muncul suatu gagasan berupa perancangan pasar tradisional baru di kecamatan Gunungpati kota Semarang dengan menggunakan pendekatan arsitektur perilaku. pasar akan dirancang mengikuti pola aktifitas dari setiap pengguna, menyesuaikan karakter dari setiap pengguna, serta merancang setiap ruang dengan mempertimbangkan unsur yang dapat mempengaruhi perilaku pengguna. Sehingga Pasar bisa menjadi pilihan dalam memenuhi kebutuhan perdagangan karena memiliki desain bangunan yang sesuai dengan perilaku para penggunanya.

Terdapat 3 induk draft konsep perancangan yang dihasilkan: 1) konsep tapak, proses *cut and fill* akan dilakukan untuk mengubah kondisi tanah yang miring menjadi 3 level ketinggian tanah dan penempatan setiap ruang akan menyesuaikan pada ketinggian tersebut. 2) konsep bangunan, proses perancangan setiap ruang dari bangunan pasar tradisional akan disesuaikan dengan aktifitas, karakter pengguna yang telah dibahas, serta unsur yang mempengaruhi ruang tersebut 3) konsep utilitas, dimana sistem air bersih akan menggunakan *down feed system*, air kotor akan melalui proses instalasi pengolahan air limbah, untuk pengelolaan sampah akan disediakan bak kontainer yang akan diangkut oleh DKP, serata sumber energi listrik akan dirancang melalui sumber yang diperoleh dari PLN dan *genset*.

***Kata kunci:*** arsitektur perilaku, gunungpati, pasar tradisional, perancangan, semarang

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>NOTA PEMBIMBING .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR DIAGRAM.....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Pengertian Judul.....	1
1.1.1 Pengertian Desain .....	1
1.1.2 Pengertian Pasar Tradisional .....	1
1.1.3 Pengertian Arsitektur Perilaku.....	1
1.1.4 Pengertian Desain Pasar Tradisional di Kecamatan Gunungpati dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku .....	2
1.2 Latar Belakang .....	2
1.3 Rumusan Masalah .....	3
1.4 Tujuan dan Sasaran .....	3
1.4.1 Tujuan .....	3
1.4.2 Sasaran.....	4
1.5 Lingkup Pembahasan .....	4
1.5.1 Pembahasan Arsitektural .....	4
1.5.2 Pembahasan <i>non</i> -Arsitektural .....	4
1.6 Sistematika Penulisan .....	4
1.7 Keaslian Penulisan .....	5
<b>BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>7</b>
2.1 PASAR.....	7
2.1.1 Pasar Tradisional.....	7
2.1.2 Fungsi Pasar Tradisional.....	9
2.1.3 Pengguna Pasar Tradisional.....	10



2.1.4	Standarisasi Pasar Tradisional .....	10
2.1.5	Klasifikasi Pelayanan Pasar Tradisional .....	11
2.1.6	Sarana dan Prasarana Pasar Tradisional .....	12
2.2	ARSITEKTUR PERILAKU .....	12
2.2.1	Hubungan Arsitektur dan Perilaku .....	13
2.2.2	Setting Perilaku ( <i>Behavior Setting</i> ) .....	13
2.2.3	Sistem Ruang dan Perilaku .....	14
2.2.3.1	Warna .....	15
2.2.3.2	Ukuran dan Bentuk .....	16
2.2.3.3	Perabotan dan Penataannya .....	16
2.2.3.4	Suara, Temperatur, Pencahayaan .....	17
2.3	STUDI BANDING .....	17
2.3.1	Pasar Tanggul Surakarta .....	17
2.3.2	Pasar Sarijadi Bandung .....	19
<b>BAB 3 METODOLOGI PERANCANGAN .....</b>		<b>20</b>
3.1	Ide Perancangan .....	20
3.2	Perumusan Ide .....	20
3.3	Pengumpulan Data dan Informasi .....	21
3.4	Analisis serta Draft Konsep Perancangan .....	21
3.5	Alur Pikir .....	22
<b>BAB 4 PEMBAHASAN .....</b>		<b>23</b>
4.1	PEMBAHASAN SITE .....	23
4.1.1	Analisis Pemilihan <i>Site</i> .....	23
4.1.2	Regulasi Site .....	26
4.1.3	Analisis View dan Orientasi Bangunan .....	27
4.1.4	Analisis Aksesibilitas .....	28
4.1.5	Analisis Topografi .....	29
4.2	PEMBAHASAN ARSITEKTUR PERILAKU .....	30
4.2.1	Identifikasi Aktifitas Pengguna .....	30
4.2.2	Karakteristik Ruang dan Perilaku Pengguna .....	33
4.2.3	Unsur Ruang .....	34
4.3	PEMBAHASAN RUANG .....	41

4.3.1 Perhitungan Jumlah Pengguna.....	41
4.3.2 Besaran Ruang .....	42
4.3.1 Sifat Ruang .....	45
4.3.2 Persyaratan Ruang .....	48
4.3.1 Pola Tata Ruang.....	51
<b>BAB 5 DRAFT KONSEP PERANCANGAN .....</b>	<b>54</b>
5.1 TAPAK .....	54
5.1.1 Topografi Tapak .....	54
5.1.2 Zoning Kawasan .....	55
5.2 BANGUNAN.....	56
5.3 UTILITAS.....	57
5.3.1 Air Bersih.....	57
5.3.2 Air Kotor.....	57
5.3.3 Pengelolaan Sampah .....	57
5.3.4 Kelistrikan.....	58
<b>BAB 6 THE PRELIMINARY DESIGN DRAWING.....</b>	<b>59</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>80</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>82</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 View pasar tanggul dari perspektif mata burung .....	18
Gambar 2.2 Interaksi pedagang dengan calon pembeli di pasar tanggul.....	18
Gambar 2.3 Kondisi pasar sarijadi dari depan .....	19
Gambar 4.1 Lokasi tapak alternatif 1 .....	23
Gambar 4.2 Lokasi tapak alternatif 2.....	24
Gambar 4.3 Lokasi site .....	26
Gambar 4.4 Analisi view dan orientasi bangunan .....	27
Gambar 4.5 Analisis aksesibilitas .....	29
Gambar 5.1 Topografi tapak .....	54
Gambar 5.2 Zoning Kawasan.....	55
Gambar 5.3 View gunung ungaran dari Gunungpati .....	56
Gambar 5.4 Konsep atap bangunan utama pasar tradisional .....	56
Gambar 5.5 Sistem instalasi pengolahan air limbah .....	57

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Keaslian penulisan .....	5
Tabel 2.1 perbandingan pasar tradisional dan pasar modern. ....	8
Tabel 2.2 Efek psikologi warna .....	15
Tabel 4.1 Penilaian pemilihan tapak .....	25
Tabel 4.2 Aktifitas pengguna dan kebutuhan ruang.....	30
Tabel 4.3 Kebutuhan perabot ruang kios pedagang .....	36
Tabel 4.4 Kebutuhan perabot ruang <i>food court</i> .....	37
Tabel 4.5 Kebutuhan perabot ruang kegiatan pendukung.....	37
Tabel 4.6 Kebutuhan perabot ruang kegiatan pengelola.....	38
Tabel 4.7 Jumlah pedagang.....	41
Tabel 4.8 Besaran ruang parkir dan <i>loading dock</i> .....	42
Tabel 4.9 Besaran ruang <i>food court</i> .....	43
Tabel 4.10 Besaran ruang kegiatan pendukung .....	44
Tabel 4.11 Besaran ruang kegiatan pengelola.....	44
Tabel 4.12 Total luas kelompok ruang.....	45
Tabel 4.13 Sifat ruang parkir dan <i>loading dock</i> .....	45
Tabel 4.14 Sifat ruang kios pedagang .....	46
Tabel 4.15 Sifat ruang <i>food court</i> .....	46
Tabel 4.16 Sifat ruang kegiatan pendukung.....	46
Tabel 4.17 Sifat ruang kegiatan pengelola.....	47
Tabel 4.18 Persyaratan ruang .....	48

## DAFTAR DIAGRAM

Diagram 3.1 Alur pikir perancangan.....	22
Diagram 4.1 Diagram tata ruang pasar tradisional.....	51
Diagram 4.2 Diagram tata ruang area kios.....	52
Diagram 4.3 Diagram tata ruang food court .....	53
Diagram 4.4 Diagram tata ruang area Pengelola .....	53
Diagram 5.1 Sistem pendistribusian air bersih .....	57
Diagram 5.2 Sistem kelistrikan .....	58

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Pengertian Judul**

#### **1.1.1 Pengertian Desain**

Desain merupakan kata serapan dari bahasa Inggris, berasal dari kata *design* yang bisa berarti merancang. Desain bisa dimaknai sebagai suatu konsep perancangan yang dihasilkan untuk mencapai suatu tujuan tertentu dengan memecahkan permasalahan yang sesuai dengan kondisinya.

#### **1.1.2 Pengertian Pasar Tradisional**

Pasar tradisional merupakan gabungan dua kata, berupa kata pasar dan kata tradisional. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Pasar berarti tempat berjual beli sedangkan tradisional bisa berarti sikap dan cara berpikir serta bertindak yang selalu berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun temurun.

Pasar tradisional diartikan sebagai suatu tempat melakukan transaksi jual beli dengan proses yang masih sesuai dengan norma dan adat kebiasaan yang telah turun temurun dari masyarakat sebelumnya. Hal tersebut bisa dilihat dari keberadaan penjual dan pembeli yang melakukan proses tawar menawar untuk mencapai kesepakatan sebelum bertransaksi.

#### **1.1.3 Pengertian Arsitektur Perilaku**

Arsitektur perilaku merupakan pendekatan yang menyelidiki hubungan perilaku manusia dengan lingkungan arsitektur sebagai pertimbangan penerapan desain. Penerapan desain akan mengarah kepada perbaikan lingkungan arsitektur selanjutnya yang mampu mewadahi pola perilaku sesuai dengan kebutuhan pelaku kegiatan.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Bagus Wahyu Saputro, Musywaroh, and Kusumaningdyah Nurul Handayani, "Penerapan Desain Arsitektur Perilaku Pada Perancangan Redesain Pasar Panggungrejo Surakarta," *Senthong* 1, no. 2 (2018).

#### **1.1.4 Pengertian Desain Pasar Tradisional di Kecamatan Gunungpati dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku**

Berdasarkan beberapa pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian dari judul “Desain Pasar Tradisional di Kecamatan Gunungpati dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku” adalah sebuah konsep perancangan tempat jual beli kecamatan Gunungpati yang menggunakan sistem tawar menawar dalam proses bertransaksi dengan landasan hubungan dari perilaku pengguna pada lingkungan sebagai pertimbangan dalam proses perancangannya.

### **1.2 Latar Belakang**

Kota Semarang merupakan ibukota provinsi Jawa Tengah yang memiliki peranan penting sebagai tempat kedudukan pusat pemerintahan daerah tingkat 1. Luas wilayah kota Semarang 373,70 Km<sup>2</sup> yang berada diantara garis 6°50' - 7°10' Lintang Selatan dan garis 109°35' - 110°50' Bujur Timur. Secara administrasi, wilayah kota Semarang terbagi menjadi 16 kecamatan dan 177 kelurahan dimana kecamatan Mijen sebagai wilayah terbesar dan kecamatan Semarang selatan sebagai wilayah terkecil. Berdasarkan hasil sensus penduduk tahun 2020, kota Semarang memiliki jumlah penduduk sebesar 1,653,524 jiwa dimana kecamatan Candisari menjadi wilayah terpadat dan kecamatan Tugu menjadi wilayah yang tingkat kepadatannya paling rendah.<sup>2</sup>

Dalam perjalanan kota Semarang, walikota dan wakil walikota periode 2016-2021 memiliki pandangan untuk menjadikan “Semarang kota perdagangan dan jasa yang hebat menuju masyarakat semakin sejahtera.” salah satu strategi yang diupayakan yaitu memperkuat ekonomi kerakyatan berbasis keunggulan lokal.

Tercatat kota Semarang pada tahun 2020 memiliki 56 unit pasar tradisional dibawah naungan Dinas Perdagangan kota Semarang.<sup>3</sup> Dimana kondisi pasar tradisional di kota Semarang mempunyai pola sebaran yang tidak merata dan kebanyakan lokasinya berada di kecamatan-kecamatan yang dekat dengan pusat kota.<sup>4</sup>

---

<sup>2</sup> Badan Pusat Statistik Kota Semarang, *Kota Semarang Dalam Angka 2021*, 2021.

<sup>3</sup> Ibid.

<sup>4</sup> Nola Irna Pratami and Hariyanto, “Daya Layan Dan Pola Sebaran Pasar Tradisional Terhadap Tingkat Kepuasan Pembeli Di Pasar Tradisional Kota Semarang,” *Geo-Image* 9 (2020).

Gunungpati merupakan salah satu kecamatan di kota Semarang yang letaknya tidak berdekatan dengan pusat kota. Dengan luas wilayah 54,11 km, kecamatan Gunungpati hanya memiliki satu pasar tradisional yang menjadi pusat perputaran roda perekonomian masyarakat. Pada tahun 2020 penduduk kecamatan Gunungpati tercatat berjumlah 98.023 dengan laju pertumbuhan pada tahun 2010-2020 mengalami kenaikan sebesar 1,00%.<sup>5</sup> Hal itu membuat kebutuhan akan fasilitas perekonomian juga akan mengalami peningkatan.

Melihat beberapa kondisi diatas, maka muncul suatu gagasan berupa perancangan pasar tradisional baru di kecamatan Gunungpati kota Semarang. Pasar tradisional ini diharapkan mampu menampung kebutuhan perekonomian untuk kondisi masyarakat sekarang dan yang akan datang, baik untuk pemenuhan kebutuhan hidup maupun untuk tempat menawarkan barang atau jasa dari masyarakat.

Dengan menggunakan pendekatan arsitektur perilaku, pasar akan dirancang mengikuti pola aktifitas dari setiap pengguna, menyesuaikan karakter dari setiap pengguna, serta merancang setiap ruang dengan mempertimbangkan unsur yang dapat mempengaruhi perilaku pengguna. Sehingga Pasar bisa menjadi pilihan dalam memenuhi kebutuhan perdagangan karena memiliki desain bangunan yang sesuai dengan perilaku para penggunanya.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang pasar tradisional di kecamatan Gunungpati yang mampu mewadahi kebutuhan perdagangan yang menggunakan perilaku pengguna sebagai landasannya sehingga memiliki daya tarik bagi masyarakat?

### **1.4 Tujuan dan Sasaran**

#### **1.4.1 Tujuan**

Menciptakan suatu desain pasar tradisional yang mampu mewadahi kegiatan jual beli dengan menggunakan arsitektur perilaku sebagai landasan perancangan sehingga memiliki daya tarik bagi penggunanya.

---

<sup>5</sup> Badan Pusat Statistik Kota Semarang, *Kota Semarang Dalam Angka 2021*.



### **1.4.2 Sasaran**

- Mendapatkan konsep pasar yang memiliki daya tarik bagi pengguna.
- Mendapatkan bentuk bangunan yang estetis sebagai daya tarik bagi pengguna.
- Mendapatkan konsep arsitektur perilaku untuk menciptakan kenyamanan bagi pengguna.
- Mendapatkan sirkulasi yang efektif untuk menciptakan kemudahan aksesibilitas bagi pengguna.
- Mendapatkan desain pasar yang memiliki fasilitas pendukung untuk menciptakan kemudahan dan kenyamanan bagi pengguna.

## **1.5 Lingkup Pembahasan**

### **1.5.1 Pembahasan Arsitektural**

Pembahasan meliputi semua bagian dari objek bangunan, baik bagian-bagian dari ruang luar maupun bagian-bagian dari ruang dalam objek bangunan.

### **1.5.2 Pembahasan *non*-Arsitektural**

Lingkup pembahasan terbatas pada karakter site dan lingkungan beserta dengan perilaku pengguna objek bangunan.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Secara garis besar, laporan pengembangan konsep tugas akhir ini terdiri dari 5 (lima) bab dan masing-masing bab mempunyai beberapa sub bab. Adapun rincian masing-masing bab, yaitu:

### **BAB 1. PENDAHULUAN**

Berisi penjelasan mengenai pengertian judul, latar belakang, rumusan masalah secara umum dan khusus, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan arsitektural dan *non*-arsitektural, sistematika penulisan, dan keaslian kepenulisan.

### **BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA**

Berisi penjelasan mengenai landasan perencanaan objek dan pendekatan penulisan, mencakup pengertian dan fungsi objek bangunan, standar objek

bangunan, teori dari pendekatan yang diambil, dan studi kasus terkait fungsi bangunan ataupun tema yang sama.

### BAB 3. METODE PERANCANGAN

Berisi penjelasan mengenai alur pikir dalam melakukan penulisan, mencakup proses perancangan yang dimulai dari ide/gagasan sampai penentuan konsep perancangan.

### BAB 4. ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Berisi penjelasan mengenai penguraian data yang diperoleh dalam proses pencarian data dan informasi penulisan dengan mengacu pada metode penulisan.

### BAB 5. DRAFT KONSEP PERANCANGAN

Berisi penjelasan mengenai perumusan konsep yang didapatkan melalui respon dari proses analisis dan pembahasan serta diakhiri dengan kesimpulan dan saran.

#### 1.7 Keaslian Penulisan

Tabel 1.1 Keaslian penulisan

NO	JUDUL	SUBTANSI	PERBEDAAN
1	Pasar Tradisional Berkonsep City Walk di BSB Kota Semarang	Perancangan pasar tradisional untuk warga perumahan bsb dengan inovasi baru menggunakan konsep city walk agar menjadi lebih nyaman dan elegan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pendekatan yang digunakan</li> <li>• Lokasi yang direncanakan</li> </ul>
2	Redesain Pasar Tradisional Bandungan di Kabupaten Semarang melalui Pendekatan Arsitektur Perilaku	Proses perancangan ulang pasar tradisional menjadi pasar yang lebih nyaman dan interaktif dengan mengutamakan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bukan perancangan pasar yang baru.</li> <li>• Lokasi pasar di kabupaten Semarang</li> </ul>

		produk buah dan sayur.	
3	Redesain niten bantul pendekatan <i>behavioral architecture</i> dan pengurangan <i>deadspot</i>	perancangan ulang pasar tradisional bandungan yang memperhatikan perilaku pengguna dan menimalisi adanya <i>deadspot</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bukan perancangan pasar yang baru.</li> <li>• Lokasi pasar di kabupaten bantul</li> <li>• Terdapat penekana desain tanpa <i>deadspot</i></li> </ul>

## **BAB 2**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 PASAR**

Menurut ekonomi kapitalis (klasik), pasar memainkan peranan yang sangat penting dalam sistem perekonomian. Ekonomi kapitalis menghendaki pasar bebas untuk menyelesaikan permasalahan ekonomi, mulai dari produksi, konsumsi sampai distribusi.<sup>6</sup>

Dalam pembicaraan secara kongret, pasar merupakan tempat bertemunya antara penjual dan pembeli dalam melakukan transaksi jual beli. Dalam pembahasan ekonomi, pasar lebih ditekankan pada proses jual beli secara formal. Pasar memang selalu menempati posisi central dalam perekonomian.<sup>7</sup>

Pasar adalah tempat bertemunya pihak penjual dan pihak pembeli untuk melaksanakan transaksi dimana proses jual beli terjadi, yang menurut kelas mutu pelayanan dapat digolongkan menjadi pasar tradisional dan pasar modern, dan menurut sifat pendistribusiannya dapat digolongkan menjadi pasar eceran dan pasar perkulakan/grosir.<sup>8</sup>

##### **2.1.1 Pasar Tradisional**

Secara umum, pasar digolongkan menjadi 2 jenis, yaitu pasar modern dan pasar tradisional atau pasar rakyat. Pasar Modern adalah pasar yang dibangun oleh Pemerintah, Swasta, atau Koperasi yang dalam bentuknya berupa Mall, Supermarket, Department Store, dan Shopping Centre dimana pengelolaannya dilaksanakan secara modern, dan mengutamakan pelayanan kenyamanan berbelanja dengan manajemen berada disatu tangan, bermodal relatif kuat, dan dilengkapi label harga yang pasti.<sup>9</sup> Sedangkan Pasar Tradisional adalah pasar yang dibangun dan dikelola oleh Pemerintah,

---

<sup>6</sup> Ain Rahmi, "Mekanisme Pasar Dalam Islam," *Jurnal Ekonomi Bisnis dan Kewirausahaan* 4, no. 2 (August 23, 2015): 177.

<sup>7</sup> Nur Indah Ariyani and Okta Nurcahyono, "Digitalisasi Pasar Tradisional: Perspektif Teori Perubahan Sosial," *Jurnal Analisa Sosiologi* 3, no. 1 (2018).

<sup>8</sup> Menteri Perindustrian dan Perdagangan, *Keputusan Menteri Perindustrian Dan Perdagangan Nomor 23/MPP/KEP/1/1988 Tentang Lembaga-Lembaga Usaha Perdagangan* (Indonesia, 1998).

<sup>9</sup> Ibid.

Swasta, Koperasi atau Swadaya Masyarakat dengan tempat usaha berupa toko, kios, los dan tenda, yang dimiliki/dikelola oleh Pedagang Kecil dan Menengah, dan Koperasi, dengan usaha skala kecil dan modal kecil, dan dengan proses jual beli melalui tawar-menawar.<sup>10</sup>

Tabel 2.1 perbandingan pasar tradisional dan pasar modern.<sup>11</sup>

	Pasar Tradisional	Pasar Modern
Istilah	Belanja	<i>Shopping</i>
Pengunjung	Umumnya ibu-ibu dan berangkat dengan suami atau pengantar yang menunggu di luar	Satu keluarga
Motif berkunjung	Memenuhi kebutuhan primer	Memenuhi kebutuhan primer serta kebutuhan sekunder dan tersier
Pakaian pengunjung	Pakaian seadanya	Pakaian lebih rapi
Interaksi Pengunjung dan pedagang	Cenderung banyak berkomunikasi	sangat terbataas
Antrian	Tidak teratur	Teratur
Produk yang dibeli	Kebutuhan sehari-hari	Kebutuhan sehari-hari, kebutuhan sekunder, tersier
<i>Layout</i>	Tidak tertata dan padat	Tertata dan lebih nyaman
Kenyamanan	Tidak nyaman	Nyaman dan sejuk
Pramuniaga	Tidak ada	Ada
Proses transaksi	Bisa tawar-menawar	Tidak bisa tawar-menawar
Pembayaran	Tunai	Tunai atau kredit
<i>Sales promotion</i>	Tidak ada	Ada

<sup>10</sup> Ibid.

<sup>11</sup> Yulia Nurliani Lukito, *Revitalisasi Ruang Pasar Tradisional Melalui Pendekatan Desain Dan Interaksi Pengguna Ruang* (Deepublish, 2018).

<i>Service</i> pendukung	Tidak ada	Ada fasilitas troli dan keranjang belanja
Kegiatan setelah berkunjung	Kebanyakan pengunjung langsung pulang	Biasanya lanjut ke tempat lain, seperti mencari hiburan, rapat, ataupun kumpul dengan teman

Pasar tradisional merupakan sektor perekonomian yang sangat penting bagi mayoritas penduduk di Indonesia. Masyarakat miskin yang bergantung kehidupannya pada pasar tradisional tidak sedikit. Menjadi pedagang di pasar tradisional merupakan alternatif pekerjaan di tengah banyaknya pengangguran di Indonesia.<sup>12</sup>

Pasar tradisional merupakan aspek terpenting dalam sistem perdagangan nasional. Pasar tradisional identik dengan ekonomi kerakyatan karena menjadi jantung perekonomian masyarakat menengah kebawah, menjadi tempat untuk mencari pendapatan dan juga kebutuhan dalam transaksi jual beli. Dalam realitas kehidupan, pasar tradisional juga menjadi tempat interaksi sosial antar masyarakat karena didukung dengan menggunakan tawar menawar dalam melakukan transaksi.

### 2.1.2 Fungsi Pasar Tradisional

Terdapat beberapa fungsi ekonomi yang dapat diperankan pasar tradisional.<sup>13</sup>

- a. Memenuhi kebutuhan dasar masyarakat dengan harga yang relatif terjangkau dan bisa melakukan proses tawar menawar
- b. Fasilitas untuk pelaku ekonomi lemah yang merupakan mayoritas sehingga bisa mendukung ekonomi kerakyatan.
- c. Sumber pendapatan asli daerah melalui retribusi pedagang
- d. Fasilitas untuk melestarikan produk kebudayaan setempat seperti makanan atau produk lainnya.

<sup>12</sup> Eis Al Masitoh, "Upaya Menjaga Eksistensi Pasar Tradisional: Studi Revitalisasi Pasar Piyungan Bantul," *Jurnal PMI X*, no. 2 (2013).

<sup>13</sup> "Pasar Tradisional, Problema Dan Solusinya Dalam Perspektif Multipelaku," *Blakasuta*, January 14, 2004.

### **2.1.3 Pengguna Pasar Tradisional**

Sebagai ruang publik, pasar pastinya menjadi suatu tempat yang diharapkan mampu menampung kegiatan ekonomi, sosial, maupun budaya dari sebuah kelompok masyarakat di suatu wilayah. Dalam konteks pasar, masyarakat dibagi menjadi 4 kategori dalam fungsinya sebagai pengguna pasar tradisional:

- a. Pedagang, merupakan pengguna pasar yang menjadi penyalur barang dan/atau jasa dari produsen kepada konsumen dengan maksud untuk mendapatkan keuntungan.
- b. Pembeli, merupakan pengguna pasar yang menjadi sasaran dari pedagang. Pembeli biasanya menjadi seorang/kelompok yang menggunakan barang dan/atau memanfaatkan jasa.
- c. Pengelola, merupakan seorang/kelompok yang mengatur semua hal yang berkaitan mengenai pasar dengan tujuan terciptanya kondisi pasar yang aman, nyaman, dan teratur.
- d. Pengunjung, merupakan seorang/kelompok yang mendatangi pasar selain dari pedagang, pembeli, atau pengelola. Pengunjung memiliki tujuan yang berbeda-beda dan tidak bisa disamaratakan.

### **2.1.4 Standarisasi Pasar Tradisional**

Dijelaskan dalam pasal 8 Peraturan Menteri Perdagangan Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2021<sup>14</sup> bahwa prioritas pembangunan pasar tradisional harus berpedoman pada purwarupa pasar rakyat yang dibagi menjadi dua; Purwarupa pasar rakyat utama dan purwarupa pasar rakyat pilihan.

Purwarupa pasar rakyat utama mempunyai kriteria: beroperasi setiap hari, jumlah pedagang minimal 300 orang, luas bangunan minimal 4.000 m<sup>2</sup>, luas lahan minimal 10.000 m<sup>2</sup>. sedangkan purwarupa pasar rakyat pilihan diklasifikasikan menjadi 4 tipe:

---

<sup>14</sup> Menteri Perdagangan, "Peraturan Menteri Perdagangan Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2021 Tentang Pedoman Pembangunan Dan Pengelolaan Sarana Perdagangan," 2021.

- a. Pasar rakyat tipe A dengan kriteria:
  - 1. Beroperasi setiap hari
  - 2. Jumlah pedagang paling minimal 400 orang
  - 3. Luas lahan minimal 5.000 m<sup>2</sup>
- b. Pasar rakyat tipe B dengan kriteria:
  - 1. Beroperasi minimal 3 hari dalam 1 pekan
  - 2. Jumlah pedagang paling minimal 275 orang
  - 3. Luas lahan minimal 4.000 m<sup>2</sup>
- c. Pasar rakyat tipe C dengan kriteria:
  - 1. Beroperasi minimal 2 hari dalam 1 pekan
  - 2. Jumlah pedagang paling minimal 200 orang
  - 3. Luas lahan minimal 3.000 m<sup>2</sup>
- d. Pasar rakyat tipe D dengan kriteria:
  - 1. Beroperasi minimal 1 hari dalam 1 pekan
  - 2. Jumlah pedagang paling minimal 100 orang
  - 3. Luas lahan minimal 2.000 m<sup>2</sup>

### **2.1.5 Klasifikasi Pelayanan Pasar Tradisional**

Mengenai klasifikasi pasar tradisional atau pasar rakyat berdasarkan cakupan wilayah, Dewi Lupitosari membaginya kedalam 4 kelas.<sup>15</sup>

- a. Pasar kelas I, pasar yang melayani perdagangan tingkat regional (pusat regional).
- b. Pasar kelas II, pasar yang melayani perdagangan tingkat kota (pasar kota).
- c. Pasar kelas III, pasar yang melayani perdagangan tingkat wilayah bagian kota (pasar wilayah).
- d. Pasar kelas IV, pasar yang melayani perdagangan tingkat lingkungan (pasar lingkungan).

---

<sup>15</sup> Dewi Lupitosari, "Dampak Jumlah Pasar, Jumlah Pedagang Dan Pad Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Kota Surakarta Sebelum Dan Sesudah Kebijakan Revitalisasi Pasar Tradisional," 2011.



### **2.1.6 Sarana dan Prasarana Pasar Tradisional**

Dijelaskan dalam pasal 11 Peraturan Menteri Perdagangan Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2021<sup>16</sup> bahwa pasar rakyat harus dilengkapi dengan sarana dan prasarana minimal berupa:

- a. Ruang pengelola
- b. Toilet
- c. Pos ukur ulang
- d. Pos keamanan
- e. Ruang menyusui
- f. Ruang kesehatan
- g. Masjid
- h. Sarana dan akses pemadam kebakaran
- i. Tempat parkir
- j. Tempat penampungan sampah sementara
- k. Instalasi pengolahan air limbah
- l. Instalasi air bersih
- m. Instalasi listrik.

## **2.2 ARSITEKTUR PERILAKU**

Dalam sebuah proses perancangan arsitektur, prinsip dan metode yang digunakan oleh perancang akan mempengaruhi hasil karya arsitektur. Arsitek atau perancang mendekati permasalahan perancangan dengan cara yang berbeda satu dengan lainnya.<sup>17</sup>

Adapun perancangan pasar tradisional ini menggunakan pendekatan arsitektur perilaku. Pendekatan perilaku menekankan keterkaitan dialektik antara ruang dan manusia dan masyarakat yang memanfaatkan atau menghuni ruang tersebut. Pendekatan ini menekankan perlunya memahami perilaku manusia atau masyarakat dalam memanfaatkan ruang.<sup>18</sup>

---

<sup>16</sup> Menteri Perdagangan, "Peraturan Menteri Perdagangan Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2021 Tentang Pedoman Pembangunan Dan Pengelolaan Sarana Perdagangan."

<sup>17</sup> M.I. Aditjpto, "Jenis Masalah Perancangan Dan Jenis Pendekatannya," *Dimensi(Jurnal Teknik Arsitektur)* 27 (1999).

<sup>18</sup> Haryadi and B. Setiawan, *Arsitektur, Lingkungan Dan Perilaku : Pengantar Ke Teori, Metodologi Dan Aplikasi*, Yogyakarta : Gajah Mada University Press, 2014.

### 2.2.1 Hubungan Arsitektur dan Perilaku

Pendekatan arsitektur perilaku menggunakan acuan sikap manusia terhadap lingkungan arsitektur yang akan dirancang. Dimana manusia dan lingkungan merupakan sesuatu yang saling berhubungan dan saling mempengaruhi.

#### a. Arsitektur membentuk perilaku manusia

Manusia membangun bangunan demi pemenuhan kebutuhan pengguna, yang kemudian bangunan itu membentuk perilaku pengguna yang hidup dalam bangunan tersebut.<sup>19</sup> Dimana Lingkungan yang terbentuk dari sebuah desain arsitektur akan mempengaruhi tingkah laku pengguna yang berada didalamnya ataupun disekitarnya baik secara sadar ataupun tidak sadar.

#### b. Perilaku manusia membentuk arsitektur

Manusia membangun bangunan, yang kemudian membentuk perilaku manusia itu sendiri. Setelah perilaku manusia terbentuk akibat arsitektur yang telah dibuat, manusia kembali membentuk arsitektur yang telah dibangun sebelumnya atas dasar perilaku yang telah terbentuk, dan seterusnya.<sup>20</sup> Hubungan ini merupakan pengaruh dari hubungan pertama, perilaku yang telah terbentuk dari desain arsitektur akan dikaji dan dijadikan sebagai pedoman untuk melakukan perancangan kembali.

### 2.2.2 Setting Perilaku (*Behavior Setting*)

*Behavior setting* dapat diartikan secara sederhana sebagai suatu interaksi antara suatu kegiatan dengan tempat yang spesifik. Dengan demikian, *behavior setting* mengandung unsur-unsur sekelompok orang yang melakukan suatu kegiatan, aktifitas, atau perilaku dari sekelompok orang tersebut, tempat dimana kegiatan tersebut dilakukan, serta waktu spesifik saat kegiatan tersebut dilaksanakan.<sup>21</sup> Kajian ini memfokuskan bagaimana

---

<sup>19</sup> Anthonius N Tandal and I Pinangkal P Egam, "Arsitektur Berwawasan Perilaku (Behaviorisme)," *Media Matrasain* 8, no. 1 (2011): 15.

<sup>20</sup> Ibid.

<sup>21</sup> Haryadi and Setiawan, *Arsitektur, Lingkungan Dan Perilaku : Pengantar Ke Teori, Metodologi Dan Aplikasi*.

kita bisa mengidentifikasi tingkah laku yang dilakukan konsisten muncul pada suatu tempat.

Terminologi *behavior setting* diuraikan dalam dua istilah yaitu *system of setting* dan *system of activity*, dimana kepaduan antara keduanya menciptakan suatu *behavior setting* tertentu.

a. *system of setting*

*system of setting* atau sistem tempat atau ruang diartikan sebagai rangkaian unsur-unsur fisik atau spasial yang mempunyai hubungan tertentu dan terkait hingga dapat dipakai untuk suatu kegiatan tertentu.<sup>22</sup> Seperti contoh tempat yang dimanfaatkan sebagai ruang membaca buku atau tempat yang dimanfaatkan sebagai ruang bermain anak-anak.

b. *system of activity*

*system of activity* atau sistem kegiatan diartikan sebagai suatu rangkaian perilaku yang secara sengaja dilakukan oleh satu orang atau beberapa orang.<sup>23</sup> Seperti contoh runtutan persiapan dan pelayanan yang dilakukan pedagang daging di pasar.

### 2.2.3 Sistem Ruang dan Perilaku

Ruang adalah sistem lingkungan binaan terkecil yang sangat penting, terutama karena sebagian besar waktu manusia modern saat ini banyak dihabiskan disalmnya.<sup>24</sup> Ruang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia disebabkan karena manusia selalu bergerak dan berada didalamnya. Ruang tidak mempunyai arti jika tidak ada manusia.<sup>25</sup>

Berkaitan dengan manusia, sesuatu dari ruang yang memiliki pengaruh utama terhadap perilaku manusia adalah fungsi peruntukan atau pemakaian ruang itu sendiri. Dimana ruang dibagi menjadi dua berdasarkan fungsinya.

---

<sup>22</sup> Ibid.

<sup>23</sup> Ibid.

<sup>24</sup> Ibid.

<sup>25</sup> Rieka Angkouw et al., "Ruang Dalam Arsitektur Berwawasan Perilaku," *Media Matrasain* 9 (2012).

Pertama, ruang yang didesain hanya untuk memuat fungsi dan tujuan tertentu. Kedua, ruang yang didesain untuk memuat fungsi yang lebih adaptif.

Dalam perancangannya, ruang memiliki variabel yang bisa mempengaruhi perilaku penggunaannya, berupa ukuran dan bentuk, perabotan dan organisasinya, warna, dan aspek lingkungan ruang (suara, temperatur, dan pencahayaan).

### 2.2.3.1 Warna

Tak dapat dipungkiri warna memberikan dampak psikologis bagi yang melihatnya. Tak hanya estetika, yang indah dipandang mata, banyak yang dipengaruhi dan dibentuk oleh warna.<sup>26</sup> Warna mempunyai peran penting dalam membentuk suasana ruang dan mendukung terciptanya perilaku-perilaku tertentu. pengaruh warna pada perilaku ternyata tidak selalu sama antara orang satu dengan lainnya. Perbedaan tersebut dipengaruhi oleh umur, jenis kelamin, latar belakang budaya atau kondisi mental. Meskipun demikian, ada warna-warna yang hampir selalu mempunyai pengaruh sama terhadap respon psikologis.<sup>27</sup>

Tabel 2.2 Efek psikologi warna<sup>28</sup>

Warna	Efek
Merah	terkesan kecepatan dan aksi, menstimulasi detak jantung, nafas, dan nafsu makan
Kuning	Paling menarik perhatian, melambungkan kecepatan dan metabolisme, menambah konsentrasi (kuning muda), menyakitkan mata
Biru	Merusak selera makan, membuat tubuh memproduksi rasa tenang dan santai
Hijau	Ramah terhadap mata, menyejukkan dan menenangkan

<sup>26</sup> Adhifah Rahayu, "Peran Warna Dalam Arsitektur Sebagai Salah Satu Kebutuhan Manusia" (Fakultas Teknik Universitas Indonesia, 2012).

<sup>27</sup> Haryadi and Setiawan, *Arsitektur, Lingkungan Dan Perilaku : Pengantar Ke Teori, Metodologi Dan Aplikasi*.

<sup>28</sup> Monica and Laura Christina Luzar, "Efek Warna Dalam Dunia Desain Dan Periklanan," *Humaniora 2* (2011).

Ungu	Memberikan kesan feminim dan romantik, memunculkan gerakan imitasi
Oranye	Menambah nafsu makan, membuat orang cenderung berpikir dan berbicara
Hitam	Memberi efek meningkatkan kepercayaan diri dan kekuatan, diasosiasikan dengan kerahasiaan.
Putih	warna penyeimbang yang sangat baik, mengobati rasa sakit kepala, diasosiasikan dengan malaikat dan Tuhan
Abu-abu	mempengaruhi kekuatan emosi, penyeimbang warna hitam dan putih, sebagai warna pendukung

### 2.2.3.2 Ukuran dan Bentuk

Pada perancangan ruang, ukuran dan bentuk disesuaikan dengan fungsi yang akan diwadahi sehingga perilaku pemakai yang terjadi adalah seperti yang diharapkan. Ukuran ruang yang terlalu luas atau terlalu sempit akan mempengaruhi psikologis dan tingkah laku pemakainnya.<sup>29</sup> Seperti contoh masjid yang memiliki ruangan yang tinggi dan luas akan memberikan kesan penggunanya sebagai sesuatu yang kecil dan tidak berdaya.

### 2.2.3.3 Perabotan dan Penataannya

Perabot merupakan unsur unik karena perabot itu sendiri adalah dekorasi yang kehadirannya di dalam ruang terbawa oleh fungsi.<sup>30</sup> Perabot menjadi aspek yang tidak bergantung kepada ruang, namun dapat mempengaruhi kesan terhadap ruang. Ketika ruangan terdapat semakin banyak perabot, maka ruang akan berasa semakin kecil dan sebliknya.

<sup>29</sup> Haryadi and Setiawan, *Arsitektur, Lingkungan Dan Perilaku : Pengantar Ke Teori, Metodologi Dan Aplikasi*.

<sup>30</sup> Kalih Trumansyahjaya, "Pemilihan Model Perabot Pada Ruang Dalam Rumah Tinggal Sederhana (Studi Kasus Rumah Type 36, 45, 54)," *RADIAL : Jurnal Peradaban Sains, Rekayasa dan Teknologi* 3 (2015).

Penataan dari perabotan juga memiliki peran penting dalam memberikan pengaruh terhadap kegiatan dan perilaku pengguna. Seperti penataan kursi di kelas, kursi yang ditata berurutan ke belakang dan yang ditata setengah lingkaran akan memberikan pengaruh yang berbeda terhadap kegiatannya. Sehingga bentuk penataan seharusnya disesuaikan dengan sifat dari kegiatan yang diinginkan.

#### **2.2.3.4 Suara, Temperatur, Pencahayaan**

Suara, temperatur, dan pencahayaan menjadi aspek lingkungan yang memiliki mempengaruhi kondisi ruang dan perilaku penggunanya. Ketika pengguna mendengarkan Suara yang tidak diinginkan maka akan mempengaruhi kenyamanan dan konsentrasi pengguna. Kondisi temperatur ruang yang panas akan menjadikan penggunaan merasa kepanasan, pengap, dan berkeringat. Kualitas cahaya yang tidak selaras dengan fungsi ruang akan mengakibatkan kegiatan pengguna tidak berlangsung dengan baik. Sehingga ketiga aspek lingkungan tersebut harus diperhatikan dalam merancang sebuah ruangan.

### **2.3 STUDI BANDING**

#### **2.3.1 Pasar Tanggul Surakarta**

Pasar tanggul berada di kelurahan Sewu, Jebres, Surakarta, Jawa Tengah. Pasar dengan dua lantai ini memiliki luas bangunan 2.600 m<sup>2</sup> yang berdiri diatas lahan 2.400 m<sup>2</sup>. Pasar tanggul merupakan salah satu pasar yang telah mendapatkan sertifikasi Standar Nasional Indonesia. Pasar tanggul juga telah memiliki beberapa penghargaan; Juara pasar terbaik dalam

Solo Great Sale (2017), juara 1 kompetisi pasar rakyat tingkat provinsi (2016), dan mendapatkan predikat pasar.



Gambar 2.1 View pasar tanggul dari perspektif mata burung  
Sumber: <https://suryabayusejahtera.com/projects/pasar-tanggul/>

Pasar tanggul terdiri dari 356 pedagang dimana pedagang sembako, daging ayam, daging sapi berada di lantai 1 sedangkan lantai 2 terdapat pedagang jajanan pasar, pakaian, dan warung makan. Pasar tanggul memiliki tempat parkir yang dapat menampung 300 kendaraan roda dua dan 8 kendaraan roda empat.



Gambar 2.2 Interaksi pedagang dengan calon pembeli di pasar tanggul  
Sumber: [Pasar Tanggul Menyongsong SNI – Pemerintah Kota Surakarta](#)

Kelebihan dari pasar ini adalah bebearpa fasilitas yang ramah terhadap disabilitas terutama tuna daksa, seperti travelator, toilet duduk, dan selasar yang lebar. Pasar tanggul juga memiliki sarana dan prasarana penunjang seperti; klinik, mushalla, ruang laktasi, ruang paguyuban, dan *loading dock*.

### 2.3.2 Pasar Sarijadi Bandung



Gambar 2.3 Kondisi pasar sarijadi dari depan

Sumber: <https://jabarekspres.com/berita/2019/10/19/pasar-sarijadi-sepi-peminat/>

Pasar sarijadi merupakan pasar tematik yang berada di Bandung, tepatnya di kelurahan Sukarasa, Sukasari, Bandung, Jawa Barat. Pasar sarijadi telah mengalami perubahan bangunan setelah mengalami revitalisasi pada tahun 2016 dimana pasar dibangun empat lantai dengan luas bangunan 3.000 m<sup>2</sup> yang berada di atas lahan seluas 2.983 m<sup>2</sup>.

Pasar sarijadi dibangun menggunakan pendekatan arsitektur tropis dengan baja sebagai konstruksi utama. Desain pasar menggunakan konsep ruang terbuka sehingga dapat memberikan penghawaan dan pencahayaan yang cukup. Rencana penempatan pedagang berdasarkan komoditas barang, dimana lantai 1 digunakan untuk komoditas ikan, sayur, daging dan buah-buahan, lantai 2 dan lantai 3 untuk komoditas kuliner tradisional, dan lantai 4 berupa komoditi dari hasil kreatifitas masyarakat kota Bandung. Namun sayangnya keadaan pasar setelah direvitalisasi berubah menjadi sepi dan tidak sesuai dengan kondisi pasar yang diharapkan.



## **BAB 3**

### **METODOLOGI PERANCANGAN**

#### **3.1 Ide Perancangan**

Gagasan perancangan ini muncul akibat melihat kondisi penduduk di kecamatan Gunungpati semakin meningkat sehingga akan mempengaruhi kebutuhan perekonomian masyarakat yang mengalami peningkatan. Kondisi tersebut diimplementasikan dengan merancang suatu fasilitas perekonomian untuk masyarakat berupa pasar tradisional.

Perancangan pasar tersebut menggunakan pendekatan arsitektur perilaku untuk mendapatkan desain bangunan yang sesuai dengan kebiasaan para pengguna. Desain bangunan yang nyaman akan membuat kondisi pasar selalu ramai oleh pedagang dan pembeli sehingga menjadi tempat sentral dalam menopang perekonomian masyarakat.

#### **3.2 Perumusan Ide**

Berdasarkan ide perancangan, terdapat beberapa permasalahan yang harus dipecahkan, terdapat beberapa rumusan ide untuk mencapai tujuan tersebut.

- a. Dimanakah lokasi yang ideal untuk perancangan pasar tradisional dan bagaimana responnya terhadap lokasi terpilih?
  1. Mengidentifikasi kriteria penentuan lokasi pasar tradisional
  2. Mencari alternatif lokasi pasar tradisional
  3. Menganalisis alternatif lokasi terhadap kriteria penentuan lokasi pasar tradisional
  4. Skoring dan menentukan lokasi pasar tradisional
  5. Menganalisis lokasi terpilih pasar tradisional
- b. Bagaimana konsep bangunan pasar tradisional yang sesuai dengan konsep arsitektur perilaku?
  1. Mengidentifikasi aktifitas pengguna pasar tradisional
  2. Mengidentifikasi ruang dan perilaku pengguna pasar tradisional
  3. Menganalisis unsur ruang pasar tradisional yang mempengaruhi perilaku pengguna pasar tradisional

- c. Bagaimana konsep peruangan yang diaplikasikan dalam perancangan pasar tradisional?
1. Menganalisis perkiraan jumlah pengguna dan kendaraan penggunan
  2. Menentukan besaran setiap ruang pasar tradisional
  3. Mengidentifikasi sifat setiap ruang pasar tradisional
  4. Menganalisa persyaratan mengenai penghawaan, pencahayaan, suara, dan *view* setiap ruang pasar tradisional
  5. Merencanakan pola tata ruang pasar tradisional

### **3.3 Pengumpulan Data dan Informasi**

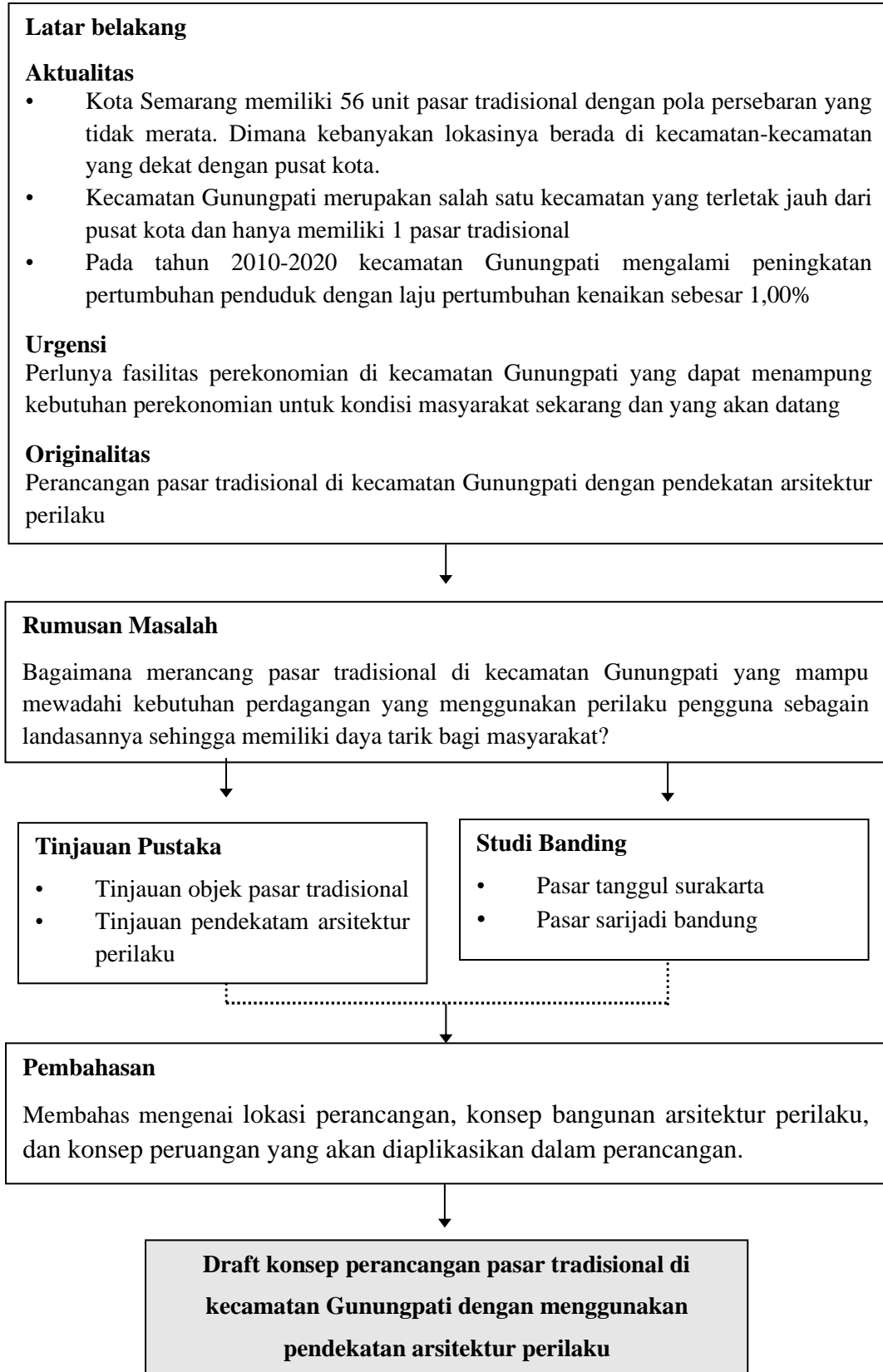
Suatu perancangan membutuhkan data dan informasi terkait objek dan tema yang akan dirancang. Informasi tersebut akan digunakan dalam ide perancangan hingga membentuk suatu draft konsep perancangan. Pengumpulan data dan informasi mengenai pasar tradisional dan pendekatan arsitektur perilaku didapatkan dari kajian pustaka; teori, studi banding, pengetahuan empiris (buku, hasil penelitian, peraturan dan perundang-undangan, dan lain-lain) dan juga melakukan survei lokasi perancangan.

### **3.4 Analisis serta Draft Konsep Perancangan**

Setelah mendapatkan data dan informasi, Proses analisis terhadap aspek-aspek yang berkaitan dengan perancangan sesuai dengan yang ada dalam perumusan ide. Hasil dari analisis tersebut menjadi dasar untuk membuat draft konsep perancangan yang digunakan untuk mendesain pasar tradisioanal di kecamatan Gunungpati dengan menggunakan arsitektur perilaku.

### 3.5 Alur Pikir

Diagram 3.1 Alur pikir perancangan



## BAB 4 PEMBAHASAN

### 4.1 PEMBAHASAN SITE

#### 4.1.1 Analisis Pemilihan *Site*

Pasar tradisional merupakan sebuah objek bangunan yang keberlangsungannya bertumpu pada aktifitas penjual dan pembeli. Terdapat beberapa kriteria yang menentukan keberhasilan dari lokasi perancangan pasar tradisional.<sup>31</sup>

- Berada dalam wilayah yang memiliki kepadatan penduduk (utama)
- Terdapat transportasi umum yang melewati objek
- Berada dekat dengan jalan utama
- Visibilitas objek dari jalan utama

Berdasarkan kriteria utama, terdapat 2 kandidat kelurahan yang akan digunakan untuk lokasi perancangan pasar tradisional; kelurahan Sukorejo dan kelurahan Sekaran. Keduanya merupakan 2 kelurahan dengan jumlah penduduk terbanyak di kecamatan Gunungpati.

#### A. Alternatif 1 (Sukorejo)



Gambar 4.1 Lokasi tapak alternatif 1

---

<sup>31</sup> Rasinanda Muhammad Rizal et al., "Karakteristik Lokasi Pasar Tradisional Dan Dampak Operasionalnya: Studi Kasus Kota Semarang," *Jurnal Riptek* 2 (2017).

Lokasi terletak di jalan Dewi Sartika, kelurahan Sukorejo, kecamatan Gunungpati. Kelurahan sukorejo merupakan wilayah yang berbatasan langsung dengan kecamatan Gajah Mungkur. Berada di kelurahan yang memiliki jumlah penduduk paling tinggi di kecamatan Gunungpati.

1. Luas site: 20.240 m<sup>2</sup>
2. Batas site
  - Utara : Pemukiman penduduk
  - Timur : Lahan kosong
  - Selatan : Warung dan lahan kosong
  - Barat : Jalan Dewi Sartika
3. Situasi site
  - Merupakan kelurahan dengan penduduk terbanyak di kecamatan Gunungpati
  - Berada di jalan utama kelurahan (termasuk jalan arteri sekunder)
  - Dilewati oleh bus raya terpadu koridor 6 jurusan UNDIP-UNNES
  - Hanya terdapat satu sisi untuk aksesibilitas kendaraan
  - Berada diluar area pemukiman penduduk

B. Alternatif 2 (Sekaran)



Gambar 4.2 Lokasi tapak alternatif 2

Lokasi tapak terletak di jalan Kolonel HR Hadijanto, kelurahan Sekaran, kecamatan Gunungpati. Lokasi tapak berada diantara pemukiman penduduk. Berada disekitar kampus UNNES menjadikan tapak ini mempunyai kelebihan karena akan bersinggungan dengan ramainya aktifitas mahasiswa.

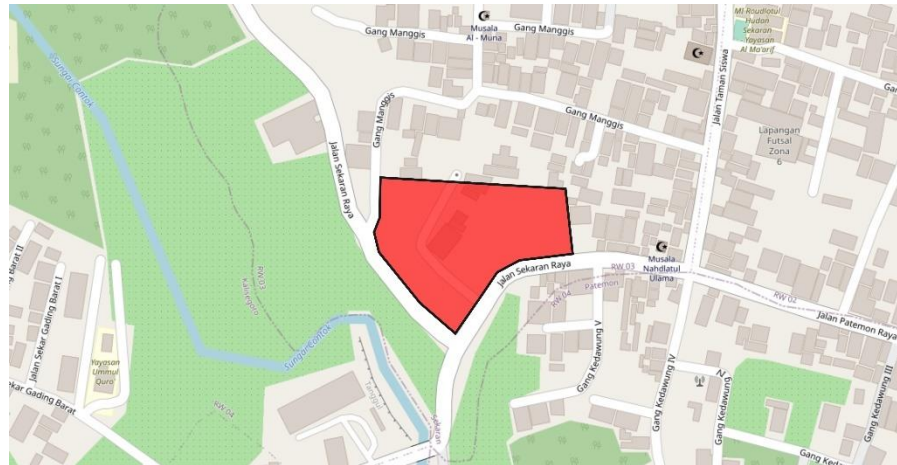
1. Luas site: 10.300 m<sup>2</sup>
2. Batas site
  - Utara : Pemukiman penduduk
  - Timur : Pemukiman penduduk
  - Selatan : Jalan Kolonel HR Hadijanto
  - Barat : Jalan pemukiman warga
3. Situasi site
  - Berada diantara pemukiman penduduk yang sebagian berupa kos mahasiswa.
  - Berada di jalan utama kelurahan (termasuk jalan arteri sekunder)
  - Dilewati oleh bus raya terpadu koridor 6 jurusan UNDIP-UNNES dan Trans Semarang (feeder) rute F4A jurusan terminal Gunungpati-UNNES
  - Site memiliki 2 sisi akses jalan yang bisa digunakan untuk aksesibilitas kendaraan pengguna.

Tabel 4.1 Penilaian pemilihan tapak

No	Kriteria	Bobot	Alternatif 1		Alternatif 2	
			Nilai	Total	Nilai	Total
1	Pemukiman penduduk	35	2.5	87,5	2.5	87,5
2	Transportasi umum	25	2,5	62,5	3	75
3	Jalan utama	20	3	60	3	60
4	Visibilitas objek	20	3	60	3	60
Total				270		282,5

Berdasarkan tabel penilaian, lokasi dengan nilai tertinggi, **alternatif 2 (Sekaran)**, akan dipilih menjadi *site* perancangan pasar tradisional.

#### 4.1.2 Regulasi Site



Gambar 4.3 Lokasi site

Pemilihan lokasi perancangan pasar tradisional di kelurahan Sekaran telah sesuai dengan Peraturan Daerah Kota Semarang Nomor 4 Tahun 2005 bahwa peruntukan kegiatan pendukung untuk kawasan perdagangan dan jasa dialokasikan di dua kelurahan: Gunungpati dan Sekaran.

Lokasi site berada di jalan Kolonel HR Hadijanto yang merupakan jalan arteri sekunder. Menurut peraturan daerah kota semarang tentang Rancana Detail Tata Ruang Kota (RDTRK) kota Semarang bagian wilayah kota VIII (kecamatan Gunungpati), site memiliki beberapa peraturan:

- KDB (Koefisien Dasar Bangunan) : 60%
- KLB (Koefisien Lantai Bangunan) : 1,2
- Ketinggian Lantai : 2 lantai
- GSB (Garis Sempadan Bangunan) : 29 meter

Berdasarkan luasan site, didapatkan perhitungan data batasan yang harus dipatuhi dalam perancangan adalah sebagai berikut.

- Maksimal luas lantai dasar = luas lahan x KDB  
= 10.300 x 60%  
= 6.180 m<sup>2</sup>
- Maksimal luas lantai bangunan = luas lahan x KLB  
= 10.300 x 1,2  
= 12.360 m<sup>2</sup>

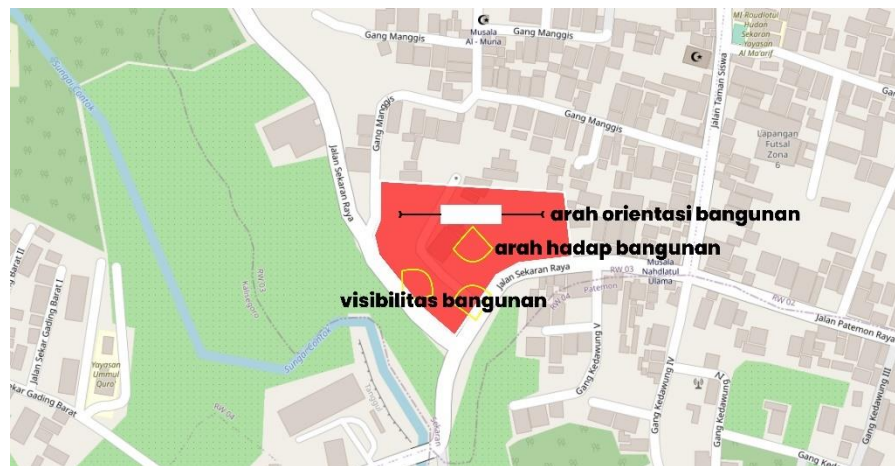
#### 4.1.3 Analisis View dan Orientasi Bangunan

a. Pertimbangan:

- Visibilitas objek dari jalan utama
- Visibilitas dari objek bangunan
- Arah datang cahaya matahari

b. Analisis:

- Di sekitar tapak tidak terdapat bangunan tinggi yang akan mengganggu visibilitas bangunan dan bongkar muat cahaya matahari.
- Sisi utara dan timur dibatasi oleh Pemukiman penduduk yang terkesan tidak rapi sehingga tidak memungkinkan bangunan menghadap arah tersebut.
- Sisi Selatan dibatasi jalan Kolonel HR Hadijanto yang merupakan jalan utama.
- Matahari bergerak dari arah timur ke barat. Sehingga bentuk bangunan dibuat lebih condong memanjang ke sisi timur dan barat sehingga bisa meminimalisir sinar matahari datang secara langsung ke dalam bangunan.



Gambar 4.4 Analisi view dan orientasi bangunan

c. Respon

- Orientasi bangunan akan dibuat memanjang ke arah sisi timur dan barat.



- Bangunan akan menghadap ke arah timur dan selatan untuk mendapatkan pemandangan perbukitan yang sejuk.
- Tampilan bangunan di sisi selatan akan dibuat menarik karena merupakan jalan utama.

#### 4.1.4 Analisis Aksesibilitas

- a. Pertimbangan:
  - Kondisi jalan di sekitar tapak
  - Transportasi yang digunakan oleh pengguna
- b. Analisis:
  - Sisi utara dan timur dibatasi oleh Pemukiman penduduk sehingga tidak akan efektif untuk difungsikan untuk aksesibilitas
  - Sisi Selatan dibatasi jalan Kolonel HR Hadijanto. Dengan luas jalan sekitar 9 m dan dengan arah dua arus memungkinkan difungsikan sebagai sisi *main entrance*.
  - Sisi barat dibatasi jalan pemukiman warga. Dengan luas jalan sekitar 6 m memungkinkan difungsikan sebagai sisi *side entrance*.
  - Terdapat dua tipe cara pengguna dalam perjalanan menuju ke objek bangunan; transportasi pribadi dan transportasi umum.
- c. Respon
  - Sisi Selatan merupakan jalan Kolonel HR Hadijanto dengan luas sekitar 9 m dan dengan arah dua arus akan difungsikan sebagai akses keluar masuk kendaraan pengunjung



Gambar 4.5 Analisis aksesibilitas

- Sisi barat merupakan jalan pemukiman warga dengan luas jalan sekitar 6 m akan difungsikan sebagai akses kegiatan pengelola
- Jalan Kolonel HR Hadijanto (sisi selatan) yang juga dilalui oleh transportasi umum berupa bus raya terpadu koridor 6 jurusan UNDIP-UNNES dan Trans Semarang (feeder) rute F4A jurusan terminal Gunungpati-UNNES sehingga sisi selatan akan difungsikan sebagai akses keluar masuk pejalan kaki (pengguna transportasi umum)

#### 4.1.5 Analisis Topografi

- Pertimbangan:
  - Kondisi tanah tapak
- Analisis:
  - Lokasi tapak berada di wilayah perbukitan sehingga tapak memiliki kemiringan tanah. Kondisi tersebut akan memungkinkan dilakukan proses *cut and fill*.
- Respon:
  - Beberapa wilayah akan dilakukan galian dan timbunan untuk mengurangi kondisi tanah yang memiliki kemiringan curam dengan memperhatikan kebutuhan ruang yang direncanakan.

## 4.2 PEMBAHASAN ARSITEKTUR PERILAKU

### 4.2.1 Identifikasi Aktifitas Pengguna

Arsitektur dan perilaku merupakan sesuatu yang saling berhubungan dan saling mempengaruhi. Arsitektur membentuk perilaku manusia dan Perilaku manusia membentuk arsitektur. Perilaku/aktifitas yang menjadi kebiasaan dalam arsitektur pasar yang telah ada bisa menjadi landasan ketika merancang bangunan pasar yang baru. Dimana kita bisa mengidentifikasi aktifitas yang dilakukan secara konsisten ketika pengguna berada di pasar tradisional. Sehingga aktifitas yang muncul akan menentukan kebutuhan ruang dari pasar tradisional tersebut.

Tabel 4.2 Aktifitas pengguna dan kebutuhan ruang

No	Aktifitas pengguna	Kegiatan	Kebutuhan ruang
1	Aktifitas pedagang barang pasar tradisional	Parkir kendaraan	Tempat parkir
		Mengambil atau mengangkut barang dagangan	<i>Loading dock</i> dan area bongkar muat
		Menjual barang dagangan	Kios
		Buang air dan Mandi	Toilet
		Berwudhu	Tempat wudhu
		Beribadah	Masjid
		Bersantai	Ruang komunal
		Membeli makanan dan minuman	<i>food court</i>
		Melakukan transaksi perbankan	ATM center
		Membayar retribusi	Ruang penarikan retribusi
Memeriksa kesehatan dan berobat	Ruang kesehatan		

		Melaporkan tindak kejahatan	Pos satpam
2	Aktifitas pedagang makanan dan minuman pasar tradisional	Parkir kendaraan	Tempat parkir
		Menjual makanan dan minuman	<i>Tenant food court</i>
		Mengantarkan makanan dan minuman	Tempat makan
		Buang air dan Mandi	Toilet
		Berwudhu	Tempat wudhu
		Beribadah	Masjid
		Bersantai	Ruang komunal
		Membeli makanan dan minuman	<i>food court</i>
		Melakukan transaksi perbankan	ATM center
		Membayar retribusi	Ruang penarikan retribusi
		Memeriksa kesehatan dan berobat	Ruang kesehatan
		Melaporkan tindak kejahatan	Pos satpam
3	Aktifitas pengunjung pasar tradisional	Parkir kendaraan	Tempat parkir
		Membeli barang	Kios
		Mengecek ulang berat barang	Pos ukur ulang
		Buang air dan Mandi	Toilet
		Berwudhu	Tempat wudhu
		Beribadah	Masjid
		Bersantai	Ruang komunal
		Membeli makanan dan minuman	<i>food court</i>

		Melakukan transaksi perbankan	ATM center
		Memeriksa kesehatan dan berobat	Ruang kesehatan
		Menyusui bayi	Ruang menyusui
		Melaporkan tindak kejahatan	Pos satpam
4	Aktifitas pengelolaan pasar tradisional	Parkir kendaraan	Tempat parkir
		Mengelola secara keseluruhan	Ruang kepala pasar
		Mengelola administrasi	Ruang administrasi
		Mengelola keuangan	Ruang bendahara
		Mengelola retribusi	Ruang penarikan retribusi
		Mengelola kebersihan	Ruang pengelola kebersihan dan tempat sampah
		Mengelola keamanan	Ruang keamanan
		Rapat antar pengelola	Ruang rapat
		Menerima tamu	Ruang tamu
		Perawatan perairan	Ruang pompa, tanki air, dan ruang instalasi pengolahan air limbah
		Perawatan kelistrikan	Ruang <i>genset</i> dan ruang mekanikal elektirkal
		Menyimpan peralatan	Gudang
		Menjaga timbangan ukur	Pos ukur ulang

	Melayani kesehatan	Ruang kesehatan
	Buang air dan Mandi	Toilet
	Berwudhu	Tempat wudhu
	Beribadah	Masjid
	Bersantai	Ruang komunal
	Membeli makanan dan minuman	<i>food court</i>
	Melakukan transaksi perbankan	ATM center

#### 4.2.2 Karakteristik Ruang dan Perilaku Pengguna

No	Karakter	Respon
1	Pembeli cenderung lebih suka berbelanja di pasar yang memiliki konsep zonasi kios berkelompok sesuai komoditas barang karena mempercepat tindakan dari pembeli.	Mengelompokkan kios pedagang sesuai dengan komoditas badrang dagangan.
2	Pembeli cenderung malas untuk naik turun tangga ketika membeli bahan pangan.	Meletakkan kios bahan pangan di lantai dasar
3	Kios pedagang sayur, buah, hasil ternak, hasil laut, dan bumbu dapur sering kali menimbulkan bau dan kelembapan yang akan mengganggu kenyamanan pengguna	Merancang bangunan pasar tradisional yang tinggi dan cenderung terbuka untuk mendapatkan pencahayaan matahari dan sirkulasi udara yang baik
4	Keberadaan toilet didekat kios bahan pangan ataupun <i>food court</i> membuat kenyamanan pengguna terganggu	Meletakkan toilet yang memiliki jarak dengan kios bahan pangan ataupun <i>food court</i> minimal 10 meter

5	Aktifitas bongkar muat barang dagang sering kali membuat keramaian yang parah.	Merencanakan <i>loading dock</i> serta area penerimaannya secara khusus
6	Lorong pasar yang sempit seringkali membuat pengguna pasar berdesakan	Merancang lorong yang lebar untuk sirkulasi pengguna minimal 2,2 meter
7	Pintu pasar yang digunakan akses masuk dan keluar pengguna seringkali menciptakan antrian dan desakan antar pengguna	Merancang pintu pasar dengan lebar 4,5 meter
8	Kadang terdapat seseorang yang mempunyai tujuan hanya untuk mengantarkan	Merencanakan ruang komunal untuk bersantai sehingga bisa meminimalisir kebosanan
9	Terdapat pengguna yang bingung karena belum mengetahui segala sesuatu yang berada dipasar beserta lokasinya	Menyediakan informasi berupa keterangan lokasi dan zona
10	Pengguna cenderung terganggu dengan keberadaan tempat penampungan sampah	Merancang tempat penampungan sampah berupa kontainer yang terpisah dengan bangunan pasar
11	Terdapat pengguna pasar yang bekerja sampai masuk waktu salat selanjutnya	Merancang ruang beribadah untuk pengguna agar tidak harus keluar dari kawasan pasar
12	Kadang terdapat pembeli merasa harga barang dari pedagang pasar tidak wajar	Menyediakan papan informasi berisi kisaran harga barang

#### 4.2.3 Unsur Ruang

Dalam merancang sebuah ruang, terdapat beberapa variabel yang dapat berpengaruh terhadap perilaku penggunanya. Unsur tersebut berupa ukuran dan bentuk, perabotan dan organisasinya, warna, dan aspek lingkungan ruang.

##### a. Warna

Penentuan warna dalam sebuah ruang baiknya menyesuaikan fungsi ruang dan efek psikologis yang timbulkan oleh warna. Terdapat beberapa warna yang harus dihindari dalam ruangan tertentu.

- Area *food court* tidak akan diberi warna biru karena cenderung akan merusak selera makan seseorang namun akan didominasi oleh warna merah ataupun warna kuning karena cenderung meningkatkan nafsu makan seseorang
- Ruang komunal akan didominasi warna biru atau hijau yang bisa memunculkan rasa tenang
- Masjid akan diberi warna putih karena diasosiasikan dengan tuhan
- Ruang setiap pengelola akan menggunakan warna kuning muda karena bisa meningkatkan konsentrasi seseorang
- Ruang rapat akan diberi warna oranye yang membuat seseorang cenderung berpikir dan berbicara
- Papan identitas zona kios akan menggunakan warna kuning karena merupakan warna yang paling menarik perhatian

b. Ukuran dan Bentuk

Ukuran dan bentuk ruang akan mempengaruhi perilaku seseorang. Ukuran setiap ruang dalam pasar tradisional akan disesuaikan dengan fungsi ruang tersebut. Sedangkan Bentuk dari bangunan pasar tradisional akan dibuat persegi karena merupakan bentuk ideal yang cocok menurut studi tipologi tipe dan fungsi untuk bangunan pasar.<sup>32</sup>

c. Perabot dan penataannya

Perabot disediakan untuk memenuhi fungsi dan tujuan yang diinginkan. Perabot akan mempengaruhi kesan seseorang terhadap ruang. Penataan perabot akan mempengaruhi perilaku seseorang.

---

<sup>32</sup> Triska Genah and Jeffrey Kindangen, "Redesain Pasar Tradisional Bersehati Di Manado (Simplicity In Architecture)," *Daseng: Jurnal Arsitektur* 2 (2013).



Tabel 4.3 Kebutuhan perabot ruang kios pedagang

No	Nama Ruang	Kebutuhan
1	Kios sayur	Meja
		Kursi
		Gantungan
		rak
2	Kios buah	Meja
		Kursi
		Gantungan
		rak
3	Kios hasil ternak	Meja
		Kursi
		Gantungan
		Wastafel
4	Kios hasil laut	Meja
		Kursi
		Akuarium
		Wastafel
5	Bumbu dapur	Meja
		Kursi
		rak
6	Kios kelontong	Meja
		Kursi
		Gantungan
		Rak
7	Kios Kue	Meja
		Kursi
		rak
8	Kios pakaian	Meja
		Kursi
		rak

		gantungan
9	Kios perhiasan	Meja
		Kursi
		etalase
10	Kios peralatan rumah	Meja
		Kursi
		rak
		gantungan
11	Kios peralatan tulis	Meja
		Kursi
		rak
12	Kios elektronik	Meja
		Kursi
		rak

Tabel 4.4 Kebutuhan perabot ruang *food court*

No	Nama Ruang	Kebutuhan
1	Tenant	Meja
		Kursi
		Wastafel cuci piring
2	Tempat makan	Meja
		Kursi
3	Tempat Cuci Tangan	Wastafel

Tabel 4.5 Kebutuhan perabot ruang kegiatan pendukung

No	Nama Ruang	Kebutuhan
1	Ruang Komunal	Tempat duduk
		Papan titik kumpul
2	Toilet	Kran air
		Bak air

		Kloset
		Wastafel
3	Toilet Difabel	Kran air
		Bak air
		Kloset
		Wastafel
		Besi pegangan
4	Tempat Wudhu	Kran air
		Pijakan kaki
		Gantungan
5	Masjid	Sajadah
		Lemari
6	Atm Center	Mesin ATM
7	Pos Ukur Ulang	Timbangan ukur
8	Ruang Menyusui	Meja
		Kursi
		Galon dan tempatnya
9	Ruang Kesehatan	Meja
		Kursi
		Lemari dokumen
		Kasur rawat
		Lemari obat

Tabel 4.6 Kebutuhan perabot ruang kegiatan pengelola

No	Nama Ruang	Kebutuhan
1	Ruang karcis	Meja
		Kursi
2	Pos satpam	Meja
		Kursi
3	Ruang kepala	Meja
		Kursi

		Rak
		Lemari dokumen
		Perangkat komputer
4	Ruang administrasi	Meja
		Kursi
		Lemari dokumen
		Perangkat komputer
5	Ruang bendahara	Meja
		Kursi
		Rak
		Lemari dokumen
		Perangkat komputer
6	Ruang penarikan retribusi	Meja
		Kursi
		Rak
		Lemari dokumen
7	Ruang pengelola kebersihan	Meja
		kursi
		Rak
		Lemari dokumen
8	Ruang kepala keamanan	Meja
		kursi
		Rak
		Lemari dokumen
		Pengeras suara
9	Ruang tamu	Kursi
		Meja
10	Ruang rapat	Kursi
		Meja
		Papan tulis
		LCD proyektor

		<i>Sound system</i>
11	Toilet	Kran air
		Bak air
		Kloset
		Wastafel
12	Gudang	Lemari
13	Tempat kontainer sampah	Bak kontainer
14	Ruang pompa	Pompa air
15	Ruang tanki air	Tangki air
16	Ruang instalasi pengolahan air limbah	Bak pengolahan air limbah
17	Ruang genset	<i>Genset</i>
18	Ruang mekanikal elektrik	Trafo listrik
		Panel listrik

d. Aspek lingkungan ruang

Beberapa aspek lingkungan yang mempengaruhi ruang yaitu suara, temperatur, dan pencahayaan. Bangunan pasar akan didesain dengan memiliki ketinggian 4-5 meter sehingga volume bangunan lebih besar dan temperatur bangunan menjadi lama menjadi panas daripada ketinggian yang rendah. Bangunan kios pasar akan dibuat lebih terbuka untuk memaksimalkan aliran udara sehingga memiliki penghawaan yang baik sehingga tidak akan pengap dan memiliki temperatur yang panas.

Bentuk bangunan yang terbuka juga akan memberikan akses untuk cahaya matahari secara tidak langsung. Untuk menambah pencahayaan, atap bangunan pasar akan diberi skylight untuk memaksimalkan pencahayaan alami dari sinar matahari.

Terdapat satu ruang dalam bangunan pasar yang harus memiliki kondisi tenang tanpa ada kebisingan yaitu ruang rapat. Ruang tersebut akan didesain khusus dengan diberi peredam suara untuk meminimalisir kebisingan dari luar sehingga memunculkan kondisi dan pikiran yang tenang untuk penggunanya.

## 4.3 PEMBAHASAN RUANG

### 4.3.1 Perhitungan Jumlah Pengguna

Ruang yang disediakan untuk pedagang di rancang menggunakan *system of setting* berdasarkan identifikasi terhadap jenis jasa atau barang dagangan yang akan diposisikan di ruang tersebut. Sehingga setiap ruang memiliki kondisi yang sesuai dengan aktifitas dari pedagang tersebut. Pada perancangan pasar tradisional ini, jumlah pedagang diasumsikan berjumlah 400 pedagang dengan perincian berikut.

Tabel 4.7 Jumlah pedagang

No	Jenis barang dagang	Jumlah pedagang
1	Sayur	50
2	Buah	50
3	Hasil ternak	40
4	Hasil laut	20
5	Bumbu dapur	30
6	Kelontong	60
7	Kue	30
8	Pakaian	50
9	Perhiasan	10
10	Peralatan rumah	30
11	Peralatan tulis	20
12	Elektronik	10
Total pedagang		400

Untuk perhitungan jumlah kebutuhan parkir asumsi dilakukan dengan mempertimbangkan jumlah keluarga dan jumlah pasar tradisional di kecamatan Gunungpati.

- Jumlah keluarga di kecamatan Gunungpati : 29.491

- Jumlah pasar tradisional di kecamatan Gunungpati : 2 (termasuk pasar pada perancangan ini)

Asumsi:

- Persentase penduduk yang berbelanja di pasar adalah 60%
- Kedua pasar memiliki jumlah pengunjung yang sama
- Setiap keluarga berkunjung untuk memenuhi kebutuhan selama 2 hari
- Jam sibuk pasar di 4 jam setiap pagi hari (06.00-10.00)

Maka:

- Jumlah penduduk yang berbelanja di pasar =  $60\% \times 29.491$   
= 17.694
- Jumlah pengunjung di setiap pasar =  $17.695 : 2$   
= 8.847
- Jumlah pengunjung pasar setiap hari =  $8.847 : 2$   
= 4.424
- Jumlah pengunjung pasar setiap jam (batasan keramaian maksimal pada jam sibuk) =  $4.424 : 4$   
= 1106

Dari hasil tersebut, diasumsikan jumlah transportasi yang digunakan pengunjung untuk mendatangi lokasi objek dengan persentase: mobil 10%, motor 50%, sepeda 5% (35% lainnya dengan berjalan kaki). Sehingga didapati jumlah kebutuhan parkir untuk setiap kendaraan sebagai berikut.

- Mobil =  $10\% \times 1106 = 110$
- Motor =  $50\% \times 1106 = 553$
- Sepeda =  $5\% \times 1106 = 55$

#### 4.3.2 Besaran Ruang

Tabel 4.8 Besaran ruang parkir dan *loading dock*

No	Nama Ruang	Kebutuhan	Dimensi Ruang	Luas Ruang	Total
<b>Parkir Dan <i>Loadin Dock</i></b>					
1	Mobil	110	3 X 5	15	1650
2	Motor	553	0,75 X 2	1,5	829,5

3	Sepeda	55	0,75 X 2	1,5	82,5
4	Truk	2	3,4 X 12,5	24,5	49
5	Pick Up	4	3 X 5	15	60
6	Area Bongkar muat	1	3 X 22	66	66
Jumlah					2737
Sirkulasi				40%	1094,8
Total					3831,8

kios					
1	Sayur	40	3 x 3,25	7,5	300
2	Buah	40	3 x 3,25	7,5	300
3	Hasil ternak	35	3 x 3,25	7,5	262,5
4	Hasil laut	20	3 x 3,25	7,5	150
5	Bumbu dapur	30	3 x 3,25	7,5	225
6	Kelontong	60	4 x 3,25	13	780
7	Kue	30	3 x 3,25	7,5	225
8	Pakaian	50	4 x 3,25	13	650
9	Perhiasan	10	3 x 3,25	7,5	75
10	Peralatan rumah	30	4 x 3,25	13	390
11	Peralatan tulis	20	3 x 3,25	7,5	150
12	Elektronik	10	4 x 3,25	13	130
jumlah					3637,5
sirkulasi				40%	1455
total					5092,5

Tabel 4.9 Besaran ruang *food court*

<i>Food Court</i>					
1	Tenant	15	2 X 3	6	90
2	Tempat Makan 2 Orang	70	1,7 X 0,65	1,105	38,675
3	Tempat Makan 4 Orang	80	1,7 X 1,3	2,21	44,2
4	Tempat Cuci Tangan	6	0,9 X 0,9	0,81	4,86



Jumlah		177,735
Sirkulasi	40%	71,094
<b>Total</b>		<b>248,829</b>

Tabel 4.10 Besaran ruang kegiatan pendukung

Kegiatan Pendukung					
1	Ruang Komunal	1	25 X 25	625	625
2	Toilet	12	1,5 X 1,5	2,25	27
3	Toilet Difabel	2	1,7 X 2	3,4	6,8
4	Tempat Wudhu	10	0,8 X 0,8	0,64	6,4
5	Masjid	20	6 X 1,2	7,2	144
6	Atm Center	5	1,5 X 2	3	15
7	Pos Ukur Ulang	1	3 X 3	9	9
8	Ruang Menyusui	1	5 X 5,5	27,5	27,5
9	Ruang Kesehatan	1	4 X 5	15	15
Jumlah					875,7
Sirkulasi				40%	350,28
<b>Total</b>					<b>1225,98</b>

Tabel 4.11 Besaran ruang kegiatan pengelola

Kegiatan Pengelola					
1	Ruang Karcis	5	1,5 X 1,5	2,25	11,25
2	Pos Satpam	1	2,5 X 2,5	6,25	6,25
3	Ruang Kepala	1	3,5 X 4	14	14
4	Ruang Admisnistrasi	1	3 X 2,5	7,5	7,5
5	Ruang Bendahara	1	3 X 2,5	7,5	7,5
6	Ruang Penarikan Retribusi	1	3,5 X 4,5	15,75	15,75
7	Ruang Pengelola Kebersihan	1	2,5 X 3	7,5	7,5

8	Ruang Kepala Keamanan	1	2,5 X 3	7,5	7,5
9	Ruang Tamu	1	4 X 5	20	20
10	Ruang Rapat	1	6 X 3,5	21	21
11	Toilet	2	1,5 X 1,5	2,25	4,5
12	Gudang	1	4 X 5	20	20
13	Tempat Kontainer Sampah	2	3,3 X 1,8	5,94	11,88
14	Ruang Pompa	1	4 X 3,5	14	14
15	Tanki Air	4	1,05 X 1,05	1,1025	4,41
16	Ruang Instalasi Pengolahan Air Limbah	1	5 X 6	30	30
17	Ruang Genset	1	3,5 X 3,5	12,25	12,25
18	Ruang Mekanikal Elektrikal	1	5 X 4	20	20
Jumlah					235,29
Sirkulasi				40%	94,116
Total					329,406

Tabel 4.12 Total luas kelompok ruang

No	Kelompok Ruang	Total Luas
1	Besaran Ruang Parkir dan <i>loading Dock</i>	3831,8
2	Besaran Ruang Kios	5092,5
3	Besaran <i>Food Court</i>	248,829
4	Besaran Ruang Kegiatan Pendukung	1225,98
5	Besaran Ruang Kegiatan Pengelola	329,406
Total Luas		10728,515

#### 4.3.1 Sifat Ruang

Tabel 4.13 Sifat ruang parkir dan *loading dock*

No	Nama Ruang	Sifat
1	Parkir Mobil	Publik

2	Parkir Motor	Publik
3	Parkir Sepeda	Publik
4	Area Truk	Semi Publik
5	Area Pick Up	Semi Publik
6	Area Bongkar muat	Semi Publik

Tabel 4.14 Sifat ruang kios pedagang

No	Nama Ruang	Sifat
1	Sayur	Publik
2	Buah	Publik
3	Hasil ternak	Publik
4	Hasil laut	Publik
5	Bumbu dapur	Publik
6	Kelontong	Publik
7	Kue	Publik
8	Pakaian	Publik
9	Perhiasan	Publik
10	Peralatan Rumah	Publik
11	Peralatan Tulis	Publik
12	Elektronik	Publik

Tabel 4.15 Sifat ruang *food court*

No	Nama Ruang	Sifat
1	Tenant	Semi Publik
2	Tempat Makan 2 Orang	Publik
3	Tempat Makan 4 Orang	Publik
4	Tempat Cuci Tangan	Publik

Tabel 4.16 Sifat ruang kegiatan pendukung

No	Nama Ruang	Sifat
1	Ruang Komunal	Publik

2	Toilet	Privat
3	Toilet Difabel	Privat
4	Tempat Wudhu	Privat
5	Masjid	Privat
6	<i>Atm Center</i>	Semi Publik
7	Pos Ukur Ulang	Semi Publik
8	Ruang Menyusui	Semi Privat
9	Ruang Kesehatan	Semi Privat

Tabel 4.17 Sifat ruang kegiatan pengelola

No	Nama Ruang	Sifat
1	Ruang Karcis	Semi Privat
2	Pos Satpam	Semi Privat
3	Ruang Kepala	Semi Privat
4	Ruang Admisistrasi	Semi Privat
5	Ruang Bendahara	Semi Privat
6	Ruang Penarikan Retribusi	Semi Privat
7	Ruang Pengelola Kebersihan	Semi Privat
8	Ruang Kepala Keamanan	Semi Privat
9	Ruang Tamu	Semi Publik
10	Ruang Rapat	Semi Privat
11	Toilet	Privat
12	Gudang	Privat
13	Tempat Kontainer Sampah	Semi Publik
14	Ruang Pompa	Privat
15	Tanki Air	Privat
16	Ruang Instalasi Pengolahan Air Limbah	Privat
17	Ruang Genset	Privat
18	Ruang Mekanikal Elektrikal	Privat

### 4.3.2 Persyaratan Ruang

Tabel 4.18 Persyaratan ruang

Ruang	Penghawaan		Pencahayaan		Akustik	View Keluar	Sifat Ruang
	Alami	Buatan	Alami	Buatan			
Parkir Mobil							Terbuka
Parkir Motor							Terbuka
Parkir Sepeda							Terbuka
Area Truk							Terbuka
Area <i>Pick Up</i>							Terbuka
Area Bongkar muat							Semi Terbuka
Kios Sayur							Semi Terbuka
Kios Buah							Semi Terbuka
Kios Hasil Ternak							Semi Terbuka
Kios Hasil Laut							Semi Terbuka
Kios Bumbu Dapur							Semi Terbuka
Kios Kelontong							Semi Terbuka
Kios Kue							Semi Terbuka
Kios Pakaian							Semi Terbuka
Kios Perhiasan							Semi Terbuka

Kios Peralatan Rumah							Semi Terbuka
Kios Peralatan Tulis							Semi Terbuka
Kios Elektronik							Semi Terbuka
Tenant							Semi Terbuka
Tempat makan 2 orang							Terbuka
Tempat makan 4 orang							Terbuka
Tempat Cuci Tangan							Terbuka
Ruang Komunal							Terbuka
Toilet							Tertutup
Toilet Difabel							Tertutup
Tempat Wudhu							Tertutup
Masjid							Semi Tertutup
<i>Atm Center</i>							Tertutup
Pos Ukur Ulang							Tertutup
Ruang Menyusui							Tertutup
Ruang Kesehatan							Tertutup
Ruang Karcis							Semi Tertutup
Pos Satpam							Semi Tertutup
Ruang Kepala							Tertutup
Ruang Admisnistrasi							Tertutup
Ruang Bendahara							Tertutup

Ruang Penarikan Retribusi	■	■	■	■			Tertutup
Ruang Pengelola Kebersihan	■	■	■	■			Tertutup
Ruang Kepala Keamanan	■	■	■	■			Tertutup
Ruang Tamu	■	■	■	■			Tertutup
Ruang Rapat	■	■	■	■	■		Tertutup
Gudang	■			■			Tertutup
Tempat Kontainer Sampah	■		■			■	Terbuka
Ruang Pompa	■		■	■			Semi Terbuka
Tanki Air	■		■	■		■	Semi Terbuka
Ruang Instalasi Pengolahan Air Limbah	■		■	■			Semi Terbuka
Ruang Genset	■		■	■		■	Semi Terbuka
Ruang Mekanikal Elektrikal	■			■			Tertutup

### 4.3.1 Pola Tata Ruang

Diagram 4.1 Diagram tata ruang pasar tradisional

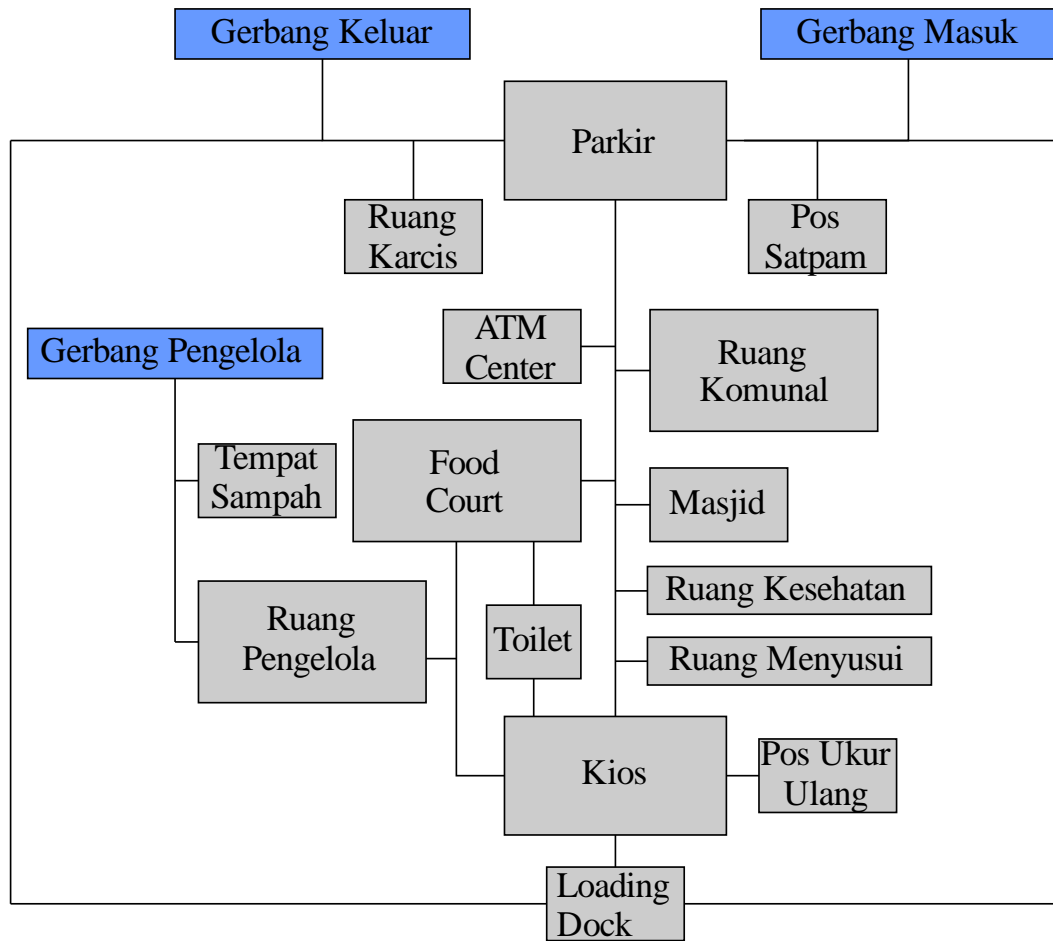




Diagram 4.2 Diagram tata ruang area kios

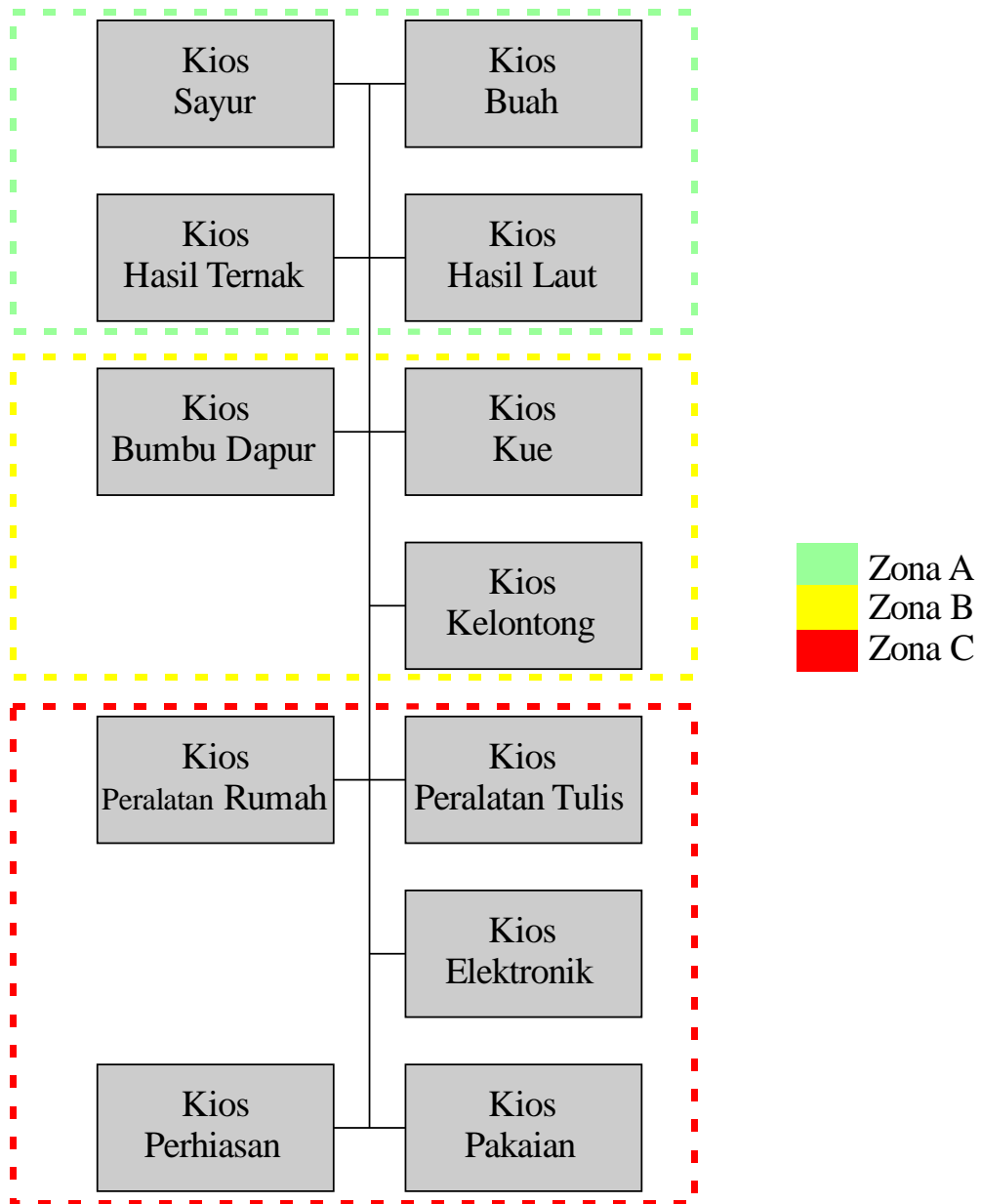


Diagram 4.3 Diagram tata ruang food court

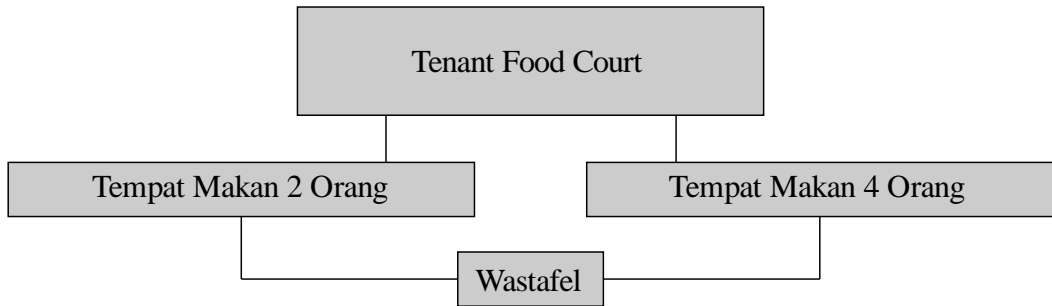
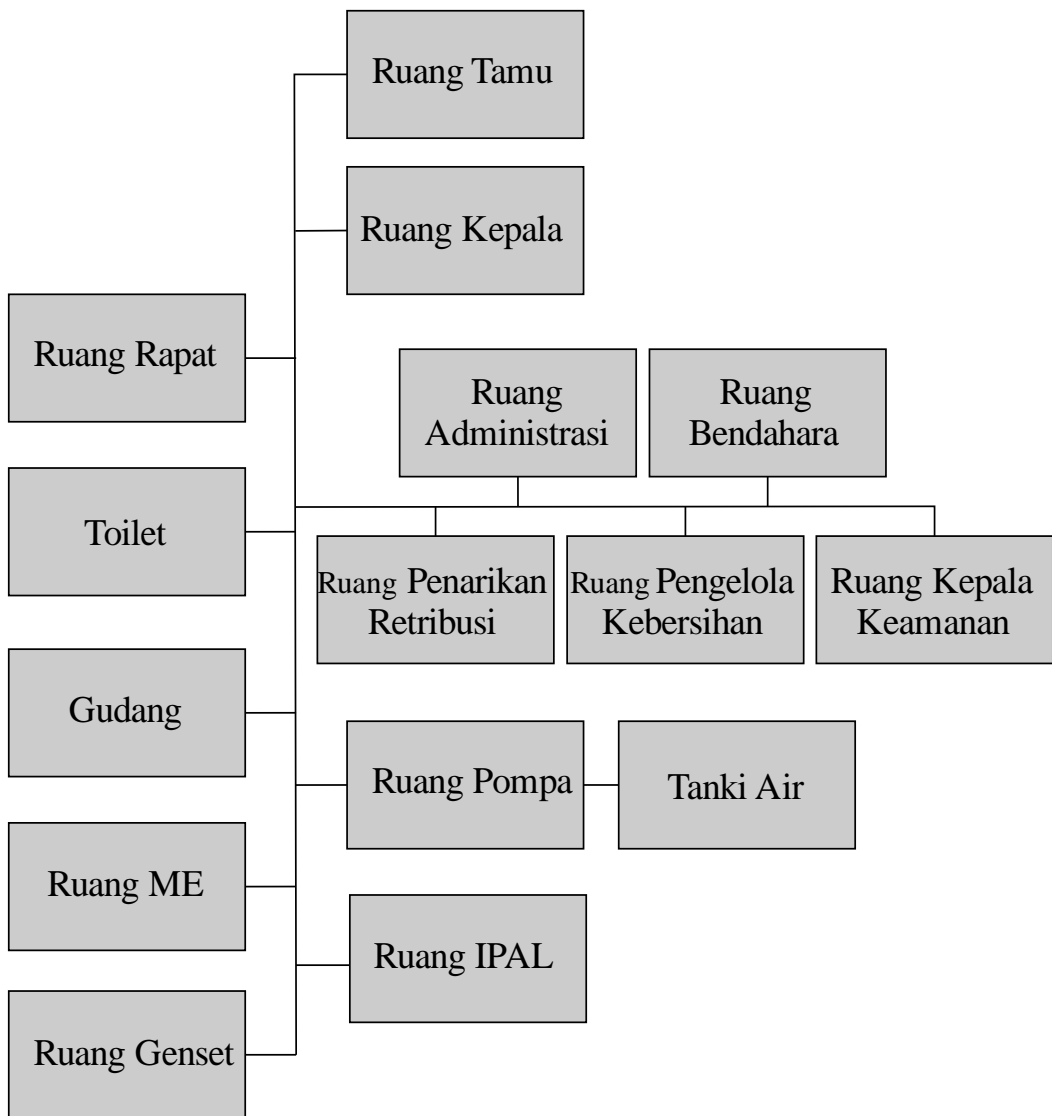


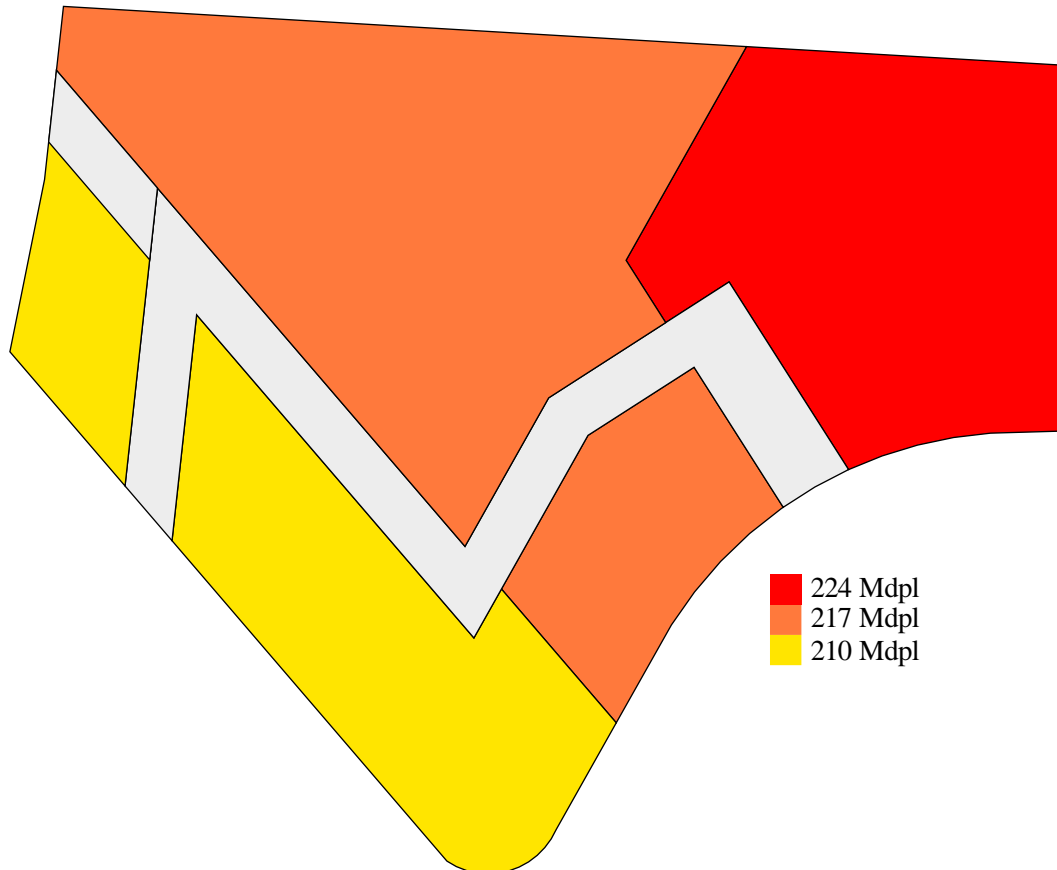
Diagram 4.4 Diagram tata ruang area Pengelola



## BAB 5 DRAFT KONSEP PERANCANGAN

### 5.1 TAPAK

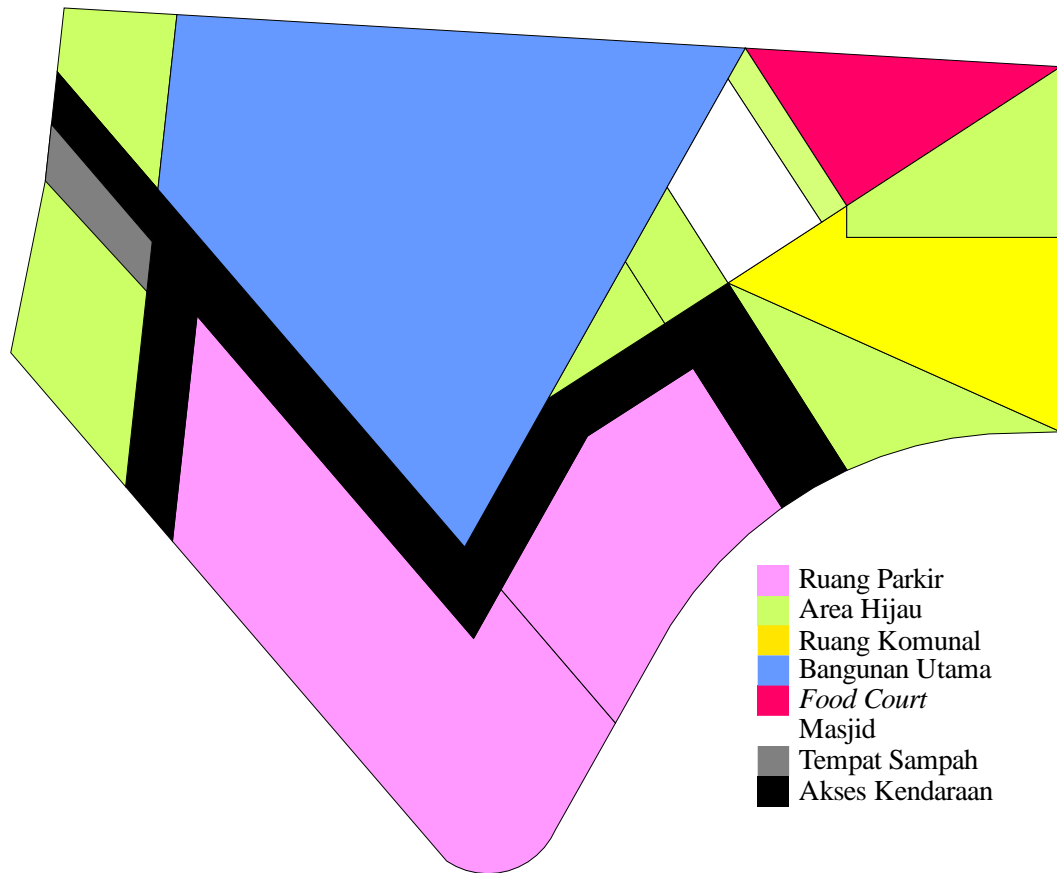
#### 5.1.1 Topografi Tapak



Gambar 5.1 Topografi tapak

Proses *cut and fill* menjadi pilihan atas respon dari kondisi tapak yang memiliki kemiringan tanah. Awal mula tapak memiliki kemiringan yang paling tinggi dari 225 dan turun hingga 210 Mdpl. Kemudian tapak dirancang dengan 3 hierarki tanah: 210, 217, dan 224 Mdpl. Kondisi tapak yang dibagi menjadi 3 level akan mempengaruhi penempatan zona ruang pasar tradisional.

### 5.1.2 Zoning Kawasan



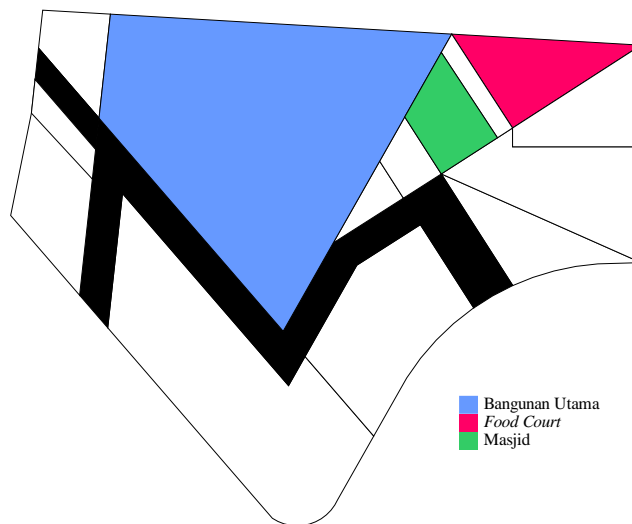
Gambar 5.2 Zoning Kawasan

Setelah dilakukan proses *cut and fill* menjadi 3 level ketinggian, penempatan semua ruang menyesuaikan pada hierarki tersebut. Di ketinggian pertama (224 Mdpl) terdapat masjid, *food court*, dan ruang komunal. Bangunan utama ditempatkan di ketinggian kedua (217 Mdpl) dengan ditambah area parkir untuk sepeda dan motor. Sedangkan di ketinggian ketiga (217 Mdpl) terdapat area parkir mobil dan juga tempat untuk bak kontainer penampung sampah.

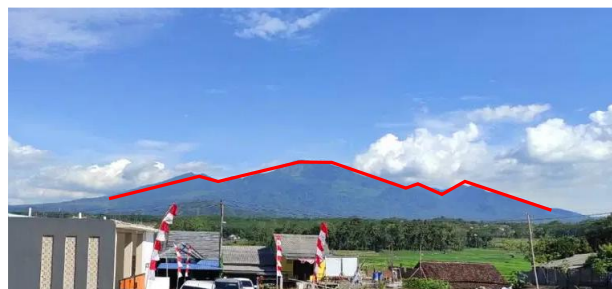
Aksesibilitas kendaraan pengunjung dipisahkan antara pintu masuk dan keluar sehingga dapat meminimalisir kemacetan yang diakibatkan oleh kegiatan di pasar tradisional. Sedangkan akses untuk kegiatan dipisahkan dari akses kendaraan pengunjung dengan tujuan untuk tidak mengganggu kegiatan dari pengguna pasar tradisional yang lainnya.

## 5.2 BANGUNAN

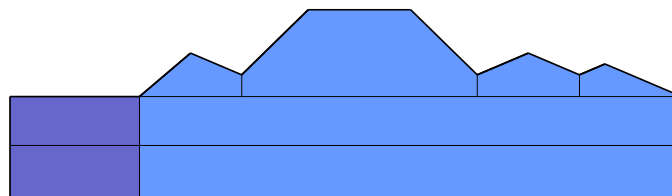
Perancangan pasar tradisional ini mempunyai tiga bangunan, bangunan utama (kios pedagang, ruang pengelola dan sebagian fasilitas pendukung), masjid, dan bangunan *food court*. Ukuran dari setiap bangunan menyesuaikan dengan masing-masing luasan kebutuhan ruang.



Atap dari bangunan utama akan dibuat seperti bentukan puncak gunung ungaran yang menjadi latar belakang dari wilayah kecamatan Gunungpati, konsep bentuk ini diharapkan bisa menjadi daya tarik tersendiri untuk masyarakat agar mengunjungi pasar tradisional ini.



Gambar 5.3 View gunung ungaran dari Gunungpati

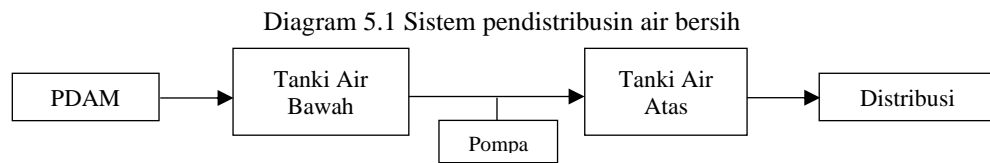


Gambar 5.4 Konsep atap bangunan utama pasar tradisional

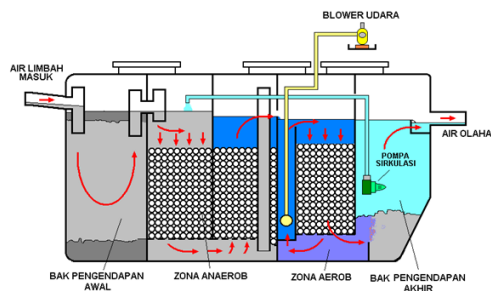
## 5.3 UTILITAS

### 5.3.1 Air Bersih

Penyediaan air bersih pada perancangan ini diperoleh dari PDAM (Perusahaan Daerah Air Minum) dan pendistribusiannya menggunakan *down feed system*. Dimana air bersih yang diperoleh dari PDAM ditampung dalam tanki air bawah, kemudian dialirkan pada tanki air atas menggunakan pompa, dan didistribusikan ke bawah sesuai dengan kebutuhan menggunakan bantuan grafitasi bumi.



### 5.3.2 Air Kotor



Gambar 5.5 Sistem instalasi pengolahan air limbah

Proses pengolahan air kotor pada perancangan ini melalui tiga tahapan. Tahap pertama, air kotor yang masuk di bak pengendapan akan dipisahkan antara benda padat dan benda cair. Kemudian pada tahap kedua, di zona anaerob dilakukan proses koagulasi dimana terdapat penambahan senyawa kimia untuk destabilisasi koloid. Dan untuk tahap ketiga, di zona aerob akan dilakukan proses menghilangkan unsur hara terutama nitrat dan fosfat serta dilakukan penambahan klor untuk menghilangkan patogen sebelum air dipompa keluar untuk diteruskan ke saluran air kota.

### 5.3.3 Pengelolaan Sampah

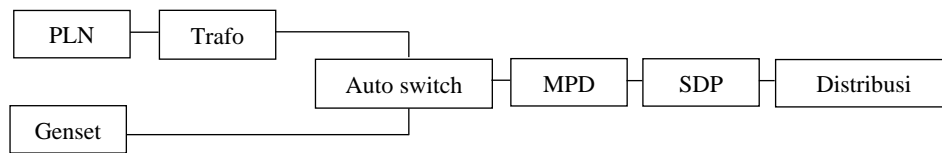
Pengelola kebersihan akan melakukan pengambilan sampah di setiap titik tempat sampah pasar tradisional. Sampah yang telah diambil akan

dimasukkan ke bak kontainer penampung sampah yang telah disediakan. Kemudian bak kontainer akan diangkut oleh truk dari Dinas Kebersihan dan Pertamanan Kota Semarang menuju TPA (tempat pembuangan akhir).

#### 5.3.4 Kelistrikan

Sumber utama energi listrik pada perancangan ini diperoleh dari PLN. Namun ketika aliran listrik dari PLN padam, maka akan digantikan menggunakan genset untuk memenuhi kebutuhan listrik pasar tradisional untuk sementara.

Diagram 5.2 Sistem kelistrikan



## BAB 6

### THE PRELIMINARY DESIGN DRAWING





## ABSTRAK



*"Keberadaan pasar tradisional masih berperan penting dalam pemberdayaan ekonomi mayoritas masyarakat Indonesia."*

Tercatat kota Semarang pada tahun 2020 memiliki 56 unit pasar tradisional dibawah naungan Dinas Perdagangan kota Semarang. Dimana kondisi pasar tradisional di kota Semarang mempunyai pola sebaran yang tidak merata dan kebanyakan lokasinya berada di kecamatan-kecamatan yang dekat dengan pusat kota.

Pada tahun 2020 penduduk kecamatan Gunungpati tercatat berjumlah 98.023 dengan laju pertumbuhan pada tahun 2010-2020 mengalami kenaikan sebesar 1,00%. Melihat perkembangan jumlah penduduk, kondisi kecamatan Gunungpati dirasa kurang ketika hanya memiliki satu pasar tradisional.

Sehingga perlu adanya **perancangan baru Pasar Tradisional di kecamatan Gunungpati** untuk mampu menampung dan mengoptimalkan kebutuhan perekonomian untuk masyarakat Gunungpati di masa sekarang dan yang akan datang.



berada di jalan Kolonel HR Hadjianto, kelurahan Sekaran, kecamatan Gunungpati, kota Semarang

### BATAS SITE

- Utara :
- Pemukiman penduduk
- Timur :
- Pemukiman penduduk
- Selatan :
- Jalan Kolonel HR Hadjianto
- Barat :
- Jalan pemukiman penduduk

Luas site:  
11.857,78 m<sup>2</sup>

### PERATURAN SITE

- KDB : 60%
- KLB : 1:2
- Ketinggian Lantai : 2
- GSB : 29meter, 15meter



### PERTIMBANGAN SITE

Berada diantara pemukiman penduduk yang sebagian merupakan perantau/mahasiswa.

Berada di jalan utama kecamatan (termasuk jalan arteri sekunder)

Dilewati oleh bus raya terpadu koridor 6 jurusan UNZIP-UNNES dan Trans Semarang (feeder) rute F4A jurusan terminal Gunungpati-UNNES



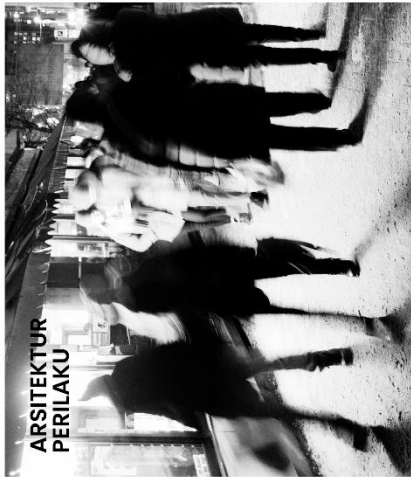
STUDIO AKHIR PERIODE SEMESTER GANJIL 2022/2023  
PROGRAM S1 ILMU SENI & ARSITEKTUR ISLAM  
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA  
UIN WALISONGO SEMARANG

## DESAIN PASAR TRADISIONAL DI GUNUNGPATI

dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku

IDENTITAS MAHASISWA		JUDUL GAMBAR	LEMBAR KE	DISAHKAN
NAMA	M. Mubahul Yusuf	LATAR BELAKANG	1	
N I M	1804056010			
TTD				

## PENGGUNA DAN PASAR TRADISIONAL



**ARSITEKTUR PERILAKU**



Aktivitas bongkar muat barang dagang sering kali menciptakan kemacetan.  
area loading dock



Aktivitas calon pembeli yang turun disisi jalan menambah kemacetan.  
area drop-off



Keberadaan penjual jajan di sisi jalan menambah kemacetan.  
area stan jajan



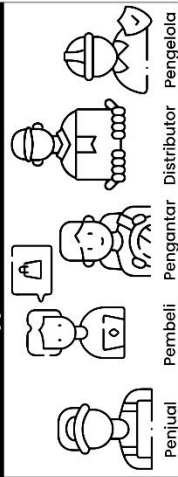
Seringkali anak merasa bosan ketika menunggu ibu berbelanja  
taman



Pintu pasar yang digunakan akses masuk dan keluar seringkali menciptakan antrian  
pintu pasar yang lebar

**Pendekatan perilaku** menekankan keterkaitan dialektik antara ruang dengan manusia dan masyarakat yang memanfaatkan atau menghuni ruang tersebut

### Pengguna Pasar Tradisional



### BEHAVIOR SETTING

apa yang menjadi penekanan dalam kajian behavior setting adalah bagaimana kita dapat mengidentifikasi perilaku-perilaku yang secara konstan atau berala muncul pada situasi tempat atau setting tertentu.



Lorong pasar yang sempit seringkali membuat pengguna pasar berdesakan  
lorong yang lebar



Keberadaan tempat pembuangan sampah sementara yang mengganggu kenyamanan pengguna peletakkan TPS strategis



Pembeli cenderung lebih suka berbelanja di pasar yang memiliki konsep zonasi penjual berkelompok sesuai komoditas  
penjual dikelompokkan

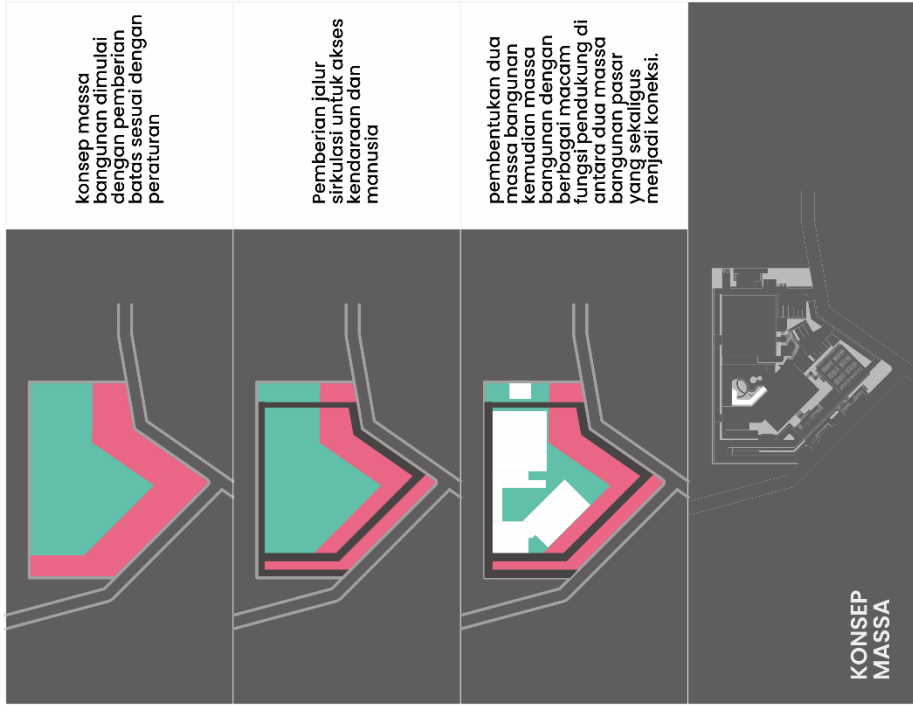


Terdapat pembeli yang bingung karena belum mengetahui lokasi penjual di pasar  
papan informasi denah



Terdapat penggunaan pasar yang bingung terhadap arah yang dituju  
papan sign system

		STUDIO AKHIR PERIODE SEMESTER GANJIL 2022/2023		LEMBAR KE		DISAHKAN	
		PROGRAM S1 ILMU SENI & ARSITEKTUR ISLAM		FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA		2	
<b>DESAIN PASAR TRADISIONAL DI GUNUNGPATI</b> dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku		<b>JUDUL GAMBAR</b> KONSEP ARSITEKTUR PERILAKU		<b>IDENTITAS MAHASISWA</b> NAMA M. Mubaloh Yusuf NIM 1804056010 TTD			

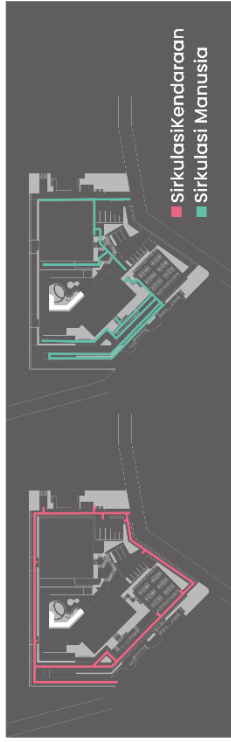


konsep massa bangunan dimulai dengan pemberian batas sesuai dengan peraturan

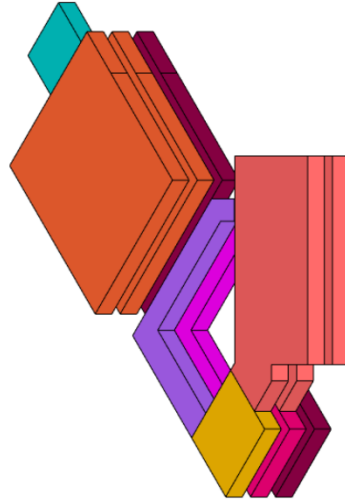
Pemberian jalur sirkulasi untuk akses kendaraan dan manusia

pembentukan dua massa bangunan kemudian massa bangunan dengan berbagai macam fungsi pendukung di antara dua massa bangunan pasar yang sekaligus menjadi koneksi.

KONSEP MASSA



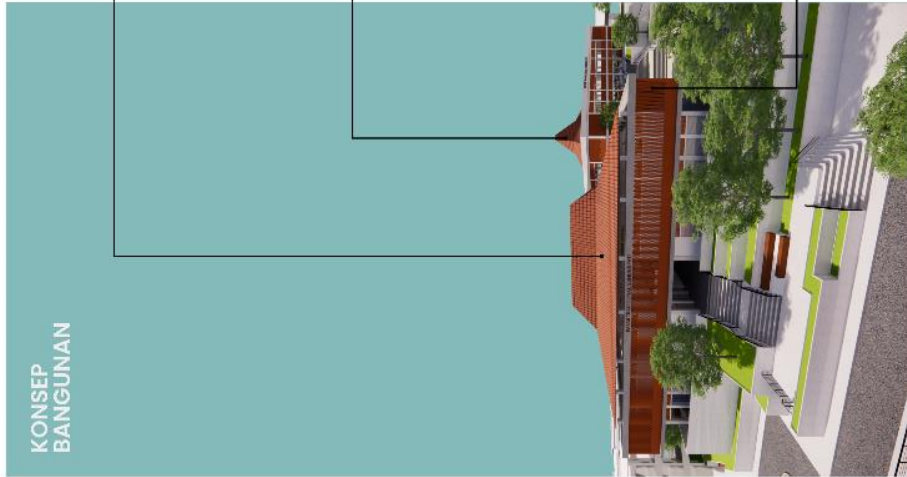
■ Sirkulasi Kendaraan  
■ Sirkulasi Manusia



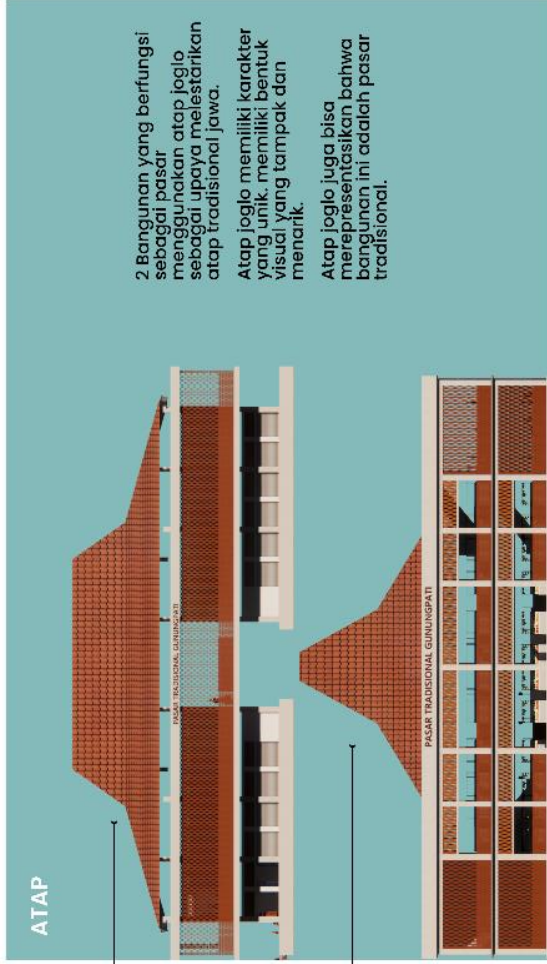
- Basement
- Pasar Non Bahan Makanan
- Pasar Bahan Makanan
- Fasilitas Pendukung
- Foodcourt
- Penghubung
- Kantor Pengelola

STUDIO AKHIR PERIODE SEMESTER GANJIL 2022/2023 PROGRAM S1 ILMU SENI & ARSITEKTUR ISLAM FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA UIN WALISONGO SEMARANG		<b>DESAIN PASAR TRADISIONAL DI GUNUNGPATI</b> dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku		<b>IDENTITAS MAHASISWA</b>		<b>JUDUL GAMBAR</b> MASSA BANGUNAN	<b>LEMBAR KE</b> 3	<b>DISAHKAN</b>
		<b>NAMA</b> M. Mubabahu Yusuf	<b>N I M</b> 1804056010	<b>TTD</b>				

## KONSEP BANGUNAN



## ATAP

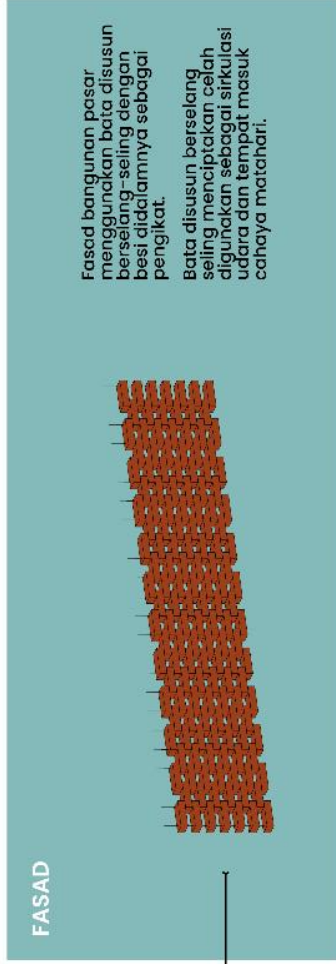


2. Bangunan yang berfungsi sebagai pasar menggunakan atap joglo sebagai upaya melestarikan atap tradisional Jawa.

Atap joglo memiliki karakter yang unik, memiliki bentuk visual yang tampak dan menarik.

Atap joglo juga bisa merepresentasikan bahwa bangunan ini adalah pasar tradisional.

## FASAD



Fasad bangunan pasar menggunakan bata disusun berselang-seling dengan besi didalamnya sebagai pengikat.

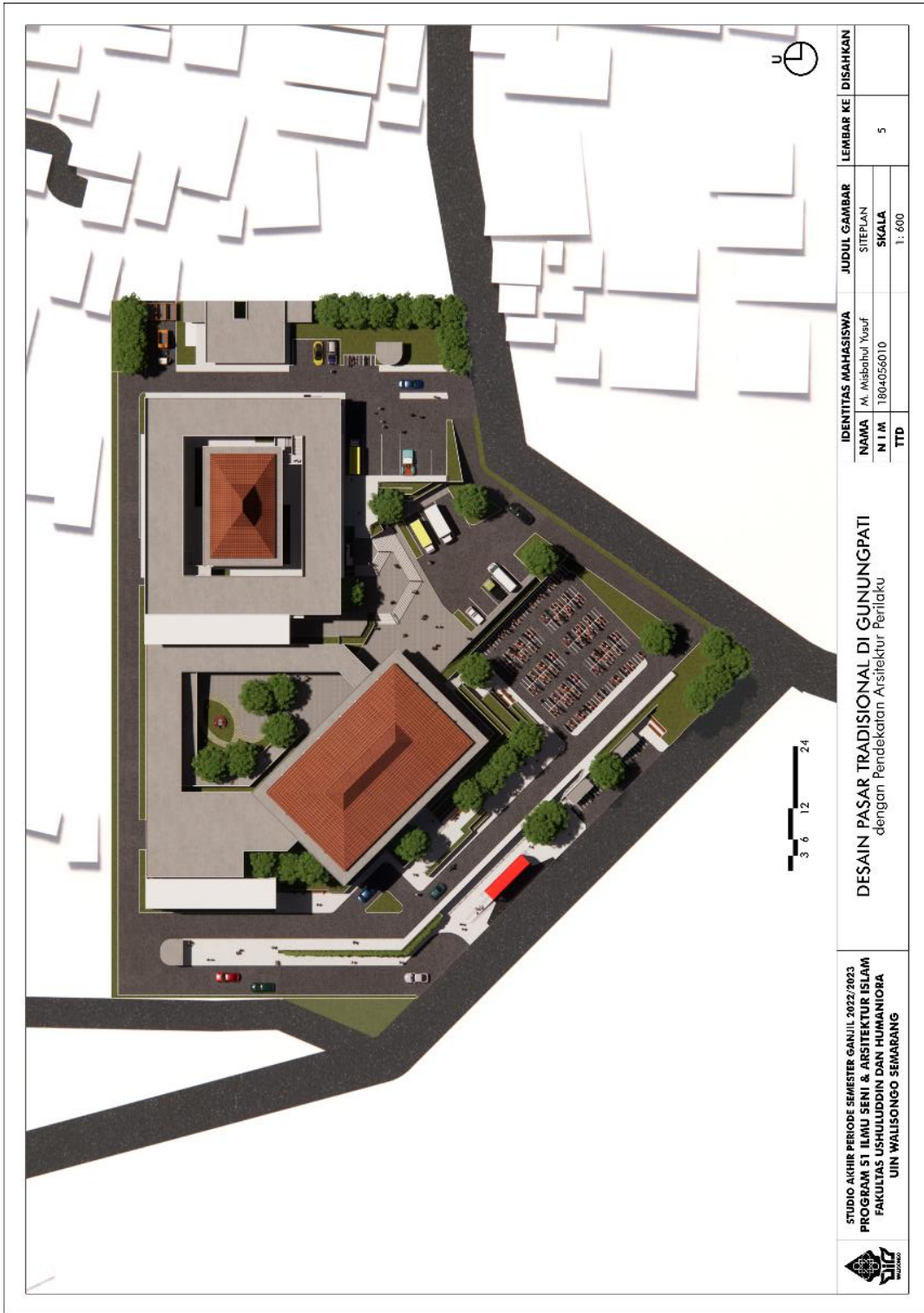
Bata disusun berselang seling menciptakan celah digunakan sebagai sirkulasi udara dan tempat masuk cahaya matahari.



STUDIO AKHIR PERIODE SEMESTER GANJIL 2022/2023  
PROGRAM S1 ILMU SENI & ARSITEKTUR ISLAM  
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA  
UIN WALISONGO SEMARANG

## DESAIN PASAR TRADISIONAL DI GUNUNGPATI dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku

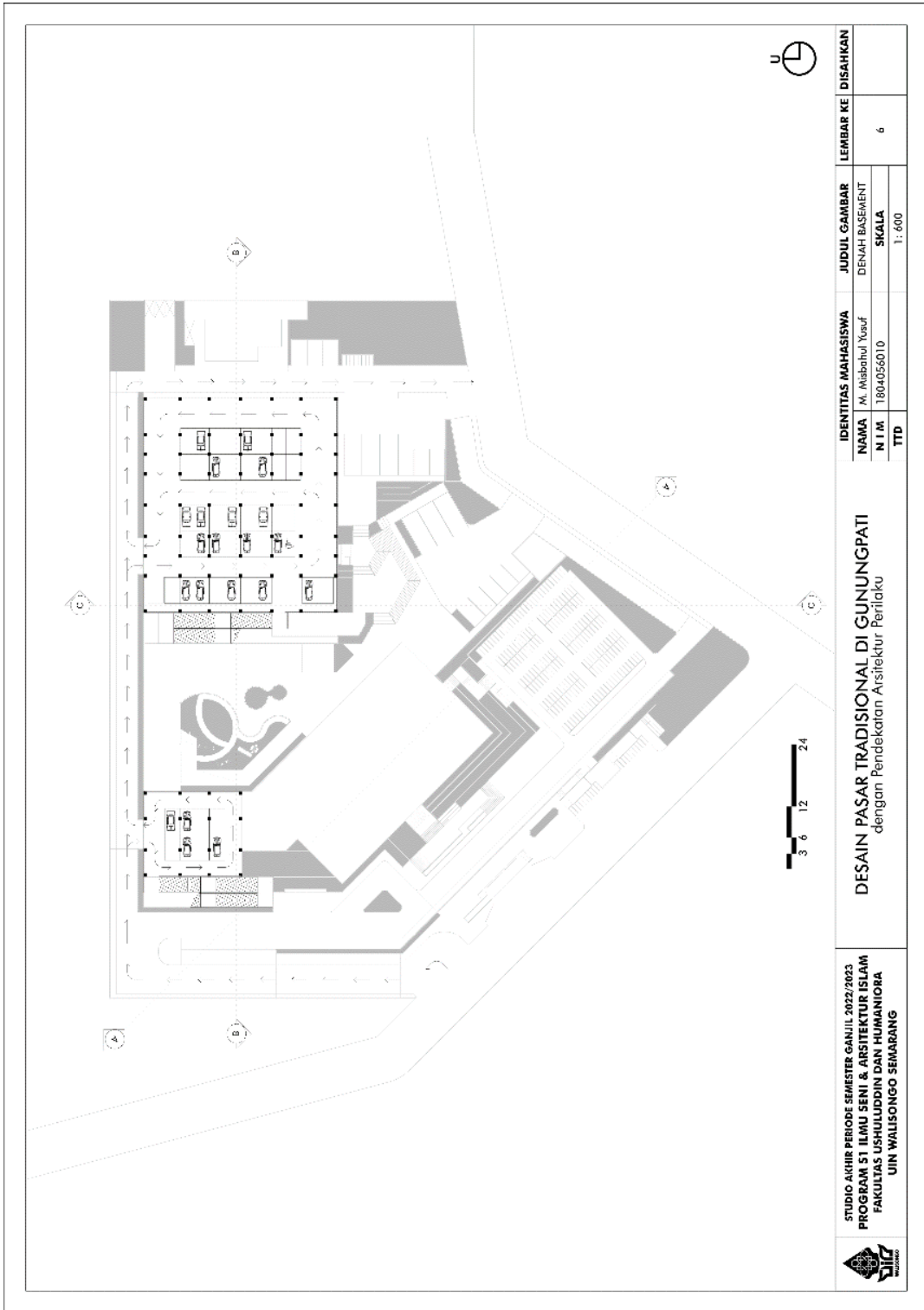
IDENTITAS MAHASISWA		JUDUL GAMBAR	LEMBAR KE	DISAHKAN
NAMA	M. Mubbaroh Yusuf	KONSEP BANGUNAN	4	
NIM	1804056010			
TTD				



STUDIO AKHIR PERIODE SEMESTER GANJIL 2022/2023  
 PROGRAM S1 ILMU SENI & ARSITEKTUR ISLAM  
 FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA  
 UIN WALISONGO SEMARANG

**DESAIN PASAR TRADISIONAL DI GUNUNGPATI**  
 dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku

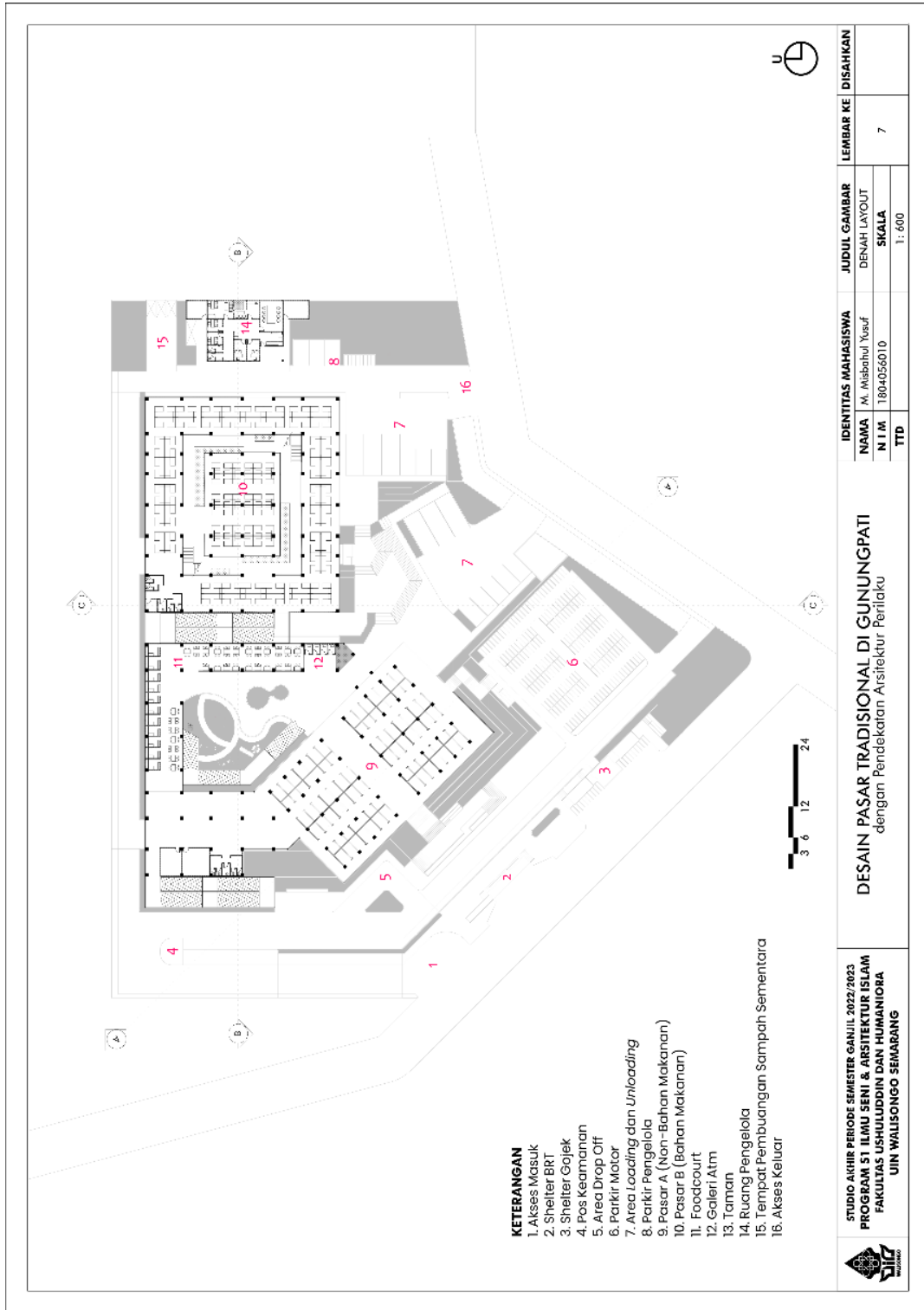
IDENTITAS MAHASISWA		JUDUL GAMBAR		LEMBAR KE   DISAHKAN	
NAMA	M. Mubbaroh Yusuf	SITEPLAN			
N I M	1804056010	SKALA			5
TTD		1: 600			



STUDIO AKHIR PERIODE SEMESTER GANJIL 2022/2023  
 PROGRAM S1 ILMU SENI & ARSITEKTUR ISLAM  
 FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA  
 UIN WALISONGO SEMARANG

**DESAIN PASAR TRADISIONAL DI GUNUNGPATI**  
 dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku

IDENTITAS MAHASISWA		JUDUL GAMBAR		LEMBAR KE   DISAHKAN	
NAMA	M. Mubbaroh Yusuf	DENAH BASEMENT			
N I M	1804056010	SKALA			6
TTD					



**KETERANGAN**

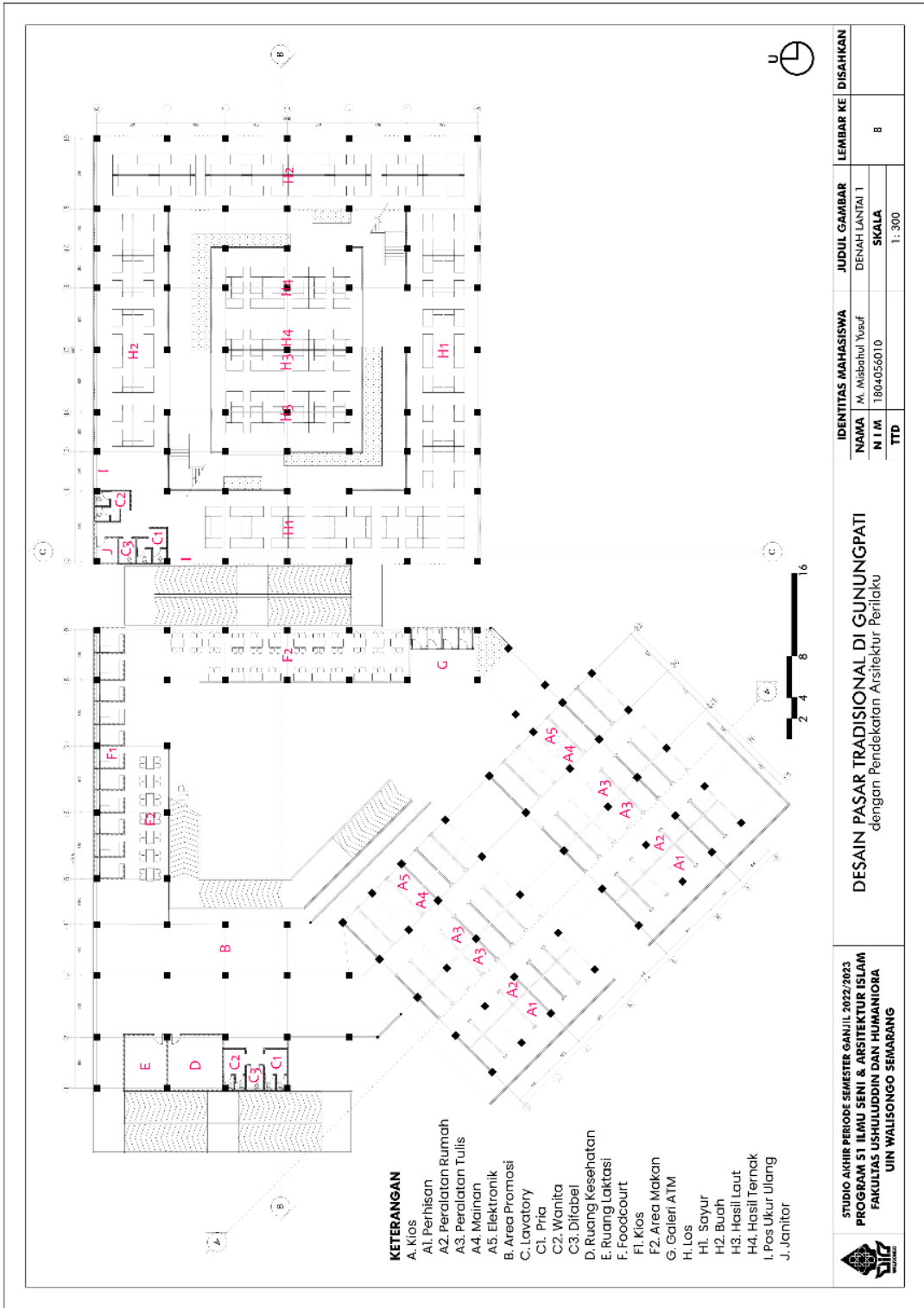
1. Akses Masuk
2. Shelter BRT
3. Shelter Gojek
4. Pos Keamanan
5. Area Drop Off
6. Parkir Motor
7. Area Loading dan Unloading
8. Parkir Pengelola
9. Pasar A (Non-Bahan Makanan)
10. Pasar B (Bahan Makanan)
11. Foodcourt
12. Galeri/Atm
13. Taman
14. Ruang Pengelola
15. Tempat Pembuangan Sampah Sementara
16. Akses Keluar



STUDIO AKHIR PERIODE SEMESTER GANJIL 2022/2023  
 PROGRAM S1 ILMU SENI & ARSITEKTUR ISLAM  
 FAKULTAS UHULUDDIN DAN HUMANIORA  
 UIN WALISONGO SEMARANG

**DESAIN PASAR TRADISIONAL DI GUNUNGPATI**  
 dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku

IDENTITAS MAHASISWA		JUDUL GAMBAR		LEMBAR KE		DISAHKAN	
NAMA	M. Mubandhu Yusuf	DENAH LAYOUT					
N I M	1804056010	SKALA			7		
TTD							1: 600



**KETERANGAN**

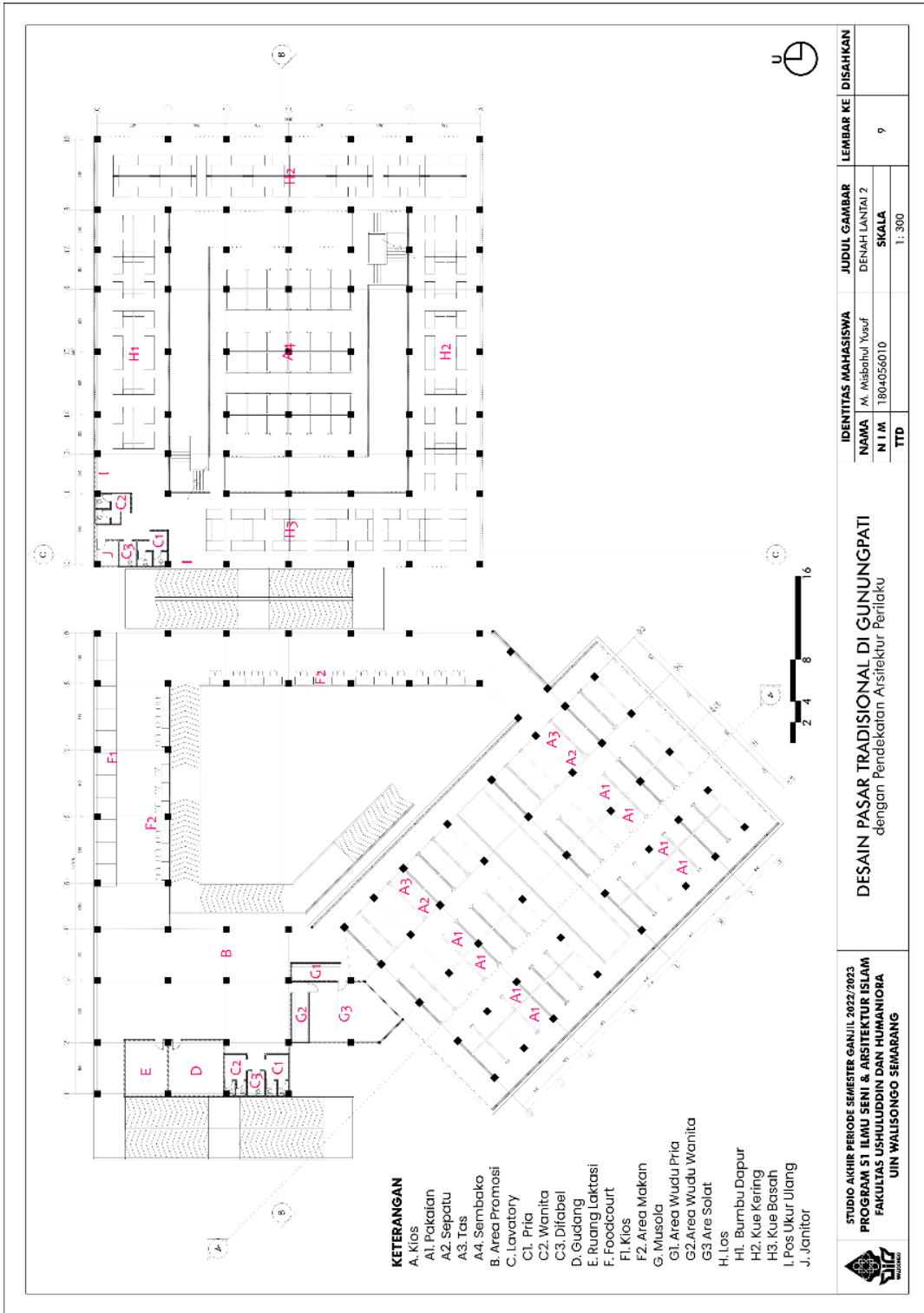
- A. Kiosk
- A1. Perhisan
- A2. Peralatan Rumah
- A3. Peralatan Tulis
- A4. Meلمان
- A5. Elektronik
- B. Area Promosi
- C. Lavatory
- C1. Pria
- C2. Wanita
- C3. Difabel
- D. Ruang Kesehatan
- E. Ruang Laktasi
- F. Foodcourt
- F1. Kiosk
- F2. Area Makan
- G. Galeri ATM
- H. Los
- H1. Sayur
- H2. Buah
- H3. Hasil Laut
- H4. Hasil Ternak
- I. Pos Ukur Ulang
- J. Janitor

STUDIO AKHIR PERIODE SEMESTER GANJIL 2022/2023  
**PROGRAM S1 ILMU SENI & ARSITEKTUR ISLAM**  
**FAKULTAS UHULUDDIN DAN HUMANIORA**  
**UIN WALISONGO SEMARANG**

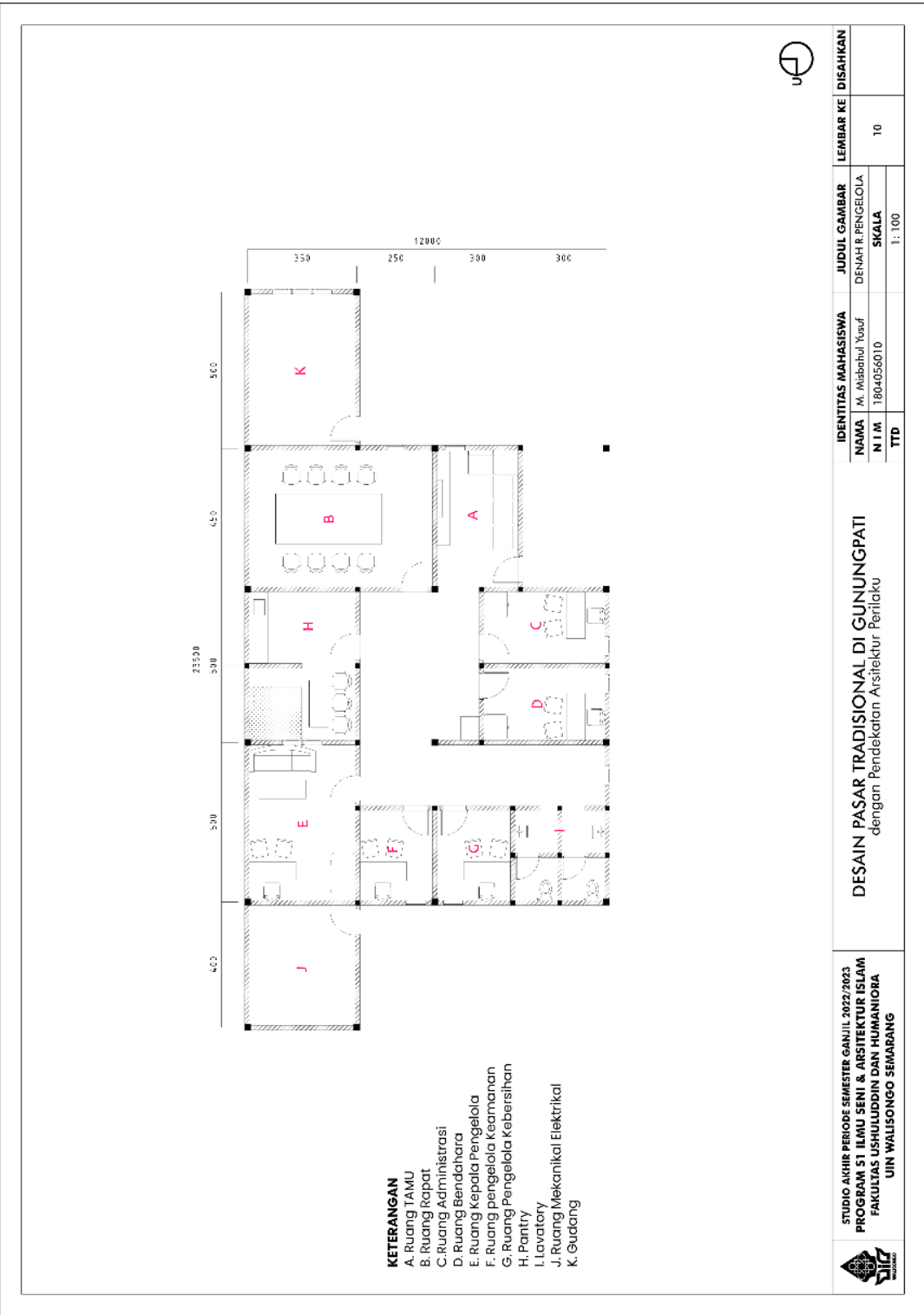
**DESAIN PASAR TRADISIONAL DI GUNUNGPATI**  
 dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku

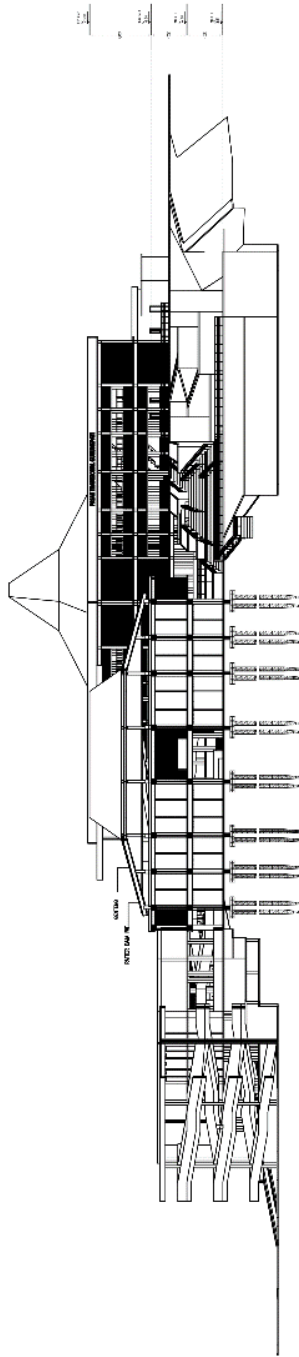
IDENTITAS MAHASISWA		JUDUL GAMBAR	LEMBAR KE	DISAHKAN
NAMA	M. Mubabuh Yusuf	DENAH LANTAI 1		
N I M	1804056010	SKALA	B	
TTD		1: 300		



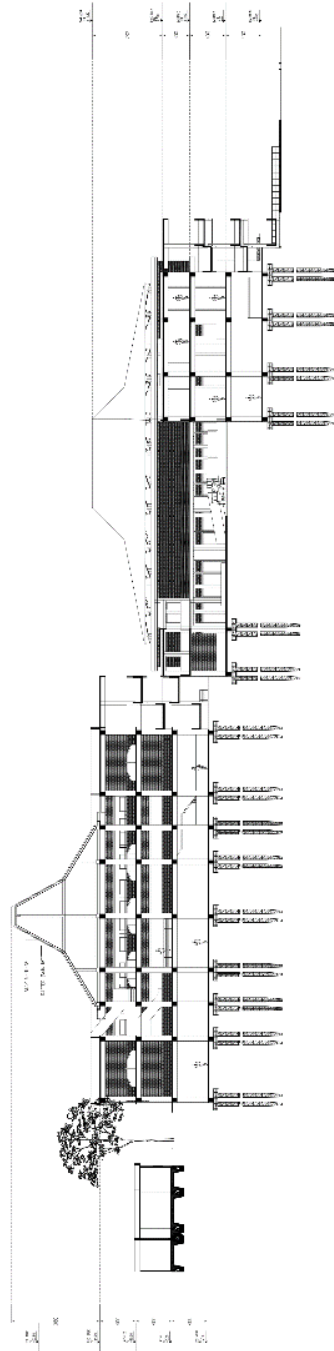


STUDIO AKHIR PERIODE SEMESTER GANJIL 2022/2023 PROGRAM S1 ILMU SENI & ARSITEKTUR ISLAM FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA UIN WALISONGO SEMARANG		<b>DESAIN PASAR TRADISIONAL DI GUNUNGPATI</b> dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku		<b>IDENTITAS MAHASISWA</b> NAMA: M. Mubabul Yusuf N I M: 1804056010 TTD:		<b>JUDUL GAMBAR</b> DENAH LANTAI 2 SKALA: 1:300		<b>LEMBAR KE</b> 9		<b>DISAHKAN</b>	
--	--	--	--	---	--	---	--	-----------------------	--	-----------------	--

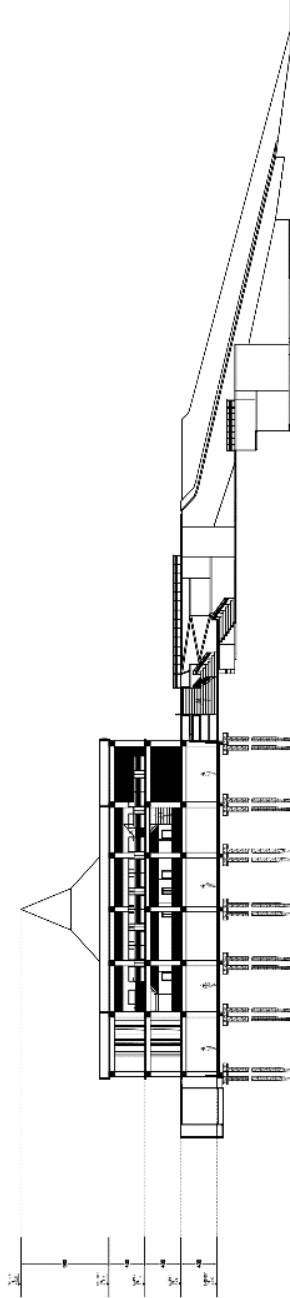




STUDIO AKHIR PERIODE SEMESTER GANJIL 2022/2023 PROGRAM S1 ILMU SENI & ARSITEKTUR ISLAM FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA UIN WALISONGO SEMARANG	<b>DESAIN PASAR TRADISIONAL DI GUNUNGPATI</b> dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku		<b>LEMBAR KE</b>   <b>DISAHKAN</b> 11
	<b>IDENTITAS MAHASISWA</b> NAMA   M. Wibisono Yusuf N I M   1804056010 TTD	<b>JUDUL GAMBAR</b> POTONGAN A-A SKALA 1:400	



STUDIO AKHIR PERIODE SEMESTER GANJIL 2022/2023 PROGRAM S1 ILMU SENI & ARSITEKTUR ISLAM FAKULTAS UHULUDDIN DAN HUMANIORA UIN WALISONGO SEMARANG	<b>DESAIN PASAR TRADISIONAL DI GUNUNGPATI</b> dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku		<b>LEMBAR KE</b> DISAHKAN 12
	<b>IDENTITAS MAHASISWA</b>		
	<b>NAMA</b>	<b>JUDUL GAMBAR</b>	
	<b>N I M</b>	<b>POTONGAN B.B</b>	
		<b>SKALA</b>	
		1: 400	
		<b>TTD</b>	



STUDIO AKHIR PERIODE SEMESTER GANJIL 2022/2023 PROGRAM S1 ILMU SENI & ARSITEKTUR ISLAM FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA UIN WALISONGO SEMARANG		<b>DESAIN PASAR TRADISIONAL DI GUNUNGPATI</b> dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku		<b>IDENTITAS MAHASISWA</b> NAMA: M. Wibisono Yusuf N I M: 1804056010		<b>JUDUL GAMBAR</b> POTONGAN C-C SKALA: 1:400		<b>LEMBAR KE</b>   <b>DISAHKAN</b> 13	
--	--	--	--	--	--	---	--	--	--

**TAMPAK KAWASAN**



STUDIO AKHIR PERIODE SEMESTER GANJIL 2022/2023  
 PROGRAM S1 ILMU SENI & ARSITEKTUR ISLAM  
 FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA  
 UIN WALISONGO SEMARANG

**DESAIN PASAR TRADISIONAL DI GUNUNGPATI**  
 dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku

IDENTITAS MAHASISWA		JUDUL GAMBAR	LEMBAR KE	DISAHKAN
NAMA	M. Mubbaroh Yusuf	TAMPAK	14	
NIM	1804056010			
TTD				

TAMPAK DEPAN KAWASAN



TAMPAK BELAKANG KAWASAN



STUDIO AKHIR PERIODE SEMESTER GANJIL 2022/2023  
PROGRAM S1 ILMU SENI & ARSITEKTUR ISLAM  
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA  
UIN WALISONGO SEMARANG

DESAIN PASAR TRADISIONAL DI GUNUNGPATI  
dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku

IDENTITAS MAHASISWA		JUDUL GAMBAR	LEMBAR KE	DISAHKAN
NAMA	M. Mubbaroh Yusuf	TAMPAK	15	
NIM	1804056010			
TTD				

TAMPAK KANAN KAWASAN

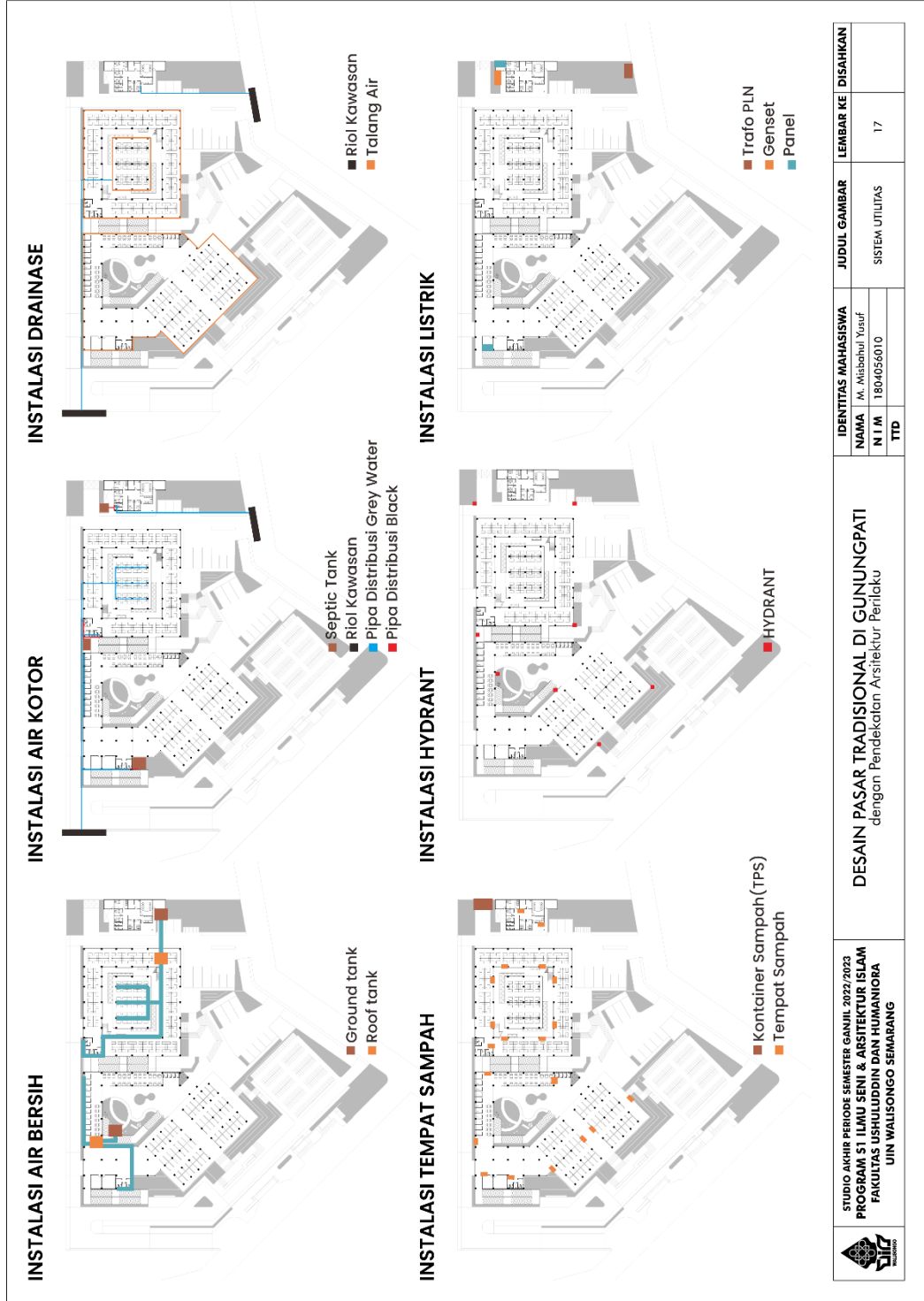


TAMPAK KIRI KAWASAN



 STUDIO AKHIR PERIODE SEMESTER GANJIL 2022/2023 PROGRAM S1 ILMU SENI & ARSITEKTUR ISLAM FAKULTAS UHULUDDIN DAN HUMANIORA UIN WALISONGO SEMARANG	<b>DESAIN PASAR TRADISIONAL DI GUNUNGPATI</b> dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku		<b>IDENTITAS MAHASISWA</b>	
	<b>NAMA</b> M. Mubabul Yusuf	<b>JUDUL GAMBAR</b> TAMPAK	<b>LEMBAR KE</b> 16	<b>DISAHKAN</b>
	<b>N I M</b> 1804056010			
	<b>TTD</b>			





STUDIO AKHIR PERIODE SEMESTER GANJIL 2022/2023 PROGRAM S1 ILMU SENI & ARSITEKTUR ISLAM FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA UIN WALISONGO SEMARANG	<b>IDENTITAS MAHASISWA</b> NAMA M. Aliebahul Yusuf N I M 1804056010 TTD		<b>JUDUL GAMBAR</b> SISTEM UTILITAS	<b>LEMBAR KE</b> 17 <b>DISAHKAN</b>
	<b>DESAIN PASAR TRADISIONAL DI GUNUNGPATI</b> dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku			
				






**STUDIO AKHIR PERIODE SEMESTER GANJIL 2022/2023**  
**PROGRAM S1 ILMU SENI & ARSITEKTUR ISLAM**  
**FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA**  
**UIN WALISONGO SEMARANG**

**DESAIN PASAR TRADISIONAL DI GUNUNGPATI**  
 dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku

IDENTITAS MAHASISWA		JUDUL GAMBAR	LEMBAR KE	DISAHKAN
NAMA	M. Mi'bahul Yusuf	FOTO PERSPEKTIF	18	
NIM	1804056010			
TTD				



STUDIO AKHIR PERIODE SEMESTER GANJIL 2022/2023  
 PROGRAM S1 ILMU SENI & ARSITEKTUR ISLAM  
 FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA  
 UIN WALISONGO SEMARANG



**DESAIN PASAR TRADISIONAL DI GUNUNGPATI**  
 dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku

IDENTITAS MAHASISWA		JUDUL GAMBAR	LEMBAR KE	DISAHKAN
NAMA	M. Mubabuh Yusuf	FOTO PERSPEKTIF	19	
N I M	1804056010			
TTD				



<b>STUDIO AKHIR PERIODE SEMESTER GANJIL 2022/2023</b> <b>PROGRAM S1 ILMU SENI &amp; ARSITEKTUR ISLAM</b> <b>FAKULTAS UHULUDDIN DAN HUMANIORA</b> <b>UIN WALISONGO SEMARANG</b>		<b>DESAIN PASAR TRADISIONAL DI GUNUNGPATI</b> dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku		<b>IDENTITAS MAHASISWA</b>		<b>JUDUL GAMBAR</b>		<b>LEMBAR KE   DISAHKAN</b>	
				NAMA M. Mubabul Yusuf N I M 1804056010 TTD		FOTO PERSPEKTIF		20	

## DAFTAR PUSTAKA

- Angkouw, Rieka, Herry Kapugu, Mahasiswa Prodi Arsitektur, Fakultas Teknik, and Sam Ratulangi. "Ruang Dalam Arsitektur Berwawasan Perilaku." *Media Matrasain* 9 (2012).
- Ariyani, Nur Indah, and Okta Nurcahyono. "Digitalisasi Pasar Tradisional: Perspektif Teori Perubahan Sosial." *Jurnal Analisa Sosiologi* 3, no. 1 (2018).
- Badan Pusat Statistik Kota Semarang. *Kota Semarang Dalam Angka 2021*, 2021.
- Genah, Triska, and Jefrey Kindangen. "Redesain Pasar Tradisional Bersehati Di Manado (Simplicity In Architecture)." *Daseng: Jurnal Arsitektur* 2 (2013).
- Haryadi, and B. Setiawan. *Arsitektur, Lingkungan Dan Perilaku : Pengantar Ke Teori, Metodologi Dan Aplikasi*. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press, 2014.
- Lukito, Yulia Nurliani. *Revitalisasi Ruang Pasar Tradisional Melalui Pendekatan Desain Dan Interaksi Pengguna Ruang*. Deepublish, 2018.
- Lupitosari, Dewi. "Dampak Jumlah Pasar, Jumlah Pedagang Dan Pad Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Kota Surakarta Sebelum Dan Sesudah Kebijakan Revitalisasi Pasar Tradisional," 2011.
- M.I. Aditjipto. "Jenis Masalah Perancangan Dan Jenis Pendekatannya." *Dimensi(Jurnal Teknik Arsitektur)* 27 (1999).
- Masitoh, Eis Al. "Upaya Menjaga Eksistensi Pasar Tradisional: Studi Revitalisasi Pasar Piyungan Bantul." *Jurnal PMI* X, no. 2 (2013).
- Menteri Perdagangan. "Peraturan Menteri Perdagangan Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2021 Tentang Pedoman Pembangunan Dan Pengelolaan Sarana Perdagangan," 2021.
- Menteri Perindustrian dan Perdagangan. *Keputusan Menteri Perindustrian Dan Perdagangan Nomor 23/MPP/KEP/1/1988 Tentang Lembaga-Lembaga Usaha Perdagangan*. Indonesia, 1998.

- Monica, and Laura Christina Luzar. "Efek Warna Dalam Dunia Desain Dan Periklanan." *Humaniora* 2 (2011).
- Pratami, Nola Irna, and Hariyanto. "Daya Layan Dan Pola Sebaran Pasar Tradisional Terhadap Tingkat Kepuasan Pembeli Di Pasar Tradisional Kota Semarang." *Geo-Image* 9 (2020).
- Rahayu, Adhifah. "Peran Warna Dalam Arsitektur Sebagai Salah Satu Kebutuhan Manusia." Fakultas Teknik Universitas Indonesia, 2012.
- Rahmi, Ain. "Mekanisme Pasar Dalam Islam." *Jurnal Ekonomi Bisnis dan Kewirausahaan* 4, no. 2 (August 23, 2015): 177.
- Rizal, Rasinanda Muhammad, Nur Rahman Alhamidi, Ferry Hermawan, and Ismiyati. "Karakteristik Lokasi Pasar Tradisional Dan Dampak Operasionalnya: Studi Kasus Kota Semarang." *Jurnal Riptek* 2 (2017).
- Saputro, Bagus Wahyu, Musyawaroh, and Kusumaningdyah Nurul Handayani. "Penerapan Desain Arsitektur Perilaku Pada Perancangan Redesain Pasar Panggungrejo Surakarta." *Senthong* 1, no. 2 (2018).
- Tandal, Anthonius N, and I Pinangkal P Egam. "Arsitektur Berwawasan Perilaku (Behaviorisme)." *Media Matrasain* 8, no. 1 (2011): 15.
- Trumansyahjaya, Kalih. "Pemilihan Model Perabot Pada Ruang Dalam Rumah Tinggal Sederhana (Studi Kasus Rumah Type 36, 45, 54)." *RADIAL : Jurnal Peradaban Sains, Rekayasa dan Teknologi* 3 (2015).
- "Pasar Tradisional, Problema Dan Solusinya Dalam Perspektif Multipelaku." *Blakasuta*, January 14, 2004.

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Mohammad Misbahul Yusuf  
Nim : 1804056010  
Jenis kelamin : Laki-laki  
Tempat, tanggal lahir : Gresik, 09 Juni 2001  
Fakultas : Fakultas Ushuluddin dan Humaniora  
Prodi : Ilmu Seni dan Arsitektur Islam  
Alamat : Jl. KH Syafi'i Pongangan Krajan, Manyar, Gresik  
Agama : Islam  
Whatsapp : 089526441326  
Email : meyusuv@gmail.com  
Pendidikan formal :

Tahun	Institusi
2018 - sekarang	S1 - Ilmu Seni dan Arsitektur Islam, UIN Walisongo Semarang
2015 - 2018	MA Unggulan Amanatul Ummah
2013 - 2015	MTS Unggulan Amanatul Ummah
2007 - 2013	MI Nurul Islam

Pendidikan non formal :

Tahun	Institusi
2018 - sekarang	Pondok Pesantren Darul Falah Besongo
2013 - 2018	Pondok Pesantren Amanatul Ummah