

**PERANCANGAN PASAR KREATIF
BERBASIS ARSITEKTUR LOKALITAS
JAWA BARAT**

LAPORAN PENGEMBANGAN KONSEP TUGAS AKHIR

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Sarjana

Program Studi S1 Ilmu Seni & Arsitektur Islam

Dosen Pembimbing : Didung Putra Pamungkas, M.Sn

: Alifiano Rezka Adi, S. T., M. Sc



Diajukan Oleh :
Zahrani Putri A'isy
2004056056

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

2023

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Zahrani Putri A'isy
NIM : 2004056056
Jurusan : Ilmu Seni dan Arsitektur Islam
Fakultas : Ushuluddin dan Humaniora
Judul : Perancangan Pasar Kreatif Berbasis Arsitektur Lokalitas
Jawa Barat

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

Semarang, 20 Desember 2023



Zahrani Putri A'isy

NIM. 2004056056

HALAMAN PENGESAHAN
LAPORAN PENGEMBANGAN TUGAS AKHIR
PRODI ILMU SENI DAN ARSITEKTUR ISLAM

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat

Guna Memenuhi Gelar Sarjana S1

Dalam Ilmu Ushuluddin dan Humaniora

Jurusan Ilmu Seni dan Arsitektur Islam

Disusun Oleh :

Zahrani Putri A'isy

NIM. 2004056056

Menyetujui,

Dosen Pembimbing Laporan Pengembangan Tugas Akhir

Program Studi Ilmu Seni dan Arsitektur Islam

Fakultas Ushuluddin dan Humaniora

UIN Walisongo Semarang

Pembimbing I



Didung Putra Pamungkas, M. Sn.

NIP. 19900612201931011

Pembimbing II



Alifiano Rezka Adi, S.T., M.Sc

NIP. 199109192019031016

Mengetahui

Ketua Program Studi Ilmu Seni dan Arsitektur Islam

Fakultas Ushuluddin dan Humaniora

UIN Walisongo



Dr. Zainul Adzfar, M. Ag.

NIP. 197308262002121002



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

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

Pengesahan

Naskah Tugas Akhir berikut ini :

Judul : **PERANCANGAN PASAR KREATIF BERBASIS
ARSITEKTUR LOKALITAS JAWA BARAT**

Penulis : Zahrani Putri A'isy

NIM : 2004056056

Program Studi : Ilmu Seni dan Arsitektur Islam

Fakultas : Ushuluddin dan Humaniora

Telah diujikan dalam Sidang Munaqosah oleh Dewan Penguji Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Seni dan Arsitektur Islam.

Semarang, 20 Desember 2023

DEWAN PENGUJI



Ketua Sidang

Dr. Zainul Adzfar, M. Ag.

NIP. 197308262002121002

Penguji I
Miftahul Khairi, M.Sn.
NIP. 199105282018011002

Pembimbing I

Didung Putra Pamungkas, M. Sn.

NIP. 19900612201931011

Sekretaris Sidang

Abdulloh Ibnu Thalbah, M. Pd.

NIP. 197605252016011901

Penguji II
Muhammad Afiq, S.T., MT.

NIP. 198405012019031007

Pembimbing II

Alifiano Rezka Adi, S.T., M.Sc

NIP. 199109192019031016



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

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

Lampiran : -
Hal : Nota Pembimbing I dan II

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ushuluddin dan Humaniora
Universitas Islam Negeri (UIN) Walisongo
Di Semarang

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi naskah skripsi dengan:

Nama : Zahrani Putri A'isy
NIM : 2004056056
Jurusan : Ilmu Seni dan Arsitektur
Judul Skripsi : **Perancangan Pasar Kreatif Berbasis Arsitektur Lokalitas Jawa Barat**

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ushuluddin dan Humaniora, Universitas Islam Negeri (UIN) Walisongo Semarang untuk diajukan dalam Sidang Munaqosah.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Pembimbing I

Didung Putra Pamungkas, M.Sn

NIP. 19900612201931011

Pembimbing II

Alifiano Rezka Adi, S. T., M. Sc

NIP. 199109192019031016

Motto Hidup

“Percaya Diri dan Terus Melaju”

ABSTRAK

Ekonomi kreatif pada era digitalisasi ini memiliki peluang yang kurang menguntungkan, perlu mendapat perhatian lebih terutama pada era digitalisasi sekarang, pelaku usaha yang bersifat digitalisasi (online shop) memiliki kemudahan pada sektor barang asing yang tinggi dibandingkan para pelaku ekonomi kreatif (local/pasar) yang bersifat offline. Sehingga sebagai pengadopsi pelaku offline shop ekonomi kreatif (local/pasar) mengalami perbedaan yang signifikan antara keduanya. Sebagai penghasil ekonomi kreatif tertinggi tingkat nasional, Jawa Barat memiliki daya tarik tersendiri dalam bidang ekonomi kreatif sehingga diperlukanlah wadah bagi para pelaku usaha untuk bisa memasarkan barang maupun karya. Pasar kreatif merupakan solusi bagi sektor ekonomi kreatif yang dikombinasikan dengan unsur lokalitas Jawa Barat. Perancangan ini dilakukan berdasarkan sisi arsitektural maupun non-arsitektural untuk bisa diterapkan pada perancangan pasar kreatif tersebut.

KATA KUNCI: *Era Digitalisasi, Ekonomi Kreatif, Pasar Kreatif, Lokalitas, Budaya Jawa Barat*

ABSTRACT

The creative economy in this digitalization era has less opportunities, it needs more attention, especially in the current digitalization era, digitalized business actors (online shops) have high convenience in the foreign goods sector compared to creative economy actors (local / market) who are offline. So that as an adopter of offline shop actors, the creative economy (local / market) experiences significant differences between the two. As the highest producer of creative economy at the national level, West Java has its own charm in the field of creative economy so that a forum is needed for business actors to be able to market goods and works. The creative market is a solution for the creative economy sector combined with elements of the locality of West Java. This design is carried out based on architectural and non-architectural sides to be applied to the design of the creative market.

KEYWORDS: *Digitalization Era, Creative Economy, Creative Market, Locality, West Java Culture*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT. Dengan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan Laporan Pengembangan Konsep Tugas Akhir berjudul **“Perancangan Pasar Kreatif Berbasis Arsitektur Lokalitas Jawa Barat“** ini tepat pada waktunya. Penulisan ini ditulis dalam rangka memenuhi syarat untuk mencapai gelar sarjana pada Program Studi Ilmu Seni & Arsitektur Islam Fakultas Ushuluddin Dan Humaniora UIN Walisongo Semarang.

Dalam penyelesaian studi dan penulisan laporan ini, penulis banyak memperoleh bantuan baik pengajaran, bimbingan maupun motivasi dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang tak terhingga kepada :

1. Bapak Dr. Hasyim Muhammmad, M. Ag., selaku Dekan Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Walisongo Semarang
2. Bapak Dr. Zainul Adzfar, M. Ag., selaku Ketua Program Studi Ilmu Seni dan Arsitektur Islam UIN Walisongo Semarang
3. Bapak Didung Putra Pamungkas M.Sn dan Bapak Alifiano Rezka Adi, M., selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya, memberikan bimbingan, saran dan pengarahan kepada penulis dalam penulisan laporan ini.
4. Ibu Shofiyah Nurmasari M.T., selaku Dosen Studio Perancangan Arsitektur satu hingga empat yang telah membimbing, mengajarkan dan memotivasi penulis selama menempuh Studi di Prodi Ilmu Seni & Arsitektur Islam.
5. Bapak Miftahul Khairi, M.Sn., selaku Dosen Wali yang telah memberikan bimbingan selama penulis menempuh Studi di Prodi Ilmu Seni & Arsitektur Islam.
6. Seluruh dosen Prodi Ilmu Seni & Arsitektur Islam yang telah memberikan pengetahuan dan arahan penulis menempuh Studi di Prodi Ilmu Seni & Arsitektur Islam.
7. Kedua orang tua penulis, tersayang bapak Edin Rohaedin S. Sos., dan tersayang ibu Dewi Jamilah, untuk beliau berdua penulis persembahkan. Terima kasih atas segala kasih sayang dan perhatian yang diberikan dalam membesarkan dan membimbing penulis selama

ini sehingga penulis dapat terus berjuang dalam meraih mimpi dan cita-cita. Kesuksesan dan segala hal baik kedepannya akan penulis dapatkan adalah untuk kalian berdua.

8. Saudara dan saudari penulis, Muhammad Barkah Ishmatillah dan Najlaa Kiasatina Aqilah terima kasih selalu percaya dan mendukung pada mimpi penulis, kalian adalah yang terbaik yang pernah penulis miliki. Fitriyanti selaku kakak ipar terima kasih untuk selalu mendukung selama ini, dan ade Raidan Yusuf Habibi selaku sepupu pertama penulis terima kasih selalu menjadi penghibur pada waktu sulit penulis.
9. Sahabat dan roommate penulis, Velyna Ardelia P.M, terima kasih atas segala kenangan indah dan duka bersama selama ini.
10. Teman teman penulis, terima kasih telah menjadi bagian dari kenangan selama perkuliahan.
11. Semua pihak yang telah terlibat pada penulisan laporan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan laporan ini jauh dari kata sempurna karena keterbatasan kemampuan dan ilmu pengetahuan. Oleh karena itu atas kesalahan dan kekurangan dalam penulisan laporan tugas akhir ini penulis memohon maaf.

Penutup, harapan penulis semoga laporan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi siapa saja yang membaca.

Semarang, 2023

Zahrani Putri A'isy

2004056056

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	I
HALAMAN PENGESAHAN	II
LEMBAR PENGESAHAN	III
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN.....	IV
NOTA PEMBIMBING	V
ABSTRAK.....	VI
KATA PENGANTAR.....	VII
DAFTAR ISI.....	XI
DAFTAR GAMBAR	XII
DAFTAR TABEL	XIII
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 PENGERTIAN JUDUL	1
1.1.1 Pengertian Perancangan	1
1.1.2 Pengertian Pasar Kreatif	1
1.1.3 Pengertian Arsitektur Lokalitas.....	1
1.1.4 Budaya Lokal Jawa Barat	2
1.1.5 Perancangan Pasar Kreatif Berbasis Arsitektur Lokalitas Jawa Barat	2
1.2 LATAR BELAKANG.....	4
1.3 RUMUSAN MASALAH.....	4
1.3.1 Pembahasan Umum	4
1.3.2 Pembahasan Khusus.....	4
1.4 TUJUAN DAN SASARAN.....	4
1.4.1 Tujuan	4
1.4.2 Sasaran	4
1.5 LINGKUP PEMBAHASAN.....	4
1.5.1 Pembahasan Arsitektural.....	4
1.5.2 Pembahasan Non-Arsitektural	5
1.6 SISTEMATIKA PENULISAN	5
1.7 KEASLIAN PENULISAN	8
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 PENGERTIAN PASAR KREATIF.....	8
2.1.1 Pengertian Pasar.....	8

2.1.2	Pengertian Industri Kreatif.....	8
2.1.2.1	Jenis-jenis Industri Kreatif.....	8
2.1.3	Pasar Kreatif.....	8
2.2	STANDAR PASAR KREATIF	10
2.3	TINJAUAN PENDEKATAN ARSITEKTUR LOKALITAS	11
2.3.1	Pengertian Arsitektur Lokalitas.....	12
2.3.2	Prinsip Arsitektur Lokalitas	12
2.3.3	Fungsi Arsitektur Lokalitas.....	13
2.3.4	Pemaknaan Arsitektur Lokalitas	13
2.4	TINJAUAN ARSITEKTURAL LOKALITAS JAWA BARAT.....	14
2.4.1	Tinjauan Parameter Arsitektural Lokalitas Jawa Barat Secara Umum	14
2.4.2	Tinjauan Parameter Arsitektural Lokalitas Jawa Barat Secara Khusus	14
2.4.2.1	Tipologi Arsitektur Julang Ngapak.....	14
2.4.2.2	Bagian-bagian Arsitektur Julang Ngapak	14
2.5	STUDI PRESEDEN.....	17
2.5.1	Pasar Pulo, Zhengzhou, <u>Tiongkok</u>	17
2.5.2	Pasar Guadalupe, Meksiko.....	18
2.5.3	2.Pasar Rakitan, Changsha, Tiongkok	21
BAB 3	METODE PERANCANGAN	23
3.1	IDE PERANCANGAN.....	23
3.2	IDENTIFIKASI MASALAH.....	23
3.3	PENGUMPULAN DATA.....	23
3.4	ALUR POLA PIKIR.....	24
BAB 4	ANALISA DAN PEMBAHASAN.....	25
4.1	ANALISA KONTEKSTUAL	25
4.1.1	Analisa Lokasi Eksisting Site	25
4.1.2	Tinjauan Wilayah Tapak	26
4.1.2.1	Tinjauan Kabupaten Tasikmalaya	26
4.1.2.2	Tinjauan kecamatan Singaparna	26
4.1.3	Pemilihan Site	27
4.1.3.1	Alternatif Lokasi 1	27
4.1.3.2	Alternatif Lokasi 2	28
4.1.4	Analisa Lokasi Terpilih.....	29
4.2	ANALISA FUNGSIONAL.....	35
4.2.1	Analisa Pegguns.....	35
4.2.2	Analisa Alur Kegiatan.....	40
4.2.3	Analisa Kebutuhan Ruang	42
4.2.4	Program Ruang	45
4.2.5	Hubungan Ruang	48

4.3 ANALISA ASPEK TEKNIS.....	48
4.3.1 Struktur Bawah	49
4.3.2 Struktur Utama.....	49
4.3.3 Struktur Atap.....	50
4.4 ANALISA ASPEK KINERJA (UTILITAS).....	50
4.4.1 Sistem Air Bersih	50
4.4.2 Sistem Air Kotor	51
4.4.3 Sistem Penghawaan	51
4.4.4 Sistem Jaringan Listrik.....	51
4.4.5 Sistem Pemadam Kebakaran.....	52
 BAB 5 DRAFT KONSEP PERANCANGAN.....	 54
5.1 PENGEMBANGAN HASIL PERANCANGAN	54
 KESIMPULAN.....	 69
 DAFTAR PUSTAKA.....	 70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Julang Ngapak	14
Gambar 2.2 Pasar Pulo, Zhengzhou, Tiongkok	17
Gambar 2.3 Pasar Guedalupe, Meksiko.....	20
Gambar 2.4 Pasar Rakitan, Changsha, Tiongkok	22
Gambar 4.1 Peta Administratif Kab. Tasikmalaya.....	26
Gambar 4.2 Peta Administratif Kec. Singaparna	27
Gambar 4.3 Alternatif Lokasi 1	27
Gambar 4.4 Alternatif Lokasi 2	28
Gambar 4.5 Analisa Matahari	30
Gambar 4.6 Sun Path	30
Gambar 4.7 Analisa Matahari	30
Gambar 4.8 Analisa Arah Angin	31
Gambar 4.9 Analisa Rata-rata Curah Hujan	31
Gambar 4.10 Potongan Jl. Raya Pemda.....	32
Gambar 4.11 Analisa regional.....	32
Gambar 4.12 Analisa Luas & bentuk Tapak	33
Gambar 4.13 Analisa Luas & bentuk Tapak	33
Gambar 4.14 Analisa Aksesibilitas	34
Gambar 4.15 Analisa View	34
Gambar 4.16 Analisa Kebisingan	35
Gambar 4.17 Analisa Kebisingan	35
Gambar 4.18 Analisa Pengunjung.....	36
Gambar 4.19 Alur kegiatan pengunjung	41
Gambar 4.20 Alur kegiatan pedagang / seniman / hiburan	41
Gambar 4.21 Alur kegiatan pengelola	42
Gambar 4.22 Pondasi footplat.....	49
Gambar 4.23 Rangka Baja WF	49

Gambar 4.24 Rangka Atap Baja WF.....	49
Gambar 4.25 Sistem Air Bersih	50
Gambar 4.26 Sistem Air Kotor	51
Gambar 4.27 Sistem Jaringan Listrik.....	51
Gambar 4.28 APAR.....	52
Gambar 4.29 Hydrant Halaman / Pillar	53
Gambar 4.30 Sirkulasi Mobil Pemadam.....	53
Gambar 5.1 Bentuk Massa.....	55
Gambar 5.2 Rancangan Fasad.....	56
Gambar 5.3 Ornamantasi dan Material.....	57
Gambar 5.4 Aktifitas Pengunjung Pasar	58
Gambar 5.5 Area Fashion Show	59
Gambar 5.6 Kios.....	59
Gambar 5.7 Area Workshop.....	60
Gambar 5.8 Area Pameran Karya Seni	60
Gambar 5.9 Area Ruang Pertunjukan	61
Gambar 5.10 Area Billboard.....	62
Gambar 5.11 Area Aksis	63
Gambar 5.12 Aksesibilitas	63
Gambar 5.13 Konektivitas dan Ruang Terbuka	64
Gambar 5.14 Konektivitas dan Ruang Terbuka	64
Gambar 5.15 Organisasi Ruang	65
Gambar 5.16 Diagram Sistem Air Hujan.....	66
Gambar 5.17 Diagram Sistem Air Bersih	66
Gambar 5.18 Diagram Sistem Air Kotor	67
Gambar 5.19 Diagram Sistem Penanggulangan Kebakaran.....	67
Gambar 5.20 Rancangan Struktur Terhadap Bangunan.....	68
Gambar 5.21 Potongan A-A, B-B, Tampak Depan, Samping Kanan, Kiri, Belakang dan Depan Kawasan.....	69

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Keaslian Pennulisan	5
Tabel 3.1 Alur Pola Pikir	24
Tabel 4.1 Alternatif Lokasi 1	28
Tabel 4.2 Alternatif Lokasi 2	29
Tabel 4.3 Kategori Fashion	37
Tabel 4.4 Kategori Kerajinan	38
Tabel 4.5 Kategori Seni Pertunjukan	39
Tabel 4.6 Kategori Permainan Interaktif.....	40
Tabel 4.7 Analisa Kebutuhan Ruang.....	43
Tabel 4.8 Klasifikasi dan Peletakan Hydrant	52
Tabel 5.1 ornamentasi dan Material.....	57

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 PENGERTIAN JUDUL

1.1.1 Pengertian Perancangan

Menurut Wiliam A. Shrode (1974), perancangan ialah suatu sarana untuk mentransformasikan persepsi-persepsi mengenai kondisi-kondisi lingkungan ke dalam rencana yang berarti dan dapat dilaksanakan dengan teratur, adapun Soetam Rizky (2011) perancangan adalah sebuah proses untuk medefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta didalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaan. ¹

1.1.2 Pasar Kreatif

Pasar dapat diartikan sebagai tempat transaksi dalam melakukan jual beli. Dengan prinsip kebebasan dalam persaingan untuk penjual bisa memproduksi dan pendistribusian dan kemerdekaan menentukan barang yang dibeli atau dinikmati bagi sisi pembeli.

Pengertian dari jenis pasar pada era modern ini tidak bisa diartikan dalam satu jenis saja. Justru jenis pasar sudah sangat beragam. Pasar kreatif merupakan instrumen dari banyaknya jenis pasar.

Yang membedakan, pasar kreatif memiliki kegiatan yang berfokus pada industri kreatif dengan kategori yang sangat beragam hal ini berupa penyediaan barang seni, kerajinan, fashion kemudian kuliner. Ditambah dalam kategori penyediaan jasa mencakup jasa periklanan, arsitektur, desain video film dan fotografi, permainan interaktif, musik, seni pertunjukan, penerbitan dan percetakan, layanan teknologi. ²

1.1.3 Arsitektur Lokalitas

Arsitektur lokalitas merupakan bentuk kemajuan dari arsitektur post modern, alat yang bisa mencegah dari pengaruh bentuk gaya kapitalis dengan kata

¹ Kevin Ananda, S.Ars, "*Kajian Kesesuaian Proses Tahapan Perancangan Terhadap Hasil Rancangan*",

² Sumber : Studi Pemetaan Industri Kreatif Departemen Perdagangan 2007, yang diambil dari Klasifikasi Baku Lapangan Usaha Indonesia 2005 (Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2025, 2008)

sederhananya dari sebuah desain yang dirasa monoton atau biasa saja. Sehingga dengan arsitektur lokalitas akan menghadirkan kembali identitas atau citra khas dari sebuah daerah dengan suasana yang lebih segar atau baru.

Sesuatu yang menarik dalam lokalitas ialah dapat menghasilkan berbagai macam bentuk perbedaan dengan ciri khas yang tercipta dari lokalitas tersebut lahir dan berkembang.³

1.1.4 Budaya Lokal Jawa Barat

Jawa barat merupakan salah satu daerah yang terletak dibagian barat pulau jawa yang biasa dikenal sebagai suku sunda. Seperti halnya kebudayaan suku suku di Indonesia, suku sunda memiliki kebudayaan yang beraneka ragam yang menciptakan berbagai jenis kesenian hingga ciri khas arsitektur. Terkait kesenian secara garis besar jawa barat memiliki berbagai jenis kesenian yang tercipta dari kondisi lingkungan, perekonomian dan mata pencaharian masyarakat sekitarnya, adapun kesenian yang dimiliki jawa barat ialah jaipongan, pencak silat, tari topeng cirebon. Untuk bidang arsitektur jawa barat memiliki berbagai jenis arsitektur antara lain jolopong yang memiliki ciri berupa rumah panggung dan material bangunan berupa kayu, bambu, ijuk, batu, tanah dan daun kelapa, selanjutnya badak heuay, parahu kumureb, julang ngapak, buka palayu dan yang terakhir buka pongpok.⁴

1.1.5 Perancangan Pasar Kreatif Dengan Berbasis Arsitektur Lokalitas Jawa Barat

Perancangan Pasar Kreatif Dengan Berbasis Arsitektur Lokalitas Jawa Barat memiliki urgensi yang disimpulkan berupa perancangan pasar kreatif yang menyajikan bukan hanya untuk ruang transaksi jual beli dari industri kreatif namun juga tempat rekreasi dengan menghadirkan pengenalan lebih dalam budaya dari lokalitas jawa barat. Sehingga perancangan ini bisa menjadi solusi atas pasar yang lebih ideal dan mencitrakan lokalitas jawa barat.

1.2 LATAR BELAKANG

Sebagai generasi yang tinggal di era digitalisasi memiliki infrastruktur digital yang kuat dan berkembang pesat. Hal ini berdampak berupa perubahan perilaku untuk

³ Sumber : Studi Pemetaan Industri Kreatif Departemen Perdagangan 2007, yang diambil dari Klasifikasi Baku Lapangan Usaha Indonesia 2005 (Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2025, 2008)

⁴

mengikuti kemajuan teknologi, pada era digitalisasi ini manusia akan menjadi penggerak (human centered) atas teknologi (technology based) yang dijalankan. Dampak era digitalisasi dapat meningkatkan integrasi antara teknologi digital dengan keahlian manusia untuk menciptakan nilai tambah berupa fleksibilitas ataupun kemudahan.⁵

Perkembangan era digitalisasi pada sektor ekonomi memunculkan tantangan yang beragam, perbedaan kurva yang drastis antara pelaku usaha online shop dengan offline shop (pasar) terjadi sangat tinggi. Online shop sebagai pengadopsi dari pelaku infrastruktur digital memiliki peluang yang lebih tinggi dengan kemudahan daya saing secara global dengan masuk dan keluarnya barang asing yang ditawarkan sehingga terjadi hambatan pada offline shop (pasar) untuk bisa bersaing di ranah lokal maupun global. Menurut data dewan perwakilan wilayah (DPW) asosiasi pedagang pasar tradisional (APPSI) Jawa Barat penurunan akan tingkat ketertarikan berbelanja di offline shop mengalami penurunan di angka 50% – 70%.

Di ranah kebudayaan juga di sentuh era digitalisasi kearifan lokal nusantara mengalami arus yang tidak mudah, generasi yang tinggal di Indonesia harus berpegang kuat untuk tetap tanggung jawab terhadap keberlangsungan moral dan kebudayaan bangsa. Dengan penanaman nilai yang diwariskan kepada generasi seterusnya dengan strategi dan realisasi yang tepat diharapkan dapat memperkuat identitas bangsa.⁶

Upaya dampak dari tantangan era digitalisasi dari dua bidang dapat disimpulkan bahwa era ini merupakan penghubung untuk mencapai potensi besar. Perancangan pasar dengan sebuah pasar di rasa perlu memiliki konsep yang kuat dan spesifik maka konsep pasar kreatif dengan arsitektur lokalitas jawa barat merupakan langkah yang tepat untuk menjawab dari permasalahan dari sisi ekonomi maupun budaya. Pasar kreatif merupakan konsep pasar didalamnya merupakan bagian dari industri kreatif yang dapat berkolaborasi antara ekonomi dan juga budaya.

⁵ Tangkas Ageng Nugroho, Achmad Kaisi Amarco, Muhammad Yasin “Perkembangan Industri 5.0 Terhadap Perekonomian Indonesia”

⁶ Diyah Rieka Rahmawati, “Kebudayaan dalam Pendidikan Era Society 5.0”

1.3 RUMUSAN MASALAH

1.3.1 Pembahasan Umum

Bagaimana merancang Pasar Kreatif Dengan Berbasis Arsitektur Lokalitas Jawa Barat dengan tepat sasaran dan tepat guna untuk menghasilkan rancangan yang maksimal

1.3.2 Pembahasan Khusus

Dengan tujuan memenuhi tuntutan pasar kreatif berbasis arsitektur lokalitas jawa barat terdapat beberapa pembahasan khusus :

1. Bagaimana mengolah site untuk membentuk zoning yang sesuai dengan fungsi masing masing kegiatan industri kreatif ?
2. Bagaimana mengolah sirkulasi ruang maupun kendaraan untuk site pasar ?
3. Bagaimana merancang pasar kreatif berbasis arsitektur arsitektur lokalitas jawa barat?
4. Bagaimana menetapkan desain arsitektural pada bagian luar ataupun dalam bangunan yang mencerminkan pasar kreatif dengan berbasis arsitektur lokalitas jawa barat?

1.4 TUJUAN DAN SASARAN

1.4.1 Tujuan

Membentuk landasan konsep pasar kreatif dengan berbasis arsitektur lokalitas jawa barat

1.4.2 Sasaran

Menghasilkan rancangan konsep pasar kreatif dengan berbasis arsitektur lokalitas jawa barat sebagai media dalam menjawab tantangan era digitalisasi yang mempengaruhi bidang ekonomi dan budaya

1.5 LINGKUP PEMBAHASAN

1.5.1 Pembahasan Arsitektural

Lingkup pembahasan arsitektural membahas mengenai aspek perancangan pasar kreatif dengan berbasis arsitektur lokalitas jawa barat yang dititik beratkan pada konsep rancangan dan desain bangunan yang bisa memberikan ruang dalam mewadahi aktivitas kegiatan didalamnya

1.5.2 Pembahasan Non Arsitektural

Lingkup pembahasan non-arsitektural membahas teori teori perancangan pasar yang dikumpulkan yang menghasilkan aktivitas kegiatan pengguna bangunan pasar

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan yang digunakan dalam menyusun konsep perancangan arsitektur adalah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Berisi uraian mengenai pembahasan judul, penjelasan latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan dari segi arsitektural dan non-arsitektural, sistematika penulisan dan yang terakhir keaslian penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Berisi uraian mengenai pengembangan pada konsep perancangan pasar yang berasal dari studi preseden dari bangunan yang memiliki fungsi yang sama dengan perancangan yang akan di rancang

BAB 3 METODE PERANCANGAN

Berisi uraian dasar pemikiran alasan pemilihan pendekatan konsep, proses merancang serta alur pola pikir yang digunakan dalam perancangan.

BAB 4 ANALISA DAN PEMBAHASAN

Berisi uraian mengenai lokasi eksisting site, pemilihan site, analisa site, analisa program ruang dan analisa tema

BAB 5 DRAFT KONSEP PERANCANGAN

Berisi uraian pembahasan tahap awal pengembangan, kesimpulan dan saran serta daftar pustaka

1.7 KEASLIAN PENULISAN

Tabel 1 Keaslian Pennulisan

NO	JUDUL	SUBSTANSI	PERBEDAAN
1.	Perancangan Pusat Bisnis Kreatif Banda Aceh (Tema : Arsitektur Modern) Penulis : Muhammad Ghaffar Assiddiqi Tahun : 2022	<ul style="list-style-type: none">- Penekanan Klasifikasi Industri Kreatif- Tinjauan Khusus lokasi- Penekanan analisis lingkungan, klimatologi,	<ul style="list-style-type: none">- Latar Belakang- Tema dan konsep perancangan- Lokasi site

		<p>matahari, angin, hujan, vegetasi, kebisingan, view, sirkulasi dan pencapaian, fungsional, jenis kegiatan dan aktivitas, pola kegiatan, besaran ruang, struktur dan material</p>	
2.	<p>Pusat Industri Kreatif Di Kota Bekasi Dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer (Tema : Arsitektur Kontemporer) Penulis : Rian Aji Nugroho Pangestu Tahun : 2017</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Uraian Klasifikasi Industri Kreatif - Tinjauan kebutuhan ruang dalam pusat industri kreatif - Penekanan kriteria penentuan lokasi - Penekanan analisis pelaku kegiatan, pengelompokan kegiatan, analisis aktivitas dan kebutuhan ruang, organisasi ruang, hubungan kelompok ruang, sirkulasi ruang, besaran ruang - Penekanan analisis aspek kinerja sistem pemadam kebakaran, penghawaan, pencahayaan, jaringan listrik, sistem jaringan master televisi (MATV), sistem jaringan internet, jaringan air bersih dan kotor, sistem keamanan 	<ul style="list-style-type: none"> - Fungsi bangunan - Latar belakang - Tema dan konsep perancangan - Lokasi site

3.	<p>Pasar Seni Dan Industri Kreatif Di Kota Bandung (Tema : Arsitektur Kontemporer) Penulis : Wiwin Hartanti Tahun : 2017</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Penekanan sasaran rancangan - Alur strategi perancangan tapak - Alur strategi perancangan karakter kreatif dan interaktif 	<ul style="list-style-type: none"> - Latar belakang - Tema dan konsep perancangan - Lokasi site
----	--	---	--

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 PENGERTIAN PASAR KREATIF

2.1.1 Pengertian Pasar

Menurut Simamora pasar ialah sebagai sekumpulan orang yang membutuhkan dan menginginkan produk tertentu, mempunyai kemampuan dan kemauan untuk membelinya, dan bisa memutuskan membeli produk yang diinginkan. Sedangkan pasar menurut Menteri Perdagangan pasar rakyat ialah "tempat usaha yang ditata dibangun dan dikelola oleh pemerintah, pemerintah daerah, swasta, badan usaha milik negara dan/atau badan usaha milik daerah dapat berupa toko, kios, los, dan tenda yang dimiliki/dikelola oleh pedagang kecil dan menengah, swadaya masyarakat, atau koperasi serta umk-m dengan proses jual beli barang melalui tawar menawar.

2.1.2 Industri Kreatif

Menurut departemen perdagangan RI tahun 2009 industri kreatif adalah industri yang berasal dari pemanfaatan keterampilan, kreativitas dan bakat yang dimiliki individu dalam menciptakan kesejahteraan dan lapangan pekerjaan. Industri ini akan berfokus untuk memberdayakan daya cipta dan daya kreasi suatu individu

Sedangkan menurut howkins, industri kreatif ialah industri yang memiliki ciri keunggulan pada kreativitas untuk menghasilkan ataupun menciptakan desain kreatif.

2.1.2.1 *Jenis- Jenis Industri Kreatif*

Terdapat 14 sektor industri yang dapat dikategorikan, yakni sebagai berikut :

1. Fashion

Fashion adalah salah satu industri kreatif yang bergelut dengan produk busana berupa pakaian, alas kaki, tas hingga aksesoris. Fashion yang tidak akan ada habisnya dan akan terus berkembang ataupun berubah seiring kemajuan zaman.

2. Desain

Menurut J.B Reswick desain merupakan kegiatan kreatif yang mencakup penciptaan hal yang baru dan bermanfaat dan belum pernah ada. Selain itu desain memiliki kaitannya dengan berbagai bentuk desain seperti desain grafis, desain interior, hingga desain produk.

3. Kerajinan

Industri kerajinan merupakan perpaduan antara keterampilan tangan dengan nilai seni serta keindahan (Uzliawati,2007:177). Kerajinan sudah menjadi bagian dari industri kreatif bagi masyarakat Indonesia. Kerajinan bisa produk yang berasal dari material keramik, logam, serat alami, kayu dan lain sebagainya.

4. Seni

Pasar Barang Seni merupakan pusat kegiatan kreatif yang berkaitan dengan perdagangan barang-barang asli, unik dan langka serta memiliki nilai estetika seni yang tinggi melalui lelang, galeri, toko, pasar swalayan, dan daring, misalnya seperti alat musik, percetakan, kerajinan, automobile, film, seni rupa dan lukisan. (sumber: Departemen Perdagangan dan Perindustrian RI, 2008).

5. Permainan interaktif

Permainan interaktif sangat berkaitan erat dengan visualisasi video maupun perangkat beteknologi, yang memiliki maksud sebagai entertainment atau menghibur serta mengedukasi.

6. Musik

Bagian dari industri kreatif yang digunakan para seniman untuk mengekspresikan jiwa dan perasaan.

7. Seni pertunjukan

Seni pertunjukan merupakan aktivitas kreatif yang meliputi pertunjukan berupa tari tradisional, drama dan lain sebagainya.

8. Arsitektur

Industri kreatif yang berkaitan dengan perancangan desain bangunan. Berupa skala marko tata kota hingga landscape arsitektur dan skala mikro untuk desain eksterior maupun interior

9. Periklanan

Periklanan ialah industri jasa yang menerjemahkan bentuk komunikasi sutau barang, jasa ataupun promosi.

10.film, vidio dan fotografi

Salah satu jenis industri kreatif yang berisi talent- talent kreatif dalam pembuatan skenario hingga pemroduksian.

11.Penerbitan dan Percerakan

Kegiatan yang mencakup penerbitan dan percetakan buku majalah hingga berita. Akan tetapi kegiatan tersebut sudah mulai tergantikan dengan media digital

12.Riset dan Pengembangan

Research and development atau sering disebut riset dan pengembangan ialah penelitian yang memiliki tujuan untuk mendapatakan ilmu ataupun teori dan menghasilkan sebuah teknologi atau ilmu baru.

13.Layanan Komputer Dan Piranti Lunak

Merupakan kegiatan industri kreatif yang berkaitan dengan pengemabgan teknologi informasu dan layanan komputer dan berhubungan dengan alat digital

14.Televisi dan Radio

Mencakup berbagai jenis tahapan poduksi dengan berbagai konten kreatof. Dan kegiatan pertransmisisan.

2.1.3 Pasar Kreatif

Pasar berdasarkan kajian ilmu ekonomi ialah tempat atau proses transaksi antara pembeli sebagai peminta dan penjual sebagai penawar dari suatu barang/jasa. Yang menghasilkan penetapan harga yang disepakati sesuai harga pasar dan jumlah

kuantitatif yang diperdagangkan. Adapun menurut kuntowijoyo (1994) pasar bukan hanya sekedar tempat tetapi juga sebagai mekanisme yang bisa menata kepentingan pembeli dan penjual.

Bentukan pasar pada saat ini bukan hanya berpangku pada satu jenis pasar saja namun dari pemaparan pendefinisian diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa bentuk pasar dapat berupa pasar kreatif. Pasar kreatif merupakan tempat proses transaksi antara penjual maupun pembeli melakukan permintaan dan penawaran suatu barang yang menghasilkan sebuah kesepakatan yang seimbang bagi keduanya yang mana kegiatan transaksi tersebut bukan hanya berpusat pada kegiatan jual beli saja namun juga didominasi pada kegiatan industri kreatif.

Kegiatan pasar berfokus pada Industri kreatif berupa penyelenggaraan exhibition, pemasaran dan entertainment dari berbagai bidang industri kreatif sehingga menghasilkan value atau nilai disamping kegiatan jual beli untuk memenuhi kebutuhan.

2.2 STANDAR PASAR

Berdasarkan peraturan kemendagri syarat mengenai standar untuk menjabatani aktivitas kegiatan pasar sudah tertuang dalam peraturan No. 21 tahun 2021. Adapun Standar pasar akan dipaparkan dalam dua bagian yakni :

a. Standar Umum

- Adanya ijin dari perangkat daerah yang membidangi pekerjaan umum daerah setempat
- Adanya organisasi yang mengelola dalam kegiatan pasar kreatif
- Menunjukkan bagian dari ciri nilai budaya lokal jawa barat

b. Standar Khusus

Untuk standar khusus diambil dari pasal 8 dan 10 yang menjelaskan kriteria pembangunan sarana perdagangan Tipe A yakni mencakup :

- Jumlah pedagang paling sedikit 300 (tiga ratus) orang
- Luas bangunan paling sedikit 4.400m² (empat ribu empat ratus meter persegi): dan

- Luas lahan paling sedikit 10.000m² (sepuluh ribu meter persegi)
- Adanya ijin dari perangkat daerah yang membidangi pekerjaan umum daerah setempat
- Diprioritaskan untuk bangunan utama pasar meliputi atap, selasar/koridor/gang, kios/toko, los dan hamparan/dasaran/jongko

Pasal 11 menjelaskan mengenai sarana dan prasarana yang harus dilengkapi

- Kantor pengelola
- Toilet
- Ruang kesehatan
- Ruang peribadatan
- Sarana dan akses pemadam kebakaran
- Tempat parkir
- Sarana pengolahan air limbah
- Sarana air bersih, dan
- Instalasi listrik

2.3 TINJAUAN PENDEKATAN ARSITEKTUR LOKALITAS

2.3.1 Pengertian Arsitektur Lokalitas

Arsitektur lokalitas merupakan sebuah lingkungan yang memiliki ciri khas dan suasana berarti terhadap lingkungannya. Suasana itu tampak dari benda yang konkret maupun benda yang abstrak seperti asosiasi kultural dan regional yang dilakukan manusia di tempatnya (Trancik, 1986 : 106).

Lokalitas merupakan bentuk dari wajah post modern dimana desain terasa biasa saja maka dengan arsitektur lokalitas mampu mneghadirkan identitas suatu daerah dengan gaya yang terbaru.

2.3.2 Prinsip Arsitektur Lokalitas

Terdapat 5 nilai yang dirangkum atas lokalitas menurut Lewis Mumford, antara lain :

1. Lokalitas tidak selalu tertuju pada sejarah. Selama masa peradaban terjadi sebuah kesalahan bahwa manusia telah menjiplak sebuah sejarah atau bentuk budaya

(arsitektur) yang kemudian diterapkan pada suatu tempat hampa sehingga tempat hampa tersebut tidak memiliki rasa.

Mumford menjelaskan bahwa tugas kita bukan hanya menerapkan suatu kearifan lokal namun juga memahami cara mengkreasikan arsitektur untuk menampilkan tentang identitas diri yang berjiwa lokalitas.

2. Lokalitas bisa menyajikan sentuhan personal terhadap sebuah tempat, untuk menampilkan sesuatu diluar dugaan.
3. Lokalitas mampu menunjukkan keberlanjutan berupa teknologi untuk mendapatkan hasil yang terbaru
4. Lokalitas mentransformasikan bentuk ketepatangunaan dimana lokalitas itu akan ditempatkan
5. Lokalitas menempatkan posisinya menjadi point of interest pada keuniversalan

2.3.3 Fungsi Arsitektur Lokalitas

Fungsi arsitektur lokalitas bila diterapkan pada sebuah bangunan atau desain dapat memberikan fungsi yakni sebagai berikut :

1. Sebagai pemerkuat atas perkembangan budaya berupa mencitrakan keberadaannya suatu budaya lokalitas
2. Mampu mengangkat potensi daerah sekitar
3. Indonesia merupakan negara dengan memiliki beribu suku sehingga dengan arsitektur lokalitas mampu menghadirkan variasi budaya yang beragam sehingga setiap daerah maupun suku memiliki nilai dan cirinya sendiri.

2.3.4 Pemaknaan Arsitektur Lokalitas

Untuk memaknai lokalitas, maka perlu adanya pemaknaan terhadap sejarah bangunan, material, latar belakang sosial, isu-isu, konstruksi bangunan. Lalu bisa menyajikan keunikan lokalitas dalam arsitektur berupa proses material lokal-teknologi dan sosial dapat diterjemahkan dalam sebuah bentuk arsitektur (Sutanto,2009)

2.4 TINJAUAN ARSITEKTURAL LOKALITAS JAWA BARAT

Parameter lokalitas merupakan tolak ukur sejauh mana desain yang akan digunakan dalam perancangan pasar, baik berupa desain maupun penerapan pada bentuk aktivitas didalamnya. Parameter ini akan diuraikan berdasarkan lokalitas Jawa Barat yang diharapkan mampu beriringan dengan kemajuan teknologi dan perkembangan masa kini.

2.4.1 Tinjauan Parameter Arsitektural Lokalitas Jawa Barat Secara Umum

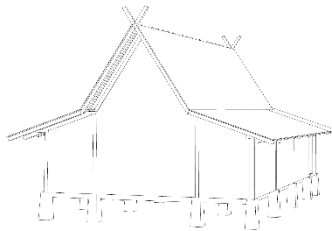
Penamaan bangunan di Jawa Barat tidak memiliki nama spesifik namun nama bangunan khas Jawa Barat memiliki nama dinilai dari bentuk atapnya, seperti halnya “suhunan jolopong”, “tagong anjing”, “badak heuay”, “parahu kumereb” dan “jubleg Nangkub”.

2.4.2 Tinjauan Parameter Arsitektural Lokalitas Jawa Barat Secara Khusus

Pada perancangan desain pasar kreatif akan membatasi desain lokalitas Jawa Barat berdasarkan bangunan Jawa Barat yakni “Julang Ngapak”

2.4.2.1 Tipologi Arsitektur Julang Ngapak

Menurut Ir. Maclaine Pont mengemukakan mengenai bentuk atap pada “sunda besar” bahwa bentuk atap tersebut memiliki bentuk suhunan yang mencuat pada kedua ujungnya dan adanya tameng-tameng yang menggantung di depannya. (gambar)



Gambar 2.1 Julang Ngapak
(Sumber : Buku “Arsitektur Tradisional Jawa Barat”)

Mempunyai atap di kedua sisinya, Julang Ngapak memiliki bentuk atap yang menyerupai sayap “burung Julang” yaitu nama salah satu jenis burung yang sedang mengepak. Bentuk atap Julang Ngapak mempunyai empat buah bidang atap. Dua bidang pertama merupakan penghubung dari bidang-bidang dengan membentuk sudut tumpul yang terbentuk pada sisi pertemuan antar keduanya kemudian dua bidang atap

lebih landai dari pada bidang utama, adapun bidang atap yang landai disebut “leang-leang”. (Drs. Dasum Muanas, dkk. 2002)

2.4.2.2 Bagian-bagian Arsitektur Julang Ngapak

Bagian pada bangunan arsitektur Jawa Barat tidak memiliki perbedaan yang signifikan bila ditinjau dari fungsi masing-masing bagian bangunan atau rumah. Adapun bagian-bagiannya yakni

1. “Golodog” ialah anak tangga yang terbuat dari bambu kurang lebih terdiri dari dua sampai 3 tangga, fungsinya sebagai penghubung antara palupuh dengan tanah. Golodog memiliki peranan untuk membersihkan bagian kaki bila akan masuk rumah.
2. “Kolong” merupakan ruangan di bagian bawah lantai rumah (palupuh). Mempunyai tinggi berkisar antara 0.5m-1.8m. Kolong dipakai sebagai tempat untuk melilit binatang piaraan hingga tempat penyimpanan alat pertanian.
3. “Tatapakan” bagian dari penahan dasar tiang rumah bermaterial batu ataupun bata. Jenis batu yang dipakai biasanya batu padas, dibentuk menyerupai balok dengan ukuran panjang 1m dan tinggi 0.5m.
4. “Tihang” adalah bagian terpenting dari rumah sebagai penyangga atap. Terbuat dari kayu membentuk segi empat berukuran 15x15cm. Tihang berperan kurang lebih seperti kolom pada bangunan guna memperkuat dinding. Mengenai ukuran tihang untuk atap tambahan atau dengan nama “emper” memiliki ukuran lebih kecil dibanding tihang utama “sasaka”.
5. “Dinding” seperti fungsi struktur bangunan pada umumnya dinding merupakan bagian yang berfungsi sebagai pemisah antar ruangan sehingga membentuk sebuah kesatuan ruangan-ruangan. Namun yang membedakan pada arsitektur Jawa Barat atau Julang Ngapak terbuat dari bilahan bambu yang dianyam dinamakan “bilik” dan bahan kayu dinamakan “gebyog”.
6. “Palupuh” alias “Talupuh” berbahan kayu yang diterapkan dibagian atas balok-balok kayu maupun bambu dengan nama “darurung”. Palupuh memiliki fungsi sebagai pemisah kolong dengan ruangan. Yang memiliki manfaat penghawaan untuk lebih menghangatkan ruangan.
7. “Panto” atau pintu berukuran disesuaikan dengan ukuran manusia. Dengan bagian kusen disebut “jejeneng panto”. Keduanya pada dasarnya berupa bahan kayu.

8. “jendela jalusi” atau familiar dengan nama ventilasi jendela, berfungsi sebagai saran pertukaran udara dalam dengan luar ruangan.
9. “Ampig” dinding terbuat dari bambu atau kayu, bagian atas dari dinding rumah, berbentuk segitiga mengikuti bentuk atap dan menutup rangka atap dan juga sebagai permainan ornamen dengan konsep transparan atau tembus pandang “narawang”
10. “Lalangit” nama lain dari “para”, “paparaan”, biasa disebut plafon berbahan anyaman bambu. Menempel dengan bagian dasar rangka atap “tatapakan adeg”
11. “Suhunan” batang kayu berbrntuk segi empat tanpa sambungan membentang pada bagian atas (puncak) rumah. Sebagai tempat bersandarnya bubungan rumah “wuwungan” atau “wuwung”
12. “Pananggeuy” dalam artian ialah penompang. Bagian bawah bangunan menopang “lincar” dan “tihan”.
13. “Lincar” berfungsi menjepit dinding sekeliling bagian bawah bangunan. Terbuat dari bilah bambu.
14. “Darurung” bambu utuh maupun kayu untuk menahan tataan palupuh. Untuk menempelkan lalangit “darurung para” alias “dolos”
15. “Balandar”, balok segi empat, diatas kuda-kuda. Berfungsi sebagai penahan usuk rangka atap
16. “Usuk” tempat menempelnya “ereng” terbuat dari bambu utuh
17. “Ereng” penahan genting berbahan bambu yang dipasang sejajar dengan pamikul.
18. “Pamikul” balok kayu dipasang dibagian bawah “pangheret”, menahan usuk dan juga rangka atap.
19. “Pangheret” dipasang di atas pamikul berupa balok kayu.

Dalam budaya lokal jawa barat (sunda) terdapat 2 point yang akan di uraikan yakni:

1. Budaya yang bersifat abstrak (gagasan, nilai nilai dan norma- norma)
 - Nilai karakter suku sunda memiliki slogan silih asih, silih asah dan silih asuh yang memiliki arti orang sunda harus memiliki sifat saling mengasihi (silih asih), saling membenahi diri (silih asah) dan saling menjaga atau melindungi (silih asuh).
2. Budaya yang bersifat nyata atau kongkrit (kesenian, kerajinan)

- Lokalitas kesenian atau adat istiadat suatu daerah akan berbeda tergantung dengan keadaan lingkungan, ekonomi dan mata pencaharian. Misalnya mata pencaharian pada sektor pertanian, budaya lokal jawa barat memiliki tradisi berupa seni pertunjukan yang didalamnya terdapat seni tari. Seni pertunjukan tersebut sebagai bentuk ekspresi jiwa yang dituangkan dalam bentuk gerakan.
- Lokalitas kerajinan khas jawa barat antara lain batik jawa barat. Seperti halnya daerah lain, batik jawa barat memiliki berbagai jenis dan ciri khasnya masing masing salah satunya batik priyangan tasikmalaya memiliki nuansa tumbuhan yang berbeda dari batik garut yang memiliki nuansa geometri.

2.5 STUDI PRESEDEN

2.5.1 Pasar Pulo, Zhengzhou, Tiongkok

Pasar pulo merupakan pasar yang menyediakan sayur-sayuran, buah-buahan, dan produk produk akuatik segar, pasar ini dapat menampung beragam kebutuhan makanan dan minuman seperti kopi, makanan ringan, bar, restoran, dan ritel harian, untuk memenuhi beragam kebutuhan penghuni untuk kebutuhan sehari-hari maupun kegiatan meeting diluar kerja.



Gambar 2.2 Pasar Pulo, Zhengzhou, Tiongkok
(Sumber : Archdaily)

Pemilihan material berupa kayu cemara dipilih sebagai bahan pilihan, Pilar baja hitam yang diselingi material kayu memberikan kesan sejuk pada bangunan secara keseluruhan. Struktur kayu solid dan baja cemara menghubungkan struktur kayu modern, dengan karakteristik struktur ringan, memberikan kemungkinan tak terbatas untuk konstruksi banyak ruang. Atap bagian dalam terbuat dari purlin dan kasau, yang terletak pada bidang yang sama, dan rangka kayu terbuka mencerminkan keindahan struktur.



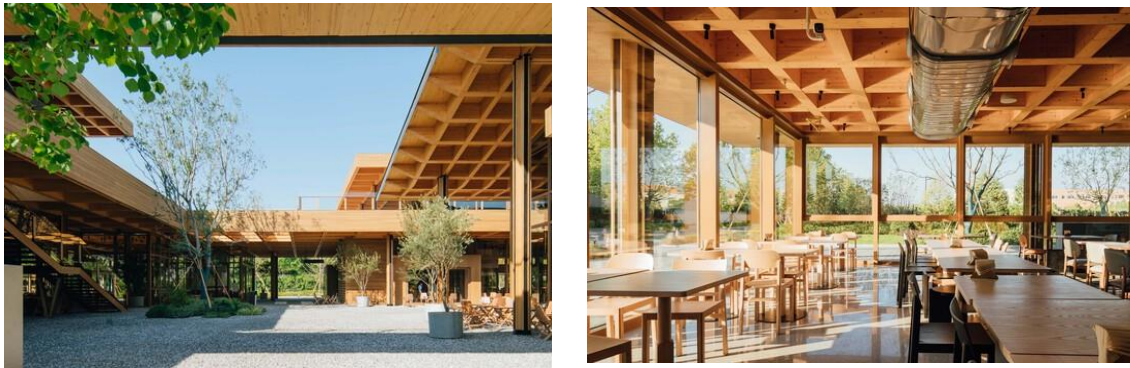
Gambar 2.2. Pasar Pulo, Zhengzhou, Tiongkok
(Sumber : Archdaily)

Dari di bagian taman tengah ukuran bangunan secara sengaja membentuk bangunan yang bila dilihat dengan penglihatan mata semakin jauh maka mengecil ukuran bangunan. Hal tersebut sengaja untuk mendapatkan pemandangannya yang membentuk koneksi visual dengan langit atau sekitarnya.



Gambar 2.2 Pasar Pulo, Zhengzhou, Tiongkok
(Sumber : Archdaily)

Pasar PULO untuk area. jalan dalam dan luar dibedakan berdasarkan material tanah yang berbeda, persimpangan jalan dalam dan luar sengaja dipadatkan, sedangkan pepohonan di pintu masuk utama dalam ruangan diberi jarak untuk melengkapi suasana yang memikat. Dalam lingkungan dasar dengan penggunaan lahan terbatas dan garis-garis yang saling terkait.



Gambar 2.2 Pasar Pulo, Zhengzhou, Tiongkok
(Sumber : Archdaily)

Arsitektur pasar dibagi menjadi beberapa bagian, memberikan ruang keterbukaan yang cocok untuk bagian dalam dan luar, dan menggunakan kaca pemancar cahaya yang luas. Interiornya direncanakan untuk menarik perhatian terhadap keragaman pasar melalui perencanaan jalur sirkulasi.

2.5.2 Pasar Guadalupe, Meksiko

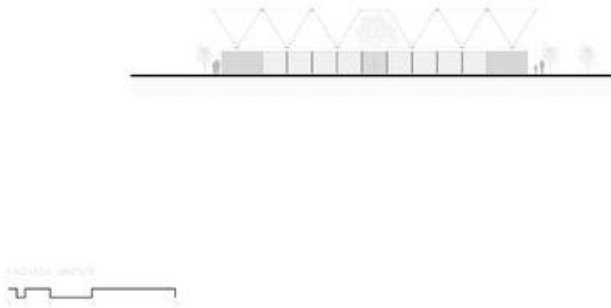
Strategi desain pada pasar Guadalupe, Meksiko berfokus dalam meningkatkan kualitas ruang dan kondisi penggunaan menghubungkan organisasi tata ruang dengan sistem struktural yang efisien dan sistem konstruksi ekonomi, penggunaan material lokal sesuai konteks, dalam dialog permanen dengan lanskap, vegetasi, dan ruang terbuka.



Gambar 2.3 Pasar Guedalupe, Meksiko

(Sumber : Archdaily)

Garis-garis bangunan komersial dipertegas dengan atap miring yang terbuat dari lembaran logam dan panel bambu yang memberikan kondisi termal dan akustik yang sangat baik. Sebaliknya, lembah dan punggung bukit zig-zag membentuk saluran cahaya dan air yang memungkinkan sirkulasi cahaya alami dengan aksen sinar matahari, selain menampung air hujan yang diolah untuk digunakan kembali di kamar mandi dan irigasi taman.



Gambar 2.3. Pasar Guedalupe, Meksiko

(Sumber : Archdaily)

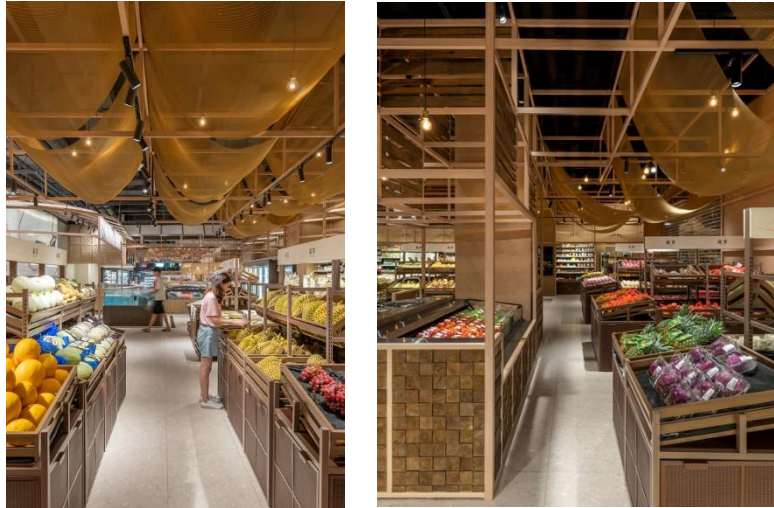
2.5.3 Pasar Rakitan, Changsha, Tiongkok

Konsep supermarket lahir sebagai produk sampingan dari gaya hidup serba cepat di Amerika Serikat pada tahun 1930an. Sebagian besar supermarket di Tiongkok mengadopsi model tata ruang konvensional berdasarkan efisiensi namun seringkali kurang memiliki karakter yang mudah diingat. Ditugaskan oleh Fresh Mart, sebuah merek baru yang didirikan di Changsha, untuk merancang identitas tokonya, Lukstudio telah menafsirkan ulang elemen-elemen dari pasar umum dan kios jalanan di Tiongkok, memberikan tipologi yang sudah dikenal dengan tampilan yang asing.



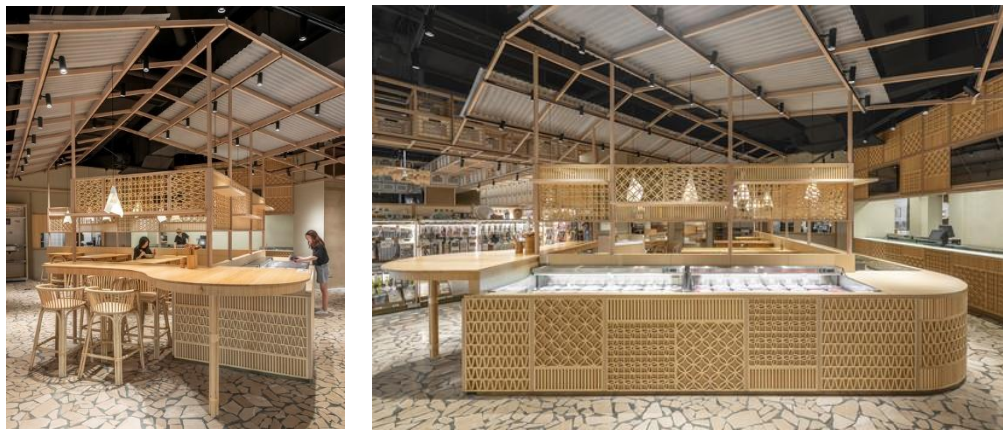
Gambar 2.4 Pasar Guedalupe, Meksiko
(Sumber : Archdaily)

Fasad pada koridor dibuat tumpukan peti susu yang memberikan kesan teratur di antara rak-rak yang sibuk dan berfungsi ganda sebagai lentera spektakuler di malam hari. Di bagian buah dan sayuran, idenya adalah untuk menciptakan pengalaman berjalan menyusuri lorong di pasar luar ruangan lokal Tiongkok, serangkaian kanopi jaring logam yang meniru terpal adalah fitur utamanya. Di sudut tempat toko daging berubah menjadi penjual ikan, selain grafis dinding hidup yang menghubungkan bagian-bagiannya, gradasi material di sepanjang konter bertujuan untuk memperlancar transisi. Terinspirasi oleh talenan kokoh yang sering digunakan oleh tukang daging, balok kayu dengan kedalaman berbeda melapisi bagian daging dan secara bertahap berubah menjadi lapisan batu tahan air yang mengelilingi tangki ikan swalayan.



Gambar 2.4 Pasar Guedalupe, Meksiko
(Sumber : Archdaily)

Pada bagian restoran dirancang sebagai kedai jajanan kaki lima terbuka. Struktur rangka kayu di sini berubah menjadi atap bernada ad-hoc dengan tambahan panel bergelombang. Layar kisi digunakan sebagai penghalang visual yang dapat ditembus antara makan dan berbelanja, tetapi juga sebagai tekstur pemersatu yang membungkus konter dan peralatan. Meja bambu, kursi rotan, dan pavers dari batu ubin besar membentuk sebuah bahasa Tionghoa, mengingatkan kenangan akan hidangan sederhana namun autentik di kedai lokal luar ruangan.



Gambar 2.4 Pasar Guedalupe, Meksiko
(Sumber : Archdaily)

BAB 3

METODE PERANCANGAN

3.1 IDE PERANCANGAN

Ide perancangan tercipta dari kondisi keadaan ekonomi pasar waktu ke waktu mengalami penurunan akibat dari sapuan arus industri digitalisasi berupa adanya pasar online (online shop) serta kurangnya kesadaran akan pentingnya mengenal atau melestarikan budaya khususnya dikalangan generasi yang lebih mengenal terhadap budaya luar atau asing.

3.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Kemajuan era digitalisasi memaksa bagi pelaku usaha offline (pasar) mengalami kemunduran karena keterbatasan penggunaan serta inovasi teknologi digital sehingga diperlukannya sebuah rombakan konsep pasar untuk bisa ikut terjun kedalam digitalisasi. Selain di bidang ekonomi, nilai kebudayaan juga mengalami arus dari era industri ini, berakibat pada pergeseran identitas budaya nasional. Maka dari itu diperlukanlah sebuah konsep perancangan yang menarik dengan dibarengi nilai dari identitas Indonesia berupa budaya lokalitas jawa barat. Sehingga terciptalah ide gagasan perancangan pasar kreatif berbasis arsitektur lokalitas jawa barat sebagai tema utama perancangan.

3.3 PENGUMPULAN DATA

Analisis data digunakan dalam perancangan berupa metode deskriptif, yakni menguraikan dan menjelaskan data kualitatif kemudian akan dikaji dengan studi-studi literatur sehingga membentuk ide rancangan dan kesimpulan. Metode analisis deskriptif memiliki berbagai cara untuk mengumpulkan data, ialah berupa :

3.3.1 Data Primer

- a) Wawancara, data yang dikumpulkan secara langsung dari narasumber yang bersangkutan.
- b) Survei lokasi, data yang dikumpulkan secara langsung untuk melihat secara spesifik kondisi di lapangan.

3.3.2 Data Sekunder

Studi literatur, informasi yang telah ada, kemudian dikumpulkan untuk memenuhi kebutuhan data penelitian, dengan berbagai sumber seperti situs, buku hingga dokumen pemerintah.

3.4 ALUR POLA PIKIR



Tabel Alur Pola Pikir
(Sumber : Anslisa Penulis)

BAB 4

ANALISA DAN PEMBAHASAN

4.1 ANALISA KONTEKSTUAL

4.1.1 Analisa Lokasi Eksisting Site

Lokasi penempatan untuk perancangan sebuah pasar membutuhkan lahan dan lokasi yang strategis agar terjaminnya proses transaksi jual beli. dalam hal pemilihan lokasi pembangunan, pasar sebaiknya didirikan pada lokasi yang ramai dan luas. Pedirian pasar pada lokasi yang tidak ada aktivitas perdagangannya, sangat sulit diharapkan akan dikunjungi oleh masyarakat. Sedangkan jumlah penduduk, pendapatan perkapita, distribusi pendapatan, aglomerasi dan kebijaksanaan pemerintah juga sangat mempengaruhi penentuan lokasi suatu kegiatan (Djojodipuro, 1992).

Menurut Asy'ari (1993), diperlukannya kemudahan yang maksimal untuk penyesuaian masyarakat atau penduduk di suatu kota. Dalam jangka panjang diusahakan untuk menyediakan prasarana dan sarana melalui perencanaan menuju suatu keadaan yang ideal. Prinsip umum dijadikan pedoman dalam upaya manusia untuk mudah menyesuaikan diri pada alam lingkungan atau penyesuaian dengan sekitarnya. Dengan berprinsip pada :

1. Prinsip lokasi tepat ditengah-tengah atau segala arah (*median location*). jarak lokasi sebagai pertimbangan untuk menentukan lokasi yang paling strategis, sehingga dapat ditentukanlah letak zona lokasi pasar.
2. Prinsip penentuan alur transportasi umum. Pengaruh transportasi umum memiliki peranan yang penting bagi penentuan lokasi pasar. Pertemuan antara alur transportasi menciptakan titik pertemuan (*medien*) yang strategis untuk berbagai keperluan.

Penentuan lokasi pasar menghasilkan berbagai variasi yang bisa dikaji berupa prinsip ongkos minimum, keefisienan, lokasi median, alur transformasi dan juga sumber bahan baku menjadi faktor penentu yang dipertimbangkan.

4.1.2 Tinjauan Wilayah Tapak

4.1.2.1 Tinjauan Kabupaten Tasikmalaya

Kabupaten Tasikmalaya merupakan bagian dari wilayah Provinsi Jawa Barat. Terdiri dari 39 kecamatan dan 351 desa. Dengan ibu kota pusat pemerintahannya berada di Kecamatan Singaparna. Terletak diantara 7°02' 29" - 7°49' 08" Lintang Selatan serta 107°54' 10" - 108°25' 52" Bujur Timur Kabupaten Tasikmalaya memiliki luas wilayah secara keseluruhan sebesar 2.708,82 Km².



Gambar 4.1 Peta Administratif Kab.Tasikmalaya
(Sumber : petatematikindo)

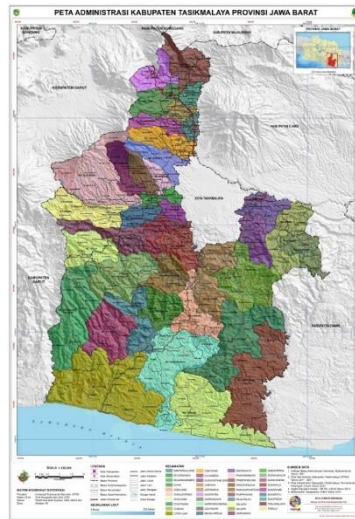
Batas wilayah administasi Kabupaten Tasikmalaya yaitu :

- Sebelah Utara : Kota Tasikmalaya, Kabupaten Ciamis dan Kabupaten Majalengka
- Sebelah Timur : Kabupaten Ciamis, Kabupaten Pangandaran
- Sebelah Selatan : Samudera Hindia
- Sebelah Barat : Kabupaten Garut

4.1.2.2 Tinjauan Kecamatan Singaparna

Kecamatan Singaparna ialah bagian dari salah satu wilayah kecamatan yang terdapat di Kabupaten Tasikmalaya, terbagi dengan jumlah wilayah sekitar 10

kelurahan/ desa. Luas wilayah kecamatan sekitar 2.705,86 Km². Dengan jumlah penduduk pada tahun 2022 sekitar 1.881.881 jiwa.



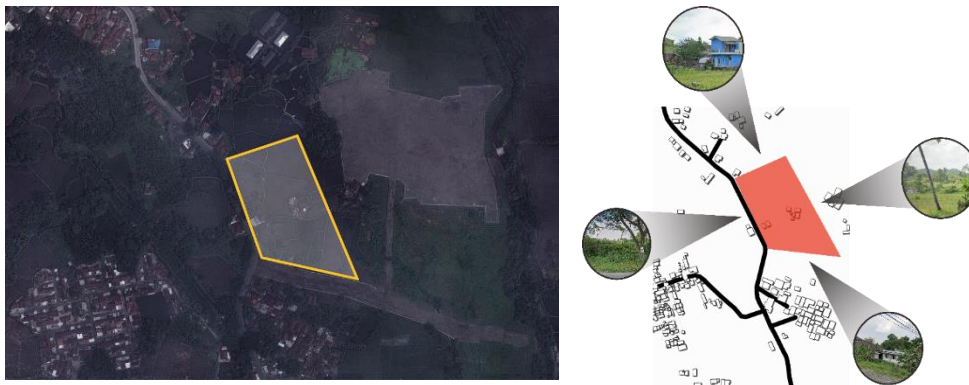
Gambar 4.2 Peta Administratif Kec. Singaparna
(Sumber : petatematikindo)

Batas wilayah administasi Kecamatan Singaparna, yaitu :

- Sebelah utara : Kecamatan Leuwiasri dan Kecamatan Padakembang
- Sebelah Timur : Kota Tasikmalaya dan Kecamatan Mangkubumi
- Sebelah Selatan : Kecamatan Sukarame dan Kecamatan Mungunreja
- Sebelah Barat : Kecamatan Cigalontang

4.1.3 Pemilihan Lokasi Site

4.1.3.1 Alternatif Lokasi 1



Gambar 4.3 Alternatif Lokasi 1
(Sumber : oogle Earth, 2023)

Tabel. Alternatif Lokasi 1

Lokasi	Jl. Cisinga, Cilampunghilir, Kec. Padakembang, kabupaten Tasikmalaya, Jawa Barat
Luas	± 18.000 m ²
View Site (Gambar. View Site)	<ul style="list-style-type: none"> • Sebelah Utara : Pemukiman • Sebelah Timur : Lahan Kosong (Hutan/Kebun) • Sebelah Selatan : Pemukiman • Sebelah Barat : Lahan Kosong (Hutan/Kebun)
Peruntukan Lahan	Berupa area lahan kosong (Hutan/Kebun)
Fungsi Jar. Jalan	Berada di jalan Sekunder Arteri
Kelebihan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tingkat kebisingan rendah 2. Tingkat polusi rendah
Kekurangan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Site berada jauh dari pusat kota 2. Akses transportasi menuju site terbatas 3. Tingkat keamanan rendah
Total :	Kelebihan : 2 poin
	Kekurangan : 3 poin

4.1.3.2 Alternatif Lokasi 2



Gambar 4.4 Alternatif Lokasi 2
(Sumber : oogle Earth, 2023)

Tabel. Alternatif Lokasi 2

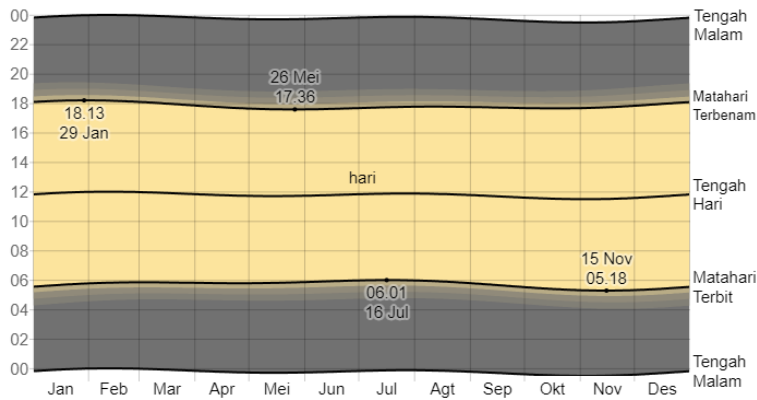
Lokasi	Jl. Raya Pemda, Desa Singasari, Kec. Singaparna Kabupaten Tasikmalaya, Jawa Barat
Luas	± 20.000 m ²
View Site (Gambar. View Site)	<ul style="list-style-type: none"> • Sebelah Utara : Lahan Kosong • Sebelah Timur : Pemukiman & Kantor Kecamatan • Sebelah Selatan : Pemukiman • Sebelah Barat : Sungai Cimerah
Peruntukan Lahan	Berupa area lahan kosong ditengah Kota/Kab
Fungsi Jar. Jalan	Berada di jalan Primer
Kelebihan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tingkat kebisingan rendah 2. Tingkat polusi rendah 3. Cenderung Tidak berkontur 4. Dekat dengan fasilitas kesehatan, pendidikan dan pemerintahan 5. Jalan akses dari exit tol 6. Memiliki view alam menarik 7. Berada dekat dengan pusat kota/kab 8. Dekat dengan fasilitas akomodasi 9. Berada ditengah dari berbagai pusat pariwisata lokal 10. Dekat dengan jalur transportasi
Kekurangan	a) Bentuk site yang tidak biasa
Total :	Kelebihan : 10 poin
	Kekurangan : 1 poin

4.1.4 Analisa Konteks Lokasi Terpilih

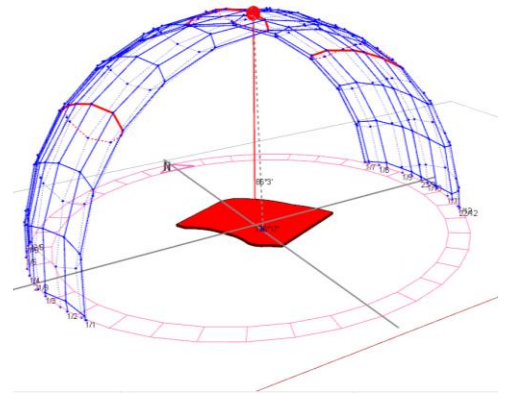
Berdasarkan penilaian tapak diatas maka dapat diambil kesimpulan bahwa tapak terpilih ialah alternatif lokasi 2. Untuk mendalami site maka diperlukan analisis yakni sebagai berikut :

a). Analisa Iklim

- Analisa Matahari



Gambar 4.5 Analisa Matahari
(Sumber : WeatherSpark, 2023)



Gambar 4.6 Sun Path
(Sumber : SketchUp, 2023)

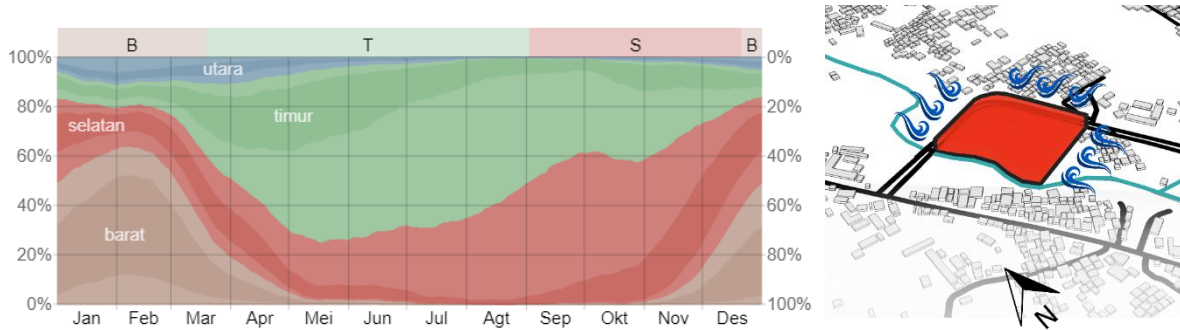


Gambar 4.7 Analisa Matahari
(Sumber : WeatherSpark, 2023)

Menurut data weatherspark bahwa matahari terbit pada 6 bulan terakhir rata-rata pada jam 05.49, matahari terbenam 17.43 dengan durasi waktu dalam satu hari 11.54 jam.

Respon pada bangunan yang paling utama ialah agar mendapatkan kenyamanan thermal yakni berupa kondisi thermal yang dapat dirasakan oleh manusia yang dikondisikan dari lingkungan dan benda benda disekitarnya. Penggunaan atap pada bangunan menjadi inti dari kenyamanan thermal, bahan atau material yang bisa mereduksi panas yang berlebih, memperkecil luas permukaan yang menghadap ke timur dan barat dan melindungi dinding dengan alat peneduh merupakan cara merespon suhu dan matahari.

- *Analisis Arah Angin*

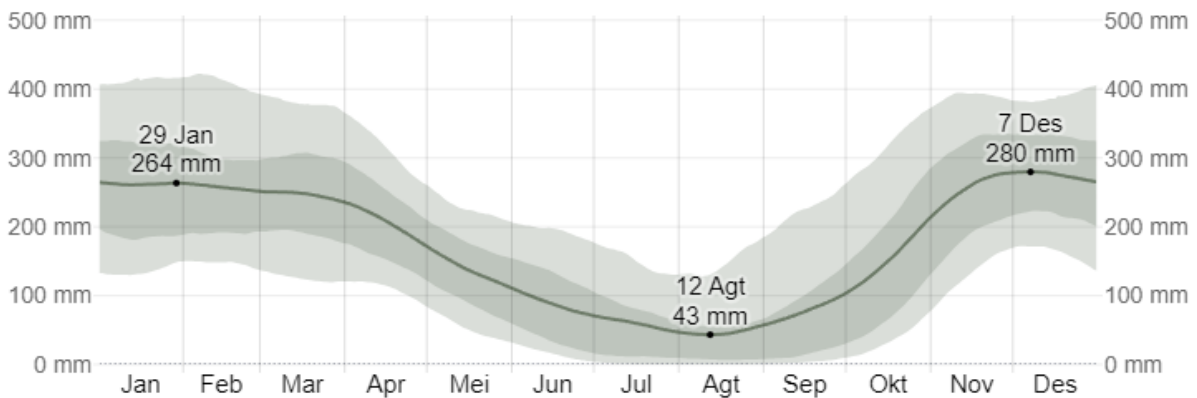


Gambar 4.8 Analisa Arah Angin
(Sumber :WeatherSpark, 2023)

Penjelasan gambar analisa arah angin : presentase jam saat arah angin rata-rata berasal dari masing-masing empat arah angin utama

Data menurut weatherspark menyatakan bahwa angin paling sering bertiup dari timur selama 5,4 bulan dengan presentase tertinggi 70% disusul angin dari selatan bertiup selama 3.6 bulan dengan presentase 62%, diurutan ketiga ada angin barat yang berlangsung selama 2.9 bulan dengan presentase 50%

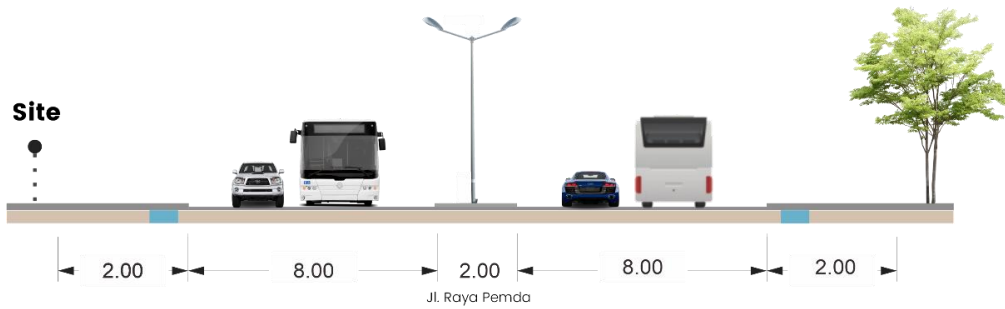
- *Analisa Hujan & Drainase*



Gambar 4.9 Analisa Rata-rata Curah Hujan
(Sumber :WeatherSpark, 2023)

Data berdasarkan WeatherSpark menyatakan bahwa suhu panas harian tertinggi rata-rata diatas 30°C, terjadi pada bulan desember hingga april. Sedangkan musim hujan memiliki suhu rata-rata harian berada di bawah 29°, dengan curah hujan rata-rata 276 milimeter, berlangsung dari bulan Juni hingga September.

b). Analisa Regulasi

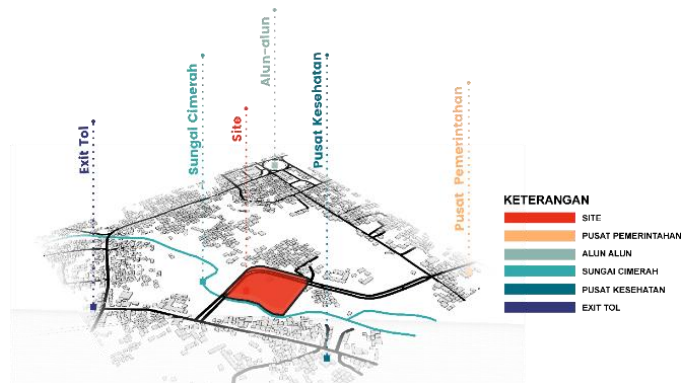


Gambar 4.10 Potongan Jl. Raya Pemda
(Sumber : Analisis penulis, 2023)

Berdasarkan rencana tata ruang wilayah kabupaten tasikmalaya Nomor 9 dan 14, disebutkan bahwa :

KDB (Koefisien Dasar Bangunan)	: 60%
KDH (Koefisien Dasar Hijau)	: 30%
KLB (Koefisien Lantai Bangunan)	: 2.4%
Jumlah lantai	: 1 lantai
GSB Pada Jalan Kolektor Primer	: 13-25 m
GSS Sungai Cimerah	: 15-25m ⁷
Maksimal Ketinggian Bangunan	: 12 m

c). Analisa Regional



⁷ Peraturan Daerah Kabupaten Tasikmalaya Nomor : 14 dan 9 Tahun 2017

Gambar 4.11 Analisa regional
(Sumber : Analisis penulis, 2023)



Alun-alun

Rencana Exit Tol

Hotel Alhambra

Pusat Pemerintahan

Terhubung melalui jalur yang menghubungkan dengan exit tol disekitar site terdapat berbagai tempat penting seperti pusat kantor pemerintahan kabupaten tasikmalaya, pusat kesehatan berupa Hotel alhambra, alun alun.

d). Analisa Luas & Bentuk Tapak



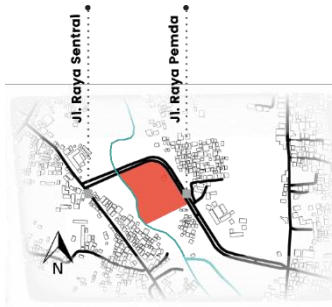
Gambar 4.12 Analisa Luas & bentuk Tapak
(Sumber : Cadmapper, 2023)



Gambar 4.13 Analisa Luas & bentuk Tapak
(Sumber : google earth, 2023)

Site terpilih memiliki bentuk trapesium tidak beraturan dengan luas lahan ialah 20.000 m² diperuntukan untuk fungsi berupa tempat komersil (pasar). Site berada pada kawasan middle area atau pusat kabupaten tasikmalaya, berada dilahan yang berkontur relatif datar.

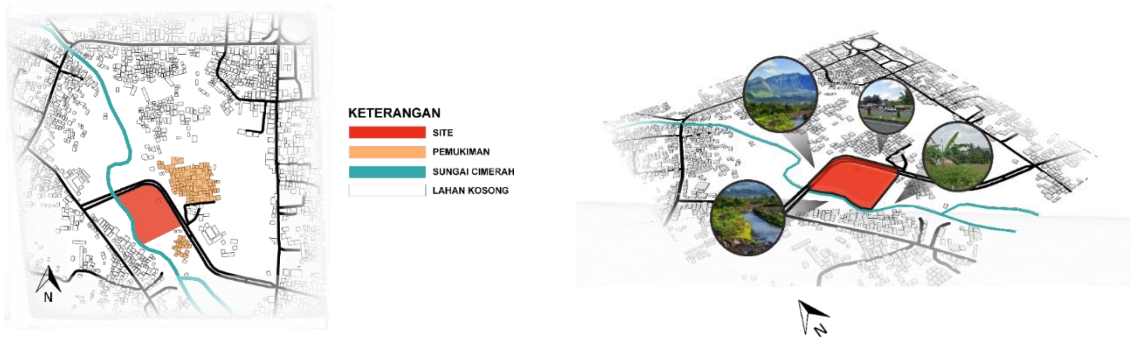
b) Analisa Aksesibilitas



Gambar 4.14 Analisa Aksesibilitas
(Sumber : Cadmapper, 2023)

Akses menuju site bisa dilintasi melalui Jl. Raya Pemda dari arah pusat perkantoran pemerintahan. dan Jl. Raya Barat Sentral dari arah Garut. Jl. Raya Pemda memiliki lebar jalan 20m dengan 2 arah jalan dan pedestrian bagi pejalan kaki di kedua bahu jalan.

d). Analisis View & Orientasi Bangunan

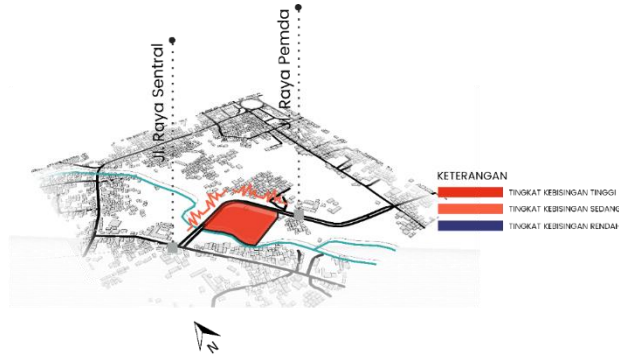


Gambar 4.15 Analisa View
(Sumber : Analisis Penulis, 2023)

Site berada pada midien city, namun memiliki kelebihan berupa view alam disekitar site

- Sebelah Utara : Gunung Galunggung
- Sebelah Timur : Pemukiman & Kantor Kecamatan
- Sebelah Selatan : Pemukiman dan Lahan Kosong
- Sebelah Barat : Sungai Cimerah

e). Analisis Kebisingan



Gambar 4.16 Analisa Kebisingan
(Sumber : Analisis Penulis, 2023)

kebisingan bersumber dari dua arah yakni dari bagian utara dan timur (Jl. Raya Pemda), yang merupakan jalan yang menghubungkan pasar dengan pusat pemerintahan, alun- alun dan exit tol. Kebisingan memiliki intensitas yang sedang karena merupakan jalan yang jarang digunakan untuk aktivitas kendaraan dibandingkan jalan jalan disekitarnya (Jl. Raya Sentral) yang merupakan jalan provinsi.

f). Analisis Vegetasi



Gambar 4.17 Analisa Kebisingan
(Sumber : Analisis Penulis, 2023)

Kondisi site memiliki keterbatasan vegetasi, hanya berupa lahan kosong yang hanya dipenuhi rumput-rumput liar tidak teratur dan sawah. Sehingga tidak ada vegetasi yang bisa difungsikan pada perancangan.

4.2 ANALISA FUNGSIONAL

4.2.1 Analisa Pengguna

Pengguna suatu bangunan merupakan pemilik atau bukan pemilik bangunan, yang menggunakan atau mengelola bangunan sesuai fungsi yang ditetapkan ⁸

Pengguna bangunan pasar terdiri dari :

1) Pengunjung

Pengunjung pasar merupakan golongan yang melakukan kegiatan membeli atau tidak membeli barang ataupun jasa, pasar merupakan tempat kegiatan berlangsung. pengunjung datang mendapatkan suatu barang atau hanya sekedar malakukan kegiatan sosial atau rekreasi.



Gambar 4.18 Analisa Pengunjung
(Sumber : Analisis Penulis, 2023)

Hasil analisis pengguna pengunjung pasar memiliki karakteristik yang menghasilkan kebutuhan ruang. Kegiatan berbelanja merupakan kegiatan utama dari aktivitas pasar, kedua merupakan kegiatan workshop dan terakhir kegiatan pameran.

Kegiatan berbelanja merupakan kegiatan yang membutuhkan ruang nyaman dan sirkulasi udara maupun manusia harus direncanakan dengan tepat. Kegiatan workshop harus mampu memberikan interaksi antara penjual dengan pengunjung, berupa kegiatan yang bisa dilihat atau terlibat secara langsung yang menghadirkan sisi

⁸ Peraturan BPK "UU Nomor 28 Tahun 2002"

rekreasi atau entertain dan kegiatan melihat kerajinan atau pameran harus memberikan ruang media untuk sebagai bentuk apresiasi bagi seniman, dinikmati oleh para pengunjung.

2) Pedagang / seniman / hiburan

Pedagang / seniman / hiburan pasar kreatif didalamnya akan diambil datanya berdasarkan jenis jenis industri kreatif dari lembaga yang mendorong kolaborasi pemangku kepentingan ekonomi kreatif jawa barat, kreasi jabar (2022), Untuk pedagang di pasar kreatif digolongkan menjadi 2 bagian, yaitu :⁹

Pedagang

Produk fashion merupakan atribut yang digunakan individu untuk menunjang penampilannya dalam beraktivitas sehari-hari, berupa pakaian, tas, dompet, sepatu, sandal topi, hingga aksesoris lainnya. (prasetyaningtyas & indrawati, 2015).¹⁰

1. Kategori : Fashion

Kategori fashion di jawa barat merupakan sektor kedua paling tinggi untuk bidang industri kreatif

Fashion	Total : 347
Jenis dan Brand : 1. Batik Contoh Brand : Iffer Iffer mulai beroperasi di tahun 2010 Produksi dari Iffer Fashion dan Craft seperti kulot, blus, outer, scraf, gamis dengan material kain batik dan ecostamp kombinasi kain polos, totebag kalung resin ,ganci dengan material kain batik dan ecostamp.	
2. Sandal Geulis Contoh Brand : Rumah Sandal Geulis Rumah sandal geulis merupakan produsen/home industri alas kaki untuk didalam ruangan, adapun craft batik dan fasion lukis.	
3. Tas, Sepatu dan Aksesoris Contoh Brand : Monalisa Collection Arcisu Produk yang memadukan batik nusantara sebagai bagian dari kebanggaan warisan budaya dan batu sebagai material tambahan untuk mempercantik produk.	
4. Jam Tangan	

⁹ Informasi ekraf jabar, 2023

¹⁰ Prasetyaningtyas, Indrawati, 2015 Jurnal "harga diri dan intensi membeli produk fashion pada mahasiswi jurusan manajemen fakultas ekonomika dan bisnis"

<p>Contoh Brand : Ma.ja Watch Ma.ja Watch adalah brand lokal Indonesia yang mempromosikan budaya dan alam Indonesia melalui produk kami.</p>
<p>5. Pakaian Contoh Brand : SMAUKITA Brand Fashion Premium lokal, yang berfokus pada outer dan celana bernuansa budaya Indonesia,</p>
<p>6. Pakaian Contoh Brand : SMAUKITA Brand Fashion Premium lokal, yang berfokus pada outer dan celana bernuansa budaya Indonesia,</p>
<p>7. Bordir Contoh Brand : Jelujur Modestwear 8. Jelujur adalah brand fashion yang memproduksi modest wear (pakaian muslim) yang mengangkat kerajinan tradisional handmade yaitu bordir manual, dan dikombinasikan dengan kain batik.</p>

Kategori fashion pasar kreatif memiliki fasilitas penunjang bukan hanya kios ataupun toko jualan namun juga menyediakan area fashion show (pertunjukan busana) untuk meningkatkan kualitas brand dan daya beli.

2. Kategori Kerajinan

Kategori Kerajinan atau kriya berada pada urutan ke-3

Kerajinan	Total : 330
Jenis dan Brand :	
<p>1. Payung Geulis Contoh Brand : KikuKini Brand yang mengadakan Workshop bagi Pengrajin, Pembuatan Modul, Pelatihan Generasi Muda, Pembuatan Dokumentasi, Meningkatkan Kesejahteraan Pengrajin, Memperkenalkan Payung Tasik, Destinasi Budaya</p>	
<p>2. Kerajinan Anyaman Bambu Contoh Brand : Kerabat Bambu Usaha ini dilakukan oleh sekelompok pemuda desa memanfaatkan bambu yang melimpah untuk di jadikan barang fungsional sehari-hari seperti keranjang, kotak tissue, lampu</p>	

Pada kategori kerajinan memiliki karakteristik berupa produk yang dihasilkan dari keterampilan tangan yang tinggi dalam proses pengerjaannya. Sehingga pada kategori kerajinan pedagang bukan hanya berjualan saja namun juga melakukan workshop selama proses pengerjaan kerajinan.

3. Kategori Seni rupa

Kategori seni rupa berada di urutan ke- 12

Seni Rupa	Total : 33
Jenis dan Brand :	
1. Seni Lukis Contoh Brand : Jasa Lukis PIWXART ostum Lukisan apapun, dan bisa req media yang digunakan.	

Kategori seni rupa menjual hasil karya para seniman baik berupa karya 2 dimensi hingga 3 dimensi. Kategori seni rupa memiliki fasilitas ruang pameran karya untuk karya yang memiliki nilai tinggi.

Hiburan

Hiburan merupakan suatu kegiatan yang membuat hati senang dan bahagia atau dengan kata lain menghilangkan kesedihan dan kesusahan.

Hiburan pada pasar kreatif akan dikategorikan menjadi :

1. Kategori seni pertunjukan

Kategori seni pertunjukan berada di urutan ke-10

Seni Pertunjukan	Total : 30
Jenis dan Brand :	
1. Kesenian Lais Contoh Brand : Padepokan Putra Galunggung Kesenian Lais ialah seni pertunjukan akrobatik tradisi sunda yang menggunakan alat berupa tali panjang	

Seni pertunjukan adalah sebuah tontonan yang memiliki nilai seni dimana tontonan tersebut disajikan sebagai pertunjukan di depan penonton (Murgiyanto, 1995). Pada kategori seni pertunjukan pasar kreatif memuat fasilitas berupa area pertunjukan seni budaya dari jawa barat.

2. Kategori permainan interaktif

Kategori permainan interaktif berada di urutan ke-17

Permainan Interaktif	Total : 4
----------------------	-----------

Jenis dan Brand :
<p>1. Wayang Contoh Brand : WayangGram “WayangGram” yang merupakan kependekan dari Wayang di Instagram, merupakan bentuk baru pertunjukan wayang kulit tradisi Cirebon, yang sarat akan pesan-pesan kebaikan. Pertunjukan ini dirancang dan ditampilkan melalui sosial media Instagram</p>
<p>2. Angklung Contoh Brand : Talaga Sanggar seni musik modern khususnya jazz dan instruktur angklung untuk sekolah dan acara khusus.</p>

Permainan interaktif adalah permainan yang melibatkan banyak peserta dalam proses permainan sehingga merangsang kreatifitas. Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi dan permainan bersifat hiburan, ketangkasan dan edukasi.

3. Kategori desain

Desain Produk yang tercatat di Kreasi Jabar berada pada urutan ke-11

Pada kategori desain pasar kreatif memberikan fasilitas berupa workshop desain dari berbagai kategori yang diperdagangkan di pasar kreatif. Workshop design merupakan salah satu kegiatan atau program dengan tujuan untuk meningkatkan softskill atau hanya sekedar mencari kesibukan dan hiburan semata.

3) Pengelola

Pengelola merupakan bagian dari perencanaan, kelembagaan, persyaratan, pelaksanaan dan pengendalian dari kegiatan pasar.¹¹

4.2.1 Analisis Alur Kegiatan

Menurut analisis pengguna diatas maka didapatkan analisis kebutuhan pengguna pasar kreatif yakni sebagai berikut :

¹¹ Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2012 tentang Pengelolaan Dan Pemberdayaan Pasar Tradisioanal, Pasal 1

1) Alur Kegiatan Pengunjung



Gambar 4.18 Alur kegiatan pengunjung
(Sumber : Analisis Penulis, 2023)

2) Alur Kegiatan Pedagang / seniman / hiburan



Gambar 4.19 Alur kegiatan pedagang / seniman / hiburan
(Sumber : Analisis Penulis, 2023)

3) Alur Kegiatan Pengelola



Gambar 4.20 Alur kegiatan pengelola
(Sumber : Analisis Penulis, 2023)

4.2.2 Analisa Kebutuhan Ruang *Analisa Jumlah Kios Pedagang Pasar Kreatif*

Perhitungan Jumlah Kios

Pedagang fashion/pakaian : 347 pelaku usaha

Pedagang kerajinan : 330 pelaku usaha

Pedagang seni : 33 pelaku usaha

*Total menurut data pelaku usaha ekonomi kreatif : 710 pelaku usaha

710 pelaku usaha : 3 bidang usaha = 236.6 kios / dibulatkan 240 kios

Perhitungan Pembagian Kios Untuk Masing Masing Kategori Pelaku Usaha

240 kios – 33 pelaku usaha seni = 207

Sisa 207 : 2 kategori = 103,5 untuk bidang fashion & kerajinan

*Pedagang fashion/pakaian : 104 pelaku usaha/kios

Pedagang kerajinan : 103 pelaku usaha/kios

Pedagang seni : 33 pelaku usaha/kios

Pelaku Aktifitas	Aktifitas	Kebutuhan Ruang
Aktifitas utama		
Pengunjung		
Pengunjung berbelanja	kedatangan	<ul style="list-style-type: none"> • Area parkir • Lobby
	Buang air besar/kecil	Toilet
	Ibadah	mushola
	Membeli	Kios
Pengunjung Workshop	Kedatangan	<ul style="list-style-type: none"> • Area parkir • Lobby
	Buang air besar/kecil	Toilet
	ibadah	mushola
	Workshop	<ul style="list-style-type: none"> • Workshop area
Pengunjung melihat-lihat (hiburan)	kedatangan	<ul style="list-style-type: none"> • Area parkir • Lobby
	Buang air besar/kecil	Toilet
	ibadah	mushola
	Permainan interaktif	Time zone
	Seni pertunjukan	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang pertunjukan (panggung, audience)
	Seni rupa	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang pameran
Pedagang / Seniman		
Pedagang	kedatangan	Area parkir pengelola
	Loading dock	Dropping
	Buang air besar/kecil	Toilet
	ibadah	mushola
	Berjualan	Kios
Seniman	kedatangan	Area parkir pengelola
	Loading dock	Dropping
	Buang air besar/kecil	Toilet
	ibadah	mushola
	Seni pertunjukan	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang pertunjukan (panggung, audience) • Ruang persiapan (property,sound)
	Seni rupa	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang pameran Ruang property
	desain	<ul style="list-style-type: none"> • Workshop area (panggung, audience) • Ruang persiapan (property)
Pengelola		
Kepala unit pelaksanaan teknis (UPT)	Kedatangan	Area parkir pengelola
	Buang air besar/kecil	Toilet

	Ibadah	mushola
	Koordinasi perencanaan	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang kantor kepala (UPT) • Ruang rapat
	Makan / minum	Pantry
	Menerima tamu	Ruang kantor / ruang tamu
Divisi administrasi umum (kesekretarian, kepegawaian dan humas)	Kedatangan	Area parkir pengelola
	Buang air besar/kecil	Toilet
	Ibadah	mushola
	Koordinasi perencanaan	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang divisi (AU) • Ruang rapat
	Makan / minum	Pantry
	Penyimpanan dokumen	Ruang arsip
Divisi keuangan	Kedatangan	Area parkir pengelola
	Buang air besar/kecil	Toilet
	Ibadah	mushola
	Koordinasi perencanaan	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang divisi keuangan • Ruang rapat
	Makan / minum	Pantry
Divisi teknik	Kedatangan	Area parkir pengelola
	Buang air besar/kecil	Toilet
	Ibadah	mushola
	Koordinasi perencanaan (utilitas, perawatan bangunan)	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang divisi teknik • Ruang rapat
	Makan / minum	Pantry
Divisi oprasional	Kedatangan	Area parkir pengelola
	Buang air besar/kecil	Toilet
	Ibadah	mushola
	Koordinasi perencanaan (keamanan, kebersihan)	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang divisi OP • Ruang satpam • Ruang kebersihan
Aktivitas penunjang		
Pengunjung	Makan / minum	Food court
	Pengambilan uang	ATM center
	Berobat	Klinik
Pedagang / seniman	Makan / minum	Food court
	Pengambilan uang	ATM center
	Berobat	Klinik
Pengelola	Makan / minum	Food court
	Pengambilan uang	ATM center
	Berobat	Klinik
Aktivitas service		

Pedagang	Membersihkan kios	Tempat pembuangan sampah (TPS)
Pengelola	Perencanaan / pengawasan mechanical electrical	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang panel • Ruang genset • Ruang AHU • Ruang mesin AC • Ruang fire service • Ruang PABX • Ruang water tank dan pompa

Tabel. Analisa kebutuhan ruang
(Sumber : Analisis Penulis, 2023)

4.2.3 Analisis Program Ruang

Pelaku aktivitas	Kebutuhan ruang	Sumber	Jumlah ruang (unit)	standar (m ² /org)	kapasitas (org)	Besaran ruang (m ²)
Aktifitas utama						
Pengunjung						
pengunjung berbelanja	Lobby	DA	1	1.5	500	750
	wastafel	DA	2	0.82	10	16.4
pengunjung hiburan	permainan interaktif (Gamezone)	DA	1	4.5	100	450
	Toilet pria & wanita	DA	8	1.3	1	10.4
luas ruangan pengunjung						1226.8
sirkulasi 30%						368.04
Total						1594.84
Pedagang / seniman						
Pedagang	Kios I	DA	240	1.2	10	3600
	loading dock	ASM	1	3	18.36	55.08
	wastafel	DA	2	0.82	10	16.4
Seniman (seni Pertunjukan)	stage	DA	1	90		90
	audience	DA	1	0.8	200	160
	ruang persiapan	DA	2	9	1	18
	Toilet pria & wanita	DA	8	1.3	1	10.4
	wastafel	DA	2	0.82	10	16.4
Seniman (seni Rupa)	ruang pameran	ASM	1	100		100
	ruang property	DA	1	9	1	9

Desain (workshop)	workshop area	DA	3	0.8	50	120
	ruang persiapan	DA	1	9	1	9
fashion show	stage	ASM	1	36		36
	audience	ASM	1	0.8	50	40
	Toilet pria & wanita	DA	8	1.3	1	10.4
luas ruangan pedagang/seniman						4290.68
sirkulasi 30%						1287.204
Total						5577.884
Pengelola						
Kepala (UPT)	Ruang kepala UPT	DA	1	2.4	2	4.8
	Ruang rapat	DA	1	3.2	15	48
	Ruang tamu	DA	1	1.2	8	9.6
	Toilet pria & wanita	DA	1	1.3	1	1.3
	wastafel	DA	1	0.82	1	0.82
Divisi Administrasi	Ruang ADM	DA	1	2.4	10	24
	Ruang Arsip	DA	1	3.2	3	9.6
Divisi Keuangan	Ruang keuangan	DA	1	2.4	5	12
Divisi Teknik	Ruang teknik	DA	1	2.4	10	24
Divisi Oprasional	Ruang OP	DA	1	2.4	12	28.8
		DA				
	Toilet pria & wanita	DA	8	1.3	1	10.4
luas ruangan pengelola						173.32
sirkulasi 30%						51.996
Total						225.316
Aktifitas penunjang						
Foodcourt	Dapur	DA	20	2.4	3	144
	Ruang makan	DA	1	2	100	200
	ATM Center	DA	1	0.75	6	4.5
	Klinik	DA	1	2.4	5	12
	Mushola		1	1.6	100	160
	Toilet pria & wanita	DA	8	1.3	1	10.4
luas ruangan penunjang						530.9
sirkulasi 30%						159.27
Total						690.17
Aktifitas service						

tempat pembuangan sampah (TPS)	DA	1		30	30
ruang cleaning service	DA	1	1.8	30	54
ruang panel	DA	2	12		12
ruang genset	DA	1	40		40
ruang AHU	DA	2	10		10
ruang mesin AC	DA	1	100		100
Ruang Fire service	DA	1	20		20
ruang Water tank & pompa	DA	1	20		20
luas ruangan sevice					286
sirkulasi 30%					85.8
Total					371.8

Pelaku aktivitas	Kebutuhan ruang	Sumber	Jumlah ruang (unit)	standar (m ² /org)	kapasitas (org)	Besaran ruang (m ²)
area parkir pengunjung						
	mobil	DA	1	13.5	90	1215
	motor	DA	1	2.2	200	440
	Bus	DA	1	16.8	6	100.8
area parkir pedagang & pengelola						
	mobil	DA	1	13.5	10	135
	motor	DA	1	2.2	30	66
	mobil box	DA	1	18	3	54
	truk sampah	DA	1	25	2	50
luas ruangan area parkir						2060.8
sirkulasi 30%						2060.8
Total						4121.6

Pelaku aktivitas	total luas ruangan
Aktivitas utama	8460.01
Aktivitas penunjang	690.17
Aktivitas servis	371.8
Total	9521.98

Tabel. Analisa besaran ruang
(Sumber : Analisis Penulis, 2023)

Menurut data besaran ruang diatas dan syarat-syarat yang berlaku kdb dan RTH.
Dapat diketahui jumlah lantai dan parkir yakni sebagai berikut :

a) Menghitung jumlah lantai

Luas tapak : 20.000 m²
KDB : 60%
: 60% x 20.000 m² = 12.000m²
Keb. Luas gedung : 9521.98 m²
Jumlah lantai : 9521.98 m² : 12.000 m²
: 0.791 = 1 lantai

b) Menghitung parkir

Luas tapak : 20.000
RTH Rencana : 30%
: 30% x 20.000 m² = 6.000 m²

KDB Rencana : ± 9.600 m²

Keb. Area parkir : 4.257 m²

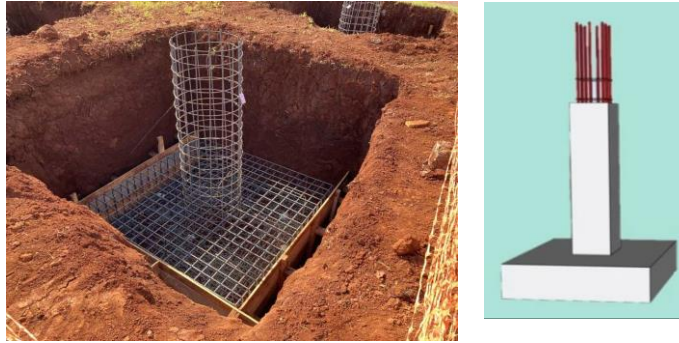
RTH : 6.000 m²

4.3 ANALISA ASPEK TEKNIS

Analisa sistem struktur pada bangunan pasar kreatif ditinjau dari bentuk bangunan, jenis tanah, serta topografi site. Adapun pendekatan analisis sitem struktur yakni :KD

4.3.1 Sub Structure

Sub structure (struktur bawah) yang dipakai untuk menahan beban yang berada diatasnya. Dengan sistem kerja menyalurkan beban struktur menuju ke tanah secara vertikal maupun horizontal. Pada rancangan desain pasar kreatif menggunakan struktur pondasi pondasi mini pil, merupakan pndasi tiang pancang yang mampu menahan gaya dengan sistem menyerap gerakan. Sub structur yang digunakan pada perancangan pasar kreatif menggunakan pondasi footplat (telapak).



Gambar 4.21 Pondasi footplat
(Sumber : www.google.com)

4.3.2 Mid structure

Mid structure berfungsi untuk menahan beban sekaligus mengikat pada bagian tengah bangunan. Pada perancangan desain pasar kreatif menggunakan rangka baja WF yang memiliki juga kelebihan dan menompang beban pada bangunan dan bentang lebar yang luas.



Gambar 4.22 Rangka Baja WF
(Sumber : www.google.com)

4.3.3 Upper Structure

Upper structure merupakan struktur peutup bagian atas bangunan atau atap. Struktur ini bertumpu pada kolom. Struktur atas pada bangunan pasar kreatif menggunakan kerangka baja.

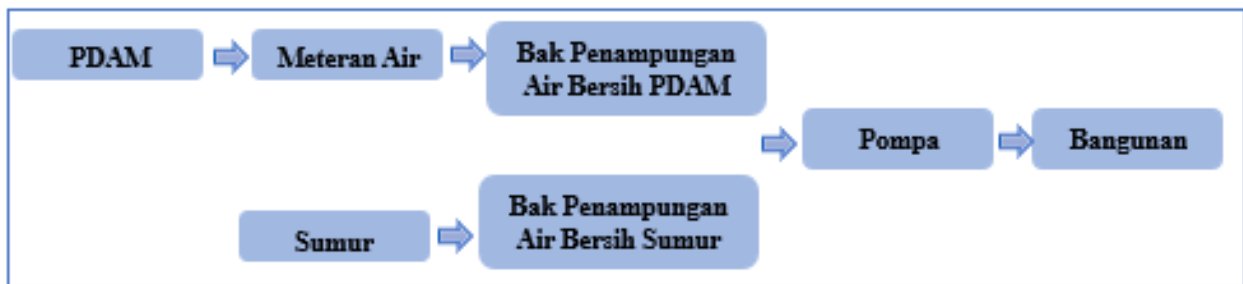


Gambar 4.23 Rangka Baja WF
(Sumber : *www.google.com*)

4.3 ANALISIA KINERJA (UTILITAS)

4.3.1 Sistem Air Bersih

Perancangan sistem jaringan air bersih pada pasar kreatif berasal dari dua sumber dari PDAM dan sumur air bersih yang ditampung kemudian disalurkan ke seluruh bangunan.



Tabel. Jaringan Air Bersih

(Sumber: *Analisa Penulis, 2023*).



Gambar 4.24 Sistem Air Bersih
(Sumber : *www.google.com*)

4.3.2 Sistem Air Kotor dan Air Hujan

Perancangan sistem jaringan air kotor memiliki fungsi sebagai jalur pembuangan air bekas buangan dari sanitasi maupun. Sanitasi akan di tujukan ke sistem septictank. Sedangkan untuk air hujan akan dialirkan dari saluran menuju reservoir air hujan dan saluran kota.



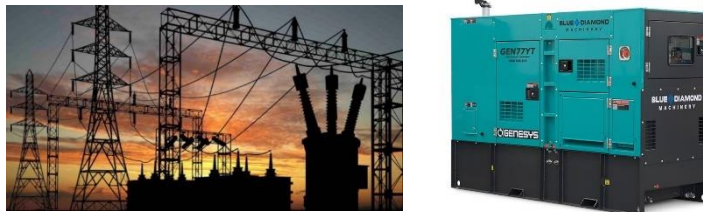
Tabel. Jaringan Air Bersih
(Sumber: Analisa Penulis, 2023).

4.3.3 Sistem Penghawaan

Perancangan sistem penghawaan pada pasar kreatif menggunakan penghawaan alami. Penghawaan alami memanfaatkan pengoptimalan sirkulasi udara dengan adanya bukaan pada atap maupun dinding. Dengan mempertahankan kenyamanan termal pada bangunan dengan suhu efektif antara 22.8°C hingga 25.8 °C dan kelembaban udara pada kisaran 45%-65%.

4.3.4 Sistem Jaringan Listrik

Sistem jaringan listrik pada pasar kreatif bersumber dari PLN dan juga genset.



Gambar 4.25 Sistem Jaringan Listrik
(Sumber : www. google. com)

4.3.5 Sistem Pemadam Kebakaran

Sarana penanggulangan kebakaran pada pasar kreatif berupa penempatan dan penyediaan alat berupa :

- APAR (alat pemadam kebakaran)

Menurut PERMENAKER No 04 tahun 1980, APAR adalah alat yang ringan yang digunakan oleh satu orang untuk memadamkan api pada mulai terjadi kebakaran.

Penempatan APAR harus memenuhi syarat yaitu, harus diletakkan pada lokasi dimana mudah diakses dan mudah dijangkau, peletakkan tidak terhalang apa pun dan mudah dilihat, digantung dengan ketinggian tidak 29 lebih dari 1,2 meter. Ada beberapa macam –macam media APAR yaitu, media air, media busa, media serbuk kering, media karbon dioksida dan media hanlon



Gambar 4.26 APAR
(Sumber : [www. google. com](http://www.google.com))

- Hydrant Halaman

Hydrant halaman adalah alat pemadam kebakaran yang terpasang diluar bangunan atau ruangan, pada umumnya ditempatkan pada area terdekat dari bangunan yang akan diproteksi. Peletakkan berada pada pingri jalan yang memiliki akses yang mudah.

Untuk peletakkan hydrant di tempatkan berdasarkan kategori bangunan gedung

Klasifikasi Bangunan	Tinggi & Jumlah Lantai	R. tertutup & Jumlah Lantai	R. Tertutup & Terpisah Jumlah Lantai
A	Ketinggian 8 m / 1 lantai	1 buah per 100m ²	2 buah per 100m ²
B	Ketinggian 8 m / 2 lantai	1 buah per 100m ²	2 buah per 100m ²
C	Ketinggian sampai 14 m / 4 lantai	1 buah per 100m ²	2 buah per 100m ²
D	Ketinggian sampai 40 m / 8 lantai	1 buah per 800m ²	2 buah per 800m ²
E	Ketinggian lebih 40 m / 8 lantai	1 buah per 800m ²	2 buah per 800m ²

Tabel. Klasifikasi dan Peletakan Hydrant
(Sumber: Peraturan menteri Pekerjaan Umum No.11 Tahun 1997).



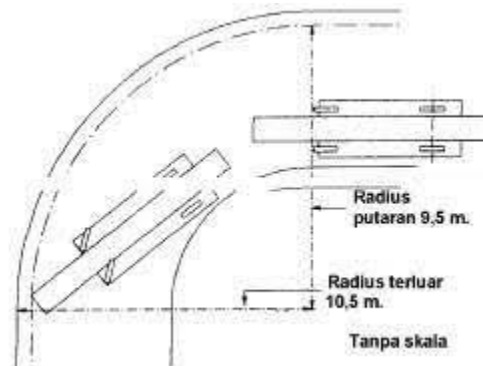
Gambar 4.27 Hydrant Halaman / Pillar
(Sumber : www.google.com)

- Jalur Evakuasi Kebakaran

Jalur evakuasi ialah jalur penyelamatan yang didesain khusus untuk menghubungkan semua area ke area yang aman sebagai titik kumpul penduduk atau masyarakat yang berada di wilayah tersebut.

- Sirkulasi Mobil Pemadam

Sirkulasi mobil berupa jalan yang melingkar bangunan diharapkan bisa menangani saat terjadinya kebakaran pada bangunan. Dengan kondisi jalan yang datar dengan radius putaran 9.5 m.



Gambar 4.28 Sirkulasi Mobil Pemadam
(Sumber: *Manual sarana penyelamatan jiwa pada bangunan, ITB*)

BAB 5

DRAFT KONSEP PERANCANGAN

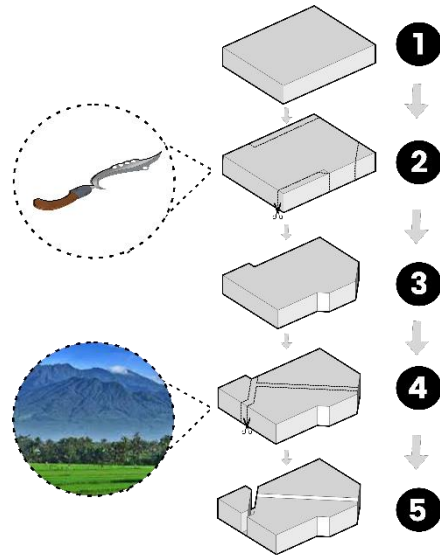
5.1 PENGEMBANGAN HASIL PERANCANGAN

Berdasarkan tema konsep perancangan pasar kreatif berbasis arsitektur dari lokalitas Jawa Barat, maka pada analisis arsitektural, fasad akan diarahkan menuju bentuk, detail, material dan lainnya diambil dari sistem arsitektur khas Jawa Barat yakni Julang Ngapak dan dipadukan dengan bentuk Kujang sebagai bentuk tatanan massa bangunan. Julang Ngapak merupakan gaya arsitektur khas Jawa Barat yang memiliki arti burung yang sedang mengepak, makna tersebut berasal dari kata Julang yang artinya burung dan Ngapak artinya mengepak. Bentuk burung yang sedang mengepak terdapat pada desain atap bagian atas. Bangunan Julang Ngapak biasa dipergunakan sebagai rumah dan juga tempat ritual seserahan hasil pertanian. Kemudian konsep Kujang sebagai bentuk tipologi dari desain, Kujang adalah senjata tajam khas Jawa Barat yang terbuat dari besi maupun baja. Kujang secara etimologis berasal dari kata “kudihyang” atau “kudi” yang bermakna senjata dengan kekuatan gaib atau sakti dan hyang berarti dewa/dewi. Sehingga Kujang dapat disimpulkan sebagai pusaka yang memiliki kekuatan tertentu yang berasal dari dewa/dewi. Pada jaman dahulu Kujang tidak bisa dipisahkan dari masyarakat Sunda dikarenakan fungsinya sebagai alat pertanian dan juga sebagai suatu yang sakral karena merupakan alat spiritualitas yang digunakan dalam ritual pertanian.

Sehingga keduanya memiliki benang merah terkait kelokalitasan Jawa Barat yang memiliki makna Julang Ngapak sebagai tempat dan Kujang sebagai alat yang keduanya digunakan dalam kegiatan ritual persembahan pertanian dan spiritualitas terhadap Tuhan atau dewa/dewi bagi masyarakat Sunda jaman dahulu.

Hasil Rancangan Strategi Lokalitas Jawa Barat Terhadap Desain

a) Bentuk Massa



Gambar 5.1 Bentuk Massa
(Sumber. Analisa Penulis)

Poin 1 :

Kotak merupakan massa awal untuk menunjukkan keefektifitasan aktivitas dalam bangunan

Poin 2 :

Untuk menghindari bentuk massa bangunan yang monoton unsur lokalitas jawa barat di masukan kedalam transformasi bentuk massa dengan menyerupai bentuk kujang

Poin 3 :

Merupakan bentuk massa hasil dari cutting bentuk keris

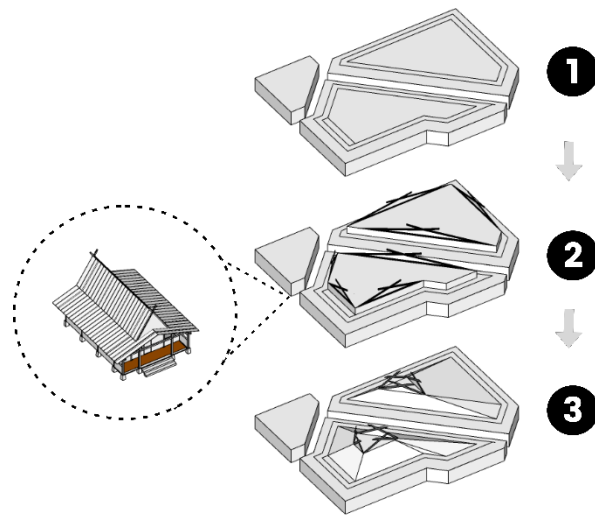
Poin 4 :

Aksis aksis imajiner dibnetuk pada middle massa bangunan untuk mendapatkan view gunung galunggung

Poin 5 :

Merupakan hasil akhir dari transformasi bentuk massa bangunan.

b) Rancangan Fasad



Gambar 5.2 Rancangan Fasad
(Sumber. Analisa Penulis

Poin 1 :

Dari hasil transformasi bentuk massa, rancangan fasad meneruskan bentuk yang ada, dengan mengoffset kedalam atap bagian atas

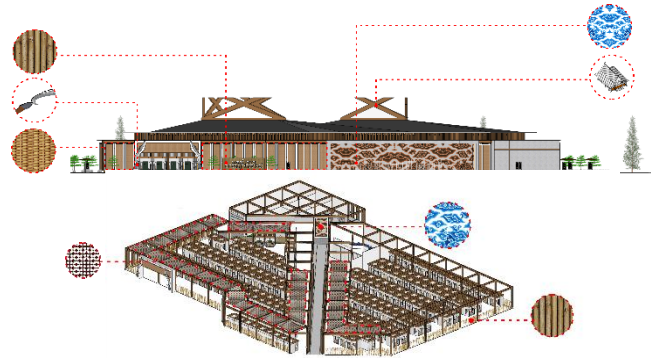
Poin 2 :

Mempull up bentuk massa atap keatas dan memebentuk unsur dari bentuk atap arsitektur jawa barat “Julang Ngapak” pada setiap sisi atap pada 2 massa bangunan utama

Poin 3 :

Menarik atap julang ngapak kesebuah middle poin/ titik bagian tengah bangunan dengan fungsi menghasilkan bentuk yang tidak umum, hal tersebut merupakan salah satu implementasi dari bentuk Lokalitas maupun bentuk dari wajah post modern dimana desain terasa biasa saja maka dengan arsitektur lokalitas mampu menghadirkan identitas suatu daerah dengan gaya yang terbaru.

c) Ornamentasi dan Material



Gambar 5.3 Ornamentasi dan Material
(Sumber. Analisa Penulis)

Material	Nama	Letak
	Bambu	Latar tugu nama pasar
	Kujang	Tugu Entrance Pasar
	Anyaman	Sebagai Partisi Jendela Pasar
	Batik megamendung	Tampilan dari billboard
	Julang Ngapak	Atap pada bangunan

Analisa Strategi Fungsional Lokalitas Jawa Barat

Pengguna suatu bangunan merupakan pemilik atau bukan pemilik bangunan, yang menggunakan atau mengelola bangunan sesuai fungsi yang ditetapkan. Pengguna bangunan pasar terdiri dari :

4) Pengunjung

Pengunjung pasar merupakan golongan yang melakukan kegiatan membeli atau tidak membeli barang ataupun jasa, pasar merupakan tempat kegiatan berlangsung. pengunjung datang mendapatkan suatu barang atau hanya sekedar melakukan kegiatan sosial atau rekreasi.



Gambar 5.4 Aktifitas Pengunjung Pasar
(Sumber: Analisa Penulis)

Kegiatan berbelanja merupakan kegiatan yang membutuhkan ruang nyaman dan sirkulasi udara maupun manusia harus direncanakan dengan tepat. Kegiatan workshop harus mampu memberikan interaksi antara penjual dengan pengunjung, berupa kegiatan yang bisa dilihat atau terlibat secara langsung yang menghadirkan sisi rekreasi atau entertain dan kegiatan melihat kerajinan atau pameran harus memberikan ruang media untuk sebagai bentuk apresiasi bagi seniman, dinikmati oleh para pengunjung.

5) Pedagang / seniman / hiburan

Pedagang / seniman / hiburan pasar kreatif didalamnya akan diambil datanya berdasarkan jenis jenis industri kreatif dari lembaga yang mendorong kolaborasi pemangku kepentingan ekonomi kreatif jawa barat, kreasi jabar (2022), Untuk bagian ini pasar kreatif digolongkan menjadi 3 bagian, yaitu :

Pedagang

1. Kategori fashion

Produk fashion merupakan atribut yang digunakan individu untuk menunjang penampilannya dalam beraktivitas sehari-hari, berupa pakaian, tas, dompet, sepatu, sandal topi, hingga aksesoris lainnya. (prasetyaningtyas & indrawati, 2015).

Kategori fashion di jawa barat merupakan sektor kedua paling tinggi untuk bidang industri kreatif dengan total 347 pelaku usaha

Strategi desain yang diterapkan fasilitas penunjang bukan hanya kios ataupun toko jualan namun juga menyediakan area fashion show (pertunjukan busana) untuk meningkatkan kualitas brand dan daya beli.



Gambar 5.5 Area Fashion Show

(Sumber: Analisa Penulis)

Area fashion show terdapat pada aksis middle bangunan pasar yang tertuju langsung ke view gunung galunggung.



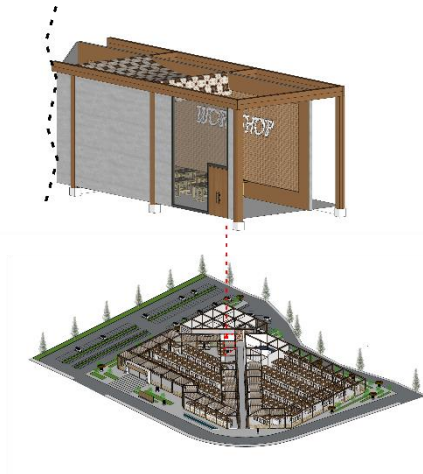
Gambar 5.6 Kios

(Sumber: Analisa Penulis)

Bentuk kios implementasi dari bentuk atap julang ngapak yang menyilang. Untuk keseluruhan kios memiliki bentuk prototype (sama).

2. Kategori Kerajinan

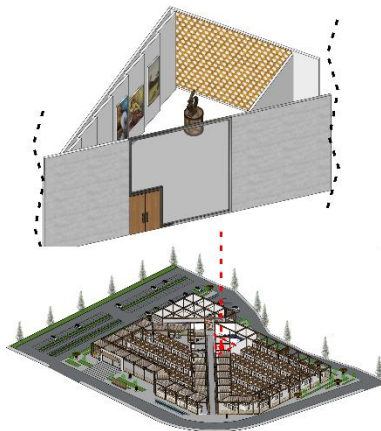
Kategori Kerajinan atau kriya berada pada urutan ke-3 dengan total 330 pelaku usaha. Pada kategori kerajinan memiliki karakteristik berupa produk yang dihasilkan dari keterampilan tangan yang tinggi dalam proses pengerjaannya. Sehingga pada kategori kerajinan pedagang bukan hanya berjualan saja namun juga melakukan workshop selama proses pengerjaan kerajinan.



Gambar 5.7 Area Workshop
(Sumber: Analisa Penulis)

2. Kategori Seni Rupa

Kategori seni rupa berada di urutan ke- 12 dengan 33 pelaku usaha. Kategori seni rupa menjual hasil karya para seniman baik berupa karya 2 dimensi hingga 3 dimensi. Kategori seni rupa memiliki fasilitas ruang pameran karya untuk karya yang memiliki nilai tinggi.



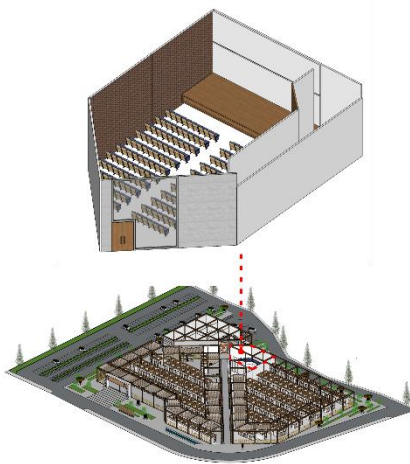
Gambar 5.8 Area Pameran Karya Seni
(Sumber: Analisa Penulis)

Hiburan

Hiburan merupakan suatu kegiatan yang membuat hati senang dan bahagia atau dengan kata lain menghilangkan kesedihan dan kesusahan. Hiburan pada pasar kreatif akan dikategorikan menjadi :

4. Kategori Seni Pertunjukan

Kategori seni pertunjukan berada di urutan ke-10 dengan total 30 pelaku seniman. Seni pertunjukan adalah sebuah tontonan yang memiliki nilai seni dimana tontonan tersebut disajikan sebagai pertunjukan di depan penonton (Murgiyanto, 1995). Pada kategori seni pertunjukan pasar kreatif memuat fasilitas berupa area pertunjukan seni budaya dari Jawa Barat.

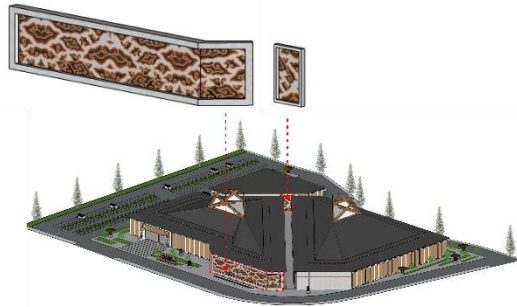


Gambar 5.9 Area Ruang Pertunjukan
(Sumber: Analisa Penulis)

5. Kategori Permainan Interaktif

Kategori permainan interaktif berada di urutan ke-17. Permainan interaktif adalah permainan yang melibatkan banyak peserta dalam proses

permainan sehingga merangsang kreatifitas. Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi dan permainan bersifat hiburan dan edukasi.



Gambar 5.10 Area Billboard
(Sumber: Analisa Penulis)

Area billboard merupakan salah satu kategori permainan interaktif dengan bisa menrubah tampilan meneyuaikan event yang sedang diselenggarakan.

6. Kategori desain

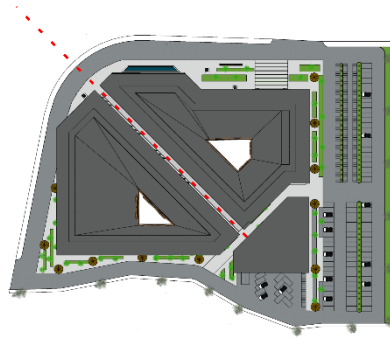
Desain Produk yang tercatat di Kreasi Jabar berada pada urutan ke-11 dengan 67 pelaku desain. Pada kategori desain pasar kreatif memberikan fasilitas berupa workshop desain dari berbagai kategori yang diperdagangkan di pasar kreatif. Workshop design merupakan salah satu kegiatan atau program dengan tujuan untuk meningkatkan softskill atau hanya sekedar mencari kesibukan dan hiburan semata.

Analisa Non-Arsitektural, Rancangan Strategi Kawasan

a) Konteks Aksis

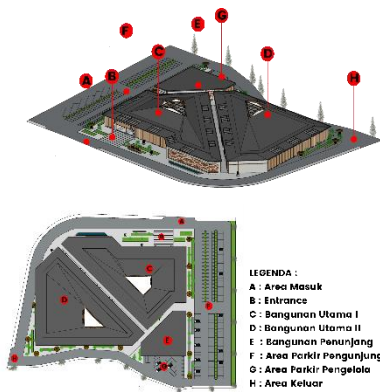
Pada rancangan kawasan pasar kreatif massa bangunan membentuk aksis memotong tengah sebagai bentuk koneksi visual dengan gunung galunggung maupun langit.

Latar belakang pengambilan aksis sumbu tengah tersebut didasarkan terhadap filosofi eksistensi gunung pada fisafat sunda. Dalam kepercayaan masyarakat sunda dahulu. Gunung diyakini sebagai tempat yang sakral, tempat disimpannya pusaka, tempat para dewa/Tuhan/leluhur bersemayam.



Gambar 5.11 Area Aksis
(Sumber: Analisa Penulis)

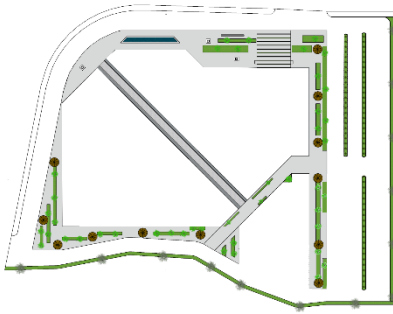
b) Aksesibilitas



Gambar 5.12 Aksesibilitas
(Sumber: Analisa Penulis)

Untuk aksesibilitas, analisa didasarkan pada keefektivitasan dalam mencapai kegiatan yang ditujukan. Untuk bisa mengakses kegiatan didalam pasar maupun sekitarnya. Bisa dicapai melalui Area masuk (A), drop off atau masuk di entrance pasar (B), parkir di area parkir pengunjung maupun pengelola (F) dan (G), berkegiatan jual beli produk di bangunan utama I maupun II (C) dan (D), melakukan kegiatan penunjang di bangunan penunjang (E), area keluar (H).

c) Konektivitas publik dan ruang terbuka hijau



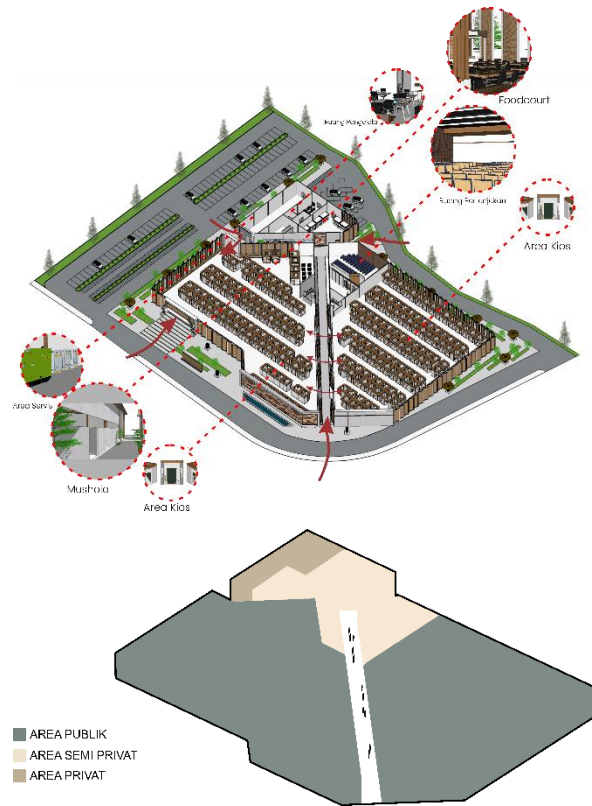
Gambar 5.13 Konektivitas dan Ruang Terbuka
(Sumber: Analisa Penulis)

Ruang terbuka hijau dan juga ruang komunitas terdapat pada area sekeliling bangunan. Area tersebut disediakan tempat duduk disetiap tugu payung geulis



Gambar 5.14 Konektivitas dan Ruang Terbuka
(Sumber: Analisa Penulis)

d) *Organisasi Ruang*

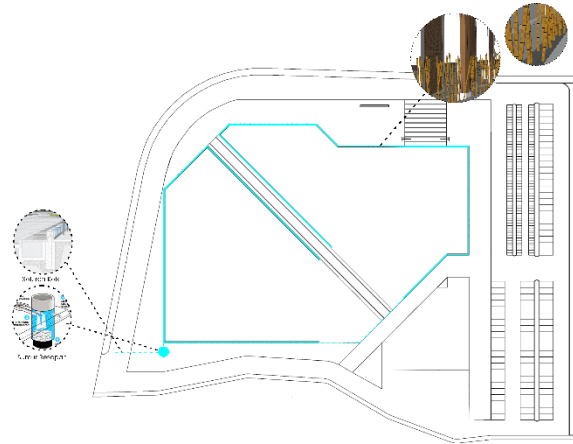


Gambar 5.15 Organisasi Ruang

(Sumber: Analisa Penulis)

Zoning pada site terbagi menjadi 3 yakni, pertama area zona publik berupa entrance, area bangunan utama pasar I dan II, semi privat berupa ruang pameran, ruang pertunjukan, foodcourt dan mushola, dan area privat berupa ruang servis dan ruang pengelola.

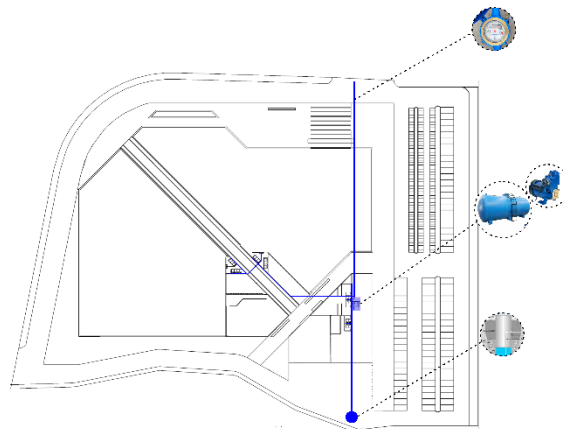
e) Diagram Sistem Ait Hujan (Drainase)



Gambar 5.16 Diagram Sistem Air Hujan
(Sumber: Analisa Penulis)

Sistem Drainese pada bangunan pasar kreatif berupa saluran drainase sepanjang bangunan yang terbuka, untuk mencegah masuknya air kedalam bangunan, detail draunase berupa tanah yang ditutupi kerikil dan ditanami bambu dan fungsi lain dari tanaman bambu adalah mecegah para pebgunjung pasar melewati bukaan partisi bangunan.

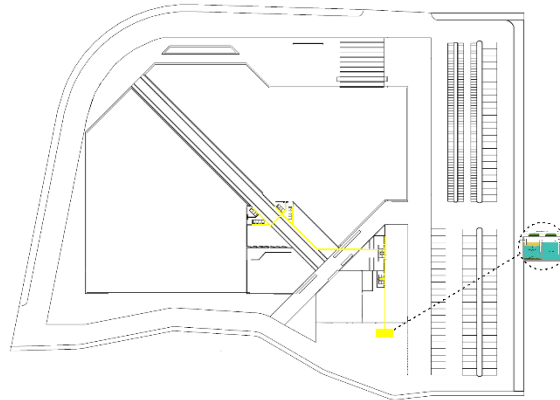
d) Diagram Sistem Air Bersih



Gambar 5.17 Diagram Sistem Air Bersih
(Sumber: Analisa Penulis)

Perancangan sistem jaringan air bersih pada pasar kreatif berasal dari dua sumber dari PDAM dan sumur air bersih yang ditampung kemudian disalurkan ke seluruh bangunan.

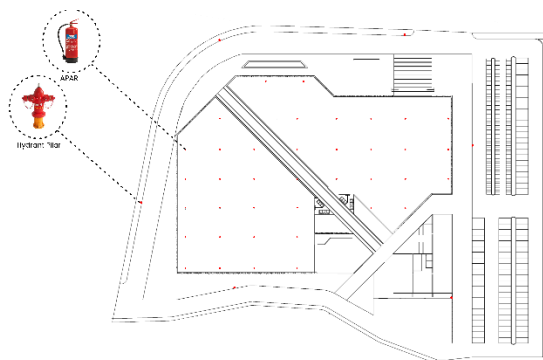
e) Diagram Sistem Air Kotor



Gambar 5.18 Diagram Sistem Air Kotor
(Sumber: Analisa Penulis)

Perancangan sistem jaringan air kotor memiliki fungsi sebagai jalur pembuangan air bekas buangan dari sanitasi. Sanitasi akan di tujukan ke sistem septictank.

f) Diagram Penanggulangan Kebakaran

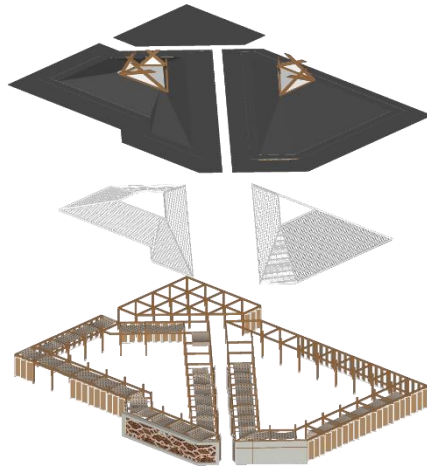


Gambar 5.19 Diagram Sistem Penanggulangan Kebakaran
(Sumber: Analisa Penulis)

Sarana penanggulangan kebakaran pada pasar kreatif berupa penempatan dan penyediaan alat berupa APAR (alat pemadam kebakaran) untuk bagian dalam bangunan, hydrant halaman unruk bagian luar bangunan, jalur evakuasi kebakaran

berupa titik kumpul dan sirkulasi mobil pemadam kebakaran berupa jalur sirkulasi kendaraan yang memutar bangunan.

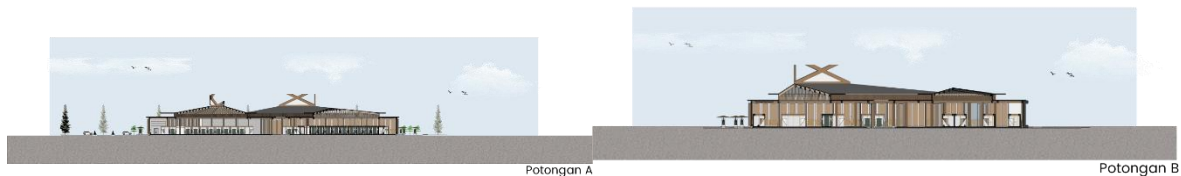
Analisa Rancangan Struktur Terhadap Bangunan

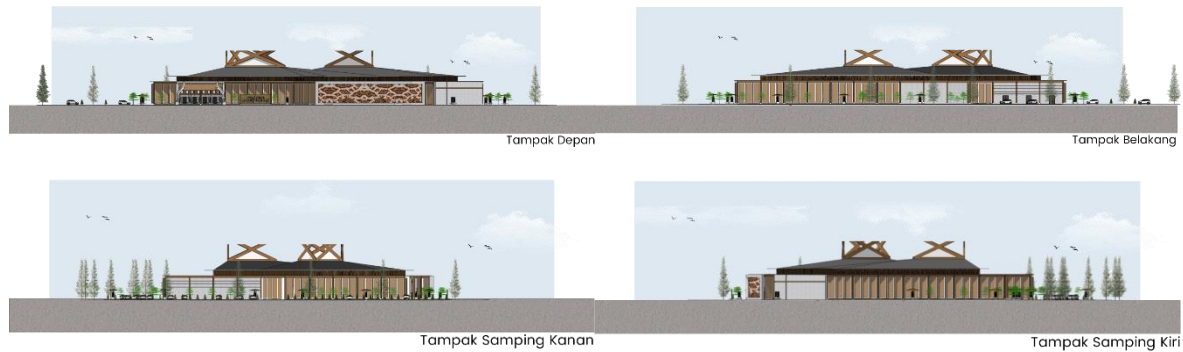


Gambar 5.20 Rancangan Struktur Terhadap Bangunan
(Sumber: Analisa Penulis)

Upper structure yang digunakan pada pasar berupa sistem atap dengan struktur baja kombinasi dak beton dan pelapis atap spandek dan ACP. Untuk struktur kerucut dari julang ngapak merupakan sambungan dari struktur sistem atap baja yang berfungsi sebagai struktur penunjang estetika dengan pelapis berupa ACP (aluminium composite panel).

Mid structure berupa kolom struktur baja lapis wpc untuk meningkatkan estetika bangunan dan sub structure berupa pondasi tapak.





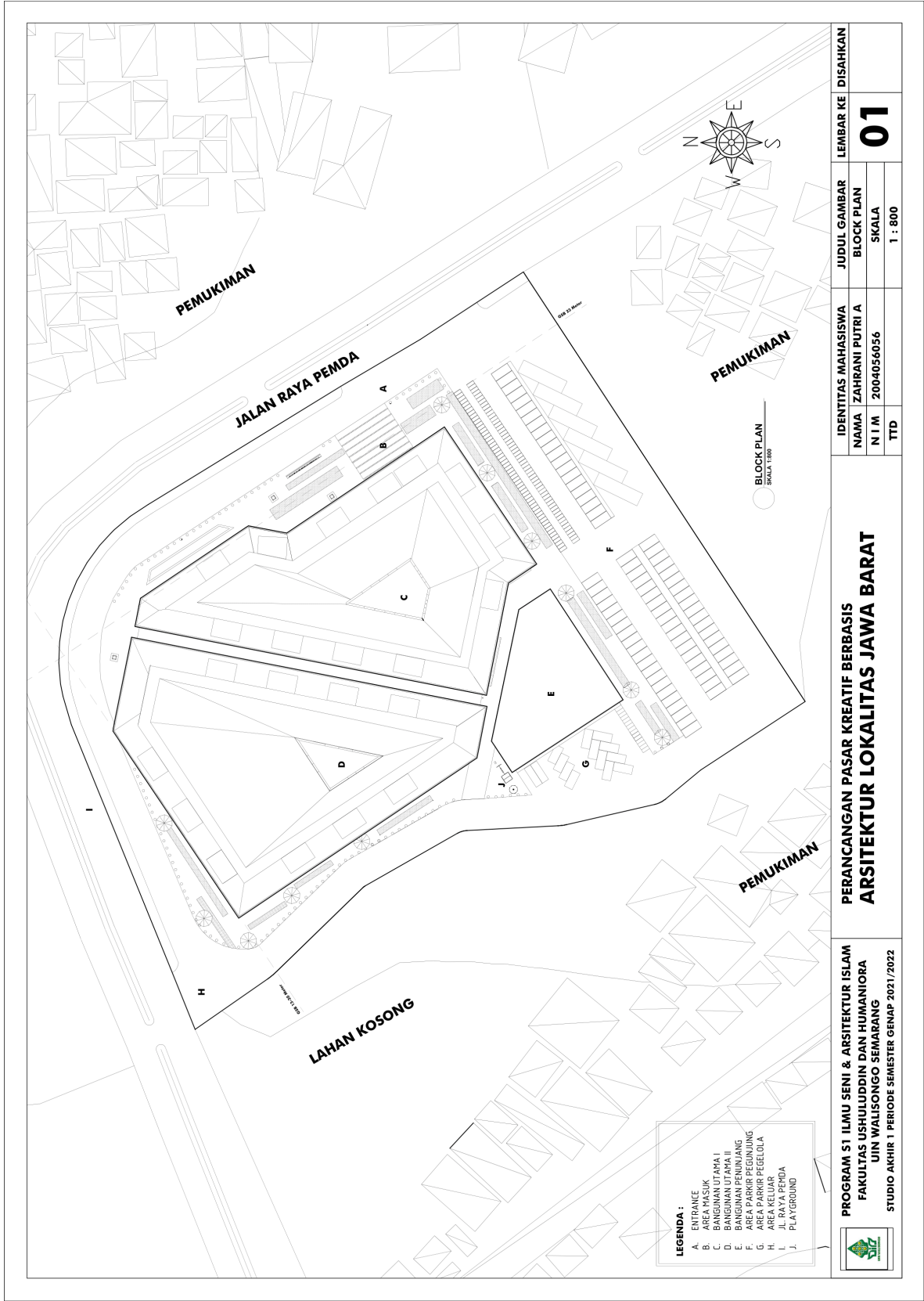
Gambar 5.21 Potongan A-A, B-B, Tampak Depan, Samping Kanan, Kiri, Belakang dan Depan Kawasan
(Sumber: Analisa Penulis)

KESIMPULAN

Membuat sebuah rancangan bukan hanya sekedar mendesain namun didalamnya terdapat aspek yang dipertimbangkan, terutama konsep. Konsep akan menentukan model rancangan yang akan digunakan serta dapat mengemukakan suatu gagasan ataupun pendapat. Konsep lokalitas jawa barat beracu pada sejarah, arsitektural hingga budaya merupakan dasar acuan dalam perancangan pasar kreatif jawa barat, yang kemudian diselaraskan dengan fungsi, aspek teknis dan kinerja (Non-Arsitektural) bangunan.

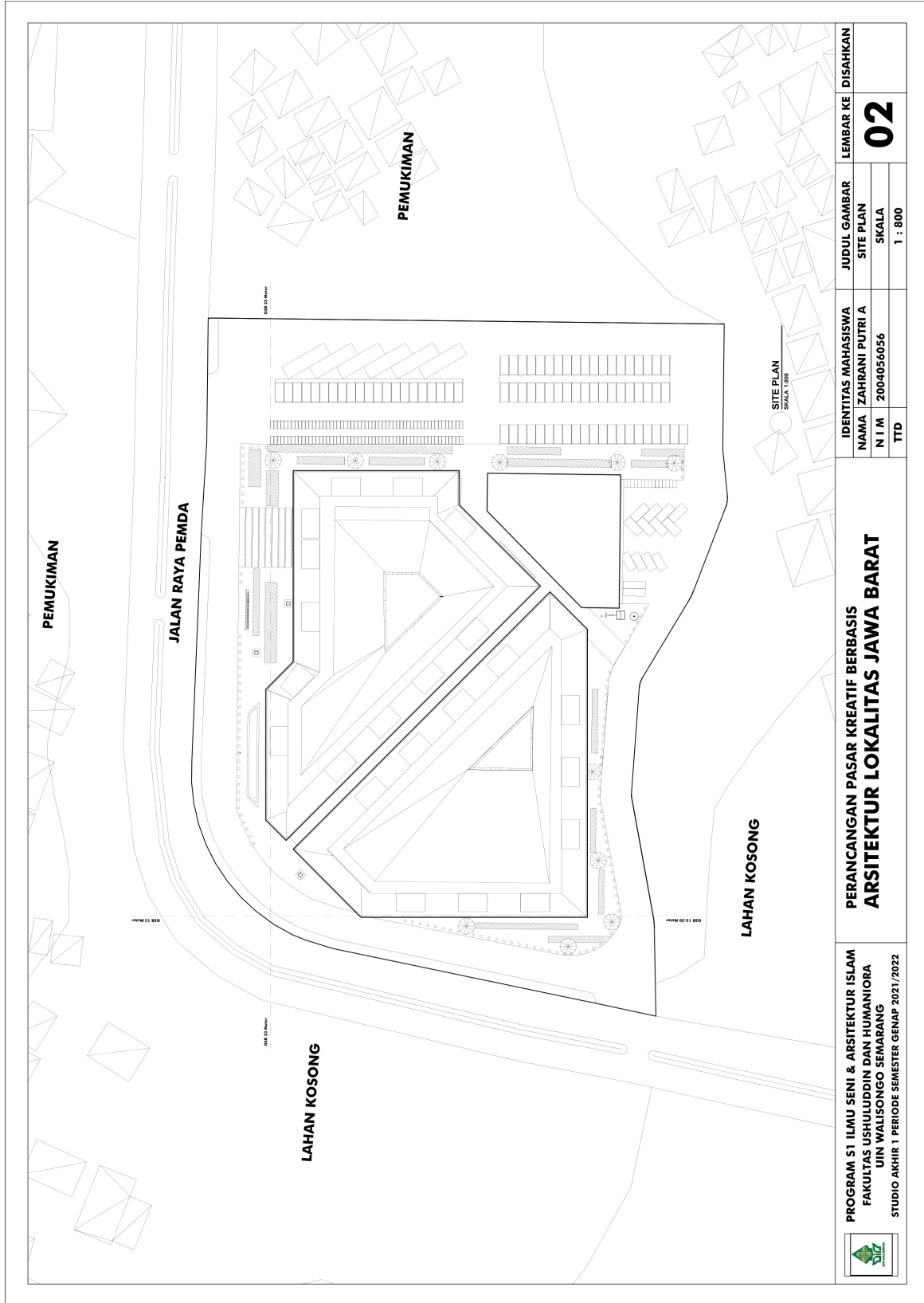
DAFTAR PUSTAKA

- 2011-2031, R. T. (t.thn.). Peraturan Daerah Kabupaten Tasikmalaya Nomor 2 Tahun 2012 .
- A, K. (2014). Kajian Historis dan Filosofis Kujang. *Desain Komunikasi Visual Itenas Bandung*.
- Apriliani, D. (t.thn.). Paradiplomasi Provinsi Jawa Barat Dalam Pengembangan Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) di Pasar Internasional. *Fakultas Ilmu Sosian dan Ilmu Politik, Universitas Padjadjaran*.
- Assidiqi, M. G. (2022). Perancangan Pusat Bisnis Kreatif. *Studi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry Banda Aceh*.
- Drs. Dasum Muanas, d. (1998). Arsitektur Tradisional Daerah Jawa Barat. 40-50.
- DW, P. (2019). Manusia dan Gunung, Teoligi - Bandung - Ekologi. 12-13.
- Iwan, H. (2014). Bangunan Tradisional Kampung Naga : Bentuk Kearifan Warisan Leluhur Masyarakat Sunda. *Balai Arkeologi Bandung*.
- Kumalasari. (1981). Sejarah Seni Budaya Indonesia.
- Mulyanto, A. (2009). Sistem Informasi Konsep & Aplikasi.
- Nuryanto, Ahdiat, D., & Surasetja, R. (2016). Perencanaan dan Perancangan Desa Wisata Tajur Kahuripan di Kabupaten Purwakarta Provinsi Jawa Barat Berbasis Arsitektur Tradisional Sunda . *Volume 13, No.3*.
- Pangestu, R. A. (2017). Pusat Industri Kreatif Di Kota Bekasi Dengan Pendekatan Arsitektur Kontrmporer. *Jurusan Teknik Sipil Universitas Negeri Semarang*.
- Pyankyawati, T., Agung, E., Noviandi, A., Suhadirman, R. N., & Putri, M. A. (2014). Kajian Desain Struktur Rumah Tinggal Masyarakat Kampung Naga di Tasikmalaya. *Jurusan Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Institut Teknologi Nasional*.
- RI, D. P. (1998). Arsitektur Tradisional Jawa Barat.
- Rouf, A. (2019). Reaktualisasi dan Kontekstualisasi Kearifan Lokal dengan Manhaj Global: Upaya menjawab problematika dan tantangan pendidikan di era Society 5.0 dan Revolusi Industri 4.0. 44-45.
- T. A, N., A.K, A., & Yasin, M. (2023). Perkembangan Industri 5.0 Terhadap Perekonomian Indonesia. *Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya*.
- Yudhatama, A. (2016). Kajian Teori Tema Desain Arsitektur Lokalitas. 166-167.

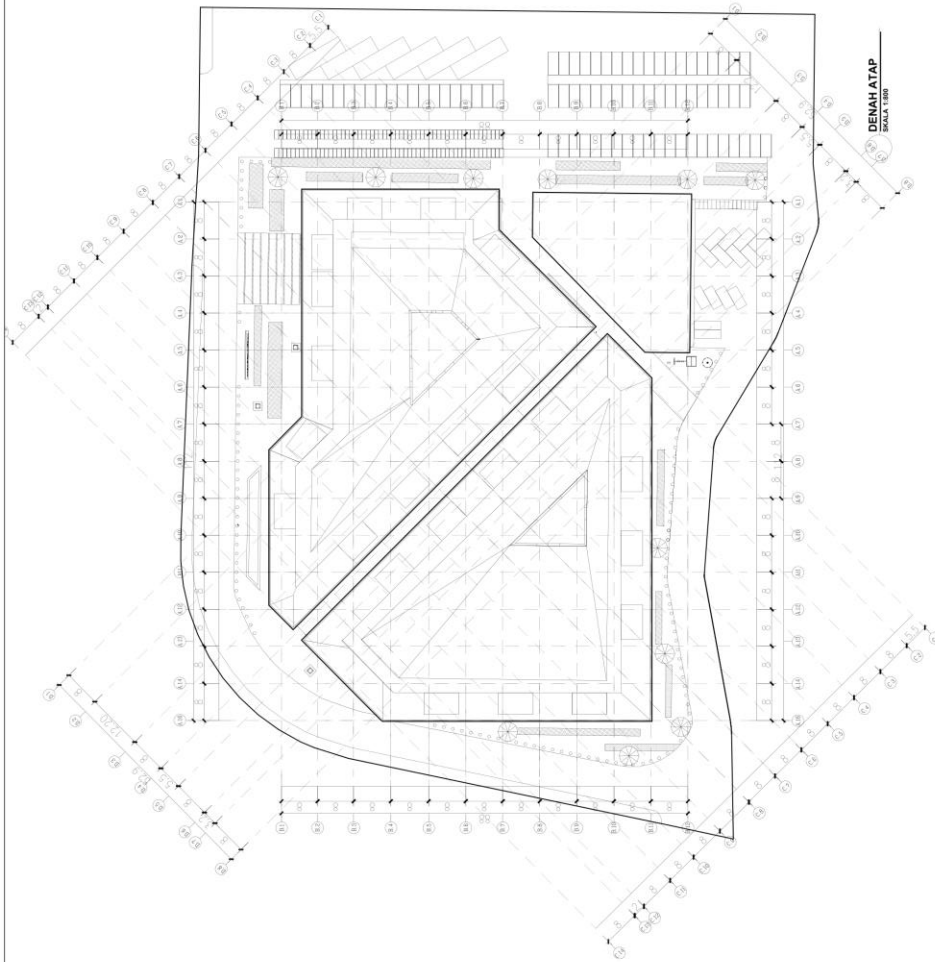


PERANCANGAN PASAR KREATIF BERBASIS ARSITEKTUR LOKALITAS JAWA BARAT		LEMBAR KE DISAHKAN 01	
PROGRAM S1 ILMU SENI & ARSITEKTUR ISLAM FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA UIN WALISONGO SEMARANG		JUDUL GAMBAR BLOCK PLAN	SKALA 1 : 800
IDENTITAS MAHASISWA	NAMA ZAHRANI PUTRI A N I M 2004056056	TTD	
STUDIO AKHIR 1 PERIODE SEMESTER GENAP 2021/2022			

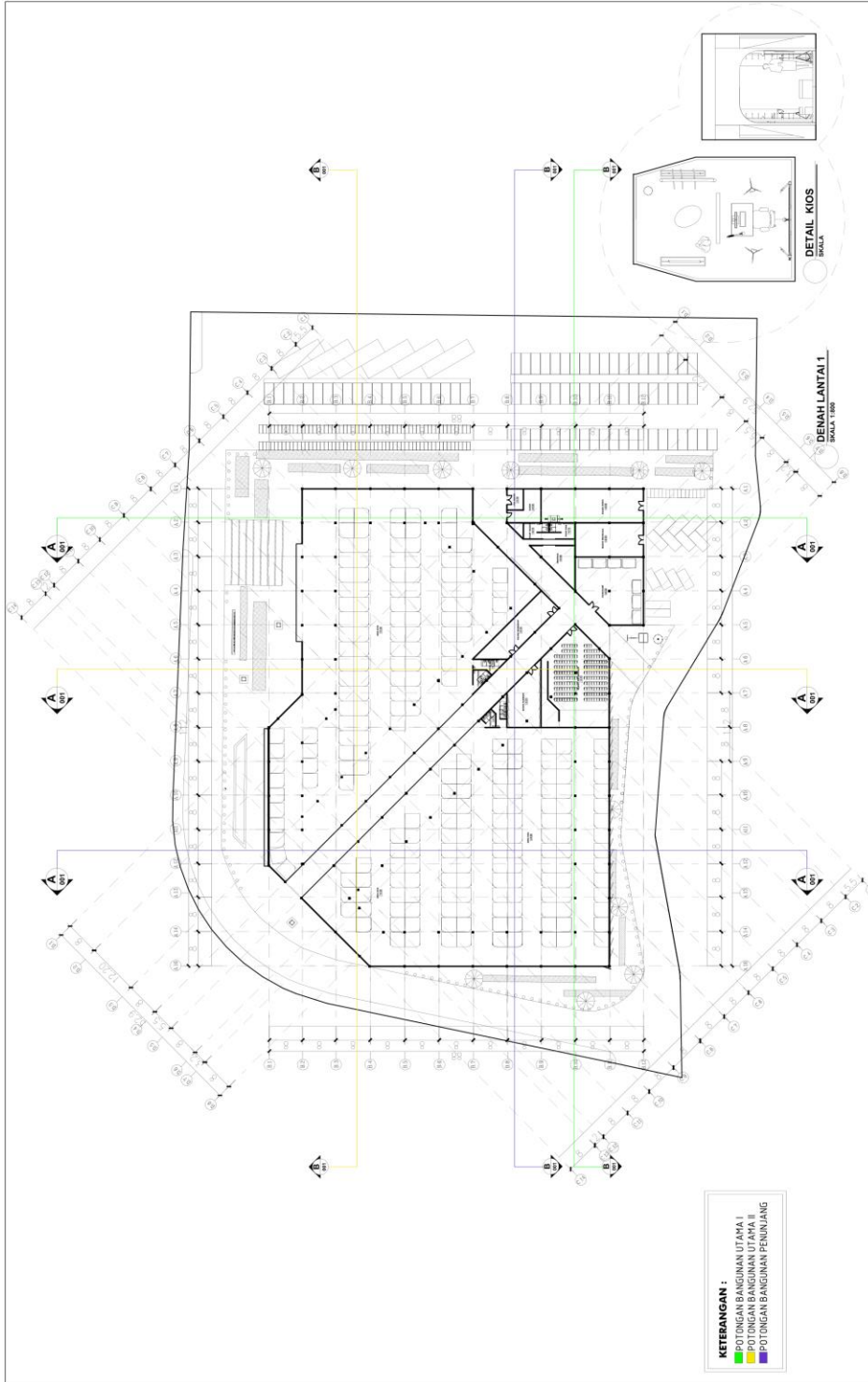




 <p>PROGRAM S1 ILMU SENI & ARSITEKTUR ISLAM FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA UIN WALISONGO SEMARANG STUDIO AKHIR 1 PERIODE SEMESTER GENAP 2021/2022</p>	<p>PERANCANGAN PASAR KREATIF BERBASIS ARSITEKTUR LOKALITAS JAWA BARAT</p>		IDENTITAS MAHASISWA	JUDUL GAMBAR	LEMBAR KE	DISAHKAN
	NAMA	ZAHARRA PUTRI A	SITE PLAN	02		
N I M	2004054056	SKALA				
TTD		1 : 800				



 <p>PROGRAM S1 ILMU SENI & ARSITEKTUR ISLAM FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA UIN WALISONGO SEMARANG STUDIO AKHIR 1 PERIODE SEMESTER GENAP 2021/2022</p>	<p>PERANCANGAN PASAR KREATIF BERBASIS ARSITEKTUR LOKALITAS JAWA BARAT</p>		IDENTITAS MAHASISWA	JUDUL GAMBAR	LEMBAR KE	DISAHKAN
	<p>NAMA ZAHIRANI PUTRI A N I M 2004056056 TTD</p>		<p>DENAH ATAP SKALA 1:800</p>	<p>DENAH ATAP SKALA 1:800</p>	<p>03</p>	

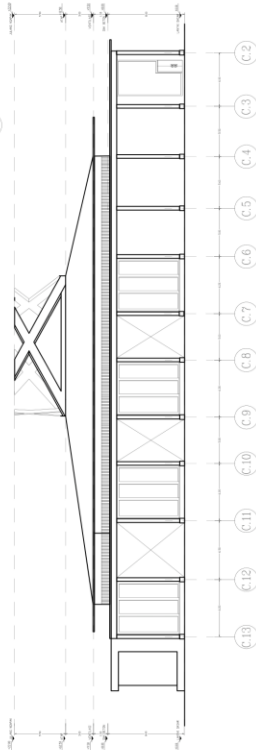
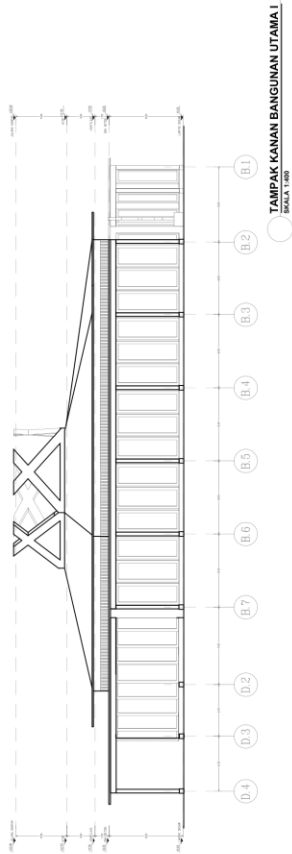
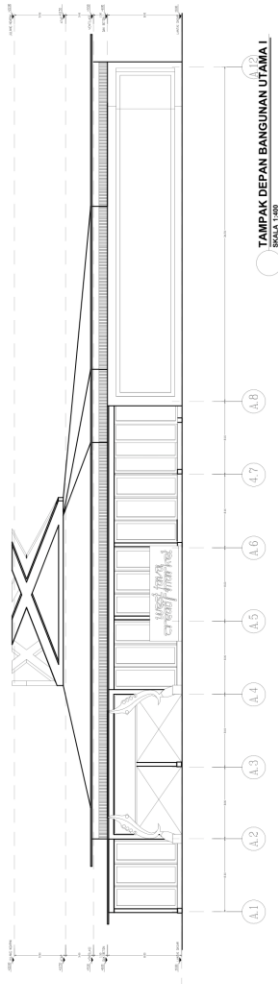


PROGRAM S1 ILMU SENI & ARSITEKTUR ISLAM
 FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA
 UIN WALISONGO SEMARANG
 STUDIO AKHIR 1 PERIODE SEMESTER GENAP 2021/2022



**PERANCANGAN PASAR KREATIF BERBASIS
 ARSITEKTUR LOKALITAS JAWA BARAT**

IDENTITAS MAHASISWA	JUDUL GAMBAR	LEMBAR KE	DISAHKAN
NAMA ZAHRANI PUTRI A	DENAH LANTAI 1	04	
N I M 2004056036	SKALA		
TTD	1 : 800		

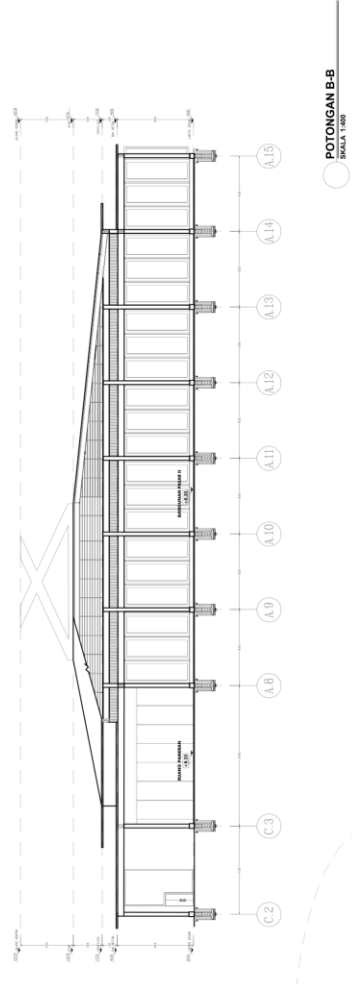
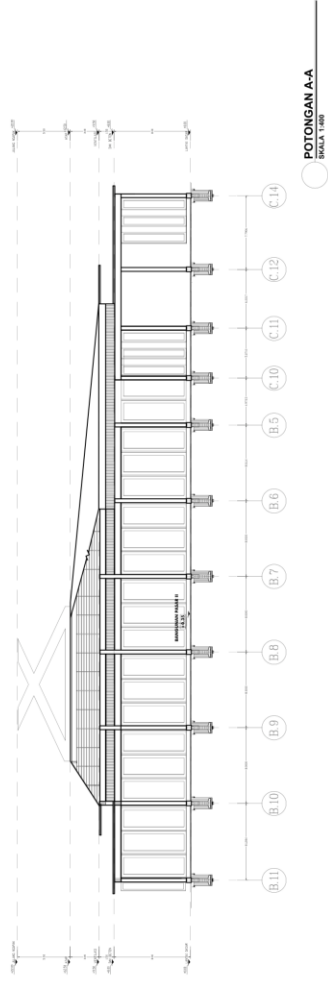


PROGRAM S1 ILMU SENI & ARSITEKTUR ISLAM
 FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA
 UIN WALISONGO SEMARANG
 STUDIO AKHIR 1 PERIODE SEMESTER GENAP 2021/2022

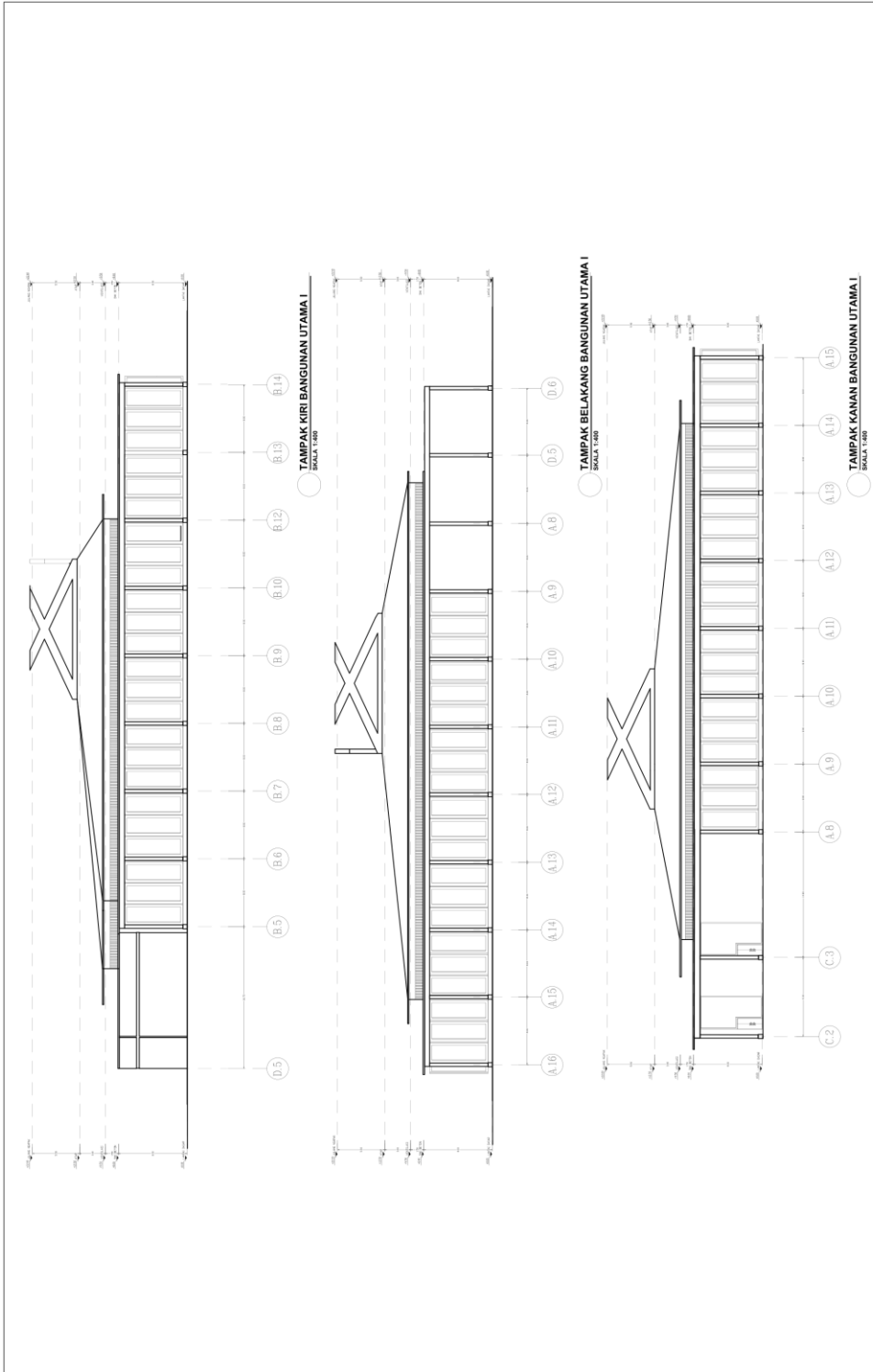
**PERANCANGAN PASAR KREATIF BERBASIS
 ARSITEKTUR LOKALITAS JAWA BARAT**

IDENTITAS MAHASISWA	JUDUL GAMBAR	LEMBAR KE	DISAHKAN
NAMA ZAHRANI PUTRI A	TAMPAK BANGUNAN UTAMA I	05	
N I M 2004056056	SKALA		
TTD	1 : 400		

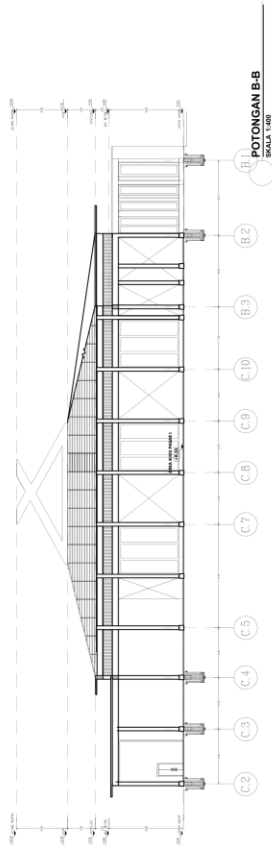
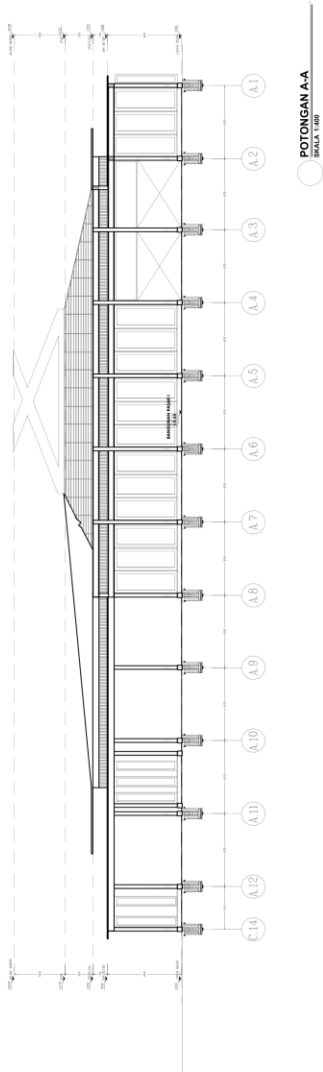




 <p>PROGRAM S1 ILMU SENI & ARSITEKTUR ISLAM FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA UIN WALISONGO SEMARANG STUDIO AKHIR 1 PERIODE SEMESTER GENAP 2021/2022</p>	<p>PERANCANGAN PASAR KREATIF BERBASIS ARSITEKTUR LOKALITAS JAWA BARAT</p>		<p>IDENTITAS MAHASISWA NAMA IZARRANI PUTRI A N I M 2004056056 TTD</p>	<p>JUDUL GAMBAR POTONGAN A-A & B SKALA 1 : 400</p>	<p>LEMBAR KE 06</p>	<p>DISAHKAN</p>



 <p>PROGRAM S1 ILMU SENI & ARSITEKTUR ISLAM FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA UIN WALISONGO SEMARANG STUDIO AKHIR 1 PERIODE SEMESTER GENAP 2021/2022</p>	<p>PERANCANGAN PASAR KREATIF BERBASIS ARSITEKTUR LOKALITAS JAWA BARAT</p>		IDENTITAS MAHASISWA	JUDUL GAMBAR	LEMBAR KE	DISAHKAN
	NAMA ZAHRANI PUTRI A	TAMPAK BANGUNAN UTAMA II	07	N I M 2004056056	SKALA 1 : 400	

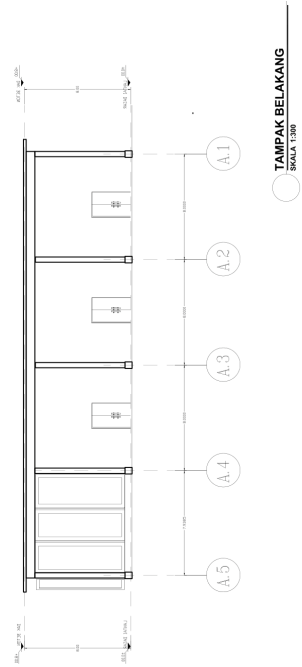
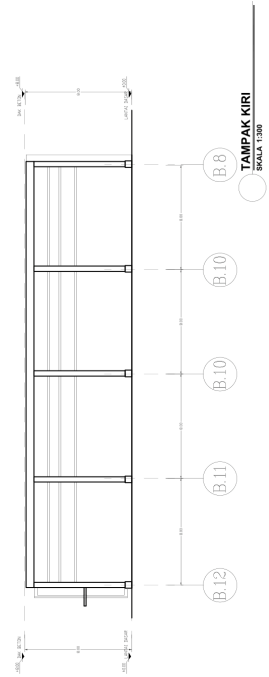
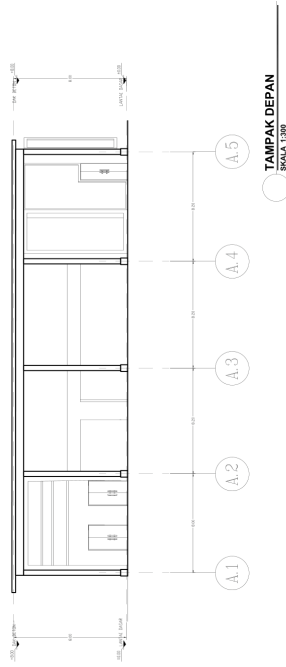


PROGRAM S1 ILMU SENI & ARSITEKTUR ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA
UIN WALISONGO SEMARANG
STUDIO AKHIR 1 PERIODE SEMESTER GENAP 2021/2022

PERANCANGAN PASAR KREATIF BERBASIS
ARSITEKTUR LOKALITAS JAWA BARAT

IDENTITAS MAHASISWA	JUDUL GAMBAR	LEMBAR KE	DISAHAKAN
NAMA : ZAHRANI PUTRI A	POTONGAN A-A & B	08	
N I M : 20040456036	SKALA	1 : 400	
TTD			





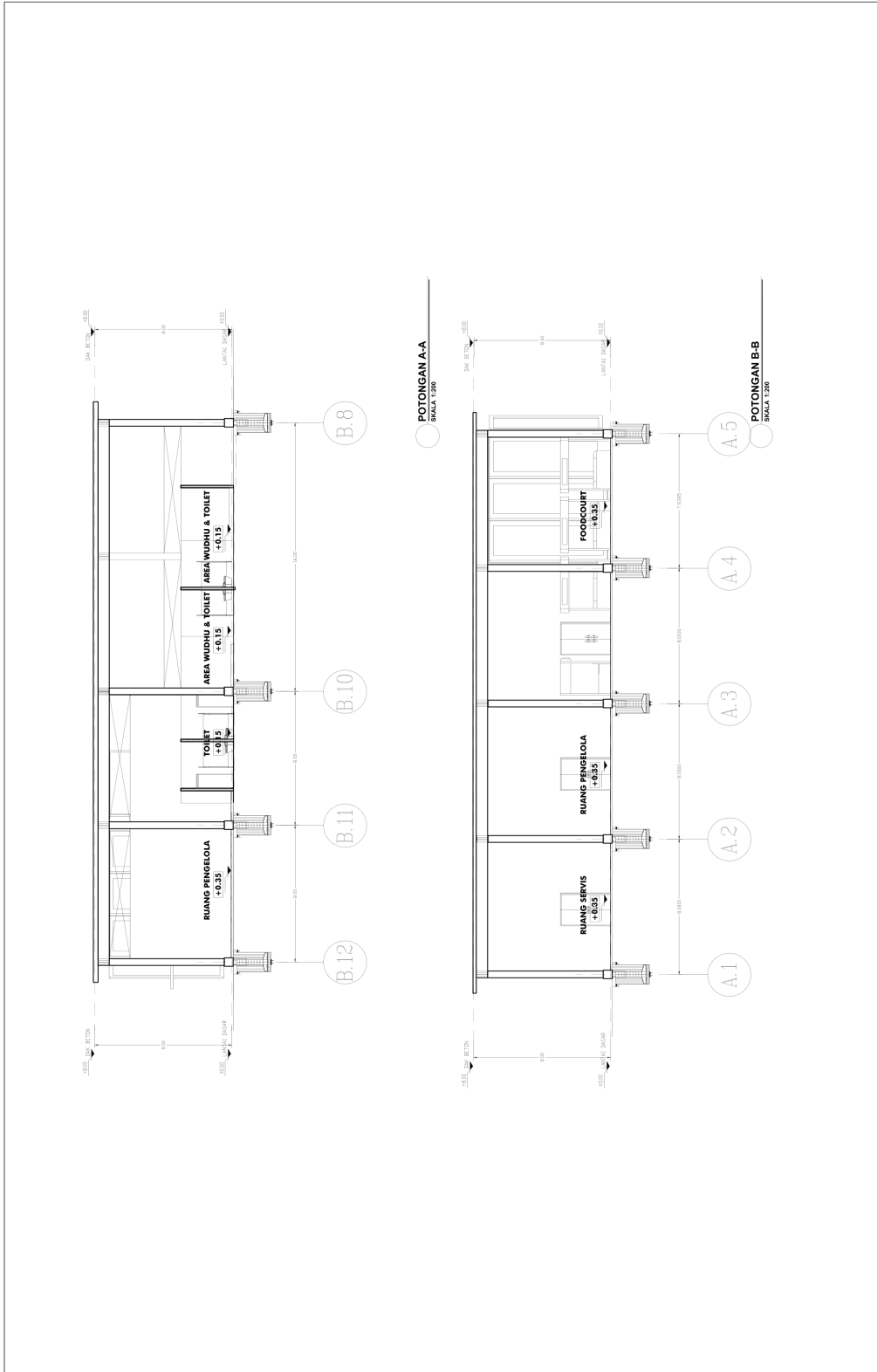
PROGRAM S1 ILMU SENI & ARSITEKTUR ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA
UIN WALISONGO SEMARANG
STUDIO AKHIR 1 PERIODE SEMESTER GENAP 2021/2022

**PERANCANGAN PASAR KREATIF BERBASIS
ARSITEKTUR LOKALITAS JAWA BARAT**

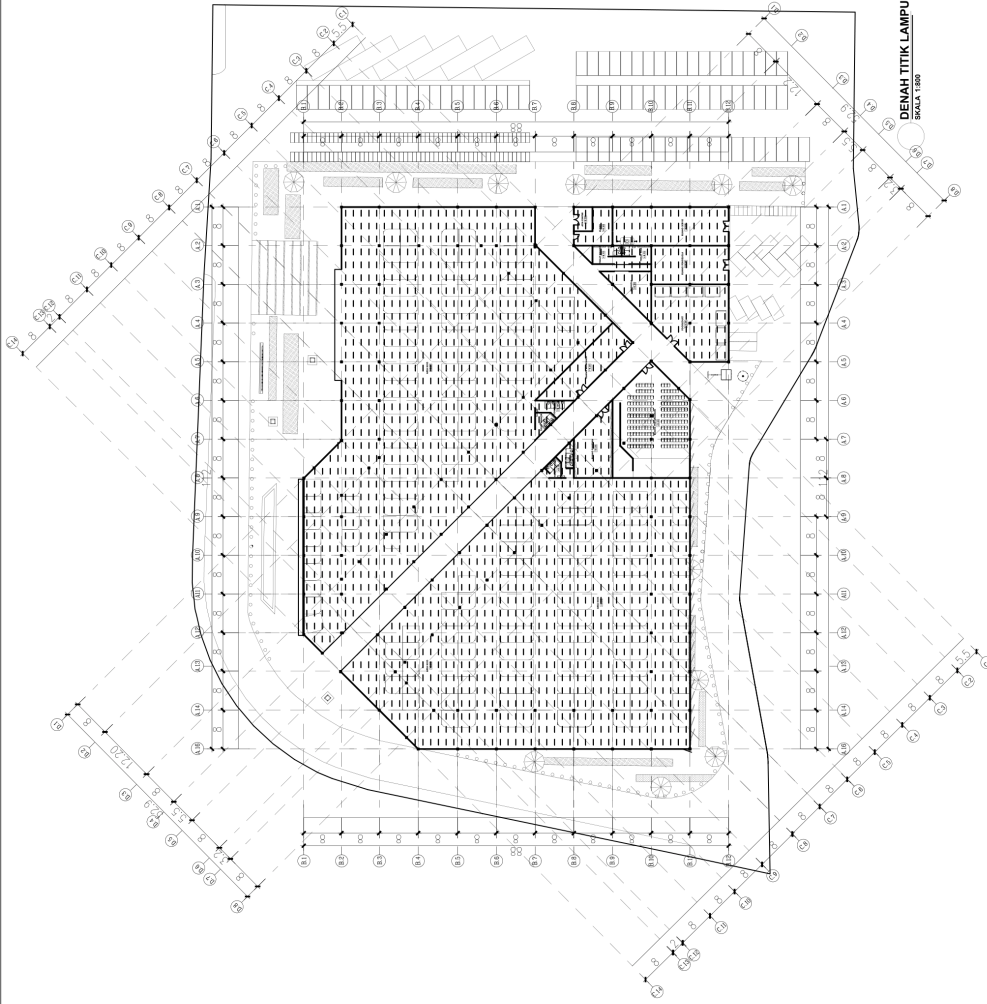
IDENTITAS MAHASISWA
NAMA ZAHRANI PUTRI A
N I M 2004056056
TTD

JUDUL GAMBAR
TAMPAK BANGUNAN PENUNJANG
SKALA
1 : 300

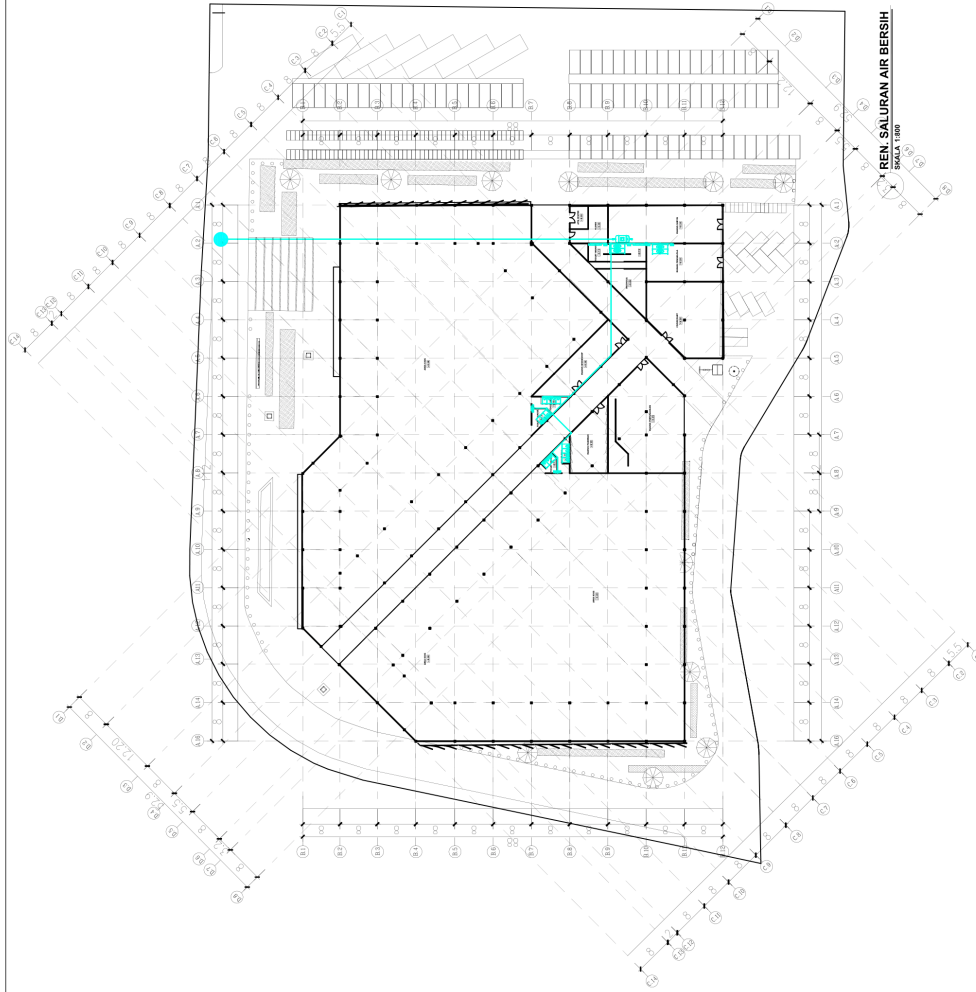
LEMBAR KE
09
DISAHKAN



 <p>PROGRAM S1 ILMU SENI & ARSITEKTUR ISLAM FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA UIN WALISONGO SEMARANG STUDIO AKHIR 1 PERIODE SEMESTER GENAP 2021/2022</p>	PERANCANGAN PASAR KREATIF BERBASIS ARSITEKTUR LOKALITAS JAWA BARAT		JUDUL GAMBAR POTONGAN A-A, B B BANGUNAN PRIBADI	LEMBAR KE 10	DISAHKAN
	IDENTITAS MAHASISWA NAMA ZAHIRANI PUTRI A N I M 2004056056 TTD			SKALA 1 : 200	



 <p>PROGRAM S1 ILMU SENI & ARSITEKTUR ISLAM FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA UIN WALISONGO SEMARANG STUDIO AKHIR 1 PERIODE SEMESTER GENAP 2021/2022</p>	<p>PERANCANGAN PASAR KREATIF BERBASIS ARSITEKTUR LOKALITAS JAWA BARAT</p>		<p>IDENTITAS MAHASISWA NAMA ZAHRANI PUTRI A N I M 2004056056 TTD</p>	<p>JUDUL GAMBAR DENAH TITIK LAMPU SKALA 1 : 800</p>	<p>LEMBAR KE 11</p>	<p>DISAHKAN</p>
---	--	--	--	---	--------------------------------	-----------------



KETERANGAN :
 ● SUMBER DARI PDAM
 ■ GROUND WATER TANK
 — SALURAN

REN. SALURAN AIR BERSIH
 SKALA 1:800

PROGRAM S1 ILMU SENI & ARSITEKTUR ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA
UIN WALISONGO SEMARANG
 STUDIO AKHIR 1 PERIODE SEMESTER GENAP 2021/2022

PERANCANGAN PASAR KREATIF BERBASIS
ARSITEKTUR LOKALITAS JAWA BARAT

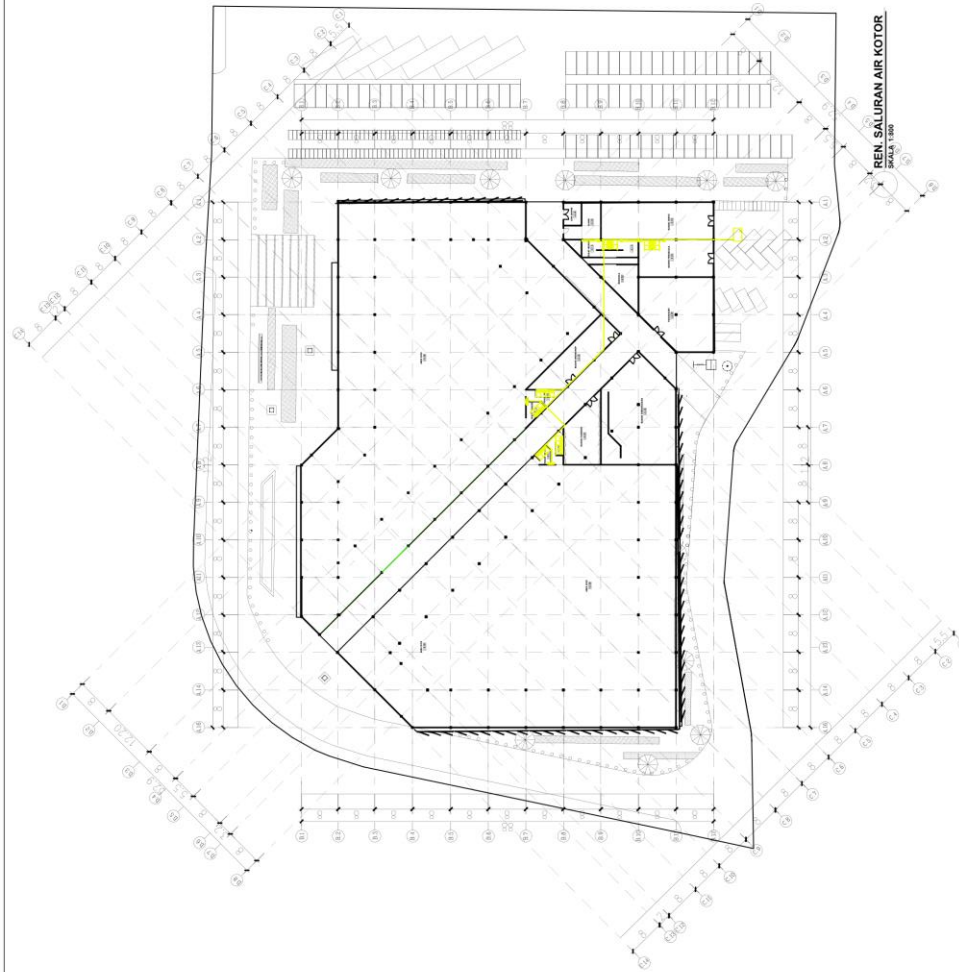
IDENTITAS MAHASISWA
 NAMA ZAHRANI PUTRI A
 N I M 2004056056
 TTD

JUDUL GAMBAR
 REN. SAL AIR BERSIH
 SKALA
 1 : 800

LEMBAR KE
12

DISAHKAN



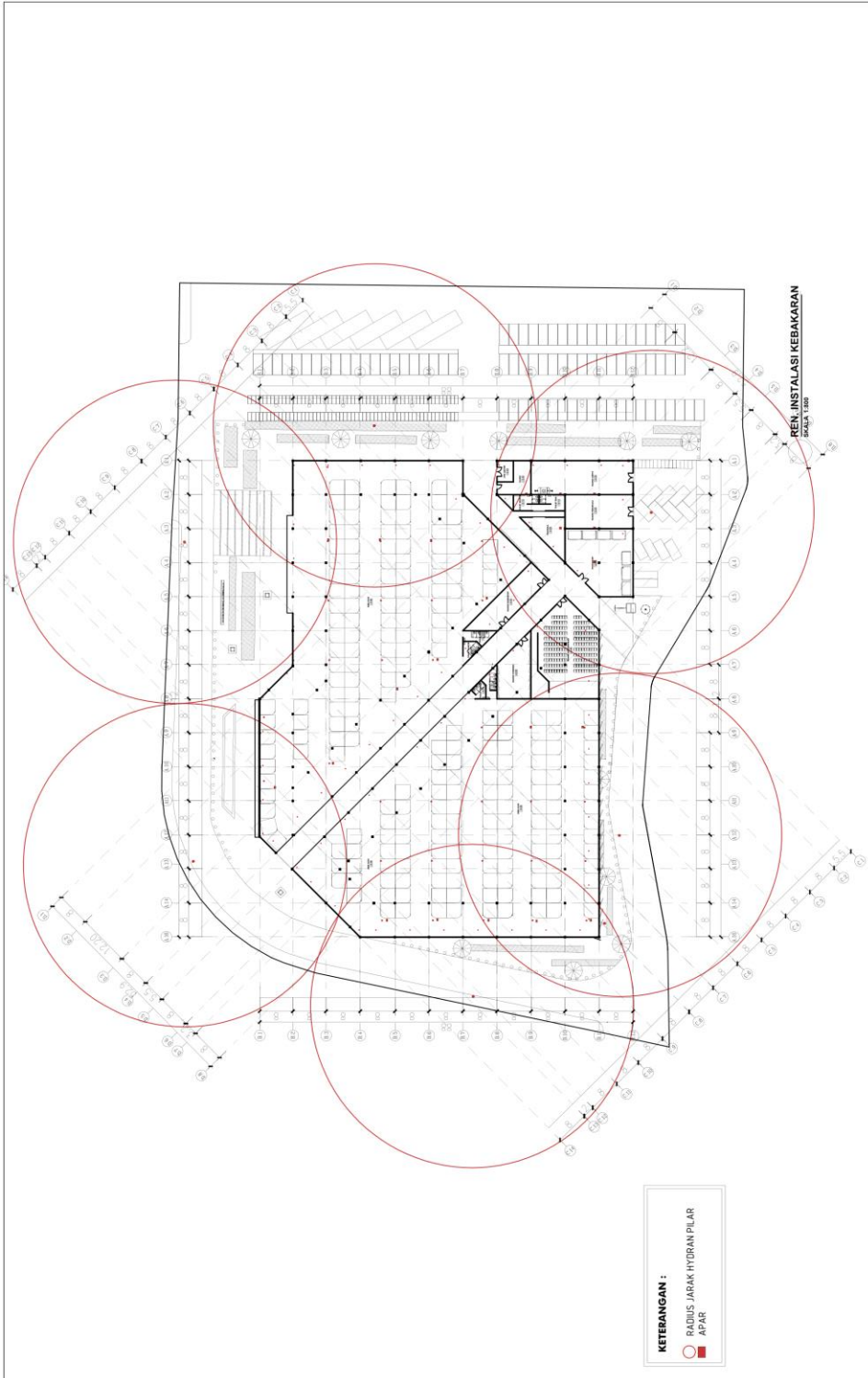


KETERANGAN :
 SEPTIC TANK
 SALURAN

REN. SALURAN AIR KOTOR
 SKALA 1:800

PROGRAM S1 ILMU SENI & ARSITEKTUR ISLAM FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA UIN WALISONGO SEMARANG STUDIO AKHIR 1 PERIODE SEMESTER GENAP 2021/2022	PERANCANGAN PASAR KREATIF BERBASIS ARSITEKTUR LOKALITAS JAWA BARAT		IDENTITAS MAHASISWA NAMA ZAHIRANI PUTRI A N I M 2004056056 TTD	JUDUL GAMBAR REN. SAL AIR KOTOR SKALA 1 : 800	LEMBAR KE 13 DISAHKAN
---	---	--	---	--	------------------------------------





<p style="font-size: 8px;">PROGRAM S1 ILMU SENI & ARSITEKTUR ISLAM FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA UIN WALISONGO SEMARANG STUDIO AKHIR 1 PERIODE SEMESTER GENAP 2021/2022</p>	<p>PERANCANGAN PASAR KREATIF BERBASIS ARSITEKTUR LOKALITAS JAWA BARAT</p>	<p>IDENTITAS MAHASISWA</p> <p>NAMA ZAHRANI PUTRI A</p> <p>N I M 2004056056</p> <p>TTD</p>	<p>JUDUL GAMBAR</p> <p>REN. HYDRANT PILAR, APAR</p> <p>SKALA</p> <p>1 : 800</p>	<p>14</p>
---	--	---	---	-----------

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Data Pribadi

Nama Lengkap : Zahrani Putri A'isy

Tempat, Tanggal Lahir : Tasikmalaya, 23 Juli

2001Jenis Kelamin : Perempuan

Fakultas Ushuluddin dan

Humaniora Prodi ; Ilmu Seni dan

Arsitektur Islam

Alamat Rumah : Jl. Raya Sentral No.51 Rt/Rw : 02/01 Desa Cikunten, Kecamatan
Singaparna, Kabupaten Tasikmalaya Jawa Barat

Alamat Domisili : Perum BPI Blok S16 Kelurahan Purwoyoso, Kecamatan Ngaliyan Kota
Semarang Jawa Tengah

Whatsapp : 082117095561

Email : zahrani_putri_aisy_2004056056@walisongo.ac.id / zahraniputriaisy@gmail.com

Pendidikan Formal

Tahun	Institusi
2020-2023	S1-Ilmu Seni dan Arsitektur Islam UIN Walisongo Semarang Judul Tugas Akhir: Perancangan Pasar Kreatif Berbasis Arsitektur Lokalitas Jawa Barat
2018-2020	MAN 2 Tasikmalaya
2015-2017	SMPN 1 Mangunreja
2009-2014	SDN IPK Moch Toha