



NADIA ALMIRA JORDAN | 3214 203 003

DOSEN PEMBIMBING

Prof. Ir. Endang Titi Sunarti B. D., M. Arch., Ph.D

Ir. Purwanita Setijanti, M.Sc., Ph.D

TESIS – RA 142531

LEGIBILITY SEBAGAI PENGUAT *IMAGE* KAWASAN STUDI KASUS: KAWASAN PASAR BESAR MALANG

Ide dan Gagasan

- **Kawasan Pasar Besar** adalah kawasan komersial tua di area pecinan yang menjadi **pusat pelayanan perdagangan dan jasa** dan **pendorong berkembangnya pertokoan** di kawasan.
- Perkembangan aktivitas perdagangan dan jasa **tidak diikuti dengan pengembangan lingkungan sekitarnya** dan juga **peningkatan fasilitas pendukung aktivitas**. Menyebabkan ketidaknyamanan dan ketidakjelasan *image* kawasan.
- Kejelasan dibutuhkan kawasan untuk mempermudah pengunjung dalam **mengingat dan mengenali** kawasan tersebut, serta **memberikan kesan tersendiri**, melalui elemen fisik fasilitas kawasan komersial.



Rumusan Masalah

1. Bagaimana kejelasan *image* eksisting kawasan pasar besar?
2. Bagaimana karakter perilaku pengguna di kawasan pasar besar?
3. Bagaimana kondisi fisik wajah jalan pada koridor komersial kawasan pasar besar?
4. Bagaimana konsep penataan elemen penguat kejelasan *image* kawasan pasar besar Malang?

Sasaran Penelitian

- Mendeskripsikan elemen-elemen penguat kejelasan *image* kawasan eksisting
- Menggambarkan karakter perilaku pengguna di kawasan pasar besar
- Mendeskripsikan kondisi koridor jalan dan elemen wajah jalan kawasan
- Menyusun konsep elemen penguat kejelasan *image* kawasan pasar besar Malang

Teknik Analisis

Legibility analysis

Aspek kajian: 5 elemen pembentuk citra kota

Sumber kajian: pengamatan, wawancara

Behaviour observation

Aspek kajian: pola perilaku pengguna terhadap ruang sebagai *public space*

Sumber kajian: pengamatan, wawancara

Walkthrough Analysis

Aspek kajian: aspek fisik koridor

Sumber kajian: pengamatan

Legibility sebagai penguat *image* kawasan pasar besar

Tinjauan Teori *Legibility* dan elemen pembentuk citra kota
(Lynch, 1960)

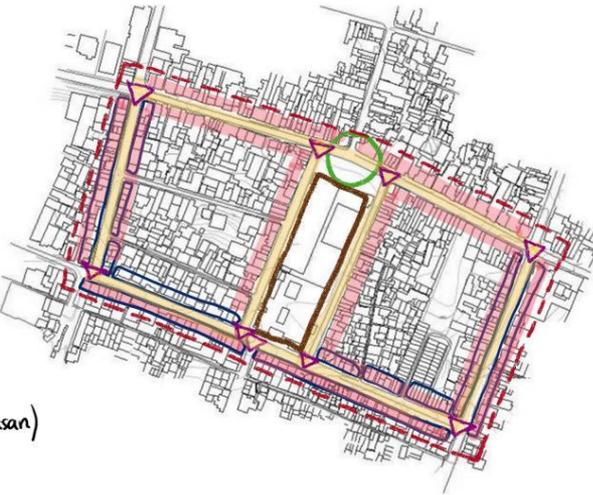
Tinjauan Teori *Behaviour*
(Barker, 1968)
(Rapoport, 1982) (PPS, 2009)

Tinjauan Karakter Koridor Komersial dan *streetscape*
(Moughtin, 1999) (Berry, 1980) (Rehan, 2012) (Charlwood, 2004)

Review Penelitian Terdahulu di pasar besar
(Haripradianto, 2004)

Teknik *legibility analysis*

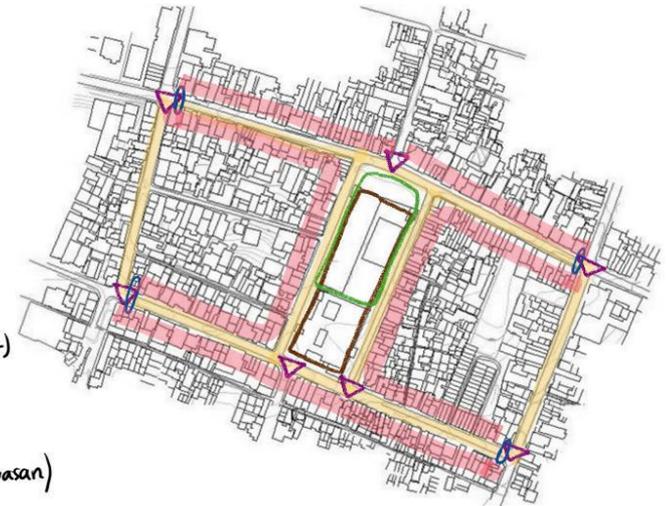
Pengamatan peneliti



Keterangan :

- Path (koridor komersial)
- Distrik (perimeter segment)
- Node pusat aktivitas
- Node persimpangan jalan
- Edge (koridor tepi)
- Landmark (focal point kawasan)
- Batas wilayah penelitian

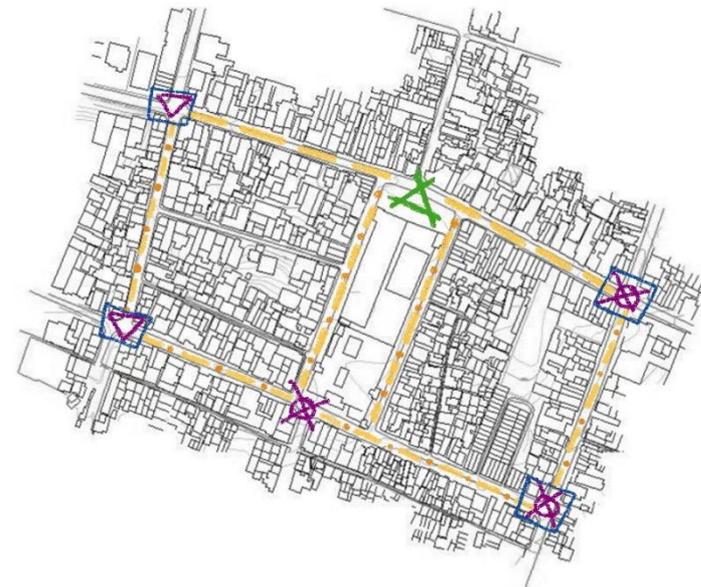
Persepsi pengguna



Keterangan :

- Path (koridor komersial)
- Distrik (perimeter segment)
- Node pusat aktivitas
- Node persimpangan jalan
- Edge (pintu gerbang)
- Landmark (focal point kawasan)

Hasil analisis



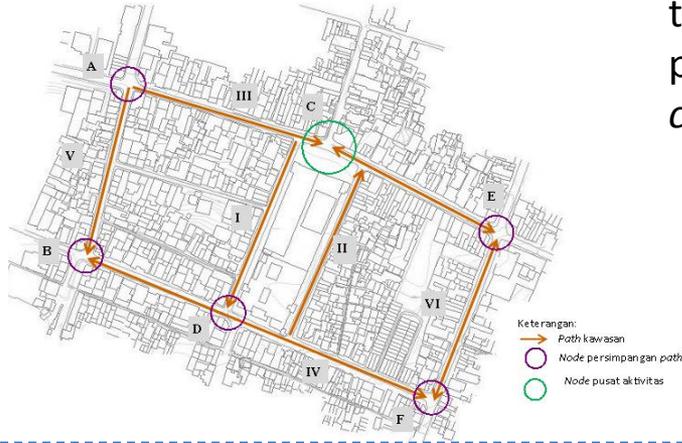
Keterangan =

- Node persimpangan yang menegaskan masuk kawasan
- Node konsentrasi kawasan
- Node persimpangan pembatas kawasan
- Edge kawasan
- Karakter path blur
- Karakter path perlu ditingkatkan

Elemen pembentuk citra kota di kawasan :

- Path** telah jelas kontinuitasnya untuk dilewati, namun penerapan elemen fasad gaya arsitektur lokal perlu disamakan dan ditingkatkan
- Edge** kawasan pasar besar tidak ada, namun dapat ditonjolkan melalui node persimpangan pada batas tepi kawasan
- Karakter **district** kawasan dapat diperkuat dengan penyeragaman karakter *path* dan penguatan tampak visual *edge* kawasan
- Lingkungan **node** kawasan harus diselaraskan dan penyediaan aktivitas spesifik pada pusat aktivitas pasar besar
- Focal point** kawasan tidak bisa dimunculkan dan berperan sebagai **landmark** kawasan

Teknik *behaviour observation*



Pengamatan perilaku pengguna dalam beraktivitas komersial terhadap ruang di dalam **path** sebagai jalur dan sebagai ruang publik, analisis terhadap aspek *placemaking* (*access and linkage, comfort and image, uses and activity, sociability*)

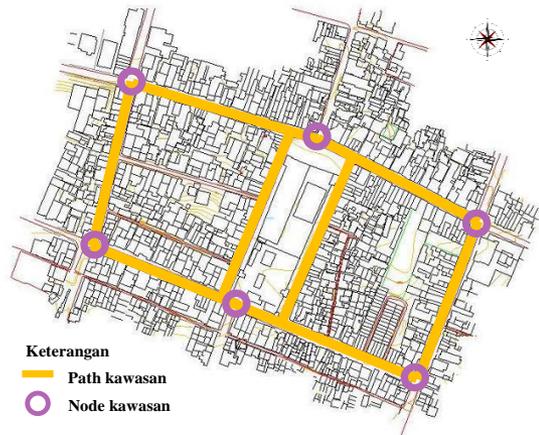


Keterangan:

- Penekanan *access* pada pengarah jalan menuju pasar besar
- Kenyamanan akses melalui kemudahan parkir, mendapatkan kendaraan umum dan sirkulasi
- Penegasan tujuan jalur yang berbeda dengan pengarah rute
- Sociability* untuk meningkatkan variasi aktivitas dan interaksi pengguna
- Perlunya pemisahan area untuk kenyamanan kebersihan lingkungan
- Penekanan elemen pemisah area untuk kejelasan akses menuju kawasan atau menuju aktivitas yang berbeda
- Keterhubungan lingkungan fisik dan visual
- Kejelasan penggunaan koridor untuk aktivitas yang berbeda pada waktu tertentu
- Kenyamanan *uses* melalui penyediaan area istirahat

Karakter Elemen Legibility : **Path** tipe 1 (komersial tradisional), **path** tipe 2 (komersial modern), **path** tipe 3 (penggunaan ganda), **node** persimpangan jalan dan **node** pusat aktivitas

Teknik *walkthrough analysis*

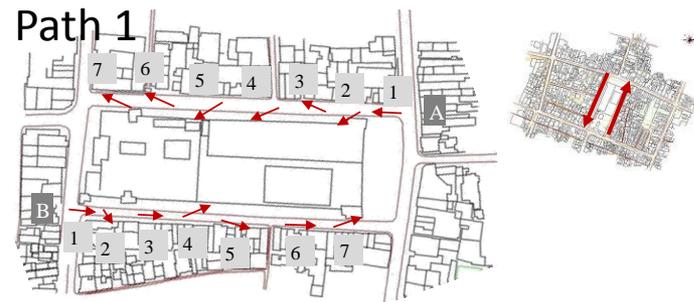


Pengamatan kondisi internal fisik **path** dan **node** kawasan, yaitu pada aspek koridor komersial dan elemen *streetscape* sebagai pendukung pembentukan *image* kawasan

Linear Side View

Path tipe 1, tipe 2 dan tipe 3

(pengamatan terhadap fasad bangunan, *Corner*, *Skyline and roofscape*, *City floor*, *Landmark, sculpture and furniture*, *Colour in the city*)



Rangkuman

Fasilitas dan elemen fisik di kawasan tidak merata kelengkapannya dan juga tidak sama desainnya. Kondisi fisik yang berbeda tidak hanya dipengaruhi oleh pihak penyedia fasilitas, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor internal, yaitu keinginan pemilik toko dalam mendekorasi toko dan ruang luar di depan tokonya

Rangkuman Hasil Analisis

Kriteria Khusus

Path tipe 1

- **Fasad dan skema warna** : Menerapkan minimal 1 warna yang sama antara pasar besar, pertokoan dan elemen luar bangunan
- **Corner dan street corner**: Penekanan garis horisontal dan skala yang sama antar bangunan; pelebaran *street corner* dengan area tunggu penyeberangan
- **City floor, curbs dan crossing**: Lebar *sidewalk* minimal 2 m dengan material tegel dan jalur pengguna khusus; *curbs* warna terang untuk batas; perkerasan paving pada jalur kendaraan dan area pedagang dengan *curbs* berupa jalur tanaman; peninggian jalur penyeberangan di tengah dan persimpangan
- **Furniture**: Pemberian tempat sampah dan lampu jalan di jalur tepi *sidewalk* dan area pedagang; bangku hanya pada tepi luar area pedagang; halte kendaraan umum di sisi kiri koridor.

Path tipe 2

- **Fasad dan skema warna** : Menerapkan minimal 1 warna terang yang sama dan penggunaan fasad *display*
- **Corner dan street corner**: Dominasi garis horisontal dan letak papan nama di atas lantai 1; pelebaran *street corner*
- **City floor, curbs dan crossing**: Lebar *sidewalk* minimal 2 m; perkerasan dengan jalur pengguna khusus dan garis *curbs* warna terang; peninggian jalur penyeberangan
- **Furniture**: Desain perabot sesuai dengan gaya bangunan; Pemberian tempat sampah, lampu jalan dan *planters* di jalur tambahan tepi *sidewalk*; halte kendaraan umum di sisi kiri koridor.

Path tipe 3

- **Fasad dan skema warna** : Menerapkan minimal 1 warna yang sama antara bangunan dan gerbang
- **Corner dan street corner**: Pemberian elemen horisontal pada fasad; pelebaran *street corner* untuk area tunggu penyeberangan
- **City floor, curbs dan crossing**: Lebar *sidewalk* minimal 1,5 m; Perbaiki material dengan jalur pengguna khusus dengan batas garis *curbs* dengan warna terang; peninggian jalur penyeberangan di tengah dan persimpangan; perkerasan paving pada jalur kendaraan dengan *curbs* bongkar pasang
- **Furniture** Pemberian tempat sampah dan lampu jalan dan *planters* di jalur tambahan tepi *sidewalk*; bangku disediakan pada *sidewalk* sisi selatan; halte kendaraan umum di sisi kiri koridor; pemberian *signage* untuk mengarahkan rute.

Rangkuman Hasil Analisis

Kriteria Khusus

Node simpul path

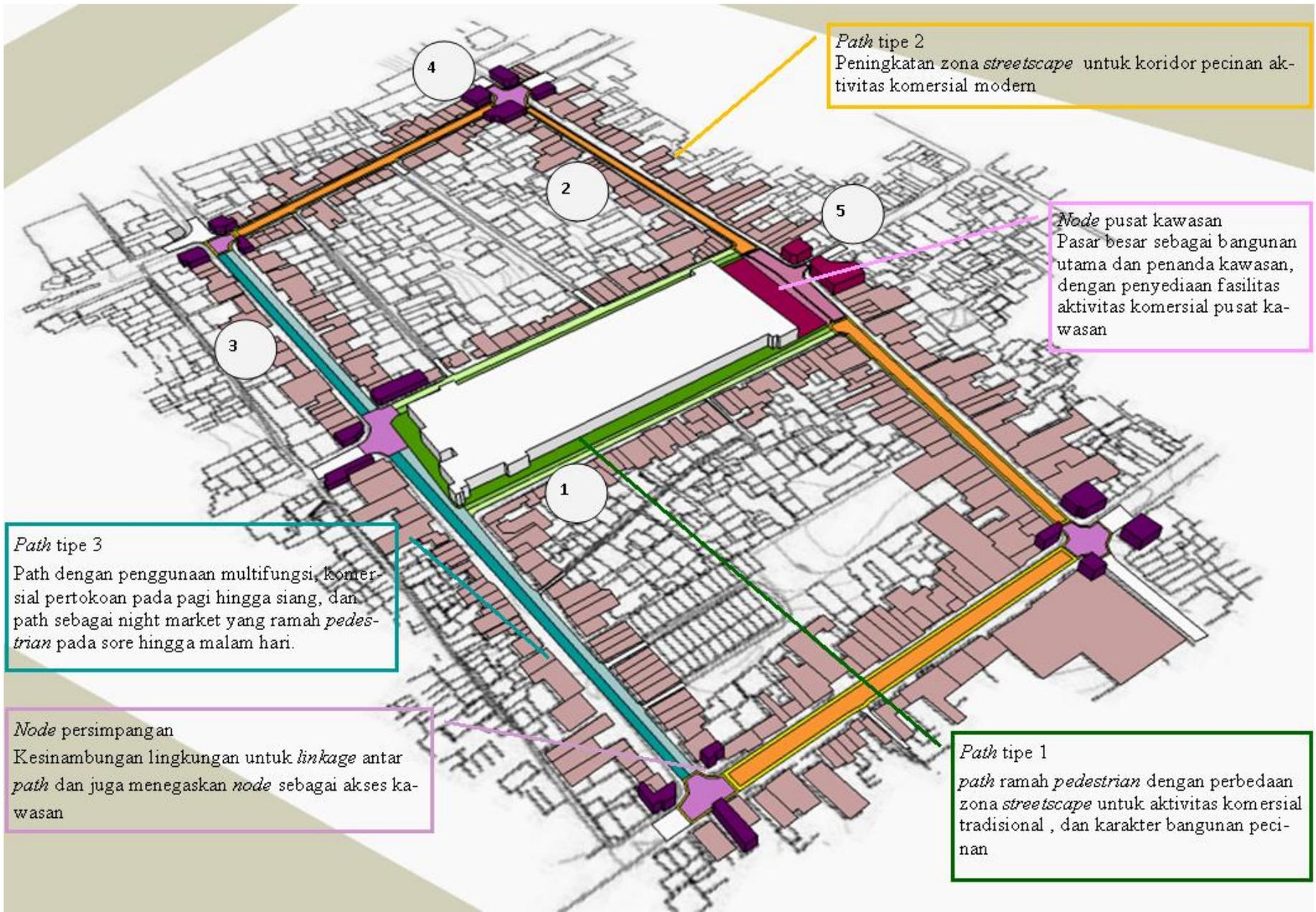
- **Corner:** Penerapan minimal 1 warna yang sama dan garis horisontal menerus pada *corner*
 - Papan nama bangunan berada diantara lantai 1 dan lantai 2; papan reklame di bagian atap bangunan menyesuaikan letak garis horisontal
- **Street corner:** Pelebaran *street corner* untuk area tunggu dan jalur penyeberangan yang menghubungkan empat pojok jalan
 - Penanaman pohon pada *sidewalk* masuk ke jalur

Node pusat aktivitas

- **Corner:** Penerapan warna yang sama dengan pasar besar dan garis horisontal menerus
 - Papan nama bangunan berada diantara lantai 1 dan lantai 2; papan reklame di bagian atap bangunan menyesuaikan letak garis horisontal
- **Street corner:** Pelebaran *street corner* untuk area tunggu dan pemberian jalur penyeberangan
 - Penanaman pohon pada *sidewalk*; penyediaan median dengan penunjuk rute dan *public art* untuk menegaskan pergerakan di persimpangan
- **Ruang terbuka :** Penyediaan perabot (bangku, lampu jalan, tempat sampah) untuk ruang duduk dan PKL pasar besar (pedagang buah); penyediaan elemen *softscape* (tanaman dan air) dan halte sepeda

Konsep

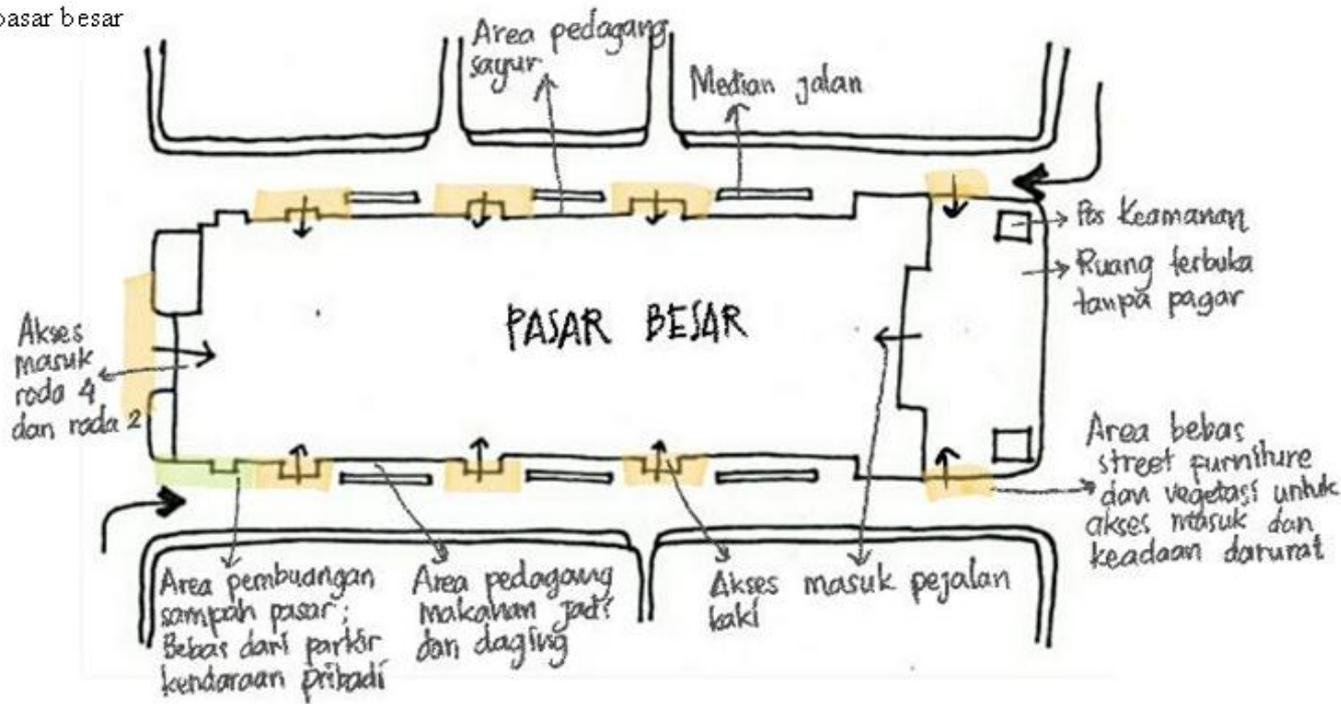
Elemen kejelasan (legibility) kawasan



Konsep

Path 1

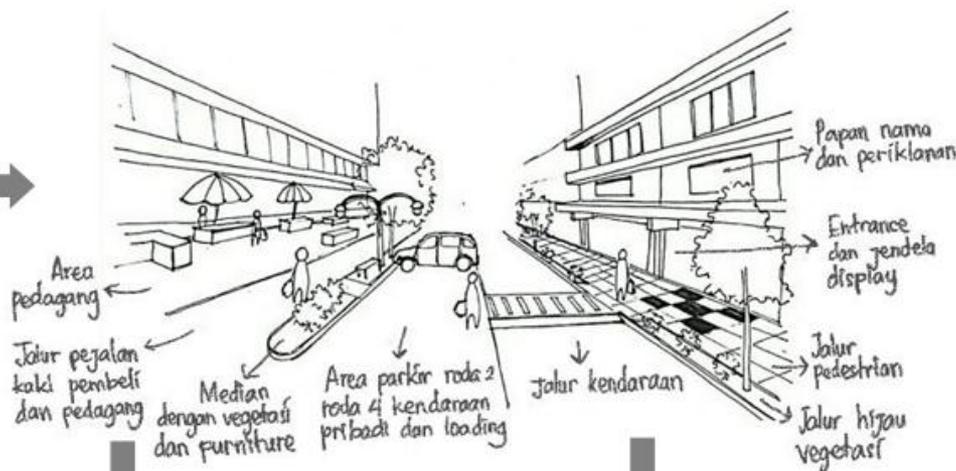
Konsep penggunaan ruang dan akses pasar besar



Jalur bermaterial *paving block* seluruhnya dengan garis dan warna serta median untuk membedakan jalur dan zona

Konsep

Path 1



Perbedaan material dengan jalur sebelumnya dapat menjadi perhatian bagi pengendara bermotor saat memasuki jalur ramah pejalan kaki. Vegetasi berupa perdu tanaman hias ditambahkan untuk membatasi area pejalan kaki dan area pedagang, serta memberi suasana sejuk dan teduh

Jalur penyeberangan disediakan dengan ketinggian yang sama dengan jalur pedestrian dan area belanja, untuk menghubungkan akses pedestrian dengan nyaman.

Konsep

Path 1



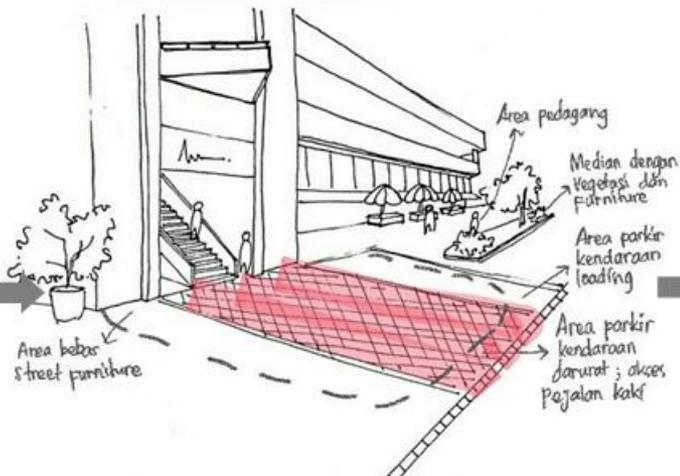
Papan nama diletakkan pada garis horizontal yang berkesinambungan pada fasad pertokoan. Papan berbentuk menonjol diberikan pada lantai kedua bangunan dengan dekorasi menyesuaikan tema bangunan.



Papan nama berada pada fasad dan papan tambahan pada area dibawah fasad atau di etalase untuk jangkauan pedestrian



Eksisting



Penyediaan ruang bebas parkir kendaraan pengunjung, *supplier*, berhenti kendaraan umum, dan atribut pedagang di depan akses pasar besar untuk keadaan darurat

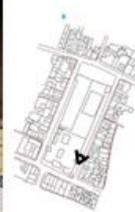
Konsep

Path 1



Pemanfaatan ruang di luar pasar besar yang berbeda antara pagi-siang hari dan sore hari, yaitu pagi-siang hari digunakan untuk area pedagang kaki lima, sedangkan sore hari digunakan sebagai parkir roda dua pengunjung.

pemberian warna garis pada perkerasan menandai perubahan ketinggian dan perbedaan fungsi. Selain itu bangku disediakan pada median jalan untuk area istirahat



Jalur pedestrian koridor ini dihubungkan satu toko dengan yang lain, dengan tepi berupa ramp karena kebutuhan pertokoan untuk memindahkan barang ke toko.

Perletakan vegetasi koridor dilakukan pada lampu jalan dengan tanaman gantung dan papan iklan, karena terbatasnya lebar jalur pedestrian koridor

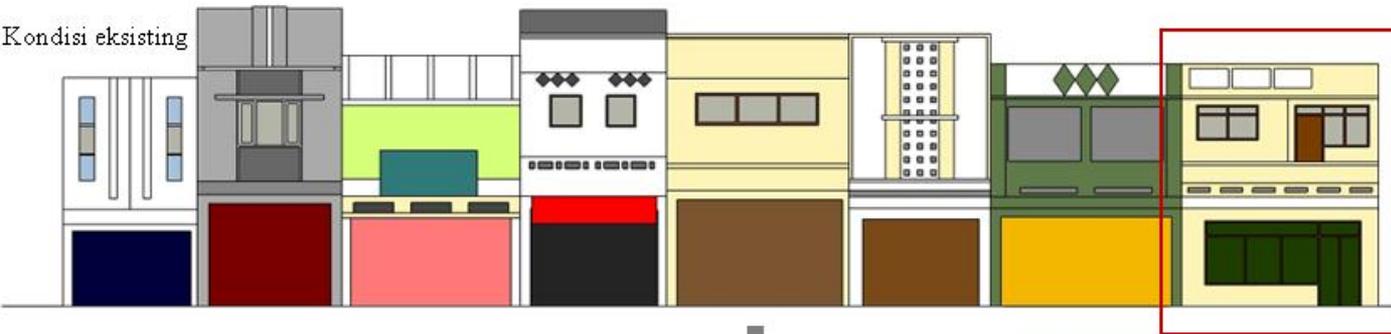
Konsep

Path 1

Eksisting penggal fasad pertokoan pada *path* tipe 1 sebelah timur



Kondisi eksisting

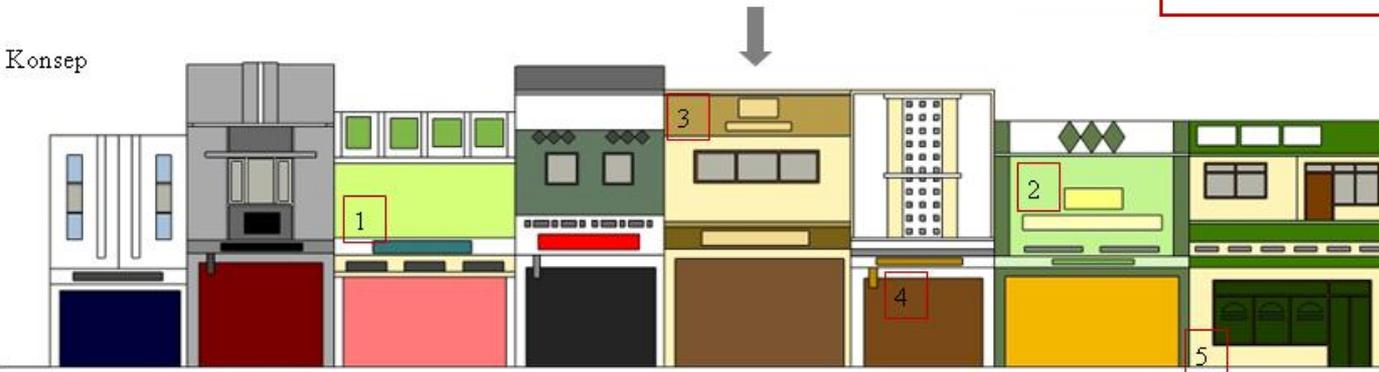


Fasad yang menggambarkan karakter asli

Keterangan:

1. Papan nama toko diletakkan memanfaatkan bidang horisontal fasad.
2. Elemen desain yang berbeda setiap toko dapat dilakukan dengan tetap mengambil bentuk dasar dari bangunan karakter asli.
3. Warna bangunan divariasi, namun tetap dalam skema warna yang digunakan oleh bangunan tersebut.
4. Penggunaan papan nama gantung dan pada jendela display dilakukan untuk menginformasikan toko kepada pejalan kaki.
5. Penggunaan jendela display menyesuaikan jenis toko dan barang

Konsep



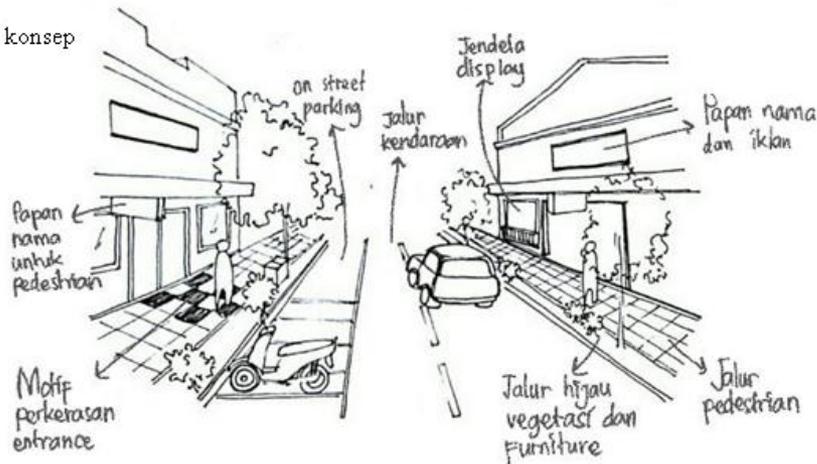
Konsep

Path 2



Penekanan *entrance* pusat perbelanjaan dilakukan dengan memberikan ruang *sidewalk* yang melebar, dilengkapi dengan jalur penyeberangan.

konsep



Peningkatan jalur *streetscape* yang sudah ada. Dilakukan dengan pelebaran *sidewalk* untuk memberikan ruang yang nyaman bagi pembeli berlalu lalang membawa tas belanja.

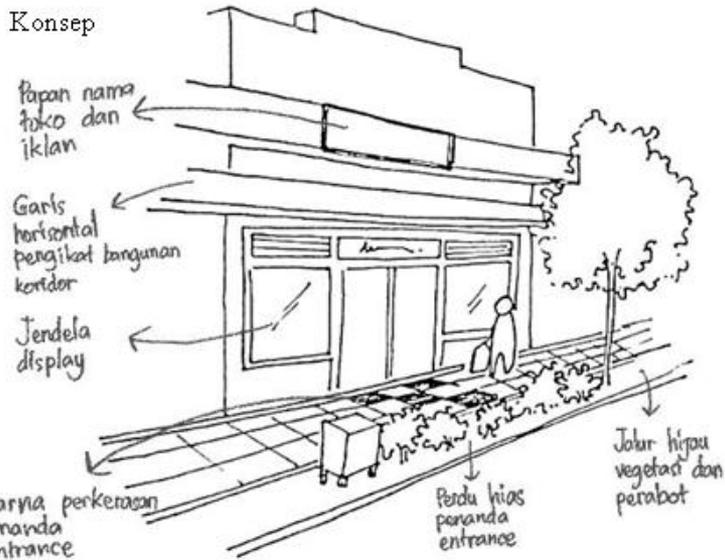
Jalur hijau ditepi *sidewalk* disediakan untuk membatasi jalur kendaraan dan jalur pejalan kaki, mengarahkan *entrance* dan memberi suasana teduh.



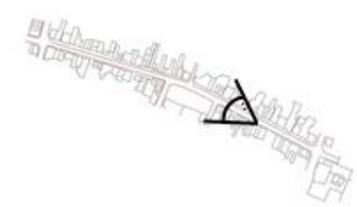
Konsep

Path 2

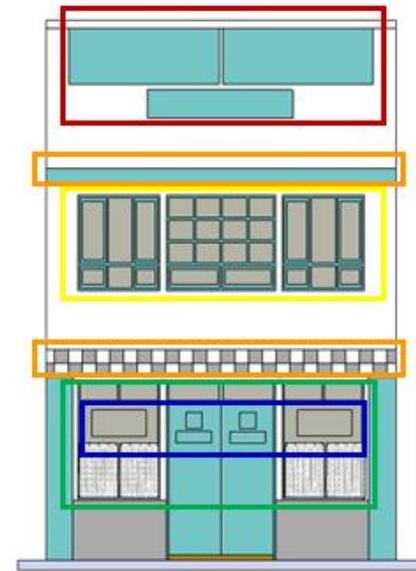
Konsep



Penyamaan material jalur pejalan kaki pada peng-gangan utara dan selatan serta barat dan timur. Penambahan warna pada *entrance* toko untuk menekankan akses



Fasad toko sebagai karakter asli



Kesan pecinan di jalur ini lebih dikuatkan karena suasana yang terlihat dari gaya bangunan lama dan sejarah nama jalan ini lebih cenderung pada pecinan kota tua

Desain bangunan baru perlu konsisten dengan desain bangunan asli dengan menerapkan elemen desain yang serupa dan menekankan garis horisontal

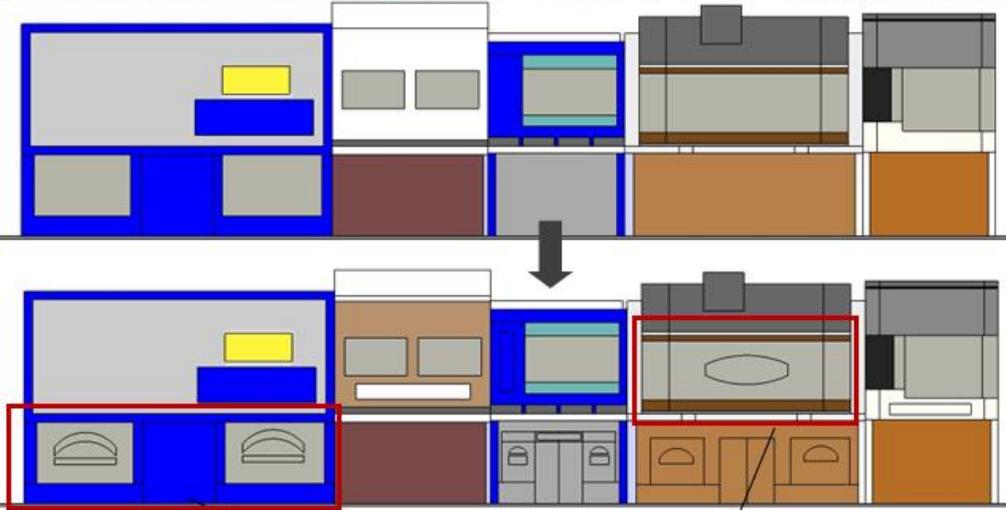
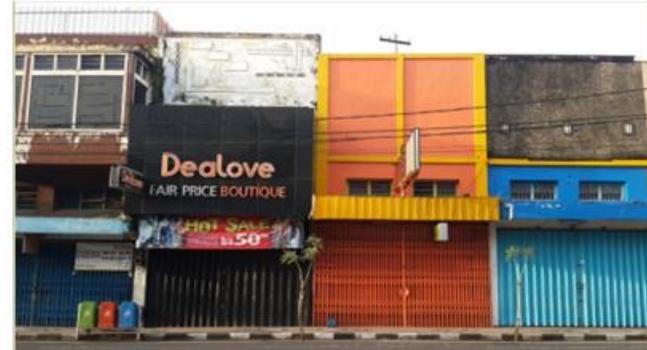
Elemen yang harus diperhatikan untuk konsistensi elemen bangunan baru, antara lain:

1. Bidang pada dinding gevel untuk perletakan nama toko untuk dibaca oleh pengendara
2. garis horisontal yang berkeninambungan sepanjang koridor
3. Jendela dengan bentuk dasar persergi sebagai ornamen
4. Fasad display yang menginformasikan barang yang dijual dan
5. Nama toko pada pintu, jendela atau papan gantung agar mudah dibaca oleh pejalan kaki

Konsep

Path 2

Eksisting penggal fasad pertokoan pada *path* tipe 2 sebelah selatan



Perubahan fasad harus mengikutsertakan elemen desain lama ke desain yang baru, seperti fasad *display*. Jendela *display* diperuntukkan untuk membatasi area toko, namun tetap memberikan informasi mengenai toko dan barang.

Display pada lantai atas bangunan dapat diterapkan untuk menginformasikan toko untuk pengendara, akan tetapi informasi berupa tulisan tetap digunakan untuk memperjelas.

Pemberian *secondary skin* dihindari. Perubahan material pada informasi toko dapat dilakukan dengan memanfaatkan bidang *gevel* fasad.

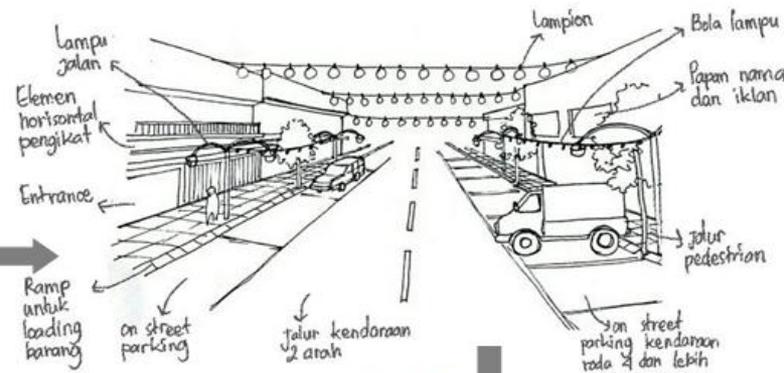
Pengulangan bentuk dari bangunan dengan karakter asli perlu dilakukan.

Papan nama toko dapat memanfaatkan bidang horisontal yang berkesinambungan dan fasad *display*



Konsep

Path 3



Penekanan fungsi path dengan menerapkan perkerasan *paving block* pada koridor. Perbedaan jalur dilakukan untuk area *on street parking* sebelah utara untuk fungsinya di malam hari sebagai area parkir dan jalur lalu lintas roda dua menuju kegiatan malam hari.

Kesan pecinan dikuatkan pada koridor ini karena fasad bangunan yang belum banyak berubah dan juga adanya potensi kegiatan malam di koridor sebagai *Chinatown night market*. Elemen seperti lampion dan lampu digunakan untuk memberi suasana hidup.

Eksisting fasad pertokoan path 3



Fasad jendela *display* diterapkan pada toko eceran yang memungkinkan untuk meletakkan informasi toko yang banyak



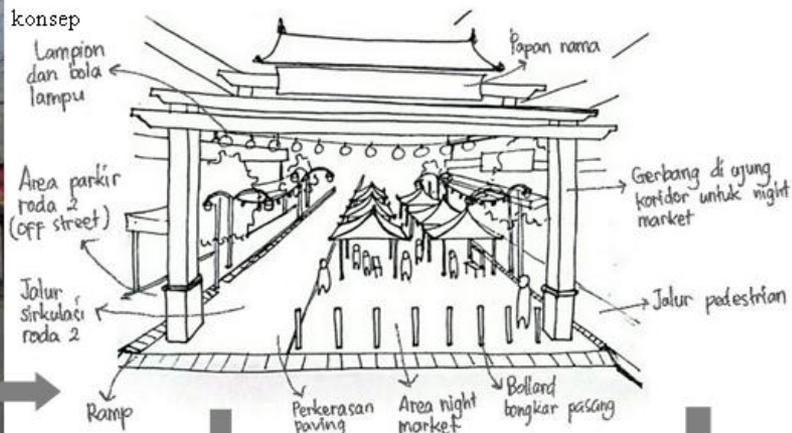
Bangunan pertokoan dengan karakter asli mendominasi koridor, pengembangan fasad baru perlu konsisten terhadap garis horizontal yang berkesinambungan dan pengulangan elemen desain, seperti jendela persegi dan kisi-kisi angin.

Papan nama toko memanfaatkan bidang horisontal dan dinding gevel, dan tidak menutupi ornamet fasad yang variatif

Jendela *display* kurang dapat diterapkan karena jenis barang yang dominan adalah material bangunan dan bahan masakan partai besar.

Konsep

Path 3



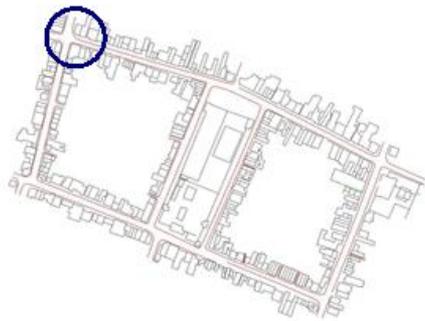
Pintu gerbang di kedua ujung jalan tetap digunakan sebagai penanda kegiatan khususnya di malam hari. Ornamen pecinan ditampilkan pada kedua gerbang untuk menguatkan kesan *Chinatown night market*.

Perabot jalan dengan warna menyesuaikan tema dan informasi lokasi diletakkan untuk mendukung kesan pecinan sekaligus melengkapi fasilitas yang sangat minim untuk aktivitas komersial di *path* tersebut.



Konsep

Node persimpangan



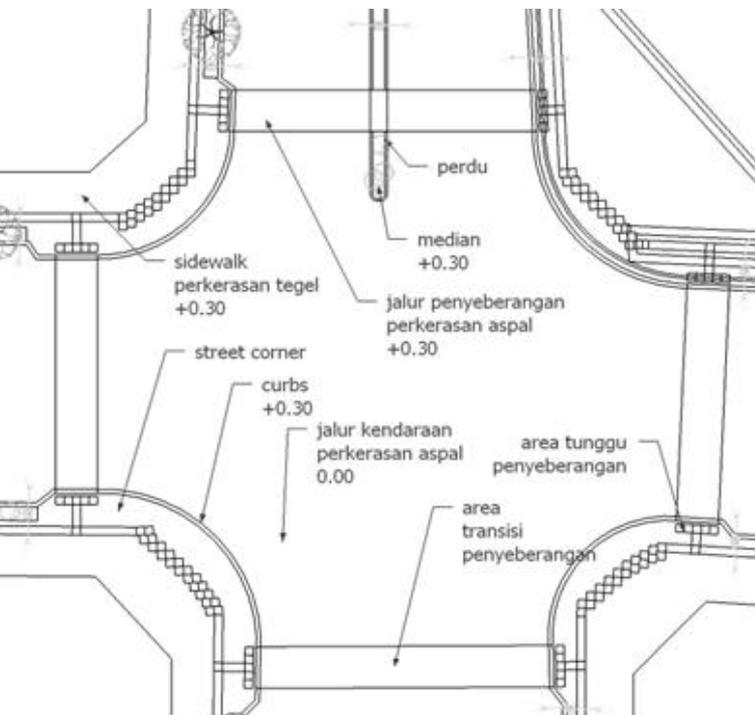
Keterhubungan bangunan dan lingkungan di empat pojok dilakukan untuk menampilkan harmoni. Elemen desain garis horizontal bangunan disamakan dengan menggunakan warna dan tingkatan garis.

Perletakan papan nama dan iklan bangunan ditentukan pada ketinggian 2 lantai. Penyamaan skala bangunan dengan menambahkan elemen dekoratif.



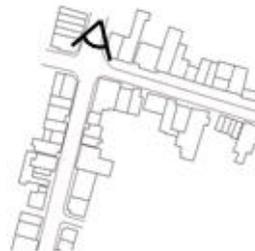
Konsep

node



Peran *node* persimpangan adalah menghubungkan antar *path* dan juga sebagai penanda batas kawasan. Letaknya pada tepi kawasan menjadi area masuk dan keluar kawasan dari segala area. Ketiga sisi fasad bangunan dioptimalkan untuk menampilkan *image*.

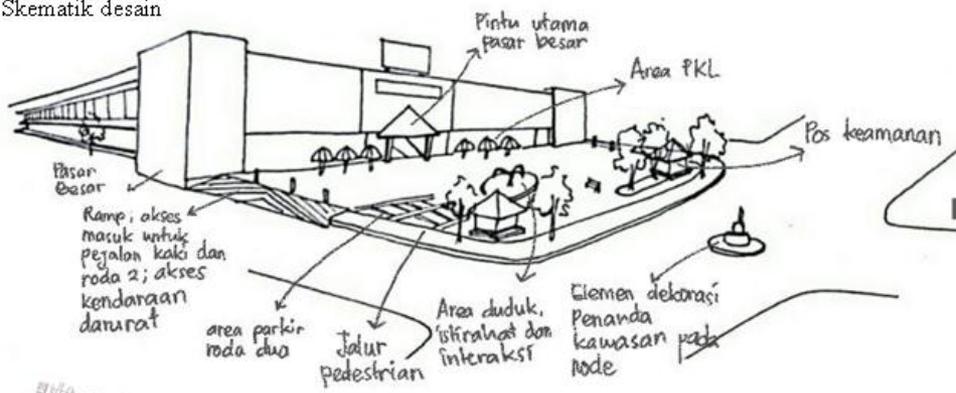
Elemen dekoratif khusus seperti papan penunjuk dan pintu gerbang diletakkan untuk menandai kawasan komersial dengan aktivitas tertentu dan mengarahkan rute.



Konsep

Node pusat kawasan

Skematik desain



Bangunan pasar besar menjadi bangunan utama sebagai pusat aktivitas komersial dan penanda kawasan. Wujud visualnya disesuaikan dengan bangunan lain dengan mengadaptasi desain pasar yang lama dan menggunakan fitur bangunan pertokoan kawasan

Perletakan papan iklan dan papan nama toko diatur dalam garis horizontal dan papan pada perabot

Tampak depan pasar pecinan



Tampak depan pasar besar



Bentuk 2 menara yang dulunya adalah pintu gerbang pada kedua sisi fasad pasar besar dengan penyesuaian material, warna dan pengulangan elemen desain

Konsep

Node pusat kawasan



Ruang luar di bagian depan pasar besar sebagai ruang publik berisi tempat duduk, elemen air, dan area PKL. Perkerasan digunakan sebagai penanda perbedaan fungsi ruang pada ruang luar tersebut

Jalur menuju pintu utama pasar besar ditandai dengan warna merah sebagai area darurat, sehingga area ini bebas parkir, bebas pedagang kaki lima dan bebas dari perabot

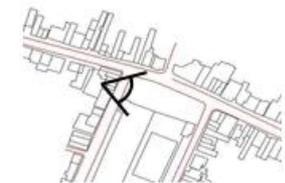
Ruang sirkulasi pengunjung pasar besar dan pengunjung yang lain

Ruang bagi PKL tidak tetap (bergerak) baik PKL buah-buahan maupun makanan jadi

area parkir sepeda
area parkir sepeda motor
area duduk dan istirahat

Pos keamanan dan jalur hijau tetap disediakan pada bagian depan untuk membatasi area dalam ruang publik. Perabot jalan dilengkapi untuk memfasilitasi aktivitas komersial dan istirahat.

Perbedaan perkerasan menuju path tipe 1 untuk memberi penekanan tipe jalur ramah pedestrian, sehingga memberi perhatian bagi pengendara

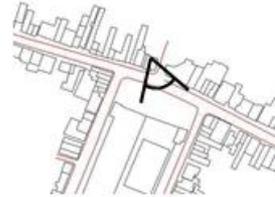


Konsep

Node pusat kawasan



Penggunaan ruang parkir dan PKL cenderung pada siang hingga sore hari. Akan tetapi dengan pembatas ruang, pemanfaatan ruang tersebut dapat dilakukan setiap saat.



Area di bagian depan dibuat terbuka untuk memperlihatkan fasad bangunan pasar besar yang berada ditengah persimpangan *path*. Selain itu juga membuat kesan harmonis antara lingkungan disekitar *node*

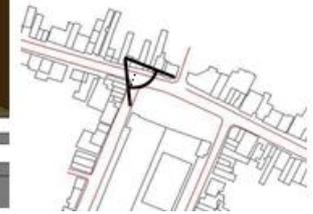
Perbedaan warna digunakan untuk menandai fungsi pada ruang dengan beragam aktivitas

Jalur bebas perabot dan atribut PKL untuk keadaan darurat

Pemberian elemen desain berupa *public art* sesuai dengan karakter kawasan dapat menjadi daya tarik tersendiri dan menjadi informasi yang kuat terhadap *image* kawasan komersial pasar besar



Penyediaan jalur pedestrian yang menerus dari jalur di luar pasar besar dengan area duduk



Kesimpulan

- Keterbacaan (*legibility*) kawasan pasar besar eksisting dilihat berdasarkan elemen penguatnya, dalam hal ini adalah pembentuk citra kota, yaitu elemen *path* dan *node*.
- Karakter perilaku pengguna kawasan pasar besar berbeda-beda pada setiap *path* sesuai dengan jenis aktivitas komersialnya. Jenis *path* terbagi menjadi *path* dengan tipe aktivitas komersial tradisional atau pasar, *path* dengan pertokoan modern, dan *path* dengan dua fungsi yang saling bergantian.
- Kondisi fisik *streetscape* kawasan pasar besar adalah kawasan pecinan yang telah mengalami perubahan fisik pada fasad bangunan, *sidewalk* dan juga atribut lingkungan. Jenis bangunan di kawasan rata-rata adalah bangunan tua dengan gaya kolonial, namun banyak bangunan yang telah berubah menjadi bangunan modern, termasuk bangunan pasar besar. Desain dan kelengkapan elemen *streetscape* kawasan yang ditemukan tidak merata, sebagian menunjukkan desain modern dengan elemen seperti bangunan pasar besar, sedangkan yang lainnya adalah elemen yang menggunakan ornamen pecinan.
- Konsep elemen penguat *image* kawasan adalah elemen *path* dan *node* kawasan wisata belanja pasar besar Kota Malang dengan karakter pecinan sebagai karakter asli kawasan.

Saran

Untuk penelitian selanjutnya mengenai *legibility*, saran yang dapat diberikan adalah mengkaji elemen *path* dan *node* dengan tiga elemen lainnya (*edge*, *district* dan *landmark*) untuk membantu menguatkan *image* sebuah kawasan atau kota dalam memunculkan kembali karakter yang telah pudar atau memunculkan karakter kawasan baru yang belum dimiliki.