TUGAS AKHIR - DA 184801

# PASAR RAYA II SALATIGA: AKULTURASI BUDAYA BELANJA

GABRILIA DEWI NARWASTUTI
08111740000001

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

Departemen Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil, Perencanaan, dan Kebumian
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2022

TUGAS AKHIR - DA 184801

# PASAR RAYA II SALATIGA: AKULTURASI BUDAYA BELANJA

GABRILIA DEWI NARWASTUTI
08111740000001

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

Departemen Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil, Perencanaan, dan Kebumian
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2022

*(Halaman ini sengaja dikosongkan)*

**LEMBAR PENGESAHAN**

# PASAR RAYA II SALATIGA: AKULTURASI BUDAYA BELANJA

**Disusun oleh:**

**GABRILIA DEWI NARWASTUTI**

**NRP : 08111740000001**

**Telah dipertahankan dan diterima**

**oleh Tim penguji Tugas Akhir (DA 184801)**

**Departemen Arsitektur FT-SPK ITS pada tanggal 19 Januari 2022**

**Dengan nilai : AB**

**Mengetahui**

| Pembimbing | Koordinator Tugas Akhir |
|---|---|
| **Ir. Purwanita Setijanti, M.Sc., Ph.D.** | **FX Teddy Badai Samodra, S.T., M.T., Ph.D.** |
| **NIP. 19590427 198503 2 001** | **NIP. 19800406 200801 1 008** |

**Kepala Departemen Arsitektur FT-SPK ITS**

**Dr. Dewi Septanti, S.Pd., S.T., M.T.**

**NIP. 19690907 199702 2 001**

*(Halaman ini sengaja dikosongkan)*

# LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Gabrilia Dewi Narwastuti

NRP : 08111740000001

Judul Tugas Akhir : Pasar Raya II Salatiga: Akulturasi Budaya Belanja

Periode : Semester Gasal/~~Genap~~ Tahun 2021/2022

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir yang saya buat adalah hasil karya saya sendiri dan benar-benar dikerjakan sendiri (asli/orisinil), bukan merupakan hasil jiplakan dari karya orang lain. Apabila saya melakukan penjiplakan terhadap karya karya mahasiswa/orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademik yang akan dijatuhkan oleh pihak Departemen Arsitektur FT-SPK ITS.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan akan digunakan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan Tugas Akhir.

Salatiga, 19 Januari 2022

Yang membuat pernyataan

Gabrilia Dewi Narwastuti

NRP. 08111740000001

*(Halaman ini sengaja dikosongkan)*

# KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas kasih dan penyertaan-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan judul "Pasar Raya II Salatiga: Akulturasi Budaya Belanja". Laporan tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan pada program studi sarjana Departemen Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil, Perencanaan, dan Kebumian, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya.

Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang sudah membantu penulis dalam pengerjaan tugas akhir ini, yaitu kepada:

1. Ibu Ir. Purwanita Setijanti, M.Sc., Ph.D. selaku dosen pembimbing yang telah membimbing, memberikan arahan dan masukan, serta motivasi selama proses pengerjaan proposal hingga penyelesaian Tugas Akhir ini
2. Pemerintah Kota Salatiga, terkhususnya Dinas Perdagangan, Dinas PUPR, serta Dinas Perhubungan Kota Salatiga yang telah memberikan data pendukung serta masukan bagi penulis dalam mengerjakan tugas akhir
3. Pihak-pihak yang telah bersedia menjadi responden dan memberikan informasi dalam wawancara yang dilakukan penulis
4. Bapak Angger Sukma Mahendra, S.T., M.T. selaku dosen koordinator proposal Tugas Akhir dan Bapak FX. Teddy Badai Samodra S.T., M.T. selaku dosen koordinator Tugas Akhir yang telah memberikan arahan untuk pengerjaan dokumen proposal dan Tugas Akhir
5. Ibu Nur Endah Nuffida S.T., M.T. selaku dosen wali penulis yang telah membimbing selama penulis berada di perkuliahan. Segenap jajaran dosen Departemen Arsitektur ITS yang telah memberikan bekal ilmu kepada penulis
6. Ibu Dr. Ir. Asri Dinapradipta, M.B.Env., Bapak Iwan Adi Indrawan, S.T. M.Ars., dan Bapak Endy Yudho Prasetyo, S.T., M.T. selaku dosen penguji yang telah memberikan kritik dan saran yang membangun dalam pengembangan pengerjaan tugas akhir
7. Keluarga penulis, Kristiono (Ayah), Wahyu Pujiati (Ibu), Eugelina Freda Cahyahita (Adik), serta segenap anggota keluarga besar yang senantiasa mendoakan, mendukung secara materil, dan memotivasi penulis untuk menyelesaikan tugas akhir. Terkhusus juga untuk Tante Tutut Dian Astuti serta Adik Alley dan Belicia yang telah membantu penulis dalam pengerjaan maket
8. Teman-teman seperjuangan Tugas Akhir 2021/2022 yang sudah berjuang bersama dalam menyelesaikan tugas akhir pada masa pandemi

9. Hana Ardina, Rediva Kezia, Emanuella Tasya, Louis Vella, Yos Sebastian, Takara Firsha, serta sahabat-sahabat penulis lainnya mendukung bagi penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini

Pada laporan Tugas Akhir ini, penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang terdapat di dalamnya. Maka dari itu penulis mengharapkan kritik serta saran yang membangun agar konten pada laporan ini dapat lebih baik. Akhir kata, semoga hasil dari laporan Tugas Akhir ini mampu memberikan manfaat yang baik bagi perkembangan keilmuan arsitektur serta perkembangan Kota Salatiga.

Salatiga, 19 Januari 2022

Penulis

*(Halaman ini sengaja dikosongkan)*

# PASAR RAYA II SALATIGA: AKULTURASI BUDAYA BELANJA

Nama Mahasiswa : Gabrilia Dewi Narwastuti
NRP : 08111740000001
Dosen Pembimbing : Ir. Purwanita Setijanti, M.Sc., Ph.D.

## ABSTRAK

Perkembangan suatu kota secara keseluruhan akan sangat dipengaruhi dari keberhasilan tiap kawasan yang terdapat di dalamnya. Kawasan yang vital bagi suatu kota merupakan kawasan pusat kota atau yang sering dikenal dengan *central business district* karena pada kawasan ini terdapat berbagai aktivitas serta fasilitas utama pada kota. Salah satunya adalah sektor layanan perdagangan, di mana aktivitas jual beli merupakan aktivitas utama masyarakat dalam memenuhi kebutuhannya. Pasar menjadi representasi layanan perdagangan yang dapat menampung kebutuhan dari berbagai lapisan masyarakat. Kota memiliki tuntutan agar tetap mampu mewadahi dan memenuhi kebutuhan berbelanja masyarakat yang semakin dinamis seiring dengan berkembangnya zaman. Di mana salah satu yang nampak nyata adalah tren gaya hidup berbelanja masyarakat, juga mengalami perubahan akibat pergeseran budaya.

Fenomena tersebut terjadi pula pada Kota Salatiga. Dalam perkembangannya, masyarakat Kota Salatiga menjadi semakin beragam, berasal dari latar belakang, kemampuan ekonomi, jenjang pendidikan, serta kondisi sosial-budaya yang berbeda-beda. Serta tidak dapat dipungkiri pula bahwa kebutuhan dari tiap individu masyarakat pun menjadi sangat beragam, mengikuti peradaban yang akan selalu berkembang. Hadirnya suatu objek arsitektur yang berfungsi sebagai pusat perbelanjaan yang mampu mewadahi keragaman ini diharapkan mampu mengakulturasikan berbagai perbedaan tersebut dan mencerminkan karakter masyarakat Salatiga yang toleran. Aspek yang ditekankan adalah perbedaan budaya belanja masyarakat yaitu budaya belanja tradisional dan modern, di mana keduanya mampu berjalan secara beriringan dengan konsep *one stop shopping*. Selain mempertimbangkan faktor sosio-kultur, iklim pun menjadi faktor penting dalam rancangan Pasar Raya II ini. Dengan letaknya yang terdapat di pusat kota, Pasar Raya II dapat meningkatkan citra Kota Salatiga sehingga wisatawan pun tertarik untuk berkunjung.

Kata kunci: pasar, akulturasi belanja, *green architecture*, pemetaan perilaku

# PASAR RAYA II SALATIGA: SHOPPING CULTURE ACCULTURATION

Student Name : Gabrilia Dewi Narwastuti
Student ID : 08111740000001
Supervisor : Ir. Purwanita Setijanti, M.Sc., Ph.D.

## ABSTRACT

The development of a city as a whole will be greatly influenced by the success of each area contained in it. A vital area for a city is the downtown area or what is often known as the central business district because in this area there are various activities and main facilities in the city. One of them is the trade service sector, where buying and selling is the main activity of the community in meeting their needs. The market is a representation of trading services that can accommodate the needs of various levels of society. Cities have demands to be able to accommodate and meet the shopping needs of people who are increasingly dynamic in line with the times. One of the things that seems real is the trend of people's shopping lifestyle, also experiencing changes due to cultural shifts.

This phenomenon also occurs in Salatiga. In its development, citizens of Salatiga have become increasingly diverse, coming from different backgrounds, economic abilities, education levels, and socio-cultural conditions. And it is undeniable that the needs of each individual society become very diverse, following a civilization that will always develop. The presence of an architectural object that functions as a shopping center that is able to accommodate this diversity is expected to be able to acculturate these differences and reflect the tolerant character of the Salatiga community. The aspect that is emphasized is the difference in people's shopping culture, namely traditional and modern shopping culture, where both are able to go hand in hand with the concept of one stop shopping. Apart from considering socio-cultural factors, climate is also an important factor in the design of Pasar Raya II. With its location in the city center, Pasar Raya II can improve the image of Salatiga so that tourists are also interested in visiting.

*Keywords*: *market, shopping acculturation, green architecture, behavioural mapping*

*(Halaman ini sengaja dikosongkan)*

# DAFTAR ISI

ABSTRAK ..... xi
ABSTRACT ..... xii
DAFTAR ISI ..... xiv
DAFTAR GAMBAR ..... xvi
DAFTAR TABEL ..... xviii
DAFTAR LAMPIRAN ..... xix
BAB I ..... 1
PENDAHULUAN ..... 1
1.1 Latar Belakang ..... 1
1.1.1 Perubahan Perilaku Berbelanja Masyarakat ..... 2
1.1.2 Peran Pasar terhadap Peradaban Kota ..... 3
1.1.3 Peran Pasar terhadap Citra Kota ..... 4
1.2 Isu dan Konteks Desain ..... 5
1.2.1 Konteks Lahan: Salatiga, Jawa Tengah ..... 5
1.2.2 Konteks Manusia ..... 7
1.3 Permasalahan Desain dan Kriteria Desain ..... 8
1.3.1 Permasalahan Desain ..... 8
1.3.2 Studi Preseden ..... 9
1.3.3 Kriteria Desain ..... 10
BAB II ..... 12
PROGRAM DESAIN ..... 12
2.1 Deskripsi Objek Rancangan ..... 12
2.2 Rekapitulasi Program Aktivitas ..... 12
2.3 Rekapitulasi Program Ruang ..... 16
2.3 Deskripsi Tapak ..... 20
2.3.1 Analisis Tapak ..... 21
2.4 Kajian Peraturan ..... 24
BAB III ..... 26
PENDEKATAN DAN METODE DESAIN ..... 26
3.1 *Framework* ..... 26
3.2 Pendekatan Desain: *Green Architecture* ..... 27
3.3 Metode Desain: *Behavioural Mapping* ..... 28
3.4 Kerangka Berpikir Desain ..... 34

3.5 Proses Wawancara ..... 35
4.1 Eksplorasi Formal-Spasial ..... 36
4.1.1 Gubahan Massa Bangunan..... 36
4.1.1 Organisasi Ruang..... 38
4.1.2 *Threshold Space* sebagai ruang perantara..... 41
4.3 Eksplorasi Teknis..... 44
4.3.1 Struktur Bangunan ..... 44
4.3.2 Konsep Green Architecture ..... 46
BAB 5 ..... 49
5.1 Eksplorasi Formal ..... 49
5.1.1 Desain Tapak ..... 49
5.1.2 Desain Bangunan ..... 51
5.2 Eksplorasi Teknis..... 57
5.2.1 Rancangan Landscape ..... 57
5.2.2 Rancangan Material dan Struktur ..... 59
5.2.3 Rancangan Utilitas..... 60
BAB VI ..... 65
KESIMPULAN..... 65
LAMPIRAN..... 66
DAFTAR PUSTAKA ..... 74

# DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Pasar Tradisional di Indonesia Tempo Dulu

Gambar 1.2 Budaya Belanja di Pasar Modern

Gambar 1.3 Pemandangan Kota Salatiga

Gambar 1.4 Street View Jl. Jenderal Sudirman

Gambar 2.1 Karakteristik Program Ruang

Gambar 2.2 Tapak Objek Rancang

Gambar 3.1 Kerangka Kerja Rancangan *(Force Based Framework)*

Gambar 4.1 Matriks Eksplorasi Konsep Formal-Spasial

Gambar 4.2 3D Pembagian Massa

Gambar 4.3 Matriks Keterhubugan Ruang

Gambar 4.4 Diagram Alur Program Ruang

Gambar 4.5 Konsep Organisasi Ruang

Gambar 4.6 3D Program Ruang

Gambar 4.7 3D Sirkulasi Pengguna

Gambar 4.8 Diagram Akulturasi Program Ruang

Gambar 4.9 Konsep Threshold Space

Gambar 4.10 Iterasi bentukThreshold Space

Gambar 4.11 Penerapan Threshold Space 1

Gambar 4.12 Penerapan Threshold Space 2

Gambar 4.13 Penerapan Threshold Space 2

Gambar 4.14 Ilustrasi Struktur Dilatasi

Gambar 4.15 Ilustrasi Struktur Atap

Gambar 4.16 Penerapan Respect for Site

Gambar 4.17 Penerapan Respect for User

Gambar 4.18 Penerapan Working with Climate

Gambar 5.1 Site Plan

Gambar 5.2 Layout Plan

Gambar 5.3 Denah Basement dan Lantai 1

Gambar 5.4 Denah Lantai 2 dan Lantai 3
Gambar 5.5 Denah Lantai 4 dan Lantai 5
Gambar 5.6 Tampak Barat
Gambar 5.7 Tampak Timur
Gambar 5.8 Tampak Utara
Gambar 5.9 Tampak Selatan
Gambar 5.10 Potongan A-A dan Potongan B-B
Gambar 5.11 Perspektif Eksterior Siang Hari
Gambar 5.12 Perspektif Eksterior MalamHari
Gambar 5.13 Perspektif Interior Restaurant
Gambar 5.14 Perspektif Interior Department Store
Gambar 5.15 Perspektif Interior Penitipan Anak
Gambar 5.16 Perspektif Interior Ruang Menyusui
Gambar 5.17 Perspektif Interior Ruang Multifungsi
Gambar 5.18 Jenis Vegetasi yang Diterapkan pada Bangunan
Gambar 5.19 Letak Vegetasi pada Bangunan
Gambar 5.20 Landscape Ruang Luar 1
Gambar 5.21 Landscape Ruang Luar 2
Gambar 5.22 3D Struktur Bangunan
Gambar 5.23 3D Transportasi Vertikal
Gambar 5.24 3D Penghawaan Bangunan
Gambar 5.25 3D Utilitas Jaringan Listrik
Gambar 5.26 3D Uitlitas CCTV
Gambar 5.27 3D Utilitas Air Bersih
Gambar 5.28 3D Utilitas Air Kotor
Gambar 5.29 3D Letak Hydrant Kebakaran
Gambar 5.30 Skema Jalur Evakuasi Kebakaran
Gambar 5.31 3D Utilitas Komunikasi
Gambar 5.32 3D Utilitas Sampah

# DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jumlah Penduduk Kota Salatiga 2021 Semester I

Tabel 1.2 Jumlah Penduduk Kecamatan Sidomukti 2021 Semester I

Tabel 1.3 3 Rekap Karakteristik dan Preferensi Pedagang di Wilayah Perancangan (%)

Tabel 1.4 Studi Preseden

Tabel 1.5 Matriks Penentuan Kriteria Desain

Tabel 2.1 Rekapitulasi Aktivitas Pengguna

Tabel 2.2 Kebutuhan Program Ruang Tiap Pengguna

Tabel 2.3 Rekapitulasi Program Ruang

Tabel 2.4 Peraturan dan Batas pada Tapak

Tabel 2.5 Analisis Tapak

Tabel 3.1 Studi Metode pada Area Tapak

Tabel 3.2 Hasil Wawancara

Tabel 4.1 Matriks Eksplorasi Konsep Formal-Spasial

Tabel 4.2 Proses Transformasi Massa

Tabel 4.3 Matriks Eksplorasi Konsep Teknis

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Dokumentasi Maket

Lampiran 2 Lembar Revisi

*(Halaman ini sengaja dikosongkan)*

# BAB I

# PENDAHULUAN

Pada Bab I dijelaskan mengenai landasan permasalahan pada laporan Tugas Akhir ini. Berisi informasi yang menjadi latar belakang serta konteks rancangan. Kemudian dijelaskan ke dalam isu perancangan serta data pendukung dalam pengerjaan Tugas Akhir.

## 1.1 Latar Belakang

Kota merupakan suatu wilayah yang mencakup perkembangan kegiatan sosial, budaya, dan ekonomi. Perkembangan suatu kota seperti sebuah sistem yang dinamis dan seringkali menjadi tidak dapat dikontrol. Kesejahteraan suatu kota sangat dipengaruhi dengan faktor keberhasilan dari tiap kawasan yang terdapat pada kota tersebut. Salah satu kawasan yang menjadi penyokong utama kota merupakan kawasan pusat kota yang sering disebut dengan '*urban core'*. Dari istilah tersebut, dapat diartikan bahwa pusat kota menampung berbagai aktivitas vital, di antaranta adalah perbelanjaan, pemerintahan, aktivitas sosial dan budaya, dan lain-lainnya. Maka dari itu, kawasan pusat kota sering disebut sebagai *'central bussines district'* sebagai pusat perdagangan dan perekonomian, serta *civic center'* karena terdapat berbagai fungsi lembaga pemerintahan yang terletak di kawasan ini. Setelah abad ke 20, perkembangan kota-kota di Pulau Jawa menjadi pesat karena banyak sektor vital yang terdapat di dalamnya. Menanggapi hal tersebut, daerah pusat kota menjadi sering dilakukan pengembangan karena mengikuti kebutuhan masyarakatnya yang dinamis.

Seiring dengan perkembangan zaman, kota dituntut agar mampu mewadahi seluruh kegiatan dan kebutuhan masyarakat yang semakin dinamis. Salah satunya adalah melalui hadirnya layanan fasilitas hingga infrastruktur yang lengkap dan nyaman. Hal inilah yang menjadi alasan berbagai lapisan masyarakat akhirnya singgah atau bahkan bermukim dan membuat kawasan pusat kota menjadi padat. Salah satu fasilitas pada kawasan pusat kota yang menjadi sektor utama untuk mendukung pertumbuhan kota adalah fasilitas perdagangan. Pasar merupakan tempat di mana aktivitas perdagangan dilakukan. Kehadiran pasar yang berfungsi sebagai pusat perbelanjaan mampu menjadi daya tarik bagi masyarakat

lokal maupun wisatawan baik untuk memenuhi kebutuhannya atau sekadar berkunjung. Dengan dinamika kondisi masyarakat yang beragam, pasar juga diharapkan mampu menjawab tuntutan perkembangan zaman.

### 1.1.1 Perubahan Perilaku Berbelanja Masyarakat

Berbelanja merupakan aktivitas untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari bagu masyarakat kota. Tempat yang dijadikan untuk mewadahi aktivitas jual beli secara publik bagi masyarakat adalah pasar. Pasar menjadi suatu representasi dari objek arsitektur yang mewadahi kebutuhan berbelanja masyarakat secara terpusat. Pada pasar, dapat ditemukan gambaran mengenai kondisi perekonomian hingga sosial budaya terhadap komunitas masyarakat pada suatu kota. Budaya atau sistem belanja yang dilakukan masyarakat pada pasar mengalami perubahan seiring dengan berkembangnya zaman dan kebutuhan yang semakin beragam. Pada mulanya budaya belanja masyarakat yaitu dengan bertemu langsung dengan penjual untuk membeli barang dagangan. Budaya ini masih ada hingga saat ini karena banyak dari kalangan masyarakat, baik penjual maupun pembeli masih menerapkannya.

*Gambar 1.1 Pasar Tradisional di Indonesia Tempo Dulu*
*Sumber: liputan6.com*

Seiring dengan berkembangnya peradaban manusia serta aktivitas dan kebutuhannya, budaya belanja pun juga perlahan beralih sehingga pembeli mampu melayani dirinya sendiri tanpa perlu bertemu langsung dengan penjual. Masyarakat semakin menyukai tempat perbelanjaan yang mampu menghadirkan berbagai macam kebutuhan secara terintegrasi dan praktis. Proses modernisasi ini tidak terlepas dari perubahan pola demografi, spesialisasi dan diversifikasi profesi, serta struktur sosial ekonomi dan perubahan budaya masyarakat (Lauer, R.H, 1993). Beberapa kalangan masyarakat beranggapan bahwa kehadiran dari konsep pasar

modern lebih menguntungkan karena mampu mereka mampu mengakses banyak layanan perbelanjaan dalam satu tempat, nyaman tempat untuk berbelanja dengan fasilitas yang lengkap dengan berbagai penunjang di dalamnya.

*Gambar 2.2 Budaya Belanja di Pasar Modern*
*Sumber: time.com*

Di samping berbagai keunggulan fasilitas yang terdapat pada pasar modern, budaya belanja pada pasar tradisional juga tidak semudah itu untuk ditinggalkan. Proses transaksi yang terjadi mampu meningkatkan aspek kehidupan dari segi ekonomi maupun sosial pada masyarakat secara mikro maupun makro. Hal ini dikarenakan bahwa masih banyak kebutuhan masyarakat yang hanya mampu dilayani oleh pasar tradisional. Budaya tawar menawar pun hanya dapat ditemukan di budaya belanja tradisional. Bagi kota yang memiliki demografi masyarakat beragam, kedua budaya belanja yang berbeda ini penting untuk diterapkan berdampingan agar tiap kalangan masyarakat mampu memenuhi kebutuhan dan bahkan mempertahankan kehidupannya.

### 1.1.2 Peran Pasar terhadap Peradaban Kota

Kota merupakan pusat peradaban manusia. Bila ditinjau secara lingkup yang lebih kecil, terdapat berbagai aspek pada suatu kota yang mampu mendukung berkembangnya peradaban, salah satunya adalah melalui hadirnya objek arsitektur. Kehidupan manusia tidak akan pernah terlepas dari berbagai macam fungsi yang dihadirkan dalam arsitektur. Maka dari itu, arsitektur memiliki peran penting baik itu memengaruhi atau respon dari perubahan peradaban. Adapun tipologi arsitektur pasar, baik pasar tradisional maupun modern merupakan objek yang sangat berperan dalam pembentukan peradaban serta karakter kota dan masyarakatnya. Berbagai hasil produk lokal maupun dari pasar global diperdagangkan melalui

pasar sehingga mampu meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Selain itu, pasar juga menjadi tempat pencaharian bagi sebagian masyarakat kota untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, terutama untuk usaha kecil dan menengah.

Pasar merupakan salah satu ruang publik terbesar dalam skala kota serta erat kaitannya akan proses interaksi yang terjadi. Proses tukar informasi yang terdapat pada aktivitas jual beli masyarakat maupun aktivitas komunal lainnya mampu memberikan pengaruh yang positif bagi perkembangan suatu kota. Maka dari itu, kondisi pasar secara fisik maupun fungsi dalam suatu kota mampu menjadi suatu indikator apakah suatu kota mampu atau tidak mampu mengikuti peradaban yang terus berkembang. Hal ini dikarenakan pada suatu pasar terdapat berbagai fungsi yang mampu menjadi indikator kesejahteraan kota dan masyarakatnya, seperti simpul kekuatan ekonomi lokal, meningkatkan pendapatan asli daerah, hingga sarana keberlanjutan dari aspek budaya suatu kota.

### 1.1.3 Peran Pasar terhadap Citra Kota

Citra kota merupakan gambaran mental dari sebuah kota sesuai dengan rata-rata pandangan masyarakatnya. Keberhasilan suatu kota dalam mengembangkan tiap aspek yang terdapat di dalamnya mampu menjadi penentu bagaimana pandangan dari masyarakat baik itu lokal maupun wisatawan. Hal ini akan berdampak pula terhadap citra yang terbentuk pada suatu kota. Kehadiran objek arsitektur mampu menjadi salah satu penentu dari kualitas citra kota. Begitu pula halnya pasar, pasar merupakan suatu objek vital yang mampu memberikan dampak signifikan bagi pertumbuhan suatu kota karena aktivitas perdagangan yang terdapat di dalamnya. Pada konteks pasar yang terdapat dalam suatu kota, khususnya kawasan pusat kota akan mampu memengaruhi persepsi masyarakat pada kota di mana pasar tersebut berada.

Keberhasilan suatu pasar sebagai salah satu fasilitas yang terdapat pada kawasan pusat kota mampu menjadi daya tarik bagi masyarakat lokal dan juga wisatawan untuk berkunjung pada kawasan ini. Hadirnya wisatawan menjadi satu tolak ukur bahwa suatu kota mampu memberikan suatu stimulus berupa fasilitas yang dapat meningkatkan citra kota. Hal ini berakibat pada terjadinya mobilitas penduduk menuju pada daerah perkotaan yang semakin meningkat secara pesat karena kota dipandang lebih menjanjikan bagi banyak kalangan masyarakat

sehingga banyak terjadi perpindahan masyarakat desa ke kota atau yang biasa disebut dengan urbanisasi. Proses urbanisasi ini sering terjadi ketika masyarakat ingin mencari lapangan pekerjaan yang lebih baik. Dalam perkembangannya, kawasan pusat kota seringkali tidak dapat menampung semua tenaga kerja yang akhirnya mengakibatkan banyak yang memilih sektor informal dalam mempertahankan kelangsungan hidupnya. Aspek pasar adalah salah satu tolok ukur keberhasilan aktivitas pedagang. Secara normatif, dalam perencanaan tata ruang, PKL diwadahi dalam zona peruntukan perdagangan dan jasa/komersial. Hal ini dikarenakan PKL di lingkungan pasar memiliki kecenderungan berkembang secara sporadis dan menempati lokasi-lokasi strategis sebagai pusat aktivitas perekonomian kota dan seringkali tidak memerhatikan tata ruang serta keindahan kota. Kawasan pusat kota yang seharusnya dirancang agar teratur dan nyaman bagi pengguna, seringkali justru menjadi area kumuh, pusat kepadatan serta kemacetan, yang akhirnya berakibat pada persepsi masyarakat terhadap citra kota. Maka dari itu, penataan dari massa serta program ruang suatu rancangan menjadi penting dalam meresponi isu ini.

## 1.2 Isu dan Konteks Desain

Latar belakang serta isu general yang telah dipaparkan kemudian difokuskan melalui konteks yang dipilih. Konteks perancangan berfokus pada kawasan pusat kota di yang merupakan pusat aktivitas bagi masyarakat kota untuk melakukan beragam aktivitas. Berada di Kota Salatiga, objek arsitektural yang akan menjadi fokus rancangan adalah pasar dengan berbagai fenomena yang terjadi di dalamnya.

### 1.2.1 Konteks Lahan: Salatiga, Jawa Tengah

Kota Salatiga merupakan kota kecil yang terletak di Provinsi Jawa Tengah dengan penduduk 196.211 jiwa yang sekitarnya merupakan wilayah dari Kabuupaten Semarang. Kota Salatiga yang menjadi fokus objek racang berada di jalan negara yang menghubungkan antara Semarang dengan Surakarta. Memiliki iklim tropis, berhawa sejuk, dan udara segar karena kota ini dikelilingi oleh area pegunungan, seperti Gunung Merbabu, Gunung Telomoyo, Gunung GajahMungkung, dan juga Gunung Payung Rong. Hal ini menjadi potensi dari Kota Salatiga karena memiliki daya tarik bagi wisatawan dengan kondisi alam yang dimiliki. Secara astronomi, Kota Salatiga terletak pada posisi berkisar antara 110’

27’ 56,81” – 110’32’ 4,64” Bujur Timur dan 7’ 17’ – 7’ 17’ 23” Lintang Selatan. Kota Salatiga dikenal sebagai kota pendidikan, olah raga, perdagangan, dan transit pariwisata. Selain itu, Kota Salatiga juga dinobatkan sebagai kota paling toleran di Indnnesia. Hal ini juga menjadi potensi yang menarik untuk dikembangkan.

*Gambar 3.3 Pemandangan Kota Salatiga*
*Sumber: merdeka.com*

Konteks perancangan berfokus pada kawasan pusat Kota Salatiga yang terletak di jalan Jendral Sudirman, Kalicacing, Kec. Sidomukti, Kota Salatiga. Area ini berdasarkan RTRW Kota Salatiga Tahun 2010-2030 merupakan pusat strategis ekonomi utama kota Salatiga, yang berada pada Pusat Pelayanan Kota dan pada Arteri Primer. Pusat Pelayanan Kota (PPK) adalah pusat pelayanan ekonomi, sosial, dan/atau administrasi yang melayani seluruh wilayah kota dan/atau regional, artinya kegiatan yang berada pada hirarki ini harus mampu melayani skala kota.

*Gambar 1.5 Street View Jl. Jenderal Sudirman*
*Sumber: jateng.tribunnews.com*

### 1.2.2 Konteks Manusia

Secara umum, persebaran penduduk di Kota Salatiga lebih banyak yang berada di kawasan perkotaan. Hal ini terjadi karena kawasan tersebut merupakan pusat aktivitas ekonomi yang secara otomatis juga memiliki kualitas layanan sarana dan prasarana yang lebih lengkap daripada kawasan lainnya sehingga menarik orang untuk datang dan tinggal. Berikut merupakan data jumlah penduduk Kota Salatiga pada tahun 2021 semester I.

| Kecamatan | Laki-laki | Perempuan | Jumlah |
|---|---|---|---|
| Argomulyo | 25065 | 25045 | 50110 |
| Sidomukti | 22274 | 22672 | 44946 |
| Sidorejo | 26851 | 27532 | 54383 |
| Tingkir | 23084 | 23688 | 46772 |
| Total | 97274 | 98937 | 196211 |

*Tabel 5.1 Jumlah Penduduk Kota Salatiga 2021 Semester I*
*Sumber: Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil*

Sementara berikut merupakan data jumlah penduduk kecamatan di mana objek rancang berada, yaitu kawasan Kecamatan Sidomukti:

| Kelurahan | Laki-laki | Perempuan | Jumlah |
|---|---|---|---|
| Dukuh | 7035 | 7176 | 14211 |
| Kalicacing | 3020 | 3235 | 6255 |
| Kecandran | 3516 | 3459 | 6975 |
| Mangunsari | 8703 | 8802 | 17505 |
| Total | 22274 | 22672 | 44946 |

*Tabel 4.2 Jumlah Penduduk Kecamatan Sidomukti 2021 Semester I*
*Sumber: Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil*

Pada fokus tapak di mana objek rancang berada, terdapat data karakter dan preferensi pedagang yang terdapat di area tersebut:

| Karakteristik | Persentase |
|---|---|
| Asal Pedagang | |
| Luar Salatiga | 15% |
| Salatiga | 85% |
| Hari Berjualan | |
| Berjualan tiap hari | 96% |
| Berjualan tidak tentu harinya | 4% |
| Jenis Dagangan yang Dijual | |
| Alat rumah tangga | 6% |
| Buah-buahan | 19% |
| Mainan | 4% |
| Makanan/minuman | 35% |
| Sayuran | 8% |
| Sembako | 6% |
| Lainnya | 23% |

*Tabel 6.3 Rekap Karakteristik dan Preferensi Pedagang di Wilayah Perancangan (%)*
*Sumber: Dinas Perdagangan Kota Salatiga*

## 1.3 Permasalahan Desain dan Kriteria Desain

Dalam menentukan kriteria desain, dilakukan studi yang didasarkan pada studi presedern, kajian literatur yang berdasarkan pendekatan yaitu *green architecture*, analisis site serta hasil wawancara kepada beberapa pihak terkait yaitu pemerintah kota Salatiga.

### 1.3.1 Permasalahan Desain

a. Bagaimana merancang pusat perbelanjaan dengan pendekatan *green architecture* agar kualitas ruang serta sistem bangunan mampu membuat user yang hadir dapat melakukan aktivitas komersil secara nyaman?

b. Bagaimana mengatur program ruang pada bangunan agar dapat menampung aktivitas user yang beragam dan mampu melayani bagi semua kalangan (tradisional hingga modern)?

c. Bagaimana merancang tempat publik yang mampu mewadahi interaksi masyarakat yang majemuk serta menjawab perkembangan kebutuhan berbelanja masyarakat agar mampu berkontribusi terhadap kawasan serta kemajuan kota Salatiga?

d. Bagaimana merancang dengan memerhatikan potensi lokal yang ada baik dari segi lingkungan maupun sosiokultur Kota Salatiga?

### 1.3.2 Studi Preseden

| Aspect | Studi Preseden | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Famalicão Municipal Market (Rui Mendes Ribeiro, 2021) | Wood Innovation Design Centre (WIDC) (Michael Green Architecture, 2014) | Green Solution House (3XN, 2015) | Pasar Modern Intermoda BSD (Sinarmas Land Group) | Hashimoto Konoha Mall (Jerde) | Starlight Place (Aedas, 2012) | Bandung Creative Hub |
| Picture | | | | | | | |
| Issue | Peremajaan ruang yang telah usang untuk menarik konsumen baru dan terdiversifikasi, menyesuaikan kebutuhan terkini | Inovasi konstruksi dan penggunaan kayu sebagai material ramah lingkungan, alternatif material baja dan beton. | Mendemonstrasikan keberlanjutan yang sirkular dengan pemanfaatan energi lingkungan sekitar | Upaya menjawab kerumitan transportasi kota dengan menghadirkan fasilitas yang terintegrasi | Mewakili tujuan gaya hidup 'rekreasi' yang berbasis eco-design dengan kontribusi lingkungan setempat | Landmark untuk meningkatkan status dan nilai kawasan sebagai pusat komersial serta bisnis | Kebutuhan tempat komunal dalam mengekspresikan karya serta potensi dari masyarakat Kota Bandung. |
| Context | Market Rehabilitation | Material Innovation | Sustainability Solution | Aksesibilitas, Intermoda | Eco-retailing Center | City Landmark | Architecture as City Branding |
| Problem & Goal | Memastikan kapasitas ruang mampu memenuhi kebutuhan pasar yang permanen dan siklus. Menciptakan ruang higienis dan menyenangkan | Menunjukkan potensi dalam membangun struktur bertingkat menengah dan tinggi menggunakan produk kayu massal yang direkayasa | Mendemonstrasikan solusi arsitektur hijau, menerapkan prinsip keberkelanjutan dan untuk berbagi pengetahuan | Mempermudah orientasi pengunjung, dapat diakses dari berbagai sisi. Bahkan area-area sudut yang kurang produktif dihilangkan. | Memperkenalkan prinsip-prinsip keberlanjutan dan desain ramah lingkungan dalam tipologinya sebagai retail | Memberikan program yang mampu diisi oleh tenant dengan brand lokal maupun internasional | Motor penggerak kegiatan kreatif dan konservasi city branding serta pendorong kolaborasi antar sub sektor. |
| Object | Community Market | Design Center in School | Smart Hotel | Modern Market | Shopping Centre | Shopping Centre | Creative Hub |
| Location | Portugal | Canada | Denmark | Tangerang | Jerde, Japan | China | Bandung |
| Approach | Green Architecture | Green Architecture | Sustainable and Green | Integrated Space | Green architecture, Sense of Place | Contextual | Sense of Place |
| Criteria | Structure and Material, Building Envelope, Spatial Quality | Construction innovation, Flexible Space, Spatial Quality | Conserving Energy, Natural Technology, Bioclimatic | Circulation, Room Programming, Green Material, Identity | Eco-Building, Spatial Quality | Programming, Massing | Visual Aesthetics, Form and Massing |
| Design Evaluation | Penambahan selubung/fasad dengan celah triangular yang mampu menaungi ruang indoor serta kedap air. Kesan open space dengan penambahan penopang besi pada selubung. | Tidak ada beton yang digunakan di atas pelat lantai dasar. Struktur 'kering' dari panel lantai CLT yang terintegrasi dengan sistem, kolom dan balok Glulam, dan dinding kayu massal. | Mengeliminasi waste, material biodegradable, bahan aktif untuk memurnikan udara, sistem regeneratif pada air sehingga mampu menjadi energi bersih, teknologi alami, konsep smart building. | Memaksimalkan sirkulasi arus pengunjung ke seluruh tempat di Pasar Modern. Penggunaan material translucent pada fasad, bentuk atap yang menjadi focal point | Memorable Experience dari sifat natur yang organik dan transformatif yang diterapkan eksplisit pada elemen formal bangunan (metode analogi), elemen alam untuk meningkatkan sense of place | Menggunakan garis dinamis dan bentuk membentang untuk menciptakan pernyataan arsitektur yang kuat dan ikonik yang mendominasi panjang Jiang Nan Avenue. Struktur eskpose dan fasad translucent yang membuat ikonik. | Mengutamakan serta menerapkan variabel estetika visual yang meliputi aspek susunan, keterpaduan, keseimbangan,simetri , proporsi, skala, ritme, kontras dan harmoni. Gaya kontemporer untuk merespon isu kekinian. |
| Conclusion & Synthesis | Pemanfaatan desain selubung untuk meningkatkan kualitas ruang. penggunaan material dan warna yang minimalis namun berkesan | Desain formal bangunan yang sederhana dengan inovasi penggunaan material kayu. Sehingga mampu menciptakan ekosistem yang baik bagi lingkungan. | Pemanfaatan energi dan sumber daya lokal untuk sistem bangunan yang ramah lingkungan, skylight pada atap bangunan, biotop lokal untuk landscape | Konsep open space sebagai integrasi ruang, akulturasi budaya berbelanja tradisional dan modern, pemanfaatan bentuk formal sebagai focal point bangunan | Merancang desain yang co-eksisting antara pengguna dan alam. Memberikan kontribusi terhadap lingkungan, sosial, serta ekonomi kawasan. | Merancang desain yang bertanggung jawab atas konsep arsitektur, interior, lansekap dan grafis serta strategi branding yang berkontribusi terhadap kawasan | Menggunakan elemen formal bangunan untuk estetika sebagai branding yang dapat berkontribusi terhadap pariwisata kota, namun tetap memerhatikan dampak ekologis. |

*Tabel 7.4 Studi Preseden*
*Sumber: Analisis Penulis*

### 1.3.3 Kriteria Desain

A. Berdasarkan analisis site:

1. Memunculkan identitas kota di kawasan pusat kota yang memperhatikan karakter kawasan
2. Mewadahi kebutuhan dan aktivitas user (komersil) di kawasan pusat kota
3. Meminimalisir kepadatan dengan membuat infrastruktur baru
4. Memberikan kenyamanan bagi user untuk berbelanja (dinamis)

B. Berdasarkan hasil etnografi:

1. Memberikan program baru yang menampung kebutuhan tradisional dan modern
2. Menata pedagang tradisional (PKL) agar lebih teratur
3. Memerhatikan utilitas sekitar agar fungsi sistem bangunan berjalan dengan baik
4. Menyediakan fasilitas parkir karena merespon kepadatan yang terjadi

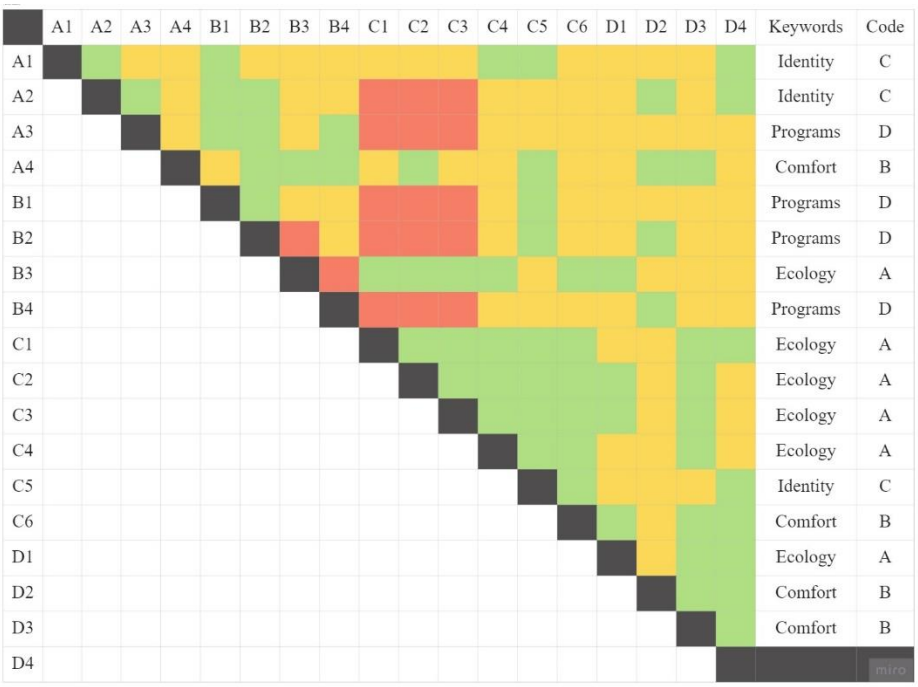
C. Berdasarkan pendekatan:

1. Mengkonversi sumber energi agar meminimalisir penggunaan bahan bakar fosil
2. Memanfaatkan iklim dan kondisi alam ke dalam sistem pengoperasian bangunan
3. Meminimalisir penggunaan material baru dan mampu digunakan kembali dalam tatanan arsitektur lainnya
4. Merancang berdasar respon bangunan dan kondisi tapaknya
5. Mempertimbangkan aspek pengguna bangunan dalam perencanaan serta sistem bangunan
6. Mengintegrasikan keseluruhan prinsip arsitektur hijau ke dalam bangunan

D. Berdasarkan kajian studi preseden:

1. Penggunaan material, struktur, dan konstruksi bangunan yang mampu meningkatkan kualitas fungsi dan estetika bangunan
2. Penggunaan open space sebagai bentuk pemaksimalan sirkulasi arus pengunjung ke seluruh tempat

3. Meningkatkan kualitas ruang dalam dengan prinsip keberlanjutan pada tipologi retail/shopping centre
4. Menggunakan elemen formal bangunan untuk estetika sebagai branding yang dapat berkontribusi terhadap kota



| | A1 | A2 | A3 | A4 | B1 | B2 | B3 | B4 | C1 | C2 | C3 | C4 | C5 | C6 | D1 | D2 | D3 | D4 | Keywords | Code |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | Identity | C |
| A2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | Identity | C |
| A3 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | Programs | D |
| A4 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | Comfort | B |
| B1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | Programs | D |
| B2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | Programs | D |
| B3 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | Ecology | A |
| B4 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | Programs | D |
| C1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | Ecology | A |
| C2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | Ecology | A |
| C3 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | Ecology | A |
| C4 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | Ecology | A |
| C5 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | Identity | C |
| C6 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | Comfort | B |
| D1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | Ecology | A |
| D2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | Comfort | B |
| D3 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | Comfort | B |
| D4 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

*Tabel 8.5 Matriks Penentuan Kriteria Desain*
*Sumber: Analisis Penulis*

Kriteria Desain (General):

1. *Ecology*: Merancang elemen dan sistem bangunan agar mampu memberikan kontribusi positif terhadap lingkungan, komunitas, dan ekonomi kota
2. *Comfort*: Meningkatkan kualitas ruang dengan memanfaatkan elemen natural untuk membuat psikologi user nyaman saat beraktivitas (berbelanja)
3. *Identity*: Merancang bangunan agar menjadi suatu focal point untuk branding kota baik dari segi fungsional maupun estetika
4. *Programs*: Mengorganisasikan ruang komersial berdasar aktivitas kebutuhan dan karakter serta alur kegiatan user dengan konsep *one stop shopping*

# BAB II

# PROGRAM DESAIN

## 2.1 Deskripsi Objek Rancangan

Objek rancangan berupa pusat perbelanjaan yang berupa suatu pasar modern. Disebut pasar modern karena di dalamnya memadukan berbagai program ruang belanja tradisional serta modern. Program ruang yang hadir didasarkan pada studi aktivitas dari berbagai jenis pengunjung dan kemungkinan kebutuhan ruang. Secara terintegrasi juga dilengkapi dengan berbagai fasilitas penunjang yang mampu memaksimalkan fungsi bangunan sebagai sarana komersil. Merupakan tempat publik yang dapat dikunjungi oleh berbagai kalangan masyarakat, baik lokal maupun wisatawan. Dengan diwadahinya berbagai jenis aktivitas dan diharapkan melalui objek rancangan ini mampu meningkatkan interaksi sosial, pengenalan atau pertukaran budaya, dan bahkan perekonomian kota. Kehadiran dari Pasar Raya II yang terletak di kawasan pusat kota juga diharapkan dapat menjawab kebutuhan masyarakat Kota Salatiga yang semakin beragam seiring dengan perkembangan zaman.

## 2.2 Rekapitulasi Program Aktivitas

Program aktivitas ditentukan berdasarkan persyaratan yang harus dipenuhi pada suatu pasar modern, analisis eksisting pada kawasan lahan, serta konsep dalam kriteria rancangan. Pengkategorian kegiatan yang terdapat pada rancangan adalah kegiatan utama, penunjang, serta servis. Berikut merupakan kegiatan apa saja yang terdapat pada tiap kategori:

1) Kategori utama:
   - Aktivitas transaksi perdagangan barang-barang komoditas
   - Aktivitas hiburan
   - Aktivitas operasional yang dilakukan oleh pengelola
2) Kategori penunjang:
   - Pelayanan ruang bagi ibu-ibu yang menyusui
   - Pelayanan penitipan bagi anak-anak
   - Makan dan minum
   - Beristirahat
   - Kegiatan ibadah

3) Kategori servis:
   - Bersih diri (Toilet)
   - Ishoma
   - Kegiatan kebersihan area *indoor* dan *outdoor* pasar
   - Pengelolaan teknis

Sementara pengelompokkan aktivitas didasarkan pada pelaku yang terlibat dalam aktivitas pada pasar, yaitu:

- Penjual/Pedagang
- Pembeli
- Pengelola Pasar
- Petugas Kesehatan
- Petugas Kebersiihan
- Petugas Keamanan
- Petugas Mechanical Engineering

Berdasarkan penjabaran kategori kegiatan serta pelaku yang terlibat di dalamnya, selanjutnya disusun kebutuhan program ruang berdasarkan aktivitas secara umum: Berikut merupakan gambaran aktivitas pengguna bangunan beserta jenis program ruang secara umum:

| **Kategori** | **Pelaku** | **Aktivitas** | **Sifat** | **Jenis Ruang** |
|---|---|---|---|---|
| Utama | Penjual/ Pedagang | Datang ke pasar | Servis | *Drop off Area* |
| | | Parkir kendaraan | Servis | Area Parkir |
| | | Masuk area pasar | Servis | Main Entrance |
| | | Mendisplay barang dagangan | Semi Privat | Retail |
| | | Kegiatan jual beli | Publik | Retail |
| | | Ishoma | Publik | Mushola |
| | | MCK | Privat | Toilet |
| | | Menyimpan barang dagangan | Semi Privat | Retail |
| | | Membersihkan lapak | Servis | Retail |
| | | Mengambil kendaraan | Servis | Area Parkir |
| | | Keluar area pasar | Servis | *Exit Area* |
| | Pembeli Lokal | Datang ke pasar | Servis | *Drop off Area* |
| | | Parkir kendaraan | Publik | Area Parkir |
| | | Masuk area pasar | Publik | *Main Entrance* |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | Kegiatan jual beli | Publik | Retail |
| | | MCK | Privat | Toilet |
| | | Mengambil Kendaraan | Servis | Area Parkir |
| | | Keluar area pasar | Servis | *Exit Area* |
| | Pembeli Wisatawan | Datang ke pasar | Servis | *Drop off Area* |
| | | Parkir kendaraan | Publik | Area Parkir |
| | | Masuk area pasar | Publik | *Main Entrance* |
| | | Transaksi jual-beli | Publik | Retail |
| | | MCK | Publik | Toilet |
| | | Mengambil Kendaraan | Privat | Area Parkir |
| | | Keluar area pasar | Privat | *Exit Area* |
| Penunjang | Pengelola Pasar | Datang ke pasar | Semi Privat | *Drop Off Area* |
| | | Parkir kendaraan | Area Parkir | Area Parkir |
| | | Kegiatan operasional pengelola | Servis | Area Pasar |
| | | Kegiatan pelayanan informasi | Servis | Ruang Pengelola |
| | | Melakukan kegiatan administrasi | Publik | Ruang Pengelola |
| | | Ishoma | Publik | Musholla |
| | | MCK | Servis | Toilet |
| | | Melakukan kegiatan rapat | Privat | Ruang Rapat Pengelola |
| | | Mengambil Kendaraan | Privat | Area Parkir |
| | | Keluar area pasar | Servis | *Exit Area* |
| | Petugas Kesehatan | Datang ke pasar | Servis | *Drop Off Area* |
| | | Parkir kendaraan | Servis | Area Parkir |
| | | Melakukan cek temperatur | Publik | *Main Entrance* |
| | | Melakukan pelayanan kesehatan | Servis | Ruang Kesehatan |
| | | Ishoma | Privat | Musholla |
| | | MCK | Privat | Toilet |
| | | Mengambil Kendaraan | Servis | Area Parkir |
| | | Keluar area pasar | Servis | *Exit Area* |
| | Petugas Kebersihan | Datang ke pasar | Servis | *Drop Off Area* |
| | | Parkir kendaraan | Publik | Area Parkir |
| | | Melakukan kegiatan kebersihan | Servis | Ruang Kesehatan |
| | | Ishoma | Servis | Musholla |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | MCK | Privat | Toilet |
| | | Mengambil Kendaraan | Privat | Area Parkir |
| | | Keluar area pasar | Servis | *Exit Area* |
| | Petugas Keamanan | Datang ke pasar | Servis | *Drop Off Area* |
| | | Parkir kendaraan | Servis | Area Parkir |
| | | Melakukan pelayanan informasi | Publik | Loket Petugas Keamanan |
| | | Melakukan kegiatan pengamanan | Servis | Area Pasar |
| | | Ishoma | Privat | Musholla |
| | | MCK | Privat | Toilet |
| | | Mengambil Kendaraan | Servis | Area Parkir |
| | | Keluar area pasar | Servis | *Exit Area* |
| | Petugas *Mechanical Engineering* | Datang ke pasar | | *Drop Off Area* |
| | | Parkir kendaraan | | Area Parkir |
| | | Melakukan kegiatan operasional | | Area pasar |
| | | Ishoma | | Musholla |
| | | MCK | | Toilet |
| | | Mengambil Kendaraan | | Area Parkir |
| | | Keluar area pasar | | *Exit Area* |

*Tabel 2.1 Rekapitulasi Aktivitas Pengguna*
*Sumber: Analisis Penulis*

Pengunjung kemudian dikategorikan kembali berdasarkan rentang, selanjutnya dianalisis mengenai aktivitas spesifik komersil yang dilakukan. Selanjutnya, ditentukan program-program ruang apa saja yang dibutuhkan dalam Pasar Raya II agar mampu mewadahi berbagai aktivitas komersil yang dituangkan dalam tabel di bawah ini:

| Kategori Pengunjung | Aktivitas Spesifik dalam Program Komeril | Program Ruang Utama |
|---|---|---|
| Anak-anak (5-11 tahun) | Bermain, belajar bersama, membeli buku, | *Retail, Department Store, Supermarket, Electronic Store, Foodcourt* |
| Remaja (12-16 tahun) | Mengerjakan tugas/berdiskusi, membeli dan membaca buku, bermain, makan, olahraga, menonton film | *Working Space, Community Space, Book Store, Café, Game Center, Gym Center, Cinema* |
| Pemuda (17-25 tahun) | | |

| | | |
|---|---|---|
| Dewasa (26-45 tahun) | Berbelanja kebutuhan sehari-hari dan peralatan rumah tangga, makan melakukan pertemuan/rapat, olahraga, membeli buku, menonton film | *Traditional Retail, Multifunction Hall, Café, Foodcourt, Supermarket, Department Store, Book Store, Electronic Store, Gym Center, Cinema* |
| Lansia (46-65 tahun) | Berbelanja kebutuhan sehari-hari dan peralatan rumah tangga, makan, membeli buku, menonton film | *Traditional Retail, Department Store, Supermarket, Electronic Store, Book Store, Foodcourt, Cinema* |
| Manula (>65 tahun) | | |
| Wisatawan | Membeli oleh-oleh atau makanan khas Salatiga, berbelanja kebutuhan sehari-hari saat berlibur, menonton film | *Retail, Supermarket, Department Store, Foodcourt, Cinema* |

*Tabel 2.2 Kebutuhan Program Ruang Tiap Pengguna*
*Sumber: Analisis Penulis*

## 2.3 Rekapitulasi Program Ruang

Spesifikasi yang dimiliki program ruang berbeda-beda sesuai dengan syarat serta karakteristiknya. Tabel di bawah menjelaskan mengenai rekapitulasi program ruang beserta kapasitas, luas, serta jam aktivitas selama digunakan.

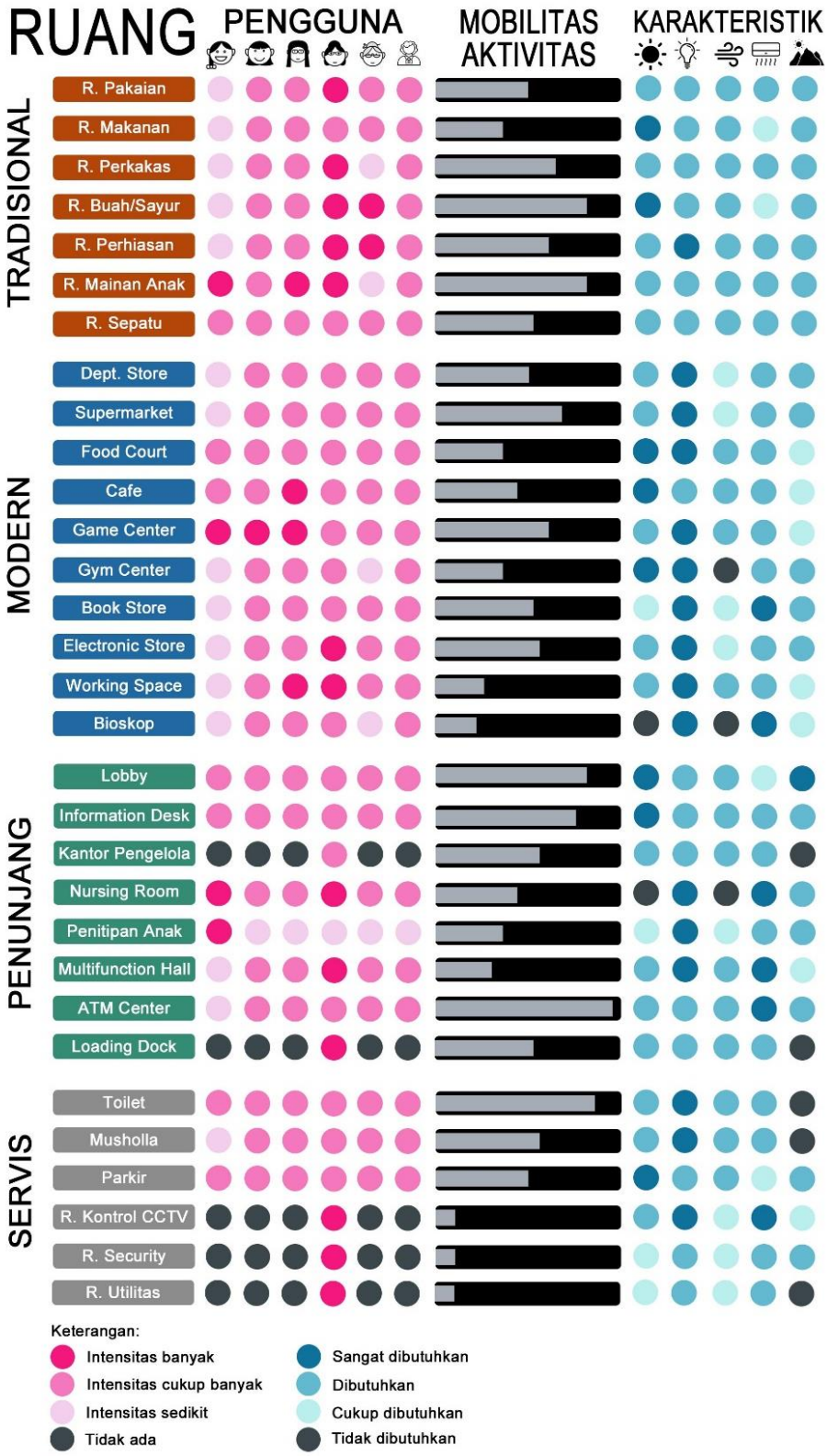
| No | Program Ruang | Standar ($m^2$/orang) | Unit | Kapasitas (orang) | Sumber | Luas ($m^2$) | Sirkulasi 20% | Luas Total | Jam Aktivitas |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | Utama | | | | | | | | |
| 1 | Retail | | | | | | | | 07.00-22.00 |
| | Retail Tipe A | 20 $m^2$/unit | 40 | | Asumsi | | | | 07.00-22.00 |
| | Retail Tipe B | 40 $m^2$/unit | 20 | | Asumsi | | | | 07.00-22.00 |
| | Retail Tipe C | 60 $m^2$/unit | 10 | | Asumsi | | | | 07.00-22.00 |
| | | | | | | | | | |
| 2 | Supermarket | | | | | | | | 07.00-22.00 |
| | Area Penjualan | 1200/unit | 1 | 1 | DA | 1200 | 240 | 1440 | 07.00-22.00 |
| | Kasir | 2,86 | 1 | 2 | DA | 5,72 | 1,144 | 5,864 | 07.00-22.00 |
| | R. Penitipan | 0,6 | 1 | 40 | Asumsi | 24 | 4,8 | 28,8 | 07.00-22.00 |
| | R. Keranjang | 0,02 | 1 | 200 | Asumsi | 4 | 0,8 | 4,8 | 07.00-22.00 |
| | R. Pengelola | 2,4 | 1 | 5 | DA | 12 | 2,4 | 14,4 | 07.00-22.00 |
| | Gudang | 10 | 1 | - | DA | 10 | 2 | 12 | 07.00-22.00 |
| | | | | | | | | | |
| 3 | Department Store | | | | | | | | 07.00-22.00 |
| | Area Penjualan | 1200/unit | 1 | - | Asumsi | 1200 | 240 | 1440 | 07.00-22.00 |

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Kasir | 2,86 | 4 | 2 | Asumsi | 22.88 | 4,576 | 27,45 | 07.00-22.00 |
| | Kamar Pas | 1,5 | 4 | 2 | Asumsi | 12 | 2,4 | 14,4 | 07.00-22.00 |
| | R. Pengelola | 2,4 | 1 | 5 | Asumsi | 12 | 2,4 | 14,4 | 07.00-22.00 |
| | Gudang | 10 | 1 | - | DA | 10 | 2 | 12 | 07.00-22.00 |
| | | | | | | | | | |
| 4 | Book Store | 1,5 | 1 | 200 | | | | | 07.00-22.00 |
| | Area Penjualan | 5 | 2 | 3 | Asumsi | 300 | 60 | 360 | 07.00-22.00 |
| | Kasir | 2,4 | 1 | 5 | Asumsi | 30 | 6 | 36 | 07.00-22.00 |
| | R. Pengelola | 2,4 | 1 | 20 | Asumsi | 12 | 2,4 | 14,4 | 07.00-22.00 |
| | Gudang | 10 | 1 | - | DA | 10 | 2 | 12 | 07.00-22.00 |
| | | | | | | | | | |
| 5 | Game Center | | | | | | | | 07.00-22.00 |
| | Area Permainan | 0,8 | 1 | 150 | Asumsi | 120 | 24 | 144 | 07.00-22.00 |
| | Kasir | 5 | 1 | 2 | Asumsi | 10 | 2 | 12 | 07.00-22.00 |
| | R. Pengelola | 2,4 | 1 | 3 | Asumsi | 7,2 | 1,44 | 8,64 | 07.00-22.00 |
| | Gudang | 10 | 1 | - | DA | 10 | 2 | 12 | 07.00-22.00 |
| | | | | | | | | | |
| 6 | Food Court | | | | | | | | 07.00-22.00 |
| | Area Makan | 1,6 | 1 | 150 | Asumsi | 240 | 48 | 288 | 07.00-22.00 |
| | Kasir | 5 | 2 | 2 | Asumsi | 20 | 4 | 24 | 07.00-22.00 |
| | Stand Counter | 12,5 | 15 | 4 | Asumsi | 750 | 150 | 900 | 07.00-22.00 |
| | R. Pantry | 1,4 | 15 | 3 | Asumsi | 63 | 12,6 | 75,6 | 07.00-22.00 |
| | Gudang | 10 | 1 | - | DA | 10 | 2 | 12 | 07.00-22.00 |
| | | | | | | | | | |
| 7 | Restaurant | | | | | | | | 07.00-22.00 |
| | Area Makan | 1,6 | 1 | 100 | Asumsi | 160 | 32 | 192 | |
| | Kasir | 5 | 2 | 2 | Asumsi | 21 | 4 | 24 | |
| | Dapur | 12,5 | 1 | 4 | Asumsi | 50 | 10 | 60 | |
| | R. Pantry | 1,4 | 1 | 3 | Asumsi | 4,2 | 0,84 | 5,04 | |
| | Gudang | 10 | 1 | - | DA | 10 | 2 | 12 | |
| | R. Pengelola | 2,4 | 1 | 3 | Asumsi | 7,2 | 1,44 | 8,64 | |
| | | | | | | | | | |
| 8 | Bioskop | | | | | | | | 07.00-22.00 |
| | R. Tunggu | 0,5 | 1 | 250 | Asumsi | 125 | 25 | 150 | |
| | R. Tiket | 1,2 | 4 | 2 | Asumsi | 9,6 | 1,92 | 11,52 | |
| | R. Pengelola | 2,4 | 1 | 5 | Asumsi | 12 | 2,4 | 14,4 | |
| | R. Karyawan | 2,4 | 1 | 15 | Asumsi | 36 | 7,2 | 43,2 | |
| | Food Corner | | | | | | | | |
| | Studio | 0,8 | 2 | 165 | Asumsi | 264 | 52,8 | 316,8 | |
| | R. Proyektor | 10 | 2 | 2 | DA | 40 | 8 | 48 | |
| | | | | | | | | | |
| B | Penunjang | | | | | | | | |
| 1 | Fasilitas Umum | | | | | | | | |
| | R. Informasi | 2 | 1 | 4 | DA | 8 | 1,6 | 9,6 | 07.00-22.00 |
| | Lobby/Hall | 2,8 | 1 | 500 | Office Planning | 1400 | 280 | 1680 | 07.00-22.00 |

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | ATM Center | 1,5 | 1 | 10 | Asumsi | 15 | 3 | 18 | 07.00-22.00 |
| | Toilet Pria | 1,2 | 2 | 10 | DA | 24 | 4,8 | 28,8 | 07.00-22.00 |
| | Toilet Wanita | 1,2 | 2 | 10 | TSS | 24 | 4,8 | 28,8 | 07.00-22.00 |
| | | | | | | | | | |
| 2 | Fasilitas Administrasi | | | | | | | | |
| | R. Pimpinan | 42m2/unit | 1 | 1 | Asumsi | 42 | 8,4 | 50,4 | 07.00-22.00 |
| | R. Rapat | 2 | 1 | 15 | Asumsi | 30 | 6 | 36 | 07.00-22.00 |
| | R. Tunggu | 1,5 | 1 | 4 | Asumsi | 6 | 1,2 | 7,2 | 07.00-22.00 |
| | R. Sekretaris | 2,4 | 1 | 1 | Asumsi | 2,4 | 0,48 | 2,88 | 07.00-22.00 |
| | R. Kabag | 20m2/unit | 1 | 2 | Asumsi | 20 | 4 | 24 | 07.00-22.00 |
| | R. Karyawan | 2,4 | 1 | 10 | Asumsi | 48 | 9,6 | 57,6 | 07.00-22.00 |
| | | | | | | | | | |
| 3 | Fasilitas Tambahan | | | | | | | | |
| | Musholla | 1,5 | 4 | 10 | Neufert | 30 | 6 | 36 | 07.00-22.00 |
| | Ruang Wudhu | 1 | 1 | | Asumsi | 8 | 1,6 | 9,6 | 07.00-22.00 |
| | Gym Center | 100 | 1 | | Asumsi | 100 | 20 | 120 | 07.00-22.00 |
| | Penitipan Anak | 2 | 1 | | Handbook | 40 | 8 | 47 | 07.00-22.00 |
| | R. Menyusui | | 1 | | | | | | 07.00-22.00 |
| | R. Pertemuan | 2 | 1 | | Office Planning | 200 | 40 | 240 | 07.00-22.00 |
| | | | | | | | | | |
| C | Servis | | | | | | | | |
| 1 | Utilitas | | | | | | | | |
| | R. M&E | 10 $m^2$ | 1 | - | Asumsi | 10 | 2 | 12 | 07.00-22.00 |
| | R. Genset | 15 | 1 | - | Asumsi | 15 | 3 | 18 | 07.00-22.00 |
| | R. Panel | 10 | 2 | - | Asumsi | 20 | 4 | 24 | 07.00-22.00 |
| | R. Kontrol Teknis | 10 | 2 | - | Asumsi | 20 | 4 | 24 | 07.00-22.00 |
| | TPS | - | 1 | | | | | | 07.00-22.00 |
| | | | | | | | | | |
| 2 | Keamanan | | | | | | | | |
| | R. Kontrol CCTV | 6 | 2 | 4 | Asumsi | 48 | 9,6 | 57,6 | 07.00-22.00 |
| | R. Security | 2,4 | 4 | 3 | Asumsi | 28,8 | 5,76 | 34,56 | 07.00-22.00 |

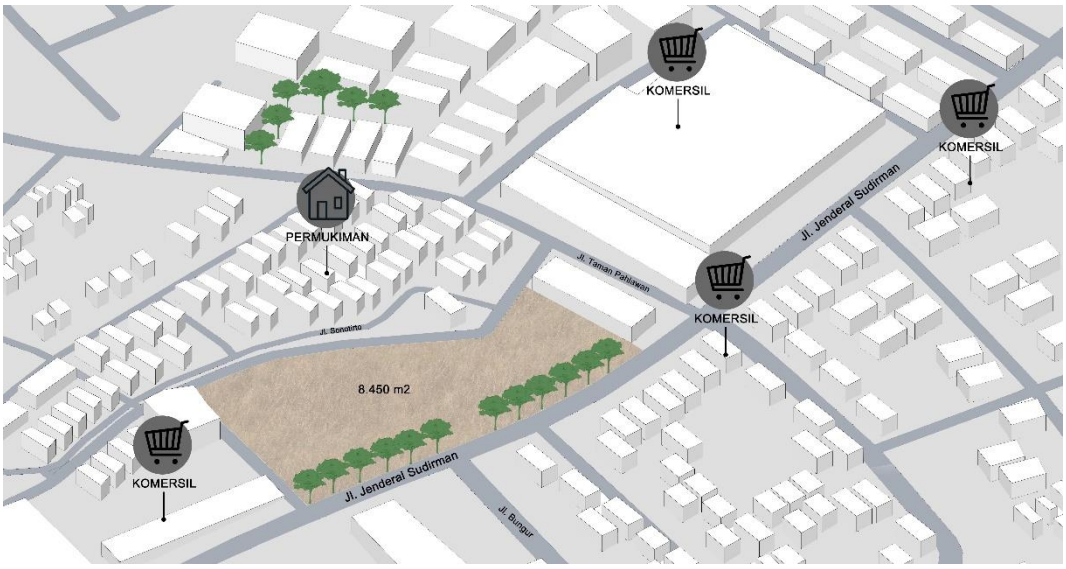
*Tabel 2.3 Rekapitulasi Program Ruang*
*Sumber: Analisis Penulis*

Tiap program ruang memiliki karakteristik yang didasarkan pada aspek-aspek tertentu. Hal ini menjadi pertimbangan dalam merancang tiap ruang serta di mana ruang sebaiknya ditempatkan.




*Gambar 2.1 Karakteristik Program Ruang*
*Sumber: Analisis Penulis*

## 2.3 Deskripsi Tapak




*Gambar 2.2 Tapak Objek Rancang*
*Sumber: Analisis Penulis*

Tapak yang menjadi objek rancang terletak pada Jl. Jendral Sudirman, Kota Salatiga. Area ini adalah jalan arteri primer yang menghubungkan Kota Semarang dan Kota Surakarta, sehingga padat pengunjung yang melintas baik menggunakan alat transportasi atau pejalan kaki. Memiliki luas ± 8.450 $m^2$, tapak ini dikelilingi oleh area komersil dan pemukiman masyarakat. Berikut merupakan deskripsi serta peraturan yang terdapat pada tapak:

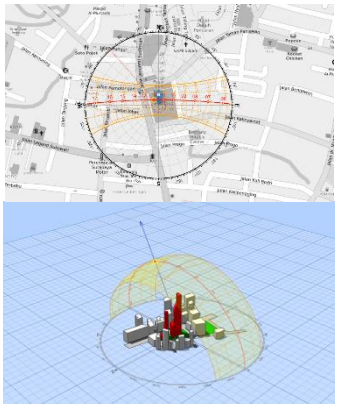
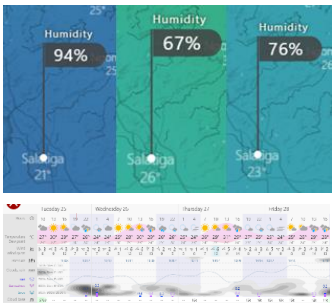
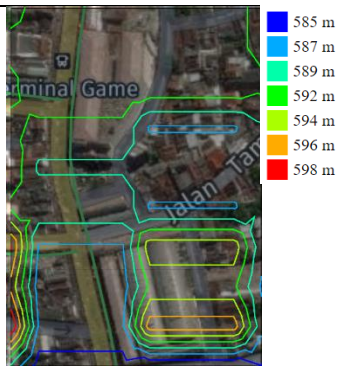
| | | |
|---|---|---|
| Tata Guna Lahan | : | Sarana Ekonomi dan Industri |
| Luas Lahan | : | ± 8.450 $m^2$ |
| Jumlah Lantai | : | 3-5 lantai |
| KDB | : | 80% |
| KLB | : | 4 |
| GSB | : | 10m |
| KDH | : | 10% |
| KWT | : | 90% |
| KTB | : | 80% |
| Jalan Capaian | : | Jl. Jendral Sudirman dan Jl. Sonotirto |
| Batas sebelah Timur | : | Jl. Sonotirto |
| Batas sebelah Selatan | : | Jl. Pahlawan |
| Batas sebelah Barat | : | Jl. Jendral Sudirman |
| Batas sebelah Utara | : | Beberapa ruko dan masjid |

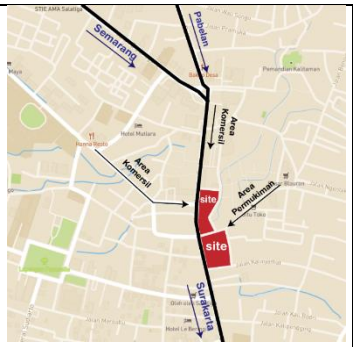
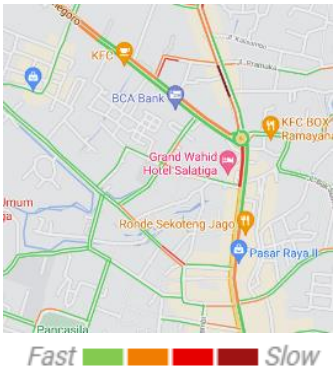
*Tabel 2.4 Peraturan dan Batas pada Tapak*
*Sumber: Website Pemerintah Kota Salatiga*

### 2.3.1 Analisis Tapak

Tapak dianalisis berdasarkan aspek-aspek yang kemudian dianalisis potensi serta permasalahan yang terjadi. Berdasarkan informasi yang didapatkan, maka dilakukan sintesis mengenai apa saja yang perlu diperhatikan dalam melakukan proses rancang. Tabel di bawah menjelaskan mengenai proses analisis tapak yang juga dijadikan pertimibangan dalam menentukan kriteria desain.

| **Aspek** | **Data** | **Analisis** | **Sintesis** |
|---|---|---|---|
| Sejarah dan Letak | | Informasi: Sudah berdiri selama 31 tahun sejak zaman Belanda. Dulu area Pasar ini bernama Pasar Berdikari yang mana fungsinya juga sebagai terminal bus dan angkutan kota serta desa.<br><br>Potensi: Memiliki nilai historis yang tinggi. Walau berada di pusat kota namun mewadahi berbagai jenis kalangan masyarakat | Merancang bangunan agar tetap mampu menerapkan nilai historis kawasan melalui elemen pada bangunan. |
| Bangunan Sekitar | | Informasi: Merupakan kawasan yang diisi dengan bangunan komersil yang berupa ruko, *shopping center*, permukiman penduduk, area pemerintahan (Rumah Dinas Walikota), dan terdapat terminal angkutan. Pula orientasi pemandangan yang mampu melihat pegunungan.<br><br>Potensi: Memiliki nilai asset yang tinggi dan juga mampu menarik wisatawan lokal maupun turis yang berkunjung dengan kelengkapan fasilitas dan pemandangan yang menarik | Merancang bangunan dengan yang mampu menghubungkan secara fungsi dengan bangunan di sekitarnya.<br><br>Memberikan respon formal serta spasial yang membuat ruang mendapat pemandangan yang maksimal melalui bukaan. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| *Style*<br>(Langgam) | | Informasi: Memiliki *style* yang masih membawa suasana kolonial belanda dengan perpaduan antara unsur klasik dan modernnya.<br><br>Potensi: Kawasan ini masih memiliki nuansa *heritage* yang mampu menjadi ciri khas dan mengundang pengunjung yang melakukan aktivitas komersial dapat mendapatkan merasakan atmosfer budaya lokal. | Merancang bangunan agar mampu mempertahankan dan juga meningkatkan nilai kawasan budaya dengan kearifan lokal dari Kota Salatiga. |
| Matahari |  | Informasi: Pada bulan Januari 114.43° F sementara pada bulan September 84° F. Pergerakan matahari pada lahan adalah dari sisi sebelah kiri menuju kanan lahan.<br><br>Potensi: Memiliki suhu *thermal comfort* yang mampu membuat pengunjung nyaman berada dalam bangunan. Tanaman mampu tumbuh dengan baik dengan pencahayaan yang cukup. | Memberikan vegetasi yang dapat meningkatkan kualitas tapak serta lingkungan sekitarnya.<br>Dapat memaksimalkan bukaan dan meminimalisir penggunaan AC |
| Angin |  | Informasi: Memiliki iklim tropis dengan udara serta hawa yang sejuk. Rata-rata Curah Hujan: 22 mm/hari.<br><br>Potensi: Mampu menunjang kenyamanan dengan iklimnya. Mampu menjadi sumber energi dan juga mempengaruhi kenyamanan (*thermal comfort)* | Merancang bangunan yang juga merespon kelembapan serta arah gerak angin sehingga mampu dijadikan simber energi alami yang ramah lingkungan. Mengatur arah bidang/ruang berdasarkan aliran angin. |
| Topografi |  | Informasi: Memiliki bentuk topografi yang cenderung datar atau kemiringan lereng 0%<br><br>Potensi: Memiliki probabilitas bentuk formal bangunan yang dapat didesain secara fleksibel. | Dapat menggunakan teknologi material struktur dan konstruksi yang sesuai dengan perkembangan karena arena lahan yang mudah dijangkau. Juga mempermudah penerapan utilitas. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| Aksesibilitas |  | Informasi: *Site* paling ramai diakses melalui Jl. Diponegoro (arah Semarang), selanjutnya terdapat beberapa jalan lokal seperti Jl. Pemotongan (sebelah Barat) dan jalan dari area permukiman (sebelah Timur).<br><br>Potensi: Memiliki ketercapaian yang mudah dijangkau oleh masyarakat, baik lokal maupun pendatang (turis) | Mengatur *entrance*, *exit*, serta pergerakan yang optimal agar pengunjung dapat mengakses ke dalam maupun ke luar bangunan dengan mudah. |
| Kepadatan |  | Informasi: Merupakan kawasan yang terdapat di pusat kota dan termasuk jalan arteri primer. Sehingga jalan sering dipenuhi dengna aktivitas dan transportasi yang ramai melintas<br><br>Potensi: Memiliki banyak pengunjung yang datang. | Merancang bangunan agar memiliki luas lahan parkir yang cukup menampung okupansi kendaraan pengunjung sehingga tidak menimbulkan kepadatan yang berlebih. |

*Tabel 2.5 Analisis Tapak*
*Sumber: Analisis Pribadi*

## 2.4 Kajian Peraturan

Berdasarkan dokumen Pre-Design DED yang tercantum dalam RTBL Kawasan Perdagangan dan Jasa Kota Salatiga (Koridor Jl. Jenderal Sudirman), tapak termasuk ke dalam Blok II (kawasan sekitar pasar raya salatiga dengan fungsi perdagangan jasa dan hunian. Batas Blok adalah: Persimpangan Jl. Jenderal Sudirman – Jl. Langesuko sampai Persimpangan Jl. Jenderal Sudirman – Jl. Letjen Sukowati) di mana pengaturannya sebagai berikut:

1) Pengembangan *arcade* pada koridor pejalan kaki yang menerus
2) Pengendalian gedung parkir baru di sekitar pasaraya dan menggunakan sebagaian gedung pasar raya sebagai kantong parkir yang terhubung dengan bangunan perdagangan jasa lainnya melalui jembatan antar bangunan
3) Pengendalian pembangunan bangunan baru dengan bentuk bangunan: bukaan lebar dan transparan dengan pola mengikuti bangunan cagar budaya yang ada di sekitarnya
4) Penataan elemen *street furniture*
5) Pengembangan jalur angkutan umum dalam kota dan sistem transit *shelter* angkutan umum, BST yang terintegrasi dengan parkir sepeda, becak dan dokar
6) Pengendalian aktivitas sekitar Jl. Jenderal Sudirman
7) Pengembangan RTH jalan di sempadan jalan dan pedestrian yang berfungsi sebagai node kawasan
8) Pengembangan *citywalk*

Sementara berdasarkan Peraturan Daerah Kota Salatiga Nomor 4 Tahun 2011 tentang RTRW Kota Salatiga Tahun 2010-2030 pengembangan pasar tradisional adalah sebagai berikut:

1) Pengembangan Kawasan perdagangan dan jasa wajib mengikuti persyaratan teknis, ekologis, dan administratif
2) Kawasan perdagangan dan jasa diperbolehkan untuk kegiatan perdagangan internasional, perkantoran, perusahaan multinasional, jasa keuangan, perhotelan MICE *(Meeting, Incentive, Convention, and Exhibition)* dan rekreasi
3) Kawasan peruntukan perdagangan dan jasa tidak diperbolehkan untuk kegiatan industri ringan

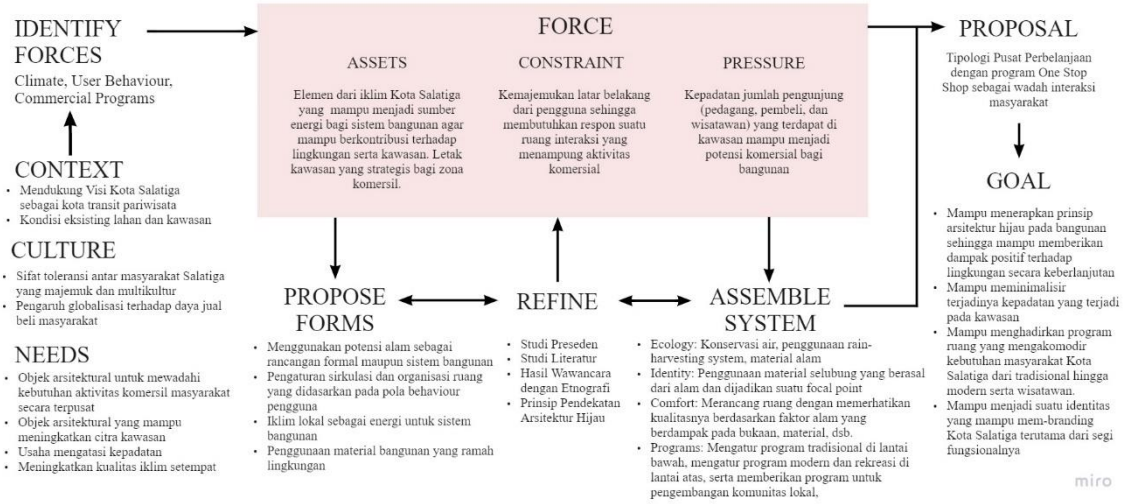
4) Menyediakan area parkir paling seedikit seluas kebutuhan parkir 1 (satu) buah kendaraan roda empat untuk setiap 100 m2 luas lantai penjualan pasar tradisional
5) Menyediakan area parkir paling sedikit seluas kebutuhan parkir 1 (satu) buah kendaraan roda empat untuk setiap 60 m2 luas lantai penjualan Pusat Perbelanjaan dan/atau Toko Modern
6) Menyediakan fasilitas yang menjamin pusat perbelanjaan dan toko modern yang bersih, sehat (higienis), aman, tertib, dan ruang publik yang nyaman
7) Dilengkapi dengan sarana antara lain tempat parkir umum, bank/ATM, pos polisi, pos pemadam kebakaran, kantor pos pembantu, tempat ibadah, dan sarana penunjang kegiatan komersial serta kegiatan pengunjung

# BAB III

# PENDEKATAN DAN METODE DESAIN

## 3.1 *Framework*

Pengerjaan objek rancang didasarkan pada kerangka kerja *force-based framework* terdapat pada buku *Revealing Architectural Design: Methods, Frameworks & Tools*. Hal ini berarti dalam proses merancang memerhatikan *force* tertentu sebagai aspek yang dipertimbangkan untuk ditranslasikan ke dalam rancangan. Berdasarkan *framework* ini, kriteria desain ditentukan berdasarkan studi preseden, studi literatur, hasil wawancara, serta prinsip dari pendekatan yang dipilih yaitu *Green Architecture*. Berikut merupakan diagram *framework* yang diterapkan pada rancangan:




*Gambar 3.1 Kerangka Kerja Rancangan (Force Based Framework)*
*Sumber: Analisis Pribadi*

*Context* merupakan aspek yang diambil berdasarkan keadaan tapak serta merupakan bentuk praktik dari Visi Misi Kota Salatiga. Visi Kota Salatiga yaitu "Salatiga yang Sejahtera, Mandiri, dan Bermartabat (SMART)". *Culture* merupakan aspek kebiasaan manusia yang terbentuk dari karakter masyarakat Kota Salatiga. Selain itu, seiring dengan perkembangan zaman, mengakibatkan sehingga masyarakat Salatiga memerlukan fasilitas perbelanjaan yang mampu memenuhi kebutuhan belanja secara terintegrasi. *Needs* merupakan aspek yang diharapkan mampu menjawab kebutuhan dari isu utama pada tapak yaitu kepadatan dan kebutuhan dari program komersil yang terpusat antara tradisional dan modern. Selain itu juga diharapkan mampu berkontribusi dalam meningkatkan kualitas dari iklim setempat. Melalui ketiga aspek tersebut, dilanjutkan dengan penentuan *force*

yang difokuskan, yaitu iklim, perilaku sosio kultur dari pengguna, serta program-program komersil yang mampu menambah nilai jual perekonomian dari Pasar Raya II Salatiga. Rancangan Pasar Raya II Salatiga berfokus pada tujuan untuk mengakulturasikan program ruang belanja tradisional dan modern sehingga tiap kalangan masyarakat mampu melakukan aktivitas berbelanja secara terpusat.

## 3.2 Pendekatan Desain: *Green Architecture*

Pendekatan *Green Architecture* dipilih untuk diterapkan pada rancangan Pasar Raya II karena berangkat dari kondisi iklim lokal Salatiga yang memberikan efek baik kepada usernya (sejuk), merupakan potensi yang baik jika dikembangkan ke depannya. Potensi ini dijadikan sebagai *force* rancangan arsitektur yang dihadirkan diharapkan mampu menciptakan iklim mikro yang mampu memberikan hawa sejuk pada saat musim panas dan juga meresponi musim dingin dengan penerapan rancangan secara formal. Definisi dari *green architecture* sendiri bertujuan untuk meminimalisir berbagai pengaruh yang mampu berdampak negatif pada manusia dan lingkungan sehingga proses pembangunan pun dapat berjalan secara berkelanjutan. Banyak kasus yang terjadi bahwa objek arsitektur seringkali menjadi penyebab terjadinya kerusakan lingkungan baik dari proses pembangunan maupun pasca pembangunan. Maka dari itu, melalui penerapan dari pendekatan *green architecture* harapannya agar rancangan dari Pasar Raya II Salatiga tidak menimbulkan kerusakan lingkungan sekitar, namun justru mampu memberikan kontribusi positif bagi lingkungan serta komunitas masyarakat Kota Salatiga.

Dalam rancangan Pasar Raya II yang diusung oleh penulis, konsep dari *green architecture* yang diterapkan berfokus pada konsep global yaitu *respect for site, respect for user,* serta *working with climate* yang lebih lengkapnya dijelaskan pada bab selanjutnya. Hal itu diterapkan pada pemakaian material yang ramah lingkungan, memaksimalkan penggunaan penghawaan alami dan meminimilkan penggunaan penghawaan buatan, merancang sistem bangunan dengan menghemat penggunaan energi, serta mengolah hasil buangan bangunan agar tidak mencemari lingkungan. Bangunan juga dirancang agar mampu berkontribusi positif dalam membangun komunitas serta lingkungan di sekitarnya. Berikut merupakan aspek pada tapak yang ditinjau penulis dalam menerapkan konsep *green architecture* pada bangunan berdasarkan aspek yang dikemukakan oleh Robert Vales dan Brenda dalam bukunya yang berjudul *Green Architecture*:

| SITE PLANNING ASPECTS | | GREEN ARCHITECTURE PRINCIPLES | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Conserving Energy | Working with Climate | Respect for Site | Respect for User | Limittinig New Resources | Holistic |
| Natural | Geology | | | ✓ | | | ✓ |
| | Topography | | ✓ | ✓ | | | ✓ |
| | Hydropgraphy | ✓ | ✓ | | | ✓ | ✓ |
| | Soil | ✓ | | | | | ✓ |
| | Vegetation | ✓ | ✓ | ✓ | | | ✓ |
| | Wildlife | | | | | | |
| | Climate Factors | ✓ | ✓ | ✓ | | | ✓ |
| Cultural | Existing Land Use | | | ✓ | ✓ | | ✓ |
| | View | | ✓ | ✓ | ✓ | | ✓ |
| | Traffic | | | ✓ | ✓ | | ✓ |
| | Density | | | ✓ | | | ✓ |
| | Utility | | | ✓ | | | |
| | Existing Buildings | | | ✓ | | | |
| | Historic Factors | | | ✓ | ✓ | | |

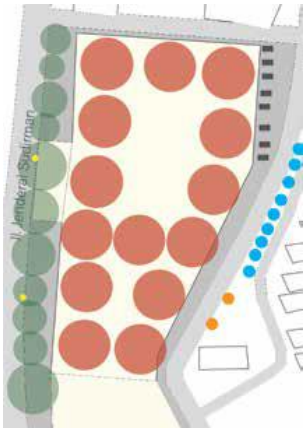
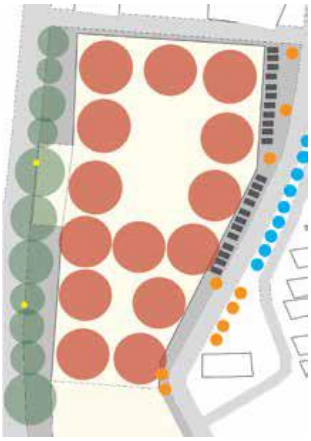
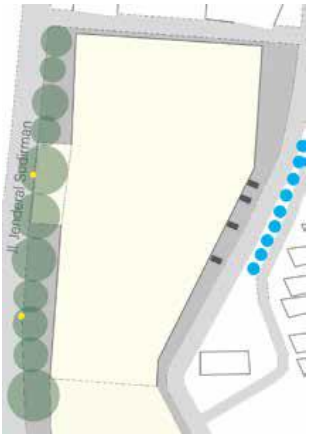
*Tabel 3.1 Aspek yang Diterapkan pada Konsep Green Architecture*
*Sumber: Analisis Pribadi*

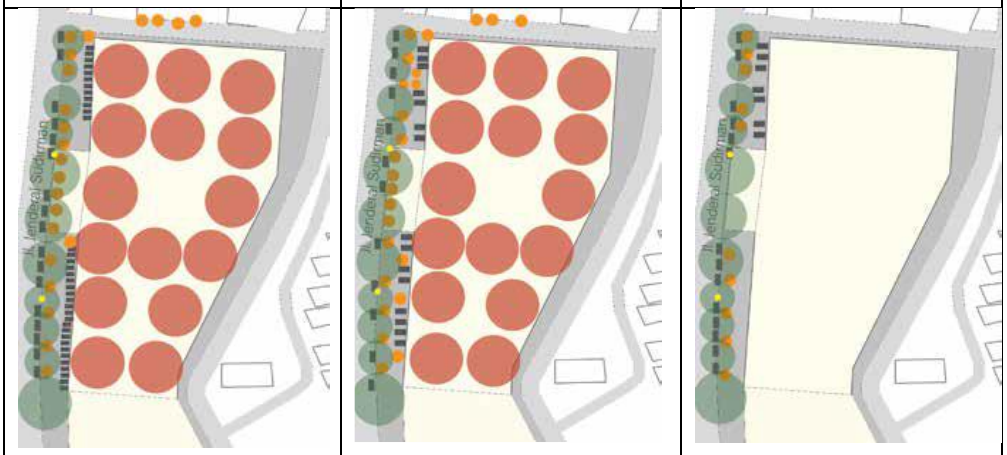
## 3.3 Metode Desain: *Behavioural Mapping*

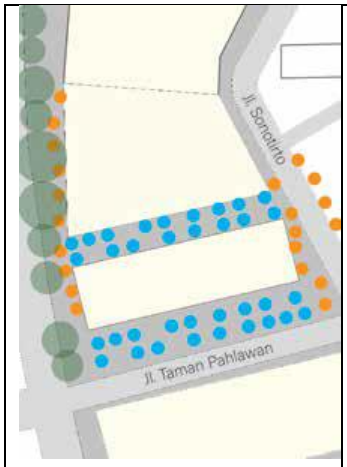
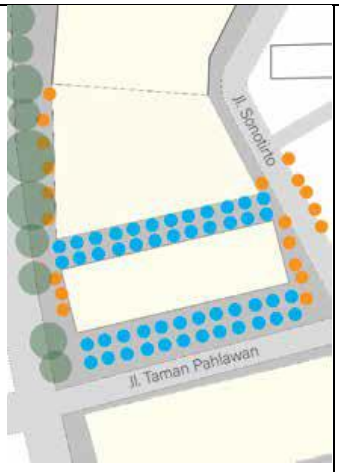
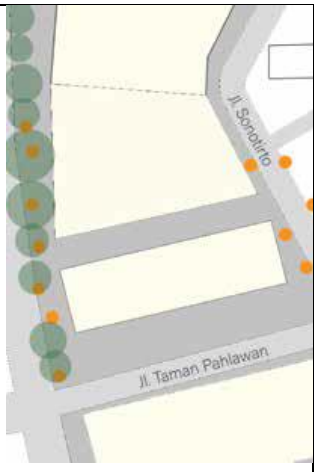
Aspek sosio kultur menjadi pertimbangan yang penting bagi rancangan Pasar Raya II karena berkorelasi pada tujuan deain untuk memadukan berbagai program komersil tradisional dan modern agar menjadi perbelanjaan *one stop shopping* dengan sensasi belanja ramah pengguna. Penulis melakukan pengamatan menggunakan metode pemetaan perilaku *(Behavior Mapping)* dimana definisinya sendiri yaitu merupakan teknik yang digunakan untuk memahami bagaimana pengguna menempatkan dirinya dalam suatu lingkungan serta memahami apa motivasi yang membentuk aktivitas pengguna tersebut. Metode ini digunakan untuk membantu dalam merancang program ruang serta sirkulasi seperti apa yang dibutuhkan oleh tiap kategori pengunjung. Dalam perancangan kali ini, teknik yang digunakan adalah *place-centered maps* yang dalam pengertiannya adalah melihat bagaimana manusia mengatur dirinya dalam suatu lokasi tertentu (Sommer dkk, 1980). Berikut merupakan tahapan dalam melakukan metode *behaviour mapping* dengan bantuan teknik *place-centered maps:*

1. Melakukan observasi pada area-area tertentu dengan waktuwaktu yang telah disesuaikan dengan kegiatan masyarakat pada area yang diamati yaitu pada jam 06.00-11.00 WIB, jam 11.00-17.00 WIB, dan jam 18.00-22.00 WIB. Area yang diamati yaitu Jl. Sonotirto, Jl. Jenderal Sudirman, dan juga Jl. Taman Pahlawan.
2. Mengamati perilaku pengguna yang melakukan aktivitas pada ke-tiga area tersebut, lalu memerhatikan apa tatanan fisik *(milieu)* yang memengaruhi terjadinya aktivitas tersebut. Keterhubungan tersebut dinamakan dengan *synomoprhy*.
3. Selanjutnya dilakukan metode pengamatan melalui penggambaran pola aktivitas yang terjadi dengan mengkategorikan serta menandai dengan symbol yang berbeda.
4. Tahap terakhir adalah menguraikan apa saja perilaku, aktivitas, tatanan lingkungan fisiknya, dan menganalisis hubungan *(synomorphy)* untuk menentukan bagaimana translasi aspek arsitektural mengenai penataan ruang dan sirkulasi dalam rancangan Pasar Raya II Salatiga.

Sementara berikut merupakan hasil dari pengamatan yang telah dilakukan oleh penulis pada area-area yang telah ditetapkan:

| A1. Area Jl. Sonotirto | | |
|---|---|---|
| 06.00-11.00 WIB | 11.00-17.00 WIB | 18.00-22.00 WIB |
|  |  |  |

| | | |
|---|---|---|
| Para PKL di Jl. Sonotirto mulai membuka lapaknya dengan menempati lahan-lahan kosong. Kendaraan parkir pada area GSB Pasar Raya. | Kondisi sirkulasi dan aktivitas menjadi semakin ramai diimbangi dengan semakin banyaknya PKL, pejalan kaki, kendaraan yang parkir maupun berlalu lalang. | Pada Kondisi malam hari, hanya tersisa beberapa kios yang buka. Kondisi sirkulasi baik kendaraan dan pejalan kaki cenderung sepi. |
| Dokumentasi Area A1 | | |
| | | |
| A2. Area Jl. Jenderal Sudirman | | |
| 06.00-11.00 WIB | 11.00-17.00 WIB | 18.00-22.00 WIB |
|  | | |
| Para PKL sudah berada di site sejak pagi hari, rata-rata berjualan baju, bunga, buah, mainan anakanak, makanan, dan lain sebagainya. PKL menempati area kosong di luar bangunan Pasar Raya yang sebenarnya merupakan GSB. | Kondisi sangat ramai baik dari pejalan kaki maupun kendaraan yang melintas dan juga parkir. PKL yang berjualan semakin beragam. Mereka menempati area di bawah naungan pohon agar terhindar dari teriknya matahari. | Aktivitas retail indoor di Pasar Raya sudah tutup. PKL yang berada di area GSB Pasar Raya merupakan PKL yang berjualan makanan, sehingga para PKL menggunakan tenda sebagai teduhan, karena suhu pada malam hari di kawasan dingin. |
| Dokumentasi Area A2 | | |
| | | |
| B. Area Jl. Taman Pahlawan | | |
| 06.00-11.00 WIB | 11.00-17.00 WIB | 18.00-22.00 WIB |

| | | |
|---|---|---|
|  |  |  |
| Para pedagang membuka lapaknya pada waktu yang beragam, beberapa sejak pukul 05.00, khususnya yang berasal dari daerah kabupaten. Pada area ini dijual jenis dagangan basah (buah, sayur, daging) | Para PKL menempati lahan yang masih kosong untuk membuka lapak jualannya. Semakin siang kondisi pada area ini semakin ramai, karena bersebelahan dengan Pasar Raya I. | Malam hari suasana sepi, hanya tertinggal beberapa PKL yang berjulan dengan gerobak di sisi jalan dan di area yang terdapat penerangan. |
| Dokumentasi Area B | | |
| | | |

*Tabel 3.1 Studi Metode pada Area Tapak*
*Sumber: Analisis Pribadi*

Berdasarkan studi yang dilakukan, penulis mengamati bahwa terdapat tatanan lingkungan (milieu) yang menjadi suatu stimulus sehingga terciptanya suatu aktivitas. Dari ketiga area tersebut, kondisi waktu yang berbeda menjadi indikator yang memengaruhi pola aktivitas yang terbentuk. Tatanan fisik yang menjadi stimulus aktivitas jual beli adalah teduhan pohon, teduhan sosoran bangunan, trotoar jalan, tangga outdoor bangunan, area kosong lahan, serta lampu jalan.

| | Teduhan (Pohon) | Teduhan (Sosoran Bangunan) | Trotoar Jalan | Tangga Outdoor Bangunan | Area Kosong Lahan | Lampu Jalan |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Teduhan (Pohon) | | | | | | |
| Teduhan (Sosoran Bangunan) | | | | | | |
| Trotoar Jalan | | | | | | |
| Tangga Outdoor Bangunan | | | | | | |
| Area Kosong Lahan | | | | | | |
| Lampu Jalan | | | | | | |

Keterangan:

- Sangat berpengaruh, aktivitas padat
- Cukup berpengaruh, aktivitas cukup padat
- Kurang berpengaruh karena letak antar mileu yang jauh

*Tabel 3.1 Matriks Sintesis Studi Metode*
*Sumber: Analisis Pribadi*

Pada tabel 3.1 diperoleh beberapa tatanan fisik yang paling memengaruhi pola aktivitas yang terjadi, yaitu:

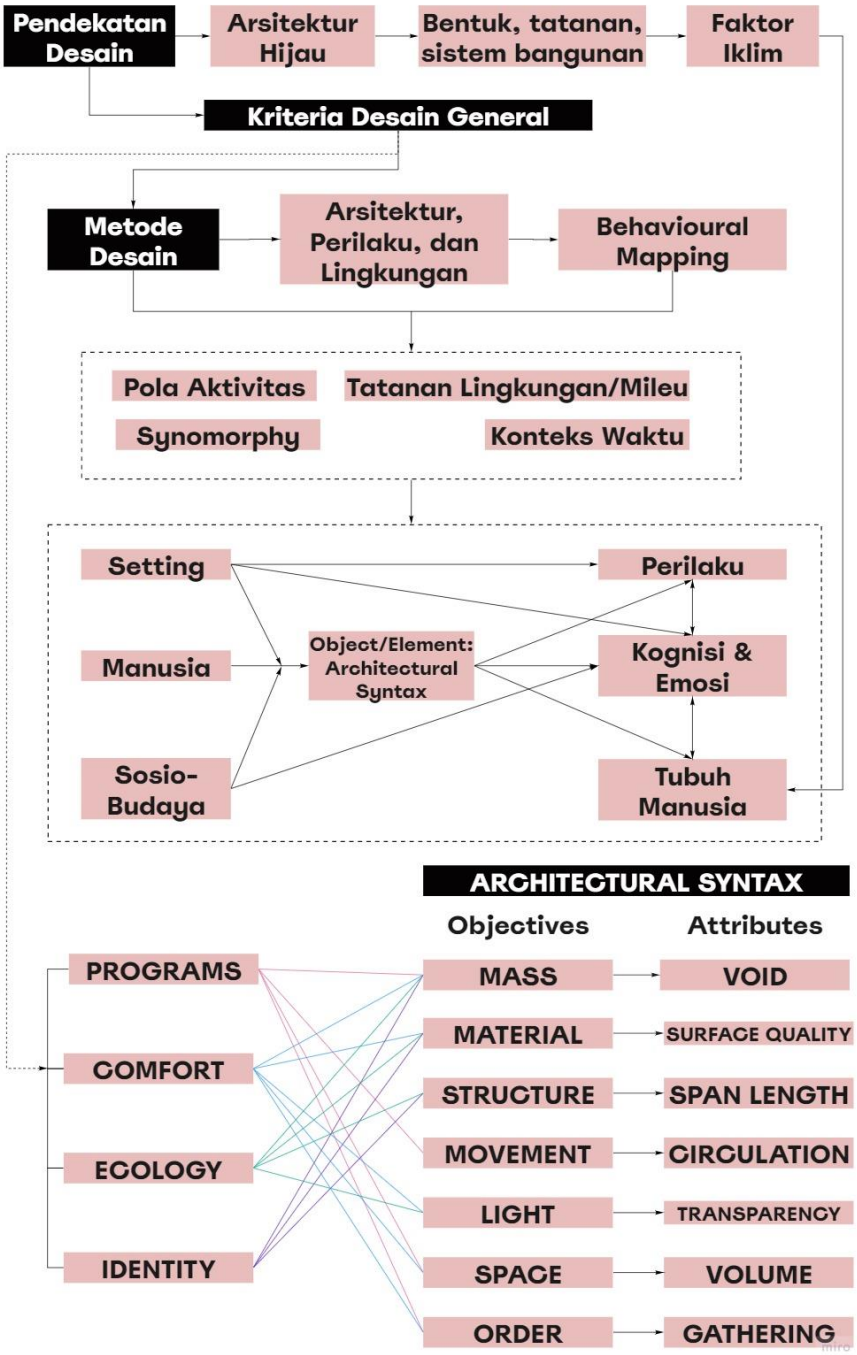
1. Teduhan pohon: Aktivitas para PKL banyak dilakukan pada pagi-sore hari, saat masih ada sinar matahari, sehingga membutuhkan ruang yang terbuka agar barang dagangan tetap mampu dilihat oleh pembeli yang berlalu lalang di jalan.
2. Lahan Kosong: Area ini sangat berpengaruh bagi para PKL yang menggunakan tenda sebagai wadah untuk beraktivitas. Rata-rata, area ini merupakan GSB dari bangunan. Sehingga diperlukan penataan ulang agar tidak melanggar zonasi tata ruang lahan (mengembalikan fungsi)
3. Teduhan (Sosoran Bangunan): Area ini sangat berpengaruh bagi PKL yang menjual barang dagangannya hanya dengan membawa bakul, namun keberadaannya mengganggu pengunjung pasar yang ingin masuk ke area indoor bangunan. Sehingga diperlukan open area dalam rancangan.
4. Lampu Jalan: Keberadaan lampu jalan sebagai penerangan berperan penting bagi para pedagang yang berjualan pada malam hari. Namun, minimnya jumlah lampu jalan mengharuskan pedagang memasang lampu sendiri pada lapak jualannya. (konteks waktu)

*Gambar 3.1 Diagram Stimulus Aktivitas Pengguna*
*Sumber: Analisis Pribadi*

Secara keseluruhan, metode pemetaan perilaku yang diterapkan pada rancangan seperti diagram yang ditunjukkan pada gambar di atas. Bahwa perilaku seseorang dipengaruhi dari fungsi motivasinya, affordances lingkungan, dan *image*-nya tentang dunia di luar persepsi langsung, dan makna citra bagi orang yang bersangkutan. Rumus: B=f(P,E) (Laurens, 2004). Hal ini akan membantu pada proses rancang dalam mengakulturasikan kedua budaya belanja yang berbeda. Proses akulturasi perilaku belanja tradisional dan modern dapat dicapai dengan mengkreasikan lingkungan (dengan faktor elemen arsitektural) sebagai stimulus pengunjung untuk beraktivitas.

## 3.4 Kerangka Berpikir Desain

Secara keseluruhan, berikut diagram yang menunjukkan kerangka berpikir dalam menerapkan pendekatan serta metoda desain dan implikasinya terhadap rancangan *(architectural syntax)*:




*Gambar 3.1 Sintesis Studi Metode*
*Sumber: Analisis Pribadi*

### 3.5 Proses Wawancara

Wawancara dilakukan kepada pihak yang penulis amati mampu memberikan masukan yang membantu dalam proses merancang desain Pasar Raya II. Beberapa merupakan pihak yang berstatus sebagai Pemerintah Kota Salatiga serta yang lainnya merupakan masyarakat Kota Salatiga. Berikut merupakan hasil wawancara yang telah dilakukan:

| No. | Pertanyaan | Responden 1 (Sekdin Dinas Perdagangan) | Responden 2 (Sekbid Dinas PUPR) | Responden 3 (Mantan Kepala Dinas PUPR) | Responden 4 (Praktisi Arsitektur) |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Apakah tanggapan mengenai kondisi kawasan Pasar Raya saat ini? | "Banyak ketidakteraturan yang terjadi akibat PKL yang tidak menempati sesuai dengan aturan. Perlu dirancang dengan memerhatikan kondisi yang terkini" | "Kondisi di kawasan berantakan, seharusnya lebih tertata rapi dengan memerhatikan ketersediaan lahan parkir yang memadai bagi pengunjung yang datang" | "Pasar Raya II sudah seharusnya diperbaiki. Dulu saat menjabat, warga bingung mencari sumber air (utilitas), padahal di area tersebut ada, namun tidak ada yang menyadari keberadaan sumber air" | "Kondisi Pasar Raya II sudah terbengkalai lama dan perlu adanya usulan desain. Utilitas yang kurang baik membuat kurang nyaman untuk berbelanja" |
| 2 | Desain seperti apa yang diharapkan? | "Mengkombinasikan antara konsep tradisional (bangunan bagian bawah) dan modern (bangunan bagian atas). Dibuat lebih terbuka, dan menyediakan lahan parkir yang cukup" | "Memberikan lahan parkir yang memadai, memisahkan parkir pengunjung, pengelelola dan bongkar muat, serta memerhatikan pola penataan ruang bagi pedagang" | "Memberikan utilisasi dan sistem yang lebih baik bagi bangunan, memaksimalkan potensi kawasan melalui sumber daya yang ada (alam maupun masyarakat)" | "Seharusnya pasar didesain dengan lebih memerhatikan utilitas agar pengunjung dari berbagai kalangan lebih nyaman untuk berbelanja serta mampu menjawab tantangan masa depan" |

*Tabel 3.2 Hasil Wawancara*
*Sumber: Analisis Pribadi*

Berdasarkan hasil dari wawancara tersebut dapat terlihat berbagai isu yang terjadi pada kawasan Pasar Raya, mulai dari ketidakteraturan program akibat aktivitas pedagang, kemacetan, hingga utilitas yang perlu diperbaiki. Responden juga memberikan saran mengenai desain yang diharapkan untuk ke depannya. Penulis menjadikan saran-saran tersebut sebagai bahan pertimbangan dalam rancangan Pasar Raya II.

# BAB 4
# KONSEP DESAIN

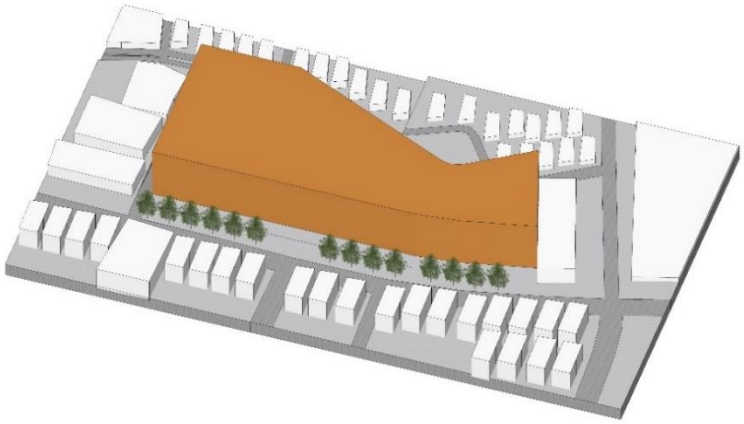
## 4.1 Eksplorasi Formal-Spasial

| Aspect | Design Criteria (General) | | | |
|---|---|---|---|---|
| | DC 1 (Programs) | DC 2 (Comfort) | DC 3 (Ecology) | DC 4 (Identity) |
| Nature | | | | |
| Sun Radiation | V | V | V | V |
| Temperature | | V | | |
| Humidity | | V | | |
| Wind | | V | | |
| Rainfall | | | V | |
| Vegetation | | V | V | |
| Culture | | | | |
| Site Purpose & Regulation | V | | | V |
| Social-Culture | V | | | |
| Traffic | V | V | | V |
| City Utility | V | | V | |
| Existing | | V | | V |
| View | V | V | | V |

*Tabel 4.1 Matriks Eksplorasi Konsep Formal-Spasial*
*Sumber: Analisis Pribadi*

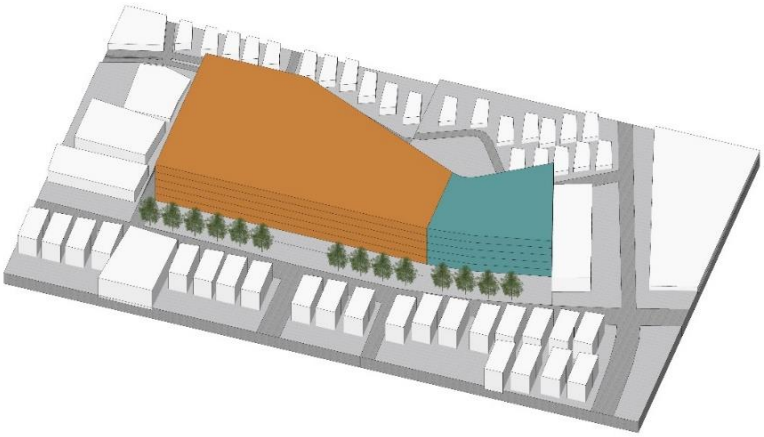
### 4.1.1 Gubahan Massa Bangunan

Bentuk dasar massa menyesuaikan dengan bentuk tapak namun dikurangi dengan peraturan Garis Sempadan Bangunan (GSB). Jumlah lantai pada bangunan menyesuaikan batas maksimum yang tertera dalam peraturan, yaitu 5 lantai. Hal ini merespon dari isu kepadatan kawasan **(F1)**, sehingga besar volume bangunan merupakan batas maksimum yang dapat digunakan.



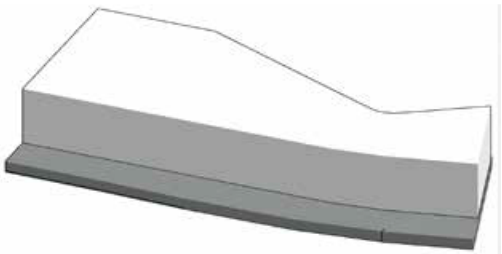
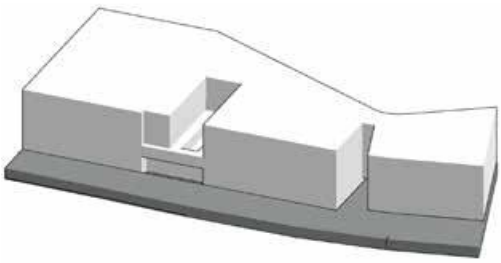
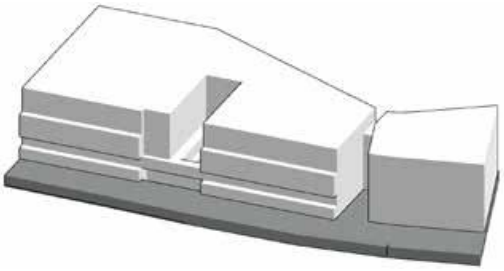
*Gambar 4.1 3D Gubahan Massa*
*Sumber: Ilustrasi Pribadi*

Penentuan orientasi pada bangunan didasarkan pada standar kondisi eksisting bangunan pada kawasan. Wajah bangunan yaitu menghadap sisi Jl. Jenderal Sudirman sebagai jalan utama (sisi Barat tapak). Sisi ini merupakan yang paling padat dilewati pengunjung baik pejalan kaki maupun transportasi. Didukung rencana pengembangan kawasan Jl. Jenderal Sudirman yang akan dibangun area *citywalk* kedepannya, hal ini menjadi potensi bagi bangunan untuk menunjang fungsi komersilnya **(F2)**.



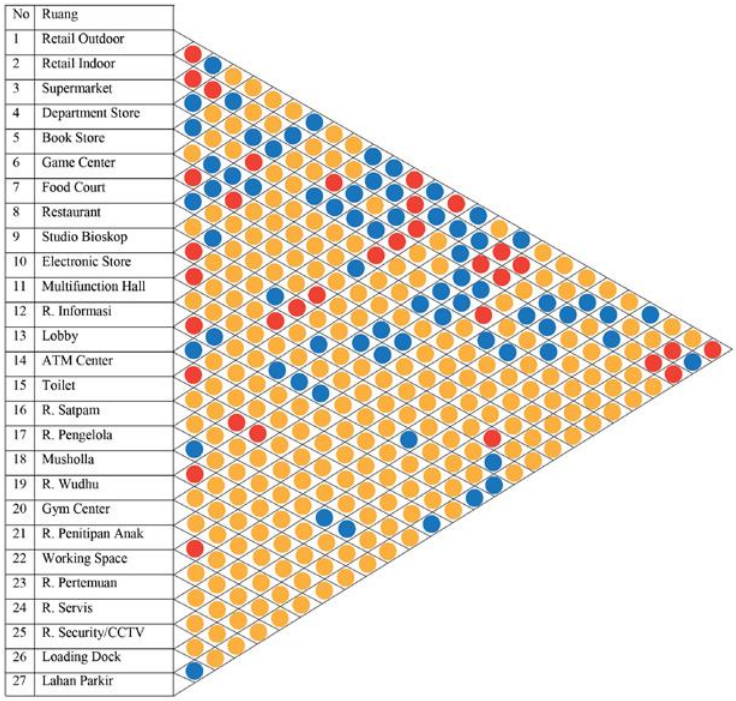
*Gambar 4.2 3D Pembagian Massa*
*Sumber: Analisis Pribadi*

Secara garis besar, bangunan dibagi menjadi 2 (dua) area. Bagian sebelah kiri merupakan area yang mendukung fungsi utama bangunan sebagai area komersil. Sementara bagian sebelah kanan bangunan berfungsi sebagai lahan parkir. Lahan ini merupakan area yang direncanakan oleh Dinas Perhubungan Kota Salatiga sebagai salah satu kantong parkir pada kawasan Pusat Kota Salatiga. Dalam konsep rancangan ini, bangunan utama dan bangunan parkir diintegrasikan menjadi satu kesatuan **(F3)**. Dikarenakan arus transportasi melaju dari arah utara ke selatan, *entrance* dan *exit* gedung parkir diletakkan pada ujung sebelah kanan tapak dikarenakan arus transportasi melaju dari arah utara ke selatan.

| | | |
|---|---|---|
| 1 |  | Bentuk utama massa mengikuti bentuk lahan untuk memaksimalkan volume lahan yang dirancang sebagai bangunan |
| 2 |  | Mereduksi beberapa bagian untuk menciptakan void sebagai penghawaan bagi interior bangunan |
| 3 |  | Menarik beberapa sisi bangunan sebagai konsep balkon pada fasad untuk memberikan penghawaan alami pada bangunan |

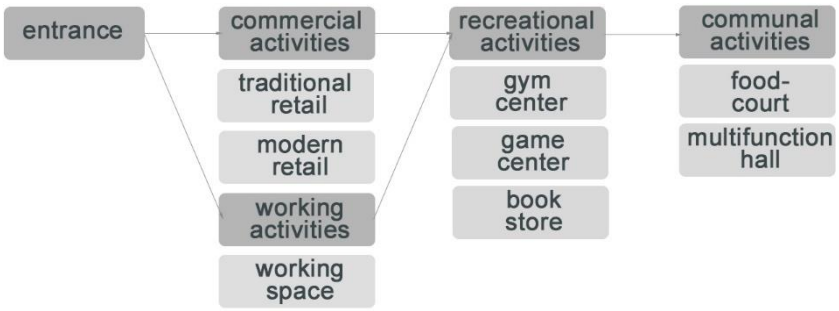
*Tabel 4.2 Proses Transformasi Massa*
*Sumber: Ilustrasi Pribadi*

### 4.1.1 Organisasi Ruang




*Gambar 4.3 Matriks Keterhubugan Ruang*
*Sumber: Analisis Pribadi*

Keterhubungan program ruang diatur berdasarkan kemungkinan aktivitas yang terjadi pada bangunan. Dengan menerapkan metode *(behaviour mapping)*, maka pengunjung dikelompokkan ke dalam beberapa kategori (sesuai dengan table xx) lalu dilanjut dengan menganalisis perilakunya sebagai indikator dalam menyusun organisasi ruang.



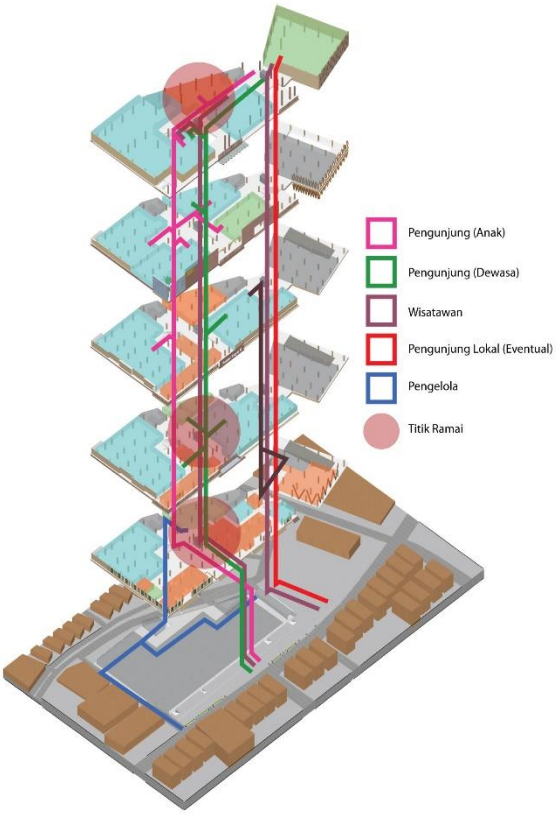

*Gambar 4.4 Diagram Alur Program Ruang*
*Sumber: Analisis Pribadi*

Pengunjung diarahkan untuk melalui program aktivitas komersil terlebih dahulu, dan selanjutnya menuju program hiburan. Pasar Raya II dirancang demikian agar setiap jenis pengunjung mampu beraktivitas secara maksimal dan efektif.

*Gambar 4.5 Konsep Organisasi Ruang*
*Sumber: Analisis Pribadi*

Proses dalam menyusun organisasi ruang didasarkan pada konsep akulturasi antara program ruang dengan sistem belanja tradisional dan modern. Dalam mengakulturasikan program ruang dilihat dari jenis barang dagangan apa saja yang memiliki karakteristik yang sama atau hampir sama sehingga mampu untuk diakulturasikan. Program komersil tradisional dan modern diletakkan dalam satu area yang sama. Proses pengelompokan ini dilakukan dengan tujuan untuk menentukan bagaimana penataan ruang agar pembeli yang hadir tidak kesulitan dalam menemukan ruang dagang yang ingin dituju

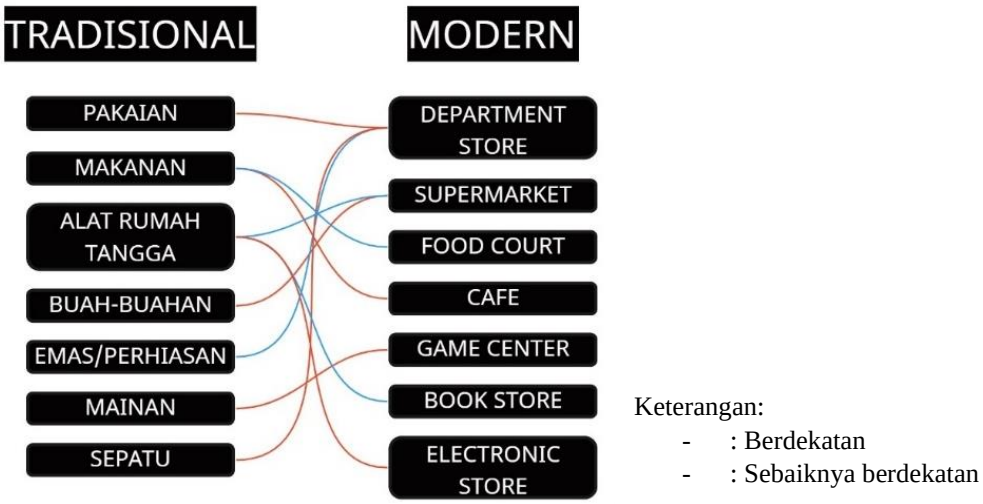
*Gambar 4.6 3D Program Ruang*
*Sumber: Ilustrasi Pribadi*




*Gambar 4.7 3D Sirkulasi Pengguna*
*Sumber: Ilustrasi Pribadi*

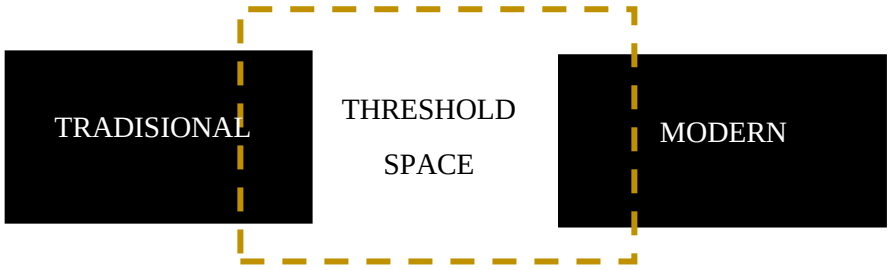
### 4.1.2 *Threshold Space* sebagai ruang perantara

Berdasarkan isu yang telah dipaparkan sebagai tujuan desain perancangan, yaitu mengakulturasikan budaya belanja tradisional dan modern, maka diperlukan kehadiran suatu perantara yang mampu mengurangi perbedaan atau kesenjangan akan kedua kebudayaan yang berbeda tersebut. *Threshold space* akan berperan sebagai ruang komunal yang mampu mengintegrasikan berbagai jenis kategori pengunjung Pasar Raya II Salatiga. Berikut merupakan proses menyatukan program tradisional dan modern secara general:

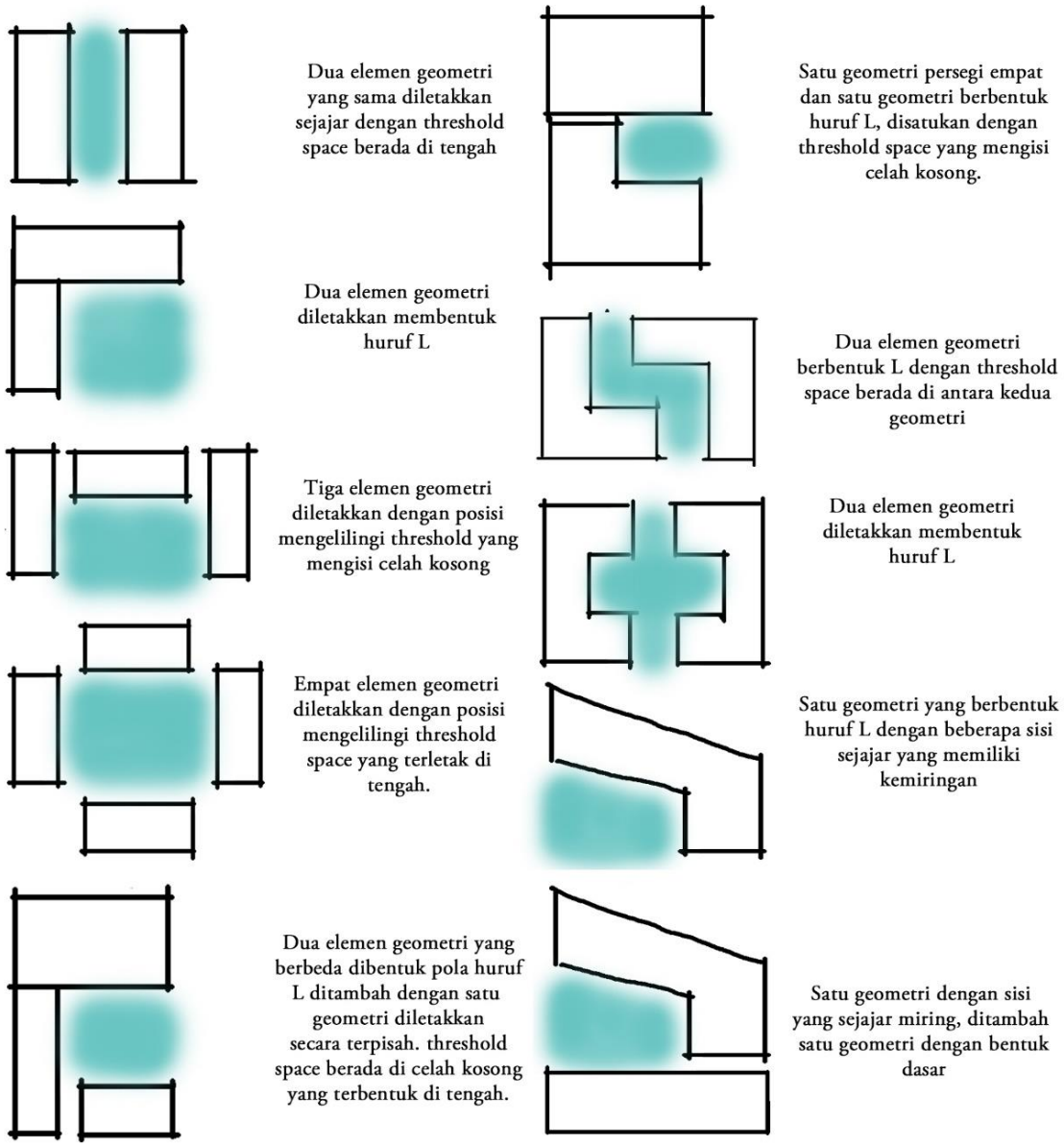



*Gambar 4.8 Diagram Akulturasi Program Ruang*
*Sumber: Analisis Pribadi*

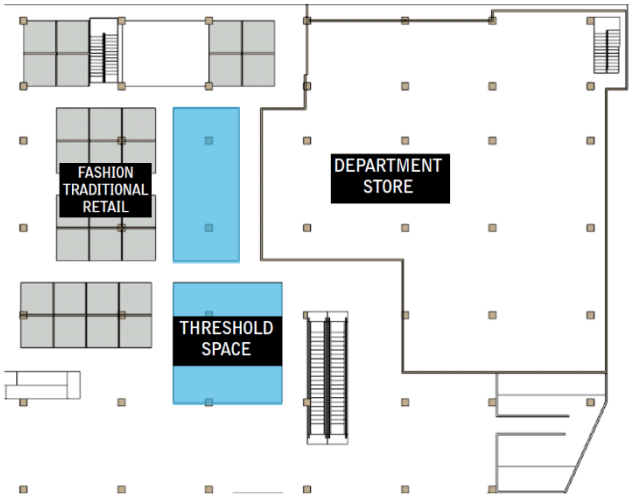
Berdasarkan hasil dari bagan tersebut diperoleh program ruang apa saja yang mampu diakulturasikan. Selanjutnya dalam menentukan tata letak ruang secara spesifik, maka keseluruhan program ruang disusun berdasar aktivitas serta sirkulasi pengguna ke dalam tiap level bangunan.




*Gambar 4.9 Konsep Threshold Space*
*Sumber: Ilustrasi Pribadi*

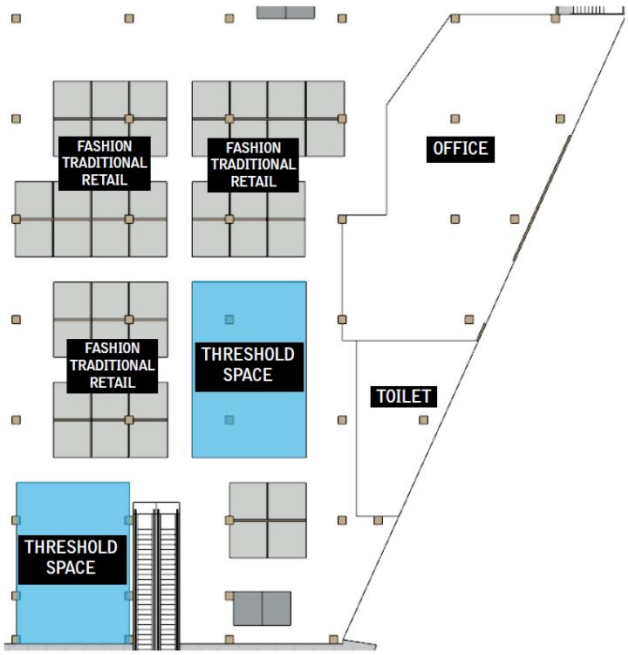



*Gambar 4.10 Iterasi bentukThreshold Space*
*Sumber: Ilustrasi Pribadi*




*Gambar 4.11 Penerapan Threshold Space 1*
*Sumber: Ilustrasi Pribadi*

*Treshold space* yang berupa area duduk dan cafe diletakkan di antara retail fashion modern (department store) dan retail fashion tradisional sebagai ruang transisi dari jenis retail yang sama namun cara berbelanja yang berbeda.




*Gambar 4.12 Penerapan Threshold Space 2*
*Sumber: Ilustrasi Pribadi*

*Treshold space* yang berupa cafe diletakkan di antara ruang kantor dan retail tradisional dengan jenis yang beragam untuk menjembatani aktivitas pada kedua program ruang yang berbeda tersebut.

## 4.3 Eksplorasi Teknis

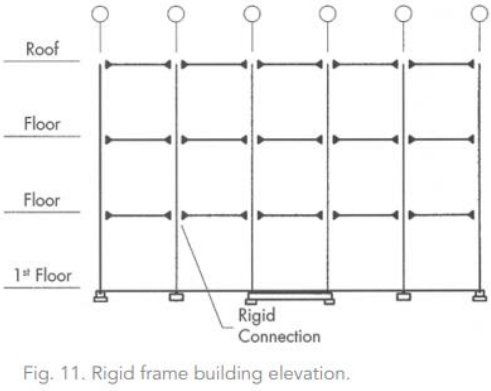
| Aspect | Design Criteria (General) | | | |
|---|---|---|---|---|
| | DC 1 (Programs) | DC 2 (Comfort) | DC 3 (Ecology) | DC 4 (Identity) |
| Nature | | | | |
| Radiation | | V | V | |
| Temperature | | | V | |
| Humidity | | | V | |
| Wind | | | V | |
| Rainfall | | | V | |
| Vegetation | | | V | |
| Culture | | | | |
| Site Purpose & Regulation | | | | |
| Social | | | | |
| Traffic | | | | |
| City Utility | | V | V | |
| Existing | | | | |
| View | | | | |

*Tabel 4.3 Matriks Eksplorasi Konsep Teknis*
*Sumber: Analisis Pribadi*

### 4.3.1 Struktur Bangunan

a. Struktur Rigid Frame

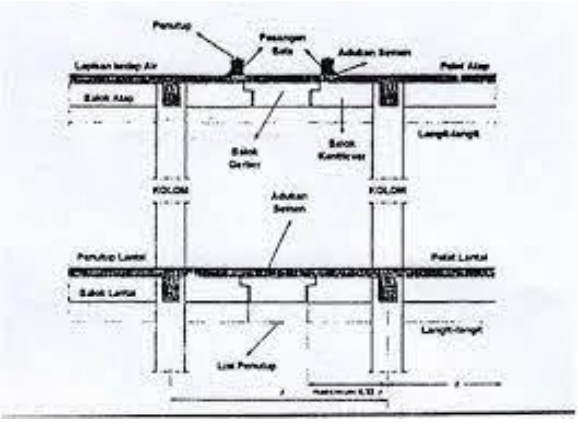
Struktur bangunan menggunakan rigid frame dengan rangka beton. Rigid frame membentuk pola grid pada kolom. Pola ini cocok untuk bentuk massa yang simetris dan memudahkan pembagian ruang. Beton dipilih karena pada rancangan ingin menampilkan bentuk struktur yang kokoh dan masif. Namun, pada atap akan menggunakan struktur baja sehingga terdapat sambungan kolom baja pada beton.




*Gambar 4.13 Ilustrasi Struktur Rigid Frame*
*Sumber: aisc.org*

b. Struktur Dilatasi

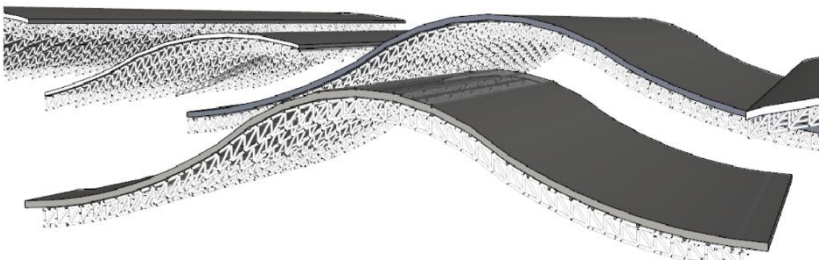
Struktur dilatasi yaitu sebuah sambungan atau pemisahan pada bangunan pada titik yang mempunyai sistem struktur berbeda dengan maksud menghindari keretakan pada bangunan yang ditimbulkan oleh impact vertikal atau juga horisontal. Misalnya efek gempa bumi, tanah yang labil, pergeseran tanah dan lain sebagainya. Pada rancangan memiliki panjang bangunan lebih dari 30m, maka dari itu diterapkan sistem struktur dilatasi.




*Gambar 4.14 Ilustrasi Struktur Dilatasi*
*Sumber: aisc.org*

c. Struktur Atap

Strukur atap menggunakan bentang lebar agar ruangan di dalam tidak terganggu dengan adanya kolom (bebas kolom). Struktur yang digunakan *long span structure* berbentuk lengkung dengan menggunakan kerangka *truss*. Atap dirancang dengan menggunakan *levelling* yang berbeda sebagai respon agar aliran air hujan mampu disalurkan dengan efisien.



*Gambar 4.15 Ilustrasi Struktur Atap*
*Sumber: Ilustrasi Pribadi*

### 4.3.2 Konsep Green Architecture

Berikut merupakan beberapa penerapan dari pendekatan *green architecture* pada rancangan Pasar Raya II Salatiga yang terfokus pada aspek *respect for site, respect for user,* dan *working with climate:*

*a. Respect for Site*

Bangunan dirancang dengan atribut vegetasi yang mampu berkontribusi terhadap lingkungan sekitar site dikarenakan pemilihan vegetasi dengan kriteria yang memiliki fungsi naungan dan juga jenis yang mampu mengurangi emisi udara dari kendaraan yang melintas. Selain itu, pada beberapa sisi bangunan yang menghadap ke arah barat digunakan material kaca agar pengunjung mampu melinhat secara langsung pemandangan gunung di sekitar tapak.

*Gambar 4.16 Penerapan Respect For Site*
*Sumber: Ilustrasi Pribadi*

*b. Respect for User*

Bangunan memiliki fasilitas bagi transportasi user yang dapat diakses menggunakan kendaraan pribadi seperti motor dan mobil. Selain itu juga terdapat akses transportasi yang mencerminkan ramah lingkungan yaitu sepeda dan becak. Selain itu juga terdapat *public area* yang berupa area duduk di antara gedung utama dan gedung parkir untuk memungkinkan terjadinya interaksi komunal antar pengunjung.

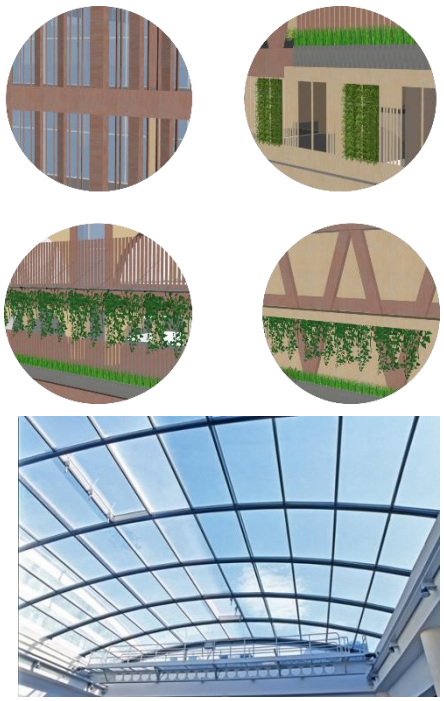
*Gambar 4.17 Penerapan Respect For User*
*Sumber: Ilustrasi Pribadi*

*c. Working with Climate*

Penerapan secara global pada aspek *working with climate* secara khusus adalah bagaimana respon bangunan terhadap sinar matahari dan pemanfaatannya terhadap sistem bangunan Dengan memanfaatkan energi matahari, digunakan sistem panel surya sehingga mampu untuk dikonversi menjadi sumber energi listrik bagi bangunan. Hal ini mampu menghemat biaya pemakaian listrik keseluruhan.

*Gambar 4.18 Diagram Penggunaan Solar Panel*
*Sumber: researchgate*

Selain itu, beberapa elemen formal bangunan dibuat juga merespon iklim, seperti penggunaan sunshading, overhang, double skin façade, serta penggunaan skylight untuk pencahayaan alami pada bangunan.



*Gambar 4.19 Ilustrasi Skylight*
*Sumber: google images*

# BAB 5
# DESAIN

## 5.1 Eksplorasi Formal

### 5.1.1 Desain Tapak

a. Site Plan

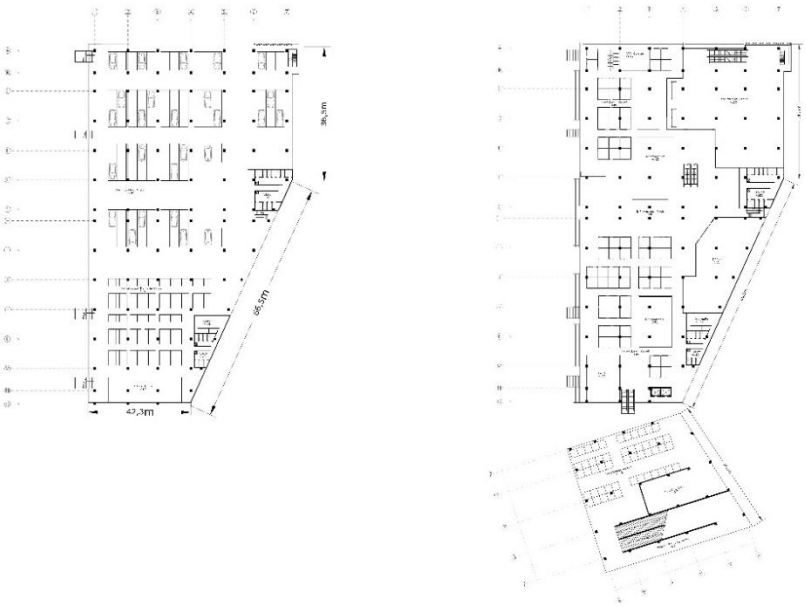
*Gambar 5.1 Site Plan*
*Sumber: Ilustrasi Pribadi*

b. Layout Plan

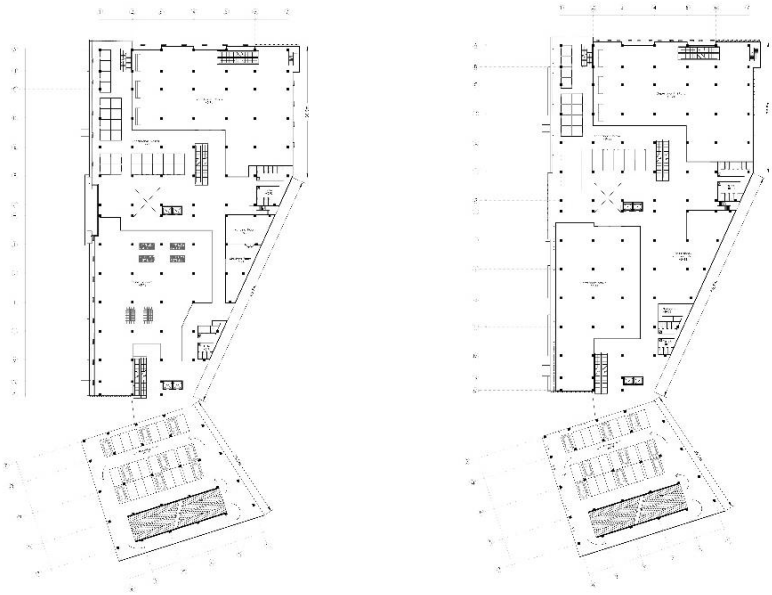
*Gambar 5.2 Layout Plan*
*Sumber: Ilustrasi Pribadi*

### 5.1.2 Desain Bangunan

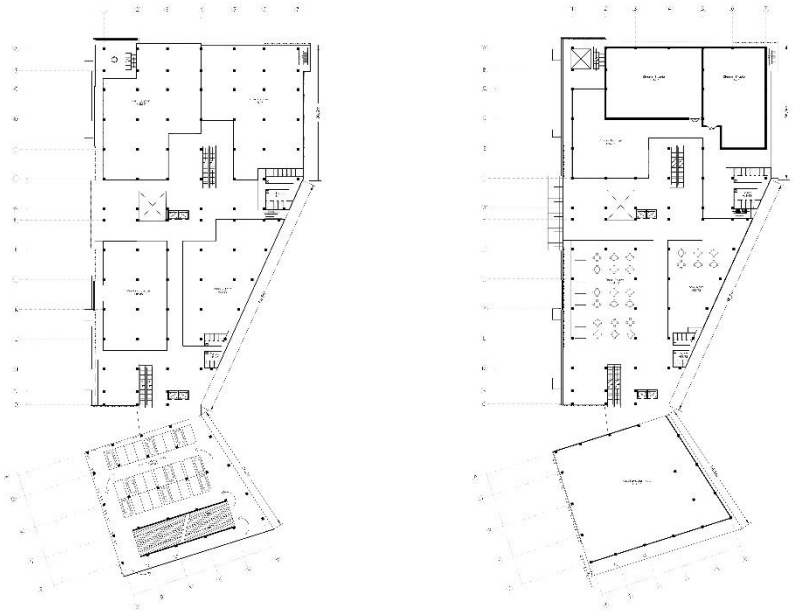
a. Denah




*Gambar 5.3 Denah Basement dan Lantai !*
*Sumber: Ilustrasi Pribadi*



*Gambar 5.4 Denah Lantai 2 dan Lantai 3*
*Sumber: Ilustrasi Pribadi*



*Gambar 5.5 Denah Lantai 4 dan Lantai 5*
*Sumber: Ilustrasi Pribadi*

b. Tampak

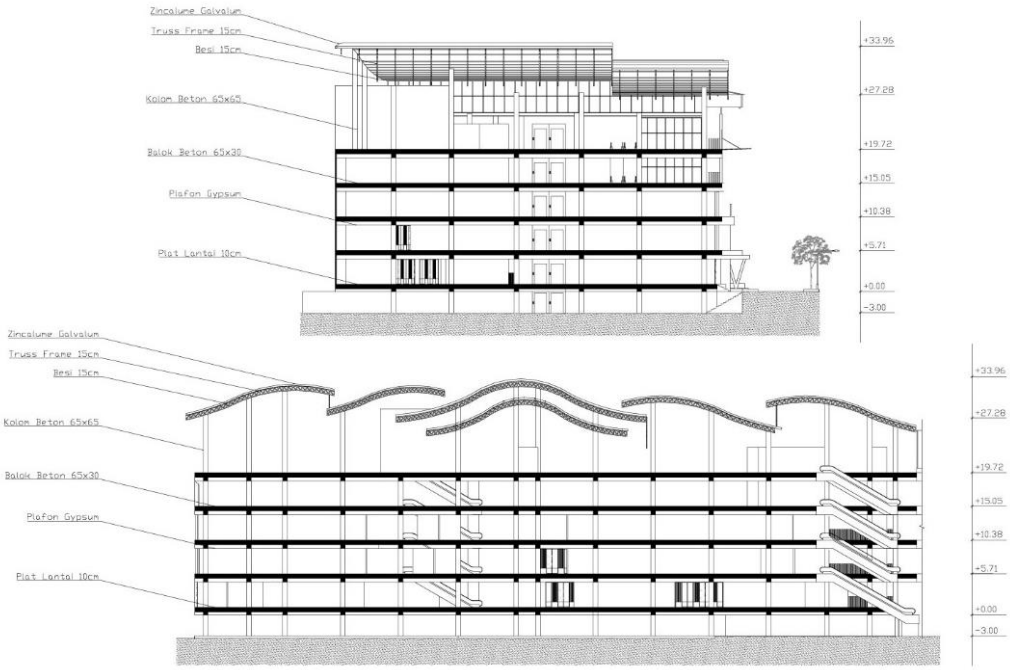
*Gambar 5.6 Tampak Barat*
*Sumber: Ilustrasi Pribadi*

*Gambar 5.7 Tampak Timur*
*Sumber: Ilustrasi Pribadi*

*Gambar 5.8 Tampak Selatan*
*Sumber: Ilustrasi Pribadi*

*Gambar 5.9 Tampak Utara*
*Sumber: Ilustrasi Pribadi*

c. Potongan




*Gambar 5.10 Potongan A-A dan Potongan B-B*
*Sumber: Ilustrasi Pribadi*

d. Perspektif Eksterior

*Gambar 5.11 Perspektif Eksterior Siang Hari*
*Sumber: Ilustrasi Pribadi*

*Gambar 5.12 Perspektif Eksterior Sore Hari*
*Sumber: Ilustrasi Pribadi*

e. Perspektif Interior

*Gambar 5.13 Perspektif Interior Restaurant*
*Sumber: Ilustrasi Pribadi*

*Gambar 5.14 Perspektif Interior Department Store*
*Sumber: Ilustrasi Pribadi*

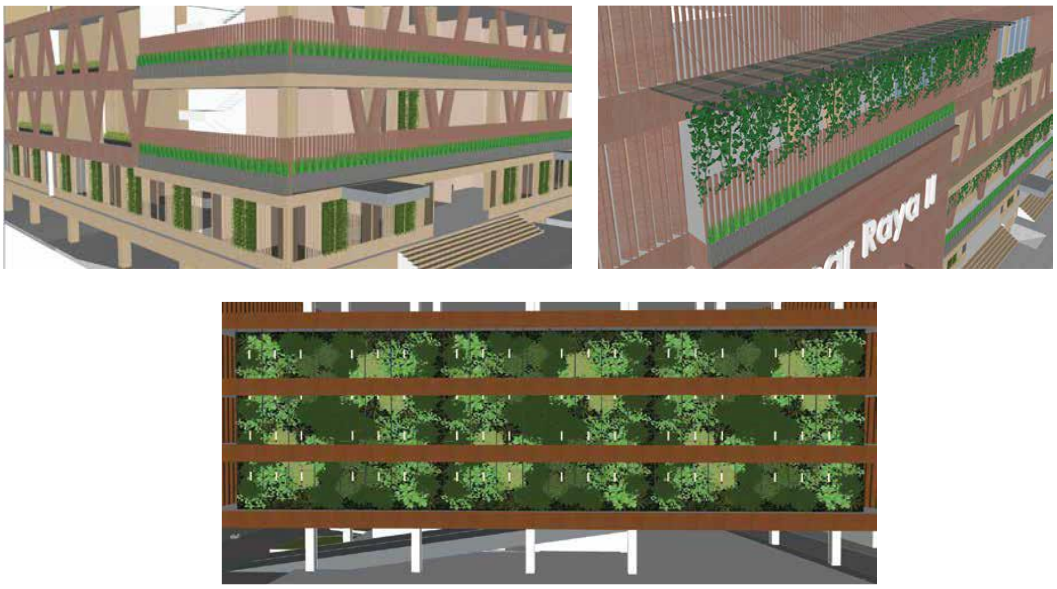
*Gambar 5.15 Perspektif Interior Penitipan Anak*
*Sumber: Ilustrasi Pribadi*

*Gambar 5.16 Perspektif Interior Ruang Menyusui*
*Sumber: Ilustrasi Pribadi*

*Gambar 5.17 Perspektif Interior Ruang Multifungsi*
*Sumber: Ilustrasi Pribadi*

## 5.2 Eksplorasi Teknis

### 5.2.1 Rancangan Landscape



*Gambar 5.18 Letak Vegetasi pada Bangunan*
*Sumber: Ilustrasi Pribadi*

Gambar di atas menunjukkan bagian-bagian pada bangunan yang diberikan vegetasi. Selain berfungsi untuk menjadi suatu dekorasi, vegetasi juga berfungsi untuk mengurangi polusi udara serta memberikan penghawaan yang lebih sejuk terhadap interior bangunan. Berikut merupakan jenis vegetasi yang digunakan:

*Gambar 5.19 Jenis Vegetasi yang Diterapkan pada Bangunan*
*Sumber: Ilustrasi Pribadi*

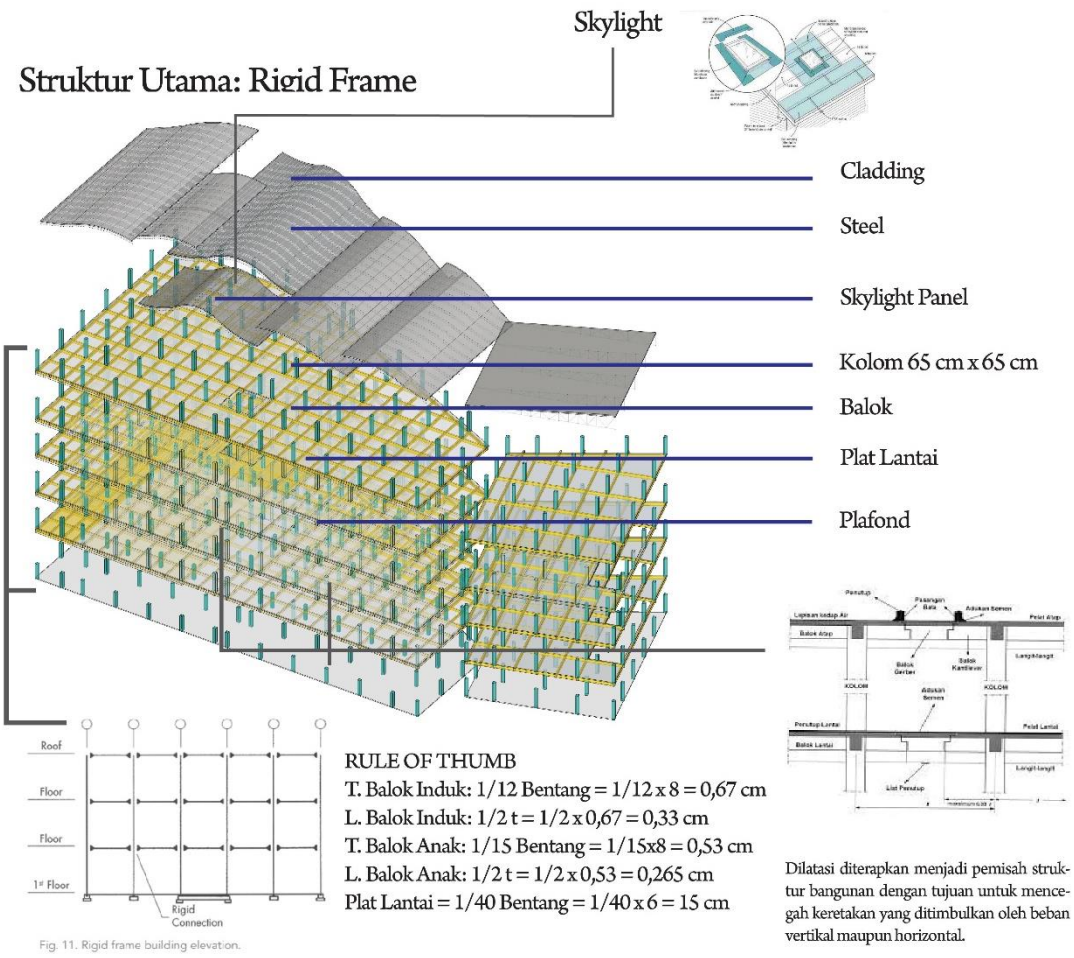
*Gambar 5.20 Landscape Ruang Luar 1*
*Sumber: Ilustrasi Pribadi*

Taman pada sisi Barat bangunan dibentuk sekaligus menjadi wayfinding bagi pengunjung untuk mengetahui jalur masuk pada bangunan, baik menuju basement ataupun lantai 1. Hal ini ditunjukkan dari bentuk yang mengerucut pada satu sisi.

*Gambar 5.21 Landscape Ruang Luar 2*
*Sumber: Ilustrasi Pribadi*

Area ini digunakan sebagai outdoor public space untuk berkumpul, dan juga menjadi area penggunaan persentase RTH pada lahan. Berada di antara gedung utama dan area kios dagang tradisional jenis buah-buahan dan sayur. Disediakan area tempat yang juga berfungsi sebagai *threshold space* sebagai respon untuk menciptakan ruang komunal bagi pengguna yang berada di area tersebut.

### 5.2.2 Rancangan Material dan Struktur

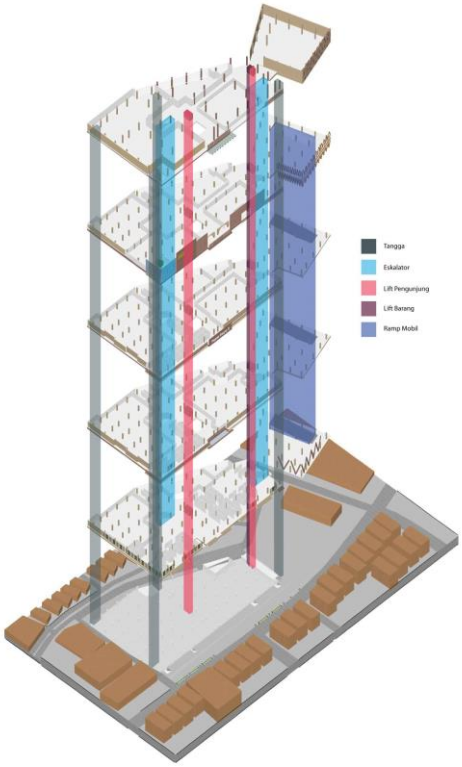



*Gambar 5.22 3D Struktur Bangunan*
*Sumber: Ilustrasi Pribadi*

Struktur utama yang menggunakan sistem rigid frame dipadukan dengan sistem struktur atap yaitu long span structure. Respon ini dipilih sebagai efisiensi fungsi ruang yang terbentuk di antara tiap elemen struktur. Selain itu, fungsi pada pasar yang membuat penggunanya beraktivitas secara dinamis sehingga membutuhkan pergerakan yang efektif juga menjadi pertimbangan mengapa sistem ini digunakan.

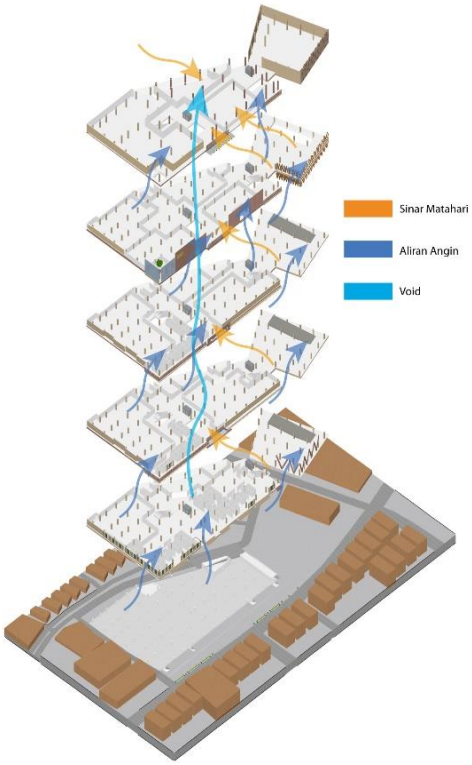
### 5.2.3 Rancangan Utilitas

a. Transportasi Vertikal



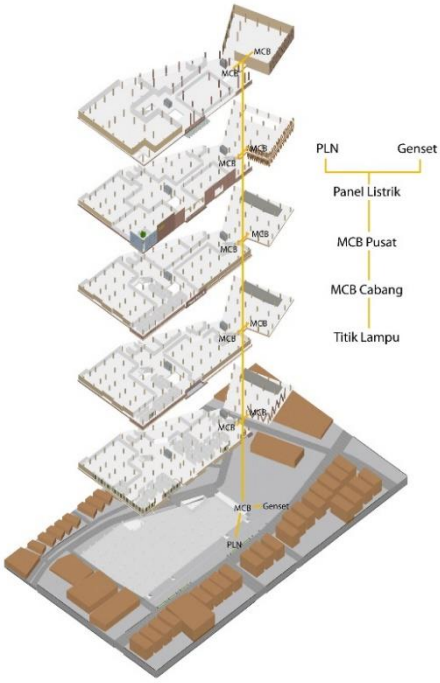

*Gambar 5.23 3D Transportasi Vertikal*
*Sumber: Ilustrasi Pribadi*

b. Penghawaan Bangunan




*Gambar 5.24 3D Penghawaan Bangunan*
*Sumber: Ilustrasi Pribadi*

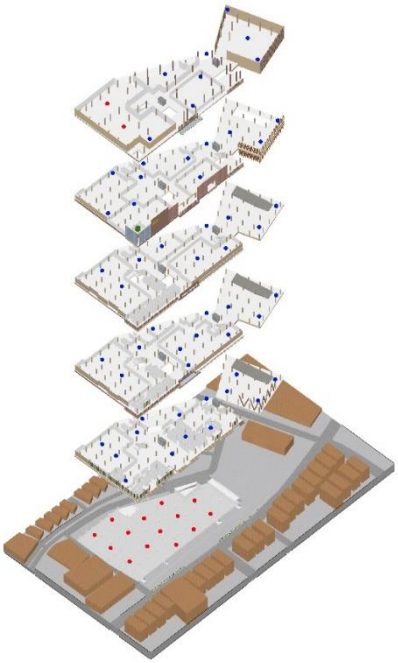
c. Utilitas Jaringan Listrik




*Gambar 5.25 3D Utilitas Jaringan Listrik*
*Sumber: Ilustrasi Pribadi*

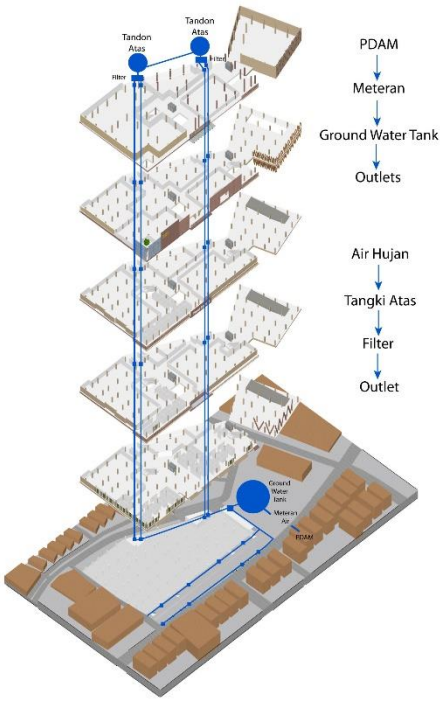
Sumber listrik berasal dari PLN dan juga genset. Dengan solar panel, mampu meminimalisir total pembayaran listrik bangunan. Sementara ruang utilitas listrik terletak di basement.

d. Utilitas CCTV



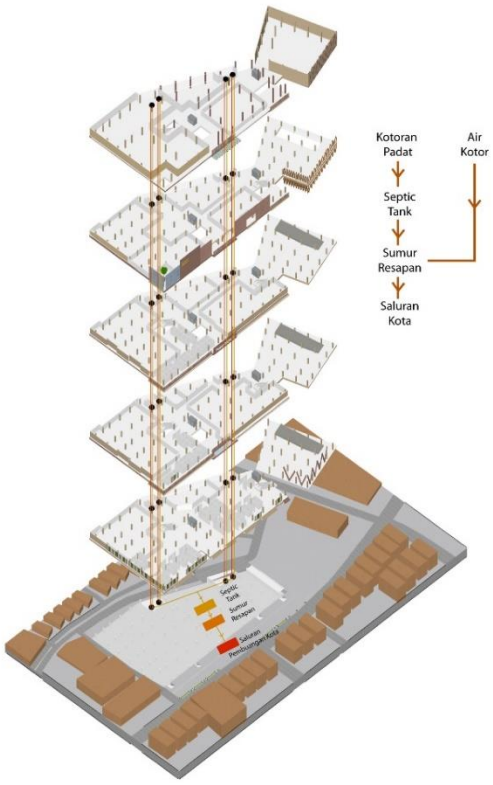
*Gambar 5.26 3D Uitlitas CCTV*
*Sumber: Ilustrasi Pribadi*

e. Utilitas Air Bersih



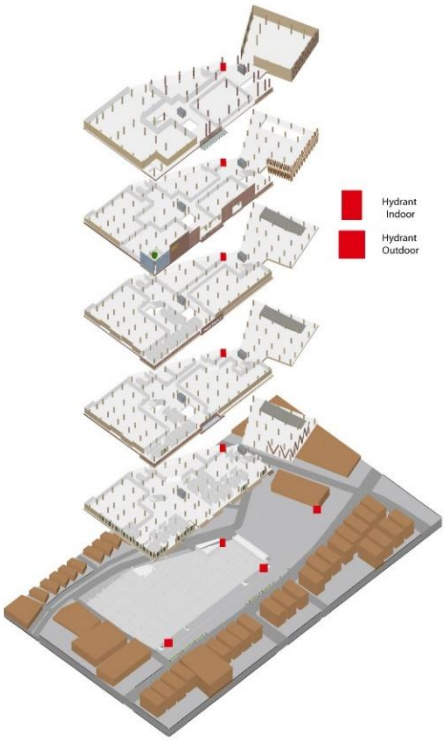

*Gambar 5.27 3D Utilitas Air Bersih*
*Sumber: Ilustrasi Pribadi*

f. Utilitas Air Kotor




*Gambar 5.28 3D Utilitas Air Kotor*
*Sumber: Ilustrasi Pribadi*

g. Utilitas Kebakaran



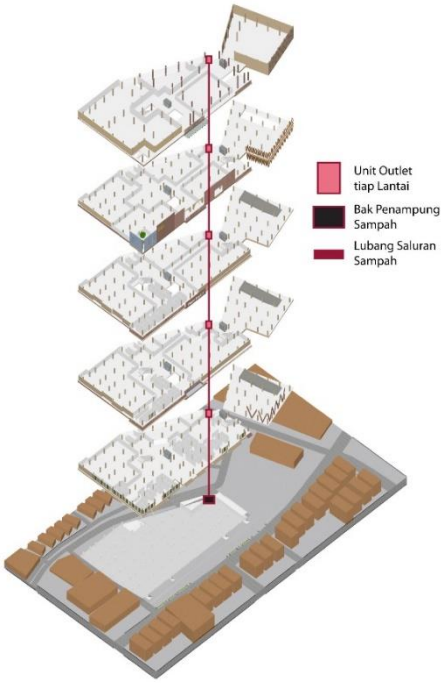

*Gambar 5.29 3D Letak Hydrant Kebakaran*
*Sumber: Ilustrasi Pribadi*

*Gambar 5.30 Skema Jalur Evakuasi Kebakaran*
*Sumber: Ilustrasi Pribadi*

h. Utilitas Komunikasi

*Gambar 5.31 3D Utilitas Komunikasi*
*Sumber: Ilustrasi Pribadi*

i. Utilitas Sampah




*Gambar 5.32 3D Utilitas Sampah*
*Sumber: Ilustrasi Pribadi*

# BAB VI

# KESIMPULAN

Pusat kota memiliki peran yang vital bagi perkembangan suatu kota, maka dari itu seharusnya kawasan ini mampu menampung aktivitas vital masyarakat yang terdapat di dalamnya, salah satunya merupakan kebutuhan berbelanja. Pasar kota menjadi representasi layanan perdagangan yang dapat menampung kebutuhan serta bahkan mampu menjadi lapangan pekerjaan dari berbagai lapisan masyarakat kota. Perkembangan zaman juga memengaruhi budaya sistem berbelanja yang dilakukan oleh masyarakat, dari yang semula tradisional menjadi modern. Maka dari itu, pasar merupakan objek arsitektur yang mampu memengaruhi peradaban kota serta citra kota. Rancangan Pasar Raya II Salatiga memiliki tujuan untuk mengakulturasikan budaya belanja baik itu budaya tradisional maupun modern yang berfokus terhadap aspek sosio kultur yang ditranslasikan melalui metode behaviour mapping serta aspek iklim yang ditranslasikan melalui pendekatan *green architecture.* Rancangan Pasar Raya II Salatiga juga bertujuan untuk menjadi suatu objek arsitektur yang mampu mempertemukan berbagai kalangan masyarakat dengan sistem belanja *one stop shopping* yang terdapat di dalamnya. Hal ini dicapai dengan menata program-program komersil berdasarkan kebutuhan dengan memberikan fasilitas yang lengkap serta memerhatikan alur sirkulasi tiap kategori pengunjung. Melalui konsep global dari *green architecture* yaitu *respect for site, respect for user,* serta *working with climate,* objek dirancang baik dari segi formal maupun spasial agar mampu berkontribusi prositif terhadap kondisi sosio-kultur maupun iklim lokal Kota Salatiga.

## LAMPIRAN

- Dokumentasi Maket

# LEMBAR REVISI TUGAS AKHIR

**NAMA MAHASISWA** : **Gabrilia Dewi Narwastuti**

**NOMOR POKOK** : **08111740000001**

**JUDUL TUGAS AKHIR** : **PASAR RAYA II SALATIGA: AKULTURASI BUDAYA BELANJA**

**DOSEN PEMBIMBING** : **Ir. Purwanita Setijanti, M.Sc., Ph.D.**

| No. | REVISI |
|---|---|
| 1. | *Catatan : Bagaimana konsep green architecture pada bangunan? Dari hasil yang sudah dipaparkan belum nampak jelas. Apa konsep global dari green architecture?*<br><br>*Tanggapan : Konsep green architecture secara global dapat dilihat pada tabel 3.1 dengan keterhubungannya terhadap aspek pada tapak yang ditinjau. Dari tabel tersebut dapat dilihat bahwa rescpect for site, respect for user, serta working with climate. Ketiga penerapan global ini dijelaskan lebih lanjut pada subbab 4.3.2 Konsep Green Architecture* |
| 2. | *Catatan : Ada permasalahan desain apa sehingga mengambil konsep green architecture?*<br><br>*Tanggapan : Kondisi iklim lokal Salatiga yang memberikan efek baik kepada usernya (sejuk), merupakan potensi yang baik jika dikembangkan ke depannya. Potensi ini dijadikan sebagai force Rancangan arsitektur yang dihadirkan diharapkan mampu menciptakan iklim mikro yang mampu memberikan hawa sejuk pada saat musim panas dan kehangatan pada saat musim dingin (penerapan insulasi). Serta pemanfaatan energi matahari yang dijadikan sumber untuk listrik.* |
| 3. | *Catatan : Apa kontribusi bangunan terhadap iklim lingkungan sekitar?*<br><br>*Tanggapan : Penjelasan telah ditambahkan pada subbab 4.3.2 Konsep Green Architecture*<br><br>*Catatan : Apa tujuan utama rancangan desain jika dituangkan dalam satu kalimat?*<br><br>*Tanggapan : Tujuan utama desain adalah mewadahi aktivitas belanja masyarakat dengan menghadirkan program ruang dengan konsep one stop shopping, lebih berfokus kepada sosial engagement..*<br><br>*Catatan : Bagaimana penerapan behaviour mapping pada bangunan?*<br><br>*Tanggapan : Behaviour mapping diterapkan dalam mengatur program ruang serta sirkulasi pada bangunan sehingga tiap jenis kategori user memiliki alur yang mampu mendapatkan semua sensasi ruang pada bangunan. Alur sirkulasi pengunjung secara global dapat dilihat melalui gambar yang menjelaskan bahwa pengunjung diarahkan* |

| | |
|---|---|
| | *melalui ruang-ruang komersil/perbelanjaan terlebih dahulu, kemudian diarahkan ke ruang yang mulai tersegmentasi berdasarkan usia (ruang penunjang/ ruang hiburan). dan pada puncak aktivitas terdapat ruang komunal seperti food court dan multifunction hall. Penerapan pada desain mengenai penjelasan sirkulasi tiap katogori pengunjung pada Pasar Raya II, dapat dilihat lebih lanjut melalui gambar 4.7.*<br><br>*Jika diambil contoh satu golongan pengunjung, yaitu pemuda. Alur aktivitasnya diawali dari fasilitas perbelanjaan yang terdapat di lantai 1-3, disertai beberapa café untuk bersantai. Dilanjutkan dengan fasilitas penunjang seperti working space di lantai 4 yang menjawab kebutuhan remaja-pemuda saat ini unttuk belajar, bekerja, atau berdiskusi. Selain itu juga terdapat fasilitas hiburan lainnya seperti gym center untuk menunjang produktivitas fisik, game center, book store, serta bioskop pada lantai 6. Puncak alur aktivitas adalah pada food court di lantai 6 yang memungkinkan terjadinya interaksi secara lebih luas terhadap kategori pengunjung lainnya.*<br><br>*Catatan : Apakah ukuran ruangan anak sudah ideal?*<br><br>*Tanggapan : Ruangan anak terdiri dari ruang penitipan anak dan ruang menyusui. Fasilitas komersil yang dilayani ruang-ruang ini seperti supermarket, department store, dan ruang perbelanjaan lainnya yang tertelak dekat dengan ruangan anak. Seperti yang berada di lantai 1, lantai 2, dan lantai 3 untuk mempermudah aksesibilitas jangkauan dari orang tua ke anak.*<br><br>*Catatan : Banyak yang perlu dipelajari lagi, sistem dalam denah masih belum masuk, pemilihan sistem Loading Dock, security. Selain itu tnteraksi apa yang dibayangkan dalam Pasar Raya II serta efeknya pada tiap individu.*<br><br>*Tanggapan : Baik Bu, terima kasih atas masukannya. Ada beberapa hal dalam utilitas yang telah ditambahkan pada subbab 5.2.3 Rancangan Utilitas. Sementara bagi masukan lainnya akan dijadikan sebagai bekal ilmu bagi pengembangan diri penulis ke depannya.* |
| | |

Surabaya, 19 Januari 2022
Dosen Penguji,

Dr. Ir. Asri Dinapradipta, M.B.Env

# LEMBAR REVISI TUGAS AKHIR

**NAMA MAHASISWA** : **Gabrilia Dewi Narwastuti**

**NOMOR POKOK** : **08111740000001**

**JUDUL TUGAS AKHIR** : **PASAR RAYA II SALATIGA: AKULTURASI BUDAYA BELANJA**

**DOSEN PEMBIMBING** : **Ir. Purwanita Setijanti, M.Sc., Ph.D.**

| No. | REVISI |
|---|---|
| 1. | *Catatan : Penjelasan ulang apakah bangunan termasuk pasar rakyat atau mall? Dalam tatanan ruangnya, apakah yang menjadikan rancangan Pasar Raya II menjadi spesial?*<br><br>*Tanggapan : Pasar Raya II termasuk kepada jenis pasar modern, di mana terdapat retail tradisional dan retail modern yang disusun dalam satu kesatuan bangunan. Menempatkan program ruang yang mampu mengakomodir semua kalangan masyarakat baik dari berbagai jenis usia, latar belakang ekonomi, sosial, dan budaya. Maka dari itu, Pasar Raya II digolongkan sebagai pasar rakyat.* |
| 2. | *Catatan : Suasana yang dihadirkan berbeda, sensasi belanja seperti apa yang diharapkan? Apa misi bangunan?*<br><br>*Tanggapan : Misi rancangan Pasar Raya II sendiri adalah agar tiap masyarakat mampu memiliki pengalaman berbelanja yang sama sehingga tidak terdapat kesan perbedaan golongan dengan cara menghadirkan kualitas ruang yang sama baiknya, bagi retail dengan budaya tradisional maupun modern. Sehingga, sensasi belanja yang dihadirkan pada rancangan adalah kesan ramah pengunjung.* |
| 3. | *Catatan : Segmentasi usia pengunjung pada range berapa?*<br><br>*Tanggapan : Untuk segmentasi usia pengunjung dapat dilihat melalui tabel 2.2 Kebutuhan Program Ruang Tiap Pengguna. Melalui tabel tersebut, dapat dilihat bahwa segmentasi pengunjung merupakan semua lapisan masyarakat* |
| 4. | *Catatan : Dari studi preseden yang dilakukan, bagaimana crossing dengan penerapan metode behaviour mappng dan penerapannya pada desain?*<br><br>*Tanggapan : Respon penerapan dari preseden yang di-crossing dengan force yang ditinjau yaitu sosio kultur ditranslasikan ke dalam rancangan melalui metode behavioural mapping. Preseden dipilih berdasarkan filter-filter seperti penerapannya mengenai green architecture, memiliki elemen bangunan yang mampu menjadikan aksen, serta bagaimana pengaturan dari tata ruang bangunan sehingga ramah bagi user. Untuk aspek user, preseden yang memiliki kriteria tersebut adalah preseden ke-5 yaitu Pasar Intermoda BSD Tangerang. Pada pasar modern ini, sirkulasi pengunjung memiliki alur yang mengarahkan pengunjung agar mampu melintasi semua ruang yang* |

| | |
|---|---|
| | *memiliki fungsi-fungsi berbeda. Hal ini diterapkan juga pada desain dan untuk penjelaasan sirkulasi pengunjung pada Pasar Raya II, dapat dilihat lebih lanjut melalui gambar 4.7.* |
| 5. | *Catatan : Bagaimana konsep ruang-ruang servis pada bangunan?*<br><br>*Tanggapan : Ruang servis untuk lajur masuk kendaraan terbagi menjadi 3 area yaitu area drop off yang diberikan akses langsung menuju ke lobby, area parkir basement dengan total jumlah area parkir mobil 98, airea parkir motor 165, serta parkir mobil gedung dengan total jumlah area parkir mobil 81. Untuk area servis utilitas, disediakan ruang utilitas di lantai basement yang melayani kebutuhan listrik, loading dock yang terletak pada lantai 1 gedung parkir, serta pos keamanan yang terletak di 4 titik yaitu area masuk utama, area masuk pasrkir mobil basement, area masuk parkir mobil gedung, serta area masuk loading dock.* |
| 6. | *Catatan : Bagaimana respon bangunan agar pengunjung tidak kehujanan?*<br><br>*Tanggapan : Bangunan dirancang dengan memiliki canopy yang berfungs isebagai naungan yang terletak di area drop-off dan tangga yang menghubungkan antara basement dan lantai 1. Selain itu, untuk lantai 2-5 diberikan overhang agar air hujan tidak langsung masuk ke dalam ruangan, namun dialirkan menuju saluran air hujan.* |
| 7. | *Catatan sesi kesimpulan: Menggali translasi dalam rancangan seperti apa? Bagaimana percampuran budaya? Misal pasar beringhajo, pengunjungnya beragam, datang ke beringhajo menyeberang, framing bagaimana membuat arsitektur yang keduanya bisa didatangkan di sana dan apa sisi uniknya? Memerlukan factor X lain yang memadukan tradisional dan modern*<br><br>*Tanggapan: Baik Pak, terima kasih atas masukannya. Akan dijadikan sebagai bekal ilmu bagi pengembangan diri penulis ke depannya.* |
| | |

Surabaya, 19 Januari 2022
Dosen Penguji,

Iwan Adi Indrawan, S.T., M.Ars.

# LEMBAR REVISI TUGAS AKHIR

| | |
|---|---|
| **NAMA MAHASISWA** | **: Gabrilia Dewi Narwastuti** |
| **NOMOR POKOK** | **: 08111740000001** |
| **JUDUL TUGAS AKHIR** | **: PASAR RAYA II SALATIGA: AKULTURASI BUDAYA BELANJA** |
| **DOSEN PEMBIMBING** | **: Ir. Purwanita Setijanti, M.Sc., Ph.D.** |

| No. | REVISI |
|---|---|
| 1. | *Catatan : Terdapat pergeseran budaya belanja. Seakan-akan pergeseran budayanya menggantikan bukan berdampingan. Apa urgensi yang ada di Salatiga?*<br><br>*Tanggapan : Untuk mengkonfirmasi, konsep akulturasi budaya belanja menggambarkan bahwa budaya belanja tersebut berjalan secara berdampingan dalam satu kesatuan objek, yaitu Pasar Raya II Salatiga. Terlihat dari tatanan program-program yang dihadirkan merepresentasikan bagaimana akulturasi tersebut terjadi.* |
| 2. | *Catatan : Apakah ada permasalahan yang terjadi pada aktivitas belanja yang berbeda (pasar tradisional dan pasar modern) saat ini?*<br><br>*Tanggapan : Perkembangan masyarakat dan pertumbuhan ekonomi Kota Salatiga menunjukkan bahwa pada saat ini masyarakat membutuhkan fasilitas yang mampu mewadahi aktvitas yang lebih modern. Pada konteks tapak yang terletak di kawasan pusat kota, masih terdapat fasilitas pasar tradisional yang menjadi tumpuan pencaharian bagi masyarakat golongan tertentu baik itu dari Kota Salatiga maupun Kabupaten di sekitarnya. Di samping itu, ketiadaan pusat perbelanjaan modern yang memiliki fasilitas lengkap menjadi urgensi dirancangnya Pasar Raya II. Pusat kota Salatiga yang merupakan jalan arteri primer dilewati masyarakat lokal maupun wisatawan, serta dengan adanya berbagai area vital di kawasan ini, Pasar Raya II Salatiga menjadi objek yang mampu menjadi representasi arsitektur yang mampu menjadi pusat aktivitas belanja dan hiburaan bagi semua kalangan masyarakat.* |
| 3. | *Catatan : Apa tujuan mempertemukan pengunjung tradisional dan modern?*<br><br>*Tanggapan : Interaksi tatap muka yang terjadi memungkinkan untuk meningkatkan kualitas sosial yang terjadi. Hal ini juga diharapkan mampu memunculkan percakapan-percakapan yang mampu memicu pertukaran informasi. Harapan penulis adalah semua masyarakat Salatiga dapat saling bertemu, terjadi peleburan golongan, dan mampu semakin mencerminkan karakter masyarakat Kota Salatiga yang toleran.* |
| 4. | *Catatan : Sebenarnya, orang yang datang ke pasar tradisional dan dan orang yang datang ke pasar modern itu memang karena perkembangan budaya atau permasalahan ekonomi? Target yang dibidik pergeseran budaya atau permasalahan kalangan?* |

| | |
|---|---|
| | *Tanggapan : Tujuan utama dari desain adalah akulturasi budaya belanja, maka jika menanggapi pernyataan tersebut, dapat didefinisikan bahwa target spesifik permasalahan adalah pergeseran budaya belanja dari tradisional dan modern yang dipadukan secara berdampingan..* |
| 5. | *Catatan sesi kesimpulan : Ketika menerima informasi, harus lebih dikritisi, karena ketika menjelaskan framework dan metode deain jangan hanya sekedar checklist. Ada beberapa pemahaman yang kurang tepat, sehingga mengakibatkan penerapan dalam rancangan kurang konsisten.*<br><br>*Tanggapan : Baik Pak, terima kasih atas masukannya. Akan dijadikan sebagai bekal ilmu bagi pengembangan diri penulis ke depannya.* |
| | |

Surabaya, 19 Januari 2022
Dosen Penguji,

Endy Yudho Prasetyo, S.T., M.T.

# DAFTAR PUSTAKA


Alakavuk, Ebru. *Threshold Approaches to Architectural Design Studio*. 2018. ERPA International Congresses on Education 2018. SHS Web of Conferences 48, 01046 (2018). https://doi.org/10.1051/shsconf/20184801046

Andrea Simitch and Val Warke. 2014. *The Language of Architecture: 26 Principles Every Architect Should Know. Rockport Publishers.*

Anthony Di Mari and Nora Yoo. 2013. Operative Design: A Catalog of Spatial Verbs. Laurence King Publishing

Boettger, Till. 2014. Threshold Space: Transitions in Architecture. Analysis and Design Tools. Birkhäuser

Brenda & Robert Vale. 1991. *Green Architecture Design for Sustainable Future*. Thames & Hudson. London.

Chaplin, A. 2013. *The Architecture of Diagrams.* Student Adelaide Edu

Dinas Perdagangan Pemerintah Kota Salatiga. 2020. Laporan Akhir Kajian Pemanfaatan Pasar Raya I dan II Kota Salatiga Tahun Anggaran 2020.

D.K. Ching. Francis. 2000. Bentuk, Ruang dan Tatanan. Edisi Kedua. Jakarta: Erlangga.

Frank Ching and Ian M. Shapiro. 2014. Green Building Illustrated. Hoboken: Wiley.

*Government of Ireland. 2012. RETAIL DESIGN MANUAL: A Companion Document To The Retail Planning Guidelines For Planning Authorities. Government Policy on Architecture 2009-2015 Implementation Programme by the Department of Arts, Heritage and the Gaeltacht.*

Groat, Linda dkk. 2001. *Architectural Research Methods*. Canada: John Wiley & Sons,Inc.

Laurens, Joyce Marcella. 2004. *Arsitektur dan Perilaku Manusia*. Jakarta: Grasindo.

Lynch, K. 1960. *The Image of The City*. MIT Press.

Makalew, V.L. & Waani, J.O. 2015. Pengamatan Arsitektur dan Perilaku: Studi Kasus Paud GMIM Karunia Tumpaan–Kakas. Universitas Sam Ratulangi Manado. Temu Ilmiah IPLBI 2015.

Menurut Peraturan Menteri Negara Lingkungan Hidup No. 8 Tahun 2010 tentang Kriteria dan Sertifikasi Bangunan Ramah Lingkungan Bab I Pasal 1, bangunan ramah lingkungan (green building)

Moskow, K. 2008. Sustainable Facilities Green Design, Construction, and Operations. AIA

Neufert, Ernst. 2002. Data Arsitek. Edisi 33 Jilid 2, Jakarta: Erlangga

Plowright, P. 2014. Revealing Architectural Design: Methods, Frameworks & Tools 1st Edition. Routledge.

Plowright, P. 2019. Making Architecture Through Being Human: A Handbook of Design Ideas. Routledge.

Pramudiana, Ika Devy. 2017. Perubahan Perilaku Konsumtif Masyarakat Dari Pasar Tradisional Ke Pasar Modern. Asketik Vol. 1 No. 1 Juli 2017.

Ragheb, Amany, dkk. 2015. Green Architecture: A Concept Of Sustainability dalam Urban Planning and Architecture Design for Sustainable Development, UPADSD 14- 16 October 2015

Ramadhani, A.N. Muhammad, Faqih. Arina, Hayati. 2017. Behaviour Setting And Spatial Usage Analysis On Sombo Low Cost Flat's Corridor. Architecture & Environment 16 (1): 61-74.

Sam Kubba, Ph.D., LEED AP. 2012. Handbook of Green Building Design, and Construction. LEED, BREEAM, and Green Globes.

Setiawan, H. B. (2010). Arsitektur, Lingkungan, dan Perilaku. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.

U.S Green Building Council. 2009. Green Building Design and Counstruction. LEED Reference Guide for Green Building Design and Construction For the Design, Construction and Major Renovations of Commercial and Institutional Buildings Including Core & Shell and K–12 School Projects

Winata, D, Amiuza, C. & Sujudwijono, N.. Pola Community Behavioral Settings untuk Penataan Ruang Terbuka Publik Kawasan Taman Fatahillah Kota Tua Jakarta. Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Brawijaya.