

BAB V

DESKRIPSI HASIL RANCANGAN

5.1 Rancangan Desain



Gambar 5.1.1 Situasi Fish Market

Fish Market ini berada di bantaran sungai bondet, dan bersebelahan langsung dengan Jl. Raya Sunan Gn. Jati yang tidak lain jalan tersebut juga merupakan jalur pantura. *Fish Market* ini berhimpitan langsung dengan pemukiman warga yang mana akan menjadi pengguna dari *fish market* ini. Luas site yakni sebesar 10,300 m².

5.1.1 Akses Masuk



Gambar 5.1.2 Akses Masuk Pasar

Terdapat 3 akses masuk menuju pasar. Akses utama melalui Jl. Raya Sunan Gn. Jati dan 2 akses lainnya berasal dari pemukiman warga.

5.1.2 Area Parkir



Gambar 5.1.3 Zoning Parkir

Area parkir dibagi menjadi 3 zonasi. Zona merah digunakan untuk parkir bus, zona kuning digunakan untuk parkir mobil dan zona biru digunakan untuk parkir motor dan roda 2 lainnya.

5.1.3 Open Space



Gambar 5.1.4 Open Space Area

Pada sela antar massa bangunan terdapat open space yang berguna sebagai area kumpul ibu dan anak sekaligus *assembly point* ketika terjadi bencana. Pada area yang berwarna biru digunakan sebagai *common space* ibu dan anak sedangkan area yang berwarna kuning digunakan untuk penjemuran ikan yang telah diolah.

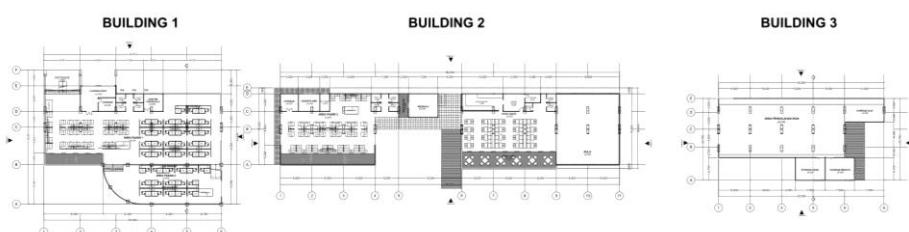
Common space yang diperuntukkan bagi ibu dan anak berada diantara bangunan pasar dan pengolahan ikan.



Gambar 5.1.5 Ilustrasi 3D Area Common Space

5.1.4 Bangunan Pasar

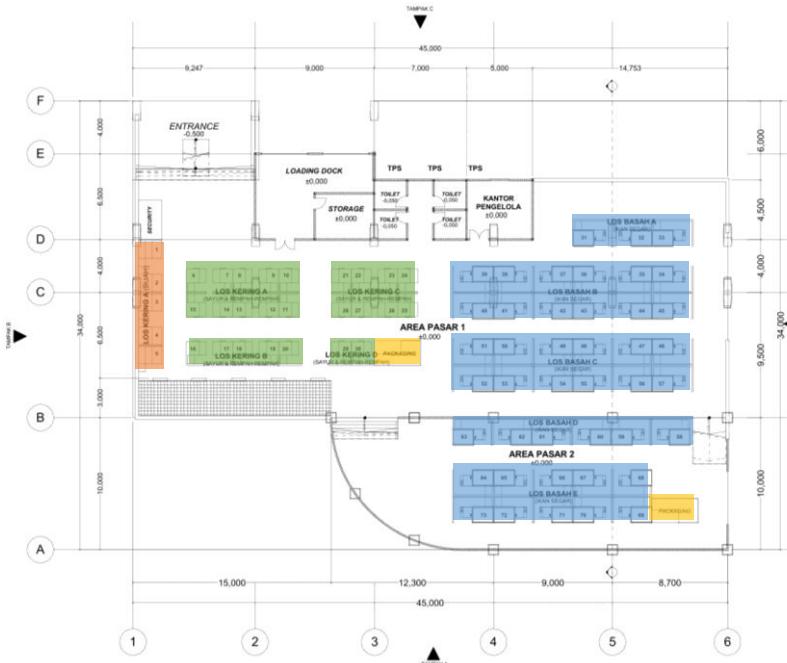
KEYPLAN



Gambar 5.1.6 Denah Bangunan

Terdapat 3 massa bangunan pada *fish market* ini. Bangunan I merupakan area pasar. Terbanyak los sebanyak 108 los. Area los dibedakan berdasarkan los kering dan los basah. Area los basah terdiri dari los ikan segar. Area los kering terdiri dari los buah, sayur dan bumbu dapur. Sedangkan bangunan II terdiri dari area pasar, ruang *maintenance*, kantor, ruang servis dan *food court*. Pada bangunan III seluruhnya merupakan area pengolahan ikan dimana terdapat area mengolah, storage dan *deck* perahu bagi nelayan.

5.1.4.1 Bangunan I



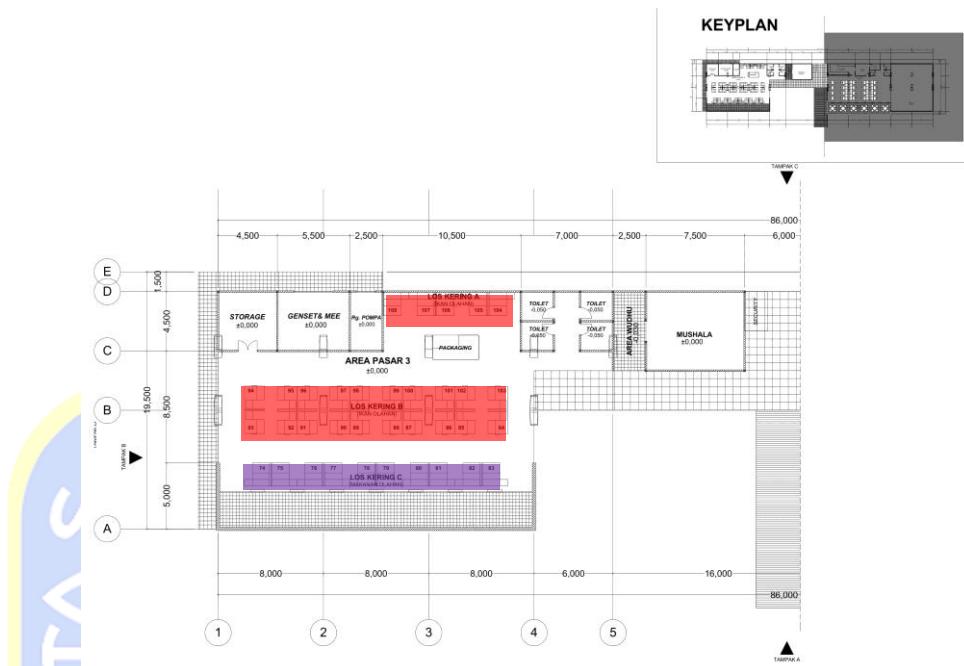
Gambar 5.1.7 Denah Bangunan I

Bangunan I terdiri atas los buah, sayur dan rempah-rempah, serta ikan segar. Terdapat 5 los buah (orange), 25 los sayur dan rempah-rempah (hijau), dan 39 los ikan segar (biru). Sehingga terdapat total 69 los pada bangunan I. Terdapat pula 2 los *packaging* (kuning) bagi para pengunjung yang ingin mengemas barang yang dibeli. Terdapat pula *loading dock* dan ruang penyimpanan utama pada bangunan ini.



Gambar 5.1.8 Interior Pasar I

5.1.4.2 Bangunan II

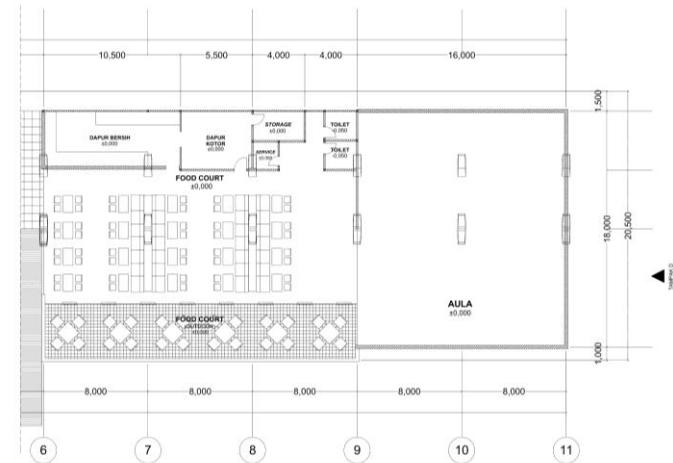


Gambar 5.1.9 Denah Bangunan II A

Pada bangunan II A, terdapat 25 los ikan olahan (merah) dan 10 los makanan olahan (ungu). Sehingga total terdapat 35 los pada bangunan ini. Terdapat pula 1 los packaging. Ruang maintenance dan service juga di letakkan pada bangunan II A.



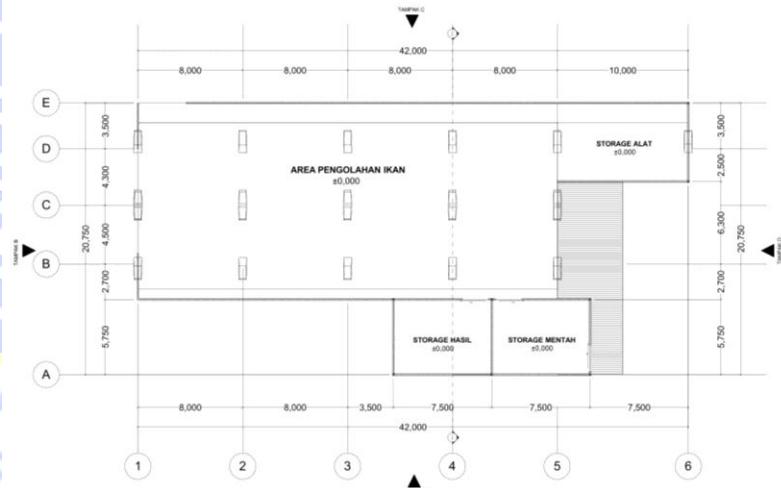
Gambar 5.1.10 Interior Pasar II



Gambar 5.1.11 Denah Bangunan II B

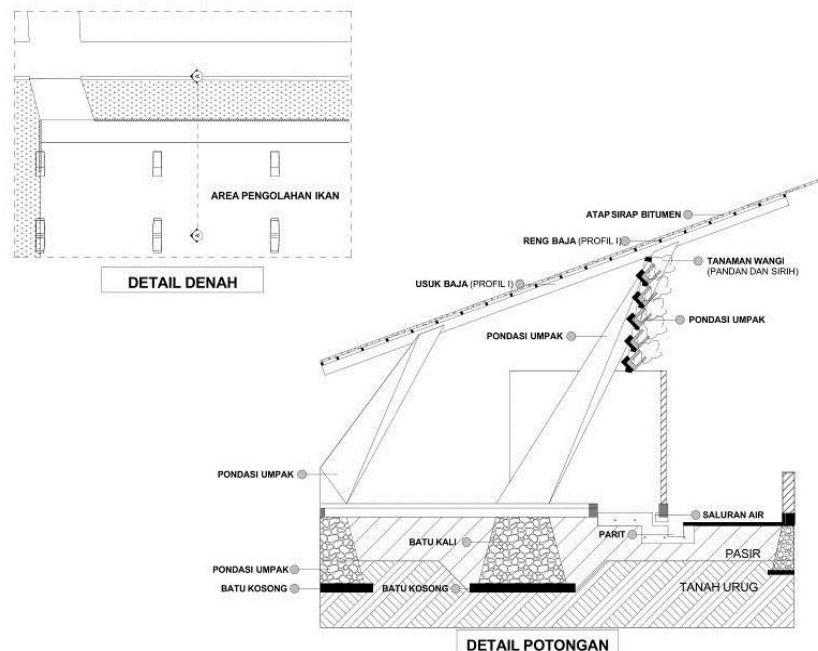
Food court dan aula terletak pada bangunan II B. Terdapat bagian *indoor* dan semi *outdoor* pada *food court*. View yang disajikan merupakan pemandangan sungai Bondet beserta perahu para nelayan yang terparkir di sepanjang bibir sungai.

5.1.5 Bangunan Pengolahan Ikan (Bangunan III)



Gambar 5.1.12 Denah Bangunan III

Bangunan III merupakan bangunan pengolahan ikan yang diperuntukan bagi para ibu-ibu yang mengolah ikan. Terdapat *storage* untuk ikan hasil tangkapan yang belum diolah dan yang sudah diolah. Terdapat pula *storage* alat untuk mengolah ikan. Terdapat desain special pada bangunan pengolahan ikan disini. Yakni dengan adanya tanaman penghalau bau yang berada pada dinding bangunan. Berikut merupakan detail pemasangan tanaman:



Tabel 5.1.1 Detail Bangunan Pengolahan Ikan

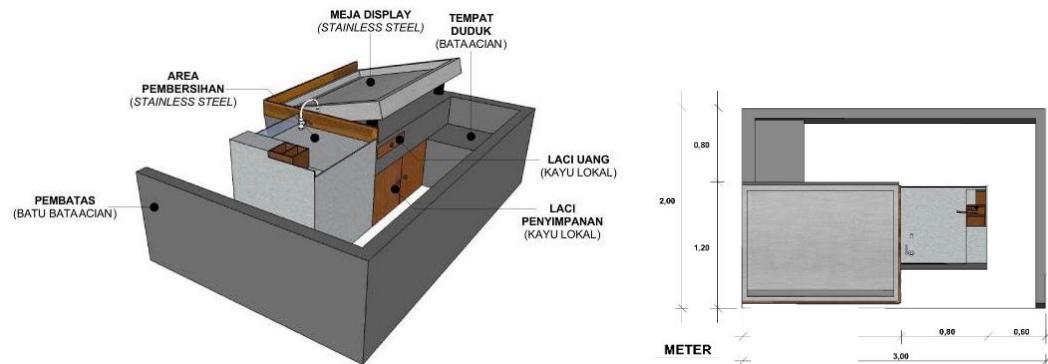


Gambar 5.1.13 3D Bangunan Pengolahan Ikan

Ketika proses *maintenance* tanaman berlangsung yakni penyiraman air di sore hari, maka air yang disiram akan jatuh pada saluran yang telah tersedia.

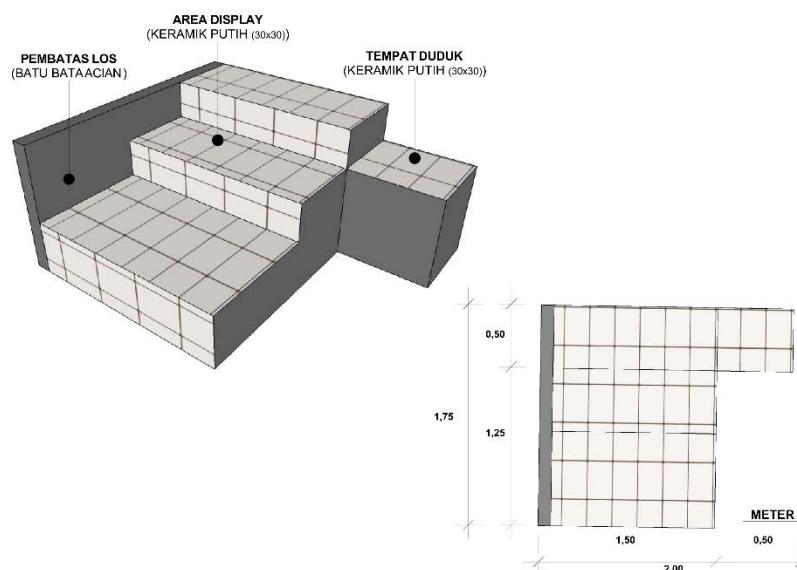
5.1.6 Detail Los

Berikut ini merupakan los yang ada di *Fish Market*:

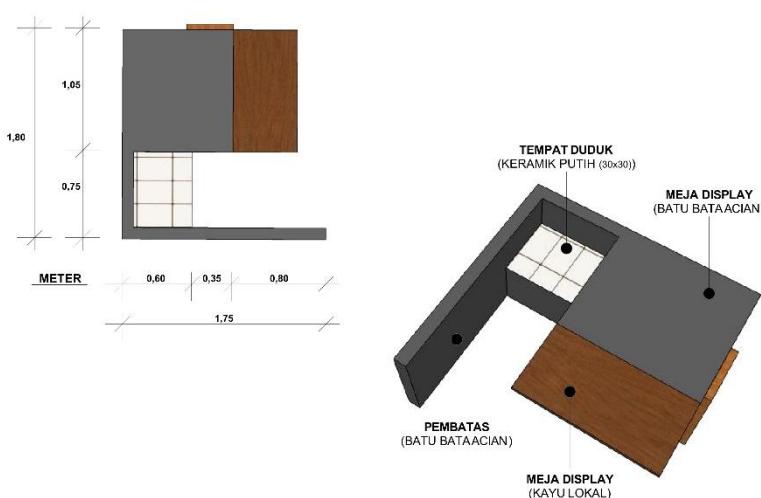


Gambar 5.1.14 Detail Los Ikan

ISLAM



Gambar 5.1.15 Detail Los Buah



Gambar 5.1.16 Detail Los Sayur