

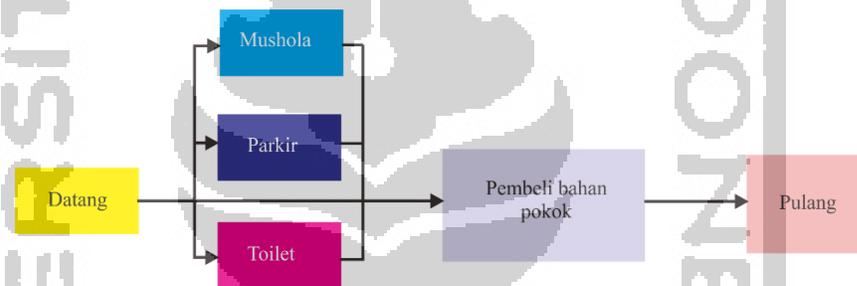
### BAB III PENYELESAIAN PERSOALAN

#### 3.1 Penyelesaian Tata Ruang

##### 3.1.1 Analisis Alur Kegiatan Pengguna

###### 1. Alur kegiatan pengunjung

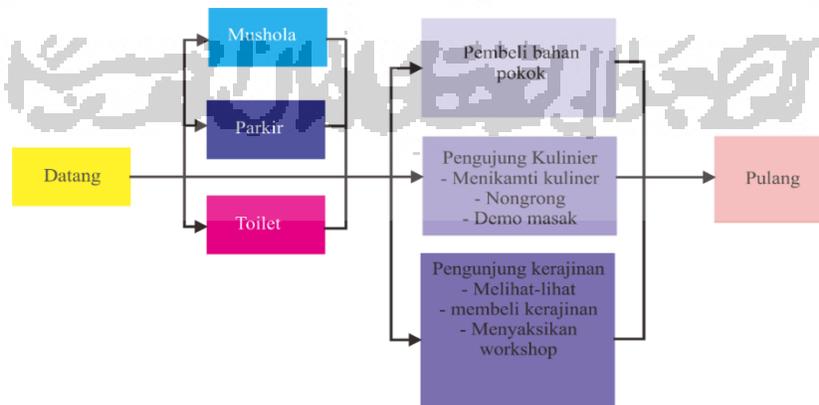
Pengunjung pasar yaitu seorang pengunjung yang datang ke pasar hanya untuk membeli barang tertentu seperti bahan pokok, jika barang yang akan di beli sudah di dapatkan maka pengunjung akan langsung pulang.



Gambar.3.1 Alur Kegiatan Pengunjung

###### 2. Alur kegiatan wisatawan

Wisatawan adalah seseorang yang mengunjungi pasar dengan tujuan untuk rekreasi sembari membeli barang dagangan sebagai oleh-oleh berupa produk kerajinan dan produk kuliner.

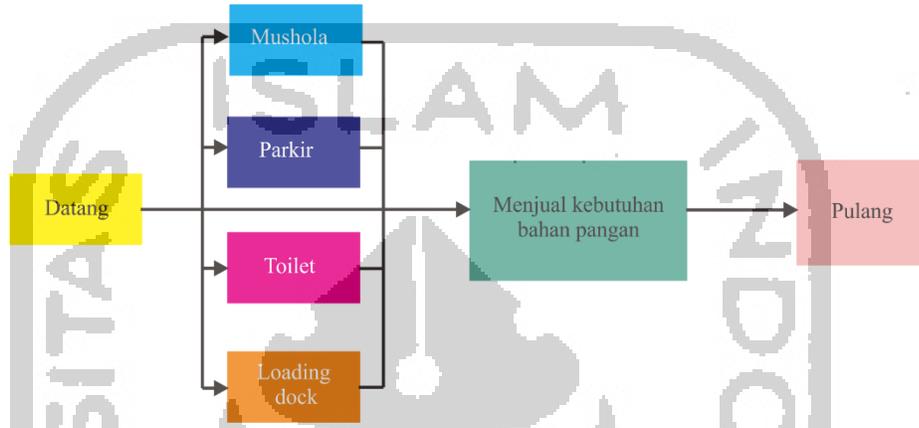


Gambar.3.2 Alur Kegiatan Wisatawan

### 3. Alur kegiatan pedagang

#### a. Alur kegiatan pedagang bahan pokok

Pedagang bahan pokok akan datang ke pasar kemudian menjajakan dagangannya pada los dan kios.



Gambar.3.3 Alur Kegiatan Pedagang

#### b. Alur kegiatan pengerajin

Pengerajin akan datang ke pasar dengan langsung membawa produk kerajinan atau membawa bahan untuk membuat kerajinan ke gudang penyimpanan jika pengerajin melakukan kegiatan workshop pada kios nya.

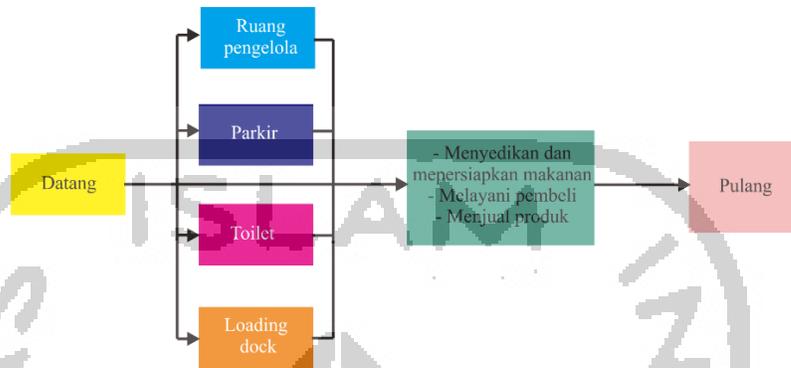


Gambar.3.4 Alur Kegiatan Pengerajin

#### c. Alur kegiatan pedagang kuliner

Pedagang kuliner akan datang dengan membawa produk kuliner yang sudah di olah yang dapat langsung di jual dan Pedagang makanan yang

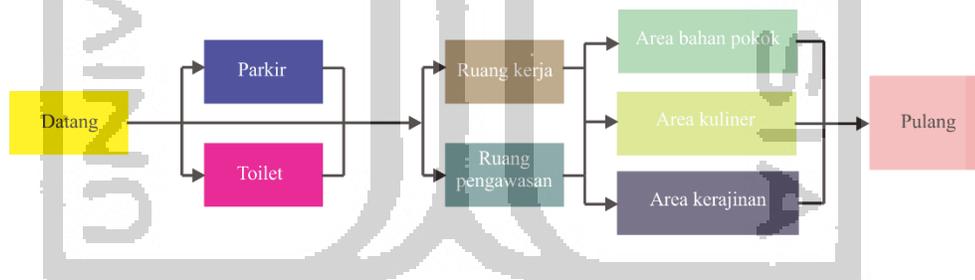
berjualan pada foodcourt akan menyajikan makan dulu baru bisa menjualnya.



Gambar.3.5 Alur Kegiatan Pedagang Kuliner

### 3. Alur kegiatan pengelola

Pengelola akan menuju ke kantor pengelola lalu akan mengawasi berbagai kegiatan yang ada pada pasar.



Gambar.3.6 Alur Kegiatan Pengelola

### 3.1.2 Analisis Kebutuhan Ruang

Dari hasil analisis alur kegiatan pengguna maka ditemukan kebutuhan ruang yang cocok untuk pengguna agar segala macam kegiatan di dalam pasar dapat terwadahi dengan baik ,yaitu :

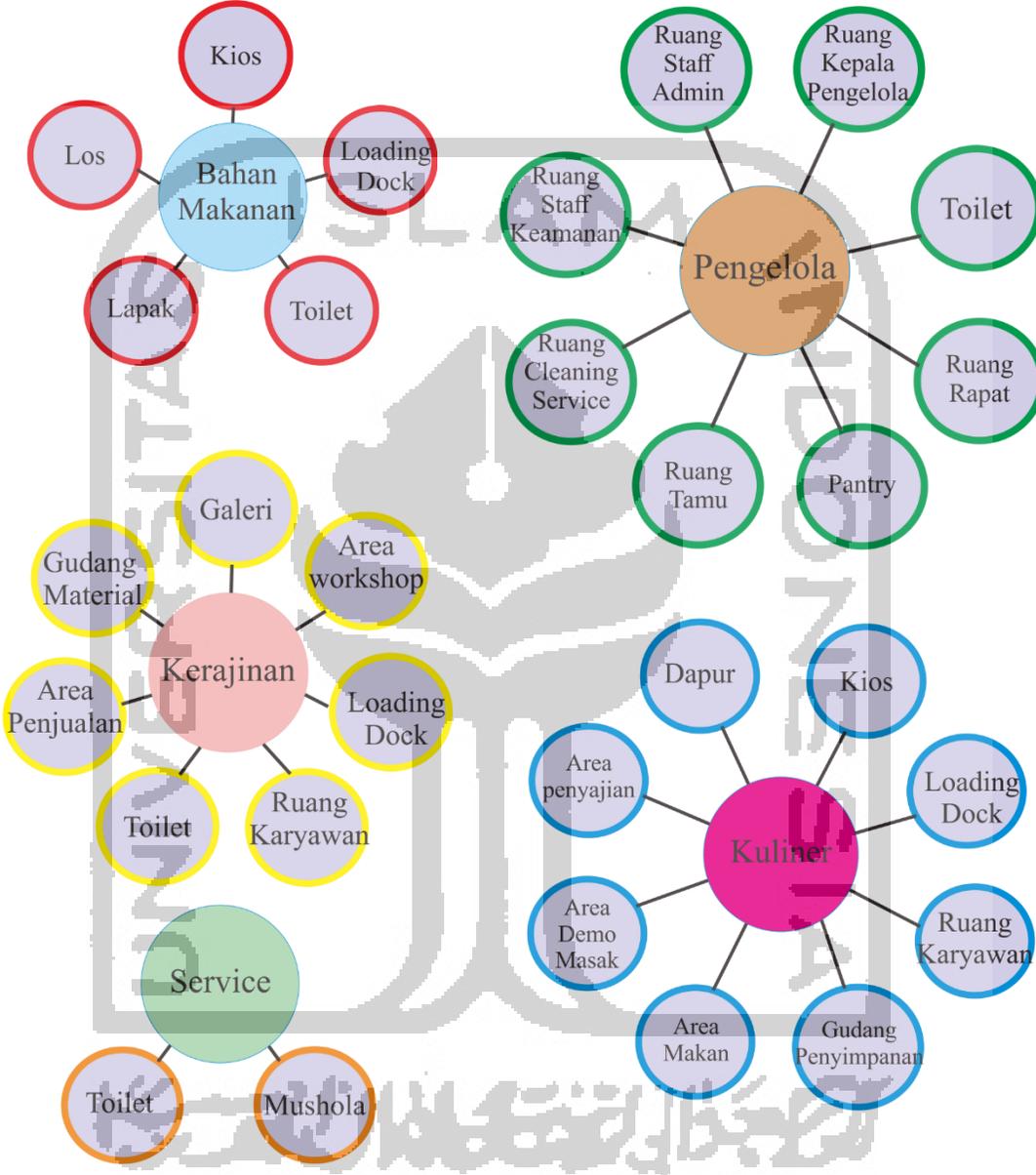
Tabel 3.1 Kebutuhan Ruang

Pelaku	Aktivitas	Persyaratan Ruang	Kebutuhan Ruang
Pengunjung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Datang</li> <li>• Parkir</li> <li>• Berbelanja</li> <li>• Wisata kuliner</li> <li>• Wisata kerajinan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memenuhi standar daya tampung parkir pengunjung</li> <li>• Area dagang dengan standar ruang yang memberikan kenyamanan</li> <li>• Area untuk melihat, belajar, dan membeli kerajinan</li> <li>• Area untuk membeli dan menikmati kuliner</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pos keamanan</li> <li>• Area parkir</li> <li>• Kios, los dan lapak pedagang</li> <li>• Pusat kuliner</li> <li>• Ruang workshop</li> <li>• Ruang galeri</li> <li>• Ruang ritail</li> <li>• Mushola</li> <li>• Toilet</li> </ul>
Pedagang Pasar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Datang</li> <li>• Drop off barang dagang</li> <li>• Menata barang dagang</li> <li>• berdagang</li> <li>• Menyimpan barang dagangan</li> <li>• Aktifitas sanitasi</li> <li>• Aktifitas ibadah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sirkulasi yang memadai untuk dilewati kendaraan pengangkut barang</li> <li>• Area untuk menurunkan barang dagangan yang tidak mengganggu sirkulasi</li> <li>• Area dagang yang sesuai dengan standar kenyamanan</li> <li>• Area penyimpanan yang sesuai untuk menyimpan barang agar tidak mudah rusak</li> <li>• Memenuhi standar kebutuhan ruang gerak</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pos keamanan</li> <li>• Loading dock</li> <li>• Kios dan los dagang</li> <li>• Mushola</li> <li>• Toilet</li> </ul>

Pelaku	Aktivitas	Persyaratan Ruang	Kebutuhan Ruang
Pengerajin	<ul style="list-style-type: none"> <li>Datang</li> <li>Drop off barang</li> <li>menata barang dagang</li> <li>Menyimpan barang dagang</li> <li>Workshop</li> <li>Memajang barang krajinan</li> <li>Melayani jual beli</li> <li>Aktifitas sanitasi</li> <li>Aktifitas ibadah</li> <li>Pulang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sirkulasi yang memadai untuk dilewati kendaraan pengangkut barang</li> <li>Area untuk menurunkan barang dagang yang tidak mengganggu sirkulasi</li> <li>Area workshop yang dengan standar kenyamanan yang baik</li> <li>Area penyimpanan yang sesuai dengan jenis barang dagang sehingga dapat lebih awet</li> <li>Area untuk menjual dan memamerkan barang krajinan</li> <li>Memenuhi standar ruang gerak</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pos keamanan</li> <li>Loading dock</li> <li>Area workshop</li> <li>Retail</li> <li>Ruang galeri</li> <li>Area penyimpanan</li> <li>Mushola</li> <li>Toilet</li> </ul>

Pelaku	Aktivitas	Persyaratan Ruang	Kebutuhan Ruang
Pedagang kuliner	<ul style="list-style-type: none"> <li>Datang</li> <li>Drop off barang</li> <li>menata barang dagang</li> <li>Menyimpan barang dagang</li> <li>Memasak</li> <li>Melayani</li> <li>Demo memasak</li> <li>Aktifitas sanitasi</li> <li>Aktifitas ibadah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sirkulasi yang memadai untuk dilewati kendaraan pengangkut barang</li> <li>area untuk menurunkan barang dagang yang tidak mengganggu sirkulasi</li> <li>Area memasak yang sesuai standar kenyamanan</li> <li>Area penyimpanan yang sesuai untuk menjaga kualitas barang dagang</li> <li>Memenuhi Standar kebutuhan ruang gerak</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pos keamanan</li> <li>Dapur</li> <li>Kasir</li> <li>Tempat penyajian makanan</li> <li>Area demo memasak</li> <li>Area penyimpanan</li> <li>Mushola</li> <li>Toilet</li> </ul>

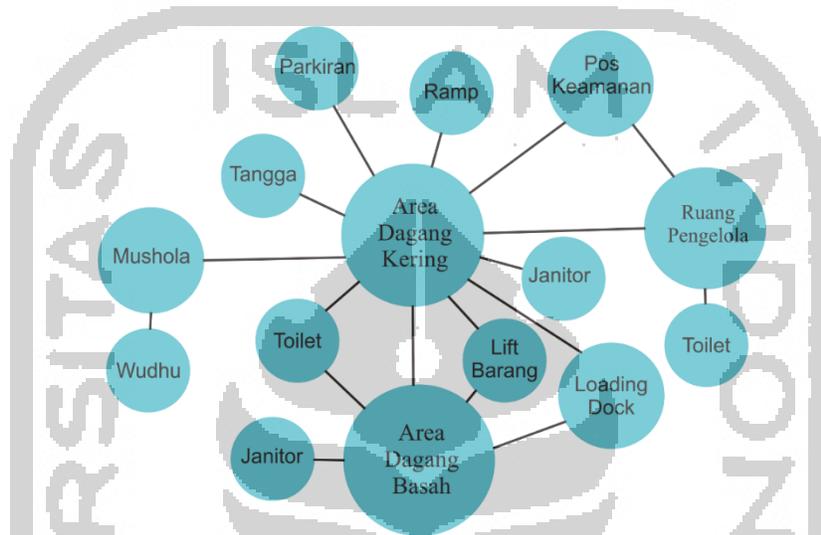
3.1.3 Zonasi Ruang



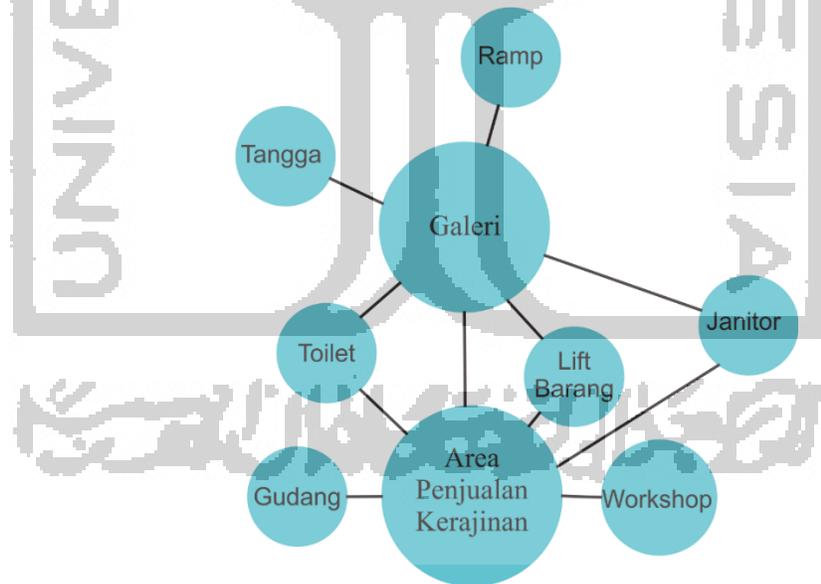
Gambar.3.7 Zonasi Ruang

Zonasi Ruang pada bangunan pasar ini akan di bedakan menjadi 5 bagian dimana per zona memiliki fungsi kegiatan yang berbeda dan perzona memiliki kategori ruang yang berbeda-beda yang dapat di lihat pada gambar di atas.

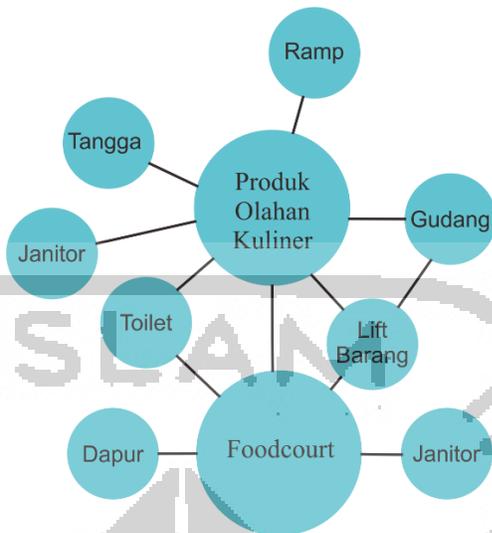
### 3.1.4 Hubungan Ruang



Gambar.3.8 Hubungan Ruang Pasar tradisional



Gambar.3.9 Hubungan Ruang Pasar Wisata



Gambar.3.10 Hubungan Ruang Pasar Wisata

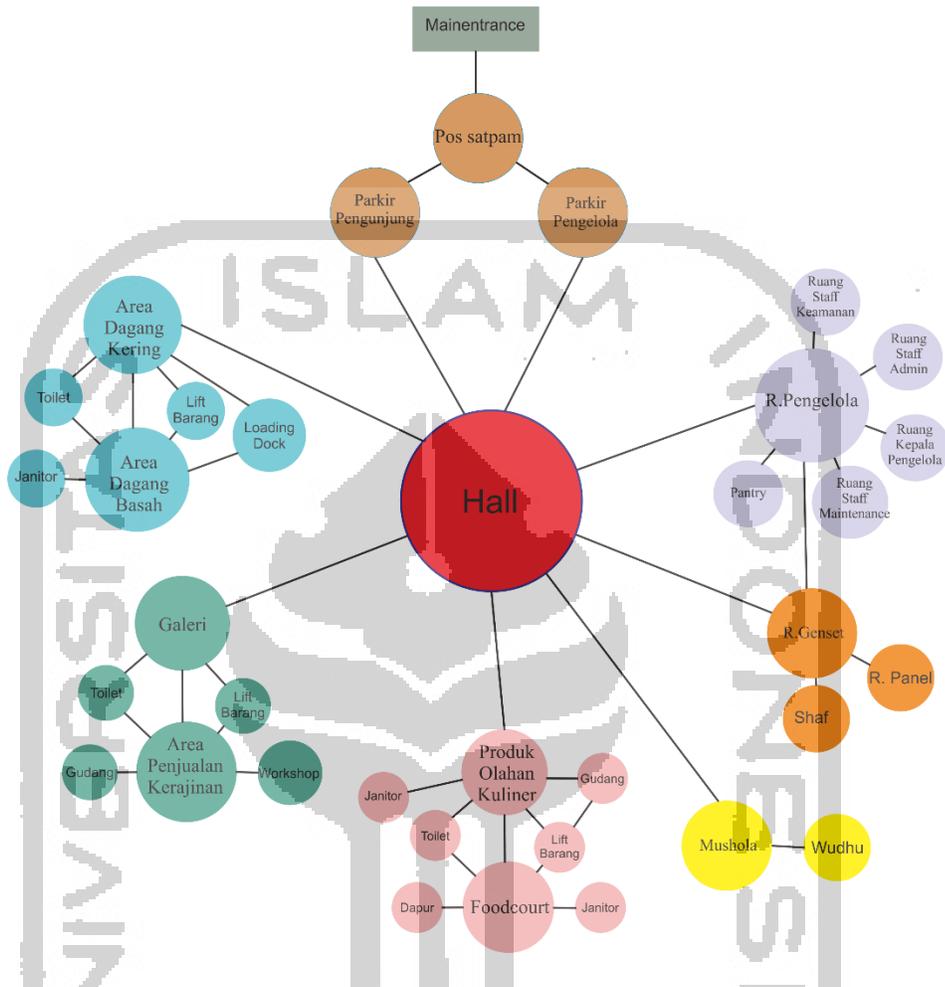
### 3.1.5 Program Ruang

Setelah mendapatkan hubungan ruang pada sub bab sebelumnya, maka dapat dibuat program ruangnya. Berikut akan di paparkan di bawah ini

Nama Bagian	NO	Nama Ruanagan	Sinar Matahari	Kabisi ngan	Allran Angin	View
Bahan Pokok	1	Kios Dagangan Kering	●●	●	●●	●
	2	Los Dagangan Kering	●●	●	●●	●
	3	Los Dagangan Basah	●●●	●	●●●	●
Kerajinan	4	Kios Dagang Kerajinan	●●	●	●●	●
	5	Ruang Workshop	●●	●	●●●	●
	6	Gudang Bahan Kerajinan	●●●	●	●●●	●
Kuliner	7	Kios Dagang Produk Kuliner	●●	●	●●	●
	8	Los Dagang Produk Kuliner	●●	●	●●	●
	9	Foodcourt	●●	●	●●	●
Pengelola	10	Dapur	●●	●	●●	●
	11	Pos Keamanan	●	●	●●	●●
	12	Ruang Pengelola	●	●●	●●	●●
Penunjang	13	Geleri	●●	●	●●	●●
	14	Mushola	●	●●●	●	●
	15	Tempat Wudhu	●	●	●	●
	16	Loading Dock	●	●	●	●
	17	Toilet Difebel	●	●	●	●
	18	Lift Barang	●	●	●	●
	19	Lavatory	●	●	●	●
	20	Parkiran	●	●	●	●
Service	21	Ruang Panel	●	●	●	●
	22	Ruang Genset	●	●●●	●	●
	23	Ruang Shaf	●	●	●	●
	24	Ruang Janitor	●	●	●	●

Gambar.3.11 Program Ruang

### 3.1.6 Organisasi Ruang



Gambar.3.12 Organisasi Ruang

### 3.1.7 Kebutuhan Ruang

Setelah melihat data pedagang pasar eksisting dan pertimbangan jumlah umkm yang ada di Kawasan pakualaman, Kemudian dilihat alur aktifitas kegiatannya setiap pedagang dan pengunjung yang sudah di bahas pada sub bab di atas, Maka di daapatlah kebutuhan ruang yang ada seperti tabel di bawah ini :

Tabel 3.2 Kebutuhan Ruang

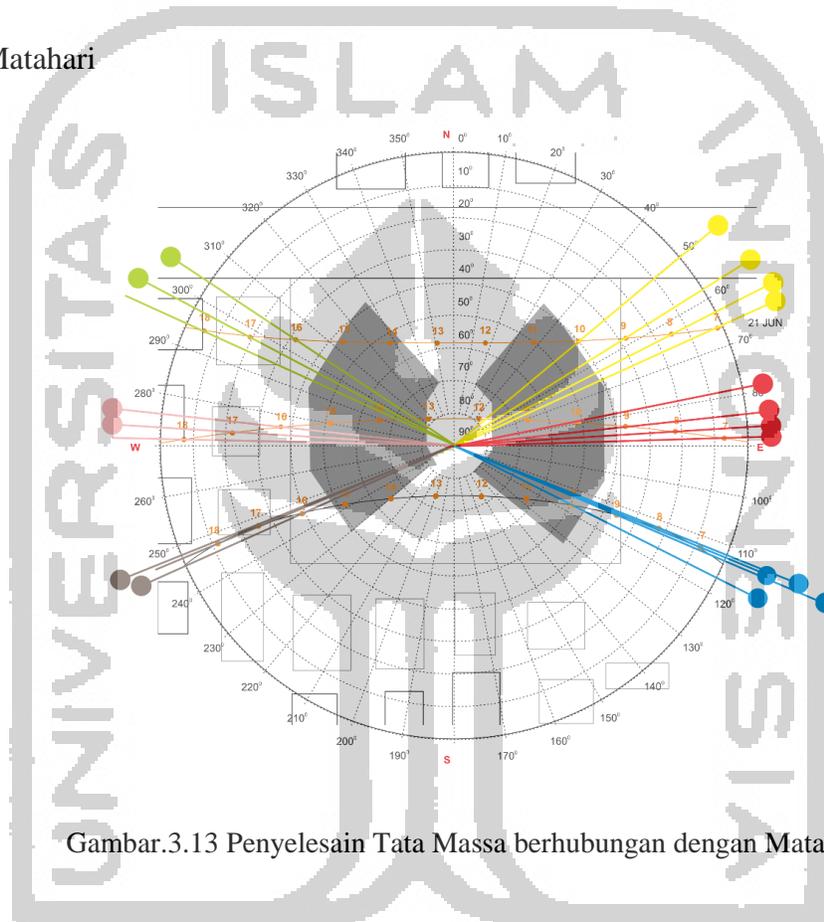
Kebutuhan Ruang	Standar Ruang	Sumber	Kapasitas	Luas Ruang	Jumlah Ruang	Total Luas
Kios Dagang Kering	6 m <sup>2</sup>	Datek	3 orang	9 m <sup>2</sup>	23	207 m <sup>2</sup>
Los Dagang Kering	3 m <sup>2</sup>	Datek	3 orang	4 m <sup>2</sup>	430	1600 m <sup>2</sup>
Los Dagang Basah	3 m <sup>2</sup>	Datek	3 orang	4 m <sup>2</sup>	117	548 m <sup>2</sup>
Pos Keamanan	5 m <sup>2</sup>	Datek	1 orang	5 m <sup>2</sup>	1	5 m <sup>2</sup>
Ruang <i>Staff</i> Keamanan	9 m <sup>2</sup>	Datek	2 orang	9 m <sup>2</sup>	1	9 m <sup>2</sup>
Ruang <i>Staff</i> Admin	9 m <sup>2</sup>	Datek	2 orang	9 m <sup>2</sup>	1	9 m <sup>2</sup>
Ruang Kepala Pengelola	9 m <sup>2</sup>	Datek	1 orang	9 m <sup>2</sup>	1	9 m <sup>2</sup>
Ruang <i>Staff Maintenance</i>	9 m <sup>2</sup>	Datek	3 orang	9 m <sup>2</sup>	1	9 m <sup>2</sup>
Pantry	4 m <sup>2</sup>	Datek	2 orang	4 m <sup>2</sup>	1	4 m <sup>2</sup>
Toilet Pengelola	3 m <sup>2</sup>	Datek	1 orang	3 m <sup>2</sup>	1	3 m <sup>2</sup>
Toilet Umum	3 m <sup>2</sup>	Datek	1 orang	3 m <sup>2</sup>	12	36 m <sup>2</sup>
Toilet Difable	6 m <sup>2</sup>	Datek	1 orang	6 m <sup>2</sup>	3	18 m <sup>2</sup>
Kamar Mandi	3 m <sup>2</sup>	DAttek	1 orang	3 m <sup>2</sup>	6	18 m <sup>2</sup>
Loading Dock	15 m <sup>2</sup>	Datek	1 mobil	15 m <sup>2</sup>	2	30 m <sup>2</sup>
Mushola	36 m <sup>2</sup>	Datek	20 orang	36 m <sup>2</sup>	1	36 m <sup>2</sup>

Tempat Wudhu	2 m <sup>2</sup>	Datek	2 orang	2 m <sup>2</sup>	1	2 m <sup>2</sup>
Lift Barang	6,25 m <sup>2</sup>	Datek	2 orang	6,25 m <sup>2</sup>	1	6,25 m <sup>2</sup>
Parkiran Pengelola	20 m <sup>2</sup>	Datek	20 motor	20 m <sup>2</sup>	1	20 m <sup>2</sup>
Parkiran Pengunjung & Pedagang	450 m <sup>2</sup>	Datek	100 motor 15 mobil	450 m <sup>2</sup>	1	450 m <sup>2</sup>
Galeri	225 m <sup>2</sup>	Datek	40 orang	225 m <sup>2</sup>	1	225 m <sup>2</sup>
Kios Dagang Kerajinan	16 m <sup>2</sup>	Datek	6 orang	16 m <sup>2</sup>	10	160 m <sup>2</sup>
Gudang Bahan Kerajinan	4 m <sup>2</sup>	Datek	1 orang	4 m <sup>2</sup>	5	30 m <sup>2</sup>
Kios Dagang Produk Kuliner	9 m <sup>2</sup>	Datek	3 orang	9 m <sup>2</sup>	5	45 m <sup>2</sup>
Los Dagang Produk Kuliner	4 m <sup>2</sup>	Datek	3 orang	4 m <sup>2</sup>	20	80 m <sup>2</sup>
Foodcourt	144 m <sup>2</sup>	Datek	20 orang	144 m <sup>2</sup>	1	144 m <sup>2</sup>
Dapur	9 m <sup>2</sup>	Datek	2 orang	9 m <sup>2</sup>	6	54 m <sup>2</sup>
Ruang Panel	4 m <sup>2</sup>	Datek	1 orang	4 m <sup>2</sup>	1	4 m <sup>2</sup>
Ruang Genset	20 m <sup>2</sup>	Datek	2 orang	20 m <sup>2</sup>	1	20 m <sup>2</sup>
Ruang Shaf	1 m <sup>2</sup>	Datek	-	1 m <sup>2</sup>	1	1 m <sup>2</sup>
Ruang Janitor	2 m <sup>2</sup>	Datek	-	2 m <sup>2</sup>	1	2 m <sup>2</sup>
Ruang Mesin Pompa	9 m <sup>2</sup>	Datek	2 orang	9 m <sup>2</sup>	1	9 m <sup>2</sup>

### 3.2 Penyelesaian Tata Massa dan Tata Bangunan

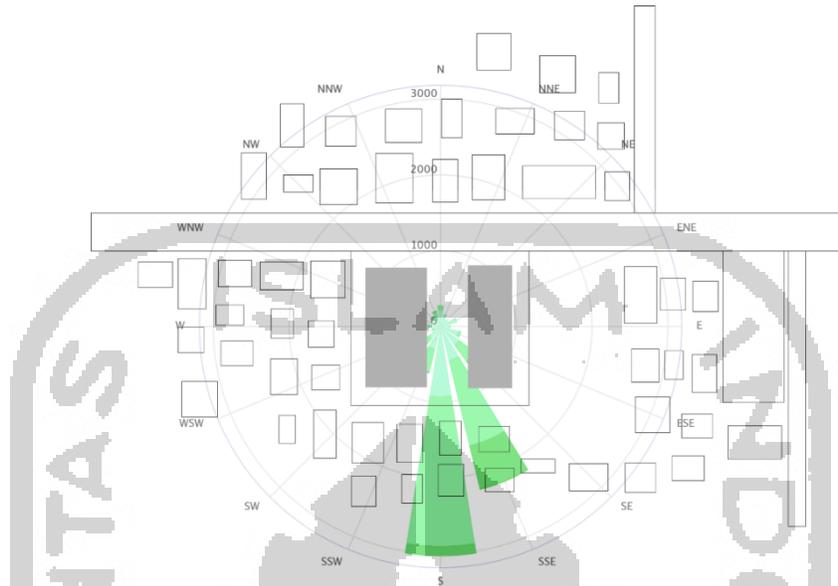
Massa di bentuk berdasarkan respon dari keadaan matahari, angin, dan view ke objek wisata. Dimana dapat di lihat pada sub bab di atas yang sudah membahas tentang massa yang mempertimbangkan orientasi matahari, angin, dan viw ke objek wisata.

Matahari



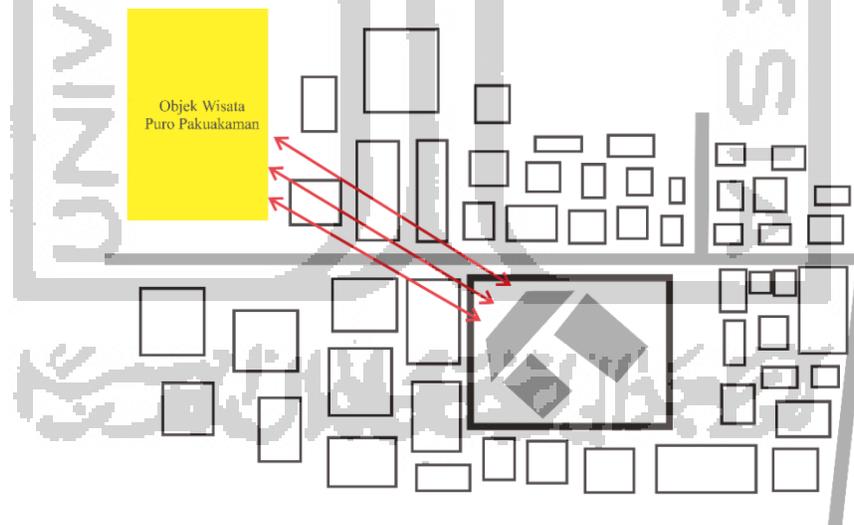
Gambar.3.13 Penyelesain Tata Massa berhubungan dengan Matahari

Angin



Gambar.3.14 Penyelesaian Tata Massa berhubungan dengan Angin

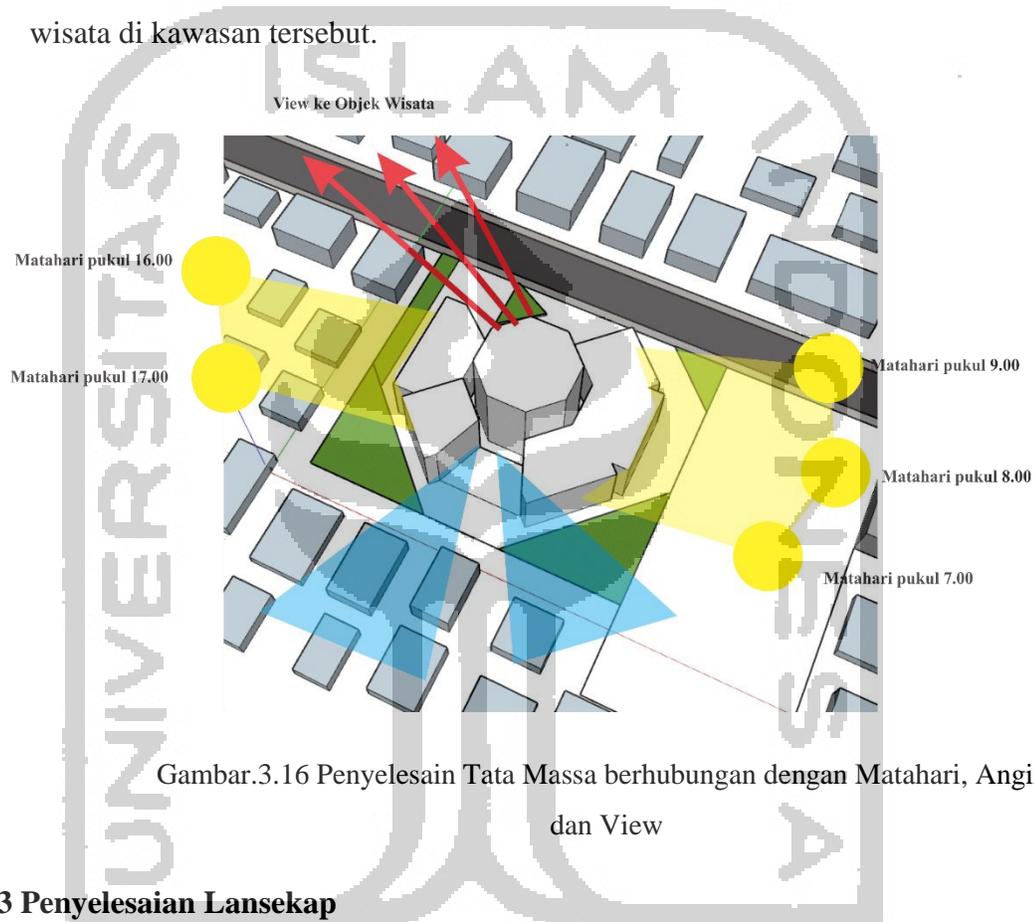
View ke objek wisata



Gambar.3.15 Penyelesaian Tata Massa berhubungan dengan view

Gubahan massa terbentuk dari ruang-ruang yang di jelaskan pada sub bab di atas, beberapa ruangan membutuhkan cahaya matahari untuk menunjang aktifitas di

dalam bangunan. Sehingga bangunan akan ada yang menghadap ke arah matahari pagi dan sore. Pada bagian tengah yang ada pada bagian utara di buat lorong atau sela-sela untuk memasukan angin yang datang dari arah utara karena dari arah tersebut angin paling besar datang. Bangunan akan menghadap ke arah barat laut dimana arah tersebut terdapat bangunan Puro Pakualaman yang menjadi daya tarik wisata di kawasan tersebut.



Gambar.3.16 Penyelesaian Tata Massa berhubungan dengan Matahari, Angin, dan View

### 3.3 Penyelesaian Lansekap

Kofesien Dasar Bangunan : 1435 m<sup>2</sup>

Area *Softscape* : 848 m<sup>2</sup>

Area *Hardscape* : 1079m<sup>2</sup>

Lahan soft scape ini hanya berupa tanah yang di atas bawahnya tidak boleh ada unsur bangunan, agar tumbuhan dapat tumbuh dengan baik tanpa terganggu dengan unsur bangunan. Area landscape di tanami jenis pohon yang bermacam mulai dari yang besar, sedang, dan kecil.



Gambar.3.17 Penyelesaian Lansekap

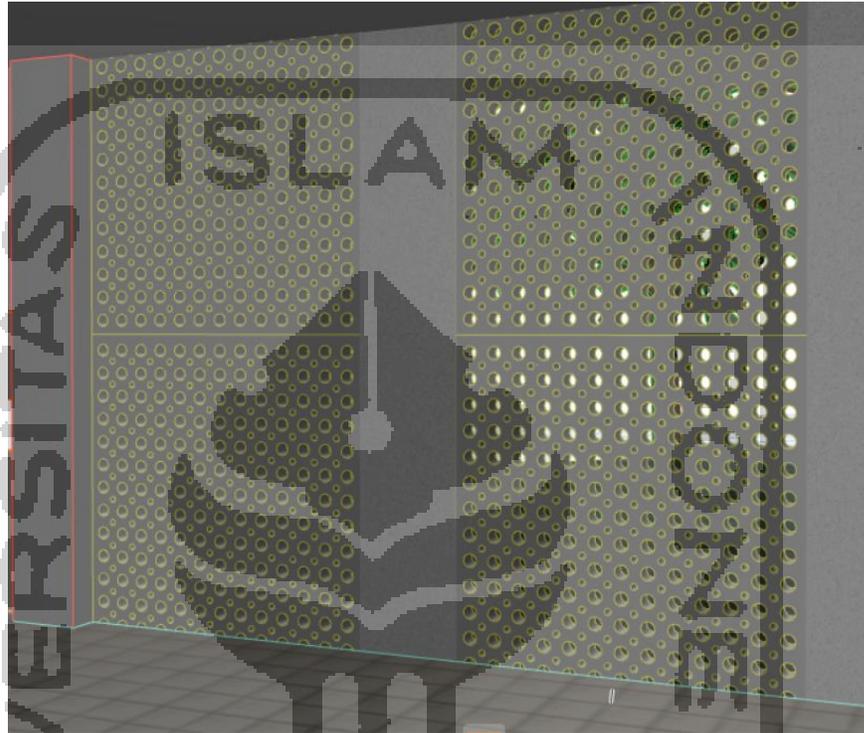
Seperti dilihat pada gambar di atas, Area *softscape* yang berwarna hijau harus terbebas dari unsur bangunan yang hanya boleh ditanami vegetasi saja. Area *softscape* di buat dengan luas 848 m<sup>2</sup> yang artinya sudah cukup untuk *softscape* berdasarkan pertimbangan ASD.

Vegetasi juga di tempatkan di arah datangnya matahari yaitu timur dan barat untuk menyaring cahaya matahari yang datang sehingga cahaya yang masuk ke bangunan tidak berlebihan yang akan membuat bangunan menjadi panas.

### 3.4 Penyelesaian Fasad Selubung Bangunan

Dalam konteks selubung bangunan, bangunan akan menggunakan shading dan roster dimana shading berfungsi untuk memblok cahaya matahari yang tidak di butuhkan pada area ruangan tertentu dan untuk Roster berfungsi sebagai jalur angin masuk kedalam bangunan yang membuat penghawaan di dalam bangunan menjadi baik dan nyaman dengan mengandalkan penghawaan alami. Pencahayaan yang cukup banyak akan di perlukan pada ruangan-ruangan tertentu seperti tempat berjualan dagangan basah, tempat makan, galeri, Gudang penyimpanan bahan kerajinan. Dengan begitu ruangan-ruangan tersebut akan membutuhkan pencahayaan alami seperti cahaya matahari. Cahaya matahari yang baik yaitu pada

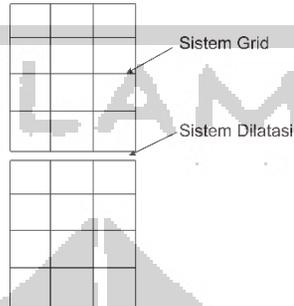
pagi hari dan sore hari dimana pada waktu tersebut intensitas panasnya tidak berlebihan dengan begitu cahaya matahari dapat di manfaatkan untuk di gunakan pada ruang yang membutuhkan cahaya matahari yang banyak.



Gambar.3.18 Dinding Roaster

### 3.5 Penyelesaian Struktur dan Infrastruktur

Penyelesaian struktur pada bangunan akan menggunakan sistem struktur Grid dan sistem dilatasi dimana bangunan di harapkan dapat meminimalisir terjadinya bangunan ambruk pada saat gempa bumi.



Gambar.3.19 Penyelesaian Struktur

Sistem Dilatasi di gunakan karena bentang bangunan yang cukup Panjang sehingga membutuhkan sistem tersebut untuk menghindari bangunan mudah ambruk saat terjadi gempa.

Infrastruktur pada rancangan ini lebih fokus kepada kegiatan berwisata dimana pada site perancangan akan tersedia sistem transportasi umum yang dapat di gunakan untuk semua wisatawan dan menyediakan fasilitas-fasilitas pengunjung seperti tempat ibadah, tempat makan, dan tempat istirahat berupa ruang umum yang dapat di gunakan bagi setiap pengunjung.