

PROYEK AKHIR SARJANA

**Perancangan Kembali Pasar Tradisional Demangan di Yogyakarta
dengan Pendekatan Arsitektur Metafora yang Ikonik**

**STUDI KASUS : Pasar Tradisional Demangan, Demangan,
Kec.Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta**

Dosen Pembimbing : Ir. Muhammad Iftironi., MLA



Oleh :

Alvin Fadhil Muzakky

16512031

**PROGRAM STUDI SARJANA ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA**

2020

BACHELOR FINAL PROJECT

Redesign Of Demangan Traditional Market in Yogyakarta

With Metaphor Iconic Approach Of Architecture

CASE STUDY: Demangan Traditional Market, Demangan, Kec. Gondokusuman,
Yogyakarta City, Special Region of Yogyakarta

Lecturer : Ir. Muhammad Iftironi., MLA



Written By :

Alvin Fadhil Muzakky

16512031

**DEPARTEMENT OF ARCHITECTURE
FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING
ISLAMIC UNIVERSITY OF INDONESIA
YOGYAKARTA**

2020



LEMBAR PENGESAHAN

Proyek Akhir Sarjana yang berjudul _____ :
Bachelor Final Project Entitled :

**Perancangan Kembali Pasar Tradisional Demangan di Yogyakarta
dengan Pendekatan Arsitektur Metafora yang Ikonik**
*Redesign Of Demangan Traditional Market in Yogyakarta With Metaphor
Iconic Approach Of Architecture*

Nama Lengkap Mahasiswa _____ : Alvin Fadhil Muzakky
Student's Full Name

Nomor Mahasiswa _____ : 16512031
Student's Identification Number

Telah diuji dan disetujui pada _____ : Yogyakarta, 9 Juli 2020
Has been evaluated and agreed on Yogyakarta, July 9th 2020

Pembimbing
Supervisor

Ir. Muhammad Iftironi, MLA

Penguji
Jury

Ir. Tony Kunto Wibisono, M.Sc

Diketahui Oleh _____ :
Acknowledge by

Ketua Program Studi Sarjana Arsitektur
Head of Architecture Undergraduate Program



Dr. Yulianto P. Prihatmaji, ST., MT., IPM., IAI

CATATAN DOSEN PEMBIMBING

Berikut adalah penilaian buku laporan Proyek Akhir Sarjana :

Nama Mahasiswa : Alvin Fadhil Muzakky

Nomor Mahasiswa : 16512031

Judul Proyek Akhir Sarjana :

Perancangan Kembali Pasar Tradisional Demangan di Yogyakarta dengan pendekatan Arsitektur Metafora yang Ikonik


Kualitas Buku Laporan PAS : ~~Kurang, Sedang, Baik, Baik Sekali*~~

Sehingga Direkomendasikan / ~~Tidak Direkomendasikan*~~ untuk menjadi acuan produk Proyek Akhir Sarjana

*) **Mohon Dilingkari/Dicoret**

Yogyakarta, 09 Juli 2020

Dosen Pembimbing



Ir. Muhammad Iftironi, MLA

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Alvin Fadhil Muzakky

Nim : 16512031

Program Studi : Arsitektur

Fakultas : Teknik Sipil dan Perencanaan

Universitas : Universitas Islam Indonesia

Judul : **Perancangan Kembali Pasar Tradisional Demangan di
Yogyakarta dengan Pendekatan Arsitektur Metafora
yang Ikonik**

Saya menyatakan bahwa seluruh bagian karya ini adalah karya sendiri kecuali karya yang disebut referensinya dan tidak ada bantuan dari pihak lain baik seluruhnya ataupun sebagian dalam proses pembuatannya. Saya juga menyatakan tidak ada konflik hak kepemilikan intelektual atas karya ini dan menyerahkan kepada Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia untuk digunakan sebagai kepentingan pendidikan dan publikasi.

Yogyakarta, 09 Juli 2020



Alvin Fadhil Muzakky

16512031

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Assalamualikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji dan syukur penulis panjatan atas kehadiran Allah SWT atas berkah dan rahmat-Nya sehinggalan dari awal proses hinggan akhir Proyek Akhir Sarjana ini dapat terselesaikan dengan lancar. Tidak lupa pula shalawat dan salam penulis sampaikan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW. Dalam proses pengerjaan PAS ini, penulis menyadari bahwa penyelesaian ini tidak lepas dari dukungan baik moril maupun materil oleh banyak pihak, oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT, atas berkah dan rahmatnya dalam mempermudah dan memberikan kelancaran penyelesaian PAS ini.
2. Keluarga khususnya Orangtua, terima kasih untuk segala dukungan yang telah diberikan, terima kasih untuk segala doa yang telah dipanjatkan.
3. Bapak Ir. Muhammad Iftironi, MLA selaku dosen pembimbing Tugas Akhir yang telah mengarahkan, membimbing serta memberikan masukan dan motivasi. Sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik.
4. Bapak Ir. Tony Kunto Wibisono, M.Sc selaku dosen penguji yang telah memberikan saran dan masukannya selama menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik.
5. Bapak Dr. Yulianto P. Prihatmaji, ST., MT., IPM., IAI selaku Ketua Program Studi Sarjana Arsitektur di Universitas Islam Indonesia.
6. Sahabat-sahabat yang selalu mengingatkan, memotivasi, dan membantu secara moril untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Saya mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu saya dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini. Penulis berharap bahwa laporan ini dapat bermanfaat bagi peiha yang membaca. Penulis mengetahui bahwa tulisan ini

jauh dari kata sempurna sehingga penulis mengharapkan adanya kritik dan saran yang membangun demi kebarikan enuis dimana yang akan datang. Semoga tulisan ini dapat digunakan sebagaimana mestinya . Terima Kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yogyakarta, 09 Juli 2020



Alvin Fadhil Muzakky



ABSTRAK

Pasar Tradisional Demangan berada dikelurahan Demangan yang berada disekitaran kawasan perdagangan dan jasa yang ramai. Di Pasar Tradisional Demangan terjadi permasalahan yaitu desain fasad bangunan pasar tidak menampilkan ikon atau ciri khas sebagai Pasar Tradisional Demangan. Sehingga perlu merancang pasar tradisional yang dapat mengakomodir semua pedagang sehingga pedagang dapat berjualan didalam pasar dan juga menampilkan desain fasad bangunan Pasar Tradisional Demangan yang ikonik dengan penekanan konsep desain dari arsitektur metafora yang diambil dari bentuk sayap burung garuda pada lambang Karaton Ngayogyakarta karta Hadiningrat.

Konsep desain fasad diambil dari proses transformasi sayap burung garuda pada lambang Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat yang diambil bentuk garis sayapnya kemudian di potong dan ditransformasikan menjadi bentuk atap, kantilever dan juga bentuk potongan dan transformasi dari bulu pada sayap burung garuda yang dijadinya sebagai jendela bangunan. Konsep desain fasad diambil dari burung garuda pada lambang Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat dikarenakan masyarakat terbiasa melihat dan dekat dengan lambang Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat sehingga cocok untuk dijadikan dasar konsep ikonik dari fasad Pasar Tradisional Demangan.

Pasar ini juga dirancang memiliki 4 lantai yang dimana lantai dasar digunakan untuk berjualan lapak daging dan ikan, lantai 1 dan 2 digunakan untuk berjualan lapak buah dan sayur, lantai 3 digunakan untuk berjualan kios pecah belah, pakaian, sepatu dll.

Dari isu diatas, perancangan Pasar Tradisional Demangan dengan konsep fasad metafora yang ikonik diharapkan mampu membuat ikon atau ciri khas fasad Pasar Tradisional Demangan untuk disekitaran lokasi pasar.

Kata kunci : *Pasar, Arsitektur Metafora, Ikonik*

ABSTRACT

Demangan Traditional market is located in the center of Demangan which is located around the bustling trade and services area. In traditional market Demangan there is a problem that the design of the building facade does not display the icon or characteristic as traditional market Demangan. So it is necessary to design a traditional market that can accommodate all traders so that traders can sell in the market and also display the design of the building facade of Demangan traditional market that is iconic with the emphasis of design concept of the metaphor architecture taken from the shape of the wings of the Garuda Bird on the emblem of Karaton Ngayogyakarta Karta Hadiningrat.

The facade design concept was taken from the transformation of the Garuda Bird Wing on the emblem of the Karaton of Ngayogyakarta, which was taken in a line of wings and transformed into a roof, cantilever and also a form of pieces and a transformation of the feathers on the wings of the Garuda Bird as the building window. The concept of the facade design was taken from the Garuda bird on the emblem of Ngayogyakarta Hadiningrat Karaton because the people were accustomed to see and close to the emblem of Ngayogyakarta Hadiningrat Karaton so it is suitable to serve as the basis of the iconic concept of Demangan traditional market façade

This market is also designed to have 4 floors where the ground floor is used to sell meat and fish, floors 1 and 2 are used to sell fruit and vegetable stalls, the 3rd floor is used to sell tableware, clothes, shoes etc.

From the above, the design of Demangan traditional market with the concept of the iconic metaphor facade is being able to create icons or distinctive characteristics of the Demangan traditional market facade for surrounding market location.

Keywords: Market, Metaphor Architecture, Iconic

DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
CATATAN DOSEN PEMBIMBING.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Judul Proyek.....	1
1.2 Batasan Judul Perancangan.....	1
1.3 Latar Belakang.....	1
1.3.1 Latar Belakang Proyek.....	1
1.3.2 Latar Belakang Permasalahan.....	2
1.4 Rumusan Masalah.....	7
1.4.1 Permasalahan Umum.....	7
1.4.2 Permasalahan Khusus.....	7
1.4.3 Peta Permasalahan.....	7
1.5 Tujuan dan Sasaran Perancangan.....	8
1.5.1 Tujuan Umum.....	8
1.5.2 Tujuan Khusus.....	8
1.5.3 Sasaran Perancangan.....	8
1.5.4 Batas Lingkup Permasalahan.....	9
1.6 Metode Perancangan.....	9
1.6.1 Metoda Perancangan.....	9
1.6.2 Skema Metoda Perancangan dengan Pendekatan Arsitektur Metafora.....	10
1.6.3 Metoda Pengumpulan Data Primer.....	11

1.6.4 Metoda Pengumpulan Data Sekunder.....	11
1.6.5 Metoda Pendekatan Perancangan.....	11
1.6.6 Metoda Analisis Data.....	11
1.6.7 Metoda Uji Desain.....	11
1.7 Sistematika Penulisan.....	12
1.8 Keaslian Penulisan.....	13
1.9 Kerangka Berpikir.....	15
1.10 Time Line Proyek Akhir Sarjana.....	16
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	17
2.1 Kajian Konteks Kawasan.....	17
2.1.1 Konteks Lokasi dan Site.....	17
2.1.2 Kawasan Kecamatan Gondokusuman.....	19
2.1.3 RDTR Kecamatan Gondokusuman.....	20
2.1.4 Kawasan Kelurahan Demangan.....	21
2.2 Kajian Eksisting Pasar Demangan.....	22
2.2.1 Site dan Luasan Pasar Demangan.....	22
2.2.2 Kegiatan Pengguna Pasar Demangan.....	23
2.2.3 Sirkulasi di Pasar Demangan.....	24
2.2.4 Pengguna Pasar Demangan.....	25
2.2.5 Kondisi Fisik Pasar Demangan.....	26
2.3 Kajian Pendekatan Perancangan.....	28
2.3.1 Arsitektur Metafora.....	28
2.3.2 Arsitektur Ikonik.....	29
2.3.3 Sayap Burung Garuda pada Lambang Ketaton Ngayogyakarta.....	32
2.4 Studi Preseden.....	33
2.4.1 Pasar Citra Niaga Samarinda.....	33
2.4.2 Stasiun TGV Lyon Perancis.....	36
BAB III ANALISA PERMASALAHAN DAN PEMECAHAN MASALAH.....	39
3.1 Spesifikasi Proyek.....	39
3.1.1 Tema Perancangan.....	40
3.1.2 Kondisi Eksisting.....	40

3.2 Bentuk Rancangan.....	41
3.2.1 Bentuk Bangunan.....	41
3.2.2 Selubung Bangunan Pasar.....	44
3.3 View Pandang Bangunan.....	44
3.4 Pengguna dan Ruang.....	45
3.4.1 Pengguna dalam Pasar.....	45
3.4.2 Aktivitas Pengguna.....	45
3.4.3 Kebutuhan Ruang.....	46
3.4.4 Hubungan Ruang.....	48
3.5 Zoning dan Site Plan.....	49
3.6 Plotting Parkir.....	50
3.7 Masuk dan Keluar Site.....	51
3.8 Orientasi Bangunan.....	52
3.9 Interior Pasar Demangan	52
3.10 Sistem Struktur.....	53
3.11 Sistem Utilitas.....	55
3.12 Akses Difabel dan Keselamatan.....	56
3.13 Detail arsitektural Khusus.....	59
3.14 Tabel Pemecahan Masalah.....	60
3.15 Tabel Implementasi Desain.....	62
BAB IV RANCANGAN DESAIN.....	65
4.1 Rancangan Site Plan.....	65
4.2 Rancangan Denah, Potongan, Tampak Bangunan.....	66
4.3 Rancangan Selubung Bangunan.....	74
4.4 Rancangan Interior Bangunan.....	76
4.5 Rancangan Struktur Bangunan.....	81
4.6 Rancangan Sitem Utilitas Bangunan.....	83
4.7 Rancangan Akses Difabel dan Keselamatan Bangunan.....	89
4.8 Rancangan Detail Arsitektural Khusus.....	91
4.9 Property Size.....	98
4.10 Hasil Uji Desain.....	99

4.11 Kesimpulan.....	102
4.12 Saran.....	103
BAB V REVIEW RANCANGAN.....	105
5.1 Kesimpulan Review Evaluatif Pengguna.....	105
5.2 Kesimpulan Review Evaluatif Dosen Pembimbing dan Penguji.....	105
DAFTAR PUSTAKA.....	108



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.3.2.2.1 Foto Pedagang di Depan Pasar Demangan.....	3
Gambar 1.3.2.3.1 Foto Fasad Depan Pasar demangan.....	4
Gambar 1.3.2.3.2 Foto Fasad Depan Pasar demangan.....	4
Gambar 1.3.2.4.1 Foto Sirkulasi Pasar Demangan.....	5
Gambar 1.3.2.4.2 Foto Kios Pedagang.....	6
Gambar 1.3.2.4.3 Foto Pengangkutan Sampah di Pasar Demangan.....	6
Gambar 1.4.3.1 Foto Peta Permasalahan.....	7
Gambar 1.6.2.1 Skema Metode Perancangan.....	10
Gambar 1.9.1 Kerangka Berpikir.....	15
Gambar 1.10.1 Time Line PAS.....	16
Gambar 2.1.1.1 Lokasi Pasar Demangan.....	17
Gambar 2.1.1.2 Kawasan Bangunan Komersil di sekitaran Pasar Demangan.....	18
Gambar 2.1.2.1 Peta Kecamatan Gondokusuman.....	19
Gambar 2.1.3.1 Peta RDTR Kecamatan Gondokusuman.....	20
Gambar 2.1.4.1 Lokasi Pasar Demangan.....	21
Gambar 2.1.4.2 Kawasan Demangan.....	21
Gambar 2.2.1.1 Luasan Pasar Demangan.....	22
Gambar 2.2.2.1 Pengguna Pasar.....	23
Gambar 2.2.3.1.1 Sirkulasi Orang.....	24
Gambar 2.2.3.2.1 Sirkulasi Barang.....	24
Gambar 2.2.4.1 Denah Pengguna Pasar demangan.....	25
Gambar 2.2.4.1.1 Ukuran Lapak dan Kios Pasar demangan.....	25
Gambar 2.2.5.1 Foto Fasad Depan Pasar Demangan.....	26
Gambar 2.2.5.2 Foto Fasad Depan Pasar Demangan.....	26
Gambar 2.2.5.3 Foto Ruang dalam Pasar Demangan.....	27
Gambar 2.2.5.4 Foto Ruang dalam Pasar Demangan.....	27
Gambar 2.3.2.1 Pembagian Skala Menurut Tinggi Ruang.....	31
Gambar 2.3.3.1 Foto burung Garuda.....	32
Gambar 2.3.3.2 Lambang karaton Ngayogyakarta Hadiningrat.....	33

Gambar 2.4.1.1 Layout Pasar Citra Niaga Samarinda.....	33
Gambar 2.4.1.2 Layout Pasar Citra Niaga Samarinda.....	34
Gambar 2.4.1.3 Layout Pasar Citra Niaga Samarinda.....	35
Gambar 2.4.1.4 Layout Pasar Citra Niaga Samarinda.....	35
Gambar 2.4.1.5 Layout Pasar Citra Niaga Samarinda.....	36
Gambar 2.4.2.1 Foto Konsep Stasiun TGV.....	37
Gambar 2.4.2.2 Foto Konsep Stasiun TGV.....	37
Gambar 2.4.2.3 Foto Konsep Stasiun TGV.....	38
Gambar 2.4.2.4 Foto Konsep Stasiun TGV.....	38
Gambar 3.1.1 Gambar Site Plan.....	39
Gambar 3.1.1.1 Lambang Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat.....	40
Gambar 3.1.2.1 Gambar Kondisi Eksisting.....	41
Gambar 3.2.1.1 Gambar Sketsa Bentuk Fasad.....	42
Gambar 3.2.1.2 Gambar Sketsa Bentuk Kantilever.....	42
Gambar 3.2.1.3 Gambar Sketsa Bentuk Dasar.....	42
Gambar 3.2.1.4 Gambar Sketsa Skala Bangunan.....	43
Gambar 3.2.2.1 Gambar Sketsa Bentuk.....	44
Gambar 3.3.1 SketsaView Pandang Bangunan.....	44
Gambar 3.4.2.1 Gambar Skema Aktivitas Pengguna.....	46
Gambar 3.4.4.1 Gambar Skema Hubungan Ruang.....	48
Gambar 3.4.4.2 Gambar Skema Zonasi Ruang.....	49
Gambar 3.5.1 Gambar Sketsa Zoning.....	50
Gambar 3.6.1 Gambar Sketsa Zoning Parkir.....	50
Gambar 3.7.1 Gambar Sketsa Masuk dan Keluar.....	51
Gambar 3.8.1 Gambar Orientasi Bangunan.....	52
Gambar 3.9.1 Sketsa Interior Kios.....	52
Gambar 3.9.2 Sketsa Interior Lapak.....	53
Gambar 3.9.3 Sketsa Interior Lapak.....	53
Gambar 3.10.1 Pondasi Foot Plat.....	54
Gambar 3.10.2 Kolom dan Balok.....	54
Gambar 3.10.3 Atap Cor.....	56

Gambar 3.11.1 Skema Elektrikal.....	55
Gambar 3.11.2 Skema Air Bersih.....	56
Gambar 3.11.3 Skema Air Limbah.....	56
Gambar 3.12.1 Gambar Sprinkler.....	57
Gambar 3.12.2 Gambar Hydrant.....	57
Gambar 3.12.3 Gambar Guiding Block.....	58
Gambar 3.12.4 Gambar Ramp.....	58
Gambar 3.13.1 Sketsa Jendela.....	59
Gambar 3.13.2 Sketsa Kantilever.....	59
Gambar 4.1.1 Site Plan.....	65
Gambar 4.2.1 Denah Basment.....	66
Gambar 4.2.2 Denah Ground Floor.....	67
Gambar 4.2.3 Denah Lantai 1.....	68
Gambar 4.2.4 Denah Lantai 2.....	69
Gambar 4.2.5 Denah Lantai 3.....	70
Gambar 4.2.6 Potongan 1.....	71
Gambar 4.2.7 Potongan 2.....	71
Gambar 4.2.8 Tampak Barat.....	72
Gambar 4.2.9 Tampak Timur.....	72
Gambar 4.2.10 Tampak Utara.....	73
Gambar 4.2.11 Tampak Selatan.....	73
Gambar 4.3.1 Rancangan Selubung Bangunan.....	74
Gambar 4.3.2 Detail Selubung Bangunan.....	75
Gambar 4.4.1 Rancangan Interior Kios.....	76
Gambar 4.4.2 Interior Kios.....	77
Gambar 4.4.3 Rancangan Interior Lapak.....	78
Gambar 4.4.4 Interior Lapak.....	79
Gambar 4.4.5 Interior Mushola.....	80
Gambar 4.4.6 Interior Toilet.....	80
Gambar 4.5.1 Rancangan Struktur Kolom.....	81
Gambar 4.5.2 Rancangan Struktur Balok.....	82

Gambar 4.5.3 3D Explode Struktur.....	82
Gambar 4.6.1 Rancangan Sistem Air Bersih.....	83
Gambar 4.6.2 Rancangan Sistem Air Bersih.....	84
Gambar 4.6.3 Rancangan Sistem Air Limbah.....	85
Gambar 4.6.4 Rancangan Sistem Air Limbah.....	86
Gambar 4.6.5 Rancangan Sistem Elektrikal.....	87
Gambar 4.6.6 Rancangan Sistem Elektrikal.....	88
Gambar 4.7.1 Rancangan Akses Difabel.....	89
Gambar 4.7.2 Rancangan Keselamatan Bangunan.....	90
Gambar 4.8.1 Rancangan Jendela.....	91
Gambar 4.8.2 Rancangan Jendela.....	92
Gambar 4.8.3 Rancangan Atap.....	93
Gambar 4.8.4 Rancangan Atap.....	93
Gambar 4.8.5 Rancangan Kantilever.....	94
Gambar 4.8.6 Rancangan Kantilever.....	95
Gambar 4.8.7 Rancangan Secondary Skin.....	96
Gambar 4.8.8 Rancangan Secondary Skin.....	97
Gambar 4.10.1 Hasil Pertanyaan 1.....	99
Gambar 4.10.2 Hasil Pertanyaan 2.....	99
Gambar 4.10.3 Hasil Pertanyaan 3.....	100
Gambar 4.10.4 Hasil Pertanyaan 4.....	100
Gambar 4.10.5 Hasil Pertanyaan 5.....	101
Gambar 4.10.6 Hasil Pertanyaan 6.....	101
Gambar 4.10.7 Hasil Pertanyaan 7.....	102

DAFTAR TABEL

Tabel 1: Tabel Kebutuhan Ruang.....	46
Tabel 2: Tabel Pemecahan Masalah.....	60
Tabel 3: Tabel Implementasi Desain.....	62
Tabel 4: Tabel Property Size.....	98



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Pertanyaan Kuisisioner.....	110
---	-----



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Judul Perancangan

Perancangan Kembali Pasar Tradisional Demangan di Yogyakarta dengan pendekatan Arsitektur Metafora yang Ikonik

1.2 Batasan Judul Perancangan

- **Pasar**

Sebuah tempat yang dimana didalamnya terdapat transaksi jual-beli antara pembeli dengan pedagang dengan proses yang langsung ditempat.

- **Demangan**

Lokasi perancangan yang masuk kedalam wilayah administratif Kecamatan Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta.

- **Arsitektur Metafora**

Merupakan penerjemahan kiasan dari suatu obyek yang dimasukkan kedalam ruang tiga dimensi.

- **Arsitektur Ikonik**

ikonik adalah dampak dari desain yang unik. Dan desain akan terlihat ikonik jika biasanya lebih berkaitan dengan masyarakat, karena masyarakat sudah mengenal atau merasa dekat dengan tampilan bangunan tersebut.

1.3 Latar Belakang

1.3.1 Latar Belakang Proyek

Pasar Demangan merupakan salah satu pasar tradisional yang keberadaanya di Jogja sudah ada sejak tahun 1980 yang dahulu berdiri di sekitaran perempatan jalan Demangan kemudian direlokasi ke tempat yang saat ini. Pasar Demangan sangat berperan penting bagi masyarakat yang bermukim disekitaran jalan Affandi

atau Gejayan dikarenakan perputaran roda perekonomian terjadi di dalam pasar dan area pasar yang sangat strategis yang berada dijalur yang ramai sehingga keberadaan Pasar Demangan sangat mudah dijangkau oleh kendaraan pribadi maupun kendaraan umum.

Namun pada kenyataannya Pasar Demangan terdapat berbagai permasalahan, dan permasalahan yang paling utama adalah kekurangan lahan lapak didalam pasar sehingga pedagang berjualan di depan pasar diarea sirkulasi masuk kedalam pasar dan juga diatas trotoar. Kemudian tidak adanya lahan parkir yang cukup dikarenakan lahan parkir digunakan para pedagang untuk berjualan sehingga menggunakan bahu jalan sebagai area parkir dan bongkar muat yang mengakibatkan kemacetan lalulintas didepan pasar demangan. Kemudian tidak adanya desain fasad yang menampilkan ciri khas tersendiri yang menunjukkan bahwa itu pasar demangan dengan ciri khas atau ikon itu yang kuat dan beda dengan desain fasad pasar tradisional yang lain di Yogyakarta.

1.3.2 Latar Belakang Permasalahan

1.3.2.1 Peranan Pasar Tradisional sebagai Pusat Perputaran Perekonomian

Keberadaan pasar tradisional di Yogyakarta cukup banyak dan persebarannya hampir rata terdapat di setiap kecamatan. Pasar tradisional di Yogyakarta sangat berperan penting bagi kemajuan perekonomian daerah dikarenakan banyak UMKM dan UKM yang berjualan di pasar tradisional. Perputara perekonomian dan transaksi yang terjadi sangat begitu cepat.

1.3.2.2 Ketersedian lahan lapak dan lahan parkir di Pasar Tradisional Demangan

Pedagang yang dapat tertampung berjualan didalam pasar tradisional demangan berjumlah sekitar 400 pedagang dan terdapat sekitar 42 pedagang yang tidak tertampung didalam pasar sehingga berjualan diluar pasar dikarenakan kurangnya lahan didalam pasar sehingga mereka berdagang diluar pasar.

Dipasar demangan terdapat lahan parkir namun sekarang digunakan oleh para pedagang untuk berjualan sehingga area parkir menggunakan bahu jalan yang mengakibatkan kemacetan yang cukup parah jika aktifitas dipasar sedang ramai dan sedang melakukan bongkar muat.



(Gambar 1.3.2.2.1 Foto pedagang didepan pasar demangan)

Sumber : <https://gudeg.net/direktori/450/member/register.html> diakses pada tanggal 27 Februari 2020

1.3.2.3 Desain Fasad Pasar Tradisional yang mempunyai ciri khas tersendiri atau Ikonik dengan pendekatan Arsitektur Metafora

Data dari Disperindagkop dan UKM pada tahun 2008 mencatat bahwa pasar tradisional di Yogyakarta berjumlah sekitar 338 unit yang tersebar diseluruh Yogya. Dengan jumlah pasar tradisional yang sebanyak itu namun desain pasar yang dapat dengan mudah dikenali atau ikonik dari desain fasad arsitekturnya hanya bisa dihitng dengan jari. Dan permasalahan pada setiap pasar hampir sama terutama pada bagian fasad bangunan yang dimana tidak terdapatnya ikon desain fasad dari pasar tersebut yang dapat di kenali dengan mudah dan menjadi ciri khas dari pasar tersebut.



(Gambar 1.3.2.3.1 Foto fasad depan pasar demangan)

Sumber : <http://jurnalsumatra.com/pedagang-pasar-demangan-yogyakarta-minta-penataan/> diakses pada tanggal 27 Februari 2020



(Gambar 1.3.2.3.2 Foto fasad depan pasar demangan)

Sumber : <https://gudeg.net/direktori/450/member/register.html> diakses pada tanggal 27 Februari 2020

Desain fasad pada pasar demangan tidak menampilkan ikon atau ciri khas dari pasar demangan sehingga desain fasad pasar demangan yang sekarang terlihat biasa saja dan hampir mirip dengan desain fasad pasar lainnya. Namun berbeda halnya dengan desain fasad pasar beringharjo yang dimana terdapat ikon fasad yang

mudah dikenali dan ikon itu melekat pada pasar beringharjo yaitu adanya dua menara kembar dan desain fasad bertema kolonial.

1.3.2.4 Performa kinerja bangunan Pasar Tradisional Demangan

Permasalahan sirkulasi terjadi didalam pasar demangan dikarena kurang standarnya lebar sirkulasi yang ada sehingga menimbulkan kepadatan sirkulasi jika diwaktu-waktu pasar sedang ramai dan juga perilaku buruk pedagang menaruh barang dagangan pada area sirkulasi. Dan juga faktor rusaknya keramik lantai menambah permasalahan terkait sirkulasi yang ada dan juga tidak adanya penanda sirkulasi untuk kaum difabel.



(Gambar 1.3.2.4.1 Foto sirkulasi pasar demangan)

Sumber : <https://gudeg.net/direktori/450/member/register.html> diakses pada tanggal 27 Februari 2020

Percampuran zonasi pedagang juga membuat permasalahan bertambah karena tercampurnya semua jenis barang dagangan menjadi satu sehingga memberikan efek yang kurang baik dan juga membuat pembeli kesulitan jika ingin mencari barang dagangan.



(Gambar 1.3.2.4.2 Foto kios pedagang)

Sumber : <https://gudeg.net/direktori/450/member/register.html> diakses pada tanggal 27 Februari 2020

Kemudian faktor buruknya tempat sampah menambah permasalahan yang terjadi dipasar demangan terlebih pada bagian depan pasar demangan.



(Gambar 1.3.2.4.3 Foto pengangkutan sampah di pasar demangan)

Sumber : <https://www.krjogja.com/berita-lokal/diy/yogyakarta/banyak-luburan-pedagang-pasar-demangan-butuh-penataan/> diakses pada tanggal 27 Februari 2020

1.4 Rumusan Masalah

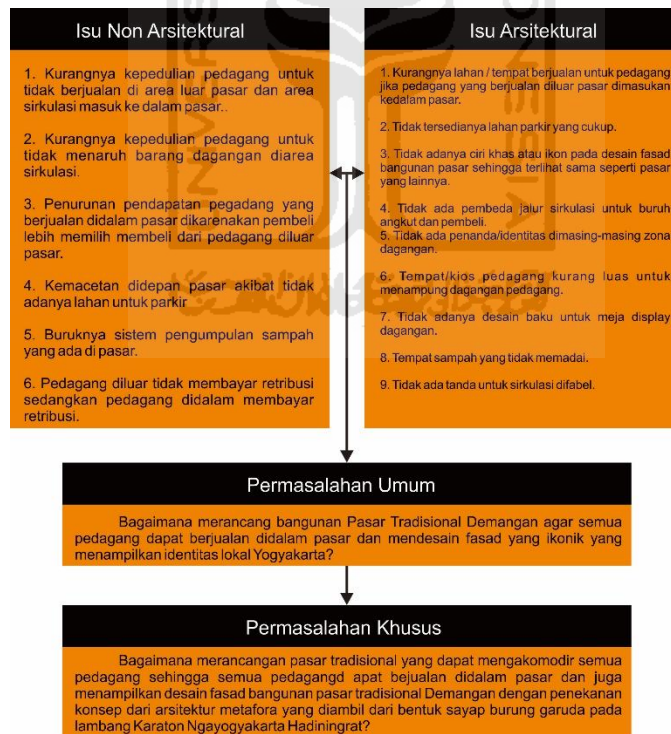
1.4.1 Permasalahan Umum

Bagaimana merancang bangunan Pasar Tradisional Demangan dengan agar semua pedagang dapat berjualan didalam pasar dan mendesain fasad yang ikonik yang menampilkan identitas lokal Yogyakarta?

1.4.2 Permasalahan Khusus

Bagaimana merancangan pasar tradisional yang dapat mengakomodir semua pedagang sehingga semua pedagang dapat berjualan didalam pasar dan juga menampilkan desain fasad bangunan pasar tradisional Demangan dengan penekanan konsep dari arsitektur metafora yang diambil dari bentuk sayap burung garuda pada lambang Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat.

1.4.3 Peta Permasalahan



(Gambar 1.4.3.1 Peta Permasalahan)

Sumber : Analisis Penulis (2020)

1.5 Tujuan dan Sasaran Perancangan

1.5.1 Tujuan Umum

Tujuan perancangan ini adalah sebagai berikut :

Merancang bangunan Pasar Tradisional Demangan yang mampu mengakomodir semua pedagang agar bisa berjualan didalam pasar dan menampilkan identitas lokal Yogya pada desain fasad bangunan.

1.5.2 Tujuan Khusus

Merancang desain Pasar Tradisional Demangan yang dapat mengakomodir semua pedagang agar berjualan didalam pasar dan menciptakan desain fasad Pasar Tradisional Demangan dengan konsep Arsitektur Metafora yang dapat merepresentasikan sayap burung Garuda pada logo Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat.

1.5.3 Sasaran Perancangan

Sasaran Umum yang akan dicapai dalam merancang desain Pasar Tradisional Demangan ini adalah merumuskan konsep perancangan melalui :

1. Mengidentifikasi masalah dan potensi site eksisting.
2. Melakukan studi terhadap syarat-syarat fasilitas, sirkulasi, kapasitas kios, kenyamanan pengunjung, keamanan dll.

Sasaran Khusus dapat merumuskan konsep perancangan desain Pasar Tradisional Demangan dengan konsep Vertical Building agar dapat mengakomodir semua pedagang untuk bisa berjualan didalam pasar dan juga pendekatan Arsitektur Metafora yang Ikonik dengan mengambil bentuk dari sayap burung Garuda pada lambang Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat.

Sasaran Pengguna adalah para pembeli dan juga pedagang yang ada di pasar Demangan

1.5.4 Batasan Lingkup Permasalahan

Pembatasan ditekankan pada metafora desain fasad Pasar Tradisional, bangunan eksisting tidak dijadikan objek nyata pada perancangan. Sehingga kemungkinan pada akhir perancangan akan merubah total bentuk arsitektural Pasar Tradisional dan dapat juga melihat potensi yang ada untuk kemudian dikembangkan. Dalam pembahasan dibagi menjadi 2 permasalahan, yaitu non arsitektural dan arsitektural :

1. Non Arsitektural, Permasalahan meliputi kegiatan atau aktifitas pengguna di Pasar Demangan.
2. Arsitektural, Permasalahan meliputi pada kondisi fisik bangunan yang dilihat dari fungsi, struktur dan estetika bangunan.

1.6 Metode Perancangan

1.6.1 Metode Perancangan

Di dunia arsitektur terdapat bermacam-macam metode perancangan, salah satunya yaitu arsitektur metafora, arsitektur metafora adalah sebuah model atau gaya bahasa arsitektur yang membawa, memindahkan dan menerjemahkan kiasan dari suatu obyek kedalam bentuk ruang yang tiga dimensi.

Menurut Anthony Antoniades dalam Teddy Hartawan (2005:31) mengidentifikasi arsitektur metafora menjadi 3 buah, yaitu :

1. Metafora Abstrak (*Intangible Metaphor*)
Ide awal metaforiknya berasal dari sebuah konsep abstrak, sifat manusia, sebuah ide, atau kualitas obyek (tradisi, budaya, alami).
2. Metafore Konkrit (*Tangible Metaphor*)
Ide awal metaforiknya berasal dari karakter materi atau visual obyek yang konkrit (menara seperti tongkat, rumah seperti kapal, dll).
3. Metafora Kombinasi (*Combined Metaphor*)
Konsep abstrak dan materi digabung menjadi ide yang awal pemberangkatan dari kreasi arsitektural. Karakter visualnya dapat

menjadi alasan untuk menilai sifat-sifat, kualitas, dan karakter wadah visualnya.

“Sesuai dari uraian diatas bahwa pendekatan arsitektur metafora merupakan penerjemahan kiasan dari suatu obyek yang dimasukan kedalam ruang tiga dimensi yang dimana jika di dalam arsitektur metafora konkrit, pengambilan ide awal atau dasar pada karakter materi atau visual obyeknya yang konkrit sehingga pada perencanaan desain pasar tradisional Demangan ingin menampilkan kiasan dari suatu obyek yang nyata yaitu burung garuda yang dimana terdapat juga pada salah satu ikon Yogyakarta yaitu pada lambang Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat.”

1.6.2 Skema Metode Perancangan dengan pendekatan Arsitektur Metafora



(Gambar 1.6.2.1 Skema metode perancangan)

Sumber : Analisis Penulis (2020)

Metode yang digunakan dalam memperoleh data dan informasi di dalam penelusuran masalah pada kawasan perancangan dan selanjutnya dianalisis pada tahap berikutnya.

1.6.3 Metode pengumpulan data primer

Metode pengumpulan data primer dilakukan dengan observasi ke lokasi site dan mempelajari isu-isu yang ada disekitaran site,

1.6.4 Metode pengumpulan data sekunder

Metode pengumpulan data sekunder dilakukan dengan mempelajari studi literatur dan studi pustaka.

1.6.5 Metode Pendekatan Perancangan

Pendekatan perancangan dilakukan menjadi dasar rancangan dalam melakukan studi literature dan observasi site, yaitu :

1. Kebutuhan ruang, layout tata ruang, infrastruktur dan fasilitas penunjang di dalam pasar tradisional.
2. Kebutuhan pengguna yang merupakan para pembeli dan penjual.
3. Penerapatan bentuk sayap burung Garuda pada logo Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat pada desain fasad bangunan Pasar Tradisional Demangan sebagai pendekatan arsitektur metafora yang ikonik

1.6.6 Metode Analisis Data

Dalam perancangan bangunan pasar tradisional diperlukan beberapa analisis data, yaitu :

1. Analisis Makro

Analisis makro meliputi kawasan sekitaran pasar demangan. Analisis ini meliputi kondisi dan permasalahan yang ada pada saat ini.

2. Analisis Mikro

Analisis mikro terdiri dari tipologi bangunan pasar tradisional meliputi standar perancangan, kebutuhan ruang, pola tata ruang, dan permasalahan yang terjadi.

1.6.7 Metode Uji Desain

Dalam menguji keberhasilan desain pasar ini menggunakan metode uji desain simulasi iconic (image). Dengan menguji tampilan bangunan yang sudah didesain dalam bentuk gambar 2D dan prespektif bangunan.

- **Model Uji**

Model yang ingin diuji gambar 2D dan 3D bangunan pasar yang dirancang.

- **Alat Uji**

Alat yang digunakan untuk menguji desain adalah kuisioner atau Google form.

- **Prosedur Pengujian**

Membuat model dan alat uji

Menentukan subjek penguji

Mendistribusikan alat uji

Pengujian

- **Cara Penilaian**

Cara penilaian adalah dengan metode kualitatif dengan mengukur kesesuaian desain dengan penilaian angka dari 1-5.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan proposal ini sebagai berikut :

1. Pendahuluan menguraikan tentang judul, latar belakang, rumusan masalah, tujuan, sasaran, batasan lingkup permasalahan, kerangka berpikir, metode perancangan, sistematika penulisan, keaslian produk.
2. Landasan Teori menguraikan tentang teori-teori yang diambil dari berbagai sumber pustaka dan situs beserta studi kasus yang terdiri dari tinjauan teoritikal dan factual penguji.
3. Kajian Awal Perancangan menguraikan pendekatan kearah konsep dasar perancangan, membahas tentang kesimpulan yang didapatkan kemudian digunakan sebagai langkah untuk mencapai perancangan desain.
4. Metodologi menguraikan metode pembahasan, metode pengumpulan data dan teori, metode analisis, metode pendekatan konsep dan metode pengujian.
5. Metode Uji Desain menguraikan tentang bagaimana metode yang akan digunakan untuk menguji keberhasilan desain.

6. Konsep Dasar Perancangan menguraikan pendekatan kearah konsep dasar dari perancangan.

1.8 Keaslian Penulis

Dibawah ini adalah contoh beberapa refrensi dengan kesamaan tema yang telah dilakukan oleh orang lain. Beberapa laporan yang sudah ditemui penulis adalah sebagai berikut :

1. DESAIN STADION MAGUWO HARJO dengan metafora Desain Arsitektur Ikonik Fasad Stadion sebagai Identitas Kebudayaan Daerah Istimewa Yogyakarta.

Penulis : MUHAMAD HAFIZ ALKALI

Tahun Terbit : 2018

Penekanan : Merancang stadion dengan ikon fasad dari arsitektur kebudayaan lokal Yogyakarta.

Perbedaan : Pada tugas akhir ini penulis merancang ulang Stadion Maguwoharjo sebagai pusat kegiatan pertandingan sepak bola yang ada di wilayah Yogyakarta dengan memadukan nuansa ikonik dalam desain fasadnya yaitu Elang Jawa dan Batik

2. HOTEL MARINA RESORT dengan Pendekatan Metafora Bentuk Arsitektur Bima

Penulis : Teddy Hertawan, 01 512 015

Tahun Terbit : 2005

Penekanan : Merancang Hotel Marina Resort dengan Pendekatan Metafora Bentuk Arsitektur Bima

Perbedaan : Pada tugas akhir ini penulis merancang Hotel Marina Resort sebagai pendukung potensi utama kepariwisataan yang ada disekitaran hotel. Pendekatan pada perancangan desain ini adalah penggunaan pendekatan Metafora Bentuk Arsitektur Bima

3. MUSEUM BUNG KARNO DI BLITAR representasi Arsitektur terhadap citra Bung Karno Melalui konsep Metafora Arsitektur

Penulis : RONY FAHAMSYAH, 97 512 119

Tahun Terbit : 2002

Penekanan : Merancang museum BUNG KARNO DI BLITAR representasi Arsitektur terhadap citra Bung Karno Melalui konsep Metafora Arsitektur

Perbedaan : Pada tugas akhir ini penulis merancang Museum di Blitar yang dimana pendekatan konsepnya menggunakan Metafora Arsitektur yang merepresentasikan Arsitektur terhadap citra Bung Karno.

4. PERANCANGAN OCEANARIUM DI SEMARANG dengan Pendekatan konsep Arsitektur Metafora

Penulis : ARIEF WAHYU NUR HIDAYAT, 511241032

Tahun Terbit : 2015

Penekanan : Merancang OCEANARIUM DI SEMARANG dengan Pendekatan konsep Arsitektur Metafora.

Perbedaan : Pada tugas akhir ini penulis merancang OCEANARIUM DI SEMARANG dengan Pendekatan konsep Arsitektur Metafora. Konsep perancangan Oceanarium didasarkan pada suatu bentuk biota laut yang akan diterapkan pada desain bangunannya.

5. BINJAI SHOPPING MALL dengan pendekatan Arsitektur Metafora

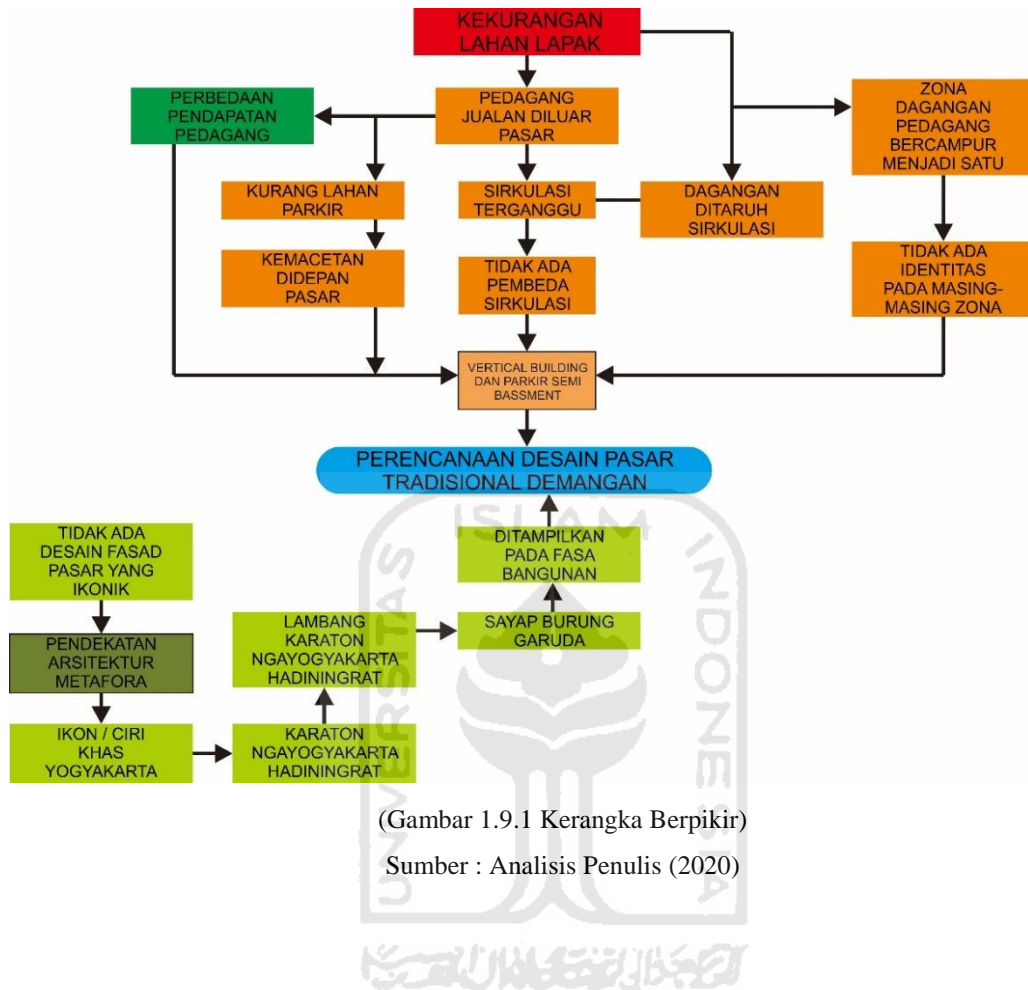
Penulis : HARIS ABADSYAH, 090406037

Tahun Terbit : 2014

Penekanan : Merancang BINJAI SHOPPING MALL dengan pendekatan Arsitektur Metafora

Perbedaan : Pada tugas akhir ini penulis merancang BINJAI SHOPPING MALL dengan pendekatan Arsitektur Metafora. Dasar konsep desain diambil dari karakter fisik buah rambutan yang dimana menjadi ciri khas dari kota Binjai.

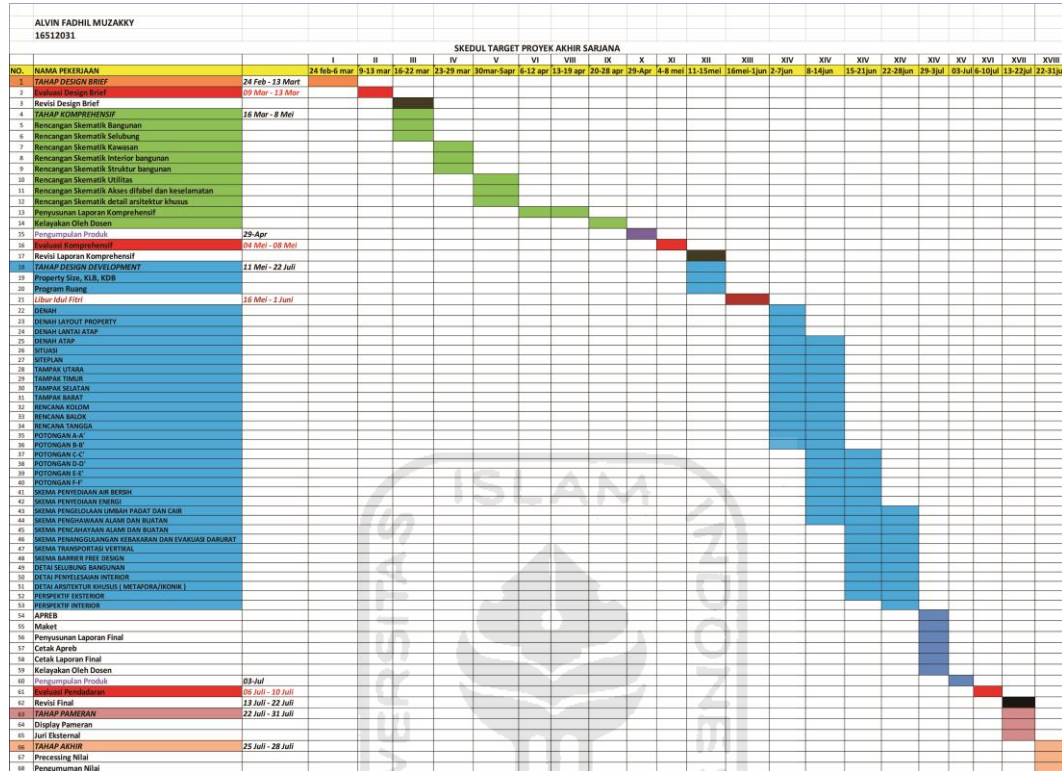
1.9 Kerangka Berpikir



(Gambar 1.9.1 Kerangka Berpikir)

Sumber : Analisis Penulis (2020)

1.10 Time Line Proyek Akhir Sarjana



(Gambar 1.10.1 Time Line)

Sumber : Analisis Penulis (2020)

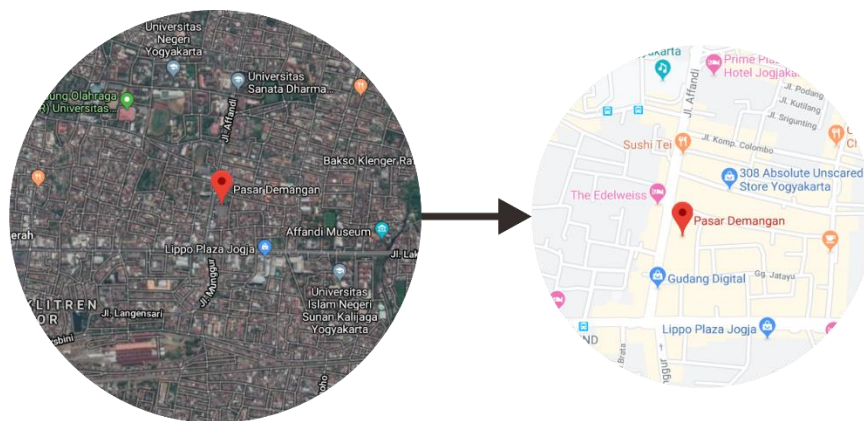
BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Konteks Kawasan

2.1.1 Konteks Lokasi dan Site

Pemilihan lokasi site berdasarkan eksisting Pasar Demangan di Jl. Affandi, Demangan, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55221. Luas area yang dipilih adalah $\pm 4643 \text{ m}^2$. Pasar Demangan terletak di bagian kelurahan Demangan yang dapat diakses jika dari arah utara melewati jalan Affandi dan jika dari arah timur melalui jalan Laksda Adisucipto kemudian belok kanan ke arah jalan Affandi jika sampai perempatan. Area Demangan dipilih sebagai lokasi mendesain dikarenakan letaknya berada dikawasan yang ramai dan cukup padat sehingga sesuai dengan konsep perancangan bangunan pasar yang berkonsep arsitektu metafora yang ikonik sehingga akan terlihat oleh masyarakat. Pasar Demangan terletak dijalur ramai dan padat yang menghubungkan ke arah jalan Laksda Adisucipto, Jalan Urip Sumoharjo sehingga intensitas lalulintas dikawasan tersebut selalu ramai dan padat. Dengan banyaknya orang yang melintasi kawasan Demangan tersebut maka dari itu bangunan rancangan ini diharapkan akan menjadi suatu Landmark baru untuk kawasan Demangan yang berada dipinggiran kota Yogyakarta.



(Gambar 2.1.1.1 Lokasi pasar demangan)

Sumber : Google maps edit penulis (2020)

Dengan ramainya lalu lintas disekitaran kawasan Demangan sehingga membuat kawasan ini ramai dengan pertumbuhan pembangunan yang cukup cepat dikawasan tersebut. Perkembangan tersebut dapat dilihat dari banyaknya kios atau toko usaha diarea kawasan Demangan ataupun sekitaran dari Pasar Demangan. Maka dari itu dengan banyaknya kios atau toko usaha didaerah demangan membuat banyak bangunan komersil yang memakan lahan dan semakin lama akan memakan semua fungsi lahan dan juga memakan fungsi trotar sebagai tempat berjualan dan memakan bahu jalan untuk fungsi parkir dan bongkar muat.

Maka dari hal tersebut mencoba melakukan pemecahan persoalan di kawasan Demangan dengan meredesain Pasar Demangan dengan pengembalian fungsi trotoar sebagai pedestrian dan juga membuat kantong parkir tersendiri untuk pengguna Pasar Demangan dan juga membuat Landmark baru di kawasan Demangan agar menjadikan ciri khas tersendiri dikawasan tersebut yang dimana pada saat ini tidak adanya ciri khas dari kawasan tersebut.



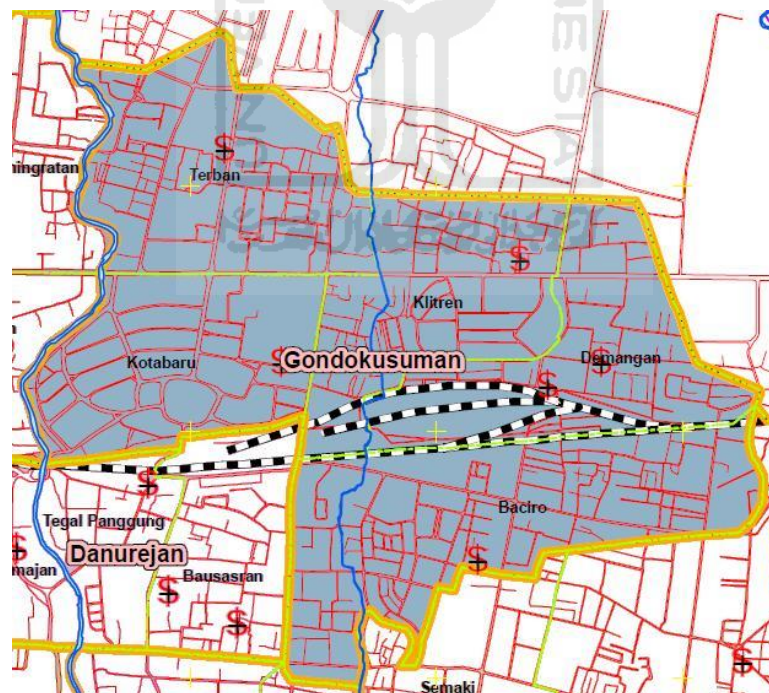
(Gambar 2.1.1.2 Kawasan bangunan komersil disekitaran pasar demangan)

Sumber : Cadmapper edit penulis (2020)

Banyak bangunan komersil dibidang usaha disekitaran pasar demangan yang dimana disekitaran kawasan tersebut menjadi ramai dan padat dikarenakan sama halnya seperti pasar demangan yang dimana mereka berjualan dan menaruh barang dagangannya diatas trotoar sehingga akses pedestrian tidak dapat berjalan dan juga permasalahan bahu jalan yang digunakan menjadi lahan parkir menambah permasalahan yang ada dan kemacetan akan semakin parah jika diwaktu-waktu sibuk yang dimana terjadi penumpukan kemacetan karena disitu juga ada lampu lalulintas.

2.1.2 Kawasan Kecamatan Gondokusuman

Gondokusuman merupakan sebuah kecamatan yang berada di Kota Yogyakarta, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia. Didalam kecamatan Gondokusuman terdapat 5 kelurahan yaitu Kelurahan Terban, Klitren, Kotabaru, Baciro, dan Demangan. Jumlah penduduk pada kecamatan Gondokusuman adalah 47,461 dengan kepadatan penduduk kurang lebih 18,442 jiwa/km²



(Gambar 2.1.2.1 Peta Kecamatan Gondokusuman)

Sumber : <https://id.wikipedia.org/wiki/Gondokusuman, Yogyakarta> diakses pada tanggal 03

Maret 2020

2.1.3 RDTR Kecamatan Gondokusuman



(Gambar 2.1.3.1 Peta RDTR Kecamatan Gondokusuman)

Sumber : Rahmad Irawan (2015:49)

2.1.4 Kawasan Kelurahan Demangan

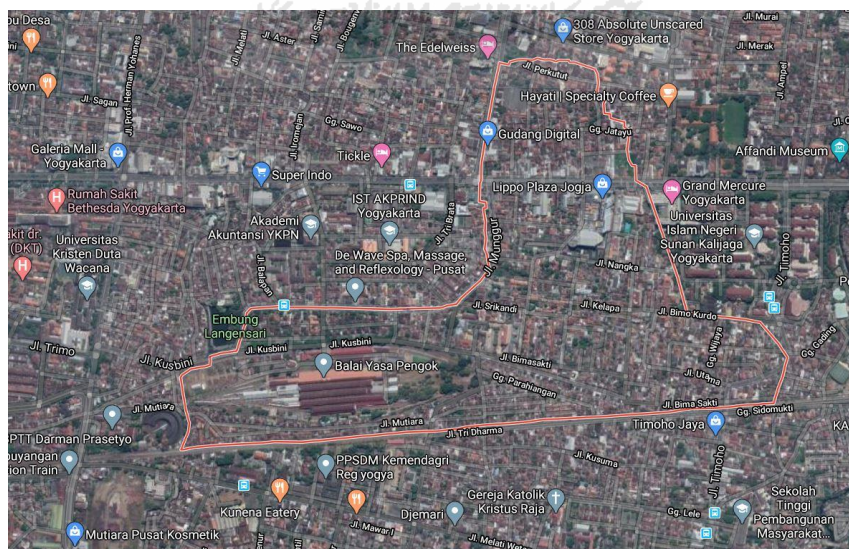
Kelurahan Demangan adalah salah satu kelurahan yang ada di Kecamatan Gondokusuman. Jumlah penduduk di kelurahan Demangan sekitar 8,647 jiwa. Luas kelurahan Demangan adalah 73 Ha dengan kepadatan penduduk adalah 233,79 Jiwa/Ha.

Lokasi perancangan terletak dikawasan Demangan atau lebih tepatnya di Jl. Affandi, Demangan, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55221.



(Gambar 2.1.4.1 Lokasi pasar demangan)

Sumber : Google maps edit penulis (2020)



(Gambar 2.1.4.2 Kawasan Demangan)

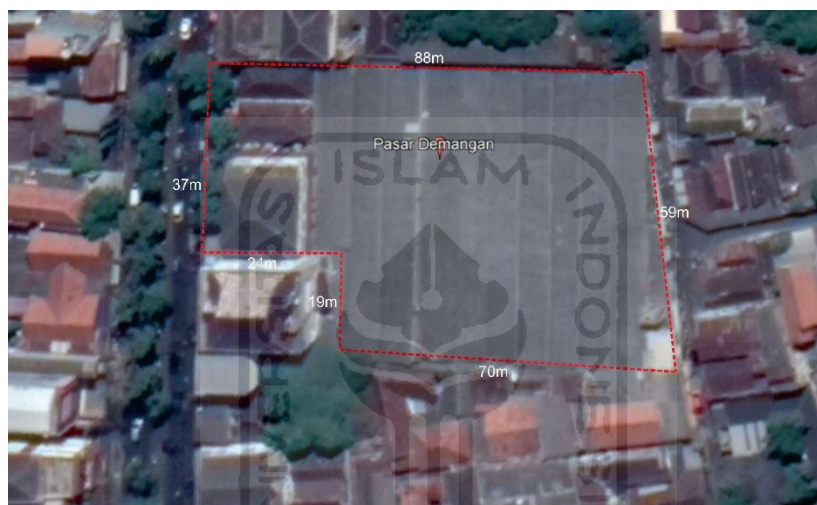
Sumber : Google maps (2020)

Kawasan Gondokusuman batasan sebagai berikut :

- a. Bagian Utara : Kecamatan Depok
- b. Bagian Timur : Kecamatan Depok
- c. Bagian Selatan : Kecamatan Umbulharjo
- d. Bagian Barat : Kecamatan Jetis

2.2 Kajian Eksisting Pasar Demangan

2.2.1 Site dan Luasan di Pasar Demangan



(Gambar 2.2.1.1 Luasan pasar demangan)

Sumber : Google maps edit penulis (2020)

Site pasar Demangan memiliki luasan sekitar $\pm 4643 \text{ m}^2$. Dengan batasan site pada sisi utara yaitu berbatasan dengan rumah warga, sisi timur berbatasan dengan jalan Pendowo, sisi selatan berbatasan dengan rumah warga, dan sisi barat berbatasan dengan jalan Affandi.

Berdasarkan Perda Kota Yogyakarta Tahun 2010 tentang RTRW, untuk KDH dan KLB dikawasan demangan yaitu KDH 90% dan KLB maksimal 4. Luasan site pasar demangan yaitu 4643 m^2 .

$$\text{KDH} = \frac{90\% \times 4643}{100\%} = 4178 \quad \text{KLB} = \frac{4178 \times 4}{4643} = 3,6$$

2.2.2 Kegiatan Pengguna di Pasar Demangan

PEMBELI



PENJUAL



PENGUNJUNG



BONGKAR MUAT



PENGELOLA



(Gambar 2.2.2.1 Pengguna Pasar)

Sumber : Penulis (2020)

2.2.3 Sirkulasi di Pasar Demangan

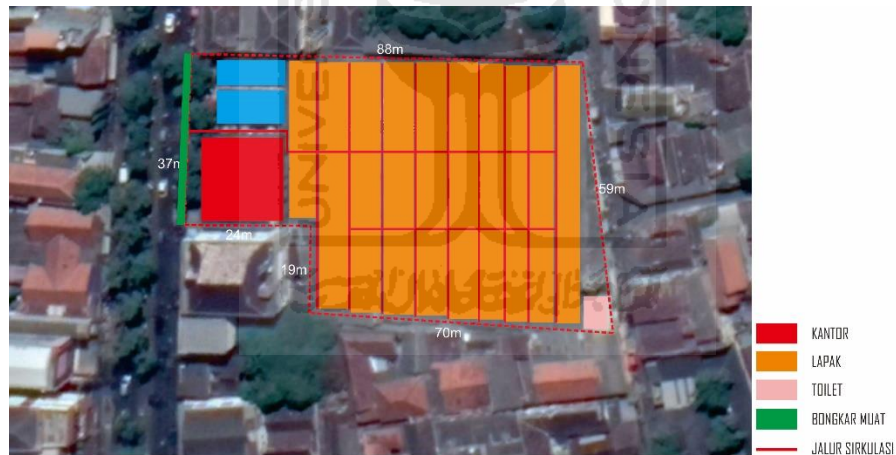
2.2.3.1 Sirkulasi Orang



(Gambar 2.2.3.1.1 Sirkulasi Orang)

Sumber : Google maps edit penulis (2020)

2.2.3.2 Sirkulasi Barang



(Gambar 2.2.3.2.1 Sirkulasi Barang)

Sumber : Google maps edit penulis (2020)

2.2.4 Pengguna Pasar Demangan

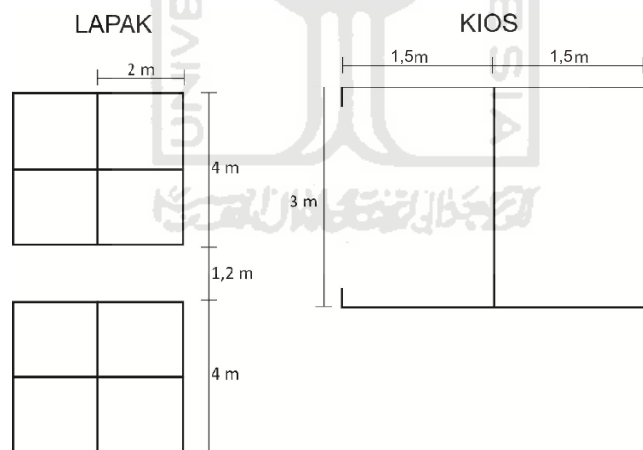


(Gambar 2.2.4.1 Denah pengguna pasar demangan)

Sumber : Google maps edit penulis (2020)

Menurut hasil wawancara jumlah pedagang untuk didalam pasar sekitar 400 orang dan diluar pasar sekitar 48 orang.

2.2.4.1 Ukuran Kios dan Lapas Pasar Demangan



(Gambar 2.2.4.1.1 Ukuran lapak dan kios pasar demangan)

Sumber : Penulis (2020)

2.2.5 Kondisi Fisik Pasar Demangan



(Gambar 2.2.5.1 Foto fasad depan pasar demangan)

Sumber : <http://jurnalsumatra.com/pedagang-pasar-demangan-yogyakarta-minta-penataan/> diakses pada tanggal 27 Februari 2020



(Gambar 2.2.5.2 Foto fasad depan pasar demangan)

Sumber : <https://gudeg.net/direktori/450/member/register.html> diakses pada tanggal 27 Februari 2020



(Gambar 2.2.5.3 Foto ruang dalam pasar demangan)

Sumber : <https://gudeg.net/direktori/450/member/register.html> diakses pada tanggal 27 Februari 2020



(Gambar 2.2.5.4 Foto ruang dalam pasar demangan)

Sumber : <https://gudeg.net/direktori/450/member/register.html> diakses pada tanggal 27 Februari 2020

2.3 Kajian Pendekatan Perancangan

2.3.1 Arsitektur Metafora

Anthony Antoniades dalam Teddy Hartawan (2005:31) mengidentifikasi arsitektur metafora menjadi 3 buah, yaitu :

1. Metafora Abstrak (*Intangible Metaphor*)

Ide awal metaforiknya berasal dari sebuah konsep abstrak, sifat manusia, sebuah ide, atau kualitas obyek (tradisi, budaya, alami).

Sebagai contoh Kazuo Shinohara berhasil mengangkat sifat dari “kehenginan” Jepang kedalam sebuah desain ruangan tiga dimensi. Ksho Kurokawa menampilkan konsep dari simbiosis dalam karyanya sebagai manifestasi ruangan Jepang yang bersahabat dengan alam

2. Metafore Konkrit (*Tangible Metaphor*)

Ide awal metaforiknya berasal dari karakter materi atau visual obyek yang konkrit (menara seperti tongkat, rumah seperti kapal, dll).

Sebagai contoh Sdyne Opera House, karya Jhon Utzon. Utzon menunjukkan cangkang sebuah bangunan dalam hubungannya dengan permukaan bola dan sayap yang sedang terbang.

3. Metafora Kombinasi (*Combined Metaphor*)

Konsep abstrak dan materi digabung menjadi ide yang awal pemberangkatan dari kreasi arsitektural. Karakter visualnya dapat menjadi alasan untuk menilai sifat-sifat, kualitas, dan karakter wadah visualnya.

“Jadi dapat disimpulkan bahwa pendekatan arsitektur metafora merupakan penerjemahan kiasan dari suatu obyek yang dimasukkan kedalam ruang tiga dimensi yang dimana jika di dalam arsitektur metafora konkrit, pengambilan ide awal atau dasar pada karakter materi atau visual obyeknya yang konkrit sehingga pada perencanaan desain pasar tradisional Demangan ingin menampilkan kiasan dari suatu obyek yang nyata yaitu burung garuda yang dimana terdapat juga pada salah satu ikon Yogyakarta yaitu pada lambang Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat.”

2.3.2 Arsitektur Ikonik

Menurut Danesi (2004) dalam Muhamad Hafiz Alkali (2018) ikon merupakan tanda atau ciri yang mewakili dari sumber acuan melalui sebuah bentuk dari replikasi, imitasi, simulasi atau persamaan.

Konsep ikonik dapat juga berarti simbol, bentuk yang terkenal, bentuk yang mudah dikenali, atau merepresentasikan dari suatu kota atau negara. Dalam rancangan yang unik biasanya mengalami suatu proses ikonisasi, sehingga dalam beberapa jangka waktu rancangan tersebut menjadi ikon dan menjadi data kenal (Maulana, 2013),(Araujo, 2014) dalam Muhamad Hafiz Alkali (2018). Sehingga pengertian antara ikonik dan unik dalam perancangan arsitektur saling berkaitan atau berhubungan, atau bisa disebut bahwa ikonik merupakan dampak atau akibat dari desain rancangan yang unik.

Ciri-ciri dari arsitektur Ikonik, yaitu :

1. Bentuk
2. Wujud
3. Warna
4. Dimensi
5. Orientasi
6. Posisi
7. Proporsi Skala



Berikut ini adalah penjelasan dari poin-poin diatas :

1. Bentuk

Menurut (Ching, 1979) dalam Muhamad Hafiz Alkali (2018), Unsur dari geometri dapat dilihat bahwa bentuk-bentuk umum adalah berupa dari lingkaran dan berbagai variasi yang tak terbatas dari suatu bentuk poligonal yang dapat dimasukkan kedalam satu lingkaran tersebut. Bentuk dasar adalah lingkaran, Bujur sangkat, dan segitiga

Lingkaran : Sifat terpusat, Dinamis

Bujur Sangkar : Bentuk yang netral, Berkesan Stabil, Rasional, dan perwujudan sifar murni

Segitiga : Stabil, dan Dinamis

2. Wujud

Wujud mellihatkan sisi luar dari karakteristik sebuah bidang atau konfirmasi permukaan bentuk ruang. Wujud adalah bagian utama yang memungkinkan kita mengenal, mengetahui, mengidentifikasi, mengkategorikan dari gambar-gambar dan bentuk-bentuk tertentu.

3. Warna

Warna digunakan untuk memperjelas atau mempertajam karakter dalam suatu objek atau memberikan aksen pada bentuk dan bahannya. Warna dapat menutupi kekurangan dalam bentuk dan konstruksi apabila diaplikasikan dengan baik.

Merah : Kehangatan, Kesenangan, Menggairahkan, Kemasyuran,
Kemenangan

Biru : Ketenangan, Sejuk, Lembut

Hijau : Alami, Seimbang, Kedamaian

Putih : Bersih, Segar, Jujur

Ungu : Ketaatan, Kehidmatan

Kuning : Bergembira, Ramai

Hitam : Duka, Kesedihan

Coklat : Kehangatan, rasa aman, Bersahaja

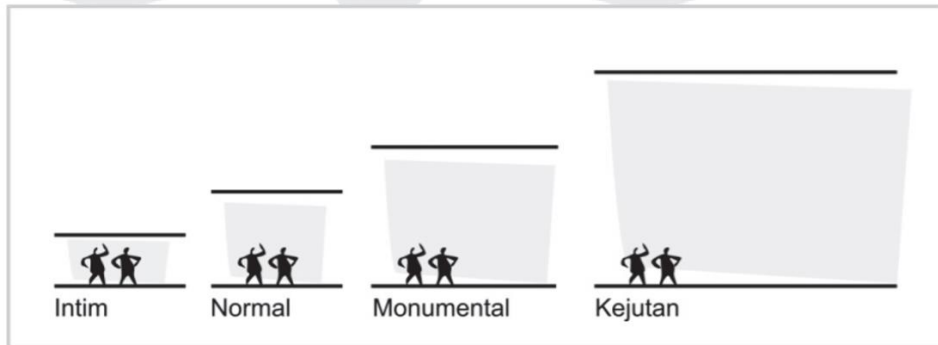
4. Komposisi

Komposisi merupakan tata susunan beberapa macam bentuk yang terjalin menjadi satu, sehingga terwujud bentuk yang sesuai dengan suatu kondisi tertentu. Komposisi hirarki merupakan komposisi yang mengacu kepada suatu susunan yang kurang beraturan dari segi ukuran, bentuk, bidang dan kedudukan.

5. Skala dan Proporsi

Skala dalam arsitektur mempunyai nilai yang begitu penting, karena ukuran skala dalam bidang arsitektur menentukan tingkat keindahan ataupun kenyamanan dari pengguna bangunan. Skala adalah sebuah perbandingan, jika perbandingannya tepat maka akan menghasilkan karya yang indah dan enak dipandang oleh mata, namu jika

perbandingannya kurang tepat maka tingkat keindahan akan berkurang dan kurang enak dipandang oleh mata.



(Gambar 2.3.2.1 Pembagian Skala Menurut Tinggi Ruang)

Sumber : White (1085) dalam Muhamad Hafiz Alkali (2018)

1. Skala Ruang Intim

Adalah skala ruang yang kecil sehingga menimbulkan rasa perlindungan pada manusia yang berada didalamnya. Dalam pengertian kecil bukan berarti ruangan yang berukuran kecil atau dicecilkan hingga menjadi kerdil, namun skala ruangan yang kecil.

2. Skala Ruang Normal

Adalah skala ruang yang sedang atau tinggi ruang memiliki ukuran yang normal yang biasanya dipakai pada suatu bangunan.

3. Skala Ruang Monumental

Adalah skala ruang yang besar dengan objek yang memiliki nilai tertentu hingga manusia akan merasakan keagungan atau kemegahan.

4. Skala Ruang Mengejutkan

Adalah skala objek bangunan yang memiliki ketinggian yang jauh diatas skala ukuran manusia. Dalam hal ini akan terasa jika berjalan diantara bangunan tinggi dengan jarak yang berdekatan.

“Jadi dapat disimpulkan bahwa ikonik adalah dampak dari desain yang unik. Dan desain akan terlihat ikonik jika biasanya lebih berkaitan dengan masyarakat, karena masyarakat sudah mengenal atau merasa dekat dengan tampilan bangunan tersebut. “

2.3.3 Sayap Burung Garuda pada Lambang Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat

Burung Garuda dalam mitologi agama hindu digambarkan berwujud separuh burung dan manusi yang gagah berani, bijaksana serta berukuran raksasa. Dalam deskripsinya burung garuda memiliki tubuh berwarna emas, berwajah putih dan bersayap merah keemasan.



(Gambar 2.3.3.1 Foto Burung Garuda)

Sumber :

https://www.google.com/search?q=burung+garuda&safe=strict&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=2ahUKewjfi9iKv_3nAhUbeisKHSqbCsOO_AUoAXoECBUQAw&biw=809&bih=730#imgrc=DYybBmuwG0fnfM&imgdii=9TgpwFYdUwPY5M diakses pada 03 Maret 2020

Filosofi sayap burung garuda pada lambang Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat dalam bahasa jawa berarti “*swiwine peksi garuda kang megar, minangka gegambaran agung lan wibawane praja sarta sang nata. Swiwi garuda megar, sanggite keagungan sarta kawibawane karaton dalem sarta salira dalem. Kanthi madhep, manteb, teteg, sawiji, greged, sengguh ora mingkuh anggone gasata pusering nagari-dalem, cihnane panentrem, pangayem, pangayom*”. Yang artinya adalah Sayap burung Garuda yang mengepak lebar menggambarkan keagungan dan kewibawaan keraton (sebagai lembaga eksekutif,) yang tegas, mantap, kuat, total , dinamis, optimis dan pantang menyerah, dalam membawa kemakmuran / kesejahteraan Negara- rakyat, sebuah sifat wajib seorang pemimpin, dan penentram, pelindung.



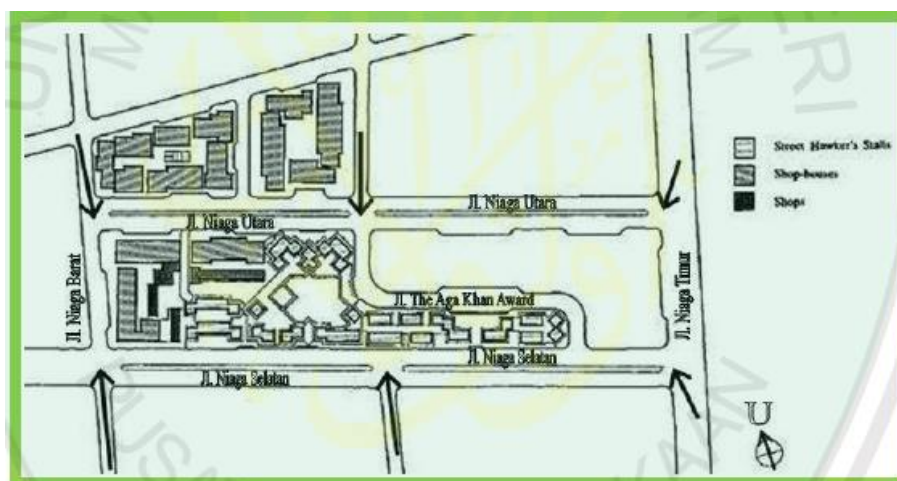
(Gambar 2.3.3.2 Lambang Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat)

Sumber : https://id.wikipedia.org/wiki/Keraton_Ngayogyakarta_Hadiningrat diakses pada 03 Maret 2020

2.4 Studi Preseden

2.4.1 Pasar Citra Niaga, Samarinda

Komplek kawasan Citra Niaga di bangun pada tahun 1989 yang berdiri diatas lahan 2,7 hektar yang merupakan kawasan perdagangan. Berada dipusat kota di Jl. Niaga Pelabuhan, Kec. Samarinda Kota, Kota Samarinda, Kalimantan Timur 75242.



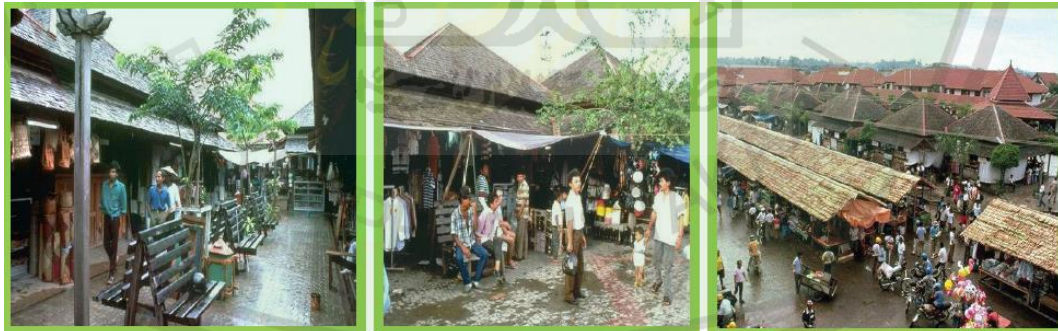
(Gambar 2.4.1.1 Layout Pasar Citra Niaga Samarinda)

Sumber : Nasichin, K. (2010).

Pada awalnya kompleks Citra Niaga ini adalah sebuah lahan yang luas dirancang untuk membenahi suatu kawasan yang kumuh, rawan dan terlantar di tengah kota Samarinda. Tempat tersebut didesain untuk menyediakan tempat usaha bagi 60 % pedagang ekonomi lemah, yang sebelumnya adalah PKL yang sudah berada di lokasi tersebut. Kemudian sisanya 40 % adalah pedagang ekonomi kuat. Sepertiga dari kompleks Citra Niaga yang terdiri dari 224 petak usaha, diperuntukan bagi PKL yang dihibahkan *developer* kepada pemerintah kota Samarinda, sehingga mereka menempati lapak barunya di lokasi yang gratis. (Nasichin, K. 2010).

• Pengolahan Tata Massa dan Ruang

Dalam proses perancangannya arsitek melakukan metode partisipatorik untuk menciptakan desain arsitektural yang akomodatif dan sesuai dengan kebutuhan pedagang. Dimana secara *intens* calon penghuni yang notabene para pedagang dilibatkan untuk diajak berfikir bersama mengenai kebutuhan mereka jika diwujudkan kedalam bentuk ruang ini melingkupi semua aspek, bentuk, denah, sirkulasi dll.



(Gambar 2.4.1.2 Layout Pasar Citra Niaga Samarinda)

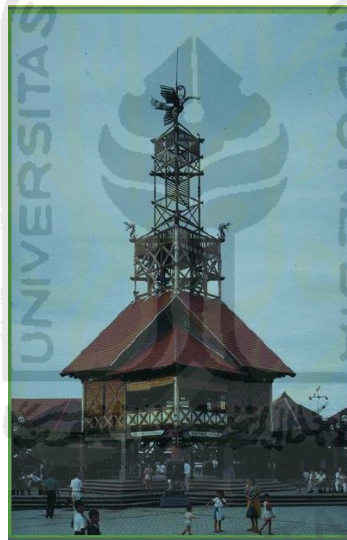
Sumber : Nasichin, K. (2010).

Atas dasar dialog itulah dicapai kesepakatan bahwa tata ruangnya disusun mengikuti konsep “sarang laba-laba”, yang dimana arah masuk dapat dilakukan lewat penjuru. Ini keberadaan posisi semua pedagang dapat diakses dari mana saja. Simbol likalitas juga dimunculkan lewat didirikannya menara burung enggang dipuncaknya . Burung enggang

disimbolkan sebagai simbol perdamaian antara pedagang asli suku dayak dengan pendatang dan suku dayak sebagai tuan rumah. Letak burung enggang dihadapkan kearah Hulu sungai mahakam yang berarti sebagai kehidupan.

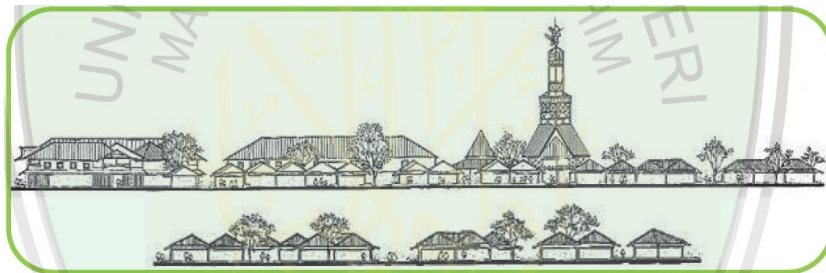
- **Bentuk dan Tampilan**

Pada komplek kawasan Citra Niaga juga terdapat bangunan pengelola yang berada ditengah-tengah kawasan lataknya bangunan monumental. Bangunan yang menjadi *landmark* di kawasan tersebut dirancang menggunakan warna-warna alam yang khas pada bangunan suku Dayak dengan nuansa yang lebih modern.



(Gambar 2.4.1.3 Pasar Citra Niaga Samarinda)

Sumber : Nasichin, K. (2010).



(Gambar 2.4.1.4 Pasar Citra Niaga Samarinda)

Sumber : Nasichin, K. (2010).



(Gambar 2.4.1.5 Pasar Citra Niaga Samarinda)

Sumber : Nasichin, K. (2010).

“Kesimpulan pada preseden diatas yaitu ikonik yang paling ditonjolkan adalah pada permainan bentuk dan dimensi dari ikon patung burung enggan yang dirancang menggunakan pendekatan arsitektur metafora dan juga pada penggunaan ornamen warna yang digunakan dalam rumah suku Dayak.”

2.4.2 Stasiun TGV, Lyon, Prancis

Karya arsitektur metafora ini dirancang oleh Santiago Calatrava, seorang arsitek hebat kelahiran Spanyol. Dalam desain ini menggunakan kaya arsitektur metafora konkrit yang dimana menggunakan kiasan objek benda nyata (tangible) dengan mengambil bentuk dasar dari seekor burung Pada bagian depan dibuat runcing yang seperti paruh burung dan kemudian pada bagian samping menggambarkan sayap burung.

Hall utama : panjang 130 m , max. Lebar 100 m, max. Ketinggian 39 m

Pemenang kompetisi : 1989

Selesai : 1994

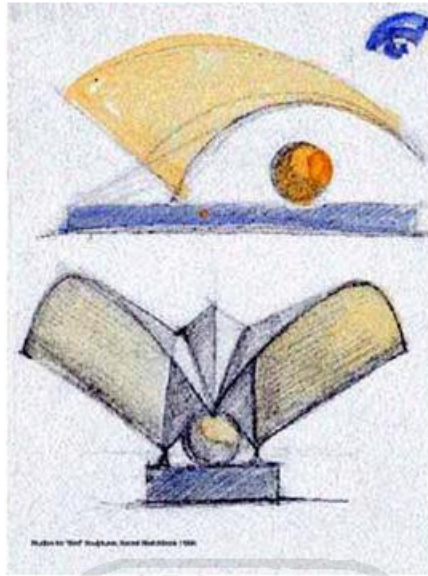
Arsitek : Santiago Calatrava

Proyek arsitek : Alexis Bourrat, sebastien Mamet

Tim proyek : Dan burr, David Long

Pekerjaan penawasan : Planitec DTX

Mayor kontraktor : EI-GFC-MS



(Gambar 2.4.2.1 Foto Konsep Stasiun TGV)

Sumber : <https://hasnahaslinda.wordpress.com/2012/02/27/lyon-satolas-tgv-lyon-perancis/>
diakses pada 03 Maret 2020



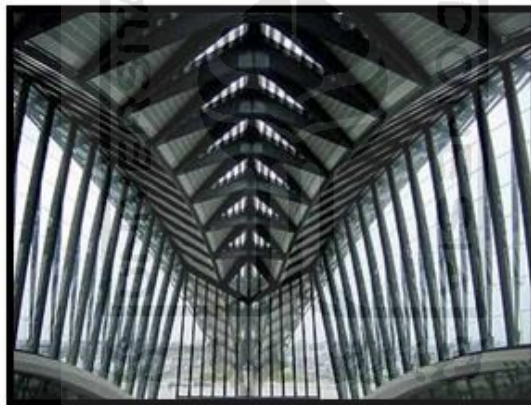
(Gambar 2.4.2.2 Foto Konsep Stasiun TGV)

Sumber : <https://hasnahaslinda.wordpress.com/2012/02/27/lyon-satolas-tgv-lyon-perancis/>
diakses pada 03 Maret 2020



(Gambar 2.4.2.3 Foto Konsep Stasiun TGV)

Sumber : <https://hasnahaslinda.wordpress.com/2012/02/27/lyon-satolas-tgv-lyon-perancis/>
diakses pada 03 Maret 2020



(Gambar 2.4.2.4 Foto Konsep Stasiun TGV)

Sumber : <https://hasnahaslinda.wordpress.com/2012/02/27/lyon-satolas-tgv-lyon-perancis/>
diakses pada 03 Maret 2020

“Kesimpulan dari preseden diatas adalah desain ikonik yang paling diperlihatkan adalah pada permainan bentuk dan dimensi dan proporsi bangunan yang dimana ide awal diambil dari bentuk yang tangible atau menggunakan arsitektur konkrit yang mengambil dari bentuk unggas yaitu burung.”

BAB III

ANALISA PERMASALAHAN DAN PEMECAHAN MASALAH

3.1 Spesifikasi Proyek

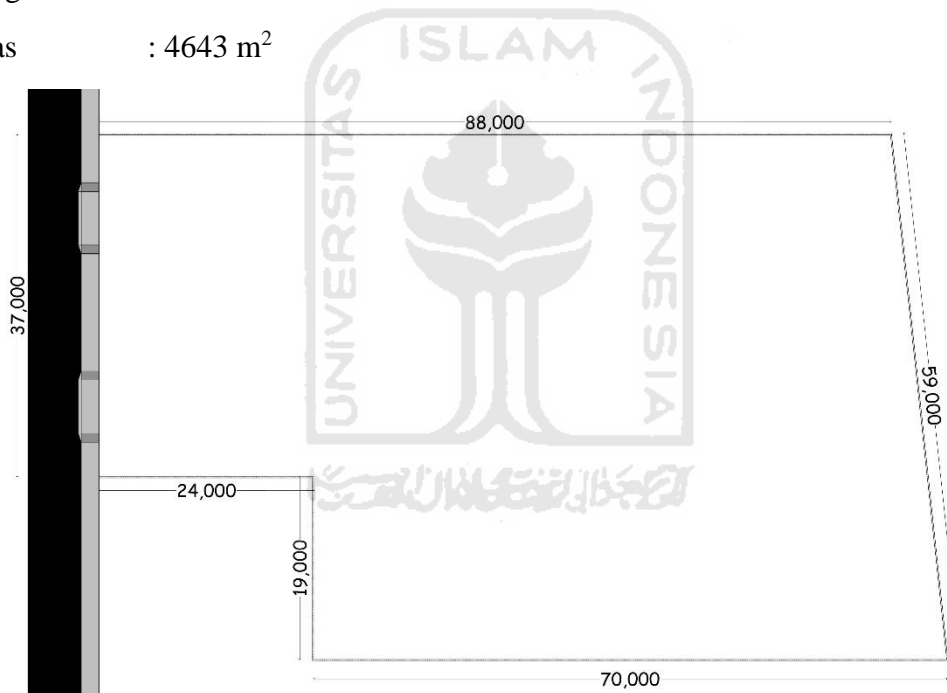
Nama Proyek : PENATAAN KEMBALI PASAR TRADISIONAL

DEMANGAN Dengan pendekatan Arsitektur Metafora yang Ikonik

Lokasi : di Jl. Affandi, Demangan, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55221.

Fungsi : Pasar

Luas : 4643 m²



(Gambar 3.1.1 Gambar Site Plan)

Sumber : Penulis (2020)

3.1.1 Tema Perancangan

Tema desain yang akan dirancang pada proyek Pasar Tradisional Demangan ini dengan mengembangkan penampilan arsitektur bangunan yang ikonik dengan pendekatan Metafora arsitektur yang mengembangkan bentuk dasar dari sayap burung garuda pada Lambang Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat. Hal ini untuk memunculkan citra atau ikon baru pada kawasan sekitar Pasar Demangan. Maka dari itu dengan pemilihan tema ini akan membuat bangunan pasar dengan fasad yang ikonik.



(Gambar 3.1.1.1 Lambang Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat)

Sumber : https://id.wikipedia.org/wiki/Keraton_Ngayogyakarta_Hadiningrat diakses pada 03

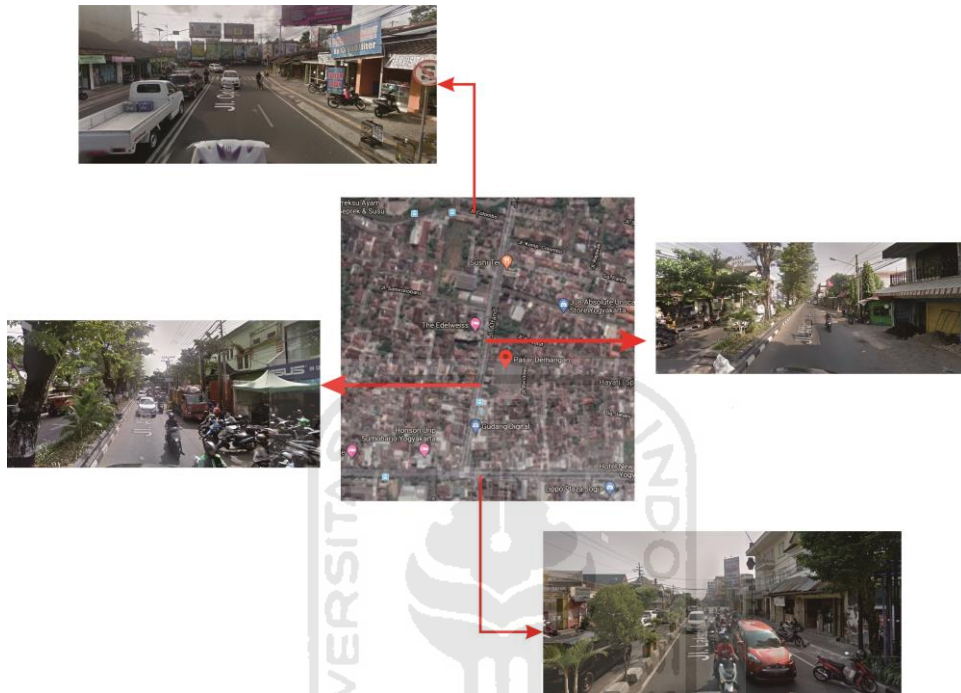
Maret 2020

3.1.2 Kondisi Eksisting

• Pencapaian ke dalam lokasi

Dalam pencapaian ke site dapat dijangkau dengan berbagai moda transportasi baik umum maupun pribadi roda dua ataupun roda empat. Namun letak dari halte bus trans jogja yang cukup jauh dari lokasi site sehingga jika menggunakan transportasi umum harus berjalan kaki untuk dapat sampai ke lokasi pasar demangan ini.

Akses jalan utama menuju lokasi ini yaitu terletak didepan site persis yaitu Jl. Affandi yang dimana Jl affandi terhubung dengan berbagai jalan yang ada disekitarnya seperti Jl Laksda Adi suctipto dan juga Jl Colombo.



(Gambar 3.1.2.1 Gambar Kondisi Eksisting)

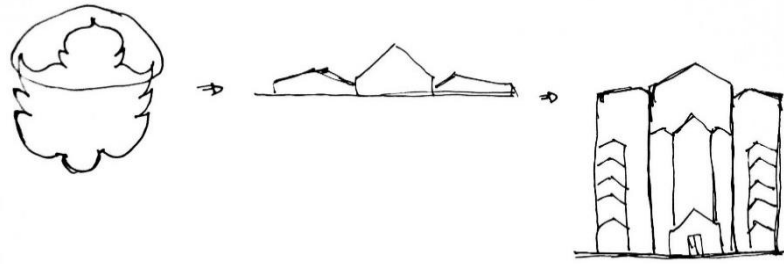
Sumber : Google maps edit penulis (2020)

3.2 Bentuk Rancangan

3.2.1 Bentuk Bangunan

Bagian kepala dan sayap burung garuda pada Lambang Karaton Yogyakarta menjadi dasar dari transformasi bentuk bangunan yang di rancang. Unsur lain ditransformasikan yaitu bulu pada sayap burung garuda di lambang Karaton Yogyakarta yang akan dijadikan menjadi bukaan atau jendela pada bangunan.

Transformasi bentukan kepala dan sayap menjadi fasad bangunan yang direpresentasikan dalam bagian atap dan kantilever bangunan.



(Gambar 3.2.1.1 Gambar Sketsa Bentuk Fasad)

Sumber : Penulis (2020)

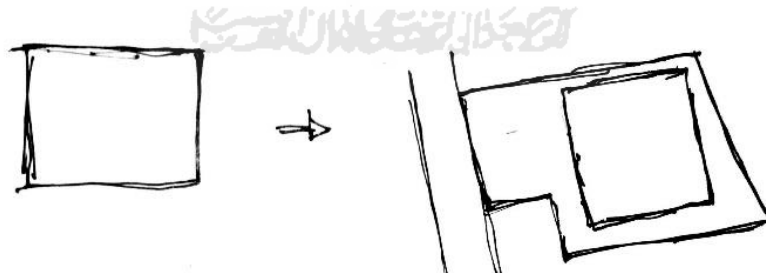


(Gambar 3.2.1.2 Gambar Sketsa Bentuk Kantilever)

Sumber : Penulis (2020)

• **Bentuk**

Bentukan dasar mengambil dari bentukan dasar dari polygon yaitu persegi yang kemudian disesuaikan kedalam site agar mendapatkan penggunaan lahan yang efektifitas.

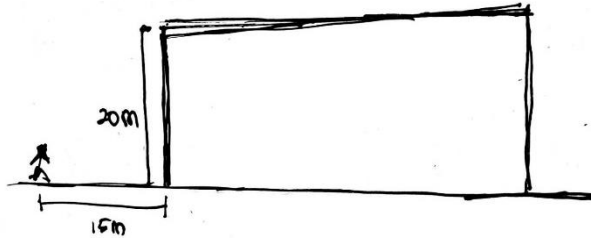


(Gambar 3.2.1.3 Gambar Sketsa bentuk dasar)

Sumber : Penulis (2020)

• Skala bangunan

Skala bangunan akan disesuaikan dengan proporsi dari ketinggian bangunan sekitar atau dengan secara skala normal namun tetap menampilkan aspek monumental.



(Gambar 3.2.1.4 Gambar Sketsa Skala bangunan)

Sumber : Penulis (2020)

• Warna

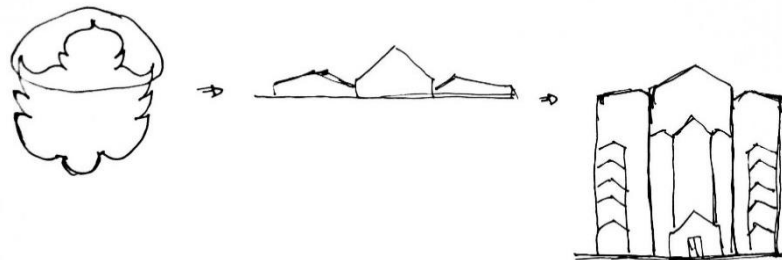
Warna utama yang akan di tampilan pada bangunan ini adalah warna dasar putih dengan perpaduan warna merah dan kuning yang dimana warna tersebut ada pada lambang keraton yogyakarta. Yang dimana warna putih melambangkan kesucian, warna kuning melambangkan keluhuran dan warna merah melambangkan keberanian.

Ciri-ciri dari arsitektur Ikonik, yaitu :

1. Bentuk
2. Wujud
3. Warna
4. Dimensi
5. Orientasi
6. Posisi
7. Proporsi Skala

3.2.2 Selubung Bangunan Pasar Demangan

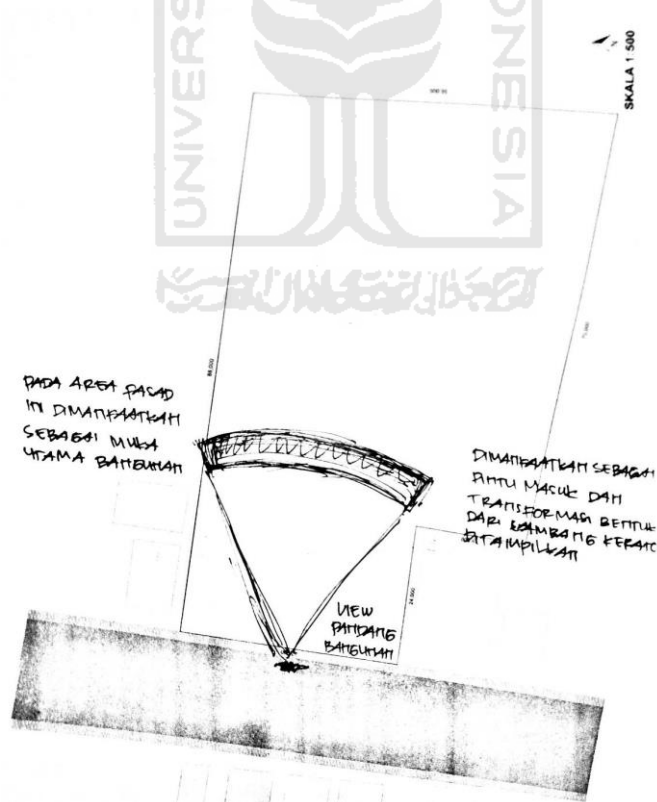
Bentuk dasar tampak selubung bangunan pasar diambil melalui transformasi dari unsur bentukan sayap burung garuda pada lambang keraton yogyakarta yang akan digunakan sebagai metafora fasad pasar.



(Gambar 3.2.2.1 Gambar Sketsa Bentuk)

Sumber : Penulis (2020)

3.3 View Pandang Bangunan



(Gambar 3.3.1 Sketsa View Pandang Bangunan)

Sumber : Penulis (2020)

3.4 Pengguna dan Ruang

3.4.1 Pengguna dalam pasar

• Pembeli

Pembeli merupakan salah satu faktor utama yang melakukan transaksi jual-beli kepada pedagang. Pembeli biasanya terdiri dari 2 macam tipe pembeli, yaitu :

1. Pembeli yang langsung datang ke pasar dan langsung membeli kepada pedagang dan kemudian langsung pulang atau pergi dari pasar.
2. Pembeli yang datang ke pasar terkadang berputar-putar didalam pasar dengan maksud untuk mencari keperluan yang mungkin dibutuhkan.

• Pedagang

Pedagang merupakan orang yang menjual barang dagangannya yang ada didalam pasar.

• Pengunjung

Pengunjung merupakan orang yang datang hanya untuk berkunjung ke pasar tanpa melakukan proses transaksi jual-beli.

• Pengelola

Pengelola merupakan orang atau badan yang mengelola semua kegiatan yang berlangsung di pasar.

3.4.2 Aktivitas Pengguna

• PEMBELI



• PENJUAL



• PENGUNJUNG



• BONGKAR MUAT



• PENGELOLA



(Gambar 3.4.2.1 Gambar Skema aktivitas Pengguna)

Sumber : Penulis (2020)

3.4.3 Kebutuhan Ruang

Tabel 1: Tabel Kebutuhan Ruang

AREA PERDAGANGAN				
NO	Kebutuhan Ruang	Jumlah Ruang	Luas	TOTAL
1	KIOS	55	7,5 m2	1965 m2
2	LAPAK	393	5 m2	412 m2
				2377 m2
SIRKULASI 30%				713 m2
				3090 m2

AREA PENGELOLA				
NO	Kebutuhan Ruang	Jumlah Ruang	Luas	TOTAL
1	RUANG KEPALA PASAR	1	12 m2	12 m2
2	RUANG ADMINISTRASI	1	16 m2	16 m2
3	RUANG STAFF UMUM	1	16 m2	16 m2
4	RUANG RAPAT	1	30 m2	30 m2
5	LAVATORY	1	25 m2	25 m2
				99 m2
SIRKULASI 30%				30 m2
				129 m2

AREA PENUNJANG				
NO	Kebutuhan Ruang	Jumlah Ruang	Luas	TOTAL
KEAMANAN				
1	RUANG SECURITY	1	16 m2	16 m2
2	TOILET	1	2,25 m2	2,25 m2
				18,25 m2
SIRKULASI 30%				5,5 m2
				24 m2
TOILET				
1	LAVATORY PRIA	1	25 m2	25 m2
2	LAVATORY WANITA	1	25 m2	25 m2
				50 m2
SIRKULASI 30%				15 m2
				65 m2
MUSHOLA				
1	MUSHOLA	1	25 m2	25 m2
2	TOILET	2	2,25 m2	4,5 m2
3	TEMPAT WUDHU	2	2,25 m2	4,5 m2
				34 m2
SIRKULASI 30%				11 m2
				45 m2
RUANG GENSET				
1	RUANG GENSER	1	30 m2	30 m2
				30 m2
SIRKULASI 30%				9 m2
				39 m2
RUANG POMPA				
1	RUANG POMPA	1	9 m2	9 m2
				9 m2
SIRKULASI 30%				3 m2
				12 m2
TANGKI AIR BERSIH				
1	TANGKI AIR BERSIH	1	6,25 m2	6,25 m2
				6,25 m2
SIRKULASI 30%				1,9 m2
				8,2 m2
LUASAN TOTAL AREA DALAM PASAR				3412 m2

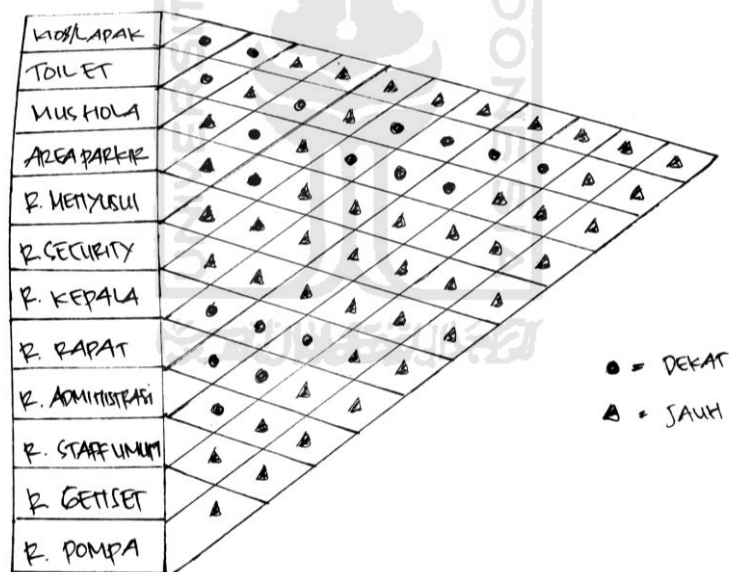
AREA PARKIR				
NO	Kebutuhan Ruang	Jumlah Ruang	Luas	TOTAL
1	PARKIR MOTOR	100	2 m ²	200 m ²
2	PARKIR MOBIL	20	12,5 m ²	250 m ²
3	BONGKAR MUAT	5	15 m ²	75 m ²
				345 m ²
SIRKULASI 30%				104 m ²
				449 m ²

Sumber : Penulis (2020)

3.4.4 Hubungan Ruang

• Hubungan Ruang

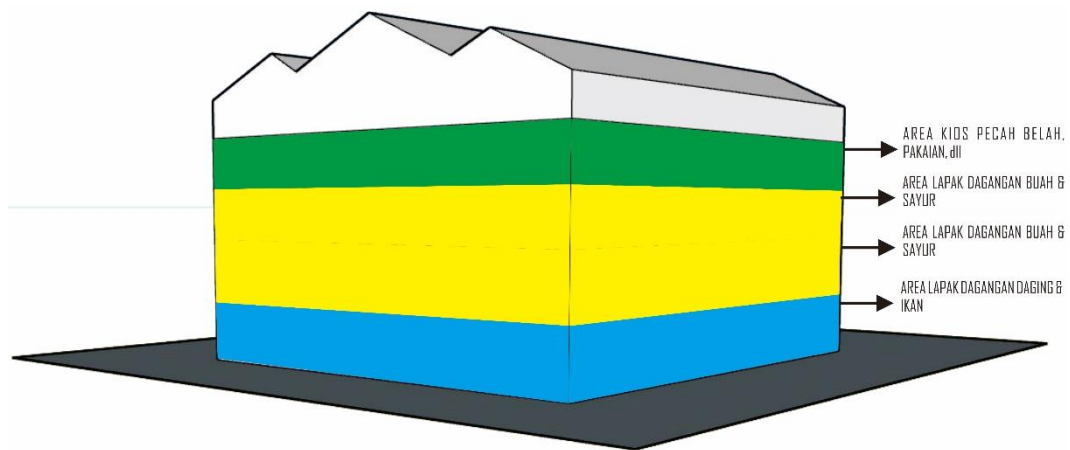
Pola hubungan ruang digunakan untuk menganalisa ruang-ruang yang harus diletakan secara berdekatan, dikarenakan memiliki fungsi yang saling berkaitan satu dengan yang lainnya.



(Gambar 3.4.4.1 Gambar Skema Hubungan Ruang)

Sumber : Penulis (2020)

• Zonasi Ruang



(Gambar 3.4.4.2 Gambar Skema Zonasi Ruang)

Sumber : Penulis (2020)

Lantai dasar (*Ground Floor*) dimanfaatkan untuk area lapak dangangan daging dan ikan dikarenakan kemudahan perawatan *plumbing* dan juga area daging dan ikan diletakan terpisah dari dagang lain agar tidak mengotori dan menimbulkan bau kepada dagangan lain

Lantai 1 dimanfaatkan sebagai area dagangan lapak buah dan sayur dikarenakan agar tetap segar dikarenakan tidak bercampur dengan area basah (Daging dan Ikan).

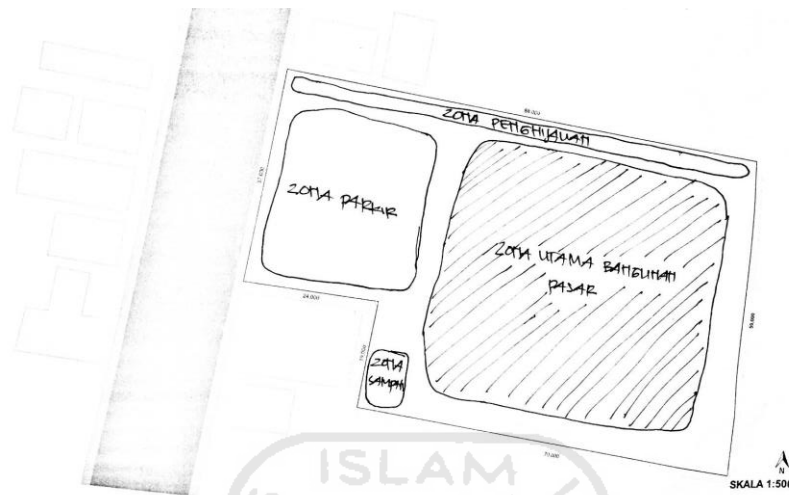
Lantai 2 dimanfaatkan sebagai area dagangan lapak buah dan sayur agar tetap segar dikarenakan tidak bercampur dengan area basah (Daging dan Ikan).

Lantai 3 dimanfaatkan sebagai area dagangan kios pecah belah, pakaian, sepatu dll dikarenakan agar barang dagangan tetap bersih dan tidak bercampur dengan barang dagangan lain.

3.5 Zoning dan Site Plan

Bentuk site (tapak) pada perancangan ini berbentuk polygon tidak beraturan. Masa bangunan akan diletakan pada posisi tengah agak kebelakang dikarenakan pada posisi tersebut luasan site yang luas sehingga pemanfaatan lahan dapat

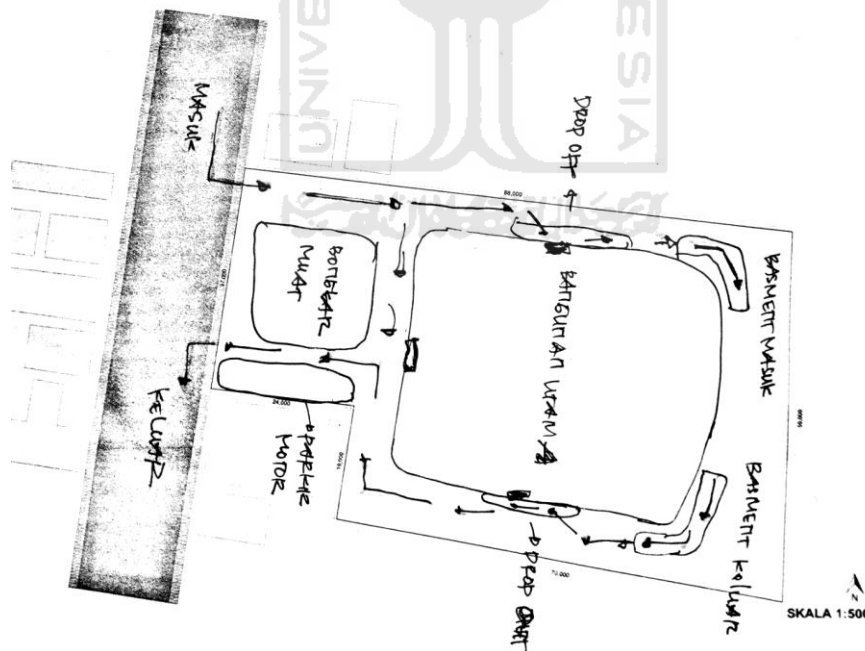
maksimal dan untuk site bagian depan digunakan untuk area penghijauan dan parkir dan bongkar muat.



(Gambar 3.5.1 Gambar Sketsa Zoning)

Sumber : Penulis (2020)

3.6 Plotting Parkir



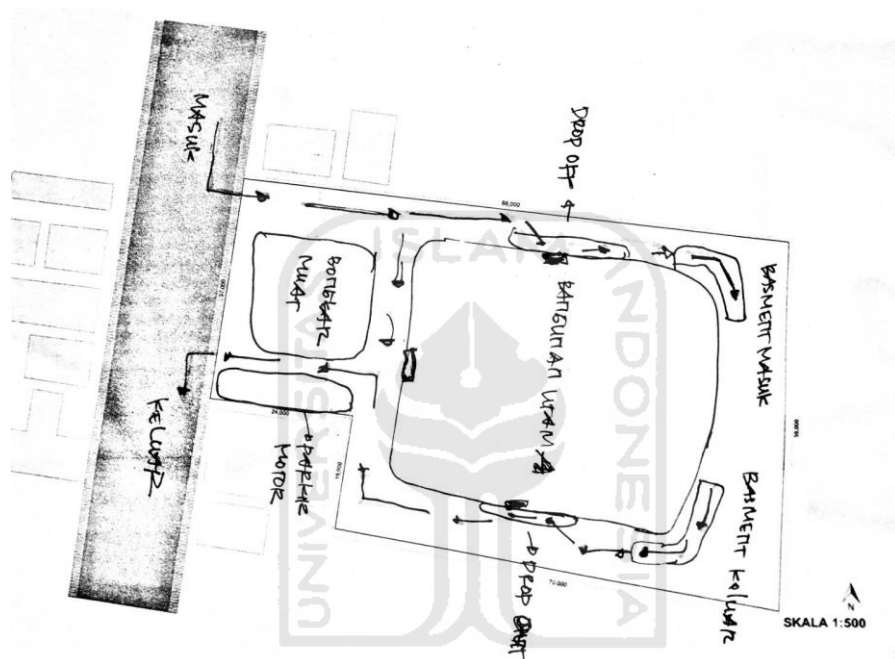
(Gambar 3.6.1 Gambar Sketsa Zonasi Parkir)

Sumber : Penulis (2020)

Plotting zonasi parkir di analisa menggunakan pembagian jenis kendaraan yang parkir. Pertama zona parkir mobil, kedua zona parkir motor, ketiga zona parkir

bongkar muat barang. Penempatan zonasi parkir mobil pada area bagian basment bangunan dimaksudkan agar pengguna parkir dapat dengan mudah menjangkau parkir dan memanfaatkan efisiensi penggunaan lahan. Kemudian area bongkar muat diletakan didepan bangunan agar kemudahan akses dalam proses bongkar muat. Dan area parkir motor pada bagian depan bangunan.

3.7 Masuk dan Keluar Site

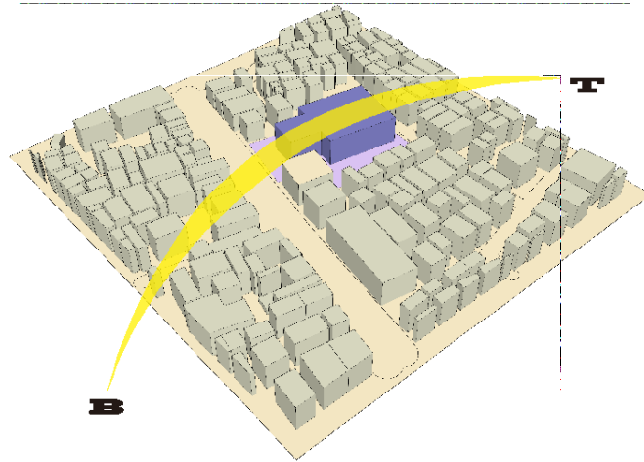


(Gambar 3.7.1 Gambar Sketsa Masuk dan Keluar)

Sumber : Penulis (2020)

Analisa penempatan akses masuk dan keluar mempertimbangkan zonasi penempatan parkir dan kemudahan aksesibilitas pengguna parkir yang dimana sirkulasi menjangkau 3 zonasi sekaligus sehingga sirkulasi menjadi efektif.

3.8 Orientasi Bangunan



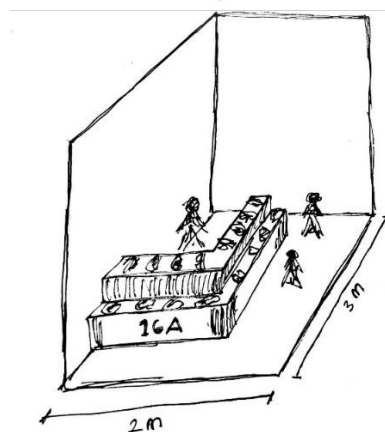
(Gambar 3.8.1 Gambar Orientasi Bangunan)

Sumber : Penulis (2020)

Peletakan orientasi bangunan ini merespon terhadap bentukan site yang dimana sebagian muka site tertutup oleh bangunan lain sehingga luasan dibagian tengah kebelakang site lebih lebar maka dari itu untuk mengefektifkan penggunaan site maka posisi bangunan terletak pada tengah site dan bagian depan digunakan untuk area parkir dan bongkar muat dan penghijauan.

3.9 Interior Pasar Demangan

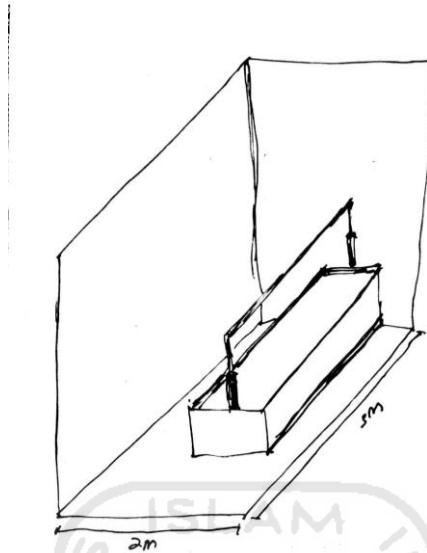
- Interior Kios



(Gambar 3.9.1 Sketsa Interior Kios)

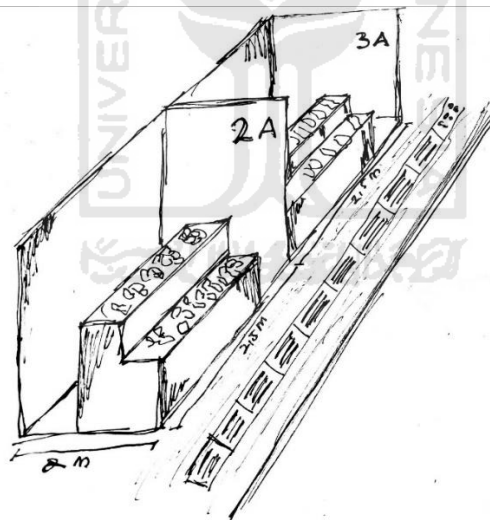
Sumber : Penulis (2020)

- Interior Lapak



(Gambar 3.9.2 Sketsa Interior Lapak)

Sumber : Penulis (2020)



(Gambar 3.9.3 Sketsa Interior Lapak)

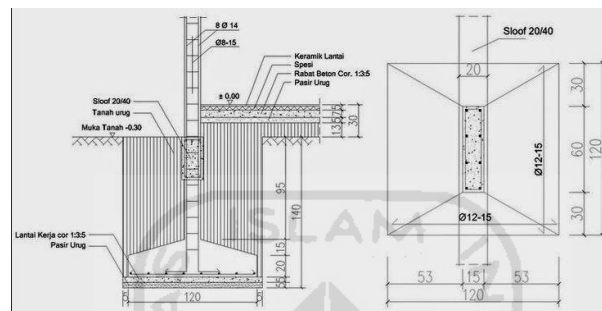
Sumber : Penulis (2020)

3.10 Sistem Struktur Pasar Demangan

Sistem struktur pada dasarnya harus dapat menahan beban yang terjadi pada bangunan. Desain pasar ini adalah dengan atap bentang lebar sehingga perlu kekuatan bangunan yang kuat, aman dan stabil. Berikut ini adalah struktur yang digunakan :

• Sub Struktur

Sub struktur merupakan struktur dasar atau struktur bagian bawah bangunan yang terdiri dari pondasi. Pada lokasi pasar demangan kondisi tanah disana adalah tanah yang cukup padat, sehingga menggunakan pondasi footplat dirasa cukup dikarenakan bangunan ini hanya sekitar 2-4 lantai dan bukan *highest building* yang memerlukan pondasi tiang pancang.

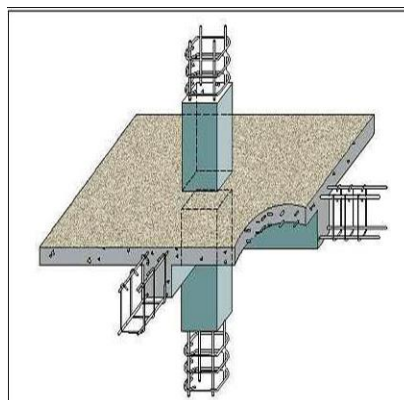


(Gambar 3.10.1 Gambar Pondasi Footplat)

Sumber : <https://proyeksipil.blogspot.com/2014/07/cara-menghitung-jumlah-besi-pondasi.html?m=1> diakses pada 24 april 2020

• Super Struktur

Super struktur yang digunakan pada bangunan pasar ini yaitu kolom dan balok yang digunakan untuk menupang struktur atap dan lantai. Kolom dan balok menggunakan bahan beton bertulang.



(Gambar 3.10.2 Gambar Kolom dan Balok)

Sumber : <http://optimus-training.com/pelatihan-struktur-beton-bertulang/> diakses pada 24 april 2020

- **Upper Struktur**

Penopang atap menggunakan struktur dak beton bertulang.



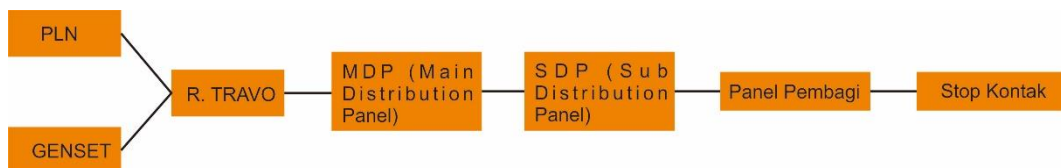
(Gambar 3.10.3 Gambar Atap Cor)

Sumber : <https://masyarakattr004.wordpress.com/keagamaan-2/keagamaan/> diakses pada 1 Juni 2020

3.11 Sistem Utilitas Pasar Demangan

- **Sistem Elektrikal**

Skema penyediaan listrik di bangunan akan menggunakan sumber listrik dari PLN sebagai sumber utama, dan sebagai sumber cadangan menggunakan generator set (genset) yang dilasurkan menuju panel-panel kontak listrik.

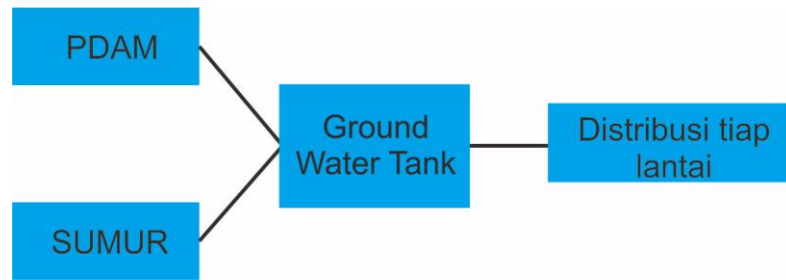


(Gambar 3.11.1 Skema Elektrikal)

Sumber : Penulis (2020)

- **Sistem Air Bersih**

Sistem jaringan air bersih sebagai penunjang fasilitas seperti lavatory ataupun tempat wudhu yang menggunakan skema sebagai berikut :

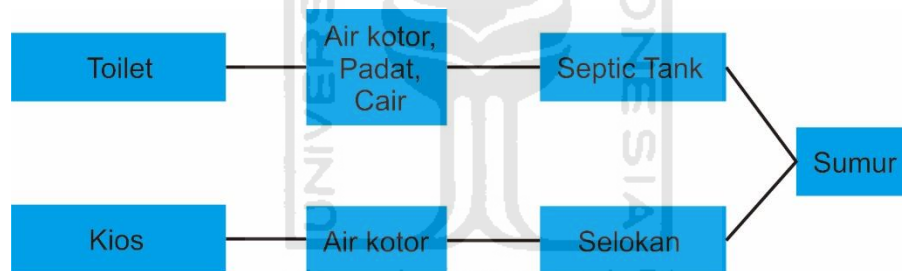


(Gambar 3.11.2 Skema Air Bersih)

Sumber : Penulis (2020)

• **Sistem Air Limbah**

Sistem jaringan air kotor merupakan sistem instalasi pembuangan dari limbah air kotor yang berasal dari lavatory, selokan didalam pasar, atau lapak pedagang ikan dan daging. Agar dapat tertampung dan teratasi dengan baik maka perlu dibuat jaringan sistem air kotor. Sebagai berikut :



(Gambar 3.11.3 Skema Air Limbah)

Sumber : Penulis (2020)

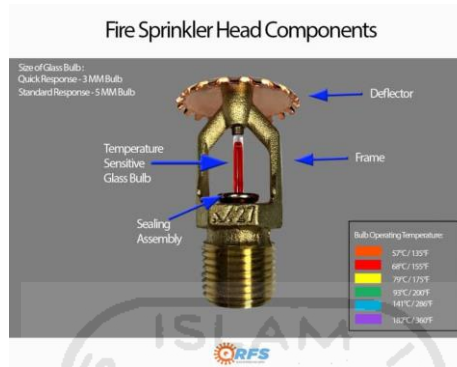
3.12 Akses Difabel dan Keselamatan bangunan

• **Sistem Keselamatan Bangunan (Kebakaran)**

Sistem Keselamatan pada bangunan publik sangat penting yang bertujuan untuk melindungi jiwa dan harta benda manusia terhadap bencana kebakaran. Dalam sistem ini merupakan satu kesatuan dengan alarm kebakaran, sehingga jika ada api yang menyala dapat membunyikan alarm dan daerah yang timbul api dapat termonitor. Instalasi dalam pencegahan kebakaran dibagi menjadi 2 bagian, yaitu :

- **Sprinkler**

Sprinkler berfungsi untuk memercikan air apabila terjadi kebakaran dan temperatur ruangan yang sudah melewati batas temperatur maksimum yang sensornya terdapat pada bagian sprinkler.



(Gambar 3.12.1 Gambar Spirnkler)

Sumber : <https://firesystems.net/2018/09/07/types-of-sprinkler-heads/> diakses pada 24 april 2020

- **Hydrant**

Hydrant sebagai salah satu sumber air untuk tambahan pemadaman api.

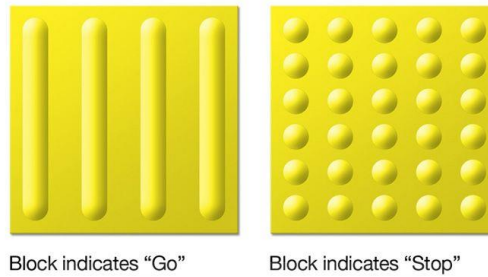


(Gambar 3.12.2 Gambar Hydrant)

Sumber : <https://hargaapar.com/produk/fire-hydrant-box-type-b-indoor-lokal-with-glass/> diakses pada 24 april 2020

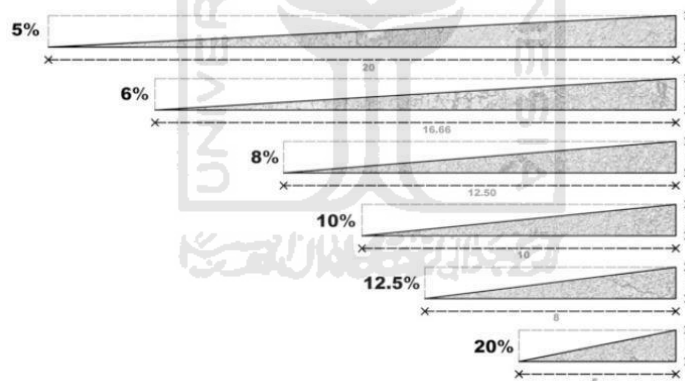
- **Sistem Akses Difabel**

Dalam mengakomodasi kemudahan akses untuk kaum difabel maka dibuat jalur ramp khusus untuk kaum difabel dan juga menggunakan guiding block untuk memudahkan penyandang tuna netra.



(Gambar 3.12.3 Gambar *Guding Block*)

Sumber : <https://style.tribunnews.com/2017/01/19/bukan-hiasan-ternyata-ini-fungsi-garis-kuning-di-trotoar-kamu-harus-tahu> diakses pada 24 april 2020



(Gambar 3.12.4 Gambar Ramp)

Sumber : <https://www.arginuring.com/blog/2019/03/25/bagaimana-cara-mendesain-dan-menghitung-sudut-kemiringan-tanjakan-ramp/> diakses pada 24 april 2020

3.13 Detail Arsitektural Khusus

• Detail khusus pada Jendela

Bentukan dasar Jendela diambil dari bulu sayap pada lambang keraton Yogyakarta yang digabungkan sehingga menghasilkan bentuk seperti dibawah ini.



(Gambar 3.13.1 Sketsa Jendela)

Sumber : Penulis (2020)

• Detail khusus pada Kantilever

Bentukan dasar Kantilever diambil dari sayap pada lambang keraton Yogyakarta yang digabungkan sehingga menghasilkan bentuk seperti dibawah ini.

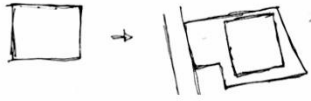







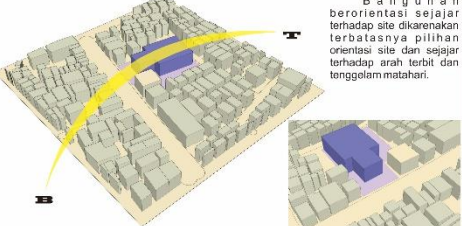





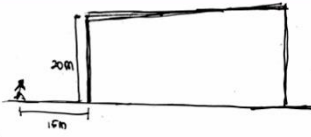




(Gambar 3.13.2 Sketsa Kantilever)

Sumber : Penulis (2020)

3.14 Tabel Pemecahan Masalah

Tabel 2: Tabel Pemecahan Masalah

FAKTOR	VARIABEL	ALTERNATIF DALAM DESAIN	PRESEDEN
Ikonik	Bentuk	 <p>Bentuk dasar dari desain bangunan ini adalah dari bentuk bujur sangkar</p>	 <p>Bentuk dasar dari bangunan adalah Lingkaran yang bersifat terpusat, Bujursangkar yang bersifat netral, rasional dan Segitiga yang bersifat stabil, dinamis.</p>
	Wujud	 <p>Wujud bangunan diambil dari bentuk dasar sayap burung geruda yang ada pada lambang Kraton Ngayogyakarta Hadiningrat yang memang menjadi salah satu ikon dari Jogja dan dekat dengan masyarakat Jogja sehingga mudah dikenali.</p>	 <p>Wujud bangunan yang menggambarkan atau yang sering kita kenal dan akrab dengan suatu bentuk-bentuk tertentu.</p>
	Warna	 <p>Warna yang digunakan dasar pada desain adalah warna dasar putih dan juga warna dari lambang kraton Yogyakarta yaitu merah dan kuning emas.</p>	 <p>Warna digunakan untuk memperjelas atau mempertajam karakter dalam suatu objek atau memberikan aksen pada bentuk dan bahannya. Warna dapat menutupi kekurangan dalam bentuk dan konstruksi apabila diaplikasikan dengan baik.</p>
Dimensi	 <p>Dimensi desain disesuaikan dengan ukuran dari proporsi bangunan agar panjang, lebar dan tinggi bangunan sesuai dan pas. Ketinggian pasar diusahakan lebih tinggi daripada bangunan yang didepannya agar menjadi terlihat.</p>	 <p>Dimensi terdiri dari panjang, tinggi dan lebar yang dimana ketiga komposisi tersebut mempengaruhi dari dimensi bentuk suatu bangunan yang dimana jika mengingkari dimensi yang proporsional maka panjang, tinggi dan lebar harus sesuai.</p>	
Orientasi	 <p>Bangunan berorientasi sejajar terhadap site dikarenakan terbatasnya pilihan orientasi site dan sejajar terhadap arah terbit dan tenggelam matahari.</p>	 <p>Orientasi merupakan penempatan atau arah posisi bangunan yang dimana sesuai dengan nilai atau potensi positif wilayah tersebut dan mengurangi sisi negatif dari iklim atau wilayah tersebut.</p>	
Posisi	 <p>Bangunan ditempatkan diposisi tengah site agar dapat memaksimalkan pemanfaatan lahan sehingga bagian depan site dapat digunakan untuk parkir.</p>	 <p>Penempatan keberadaan bangunan mempengaruhi tingkat keikonikan bangunan tersebut. Jika bangun tersebut posisinya berada jauh dari titik keramaian maka bangunan tersebut akan tidak terlihat begitu ikonik.</p>	

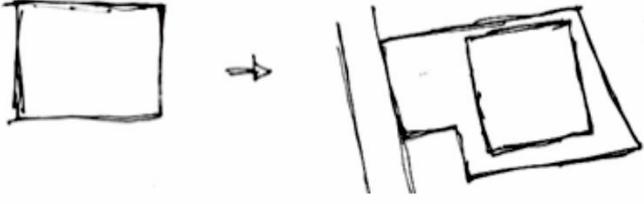


	Proporsi Skala		<p>Dimensi desain disesuaikan dengan ukuran dari proporsi bangunan agar panjang, lebar dan tinggi bangunan sesuai dan pas. Ketinggian pasar diusahakan lebih tinggi daripada bangunan yang didepannya agar menjadi terlihat.</p>	 <p>Skala adalah sebuah perbandingan, jika perbandingannya tepat maka akan menghasilkan karya yang indah dan enak dipandang oleh mata, namun jika perbandingannya kurang tepat maka tingkat keindahan akan berkurang dan kurang enak dipandang oleh mata.</p>
Metafora	Metafore Konkrit (Tangible Metaphor)		<p>Konsep fasad bangunan diambil dari bentuk dasar sayap burung garuda yang ada pada lambang Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat yang memang menjadi salah satu ikon dari Jogja dan dekat dengan masyarakat Jogja sehingga mudah dikenali. Wujud bangunan diambil dari bentuk dasar sayap burung garuda yang ada pada lambang Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat yang memang menjadi salah satu ikon dari Jogja dan dekat dengan masyarakat Jogja sehingga mudah dikenali.</p>	  <p>Ide awal metaforiknya berasal dari karakter materi atau visual obyek yang konkrit (menara seperti tongkat, rumah seperti kapal, dll).</p>


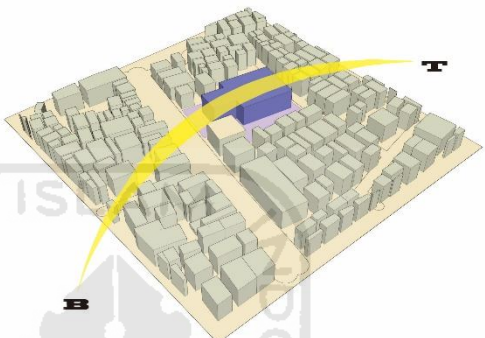

Sumber : Penulis (2020)





3.15 Tabel Implementasi Desain

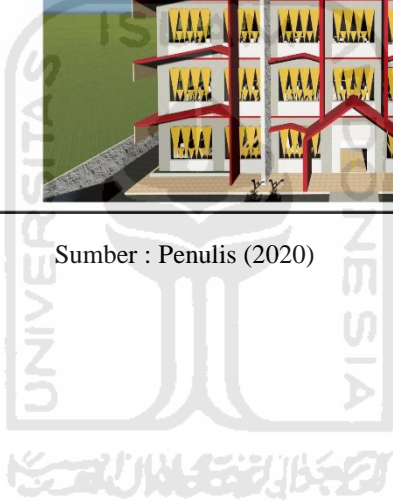
Tabel 3: Tabel Implementasi Desain

VARIABEL	KRITERIA	IMPLEMENTASI DESAIN
<p>Bentukan Dasar</p>	<p>Bentuk dasar dari desain bangunan ini adalah dari bentuk bujursangkar</p>	
<p>Wujud</p>	<p>Wujud bangunan diambil dari bentuk dasar sayap burung garuda yang ada pada lambang Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat yang memang menjadi salah satu ikon dari Jogja dan dekat dengan masyarakat Jogja sehingga mudah dikenali.</p>	
<p>Warna</p>	<p>Warna yang digunakan dasar pada desain adalah warna dasar putih dan juga warna dari lambang kraton Yogyakarta yaitu merah dan kuning emas.</p>	

<p>Dimensi</p>	<p>Dimensi desain disesuaikan dengan ukuran dari proporsi bangunan agar panjang, lebar dan tinggi bangunan sesuai dan pas. Ketinggian pasar diusahakan lebih tinggi daripada bangunan yang didepannya agar menjadi terlihat.</p>	
<p>Orientasi</p>	<p>Bangunan berorientasi sejajar terhadap site dikarenakan terbatasnya pilihan orientasi site dan sejajar terhadap arah terbit dan tenggelam matahari.</p>	
<p>Posisi</p>	<p>Bangunan ditempatkan diposisi tengah site agar dapat memaksimalkan pemanfaatan lahan sehingga bagian depan site dapat digunakan untuk parkir.</p>	

<p>Proporsi Skala</p>	<p>Dimensi desain disesuaikan dengan ukuran dari proporsi bangunan agar panjang, lebar dan tinggi bangunan sesuai dan pas. Ketinggian pasar diusahakan lebih tinggi daripada bangunan yang didepannya agar menjadi terlihat.</p>	
<p>Metafora</p>	<p>Konsep fasad bangunan diambil dari bentuk dasar sayap burung garuda yang ada pada lambang Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat yang memang menjadi salah satu ikon dari Jogja dan dekat dengan masyarakat Jogja sehingga mudah dikenali. Wujud bangunan diambil dari bentuk dasar sayap burung garuda yang ada pada lambang Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat yang memang menjadi salah satu ikon dari Jogja dan dekat dengan masyarakat Jogja sehingga mudah dikenali.</p>	

Sumber : Penulis (2020)



BAB IV

RANCANGAN DESAIN DAN PEMBUKTIAN

4.1 Rancangan Site Plan

Desain site plan yang seperti diatas adalah merespon dari bentukan site yang dimana didepan site terhalang oleh bangunan sehingga efektivitas sudut pandang muka bangunan menjadi sempit dan juga harus mementingkan kemudahan sirkulasi dan memaksimalkan pemanfaatan site untuk bangunan sehingga diperoleh hasil site plan yang seperti ini.



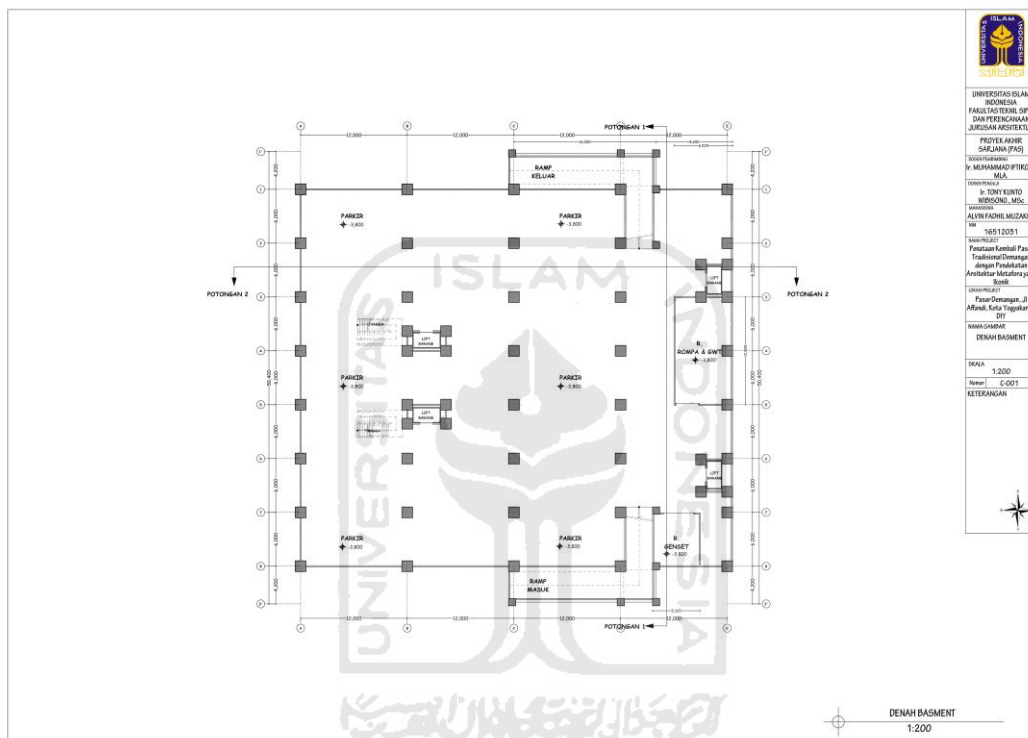
(Gambar 4.1.1 Site Plan)

Sumber : Penulis (2020)

4.2 Rancangan Denah, Potongan, Tampak Bangunan

• DENAH BANGUNAN

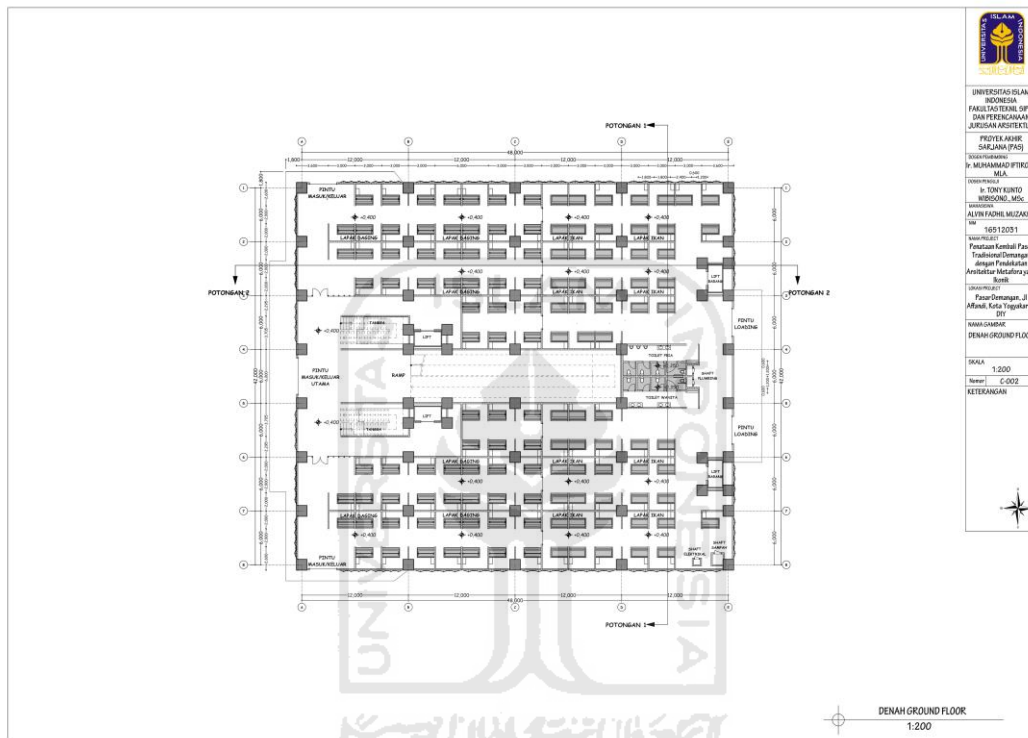
Basment digunakan untuk area parkir mobil dikarenakan ketersediaan lahan yang terbatas untuk area parkir sehingga area parkir terbuka dimanfaatkan untuk area bongkar muat barang dan juga parkir motor. Luas lantai 2,300 m²



(Gambar 4.2.1 Denah Basment)

Sumber : Penulis (2020)

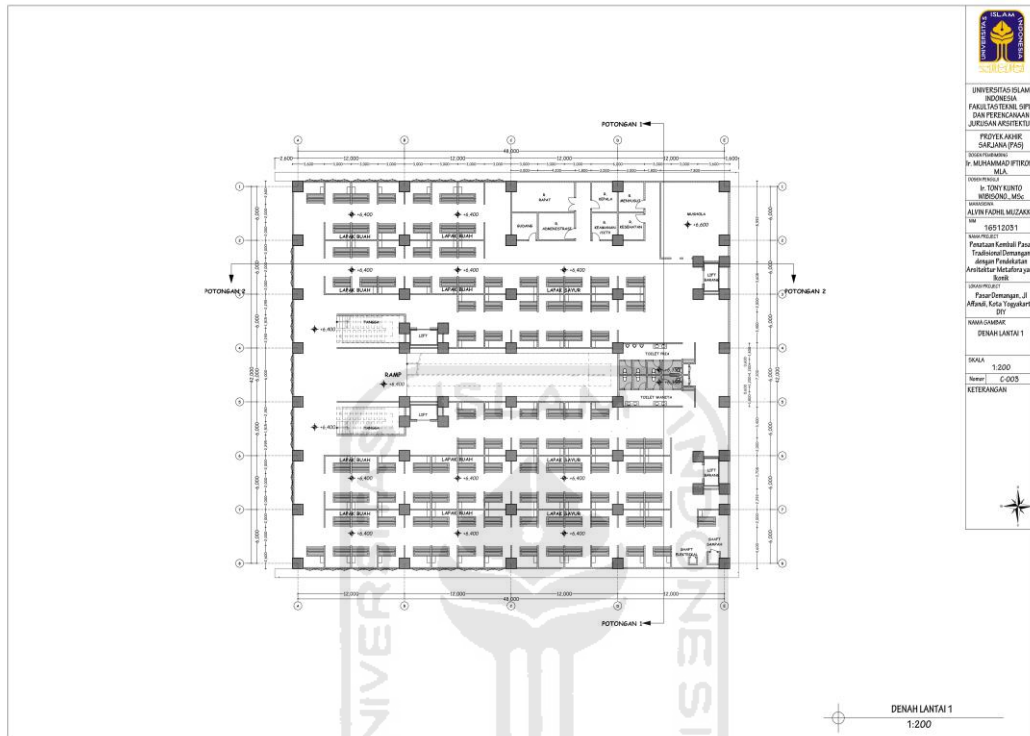
Lantai dasar (*Ground Floor*) dimanfaatkan untuk area lapak dangangan daging dan ikan dikarenakan kemudahan perawatan *plumbing* dan juga area daging dan ikan diletakan terpisah dari dagang lain agar tidak mengotori dan menimbulkan bau kepada dagangan lain. Luas lantai 2,100 m² dan jumlah lapak sebanyak 134 unit.



(Gambar 4.2.2 Denah Ground Floor)

Sumber : Penulis (2020)

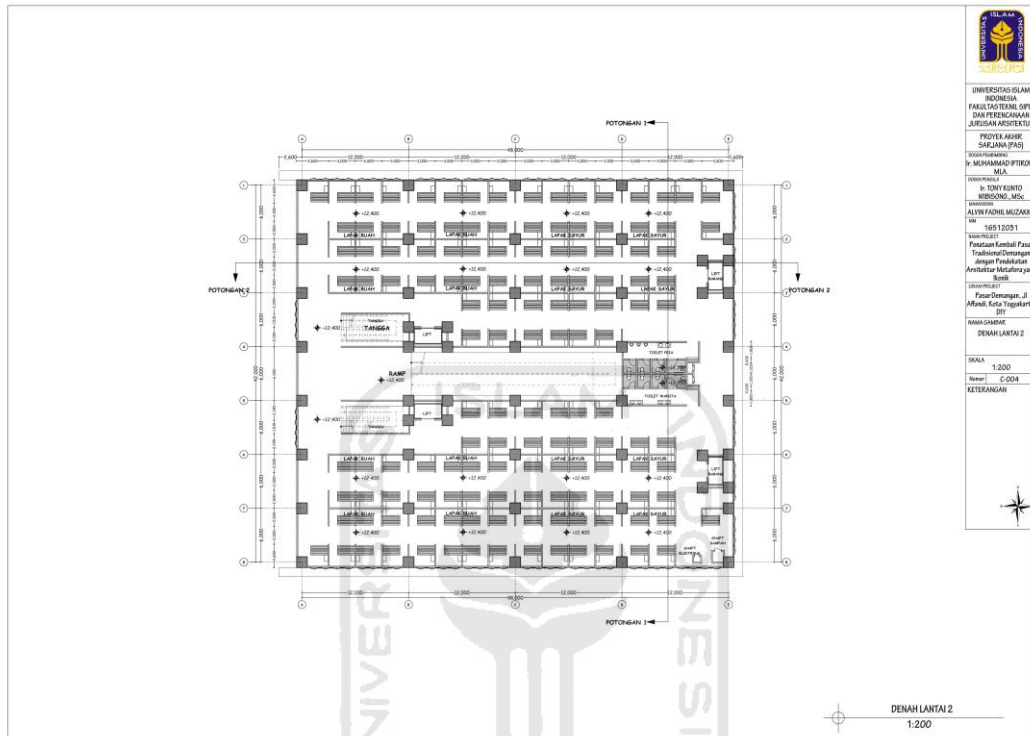
Lantai 1 dimanfaatkan sebagai area dagangan lapak buah dan sayur dikarenakan agar tetap segar dikarenakan tidak bercampur dengan area basah (Daging dan Ikan). Luas lantai 1,900 m² dan jumlah lapak sebanyak 114 unit.



(Gambar 4.2.3 Denah Lantai 1)

Sumber : Penulis (2020)

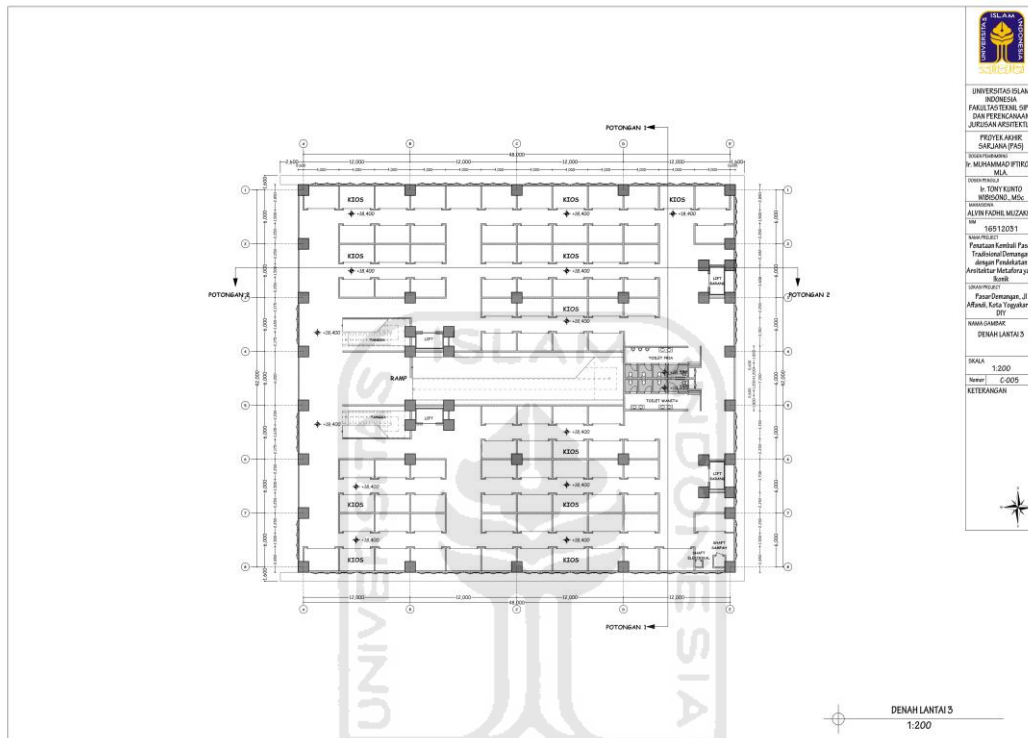
Lantai 2 dimanfaatkan sebagai area dagangan lapak buah dan sayur agar tetap segar dikarenakan tidak bercampur dengan area basah (Daging dan Ikan). Luas lantai 1,900 m² dan jumlah lapak sebanyak 140 unit.



(Gambar 4.2.4 Denah Lantai 2)

Sumber : Penulis (2020)

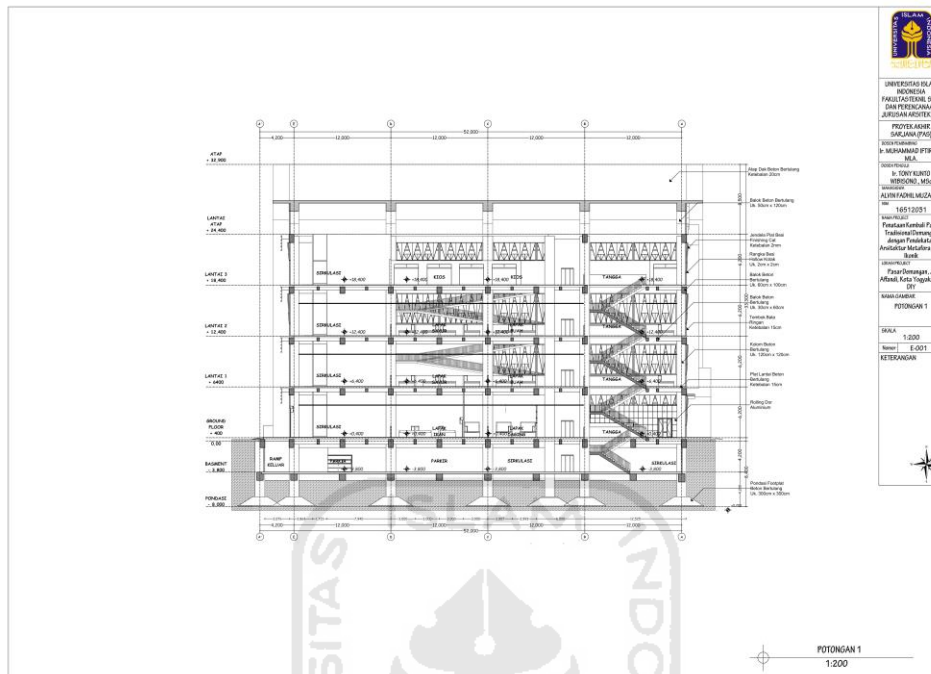
Lantai 3 dimanfaatkan sebagai area dagangan kios pecah belah, pakaian, sepatu dll dikarenakan agar barang dagangan tetap bersih dan tidak bercampur dengan barang dagangan lain. Luas lantai 1,900 m² dan jumlah kios sebanyak 92 unit.



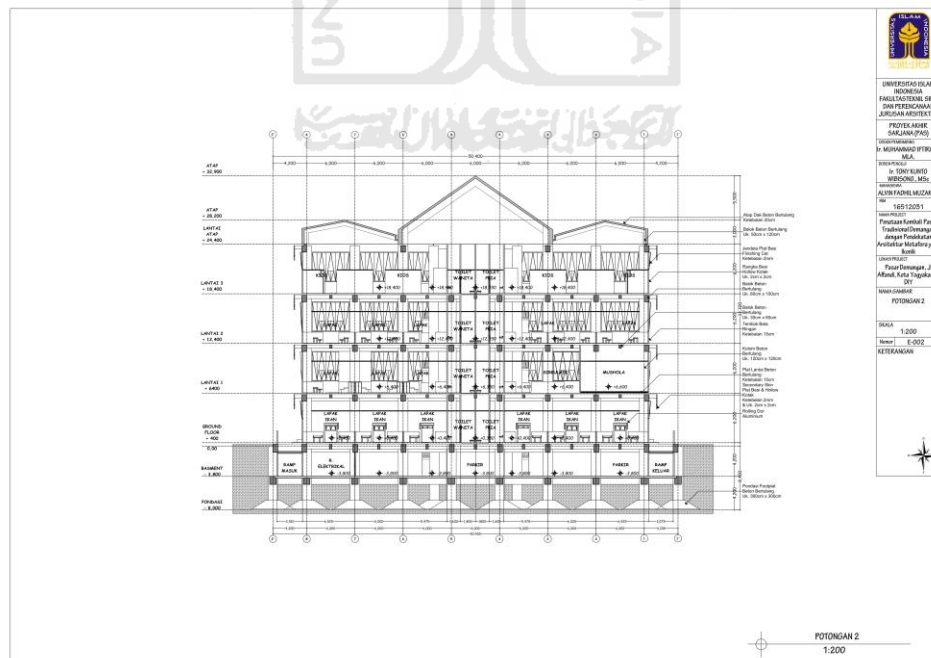
(Gambar 4.2.5 Denah Lantai 3)

Sumber : Penulis (2020)

• POTONGAN BANGUNAN

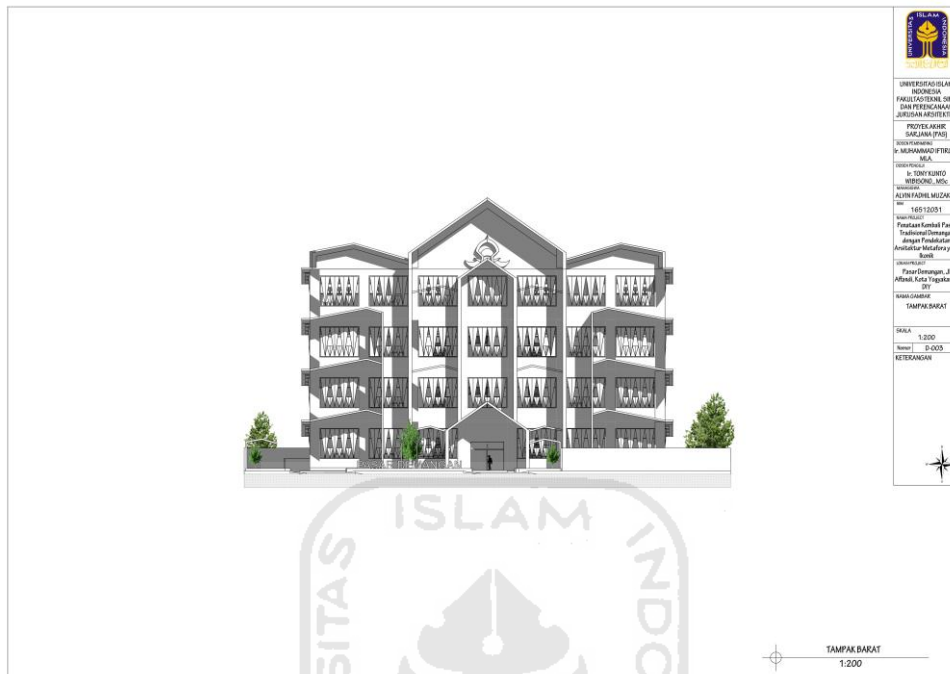


(Gambar 4.2.6 Potongan 1)
Sumber : Penulis (2020)



(Gambar 4.2.7 Potongan 2)
Sumber : Penulis (2020)

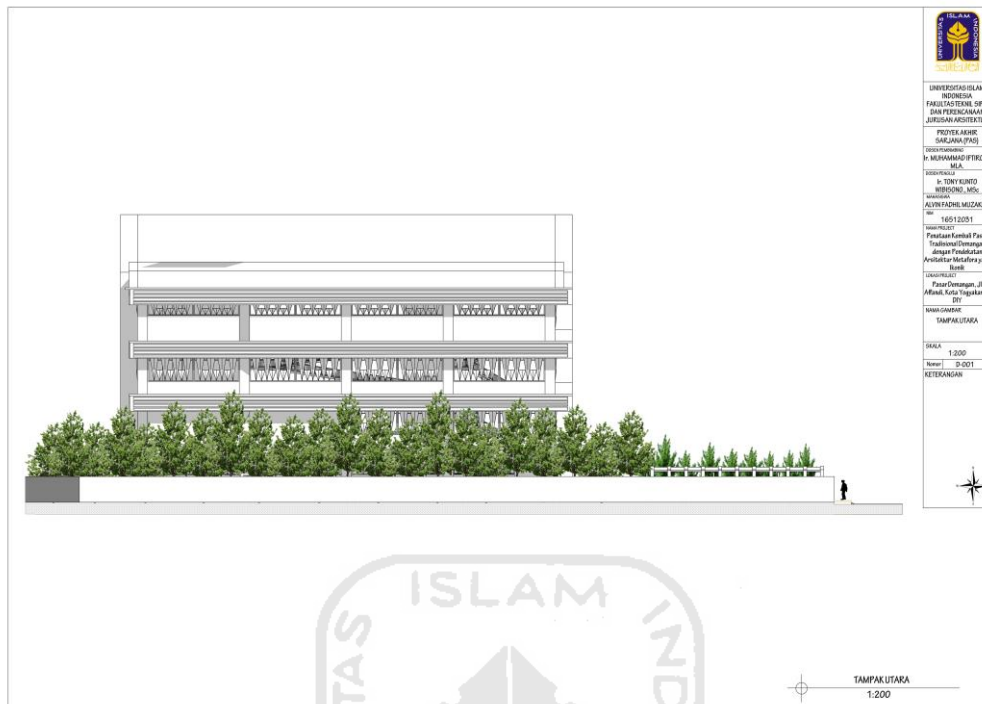
• TAMPAK BANGUNAN



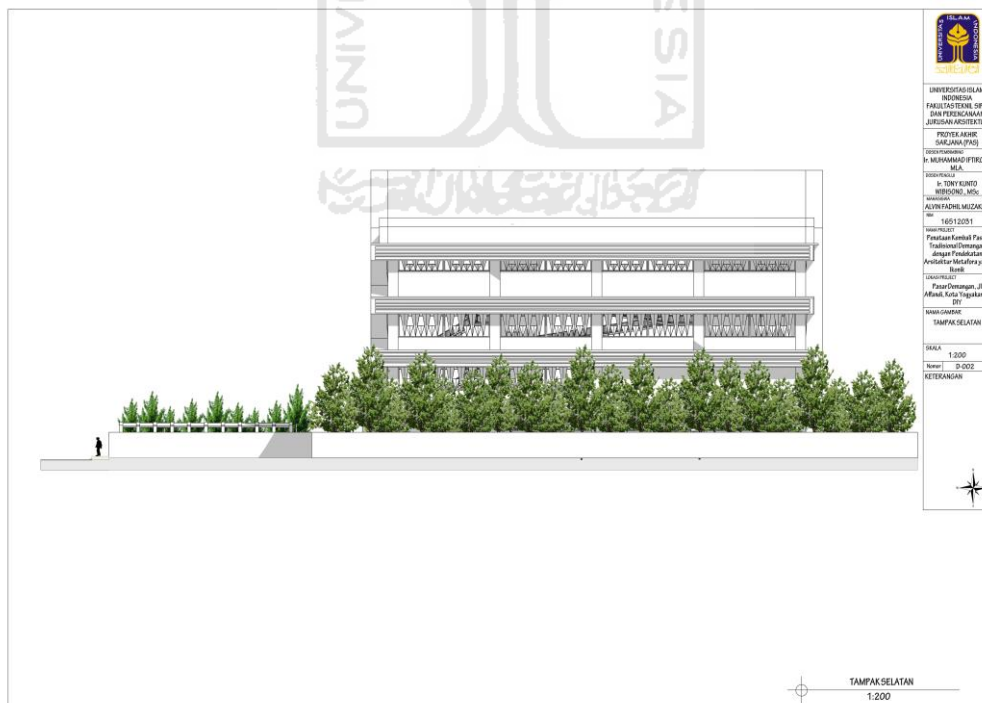
(Gambar 4.2.8 Tampak Barat)
Sumber : Penulis (2020)



(Gambar 4.2.9 Tampak Timur)
Sumber : Penulis (2020)



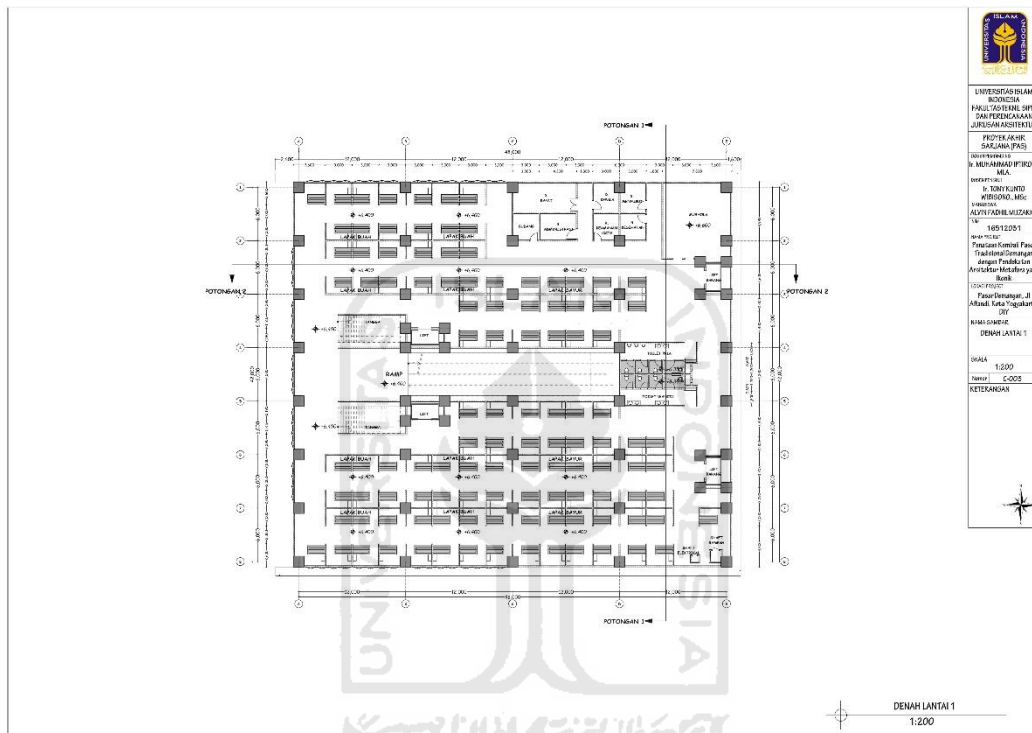
(Gambar 4.2.10 Tampak Utara)
Sumber : Penulis (2020)



(Gambar 4.2.11 Tampak Selatan)
Sumber : Penulis (2020)

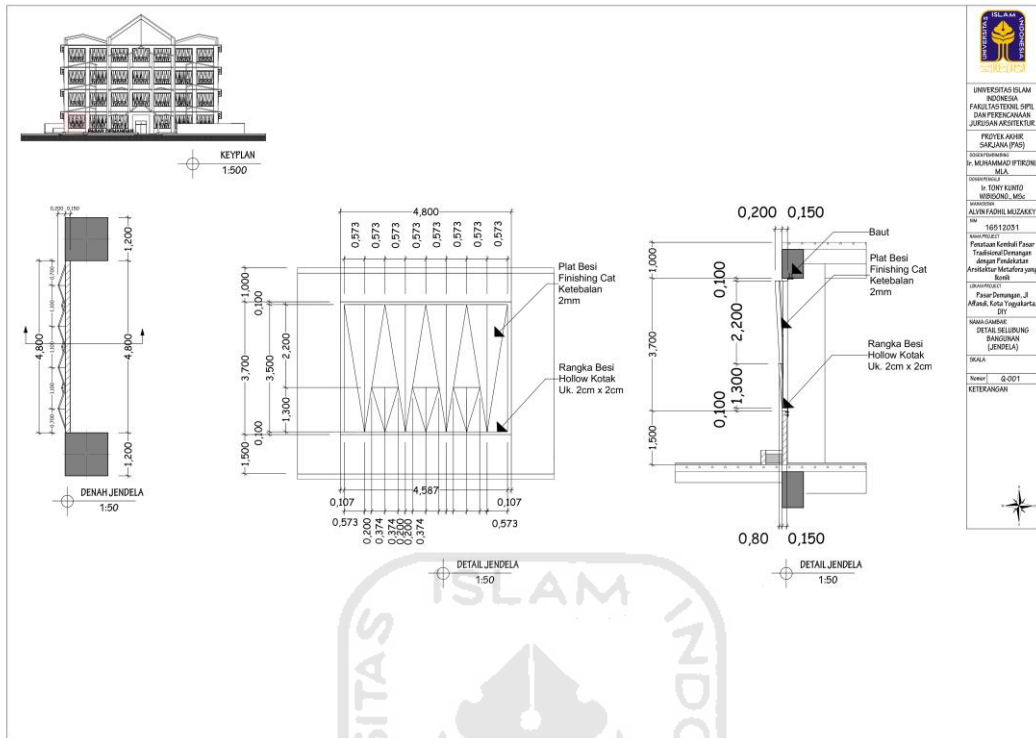
4.3 Rancangan Selubung Bangunan

Selubung bangunan menggunakan dinding bata ringan setinggi 1,6m kemudian dikombinasikan dengan jendela dari besi yang terbuka dengan maksud agar perputaran udara didalam pasar terjadi dengan baik dan pencahayaan alami dipasar menjadi maksimal sehingga tidak terlihat pengab atau sumpek.



(Gambar 4.3.1 Rencana Selubung Bangunan)

Sumber : Penulis (2020)



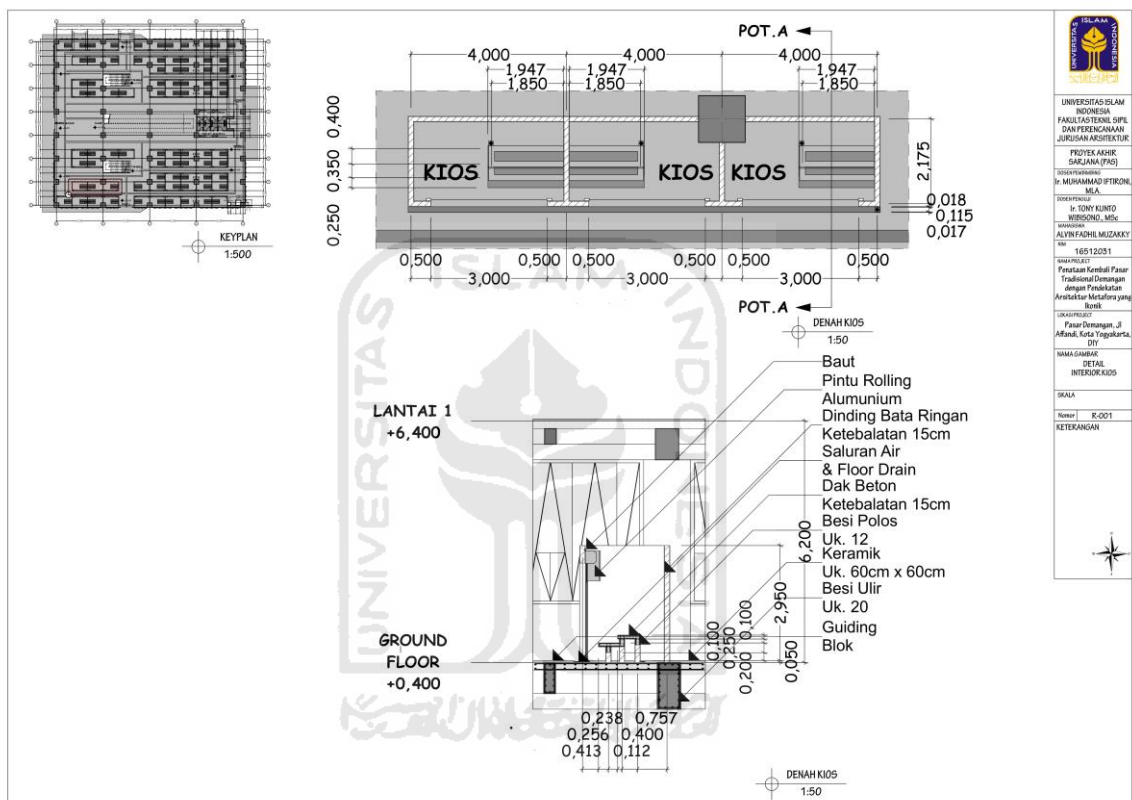
(Gambar 4.3.2 Detail Selubung Bangunan)

Sumber : Penulis (2020)

4.4 Rancangan Interior Bangunan

• Interior Kios

Area kios dagangan perabotan rumah, pakaian diletakan dilantai paling atas atau lantai 3 dikarenakan agar barang dagangan tetap bersih dan tidak bercampur dengan barang dagangan lain.



(Gambar 4.4.1 Rancangan Interior Kios)

Sumber : Penulis (2020)



(Gambar 4.4.2 Interior Kios)

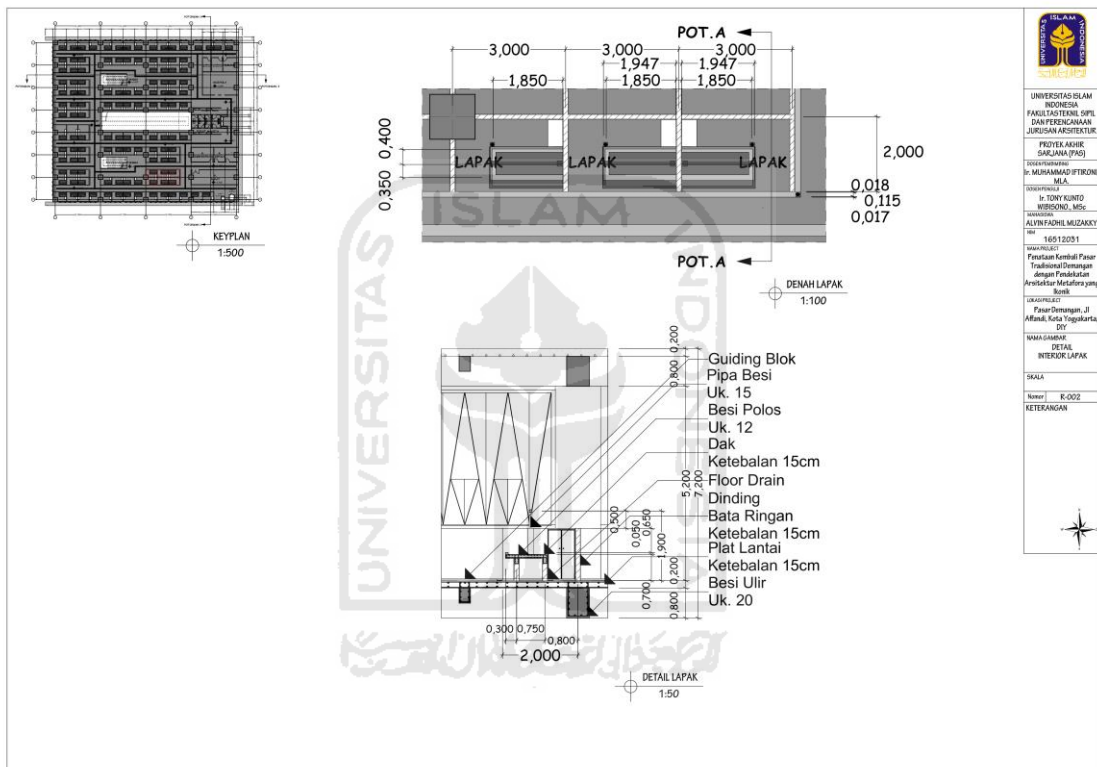
Sumber : Penulis (2020)



• Interior Lapak

Area lapak dagangan ikan dan daging diletakan di lantai dasar dikarenakan untuk kemudahan mobilisasi barang sehingga menghindari bau dan air kotor saat mobilisasi barang dan juga kemudahan dalam hal perawatan *plumbing*.

Area lapak sayur dan buah diletakan di lantai 1 dan 2 dikarenakan agar buah dan sayur tetap segar dikarenakan tidak bercampur dengan area basah.



(Gambar 4.4.3 Rancangan Interior Lapak)

Sumber : Penulis (2020)



(Gambar 4.4.4 Interior Lepak)

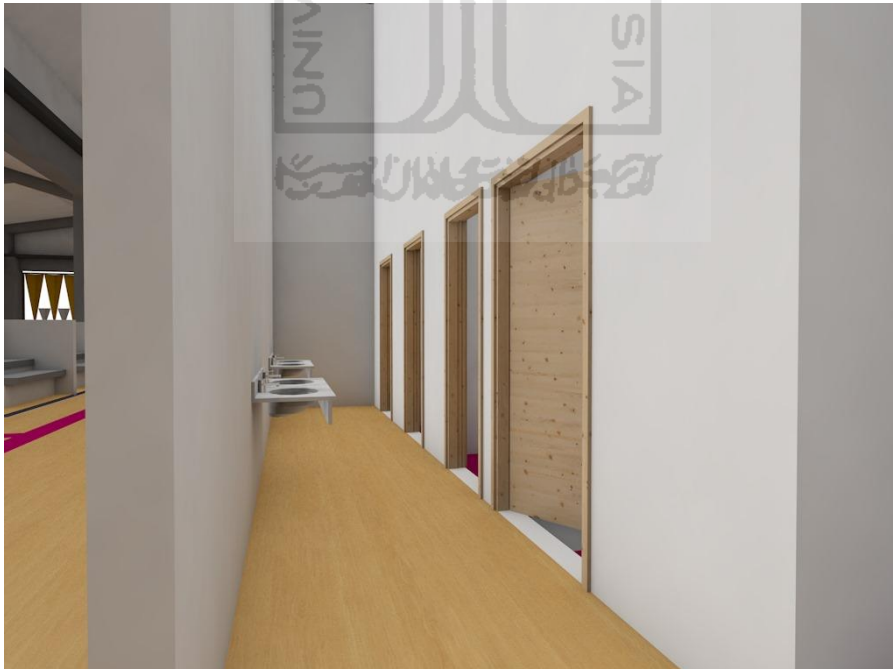
Sumber : Penulis (2020)

• Interior Mushola, Toilet, dll



(Gambar 4.4.5 Interior Mushola)

Sumber : Penulis (2020)

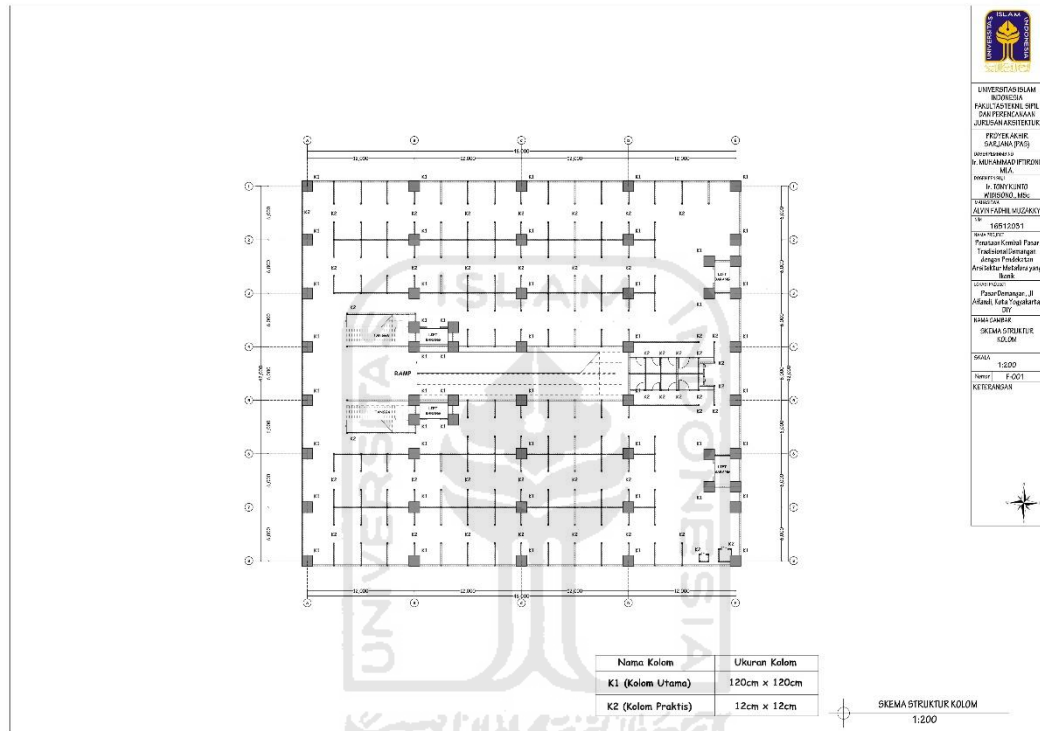


(Gambar 4.4.6 Interior Toilet)

Sumber : Penulis (2020)

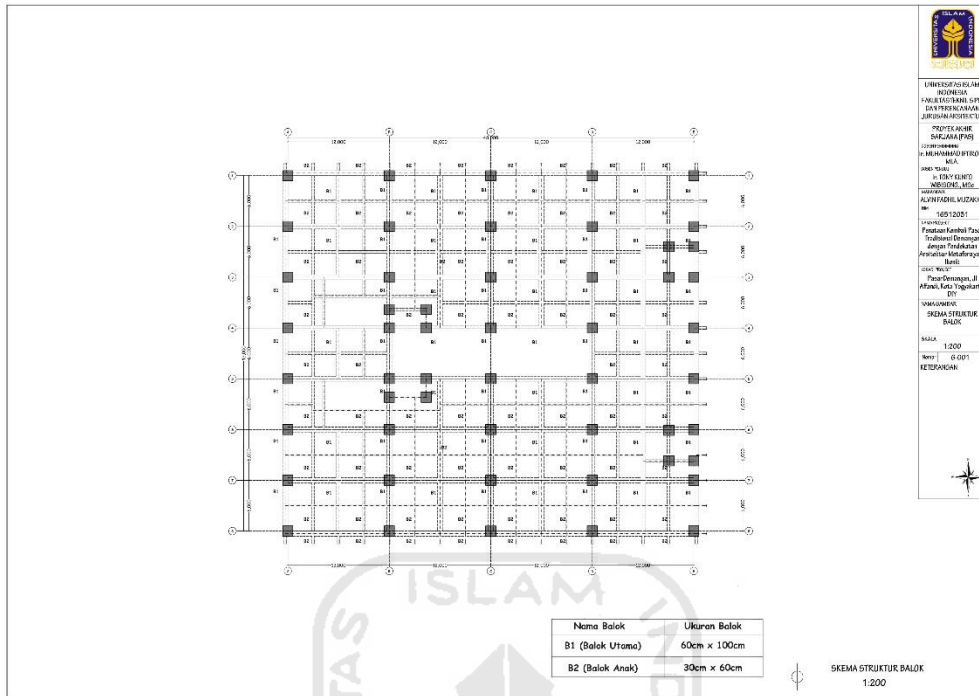
4.5 Rancangan Struktur Bangunan

Rancangan Sub struktur pada bangunan ini menggunakan pondasi Footplat dan untuk Super struktur menggunakan Kolom dan Balok beton bertulang dan untuk Upper struktur menggunakan cor beton bertulang .



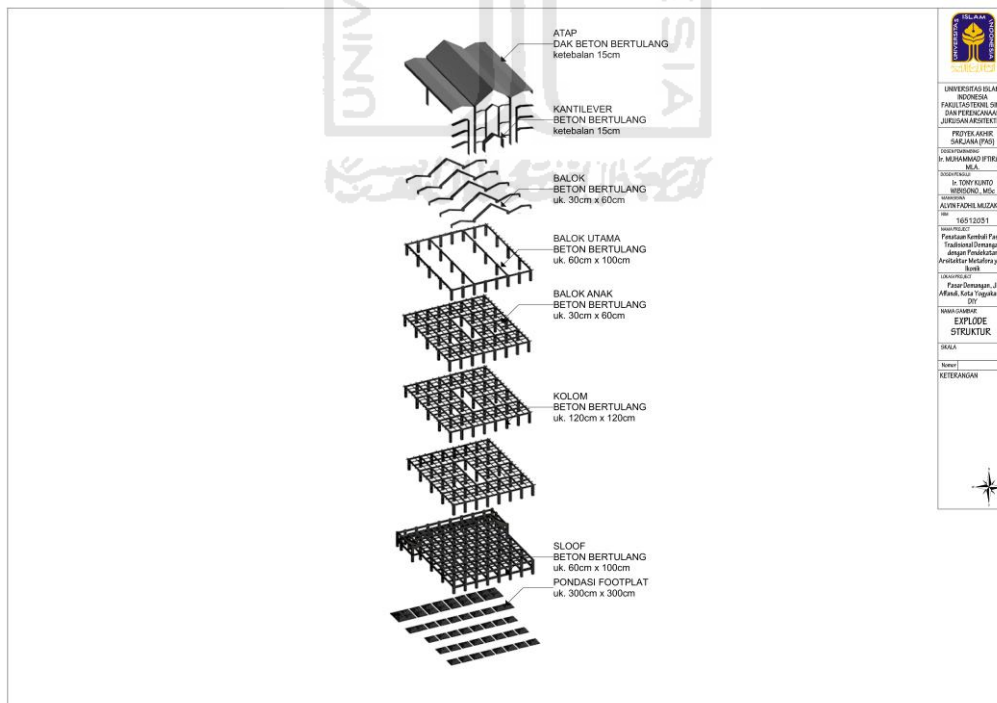
(Gambar 4.5.1 Rancangan Struktur Kolom)

Sumber : Penulis (2020)



(Gambar 4.5.2 Rancangan Struktur Balok)

Sumber : Penulis (2020)



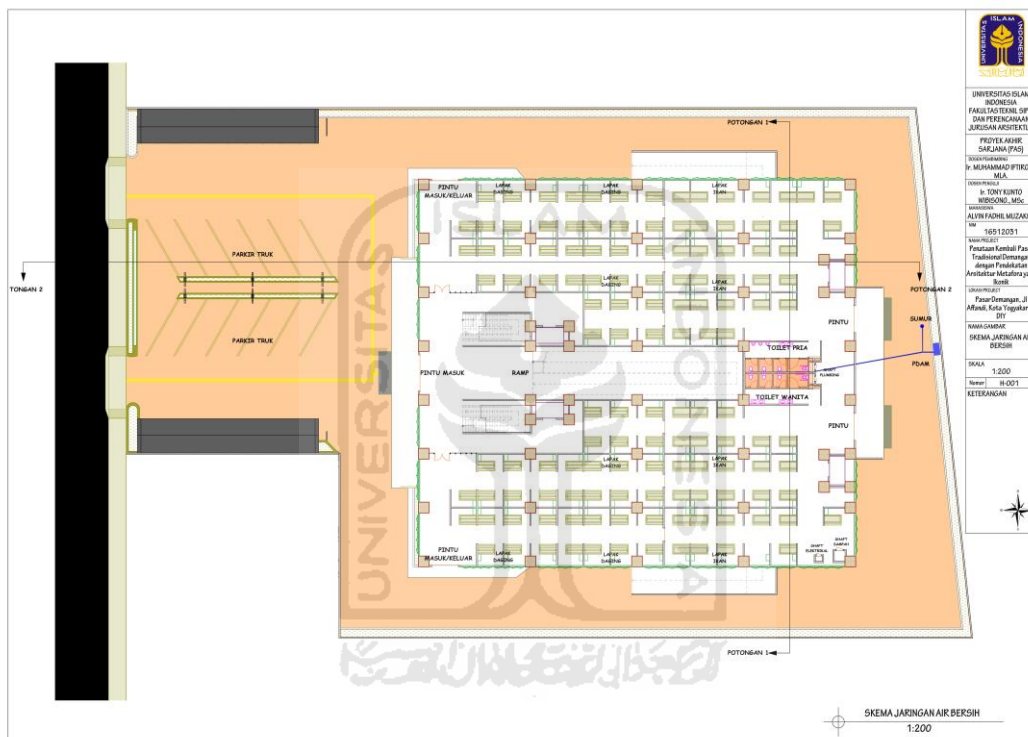
(Gambar 4.5.3 3D Explode Struktur)

Sumber : Penulis (2020)

4.6 Rancangan Sistem Utilitas Bangunan

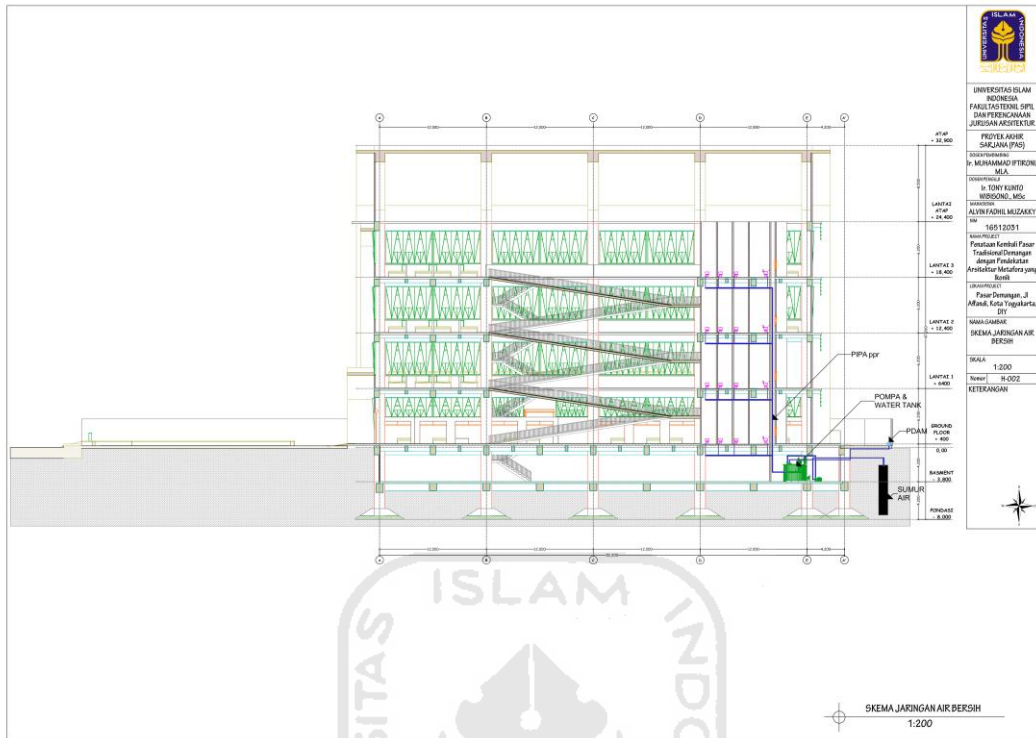
• Sistem Air Bersih

Sistem air bersih yang digunakan adalah menggunakan sumur dan PDAM yang dimana dengan sistem *Upfit* yaitu air disimpan didalam *ground water tank* kemudian disalurkan keatas dengan pompa ketiap tiap lantai.



(Gambar 4.6.1 Rancangan Sistem Air Bersih)

Sumber : Penulis (2020)

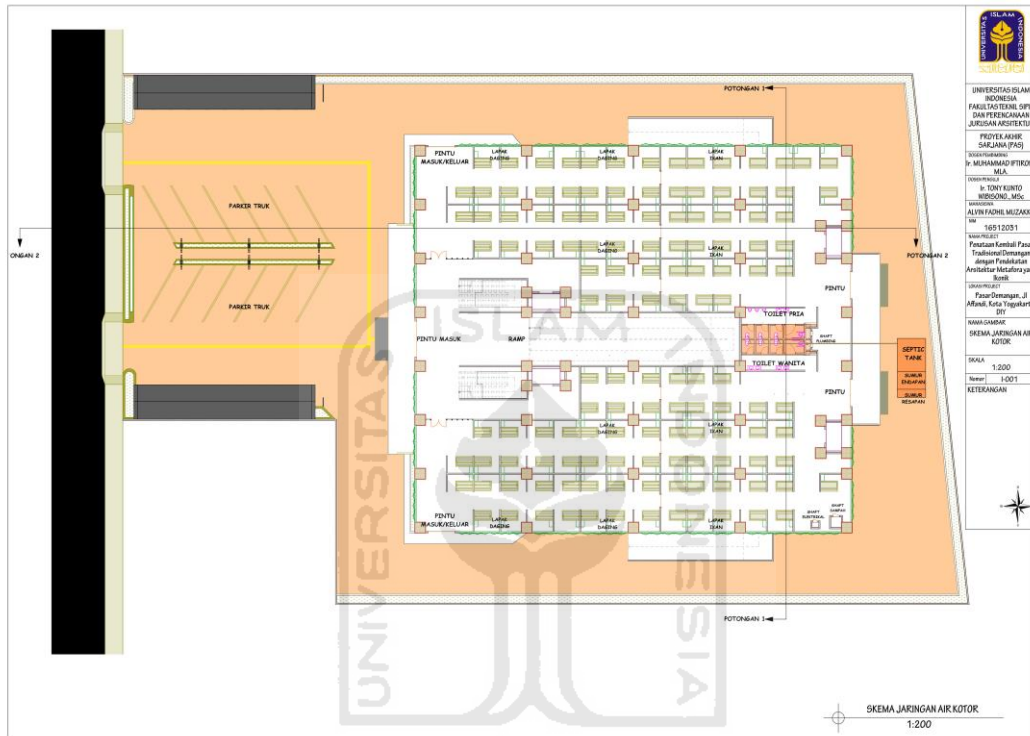


(Gambar 4.6.2 Rancangan Sistem Air Bersih)

Sumber : Penulis (2020)

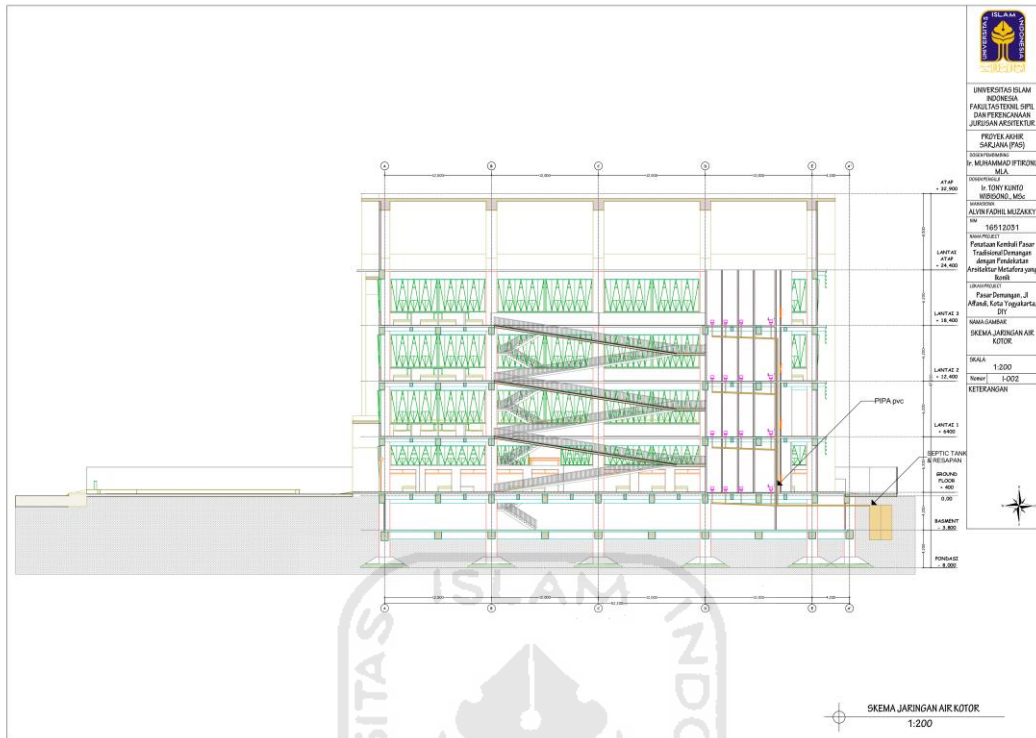
• **Sistem Air Limbah**

Sistem pengolahan air limbah yang digunakan yaitu air limbah baik dari selokan maupun toilet dimasukkan kedalam septic tank kemudian dimasukkan kedalam bak pengendapan dan kemudian dimasukkan kedalam sumur resapan.



(Gambar 4.6.3 Rancangan Sistem Air Limbah)

Sumber : Penulis (2020)

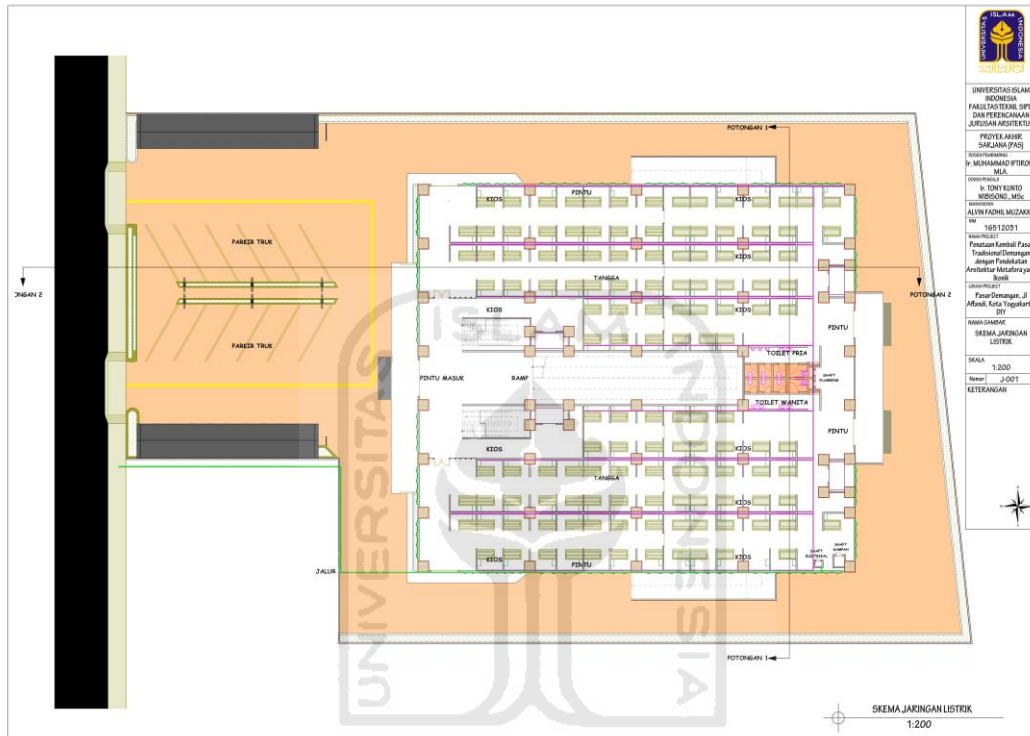


(Gambar 4.6.4 Rancangan Sistem Air Limbah)

Sumber : Penulis (2020)

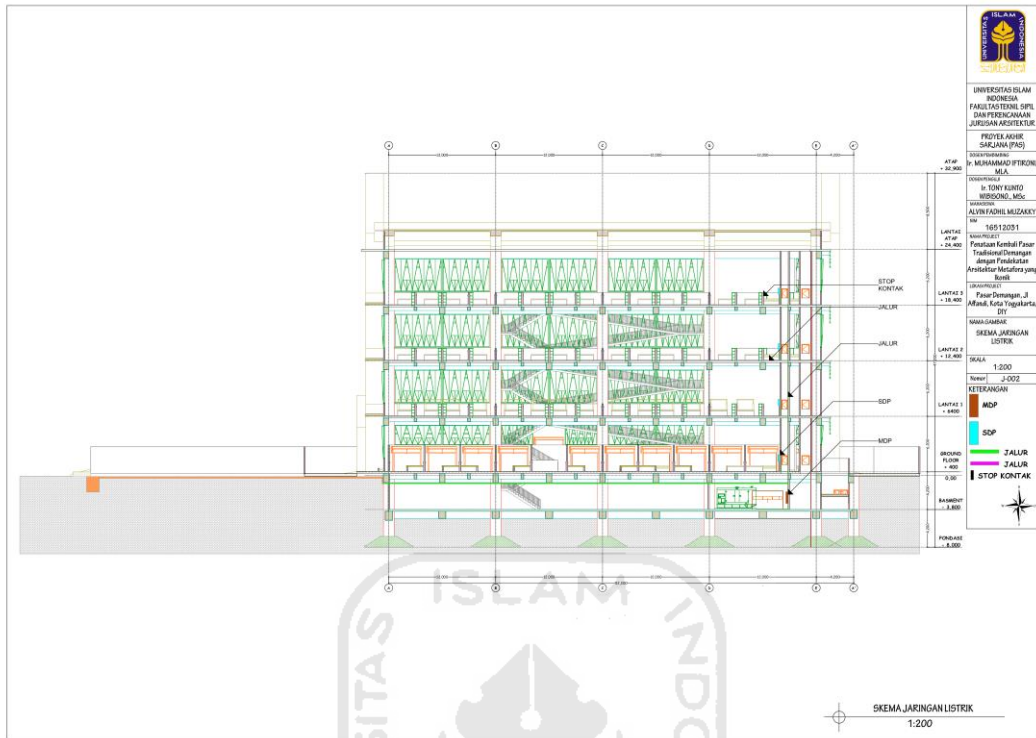
• **Sistem Elektrikal**

Sistem Elektrikal pada bangunan ini adalah dengan menggunakan listrik dari pln kemudian masuk kedalam ruang elektrikal untuk dibagi ke masing masing lantai dan juga menggunakan genset jika terjadi mati listrik.



(Gambar 4.6.5 Rancangan Sistem Elektrikal)

Sumber : Penulis (2020)



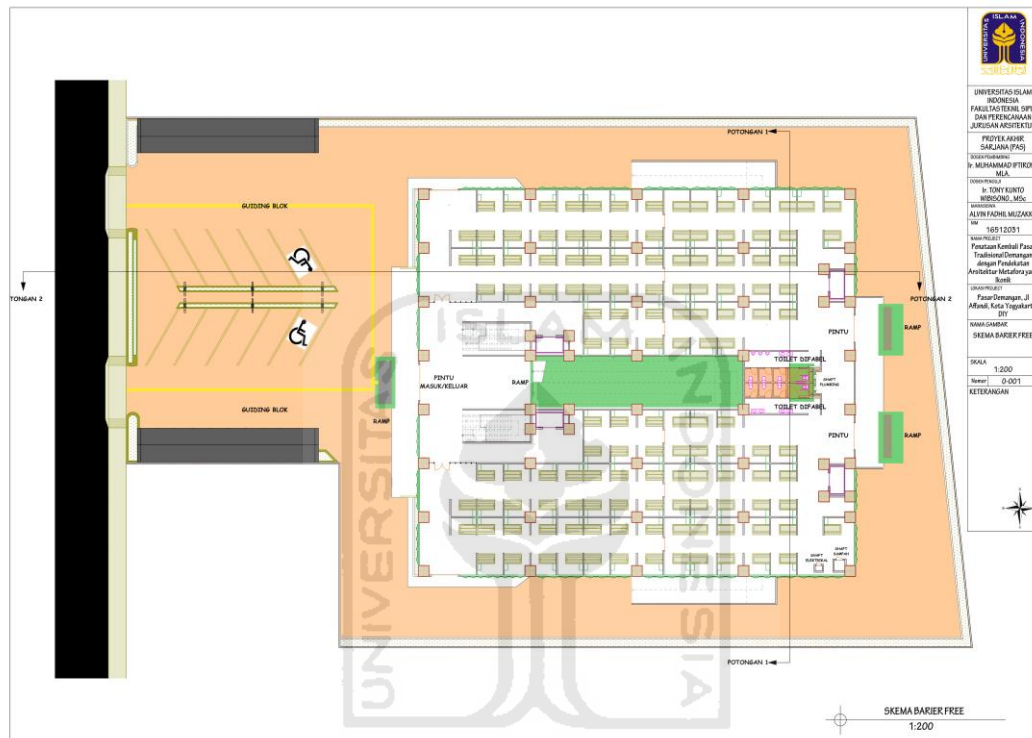
(Gambar 4.6.6 Rancangan Sistem Elektrikal)

Sumber : Penulis (2020)

4.7 Rancangan akses Difabel dan Keselamatan Bangunan

• Akses Difabel

Sistem akses difabel difasilitasi dengan ramp diluar dan didalam bangunan, Toilet difabel, *Guiding blok* didalam dan diluar bangunan.

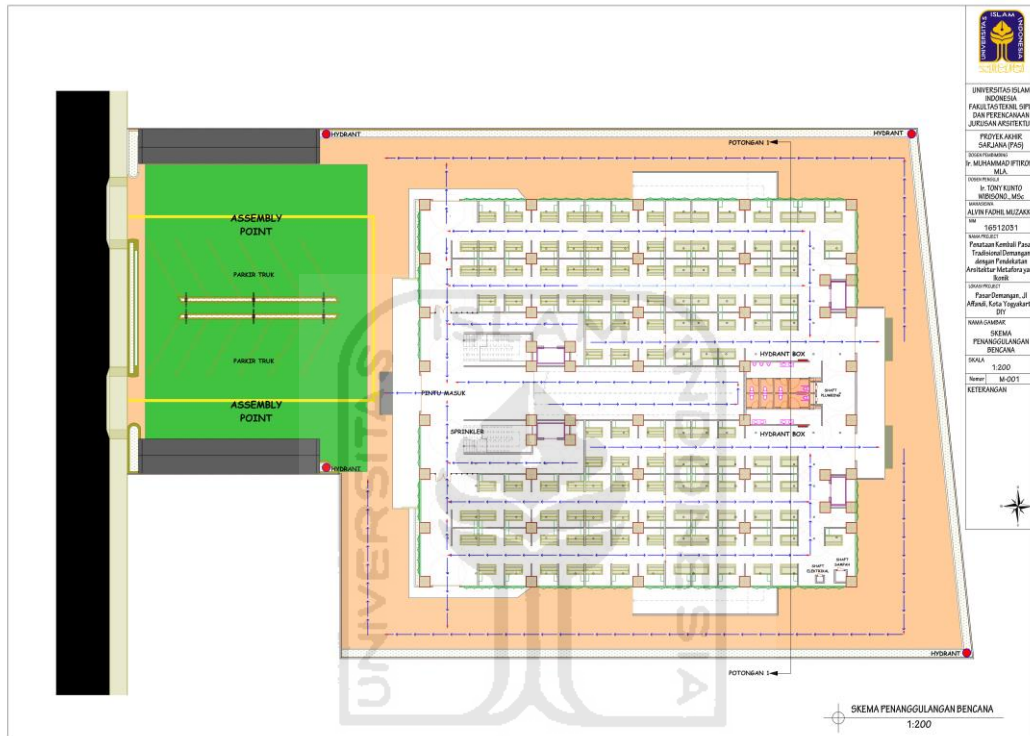


(Gambar 4.7.1 Rancangan Akses Difabel)

Sumber : Penulis (2020)

• **Sistem Keselamatan Bangunan**

Sistem keselamatan bangunan menggunakan Hydrant box, Apar, Sprinkler untuk menanggulangi kebakaran dan juga terdapat Assembly Point untuk area berkumpul yang aman dan juga jalur sirkulasi darurat



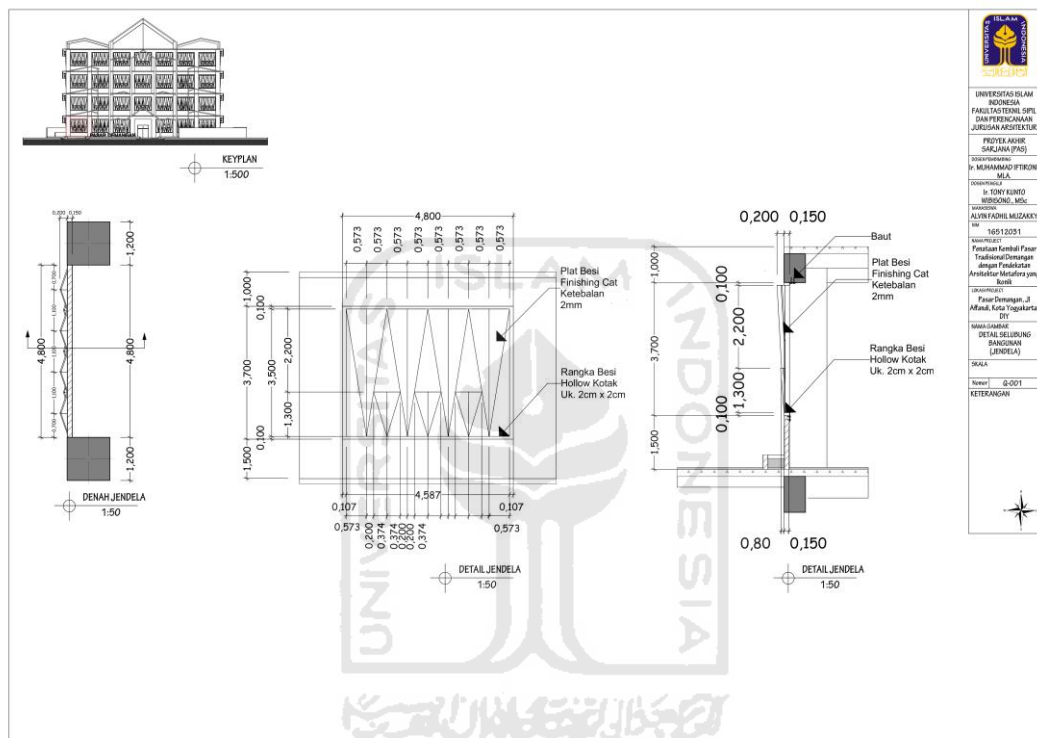
(Gambar 4.7.2 Rancangan Keselamatan Bangunan)

Sumber : Penulis (2020)

4.8 Rancangan Detail Arsitektural Khusus

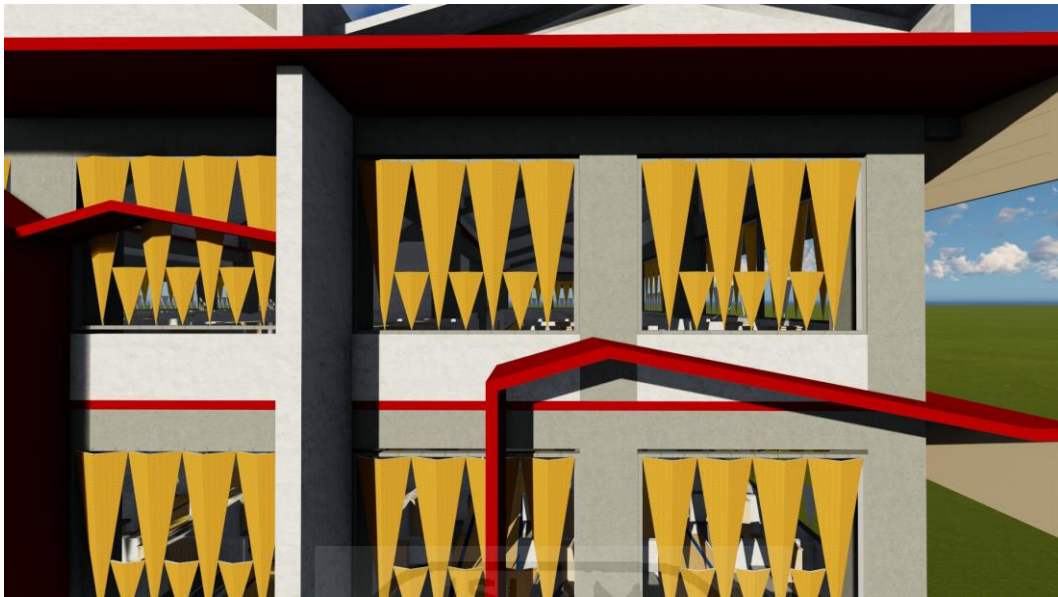
• Detail Jendela

Bentuk jendela mentransformasikan dari bentukan ujung sayap pada lambang keraton Yogyakarta yang menciptakan bentuk seperti motif jendela yang ada pada bangunan tersebut.



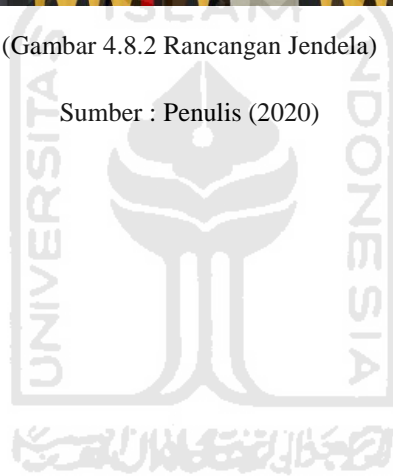
(Gambar 4.8.1 Rancangan Jendela)

Sumber : Penulis (2020)



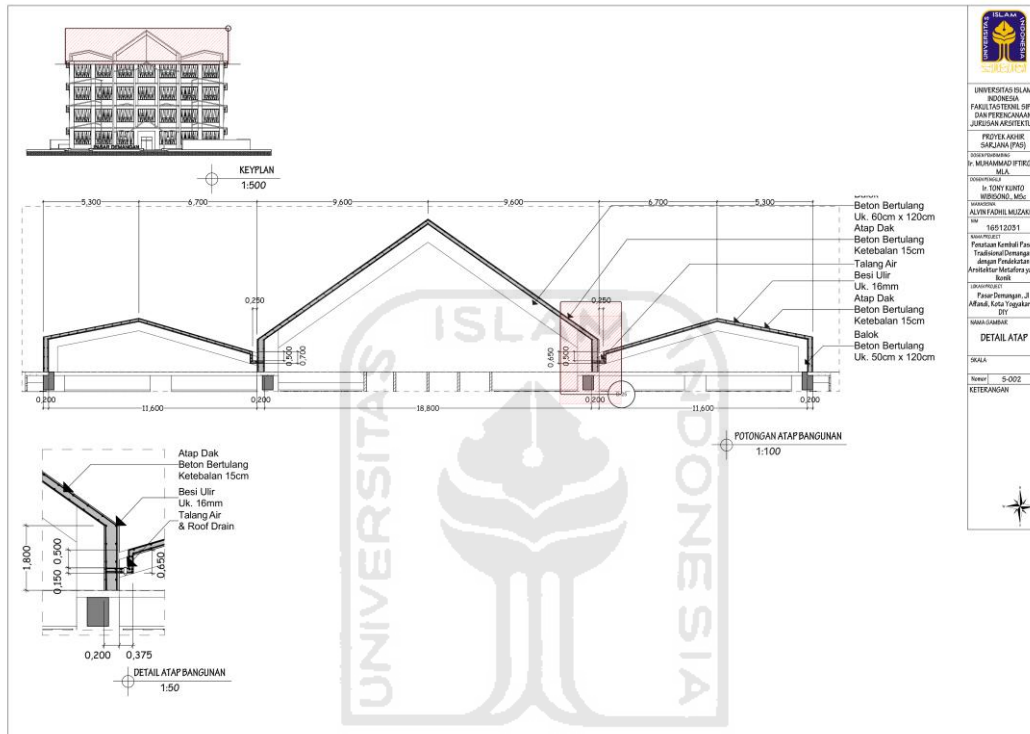
(Gambar 4.8.2 Rancangan Jendela)

Sumber : Penulis (2020)



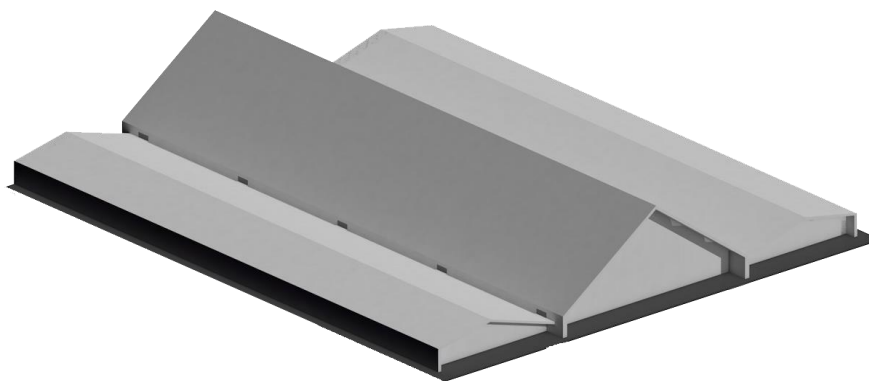
• Detail Atap

Bentuk Atap mentransformasikan dari bentukan garis bentuk sayap pada lambang keraton Yogyakarta yang menciptakan garis bentuk atap seperti yang ada pada bangunan tersebut.



(Gambar 4.8.3 Rancangan Atap)

Sumber : Penulis (2020)

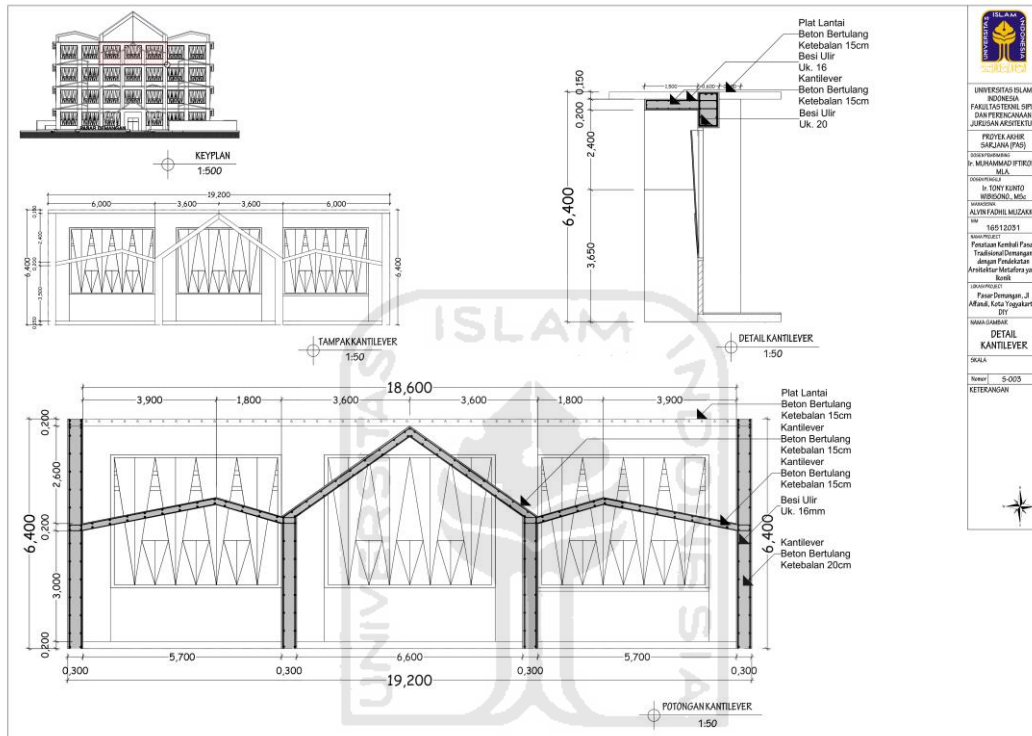


(Gambar 4.8.4 Rancangan Atap)

Sumber : Penulis (2020)

• **Detail Kantilever**

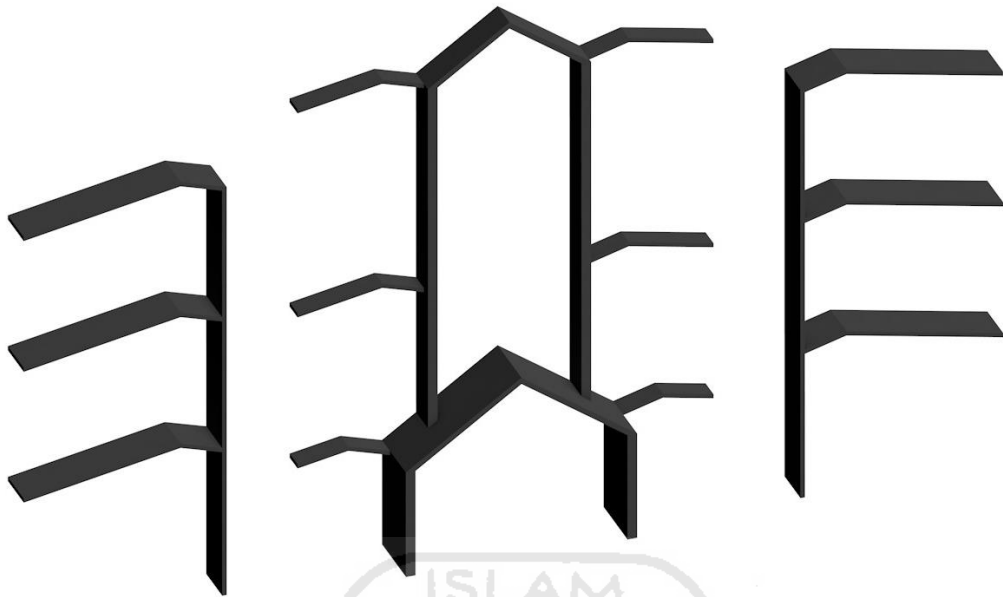
Bentuk Kantilever mentransformasikan dari bentuk garis bentuk sayap pada lambang keraton Yogyakarta yang menciptakan garis bentuk Kantilever seperti yang ada pada bangunan tersebut.



UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 JURUSAN ARSITEKTUR
 PROJEK ARSITEKTUR
 MUHAMMAD IFTIKHAR, M.A.
 OLEHERANGKAH
 IN TONY KUNTO
 WISNANDI, M.Sc.
 MURIDAH
 ALYR FAHMI MUZAKKY
 No. 18512051
 KEMERDEKAAN
 Peningkatan Kembali Pasar Tradisional Dengan Pendekatan Arsitektur Metakultur yang Berkelanjutan
 Papan Demangan, Jl. Ahmad Yani, Yogyakarta, 201
 Nama Gambar
DETAIL KANTILEVER
 SKALA
 Nomor 5-005
 KETERANGAN

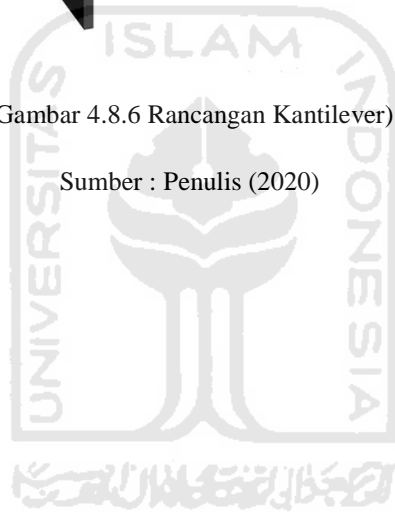
(Gambar 4.8.5 Rancangan Kantilever)

Sumber : Penulis (2020)



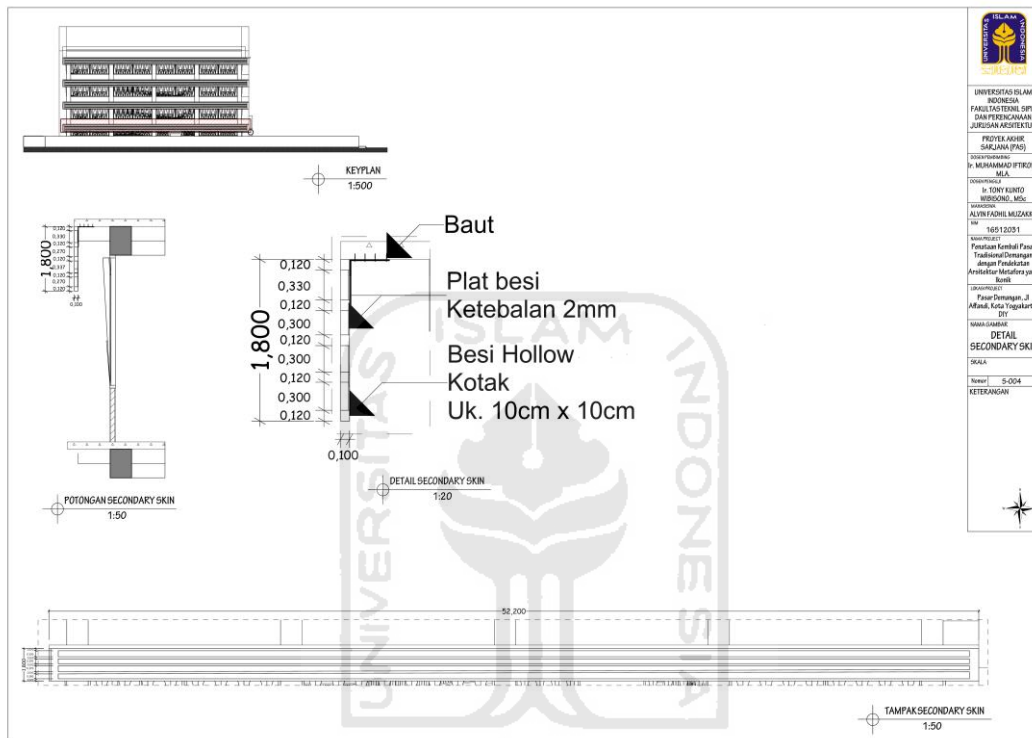
(Gambar 4.8.6 Rancangan Kantilever)

Sumber : Penulis (2020)



• **Detail Secondary Skin**

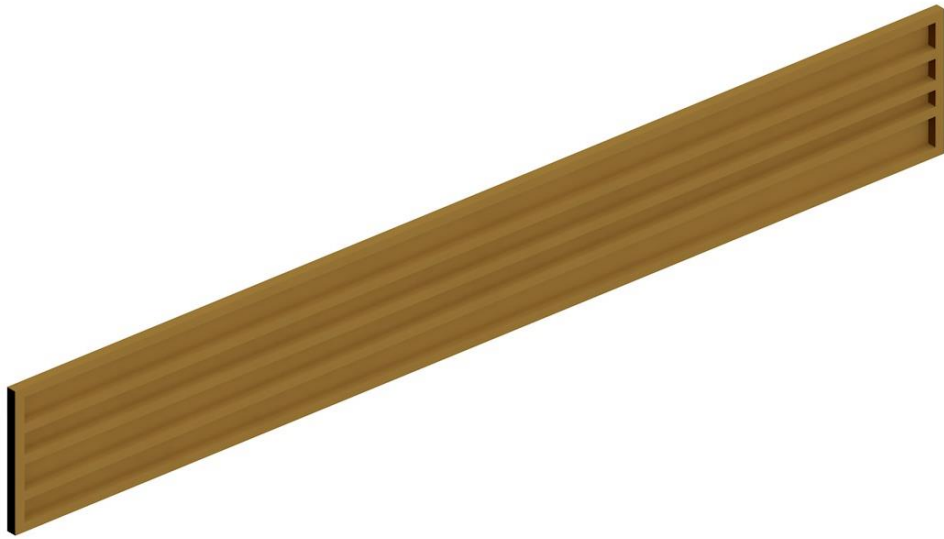
Secondary skin difungsikan untuk menutupi sebagian jendela agar air saat hujan tidak langsung masuk semua kedalam bangunan dan menutupi cahaya matahari secara langsung agar tidak masuk semua.



	
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN JURUSAN ARSITEKTUR	
PROJEK ARSITEKTUR SARUKANA (PIS)	
Dosen Pembimbing: Ir. MUHAMMAD IFTIKHAR, M.A. Ir. TONY KURNIA, M.Sc. M.Sc.	
Mahasiswa: ALYIA FADHILAH MUZAKKIYAH No. 165120151	
KEMAHIRAN: Perwujudan Kembali Pasar Tradisional/Ornamen dengan Pendekatan Arsitektur Metafora yang Berhikmah	
DISKUSI: Pasar Demangan, Jember, Kota Yogyakarta, 2015	
Nama Gambar: DETAIL SECONDARY SKIN	
SKALA: 1:50	
Nomor: S-004	
KETERANGAN: 	

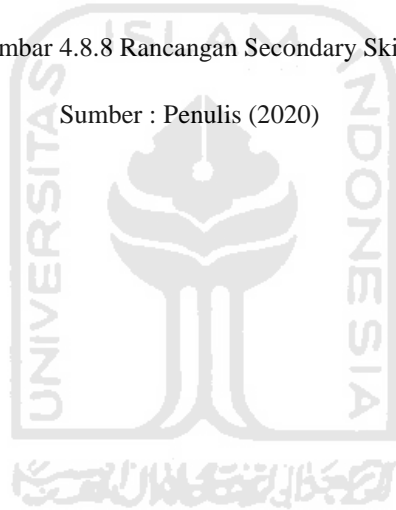
(Gambar 4.8.7 Rancangan Secondary Skin)

Sumber : Penulis (2020)



(Gambar 4.8.8 Rancangan Secondary Skin)

Sumber : Penulis (2020)



4.9 Property Size

Tabel 4: Tabel Property Size

AREA PERDAGANGAN				
NO	Kebutuhan Ruang	Jumlah Ruang	Luas	TOTAL
1	KIOS	80	9 m ²	720 m ²
2	LAPAK	444	6 m ²	2664 m ²
				3384 m ²
SIRKULASI 30%				1015 m ²
				4399 m ²

AREA PENGELOLA				
NO	Kebutuhan Ruang	Jumlah Ruang	Luas	TOTAL
1	RUANG KEPALA PASAR	1	12 m ²	12 m ²
2	RUANG ADMINISTRASI	1	24m ²	24m ²
4	RUANG RAPAT	1	48m ²	48m ²
				88m ²
SIRKULASI 30%				26m ²
				114m ²

AREA PENUNJANG				
NO	Kebutuhan Ruang	Jumlah Ruang	Luas	TOTAL
KEAMANAN				
1	RUANG SECURITY	1	14 m ²	14m ²
TOILET				
1	TOILET PRIA	12	3,2 m ²	38m ²
2	TOILET WANITA	12	3,2 m ²	38m ²
3	TOILET DIFABEL	8	4,3 m ²	35 m ²
				111m ²
MUSHOLA				
1	MUSHOLA	1	60m ²	60m ²
RUANG GENSET				
1	RUANG GENSET	1	60 m ²	60m ²
RUANG POMPA				
1	RUANG POMPA	1	48 m ²	48m ²
RUANG MENYUSUI				
1	RUANG MENYUSUI	1	9Cm ²	9m ²
RUANG KESEHATAN				
1	RUANG KESEHATAN	1	12 m ²	12m ²
GUDANG				
1	GUDANG	1	16 m ²	16m ²
LUASAN TOTAL AREA PENUNJANG				330m ²

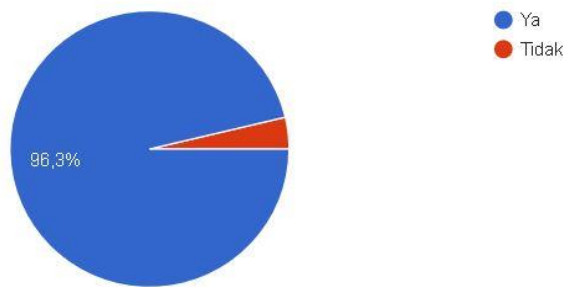
AREA PARKIR				
NO	Kebutuhan Ruang	Jumlah Ruang	Luas	TOTAL
1	PARKIR MOTOR	42	2 m ²	84m ²
2	PARKIR MOBIL	48	12,5 m ²	600m ²
3	BONGKAR MUAT	8	15 m ²	120m ²
				804m ²
SIRKULASI 30%				241m ²
				1045m ²

Sumber : Penulis (2020)

4.10 Hasil Uji Desain

Apakah menurut anda fasad/muka bangunan penting memiliki ikon/ciri khas tersendiri agar mudah dikenali?

81 tanggapan

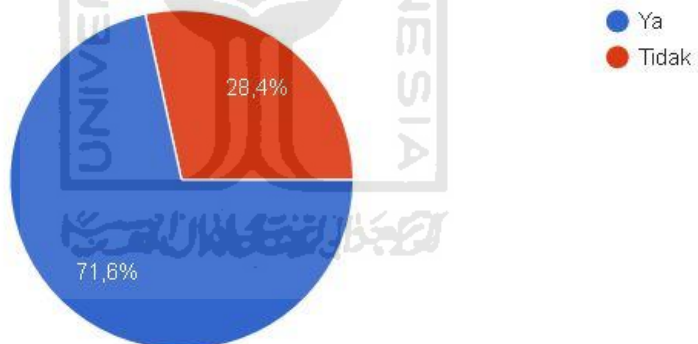


(Gambar 4.10.1 Hasil Pertanyaan 1)

Sumber : Penulis (2020)

Apakah anda mengetahui Lambang Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat?

81 tanggapan

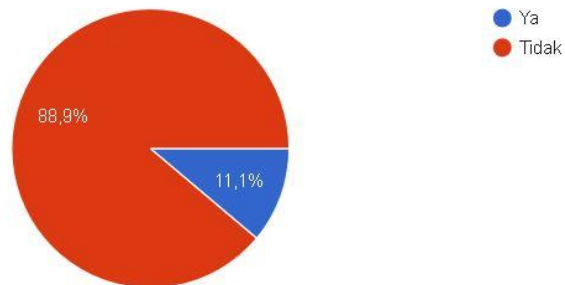


(Gambar 4.10.2 Hasil Pertanyaan 2)

Sumber : Penulis (2020)

Apakah desain fasad/muka pada bangunan Pasar Tradisional Demangan yang saat sekarang ikonik atau mempunyai ciri khas tersendiri?

81 tanggapan

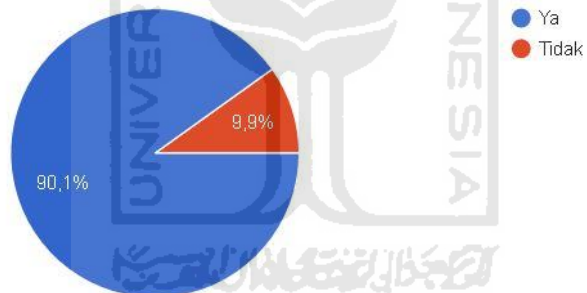


(Gambar 4.10.3 Hasil Pertanyaan 3)

Sumber : Penulis (2020)

Apakah desain fasad/muka bangunan Pasar Tradisional yang telah didesain ini ikonik atau mempunyai ciri khas tersendiri?

81 tanggapan

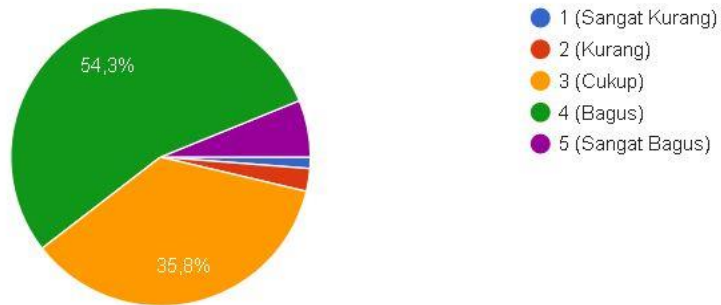


(Gambar 4.10.4 Hasil Pertanyaan 4)

Sumber : Penulis (2020)

Apakah desain ATAP bangunan Pasar Tradisional Demangan menggambarkan konsep transformasi garis bentuk kepala dan sayap pada Lambang Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat?

81 tanggapan

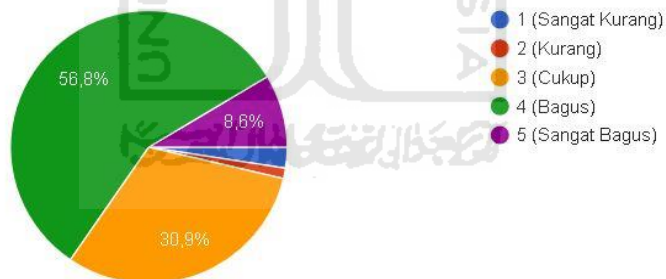


(Gambar 4.10.5 Hasil Pertanyaan 5)

Sumber : Penulis (2020)

Apakah desain KANTILEVER bangunan Pasar Tradisional Demangan menggambarkan konsep transformasi garis bentuk kepala dan sayap pada Lambang Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat?

81 tanggapan

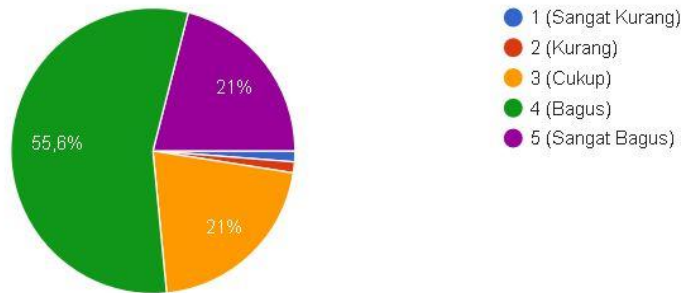


(Gambar 4.10.6 Hasil Pertanyaan 6)

Sumber : Penulis (2020)

Apakah desain JENDELA bangunan Pasar Tradisional Demangan menggambarkan konsep transformasi dari bentuk bulu sayap pada Lambang Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat?

81 tanggapan



(Gambar 4.10.7 Hasil Pertanyaan 7)

Sumber : Penulis (2020)

Kesimpulan Kuisisioner

Pertanyaan kuisisioner dibuat untuk ditunjukkan kemasyarakat secara acak. Hasilnya untuk pertanyaan ke1 mendapatkan 96% yang menjawab YA, untuk pertanyaan ke 2 mendapatkan 72% yang menjawab YA, untuk pertanyaan ke 3 mendapatkan 89% yang menjawab TIDAK, untuk pertanyaan ke 4 mendapatkan 90% yang menjawab YA, untuk pertanyaan ke 5 mendapatakan 54% yang menjawab BAGUS, untuk pertanyaan ke 6 mendapatkan 57% yang menjawab BAGUS, untuk pertanyaan ke 7 yang menjawab BAGUS.

4.11 Kesimpulan

Berdasarkan permasalahan desain arsitektur yang penulis angkat yaitu mengenai metafora desain fasad Pasar Tradisional Demangan, sehingga di akhir penulisan ini dapat penulis simpulkan sebagai berikut :

Pasar merupakan sarana publik yang dimana perputaran roda perekonomian berjalan dan juga sebagai saran publik pasti banyak orang yang datang kepasar tersebut, maka dari itu pasar sebagai sarana publik cocok jika dijadikan sebagai salah satu tempat yang memiliki ikon disekitaran wilayah tersebut sehingga wilayah tersebut memiliki ikon atau ciri khas dari wilayah itu sendiri yang mudah dikenali olah masyarakat dan mudah ditemukan tempatnya oleh masyarakat.

Kawasan sekitar Demangan tergolong kawasan yang ramai dan pada terlebih lagi dikawasan sekitar site Pasar Tradisional Demangan yang dimana pada kawasan tersebut dekat dengan area area yang ramai dan strategis. Namun pada kawasan sekitaran Pasar Tradisional Demangan dirasa kurang terdapat ikon atau ciri khas yang dapat dikenali oleh masyarakat terlebih lagi jika melihat Pasar Tradisional Demangan saat ini yang terlihat tidak terawat dan kotor. Sehingga penulis merancang bangunan Pasar Tradisional Demangan yang ikonik agar Pasar Tradisional Demangan menjadi lebih indah dan mudah dikenali oleh masyarakat.

Metafora desain pasar di implementasikan melalui komponen-komponen arsitektur bangunan yaitu pada atap bangunan, kantilever yang mengambil transformasi dari garis bentuk dari sayap burung garuda pada lambang Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat dan juga pada desain jendela yang mengambil garis bentuk bulu sayap burung garuda.

Dengan adanya rancangan desain Pasar Tradisional Demangan ini harapan kedepannya kepada masyarakat agar mengetahui bahwa dikawasan Demangan memiliki pasar tradisional yang ikonik sehingga akan menjadikan ikon atau ciri khas pada area sekitar Pasar Tradisional Demangan.

4.12 Saran

Dari hasil kesimpulan tersebut, berdasarkan perjalanan dari proses yang penulis lalui selama proses penyusunan laporan tugas akhir, masih banyak terdapat kekurangan dari segala aspek baik tulisan maupun hasil desain. Sehingga untuk menjadi suatu karya penulisan yang baik penulis sangat membutuhkan masukan dari setiap pembaca. Dalam kuisioner yang dibagikan masih terdapat banyak komentar yang menyebutkan desain kurang ikonik. Dalam proses hasil desain masih terdapat masalah yang dimana hasil desain dilihat ikonik atau tidaknya tergantung dari prespektif mana orang dalam melihat desain tersebut. Dan sebaliknya kita harus memperlihatkan lagi aspek terkait fungsi bangunan pasar itu sendiri agar dapat juga menyelesaikan permasalahan yang terjadi.

Pada akhirnya semua saran dan kritik ini dapat membuat tulisan “Penataan Kembali Pasar Tradisional Demangan dengan Pendekatan Arsitektur Metafora yang Ikonik” yang dibuat ini dapat menjadi kajian bahasan diskusi arsitektur lebih lanjut, dan juga dapat dikembangkan lagi menjadi lengkap sehingga dapat bermanfaat bagi akademisi maupun semua kalangan yang membutuhkan.



BAB V

REVIEW RANCANGAN

5.1 Kesimpulan Review Evaluatif Pengguna

Berdasarkan hasil kuisioner yang diajukan kepada masyarakat, memberikan tanggapan bahwa hasil desain Pasar Tradisional Demangan telah memunculkan ikon atau ciri khas tersendiri yaitu sayap burung garuda pada lambang Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat yang ditampilkan pada desain fasad bangunan.

5.2 Kesimpulan Review Evaluatif Dosen Pembimbing dan Penguji

1. Penampilan Bangunan (Metafora)

a. Tanggapan Dosen Penguji

Apa yang dimaksud konsep Arsitektur Metafora.

b. Tanggapan Penulis

Konsep Metafora merupakan penerjemahan kiasan dari suatu objek yang dimasukkan kedalam ruang tiga dimensi yang dimana jika di dalam arsitektur metafora konkrit pengambilan ide awal atau dasar pada karakter materi atau visual objeknya yang konkrit sehingga pada perencanaan desain Pasar Tradisional Demangan ingin menampilkan kiasan dari suatu obyek yang nyata yaitu burung garuda yang terdapat di lambang Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat. (Buku Hal. 29)

2. Penampilan Bangunan (Metafora)

a. Tanggapan Dosen Penguji

Bagaimana proses transformasi konsep metafora ikonik.

b. Tanggapan Penulis

Konsep transformasi bentuk diambil dari garis bentuk kepala dan sayap burung garuda pada lambang Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat yang kemudian ditransformasikan kedalam bentuk atap, kantilever dan jendela. (Buku Hal. 64)

3. Penampilan Bangunan (Ikonik)

a. Tanggapan Dosen Penguji

Apakah Bangunanmu sudah ikonik atau belum

- c. Tanggapan Penulis
Menurut saya sudah ikonik dikarenakan bentukan fasad yang berbeda dari bangunan sekitar dan juga bentukan fasad yang mentransformasikan dari bentukan kepala dan sayap burung garuda pada lambang Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat.(3D Modelling)
4. Pembuktian Desain (Denah)
 - a. Tanggapan Dosen Penguji
Dilantai yang berjualan daging dan ikan atau yang lain ada drainasenya tidak
 - b. Tanggapan Penulis
Pada setiap depan lapak sudah terdapat selokan-selokan untuk drainase air untuk sirkulasi air sisa.(Gambar Rancangan N0. Q-001)
5. Pembuktian Desain (Denah)
 - a. Tanggapan Dosen Pembimbing
Bagaimana tentang pembagian program ruang didalam pasar
 - d. Tanggapan Penulis
Area kios perabotan rumah tangga, sepatu, dll diletakan dilantai dasar dikarenakan mempertimbangkan kemudahan evakuasi jika terjadi kebakaran, Kemudian area lapak daging dan ikan diletakan di lantai 1 dikarenakan mempertimbangkan kemudahan perawatan plumbing. Kemudian lantai 2 dan 3 digunakan untuk area berjualan sayur dan buah.(Buku Hal 79/ Gambar Rancangan No. C-002)
6. Pembuktian Desain (Denah)
 - a. Tanggapan Dosen Pembimbing
Pedagang dizona pecah pelah atau lantai dasar seharusnya bersih tetapi dikarenakan pintu masuk loading menjadi satu makan akan terganggu dikarenakan mungkin air dari ikan tercecer maka akan mempengaruhi kebersihan dan bau dari lantai dasar.

7. Pembuktian Desain (Denah)

a. Tanggapan Dosen Pembimbing

Sebaiknya letak lapak ikan dan daging jangan berada di atas lapak atau kios kios pecah belah dikarenakan kerawanan kebocoran.

Sesuaikan terkait pembagian letak zonasi dan sirkulasi lapak daging dan ikan. Sebagainya jangan satu pintu terkait pintu masuk ke dalam lapak ikan. Jika tetap satu pintu tetapi jalur sirkulasi harus dipertimbangkan dengan baik agar tidak menimbulkan bau dll.



DAFTAR PUSTAKA

- Muhammad Hafiz Alkali. (2018). *“Desain Stadion Maguwoharjo dengan Metafora Desain Arsitektur Ikonik Fasad Stadion sebagai Identitas Kebudayaan Daerah Istimewa Yogyakarta”*. Yogyakarta : Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia
- Nasichin Khoirun. (2010). *“Perancangan Kembali Pasar Karangploso Kabupaten, Tema Sustainable Architecture”*. Malang : Jurusan Teknik Arsitektur Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang
- Rahmad Irawan. (2015). *“Pemantauan Pola Ruang Rencana Detail Tata Ruang (RDTR) Kecamatan Gondokusuman Yogyakarta”*. Yogyakarta : Program Diploma Penginderaan Jauh Sistem Informasi Geografi Sekolah Vokasi Universitas Gajah Mada
- Teddy Hartawan. (2005). *“Hotel Marina Resort pendekatan Metafora Bentuk Arsitektur Bima”*. Yogyakarta : Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia

WEBSITE

- <https://firesystems.net/2018/09/07/types-of-sprinkler-heads/> diakses pada 24 april 2020
- <https://gudeg.net/direktori/450/member/register.html> diakses pada tanggal 27 Februari 2020
- <https://hargaapar.com/produk/fire-hydrant-box-type-b-indoor-lokal-with-glass/> diakses pada 24 april 2020
- <https://hasnahaslinda.wordpress.com/2012/02/27/lyon-satolas-tgv-lyon-perancis/> diakses pada 03 Maret 2020
- https://id.wikipedia.org/wiki/Gondokusuman,_Yogyakarta diakses pada tanggal 03 Maret 2020
- https://id.wikipedia.org/wiki/Keraton_Ngayogyakarta_Hadiningrat diakses pada 03 Maret 2020
- https://id.wikipedia.org/wiki/Keraton_Ngayogyakarta_Hadiningrat diakses pada 03 Maret 2020

https://jogja.tribunnews.com/2015/02/02/pasar-demangan-mendesak-untuk_direvitalisasi, diakses pada tanggal 27 februari 2020

<http://jurnalsumatra.com/pedagang-pasar-demangan-yogyakarta-minta-penataan/> diakses pada tanggal 27 Februari 2020

<https://masyarakattr004.wordpress.com/keagamaan-2/keagamaan/> diakses pada 1 Juni 2020

<http://optimus-training.com/pelatihan-struktur-beton-bertulang/> diakses pada 24 april 2020

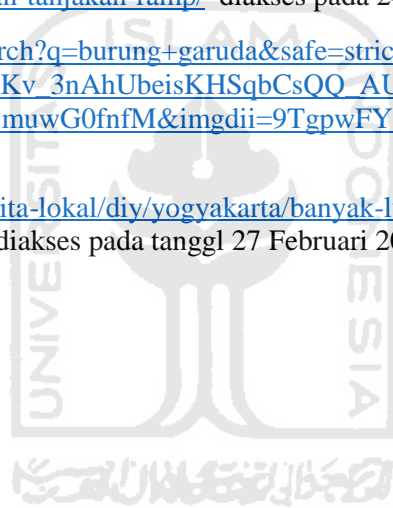
<https://proyeksipil.blogspot.com/2014/07/cara-menghitung-jumlah-besi-pondasi.html?m=1> diakses pada 24 april 2020

<https://style.tribunnews.com/2017/01/19/bukan-hiasan-ternyata-ini-fungsi-garis-kuning-di-trotoar-kamu-harus-tahu> diakses pada 24 april 2020

<https://www.arginuring.com/blog/2019/03/25/bagaimana-cara-mendesain-dan-menghitung-sudut-kemiringan-tanjakan-ramp/> diakses pada 24 april 2020

https://www.google.com/search?q=burung+garuda&safe=strict&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=2ahUKEwjfi9iKv_3nAhUbeisKHSqbCsQQ_AUoAXoECBUQAw&biw=809&bih=730#imgrc=DYybBmuwG0fnfM&imgdii=9TgpwFYdUwPY5M diakses pada 03 Maret 2020

<https://www.krjogja.com/berita-lokal/diy/yogyakarta/banyak-luburan-pedagang-pasar-demangan-butuh-penataan/> diakses pada tanggal 27 Februari 2020



LAMPIRAN

Lampiran 1: Pertanyaan Kuisisioner

Apakah menurut anda fasad/muka bangunan penting memiliki ikon/ciri khas tersendiri agar mudah dikenali? *

ikonik adalah hal yang berkaitan dengan masyarakat, karena masyarakat sudah mengenal atau merasa dekat dengan tampilan bangunan tersebut.

- Ya
- Tidak

Apakah anda mengetahui Lambang Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat? *



- Ya
- Tidak

Apakah desain fasad/muka pada bangunan Pasar Tradisional Demangan yang saat sekarang ikonik atau mempunyai ciri khas tersendiri?



- Ya
- Tidak

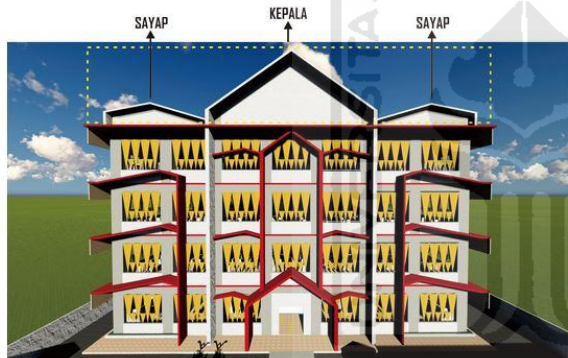


Apakah desain fasad/muka bangunan Pasar Tradisional yang telah didesain ini ikonik atau mempunyai ciri khas tersendiri?



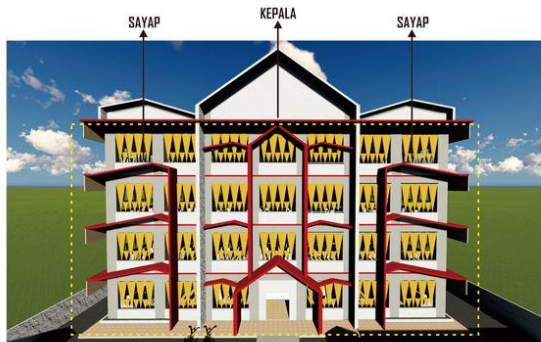
- Ya
- Tidak

Apakah desain ATAP bangunan Pasar Tradisional Demangan menggambarkan konsep transformasi garis bentuk kepala dan sayap pada Lambang Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat?



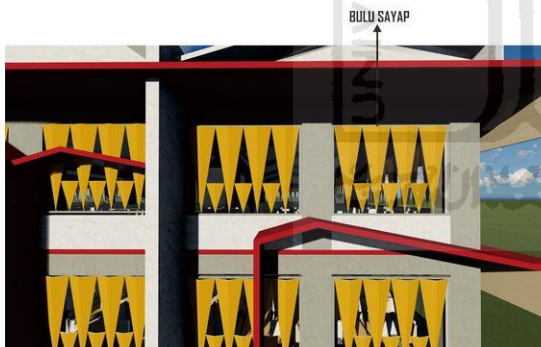
- 1 (Sangat Kurang)
- 2 (Kurang)
- 3 (Cukup)
- 4 (Bagus)
- 5 (Sangat Bagus)

Apakah desain KANTILEVER bangunan Pasar Tradisional Demangan menggambarkan konsep transformasi garis bentuk kepala dan sayap pada Lambang Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat?



- 1 (Sangat Kurang)
- 2 (Kurang)
- 3 (Cukup)
- 4 (Bagus)
- 5 (Sangat Bagus)

Apakah desain JENDELA bangunan Pasar Tradisional Demangan menggambarkan konsep transformasi dari bentuk bulu sayap pada Lambang Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat?



- 1 (Sangat Kurang)
- 2 (Kurang)
- 3 (Cukup)
- 4 (Bagus)
- 5 (Sangat Bagus)

Sumber : Penulis (2020)