

BAB 2

Penelusuran Persoalan

“Open building concept is used towards the change
of space need in the 4.0 era”

_writer

BAB 2

Penelusuran Persoalan

2.1 Kajian Konteks Lokasi

Kajian ini akan membahas mengenai lokasi proyek mulai dari site eksisting, peraturan bangunan, peraturan wilayah, hingga pola aktifitas di sekitarnya. Kajian ini akan menjadi bahan pertimbangan desain Pasar Pathuk mulai dari penataan site plan, fasad, bentukan massa, hingga program ruang.

2.1.1 Kajian Peraturan

a. Kawasan Malioboro

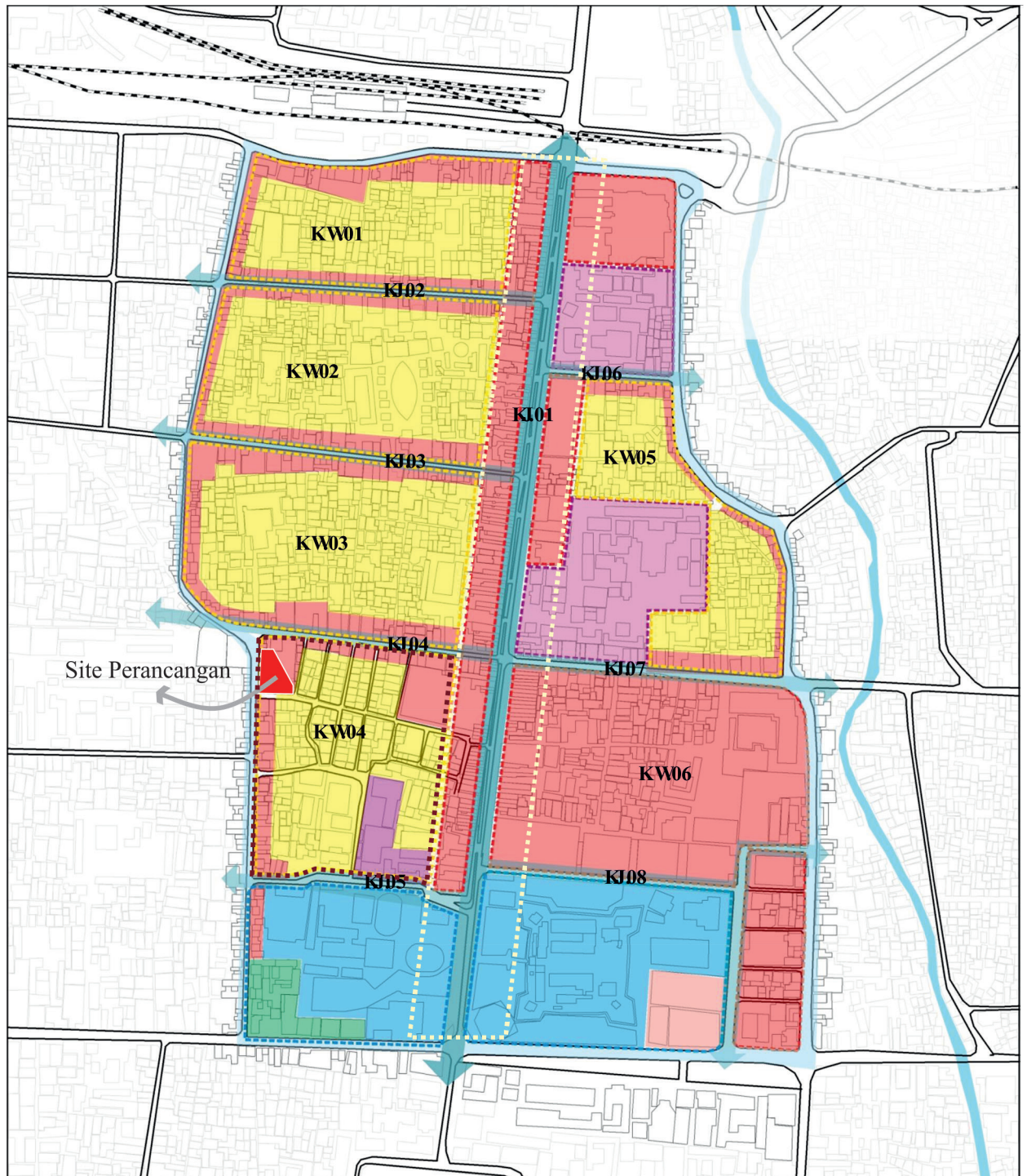
Lokasi perancangan berada di tengah perkotaan kota Yogyakarta tepatnya di Kampung Pathuk Kelurahan Ngupasan Kecamatan Gondomanan, kota Yogyakarta. Site perancangan termasuk kedalam sub-kawasan penyangga kawasan Malioboro. Sehingga segala bentuk perancangan akan berorientasi terhadap Rencana Tata Bangunan dan Lingkungan (RTBL) Kawasan Malioboro Kota Yogyakarta yang disusun oleh Dinas Permukiman dan Prasarana wilayah (KIMPRASWIL) Kota Yogyakarta. Secara umum, penataan Kawasan Malioboro dapat diklasifikasikan menjadi 4 sub-kawasan, yakni :

1. Jalur Utama Kawasan yaitu Koridor Utama Jln. Malioboro dan Jln. A.Yani
2. Sub-kawasan perumahan/permukiman pendukung (kampung-kampung)
3. Jaringan jalan-jalan pendukung atau koridor ventilasi
4. Sub-kawasan penyangga, yaitu kampung-kampung di sepanjang S. Code dan S. Winongo

[21]Rencana Tata Bangunan dan Lingkungan (RTBL) Kawasan Malioboro Kota Yogyakarta.



Gambar 2.1 Kawasan Malioboro pada Peta Kota Yogyakarta



Gambar 2.2 Kawasan Malioboro
Sumber : RTBL Kawasan Malioboro Kota Yogyakarta

Keterangan :

- a) Blok Pengembangan Segmen Koridor Jalan (KJ)
1. Koridor Jalan 01 [KJ.01] Koridor Jalan Malioboro – Jalan A.Yani;
 2. Koridor Jalan 02 [KJ.02] Koridor Jalan Sosrowijayan;
 3. Koridor Jalan 03 [KJ.03] Koridor Jalan Dagen;
 4. Koridor Jalan 04 [KJ.04] Koridor Jalan Pajeksan;
 5. Koridor Jalan 05 [KJ.05] Koridor Jalan Reksobayan;
 6. Koridor Jalan 06 [KJ.06] Koridor Jalan Perwakilan;
 7. Koridor Jalan 07 [KJ.07] Koridor Jalan Suryatmajan;
 8. Koridor Jalan 03 [KJ.03] Koridor Jalan Pabringan;

b) Struktur Peruntukan Lahan Sub Kawasan Malioboro (KW)

1. Blok Pengembangan 1 [KW.01] merupakan Kampung Sosrowijayan;
2. Blok Pengembangan 2 [KW.02] merupakan Kampung Sosromenduran dan Sosrodipuran
3. Blok Pengembangan 3 [KW.03] merupakan Kampung Jogonegaran dan Pajeksan;
4. Blok Pengembangan 4 [KW.04] merupakan Kampung Ngupasan;
5. Blok Pengembangan 5 [KW.05] merupakan Kampung Suryatmajan;
6. Blok Pengembangan 6 [KW.06] merupakan Kampung Ketandan.

Site Perancangan berlokasi di sub-kawasan Ngupasan Blok Pengembangan 4 [KW.04]. Dimana Berdasarkan RTBL Kawasan Malioboro Kota Yogyakarta, Sub Kawasan 4 [KW.04] merupakan Kampung Ngupasan dengan peruntukan lahan sebagai Komersial Perdagangan dan Jasa yang diarahkan dengan fungsi mix-use. Hal ini sesuai dengan konsep perancangan proyek akhir sarjana penulis dimana konsep perancangan Pasar Pathuk yang digabungkan dengan ruang pencitraan kampung bakpia

b. KDB (Koefisien Dasar Bangunan)

Berdasarkan Rencana Tata Bangunan dan Lingkungan (RTBL) Kawasan Malioboro, perbandingan antara luas lantai dasar bangunan dengan luas tapak/persil diputuskan berdasarkan presentase yang ditentukan dari luas site perancangan. Dimana site Pasar Pathuk terletak di blok KW. 04 dan memiliki luas site perancangan 2400 m², sehingga presentase Koefisien Dasar Bangunan (KDB) yang harus digunakan dalam proses perancangan adalah 80%.

BLOK	ZONA	Luasan Tanah / Persil				
		40-100 m ²	101-200 m ²	201-400 m ²	401-1000m ²	≥1000 m ²
KJ. 01	Komersial	90%	90%	80%	80%	80%
	Perkantoran	90%	90%	80%	80%	80%
	Cagar Budaya	80%	80%	80%	80%	80%
KJ. 02	Komersial	90%	90%	80%	80%	80%
KJ. 03	Komersial	90%	90%	80%	80%	80%
KJ. 04	Komersial	90%	90%	80%	80%	80%
KJ. 05	Komersial	90%	90%	80%	80%	80%
KJ. 06	Komersial	90%	90%	80%	80%	80%
	Perkantoran	90%	90%	80%	80%	80%
KJ. 07	Komersial	90%	90%	80%	80%	80%
	Perkantoran	90%	90%	80%	80%	80%
KW. 01	Perumahan Kepadatan Sedang	80%	80%	80%	80%	80%
KW. 02	Perumahan Kepadatan Sedang	80%	80%	80%	80%	80%
KW. 03	Perumahan Kepadatan Sedang	80%	80%	80%	80%	80%
KW. 04	Komersial (<i>mix-use</i>)	90%	90%	80%	80%	80%
KW. 05	Perumahan Kepadatan Sedang	80%	80%	80%	80%	80%
KW. 06	Komersial (<i>mix use</i>)	90%	90%	80%	80%	80%

Tabel 2.1 KDB Kawasan Malioboro
 Sumber : RTBL Kawasan Malioboro Kota Yogyakarta

Keterangan :

- a) Blok Pengembangan Segmen Koridor Jalan (KJ)
1. Koridor Jalan 01 [KJ.01] Koridor Jalan Malioboro – Jalan A.Yani;
 2. Koridor Jalan 02 [KJ.02] Koridor Jalan Sosrowijayan;
 3. Koridor Jalan 03 [KJ.03] Koridor Jalan Dagen;
 4. Koridor Jalan 04 [KJ.04] Koridor Jalan Pajeksan;
 5. Koridor Jalan 05 [KJ.05] Koridor Jalan Reksobayan;
 6. Koridor Jalan 06 [KJ.06] Koridor Jalan Perwakilan;
 7. Koridor Jalan 07 [KJ.07] Koridor Jalan Suryatmajan;
 8. Koridor Jalan 03 [KJ.03] Koridor Jalan Pabringan;

b) Struktur Peruntukan Lahan Sub Kawasan Malioboro (KW)

1. Blok Pengembangan 1 [KW.01] merupakan Kampung Sosrowijayan;
2. Blok Pengembangan 2 [KW.02] merupakan Kampung Sosromenduran dan Sosrodipuran
3. Blok Pengembangan 3 [KW.03] merupakan Kampung Jogonegaran dan Pajeksan;
4. Blok Pengembangan 4 [KW.04] merupakan Kampung Ngupasan;
5. Blok Pengembangan 5 [KW.05] merupakan Kampung Suryatmajan;
6. Blok Pengembangan 6 [KW.06] merupakan Kampung Ketandan.

Site Perancangan berlokasi di sub-kawasan Ngupasan Blok Pengembangan 4 [KW.04]. Dimana Berdasarkan RTBL Kawasan Malioboro Kota Yogyakarta, Sub Kawasan 4 [KW.04] merupakan Kampung Ngupasan dengan peruntukan lahan sebagai Komersial Perdagangan dan Jasa yang diarahkan dengan fungsi mix-use. Hal ini sesuai dengan konsep perancangan proyek akhir sarjana penulis dimana konsep perancangan Pasar Pathuk yang digabungkan dengan ruang pencitraan kampung bakpia.

c. KLB (Koefisien Lantai Bangunan)

Berdasarkan Rencana Tata Bangunan dan Lingkungan (RTBL) Kawasan Malioboro, KLB atau perbandingan antara luas seluruh lantai bangunan dengan luas lahan atau kavling sebagai rencana arahan ketinggian bangunan diputuskan berdasarkan angka yang ditentukan dari luas site perancangan. Dimana site Pasar Pathuk terletak di blok KW. 04 dan memiliki luas site perancangan 2400 m², sehingga angka Koefisien Lantai Bangunan (KLB) yang harus digunakan dalam proses perancangan adalah 6.4.

BLOK	ZONA	Luasan Tanah / Persil				
		40-100 m ²	101-200 m ²	201-400 m ²	401-1000m ²	≥1000 m ²
KJ. 01	Komersial	4.5	4.5	4.8	4.8	6.4
	Perkantoran	3.6	3.6	4	4	4.8
	Cagar Budaya	2.4	2.4	2.4	2.4	2.4
KJ. 02	Komersial	4.5	4.5	4.8	4.8	6.4
KJ. 03	Komersial	4.5	4.5	4.8	4.8	6.4
KJ. 04	Komersial	4.5	4.5	4.8	4.8	6.4
KJ. 05	Komersial	4.5	4.5	4.8	4.8	6.4
	Perkantoran	3.6	3.6	4	4	4.8
KJ. 06	Komersial	4.5	4.5	4.8	4.8	6.4
	Perkantoran	3.6	3.6	4	4	4.8
KJ. 07	Komersial	4.5	4.5	4.8	4.8	6.4
	Perkantoran	3.6	3.6	4	4	4.8
KW. 01	Perumahan Kepadatan sedang	2.4	2.4	2.4	3.2	3.2
KW. 02	Perumahan Kepadatan sedang	2.4	2.4	2.4	3.2	3.2
KW. 03	Perumahan Kepadatan sedang	2.4	2.4	2.4	3.2	3.2
KW. 04	Komersial (mix-use)	4.5	4.5	4.8	4.8	6.4
KW. 05	Perumahan Kepadatan sedang	2.4	2.4	2.4	3.2	3.2
KW. 06	Komersial (mix-use)	4.5	4.5	4.8	4.8	6.4

Tabel 2.2 KLB Kawasan Malioboro
 Sumber : RTBL Kawasan Malioboro Kota Yogyakarta

d. KDH (Koeffisien Dasar Hijau)

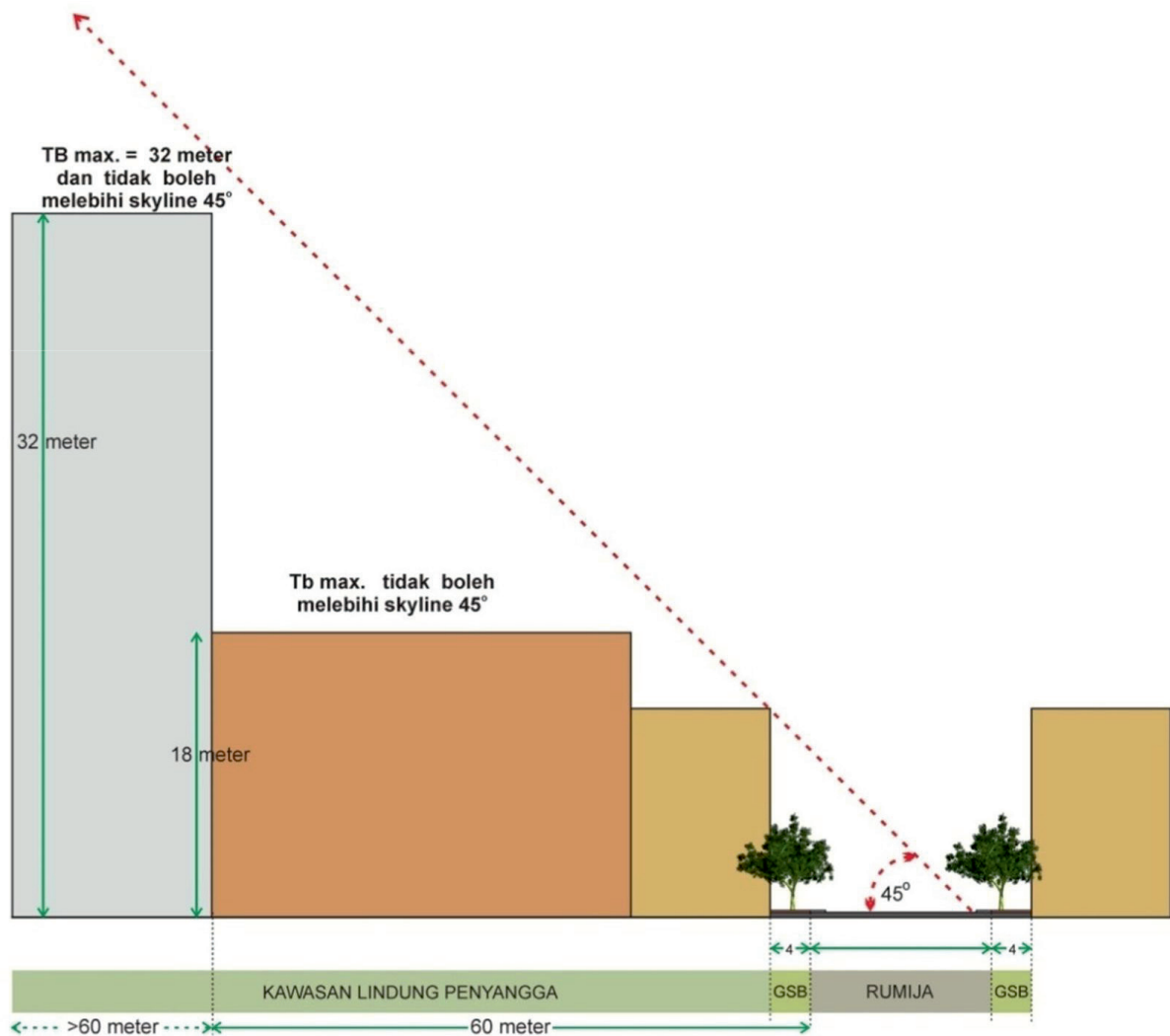
Berdasarkan Rencana Tata Bangunan dan Lingkungan (RTBL) Kawasan Malioboro, KDH atau angka persentase perbandingan antara luas seluruh ruang terbuka di luar bangunan gedung yang diperuntukkan bagi pertamanan/penghijauan dengan luas tanah perpetakan/daerah perencanaan diputuskan berdasarkan presentase yang ditentukan dari luas site perancangan. Dimana site Pasar Pathuk terletak di blok KW. 04 dan memiliki luas site perancangan 2400 m², sehingga presentase Koeffisien Dasar Hijau (KDH) yang harus digunakan dalam proses perancangan adalah 10%.

BLOK	ZONA	Luasan Tanah / Persil				
		40-100 m ²	101-200 m ²	201-400 m ²	401-1000m ²	≥1000 m ²
KJ. 01	Komersial	5	5	10	10	10
	Perkantoran	5	5	10	10	10
	Cagar Budaya	10	10	10	10	10
KJ. 02	Komersial	5	5	10	10	10
KJ. 03	Komersial	5	5	10	10	10
KJ. 04	Komersial	5	5	10	10	10
KJ. 05	Komersial	5	5	10	10	10
KJ. 06	Komersial	5	5	10	10	10
	Perkantoran	5	5	10	10	10
KJ. 07	Komersial	5	5	10	10	10
	Perkantoran	5	5	10	10	10
KW. 01	Perumahan Kepadatan Sedang	10	10	10	10	10
KW. 02	Perumahan Kepadatan Sedang	10	10	10	10	10
KW. 03	Perumahan Kepadatan Sedang	10	10	10	10	10
KW. 04	Komersial	5	5	10	10	10
KW. 05	Perumahan Kepadatan Sedang	10	10	10	10	10
KW. 06	Komersial	5	5	10	10	10

Tabel 2.3 KDH Kawasan Malioboro
 Sumber : RTBL Kawasan Malioboro Kota Yogyakarta

e. Tinggi Bangunan

Tinggi Bangunan (TB) adalah jarak antara garis potong permukaan atap dengan muka bangunan bagian luar dan permukaan lantai denah bawah atau lantai dasar. Site perancangan terletak di Jalan Bhayangkara, dimana Jalan Bhayangkara sendiri merupakan salah satu koridor pelingkup dari kawasan Malioboro. Ketentuan Tinggi Bangunan pada koridor pelingkup kecuali bangunan atau kompleks bangunan yang berada pada radius 60 (enam puluh) meter dari Inti Lindung dan pada Kawasan Lindung Penyangga; mengacu pada Ketentuan Tinggi Bangunan dan diberlakukan ketentuan pandangan bebas (sky line) dengan sudut 45° (empat puluh lima derajat) dari ruang milik jalan (rumija) di seberangnya.



Gambar 2.3 Aturan Tinggi Bangunan pada koridor pelingkup Kawasan Malioboro
Sumber : RTBL Kawasan Malioboro Kota Yogyakarta

Berdasarkan Rencana Tata Bangunan dan Lingkungan (RTBL) Kawasan Malioboro, dimana site Pasar Pathuk terletak di blok KW. 04 dan memiliki luas site perancangan 2400 m², maka tinggi maksimal bangunan yang dapat dirancang adalah 32 m.

BLOK	ZONA	Luasan Tanah / Persil				
		40-100 m ²	101-200 m ²	201-400 m ²	401-1000m ²	≥1000 m ²
KJ. 01	Komersial	20	20	24	28	32
	Perkantoran	16	16	20	20	24
	Cagar Budaya	12	12	12	12	12
KJ. 02	Komersial	20	20	24	28	32
KJ. 03	Komersial	20	20	24	28	32
KJ. 04	Komersial	20	20	24	28	32
KJ. 05	Komersial	20	20	24	28	32
	Komersial	20	20	24	28	32
KJ. 06	Komersial	20	20	24	28	32
	Perkantoran	16	16	20	20	24
KJ. 07	Komersial	20	20	24	28	32
	Perkantoran	16	16	20	20	24
KW. 01	Perumahan Kepadatan Sedang	12	12	12	16	16
KW. 02	Perumahan Kepadatan Sedang	12	12	12	16	16
KW. 03	Perumahan Kepadatan Sedang	12	12	12	16	16
KW. 04	Komersial (<i>mix-use</i>)	20	20	24	28	32
KW. 05	Perumahan Kepadatan Sedang	12	12	12	16	16
KW. 06	Komersial	20	20	24	28	32

Tabel 2.4 Tinggi Bangunan Kawasan Malioboro
 Sumber : RTBL Kawasan Malioboro Kota Yogyakarta

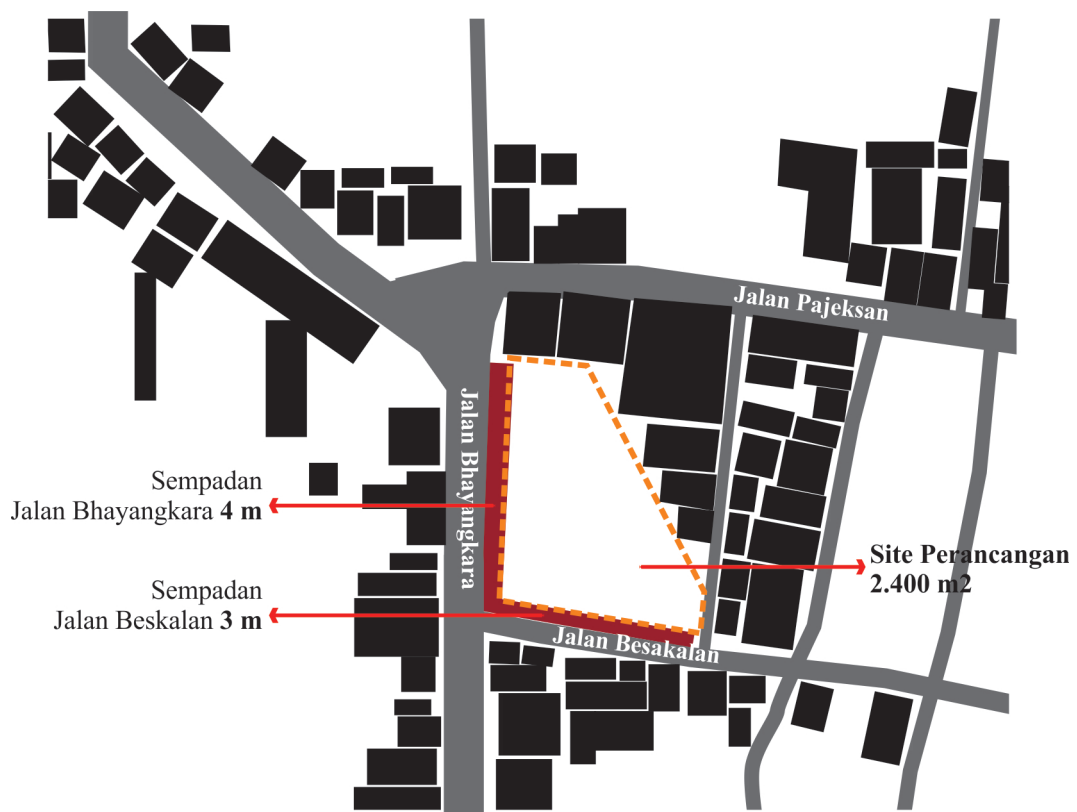
f. GSB (Garis Sempadan Bangunan)

BLOK	Kedudukan Koridor Kawasan	Penetapan Kelas Jalan	Lebar Rumija	Sempadan Bangunan
KJ. 01 Jl. Malioboro – Jl. A. Yani	Koridor utama	Kolektor sekunder	22 m	4 m
KJ. 02 Jl. Sosrowijayan	Koridor ventilasi	Lokal primer	8 m	4 m
KJ. 03 Jl. Dagen	Koridor ventilasi	Lokal primer	6 m	4 m
KJ. 04 Jl. Pajeksan	Koridor ventilasi	Lokal primer	13 m	4 m
KJ. 05 Jl. Beskalan	Koridor ventilasi	Lokal primer	8 m	3 m
KJ. 06 Jl. Perwakilan	Koridor ventilasi	Lokal primer	8 m	4 m
KJ. 07 Jl. Suryatmajan	Koridor ventilasi	Lokal primer	12 m	4 m
Jln. Reksobayan	Koridor pelingkup	Kolektor sekunder	8 m	4 m
Jln. Sosrokusuman	Koridor pelingkup	Kolektor sekunder	6 m	3 m
Jln. Ketandan	Koridor pelingkup	Kolektor sekunder	8 m	4 m
Jln. Pabringan	Koridor pelingkup	Kolektor sekunder	8 m	4 m
Jln. Abubakar Ali	Koridor pelingkup	Kolektor sekunder	14 m	4 m
Jln. Mataram	Koridor pelingkup	Kolektor sekunder	12 m	4 m
Jln. Suryotmo	Koridor pelingkup	Kolektor sekunder	16 m	4 m
Jln. Senopati	Koridor pelingkup	Kolektor sekunder	18 m	4 m
Jln. Ahmad Dahlan	Koridor pelingkup	Kolektor sekunder	12 m	4 m
Jln. Bayangkara	Koridor pelingkup	Kolektor sekunder	13 m	4 m
Jln. Gandekan Lor	Koridor pelingkup	Kolektor sekunder	13 m	4 m
Jln. Pasar Kembang	Koridor pelingkup	Kolektor sekunder	14 m	4 m

Tabel 2.5 GSB Kawasan Malioboro pelingkup Kawasan Malioboro
 Sumber : RTBL Kawasan Malioboro Kota Yogyakarta

Berdasarkan Rencana Tata Bangunan dan Lingkungan (RTBL) Kawasan Malioboro, Garis Sempadan Bangunan (GSB) ditetapkan untuk memberi batasan keamanan bagi pengguna jalan dan lingkungannya. Kegunaan garis sempadan bangunan ini antara lain adalah untuk pengamanan terhadap lalu lintas jalan, memberikan ruang bagi sinar matahari, sirkulasi udara, peresapan air tanah dan juga berguna pada keadaan darurat, misalnya kebakaran.

Jalan Besakalan memiliki lebar 8 m dan termasuk ke dalam koridor ventilasi kawasan Malioboro dengan sempadan bangunan 3 m, sedangkan Jalan Bhayangkara memiliki lebar jalan 13 m dan termasuk ke dalam koridor pelingkup kawasan Malioboro dengan sempadan bangunan 4 m.



Gambar 2.4 Garis Sempadan Site Perancangan

2.1.2 Kajian Arsitektur

Secara keseluruhan wajah bangunan yang akan di bangunan di dalam kawasan Malioboro diatur di dalam peraturan pemerintah berupa Rencana Tata Bangunan dan Lingkungan (RTBL) Kawasan Malioboro kota Yogyakarta. Site perancangan yang berlokasi di Kelurahan Ngupasan Kecamatan Gondomanan merupakan kampung pecinan dimana bangunan yang dibangun diarahkan menggunakan arsitektur Cina. Tetapi juga site perancangan terletak di koridor ventilasi dan pelingkup sehingga arahan wajah bangunan digabungkan dengan arsitektur Kolonial dan Indis.

a. Wajah Bangunan pada Koridor Ventilasi

- Koridor ventilasi dan perumahan (kampong-kampong) di belakang koridor utama merupakan zona penyangga KCB Malioboro. Berdasarkan Rencana Tata Bangunan dan Lingkungan (RTBL) Kawasan Malioboro, zona penyangga KCB Malioboro menggunakan Arsitektur Indis, Arsitektur Cina dan Arsitektur Kolonial.
- Arsitektur Indis dan Arsitektur Kolonial diarahkan untuk tata bangunan Koridor ventilasi dan perumahan karena bentuk dan fasad sangat mempengaruhi wajah koridor ventilasi dan karakter sub-sub kawasan (kampong-kampong) di dalam Kawasan Malioboro, kecuali wajah bangunan pada koridor-koridor ventilasi Kampung Ketandan dan Kampung Ngupasan karena kedua kampung ini diarahkan sebagai kampung Pecinan.

b. Wajah Bangunan pada Koridor Pelingkup:

- Untuk renovasi wajah bangunan pada koridor pelingkup sebagai zona penyangga diarahkan menggunakan gaya Arsitektur Indis, Arsitektur Cina dan Arsitektur Kolonial.

Berikut adalah kesimpulan dari kajian wajah bangunan berdasarkan RTBL Kawasan Malioboro. Site perancangan berlokasi di Jalan Beskalan sebelah timur dan Jalan Bhayangkara di sebelah barat. Jalan Beskalan merupakan koridor ventilasi dan Jalan Bhayangkara merupakan koridor pelingkup, sehingga berdasarkan RTBL Kawasan Malioboro di atas dimana wajah bangunan pada koridor ventilasi penyangga kawasan Malioboro di Kampung Ngupasan diarahkan untuk menggunakan arsitektur Cina, sedangkan wajah bangunan di koridor pelingkup Kawasan Malioboro menggunakan Arsitektur bergaya Indis, Cina, dan Kolonial. Sehingga gaya arsitektur yang akan diterapkan pada wajah bangunan Pasar Pathuk yang dirancang adalah gabungan antara Arsitektur Indis, Cina dan Kolonial.

Berikut adalah arahan arsitektur Indis, Cina, dan Kolonial di Kawasan Malioboro yang dikembangkan dari Rencana Tata Bangunan dan Lingkungan (RTBL) Kawasan Malioboro Kota Yogyakarta :



Gambar 2.5 Letak Site Perancangan

Arsitektur Indis

Arsitektur Cina

Arsitektur Kolonial

- | | | |
|---|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Atap bangunan utama berbentuk limasan, pelana, dan/atau varian dari masing-masing bentuk tersebut, dengan sudut kemiringan atap sebesar 30-45 derajat. • Atap bangunan pendukung menyesuaikan dengan atap bangunan utama. Apabila menggunakan atap datar disyaratkan berbentuk pergola dari bahan kayu atau besi (bukan beton) dan tidak menempel/menyatu dengan bangunan utama. • Atap tritisan dapat berupa atap miring tanpa konsol atau menggunakan konsol kayu/besi, atau atap datar biasa atau menggunakan tarikan kabel baja di atasnya. | <ul style="list-style-type: none"> • Atap bangunan utama berbentuk pelana dengan gunung-gunung (gable) di sisi kanan-kirinya. Bubungan atap pelana sejajar dengan jalan di depan bangunan. • Atap bangunan pendukung menyesuaikan dengan bangunan utama. Apabila berbentuk datar disyaratkan berbentuk pergola dari bahan kayu atau besi (bukan beton) dan tidak menempel/menyatu pada bangunan utama. • Atap tritisan dapat berupa atap miring tanpa konsol, atau atap miring menggunakan konsol kayu / besi. | <ul style="list-style-type: none"> • Atap bangunan utama berbentuk limasan, pelana, dan/atau varian dari masing-masing bentuk tersebut, dengan sudut kemiringan atap sebesar 30-45 derajat. • Atap bangunan pendukung menyesuaikan dengan atap bangunan utama. Apabila menggunakan atap datar disyaratkan berbentuk pergola dari bahan kayu atau besi (bukan beton) dan tidak menempel/menyatu dengan bangunan utama. • Atap tritisan dapat berupa atap miring tanpa konsol atau menggunakan konsol kayu/besi, dan atap datar biasa atau menggunakan tarikan kabel baja di atasnya. |
|---|---|--|

Bentuk Atap

- **Limasan, Pelana, gunung-gunung**

Kemiringan

- 30-45 derajat

Atap Pendukung

- **Menyesuaikan Atap utama**
- Jika datar berbentuk pergola, material kayu dan besi
- Tidak menempel pada bangunan utama

Atap Tritisan

- Miring tanpa konsol dan dengan konsol kayu atau besi
- Datar dengan tarikan kabel

Arsitektur Indis

- Penutup atap bangunan utama menggunakan genteng bertipe vlaam, plenthong atau kodhok dengan warna asli (tidak dicat / tidak diglasur) dengan bahan dari genteng tanah liat/gerabah. Tidak menggunakan penutup atap dari genteng beton, asbes, polycarbonate, logam dan sejenisnya.
- Penutup atap bangunan pendukung sama dengan bangunan utama. Apabila berbentuk pergola dapat menggunakan bahan transparan.
- Apabila karena tuntutan kebutuhan konstruksi bentang lebar sehingga penutup atap harus menggunakan bahan logam dan sejenisnya yang ringan, disyaratkan berbentuk kepingan datar/rata, atau berbentuk genteng berwarna gelap, bertekstur, tidak mengkilap.
- Penutup atap model lembaran gelombang seperti seng, asbes dan sejenisnya tidak diperbolehkan, selain untuk atap tritisan.

Arsitektur Cina

- Penutup atap bangunan utama menggunakan genteng bertipe vlaam, plenthong, atau kodhok berwarna asli (tidak dicat / tidak diglasur) dengan bahan dari genteng tanah liat/gerabah. Tidak menggunakan penutup atap genteng beton, asbes, polycarbonate, logam dan sejenisnya.
- Penutup atap bangunan pendukung sama dengan bangunan utama. Apabila berbentuk pergola maka menggunakan bahan transparan.
- Apabila karena tuntutan kebutuhan konstruksi bentang lebar sehingga penutup atap harus menggunakan bahan logam dan sejenisnya yang ringan disyaratkan berbentuk kepingan datar/rata, atau berbentuk genteng berwarna gelap, bertekstur, tidak mengkilap.
- Penutup atap model lembaran gelombang seperti seng, asbes dan sejenisnya tidak diperbolehkan, selain untuk atap tritisan.

Arsitektur Kolonial

- Penutup atap bangunan utama menggunakan genteng bertipe plenthong atau kodhok dengan warna asli (tidak dicat/tidak diglasur), dengan bahan dari genteng tanah liat / gerabah. Tidak menggunakan penutup atap genteng beton, asbes, polycarbonate, logam dan sejenisnya.
- Penutup atap bangunan pendukung sama dengan bangunan utama. Apabila berbentuk pergola dapat menggunakan bahan yang transparan.
- Apabila karena tuntutan kebutuhan konstruksi bentang lebar sehingga penutup atap harus menggunakan bahan logam dan sejenisnya yang ringan disyaratkan berbentuk kepingan datar/rata, atau berbentuk genteng berwarna gelap, bertekstur, tidak mengkilap.
- Penutup atap model lembaran gelombang seperti seng, asbes dan sejenisnya tidak diperbolehkan, selain untuk atap tritisan.

Atap Bangunan Utama

- Genteng bertipe vlaam, plenthong atau kodhok dengan warna asli (tidak dicat/ tidak diglasur) dengan bahan dari genteng tanah liat/gerabah

Atap Pendukung

- Menyesuaikan Atap utama
- Jika datar berbentuk pergola, material transparan

Atap Bentang lebar

- **Logam dan sejenisnya yang ringan**

Atap Tritisan

- Penutup lembaran gelombang

Lisplang, Ornamen dan Beranda

	Arsitektur Indis	Arsitektur Cina	Arsitektur Kolonial
• Lisplang menggunakan papan kayu atau beton dengan lebar sekitar 20 cm.	• Letak balkon pada lantai 2 (dua) tidak menjorok ke daerah milik jalan. Batas depan balkon pada lantai 2 (dua) diperbolehkan tepat di atas dinding depan bangunan lantai 1 (satu). Batas depan balkon pada lantai 3 (tiga) mengikuti aturan ketinggian atau skyline yang berlaku.	• Lisplang dapat dari bahan beton/semen yang lebar, dengan ornamen lekukan/profil memanjang. Lebar lisplang disesuaikan dengan proporsi terhadap ukuran lebar/tinggi atap dan bangunan.	
• Lisplang dimungkinkan lebih lebar dari 20 cm karena tuntutan proporsi/perbandingan ukuran lebar dan tinggi atap yang besar.	• Pagar balkon/ balustrade tidak menggunakan material yang masif/tertutup secara visual.	• Kolom-kolom silindris sebagai ornamen dan/atau struktur, menggunakan gaya arsitektur Neoklasik/Artneuvo/Doric, bukan gaya arsitektur Yunani/Romawi	
• Ornamen pada ujung bubungan dan jurai tidak berupa ornamen bongkak.	• Ornamen pada pagar balkon/balustrade menggunakan corak hiasan stilisasi gaya arsitektur Cina.	• Menara sebagai aksen bangunan dengan bentuk segi empat atau lebih diberi atap.	
• Ornamen pada dinding berupa lubang ventilasi/roster, profil (lekukan/ takikan) pada tepian dinding, dan/atau kaca patri/kaca timah	• Ornamen pada gunung-gunung dan bubungan berupa profil atau roster gerabah.	• Gunung-gunung sebagai sisi depan atap pelana, dalam bentuk segitiga berundak dengan variannya.	
• Ornamen pada dinding luar bangunan berupa batu / kerikil berwarna hitam dari permukaan tanah sampai dengan ambang bawah jendela.	• Jenis lisplang polos atau berornamen	• Ornamen pada ujung bubungan dan jurai tidak berupa ornamen bongkak	
• Beranda terbuka	• Konsol pada tritisan berornamen gaya arsitektur Cina.	• Ornamen pada dinding berupa lubang ventilasi/roster, profil (lekukan/takikan) pada tepian dinding, dan/atau kaca patri / kaca timah.	
		• Ornamen pada dinding luar bangunan berupa batu / kerikil berwarna hitam dari permukaan tanah sampai dengan ambang bawah jendela.	
		• Beranda terbuka	

Lisplang	Ornamen	Balkon	Kolom	Menara
<ul style="list-style-type: none"> kayu atau beton lebar sekitar 20 cm atau sesuai proporsi 	<ul style="list-style-type: none"> berupa lubang ventilasi/roster, profil (lekukan/ takikan) pada tepian dinding, dan/atau kaca patri/kaca timah dinding luar bangunan berupa batu / kerikil berwarna hitam dari permukaan tanah sampai dengan ambang bawah jendela 	<ul style="list-style-type: none"> lantai 2 (dua) tidak menjorok ke daerah milik jalan Batas depan balkon pada lantai 3 (tiga) mengikuti aturan ketinggian atau skyline 	<ul style="list-style-type: none"> Kolom-kolom silindris sebagai ornamen dan/atau struktur, menggunakan gaya arsitektur Neoklasik/Artneuvo/Doric, bukan gaya arsitektur Yunani/Romawi 	<ul style="list-style-type: none"> Menara sebagai aksen bangunan dengan bentuk segi empat atau lebih diberi atap.

Arsitektur Indis

- Pintu berbentuk empat persegi panjang dengan daun pintu krepyak kayu, panel kayu, kombinasi panel dan krepyak, dan/atau kaca.
- Jendela berbentuk empat persegi panjang dengan daun jendela krepyak kayu, panel kayu, kombinasi panel dan krepyak, dan/atau kaca.
- Daun dan rangka pintu/jendela diperkenankan menggunakan bahan aluminium / logam, dengan tetap menggunakan pola dan gaya arsitektur Indis.
- Ventilasi di atas pintu/jendela yang kusennya menyatu dengan kusen pintu/jendela, dapat berupa kaca mati, kaca berbingkai dan ornamen besi/kayu.
- Apabila menggunakan Air Conditioning maka ventilasi yang berupa ornamen besi/kayu tersebut ditutup dengan bahan transparan.

Arsitektur Cina

- Pintu depan pada lantai satu yang difungsikan sebagai ruang usaha, dapat menggunakan bukaan yang lebar, berupa pintu dorong atau pintu lipat.
- Bukaan pada dinding lantai dua bangunan yang berbalkon, berupa jendela panel kayu atau kombinasi jendela dan pintu panel kayu.
- Penggunaan bahan yang berpenampilan aluminium / logam hanya diperbolehkan untuk daun pintu/jendela dan rangka pintu/jendela pada ruang usaha di lantai 1 (satu), dengan tetap menggunakan pola dan gaya arsitektur Cina.
- Ventilasi di atas pintu/jendela yang kusennya menyatu dengan kusen pintu/jendela, dapat berupa kaca mati, kaca berbingkai, ornamen besi/kayu.
- Apabila menggunakan Air Conditioning maka ventilasi yang berupa ornamen besi/kayu tersebut ditutup dengan bahan transparan.

Arsitektur Kolonial

- Pintu dan Jendela berbentuk empat persegi panjang dengan daun pintu krepyak kayu, panel kayu, kombinasi panel dan krepyak, dan/atau kaca.
- Daun pintu/jendela dan rangka pintu/jendela diperkenankan menggunakan bahan aluminium / logam, dengan tetap menggunakan pola dan gaya arsitektur Kolonial.
- Bukaan jendela pada dinding luar relatif tidak banyak dan berukuran tidak besar jika dibandingkan dengan gaya arsitektur Indis.
- Ventilasi di atas pintu/jendela yang kusennya menyatu dengan kusen pintu/jendela, dapat berupa kaca mati, kaca berbingkai, dan/atau ornamen besi/kayu.

Pintu

- berbentuk empat persegi panjang dengan daun pintu krepyak kayu, panel kayu, kombinasi panel dan krepyak, dan/atau kaca

Jendela

- berbentuk empat persegi panjang dengan daun jendela krepyak kayu, panel kayu, kombinasi panel dan krepyak, dan/atau kaca.

Daun dan Rangka Pintu Jendela

- **bahan aluminium / logam**

Ventilasi

- menyatu dengan kusen pintu/jendela, dapat berupa kaca mati, kaca berbingkai, dan/atau ornamen besi/kayu.

2.1.3 Kajian Kondisi Site



Gambar 2.6 Lokasi Site Perancangan



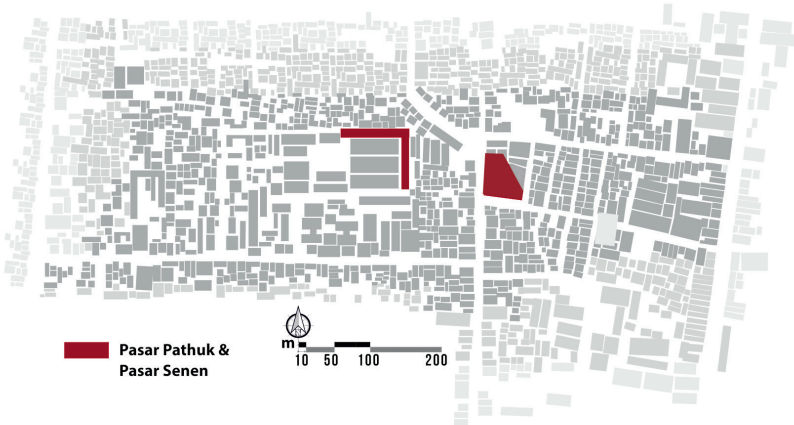
Gambar 2.7 Arus Kendaraan



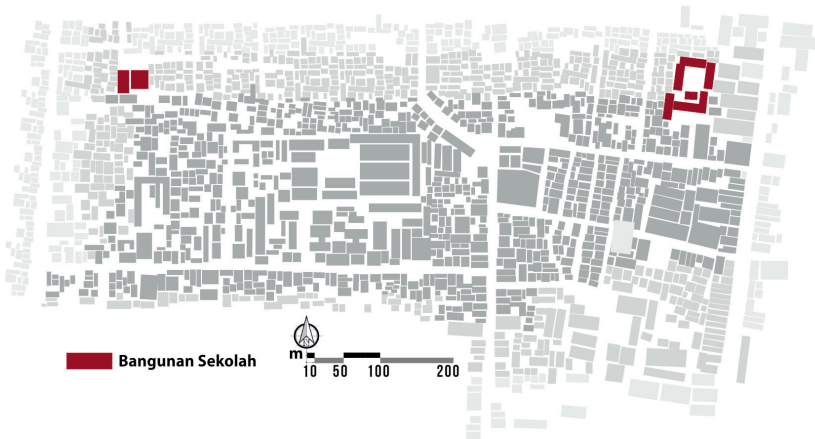
Gambar 2.8 Arus Pejalan Kaki



Gambar 2.9
Perumahan/ Rumah/ Ruko

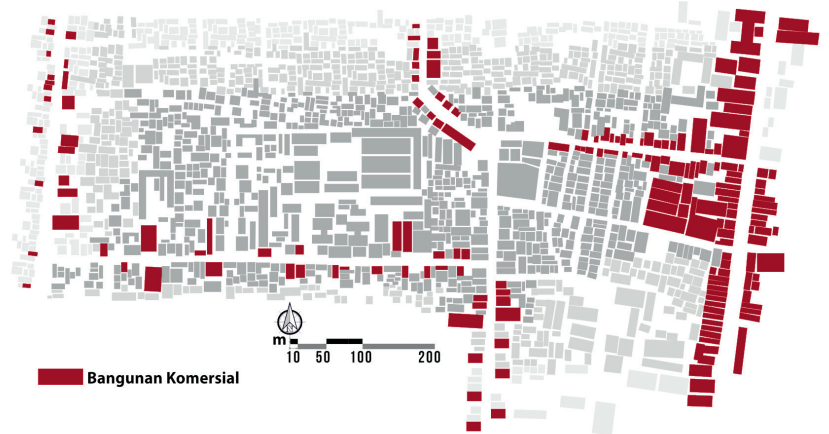


Gambar 2.10
Pasar Tradisional

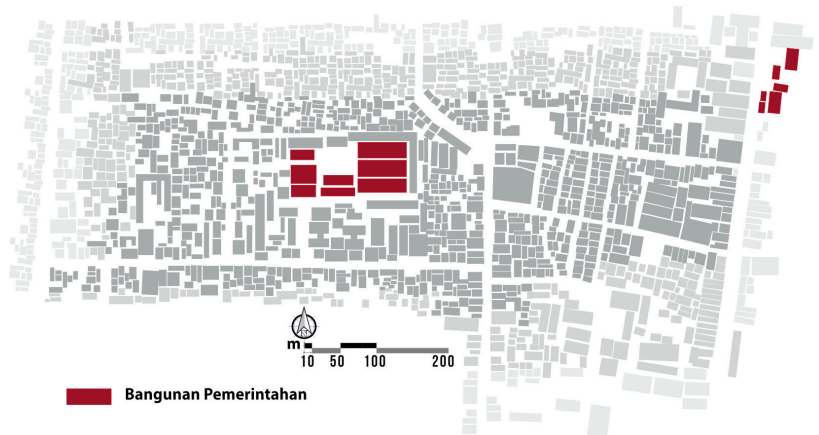


Gambar 2.11
Bangunan Pendidikan

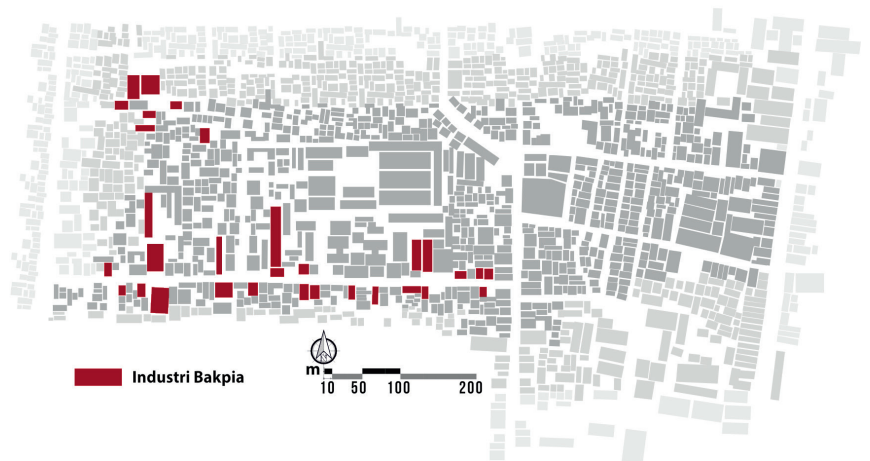
Gambar 2.12
Bangunan Komersial

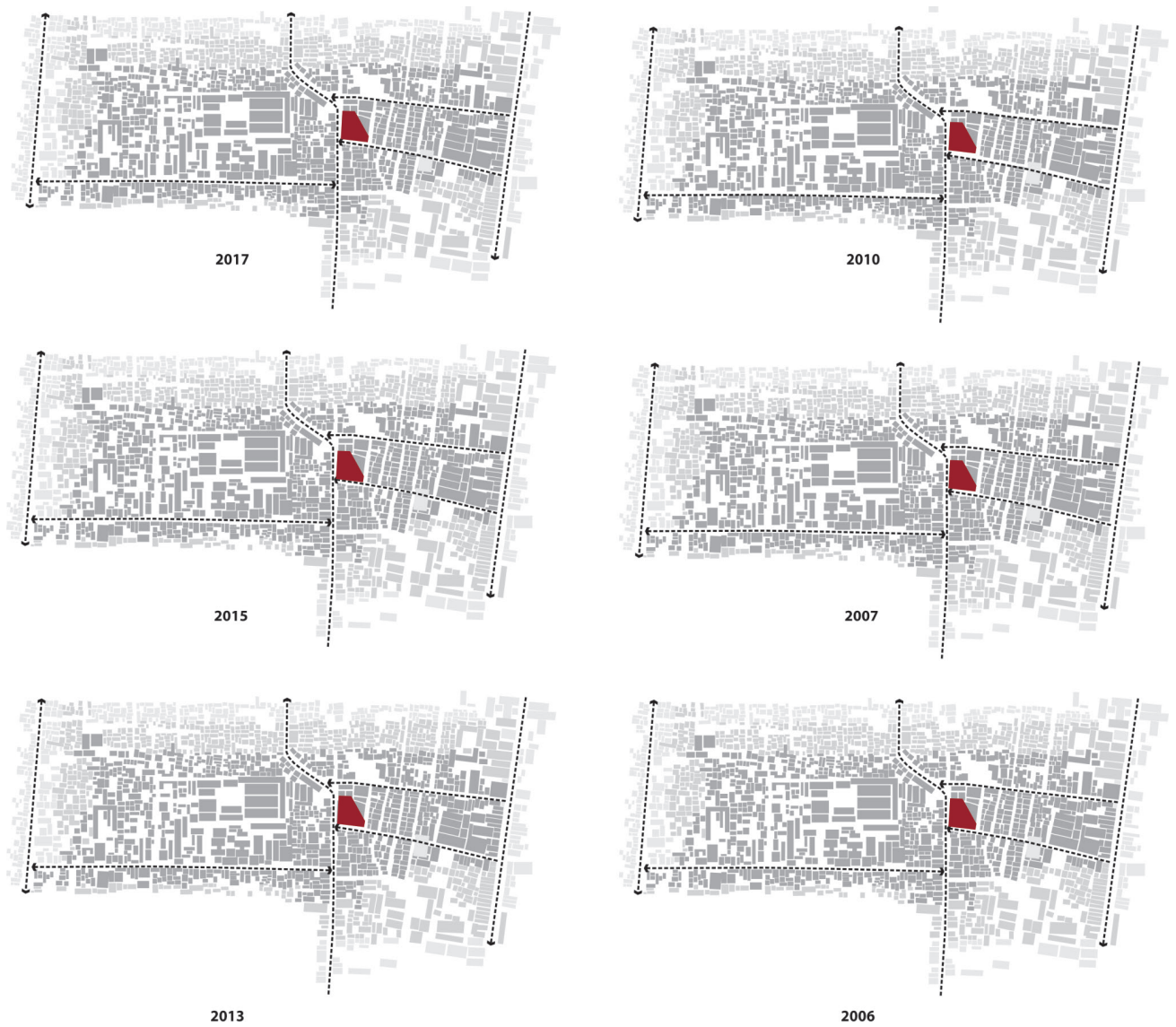


Gambar 2.13
Bangunan Pemerintahan



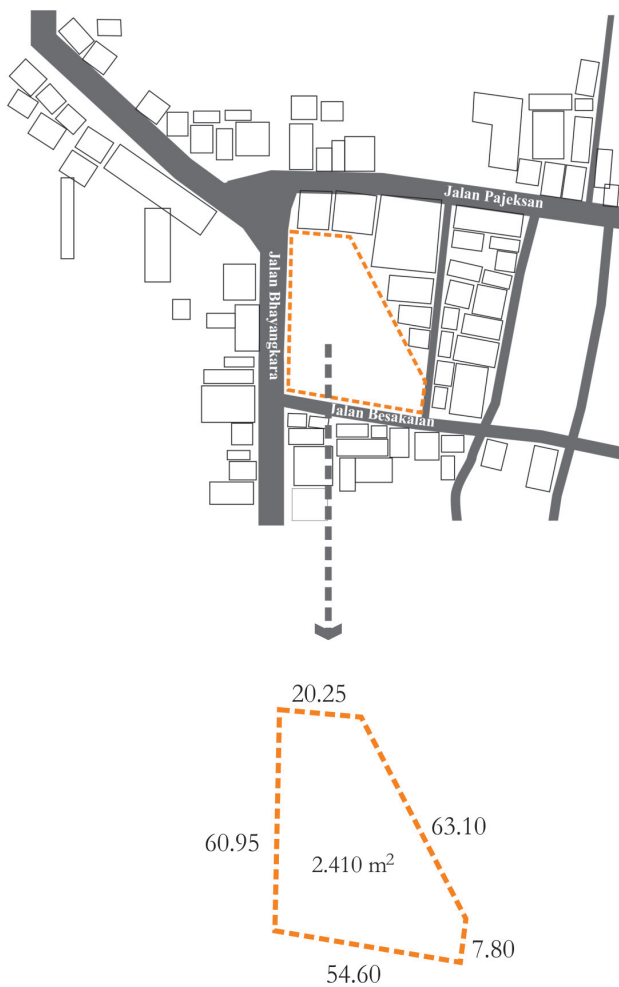
Gambar 2.14
Industri Bakpia-
Dengan Gerai



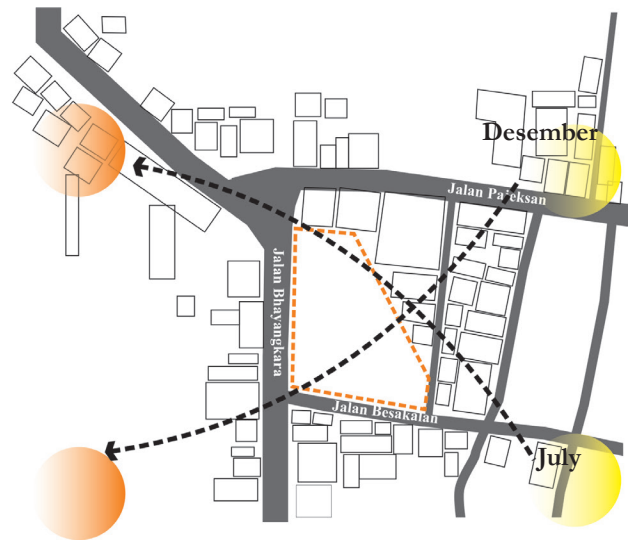


Gambar 2.15 *Urban History*

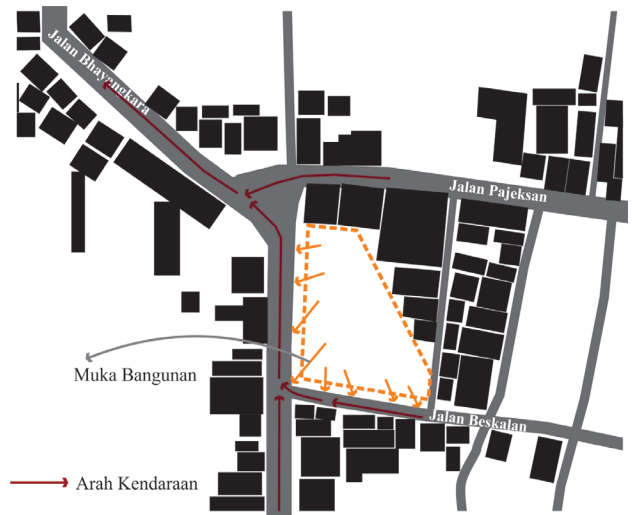
Dalam kajian kondisi site ini, kajian yang dilakukan mencakup alur jalan yang berimplikasi pada arah muka bangunan, dan matahari yang berimplikasi pada bentuk dan tata masa bangunan.



Gambar 2.16 Luas dan Bentuk Site



Gambar 2.17 Studi Matahari



Gambar 2.18 Letak Site Perancangan

2.2 Kajian Tema Perancangan

2.2.1 Open Building

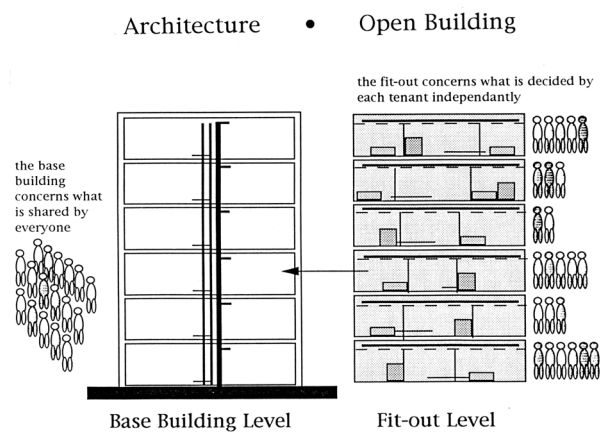
Pertama kali diperkenalkan oleh N. John Habraken pada akhir 1960, *Open Building* merupakan sebuah pendekatan untuk menciptakan sebuah lingkungan yang berorientasi pada penggunaannya. Hal ini memiliki tujuan untuk memastikan keputusan desain yang dibuat memberikan dampak yang baik kedepannya karena direncanakan berdasar pada perubahan dan stabilitas. Open building mempertimbangkan perubahan kebutuhan penghuninya di masa depan. Selain itu, perubahan lain yang harus direncanakan dalam perancangan open building antara lain faktor lingkungan yang dinamis seperti thermal, akustik, pencahayaan, dan kinerja bangunan [22].

Kemudian diteruskan oleh Stephen Kendall, Open Building adalah pendekatan alternatif untuk desain perumahan, pembiayaan, konstruksi, fit-out, dan manajemen yang menyelidiki potensi modifikasi dan kemampuan beradaptasi dari bangunan. Material berarti yang dapat digunakan berkali-kali walaupun bangunannya sudah roboh. Struktur yang bisa fleksibel terhadap kebutuhan akan fungsi ruang[22].

Habraken memberikan sarannya dalam perencanaan dan perancangan suatu open building harusnya mengenalkan perbedaan level dalam proses merancang bangunan, support and infill, mengacu pada ketersediaan urban fabric (Material Lokal), dan fit-out bangunan tersebut. *Open Building* dapat didefinisikan sebagai pengembalian hierarki yang berubah-ubah, seperti pergantian lantai dan dinding internal bangunan yang dapat dipindahkan.

Pada konsep *open building* juga memungkinkan perpindahan kamar mandi dan dapur sehingga dalam perencanaan perpipaan harus sudah dipertimbangkan pada tahap awal perancangan sehingga perpindahan kedua fungsi ruang tersebut dapat terjadi.

Dalam Penerapan *open building* ke dalam bangunan juga memungkinkan adanya perubahan pada elemen lantai dan dinding eksterior bangunan pada masa mendatang. Oleh karena itu, konsep open building juga memperhatikan perubahan fasade bangunan di masa depan, layout di sebuah bangunan multi-unit dan melibatkan penghuni di dalam mendesain hunian mereka sendiri.



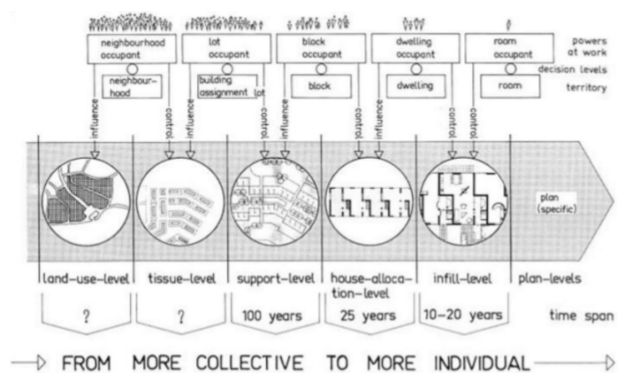
Gambar 2.19 Diagram Open Building

Sumber : Stephen Kendall

Open building merupakan konsep multi-faceted dengan solusi tehnikal, organisasi, dan finansial untuk membangun lingkungan yang dapat beradaptasi dengan perubahan kebutuhan. Dalam penerapan open building dalam perancangan didukung oleh pengguna, industri konstruksi, dan restruktur dari proses pembangunan [23]. Dalam penerapannya open building membedakan levels of decision making pada prosesnya seperti yang ditunjuk dalam gambar di bawah ini.

[22]Habraken, J. Open Building. Retrieved from <http://www.habraken.com/>

[23]Kendall, S. (2014). "Open Building Concepts." CIB W104 Open Building Implementation. International Council for Research and Innovation in Building Constriction. Retrieved from <http://open-building.org/about/objectives.html>

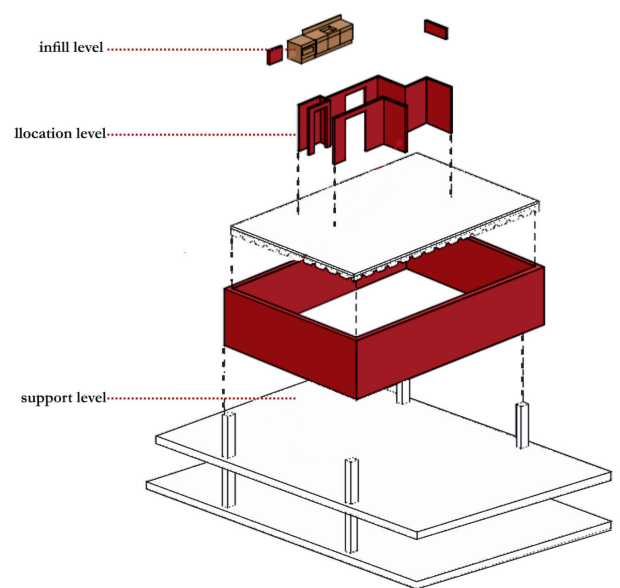


Gambar 2.20 Level of Decision Making
 Sumber : N. John Habraken

Berdasarkan gambar di atas, *level of decision making* terdiri dari tiga level yaitu: tissue, support, and infill. Tissue sebagai bagian dari town fabric yang merupakan level yang tertinggi dalam tingkatan ini. Sedangkan infill adalah tingkatan terendah dari tingkatan ini. Selain itu, juga perubahan tipologi open building dari kelompok kepada individu yang paling kecil, *levels of decision making* selalu merujuk kepada bagian-bagian dalam bangunan yang dihubungkan pada masa konstruksi dan transformasi ruang yang menyesuaikan dengan kebutuhan penggunanya.

Kendall juga membagi 2 level *Open building*, yakni *Base Building* dan *Fit Out*. *Base Building* - bagian yang lebih permanen dari seluruh bangunan, terikat pada politik, lingkungan geoteknik, iklim dan peraturan (struktur, kulit, sirkulasi publik, dan sistem MEP utama). *Fit-Out* - bagian yang lebih dapat diubah dari seluruh bangunan, ditentukan untuk setiap ruang penghuni, dengan sistem, partisi, peralatan, dan perlengkapan MEP-nya sendiri [24].

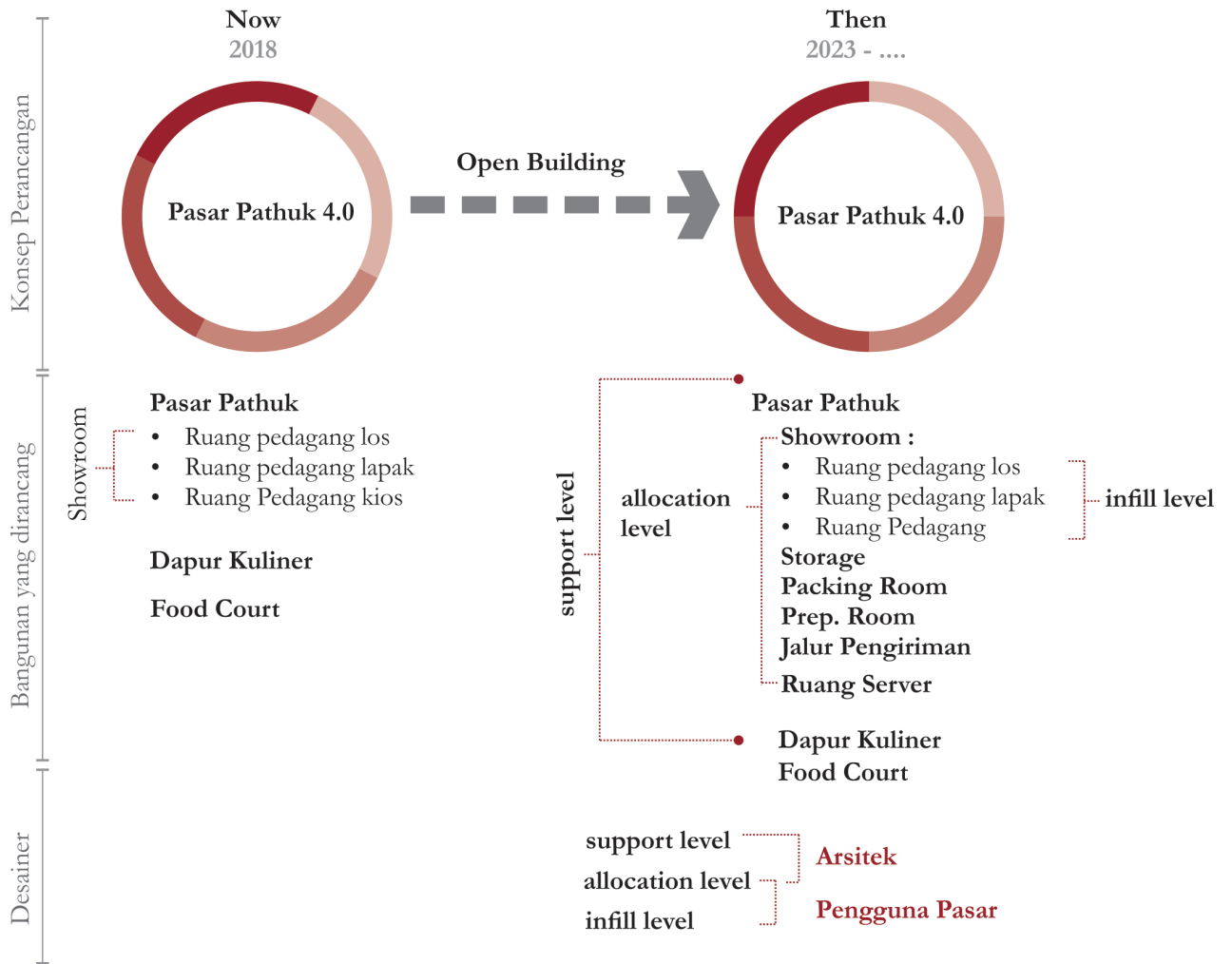
a. Strategi *Open Building* untuk Mengkonversi Bangunan Pasar Tradisional Pasar Pathuk ke Bangunan Pasar Pathuk 4.0



Gambar 2.21 Level Pengambilan Keputusan Desain

Berdasar pada kajian *open building sebelumnya*, maka terdapat 3 level pengambilan keputusan desain pada rancangan Pasar Pathuk 4.0 yakni *support level (Base Building)* dan *allocation level (Fit-Out)*.

[24] Kendall, S. (2003). *An Open Building Strategy for Converting Obsolete Office Buildings to Residential Uses*. Building Futures Institute, College of Architecture and Planning, Ball State University, Muncie.



Skema 2.1 Penerapan Konsep Open Building

Preseden *Open Building*

- 1). Solid Oud West, Amsterdam

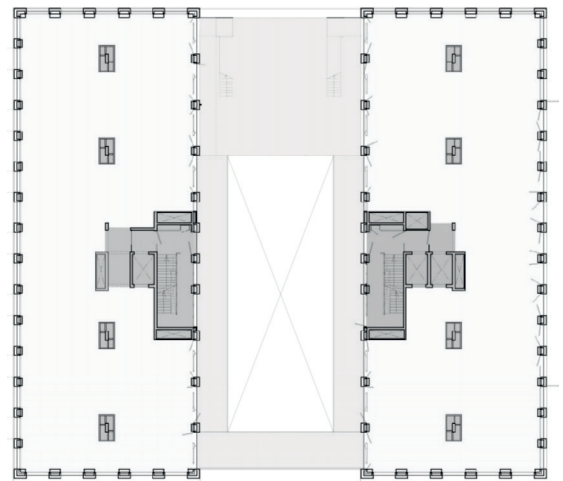


Gambar 2.22 Solid Oud West by Tony Fretton Architects

Solid adalah bangunan berkelanjutan yang dibangun untuk mampu bertahan setidaknya 200 tahun. Pendekatan bangunan ini didasarkan pada konsep dasar yaitu infrastruktur dasar dirancang dengan fungsi seperti shell, siap untuk mengakomodasi berbagai perubahan yang ditentukan pengguna dari waktu ke waktu. Ini memungkinkan ruang yang disewa dirancang untuk berbagai macam tujuan: hidup, bekerja, kegiatan budaya, atau kombinasi dari fungsi-fungsi ini [25].

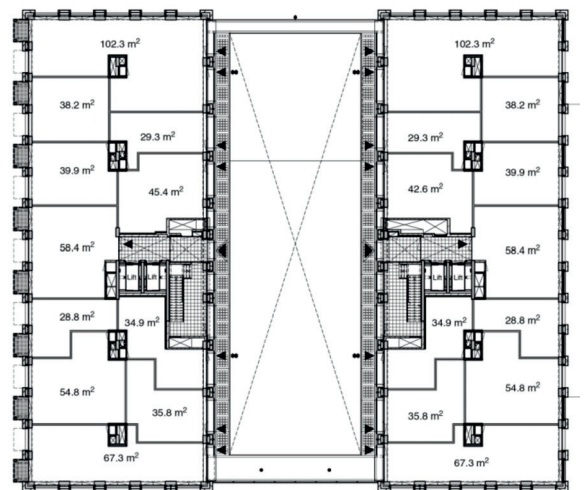


Gambar 2.23 Interior of Solid Oud West under construction



Gambar 2.24 Support Plan

Diatas adalah level support dari bangunan ini, dan pada gambar di bawah ini menunjukkan infill level dan allocation level yang dapat dirubah oleh pengguna.

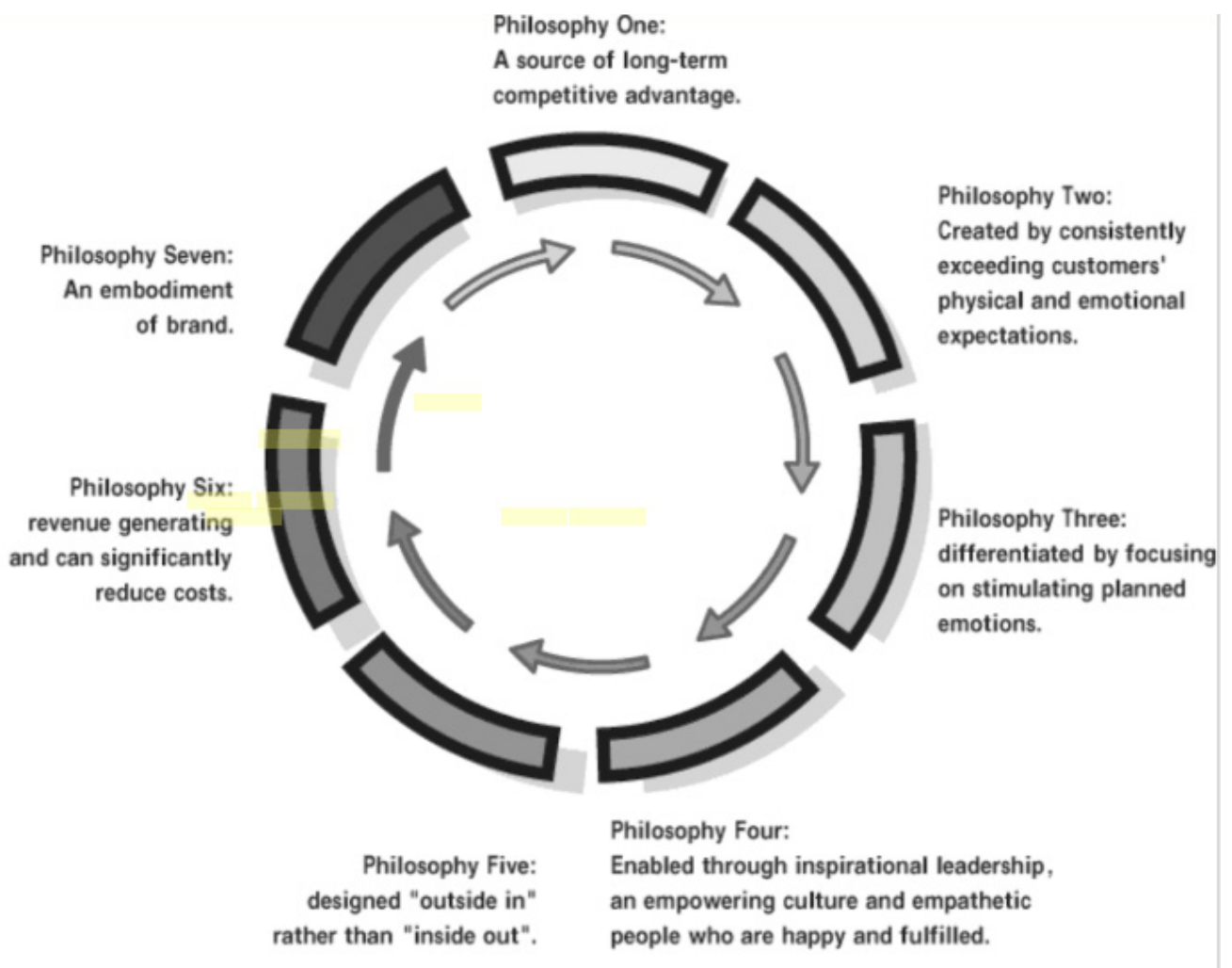


Gambar 2.25 Infill & Allocation Plan

[25]Setien, N, I. (2015). "Developments in Residential Open Building: Analysis and Reflections on Two Seminal Case Studies". Perkins + Will, Research Journal Vol 07.01

2.2.2 Program Aktifitas Kuliner

Menurut Shaw & Ivens (2002), membangun pengalaman berkunjung memiliki 7 prinsip utama, yakni sebagai berikut



Skema 2.2 7 filosofi utama untuk membangun pengalaman berkunjung yang hebat
Sumber : Shaw & Ivens (2002)

1. Pengalaman berkunjung yang hebat sebagai suatu sumber keuntungan kompetitif jangka panjang

Dalam suatu sistem yang berorientasi pada pengalaman berkunjung, konsistensi merupakan sesuatu yang harus ada guna mempertahankan daya tarik pengunjung.

2. Pengalaman berkunjung yang hebat diciptakan dari ekspektasi fisik dan emosional pengunjung yang secara konsisten terwujud.

Dalam suatu sistem yang berorientasi pada pengalaman berkunjung, lebih difokuskan untuk mewujudkan ekspektasi secara indrawi.

3. Pengalaman berkunjung yang hebat dibedakan dengan memfokuskan pada stimulasi emosi secara terencana.

Dalam suatu sistem yang berorientasi pada pengalaman berkunjung, bagaimana sistem dapat menstimulasi emosi pengunjung harus direncanakan.

4. Pengalaman berkunjung yang hebat dapat diwujudkan melalui kepengurusan yang inspirasional, sebuah budaya yang terberdaya dan orang-orang yang bahagia dan merasa puas.

Dalam suatu sistem yang berorientasi pada pengalaman berkunjung, keberhasilan dinilai dari kepengurusan yang baik dan suksesnya pemberdayaan budaya serta pengunjung yang merasa puas.

5. Pengalaman berkunjung yang hebat didesain 'outside in' dari pada 'inside out'.

Dalam suatu sistem yang berorientasi pada pengalaman berkunjung, desain terfokus pada pemenuhan keinginan pengunjung alih-alih kepentingan pengurus.

6. Pengalaman berkunjung yang hebat menghasilkan pendapatan dan secara signifikan mengurangi biaya.

Dalam suatu sistem yang berorientasi pada pengalaman berkunjung, pendapatan diharapkan secara signifikan bertambah dengan biaya kepengurusan yang semakin berkurang.

7. Pengalaman berkunjung yang hebat merupakan perwujudan dari sebuah brand.

Dalam suatu sistem yang berorientasi pada pengalaman berkunjung, dapat memberikan citra yang mampu dikenal khalayak luas.

Parameter desain yang dapat disimpulkan dari uraian di atas:

1. Jangka Panjang
2. Ekspektasi Indrawi
3. Emosi Pengunjung
4. Kepuasan Pengguna
5. Orientasi pada keinginan pengunjung
6. Keuntungan
7. Brand/ Citra Pasar Pathuk

[26]Shaw, C. Ivens, J. (2002). "Building Great Customer Experiences". Palgrave MacMillan, Hampshire.

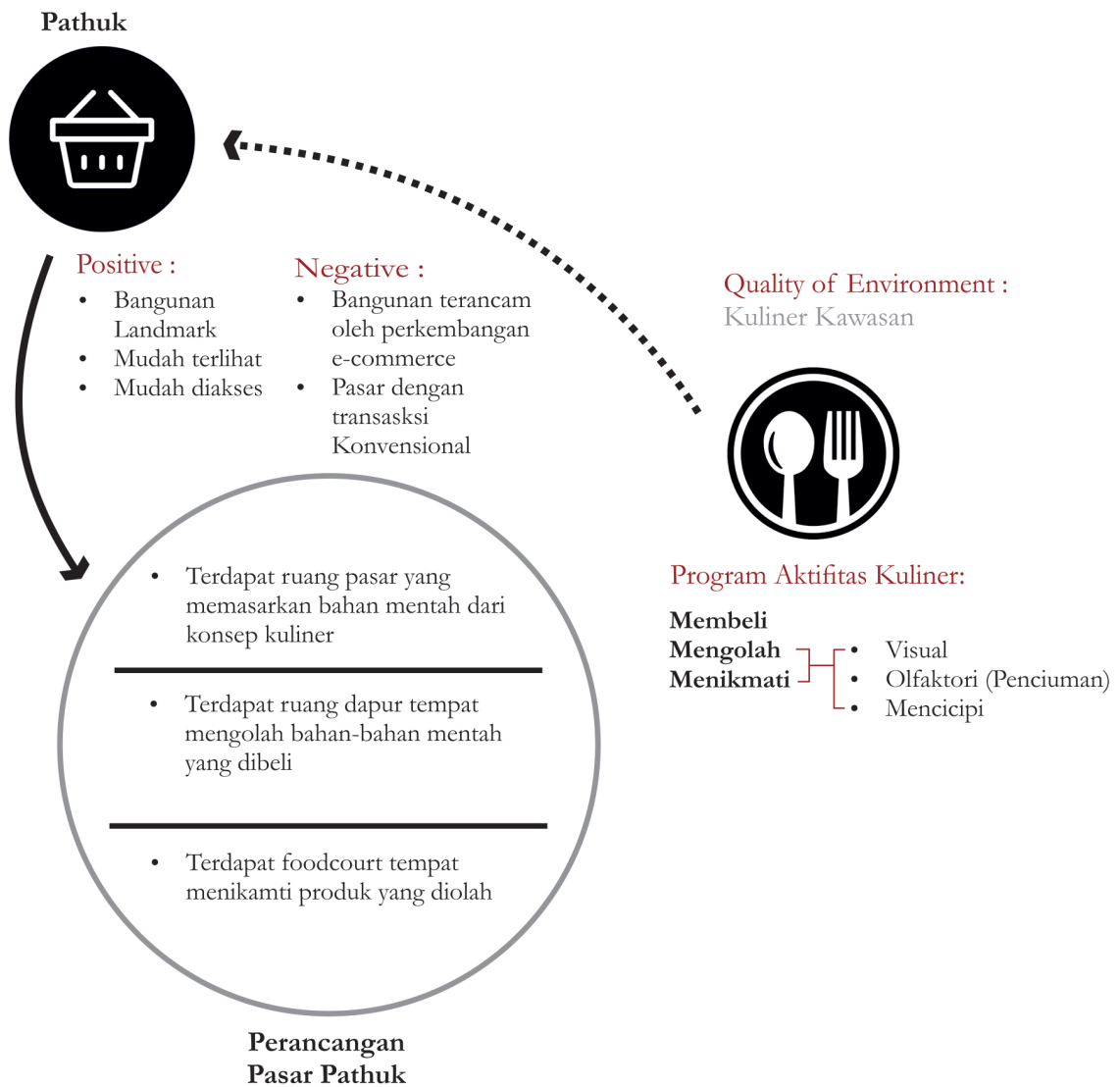
a. Kajian Komoditas Kawasan

Terdapat 2 komoditas andalan di kawasan site perancangan ini yaitu pada sektor industri dan pariwisata. Sektor industri sendiri terbagi lagi kedalam jenis-jenis industri yang tersebar di kawasan ini, seperti industri makanan, minuman, pakaian, kerajinan dll. Industri Industri ini pun terkelompok lagi kedalam cakupan usaha. Ada yang berskala makro, ada juga yang berskala mikro. Sedangkan dalam proses perancangan ini, akan lebih terfokus pada industri kuliner yang tersebar di sekitar kawasan perancangan.

Berdasarkan hasil observasi langsung di lapangan, terdapat beberapa kuliner khas yang dapat ditemui seperti bakpia, lumpia, olahan *pork*, es dawet, wedangan, dll.



Gambar 2.26 Sebaran Kuliner Kawasan



Skema 2.3 Program Aktifitas Kuliner

b. Kajian Transportasi Penunjang Kegiatan Wisatawan

Keberadaan Pasar Pathuk yang terletak di kawasan penyangga Malioboro tidak terlepas dari adanya becak dan delman yang digunakan oleh para wisatawan di kawasan Malioboro. Terlebih mereka yang ingin berkunjung mencari oleh-oleh di sekitar area Pasar Pathuk dan Kampung bakpia.

Keberadaan becak dan delman ini memiliki nilai yang lebih selain sebagai moda transportasi khusus wisata, yakni sebagai salah satu daya tarik wisata yang dapat memancing wisatawan sehingga tidak hanya memenuhi kawasan Malioboro namun juga mendatangi kawasan-kawasan di sekitarnya termasuk Pasar Pathuk.



Gambar 2.27 Becak di Pasar Pathuk

Dari gambar di atas dapat dilihat keberadaan becak-becak melewati Pasar Pathuk yang menggambarkan bahwa becak dapat dijadikan sebagai pengarah wisatawan menuju Pasar Pathuk.



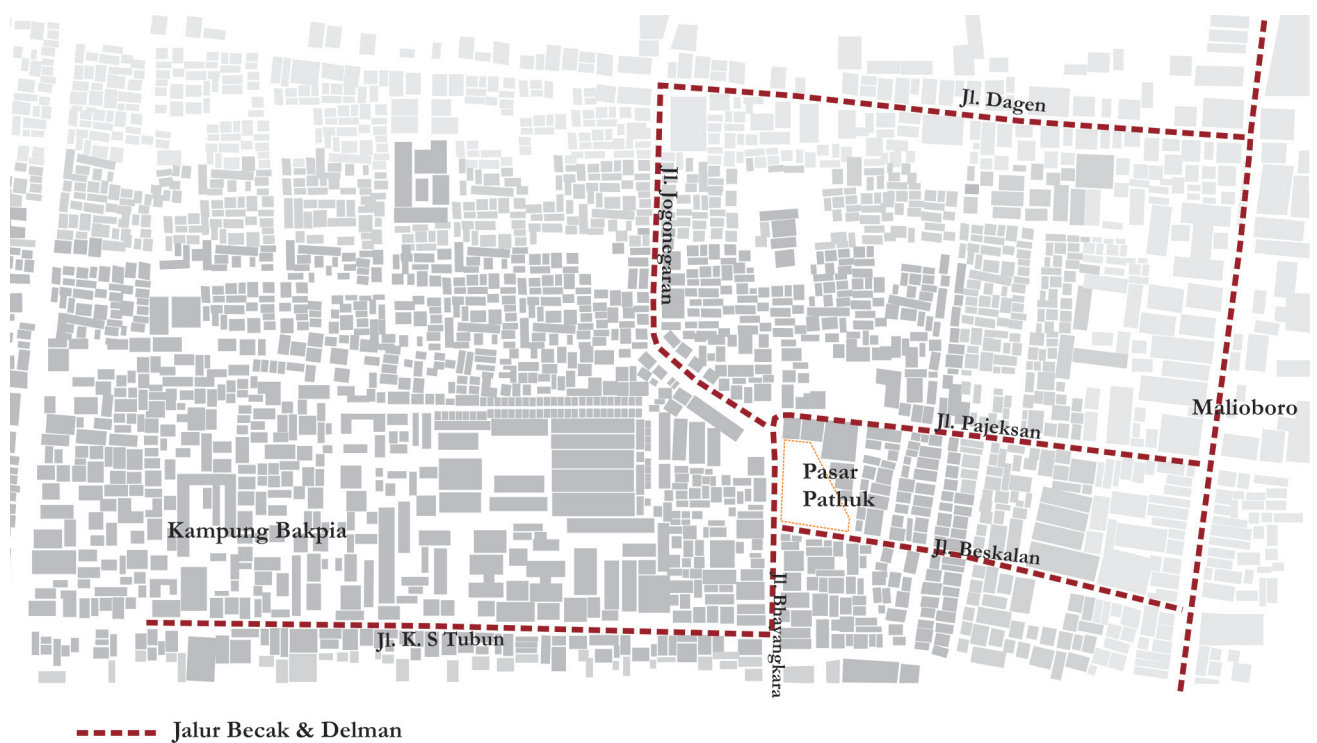
Gambar 2.28 Delman di Pasar Pathuk

Dari gambar di atas dapat dilihat keberadaan delman-delman yang parkir di depan Pasar Pathuk yang menggambarkan bahwa delman dapat juga dijadikan sebagai pengarah wisatawan menuju Pasar Pathuk.



Gambar 2.29 Becak di Kampung Bakpia

Dari gambar di atas dapat dilihat keberadaan becak-becak yang melewati Pasar pathuk menuju ke Kampung Bakpia.



Gambar 2.30 Jalur Becak dan Delman

Dari peta di atas dapat dilihat bahwa keberadaan Pasar Pathuk banyak dilalui oleh jalur becak dan delman. Hal ini menyebabkan Pasar Pathuk adalah tempat yang strategis untuk dikembangkan sebagai daya tarik baru bagi wisatawan.

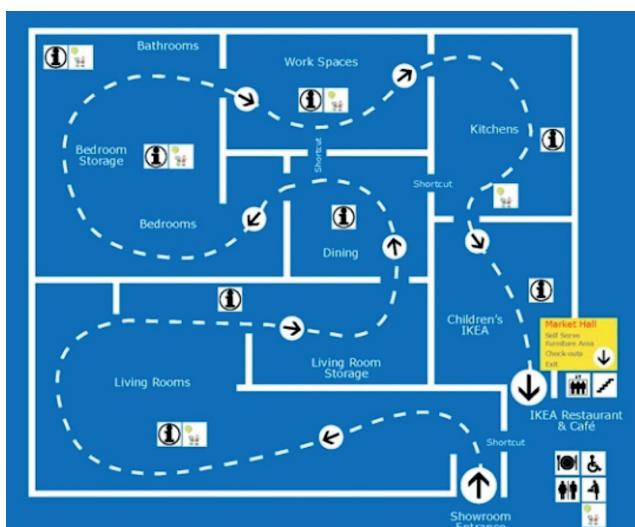
c. Kajian preseden bangunan fisik yang berorientasi pada pengalaman berkunjung konsumen



Gambar 2.31 IKEA

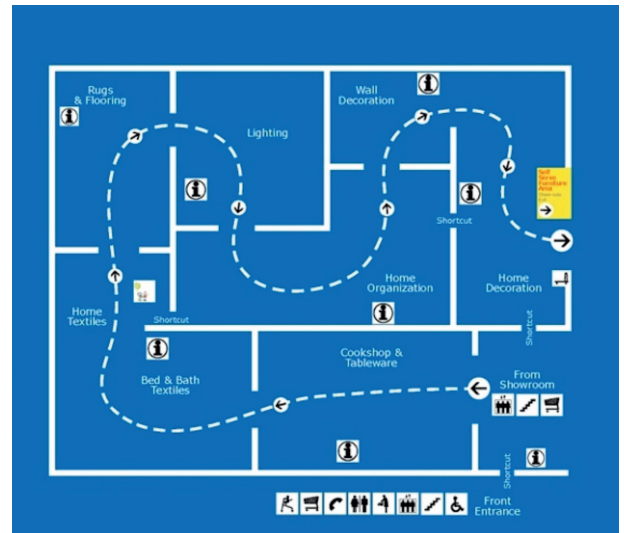
Sumber : <http://knowledge.wharton.upenn.edu>

IKEA merupakan perusahaan retail yang berkonsentrasi pada produk furnitur. Dalam setiap bangunan fisiknya, IKEA menawarkan pengalaman berkunjung yang unik. Dimana selain datang untuk melihat furnitur yang dijual, pengguna diperkenankan untuk menggunakan instalasi furnitur tersebut sebagai area nongkrong dengan tambahan fasilitas kuliner yang tersedia di sana.



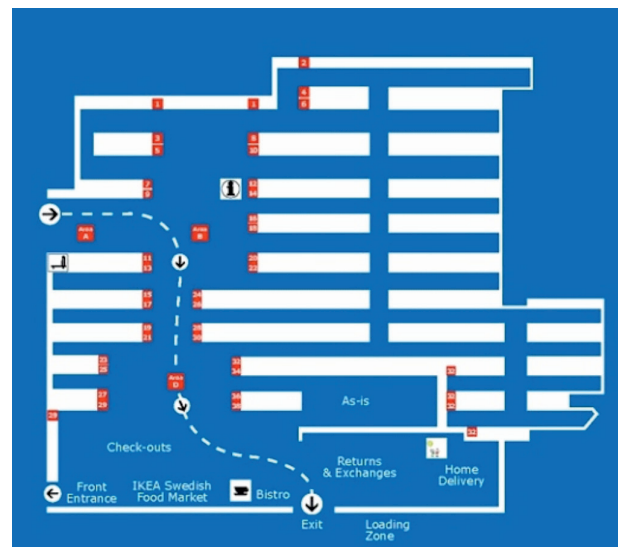
Gambar 2.32 Showroom IKEA

Sumber : <http://gwatfl.org>



Gambar 2.33 Market Hall IKEA

Sumber : <http://gwatfl.org>



Gambar 2.34 Self Serve Area IKEA

Sumber : <http://gwatfl.org>

Area showroom merupakan tempat dimana pengunjung dapat melihat tema setiap ruang dengan sirkulasi yang telah diarahkan. Pada area Market hall terdapat pajangan dekorasi ruang bukan furnitur sehingga membentuk semacam galeri. Sedangkan di self serve area pengguna dapat menikmati makan dari foodcourt dan menikmatinya di furniture yang telah disediakan.

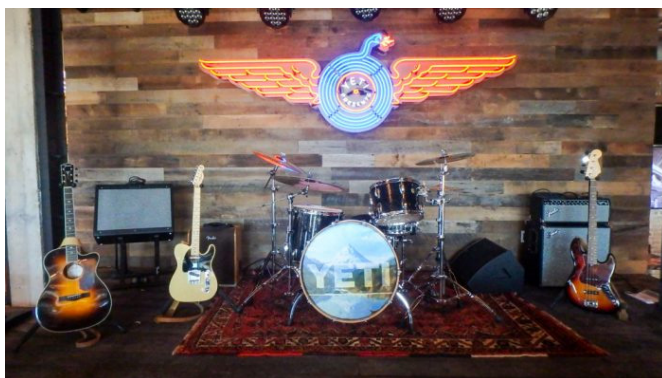


Gambar 2.35 YETI
Sumber : <https://www.bizjournals.com>



Gambar 2.37 Tema Cabin YETI
Sumber : <https://gearjunkie.com>

YETI merupakan perusahaan retail yang bergerak di bidang penjualan barang-barang outdoor. Pada bangunan fisiknya Yeti tidak langsung menjual produknya namun menggunakannya sebagai pajangan. Pajangan-pajangan itu ditata dengan layout dan tema-tema yang dapat digunakan pengunjung untuk bersantai, berfoto, hingga mencoba produk dari YETI. Sementara penjualan sebenarnya dilakukan *via online*.



Gambar 2.36 Tema panggung YETI
Sumber : <https://gearjunkie.com>



Gambar 2.38 Tema Memancing YETI
Sumber : <https://gearjunkie.com>

Prinsip membangun pengalaman berkunjung

Jangka Panjang

**IKEA,
Perusahaan Furnitur**

Konsistensi konsep IKEA dengan memberikan pengalaman ruang yang unik pada pengunjungnya



**YETI,
Perusahaan Outdoor**

Konsistensi konsep YETI dengan program ruang berdasar pada aktifitas harian yang sering dilakukan orang-orang.



Ekspektasi Indrawi

Konsep IKEA yang menggabungkan zona makanan dekat dengan ruang showroom produk mereka membuat pengunjung yang ada di ruang showroom akan merasakan penciuman bau dari restorannya.



Penerapan konsep outdoor di dalam ruang retail dari Yeti membuat pengunjung yang masuk seakan-akan berada di alam liar dengan layout barang-barang jualan yang memenuhi ruang tersebut.



Emosi Pengunjung

Penerapan konsep yang berbeda beda pada setiap ruang showroom IKEA dengan mebebaskan pengunjung yang masuk untuk mencoba semua produk yang mereka letakkan.



Pengunjung yang datang pada showroom YETI akan 'tidak sengaja' menggunakan produk-produk YETI untuk menikmati konsep ruang yang ditawarkan oleh YETI.

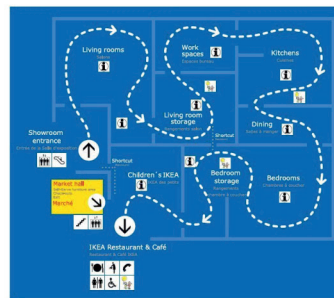


Prinsip membangun pengalaman berkunjung

Kepuasan Pengguna

IKEA, Perusahaan Furnitur

Pengunjung yang dibuat 'capek' melewati ruang berkonsep yang ditawarkan oleh IKEA, akan bisa beristirahat di ruang selanjutnya dengan konsep yang berbeda lagi. Hal ini membuat pengunjung bisa merasakan semua produk yang ditawarkan sehingga dapat membuat pilihan yang tepat.



Orientasi pada Keinginan pengunjung

Walaupun dengan sirkulasi yang terlihat memaksa pengunjung untuk mengikuti permainan yang ditawarkan IKEA, namun pengunjung juga bisa loncat ke ruang selanjutnya dengan pintu skip yang ada.



YETI, Perusahaan Outdoor

Yeti menawarkan berbagai macam aktifitas outdoor dalam satu bangunan, pengunjung bisa mencoba setiap produk yang ditawarkan percuma. Pengunjung pun bisa dengan akurat menentukan barang yang ingin dibeli.



Yeti menawarkan berbagai macam aktifitas outdoor dalam satu bangunan, sehingga pengunjung bebas memilih dan tidak akan merasa bosan dengan banyaknya konsep ruang yang berbeda-beda.



Prinsip membangun pengalaman berkunjung

Keuntungan

Brand/ Citra

IKEA, Perusahaan Furnitur

IKEA adalah salah satu perusahaan furnitur terbesar di dunia, eksistensi mereka memperlihatkan bahwa benefit yang diperoleh IKEA dari pengalaman ruang yang mereka tawarkan sangat sukses.



IKEA menunjukkan kepada pengunjungnya bahwa jika ingin membeli furnitur harus ke IKEA. Sirkulasi ruang yang menghubungkan konsep-konsep per ruangan sangat khas, dengan dikobinasikan dengan food court IKEA yang baunya dapat dirasakan oleh pengunjung di showroom.



YETI, Perusahaan Outdoor

Di saat perusahaan sejenis banyak yang menutup tokonya karena konsumen yang lebih memilih berbelanja secara online, YETI malah sukses membuat tokonya ramai sepanjang tahun dan berbanding lurus dengan penjualan produk YETI.



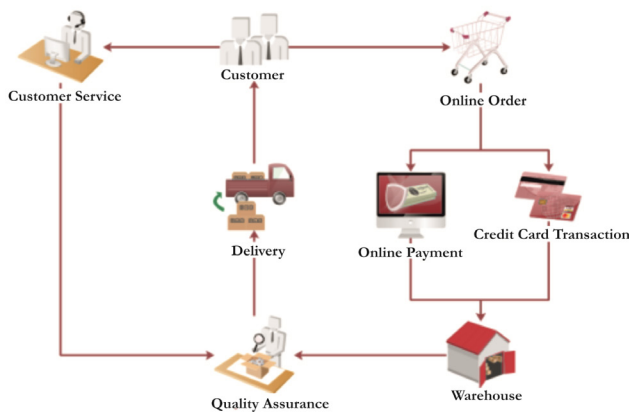
YETI sangat berfokus membuat pengunjunya betah berlama-lama di toko mereka. Menawarkan aktifitas-aktifitas yang menarik yang sering dilakukan oleh pengunjungnya, YETI secara tidak sadar menanamkan kebiasaan menggunakan produk-produk mereka.



Diatas merupakan kajian teori prinsip pengalaman berkunjung oleh *Shaw & Ivens (2002)* pada IKEA dan YETI khususnya untuk ruang *showroom* nya. Dari kajian ini akan diambil contoh parameter yang dapat diambil sebagai input dalam proses mendesain nanti.

2.2.3 Sistem Bangunan 4.0

Sistem 4.0 yang dimaksud dalam proses perancangan ini adalah *electroniccommerce* (*e-commerce*), sehingga sistem e-commerce inilah yang akan diterapkan didalam konsep merancang bangunan Pasar Pathuk sehingga bisa disebut sebagai pasar yang 4.0. Selain itu maksud dari Pasar Pathuk 4.0 juga adalah sebuah pasar yang tidak hany tempat untuk membeli barang mentah yang akan dimasak, melainkan sebuah pasar yang juga menawarkan pengalaman berkunjung yang berbeda selainnya hanya sebagai tempat berjualan dan membeli.



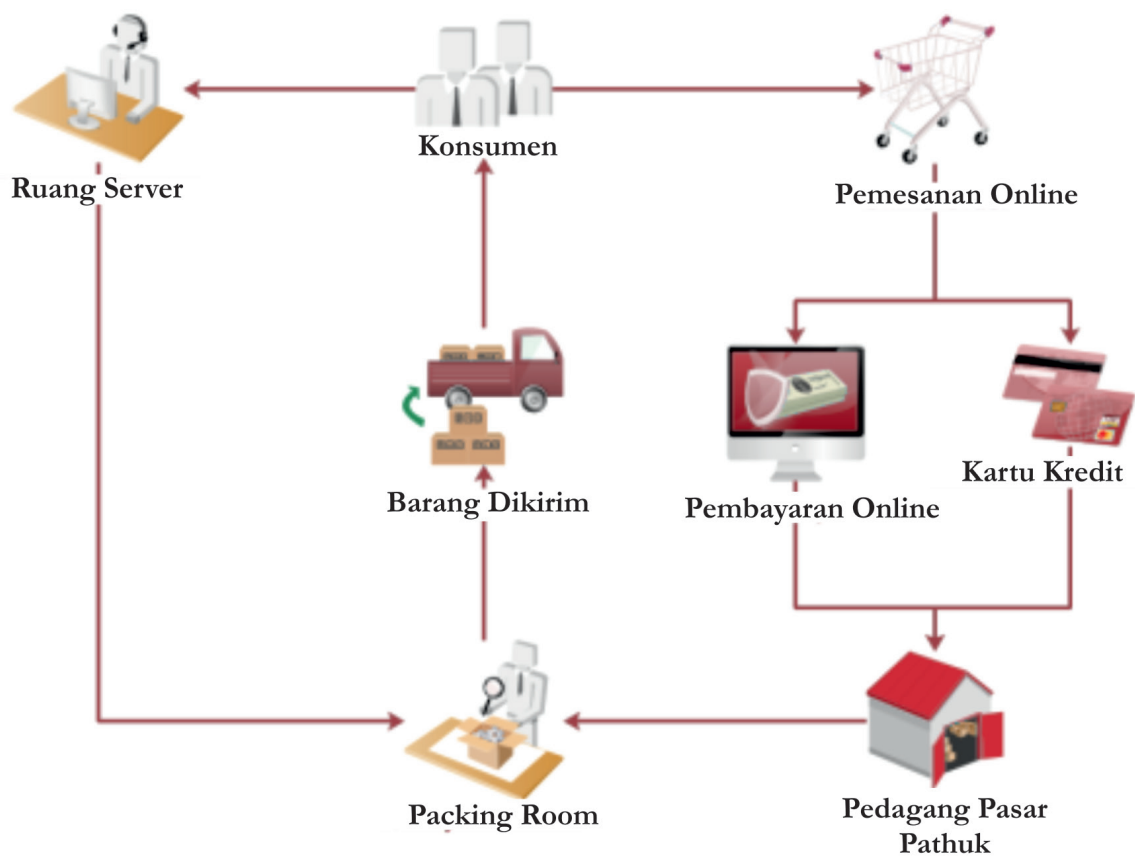
Skema 2.4 Alur kerja E-commerce
Sumber : <http://nvision-that.com>

Berdasarkan skema di atas, dapat dipahami secara garis besar aktor-aktor yang terkait jika e-commerce dilakukan [25].

Dalam pelaksanaan transaksi jual beli melalui via internet (e-commerce), pihak-pihak yang terkait antara lain:

1. Penjual atau pengusaha yang menawarkan sebuah produk melalui internet sebagai pelaku usaha.
2. Pembeli atau konsumen yaitu setiap orang yang tidak dilarang oleh undang-undang, yang menerima penawaran dari penjual atau pelaku usaha dan berkeinginan untuk melakukan transaksi jual beli produk yang ditawarkan oleh penjual/pelaku usaha.
3. Bank sebagai pihak penyalur dana dari pembeli atau konsumen kepada penjual atau pelaku usaha/merchant.
4. Provider sebagai penyedia jasa layanan akses internet.

[27]E-commerce Flowchart. Retrieved From : <http://nvision-that.com>



Skema 2.5 Alur E-commerce Pasar Pathuk

Pelaksanaan konsep e-commerce untuk pemasaran bakpia produksi Kampung Bakpia melalui Pasar Pathuk, pihak-pihak yang terkait antara lain:

1. Pedagang di Pasar Pathuk sebagai penyuplai barang pesanan.
2. Pembeli atau konsumen yang memesan barang di pasar melalui server bangunan Pasar Pathuk
3. Operator bangunan yang mengatur proses transaksi antara pembeli dan penjual.

Berikut adalah contoh perusahaan-perusahaan besar di dunia yang menerapkan sistem *e-commerce*:



YETI. Yeti adalah perusahaan outdoor. Yang menarik dari Yeti adalah cara mereka mengundang pengunjung dengan mengadakan aktifitas lain di store nya.



IKEA. Ikea adalah perusahaan Furnitur. Yang menarik dari Ikea adalah denah storenya yang membuat setiap konsumen yang masuk akan melewati produk mereka. Selain itu terdapat restoran Ikea yang menjual makanan yang diproduksi sendiri.



AMAZON. Amazon adalah perusahaan e-commerce. Amazon memiliki gudang yang tersebar di seluruh US. Jadi setiap order yang masuk bisa langsung diantar dari gudang Amazon terdekat.



WALMART. Walmart adalah perusahaan swalayan yang menjual berbagai barang dari makanan sampai alat-alat. Sistem penjual Walmart adalah Online dan Offline.



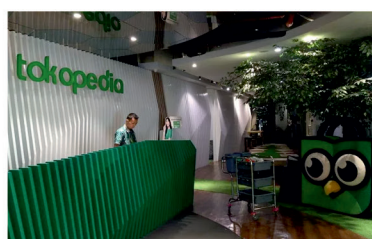
ALIBABA. Alibaba adalah perusahaan e-commerce. Alibaba berfokus pada B2B (Business to Business) e-commerce untuk menghubungkan berbagai jenis usaha kecil dan menengah.



TESCO. Tesco adalah perusahaan swalayan yang menjual berbagai barang dari makanan sampai alat-alat. Sistem penjual Tesco adalah Online dan Offline.



LAZADA. Lazada adalah perusahaan e-commerce di Indonesia. Lazada berfokus pada B2C (Business to Costumer) e-commerce, dimana Lazada memiliki kontrol kuat terhadap barang yang dipesan konsumen.



TOKOPEDIA. Tokopedia adalah perusahaan e-commerce di Indonesia. Tokopedia berfokus pada C2C (Costumer to Costumer) e-commerce, dimana tokopedia hanya sebagai platform antara konsumen yang melakukan transaksi.



LOTTE MART. Lotte Mart adalah perusahaan swalayan yang menjual berbagai barang dari makanan sampai alat-alat. Sistem penjual Lotte Mart adalah Online dan Offline.

2.2.4 Kajian Eksisting Pasar Pathuk

Pasar Pathuk adalah pasar yang sudah terbangun sejak lama, sehingga proses perancangan ini bertujuan mendesain sebuah bangunan baru Pasar Pathuk yang lebih responsif terhadap pengalaman berkujung, dan bangunan pasar yang tidak hanya menggunakan sistem konvensional tetapi juga menerapkan sistem 4.0 sebagai sistem transaksinya. Dengan tetap mempertahankan keadaan eksisting yang ada di dalam Pasar Pathuk.

Berikut adalah beberapa keadaan eksisting yang akan dipertahankan dan diterapkan ke dalam bangunan baru yang didesain :

a. Jenis Dagangan

Di Pasar Pathuk setidaknya terbagi ke dalam 3 zona jenis dagangan yang dijual, yaitu basah (olahan laut, daging ayam, daging sapi, dan pork), setengah basah (sayur dan buah-buahan), serta kering (beras, kacang-kacangan, rempah-rempah, dll).



Gambar 2.39 Dagangan Basah - Olahan Laut di Pasar Pathuk



Gambar 2.40 Dagangan Basah - Daging ayam



Gambar 2.41 Dagangan Basah - Olahan daging di Pasar Pathuk



Gambar 2.42 Dagangan Kering - Telor



Gambar 2.44 Dagangan Kering - Rempah-rempah



Gambar 2.43 Dagangan Kering - Beras, dll



Gambar 2.45 Setengah basah - Buah buahan



Gambar 2.46 Setengah Basah - Dagangan sayur sayuran

Berangkat dari dagangan eksisting yang diperjual belikan di Pasar Pathuk, maka akan dijadikan sebagai konsep ruang yang berorientasi pada pengalaman berkunjung. Yaitu dagangan basah menjadi makanan berat, dagangan kering menjadi makanan ringan, serta Setengah basah menjadi minuman.

b. Pedagang

Berdasarkan hasil survey yang dilakukan oleh penulis, maka data-data jumlah pedagang eksisting yang terbagi ke dalam pedagang bahan mentah basah, setengah basah, dan kering adalah sebagai berikut :

	Pedagang Kios	Pedagang Los	Pedagang Lapak
Basah	1	16	2
Setengah Basah	2	35	18
Kering	4	27	20
Total	125 Pedagang		

Tabel 2.6 Data Jumlah pedagang yang diambil penulis pada 26 Februari 2018.

Data diatas diperoleh oleh penulis dengan menghitung langsung pedagang di Pasar Pathuk dengan cara menghitung cepat sambil melewati pedagang pasar. Data ini bisa saja berbeda dengan data dari sumber-sumber lain, keakuratan data ini terpengaruhi oleh pedagang yang hanya ada di tempat pada saat penulis melakukan perhitungan. Data ini akan digunakan penulis untuk menentukan luasan area dengan fungsi pasar pada bangunan yang dibangun.

2.3 Kesimpulan Kajian

Hasil dari kajian teori dan tipologi bangunan dapat disimpulkan bahwa perancangan Pasar Pathuk berdasarkan peraturan pemerintah dan menerapkan prinsip pengalaman berkunjung serta menerapkan *Open Building* untuk menuju kepada pasar dengan sistem e-commerce. Dan berikut merupakan tabel penerapan hasil kajian prinsip prinsip pengalaman berkunjung pada perancangan Pasar Pathuk :

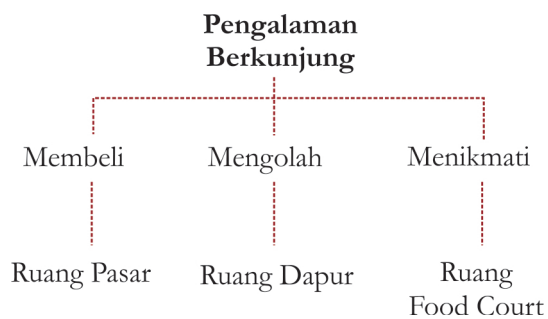
No.	Prinsip Pengalaman Berkunjung	Aplikasi pada Bangunan Pasar Pathuk
1.	Ekspektasi Indrawi	Pengaplikasian pada zona ruang pertama yang dilihat dan dirasakan oleh pengunjung ketika pertama kali memasuki bangunan pasar.
2.	Emosi Pengunjung	Pengaplikasian pada konsep ruang dengan cerita berbeda-beda
3.	Kepuasan Pengguna	Pengaplikasian pada konsep ruang dimana terdapat keikutsertaan pengunjung dalam proses
4.	Keinginan Pengunjung	Pengaplikasian pada zona ruang dimana pengunjung bisa bebas memilih dan mencoba pengalaman yang diinginkan
5.	Brand Citra	Pengaplikasi pada konsep bangunan dan ruang Pasar Pathuk sebagai landmark kawasan serta olahan pork yang hanya ada di Pasar Pathuk.

Tabel 2.7 Kesimpulan kajian penerpan prinsip Pengalaman Berkunjung

2.4 Konsep Rancangan

2.4.1 Fungsi bangunan pasar

Berdasarkan kajian pengalaman berkunjung yang berorientasi pada indera manusia, maka diturunkan menjadi pengalaman berkunjung sebagai berikut :



Skema 2.6 Pola Konsep Fungsi Ruang

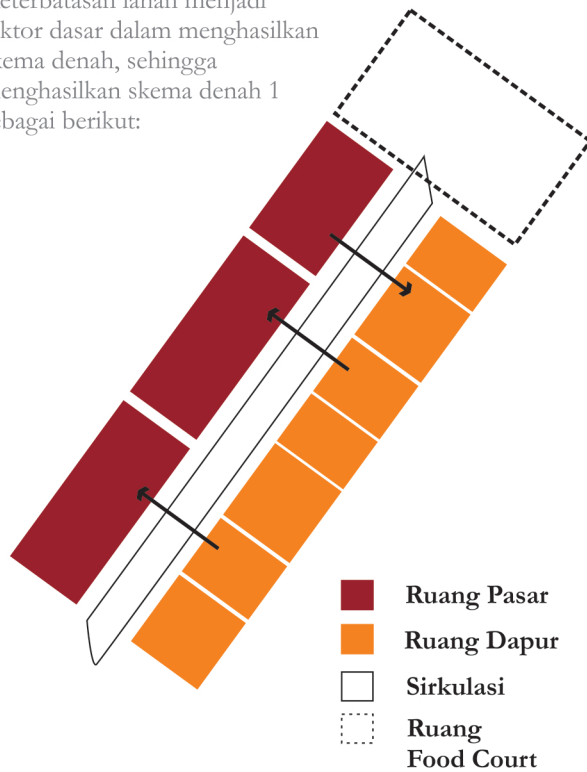
2.4.2 Bentuk skema denah bangunan pasar

Konsep denah Pasar yang dipertimbangkan berdasar ketersediaan lahan, orientasi matahari karena ciri bangunan pasar adalah menggunakan *daylighting*, interaksi antara ruang pasar dan ruang dapur, arah sirkulasi yang jelas sehingga bisa mengarahkan, memperhatikan indrawi manusia terutama visual, penciuman, pendengaran. Sehingga sehingga skema denah pasar dibuat persegi panjang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat di tabel 2.8 di bawah ini.

Dimensi sirkulasi dan ukuran furnitur penunjang fungsi pasar dan dapur merujuk pada buku Data Arsitek oleh Peter Neufert dan buku Time-saver Standards for Building Types.

Skema Denah 1

Keterbatasan lahan menjadi faktor dasar dalam menghasilkan skema denah, sehingga menghasilkan skema denah 1 sebagai berikut:



Berdasarkan orientasi matahari dan penangkap cahaya alami, skema denah 1 memperoleh pencahayaan pada sisi timur dan barat dengan bentangan lebar.

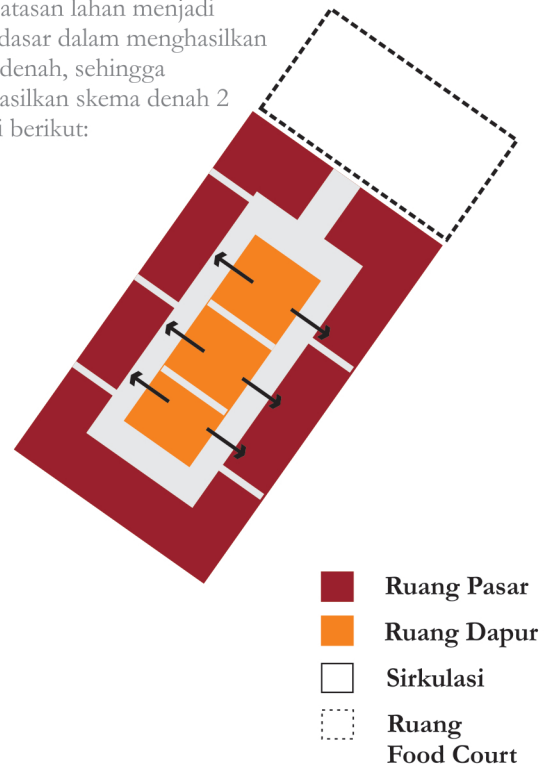
Berdasarkan penataan ruang, skema denah 1 memiliki interaksi yang sangat jelas antara dapur dan pasar dengan konsep yang sama berhadap-hadapan.

Berdasarkan ketersediaan lahan, skema denah 1 memiliki efisiensi ruang pada sirkulasi, dengan jalur yang diarahkan.

Berdasarkan arah sirkulasi, skema denah 1 lebih bisa mengarahkan pengunjung tetap dengan kebebasan pengunjung memilih

Skema Denah 2

Keterbatasan lahan menjadi faktor dasar dalam menghasilkan skema denah, sehingga menghasilkan skema denah 2 sebagai berikut:



Berdasarkan orientasi matahari dan penangkap cahaya alami, skema denah 2 untuk pasar memperoleh pencahayaan pada sisi timur dan barat sedangkan dapur tidak.

Berdasarkan penataan ruang, skema denah 2 memiliki interaksi antara pasar yang berpusat ke tengah dapur.

Berdasarkan ketersediaan lahan, skema denah 2 memiliki efisiensi ruang yang kurang pada sirkulasi.

Berdasarkan arah sirkulasi, skema denah 2 kurang bisa mengarahkan pengunjung ke ruang selanjutnya.

Tabel 2.8 Skema Denah Pasar Pathuk