

SKRIPSI

Laporan Landasan Konseptual Perancangan
Periode 85 Semester Genap 2023/2024

PASAR SAYUR DAN IKAN PLAZA BERINGIN DI BUNTOK

Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Mencapai Gelar Sarjana Arsitektur



Diajukan Oleh :
MUHAMMAD RIF'AN
1910812310019

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARBARU
2024

PASAR SAYUR DAN IKAN PLAZA BERINGIN DI BUNTOK

SKRIPSI (SAR8238)

Tujuan Penulisan Skripsi diajukan untuk Memberikan Landasan Konseptual Perancangan dan sebagai Syarat untuk Melanjutkan ke Tahap Perancangan. Adapun Skripsi ini diselesaikan dalam rangka memenuhi sebagai syarat memperoleh derajat Sarjana Arsitektur (S.Ars) dari Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat.



Diajukan Oleh :

MUHAMMAD RIF'AN

1910812310019

Dosen Pembimbing :

Hj. Anna Oktaviana, S.T., M.T.

NIP. 197210291999032001

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARBARU
2024**

LEMBAR PENGESAHAN
SKRIPSI PROGRAM STUDI S-1 ARSITEKTUR

Pasar Sayur dan Ikan Plaza Beringin di Buntok

oleh

Muhammad Rif'an (1910812310019)

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji pada 16 November 2023 dan dinyatakan

L U L U S

Komite Penguji :

Ketua : Naimatul Afa, S.T., M.Sc.
NIP 198301062005012002

Anggota : Mohammad Ibnu Saud, S.T., M.Sc.
NIP 197811272006041002

Pembimbing : Anna Oktaviana, S.T., M.T.
Utama NIP 197210291999032001


.....


.....

.....

Banjarbaru,

diketahui dan disahkan oleh:

Wakil Dekan Bidang Akademik
Fakultas Teknik ULM,


Dr. Mahmud, S.T., M.T.
NIP 197401071998021001

Koordinator Program Studi
S-1 Arsitektur,


Dr.-Eng. Akbar Rahman, S.T., M.T.
NIP 198102102005011012

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah *subhanahu wa ta'ala* atas berkat rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis diberikan kekuatan dan kemampuan dalam menyelesaikan laporan skripsi yang berjudul **"Pasar Sayur dan Ikan Plaza Beringin di Buntok"** dengan waktu yang telah direncanakan. Penyusunan laporan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan di Program Studi S1 Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat Banjarbaru.

Selama Proses Penyusunan skripsi ini penulis sering kali mengalami kendala dan kesulitan. Terlepas dari itu penulis tidak sekalipun kekurangan doa, dukungan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak yang terlibat dalam proses penulisan skripsi ini. Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan selama penyusunan skripsi ini, di antaranya kepada :

1. Bapak Dr. Eng. Akbar Rahman, S.T., M.T. selaku Ketua Jurusan Program Studi S1 Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat.
2. Bapak Mohammad Ibnu Saud, M.Sc., Ibu Dila Nadya Andini, M.Sc dan Ibu Prima Widia Wastuty, S.T., M.T. selaku Dosen Pengampu mata kuliah Skripsi.
3. Bapak Dr. Irwan Yudha Hadinata, S.T, M.Sc, selaku Pembimbing Akademik penulis.
4. Ibu Hj. Anna Oktaviana, S.T., M.T. selaku Pembimbing Tugas Akhir yang senantiasa membimbing, membantu, dan meluangkan waktu serta pikirannya kepada penulis selama proses penulisan dan penyusunan Skripsi hingga selesai.
5. Seluruh dosen Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat yang telah memberikan ilmu, teori, dan materi melalui sesi perkuliahan yang sangat bermanfaat.
6. Abah, Mama, Ading, Kakak dan serta keluarga penulis yang selalu memberikan doa dan dukungan kepada penulis sehingga dapat menyusun laporan dengan lancar sampai selesai.
7. Teman-teman Studio Tugas Akhir Periode 82 dan Teman-teman arsitektur Concrete angkatan 2019 yang telah berjuang bersama, saling mendukung dan memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi kali ini.
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan penulis satu persatu, yang telah membantu selama penyusunan laporan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Akhir kata, penulis berharap agar skripsi ini dapat bermanfaat serta menambah wawasan dan ilmu pengetahuan bagi kita semua.

Banjarbaru, Mei 2024

Muhammad Rif'an

PASAR SAYUR DAN IKAN PLAZA BERINGIN DI BUNTOK

Muhammad Rifan

Program Studi S1 Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat

1910812310019@mhs.ulm.ac.id

Abstrak

Di Indonesia, pasar adalah salah satu penggerak ekonomi terbesar untuk pendapatan suatu wilayah, dan juga pasar merupakan tempat terjadinya untuk transaksi jual beli. Banyak kebutuhan yang sering orang beli di pasar di antara lain yaitu kebutuhan pangan seperti sembako, sayur, ikan dan bahan pokok lainnya. Sangatlah perlu perhatian oleh pihak terkait pasar sayur dan ikan di kota Buntok ini yang mana banyak bagian konstruksi yang sudah rapuh dan rusak, dan juga kondisi pasar ini sudah semrawut yang mana jalan untuk sirkulasi pengunjung di alih fungsikan sebagai tempat parkir dan sebagai tempat barang dagangan yang mengakibatkan pengguna pasar tidak nyaman karena akses pengguna sempit karena kurang penataan oleh pihak terkait. Berdasarkan dari fakta yang melatarbelakangi rancangan pasar sayur dan ikan Plaza Beringin di Buntok ini adalah "Bagaimana rancangan pasar sayur dan ikan Plaza Beringin di Buntok yang nyaman bagi para penggunanya yaitu penjual maupun pembeli?".

Metode *Architectural Programming* oleh William Pena dipilih untuk menyelesaikan permasalahan secara arsitektural karena metode ini sangat menekankan pada permasalahan dalam rancangan pasar sayur dan ikan Plaza Beringin di Buntok. Metode ini menghasilkan kejelasan dan keefisienan dalam proses pemecahan masalah dalam rancangan. Konsep rancangan yang digunakan adalah pasif desain, Pasif Desain adalah secara umumnya yaitu mengurangi penggunaan energi yang diaplikasikan dengan desain arsitektur dan tetap dimaksimalkan kenyamanan pengguna.

Kata kunci: Pasar Sayur dan Ikan, Kenyamanan Pengguna, Kenyamanan Bangunan

Abstract

In Indonesia, markets are one of the biggest economic drivers for a region's income, and markets are also where buying and selling transactions take place. There are many necessities that people often buy at the market, including food necessities such as basic necessities, vegetables, fish and other staples. It is very important to pay attention to the related parties of the vegetable and fish market in Buntok City, where many parts of the construction are fragile and damaged, and also the condition of this market is chaotic, where the road for visitor circulation is converted into a parking lot and a place for merchandise, which makes market users uncomfortable because user access is narrow due to lack of arrangement by the related parties. Based on the facts behind the design of the Plaza Beringin vegetable and fish market in Buntok, the question is "How can the design of the Plaza Beringin vegetable and fish market in Buntok be comfortable for its users, namely sellers and buyers?"

The Architectural Programming method by William Pena was chosen to solve the problem architecturally because this method places great emphasis on the problems in the design of the Plaza Beringin vegetable and fish market in Buntok. This method produces clarity and efficiency in the problem-solving process in design. The design concept used is passive design. Passive design is generally defined as reducing energy use applied through architectural design while still maximizing user comfort.

Keywords: Vegetable and Fish Market, User Comfort, Building Comfort

Daftar Isi

LEMBAR PENGESAHAN	i
KATA PENGANTAR	ii
Abstrak	iii
Daftar Isi	iv
Daftar Gambar	v
Daftar Tabel	vi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Permasalahan Arsitektural.....	4
1.3. Metode Penyelesaian Masalah.....	4
1.3.1. Latar Belakang Pemilihan Metode Architectural Programming.....	4
1.3.2. Pengertian Metode Architectural Programming.....	4
1.3.3. Penerapan Architectural Programming.....	5
1.4. Tujuan Penulisan.....	5
1.5. Kerangka Pikir Penulis.....	6
1.6. Keaslian Penulis.....	7
BAB II	8
TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1. Tinjauan Umum Pasar.....	8
2.1.1. Pengertian Pasar.....	8
2.1.2. Persyaratan Pasar.....	9
2.1.3. Fungsi Pasar.....	12
2.1.4. Pelaku Pasar.....	13
2.1.5. Ciri Pasar Tradisional.....	13
2.2. Tinjauan Arsitektural.....	14
2.2.1. Faktor Dalam Perancangan Pasar.....	14
2.2.2. Tinjauan Dimensi Manusia, Tata Letak perabot dan Sirkulasi.....	22
2.2.3. Penataan Pola Sirkulasi barang dan Manusia.....	24
2.3. Tinjauan Metode dan Konsep Desain.....	25
2.3.1. Metode Pasif Desain.....	25
2.3.2. Prinsip Kenyamanan Bangunan dan Lingkungan.....	27
2.3.3. Syarat Kenyamanan Bangunan.....	29
2.4. Studi Kasus.....	30
2.4.1. Pasar Johar di Semarang.....	30
2.4.2. Pasar Ikan Modern Muara Baru.....	32
2.4.3. Pasar 8 Suvarna Sutera.....	33
2.4.4. Kesimpulan Studi Kasus.....	35
BAB III	36
DATA DAN ANALISIS	36
3.1. Analisis Tapak.....	36
3.1.1. Lokasi Site.....	36
3.1.2. Batasan Site.....	36

3.1.3. Kondisi Site	38
3.1.4. Potensi dan Kekurangan Site	38
3.1.5. Analisis Kebisingan	38
3.1.6. Analisis Pencapaian Site.....	39
3.2. Analisis Fungsi.....	41
3.2.1. Pelaku dan Aktivitas	42
3.2.2. Kebutuhan Ruang.....	44
3.2.3. Besaran Ruang	44
3.2.4. Organisasi Ruang.....	54
3.3. Ruang dan Bentuk.....	56
3.3.1. Analisis Ruang.....	56
3.3.2. Analisis Bentuk	56
3.3.3. Analisis Struktur Bangunan.....	57
3.3.5. Utilitas.....	58
BAB IV	63
KONSEP PERANCANGAN.....	63
4.1. Konsep Program	63
4.2. Konsep Rancangan.....	63
4.2.1. Konsep Tata Ruang.....	64
4.3. Konsep Struktur dan Utilitas	65
4.4. Konsep Rancangan Awal	66
BAB V.....	68
PENUTUP	68
5.1. Kesimpulan	68
DAFTAR PUSTAKA.....	69
LAMPIRAN.....	71
BIODATA.....	73

Daftar Gambar

Gambar 1.1, Plaza Beringin Buntok.....	1
Gambar 1.2, Kondisi Pasar sayur dan ikan	2
Gambar 1.3, Kondisi Akses Keluar Masuk Pasar sayur dan ikan.....	2
Gambar 1.4, Koridor Antar Los Sayur.....	3
Gambar 1.5, Koridor Antar Los Ikan	4
Gambar 1.6, Kerangka Pikir	6
Gambar 2.1, Contoh zonasi pada pasar sehat di jakarta	15
Gambar 2.2, Contoh tata letak unit pada pasar 8 suvarna sutera	16
Gambar 2.3, Contoh sirkulasi pada bangunan Mercat Encants.....	17
Gambar 2.4, Skema Sistem Distribusi Air Bersih	19
Gambar 2.5, Apar.....	19
Gambar 2.6, Hydrant.....	20
Gambar 2.7, Ukuran kebutuhan ruang parkir	20
Gambar 2.8, Penentuan Satuan Ruang Parkir (SRP)	21
Gambar 2.9, Sudut Parkir.....	21
Gambar 2.10, Bongkar muat.....	21
Gambar 2.11, Ukuran tubuh berdiri	22
Gambar 2.12, Perabot penjual ikan	22
Gambar 2.13, Perabot penjual buah dan sayur.....	23
Gambar 2.14, Ukuran tubuh berada di koridor	23
Gambar 2.15, Pola Linear.....	24
Gambar 2.16, Pola Radial	24
Gambar 2.17, Pola Grid.....	25
Gambar 2.18, Orientasi Bangunan.....	26
Gambar 2.19, Pencahayaan dan penghawaan alami.....	26
Gambar 2.20, Insulasi pada dinding	27
Gambar 2.21, Denah Pasar Johar	30
Gambar 2.22, Detail Denah Pasar Johar	31
Gambar 2.23, Pasar Johar.....	31
Gambar 2.24, Zonasi Pasar Johar.....	32
Gambar 2.25, Pasar Ikan Modern Muara Baru.....	32
Gambar 2.26, Site plan Pasar Ikan Modern Muara Baru.....	33
Gambar 2.27, Site plan Pasar 8 Suvarna Sutera.....	34
Gambar 3.1. Lokasi Perancangan Pasar Sayur dan Ikan Plaza Beringin Buntok	36
Gambar 3.2. Ukuran Site.....	37
Gambar 3.3. Batasan Site.....	37
Gambar 3.4. Kondisi Site	38
Gambar 3.5. Analisis Kebisingan.....	39
Gambar 3.6. Pencapaian Site	39
Gambar 3.7. Jalan Merdeka Raya	39
Gambar 3.8. Jalur Sungai Barito	40
Gambar 3.9. Grafik rata-rata suhu di kabupaten barito selatan	40

Gambar 3.10. Grafik rata-rata kecepatan angin perbulan di kabupaten barito selatan	41
Gambar 3.11. Analisis Matahari	41
Gambar 3.12. Kios untuk berjualan sembako dan warung makan.....	47
Gambar 3.13. Los Kecil untuk berjualan ikan, ayam dan sambal.....	48
Gambar 3.14. Los Sedang untuk berjualan ikan, sayur, ayam dan sambal.....	48
Gambar 3.15. Los Besar untuk berjualan sayur.....	49
Gambar 3.16. Lapak Kecil untuk berjualan ikan dan sayur	49
Gambar 3.17. Lapak Besar untuk berjualan kelapa, pisang dan sayur	50
Gambar 3.18. Zoning Ruang.....	55
Gambar 3.19. Plotting Ruang.....	55
Gambar 3.20. Hubungan Ruang.....	56
Gambar 3.21. Pondasi FootPlat	57
Gambar 3.22. Dinding Bata Ringan	57
Gambar 3.23. Struktur Rangka Atap Pelana.....	58
Gambar 3.24. Skema Jaringan Air Bersih	59
Gambar 3.25. Skema Pembuangan limbah Air Kotor	59
Gambar 3.26. Skema Pembuangan limbah ikan (Padat).....	60
Gambar 3.27. Skema Pembuangan Sampah	60
Gambar 3.28. Skema Jaringan Listrik.....	61
Gambar 3.29. Sistem Proteksi Kebakaran.....	62
Gambar 4.1. Konsep Program	63
Gambar 4.2. Konsep Pasif Desain	63
Gambar 4.3, Konsep Struktur	65
Gambar 4.4, Konsep Utilitas.....	66
Gambar 4.5, Konsep Rancangan Awal	67

Daftar Tabel

Tabel 1.1 Perbandingan Lebar Koridor	3
Tabel 1.2 Penerapan Metode Architectural Programming	5
Tabel 1.3 Keaslian Penulis	7
Tabel 2.1 Macam Persyaratan Pasar	9
Tabel 2.2. Kesimpulan Studi Kasus	35
Tabel 3.1. Pengelola Pasar Plaza Beringin Buntok	42
Tabel 3.2. Pelaku Pedagang	42
Tabel 3.3 . Aktivitas Pelaku dan kebutuhan ruang	43
Tabel 3.4, Kebutuhan Ruang	44
Tabel 3.5, Besar Persentase Sirkulasi pada jenis Ruang	45
Tabel 3.6, Jenis Ruang Dagang	46
Tabel 3.7, Besaran Ruang Utama	46
Tabel 3.8, Besaran Ruang Penunjang	50
Tabel 3.9, Besaran Ruang Pelengkap	52
Tabel 3.10. Total Ruang Dalam	53
Tabel 3.11. Total Ruang Luar	54
Tabel 3.12. Total Ruang dalam dan luar	54
Tabel 3.13. Hubungan antar permasalahan dan kebutuhan	62
Tabel 4.1. Tabel Ruang dan Zoning	64