

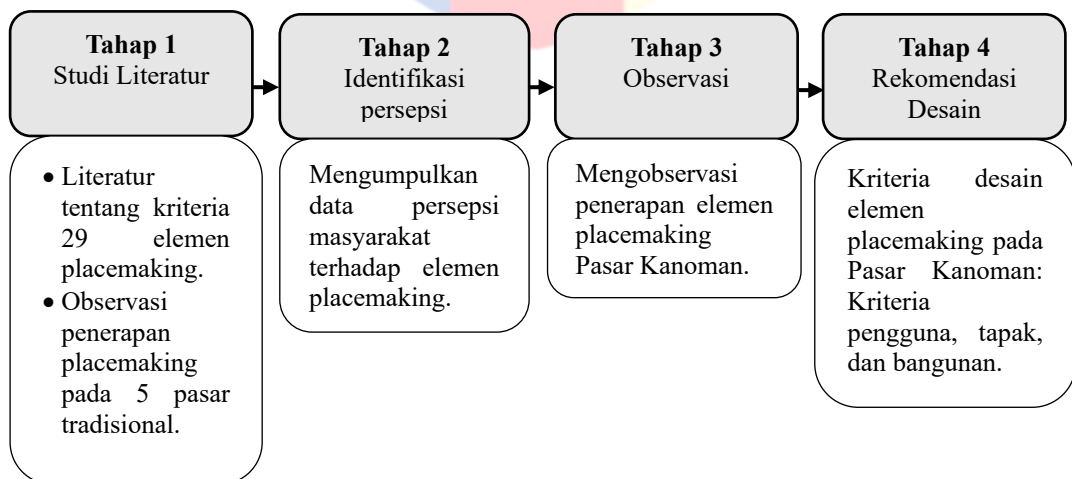
BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif, dimana data yang dikumpulkan dalam bentuk angka atau statistik dianalisis untuk menggambarkan serta menjelaskan fenomena yang diamati berdasarkan hasil yang diperoleh. Tujuan penggunaan metode kuantitatif deskriptif adalah untuk menggambarkan suatu fenomena secara sistematis menggunakan data numerik dan analisis statistik tanpa membuat kesimpulan sebab-akibat. Metode ini digunakan untuk memahami tren, pola, atau karakteristik dalam suatu populasi berdasarkan data yang dikumpulkan.

Pada awal penelitian ini, akan memulainya dengan mengkaji literatur untuk dasar landasan teori mengenai ruang publik, pasar tradisional, dan arsitektur *Placemaking*. Setelah itu, memahami standar mengenai elemen-elemen *Placemaking* yang nantinya dapat diterapkan pada desain pasar tradisional. Setelah itu, mengumpulkan data mengenai persepsi masyarakat terhadap elemen *Placemaking* pada pasar tradisional dengan survei kuesioner. Hasil dari kuesioner ini akan digunakan untuk mengamati elemen *Placemaking* pada kondisi eksisting Pasar Kanoman. Selanjutnya, hasil dari analisis kedua tahap tersebut, menjadi dasar konsep perancangan dan kriteria desain untuk redesain pasar tradisional sebagai ruang publik dengan arsitektur *Placemaking*.



Gambar 3. 1 Tahap Metode Penelitian

3.2 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah teknik yang digunakan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam suatu penelitian. Dalam penelitian ini, sumber data yang digunakan terbagi menjadi dua kategori, yaitu data primer dan data sekunder.

i. Data Primer

Pengumpulan data primer dengan menyebarkan kuesioner kepada 113 responden dengan rentang usia 18-60 tahun yang masih termasuk dalam kategori usia produktif. Perolehan data ini bertujuan untuk mengetahui persepsi masyarakat terhadap penerapan elemen *placemaking* dalam pasar tradisional. Selanjutnya, akan dilakukan observasi untuk memastikan bahwa elemen *placemaking* dapat digunakan pada pasar tradisional khususnya pada kondisi eksisting Pasar Kanoman secara efektif.

ii. Data Sekunder

Mengumpulkan data sekunder dari studi literatur dengan topik *Placemaking*, pasar tradisional, ruang publik, serta lima preseden pasar tradisional dan Pasar Kanoman.

3.3 Teknik Analisis Data

Teknik yang dilakukan merupakan analisis dengan jumlah data terbanyak untuk mengetahui persepsi masyarakat terhadap penerapan elemen *placemaking*. Persepsi masyarakat ini akan menghasilkan kriteria desain secara arsitektural dari sudut pandang *placemaking*. Kriteria desain ini kemudian akan dikembangkan menjadi konsep untuk perancangan Pasar Kanoman yang akan menjadi tempat transaksi ekonomi serta ruang publik yang hidup dan menarik bagi pengunjung.

3.4 Metodologi Perancangan

Hasil dari kriteria desain diturunkan dalam metodologi perancangan sebagai berikut:

1. Penentuan tema/konsep *Placemaking*

Pada tahap awal ini bertujuan untuk merumuskan ide dasar yang menjadi landasar untuk keseluruhan proses perancangan. Konsep *placemaking* dipilih untuk

menciptakan pasar tradisional yang tidak hanya berfungsi sebagai tempat transaksi ekonomi, tetapi juga sebagai ruang publik yang dapat mendukung Keraton Kanoman.

2. Objektif

Pasar Kanoman yang menggabungkan nilai ekonomi, sosial, dan budaya, sehingga menjadikannya sebagai pasar tradisional sebagai ruang publik sekaligus mendukung eksistensi Keraton Kanoman. Pasar ini tidak hanya berperan sebagai sarana transaksi jual beli, tetapi juga merepresentasikan identitas lokal.

3. Analisis site, konteks, dan proyek

Analisis tapak pada Pasar Kanoman yang meliputi data tapak, analisis makro dengan aksesibilitas menuju pasar, analisis meso dengan pemetaan fasilitas sekitar Pasar Kanoman seperti pasar tradisional dan keraton lainnya, analisis mikro yang memperhatikan kondisi tapak Pasar Kanoman.

4. Simulasi alternatif

Berdasarkan hasil analisis dan konsep awal, dilakukan eksplorasi beberapa alternatif desain. Setiap alternatif mencerminkan strategi *Placemaking* dengan menciptakan ruang yang mendukung interaksi sosial, kenyamanan pengunjung, dan area dagang.

5. Desain Skematik

Pengembangan skema tata ruang yang menggambarkan zonasi, pola sirkulasi, serta hubungan antar elemen *Fungsional* pasar. Skematik ini berfungsi sebagai gambar kerja atau struktur dasar dari gagasan desain yang akan dibangun lebih detail dengan desain *Placemaking*.

6. Detail desain

Detail pada elemen arsitektural seperti *signage*, material lokal, peneduh, dan area duduk dikembangkan untuk memperkuat koneksi pengguna terhadap ruang. Detail ini juga ditujukan untuk memperlihatkan respons terhadap konteks.

7. *Design development*

Pengembangan desain dilakukan secara menyeluruh hingga ke level teknis dan visualisasi. Ini mencakup pengolahan bentuk, struktur, elemen arsitektur, dan integrasi teknologi pendukung untuk mendukung *Fungsi* pasar yang lebih modern namun tetap berakar lokal.

8. 3d, maket, panel (*Placemaking*-kraton)

Tahapan akhir melibatkan penyajian desain dalam bentuk visualisasi 3D, pembuatan maket fisik, dan panel-panel presentasi untuk menyampaikan keseluruhan ide secara komprehensif kepada pihak akademik maupun pemangku kepentingan.

