

DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS DAN BEBAS PLAGIAT	2
HALAMAN PENGESAHAN.....	3
KATA PENGANTAR.....	4
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	6
<i>ABSTRACT</i>	7
DAFTAR ISI.....	8
DAFTAR GAMBAR.....	12
DAFTAR TABEL	14
DAFTAR LAMPIRAN	15
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Tujuan Perancangan	3
1.5 Manfaat Perancangan	4
1.6 Metode Perancangan	4
1.7 Ruang Lingkup Perancangan	5
1.8 Nilai Kebaruan	5
1.9 Sistematika Perancangan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Pasar Tradisional	7
2.2 Ruang Publik.....	9
2.3 <i>Placemaking</i>	10

2.4	Pedoman Pasar Tradisional Menurut Standar Nasional Indonesia	14
2.4.1	Ruang Lingkup.....	14
2.4.2	Penerapan dan Persyaratan Pasar	15
2.5	Preseden	17
2.5.1	Chatuchak Market, Bangkok.....	17
2.5.2	Braga Municipal Market, Braga.....	18
2.5.3	Central Market, Phnom Penh	19
2.5.4	Halifax Borough Market, Halifax	20
2.5.5	Pasar Beringharjo, Yogyakarta.....	21
2.6	Skema Berpikir	23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN		24
3.1	Metode Penelitian.....	24
3.2	Metode Pengumpulan Data.....	25
3.3	Teknik Analisis Data	25
3.4	Metodologi Perancangan.....	25
BAB IV ANALISIS		28
4.1	Analisis Preseden dan Pendekatan <i>Placemaking</i>	28
4.1.1	Implementasi Elemen <i>Placemaking</i> Pada Pasar Tradisional	28
4.2	Analisis Data Pengguna	37
4.2.1	Interaksi Pengguna pada Pasar Tradisional.....	37
4.2.2	Persepsi Pasar Tradisional.....	37
4.2.3	Desain Berdasarkan Persepsi Responden.....	38
4.2.4	Penerapan Kriteria <i>Placemaking</i> pada Kondisi Eksisting Pasar Kanoman.....	48
4.2.5	Hubungan Kriteria <i>Placemaking</i> dengan Ruang Publik	53
4.3	Analisis Data Lokasi & Konteks.....	54

4.3.1	Data Tapak.....	54
4.3.2	Analisis Makro Kota Cirebon	55
4.3.3	Analisis Meso Kawasan Pasar Kanoman.....	56
4.3.4	Analisis Mikro Tapak Pasar Kanoman.....	57
4.4	Analisis SWOT	61
4.5	Analisis Programing.....	62
4.6	Kriteria Perancangan.....	66
4.6.1	Kriteria Perancangan Terkait Pengguna.....	66
4.6.2	Kriteria Perancangan Terkait Tampak.....	67
4.6.3	Kriteria Perancangan Terkait Bangunan	69
BAB V SIMULASI PERANCANGAN.....		71
5.1	Konsep Desain Tapak.....	71
5.2	Konsep dan Filosofi Perancangan.....	73
5.2.1	Proses Gubahan Massa.....	74
5.2.2	Olah Geometri Atap	74
5.2.3	Olah Geometri Kios dan Los.....	76
5.3	Penerapan Elemen <i>Placemaking</i> pada Redesain Pasar Kanoman.....	76
5.3.1	<i>Access & Linkages</i>	76
5.3.2	<i>Comfort & Image</i>	77
5.3.3	<i>Uses & Activities</i>	79
5.3.4	<i>Sociability</i>	80
5.4	Simulasi Perancangan	81
5.4.1	Blok Plan.....	81
5.4.2	Site Plan	82
5.4.3	Denah	83
5.4.4	Tampak.....	86

5.4.5	Potongan.....	87
5.4.6	Diagram Struktur.....	88
5.4.7	Diagram Distribusi Air Bersih dan Air Kotor	89
5.4.8	Diagram Evakuasi	90
5.4.9	Diagram Sirkulasi Manusia.....	91
5.4.10	Diagram Kendaraan	92
5.4.11	Diagram Penempatan Sampah dan Sirkulasi Service	93
5.5	3D Perspektif.....	95
BAB VI KESIMPULAN		97
6.1	Kesimpulan	97
6.2	Saran.....	98
DAFTAR PUSTAKA.....		99
LAMPIRAN.....		101

