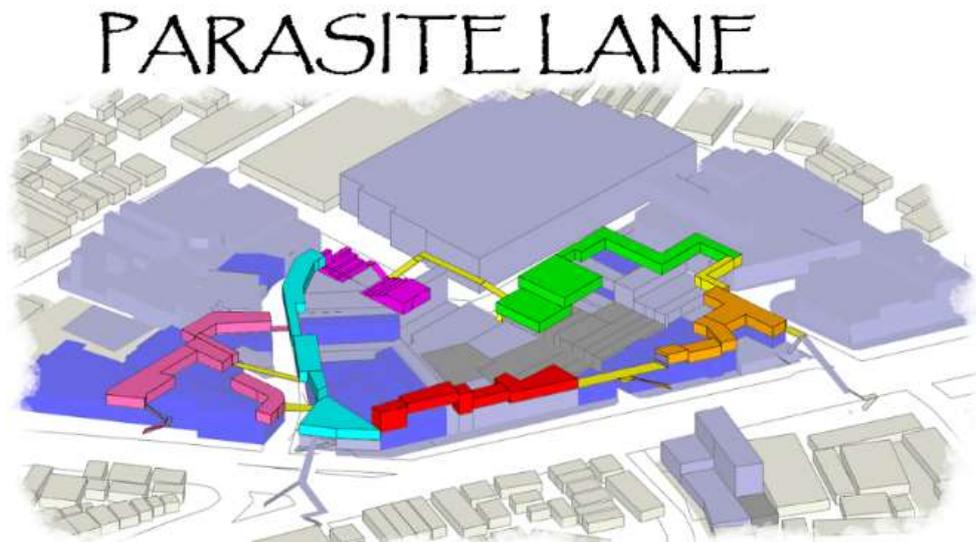


## BAB V PROPOSAL DESAIN

Dari penelitian di atas, penulis membuat desain yang berasal dari permasalahan yang ada dan juga berdasarkan kriteria-kriteria yang didapat saat melakukan penelitian di Pasar Hewan Jatinegara.

### 5.1 Alternatif Gubahan Massa

#### 5.1.1 Parasite Lane



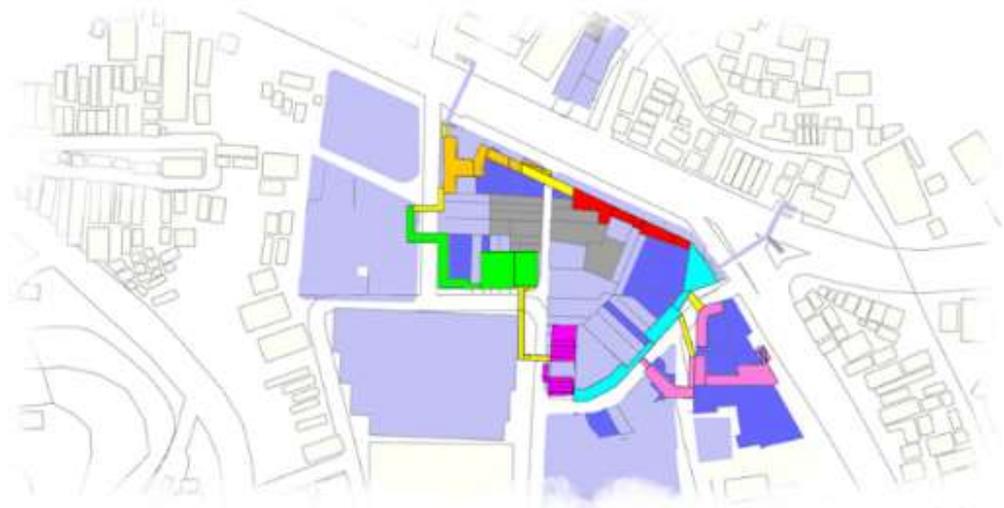
**Gambar 5.1: 3D View Parasite Lane**

(Sumber: Analisa Pribadi, 2020)

Alternatif ini menunjukkan sirkulasi yang saling terhubung antar program ruang, dan bangunan yang di Infillkan hampir di setiap bangunan menggambarkan konsep parasite, dimana pasar yang di Infillkan menempel di bangunan eksisting.

- Kelebihan:
  - Semua bangunan dapat terhubung dengan sirkulasi jembatan
  - Mampu memanfaatkan eksisting dengan banyak
  - Karena setiap program ruang saling terhubung, maka setiap bangunan memiliki potensi selalu dilewati pengunjung
  - Memiliki bentuk & penempatan bangunan yang abstrak

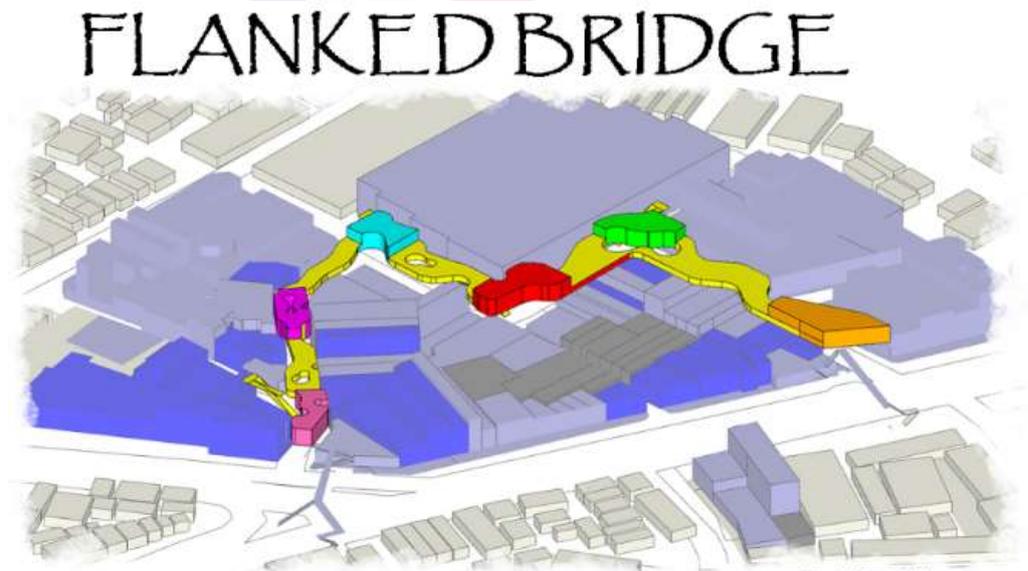
- Kelemahan:
  - Menjadi terlalu banyak jembatan
  - Pengrealisasiannya terlalu sulit karena menggunakan terlalu banyak eksisting
  - Memberikan dampak yang sangat banyak, karena hampir setiap bangunan di Infillkan



**Gambar 5.2: Site Plan Parasite Lane**

(Sumber: Analisa Pribadi, 2020)

### 5.1.2 Flanked Bridge



**Gambar 5.3: 3D View Flanked Bridge**

(Sumber: Analisa Pribadi, 2020)

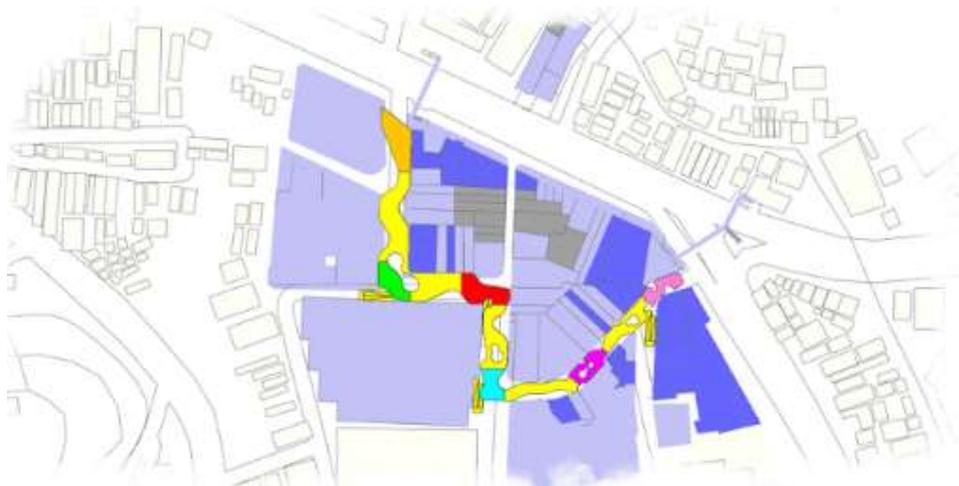
Alternatif ini menunjukkan kesatuan dari setiap jenis dagangan yang terhubung dengan jembatan. Jembatan tersebut diapit oleh 2 bangunan yang ada di jalan pintu pasar utama & tengah. Jembatan ini di Infillkan menggunakan struktur dari 2 bangunan sampingnya. Lokasi dari bangunan berada di titik view yang mudah dilihat.

**Kelebihan:**

- Bangunan selalu terlihat karena lebih iconic
- Arah sirkulasi terlihat secara jelas
- Semua program ruang dapat saling terhubung satu sama lain
- Dampak yang diberikan ke bangunan eksisting paling kecil dibandingkan yang lain
- Pasar memiliki potensi yang besar untuk menjadi tempat sosiabilitas masyarakat
- Dapat memberikan experience seluruh jembatan merupakan pasar hewan.

**Kelemahan:**

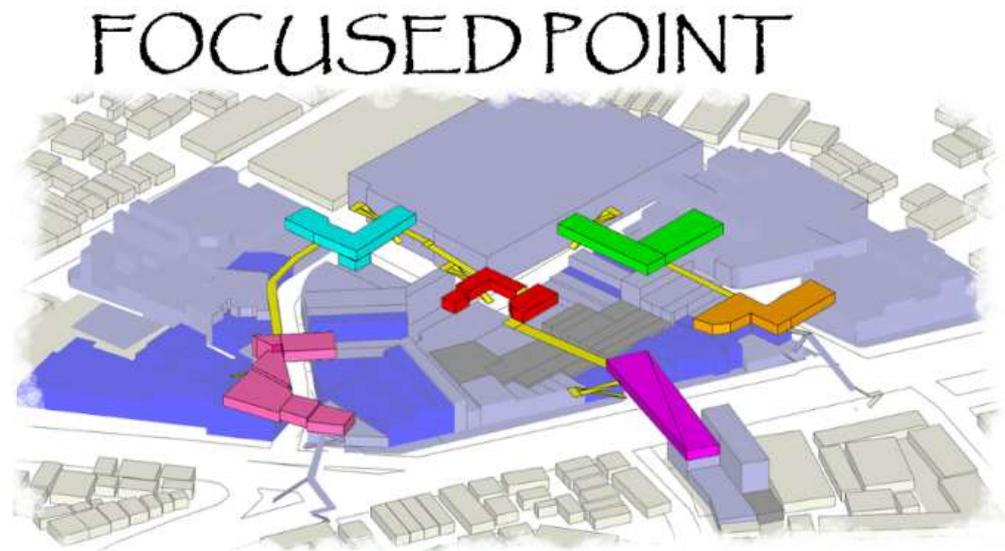
- Jembatan terkesan bulky
- Cahaya matahari dan view di jalanan menjadi tertutup
- High cost karena lahan yang digunakan merupakan seluruh jalan pintu pasar utama & tengah



**Gambar 5.4: Site Plan Flanked Bridge**

(Sumber: Analisa Pribadi, 2020)

### 5.1.3 Focused Point



**Gambar 5.5: 3D View Focused Point**

(Sumber: Analisa Pribadi, 2020)

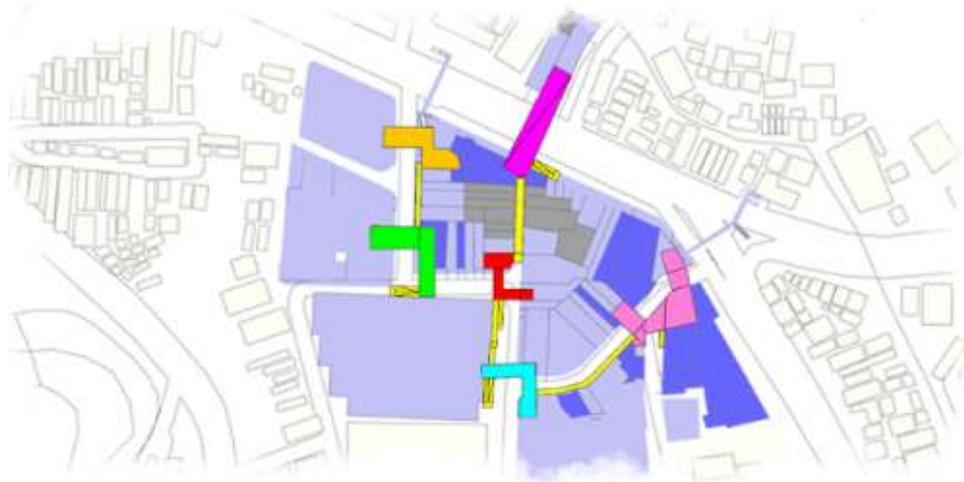
Alternatif ini menunjukkan bangunan yang di Infillkan berada di titik yang mempunyai view terbaik. Dan setiap bangunan tersebut dihubungkan dengan jembatan yang saling menghubungkan satu sama lain. Setiap pengguna memiliki wilayah masing-masing.

#### Kelebihan:

- Setiap bangunan merupakan titik view terbaik yang bisa didapatkan di site
- Pembagian jenis program ruang & dagangan terlihat lebih jelas
- Karena setiap program ruang saling terhubung, maka setiap bangunan memiliki potensi selalu dilewati pengunjung
- Semua bangunan dapat terhubung dengan sirkulasi jembatan

#### Kelemahan:

- Setiap dagangan menjadi terpisah dan mempunyai wilayah masing-masing
- Jembatan terkesan terlalu banyak dan terlalu panjang



**Gambar 5.6: Site Plan Focused Point**

(Sumber: Analisa Pribadi, 2020)

## 5.2 Penilaian Alternatif Gubahan Massa

Aspek penilaian gubahan massa ini berdasarkan dari indikator teori yang telah dibahas di atas, dan juga hasil dari analisa yang dilakukan penulis tentang peraturan pemerintah, kebutuhan pengguna, serta kemungkinan-kemungkinan yang perlu diperkirakan dalam perancangan bangunan. Berikut adalah tabel hasil penilaian gubahan massa:

No.	Unsur-Unsur dari Indikator Teori & Analisa	Rating Penilaian		
		Alternatif 1	Alternatif 2	Alternatif 3
1.	Indikator Teori Bangunan Untuk Hewan	1	2	3
1.1	Pasar menyesuaikan bentuk lapak ataupun struktur terhadap kehidupan hewan	2	2	2
1.2	Pasar mampu memberikan <i>ambience</i> yang sesuai dengan hewan-hewan yang dijual	2	2	2

2.	Indikator Teori <i>Place Making</i>				
	2.1	Pasar menjadi tempat sosiabilitas antara para pecinta hewan	2	3	2
	2.2	Pasar terhubung secara akses sehingga mudah dicapai dan dilewati	2	3	2
	2.3	Pasar menyediakan lahan untuk melakukan aktivitas dari hewan tersebut	2	3	2
	2.4	Pasar mampu memberikan kenyamanan & citra yang baik bagi para pengunjungnya	3	3	3
3.	Analisa Peraturan PERDA Tentang Pembinaan & Penataan Pasar				
	3.1	Adanya pembagian blok yang jelas untuk setiap jenis dagangannya, dengan sistem penerangan yang cukup dan sirkulasi udara yang baik maupun yang alami	1	2	3
	3.2	Pasar mampu melakukan prosedur pemadam kebakaran (mobil damkar, <i>ground tank</i> , <i>hydrant</i> )	3	3	3
4	Analisa Peraturan Pemerintah Tentang Jembatan di Atas Jalan				

	4.1	Ketinggian konstruksi diatas jalan raya minimal 4.6 meter (jika tidak dilalui bus tingkat)	3	3	3
	4.2	Tangga penghubung jembatan harus direncanakan memikul beban hidup nominal sebesar 5 kPa (lima kilo pascal)	3	3	3
5.	Analisa Kebutuhan Pengguna				
	5.1	Pasar mampu memberikan lapak yang tidak tertutup agar penghawaan hewan tetap stabil	3	3	3
	5.2	Pasar mampu terlihat dari jarak pandang jalan utama, agar identitasnya tidak hilang	2	3	2
	5.3	Pasar mampu terhubung satu sama lain secara akses dan mudah dicapai dari jalan utama sehingga mudah dilewati	2	3	2
6.	Indikator Teori <i>Infill Development</i>				
	6.1	Bangunan menghormati eksisting sekitar dengan memberikan dampak lebih sedikit	1	3	2
	6.2	Pasar mampu memanfaatkan kelebihan dari bangunan eksisting sekitar dengan baik	1	2	3

	(view, entrance, persimpangan jalan)			
7.	Kemungkinan bangunan tersebut bisa dibangun	1	2	3
8.	Tingkat <i>Sustainable</i> dari pasar yang baru setelah 10-20 tahun kemudian	1	3	2
9.	Pasar mampu memberikan akses yang memadai serta tidak terlalu tinggi dari daratan.	3	3	3
<b>Total</b>		<b>33</b>	<b>52</b>	<b>45</b>

**Tabel 5.1: Tabel Penilaian Gubahan Massa**

(Sumber: Analisa Pribadi, 2020)

Panduan penilaian:

Semakin tinggi skor yang didapat dari massa tersebut, maka semakin cocok massa tersebut untuk Pasar Hewan Peliharaan Jatinegara yang baru.

Keterangan Penilaian:

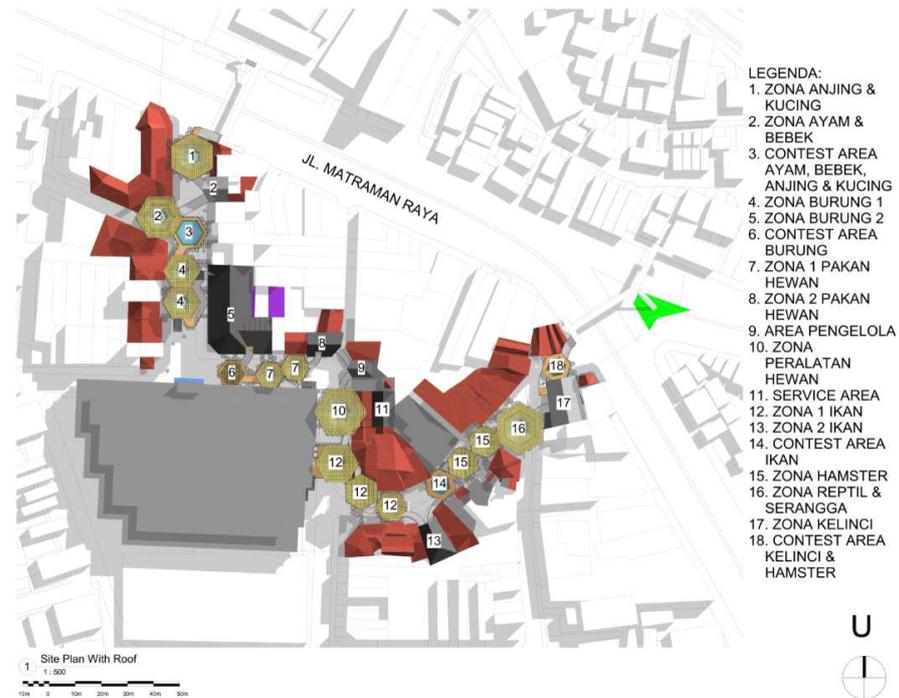
- 1 = Kurang
- 2 = Cukup
- 3 = Baik

## 5.3 Desain

### 5.3.1 Konsep Perancangan

Bangunan ini dibuat berdasarkan gubahan massa ke 2 yaitu *Flanked Bridge* inti bangunanannya ada di atas jalanan sekitar eksisting. Namun untuk memberikan pencahayaan dan visual untuk pengguna dibawah jalan, maka ada beberapa penyesuaian dimana lapak yang seharusnya berada di atas jalanan semua di-*Infill*kan ke bangunan eksisting dengan membongkar atap eksisting menjadi lapak pedagang. Bentuk dari lapak di eksisting menggunakan *style Attic*, karena berdasarkan teori *Urban Development* dimana *Infill* yang baik itu merupakan *Infill* yang berusaha menyesuaikan

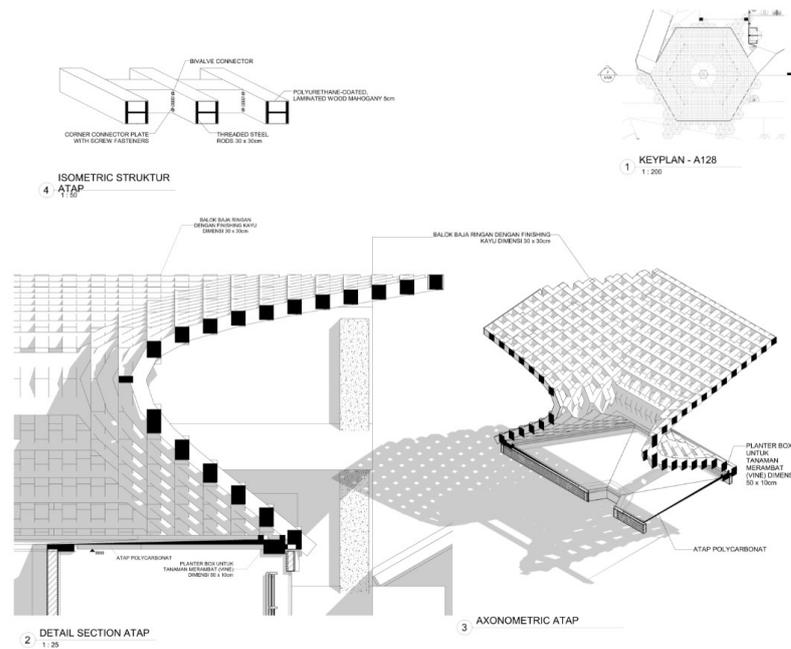
dengan keadaan eksisting. Kaarena bangunan eksisting di Pasar Jatinegara masih kental dengan bangunan kolonialism yang memiliki atap yang tinggi dan besar, maka penggunaan *style Attic* sangatlah sesuai dengan kondisi di lapangan.



**Gambar 5.7: Site Plan**  
(Sumber: Analisa Pribadi, 2020)

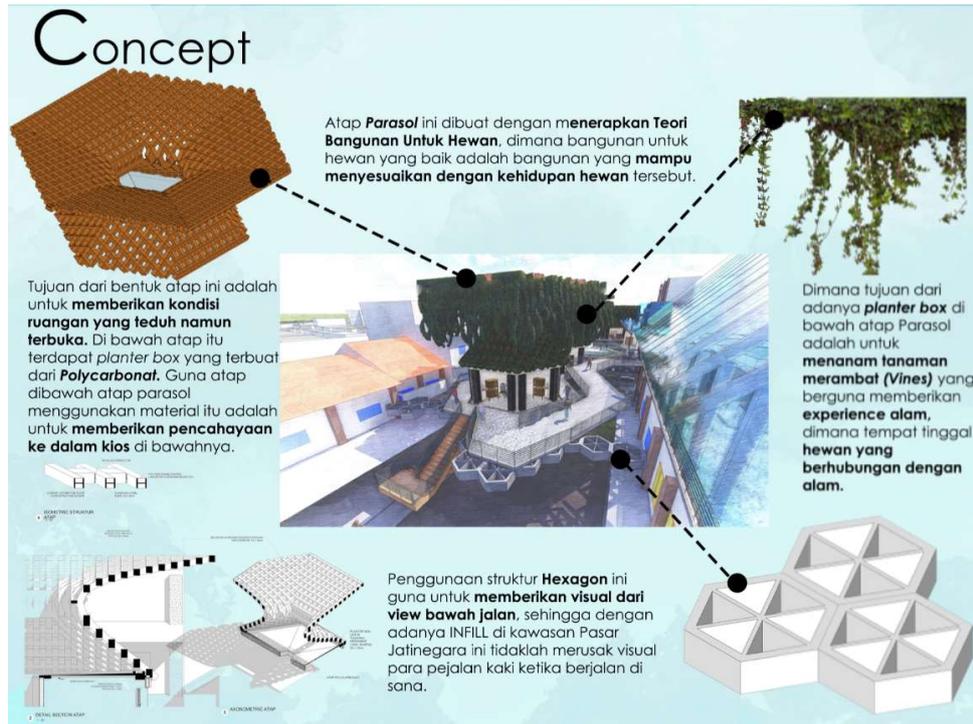
### 5.3.2 Konsep Atap

Atap dari desain ini berbentuk parasol bertujuan untuk memberikan pengalaman pasar yang terbuka namun teduh. Sehingga dengan bentuk atap seperti ini pencahayaan, sirkulasi udara, dan juga visual dapat terpenuhi dengan baik.



**Gambar 5.8: Diagram Atap**  
(Sumber: Analisa Pribadi, 2020)

Selain itu dibawah dari atap baja ringan ini terdapat planter box yang berguna untuk menanam tanaman merambat. Tujuan dari tanaman merambat ini adalah guna untuk memberikan visual yang menyesuaikan dengan alam. Karena berdasarkan teori Bangunan Untuk Hewan, bangunan untuk hewan yang baik adalah bangunan yang menyesuaikan struktur, ambience terhadap kehidupan hewannya.

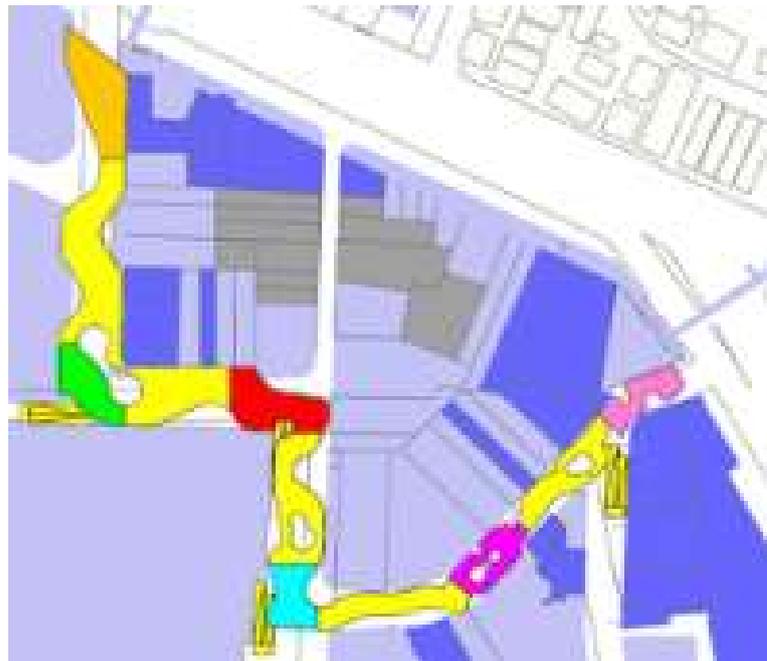


**Gambar 5.9: Konsep Desain**  
(Sumber: Analisa Pribadi, 2020)

### 5.3.3 Konsep Struktur

Struktur dari desain ini memiliki bentuk Hexagon yang berguna untuk menghubungkan antar struktur bangunan eksisting. Guna bentuk dari struktur Hexagon ini berfungsi untuk memberikan visual dari pengguna jalan di bawah, sehingga keberadaan desain ini justru tidak akan merusak atau mengganggu bagi orang-orang di bawah.

### 5.3.4 Penempatan Layout Pasar



- KETERANGAN:
- Zona Hewan Ikan
  - Zona Hewan Burung
  - Zona Hewan Reptil & Serangga
  - Zona Hewan Kelinci & Hamster
  - Zona Hewan Kucing / Anjing & Ayam / Bebek
  - Zona Pakan & Peralatan Hewan

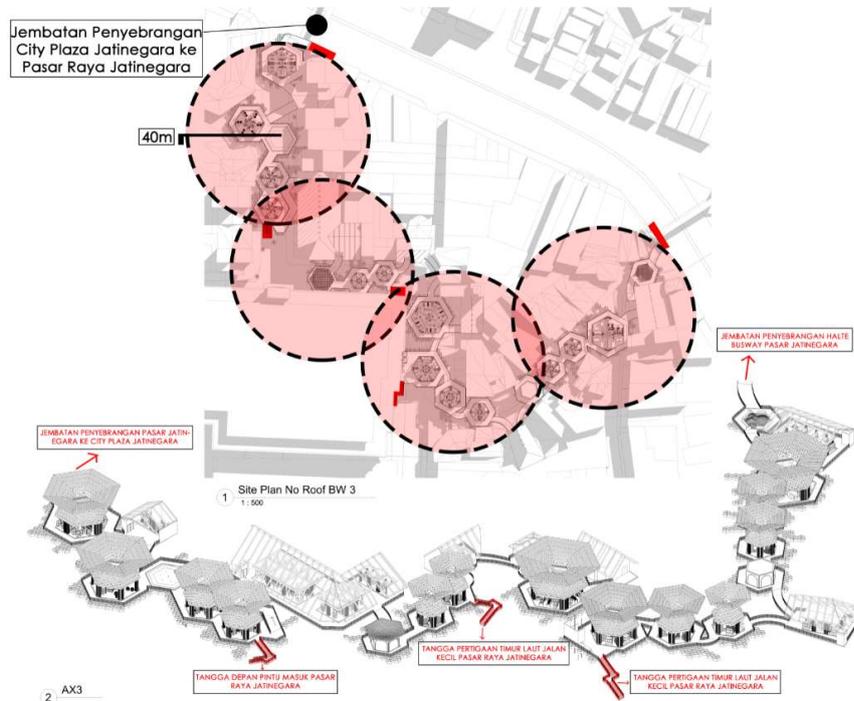
**Gambar 5.10: Penempatan Layout Blok Lapak per Jenis Dagangan**

(Sumber: Analisa Pribadi, 2020)

Penempatan dari layout blok ini merupakan bentuk penyesuaian dari jumlah pedagang yang ada di Pasar Hewan Jatinegara. Berdasarkan hirarki pedagang dimana hirarki tertinggi itu berada di pedagang burung dan ikan, karena mereka merupakan pedagang dengan jumlah terbanyak. Sehingga dengan jumlah pedagang yang lebih banyak dari pedagang hewan yang lainnya dapat memberikan pengaruh yang lebih besar ke pengunjung yang akan datang ke Pasar Hewan Jatinegara. Oleh karena itu blok lapak pedagang ikan dan burung disesuaikan dengan bentuk tapak diatas. Dimana blok burung dan ikan diletakkan di area paling tengah dari desain. Sehingga

ketika pengunjung yang ingin datang kesini untuk membeli ikan ataupun burung, dapat melewati toko-toko hewan lainnya terlebih dahulu.

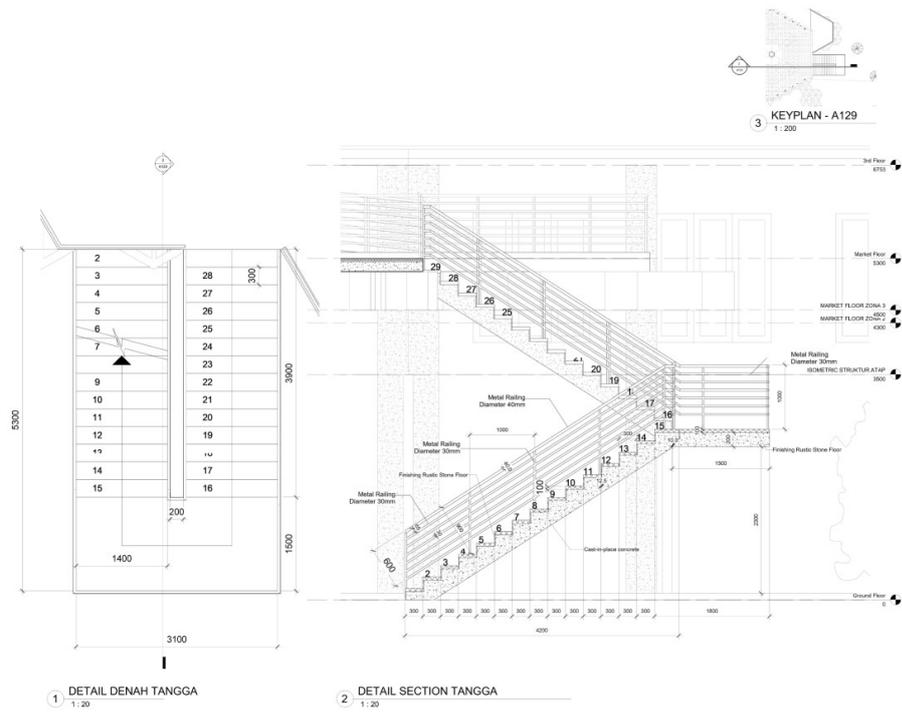
### 5.3.5 Diagram Keselamatan



**Gambar 5.11: Diagram Keselamatan**

(Sumber: Analisa Pribadi, 2020)

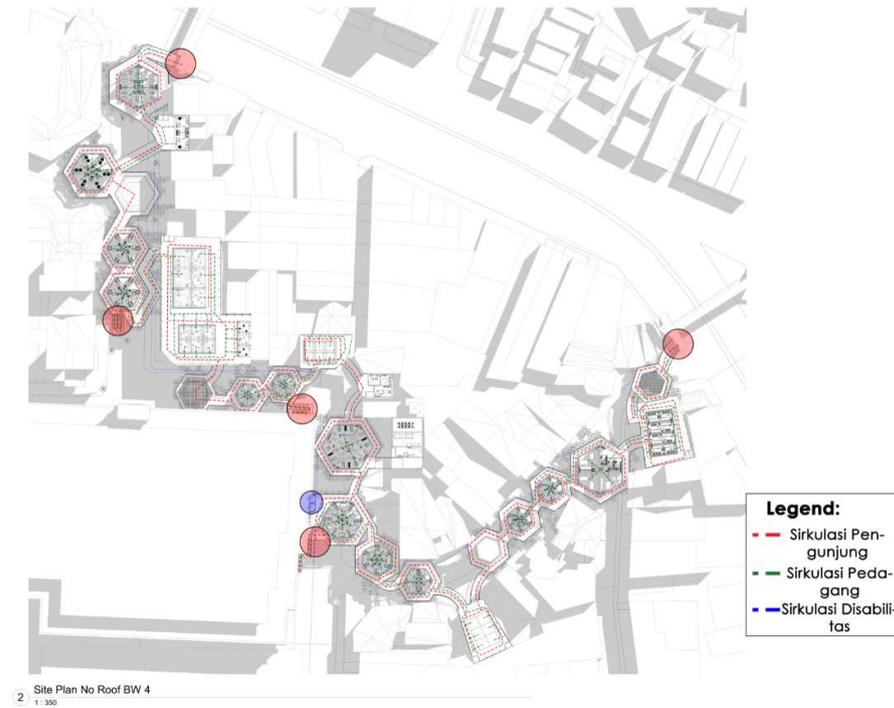
Penempatan tangga keselamatan diletakkan di titik-titik keramaian di kawasan Pasar Jatinegara, dimana pertigaan, gerbang masuk pasar, dan juga pintu masuk pasar merupakan area yang paling ramai. Sehingga diletakkan tangga yang berfungsi sebagai tangga kebakaran dan juga akses naik ke pasar.



**Gambar 5.12: Detail Tangga Kebakaran**

(Sumber: Analisa Pribadi, 2020)

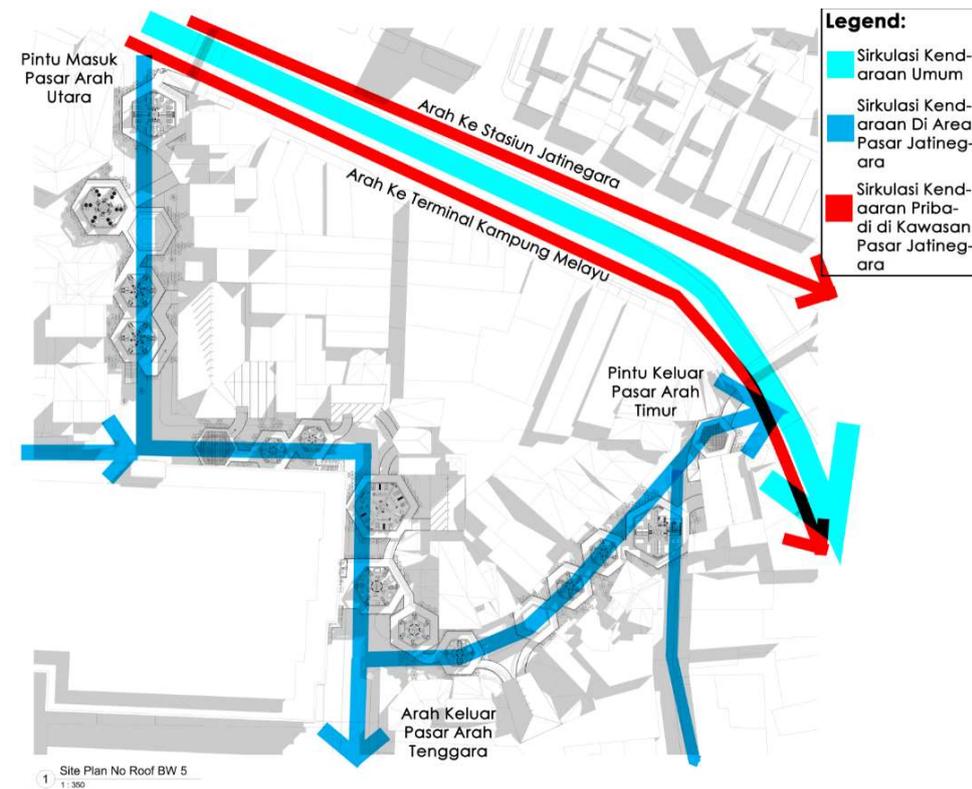
### 5.3.6 Diagram Sirkulasi



**Gambar 5.13: Diagram Sirkulasi Manusia**

(Sumber: Analisa Pribadi, 2020)

Sirkulasi manusia ini menyesuaikan dengan jalur sirkulasi desain yang berbentuk *Linear*, sehingga alur sirkulasi manusia desain ini menjadi sangat jelas dan teratur. Selain itu juga alur sirkulasi ini mengikuti alur sirkulasi kendaraan di area Pasar Jatinegara. Dan juga disediakan 2 lift yang dapat digunakan untuk servis dan juga penyandang disabilitas yang disediakan di layout tengah desain.

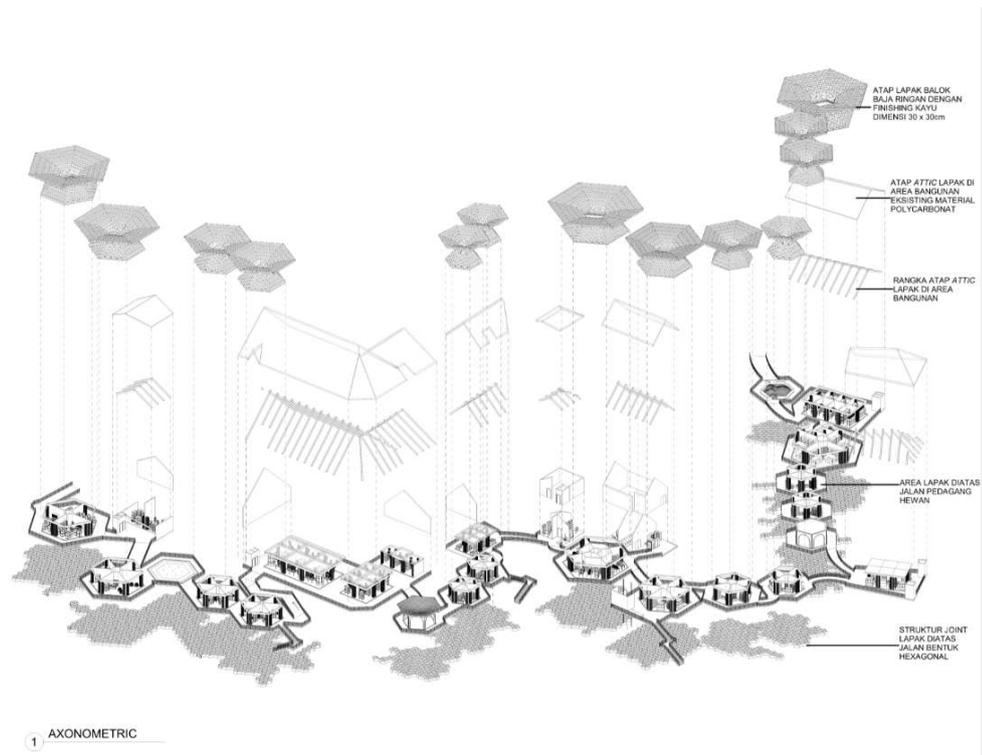


**Gambar 5.14: Diagram Sirkulasi Kendaraan**

(Sumber: Analisa Pribadi, 2020)

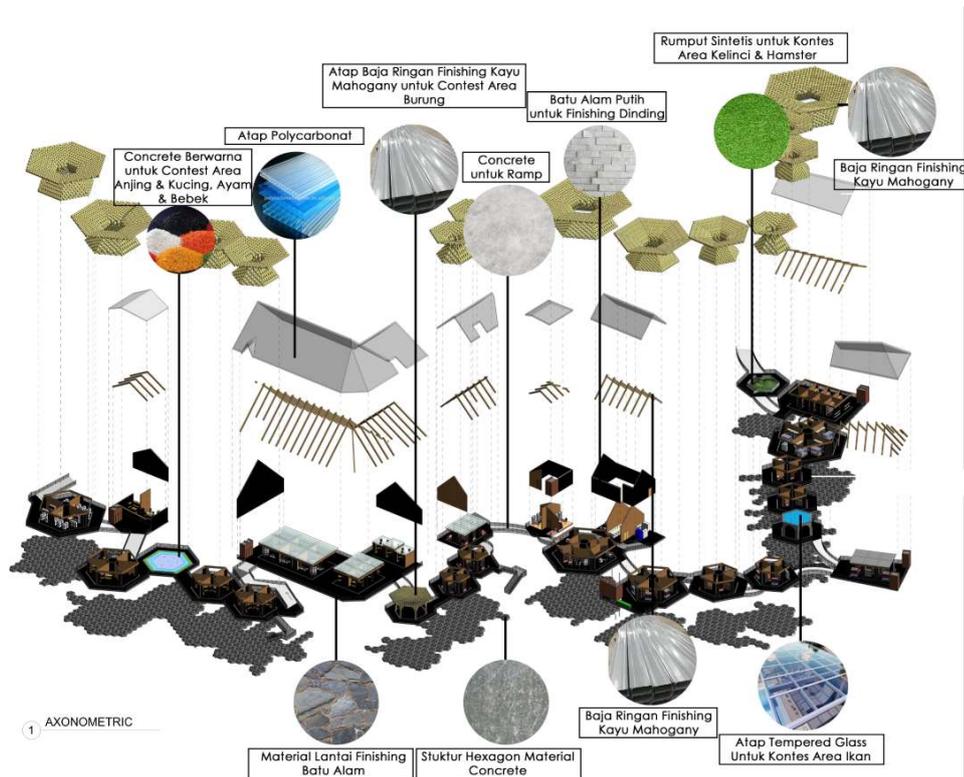
Sirkulasi kendaraan ini menyesuaikan dengan jalur sirkulasi kendaraan eksisting yang ada di kawasan.

### 5.3.7 Axonometric



**Gambar 5.15: Axonometric**  
(Sumber: Analisa Pribadi, 2020)

Axonometric di atas menunjukkan bentuk struktur dan juga isi dari pasar tersebut. Sedangkan Axonometric dibawah menjelaskan tentang penggunaan material yang ada di pasar mulai dari struktur hingga ke atap.

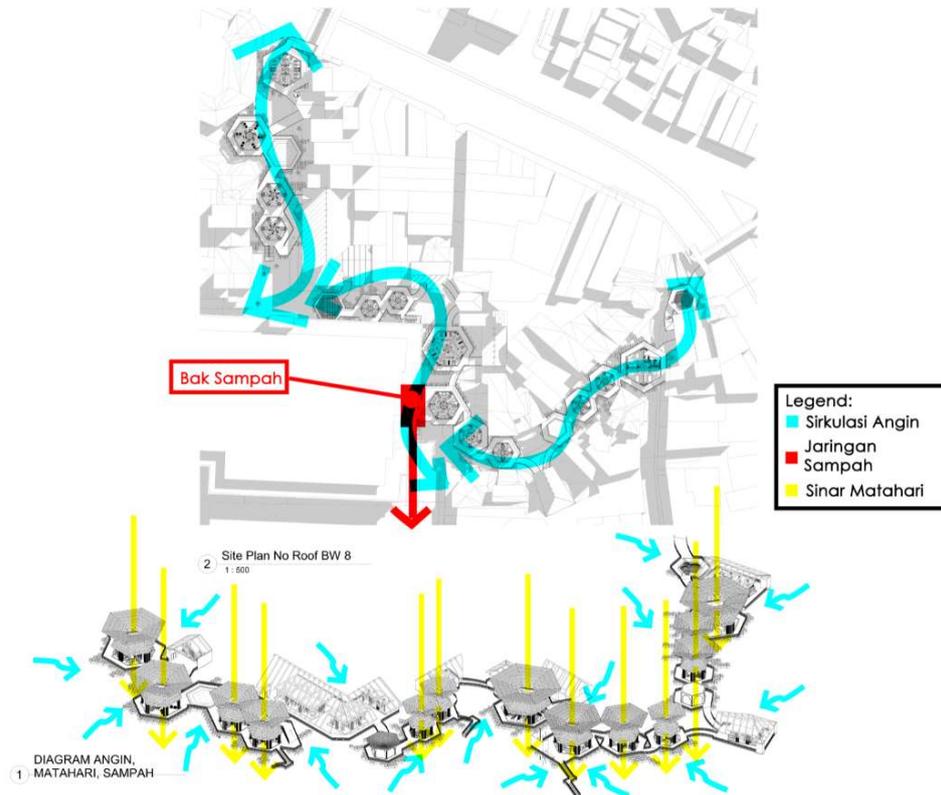


**Gambar 5.16: Axonometric Material**

(Sumber: Analisa Pribadi, 2020)

### 5.3.8 Diagram Sampah, Angin, Matahari

Letak dari tempat pembuangan sementara diletakan di tengah karena posisi itulah yang paling dekat dengan bank sampah Pasar Raya Jatinegara, akan memudahkan proses pemindahan sampah.



**Gambar 5.17: Diagram Sampah, Angin, Matahari**

(Sumber: Analisa Pribadi, 2020)

Karena penggunaan atap *Polycarbonat* akan mempermudah sinar matahari masuk ke dalam lapak pasar, sehingga lapak tersebut selalu mendapat cahaya yang berkecukupan. Untuk sirkulasi udara yang masuk ke dalam lapak dapat diterima dengan baik, karena desain dari lapak ini memanfaatkan keterbukaan dari luar ke dalam pasar.

### 5.3.9 Rendering & Visualisasi

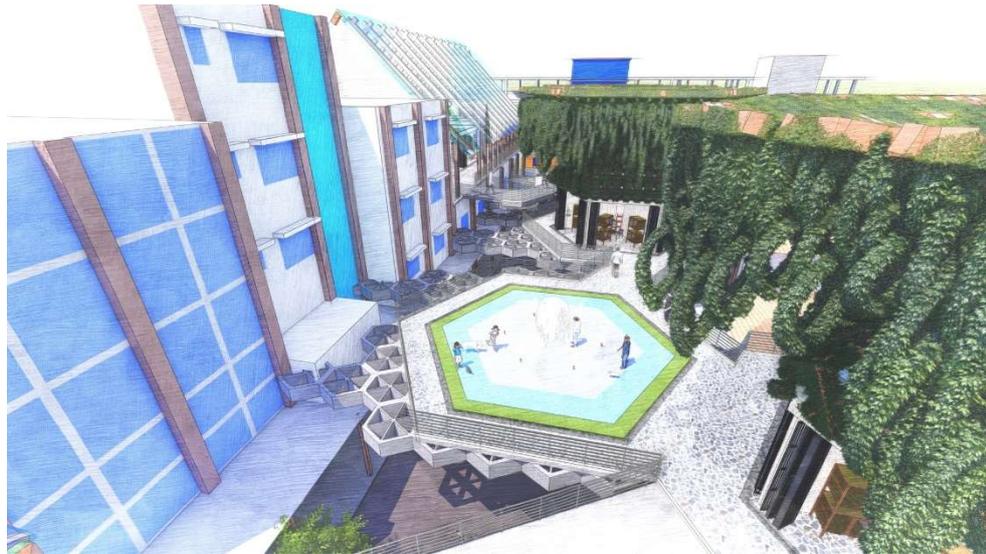
Dalam perancangan menggunakan *Urban Infill* ini terdapat kenyamanan visual yang diberikan agar pasar yang disisipkan ini tidak memberikan dampak negatif, melainkan memperindah kawasan Pasar Raya Jatinegara. Dari segi struktur, bentuk lapak, atap dan juga pendekatan terhadap bangunan untuk hewan.



**Gambar 5.18: Perspektif Rendering 1**  
 (Sumber: Analisa Pribadi, 2020)



**Gambar 5.19: Perspektif Rendering 2**  
 (Sumber: Analisa Pribadi, 2020)



**Gambar 5.20: Contest Area Anjing & Kucing**

(Sumber: Analisa Pribadi, 2020)

Berikut adalah perspektif kontes area untuk hewan. Dimana berdasarkan kriteria pengguna, yaitu para pedagang membutuhkan area untuk mengetes hewan dagangannya dan juga dapat digunakan untuk kontes area, dan pengunjung membutuhkan area untuk mereka bermain dengan hewan peliharaan yang telah dibelinya. Sehingga munculkan kontes area ini untuk menjawab kebutuhan mereka.



**Gambar 5.21: Contest Area Burung**

(Sumber: Analisa Pribadi, 2020)

Di kontes area untuk burung mereka melakukan lomba terhadap suara yang dihasilkan oleh burung tersebut, sehingga bentuk dari kontes area ini disesuaikan

dengan bentuk atap yang dapat digunakan untuk menggantung kandang burung tersebut. Serta mereka dapat menggunakan area ini untuk lomba menghias kandang burung.



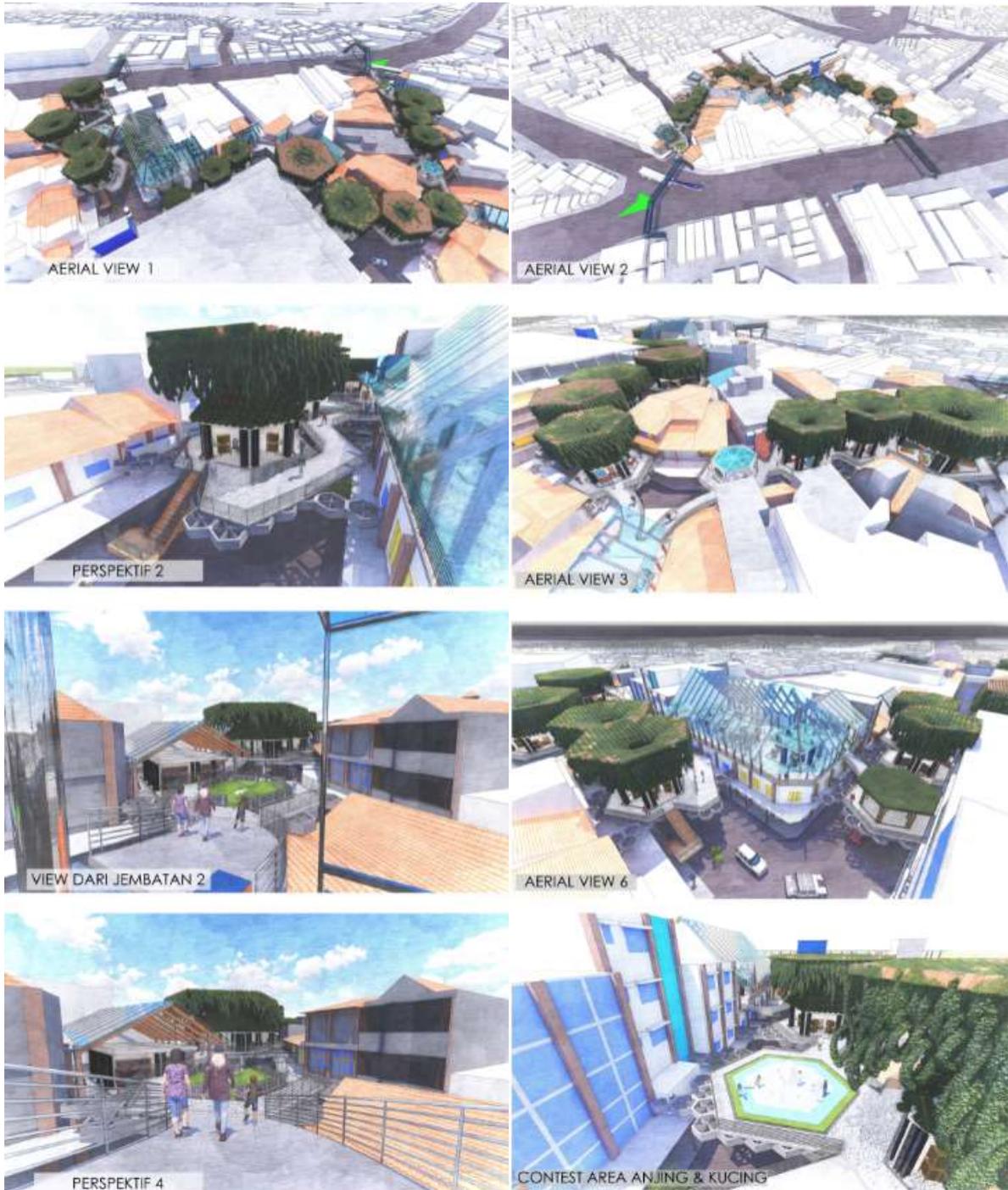
**Gambar 5.22: Contest Area Ikan**  
(Sumber: Analisa Pribadi, 2020)

Di kontes area untuk ikan mereka melakukan lomba terhadap fisik dari ikan tersebut atau juga diadakan lomba menghias akuarium. Bentuk dari kontes area ini menggunakan teori bangunan untuk hewan, dimana menyesuaikan dengan kehidupan ikan yang erat dengan air. Oleh karena itu di bagian atap menggunakan material tempered glass yang berguna untuk menampung air. Elevasi yang diberikan setinggi 2cm yang berguna untuk menampung air di atas atap. Sehingga dari kontes area ini dapat memberikan *experience* berada di akuarium



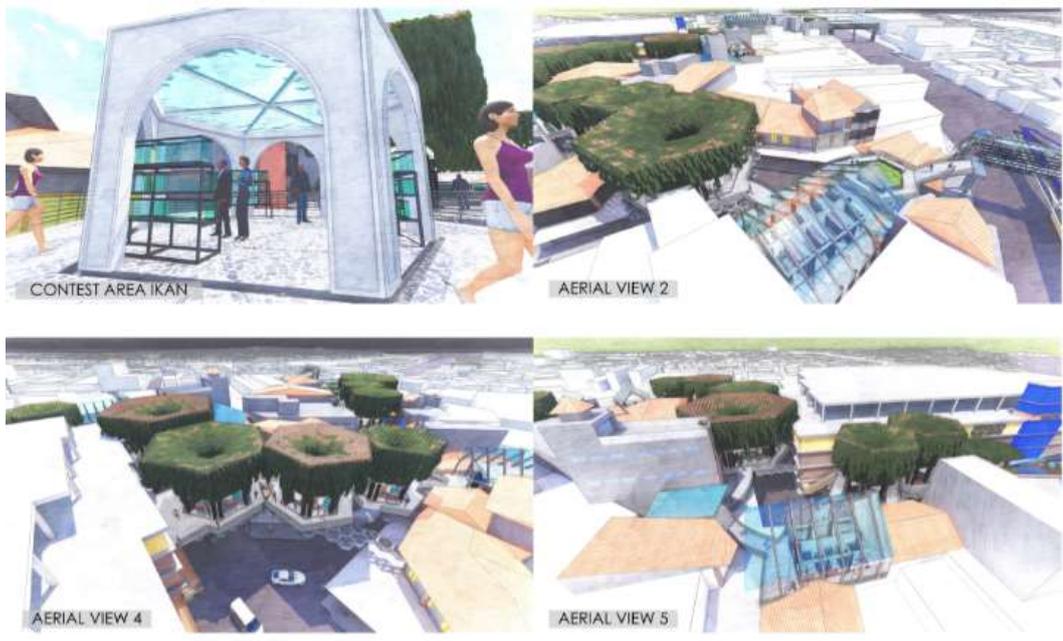
**Gambar 5.23: Contest Area Kelinci**  
(Sumber: Analisa Pribadi, 2020)

Di kontes area untuk kelinci & hamster ini lebih cenderung untuk memainkan hewan peliharaannya yang baru dibeli atau digunakan untuk interaksi antar pemilik kelinci dan hamster. Area ini dikelilingi pagar dan juga memiliki kontur agar menyesuaikan dengan kehidupan alam hamster maupun kelinci.



**Gambar 5.24 Perspektif Rendering 3**

(Sumber: Analisa Pribadi, 2020)

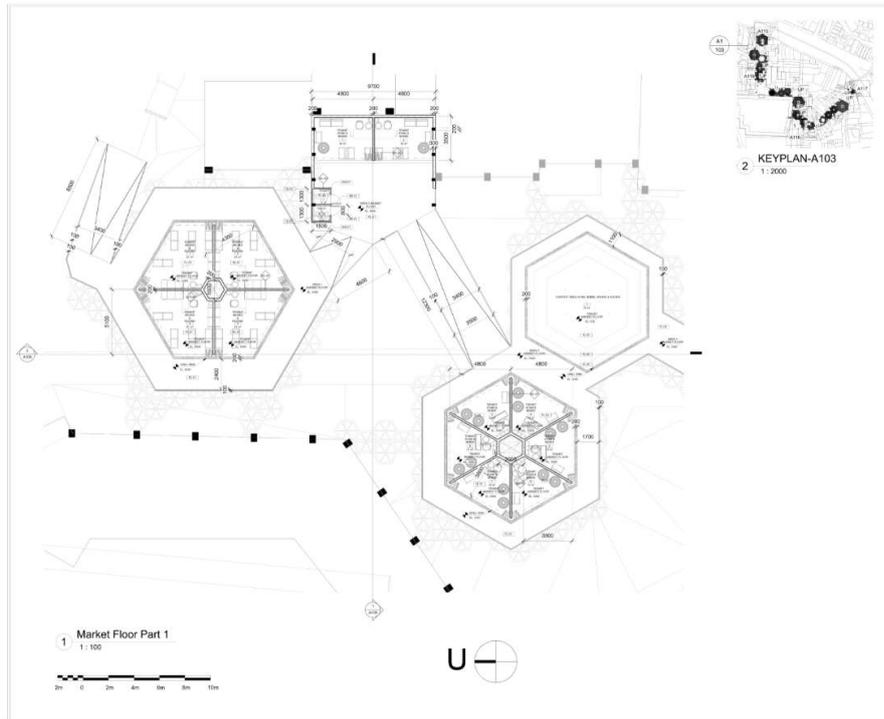


**Gambar 5.25: Perspektif Rendering 4**  
 (Sumber: Analisa Pribadi, 2020)



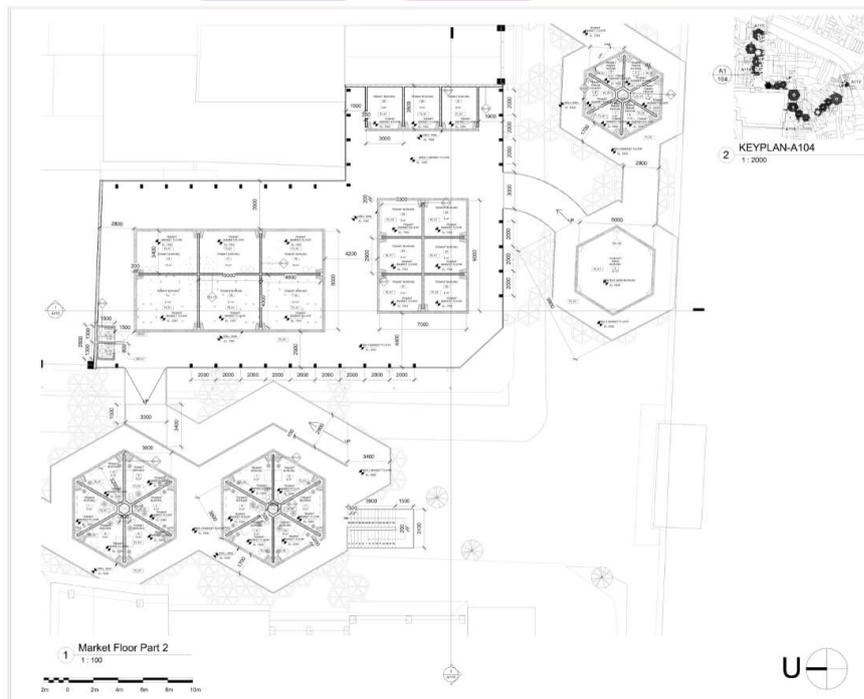
**Gambar 5.26: Perspektif Rendering 5**  
 (Sumber: Analisa Pribadi, 2020)

### 5.3.10 Gambar Teknik



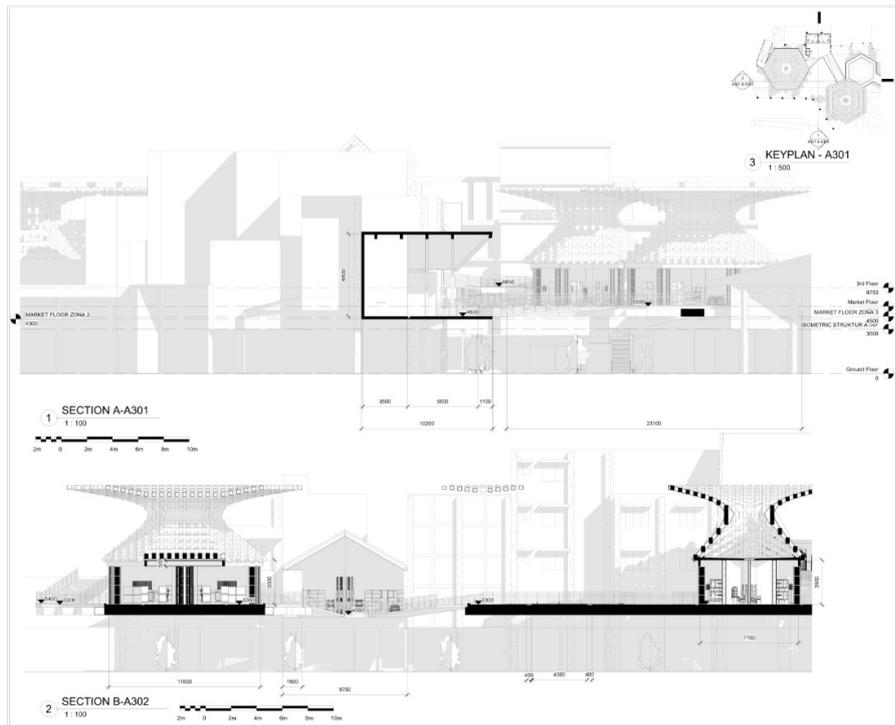
**Gambar 5.27: Denah Market Floor Part 1**

(Sumber: Analisa Pribadi, 2020)

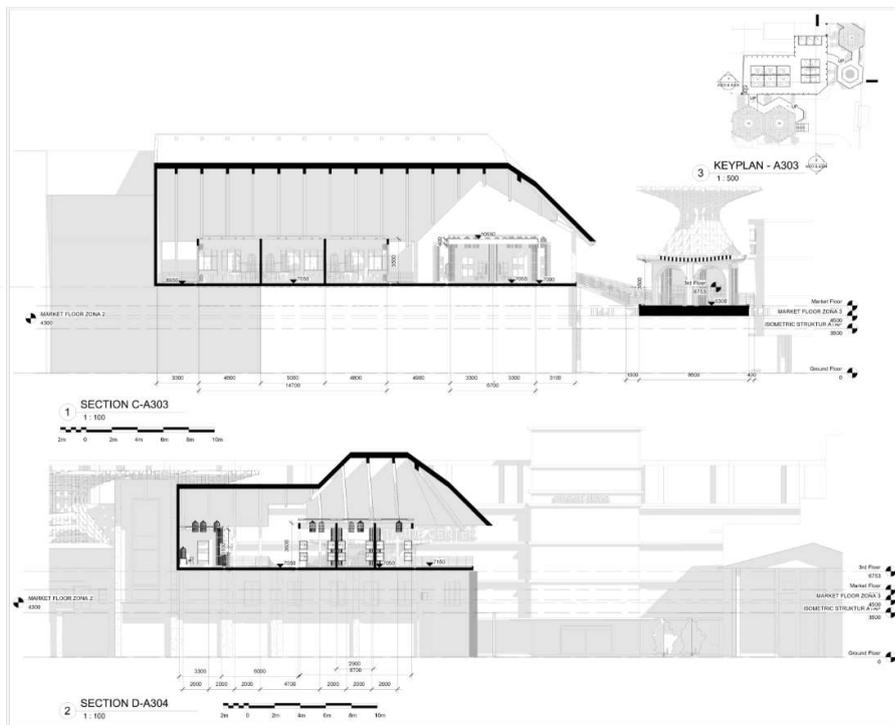


**Gambar 5.28: Denah Market Floor Part 2**

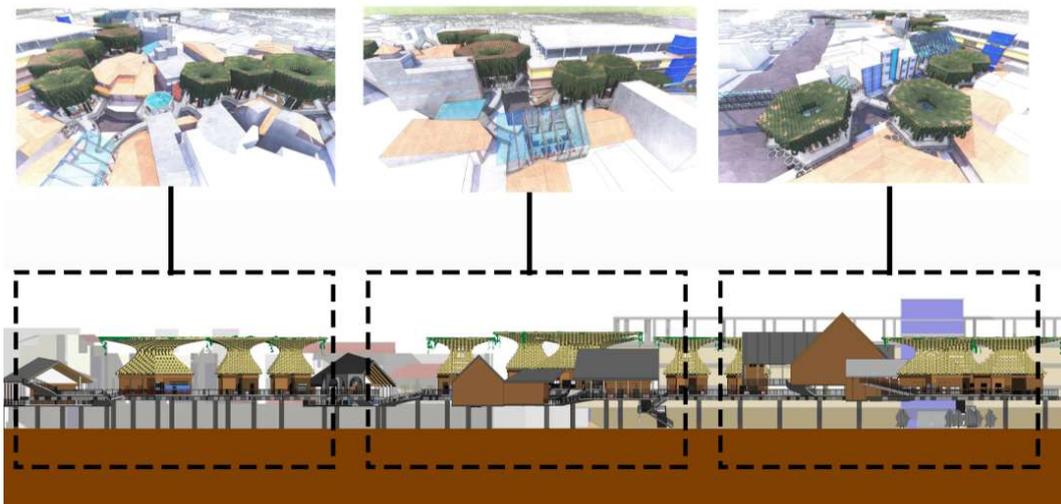
(Sumber: Analisa Pribadi, 2020)



**Gambar 5.29: Section A & B**  
(Sumber: Analisa Pribadi, 2020)

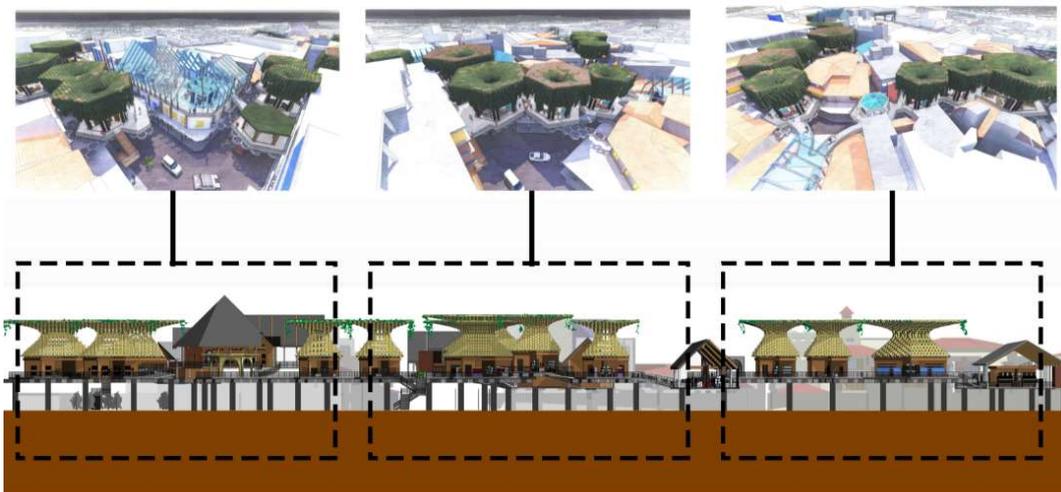


**Gambar 5.30: Section C & D**  
(Sumber: Analisa Pribadi, 2020)



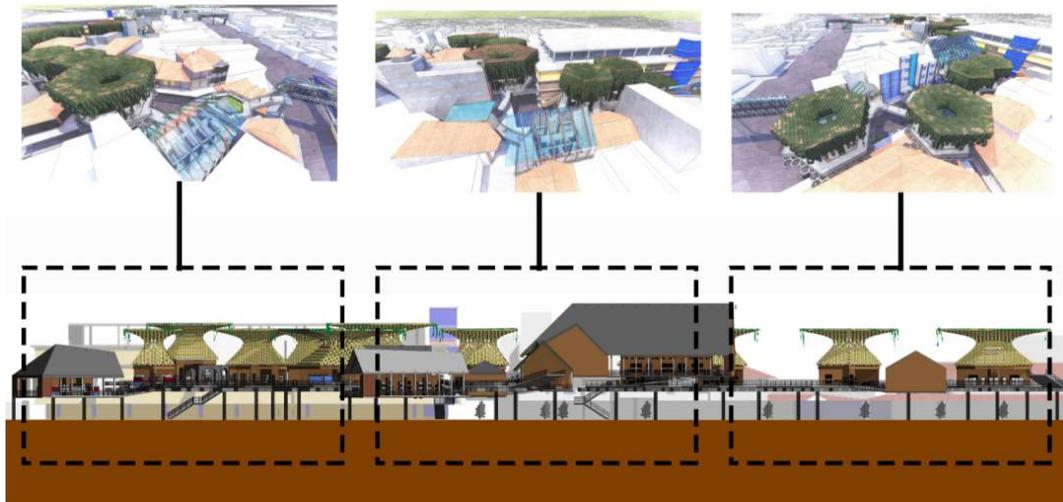
1 TAMPAK UTARA  
1 : 250

**Gambar 5.31: Tampak Utara**  
(Sumber: Analisa Pribadi, 2020)



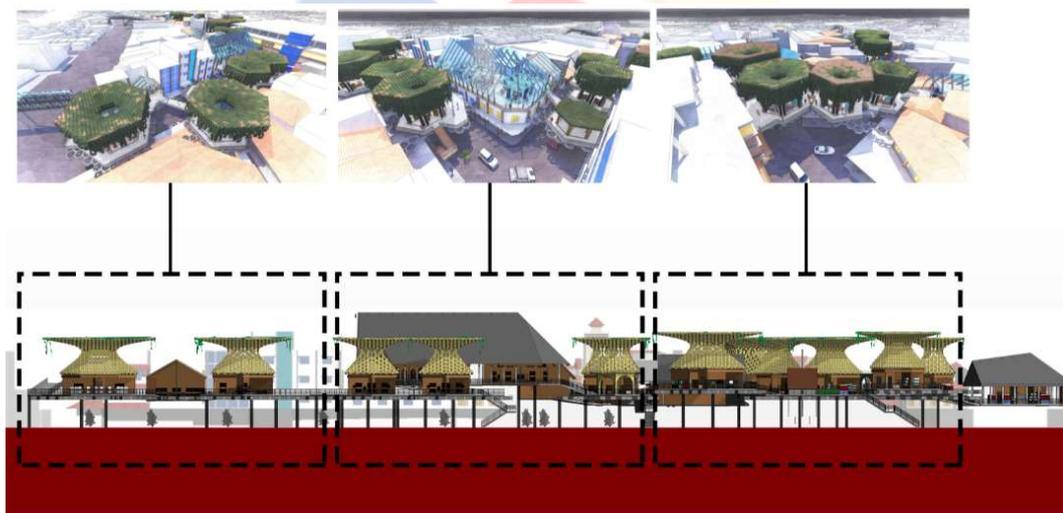
1 TAMPAK SELATAN  
1 : 250

**Gambar 5.32: Tampak Selatan**  
(Sumber: Analisa Pribadi, 2020)



1 TAMPAK TIMUR  
1 : 250

**Gambar 5.33: Tampak Timur**  
(Sumber: Analisa Pribadi, 2020)



1 TAMPAK BARAT  
1 : 250

**Gambar 5.34: Tampak Barat**  
(Sumber: Analisa Pribadi, 2020)