

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Pasar tradisional merupakan tulang punggung ekonomi dan tempat sosialisasi antar masyarakat. Namun, dengan perkembangan pasar modern yang menawarkan fasilitas yang lebih nyaman membuat pasar tradisional mengalami penurunan minat. Disisi lain kebutuhan akan ruang komersial dan administratif di perkotaan yang terus meningkat, dalam hal ini perlu adanya alih fungsi ruang yang adaptif. Penerapan konsep *adaptive reuse*, atau penggunaan kembali suatu situs atau bangunan dapat memperkenalkan fungsi baru, dapat menjadi solusi untuk konservasi bangunan bersejarah (Cantell, 2005). Penerapan alih fungsi ruang atau *adaptive reuse* juga dapat memberikan manfaat ekonomi, sosial, dan lingkungan, akan tetapi nilai historis, arsitektural dan kultural dari bangunan tetap lestari, sembari memberikan manfaat fungsional sesuai perkembangan zaman. Salah satu contoh yang dapat menerapkan konsep *adaptive reuse* adalah bangunan Pasar Raya II yang berada di kota Salatiga.

Kota Salatiga, sebagai kota yang berkembang masih memiliki salah satu pasar tradisional yang menjadi tujuan untuk berbelanja yaitu Pasar Raya II yang terletak di Jalan Jend. Sudirman, Kel. Kalicacing. Letak pasar yang berada di pusat perkotaan sehingga akses menuju pasar dapat dijangkau dengan mudah. Namun, seiring dengan perubahan pola perkembangan zaman, fungsi pasar tradisional mulai mengalami penurunan dalam hal daya tarik. kondisi fisik Pasar Raya II saat ini menunjukkan sejumlah permasalahan, seperti pencahayaan yang kurang memadai, sirkulasi udara yang buruk, kebersihan yang kurang terjaga, serta penataan ruang yang tidak optimal. Aktivitas jual beli yang terpusat pada lantai dasar dan lantai 1 membuat ruang di pasar berantakan dan padat, sementara lantai dua sampai dengan lima yang tidak dimanfaatkan secara maksimal sehingga menimbulkan kesan kurang terawat dan tidak menarik bagi konsumen.

Melihat kondisi tersebut, dibutuhkan solusi strategis yang tidak hanya memperbaiki kualitas fisik bangunan, tetapi juga mampu mengakomodasi

kebutuhan fungsional dan estetika ruang secara berkelanjutan sebagai daya tarik Pasar Raya II Salatiga dibandingkan pasar modern yang ada di sekitarnya. Pemilihan konsep *green design* menjadi solusi yang tepat, menurut (Rachmayanti & Roesli, 2014) dalam jurnal *Green Design dalam Desain Interior dan Arsitektur*, penerapan *green design* dapat dikenali dengan penggunaan beberapa konsep yaitu (1) Konsep *Sustainable* (2) Konsep *High Performance Building & Earth Friendly*. Upaya alih fungsi Pasar Raya II Salatiga menjadi area foodcourt dan kantor dengan konsep *green design* menjadi solusi inovatif yang menjawab kebutuhan zaman. Transformasi ini tidak hanya bertujuan untuk menghidupkan kembali bangunan bersejarah melalui pendekatan adaptif, tetapi juga menciptakan ruang publik multifungsi yang mengedepankan kenyamanan, efisiensi, dan keberlanjutan lingkungan. Prinsip *green design* yang akan diterapkan pada perancangan *foodcourt* dan kantor meliputi efisiensi energi, penggunaan material ramah lingkungan, kualitas udara dan air, serta pemanfaatan sumber daya lokal.

Pemilihan Kantor Dinas Perdagangan sebagai alih fungsi ruang adalah karena letak dari kantor itu sendiri yang susah diakses karena tidak adanya transportasi umum yang memadai untuk menjangkau lokasi. Beberapa kendala utama seperti, lokasi kantor lama yang terlalu jauh dari pusat kota, keterbatasan akses transportasi umum yang tidak menjangkau area tersebut, dan sulitnya akses bagi masyarakat untuk mencapai lokasi kantor. Kondisi ini menyebabkan inefisiensi pelayanan publik dan menyulitkan masyarakat dalam mengakses layanan yang diperlukan (wawancara : Arip sulistyawan, 2025). Pemilihan foodcourt sebagai fungsi baru Pasar Raya II didasari oleh beberapa alasan seperti foodcourt yang dapat mengaktivasi lantai 3 yang saat ini kurang termanfaatkan sehingga mengurangi kesan terbengkalai dan memperpanjang waktu kunjungan, sekaligus meningkatkan daya tarik pengunjung melalui variasi kuliner dan pengalaman sosial yang bersinergi dengan aktivitas belanja pasar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penerapan konsep *green design* dalam perancangan alih fungsi interior Pasar Raya II Salatiga, yaitu menciptakan ruang yang tidak hanya nyaman dan fungsional, tetapi juga bertanggung jawab terhadap lingkungan dan dapat berkontribusi pada

keberlanjutan kota, dengan cara memadukan material ramah lingkungan, efisiensi energi dengan memanfaatkan pencahayaan alami dan teknologi hemat energi, penggunaan material dari bahan lokal yang tersedia di sekitar area untuk mengurangi jejak karbon dengan tujuan meminimalkan dampak negatif dan memaksimalkan dampak positif pada lingkungan. Diharapkan, hasil penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi pada peningkatan kualitas pasar, tetapi juga mendukung pembangunan berkelanjutan dan pelestarian lingkungan di Kota Salatiga.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang di atas, maka dapat ditemukan beberapa masalah yang berkaitan dengan dengan latar belakang yaitu:

1. Bagaimana merancang tata ruang lantai dua dan tiga yang dialihfungsikan untuk Kantor Dinas Perdagangan dan area *foodcourt* ?
2. Bagaimana menerapkan konsep *green design* pada Pasar Raya II Salatiga yang dialih fungsikan untuk Kantor Dinas Perdagangan dan area *foodcourt* di lantai dua dan tiga ?

### **C. Tujuan**

Dengan adanya rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk :

1. Merancang tata ruang lantai dua dan tiga yang efektif dan fungsional untuk kegiatan perizinan di Kantor Dinas Perdagangan dan area *foodcourt*.
2. Menerapkan konsep *green design* pada lantai dua dan tiga untuk area kantor dan *foodcourt*.

### **D. Manfaat**

Manfaat yang di dapat dari penelitian ini yaitu:

1. Manfaat Teoritis
  - a) Memberikan kontribusi keilmuan dalam bidang desain interior terkait penerapan *green design* dan *adaptive reuse* pada bangunan lama.
  - b) Memperkaya referensi akademis tentang integrasi keberlanjutan lingkungan.
2. Manfaat Praktis
  - a) Meningkatkan daya tarik dan fungsi Pasar Raya II sebagai ruang publik yang multifungsi yang nyaman dan berkelanjutan.

- b) Memberikan dampak ekonomi melalui peningkatan aktivitas komersial di *foodcourt* dan efisiensi layanan administratif di Kantor Dinas Perdagangan.

#### **E. Batasan Masalah**

Agar penelitian tetap fokus dan terarah, batasan masalah yang diterapkan adalah:

1. Lingkup Ruang
  - a) Fokus pada alih fungsi interior lantai dua dan tiga
  - b) Tidak membahas perubahan fungsi lantai dasar dan lantai satu.
2. Aspek Desain
  - a) Tidak mencakup modifikasi struktur bangunan ( misalnya perubahan atap atau pondasi).

#### **F. Metode Pengumpulan Data**

Untuk mencapai tujuan penelitian, metode penelitian yang akan digunakan meliputi:

1. Tahap Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Studi Literatur

Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan jurnal, paper, literatur dan sumber referensi yang relevan dengan topik penelitian.

- b) Observasi

Teknik pengumpulan data dengan cara peninjauan langsung untuk mendapatkan informasi dan kondisi langsung di lapangan.

- c) Programming

Penyusunan data – data yang telah disurvei kemudian di sesuaikan dengan standart kenyamanan pasar.

- d) Konsep Desain

Rancangan tema, gaya yang dibuat berdasarkan kumpulan data yang telah diperoleh sehingga menciptakan desain yang sesuai.

2. Tahap Pengumpulan Gambar Kerja dan Gambar Presentasi

- a. Metode pengumpulan gambar kerja meliputi:

- Site Plan : Gambaran Lokasi terhadap lingkungan sekitar
- Layout Plan : Rencana tata ruang yang menunjukkan pembagian area dalam bangunan, posisi dinding, pintu, jendela, serta alur sirkulasi.
- Layout furniture : Posisi dan jenis perabot dalam ruangan untuk memastikan kenyamanan dan efisiensi penggunaan ruang.
- Layout floor : Gambar yang menunjukkan jenis dan pola material lantai yang digunakan dalam setiap area.
- Ceiling Plan : Menggambarkan desain langit-langit (plafon), termasuk bentuk, ketinggian, serta posisi lampu dan ventilasi.
- Tampak : Representasi vertikal dari suatu ruangan atau bangunan yang memperlihatkan tampilan dinding dan elemen dekoratifnya.
- Potongan : Gambar potongan adalah penampang melintang atau membujur dari ruang untuk menunjukkan hubungan vertikal antar elemen.
- Perspektif : Perspektif adalah gambar tiga dimensi yang memberikan visualisasi realistis dari desain interior.

### 3. Metode pengumpulan gambar presentasi yaitu:

- Layout furniture denah khusus : Gambar denah yang secara spesifik menunjukkan penempatan furnitur dengan detail tambahan seperti dimensi, tipe furnitur, dan fungsinya dalam ruang tertentu.
- Tampak potongan berwarna : Gambar elevasi (tampak) dan penampang (potongan) yang diberikan warna untuk memperjelas elemen desain dan material yang digunakan.
- Perspektif Interior berwarna : Gambar tiga dimensi yang menampilkan tampilan interior dengan pewarnaan untuk menggambarkan suasana ruang secara lebih realistis.
- Aksonometri : Gambar tiga dimensi yang menampilkan objek atau ruang dengan sudut pandang tertentu, tetapi tanpa distorsi perspektif.
- Skematik material berwarna : Visualisasi yang menampilkan berbagai jenis material yang digunakan dalam desain interior dengan pewarnaan dan tekstur yang sesuai.

## **G. Sistematika Penulisan**

### **BAB I. PENDAHULUAN**

Bab yang berisi data secara umum yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penelitian.

### **BAB II. TINJAUAN PUSTAKA**

Bab yang berisi tentang sebuah teori-teori dari objek desain yang mencakup tinjau pustaka, landasan teori, serta kerangka pikir.

### **BAB III. ANALISA DATA DAN IDENTIFIKASI OBJEK PERANCANGAN**

Bab yang berisi tentang permasalahan yang diperoleh dari objek penelitian, data komparasi yang berisikan hasil data dan berdampak pada proses serta hasil dari perancangan.

### **BAB IV. KONSEP KREATIF KEKARYAAN**

Bab yang berisi tentang hasil pengumpulan data dilapangan yang telah didapat dan detail karya yang akan dilakukan, serta elemen-elemen interior yang digunakan pada sebuah karya.

### **BAB V. PENUTUP**

Bab terakhir yang berisi tentang kesimpulan dan saran sebuah karya penelitian.