

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jual-beli bahan pangan merupakan salah satu aktivitas penunjang kehidupan bagi segala kalangan, tidak memandang latar belakang, gender, maupun usia. Sebagai aktivitas, jual-beli bahan pangan memerlukan media atau wadah, bisa dalam bentuk *online* maupun *offline*. Di era digital ini aktivitas jual-beli bahan pangan secara *offline* masih diminati, terutama bagi masyarakat yang terbiasa dengan cara tradisional maupun bagi kalangan dengan latar belakang ekonomi tengah kebawah.

Kegiatan jual-beli bahan pangan secara tradisional tentunya memiliki wadah arsitektural, yang berkembang menjadi berupa pasar tradisional. Bagi orang-orang yang tidak memiliki lapaknya di rumahnya masing-masing, mereka membutuhkan tempat berjualan berupa pasar. Hal ini membuat pasar tradisional menjadi ruang rakyat yang alami, karena terbentuknya pasar pada awalnya memang hanya segelintir penjual yang menemukan tempat strategis untuk berjualan, lalu berkembang menjadi besar, sehingga wadah kegiatan yang konkrit terbangun.

Pada praktiknya saat ini, pasar tradisional sudah memiliki bangunannya masing-masing. Karena beberapa bangunan pasar tradisional di Semarang mulai tua, maka pemerintah setempat menginisiasi revitalisasi pasar tradisional. Pasar tradisional yang masih belum direvitalisasi cenderung masih terbuka dan tempatnya apa adanya, namun masih ramai dan aktif. Sementara pasar-pasar yang sudah direvitalisasi dengan bangunan berdinding bata dan berlantai banyak, justru peminatnya lebih sedikit. Hal ini juga dirasakan di Pasar Bulu Semarang.

Pasar Tradisional Bulu merupakan salah satu pasar yang diredesain ulang di bawah arahan Pemerintah Kota Semarang yang terletak di Jl. MGR Soegiyopranoto No.2, Kota Semarang, Jawa Tengah yang berada di kawasan historis dan bisnis Tugu Muda Semarang. Mulanya, Pasar Bulu memiliki latar belakang historis karena merupakan salah satu bangunan yang berdiri dengan ciri khas arsitek Belanda Thomas Karsten, yaitu kolom cendawan. Namun keberadaan bangunan dengan potensi cagar budaya itu sudah digantikan dengan bangunan baru.

Idealnya, pasar hasil redesain akan lebih kontekstual dan nyaman untuk ditempati serta meningkatkan daya minat penjual dan pembeli, namun kenyataannya tidak demikian. Pasar tiga lantai + basement dengan cladding kaca dan ACP itu justru terlihat lebih sepi. Sehingga bisa dibayangkan desain Pasar Bulu saat ini masih belum tepat sasaran / tujuan.

Pasar Bulu memiliki potensi yang bisa dikembangkan dalam rangka menghidupkan kembali *spirit of place*-nya. Potensi cagar budaya sudah hilang, sehingga tidak mungkin lagi untuk mereplika bangunan seperti semula. Oleh karena itu galian potensi yang lain perlu dipertimbangkan. Peran Pasar Bulu dalam kawasan Tugu Muda bisa dimanfaatkan sebagai potensi yang mampu menghidupkan kembali *spirit of place* pasar, juga berkontribusi membawa manfaat bagi kawasan. Pasar Bulu memiliki potensi wisata yang sejalan dengan fungsi kawasan bisnis Tugu Muda. Sehingga nilai atraksi pasar selain membawa manfaat bagi pasar itu sendiri (menghidupkan *spirit of place*), juga membawa manfaat bagi kawasan.

1.2 Tujuan dan Sasaran

1.2.1 Tujuan

Untuk mendapatkan landasan konseptual perencanaan dan perancangan Pasar Bulu Semarang

1.2.2 Sasaran

Tersusunnya Laporan Pedoman Perencanaan dan Perancangan Arsitektur sebagai pedoman dan acuan dalam merancang Pasar Bulu Semarang

1.3 Manfaat

1.3.1 Subyektif

Untuk memenuhi salah satu persyaratan mata kuliah Tugas Akhir di Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Diponegoro

1.3.2 Obyektif

Memperoleh landasan perencanaan dan perancangan Pasar Bulu Semarang.

1.4 Ruang Lingkup Pembahasan

1.4.1 Ruang Lingkup Substansial

Perencanaan dan perancangan Pasar Bulu Semarang mempertimbangkan aspek fungsional, kontekstual, regulasi, teknis, dan pendekatan desain yang menghidupkan kembali spirit of place.

1.4.2 Ruang Lingkup Spasial

Perencanaan dan perancangan Pasar Bulu Semarang berlokasi di tapak Pasar Bulu Semarang di Jalan Mgr. Sugiyopranoto, Kecamatan Semarang Selatan, Kota Semarang, Jawa Tengah.

1.5 Metode Pembahasan

1.5.1 Studi Literatur

Studi ini dilakukan dengan mempelajari literatur baik melalui buku, data dari instansi terkait, peraturan setempat, internet, serta bahan-bahan tertulis lainnya mengenai teori, konsep, standar perencanaan dan perancangan Pasar Tradisional.

1.5.2 Studi Lapangan

Studi lapangan ini dilakukan dengan survey lapangan dengan mengumpulkan data melalui pengamatan di lapangan untuk memperoleh gambaran eksisting objek studi yang menjadi bahan kajian.

1.5.3 Dokumentasi

Bentuk dari metode dokumentasi yaitu dengan mendokumentasikan data yang menjadi bahan penyusunan laporan ini. Mendokumentasikan data dengan memperoleh gambar visual berupa foto, catatan wawancara, maupun pengamatan survey.

1.5.4 Studi Komparatif

Metode ini dilakukan dengan melakukan pengamatan dan membandingkan pada objek bangunan yang memiliki fungsi sama yang telah dan akan terbangun untuk mengevaluasi performa dan mendapatkan kriteria yang ideal dalam perencanaan dan perancangan Pasar Bulu Semarang.

1.6 Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penyusunan LP3A ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Menguraikan tentang gambaran umum tema utama berupa latar belakang, tujuan dan sasaran, manfaat, ruang lingkup, metode pembahasan, sistematika pembahasan, dan alur pikir.

BAB II : KAJIAN PUSTAKA

Membahas literature tentang kajian dari peraturan, standar, referensi, maupun studi preseden teori terkait dengan Pasar Tradisional

BAB III : DATA DAN ANALISA

Membahas tentang tinjauan Kota Semarang dan kondisi eksisting Pasar Bulu Semarang berupa data fisik dan nonfisik yang merupakan fakta di lapangan dengan standarisasi tipologi program pasar tradisional.

BAB IV : PENDEKATAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Menguraikan tentang penyusunan program pokok dasar perencanaan dan perancangan melalui beberapa pendekatan.

BAB V : PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN PROYEK

Berisi kesimpulan yang didapatkan dari penyusunan program perencanaan dan perancangan pada bab sebelumnya.

1.7 Alur Pikir

