

**REDESAIN PASAR GELUGUR RANTAUPRAPAT DENGAN
PENDEKATAN ARSITEKTUR NEO-VERNAKULAR**

SKRIPSI

Disusun Oleh:

ALYA CHANTIKA SIREGAR

218140007

Dosen Pembimbing:

RINA SARASWATY S.T, M.T



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MEDAN AREA

MEDAN

2025

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 9/4/26

Access From (repositori.uma.ac.id)9/4/26

**REDESAIN PASAR GELUGUR RANTAUPRAPAT DENGAN
PENDEKATAN ARSITEKTUR NEO-VERNAKULAR**

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana
di fakultas Teknik Universitas Medan Area

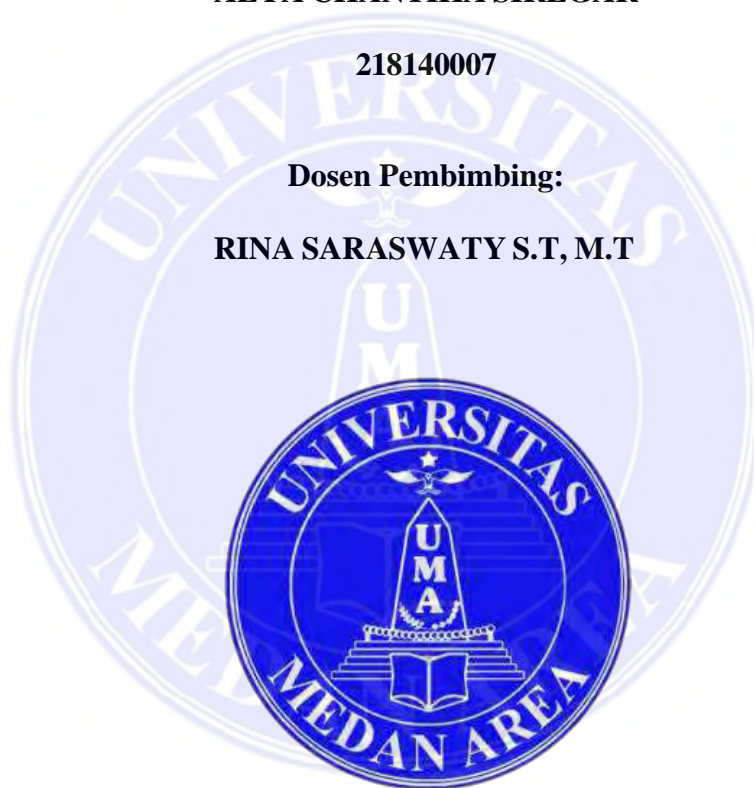
Disusun Oleh:

ALYA CHANTIKA SIREGAR

218140007

Dosen Pembimbing:

RINA SARASWATY S.T, M.T



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MEDAN AREA

MEDAN

2025

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 9/4/26

Access From (repositori.uma.ac.id)9/4/26

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : REDESAIN PASAR GELUGUR RANTAUPRAPAT DENGAN
PENDEKATAN ARSITEKTUR NEO-VERNAKULAR

Nama : Alya Chantika Siregar

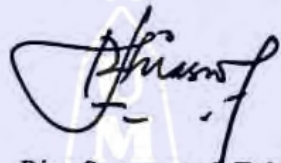
Npm : 218140007

Fakultas : Teknik

Program Studi : Arsitektur

Disetujui Oleh:

Komisi Pembimbing



Rina Saraswati S.T., M.T

Pembimbing



Dr. Eng. Sapriatno, ST., MT

Dekan Fakultas Teknik



Yunita SyaFitri Rambe, S.T., M.T

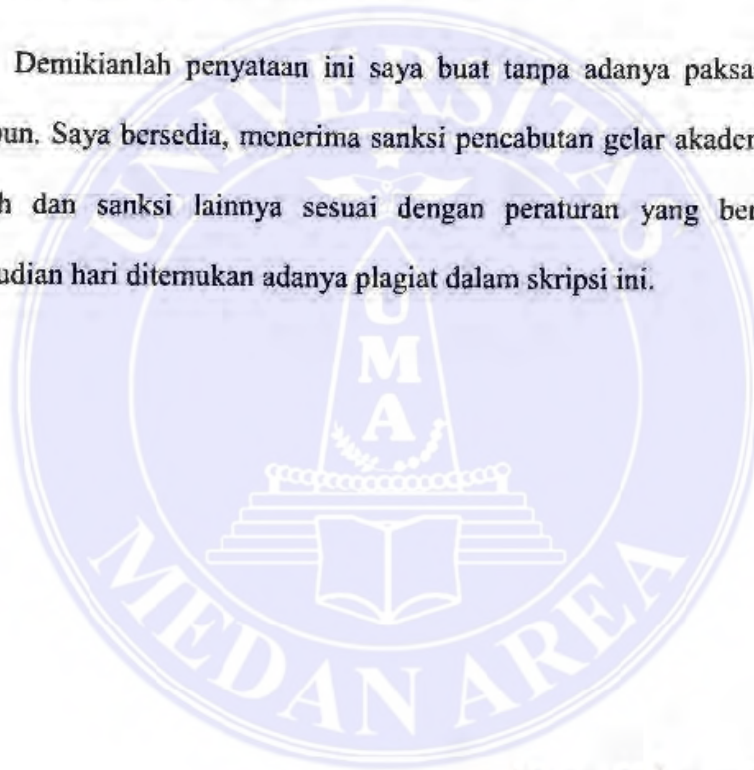
Kepala Program Studi Arsitektur

Tanggal Lulus: 23 September 2025

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi atau tugas akhir yang telah saya susun dengan Judul "Redesain Pasar Gelugur RantauPrapat Dengan Pendekatan Arsitektur Neo-vernakular" adalah hasil karya tulis saya sendiri, sebagai syarat memperoleh gelar sarjana. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi ini yang saya kutip dari hasil karya orang lain dan telah tuliskan sumbernya secara jelas sesuai norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Demikianlah pernyataan ini saya buat tanpa adanya paksaan dari pihak manapun. Saya bersedia, menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya peroleh dan sanksi lainnya sesuai dengan peraturan yang berlaku, apabila dikemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam skripsi ini.



Medan, 23 September 2025



Alya Chantika Siregar

218140007

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Medan Area, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Alya Chantika Siregar

NPM : 218140007

Program Studi : Arsitektur

Fakultas : Teknik

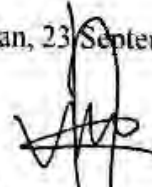
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Medan Area Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (Non-Exclusive Royalty Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**Redesain Pasar Gelugur Rantauprapat Dengan Pendekatan Arsitektur
Neo-Vernakular**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak Bebas Royalti Non-eksklusif, ini Universitas Medan Area berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengolah dalam bentuk pangkalan data (data base), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Medan, 23 September 2025



Alya Chantika Siregar

218140007

ABSTRAK

RantauPrapat, sebagai ibu kota Kabupaten Labuhanbatu di Provinsi Sumatera Utara, memainkan peran penting dalam bidang pemerintahan, perdagangan, dan transportasi. Seiring waktu, pasar ini menghadapi berbagai permasalahan seperti tata ruang yang tidak tertata, sirkulasi yang buruk, keberadaan pedagang kaki lima yang tidak tertib, serta menurunnya kualitas infrastruktur. Hal ini mengakibatkan ketidaknyamanan bagi pengunjung dan menurunnya daya saing pasar tradisional dibandingkan dengan pusat perbelanjaan modern. Di sisi lain, bangunan pasar juga kurang mencerminkan identitas arsitektur lokal, sehingga kehilangan nilai estetika dan budaya. Oleh karena itu, diperlukan Redesain Pasar Gelugur RantauPrapat Dengan Pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular sebagai solusi untuk menciptakan pasar yang lebih fungsional, nyaman, dan mencerminkan kearifan lokal. Pendekatan ini menggabungkan unsur tradisional dan modern guna memperkuat identitas budaya, meningkatkan daya tarik visual, serta mendukung perkembangan ekonomi masyarakat secara berkelanjutan. Penelitian ini bertujuan untuk merumuskan konsep desain yang adaptif, dengan memperhatikan aspek tata ruang, fasilitas umum, dan zonasi pedagang sebagai bagian dari upaya revitalisasi pasar tradisional.

Kata kunci: RantauPrapat, Pasar Tradisional, Redesain, Neo-Vernakular.

ABSTRACT

RantauPrapat, the capital city of Labuhanbatu Regency in North Sumatra Province, plays a vital role in governance, trade, and transportation. Over time, its traditional market has faced various issues such as disorganized spatial planning, poor circulation, uncontrolled street vendors, and deteriorating infrastructure. These problems have led to visitor discomfort and decreased competitiveness of traditional markets compared to modern shopping centers. Additionally, the market building lacks local architectural identity, diminishing its aesthetic and cultural value. Therefore, a redesign of Gelugur Market RantauPrapat using a Neo-Vernacular architectural approach is proposed as a solution to create a more functional, comfortable market that reflects local wisdom. This approach combines traditional and modern elements to strengthen cultural identity, enhance visual appeal, and support sustainable economic development. This study aims to formulate an adaptive design concept, focusing on spatial planning, public facilities, and vendor zoning as part of a broader traditional market revitalization effort.

Keywords: *RantauPrapat, Traditional Market, Redesign, Neo-Vernacular*

RIWAYAT HIDUP

Penulis merupakan seorang anak perempuan ketiga dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Alm. Agus Salim Siregar dan Ibu Ayuliar Pohan. Penulis dilahirkan di Pekan Tolan, pada hari sabtu, tanggal 5 Juli 2003.

Penulis menyelesaikan pendidikan sekolah dasar (SD) pada tahun 2015 di SD Negeri 114340 Pekan Tolan. Kemudian, Penulis melanjutkan Pendidikan sekolah menengah pertama (SMP) dan menyelesaikan pendidikan pada tahun 2018 di SMP Satu Atap Negeri 4 kampung rakyat. Dan pada tahun 2021, penulis berhasil menyelesaikan Pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA) di SMA kemala Bhayangkari 2 RantauPrapat.

Pada tahun 2021, Penulis memilih melanjutkan Pendidikan ke jenjang S1 di perguruan tinggi swasta yaitu Universitas Medan Area, Fakultas Teknik Dengan program studi Arsitektur. Selama menjalin perkuliahan Penulis Penulis melaksanakan kerja praktek (KP) di PT. Diva Abadi Makmur, sebagai drafter dan pengawas lapangan pada pekerjaan Proyek jasa rancang warung kupie.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT Tuhan yang Maha Esa, juga senantiasa memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Redesain Pasar Gelugur RantauPrapat Dengan Pendekatan Arsitektur Neo-vernakular” sebagaimana mestinya, dengan segala kekurangan dan kelebihan.

Terwujudnya penulisan skripsi ini tidak lepas dari dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah banyak membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini. Penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Cinta pertama dan panutan penulis, Ayah tersayang Alm. Agus Salim Siregar, dan mama tersayang Ayuliar Pohan, dua orang yang sangat berjasa dalam perkuliahan penulis. Terimakasih atas doa, perhatian, dukungan, kepercayaan, dan segala pengorbanan serta cinta tulus yang diberikan untuk penulis, sehingga penulis dapat sampai di titik ini, menyelesaikan penulisan skripsi.
2. Saudara kandung penulis, Kakak dan Abang tercinta yang selalu memberikan dukungan di setiap Proses Penulisan skripsi ini berlangsung. Terimakasih untuk setiap doa, perhatian, dan kasih tulus yang diberikan untuk penulis.
3. Kepada Ibu Rina Saraswaty S.T, M.T selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahnya kepada penulis dan berkontribusi

besar dalam memberikan waktu, pikiran, perhatian dan kesabaran selama proses penulisan skripsi.

4. Kepada ibu Yunita Syafitri Rambe, S.T, M.T selaku ketua Program Studi Arsitektur Universitas Medan Area yang telah mendukung dan membantu penulis dalam menyelesaikan segala proses berjalannya skripsi ini, khususnya berkas administrasi selama skripsi berlangsung.
5. Para dosen pengajar dan staff program studi arsitektur yang telah banyak memberikan ilmu dan pengalaman yang sangat berharga bagi penulis selama menempuh pendidikan di fakultas teknik. Arsitektur, Universitas Medan Area.
6. Semua pihak yang telah membantu dan mendukung, yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun dalam penyempurnaan penulisan skripsi ini. Akhir kata, dengan rahmat dari Allah subhanahu wa Ta'ala, semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua. Dengan kerendahan hati perkenalkan penulis menyampaikan permohonan maaf apabila ada kata-kata yang kurang berkenan di dalam skripsi ini.

Medan, 23 September 2025

Hormat Saya,



Alya Chantika Siregar

DAFTAR ISI

| | |
|--|-----|
| HALAMAN PENGESAHAN | i |
| HALAMAN PERNYATAAN..... | ii |
| HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS | iii |
| ABSTRAK..... | iv |
| RIWAYAT HIDUP | vi |
| KATA PENGANTAR..... | vii |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| DAFTAR GAMBAR | xii |
| BAB I..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan masalah..... | 4 |
| 1.3 Tujuan | 5 |
| 1.4 Manfaat | 5 |
| 1.5 Batasan Masalah..... | 6 |
| 1.6 Sistematika Pembahasan..... | 6 |
| 1.7 Kerangka Berpikir | 8 |
| BAB II..... | 9 |
| 2.1 Tinjauan Judul | 9 |
| 2.2 Tinjauan Terhadap Redesain..... | 11 |
| 2.2.1 Prinsip Redesain | 12 |
| 2.2.2 Fungsi-Fungsi Redesain..... | 14 |
| 2.2.3 Karakteristik Redesain | 15 |
| 2.3 Tinjauan Terhadap Pasar Tradisional..... | 16 |
| 2.3.1 Fungsi Pasar Tradisional..... | 17 |
| 2.3.2 Ciri-Ciri Pasar Tradisional | 18 |
| 2.3.3 Klasifikasi Pasar Tradisional..... | 19 |

| | |
|--|----|
| 2.3.4 Standar Pasar Tradisional..... | 20 |
| 2.4 Tinjauan Tema Arsitektur Neo-vernakular | 21 |
| 2.4.1 Ciri-Ciri Arsitektur Neo Vernakular | 22 |
| 2.4.2 Kriteria Arsitektur Neo Vernakular..... | 23 |
| 2.4.3 Prinsip-Prinsip Desain Arsitektur Neo-Vernakular | 23 |
| 2.5 Studi banding..... | 25 |
| 2.5.1 Studi Banding Bangunan Sejenis | 25 |
| 2.5.2 Studi Banding Tema Sejenis | 28 |
| 2.5.3 Kesimpulan Studi Banding | 30 |
| BAB III | 31 |
| 3.1 Metode Perancangan..... | 31 |
| 3.2 Metode Pengumpulan dan Pengolahan Data | 31 |
| 3.3 Letak Geografi kabupaten Labuhanbatu | 33 |
| 3.4 Lokasi Perancangan | 34 |
| BAB IV | 36 |
| 4.1 Analisis Tapak..... | 36 |
| 4.1.1 Analisis Lokasi Tapak | 36 |
| 4.1.2 Analisis Batasan Site | 37 |
| 4.1.3 Analisis View Tapak..... | 38 |
| 4.1.4 Analisis Iklim | 40 |
| 4.1.5 Analisa Sirkulasi dan Aksesibilitas | 42 |
| 4.1.6 Analisis Vegetasi | 43 |
| 4.1.7 Analisis Kebisingan | 44 |
| 4.1.8 Analisis Utilitas | 45 |
| 4.2 Analisis Bangunan..... | 46 |
| 4.2.1 Analisis Eksisting Bangunan | 46 |
| 4.2.2 Analisis Pengguna dan Kebutuhan Ruang..... | 55 |
| 4.2.3 Analisis Program Ruang | 57 |

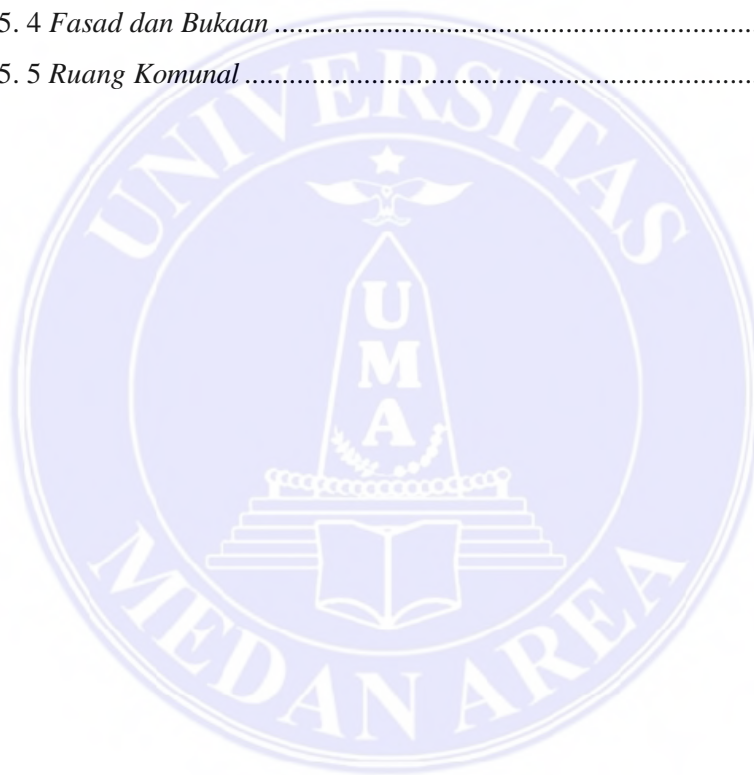
| | |
|---|----|
| 4.2.4 Analisis Zoning dan Hubungan Ruang..... | 58 |
| BAB V | 61 |
| 5.1 Konsep Utama..... | 61 |
| 5.1.1 Konsep zoning Tapak | 61 |
| 5.1.2 Konsep Bentuk dan Masa Bangunan..... | 63 |
| 5.1.3 Konsep Pendekatan Neo-Vernakular | 64 |
| BAB VI..... | 67 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 68 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2. 1 <i>situasi lokasi</i> | 25 |
| Gambar 2. 2 <i>penggunaan material</i> | 26 |
| Gambar 2. 3 <i>penanda zona jenis barang dagang</i> | 25 |
| Gambar 2. 4 <i>denah pasar baltik</i> | 27 |
| Gambar 2. 5 <i>kondisi tempat kios dan ios</i> | 27 |
| Gambar 2. 6 <i>penempatan area daging dan sayur</i> | 28 |
| Gambar 2. 7 <i>eksterior maasjid raya</i> | 28 |
| Gambar 2. 8 <i>bangunan istana budaya</i> | 29 |
| Gambar 2. 9 <i>Atap pada istana budaya</i> | 29 |
| Gambar 3. 1 <i>peta sumatera utara</i> | 33 |
| Gambar 3. 2 <i>site lokasi</i> | 34 |
| Gambar 4. 1 <i>Peta Lokasi Tapak</i> | 36 |
| Gambar 4. 2 <i>Batasan Tapak</i> | 37 |
| Gambar 4. 3 <i>Analisis View dalam ke luar</i> | 38 |
| Gambar 4. 4 <i>Analisa View Luar ke Dalam</i> | 39 |
| Gambar 4. 5 <i>Analisis Iklim</i> | 40 |
| Gambar 4. 6 <i>Analisis sirkulasi dan Aksesibilitas</i> | 42 |
| Gambar 4. 7 <i>Analisis Vegetasi</i> | 43 |
| Gambar 4. 8 <i>Analisis Kebisingan</i> | 44 |
| Gambar 4. 9 <i>Analisis Utilitas</i> | 45 |
| Gambar 4. 10 <i>Analisis Eksisting Bangunan</i> | 46 |
| Gambar 4. 11 <i>Luas Bangunan</i> | 47 |
| Gambar 4. 12 <i>Jumlah Dan Jenis Unit Dagang</i> | 48 |
| Gambar 4. 13 <i>Sirkulasi dan Akses Masuk</i> | 50 |
| Gambar 4. 14 <i>Area Parkir</i> | 51 |
| Gambar 4. 15 <i>Luas Bangunan</i> | 52 |
| Gambar 4. 16 <i>Perbandingan Pasar Lama dan Pasar Redesain</i> | 53 |

| | |
|--|----|
| Gambar 4. 17 <i>Sirkulasi dan Akses Masuk</i> | 54 |
| Gambar 4. 18 <i>Area Parkir</i> | 55 |
| Gambar 4. 19 <i>Aktivitas Hubungan Ruang Makro</i> | 58 |
| Gambar 4. 20 <i>Aktivitas Utama</i> | 59 |
| Gambar 4. 21 <i>Aktivitas Pengelola</i> | 59 |
| Gambar 4. 22 <i>Aktivitas Pendukung</i> | 60 |
| Gambar 4. 23 <i>Aktivitas service</i> | 60 |
| Gambar 5. 1 <i>Konsep zoning Tapak</i> | 61 |
| Gambar 5. 2 <i>Konsep Bentuk dan Masa Bangunan</i> | 63 |
| Gambar 5. 3 <i>Identifikasi Nilai Lokal</i> | 64 |
| Gambar 5. 4 <i>Fasad dan Bukaan</i> | 65 |
| Gambar 5. 5 <i>Ruang Komunal</i> | 66 |



DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| <i>Tabel 4. 1 Kegiatan pengguna</i> | 55 |
| <i>Tabel 4. 2 Kegiatan Penggunaan</i> | 56 |
| <i>Tabel 4. 3 Program ruang</i> | 57 |



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

RantauPrapat adalah ibu kota Kabupaten Labuhanbatu, Provinsi Sumatera Utara, yang berperan penting sebagai pusat pemerintahan, perdagangan, dan transportasi di wilayah Sumatera Utara bagian selatan. Terletak di jalur Lintas Sumatera, kota ini menjadi titik persinggahan utama bagi wisatawan dan pedagang. Nama "RantauPrapat" berasal dari kata "rantau" (daerah di sepanjang sungai) dan "prapat" (mendekat). Kota ini dipengaruhi oleh peradaban suku Batak, Melayu, dan Jawa, serta memiliki kehidupan sosial yang dinamis berkat keberagaman etnis dan budaya. Memahami sejarah, geografi, dan ekonomi RantauPrapat sangat penting untuk merencanakan masa depan yang lebih baik bagi kota ini, terutama dalam sektor perdagangan yang mencakup pusat dunia dan pasar tradisional.

Di Indonesia, saat ini terdapat lebih dari 14.182 pasar tradisional yang masing-masing memiliki ruang hingga 14 juta pedagang kaki lima dan lebih dari 9 juta posisi bagi mereka pedagang kaki lima (PKL). Namun, kurang dari 10% di antaranya dijalankan dengan efektif. Pasar tradisional merupakan pasar yang berperan penting dalam memajukan pertumbuhan ekonomi di Indonesia dan memiliki keunggulan bersaing secara alamiah (Fifi alidiya, 2022). pasar tradisional selalu dikenal oleh masyarakat dengan tempat yang kumuh, becek, kotor, bau dan tidak tertata dengan rapi, belum lagi dengan pedagang dan pembeli yang menjamur dan terus bertambah sehingga membuat suasana serta sirkulasi pergerakan menjadi buruk yang berdampak pada kemacetan lalu lintas.

Pasar rakyat merupakan pusat pertemuan antara penjual dan pembeli yang berfungsi sebagai sarana interaksi sosial dan pengembangan ekonomi masyarakat. Dikelola oleh berbagai pihak, termasuk pemerintah dan swasta, pasar ini menyediakan ruang untuk pedagang kecil dan menengah serta UKM. Kenyamanan pasar ditentukan oleh sirkulasi tata ruang yang baik, kebersihan, dan aksesibilitas yang memadai. Di daerah berkembang seperti RantauPrapat, pasar memiliki peran sentral dalam kehidupan sosial dan ekonomi, yang mencerminkan dinamika ekonomi lokal dan budaya masyarakat. Salah satu pasar penting di RantauPrapat adalah Pasar Gelugur, yang memberikan kontribusi signifikan terhadap aktivitas ekonomi di wilayah tersebut.

Pasar Gelugur merupakan salah satu pasar tradisional utama di RantauPrapat yang telah lama menjadi pusat perdagangan bagi masyarakat sekitar. Pasar ini diresmikan pada juni 2009, menggantikan pasar baru yang sebelumnya tidak mampu menampung jumlah pedagang yang terus bertambah. Melayani berbagai kebutuhan masyarakat, mulai dari bahan pangan segar seperti sayur-mayur, daging, dan ikan, hingga pakaian, peralatan rumah tangga, dan berbagai barang kebutuhan lainnya. Pada awal peresmian, terdapat 21 pedagang pakaian bekas dan seiringnya berjalannya waktu pedagang yang berada disitu semakin meningkat. Sebagai pasar yang berkembang secara organik dalam jangka waktu yang lama, Pasar Gelugur telah mengalami berbagai perubahan dan tantangan seiring dengan pertumbuhan kota dan perkembangan ekonomi.

Beberapa permasalahan utama yang dihadapi pasar gelugur seperti Situasi pasar yang berlaku cenderung dilakukan dengan kondisi pasar yang terpecah-pecah, banyak pedagang kaki lima menempati teras-teras bangunan komersial di

sepanjang jalan, bongkar muat barang terjadi di depan pasar menimbulkan hingar bingar pergerakan pejalan kaki dan terganggunya kendaraan. Kondisi pedagang kaki lima yang masih tidak menaati peraturan dengan berjualan di emperan pasar, penyebab salah satu faktor perdagangan yang berada di luar bangunan pasar dapat memberikan dampak buruk bagi kawasan dan dapat menurunkan kualitas dari sebuah produk pasar yang diperjual belikan oleh para pedagang. Dan dapat mengganggu sirkulasi di sekitar area pasar. Jika fasilitas memadai, pedagang akan lebih tertarik untuk berjualan di dalam. infrastruktur pasar yang sudah tua dan kurang terawat menyebabkan ketidaknyamanan bagi pedagang dan pengunjung. Kurangnya Tata Ruang yang Efisien seperti zonasi yang kurang jelas untuk peletakan pedagang kering dan pedagang basa yang menyebabkan bau pada pasar tercampur (Alghifari et al., 2023). Namun banyak pasar tradisional yang menghadapi masalah seperti penurunan kondisi fisik, kurangnya fasilitas modern, dan persaingan ketat dari pasar modern. Dengan berkembangnya pusat perbelanjaan dan supermarket, pasar tradisional mulai tertinggal terutama dalam hal fasilitas dan infrastruktur, yang menyebabkan berkurangnya jumlah pengunjung. Konsumen kini lebih memilih pasar modern seperti mal dan supermarket karena menawarkan kenyamanan serta fasilitas yang lebih lengkap (M. Azizul Khakim, 2024). Oleh karena itu, pasar rakyat perlu ditata ulang melalui proses redesain agar mampu bersaing. Selain itu, banyak bangunan pasar yang kurang mencerminkan identitas lokal dan nilai budaya daerah, sehingga kehilangan daya tarik visual maupun estetika.

Redesain Pasar Gelugur RantauPrapat dengan Pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular bertujuan untuk menciptakan pasar yang bersih, nyaman, dan aman bagi penjual

dan pembeli. Dengan menggabungkan unsur arsitektur tradisional lokal dan desain modern, pasar dapat mempertahankan identitas budaya sambil meningkatkan kenyamanan dan daya tarik. Pendekatan ini menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan pasar tradisional, menciptakan lingkungan yang lebih fungsional dan estetika, serta mendorong perkembangan ekonomi lokal dan kesejahteraan masyarakat. Jika diterapkan dengan baik, Redesain sendiri “menurut John M, adalah merombak atau merenovasi bangunan tanpa mengubah fungsi melalui konservasi atau relokasi.” Dalam proses ini, jenis barang pasar harus diatur ulang dan diklasifikasi, desain pasar harus diperbarui untuk menarik perhatian publik, dan penyediaan fasilitas umum sangat penting untuk mendesain ulang area pasar gelugur agar beroperasi lebih efektif dan dapat berfungsi dengan baik. memenuhi kebutuhan masyarakat. Berdasarkan permasalahan yang telah disebutkan diatas dibutuhkan penelitian lebih lanjut mengenai pendekatan neo-vernakular pada redesain pasar gelugur.

1.2 Rumusan masalah

Adapun Perumusan masalah dalam Redesain Pasar Gelugur RantauPrapat Dengan Pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular, antara lain:

1. Bagaimana menciptakan desain pasar yang lebih nyaman dan efisien dalam mendukung aktivitas perdagangan di Pasar Gelugur yang didukung dengan fasilitas publik agar lebih nyaman dan menarik bagi konsumen?
2. Bagaimana menerapkan konsep Arsitektur Neo-Vernakular dalam desain pasar agar tetap mempertahankan identitas budaya lokal RantauPrapat?

1.3 Tujuan

Ada beberapa yang menjadi tujuan Redesain Pasar Gelugur RantauPrapat Dengan Pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular yaitu, sebagai berikut:

Tujuan Umum: Mewujudkan Pasar Gelugur dengan unsur arsitektur tradisional lokal dengan desain modern, fungsional, dan nyaman dengan tetap mempertahankan nilai budaya lokal melalui penerapan arsitektur Neo-Vernakular, sehingga dapat meningkatkan kualitas lingkungan, kenyamanan pengguna, serta mendukung aktivitas perdagangan yang lebih baik.

Tujuan Khusus: Redesain ini juga bertujuan untuk menyediakan fasilitas publik, serta meningkatkan daya tarik dan daya saing pasar sebagai pusat ekonomi dan budaya. Meningkatkan kualitas pasar dengan tata ruang yang lebih tertata, serta mengoptimalkan sirkulasi udara, pencahayaan alami, sanitasi, dan drainase.

1.4 Manfaat

Dalam Redesain Pasar Gelugur RantauPrapat dengan Pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular memiliki manfaat penting bagi masyarakat pada pelestarian budaya lokal dan menciptakan desain yang mencerminkan identitas budaya. Redesain ini juga proses merancang ulang atau memperbaiki desain yang sudah ada untuk meningkatkan daya tarik sebagai destinasi wisata.

1.5 Batasan Masalah

Dalam Redesain Pasar Gelugur RantauPrapat dengan Pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular, batasan permasalahan difokuskan pada aspek-aspek berikut:

1. Redesain hanya mencakup area pasar tanpa memperluas atau mengubah fungsi utama sebagai pusat perdagangan rakyat.
2. Menggunakan pendekatan Neo-Vernakular dengan menggabungkan unsur arsitektur tradisional Sumatera Utara dan desain modern tanpa mengubah fungsi utama bangunan.

1.6 Sistematika Pembahasan

Dalam skripsi ini ada beberapa sistematika pembahasan yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan. Batasan masalah, dan sistematika pembahasan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Menjelaskan uraian teori mengenai judul, tinjauan tema arsitektur neo-vernakular, studi banding tema dan studi banding proyek sejenis.

BAB III METODOLOGI

Menjelaskan tentang deskripsi proyek yang terdiri dari lokasi proyek dan deskripsi proyek.

BAB IV ANALISA PERANCANGAN

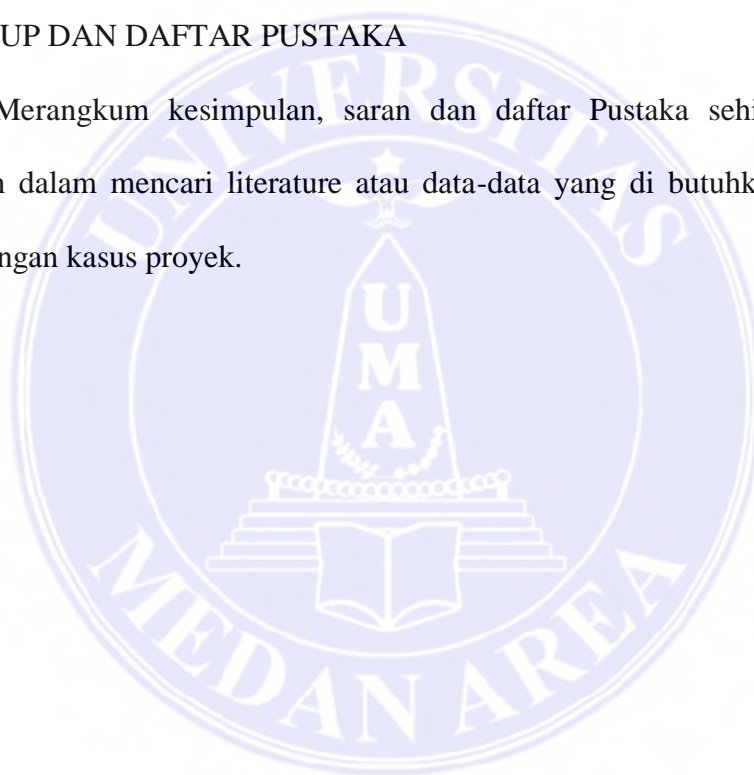
Menjelaskan data-data lahan eksisting untuk proyek yang akan di ajukan.

BAB V KONSEP PERANCANGAN

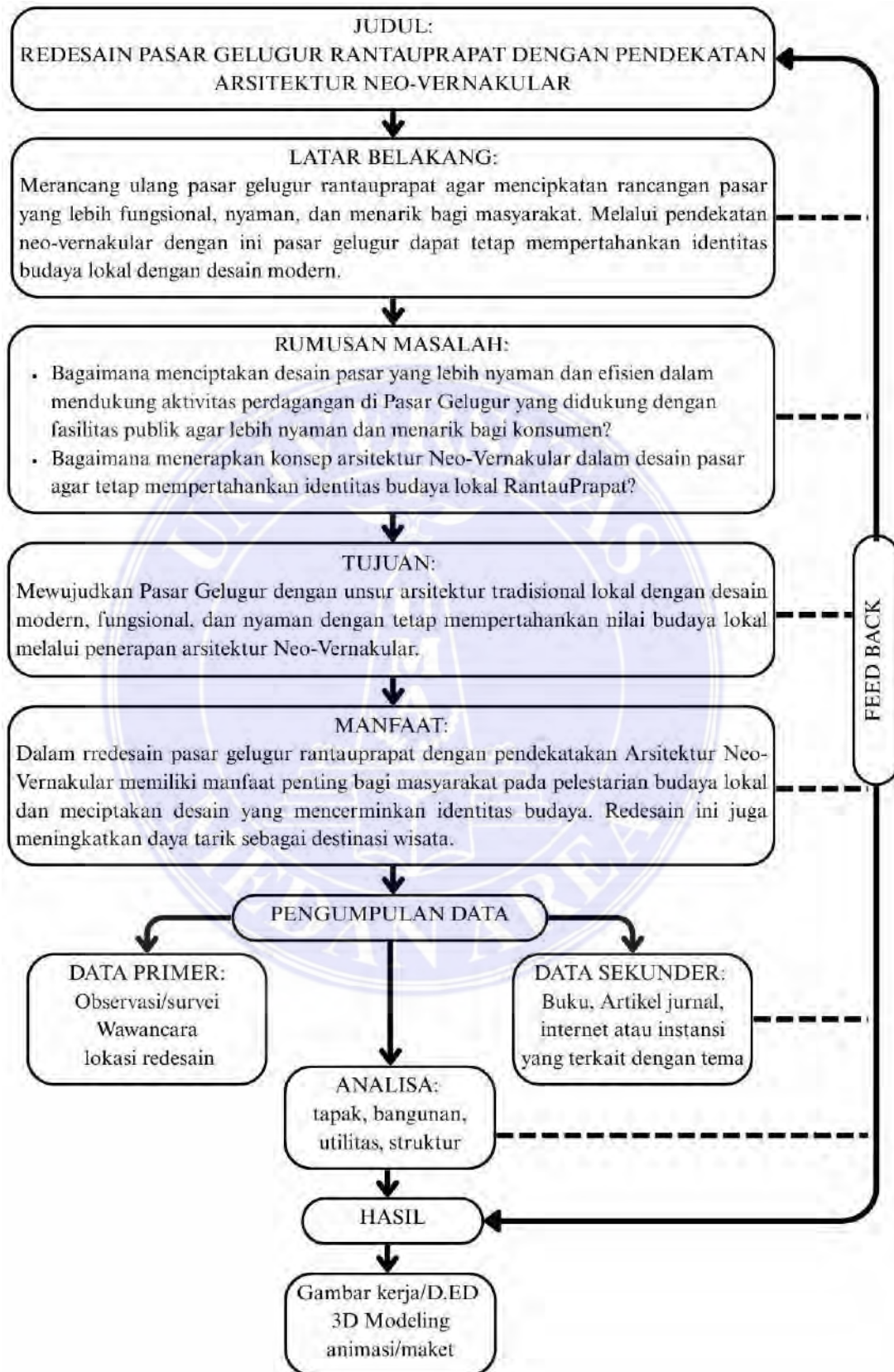
Menjelaskan mengenai konsep-konsep rancangan yang akan di terapkan pada bangunan.

PENUTUP DAN DAFTAR PUSTAKA

Merangkum kesimpulan, saran dan daftar Pustaka sehingga dapat di gunakan dalam mencari literature atau data-data yang di butuhkan pada proses perancangan kasus proyek.



1.7 Kerangka Berpikir



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Judul

Adapun pengertian judul yang diangkat pada pengertian skripsi ini adalah “Redesain Pasar Gelugur RantauPrapat Dengan Pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular” adalah sebagai berikut.

1. Redesain

Redesain berasal dari istilah bahasa Inggris "redesign," yang terdiri dari dua kata "re" dan "design" dan berarti "mendesain ulang" atau "menciptakan produk baru dari yang lama". Redesain adalah desain ulang, perencanaan kembali, perlakuan terhadap suatu hasil karya yang direncanakan secara menyeluruh meliputi desain dan pelaksanaan. Menurut (KBBI,2008).

2. Pasar Gelugur RantauPrapat

Pasar Gelugur RantauPrapat adalah sebuah perdagangan yang terletak di RantauPrapat, yang merupakan pusat ibu kota dari Kabupaten Labuhanbatu, Sumatera Utara, Indonesia. Pasar ini berfungsi sebagai tempat bertemunya para pedagang dan pembeli, di mana berbagai jenis barang, mulai dari kebutuhan sehari-hari, produk lokal, hingga hasil pertanian, dapat ditemukan.

3. Dengan

Kata “dengan” merupakan kata penghubung disebut juga konjungsi (kata sambung), yang menghubungkan kata dengan kata dalam sebuah kalimat atau menghubungkan kalimat dengan kalimat dalam sebuah paragraf.

4. Pendekatan

Definisi ini menunjukkan bahwa pendekatan merujuk pada metode atau cara yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan atau untuk memahami suatu masalah tertentu, merujuk pada kerangka kerja yang digunakan untuk menganalisis atau memahami suatu topik. Pendekatan ini merujuk pada metode yang digunakan untuk mencapai tujuan desain. Pendekatan yang di ambil adalah arsitektur neo-vernakular yang menggunakan elemen-elemen lokal dan tradisional dalam desain.

5. Arsitektur Neo-Vernakular

Arsitektur Neo-Vernakular adalah pendekatan dalam desain arsitektur yang menggabungkan elemen-elemen tradisional atau lokal (vernakular) dengan teknik dan material modern. Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan bangunan yang tidak hanya berfungsi baik dalam konteks lokal, tetapi juga mencerminkan identitas budaya dan lingkungan setempat.

Jadi, dari beberapa pengertian judul di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian dari judul Redesain Pasar Gelugur RantauPrapat Dengan Pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular adalah perencanaan kembali suatu pusat jual beli dari pedagang besar maupun pedagang kecil sebagai proses sebuah bangunan, tidak hanya berfokus pada aspek estetika, tetapi juga mempertimbangkan konteks sosial,

budaya dan penyesuaiannya terhadap iklim tradisional, material, dan elemen-elemen tradisional dan lokal ke dalam desain pasar yang lebih modern dan fungsional.

2.2 Tinjauan Terhadap Redesain

Redesain adalah kegiatan perencanaan dan perancangan kembali suatu perubahan sehingga terjadi perubahan fisik tanpa merubah fungsinya baik melalui perluasan maupun pemindahan lokasi. Redesain atau *redesign* adalah suatu perencanaan untuk melakukan perubahan pada struktur dan fungsi suatu benda, bangunan atau suatu sistem dengan tujuan untuk menghasilkan manfaat yang lebih baik dari desain semula atau untuk menghasilkan fungsi yang berbeda dari desain semula. Redesain akan dilakukan apabila hasil dari rancangan atau desain sebelumnya dirasa kurang fokus atau memiliki kecenderungan bermakna ganda. Diharapkan setelah melakukan redesain dapat menghasilkan pemaknaan yang baik pada obyek yang telah diredesain.

redesain adalah membangun dan merancang kembali suatu bangunan sehingga terjadi perubahan bentuk tanpa merubah fungsinya baik melalui perluasan, perubahan maupun pengaturan tata letak letak. Merancang kembali identik dengan meneliti kekurangan bangunan baik arsitektural maupun non- arsitektural dan kemudian memperbaikinya melalui rancangan baru, sehingga dengan adanya perancangan baru ini diharapkan dapat menyelesaikan masalah yang ada dan bangunan dapat berfungsi sesuai dengan perkembangan zaman di lingkungan nya.

2.2.1 Prinsip Redesain

Untuk menghasilkan desain yang berkualitas diperlukan pertimbangan yang cerdas dalam mengorganisasikan elemen-elemen grafis sesuai dengan prinsip-prinsip desain secara tepat dengan memperhatikan keterbatasan bahan. Sehingga diperlukan kreativitas dalam menghasilkan desain yang kreatif. Proses redesain memiliki beberapa prinsip dasar yang perlu diperhatikan agar menghasilkan output yang efektif dan efisien sebagai berikut:

1. Prinsip utama dalam desain ulang adalah menjaga fungsi asli dari objek yang didesain ulang, bahkan meningkatkan fungsi tersebut agar lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna. Redesain bukan sekedar mengubah bentuk atau tampilan, namun harus mampu menyelesaikan masalah fungsi yang ada sebelumnya dan memenuhi kebutuhan baru secara optimal. Dengan demikian, keluaran redesain akan efektif karena mampu menjawab kebutuhan nyata pengguna.
2. Redesain harus responsif terhadap kondisi lingkungan fisik, sosial, dan budaya di sekitar. Perubahan desain harus mempertimbangkan aspek lokal seperti iklim, budaya, dan kebutuhan masyarakat sekitar agar hasilnya relevan dan bermanfaat bagi pengguna serta lingkungan. Adaptasi ini juga membantu menjaga kelestarian lingkungan dan meningkatkan kenyamanan pengguna.
3. Desain ulang harus mempertimbangkan efisiensi dalam penggunaan ruang, bahan, energi, dan biaya. Perubahan yang dilakukan harus memberikan nilai tambah tanpa pemborosan sumber daya. Misalnya, dalam redesain bangunan, tata letak ruang harus dioptimalkan untuk

memaksimalkan pencahayaan alami dan sirkulasi udara sehingga mengurangi kebutuhan energi listrik dan ventilasi buatan. Efisiensi ini menjadikan hasil renovasi tidak hanya efektif tetapi juga berkelanjutan.

4. Prinsip-prinsip desain seperti keseimbangan, proporsi, irama, penekanan, dan harmoni harus diterapkan dalam desain agar hasilnya estetis dan mudah dipahami. Misalnya, proporsi yang tepat akan membuat elemen baru tidak tampak janggal, sedangkan keseimbangan visual membuat desain terasa stabil dan nyaman dilihat. Prinsip-prinsip ini membantu menghasilkan keluaran yang tidak hanya fungsional tetapi juga menarik secara visual.
5. Meskipun melakukan perubahan, desain harus menjaga kesinambungan dengan desain awal agar tidak kehilangan identitas dan karakter objek tersebut. Prinsip ini penting agar perubahan terasa alami dan tidak mengganggu harmonisasi dengan lingkungan sekitar atau elemen desain lama yang masih relevan. Konsistensi ini juga memudahkan penerimaan pengguna terhadap perubahan yang dilakukan.
6. Proses redesain harus dilakukan dengan metode yang sistematis, seperti observasi lapangan, analisis kebutuhan, dan evaluasi desain lama. Metode kontekstual, memahami hubungan antara objek dengan lingkungan dan pengguna sehingga hasil desain lebih tepat guna. Pendekatan ini meningkatkan efektivitas dan efisiensi hasil akhir.
7. Selain fungsi dan efisiensi, aspek estetika dan identitas lokal juga harus diperhatikan agar desain baru tetap mencerminkan karakter dan budaya setempat. Penggunaan material lokal, warna, dan motif khas dapat

memperkuat citra lokal dan membuat desain lebih bermakna bagi masyarakat sekitar. Ini juga mendukung pelestarian warisan budaya dalam konteks perubahan.

8. Redesain harus memperhatikan aspek keselamatan dan kenyamanan pengguna, termasuk meminimalisir risiko kecelakaan dan kesalahan penggunaan. Hal ini penting agar desain baru dapat digunakan dengan mudah dan aman oleh semua kalangan pengguna, termasuk penyandang disabilitas (universal design). Dengan demikian, output redesain menjadi inklusif dan ramah pengguna.

2.2.2 Fungsi-Fungsi Redesain

Redesain memiliki fungsi yang sangat penting dalam berbagai bidang, terutama dalam arsitektur, produk, sistem, dan layanan. Fungsi-fungsi utama renovasi dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Redesain tidak hanya fokus pada fungsi saja, tetapi juga pada aspek estetika. Fungsi ini penting agar objek yang diredesain tidak hanya lebih berguna tetapi juga lebih menarik secara visual. Hal ini dapat meningkatkan nilai jual, daya tarik, dan kepuasan pengguna.
2. redesain dilakukan untuk memenuhi perubahan regulasi, standar keselamatan, atau persyaratan lingkungan yang baru. Hal ini penting agar produk atau bangunan tetap sesuai dengan ketentuan hukum dan standar industri.
3. Redesain dapat meningkatkan nilai ekonomi suatu objek dengan menjadikannya lebih fungsional dan menarik bagi pasar. Selain itu, desain

ulang yang mempertimbangkan aspek sosial dan budaya dapat meningkatkan kenyamanan dan kepuasan pengguna, serta memperkuat identitas komunitas.

4. Teknologi dan kebutuhan pengguna terus berkembang seiring waktu. Redesain memungkinkan sebuah produk atau sistem beradaptasi dengan perubahan tersebut. Contohnya, perangkat elektronik yang didesain ulang agar kompatibel dengan teknologi terbaru atau bangunan yang diubah agar memenuhi standar keselamatan dan kenyamanan terkini.

2.2.3 Karakteristik Redesain

Redesain pasar tradisional bertujuan untuk meningkatkan kualitas fisik, fungsional, dan sosial pasar agar lebih relevan dengan kebutuhan masyarakat dan perkembangan zaman. Beberapa karakteristik utama dari redesain pasar tradisional antara lain:

1. Redesain pasar sering kali melibatkan penataan ulang tata letak kios dan jalur sirkulasi untuk memudahkan pergerakan pengunjung dan pedagang. Hal ini bertujuan untuk mengurangi kemacetan dan meningkatkan kenyamanan berbelanja.
2. Pemilihan konsep arsitektur yang sesuai dengan budaya lokal dan kondisi lingkungan sekitar menjadi penting dalam redesain pasar. Misalnya, penggunaan arsitektur vernakular kontemporer yang menggabungkan elemen tradisional dengan modernitas.

3. Menambah atau memperbaiki fasilitas seperti area parkir, tempat sampah, toilet, dan sistem drainase untuk mendukung kenyamanan dan kebersihan pasar.
4. Memilih material yang ramah lingkungan dan sesuai dengan iklim tropis Indonesia, seperti penggunaan material lokal, Integrasi dengan Teknologi Digital untuk mempermudah transaksi dan informasi, seperti sistem pembayaran non-tunai dan informasi pasar berbasis aplikasi.

2.3 Tinjauan Terhadap Pasar Tradisional

Seperti yang disebutkan oleh Wiryomartono, pasar sebagai kata benda bersinonim dengan “peken” dan kata kerjanya adalah “mapeken” yang berarti berkumpul. Syarat utama terbentuknya pasar adalah adanya terbentuknya pasar adalah adanya pertemuan antara penjual dan pembeli baik di satu tempat maupun di tempat yang berbeda. Pasar juga merupakan elemen ekonomi yang dapat memberikan manfaat dan kemakmuran bagi kehidupan manusia.

Pasar tradisional terutama yang terletak di daerah perkotaan telah tumbuh di Indonesia sejak masa permukiman atau kerajaan. Pada awal pertumbuhannya, pasar tradisional masih berupa tanah lapang yang luas tanpa bangunan permanen. Seiring berjalannya waktu, pasar tradisional banyak didirikan di berbagai kota, terbentuk dari kegiatan perdagangan yang berkembang di ruang terbuka, lapangan dan jalan raya, serta berdekatan dengan permukiman, tidak jauh dari perkampungan, antar perkampungan, dan tempat yang aman dari gangguan masyarakat (Moloku et al., 2024).

Selain itu, pasar tradisional memiliki karakteristik yang humanis sehingga dapat mengembangkan kedekatan dan hubungan “kekeluargaan” antar penjual dan pembeli. Sejalan dengan hal tersebut, faktor kualitas pelayanan dan indentifikasi konsumen sangat penting untuk mendorong konsumen berbelanja atau melakukan pembelian kembali di pasar tradisional. Hubungan yang akrab antara penjual dan pembeli menjadi ciri khas pasar tradisional.

2.3.1 Fungsi Pasar Tradisional

Pasar memiliki tiga fungsi yaitu sebagai berikut (Alghifari et al., 2023):

1. Pembentukan nilai harga

Pasar berfungsi sebagai tempat terbentuknya harga (nilai) karena merupakan arena di mana penjual dan pembeli bertemu untuk melakukan transaksi. Dalam proses ini, mereka saling melakukan tawar-menawar hingga mencapai kesepakatan mengenai harga. Dengan demikian, harga atau nilai yang terbentuk merupakan hasil interaksi jual beli yang terjadi di pasar.

2. Pendistribusian

Pasar memfasilitasi produsen dalam mendistribusikan barang secara langsung kepada konsumen. Proses distribusi antara produsen dan konsumen akan berjalan dengan lancar jika pasar berfungsi secara efektif.

3. Promosi

Pasar merupakan tempat yang paling cocok bagi produsen untuk memperkenalkan (mempromosikan) produk-produknya kepada

konsumen. Karena pasar akan selalu dikunjungi oleh banyak orang meskipun tidak diundang.

2.3.2 Ciri-Ciri Pasar Tradisional

Pasar memiliki beberapa ciri-ciri pasar tradisional yaitu sebagai berikut:

1. Sistem tawar-menawar antara penjual dan pembeli di pasar tradisional menciptakan dampak psikologis yang signifikan bagi konsumen. Proses ini melibatkan emosi dan perasaan, sehingga menimbulkan interaksi sosial yang kuat. Dalam persaingan tawar-menawar, keduanya berusaha mencapai kesepakatan harga, yang sering kali diakhiri dengan perasaan puas. Hal ini dapat mempererat hubungan sosial, menjadikan konsumen sebagai langganan tetap, dan meningkatkan kelancaran komunikasi antara pembeli dan penjual, yang pada gilirannya mendukung keramaian stan di pasar. Pasar tradisional khusus Pasar tradisional khusus adalah jenis pasar yang menjual barang-barang khusus, seperti pasar ikan, pasar sayur, dan pasar buah. Pasar ini terletak di dekat pantai atau pasar sayur yang terletak di daerah pertanian. Maka, dibutuhkan ruang sirkulasi berupa ruang pedestrian dengan lebar yang cukup.
2. Di pasar tradisional, terdapat banyak pedagang yang masing-masing memiliki hak atas stan yang mereka kelola. Setiap pedagang memiliki hak penuh atas barang dagangan yang dijual di stan mereka, sehingga tidak ada satu manajemen ringkasan seperti yang terdapat di pasar modern. Hal ini menciptakan suasana yang lebih fleksibel dan beragam dalam transaksi jual beli.

3. Ciri pasar berdasarkan pengelompokan dan jenis barang terbagi menjadi empat kelompok yaitu, kelompok bersih (kelompok jasa, warung, toko), kelompok kotor yang tidak bau (kelompok hasil bumi dan buah-buahan), kelompok kotor yang bau dan basah (kelompok sayur, ikan dan daging basah).
4. Ciri pasar berdasarkan tipe tempat berjualan, pemilihan stan milik sendiri dengan membayar biaya sewa sesuai dengan biaya yang ditetapkan. Jenis barang yang telah dikelompokkan. Bagian atau blok-blok yang telah ditetapkan tempat-tempat yang dahulu untuk pengurus setiap bagian, setelah itu sisanya untuk pedagang lainnya.

2.3.3 Klasifikasi Pasar Tradisional

Pasar tradisional merupakan area perdagangan yang terdiri dari unit-unit seperti tenda, los, kios, dan toko yang biasanya dimiliki atau dijalankan oleh pedagang, kelompok masyarakat, atau koperasi. Berdasarkan skala operasionalnya, pasar tradisional dikelompokkan ke dalam empat kategori, yaitu:

1. Pasar Tipe A

Merupakan pasar rakyat yang beroperasi setiap hari dengan luas lahan minimal 5.000meter persegi dan diisi oleh paling sedikit 400 pedagang.

2. Pasar Tipe B

Pasar yang buka setidaknya tiga kali dalam seminggu, memiliki luas lahan tidak kurang dari 4.000meter persegi, dan jumlah pedagang minimal sebanyak 275 orang.

3. Pasar Tipe C

Jenis pasar ini aktif dua kali dalam satu minggu, dengan luas area sedikitnya 3.000meter persegi dan dihuni oleh paling tidak 200 pedagang.

4. Pasar Tipe D

Merupakan pasar yang hanya beroperasi satu kali dalam seminggu, dengan luas area sekurang-kurangnya 1.000meter persegi dan sekitar 100 pedagang yang berjualan.

2.3.4 Standar Pasar Tradisional

Dalam proses pembangunan ulang, penataan kembali, pembinaan, atau pendirian pasar tradisional oleh pemerintah, pemerintah daerah, BUMD, maupun pihak swasta, terdapat sejumlah standar penting yang harus dipenuhi (Fifi Alidiya, 2022), antara lain:

1. Lokasi Pembangunan

Pendirian pasar harus merujuk pada Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) serta Rencana Detail Tata Ruang (RDTR) kabupaten atau kota setempat, termasuk aturan zonasi yang berlaku.

2. Analisis dan Peraturan

Pendirian pasar tradisional, pusat perbelanjaan, maupun toko modern (selain minimarket) wajib mengikuti ketentuan perundang-undangan serta mempertimbangkan analisis sosial ekonomi masyarakat dan keberadaan pasar sejenis di wilayah tersebut.

3. Aspek Kesehatan dan Kebersihan Pasar tradisional harus memenuhi standar kesehatan berdasarkan panduan dari Kementerian Kesehatan,

termasuk fasilitas pendukung, pembagian ruang dagang, serta pemisahan area basah, kering, dan lokasi pemotongan unggas.

4. Aspek Kenyamanan dan Keamanan

Pasar harus dirancang dengan memperhatikan pencahayaan, ventilasi, sirkulasi yang baik, aksesibilitas, dan penataan ruang dagang yang sesuai dengan jenis pasar.

5. Ketersediaan Lahan Parkir

Area parkir wajib disesuaikan secara proporsional dengan kapasitas pasar, serta memiliki jalur masuk dan keluar kendaraan yang terpisah agar lalu lintas berjalan lancar.

6. Fasilitas Umum Pendukung

Pasar harus dilengkapi dengan fasilitas umum seperti kantor pengelola, toilet, ruang laktasi, musholla, pos kesehatan, pos keamanan, ruang merokok, CCTV, area penghijauan, dan ruang disinfektan sesuai dengan klasifikasi pasar.

7. Keselamatan Bangunan

Pasar harus memiliki sistem keselamatan yang baik, meliputi jalur evakuasi darurat, titik kumpul saat keadaan darurat, dan sistem pencegahan serta penanggulangan kebakaran.

2.4 Tinjauan Tema Arsitektur Neo-vernakular

Kata Neo atau New berarti baru atau hal yang baru, sedangkan kata vernacular berasal dari kata Vernaculas (bahasa latin) yang berarti asli. Maka arsitektur vernakular dapat diartikan sebagai arsitektur asli yang dibangun oleh masyarakat setempat (Febri Kurniawati, 2024). Arsitektur Neo Vernakular

merupakan konsep arsitektur mempertimbangkan pada prinsipnya kaidah-kaidah normative, kosmologis, peran serta budaya lokal dalam kehidupan masyarakat, serta keselarasan antara Arsitektur, alam, dan lingkungan. Dalam Arsitektur Neo-Vernakular tidak hanya elemen-elemen fisik yang diterapkan dalam bentuk modern, tetapi juga elemen non fisik: budaya, pola pikir, kepercayaan/pandangan terhadap ruang, tata letak mengacu pada makro, religi atau kepercayaan yang mengikat dan lain-lain menjadi konsep dan kriteria perancangan (Nurfita Haruna, n.d.).

Arsitektur neo-vernakular adalah pendekatan desain yang mengintegrasikan elemen-elemen tradisional dan lokal dengan teknik dan material modern. Tema utama dari arsitektur ini adalah penciptaan bangunan yang tidak hanya berfungsi secara praktis tetapi juga mencerminkan identitas budaya dan konteks sosial masyarakat setempat (Izzati & Indriani, n.d.). Jencks menekankan pentingnya memahami konteks budaya dan sejarah dalam menciptakan desain yang relevan. Menurut Charles A. Jencks (1977).

2.4.1 Ciri-Ciri Arsitektur Neo Vernakular

Menurut Charles A. Jencks (1990) Dalam bukunya yang berjudul *Language of Post-Modern Architecture* dijelaskan bahwa Arsitektur Neo-Vernakular memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Mengadopsi struktur atap bertingkat dengan kemiringan atap.
2. Menggunakan batu bata sebagai unsur konstruksi lokal.
3. Menghadirkan kembali bentuk-bentuk tradisional yang ramah lingkungan dengan proporsi yang lebih vertikal.

4. Menyatukan interior dan eksterior yang terbuka melalui elemen-elemen modern.
5. Menerapkan penggunaan warna yang kuat dan perbedaan kontras.

2.4.2 Kriteria Arsitektur Neo Vernakular

Charles A. Jencks memahami arsitektur postmodern dan neo-vernakular dengan Desain harus mencerminkan dan menghormati konteks lokal. Kriteria-kriteria yang mempengaruhi arsitektur Neo Vernakular adalah sebagai berikut:

1. Bentuk-bentuk menerapkan unsur budaya, lingkungan termasuk iklim setempat diungkapkan dalam bentuk fisik arsitektural (tata letak denah, detail, struktur dan ornamen).
2. Tidak hanya elemen fisik yang diterapkan dalam bentuk modern, tetapi juga elemen nonfisik yaitu budaya pola pikir, kepercayaan, tata letak yang mengacu pada makro kosmos dan lainnya menjadi konsep dan kriteria perancangan.
3. Produk pada bangunan ini tidak murni menerapkan prinsip-prinsip bangunan vernakular melainkan karya baru (mengutamakan penampilan visualnya).

2.4.3 Prinsip-Prinsip Desain Arsitektur Neo-Vernakular

Terdapat sejumlah prinsip utama dalam pendekatan desain arsitektur Neo-Vernakular, sebagaimana dijelaskan oleh Jencks (1990), yaitu:

1. Relasi terhadap Masa Depan

Prinsip ini mencerminkan kesiapan desain dalam merespons perkembangan dan tantangan masa depan, termasuk di dalamnya pencapaian tujuan

pembangunan berkelanjutan (SDGs) serta pendekatan *decoding* dalam arsitektur.

2. Keterkaitan Langsung

Desain harus mampu beradaptasi dan merespons karakter lokal secara kreatif, serta disesuaikan dengan nilai-nilai maupun fungsi bangunan yang ada saat ini. Bangunan yang dirancang diharapkan dapat mengikuti kebutuhan masa kini serta mendukung aktivitas pengguna secara optimal melalui perencanaan ruang yang tepat.

3. Keterkaitan Abstrak

Merupakan hasil dari interpretasi terhadap nilai-nilai budaya dan warisan arsitektur tradisional yang kemudian diterjemahkan ke dalam bentuk dan elemen arsitektural seperti ornamen serta wujud bangunan yang baru.

4. Hubungan dengan Lanskap Melibatkan pemahaman dan pengolahan terhadap kondisi lingkungan sekitar, baik dari segi fisik, topografi, hingga iklim, yang kemudian menjadi bagian integral dalam proses perancangan.

5. Pendekatan Kontemporer

Mengacu pada pemanfaatan teknologi modern dan pemikiran masa kini dalam proses desain arsitektur, baik dari sisi metode maupun alat yang digunakan, agar dapat menciptakan bangunan yang relevan dengan konteks zaman sekarang.

2.5 Studi banding

2.5.1 Studi Banding Bangunan Sejenis

1. Temporary Site of Shengli Market / LUO studio

Proyek ini merupakan pembangunan pasar sementara yang menggantikan pasar lama di Kota Puyang, Tiongkok. Pasar sebelumnya berada di wilayah kota tua dan telah melayani masyarakat selama beberapa dekade.



Gambar 2. 1 *situasi lokasi*
Sumber : <https://www.archdaily.com>

Seiring waktu, kondisi pasar tersebut menjadi tidak tertata, terlihat kumuh, dan sering menimbulkan kemacetan lalu lintas. Dalam upaya revitalisasi kawasan kota, pasar dan area sekitarnya dinilai perlu direnovasi atau dibangun ulang. Desain interior pasar sementara ini memanfaatkan dominasi warna putih dan coklat kayu, yang mampu menciptakan kesan bersih, sehat, higienis, dan menyegarkan. Di area los



Gambar 2. 2 *penanda zona jenis barang dagang*
Sumber : <https://www.archdaily.com>

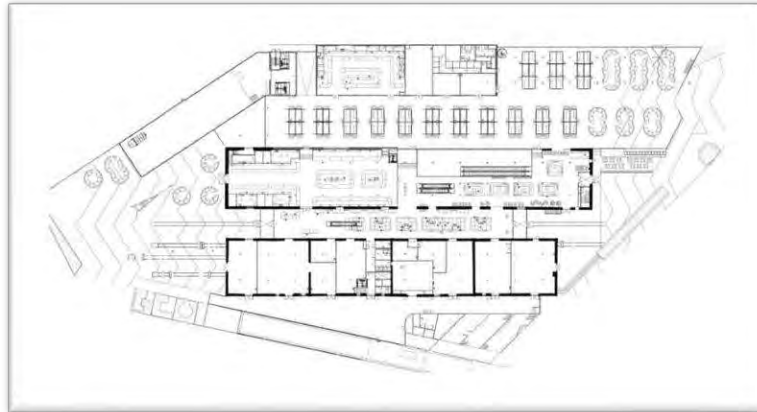
dagang, meja dilapisi dengan material stainless steel yang memudahkan aktivitas pedagang seperti memotong dan membersihkan produk. Warna abu-abu dengan permukaan mengilap (glossy) pada material ini juga membantu menonjolkan tampilan barang dagangan agar terlihat lebih segar.

Sementara itu, penerapan kayu pada dinding los menambahkan nuansa alami yang mendukung visual barang dagangan, seolah-olah produk tersebut berasal langsung dari alam. Selain itu, zona jenis dagangan ditandai dengan elemen penanda berwarna yang diletakkan pada ketinggian tertentu, sehingga pengunjung dapat dengan mudah mengenali dan menemukan barang yang mereka butuhkan.



Gambar 2. 3 penggunaan material
Sumber : <https://www.archdaily.com>

2. Pasar Stasiun Baltik



Gambar 2. 4 denah pasar baltik



Gambar 2. 5 kondisi tempat kios dan ios5

Sumber : <https://www.archdaily.com>

Pasar Stasiun Baltik terletak di utara Tallinn antara stasiun kereta api utama kota dan kawasan pemukiman Kalamaja. Lokasi yang berada di dekat jalur kereta dan jalan utama menjadi tempat area publik bagi pengunjung untuk berbelanja keperluan. terdapat di lantai pertama untuk barang-barang penting seperti barang antik, barang bekas dan pakaian, ada juga kerajinan, dan barang-barang rumah tangga Estonia.

Menggunakan materialnya batu bata dengan berbagai warna dan keramik batu bata. Menempatkan area daging dan ikan berdampingan dengan area sayur dan buah.



Gambar 2. 4 penempatan area daging dan sayur
Sumber : <https://www.archdaily.com>

2.5.2 Studi Banding Tema Sejenis

1. Mesjid raya sumatera barat

Masjid raya sumatera barat merupakan masjid raya yang selesai dibangun pada tahun 2019 dengan 4.430 m² yang dirancang oleh rizal



Gambar 2. 5 eksterior masjid raya
Sumber : <https://www.goodnewsfromindonesia.id>

muslimin dengan kapasitas 5.000-6.000 orang. terdapat sirkulasi menuju pintu masjid.

Penggunaan material kayu pada bagian pintu masuk serta dinding masjid dibatasi oleh dinding berbentuk bilah-bilah sehingga cahaya dan udara dapat masuk, dan bagian atap berbentuk dengan ukiran kayu

disekelilingnya. Dengan menggunakan garnit, marmer, aluminium, dan pada bagian atapnya menggunakan material pipa baja.

2. National Theatre di Malaysia

Bangunan Istana Budaya berada di Jln. Tun Razak, Titiwangsa, 50694 Kuala Lumpur, Wilayah Persekutuan Kuala Lumpur, Malaysia. Istana Budaya memiliki fungsi sebagai sarana kebudayaan yang terdapat auditorium dan panggung pertunjukan (Muhammad Faiz amali, 2024).



Gambar 2. 6 bangunan istana budaya
Sumber : <https://www.visitselangor.com>

Bangunan ini didesain oleh arsitek lokal yaitu Muhammad Kamar Ya'akub menggunakan struktur 'lipatan' pada atap yang bertumpang-tumpang dan berhasil menarik perhatian pengamat dunia arsitektur.



Gambar 2. 7 Atap pada istana budaya
Sumber : <https://www.visitselangor.com>

Neo Vernakularnya pada bangunan lebih menitik beratkan pada nilai-nilai non fisiknya. Bangunan Istana Budaya dapat dijadikan salah satu studi banding tema sejenis yang dapat mengaplikasikan bangunan yang membawa nilai kearifan lokal dengan penyajian yang modern dengan menerapkan konsep arsitektur neo-vernakular yang membawa nilai-nilai budaya lokalnya serta teknologi dan elemen modern (Widi & Prayogi, 2020).

2.5.3 Kesimpulan Studi Banding

Jadi, dari beberapa studi banding dari bangunan sejenis dan tema sejenis di atas dapat disimpulkan bahwa, pada redesain pasar gelugur rantauprapat dapat teridentifikasi melalui bentuk fisik bangunan. Elemen fisik yang dapat mempresentasikan Neo-Vernakular yaitu bentuk dasar, material, dan zonasi ruang bangunan. Elemen tersebut memperhatikan aspek kebudayaan sekitar dengan mengaplikasikannya dengan diterapkannya pendekatan arsitektur neo-vernakular yang mengutamakan kearifal lokal budaya tersebut, dan membuat suatu daya tarik bagi pembeli atau wisatawan yang datang.

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Metode Perancangan

Metode perancangan merupakan proses mengimplementasikan perancangan untuk mengumpulkan informasi yang terkait dengan rancangan untuk membentuk masalah dan tujuan yang ingin dicapai dan juga dapat dipahami sebagai proses pemecahan masalah yang mungkin terjadi selama perancangan atau penelitian.

Pada rancangan ini metode yang digunakan adalah Metode Kualitatif Deskriptif sebagai metode artistik. Dalam pendekatan kualitatif deskriptif ini bertujuan untuk menjelaskan suatu kondisi dan situasi sosial tertentu dengan pendekatan yang bersifat ilmiah dengan mengamati suatu obyek penelitian dan kemudian menjelaskan apa saja yang diamati yang berbentuk deskriptif. Pendekatan ini berlandaskan filosofi post-positivis, mengutamakan data deskriptif dari observasi lapangan dan wawancara mendalam untuk mengungkap kompleksitas hubungan manusia-ruang. Sugiyono (2009).

3.2 Metode Pengumpulan dan Pengolahan Data

Dalam mengelola ada dua cara yang harus dilakukan yaitu mengelola data primer dan data sekunder, yang dapat di jelaskan antara lain:

1. Data Primer
 - Obervasi Lapangan

Pengamatan wajib pertama adalah memeriksa kondisi kehidupan situs yang akan digunakan nanti dalam redesain pasar gelugur rantauprapat, dengan mempertimbangkan situs saat ini yang sedang

disurvei dan menemukan data yang diperlukan seperti lokasi tapak, luasan tapak, batasan-batasan tapak, orientasi tapak, GSB, dan potensi tapak.

- Dokumentasi

Dokumentasi merupakan metode yang akan dilakukan untuk mencari data berupa gambaran atau video yang dibutuhkan berdasarkan fakta yang ada. Bahan-bahan yang diperoleh dari site digunakan sebagai dasar pertimbangan dalam pemilihan lokasi.

- Wawancara

Wawancara, merupakan kegiatan yang dilakukan dengan cara bertanya langsung kepada narasumber, dan masyarakat pengguna.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah informasi yang dapat diperoleh melalui tinjauan literatur untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan, termasuk teori, penilaian profesional, dan aturan pemerintah yang dapat digunakan sebagai referensi dalam desain untuk melanjutkan studi. Informasi yang digunakan dalam penulisan dapat bersumber dari internet, buku, jurnal, peraturan perundangan, dan aturan administrasi.

3.3 Letak Geografi kabupaten Labuhanbatu

Redesain Pasar Gelugur RantauPrapat dilakukan dengan mendesain ulang untuk menghasilkan pasar yang bersih, nyaman, dan aman bagi para penjual dan pembeli dengan



Gambar 3. 1 peta sumatera utara
Sumber : Analisis Pribadi

merombak tampilan yang kumuh yang sering terlihat pada pasar tradisional, melalui perbaikan dalam penataan pembangunan. dan sesuai dengan standar yang berlaku. Lokasi Redesain Pasar Gelugur RantauPrapat dengan Pendekatan Neo-Vernakular berada di Indonesia pulau sumatera utara, kabupaten labuhanbatu, kecamatan rantauprapat.

- Barat : berbatasan dengan pemukiman penduduk dengan pembatas jalan aspal.

pasar ini berada di jalan Jl. Pasar Gelugur, Kel. Sirandorung, Rantauprapat, Kec. Rantau Utara, Kab. Labuhanbatu, Sumatera Utara. Site ini memiliki luas lahan $\pm 24.298 m^2$ dan berada di kawasan Pusat Perbelanjaan.



BAB VI

KESIMPULAN

Redesain Pasar Gelugur Rantauprapat dengan pendekatan arsitektur neo-vernakular bertujuan untuk menjawab permasalahan pasar tradisional yang tidak tertata, kurang nyaman, dan belum mencerminkan identitas lokal. Hasil perancangan menghasilkan pasar yang lebih fungsional, modern, dan nyaman, dengan tetap mengadaptasi nilai budaya Batak Mandailing melalui bentuk atap pelana tinggi, fasad berornamen geometris sederhana, serta bukaan lebar untuk pencahayaan dan ventilasi alami. Kehadiran ruang komunal berupa taman terbuka di tengah bangunan memperkuat fungsi sosial pasar sebagai ruang interaksi masyarakat, sementara penataan zonasi, sirkulasi, fasilitas parkir, loading dock, dan area khusus pedagang non-halal menciptakan keteraturan serta kenyamanan aktivitas perdagangan. Integrasi elemen tradisional dengan konstruksi modern menjadikan pasar ini tidak hanya berfungsi sebagai pusat ekonomi, tetapi juga sebagai simbol identitas budaya lokal yang berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alghifari, T. M., Fuady, M., Qadri, L., Arsitektur, M. J., & Perencanaan, D. (2023). *Penerapan Arsitektur Neo-Vernakular pada Redesain Pasar Induk Lambaro*.
- Febri Kurniawati, M. F. D. T. P. (2024). *NEO VERNACULAR APPROACH TO REDESIGN OF THE SURABAYA PABEAN MARKET PENDEKATAN NEO VERNAKULAR PADA REDESAIN PASAR PABEAN SURABAYA*.
- Fifi alidiya. (2022). *Redesain Pasar Tradisional Mardika dengan pendekatan Neo Vernakular di Tepi Teluk Kota Ambon i COVER*.
- Izzati, H., & Indriani, S. (n.d.). *PENERAPAN LANGGAM ARSITEKTUR NEO-VERNAKULAR PADA KONSEP REDESAIN PASAR KOSAMBI*.
- M. Azizul Khakim. (2024). *Revitalisasi Pasar Tradisional Berkonsep VRIO, Heritage Tourism dan IPTEK*.
- Moloku, S., Noorwahyu, M. Y., & Kawatu, F. E. (2024). Jurnal Ilmiah Desain Sains Arsitektur *PENDEKATAN ARSITEKTUR NEO-VERNAKULAR DI KOTA TOMOHON PADA REDESAIN PASAR TRADISIONAL TOMOHON*. *Jurnal Ilmiah Desain Sains Arsitektur*, 4, 2024. <https://doi.org/10.53682/dsa.v4i2.7786>
- Muhammad Faiz amali, A. hadi P. S. T. (2024). *PENERAPAN KONSEP NEO-VERNACULAR PADA BANGUNAN GALERI SENI*.
- Nurfita Haruna, E. V. R. T. (n.d.). *PENERAPAN TEMA ARSITEKTUR NEO-VERNAKULAR PADA PERANCANGAN PUSAT INFORMASI PARIWISATA DI KABUPATEN TOJO UNA-UNA*.

Satuhu, Y. M., Nugroho, A. M., & Wulandari, L. D. (n.d.). *Redesain Pasar Bareng Kota Malang (Perancangan Pasar Tradisional Bercitra Modern)*.

Widi, C., & Prayogi, L. (2020). Penerapan Arsitektur Neo-Vernakular pada Bangunan Budaya dan Hiburan. *Jurnal Arsitektur ZONASI*, 3(3), 282–290.

<https://doi.org/10.17509/jaz.v3i3.23761>



LAMPIRAN

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Lampiran 1 : Desain Banner

Lampiran 2 : Gambar Kerja

Lampiran 3 : Rendering Eksterior dan Interior

Lampiran 4 : Video Animasi (Barcode)



DESAIN BANNER

REDESAIN PASAR GELUGUR RANTAUPRAPAT DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR NEO VERNAKULAR



DESKRIPSI PROYEK

Merupakan redesain ulang kompleks pasar tradisional dengan pendekatan arsitektur neo vernakular dengan konsep pembangunan yang memperhatikan lingkungan, sosial, budaya, dan estetika. Redesain pasar gelugur rantau prapat dengan pendekatan arsitektur neo vernakular.

Lokasi: Rantau Prapat, Kabupaten Langkat, Kecamatan Rantau Prapat, Kabupaten Langkat, Sumatera Utara

Luas Tapak: 12.300 m² **Luas Bangunan:** 17.170 m²

Jumlah dan Jenis Unit Dagang: 265 unit dagang akan direnovasi dan 233 unit dagang baru akan dibangun.

LATAR BELAKANG

Pasar gelugur rantau prapat merupakan pasar tradisional yang sudah ada sejak lama. Pasar ini memiliki potensi yang sangat besar untuk dikembangkan dengan pendekatan arsitektur neo vernakular.

TUJUAN

Meningkatkan daya tarik pasar dengan konsep arsitektur neo vernakular dengan konsep modern, fungsional dan estetika. Meningkatkan nilai budaya lokal melalui penerapan elemen-elemen tradisional.



PENERAPAN TEMA

BENTUK ATAP
Bentuk atap yang digunakan adalah bentuk atap tradisional dengan sentuhan modern.

PASAR DAN ORNAMEN
Merupakan pasar yang dibangun dengan konsep pasar tradisional dengan sentuhan modern.

BURUHLAN DAN AKSES
Merupakan akses yang digunakan untuk menghubungkan antar bagian.

ZONASI RUANG
Merupakan zona yang digunakan untuk membedakan fungsi ruang.

RUANG TERBUKA
Merupakan ruang yang digunakan untuk kegiatan sosial dan budaya.

KONDISI PASAR GELUGUR

LUAS BANGUNAN YANG TELAH DIBANGUN
17.170 m²

JUMLAH DAN JENIS UNIT DAGANG
Lantai 1 dari sekitar 265 menjadi 333 unit, lantai 2 memiliki sekitar 483 menjadi 113 unit.



GAMBAR KERJA







PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MEDAN AREA
2025

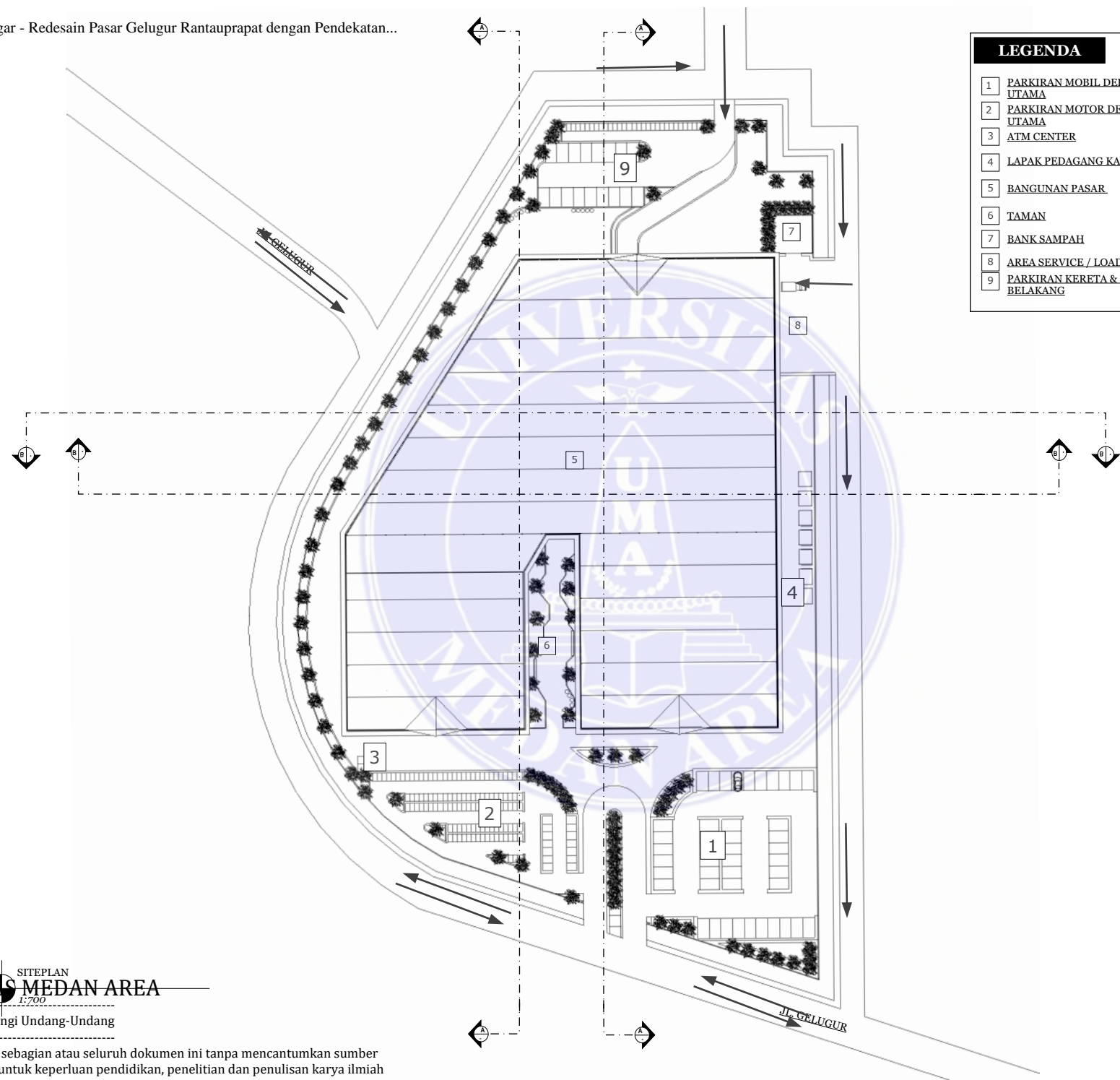
RINA SARASWATI S.T., M.T. ALYA CHANTIKA SIREGAR (21814007)





Catatan :

| LEGENDA | |
|---------|----------------------------------|
| 1 | PARKIRAN MOBIL DEPAN AKSES UTAMA |
| 2 | PARKIRAN MOTOR DEPAN AKSES UTAMA |
| 3 | ATM CENTER |
| 4 | LAPAK PEDAGANG KAKI LIMA |
| 5 | BANGUNAN PASAR |
| 6 | TAMAN |
| 7 | BANK SAMPAH |
| 8 | AREA SERVICE / LOADING DOCK |
| 9 | PARKIRAN KERETA & MOBIL BELAKANG |

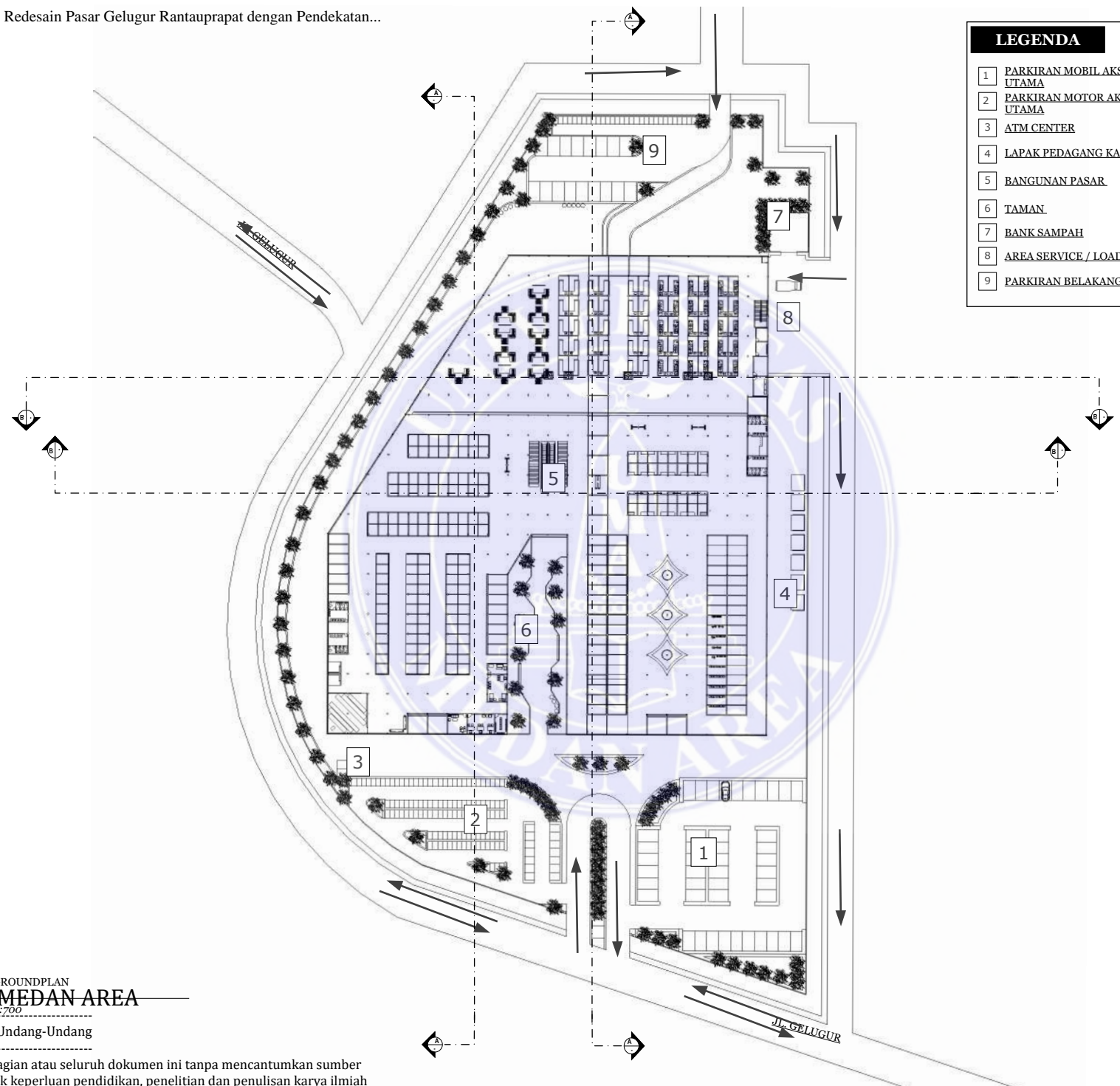




UNIVERSITAS MEDAN AREA
FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

Catatan :

| LEGENDA | |
|---------|----------------------------------|
| 1 | PARKIRAN MOBIL AKSES PINTU UTAMA |
| 2 | PARKIRAN MOTOR AKSES PINTU UTAMA |
| 3 | ATM CENTER |
| 4 | LAPAK PEDAGANG KAKI LIMA |
| 5 | BANGUNAN PASAR |
| 6 | TAMAN |
| 7 | BANK SAMPAH |
| 8 | AREA SERVICE / LOADING DOCK |
| 9 | PARKIRAN BELAKANG |



GROUNDPLAN
UNIVERSITAS MEDAN AREA
1:700

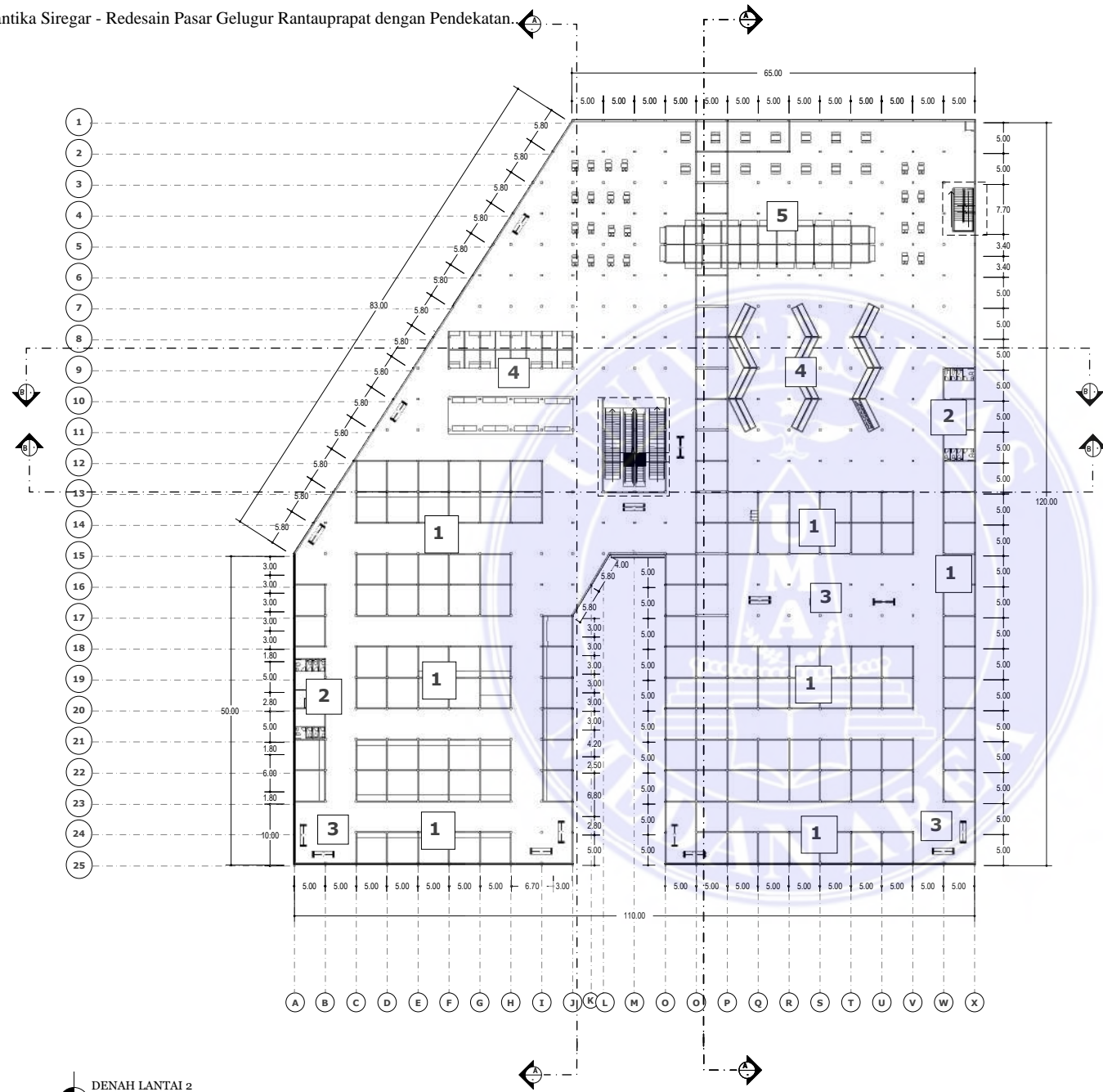
© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area



Document Accepted 9/4/26

| | |
|--------------------------------------|-------------|
| NAMA TUGAS | |
| TUGAS AKHIR | |
| NAMA PROYEK | |
| REDESAIN PASAR GELUGUR | |
| DOSEN PEMBIMBING | PARAF |
| RINA SARASWATY S.T. M.T | |
| NAMA MAHASISWA (NPM) | |
| ALYA CHANTIKA SIREGAR (218140007) | |
| NAMA GAMBAR | |
| GROUNDPLAN | |
| SKALA | |
| 1 : 700 | |
| NO. GAMBAR | KODE GAMBAR |
| | |



KETERANGAN

- 1 TOKO
- 2 TOILET
- 3 AREA DUDUK
- 4 LOS KERING
- 5 TEMU RASA/FOODCOURT



UNIVERSITAS MEDAN AREA
 FAKULTAS TEKNIK
 PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

Catatan :

| | |
|----------------------------|-------|
| NAMA TUGAS | |
| TUGAS AKHIR | |
| NAMA PROYEK | |
| REDESAIN PASAR GELUGUR | |
| DOSEN PEMBIMBING | PARAF |
| RINA SARASWATY S.T. M.T | |
| NAMA MAHASISWA (NPM) | |

ALYA CHANTIKA SIREGAR
 (218140007)

| | |
|----------------|-------------|
| NAMA GAMBAR | |
| DENAH LANTAI 2 | |
| SKALA | |
| 1 : 500 | |
| NO. GAMBAR | KODE GAMBAR |
| | |





Catatan :

NAMA TUGAS

TUGAS AKHIR

NAMA PROYEK

REDESAIN PASAR GELUGUR

DOSEN PEMBIMBING PARAF

RINA SARASWATY S.T.
M.T

NAMA MAHASISWA (NPM)

ALYA CHANTIKA SIREGAR
(218140007)

NAMA GAMBAR

DENAH LANTAI 2

SKALA

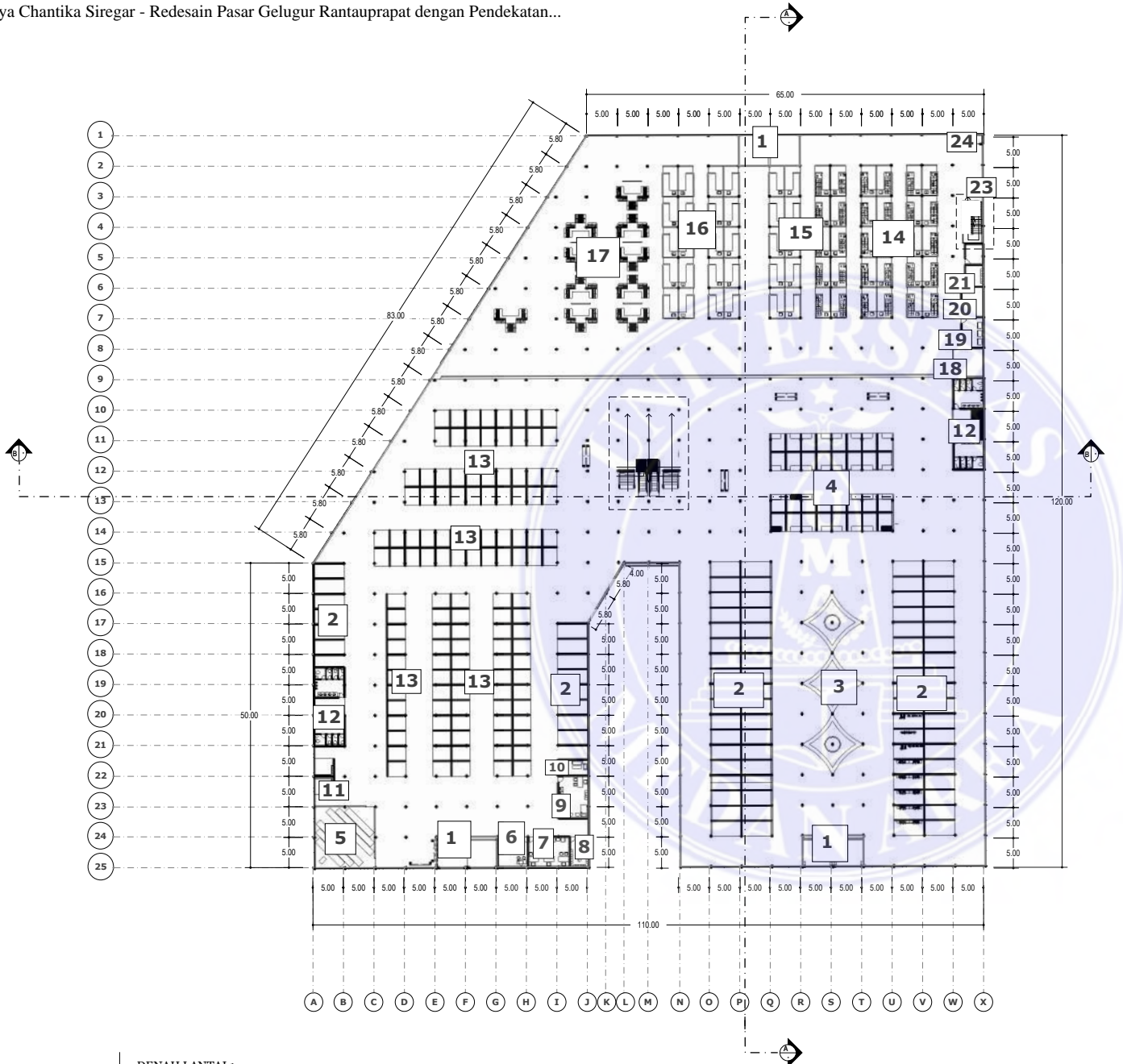
1 : 500

Document Accepted 9/4/26

NO. GAMBAR KODE GAMBAR

KETERANGAN

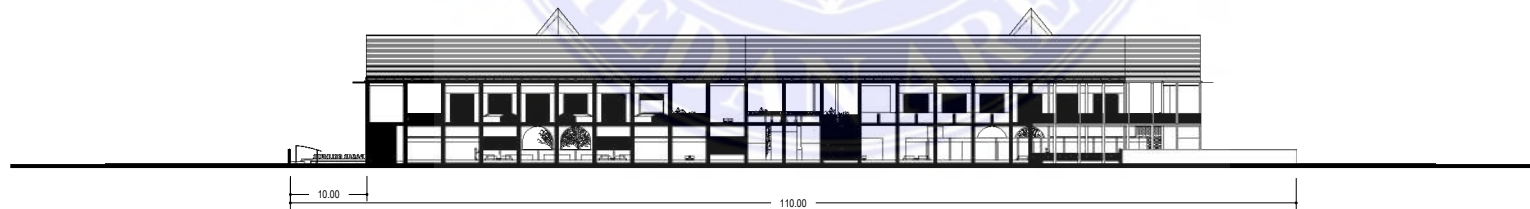
- 1 AKSES MASUK & KELUAR PENGUNJUNG
- 2 KIOS TIPE A
- 3 AREA DUDUK
- 4 LOS KERING
- 5 MUSHOLLA
- 6 R. KEPALA UPT PASAR
- 7 R. PENGELOLAH PASAR
- 8 R.ARSIP
- 9 R. KESEHATAN
- 10 R.LAKTASI/R.MENGUSUI
- 11 TEMPAT WUDHU
- 12 TOILET
- 13 KIOS TIPE B
- 14 LOS BASAH DAGING
- 15 LOS BASAH AYAM
- 16 LOS BASAH IKAN
- 17 LOS BASAH SAYUR & BUAH
- 18 TAMAN
- 19 R.COLD STORAGE (R.PENDINGIN)
- 20 GUDANG
- 21 R.SERVIS
- 22 R.ME
- 23 LOADING DOCK
- 24 SHAFT SAMPAH





UNIVERSITAS MEDAN AREA
FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

Catatan :



© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

NAMA TUGAS

TUGAS AKHIR

NAMA PROYEK

REDESAIN PASAR GELUGUR

DOSEN PEMBIMBING

PARAF

RINA SARASWATY S.T.
M.T

NAMA MAHASISWA (NPM)

ALYA CHANTIKA SIREGAR
(218140007)

NAMA GAMBAR

POTONGAN TAPAK

SKALA

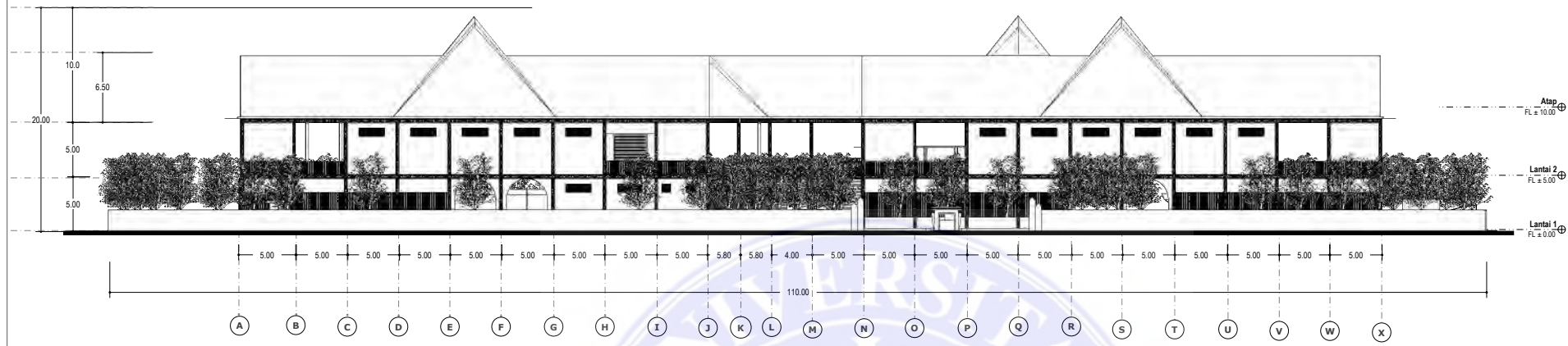
1 : 500
1 : 400



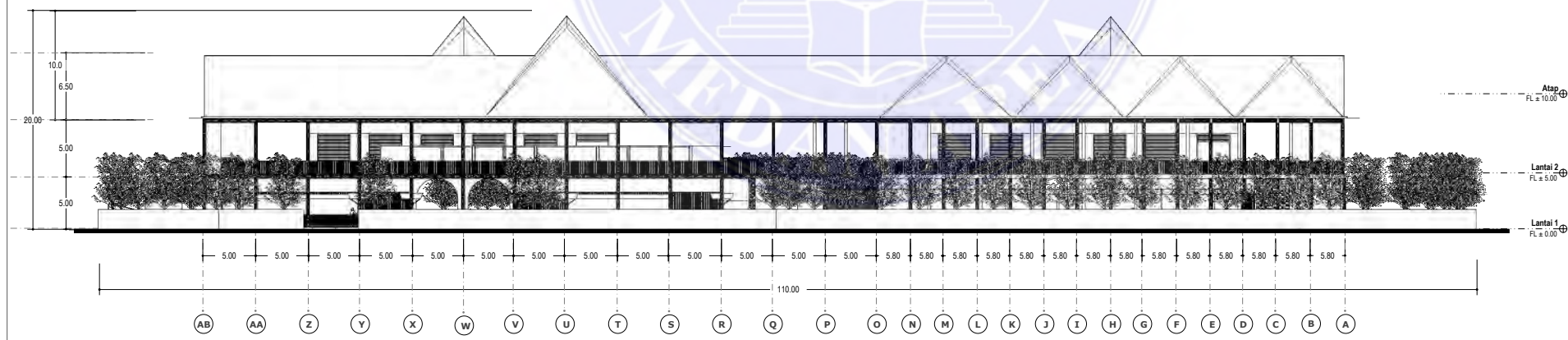
Document Accepted 9/4/26

NO. GAMBAR

KODE GAMBAR



TAMPAK DEPAN
1:300



UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

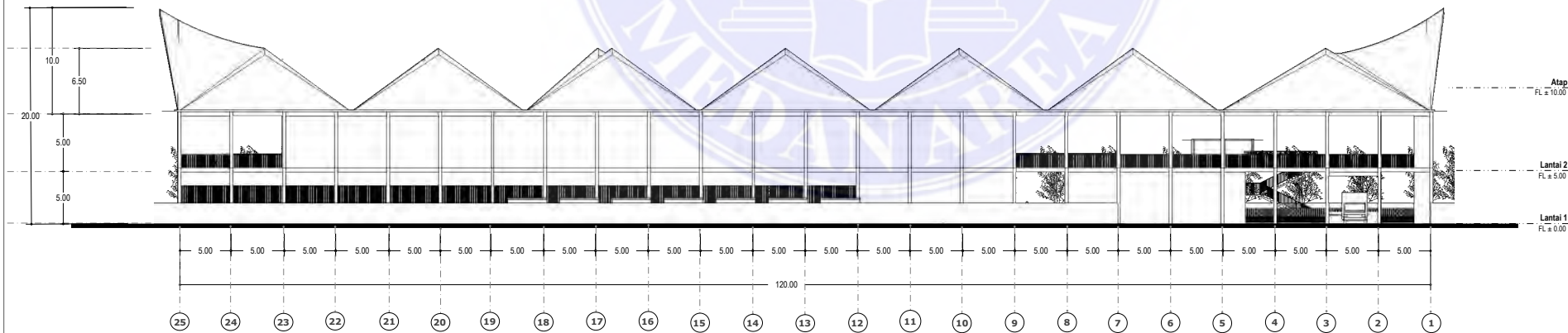


UNIVERSITAS MEDAN AREA
FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

Catatan :

| | |
|--------------------------------------|-------------|
| NAMA TUGAS | |
| TUGAS AKHIR | |
| NAMA PROYEK | |
| REDESAIN PASAR GELUGUR | |
| DOSEN PEMBIMBING | PARAF |
| RINA SARASWATY S.T. M.T | |
| NAMA MAHASISWA (NPM) | |
| ALYA CHANTIKA SIREGAR (218140007) | |
| NAMA GAMBAR | |
| TAMPAK DEPAN & TAMPAK BELAKANG | |
| SKALA | |
| 1 : 300 | |
| Document Accepted 9/4/26 | |
| NO. GAMBAR | KODE GAMBAR |
| | |





UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area



UNIVERSITAS MEDAN AREA
FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

Catatan :

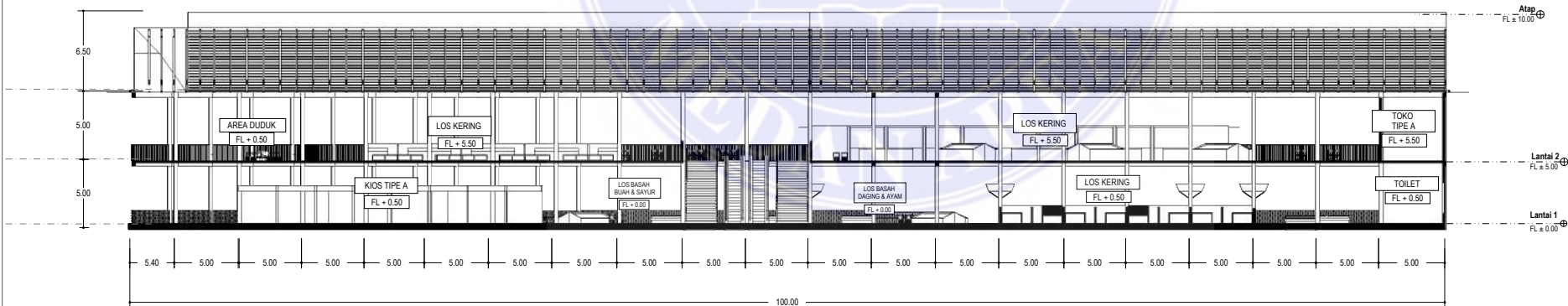
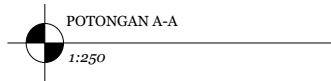
| | |
|--------------------------------------|-------------|
| NAMA TUGAS | |
| TUGAS AKHIR | |
| NAMA PROYEK | |
| REDESAIN PASAR GELUGUR | |
| DOSEN PEMBIMBING | PARAF |
| RINA SARASWATY S.T. M.T | |
| NAMA MAHASISWA (NPM) | |
| ALYA CHANTIKA SIREGAR (218140007) | |
| NAMA GAMBAR | |
| TAMPAK KIRI & TAMPAK KANAN | |
| SKALA | |
| 1 : 300 | |
| Document Accepted 9/4/26 | |
| NO. GAMBAR | KODE GAMBAR |
| | |





UNIVERSITAS MEDAN AREA
FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

Catatan :



UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

| | |
|-----------------------------------|-------------|
| NAMA TUGAS | |
| TUGAS AKHIR | |
| NAMA PROYEK | |
| REDESAIN PASAR GELUGUR | |
| DOSEN PEMBIMBING | PARAF |
| RINA SARASWATY S.T., M.T. | |
| NAMA MAHASISWA (NPM) | |
| ALYA CHANTIKA SIREGAR (218140007) | |
| NAMA GAMBAR | |
| POTONGAN A-A & POTONGAN B-B | |
| SKALA | |
| 1 : 250 | |
| Document Accepted 9/4/26 | |
| NO. GAMBAR | KODE GAMBAR |
| | |



UNIVERSITAS MEDAN AREA
FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI
ARSITEKTUR

CATATAN:

NAMA TUGAS

TUGAS AKHIR

NAMA PROYEK

REDESAIN PASAR GELUGUR

DOSEN PEMBIMBING

PARAF

RINA SARASWATY S.T., M.T.

NAMA MAHASISWA (NPM)

ALYA CHANTIKA SIREGAR
(218140007)

NAMA GAMBAR

SKALA

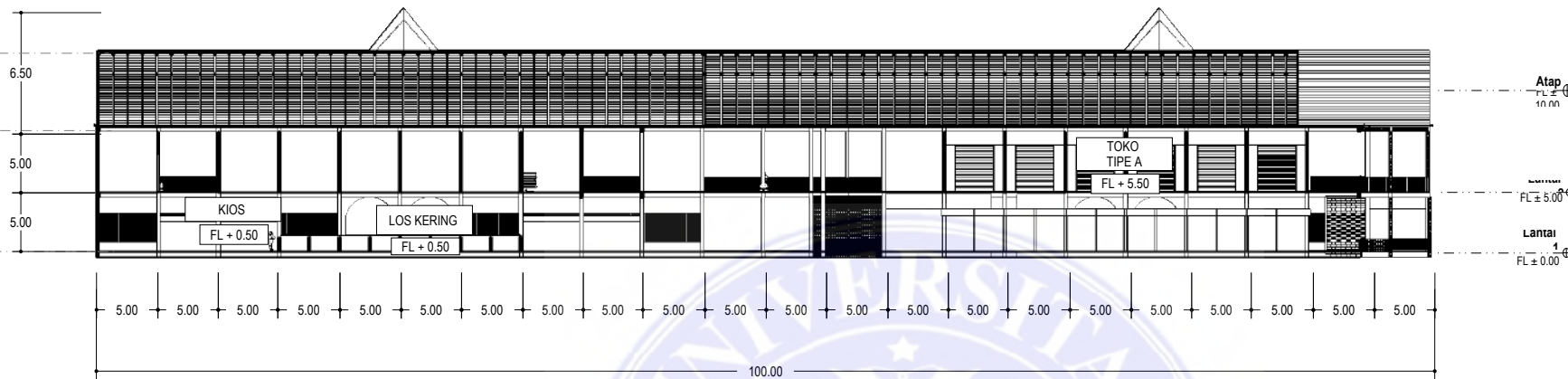
ALYA CHANTIKA SIREGAR
(218140007)

1:1000

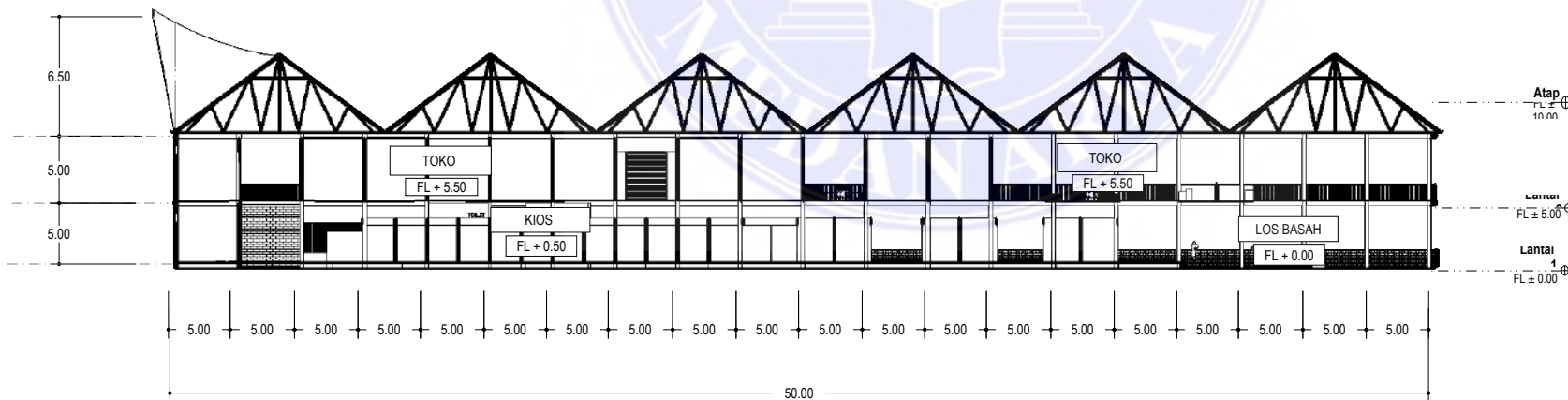
NO. GAMBAR

KODE GBR

Document Accepted 9/4/26



POTONGAN AA
1:400



UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area





UNIVERSITAS MEDAN AREA
FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

Catatan :

NAMA TUGAS

TUGAS AKHIR

NAMA PROYEK

REDESAIN PASAR GELUGUR

DOSEN PEMBIMBING

PARAF

RINA SARASWATY
S.T,M.T

NAMA MAHASISWA (NPM)

ALYA CHANTIKA SIREGAR
218140007

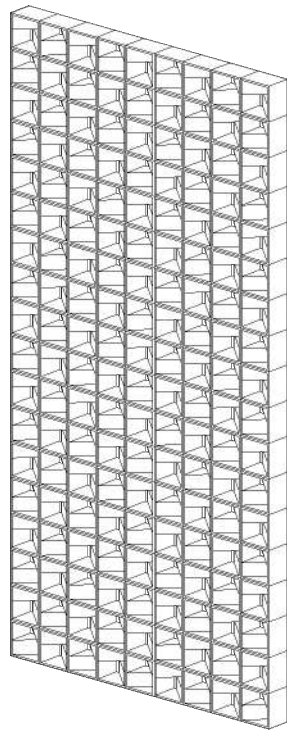
NAMA GAMBAR

SKALA

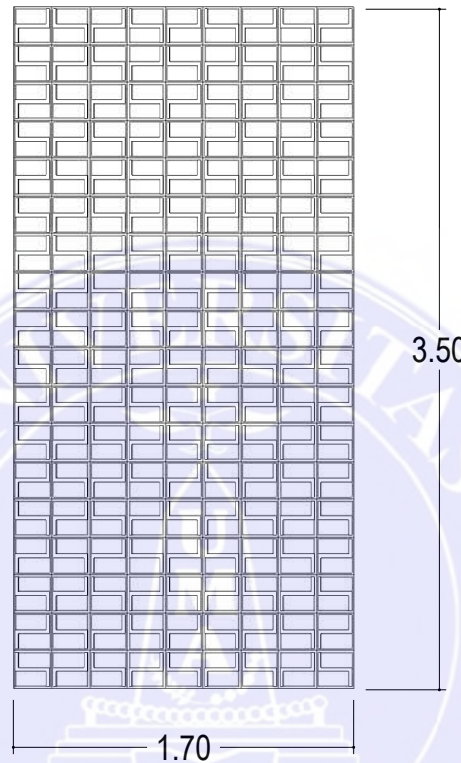
Document Accepted 9/4/26

NO. GAMBAR

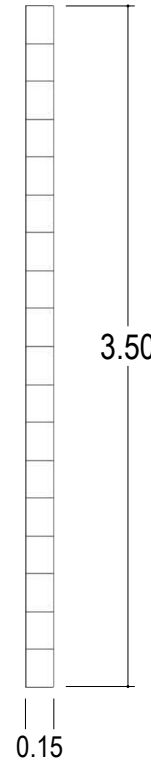
KODE GAMBAR



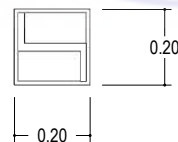
PERSPEKTIF ROSTER
SKALA 1:20



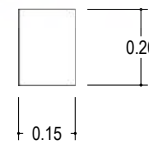
TAMPAK DEPAN ROSTER
SKALA 1:20



TAMPAK SAMPING ROSTER
SKALA 1:20



TAMPAK DEPAN ROSTER
SKALA 1:20



TAMPAK ATAS ROSTER
SKALA 1:20

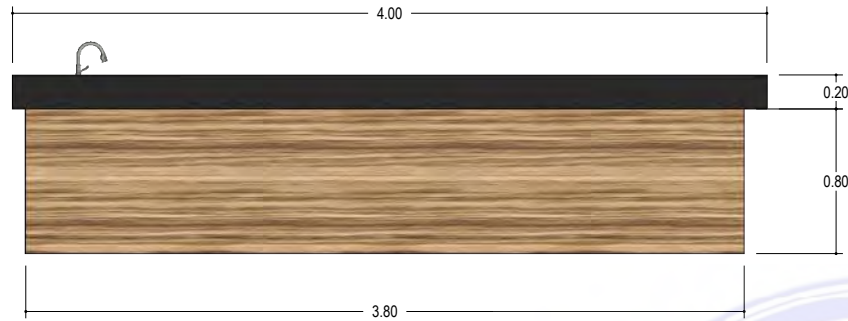
UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

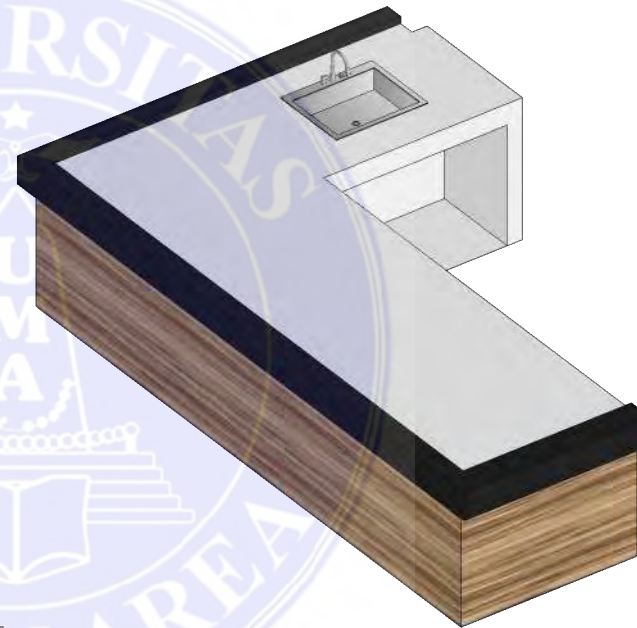
1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area



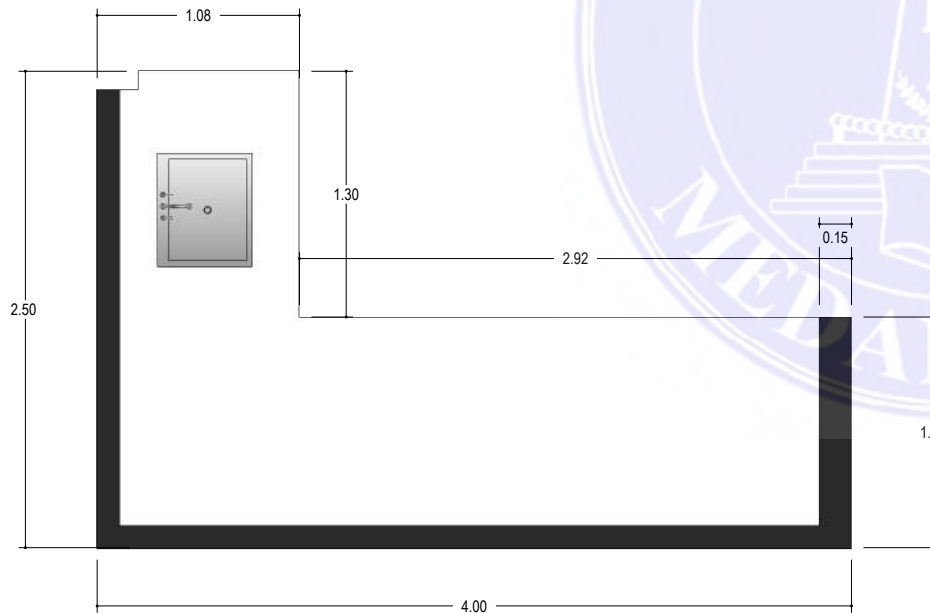
Catatan :



TAMPAK DEPAN LOS
SKALA 1:20



PERSPEKTIF LOS
SKALA 1:20



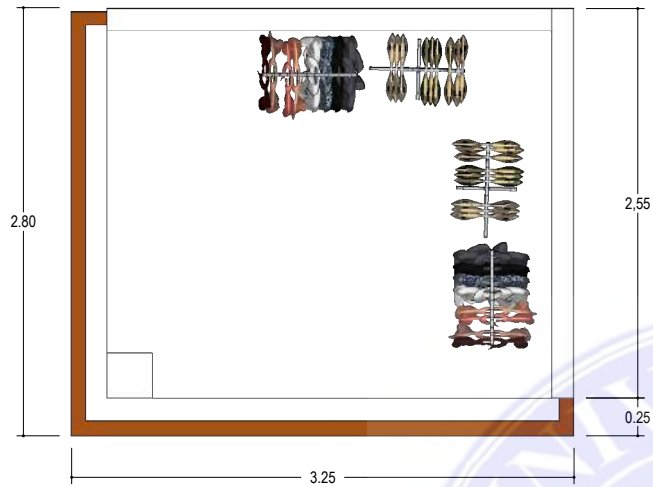
TAMPAK ATAS LOS
SKALA 1:20

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

| | |
|------------------------------------|-------------|
| NAMA TUGAS | |
| TUGAS AKHIR | |
| NAMA PROYEK | |
| REDESAIN PASAR GELUGUR | |
| DOSEN PEMBIMBING | PARAF |
| RINA SARASWATY S.T,M.T | |
| NAMA MAHASISWA (NPM) | |
| ALYA CHANTIKA SIREGAR 218140007 | |
| NAMA GAMBAR | |
| DETAIL LOS | |
| SKALA | |
| 1:20 | |
| Document Accepted 9/4/26 | |
| NO. GAMBAR | KODE GAMBAR |
| | |



TAMPAK ATAS KIOS
SKALA 1:25



TAMPAK DEPAN KIOS
SKALA 1:25



PERSPEKTIF
SKALA 1:25



UNIVERSITAS MEDAN AREA
FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

Catatan :

NAMA TUGAS

TUGAS AKHIR

NAMA PROYEK

REDESAIN PASAR GELUGUR

DOSEN PEMBIMBING

PARAF

RINA SARASWATY
S.T.M.T

NAMA MAHASISWA (NPM)

ALYA CHANTIKA SIREGAR
218140007

NAMA GAMBAR

DETAIL KIOS

SKALA

1:25

Document Accepted 9/4/26

NO. GAMBAR

KODE GAMBAR



Catatan :

NAMA TUGAS

TUGAS AKHIR

NAMA PROYEK

REDESAIN PASAR GELUGUR

DOSEN PEMBIMBING

PARAF

RINA SARASWATY S.T.
M.T

NAMA MAHASISWA (NPM)

ALYA CHANTIKA SIREGAR
(218140007)

NAMA GAMBAR

DENAH PLUMBING DAN
ELEKTRIKAL LANTAI 1

SKALA

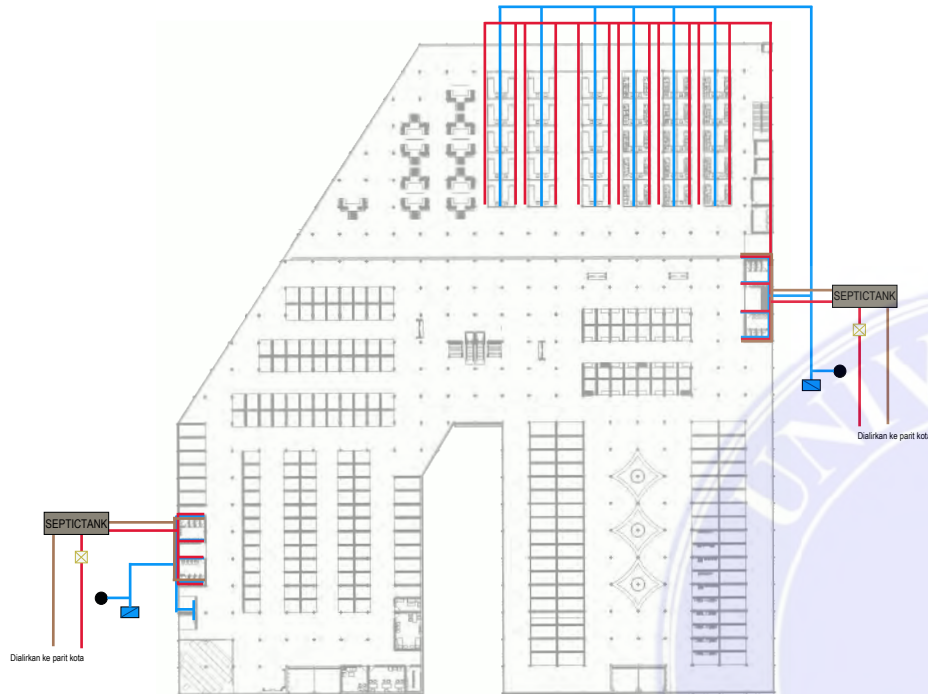
1 : 700

Document Accepted 9/4/26

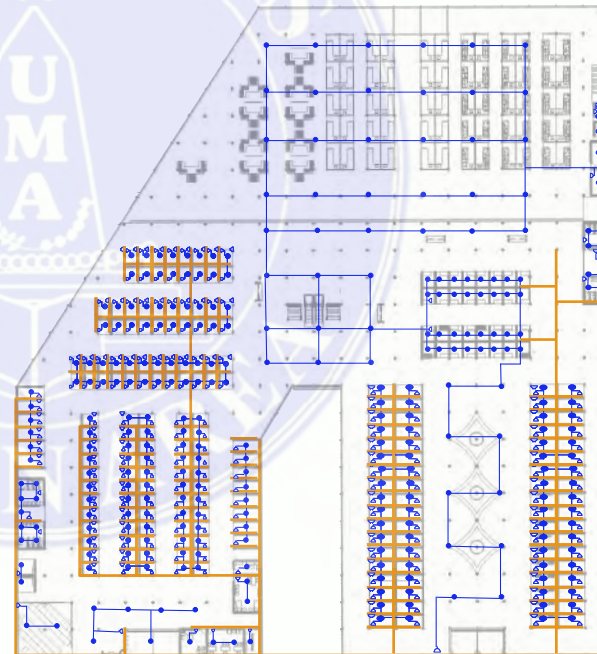
NO. GAMBAR


KODE GAMBAR










| KETERANGAN DAN SIMBOL PLUMBING | |
|--------------------------------|-----------------------|
| | GROUND TANK |
| | BAK KONTROL |
| | POMPA AIR BOOSTER |
| | PIAP AIR BERSIH |
| | PIPA AIR KOTOR CAIR |
| | PIAPA AIR KOTOR PADAT |

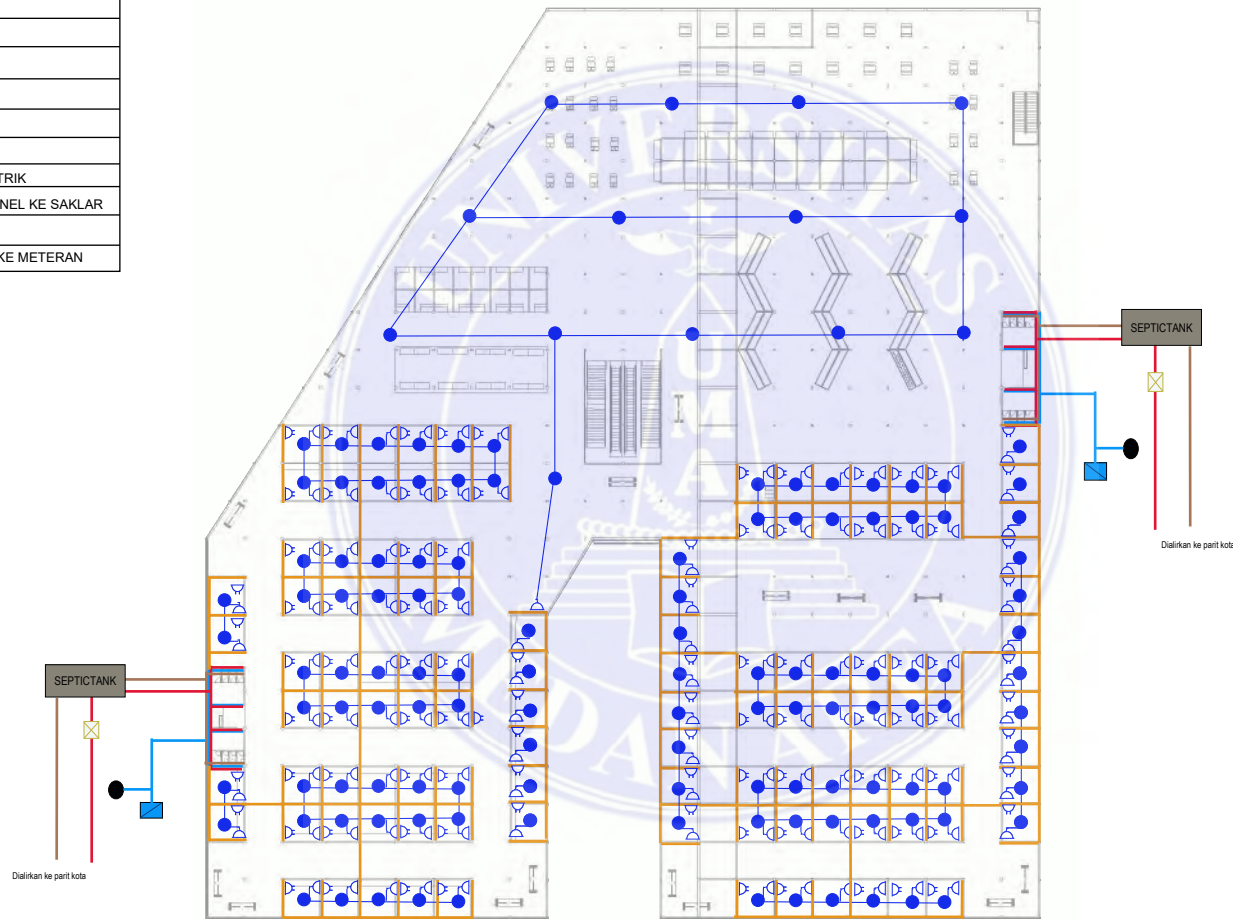


| KETERANGAN DAN SIMBOL ELEKTRIKAL | |
|----------------------------------|--------------------------------------|
| | BOX PANEL |
| | LAMPU |
| | STOP KONTAK |
| | SAKLAR |
| | METERAN PLN |
| | JALUR KABEL SUMBER LISTRIK |
| | JALUR KABEL DARI BOX PANEL KE SAKLAR |
| | JALUR KABEL LAMPU |
| | JALUR KABEL BOX PANEL KE METERAN |



| | |
|---|-----------------------|
|  | GROUND TANK |
|  | BAK KONTROL |
|  | POMPA AIR BOOSTER |
|  | PIAP AIR BERSIH |
|  | PIPA AIR KOTOR CAIR |
|  | PIAPA AIR KOTOR PADAT |

| KETERANGAN DAN SIMBOL ELEKTRIKAL | |
|---|--------------------------------------|
|  | BOX PANEL |
|  | LAMPU |
|  | STOP KONTAK |
|  | SAKLAR |
|  | METERAN PLN |
|  | JALUR KABEL SUMBER LISTRIK |
|  | JALUR KABEL DARI BOX PANEL KE SAKLAR |
|  | JALUR KABEL LAMPU |
|  | JALUR KABEL BOX PANEL KE METERAN |



UNIVERSITAS MEDAN AREA
FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

Catatan :

| | |
|--|-------------|
| NAMA TUGAS | |
| TUGAS AKHIR | |
| NAMA PROYEK | |
| REDESAIN PASAR GELUGUR | |
| DOSEN PEMBIMBING | PARAF |
| RINA SARASWATY S.T. M.T | |
| NAMA MAHASISWA (NPM) | |
| ALYA CHANTIKA SIREGAR (218140007) | |
| NAMA GAMBAR | |
| DENAH PLUMBING DAN ELEKTRIKAL LANTAI 2 | |
| SKALA | |
| 1 : 500 | |
| NO. GAMBAR | KODE GAMBAR |
| | |





UNIVERSITAS MEDAN AREA
FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI
ARSITEKTUR

CATATAN:

NAMA TUGAS

TUGAS AKHIR

NAMA PROYEK

REDESAIN PASAR GELUGUR

DOSEN PEMBIMBING

PARAF

RINA SARASWATY
S.T.,M.T

NAMA MAHASISWA (NPM)

ALYA CHANTIKA SIREGAR
(218140007)

NAMA GAMBAR

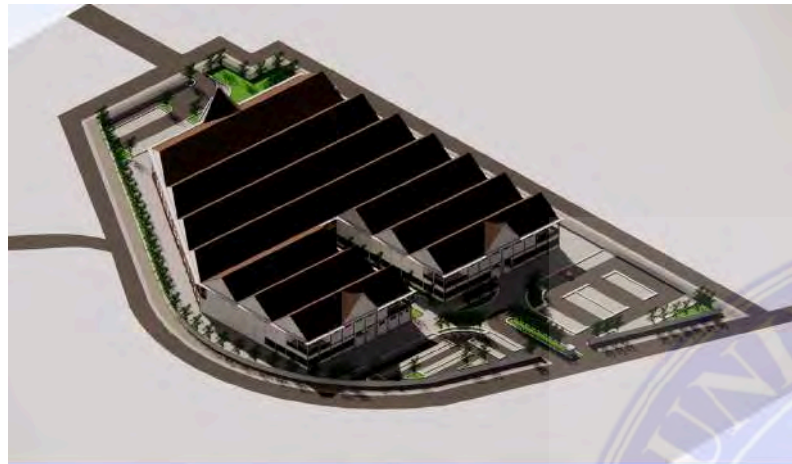
SKALA

PERSPEKTIF
EKSTERIOR

NO. GAMBAR

KODE GBR

Document Accepted 9/4/26



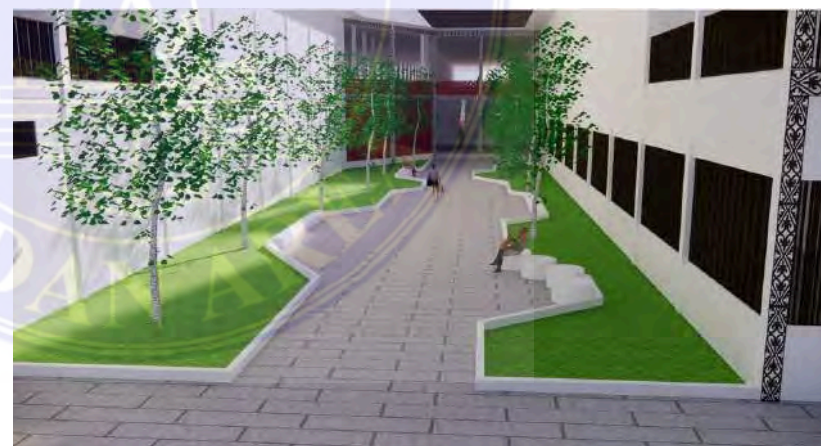
 PERSPEKTIF TAPAK



 EKSTRIOR TAMAN



 EKSTRIOR TAMPAK BELAKANG



 EKSTRIOR TAMAN

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

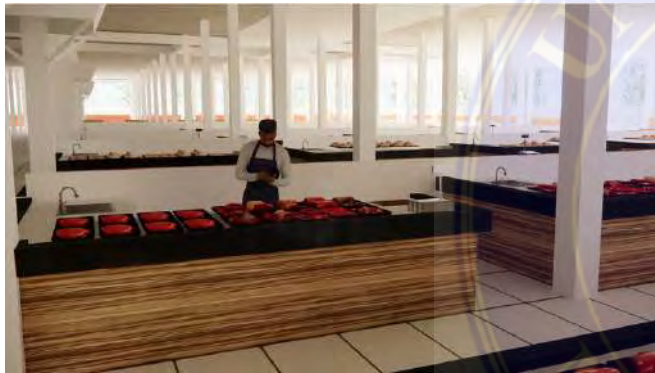
1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area



⊖ KIOS



⊖ TOKO



⊖ LOS BASAH



TEMU RASA/FOODCOURT



⊖ AREA DUDUK LANTAI 2



⊖ AREA DUDUK LANTAI 1



UNIVERSITAS MEDAN AREA
FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI
ARSITEKTUR

CATANAN:

NAMA TUGAS

TUGAS AKHIR

NAMA PROYEK

REDESAIN PASAR GELUGUR

DOSEN PEMBIMBING

PARAF

RINA SARASWATY
S.T.,M.T

NAMA MAHASISWA (NPM)

ALYA CHANTIKA SIREGAR
(218140007)

NAMA GAMBAR

SKALA

PERSPEKTIF
INTERIOR

NO. GAMBAR

KODE GBR

Document Accepted 9/4/26

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area