

## **BAB VI**

### **PENDEKATAN PERANCANGAN**

#### 6.1 Pendekatan Konsep Umum

Perancangan *Pasar Wisata Budaya Negeri Tirai Bambu* ini ditinjau menggunakan beberapa pendekatan dalam perancangannya. Metode pendekatan pada bab ini, ditunjukkan sebagai acuan dalam menyusun Landasan Perancangan terkait objek perancangan yang akan dilakukan, yaitu *Pasar Wisata Budaya Negeri Tirai Bambu*. Pendekatan secara *konseptual* pada pasar wisata budaya ini berpedoman pada pembelajaran sebuah perilaku dari pada pedagang di pasar Pecinan, Semarang yang nantinya akan berpengaruh dalam perancangan ruang-ruang. Sementara untuk pendekatan secara *arsitektural*, perancangan *Pasar Wisata Budaya Negeri Tirai Bambu* berpedoman pada sistem Feng Shui terhadap arah dan orientasi ruang yang memiliki makna tersendiri.

#### 6.2 Pendekatan Konsep Masalah

Sikap dasar penulis sebagai upaya menyelesaikan masalah desain yang dominan pada penataan ruang sebuah pasar, dimana masalah tersebut akan berpengaruh terhadap tahap pengembangan desain pasar wisata budaya maka dilakukannya pendekatan-pendekatan desain. Pendekatan ini akan digunakan penulis sebagai pertimbangan dalam menjawab permasalahan tata ruang yang sudah di bahas dalam bab sebelumnya, yaitu pendekatan arsitektur naratif. Tata ruang yang optimal sekiranya mampu mewakili alur dari sebuah cerita kepada para pengunjung. Dalam buku *Architecture and Narrative* (2009), diceritakan bagaimana melalui narasi arsitektural dapat berguna pada bangunan berbudaya seperti museum dan galeri serta bangunan yang memiliki makna dan budaya. Narasi adalah sebuah interaksi ganda, sama halnya seperti bagaimana arsitektur memerlukan seorang arsitek dan pengguna. Di sinilah arsitektur dan naratif bertemu. Arsitek memberikan bentuk terhadap sebuah ruang dengan konteks / cerita yang berbeda – beda.

Ciri – ciri arsitektur naratif adalah sebagai berikut (menurut Tissink, 2016 dalam Rizqi Muhammad Prastowo, Nurhikmah Budi Hartanti, dan Nuzuliar Rahmah (2019: 20-28):

- a) *Linking/* hubungan. Tata ruang sekiranya dapat menghubungkan relasi lingkungan (Pecinan di Semarang) dengan ruang dalam pasar dan dipadukan dengan identitas sistem Feng Shui. Melalui narasi, cerita, kejadian dan memori, seseorang bisa merasakan koneksi terhadap lingkungan yang membentuk sebuah identitas.
- b) *Structuring/* kerangka. Arsitektur naratif juga memiliki peran menambahkan kerangka cerita terhadap sebuah pengalaman ruang. Dengan menambahkan kerangka cerita (alur) yang di representasikan dari tata letak ruang yang di dasarkan pada pola aktivitas dari pengguna pasar, maka penulis dapat menentukan program, kebutuhan ruang, zonasi serta bentuk fisik suatu bangunan yang menyesuaikan proses dan pengalaman ruang berdasarkan alur cerita.
- c) *Framing/* Pembingkaiian. Pembingkaiian merupakan upaya ekstra bagi arsitektur naratif untuk memanipulasi persepsi pengunjung pasar dengan pembingkaiian, pengunjung akan diarahkan menuju perspektif tertentu, melalui rute yang telah ditetapkan, dan tertarik terhadap elemen yang diletakkan di titik *focal point*, karena rute pengunjung diarahkan pada simpul bangunan setelah mulai memasuki area pasar.