

**PERANCANGAN PUSAT PERBELANJAAN SOUVENIR PADA
LOKASI WISATA PANTAI PARANGTRITIS YOGYAKARTA.**

SKRIPSI



Disusun Oleh :
Zulfia Aulia Khodami
1611101009

**PROGRAM STUDI S1 ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS 'AISYIYAH
YOGYAKARTA
2020**

PERANCANGAN PUSAT PERBELANJAAN SOUVENIR PADA LOKASI WISATA PANTAI PARANGTRITIS YOGYAKARTA.

SKRIPSI

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat Mencapai Gelar Sarjana Arsitektur
Program Studi S1 Arsitektur
Fakultas Sains dan Teknologi
di Universitas 'Aisyiyah
Yogyakarta



Disusun Oleh :
Zulfia Aulia Khodami
1611101009

**PROGRAM STUDI S1 ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS 'AISYIYAH
YOGYAKARTA
2020**

PERANCANGAN PUSAT PERBELANJAAN SOUVENIR PADA LOKASI WISATA PANTAI PARANGTRITIS YOGYAKARTA.

SKRIPSI

Disusun oleh:
ZULFIA AULIA KHODAMI
1611101009

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji dan diterima sebagai syarat untuk
Mendapatkan Gelar Sarjana Teknik
pada Program Studi Arsitektur
Fakultas Sains dan Teknologi
di Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta

Pada tanggal:
30 Juli 2020

Dewan Penguji :

1. Penguji I : APRODITA EMMA YETTI, ST.,M.SC



2. Penguji II : ARDIANSYAH RAHMAT HIDAYATULLAH, S.Ars.,



Mengesahkan
Dekan Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta



HAPSARI WAHYUNINGSIH, ST, M.Sc

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat, nikmat dan karunia-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan Proposal Perancangan Tugas Akhir ini tepat pada waktunya. Proposal Perancangan ini ditujukan untuk menyusun Tugas Akhir Program Studi S1-Arsitektur Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta dengan judul **“Perancangan Pusat Perbelanjaan Souvenir Pada Lokasi Wisata Pantai Parangtritis Yogyakarta”**.

Dalam penyusunan Proposal Perancangan ini penulis menghadapi banyak hambatan dan rintangan, namun pada akhirnya dapat melaluinya berkat adanya bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak baik secara moral dan spiritual. Untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Ibu Warsiti, S.Kep., M.Kep., Sp.Mat selaku Rektor Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta yang telah memberikan izin dalam penyusunan Proposal Perancangan ini.
2. Ibu Hapsari Wahyuningsih, S.T., M.Sc selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta yang telah memberikan izin dalam penyusunan Proposal Perancangan ini.
3. Ibu Aprodita Emma Yetti, S.T., M.Sc selaku Kepala Program Studi S1-Arsitektur Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta saya yang telah memberikan izin, dalam penyusunan Proposal Perancangan ini.
4. Bapak Ardiansyah Rahmat Hidayatullah, S.Ars., M.Ars selaku Dosen Pembimbing saya yang telah banyak memberikan bimbingan, ilmu serta masukan dalam penyusunan Proposal Perancangan ini.
5. Kedua orang tua serta seluruh keluarga yang selalu memberikan dukungan, perhatian, kasih sayang serta do'a selama penyusunan Proposal Perancangan ini.
6. Kepada semua sahabat, teman-teman mahasiswa Arsitektur khususnya angkatan 2016 yang telah berjuang bersama serta saling berbagi semangat selama perkuliahan maupun penyusunan Proposal Perancangan ini.
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu menyelesaikan Proposal Perancangan ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa Proposal Penelitian ini masih memiliki banyak kekurangan baik dalam segi penulisan maupun konten dari Proposal Perancangan ini, oleh karena itu penulis mengharapkan masukan kritik dan saran yang bersifat membangun dari seluruh pihak demi kesempurnaan Proposal Perancangan ini. Penulis berharap selanjutnya proposal perancangan ini dapat bermanfaat untuk menambah wawasan bagi pembaca maupun untuk penulis sendiri.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 11 Maret 2020

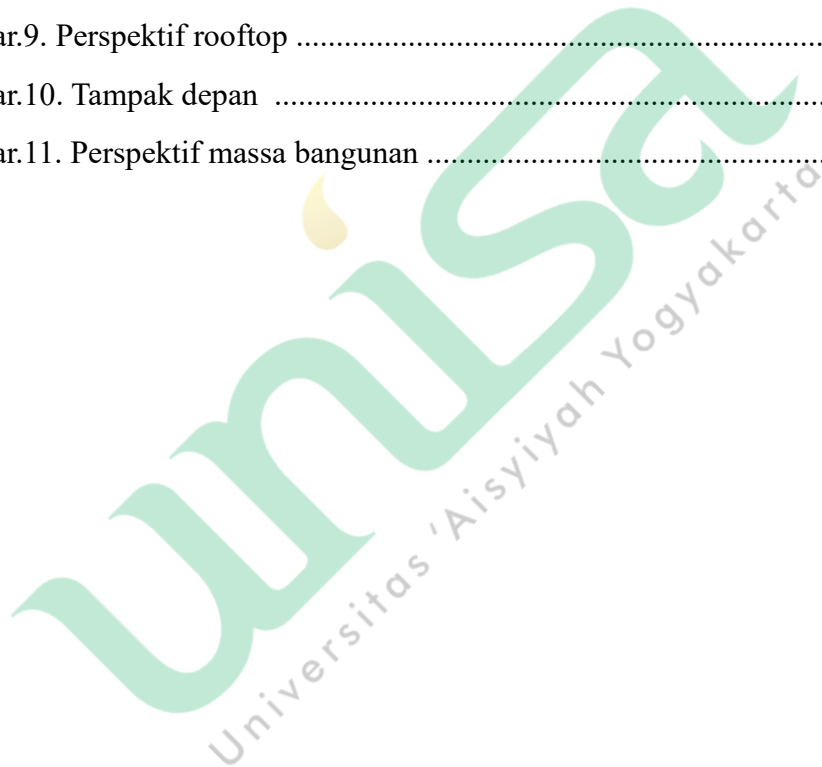
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG.....	i	
HALAMAN DEPAN.....	ii	
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii	
ABSTRAK.....	iv	
KATA PENGANTAR.....	v	
DAFTAR ISI.....	vi	
DAFTAR GAMBAR.....	vii	
PENDAHULUAN		
Latar belakang.....	1	
Tujuan perancangan.....	3	
TINJAUAN PUSTAKA		
Pusat Perbelanjaan	4	
Definisi pusat perbelanjaan	4	
Klasifikasi Pusat Perbelanjaan	4	
Kebutuhan Program Ruang Pusat Perbelanjaan	5	
Souvenir	5	
Arsitektur Tropis	6	
PROSES RANCANG DAN EKSPLORASI		
Deskripsi Perancangan.....	6	
Lokasi Perancangan.....	7	
Analisis Tapak	9	
HASIL RANCANGAN		11
SIMPULAN		13
DAFTAR RUJUKAN.....		14

DAFTAR GAMBAR

Gambar.1. Foto Eksisting area perbelanjaan Pantar Parangtritis	1
Gambar.2. Peta area Pantai Parangtritis	7
Gambar.3. lokasi tapak	8
Gambar.4. Skema hipotesa pengunjung	8
Gambar.5. Analisis Tapak	10
Gambar.6. Denah	11
Gambar.7. Situasi	11
Gambar.8. Perspektif massa bangunan	11
Gambar.9. Perspektif rooftop	12
Gambar.10. Tampak depan	12
Gambar.11. Perspektif massa bangunan	12



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Keaslian penulisan



PERANCANGAN PUSAT PERBELANJAAN SOUVENIR PADA LOKASI WISATA PANTAI PARANGTRITIS YOGYAKARTA.

Zulfia Aulia Khodami¹, Ardiansyah Rahmat Hidayatullah²

¹ Mahasiswa Program Studi Arsitektur, Fakultas Sains dan Teknologi Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta

² Dosen Program Studi Arsitektur, Fakultas Sains dan Teknologi Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta

Email: zulfiaaulia16@gmail.com

Abstrak

Pesona alam dan kekayaan budayanya menjadikan kota Yogyakarta memiliki daya tarik tersendiri bagi setiap wisatawan yang berkunjung mulai dari wisatawan lokal hingga mancanegara. Fasilitas penunjang dibangun untuk mengembangkan potensi ekonomi masyarakat sekitar lokasi wisata terutama masyarakat yang sudah mempunyai usaha maupun masyarakat yang mempunyai kemampuan atau bakat dalam menciptakan suatu karya, yang kemudian dikembangkan untuk meningkatkan nilai perekonomian kawasan sekitar dengan merencanakan dan merancang pusat perbelanjaan souvenir pada lokasi wisata Pantai Parangtritis di Yogyakarta, sehingga penjual memiliki satu area khusus untuk melakukan proses jual-beli souvenir khas daerah setempat dengan wisatawan dan kegiatan jual-beli itu sendiri dapat dijadikan salah satu tujuan saat berwisata ke Pantai Parangtritis.

Kata Kunci: pusat perbelanjaan, souvenir, pantai parangtritis, arsitektur tropis.

Abstract

The charm of nature and cultural wealth makes the city of Yogyakarta a special attraction for local and foreign tourists visiting. Supporting facilities around tourist sites are built to develop the economic potential of the community, especially those who already have the business or ability or talent in creating a work. Developing and increasing the economic value of the surrounding area can be done by designing a souvenir shopping center at the tourist location of Parangtritis Beach, Yogyakarta. That way the sellers have a special area to carry out the process of buying and selling local souvenirs and this activity can also be used as a tourist destination on Parangtritis Beach.

Keywords: Shopping Center, Souvenirs, Parangtritis Beach, Tropical Architecture.

@copyright 2019 All rights reserved

Article history:

Received 5 Feb 2019;

Revised 15 Sept 2019;

Accepted 25 Okt 2019;

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Yogyakarta yang dikenal sebagai kota budaya dan kota pendidikan juga dikenal sebagai salah satu tujuan wisata terpopuler di Indonesia hingga ke mancanegara. Pesona alam dan kekayaan budayanya menjadikan kota Yogyakarta memiliki daya tarik tersendiri bagi setiap wisatawan yang berkunjung untuk berlibur di kota ini. Kuatnya kepedulian masyarakat di kota Yogyakarta dalam menjaga kelestarian alam dan kebudayaannya tidak menjadi halangan untuk mereka *terbuka* terhadap tumbuhnya budaya kontemporer seperti yang kita saksikan saat ini. Dengan dukungan sarana dan prasarana yang telah disediakan untuk mendukung perkembangan pariwisatanya mulai dari akomodasi, restoran/rumah makan, tempat hiburan, toko souvenir, dan sebagainya. Menurut data statistik kepariwisataan DI Yogyakarta tahun 2018 berdasarkan data kunjungan wisatawan ke objek wisata tercatat sekitar 4.752.351 wisatawan yang mengunjungi berbagai lokasi wisata yang ada di Yogyakarta satu tahun terakhir.

Wisata dapat diartikan bepergian bersama-sama untuk melakukan piknik dengan tujuan bersenang-senang serta memperluas pengetahuan. Wisatawan kerap melakukan perjalanan untuk melakukan rehat sejenak dari pekerjaan dan rutinitas sehari-hari lainnya. Selain menikmati keindahan dan keunikan suatu lokasi wisata yang dikunjungi, tak jarang juga wisatawan melakukan perjalanan wisata dengan tujuan untuk memburu souvenir yang disuguhkan sebagai ciri khas lokasi wisata tersebut oleh masyarakatnya bahkan hal tersebut adalah sesuatu yang wajib dilakukan saat melakukan perjalanan wisata sebagai tanda telah mengunjungi tempat tersebut. Oleh karena itu seperti yang kita lihat di berbagai tempat wisata saat ini banyak sekali terdapat *spot-spot* yang digunakan oleh masyarakat sekitar untuk melakukan aktivitas jual-beli sebagai bagian dari peluang bisnis yang dapat dijalankan untuk meningkatkan roda perekonomian masyarakat sekitar lokasi wisata.



Gambar 1. Foto Eksisting area perbelanjaan Pantar Parangtritis
Sumber : earth.google.com

Toko-toko yang menjual segala bentuk cendramata diberbagai lokasi wisata sudah menjamur, sehingga memudahkan wisatawan menemukan souvenir yang diinginkan untuk dibawa pulang sebagai buah tangan setelah melakukan sebuah perjalanan wisata. Permasalahannya adalah letak toko-toko yang berjualan di area gerbang kedatangan di Pantai Parangtritis tersebut merebut sebagian dari fasilitas umum yang diperuntukan untuk wisatawan diluar kegiatan jual-beli, karena belum adanya satu ruang yang menjadi pusat untuk menaungi semua fasilitas jual-beli tersebut. Hal tersebut seperti yang dapat ditemukan di beberapa bagian area perbelanjaan souvenir di Pantai Parangtritis. Dimana diketahui bahwasanya Pantai Parangtritis merupakan salah satu tujuan wisata utama di Yogyakarta. Data statistik kepariwisataan DI Yogyakarta menunjukkan bahwa sepanjang tahun 2018 tercatat sekitar 2.895.187 wisatawan yang berkunjung ke Pantai Parangtritis. Animo wisatawan tersebut menjadi peluang untuk penduduk asli di daerah Parangtritis untuk mengembangkan perekonomian masyarakatnya dengan penjualan souvenir khas daerah sekitar maupun souvenir khas kota Yogyakarta itu sendiri. Namun faktanya beberapa area yang digunakan masyarakat untuk membangun tempat berjualan merupakan bagian dari sirkulasi wisatawan menuju ke bibir pantai. Selain itu di beberapa area yang ada juga terlihat belum tertata dengan baik sehingga terlihat berantakan. Keadaan pasar souvenir yang berantakan tersebut menimbulkan persepsi perilaku masyarakat terhadap lingkungannya. Oleh karena itu, penyediaan pusat perbelanjaan souvenir menjadi salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut dan diharapkan dapat memperbaiki perilaku dari pengguna baik wisatawan maupun penjual terhadap lokasi wisata sehingga dapat digunakan dengan baik sesuai dengan kegunaannya.

Tujuan Perancangan

Pusat perbelanjaan souvenir ini ditujukan sebagai wadah bagi penjual dalam meningkatkan potensi ekonomi masyarakat dalam pengembangan UMKM sekitar lokasi wisata terutama masyarakat yang sudah mempunyai usaha maupun masyarakat yang mempunyai kemampuan atau bakat dalam menciptakan suatu karya sehingga perekonomian masyarakat sekitar dapat meningkat dan dapat dipasarkan pada pusat perbelanjaan souvenir tersebut.

TINJAUAN PUSTAKA

Pusat Perbelanjaan

Pusat perbelanjaan adalah usaha komersial yang dijalankan oleh para penjual barang yang merencanakan, mengembangkan, dan mengelola suatu usaha tunggal dimana barang yang disediakan umumnya ditentukan dari karakteristik konsumen pasar yang akan dilayani. Pusat perbelanjaan terdiri dari beberapa kompleks toko retail yang direncanakan untuk memberikan kenyamanan saat berbelanja dengan penataan barang yang diekspose secara maksimal. Sehingga pada saat terjadinya kegiatan jual-beli dipusat perbelanjaan tersebut, barang-barang yang disajikan untuk diperjualkan dapat dilihat dengan leluasa oleh pengunjung. Didalam suatu pusat perbelanjaan terdapat jajaran toko-toko retail, dimana proses kegiatan jual-beli maupun pertukaran barang dan jasa dapat kita temukan. Pusat perbelanjaan biasanya dikelompokkan dalam beberapa jenis yaitu dari beberapa jenis barang yang biasanya ditemukan dalam pusat perbelanjaan, barang yang dijual didalamnya dapat dikelompokkan berdasarkan : (1) Demand (permintaan); (2) Semi demand (setengah permintaan); (3) Impuls (barang yang menarik); (4) Drudgery. Jadi dalam hal ini pada pusat perbelanjaan souvenir jenis barang yang ditawarkan termasuk dalam kategori impuls. Impuls yaitu penjualan barang-barang yang menarik sehingga dapat menggerakkan hati konsumen untuk segera membeli barang tersebut. Oleh karena itu, barang impuls yang dimaksud disini adalah suatu souvenir yang menarik dimana pengunjung akan tertarik untuk membeli souvenir karena merupakan barang khas daerah wisata tersebut.

Berdasarkan skala pelayanan, pusat perbelanjaan terdiri dari : (1) Pusat perbelanjaan lokal (neighborhood center); (2) Pusat perbelanjaan distrik (community center); (3) Pusat perbelanjaan regional (main center); Jadi pada kategori klasifikasi berdasarkan skala pelayanannya pusat perbelanjaan souvenir yang dimaksud disini termasuk dalam kategori Pusat Perbelanjaan lokal. Karena pusat perbelanjaan souvenir yang terletak di area kawasan wisata Pantai Parangtritis ini adalah lokal biasanya merupakan pusat perbelanjaan dengan jangkauan pelayanan 5.000-40.000 penduduk (skala lingkungan). Luas areanya berkisar antara 30.000-100.000 sq.ft. (2.787-9.290 m²) dan unit terbesar pada pelayanannya berupa supermarket.

Berdasarkan Lokasinya pusat perbelanjaan dapat dikelompokkan sebagai berikut : (a) Pasar (market); (b) Shopping street; (c) Shopping precinct; (d) Shopping center; (e) Department store; (f) Supermarket; (g) Superstore; (h) Hypermarket; (i) Shopping mall; (j) Town square

Pusat perbelanjaan souvenir diarea wisata Pantai Parangtritis Yogyakarta dapat disebut **Shopping street** dan **Shopping precinct**. Dimana shopping street adalah deretan penjual yang memamerkan barang dagangannya disepanjang jalan. Sedangkan shopping precinct merupakan kelompok pertokoan ritel dimana stand (area jual-belinya) menghadap ke area terbuka. Begitu juga yang sesuai dengan

keadaan pusat perbelanjaan yang terdapat dikawasan pusat perbelanjaan souvenir Pantai Parangtritis.

Pada bangunan pusat perbelanjaan biasanya terdapat area fasilitas perbelanjaan dan fasilitas rekreasi sebagai area pendukung dari pusat perbelanjaan tersebut. Dimana area fasilitas perbelanjaan tersebut berisi ruang display untuk memamerkan barang yang akan dijual, kasir sebagai tempat pembayaran, gudang penyimpanan sebagai tempat untuk menyimpan cadangan persediaan barang-barang dari souvenir tersebut, loading dock, dan ruang staff. Sedangkan fasilitas rekreasi yang dapat dijadikan sebagai fasilitas pendukung diarea pusat perbelanjaan tersebut adalah area bermain untuk anak, foodcourt dan rest area. Selain itu pusat perbelanjaan terdapat juga beberapa fungsi yang berperan sebagai *Anchor* atau ruang utama yang dapat menarik pengunjung untuk datang mengunjungi pusat perbelanjaan tersebut. Perwujudan elemen pada pusat perbelanjaan terdiri dari :

- a. *Anchor* (Magnet) yang dapat dijadikan “nodes”, atau bias uga difungsikan sebagai “landmark”. Dalam hal ini anchor tersebut dapat berupa plaza.
- b. *Secondary Anchor* yaitu bentuk dari “*district*” yang merupakan fasilitas pendukung dari pusat perbelanjaan tersebut. Dalam hal ini secondary anchor dapat berupa toko-toko retail, supermarket, dll.
- c. *Street Mall* yaitu bentuk dari “*paths*” yang merupakan perwujudan dari pedestrian sehingga dapat menghubungkan magnet-magnet yang berada pada kawasan pusat perbelanjaan itu sendiri.
- d. *Landscape* (Taman) yaitu bentuk dari “*edges*”. Dalam hal ini *landscape* dapat dimanfaatkan sebagai pembatas antara pusat perbelanjaan dengan tempat-tempat diluar area pusat perbelanjaannya.

Souvenir

Souvenir itu sendiri diartikan sebagai cenderamata atau kenang-kenangan yang diperoleh saat berkunjung ke suatu tempat wisata. (Prakosa & Cheon : 2013) souvenir adalah benda yang dibeli atau didapatkan dan diproduksi secara komersial untuk universal yang difungsikan sebagai pengingat pada suatu pengalaman tertentu. Souvenir adalah benda atau barang yang berukuran kecil dengan harga terjangkau; untuk dihadiahkan, disimpan, atau dibeli sebagai kenang-kenangan kepada suatu tempat yang pernah dikunjungi sebelumnya, pada suatu kejadian tertentu, dsb. (The Collins Dictionary, 2009). Jenis-jenis souvenir yang dapat dijumpai diarea perbelanjaan souvenir pantai parangtritis berupa : baju-baju karakter Pantai Parangtritis dan Yogyakarta, topi pantai, gantungan kunci bertemakan Parangtritis dan Yogyakarta, aksesoris-aksesoris pantai, hingga mainan khas daerah Parangtritis, dan lainnya.

Arsitektur Tropis

Arsitektur Tropis adalah ilmu arsitektur dengan pola perancangan yang beradaptasi terhadap lingkungan pada iklim tropis, karakter iklim tropis tersebut dipengaruhi oleh sinar matahari, curah hujan, kelembaban yang cukup tinggi, pergerakan angin, suhu udara, dan kesehatan udara yang harus diantisipasi oleh desain arsitektur dan tanggap terhadap karakter-karakter lingkungan tersebut (Arsitektur, 2013)

Konsep bangunan tropis pada dasarnya adalah adaptasi bangunan terhadap iklim tropis dimana pada kondisi tropis tersebut bangunan membutuhkan penangan khusus pada desainnya. Konsep bangunan tropis dapat itu sendiri kerap kita temukan pada bangunan tradisional yang kita miliki di Indonesia dengan ciri umum yaitu :

- a. Atap yang sebagian yang sebagian besar berbentuk runcing keatas.
- b. Memiliki overstek, yang berfungsi untuk mengurangi tampias dan cahaya matahari berlebih.
- c. Memiliki banyak bukaan, baik jendela maupun lubang angin di berbagai sisi bangunan.
- d. Banyak menggunakan material alam.
- e. Biasanya menggunakan warna-warna alam.
- f. Terdapat penghijauan disekitar bangunan.
- g. Ukuran dan tata ruang bangunan disesuaikan dengan kebutuhan.
- h. Memaksimalkan penggunaan penghawaan dan pencahayaan alami.

Widley dan Scheid dalam Wisman (1987) berpendapat bahwa aktifitas manusia mempengaruhi perilaku dan tatanan fisik yang terdapat didalam ruang, sehingga diperlukan adanya pemetaan tatanan dari setting ruang tersebut. Dimana pemetaan tersebut membutuhkan adanya : (1) Kenyamanan. Terkait bagaimana lingkungan tersebut dapat memberikan rasa yang nyaman bagi pengguna, baik penjual maupun pengunjung lokasi wisata tersebut; (2) Aksesibilitas. Terkait bagaimana alur didalam area tersebut dapat memudahkan pergerakan pengguna; (3) Kontrol. Terkait kondisi lingkungan untuk mewujudkan teritori dan pembatas ruang; (4) Teritorialitas. Terkait pola tingkah laku yang berhubungan dengan hak milik kelompok atau perseorangan di suatu tempat. (Holahan, 1982 dalam Hartanti 1997); (5) Keamanan. Terkait bagaimana area tersebut dapat memenuhi standar keamanan sehingga menimbulkan rasa aman untuk pengunjung.

PROSES RANCANG DAN EKSPLORASI

Menurut Peraturan Daerah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 16 Tahun 2011 tentang Rencana Zonasi Wilayah Pesisir dan Pulau-Pulau Kecil Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta tahun 2011-2030 pada zona industri dan zona pariwisata pengembangan sarana dan prasarana kepariwisataan sepanjang

area Pantai Parangtritis sampai dengan Pantai Depok sebagai wisata alam, wisata kuliner, wisata keluarga, dan minat khusus.

Pemanfaatan kawasan wisata di wilayah pantai parangtritis digunakan sebagai area perdagangan, penyediaan jasa parkir untuk wisatawan, penyediaan penginapan, digunakan untuk bercocok tanam dan memiliki atraksi tersendiri yaitu pantai parangtritis itu sendiri. Perancangan ini bertujuan untuk mendesain suatu wadah untuk menaungi para penjual souvenir yang toko ritelnya yang belum tertata dengan baik hingga mengambil sebagian ruas jalan yang merupakan sirkulasi bagi kendaraan untuk wisatawan maupun warga sekitar, sehingga mengganggu aktifitas yang akan terjadi pada waktu-waktu tertentu disaat musim liburan di area Pantai Parangtritis tersebut. Tak menutup kemungkinan untuk nantinya pusat perbelanjaan tersebut menjadi salah satu tujuan pengunjung saat tengah berkunjung ke lokasi wisata Pantai Parangtritis Yogyakarta. Sehingga dengan dirancangnya pusat perbelanjaan souvenir di Pantai Parangtritis sangat memungkinkan untuk meningkatkan kualitas penjualan dan juga dapat meningkatkan potensi ekonomi masyarakat sekitar.



Gambar 2. Peta area Pantai Parangtritis
Sumber : earth.google.com

Lokasi Perancangan

Pemilihan lokasi yang tepat bertujuan untuk mendukung kawasan wisata Pantai Parangtritis agar dapat memwadahi kegiatan jual-beli antara produsen dan konsumen di area wisata Pantai Parangtritis Yogyakarta sehingga beberapa area yang masih berantakan dapat ditata dengan baik seperti pada area lainnya yang sudah tertata sebelumnya.

Pantai Parangtritis merupakan salah satu destinasi paling utama saat berkunjung ke Yogyakarta. Pantai Parangtritis berada di Desa Parangtritis, Kecamatan Kretek, Kabupaten Bantul Yogyakarta. Pantai ini berjarak 27 km sebelah selatan dari pusat kota Yogyakarta. Lokasi perancangan masih berada di area komersil Pantai Parangtritis sama seperti toko ritel lain yang sudah ada sebelumnya. Batas lahan pada lokasi perancangan terdiri dari :

- Sebelah utara : Jl. Parangtritis dan polsek kretek
- Sebelah selatan : Warung-warung warga sekitar dan pantai
- Sebelah timur : Jl. Parangtritis Baru dan musholla Baitul Amin
- Sebelah barat : Pemukiman warga dan beberapa warung



Gambar 3. lokasi tapak
Sumber : earth.google.com

Pusat perbelanjaan yang akan dirancang di area wisata Pantai Parangtritis ini merupakan suatu ruang yang difungsikan sebagai tempat untuk memamerkan barang-barang yang akan ditawarkan produsen sehingga dapat dilihat secara leluasa oleh konsumen atau pengunjung, sehingga kegiatan jual-beli souvenir tersebut dapat berlangsung didalamnya. Denah bangunan dirancang berdasarkan alur pergerakan pengguna baik penjual maupun wisatawan yang berkunjung sehingga membentuk pola pergerakan yang berpengaruh pada pola tata ruang, sirkulasi, dan kelompok jenis souvenir (zonasi).

Berdasarkan analisa bagaimana biasanya perjalanan pengunjung pada lokasi wisata diperoleh hipotesa yang dapat dijabarkan sebagai berikut :

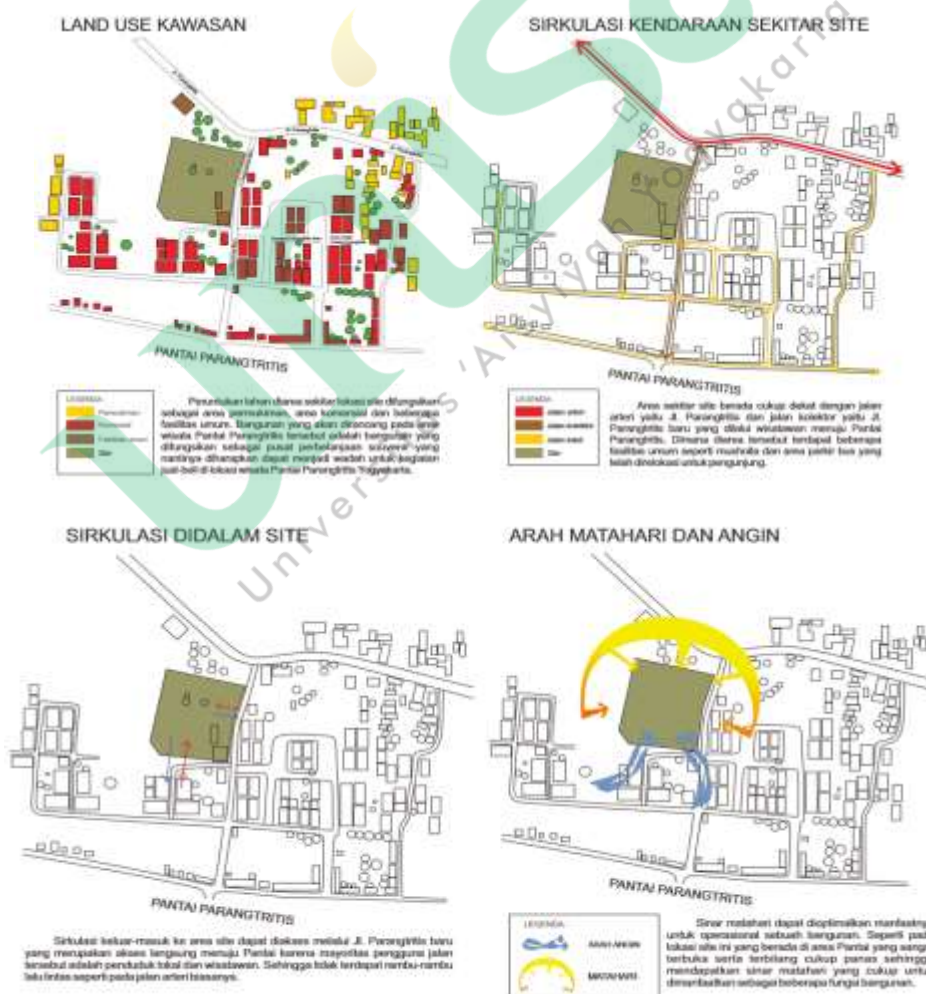


Gambar 4. Skema hipotesa pengunjung
Sumber : Penulis, 2020

Pada pola diagram hipotesa diatas dapat dijabarkan beberapa beberapa hasil mengenai alur pengunjung pada saat berada didalam lokasi wisata Pantai Parangtritis :

- a. Pengunjung datang melalui gerbang wisata – langsung menuju ke pantai – menuju area belanja atau area souvenir – kemudian pulang
- b. Pengunjung datang melalui gerbang wisata – menuju ke area belanja atau area souvenir terlebih dahulu – setelah itu menuju ke pantai – kemudian pulang
- c. Pengunjung datang melalui gerbang wisata – hanya menuju ke area belanja atau area souvenir tanpa menuju ke pantai – kemudian pulang
- d. Pengunjung datang melalui gerbang wisata – hanya menuju ke pantai tanpa berbelanja– kemudian pulang
- e. Pengunjung datang – kemudian pulang.

Analisis Tapak

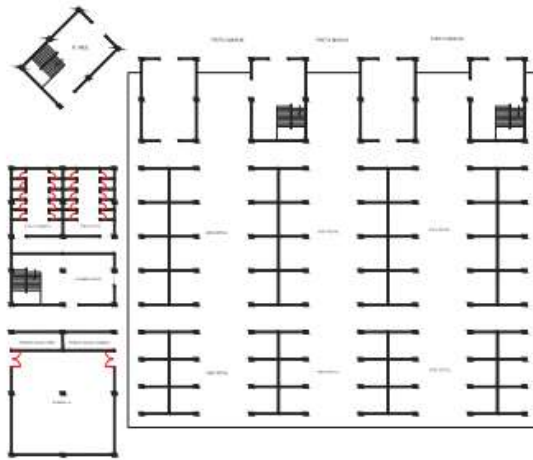




Gambar 5. Analisis Tapak
Sumber : Penulis, 2020

HASIL RANCANGAN

Perancangan pusat perbelanjaan souvenir ini dirancang berdasarkan alur pergerakan pengguna sehingga pusat perbelanjaan souvenir ini dapat merespon perilaku dari penjual souvenir dan pembeli atau wisatawan dan dapat membentuk pola tata ruang, sirkulasi, dan kelompok jenis souvenir (zonasi) yang nyaman untuk pengunjung.



Gambar 6. Denah
Sumber : Penulis, 2020

SITUASI



Gambar 7. Situasi
Sumber : Penulis, 2020



Gambar 8. Perspektif massa bangunan
Sumber : Penulis, 2020



Gambar 9. Desain Rooftop
Sumber : Penulis, 2020



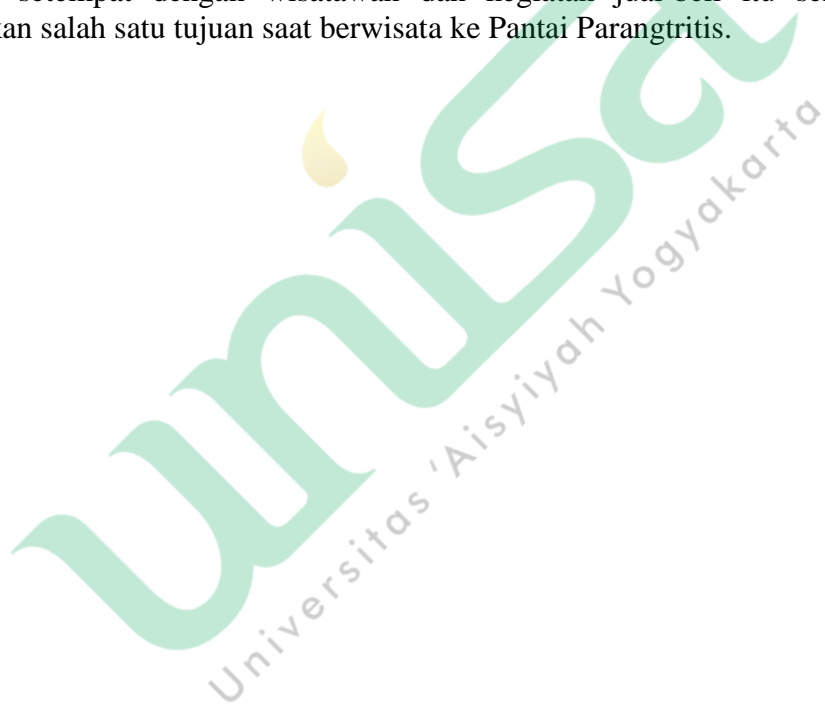
Gambar 10. Tampak depan massa bangunan
Sumber : Penulis, 2020



Gambar 11. perspektif massa bangunan
Sumber : Penulis, 2020

SIMPULAN

Pantai Parangtritis merupakan salah satu area wisata yang banyak didatangi wisatawan mancanegara. Dengan adanya fasilitas penunjang yang dibangun untuk mengembangkan potensi ekonomi masyarakat sekitar lokasi wisata terutama masyarakat yang sudah mempunyai usaha maupun masyarakat yang mempunyai kemampuan atau bakat dalam menciptakan suatu karya, yang kemudian dikembangkan untuk meningkatkan nilai perekonomian kawasan sekitar dengan merencanakan dan merancang pusat perbelanjaan souvenir pada lokasi wisata Pantai Parangtritis di Yogyakarta. Permasalahan yang terjadi pada pusat perbelanjaan dilokasi wisata dapat direspon dengan menggambarkan pola kegiatan pengguna bangunan yang membentuk tata ruang, sirkulasi, dan kelompok jenis souvenir (zonasi) yang nyaman untuk pengunjung. Sehingga penjual memiliki satu area khusus untuk melakukan proses jual-beli souvenir khas daerah setempat dengan wisatawan dan kegiatan jual-beli itu sendiri dapat dijadikan salah satu tujuan saat berwisata ke Pantai Parangtritis.



DAFTAR RUJUKAN

Satria, Andika Dwi. 2018. Pusat Perbelanjaan Souvenir Di Makassar. Perancangan Balai Budaya Bali Dengan Pendekatan *Eco-Cultural* Tahun 2017. Skripsi Tugas Akhir Arsitektur, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.

Rahima, Indryami. 2017. Pusat Wisata Kuliner Dan Souvenir Khas Melayu Di Kawasan Wisata Sejarah Kota Pekanbaru Dengan Penerapan Konsep Arsitektur Melayu. Skripsi Tugas Akhir Arsitektur, Universitas Islam Indonesia.

Rusdiana, Sofia. 2018. Perancangan Pasar Wisata Dengan Pendekatan Historicm Di Malang. Tugas Akhir Arsitektur, Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Fitria, Ainunnisa Tika. 2018. Pengaruh Setting Ruang Terhadap Perilaku Pengguna Dengan Pendekatan Behavioral Mapping. Jurnal Arsitektur Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta.

Penyusun, Tim Dinas Pariwisata DIY. 2018. Data Statistik Kepariwisataaan 2018. Yogyakarta.

BPS Kabupaten Bantul. 2019. Kecamatan Kretek Dalam Angka. Yogyakarta

BENNY E.T. 2014. Interior Udayana-Arsitektur tropis. <https://interiorudayana14.wordpress.com/?s=arsitektur+tropis&search=Go>, diakses pada 10 maret 2020.

KEASLIAN PENULISAN

No.	JUDUL	PENYUSUN	BAHASAN	PERBEDAAN
1.	Pusat Perbelanjaan Souvenir di Makassar	Andika Dwi Satria (2018), Skripsi Tugas Akhir Arsitektur, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.	Merencanakan pusat perbelanjaan souvenir dengan pendekatan arsitektur neo vernakular.	Merencanakan pusat perbelanjaan souvenir dengan pendekatan arsitektur tropis tepi pantai.
2.	Pusat Wisata Kuliner Dan Souvenir Khas Melayu Di Kawasan Wisata Sejarah Kota Pekanbaru Dengan Penerapan Konsep Arsitektur Melayu	Indryami Rahima (2017), Skripsi Tugas Akhir Arsitektur, Universitas Islam Indonesia.	Kawasan wisata sejarah kota Pekanbaru perlu menerapkan ciri arsitektur Melayu yang dapat menguatkan identitas kawasan tersebut. Kemudian bagaimana merancang bangunan pusat wisata kuliner dan souvenir khas Melayu dengan penerapan bentuk dari Arsitektur Tradisional Melayu.	Bagaimana kawasan wisata pantai parangtritis yang menjadi tujuan utama wisatawan di yogyakarta memiliki wadah untuk melakukan kegiatan jual-beli berdasarkan pemetaan zonasi ruangnya.
3.	Perancangan Pasar Wisata Dengan Pendekatan Historicm Di Malang	Sofia Rusdiana(2018), Tugas Akhir Arsitektur, Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.	Merancang suatu wadah untuk menaungi kegiatan perdagangan, wisata, dan sejarah dengan konsep historicm di kota Malang.	Merancang suatu wadah untuk menaungi kegiatan perdagangan dan wisatawan dengan pemetaan zonasi yang dapat memberikan <i>experience</i> berada di kawasan wisata kepada pengunjung.
4.	Pengaruh Seting Ruang Terhadap Perilaku Pengguna Dengan Pendekatan Behavioral Mapping	Tika Ainunnisa Fitria (2018), Jurnal Arsitektur, Universitas Aisyiyah Yogyakarta	Pendekatan behavioral mapping pada ruang kantor. Pendekatan behavioral mapping menekankan keterkaitan dialektik antara individu manusia dengan lingkungannya. Seting ruang yang menjadi lokasi penelitian adalah Ruang Dosen Gedung A, Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta.	Lebih menggunakan penataan zonasi yang nantinya akan membentuk ruang pada pusat perbelanjaan souvenir di lokasi wisata pantai parangtritis yogyakarta.