

## ABSTRAK

Sekitar 6,7 juta atau 57% pedagang pasar yang masih beroperasi melaporkan penurunan pendapatan sekitar 70%-90% dibandingkan dengan situasi normal karena perilaku masyarakat yang mulai bergeser dari kebiasaan membeli secara offline menjadi cenderung online menyebabkan disrupsi ekonomi. Keterbatasan lahan di area ramai lalu lintas ekonomi membuat para pedagang harus mencari cara untuk tetap bertahan hidup Pasar Asemka menjadi salah satu lokasi yang mengalami hal yang serupa. Pasar Asemka terkenal akan pusat grosir barang aksesoris kini mengalami penurunan terutama dengan ketidaknyamanan dan ketidaksesuaian ruang penjual dan pembeli dalam melakukan aktivitas jual beli dengan lebih baik dan efektif. Pada perancangan ini mempertanyakan bagaimanakah cara agar penjual di pasar analog tetap dapat bertahan dan pembeli dapat merasa lebih nyaman dalam berbelanja ke pasar analog dengan karakter ruang pasar yang umumnya dianggap kacau dan berantakan. Tujuan penelitian adalah untuk menelusuri *messiness* dan disrupsi sebagai karakter ruang dari Pasar Asemka dengan menggunakan metode pengamatan beserta dokumentasi untuk mengetahui sistem berdagang, aktivitas, dan perilaku penjual di Pasar Asemka, aktivitas dan perilaku pembeli yang datang, barang apa saja yang dijual, dan bagaimana sirkulasi yang terjadi di Pasar Asemka dan sekitar. Sehingga ciri-ciri dan kategori penjual dan pembeli disana dapat diterapkan pada desain seperti fleksibilitas bahan yang membantu para pedagang untuk menkreasikan barang dagang dan menjadi prototipe yang bisa digunakan bagi area kosong yang terjadi di kota-kota besar dapat efektif. Serta kenyamanan sirkulasi dan pencapaian pendatang dan pembeli didalam pasar dan di sekitar lebih diperhatikan agar tidak menyinggung kendaraan yang lewat. Penambahan fungsi-fungsi juga diterapkan agar pasar dapat memiliki kehidupan di beberapa potongannya dan memberikan pengalaman lain bagi para pendatang yang berkunjung.

**Kata Kunci:** Disrupsi, Keberantakan, Pasar, Redesain, Redefinisi

### **ABSTRACT**

*Around 6.7 million or 57% of market traders who were still operating reported a decrease in income of around 70%-90% compared to the normal situation because people's behavior began to shift from buying offline to online, causing economic disruption. Limited land in areas busy with economic traffic makes traders have to find ways to survive. Asemka Market is one of the locations experiencing a similar situation. Pasar Asemka is famous for its wholesale center for goods, now accessories have decreased, especially with the inconvenience and mismatch between sellers and buyers in carrying out buying and selling activities better and more effectively. This plan breaks through how sellers in the analog market can survive and buyers can feel more comfortable in shopping at the analog market with the character of a market space that is generally considered messy and messy. The aim of the research is to trace messiness and disruption as spatial characters of Asemka Market using observational methods along with documentation to find out the trading system, activities and behavior of sellers in Asemka Market, activities and behavior of buyers who come, what goods are sold, and how circulation is carried out. what happened in Asemka Market and its surroundings. So that the characteristics and categories of sellers and buyers there can be applied to designs such as the flexibility of materials that help traders to create merchandise and become prototypes that can be used for empty areas that occur in big cities can be effective. As well as the comfort of circulation and the accessibility of migrants and buyers in the market and its surroundings, more attention is paid so as not to offend passing vehicles. Additional functions are also implemented so that the market can have life in some of its parts and provide other experiences for newcomers who visit.*

**Keywords:** *Disruption, Messiness, Market, Redesign, Redefine*