

Perancangan Pasar Tradisional Moodu Dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku

Tri Wiranto Peasu¹, Nini A. Kiay Demak², Bakhtiar³
^{1,2,3}Arsitektur, Universitas Bina Taruna Gorontalo

Corresponding Author: Tri Wiranto Peasu, e-mail: Peasuwiran27@gmail.com¹, niaryani66@gmail.com², archistudent69@gmail.com³

Published: August , 2025

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan merancang kembali Pasar Tradisional Moodu di Kota Gorontalo dengan pendekatan arsitektur perilaku untuk menciptakan ruang jual beli yang lebih tertib, humanis, dan fungsional. Permasalahan utama pasar saat ini meliputi tata ruang yang semrawut, kemacetan akibat aktivitas perdagangan di bahu jalan, dan minimnya fasilitas pendukung seperti area parkir. Metode yang digunakan adalah pendekatan desain arsitektur berbasis perilaku dengan mempertimbangkan aspek behaviour setting, kognisi spasial, dan persepsi lingkungan pengguna. Proses perancangan mencakup pembagian zona makro dan mikro, desain sirkulasi, fasilitas drive-thru, hingga elemen kenyamanan seperti ruang terbuka dan tata cahaya alami. Hasil perancangan menunjukkan bahwa penerapan prinsip arsitektur perilaku mampu memfasilitasi aktivitas sosial dan ekonomi secara lebih efisien, serta menyesuaikan dengan kebutuhan dan kebiasaan pengguna. Pasar tidak hanya berfungsi sebagai ruang transaksi, tetapi juga sebagai ruang sosial yang nyaman dan berkelanjutan. Dengan demikian, pendekatan ini memberikan solusi spasial terhadap kompleksitas perilaku pengguna, serta memperkuat peran pasar sebagai pusat aktivitas kota.

Keywords: Arsitektur Perilaku, Pasar Tradisional, Desain Humanis, Kognisi Spasial, Behaviour Setting

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

PENDAHULUAN

Pasar adalah tempat berkumpulnya berbagai pihak untuk memfasilitasi pertukaran barang dan jasa. Secara teknis pasar adalah tempat dimana dua atau lebih pihak dapat bertemu untuk melakukan transaksi ekonomi. pasar memiliki 2 jenis yaitu pasar tradisional dan pasar modern. pasar tradisional adalah pasar dimana pembeli dan penjual di pasar dapat saling membeli dan menjual secara langsung. Sedangkan pasar modern adalah pasar dimana barang-barang diperjualbelikan secara merata dan melayani diri sendiri (Fransiskus, 2023).

Pasar Tradisional merupakan pasar yang dibangun dan dikelola oleh pemerintah, pemerintah daerah, swasta, badan usaha milik negara dan badan usaha milik daerah termasuk kerja sama dengan swasta tempat usaha berupa toko, kios, dan tenda yang dimiliki/dikelola oleh pedagang kecil, menengah, swadaya masyarakat atau koperasi dengan usaha skala kecil, modal kecil dan dengan proses jual beli barang dagangan melalui tawar-menawar (Mahusfah, 2024). Intensitas dan ragam kegiatan yang terjadi di suatu pasar mencirikan bagaimana aktivitas perekonomian di suatu kota berjalan. Semakin tinggi aktivitas yang terjadi di pasar merupakan salah satu indikator semakin dinamisnya perputaran roda perekonomian kota (Muhammad, 2013).

Di pasar tradisional, semua orang bisa masuk dari kalangan menengah bawah hingga menengah atas. pasar tradisional memiliki banyak fungsi antara lain menjadi wadah kegiatan ekonomi, ruang interaksi sosial, dan sarana rekreasi baik suasana pasar maupun produk dagangannya. Adanya wadah untuk memfasilitasi kebutuhan inilah yang menjadikan eksistensi pasar tradisional tetap terjaga (Khoiriyah, 2021).

Bagi daerah-daerah yang baru berkembang, khususnya wilayah yang merupakan daerah pemekaran baru, eksistensi pasar tidak dapat dipungkiri sangat memengaruhi tingkat kemajuan. Kota

Gorontalo merupakan salah satu daerah di Provinsi Gorontalo yang sangat menggantungkan kehidupan ekonominya pada sektor perdagangan khususnya pada pasar. Jumlah pasar tradisional yang terdapat di Kota Gorontalo sebanyak 4 pasar, yaitu: pasar induk 1 unit di kecamatan Kota Selatan (pasar sentral), 1 unit di kecamatan kota timur (Pasar Moodu), 1 unit di kecamatan kota tengah (Pasar Liluwo), dan 1 unit di Kecamatan Duingi (Pasar Duingi) (Luneto, 2014). Sesuai dengan RTRW Kota Gorontalo tahun 2019-2039 terdapat jumlah pasar sebanyak 10 (sepuluh) pasar di Kota Gorontalo.

Salah satu pasar Tradisional di Kota Gorontalo yakni Pasar Rakyat Moodu Kota Gorontalo. Pasar ini terletak Jln. Cendrawasih 1 Moodu Kecamatan Kota Timur Kota Gorontalo. Komoditas yang diperdagangkan berupa kebutuhan sehari-hari dan hasil bumi dari warga setempat maupun daerah sekitarnya. Pengunjung yang datang tidak hanya berasal dari penduduk kota Gorontalo saja, tapi juga dari kabupaten kota lainnya yang ada di Provinsi Gorontalo. Padatnya aktivitas seringkali menimbulkan kemacetan pada waktu tertentu seperti hari senin karena lokasi Pasar Tradisional Moodu yang terletak disamping jalan raya. (Khoiriyah, 2021).

Dari hasil observasi dan pengumpulan data awal yang dilakukan, didapatkan bahwa di Pasar Tradisional Moodu masih terdapat beberapa masalah seperti kurang maksimalnya pemanfaatan ruang pasar seperti tidak adanya lahan parkir, tidak ada pengaturan tempat jualan sehingga ada pedagang yang berdagang di bahu jalan, kondisi pasar yang kumuh dan akhirnya mengakibatkan masalah kemacetan yang dapat mengganggu aktivitas pengguna jalan.

Berdasarkan permasalahan di atas, perlunya suatu pendekatan yang solutif dalam mengatasi permasalahan tersebut. Pendekatan arsitektur perilaku menjadi peran penting dalam menghadirkan desain yang mengakomodir kebutuhan dan pola perilaku pengguna, juga menciptakan pasar yang humanis, berkelanjutan dan berkeadilan. Sehingga perlunya mendesain Pasar Moodu dengan pendekatan arsitektur perilaku.

METODE

Usaha yang dilakukan adalah dengan mengadakan pendekatan perancangan sebagai usaha yang menarik sebuah benang merah yang nantinya dapat mengarahkan proses desain dimana pendekatan perancangan tersebut diharapkan dapat membantu munculnya ide dan dapat mengarahkan tujuan pembuatan desain. Penekanan desain yang digunakan dalam perencanaan dan perancangan adalah komposisi konsep arsitektur perilaku.

Arsitektur perilaku adalah arsitektur yang penerapannya menyertakan pertimbangan-pertimbangan perilaku dalam perancangan. Arsitektur berwawasan perilaku adalah arsitektur yang manusiawi, yang mampu untuk memahami dan mewadahi perilaku-perilaku manusia yang ditangkap dari berbagai macam perilaku, baik itu perilaku pencipta, pemakai, pengamat juga perilaku alam sekitarnya. Dalam merancang zona kegiatan, penerapan prinsip desain arsitektur perilaku pada pasar tradisional fokus pada perhatian terhadap kondisi dan perilaku pengguna. Selanjutnya, dalam perancangan tampilan dalam dan luar bangunan, penerapan prinsip desain bertujuan untuk mewadahi aktivitas penghuni sehingga menciptakan perasaan nyaman dan menyenangkan (Haryfa, 2024).

Respon perilaku sebagai pertimbangan konsep desain, maka arsitektur perilaku pada Pasar Tradisional Kerek mempunyai keterkaitan dialektik yang terjadi. Keterkaitan tadi diantaranya yaitu arsitektur perilaku digunakan acuan mengevaluasi dasar pertimbangan desain selanjutnya. Beberapa penyesuaian spasial terhadap pola sikap pengguna ketika berkegiatan menjadi hal yang akan dinilai seperti, perubahan konteks spasial, kognisi spasial di jalur yang membingungkan (Khoiriyah, 2021). Dengan mendesain Pasar Tradisional Moodu yang baru, bisa membatasi atau mengarahkan bagaimana pelaku kegiatan bertindak.



Gambar 1. Lokasi Penelitian

Konsep Pasar

Pasar adalah tempat terjadinya transaksi jual beli dan pasar ini adalah paling disukai oleh kaum perempuan yang bisa memenuhi kebutuhan makan minum, serta kebutuhan lainnya. Pasar di Indonesia banyak ragamnya baik pasar 9 bahan pokok, pasar hewan, pasar bunga, pasar khusus makanan, pasar barang, dan bahkan ada pasar hanya buka pada hari-hari tertentu (Dewianawati, 2024).

Fungsi pasar (Fransiskus, 2023) antara lain :

Pertama, Fungsi Sarana Distribusi Pasar adalah tempat transaksi antara produsen dan konsumen yang merupakan komoditas untuk mawadahi kebutuhan sebagai demand dan suplay. Dimana pasar berfungsi sebagai tempat penyaluran distribusi barang dan produsen hingga sampai ke tangan konsumen. Lewat keberadaan pasar produsen dapat terhubung baik secara langsung maupun tidak langsung untuk menawarkan hasil produksinya kepada konsumen.

Kedua, Fungsi bentuk harga; Pasar adalah penentu barang atau jasa, itu sebabnya seringkali kita mengenal mekanisme pasar. Harga ini bisa naik turun tergantung adanya permintaan dan penawaran di pasar. Pembeli yang membutuhkan barang atau jasa juga akan berusaha menawarkan harga dari barang atau jasa tersebut serendah mungkin, sehingga terjadilah tawar menawar antara kedua belah pihak.

Ketiga, Fungsi Promosi: Salah satu fungsi pasar adalah sebagai sarana promosi. Pasar adalah sebagai sarana promosi atau memperkenalkan suatu barang atau jasa kepada calon pembelinya terkait manfaat, kualitas, keunggulan, harga, dan kekhasannya.

Keempat, Fungsi Sosial Budaya; Pasar adalah kontrak sosial secara langsung yang menjadi tradisi suatu masyarakat yang merupakan interaksi antara komunitas pada sektor informal dan formal.

Arsitektur perilaku

Arsitektur Perilaku adanya suatu keterkaitan antara hubungan manusia dengan lingkungannya. Hubungan manusia dengan lingkungannya serta perilakunya merupakan hubungan timbal balik, saling terkait dan saling mempengaruhi. Manusia merupakan pusat lingkungan dan sekaligus menjadi bagian dari lingkungan. Lingkungan bukan hanya menjadi wadah manusia beraktivitas, melainkan juga menjadi bagian integral dari pola perilaku manusia. Arsitektur perilaku merupakan arsitektur yang menerapkan pertimbangan-pertimbangan perilaku dalam perancangan. Arsitektur perilaku adalah arsitektur yang membahas tentang hubungan antara tingkah laku manusia dengan lingkungannya. Hal ini tentunya tidak terlepas dari pembahasan psikologis yang secara umum didefinisikan sebagai ilmu pengetahuan yang mempelajari tingkah laku manusia dengan lingkungannya (Marlina, 2019).

Arsitektur merupakan disiplin yang sintesis dan senantiasa mencakup tiga hal dalam rancangannya (teknologi, fungsi, dan estetika). Perkembangan ilmu pengetahuan yang semakin luas dan kompleks menjadikan perilaku manusia semakin diperhatikan dalam proses perancangan. Pendekatan arsitektur perilaku menggunakan acuan sikap manusia terhadap lingkungan arsitektur yang akan dirancang. Dimana manusia dan lingkungan merupakan sesuatu yang saling berhubungan dan saling mempengaruhi (Yusuf, 2021).

Menurut Lang (1987), pendekatan arsitektur perilaku memanfaatkan konsep-konsep dari ilmu perilaku dan psikologi lingkungan untuk meningkatkan kualitas interaksi manusia dengan ruang. Di dalamnya tercakup pemahaman tentang behaviour setting, persepsi lingkungan, dan kognisi spasial.

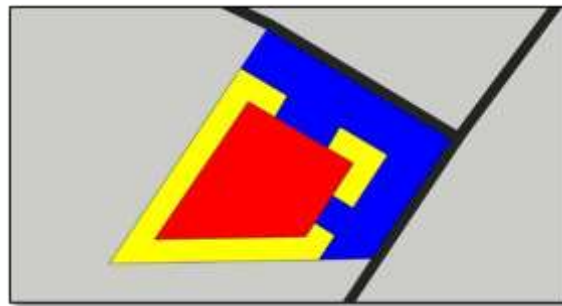
Pertama, Behaviour Setting Konsep behaviour setting pertama kali diperkenalkan oleh Roger G. Barker pada tahun 1968 dalam kajiannya mengenai psikologi ekologi. Behaviour setting merujuk pada pola perilaku yang terjadi secara konsisten dalam suatu konteks ruang dan waktu tertentu, di mana unsur fisik dan sosial membentuk satu sistem yang utuh. Dalam konteks arsitektur, behaviour setting penting karena membantu arsitek memahami kebutuhan perilaku pengguna dalam berbagai ruang, seperti ruang pasar, ruang kelas, terminal, dan sebagainya (Lang, 1987).

Kedua, Persepsi lingkungan; Persepsi lingkungan merupakan cara individu memahami dan menafsirkan lingkungan sekitarnya melalui pengalaman visual, spasial, dan afektif. Kevin Lynch (1960) menjelaskan bahwa elemen-elemen seperti *paths* (jalur), *edges* (batas), *districts* (kawasan), *nodes* (simpul), dan *landmarks* (penanda) berperan penting dalam membentuk citra kota di benak manusia. Persepsi ini sangat berpengaruh dalam perancangan ruang publik, termasuk pasar, karena menentukan bagaimana pengguna dapat mengenali, mengingat, dan merasa nyaman di dalam lingkungan tersebut.

Ketiga, Kognisi spasial; Kognisi spasial (*spatial cognition*) mengacu pada proses mental dalam memahami, menyusun, dan menavigasi ruang. Downs dan Stea (1973) menyebutkan bahwa manusia membangun mental maps (peta mental) sebagai representasi spasial dari lingkungan mereka. Dalam desain arsitektur, pemahaman tentang kognisi spasial penting untuk merancang tata letak yang intuitif, sistem orientasi yang jelas, serta ruang yang mudah dinavigasi, terutama dalam lingkungan kompleks seperti pasar tradisional.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Zoning Area Perancangan



Gambar 2. Zoning

Zoning pada tapak terbagi menjadi dua bagian yaitu zoning makro dan zoning mikro dengan penataan sebagai berikut:

Zoning Makro

Zoning makro bertujuan untuk menata pembagian peruntukan dalam tapak, Adapun zoning makro diatur sebagai berikut:

a. Zona Publik (Biru)

Zona public merupakan zona penghubung antara bagian luar dan bagian dalam tapak, zona ini diisi oleh aktifitas antara pengunjung dan bukan pengunjung.

b. Zona Privat (Merah)

Zona prifat adalah zona yang yang dikhususkan bagi pengguna dalam hal ini penjual dan pembeli, untuk menopang aktifitas utamanya.

c. Zona Srevis (Kuning)

Zona servis merupakan zona yang bertujuan untuk menopang fungsi dari banguna, biasanya diisi oleh bangunan utilitas, parkir dan pengelola.

Zoning Mikro

Zona mikro berfokus pada penataan ruangan sesuai dengan fungsinya, Adapun penataan zoning mikro pada tapak diatur sebagai berikut:

a. Zona A (Hasil Bumi dan daging)

pada bagian ini di bagi menjadi (a) Buah; (b) Sayur; (c) Kelapa; (d) Daging; (e) Ikan; (f) Ayam

b. Zona B (Barang hasil Produksi dan Jasa)

pada bagian ini di bagi menjadi (a) Plastik; (b) Kelontong/ kosmetik; (c) Mainan; (d) Elektronik; (e) Emas; (f) Gorden; (g) Alat Tulis

c. Zona C (Makanan dan Bumbu Dapur)

pada bagian ini di bagi menjadi (a) Bumbu dapur; (b) Tahu/ tempe; (c) Sembako; (d) Makanan/ roti

d. Zona D (Fashion)

pada bagian ini di bagi menjadi (a) Pakaian/ kain; (b) Sepatu/ Tas

e. Zona E (Penunjang)

pada bagian ini di bagi menjadi (a) Toilet; (b) Atm; (c) *Food court*; (d) Pos bongkar muat dan timbang; (e) Pos keamanan

Konsep dan Tema

Metode ini secara teoretis menekankan bahwa pengguna adalah makhluk berpikir yang memahami dan memilih bagaimana mereka berinteraksi dengan lingkungan mereka. Oleh karena itu, tiga konsep desain behavior setting, spatial cognition, dan environment perception digunakan untuk menyesuaikan perilaku pengguna dengan desain yang akan dirancang.

a. Konsep Behavioral Setting

Konsep yang diperkenalkan oleh Roger G. Barker, menyatakan bahwa perilaku manusia terjadi dalam pola yang berulang dalam konteks ruang tertentu. Melalui konsep behaviour setting perancangan ruang pada Pasar Tradisiobal Moodu dapat disesuaikan dengan perilaku dan aktifitas pengguna di dalam pasar seperti perancangan jalur sirkulasi pembeli, area tetap untuk pedagang, ruang interaksi sosial, Zona bongkar muat barang.

b. Konsep Spatial Cognition

Konsep kognisi spasial pada perancangan Pasar Tradisional Moodu diterapkan pada pemetaan kognitif pengguna yang di aplikasikan pada penempatan ruang dagang di mana pengelompokan antara zona basah yang berada di lantai satu dan zona kering yang berada di lantai dua juga diterapkan pada penanda jalur drivethru.

c. Konsep Environment Perception

Environmental perception adalah proses di mana seseorang merasakan, menilai, dan menafsirkan lingkungan fisik. Konsep ini artinya persepsi lingkungan tidak hanya soal apa yang dilihat, tapi juga bagaimana seseorang merasa dan merespons ruang tersebut secara subjektif. Dengan merancang Pasar Tradisional Moodu nyaman mungkin dengan Ruang terang dan bukaan yang lebar, jalur sirkulasi yang lapang dan tanaman yang banyak.

Enterance

Enterance pada bangunan dibagi menjadi dua sebagai berikut;

1) *Enterance* untuk kendaraan

Untuk kendaraan enterance yang di buat tinggi dan lebar seukuran mobil, enterance ini di buat untuk menopang fungsi drivethru dan bongkar muat material. Drivethru di perancangan Pasar Tradisioanal Moodu di rancang agar memudahkan pelanggan dalam hal berbelanja bahan pokok tanpa harus turun dari kendaraan, tanpa harus parkir kendaraan dan membantu untuk mempersingkat waktu apabila ada pembeli yang terburu-buru dalam berbelanja disebabkan pasar yang hanya beroperasi pada hari kerja, serta ikut meminimalisir penumpukan kendaraan yang menyebabkan kemacetan di area pasar.



Gambar 3. Enterance Untuk kendaraan Bongkar Muat



Gambar 4. Entrance Untuk Drivethru

2) *Entrance* Pengguna

untuk entrance pengguna dibuat cukup untuk dua orang dengan pintu geser agar tidak memakan banyak ruang.



Gambar 5. Entrance Pengguna

Fasad Bangunan

Fasad didesain berongga untuk meminimalkan cahaya matahari masuk secara langsung namun tetap mengalirkan udara kedalam bangunan.



Gambar 6. Fasad Bangunan

Los dan Kios

Ruangan pada perancangan ini terbagi menjadi 3 jenis dengan peruntukannya masing-masing, yaitu sebagai berikut:

1) Los

Los pada perancangan ini memiliki ukuran kecil dan besar; kecil diperuntukan untuk dagangan yang tidak membutuhkan area jual yang besar atau variasi jualan yang lebih kecil, sedangkan yang besar biasanya digunakan untuk dagangan besar. Los ini juga terbagi menjadi los basah dan los kering; los basah diperuntukan untuk dagangan seperti daging dan ikan dengan fasilitas meja beton,

sedangkan los kering untuk sayuran dan buah dengan meja kayu, Tiap los difasilitasi dengan gantungan yang terbuat dari ram yang dapat menjadi area pajangan gantung.



Gambar 7. Los Basah Kecil



Gambar 7. Los Basah Besar



Gambar 8. Los kering besa

2) Kios

Kios pada bangunan ini memiliki ukuran besar, sedang, dan kecil, kios besar diperuntukan untuk penjual yang memerlukan display yang besar seperti gorden, baju, kain dan karpet dengan akses bervariasi dari dalam bangunan dan dari luar bangunan tergantung penempatannya. Kios sedang diperuntukan untuk display sedang seperti alat rumah tangga beras, dan lainnya, sedangkan untuk ukuran kecil digunakan untuk dagangan display kecil seperti aksesoris, kios kecil juga berfungsi sebagai pos jual untuk drive thru lantai 1.



Gambar 9. Kios Kecil



Gambar 10. Kios Sedang



Gambar 11. Kios Besar

Ruang Pengelola

Ruang pengelola menggunakan dinding massif serta bukaan yang lebar.



Gambar 12. Ruang Pengelola

Parkir

Penataan parkir pada perancangan ini ditata menjadi 2 bagian yaitu parkir mobil dan motor.



Gambar 13. Parkir Mobil dan Motor

Open Space

Pada perancangan open space yang di maksud adalah ruang terbuka seperti taman yang di lengkapi tempat untuk duduk dan bersantai.



Gambar 14. Taman



Gambar 15. Bentuk bangku Taman



Gambar 16. pemandangan Taman

KESIMPULAN

Tujuan dari desain pasar tradisional Moodu menggunakan pendekatan arsitektur perilaku adalah untuk membuat pasar yang tertib, nyaman, dan sesuai dengan perilaku dan kebutuhan pengguna. Untuk mengatasi masalah pasar seperti tata letak yang semrawut, kemacetan, dan kekurangan fasilitas umum, pendekatan ini menggabungkan tiga elemen konsep perancangan yaitu biavior setting, kognisi spasial, dan persepsi lingkungan. Hasil perancangan mendukung peran pasar sebagai pusat ekonomi, sosial, dan budaya Kota Gorontalo dengan membuat ruang fungsional, humanis, dan sesuai untuk aktivitas pengguna.

REFERENSI

- Aba, Fransiskus Xaverius Lara . 2023. Pengantar Ekonomi Mikro Teori dan. Pembahasan. Uwais Inspirasi Indonesia : Ponorogo.
- Adianti. M. M. Moch. S. P. 2015. Perancangan Pasar Tradisional dengan Konsep Modern. Jurnal Sains dan Seni. Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Institut Teknologi Sepuluh Nopember. Volume 4. Nomor 2
- Aini. I. K. 2021. Perancangan Pesantren Salaf Darul Ulum Bangil dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku. Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang
- Arifin. S. S., Muhammad. R. S. 2018. Perubahan Index Hijau di Kelurahan Moodu Kecamatan Kota Timur Kota Gorontalo. Jurnal Sains Informasi Geografi. Volume 1 Nomor 2.
- Badan Pusat Statistik Kota Gorontalo. (2021). Kota Gorontalo dalam Angka 2021. Kota Gorontalo: BPS Kota Gorontalo.
- Badan Pusat Statistik Kota Gorontalo. (2023). Kota Gorontalo dalam Angka 2023. Kota Gorontalo: BPS Kota Gorontalo.
- Badan Pusat Statistik Kota Gorontalo. (2024). Kota Gorontalo dalam Angka 2024. Kota Gorontalo: BPS Kota Gorontalo.
- Badan Pusat Statistik. 2024 . Jumlah Penduduk. Dikases tanggal 20 februari 2025 : <https://gorontalo.bps.go.id/id/statistics-table/2/NDYjMg==/jumlah-penduduk.html>
- Barker, R. G. (1968). Ecological psychology: Concepts and methods for studying the environment of human behavior. Stanford University Press.
- Cadillah, Emiliana. 2011. “Eksistensi Pasar Tradisional. Balai Pelestarian Sejarah dan Nilai Tradisional : Yogyakarta.
- Dewianawati, Dwi dkk. 2024. Kajian Ilmu Ekonomi : Praktik dan Aplikasi. Intelektual Manifes Media : Bali.
- Downs, R. M., & Stea, D. (1973). Image and environment: Cognitive mapping and spatial behavior. Aldine.
- Haryfah. S. N. A., Kahar. S. 2024. Penerapan Prinsip Arsitektur Perilaku pada Desain Islamic Boarding School di Tawamangu. Prodi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Sebelas Maret Surakarta. Volume 7 Nomor 2
- Khoiriyah. S. U. 2021. Perencanaan dan Perancangan Pasar Tradisional Kerek Kabupaten Tuban dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku. Program Studi Ilmu Seni dan Arsitektur Islam Fakultas Ushuluddin dan Humaniora Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang
- Jon Lang – Creating Architectural Theory: The Role of the Behavioral Sciences in Environmental Design (1987)
- Kiayi. M. Z. S. 2023. Perancangan Gedung Olahraga Panjat Tebing di Provinsi Gorontalo dengan Pendekatan Arsitektur Metafora. Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik dan Sains Universitas Bina Taruna Gorontalo
- Lang, J. (1987). Creating architectural theory: The role of the behavioral sciences in environmental

- design. Van Nostrand Reinhold.
- Lupitosari, Dewi. 2011. Dampak Jumlah Pasar, Jumlah Pedagang dan PAD Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Kota Surakarta Sebelum dan Sesudah Kebijakan Revitalisasi Pasar Tradisional. Universitas Negeri Sebelas Maret : Surakarta.
- Lynch, K. (1960). The image of the city. MIT Press
- Mahusfah. I. T. I., Zulkarnain., Nursyam. 2024. Penerapan Konsep Arsitektur Perilaku Pasca Pandemi pada Desain Pasar Tradisional di Kabupaten Wajo. Architecture Student Journals. Volume 6 Nomor 1
- Marlina. H., D. Ariska. 2019. Arsitektur Perilaku. Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik UNMUHA. Volume 9 Nomor 18
- Muhaimi, Yostisia. Bambang, S. 2018. Behaviour Setting dalam Sistem Keamanan Bangunan Sekolah Dasar. Jurnal sains dan seni pomits vol. 7, no. 1
- Muhammad. M. M. 2013. Peranan Pasar Tradisional Dalam Meningkatkan Pendapatan Asli Daerah. Jurusan Ilmu Ekonomi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Alam Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar
- Putra, I Wayan Suyadnya. 2023. Manajemen Ritel Teori dan Strategi. Guepedia : Denpasar.
- Yusuf. M. M. 2021. Desain Pasar Tradisional di Gunungpati dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku. Program Studi Ilmu Seni dan Arsitektur Islam Fakultas Ushuluddin dan Humaniora Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang