

Aspek Arsitektur Kota dalam Perancangan Pasar Tradisional

Agus S. Ekomadyo⁽¹⁾, Kustiani⁽²⁾, Herjuno Aditya⁽³⁾

⁽¹⁾Kelompok Keilmuan Perancangan Arsitektur, SAPPK, Institut Teknologi Bandung

⁽²⁾Program Studi Magister Arsitektur, SAPPK, Institut Teknologi Bandung

⁽³⁾Program Studi Sarjana Arsitektur, SAPPK, Institut Teknologi Bandung

Abstrak

Pasar tradisional hampir semua berada di wilayah perkotaan, sehingga perancangannya harus memperhatikan konteks arsitektur kota. Ada beberapa isu arsitektur kota yang terkait dalam perancangan pasar tradisional, yaitu: 1) respon terhadap struktur bentuk dan ruang kota, 2) aksesibilitas dan sirkulasi eksternal, 3) keterkaitan dengan fungsi sekitar, dan 4) representasi budaya lokal (Ekomadyo dan Hidayatsyah, 2012). Dengan menggunakan model pemrograman berbasis isu (Duerk 2003), tulisan ini memaparkan konsep perancangan pasar tradisional yang terkait dengan aspek arsitektur kota, dan mengambil kasus perancangan Pasar Rejowinangun di Magelang dan Pasar Legi di Surakarta.

Kata kunci: perancangan pasar tradisional, arsitektur kota, model pemrograman berbasis isu, Pasar Rejowinangun Magelang, Pasar Legi Surakarta

Pendahuluan

Dalam perancangan arsitektur, ada beberapa hal yang bisa dijadikan tolak ukur keberhasilan suatu rancangan. Pemrograman arsitektur berbasis isu yang dikembangkan oleh Duerk (2003) merupakan salah satu model untuk memandu konsep perancangan arsitektur berdasarkan persyaratan kinerja (*performance requirements*) yang diturunkan dari misi, isu, dan tujuan dari proyek perancangan arsitektur tersebut. Model ini digunakan oleh Ekomadyo dan Hidayatsyah (2012) untuk menyusun misi, isu, tujuan, dan persyaratan kinerja perancangan pasar tradisional. Khusus untuk perancangan pasar tradisional, isu-isu perancangan diklasifikasikan ke dalam 3 aspek: arsitektur kota, standar fungsional, dan penciptaan karakter-lokal.

Tulisan ini akan memaparkan bagaimana isu, tujuan, dan persyaratan kinerja untuk aspek arsitektur kota bisa diterapkan dalam konsep perancangan pasar tradisional. Pasar Rejowinangun di Magelang dan Pasar Legi di Surakarta dipilih sebagai kasus, dengan pertimbangan keduanya merupakan pasar yang berlokasi di pusat kota, dan keduanya merepresentasikan

budaya Jawa. Kasus perancangan ini merupakan proyek akhir dan tesis perancangan di lingkungan Program Studi Arsitektur Institut Teknologi Bandung.

Isu, Tujuan, Persyaratan Kinerja, dan Konsep Perancangan Pasar Tradisional pada Aspek Arsitektur Kota

Merujuk model pemrograman berbasis isu, suatu perancangan harus diawali dengan pernyataan misi, yaitu mengapa pekerjaan tersebut perlu dijalankan (Duerk, 2009:9). Misi perancangan pasar tradisional adalah untuk menyediakan ruang-ruang yang nyaman dan aksesibel untuk mewartakan aktivitas ekonomi dan sosio-kultural, serta memberikan kontribusi bagi identitas kota (Ekomadyo dan Hidayatsyah, 2012:3). Dari misi tersebut, dapat diturunkan isu perancangan pasar tradisional yang terkait dengan arsitektur kota, yaitu 1) respon terhadap struktur bentuk dan ruang kota, 2) aksesibilitas dan sirkulasi eksternal, 3) keterkaitan dengan fungsi sekitar, dan 4) representasi budaya lokal. Isu 1: Respon terhadap Bentuk dan Ruang Kota

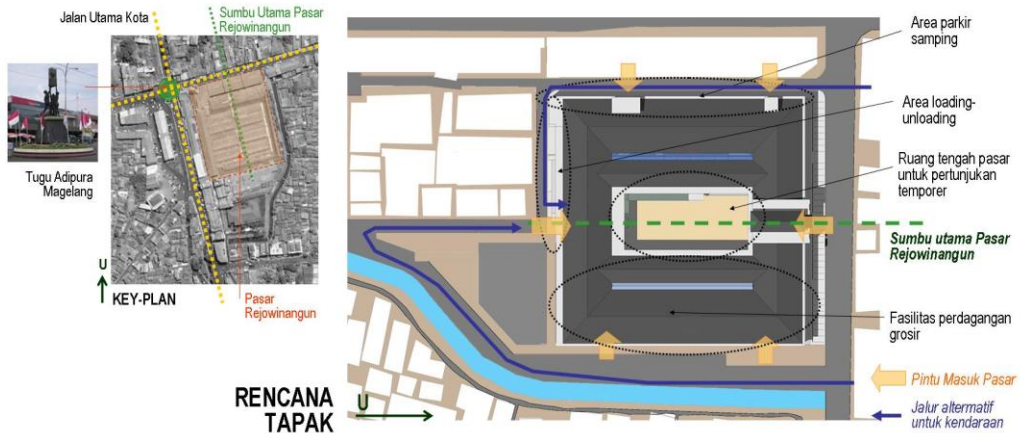
Aspek Arsitektur Kota dalam Perancangan Pasar Tradisional

Tujuan 1.1: Mendapatkan gubahan bentuk dan ruang pasar yang merespon konteks arsitektur kota.

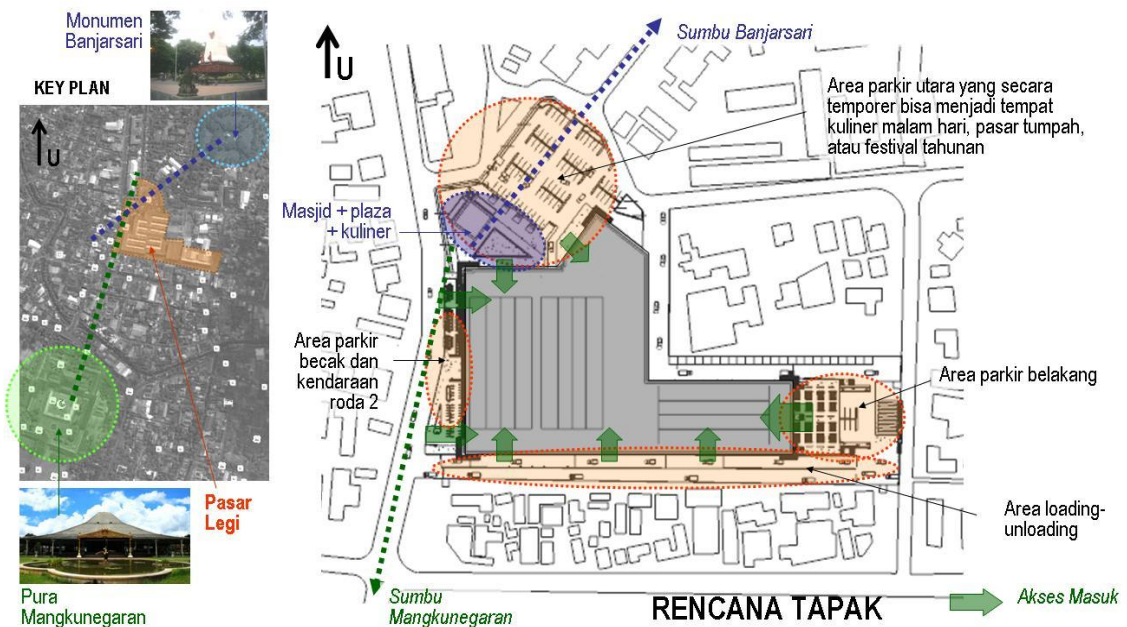
Persyaratan Kinerja 1.1.1: Gubahan bentuk dan ruang pasar harus merespon struktur morfologi kota.

kan bentuk pada sumbu agar pasar terkesan megah sebagai tengaran kota (gambar 1 dan 5).

- Pasar Legi: pasar ini merupakan simpul pertemuan sumbu kota yang berorientasi pada Pura Mangkunegaran dan yang berorientasi pada Monumen Banjarsari, dan direpson dengan menyediakan ruang



Gambar 1. Rencana Tapak Pasar Rejowinangun (Aditya, 2012)



Gambar 2. Rencana Tapak Pasar Legi (Kustiani, 2013)

Konsep 1.1.1:

- Pasar Rejowinangun: pasar dirancang dengan bentuk simetris kuat dengan menonjol-

terbuka di bagian utara pasar sebagai pusat gubahan massa (gambar 1 dan 9).

Persyaratan Kinerja 1.1.2: Wajah pasar harus selaras dengan karakter arsitektur setempat

Konsep 1.1.2:

- Pasar Rejowinangun: facade pasar dirancang dengan memadukan langgam arsitektur Kolonial dan Jawa agar pasar terlihat sebagai ikon kota Magelang (gambar 5).
- Pasar Legi: facade pasar dirancang dengan memadukan aspek fungsional-komersial dengan ikon arsitektur Jawa (gambar 6).

Isu 2: Aksesibilitas dan Sirkulasi Eksternal

Tujuan 2.1: mengatur jalur sirkulasi eksternal yang efektif dan tidak menyebabkan gangguan.

Persyaratan Kinerja 2.1.1: sistem sirkulasi eksternal harus jelas, efisien, dan tidak menyebabkan kemacetan di sekitarnya.

Konsep 2.1.1

- Pasar Rejowinangun: pintu masuk utama disediakan di depan pasar, dan ada akses alternatif untuk mengurai simpul kemacetan di sekitar pasar (gambar 1).
- Pasar Legi: pintu masuk utama disediakan di bagian depan pasar khusus untuk pengunjung dengan kendaraan umum, becak, dan motor, sedangkan akses untuk kendaraan roda 4 dan truk disediakan di sebelah utara dan selatan pasar yang dicapai dari arah belakang pasar (gambar 2).

Tujuan 2.2: menjadikan area parkir sebagai "generator" untuk memperkuat aksesibilitas pasar.

Persyaratan Kinerja 2.2.1: area parkir harus diletakkan terkait dengan akses masuk pasar dan mendorong pengunjung untuk melewati area tertentu di dalam pasar.

Konsep 2.2.1

- Pasar Rejowinangun: penempatan area parkir kendaraan roda 4 di bagian barat untuk memperkuat aksesibilitas pasar dari arah samping (gambar 1).
- Pasar Legi: penempatan area parkir bagian utara, timur, dan selatan pasar, untuk memperkuat aksesibilitas dari arah belakang dan samping pasar (gambar 2).

Tujuan 2.3: menempatkan area loading-unloading barang yang tidak mengganggu pengunjung pasar.

Persyaratan Kinerja 2.3.1: area loading-unloading barang sebaiknya ditempatkan di area yang tidak mengganggu sirkulasi pengunjung.

Konsep 2.3.1

- Pasar Rejowinangun: area loading-unloading diletakkan di belakang pasar (gambar 1).
- Pasar Legi: area loading-unloading diletakkan di bagian samping dan belakang pasar (gambar 2).

1.1 Isu 3: Keterkaitan dengan Fungsi Sekitar

Tujuan 3: menentukan fasilitas-fasilitas yang merespon aktivitas yang terkait dengan keberadaan pasar.

Persyaratan Kinerja 3.1: fasilitas yang disediakan harus sesuai dengan skala pelayanan pasar.

Konsep 3.1:

- Pasar Rejowinangun: pasar ini melayani kebutuhan berskala kota, perancangan meresponnya dengan menyediakan kios-kios yang menjual kebutuhan sehari-hari warga kota di lantai dasar, kios-kios yang menjual oleh-oleh dan barang souvenir di lantai dasar dan lantai 2, dan unit-unit yang menjadi etalase/ showcase untuk perdagangan grosir di lantai dasar (gambar 1, 3).
- Pasar Legi: pasar ini berperan sebagai pasar induk berskala regional dengan komoditas utama sayuran, hasil bumi, grabadan, beras (Kustiani, 2013:42-43), yang diletakkan di setiap lantai untuk menjadi atraktor yang menarik pengunjung dengan terlebih dulu melewati komoditas lainnya (gambar 4).

Persyaratan Kinerja 3.2: beberapa fungsi harus disediakan untuk menarik pengunjung untuk meramaikan pasar

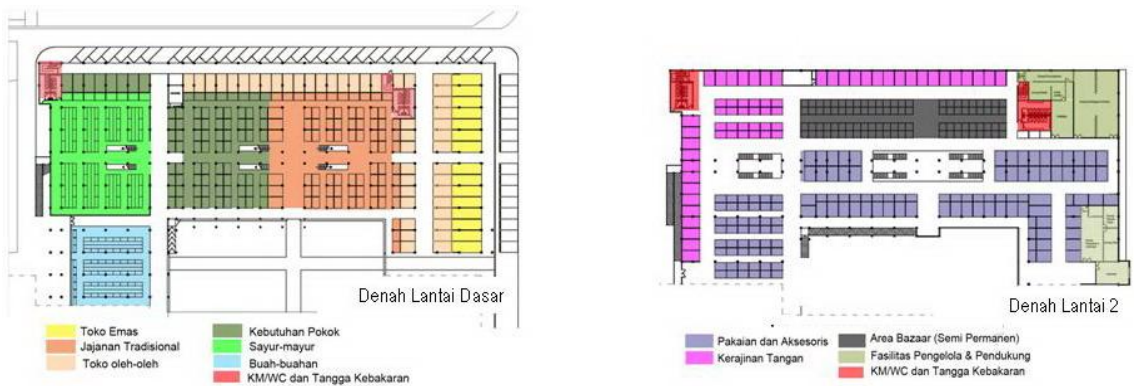
Konsep 3.2:

- Pasar Rejowinangun: penyediaan unit-unit penjualan barang dalam partai besar sebagai alternatif penyediaan komoditas serupa yang dijual di sekitar pasar (gambar 1,3).
- Pasar Legi: penyediaan area kuliner untuk melayani pedagang dan pengunjung pasar,

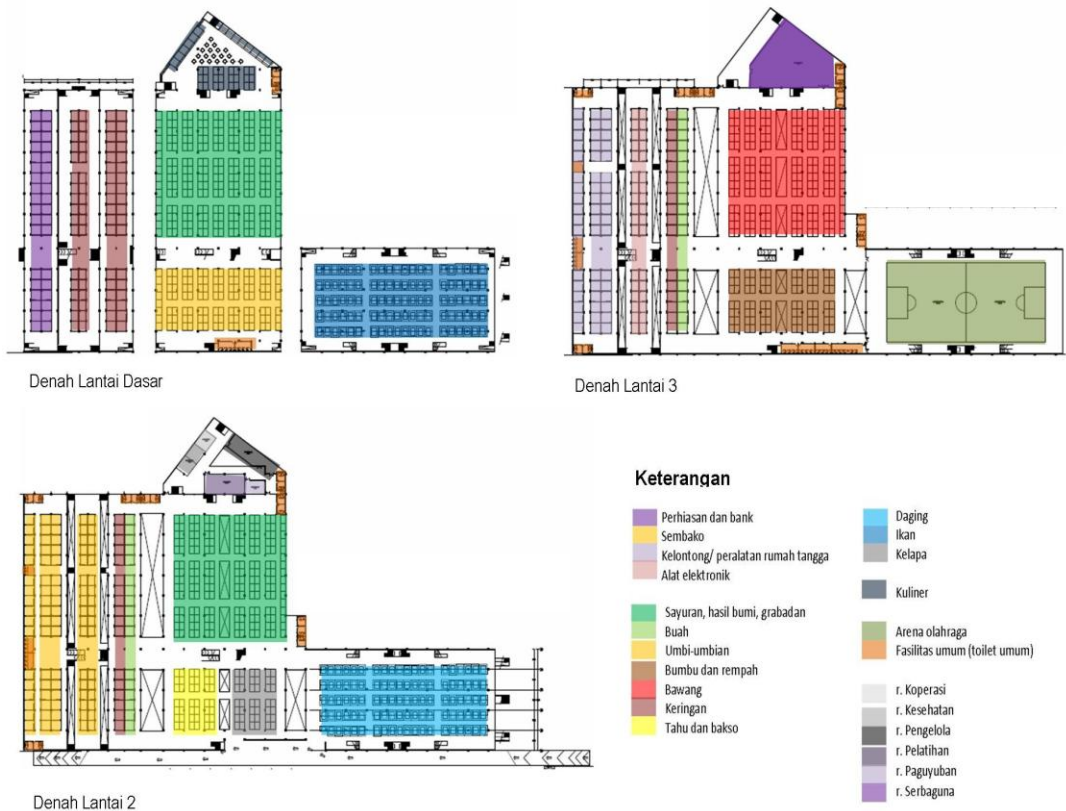
Aspek Arsitektur Kota dalam Perancangan Pasar Tradisional

warga sekitar, dan masyarakat kota yang dipadukan dengan masjid eksisting yang diperluas (gambar 1,9).

Persyaratan Kinerja 4.1.1: perancangan bangunan harus menggunakan elemen-elemen arsitektur lokal



Gambar 3. Denah Pasar Rejowinangun (Aditya, 2012)



Gambar 4. Denah Pasar Legi (Kustiani, 2013)

1.2 Isu 4 : Representasi Budaya Lokal

Tujuan 4.1: menampilkan karakter fisik pasar yang berasosiasi dengan arsitektur lokal.

Konsep 4.1.1:

- Pasar Rejowinangun: perpaduan langgam arsitektur Jawa dan Kolonial dalam rancangan fasade (gambar 5).
- Pasar Legi: facade bangunan dirancang dengan menggunakan ikon atap joglo pada pintu masuk dikombinasikan dengan elemen visual ornamen Jawa (gambar 6).

Tujuan 4.2: menyediakan ruang sosio-kultural bagi warga kota

Persyaratan Kinerja 4.2.1: ruang-ruang sosio-kultural, baik permanen atau temporer, harus tersedia untuk menampung aktivitas sosial atau seni pertunjukan rakyat.

Konsep 4.2.1

- Pasar Rejowinangun: penyediaan ruang di tengah pasar untuk pertunjukan temporer (gambar 1, 7)



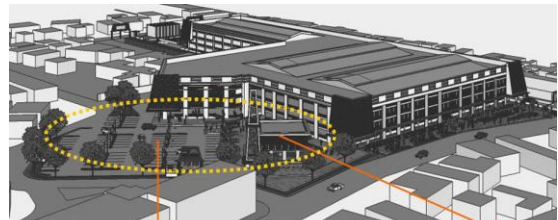
Gambar 5. Facade Pasar Rejowinangun (Aditya, 2012)



Gambar 6: Facade Pasar Legi (Kustiani, 2013)



Gambar 7 : Ruang Tengah Pasar Rejowinangun yang bisa digunakan untuk pertunjukan temporer (Aditya, 2012)



Gambar 8: Plaza Pasar Legi untuk aktivitas temporer: pasar tumpah, kuliner malam hari, dan festival tahunan Grebeg Pasar (Kustiani, 2013)

- Pasar Legi: lahan parkir di bagian utara pasar dapat digunakan secara temporer untuk kegiatan kuliner malam hari atau festival berskala kota (grebeg pasar), sebagai perluasan aktivitas plaza di belakang masjid yang sehari-hari berfungsi sebagai ruang terbuka publik yang dipadukan dengan aktivitas kuliner (gambar 2, 8).

Kesimpulan

Model pemrograman berbasis isu bisa digunakan untuk menyusun isu, tujuan, dan persyaratan kinerja, untuk memandu pengembangan konsep perancangan pasar tradisional. Dari uji coba yang dilakukan, model ini terbukti mampu membantu mengarahkan proses menuju keberhasilan perancangan pasar tradisional. Penerapan model ini perlu dilakukan secara luwes, dengan mempertimbangkan berbagai masalah dan kendala yang muncul di lapangan.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada Pak Sutan Hidayatsyah, selaku pembimbing utama proyek akhir Herjuno Aditya dan pembimbing kedua tesis perancangan Kustiani, juga atas diskusi-diskusinya tentang perancangan pasar tradisional.

Daftar Pustaka

- Aditya, H. (2012). *Pasar Rejowinangun*. Laporan Tugas Akhir. Bandung: Program Studi Arsitektur Institut Teknologi Bandung
- Basri, M. C., dkk. (2010) *Rumah Ekonomi Rumah Budaya: Membaca Kebijakan Perdagangan Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Ekomadyo, A.S. (2012). Menelusuri Genius Loci Pasar Tradisional sebagai Ruang Sosial Urban di Nusantara. *Prosiding Seminar Nasional Semesta Arsitektur Nusantara (SAN) 1*. Malang: Universitas Brawijaya.
- Ekomadyo, A.S., dan Hidayatsyah, S (2012) Isu, Tujuan, dan Kriteria Perancangan Pasar Tradisional. *Prosiding Temu Ilmiah IPLBI 2012*. Bandung: IPLBI.
- Duerk, D. P. (1993). *Architectural Programming*. New York: Van Nostrand Reinhold.
- Hidayatsyah, S. (2011). *Perancangan Pasar Tradisional dengan Pendekatan Pasar Tematik Berbasis Komunitas*. Laporan Penyelenggaraan AR4000 Studio Perancangan Arsitektur V, Program Studi Arsitektur ITB, Bandung.

Keputusan Menperindag No. 420/MPP/Kep/10/1997 tentang *Pedoman Penataan dan Pembinaan Pasar dan Pertokoan*.

Kustiani (2013). *Perancangan Pasar Induk Tradisional Berbasis Konsep Desain Sosial*. Kasus Studi : Pasar Legi, Surakarta. Tesis. Bandung: Program Studi Magister Arsitektur ITB.

Peraturan Presiden No.112/2007 tentang *Penataan dan Pembinaan Pasar Tradisional, Pusat Perbelanjaan dan Toko Modern*.

Prihandana, R.S. (2002). *Redefining the Pasar: Trading Enterprise, Livelihood, Networks, and Urban Governance*. Academisch Proefschrift. Vrije Universiteit, Amsterdam.

Tangires, H. (2008). *Public Markets*. Library of Congress and W.W. Norton and Company Inc., New York.