



Jurnal Arsitektur Zonasi

Journal homepage:

<https://ejournal.upi.edu/index.php/jaz>



Penerapan Arsitektur Perilaku (*Behaviorism*) Pada Redesain Pasar Tradisional Di Kota Arga Makmur Di Kota Arga Makmur

Nabila Dioni Sudharvianty^{1*}, Endy Marlina²

^{1, 2}Universitas Teknologi Yogyakarta, DIY, Indonesia

*Correspondence: E-mail: nabilaar34@gmail.com

ABSTRACT

Traditional markets are a form of economic space which is also a characteristic of trade in Indonesia and have existed since 1912. Apart from being economic centers, traditional markets are also social spaces for exchanging information, culture and local customs, so their presence must be maintained in the center. The issue of transitioning traditional markets to modern markets is because traditional markets are generally close to a slum and narrow market perspective. The main urgency for the redesign of Purwodadi Market in Arga Makmur City was the fire incident on April 5, 2021 which consumed 80% of the market area. Responding to the issue of transitioning traditional markets into modern markets, the redesign of Purwodadi Market will change the physical market into 2 (two) storey building with a behavioral architectural approach aimed at creating harmonization of architectural space with its users. The implementation includes site zoning and interior space zoning, changing the number of spaces to be more and better based on needs as well as paying attention to circulation flows and movement space boundaries between users so that user movement patterns throughout the area are balanced. Another application is the image of the building, namely the facade and interior furniture of the building, the addition of ornamental vegetation and shade trees.

ABSTRAK

Pasar tradisional merupakan salah satu bentuk ruang ekonomi yang juga menjadi ciri khas perdagangan di

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted/Received 10 Jan 2024

First Revised 15 Feb 2024

Accepted 20 March 2024

First Available online 1 Juni 2024

Publication Date 1 Juni 2024

Keyword:

Behaviorism Architecture,
Space Harmonization,

Kata Kunci:

Arsitektur Perilaku,
Harmonisasi Ruang,

Indonesia dan sudah ada sejak tahun 1912. Selain menjadi pusat perekonomian, pasar tradisional juga merupakan ruang sosial untuk bertukar informasi, kebudayaan dan adat istiadat lokal, sehingga kehadirannya harus dipertahankan di tengah-tengah isu peralihan pasar tradisional menjadi pasar modern karena pasar tradisional umumnya dekat dengan sudut pandang pasar yang kumuh dan sempit. Urgensi utama dilakukannya redesain pada Pasar Purwodadi di Kota Arga Makmur adalah kejadian kebakaran pada 5 April 2021 yang menghabiskan 80% area pasar. Menanggapi isu peralihan pasar tradisional menjadi pasar modern, redesain Pasar Purwodadi akan merubah fisik pasar menjadi bangunan 2 (dua) lantai dengan pendekatan arsitektur perilaku yang bertujuan menciptakan harmonisasi ruang arsitektur dengan penggunaannya. Implementasinya antara lain zonasi site dan zonasi ruang dalam, perubahan jumlah ruang menjadi lebih banyak dan lebih baik berdasarkan kebutuhan serta memperhatikan alur sirkulasi dan batas-batas ruang gerak antar pengguna agar pola gerak pengguna seluruh area seimbang. Penerapan lainnya adalah citra bangunan yaitu pada fasad dan furniture interior bangunan, penambahan vegetasi hias dan pohon peneduh.

Copyright © 2024 Universitas Pendidikan Indonesia

1. PENDAHULUAN

Kota Arga Makmur adalah sebuah kecamatan sekaligus pusat pemerintahan atau ibu kota dari Kabupaten Bengkulu Utara, Provinsi Bengkulu, Indonesia. Luas Kecamatan Arga Makmur adalah 106,77 km² yang terdiri dari 14 desa dan 2 kelurahan. Kota Arga Makmur terletak antara 101°32' BT dan 2°15' LS. Kondisi geografisnya sebagian besar merupakan dataran tinggi dengan ketinggian 541 mdpl dan tipografinya berbukit-bukit. Perekonomian Kabupaten Bengkulu Utara ditunjang oleh:

Tabel 1.1 Sektor Perekonomian Kabupaten Bengkulu Utara

No.	Sektor	Kontribusi (%)
1.	Pertanian, Perikanan dan Kehutanan	38,40%
2.	Pertambangan dan Penggalian	8,88%
3.	Industri & Pengolahan	8,50%
4.	Perdagangan Besar dan Eceran	9,45%

(Sumber : Kajian Fiskal Regional Triwulan III Kab. Bengkulu Utara, 2021)

Meningkatnya sektor perdagangan merupakan salah satu sasaran Pemerintah Kabupaten Bengkulu Utara untuk mencapai tujuan meningkatkan perekonomian daerah yang merupakan tujuan pencapaian Misi III yaitu meningkatkan kesejahteraan rakyat melalui ekonomi kerakyatan. Hal tersebut tercantum dalam Peraturan Daerah Nomor 2 Tahun 2021 Pasar Purwodadi sebagai pasar utama di Kabupaten Bengkulu Utara memegang peranan yang sangat strategis dalam urat nadi perekonomian di wilayah Bengkulu Utara dengan omzet pedagang sebesar Rp49.953.602.160 per tahun (Sumber : RPJMD Kabupaten Bengkulu Utara Tahun 2021- 2026).

Urgensi utama dalam redesain Pasar Purwodadi karena terjadi kebakaran pasar pada 5 April 2021 yang menghabiskan 80% area pasar. Sebanyak 120 unit kios dan 141 unit lapak dengan jumlah pedagang yang terdampak kepada sebanyak 1.112 dengan total seluruh pedagang tercatat sebanyak 1.335 sehingga diperlukan pembangunan kembali untuk memulihkan kegiatan dagang di Pasar Purwodadi. Dalam upaya meningkatkan pertumbuhan ekonomi dari sektor perdagangan, kehadiran pasar yang layak mutlak dibutuhkan. Pasar Purwodadi yang dibangun sejak tahun 1976 ini kini memerlukan pembangunan kembali karena perannya sebagai pasar induk dan sentral perekonomian di Kabupaten Bengkulu Utara.

Pasar tradisional umumnya memiliki permasalahan area yang kotor, kumuh, bau dan sempit, serta keberadaan pasar tradisional di Indonesia saat ini sering dianggap sebagai salah satu prasarana umum yang membawa citra buruk bagi estetika kota. Pasar tradisional bukan semata sebagai aspek ekonomi saja, namun jauh dari itu terdapat aspek lainnya mengenai tatanan isi ruang, aspek sosial, warisan, dan ranah budaya masyarakat. Kehadiran pasar tradisional merupakan bukti bahwa adanya peradaban yang berlangsung sejak lama mengingat nilai sejarah dari peradaban itu sendiri sangat melekat di lingkungan masyarakat. (Haifah Suhaira, 2021). Sekarang pasar tradisional mulai ditinggalkan oleh pembelinya karena keberadaannya yang identik dengan citra negatif karena kondisi yang tidak nyaman inilah yang menyebabkan pasar tradisional mulai tergeser oleh pasar modern yang mempunyai berbagai kelebihan seperti ruangan ber-AC, bersih, harum, tertata rapi, barang yang ditawarkan juga lebih beragam. Namun demikian dengan segala keterbatasannya pasar tradisional mempunyai beberapa kelebihan seperti harga relative lebih murah, tidak kena pajak, lokasi strategis dan dapat membeli sesuai dengan kebutuhan. Kelebihan-kelebihan inilah yang membuat pasar tradisional tetap diminati oleh masyarakat meskipun kurang nyaman. (Erwindo Wirajaya, 2018).

Begitu juga dengan kondisi Pasar Purwodadi sehingga redesain ini juga guna mengatasi masalah seperti penumpukan sampah, lahan yang tidak digunakan secara merata dan maksimal sehingga terdapat lahan yang padat pedagang, pemerataan hardscape pasar serta lahan parkir yang tidak efektif. Dengan ini pasar bisa dioperasionalkan secara maksimal untuk menciptakan ruang baru yang lebih tertata, bersih dan nyaman.



Gambar 1.1 Kondisi Eksisting Pasar Purwodadi
(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2022)

Pemerintah sedang menggencarkan revitalisasi pasar-pasar tradisional menjadi pasar tradisional yang lebih modern, yaitu pasar yang tetap menjual produk-produk tradisional tetapi tempatnya yang dikemas lebih modern agar meningkatkan kenyamanan antar penjual dan pembeli saat sedang berinteraksi. (Widnyana, 2019).

Dalam redesain atau revitalisasi pasar perlu ada beberapa perubahan yang dilakukan agar kenyamanan pasar lebih dapat dirasakan dengan menjaga kebersihan pasar (tidak becek, dengan mengatur ulang drainase lingkungan dalam pasar seperti air limbah pedagang basah), menyesuaikan koridor pasar dengan standar kenyamanan gerak manusia, menyediakan area parkir sesuai zonasi pedagang pasar yang ada sehingga tidak terjadi penumpukan parkir di satu titik saja. (Andri Oktoviolis, 2019)

Selain mengubah bentuk fisik luar pasar, redesain ini juga mengubah layouting ruang dalam pasar dengan mengelompokkan area dagang menjadi area pasar basah, area pasar semi-kering, dan area pasar kering yang terbagi menjadi tiga lapak dagang, yaitu kios, los dan lapak dasar. Pengelompokkan ruang disesuaikan dengan aktivitas pengguna berdasarkan alur kegiatan pengguna secara berkala atau menerus yang untuk mendapatkan pengelompokkan lapak jualan berdasarkan jenis dagangan, kebutuhan ruang publik, semi privat dan privat. Hal ini bertujuan agar dalam proses redesain dapat membuat jumlah ruang yang lebih banyak dengan fasilitas-fasilitas penunjang yang baru dan lebih baik dari sebelumnya. Oleh sebab itu, redesain Pasar Purwodadi Arga Makmur menerapkan pendekatan arsitektur perilaku.

Pertimbangan perilaku pengguna digunakan sebagai pendukung terciptanya tujuan arsitektur. Permasalahan kecenderungan perilaku menjadi modal dalam pertimbangan redesain guna dianalisis dan ditransformasikan ke dalam wadah baru (Saputro, 2017). Pendekatan arsitektur perilaku dianggap relevan dengan upaya memenuhi kebutuhan dan kenyamanan pengguna. Teori yang digunakan dalam pengaplikasian konsep perilaku adalah teori setting perilaku dan teori kognisi spasial. Setting perilaku secara umum diaplikasikan dalam perencanaan zonasi site, sedangkan hasil setting perilaku yang lebih spesifik menunjukkan karakter sosial yang akan digunakan dalam konsep unit dagang yang mendukung interaksi sosial pengguna pasar. Konsep kognisi spasial yang memiliki keluaran berupa peta kognisi digunakan dalam perancangan zonasi bangunan diharapkan mampu mewadahi seluruh kegiatan dan mendukung keberlangsungan karakter sosial pengguna pasar. (Antaresty, dkk, 2020).

Tujuan penerapan arsitektur perilaku untuk menciptakan harmonisasi dan konektivitas yang baik antara pengguna sebagai pembentuk arsitektur dan juga arsitektur dapat membentuk perilaku manusia. Peran pendekatan arsitektur perilaku ini untuk menciptakan ruang yang efektif dan efisien kepada pengguna khususnya pada pasar tradisional yang lebih identik dengan kegiatan yang kumuh dibanding pasar modern yang membuat penerapan arsitekturnya pun berbeda.

2. METODE PENELITIAN

Pencarian ide/gagasan pada redesain Pasar Purwodadi ini muncul berdasarkan kejadian kebakaran pasar yang terjadi pada tahun 2021 dan sedang dalam usulan untuk dilakukan redesain pasar oleh pemerintah daerah. Metode pengumpulan data menggunakan dua analisis yaitu analisis kualitatif dan analisis kuantitatif, sedangkan data yang diperoleh dibagi menjadi dua, yaitu data primer dan data sekunder.

Data primer merupakan metode observasi langsung ke lokasi untuk mendapat data-data yang sistematis seperti pola aktivitas pengguna, suasana ruang, eksisting site, serta kontak langsung dengan pengguna pasar serta untuk merasakan langsung keadaan dan suasana di dalam pasar. Kemudian dilakukan dokumentasi guna mendapat dan mengumpulkan informasi serta data untuk redesain Pasar Purwodadi dimana dokumentasi ini meliputi dokumentasi eksisting fasilitas dan utilitas pasar, tata ruang luar dan dalam pasar, sirkulasi hingga potensi dan permasalahan pasar.

Data sekunder digunakan untuk mengambil data terkait dari buku-buku, jurnal atau internet sebagai sumber bacaan dan referensi. Data yang diperoleh antara lain; (1) RPMJD Kota, Laporan Kinerja Tahunan di Kabupaten Bengkulu Utara, (2) data mengenai lokasi wilayah lokasi redesain, (3) data mengenai pengertian, klasifikasi, kategori, hingga jenis pasar dan pendekatan arsitektur perilaku yang dijadikan acuan perancangan,

(4) standar dan peraturan kebijakan penentuan program ruang di Pasar Purwodadi, dan (5) referensi mengenai studi kasus berdasarkan fungsi dan konsep yang sudah ada.

Konsep perancangan yang diambil dari pendekatan arsitektur perilaku adalah membuat desain bangunan menyesuaikan perilaku pengguna dan membentuk perilaku pengguna berdasarkan ruang yang ada, sehingga terjadi keterkaitan dan hubungan yang kuat antara arsitektur dengan manusia dan manusia dengan arsitekturnya. Kebutuhan dan organisasi ruang menyesuaikan dengan aktivitas (*behavior*) pengguna yang dikelompokkan berdasarkan kebutuhan, fungsi dan sifat ruang (manusia membentuk arsitektur), sedangkan pengguna akan beradaptasi atau menyesuaikan diri (arsitektur membentuk manusia) dengan perubahan fisik bangunan dari yang sebelumnya tradisional menjadi bangunan semi-modern.

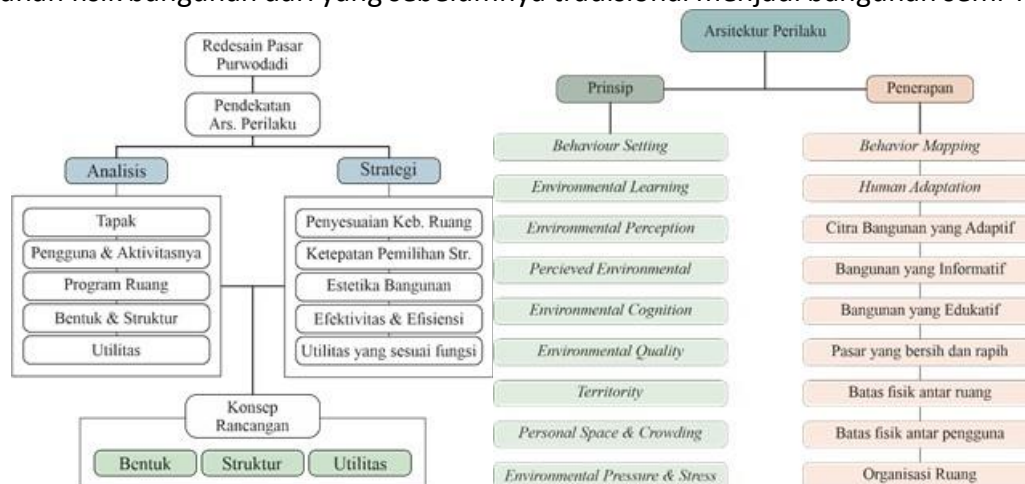


Diagram 2.1 Diagram Konsep Perancangan dan Diagram Prinsip Arsitektur Perilaku

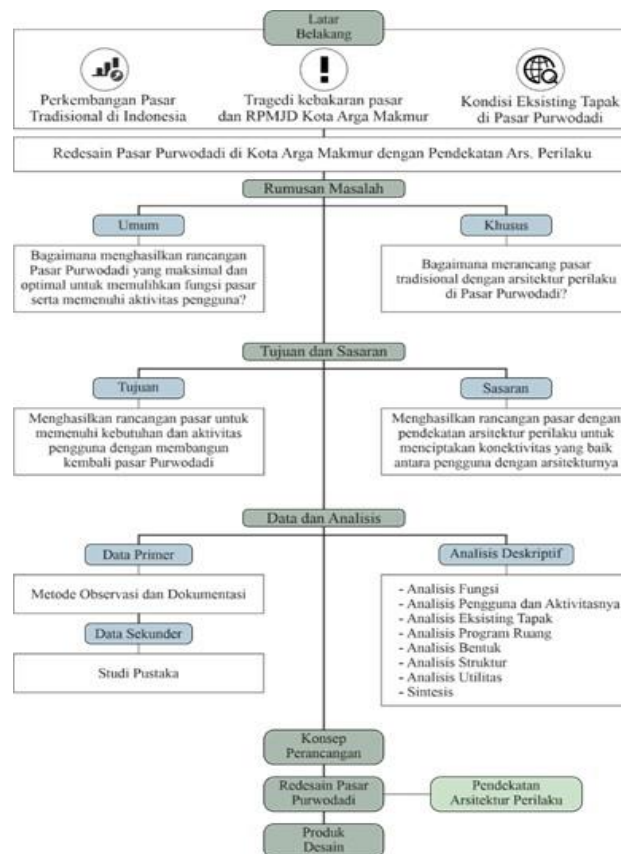


Diagram 2.3 Kerangka Pola Pikir

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Lokasi redesain pasar berada di Jl. Dr. Ak. Gani, Kali, Kecamatan Arga Makmur, Kabupaten Bengkulu Utara, Provinsi Bengkulu dengan kepemilikan dan pengelolaan pasar berada dibawah Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kabupaten Bengkulu Utara dengan Surat Kepemilikan Lahan oleh Bappeda Kabupaten Bengkulu Utara.



Gambar 3.1 Peta Lokasi Pasar Purwodadi
(Sumber: Google Maps, 2022)

Data site :

Luas site : 27.751 m²

KDB : 50% dari luas site (13.875m²)

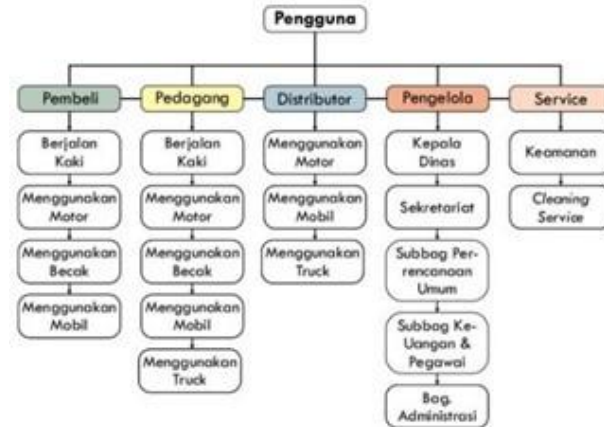
KLB : 1,5

KDH : 30%-50%

3.1 Implementasi Desain

Prinsip-Prinsip arsitektur perilaku yang diimplementasikan pada redesain Pasar Purwodadi mengacu pada buku Arsitektur Lingkungan dan Perilaku karya Haryadi dan B. Setiawan (2014) dengan Sembilan prinsip, diantaranya :

- a) **Behaviour Setting** : Terkait dengan pengelompokkan ruang berdasarkan aktivitas (perilaku) pengguna. *Mapping* pengguna dibagi menjadi 5 (lima) kelompok, yaitu pembeli, pedagang, distributor, pegawai pengelola pasar dan bagian service (BOH).



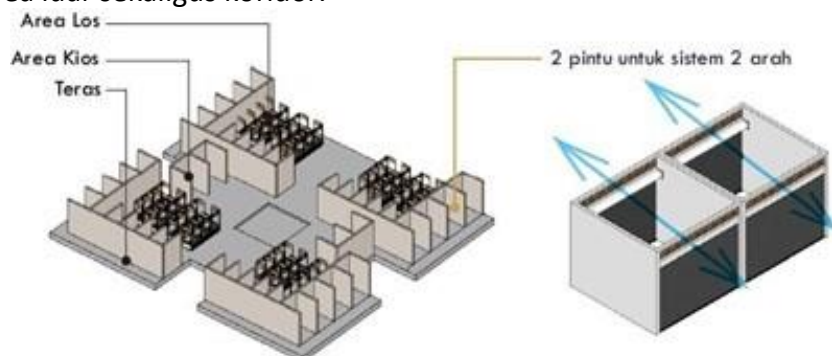
Gambar 3.2 Diagram Kelompok Pengguna dan Aktivitasnya



Gambar 3.3 Bubble Diagram Pengelompokkan Ruang

Setelah mapping pengguna, maka didapatkan kebutuhan ruang yang terdiri dari lapak dagang, fasilitas penunjang seperti restroom dan ATM Center, kantor pasar dan BOH yang menjadi area khusus distribusi barang dan terpisah dari area lain agar tidak mengganggu aktivitas dalam pasar.

Layouting ruang dagang dalam pasar mengikuti Permendag No. 21 Tahun 2021 dimana posisi kios berada di pinggir dan area los/lapak dasar di tengah-tengah ruang. Kios dibuat 2 pintu *rolling* untuk sistem jualan 2 arah (ke arah dalam pasar dan ke arah luar) dan terdapat teras pada area luar sekaligus koridor.



Gambar 3.4 Layouting Ruang Dalam Pasar

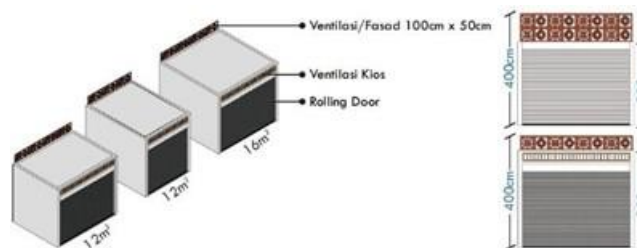
Redesain pasar baru juga ditambahkan jumlah fasilitas umum, yaitu restroom dan toilet difable sesuai dengan Kepmenkes RI. Pembagian ruang dagang dibagi menjadi 4 blok pada lantai 1 (satu) dan 3 blok pada lantai 2 (dua). Pada masing-masing blok terdapat; (1) restroom pria dengan 3 bilik toilet, 5 unit urinoir dengan sekat, wastafel dengan 5 titik kran, cermin dan kotak sampah, (2) restroom wanita dengan satu ruang laktasi, 6 bilik toilet, 2 wastafel dengan masing-masing 4 titik kran, cermin dan kotak sampah, (3) 2 toilet difabel per block dengan kloset duduk, 2 buah railing, wastafel, cermin, dan kotak sampah.



Gambar 3.5 Denah Restroom

b) **Enviromental Learning** : Pembagian jenis ruang dagang berdasarkan Permendag No. 18 Tahun 2021 dan terkait dengan Behavior Setting. Jenis ruang dagang terdiri dari 3 ruang, antara lain:

- Kios : Kios pada redesign pasar terdiri dari 2 tipe, yaitu Kios Tipe 1 (16m²) dan Kios Tipe 2 (12m²). Perbedaan ketinggian terdapat pada blok khusus protein hewani, yaitu tinggi kios protein hewan hanya 3 meter, sedangkan pada kios lain tingginya 3,5 meter.



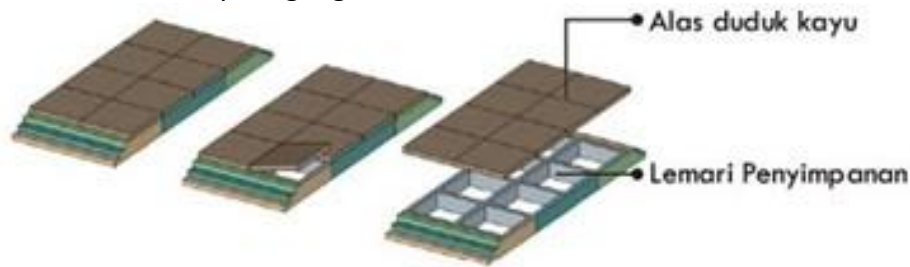
Gambar 3.6 Kios Pasar

- Los : Los pada redesign pasar terdiri dari 2 tipe, yaitu Los Tipe 1 dengan ukuran 3m x 2m dan Los Tipe 2 dengan ukuran 2m x 1,5m dengan tinggi 2,5m. Khusus untuk los pada area protein hewani material los dari keramik yang licin dilengkapi dengan sink pencuci dan tiang besi alumunium, sedangkan los lain materialnya kayu dengan ukiran batik besurek dan bunga rafflesia.



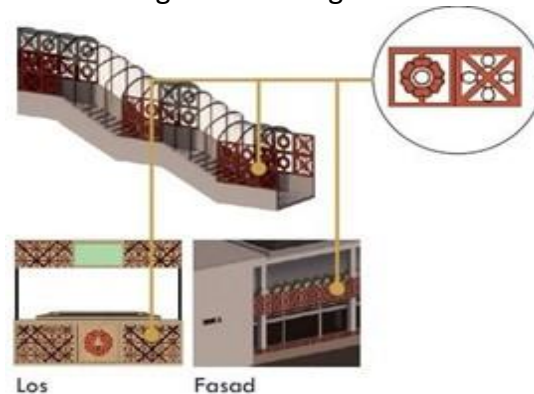
Gambar 3.7 Los Pasar

- **Lapak Dasar** : Lapak Dasar memiliki ketinggian 60cm agar posisi penjual tidak terlalu di bawah dan space di bawah digunakan sebagai lemari penyimpanan dengan alas duduknya kayu berukuran 1,5m x 1,5m. Perbedaan motif untuk menjadi penanda batas teritori antar pedagang.



Gambar 3.8 Los Pasar

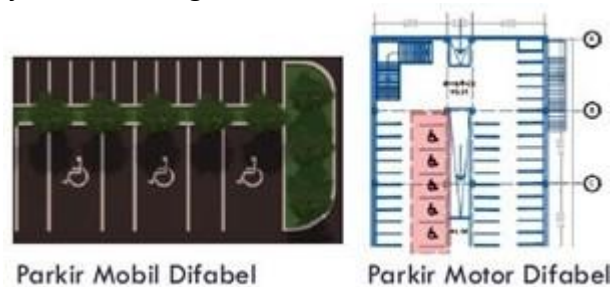
- c) **Environmental Perception** : Untuk membangun citra bangunan lebih dekat dengan area sekitar, fasad bangunan, motif pada los dan penutup pada pedestrian bridge menggunakan motif besurek kaligrafi dan bunga Rafflesia.



Gambar 3.9 Motif Besurek dan Bunga Rafflesia

Redesain pasar juga mengedepankan bangunan ramah difable, penerapannya terdiri dari :

- **Parkir Difable** : Parkir mobil difable (outdoor) berjumlah 6 ruang dan parkir motor difable (indoor) berjumlah 5 ruang.



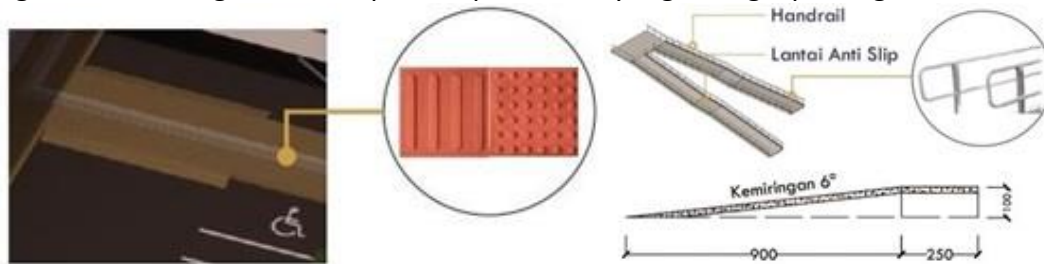
Gambar 3.10 Parkir Difable

- **Toilet Difable** : Toilet difable berjumlah 2 ruang pada masing-masing blok (total seluruhnya adalah 16 ruang) dengan masing-masing ukuran 160cm x 200cm. Terdapat fasilitas berupa closet duduk, bidet shower, tissue, railing, wastafel, cermin, dust bin.



Gambar 3.11 Toilet Difable

- *Guiding Block* dan *Ramp* : *Guiding Block* terdapat pada area *outdoor* yaitu pedestrian dan bagian dalam bangunan terdapat ramp manusia yang dilengkapi dengan *handrail*.



Gambar 3.12 *Guiding Block* dan *Ramp* Manusia

- d) *Percieved Environment* dan *Environment Cognition, Image, and Schemata* : Menciptakan ruang pasar yang informatif dan nyaman untuk mempermudah pengguna dalam mengakses seluruh area, antara lain:

- *Signage* pada restroom : menggunakan tulisan 3d dan simbol dengan warna mencolok.



Gambar 3.13 *Signage* pada Restroom

- *Signage* per blok pasar : signage blok terdapat pada bagian outdoor dan indoor. Bagian indoor dilengkapi dengan nama/jenis barang yang dijual.



Gambar 3.14 *Signage* Blok Pasar

- *Signage outdoor* : papan rambu dan penunjuk arah pada aspal untuk menunjukkan posisi parkir kendaraan dan arah jalan pada tapak.



Gambar 3. 15 Petunjuk arah pada *site*

- Menanggapi kenyamanan sirkulasi pasar dengan permasalahan koridor pasar tradisional yang cenderung sempit, redesain Pasar Purwodadi memiliki koridor ruang antara 180cm-250cm untuk menghindari pengguna saling berdesakan dan menimbulkan *crowded circulation*.



Gambar 3. 16 Koridor Pasar

e) **Environmental Quality** : Untuk menciptakan kualitas pasar yang bersih dan nyaman, penerapannya dengan memperbanyak vegetasi di sekeliling site, pemilihan material menyesuaikan penggunaan dan perubahan area TPS.

- Vegetasi : 3 jenis pohon peneduh yang ada pada *site* diantaranya adalah pohon ketapang berukuran besar dan sudah ada sejak puluhan tahun. Dalam merespon iklim (cahaya matahari), sisi barat dan timur site ditanami pohon tanjung yang dapat tumbuh hingga ketinggian sampai 25 meter sehingga dapat menjadi peneduh, serta sekeliling area parkir ditanami pucuk merah.



Gambar 3. 17 Greenscape dan Hardscape Site

- TPS : Tempat Pembuangan Sampah berada di 2 titik site (sisi barat dan utara) yang terdapat bak kontainer dan akan diangkut oleh petugas kebersihan untuk di bawa ke TPU di desa lain. TPS sedikit ditutupi oleh pohon tanjung dan semak *privet* (*Ligustrum Ovalifolium*) dengan tinggi semak 50-100cm agar area TPS tidak terekspos langsung dari jalan.



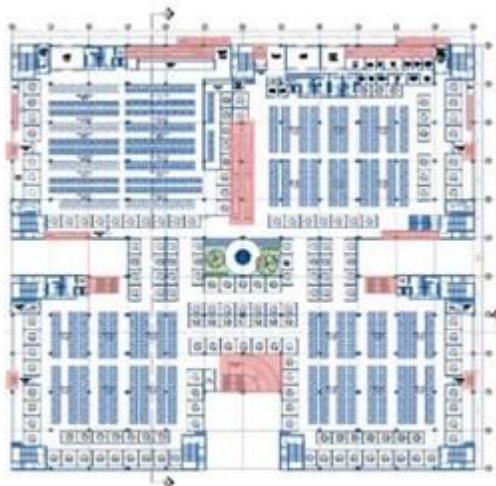
Gambar 3. 18 TPS Pasar

f) **Territory dan Personal Space and Crowding** : Pembatas (fisik) antar ruang yang menggunakan perbedaan warna, material dan elevasi lantai khususnya pada area dagang sebagai pembatas antar pengguna. Salah satunya perbedaan pola horizontal-vertikal pada ruang duduk lapak dasar penanda batas dan penggunaan tiang besi dan framing pola batik pada los sebagai penanda batas *territory* antar penjual-penjual. Sedangkan permainan warna dan elevasi sebagai *bentuk Personal Space & Crowding* antar penjual-pembeli.



Gambar 3. 19 Territory Area Dagang

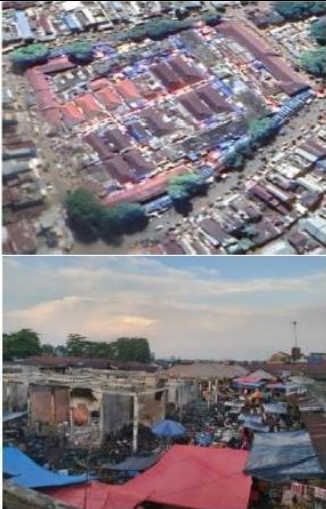
g) **Environmental Pressure and Stress** : Transportasi vertikal pada pasar terdiri dari ramp manusia, ramp distribusi barang, tangga umum dan tangga darurat. Untuk mencegah Environmental Pressure & Stress selain dengan pembagian zona dagang (blocking area), pengguna mengakses seluruh area dengan ramp dan tangga saja sehingga tidak ada area yang lebih sepi/lebih ramai.

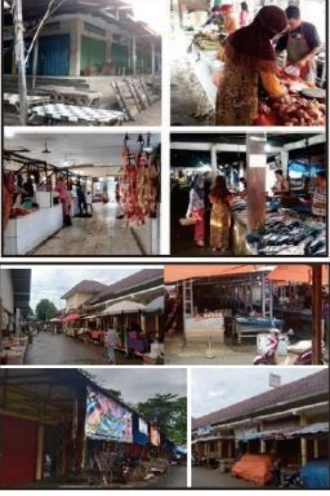


Gambar 3. 20 Titik Transportasi Vertikal Pasar

3.2 Kondisi Sebelum dan Sesudah Redesain

Tabel 3.1 Hasil Before-After Redesain

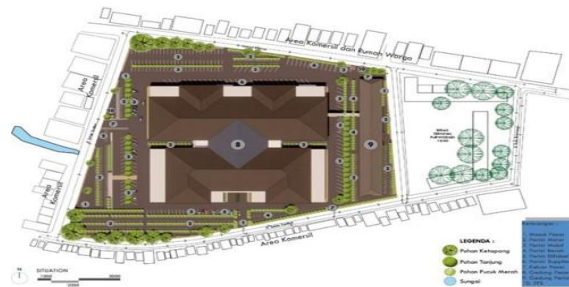
No.	Kondisi Sebelum Redesain	Kondisi Sebelum Redesain
1.	Kondisi Site	
	 Gambar 3. 21 Kondisi Pasar Sebelum dan Sesudah Kebakaran	 Gambar 3. 22 Perspektif Mata Burung Redesain Site Pasar Purwodadi

No.	Kondisi Sebelum Redesain	Kondisi Sebelum Redesain
2.	Entrance Gate	
	 Gambar 3. 23 Tampak Gate Pasar Purwodadi Sebelum Redesain	 Gambar 3. 24 Gate Pasar Purwodadi Setelah Redesain
3.	Area Parkir	
	 Gambar 3. 25 Parkir Kendaraan di Pasar Purwodadi Sebelum Redesain	 Gambar 3. 26 Area Parkir Kendaraan Setelah Redesain
4.	Kondisi Area Dagang	
	 Gambar 3. 27 Kondisi Area Dagang Pasar Purwodadi Sebelum Redesain	 Gambar 3. 28 Kios Pasar Setelah Redesain Gambar 3. 29 Los Pasar Setelah Redesain Gambar 3.30 Lapak Dasar Setelah Redesain

No.	Kondisi Sebelum Redesain	Kondisi Sebelum Redesain
5.	TPS	
	 Gambar 4. 31 Kondisi TPS Sebelum Redesain	 Gambar 3. 32 TPS Setelah Redesain

(Sumber : Hasil Analisis Penulis, 2024)

3.3 Hasil Redesain



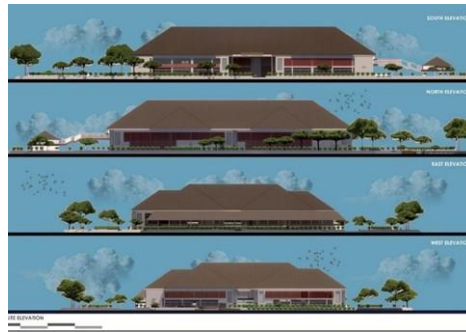
Gambar 3. 33 Situasi



Gambar 3. 34 Siteplan

Sirkulasi kendaraan dapat mengelilingi area pasar dengan 3 titik *entrance* (peta kunci nomor 1) dan distributor barang masuk khusus pada entrance di sisi utara dan terdapat parkir khusus distributor dan loading dock yang terhubung langsung dengan ramp barang menuju lantai 2 pasar. Sedangkan area keluar pasar ada 3 titik (peta kunci nomor 7).

Area parkir dibagi sesuai jenis kendaraan, yaitu parkir motor (peta kunci nomor 2) yang terdapat 5 ruang parkir motor difable di gedung parkir, parkir mobil (peta kunci nomor 3) dan 5 ruang parkir difable outdoor (peta kunci nomor 5), parkir becak dan parkir distributor (peta kunci nomor 6). Titik TPS dibagi menjadi 2 titik (peta kunci nomor 10) dengan masing-masing 2 unit kontainer dan bak sampah serta area parkir truk sampah untuk proses *pick up* sampah.



Gambar 3. 35 Tampak Kawasan



Gambar 3. 36 Perspektif Eksterior dan Interior Mata Manusia

4. KESIMPULAN

Redesain Pasar Purwodadi menerapkan prinsip-prinsip pendekatan arsitektur perilaku dengan tujuan membuat pasar dengan fisik baru yang memiliki konektivitas optimal antara manusia (pengguna) dengan arsitekturnya yang diimplementasikan ke dalam beberapa hal, seperti:

1. Mengubah bentuk fisik Pasar Purwodadi yang semula berupa pasar tradisional pada umumnya menjadi bangunan semi-modern dua lantai dengan tetap menerapkan sistem pasar secara tradisional.
2. Organisasi ruang yang terstruktur menyesuaikan dengan kegiatan dan kebutuhan pengguna.
3. Memperbaiki sirkulasi baik di dalam maupun di luar pasar sesuai dengan peraturan dan standar kenyamanan agar pengguna bisa beraktivitas dengan maksimal serta mengurangi atau mengatasi permasalahan pada sebelumnya seperti penggunaan ruang yang tidak maksimal, kemacetan di beberapa titik tertentu di luar pasar, dan lainnya.
4. Merencanakan ruang dagang (los, kios, dan lapak dasaran) lebih dari jumlah sebelumnya untuk pengembangan pasar kedepannya mengingat Pasar Purwodadi merupakan pusat perekonomian daerah terbesar tingkat kabupaten.
5. Penambahan beberapa fasilitas dan dengan adanya perubahan fisik bangunan yang menyesuaikan kebutuhan pengguna, diharapkan pengguna bisa mengikuti atau menyesuaikan perubahan yang ada dengan juga menjaga serta merawat ruang pasar dengan baik.

REFERENSI

Agustina, Yoyok. Dkk. (2019). Penerapan Konsep Arsitektur Perilaku Pada Penataan Kawasan Zona 4 Pekojan Kota Tua Jakarta. Jurnal Arsitektur Purwarupa Vol. 2. No. 2. <https://jurnal.umi.ac.id/index.php/>

- Antaresty, A. A. (2020). Konsep Redesain Zonasi dan Perluangan Pasar Klaten dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku. Surakarta: Jurnal SENTHONG. Vol.3, No.1,113. <https://jurnal.ft.uns.ac.id/index.php/senthong>.
- Bps Kabupaten Bengkulu Utara. 2021. Kecamatan Arga Makmur Dalam Angka 2021. Bengkulu: Bps Kabupaten Bengkulu Utara.
- Fadjri, Miftahul. (2021). Perancangan Pasar Tradisional Puloampe. Bandung: Publikasi Karya Ilmiah Universitas Komputer Indonesia. 104 16 021. <https://elibrary.unikom.ac.id>.
- Hermawan, Wawan Dkk. (2021). Kajian Fisikal Regional Triwulan III Provinsi Bengkulu Tahun 2021. Kementerian Perdagangan No. 21 Tahun 2021. (2021). Pedoman Pembangunan dan Pengelolaan Sarana Perdagangan Tahun Anggaran 2021. <https://Peraturan.Bpk.Go.id/>, Access Date 19/09/2022
- Oktoviolis, Andri. (2019). Redesain Pasar Purwodadi Arga Makmur, Bengkulu Utara Konektivitas Ruang Pasar Rakyat Terhadap Area Pertanian Hortikultura dan Area Pengelolaan Sampah Organik Berbasis Lingkungan Sekitar. <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/13639>.
- Panero, Julius. Martin Zelnik. (1979). Human Dimension and Interior Space.
- Pemkab Bengkulu Utara. (2016). Laporan Kinerja Tahunan Pemerintah Kabupaten Bengkulu Utara Tahun 2016, www.bengkuluutarakab.go.id, Access Date 19/09/2022
- RPJMD Kabupaten Bengkulu Utara. (2021). Peraturan Daerah Kabupaten Bengkulu Utara Nomor 2 Tahun 2021 Tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah Kabupaten Bengkulu Utara Tahun 2021- 2026, Access Date 19/09/2022
- Saputro, Bagus Wahyu, Musyawaroh, Kusumaningdyah Nurul Handayani. (2018). Penerapan Desain Arsitektur Perilaku Pada Perancangan Redesain Pasar Panggungrejo Surakarta: Jurnal SENTHONG. Vol. 1 No. 2. <https://jurnal.ft.uns.ac.id/index.php/senthong/article/download/760/399>
- Setiawan, Haryadi. B. (2014) Arsitektur Lingkungan dan Perilaku.
- Suhaira, Haifa. (2021). Redesain Pasar Tradisional Grong-Grong Kabupaten Pidie. <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/19136/>
- Tanuwidjaja, Gunawan. Richo Wirawan. (2015). Creative – Sustainable Traditional Market Design in Malang. <https://repository.petra.ac.id/17011/2/10>
- Taufani, Indri. Dkk. (2020). Redesain Pasar Tradisional Kranggan Pendekatan Arsitektur Perilaku. Prosiding: Seminar Nasional Komunitas dan Kota Bekelanjutan. <https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/>
- Tirta, Rivan Bryan, Finta Lissimia. (2020). Kajian Penerapan Arsitektur Perilaku Pada Bangunan Pasar Ikan Di Muara Baru. Vol. 2 No.4. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/purwarupa/article/download/7460/4578>
- Ulinata. (2019). Penerapan Arsitektur Perilaku Pada Perancangan Rumah Susun Bagi Nelayan. <http://repository.uki.ac.id/846/1/>
- Warnata, Nyoman Dkk. (2021). Redesain Pasar Tradisional Mertasari Di Kabupaten Tabanan, Bali. Undagi : Jurnal Ilmiah Arsitektur Universitas Warmadewa Vol. 9. <https://www.ejournal.warmadewa.ac.id/index.php/undagi/article/view/3480>
- Widnyana. (2019). Redesain Pasar Tradisional Banyuasri, Singaraja. 3. <https://www.ejournal.warmadewa.ac.id/index.php/undagi/article/view/3480>
- Wirajaya, Erwindo. (2018). Redesain Pasar Tradisional Kolombo Di Condongcatur, Sleman, Yogyakarta. <https://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/8426/>