



REDESAIN PASAR CIBARUSAH DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU

Pawitra Sari¹, Putri Anggun Sari², Wawan Hermansyah³

Program Studi Arsitektur, Universitas Pelita Bangsa
Cikarang Jawa Barat, Indonesia

Koresponden*, Email: pawitrasari@pelitabangsa.ac.id

Abstract (font: Times New Roman 11 pt, bold)

Cibarusah Market is a traditional market located at Jalan Raya Cibarusah No. 41, Cibarusah Kota Village, Cibarusah District, Bekasi Regency, West Java Province. Numerous new problems have emerged, causing the community activities in the area to be ineffective, such as traffic congestion, vehicle circulation, pedestrian circulation, and waste management. Another issue is the inefficiency of the market building itself. There is a need for improvements in the layout of this building to make it more effective and efficient, as well as to create a structure that attracts people to shop and serves as the main shopping center in Cibarusah District by using the principles of behavioral architecture.

The method used to achieve the final design includes field surveys, data collection, data analysis, concept development, and final design. Planning involves rearranging kiosks and stalls within the market by grouping them according to commodities. This is expected to facilitate the control of the building's utilities.

Abstrak (font: Times New Roman 11 pt, bold)

Pasar Cibarusah merupakan pasar tradisional yang berada di Jalan Raya Cibarusah No. 41 Desa Cibarusah Kota Kecamatan Cibarusah Kabupaten Bekasi Provinsi Jawa Barat. Banyaknya masalah baru yang telah muncul dan menyebabkan tidak efektifnya kegiatan masyarakat di daerah tersebut seperti kemacetan, sirkulasi kendaraan, sirkulasi pejalan kaki dan sampah. Adapun masalah lainnya adalah ketidakefektifan gedung pasar itu sendiri. Perlu adanya perbaikan mengenai susunan bangunan ini sehingga menjadi lebih efektif dan efisien serta menciptakan sebuah bangunan yang memiliki daya tarik masyarakat untuk berbelanja dan sebagai pusat perbelanjaan utama di Kecamatan Cibarusah dengan menggunakan prinsip prinsip arsitektur perilaku. Metode yang digunakan untuk mencapai desain akhir yaitu survei lapangan, pengumpulan data, analisa data, konsep dan desain akhir. Perencanaan meliputi penataan ulang kios dan los di dalam pasar melalui pengelompokan berdasarkan komoditas. Diharapkan dapat memudahkan pengontrolan utilitas bangunan.

Info Artikel

Diterima: 07 Sept 2021

Direvisi: 21 Okt 2021

Dipublikasikan: 14 Des 2021

Keywords: Cibarusah Market, Traditional Market, Cibarusah District, Redesign.

Kata kunci: Pasar Cibarusah, Pasar Tradisional, Kecamatan Cibarusah, Redesain.

1. Pendahuluan

Cibarusah Merupakan salah satu Kecamatan yang berada di Kabupaten Bekasi, memiliki pasar tradisional

yang dikenal dengan Pasar Cibarusah. Namun keberadaan pasar tradisional akhir-akhir ini sudah mulai terancam. Faktor penyebabnya adalah masalah

kemacetan, sampah, sirkulasi pejalan kaki dan kendaraan serta ketidaktertiban pedagang. Nyatanya Pasar Cibarusah merupakan pasar terbesar yang berada di Kecamatan Cibarusah dengan letak yang strategis, yaitu tepat di jantung kota dan dikelilingi oleh pemukiman, pertanian, industri serta pusat pemerintahan. Untuk itu pembangunan kembali Pasar Cibarusah perlu dilakukan untuk membenahi permasalahan yang dilami saat ini. Berdasarkan hal tersebut, maka penulis akan membuat perencanaan dan perancangan bangunan pasar dengan menggunakan pendekatan Arsitektur Perilaku. Pemilihan tema tersebut dianggap tepat karena kebanyakan kegiatan yang terjadi di lingkungan pasar tersebut sangat dipengaruhi oleh perilaku.

2. Metode

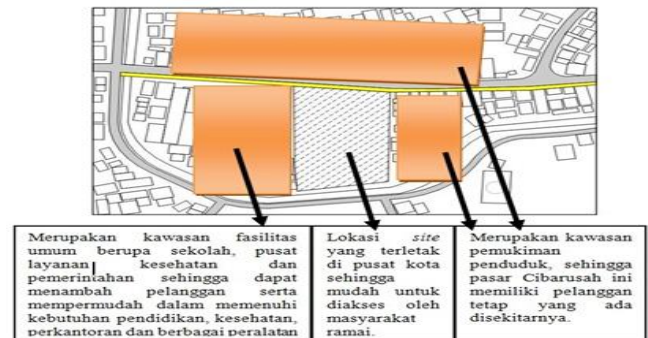
Metode survey dilakukan dengan cara mengamati lokasi Pasar Cibarusah, mendokumentasikan kondisi pasar dan melakukan wawancara kepada penjual atau pembeli untuk mengetahui permasalahan yang ada. Pengumpulan data dilakukan dengan cara studi literatur serta studi banding kasus proyek dengan tema yang sama. Dalam tahap analisa, data mentah yang sudah diperoleh kemudian diolah kembali sehingga didapatkan kesimpulan tertentu. Penyusunan konsep perancangan dilakukan untuk menganalisa dan menetapkan usulan-usulan perancangan dari permasalahan, data-data variabel dan persyaratan yang diperoleh untuk mendapatkan sistematik desain. Desain akhir merupakan kesimpulan dari hasil penyusunan skematis diterapkan desain yang pada perencanaan fisik bangunan pasar.

3. Hasil dan Pembahasan

Adapun tema yang diambil dalam laporan tugas akhir ini adalah “Arsitektur Perilaku”. Yang dimaksud Arsitektur Perilaku adalah perancangan menggunakan pendekatan konsep bangunan perilaku dengan masyarakat sebagai tolak ukurnya. Perilaku manusia yang dipahami sebagai pembentuk arsitektur tetapi juga arsitektur dapat membentuk perilaku manusia. Seperti yang telah dikemukakan oleh Winston Churchill (1943) dalam Laurens (2004) “We shape our building; then they shape us”. Sehingga nantinya unsur-unsur konsep

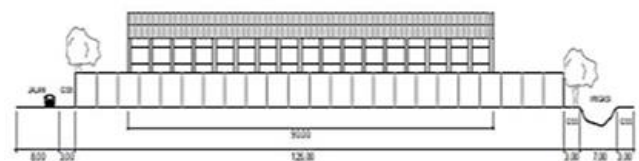
perancangan yang dihasilkan adalah berhubungan dengan perilaku masyarakat sekitar.

Maka dapat disimpulkan bahwa arsitektur perilaku adalah ilmu merancang bangunan, baik mikro maupun makro yang dalam mendesain didasari oleh tanggapan atau reaksi individu yang muncul akibat adanya kegiatan yang biasa dilakukan

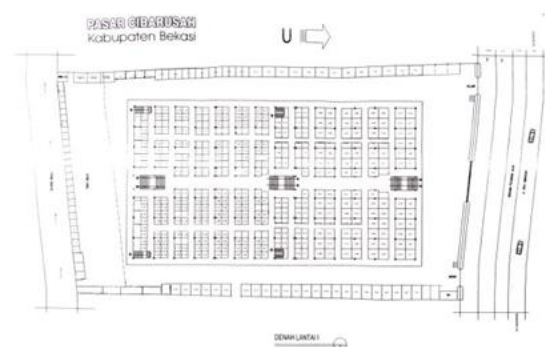


Gambar 1. Kondisi Eksisting Pasar

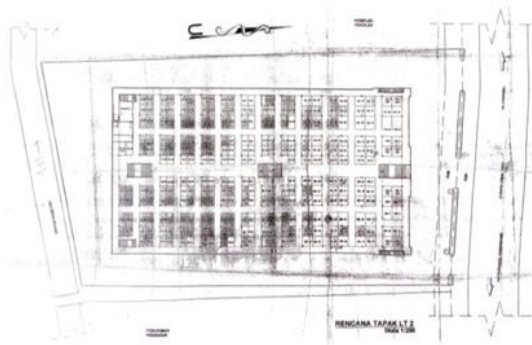
Tapak terletak pada Jalan Raya Cibarusah. Tapak Kecamatan terletak Cibarusah, pada kelurahan Cibarusah Kota. Dengan KDB di kawasan tersebut mencapai 80 % - 90 %. Dengan luasan site sekitar 8413,90 m². Site berada di area komersil yang dekat dengan pemukiman penduduk, sehingga memiliki pengunjung tetap yang selalu berbelanja di pasar ini untuk kebutuhan sehari-hari.



Gambar 2. Tampak Samping Pasar



Gambar 3. Denah Lantai 1

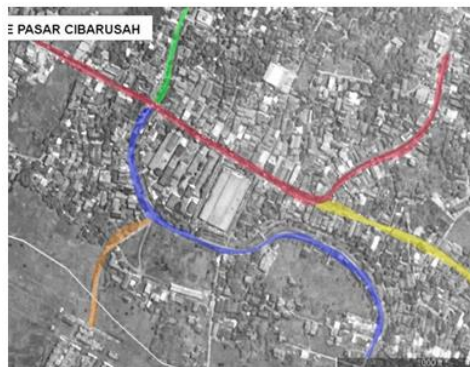


Gambar 4. Denah Lantai 2

Berdasarkan jenis pasar yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat dikatakan bahwa Pasar Cibarusah adalah tepatnya pasar lingkungan/kecamatan, adalah pasar Kecamatan Cibarusah Kabupaten Bekasi.

Lokasi site dikelilingi oleh pusat bisnis, perkantoran, pusat pemerintahan, perumahan, kesehatan, hutan kota dan pusat pendidikan. Termasuk dalam WPKII dengan fungsi pendidikan, perumahan, dan pemerintahan.

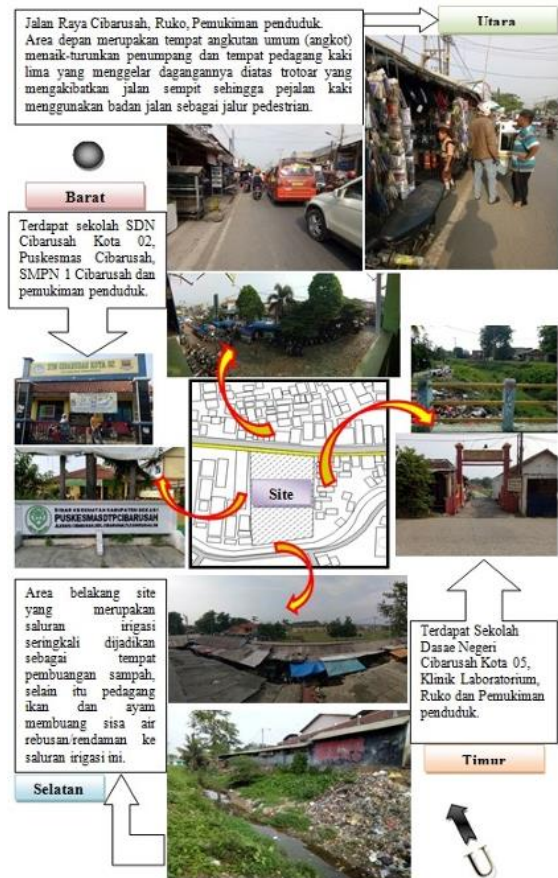
Lokasi site yang berada pada Jalan Raya Cibarusah, sangat efisien untuk pencapaian dari kendaraan, angkutan umum, maupun kendaraan pribadi. Selain itu untuk para pejalan kaki, juga mudah dicapai, dikarenakan letak site yang dekat dengan jalur angkutan umum. Site dapat dicapai oleh 2 jalur utama:



Keterangan :

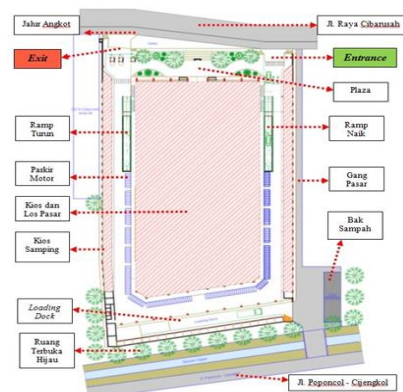
- Jl. Raya Cibarusah
- Jl. Loji (Arah Karawang)
- Jl. Poponcol - Gandaria
- Jl. Poponcol - Gandaria
- Jl. Perum Cibarusah Permai

Gambar 5. Lokasi Site



Gambar 6. Kondisi Lokasi Sekitar site

Konsep Desain Konsep Tapak



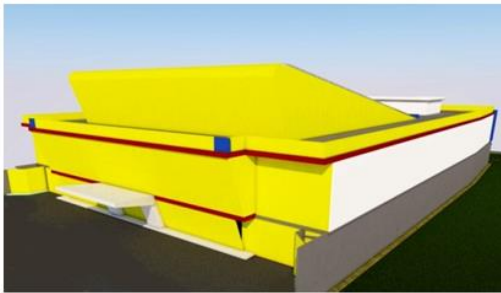
Gambar 7. Konsep Tapak Ground Floor

Konsep tapak yang ingin dicapai adalah cara pengolahan tapak agar bangunan Pasar Cibarusah terlepas dari permasalahan yang selama ini dialami, diantaranya yaitu masalah kemacetan, kumuh dan tidak

teratur. Berikut merupakan konsep zoning untuk pasar Cibarusah:

1. Pembagian berdasarkan aksesibilitas, dibagi menjadi dua kelompok area, yaitu area yang dikunci sehingga ada keterbatasan waktu berkunjung, dan area yang tidak dikunci dimana area tersebut dapat diakses 24 jam.
2. Pembagian area berdasarkan sifat barang dagangan yang dijual. Terbagi menjadi 2 bagian yaitu area kering dan area basah. Area kering adalah tempat pedagang berjualan barang yang tidak memerlukan adanya pemakaian air dalam aktivitasnya, sedangkan area basah adalah area penjualan barang yang memerlukan instalasi untuk penggunaan air dan pembuangan serta pengolahan air limbah.

Konsep Massa Bangunan



Berikut merupakan penjelasan mengenai gubahan massa bangunan pasar:

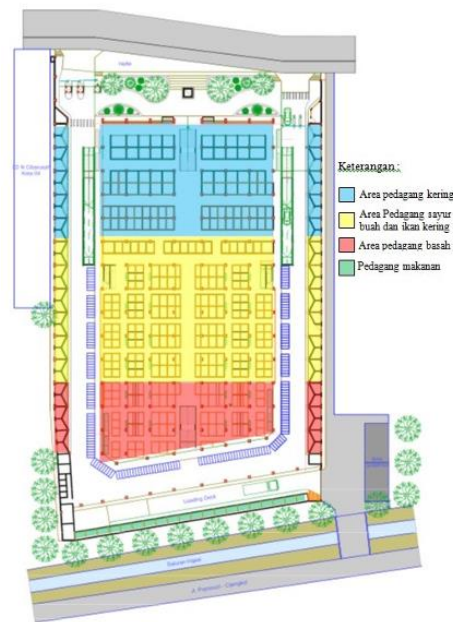
- a. Bentuk dasar bangunan dari Redesain Pasar Cibarusah adalah persegi, karena memiliki orientasi yang jelas dan sederhana.
- b. Bangunan pasar memiliki ketinggian 2 lantai ditambah dengan top floor sebagai tempat peralatan, sistem kelistrikan dan penyimpanan barang. Sedangkan pada bagian ground

merupakan area pedagang basah, lantai 1 dan 2 adalah area pedagang bersih.

- c. Pada bagian depan bangunan dibuat semenarik mungkin agar pengunjung tertarik untuk masuk ke dalam pasar dan berbelanja.
- d. Pada bagian tengah dibuat pencahayaan alami berupa sky light untuk menyuplai cahaya matahari yang cukup dan menghemat energi listrik.
- e. Sirkulasi utama di dalam bangunan menggunakan sistem parkir vertikal, karena berdasarkan perilaku, pembeli biasanya malas untuk naik ke lantai atas dan sulit ketika memarkirkan kendaraan terutama kendaraan roda empat.

Dengan konsep ini maka pembeli tidak akan merasa kelelahan menaiki tangga karena mereka bisa membawa kendaraan ke atas dan parkir sedekat mungkin dengan toko yang akan mereka kunjungi.

Konsep Ruang Dalam Ground



Gambar 9. Penzoningan Area Ground

Pada bagian Ground merupakan area pedagang basah, semi basah dan kering. Terdiri dari beberapa tipe kios dan los diantaranya tipe 4x3, 3x3, 3x2 dan 2x2. Area ini adalah yang paling ramai aktivitasnya dan sulit untuk dibatasi. Untuk itu jalur pejalan kaki dibuat lebih

lebar dari sebelumnya untuk kenyamanan dan sebagai ruang untuk tempat sampah yang ditempatkan di setiap sudut toko dengan tidak mengurangi jumlah kios dan los yang ada.

Pada setiap toko disediakan tempat untuk menggantung dagangan dibagian atas sedangkan untuk memajang dagangan dibawah sudah disediakan cabinet. Tujuannya agar para pedagang tertib dan tetap rapi ketika berjualan dan tidak mengganggu pengunjung yang datang. Selain itu untuk mempermudah sistem drainase. Kios samping dibuat bergelombang pada bagian depan, ini berdasarkan perilaku pedagang, tujuannya untuk ruang tempat mendisplay barang dagangan agar tidak melebihi batas dan mengganggu jalur pejalan kaki.



Gambar 10. Desain Kios Ground Floor

Pada bagian atas tiap kios di lantai bawah dibuat ruang, selain untuk menyimpan barang milik pedagang (storage) hal tersebut juga bertujuan untuk melancarkan sirkulasi udara pada lantai tersebut agar tidak bau dan pengap.



Gambar 11. Ruang Bagian Atas Ground

Selain rump, bangunan juga memiliki akses alternatif berupa tangga di setiap sudut dan di tengah bangunan pasar yang mampu menghubungkan antara Ground sampai lantai 3. Hal ini ditujukan bagi para pembeli yang ingin cepat sampai ke lantai 1 dan 2 tanpa harus berjalan jauh untuk menuju tangga. Konsep sirkulasi vertikal yang ingin dicapai adalah bagaimana agar pengguna merasa nyaman saat menuju lantai atas, hal ini mengadopsi perilaku pengguna pasar yang cenderung enggan menuju lantai atas sehingga penjual yang berada di lantai atas merasa rugi karena sepi jumlah pembeli yang datang.



Gambar 12. Konsep Sirkulasi Vertikal

Akses loading barang berada di bagian belakang pasar, tujuannya agar tidak mengganggu kendaraan pengunjung di bagian depan. Loading barang hanya terdapat di Ground karena mayoritas bongkar muat terbanyak adalah suplay barang-barang untuk pedagang di Ground dengan menggunakan truk barang. Untuk

proses loading pedagang lantai atas cenderung menggunakan mini bus yang langsung bisa menuju ke lantai 1.



Gambar 13. Akses Loading Dock



Keterangan :

- Toko perhiasan, sepatu, tas, peralatan sekolah dll.
- Toko Kosmetik dan obat-obatan
- Toko aksesoris, perlengkapan ibu dan bayi
- Mushola dan Tempat wudhu
- Kantor Pengelola
- Toilet
- Parkir Mobil

Gambar 14. Zoning Lantai 1



Keterangan :

- Toko Pakaian, Kain dan Penjahit
- Area Food Court
- Play Ground
- Toilet
- Parkir Sepeda Motor

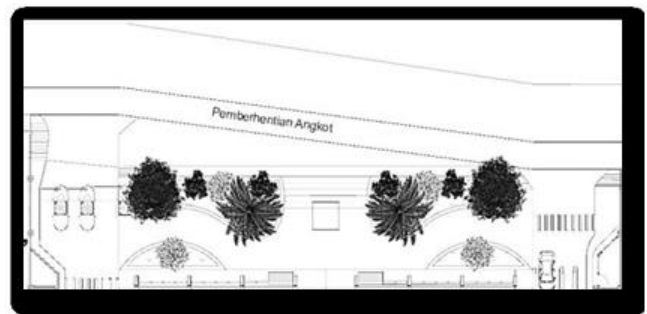
Gambar 15. Zoning Lantai 2

Penerapan pola lantai khusus pejalan kaki dibuat semenarik mungkin dan menggunakan material yang mudah dibersihkan agar menambah kenyamanan pengunjung. Pada lantai 1 terdapat eskalator di bagian tengah untuk menuju ke lantai 2, selain untuk memberikan warna baru pada pasar tradisional juga

agar pengunjung tidak kelelahan saat naik ataupun turun dari lantai atas. Selain itu di bagian tengah lantai 1 terdapat ruang multifungsi untuk tempat seperti pameran, bazar, promosi barang-barang dan tempat hiburan. Pada bagian belakang lantai 1 merupakan kantor pengelola pasar dan mushola untuk para pengunjung atau pedagang yang ingin melaksanakan ibadah.

Lantai 2 dibuat terbuka dengan tujuan agar pengunjung leluasa untuk melihat lihat barang dari lantai paling atas, selain itu agar cahaya dari skylight bisa masuk ke lantai 1. Di lantai 2 juga terdapat area bermain anak dan food court untuk menarik para pengunjung agar datang ke lantai paling atas sehingga lantai atas tidak akan sepi pengunjung. Juga disediakan tempat duduk di sepanjang area parkir pengunjung bersantai. kendaraan dapat sehingga menunggu dan

Diakomodasi tempat perhentian angkot dibuatkan jalur khusus untuk memudahkan pengunjung pasar yang menggunakan angkutan umum mengakses pasar serta angkot yang mengendalikan perilaku biasanya mengetem sembarangan di sekitar pasar dan membuat kemacetan. Akses untuk pejalan kaki dan pengendara dipisahkan untuk kenyamanan.



Gambar 16. Jalur Pemberhentian Angkot

Konsep Struktur Dan Utilitas Bangunan

Sistem struktur yang digunakan adalah sistem struktur ruang dengan menggunakan material utama berupa batu, baja dan beton bertulang. Pemilihan sistem struktur ini dikarenakan jenis bangunan yang memiliki ketinggian sekitar 3 lantai, sehingga sistem struktur yang digunakan adalah sistem struktur sederhana untuk bangunan bertingkat rendah. Berikut merupakan sistem penggunaan struktur pada bangunan pasar:

- a. Sistem Struktur Atas Bangunan struktur atas terdiri dari Konstruksi Beton bertulang. Sistem atap yang digunakan untuk bangunan ini yaitu sistem roof top mengingat keterbatasan pada lahan, selain untuk menyediakan area tambahan juga berfungsi sebagai ruang peletakan alat-alat pendukung pada bangunan pasar.
- b. Sistem Struktur Bawah Bangunan struktur bawah terdiri dari pondasi setempat menerus Konstruksi Beton bertulang untuk bangunan 2-3 lantai.
- c. Utilitas Pada Pasar Sumber air bersih diperoleh dari PDAM, dari tempat ini air dialirkan ke setiap roof tank dengan alat bantu mesin pompa yang kemudian didistribusikan ke seluruh bangunan dengan sistem gravitasi.

Air buangan yang dihasilkan bersumber dari toilet, tempat wudhu dan meja-meja daging. Debit air yang dihasilkan merupakan 80% dari air bersih yang digunakan. Untuk air buangan toilet dan wudhu akan dialirkan ke saluran irigasi sedangkan air bekas daging akan ditampung di tempat khusus.

Untuk penghawaan akan digunakan sistem alami dan buatan, dimana pada bagian ground akan dibuat lubang-lubang ventilasi dan blower untuk mengalirkan udara, sedangkan pada lantai 1 dan 2 bangunan dibuat seterbuka mungkin.

Untuk sistem pencahayaan pada bagian dalam pasar, akan digunakan pencahayaan alami, tetapi untuk tiap kios akan ada pencahayaan buatan.



Gambar 17. Pencahayaan Alami SkyLight

Sistem Pembuangan Sampah

Sistem pembuangan dilakukan dengan : collector (pengumpulan) yang dihubungkan tiap lantainya

melalui shaft pembuangan sampah ke tempat penampungan sampah sementara (bak sampah) lalu akan diangkut menggunakan truk sampah menuju Tempat Pembuangan Akhir (TPA).

Untuk permasalahan sampah, maka pada bangunan pasar pengumpulan sampah akan dilakukan secara kolektif dengan penempatan tempat sampah di beberapa spot penting di dalam pasar.

Kehadiran kamera CCTV juga akan membantu memantau perilaku pedagang dan pembeli dalam membuang sampah. Jika ada pengunjung yang kedapatan membuang sampah tidak pada tempatnya, maka petugas pemantau CCTV akan menegur melalui pengeras suara atau peneguran langsung oleh petugas yang berada di lapangan. Tujuannya agar masyarakat sedikit demi sedikit merubah perilaku buruk mereka menjadi lebih tertib dalam lingkungan pasar. menjaga kebersihan

Sangsi keras juga akan diberikan kepada pedagang yang tidak membuang sampah dengan benar, yaitu berupa teguran hingga denda uang dengan jumlah yang sudah ditetapkan oleh pengelola pasar. Selain itu akan diterapkan program jum'at akan bersih, dimana para pedagang di seluruh pasar melakukan pembersihan lingkungan tempat mereka berdagang setiap hari jum'at pada pukul 16.00 s/d 17.00 WIB. yang akan di umumkan melalui pengeras suara serta akan ada petugas yang melakukan patroli untuk mengecek ke tiap kios. Diharapkan hal ini menjadi sebuah kebiasaan baik yang dilakukan oleh para pedagang untuk menjaga kebersihan pasar.

Konsep Parkir

Area parkir ditata mengikuti desain bangunan pasar, yaitu mengelilingi bangunan kios dan los pasar dengan akses masuk melalui rump sebelah timur dan keluar melalui rump sebelah barat. Konsepnya adalah untuk mempermudah akses pengunjung ke dalam bangunan pasar. Hal ini berdasarkan perilaku masyarakat yang ingin cepat sampai tujuan. Sehingga ketika seseorang turun dari kendaraan, maka dapat langsung dengan mudah menuju kios yang dituju pada bangunan pasar. Parkir sepeda motor akan ditempatkan di ground dan lantai 2, sedangkan mobil di lantai 1 untuk mempermudah akses keluar masuk.



Gambar 18. Konsep Parkir

4. Kesimpulan

Pembangunan kembali Pasar Cibarusah dengan menggunakan metode perilaku masyarakat dilakukan secara terpadu, sistematis dan terstruktur sehingga fungsi fungsi di dalamnya dapat saling mendukung. Pengembangan pasar ini terutama diarahkan pada:

- a. Penataan ulang kios dan los di dalam pasar melalui pengelompokan berdasarkan komoditas. Diharapkan dapat memudahkan pengontrolan utilitas bangunan, serta memudahkan pengunjung untuk mendapatkan barang sesuai yang dibutuhkan secara cepat.
 - b. Perbaikan fisik pasar dan penambahan fasilitas diharapkan dapat dipergunakan secara terus menerus dan masyarakat dapat berpartisipasi dalam perawatan pasar itu sendiri..
 - c. Memperbaiki sirkulasi di dalam pasar dengan mempertimbangkan kenyamanan pembeli maupun penjual. Disamping itu penataan sistem drainase yang baik yang terintegrasi dengan sirkulasi di dalam pasar, untuk menjaga kebersihan dan kemudahan perawatan pasar.
 - d. Menampung jumlah pedagang yang ada di pasar Cibarusah, serta memungkinkan untuk pengembangan pasar kedepannya.
1. Penerapan Arsitektur Perilaku terhadap Pasar Cibarusah baik ke dalam massa bangunan

maupun edukasi dan sangsi terhadap pengunjung dan penjual sangat diperlukan untuk menjaga agar Pasar Cibarusah ketertiban, tetap kebersihan, terjaga keamanan, kenyamanan dan keberlangsungannya secara berkesinambungan.

Daftar Pustaka

- [1] Setiawan, H. B., 1995. "Arsitektur Lingkungan Dan Perilaku". Yogyakarta: Universitas Gajah Mada.
- [2] Setiawan, H. B., 2000, "Arsitektur Lingkungan Dan Perilaku". Yogyakarta: Universitas Gajah Mada.
- [3] Ernst Neufert. 2002. "Data Arsitek Jilid II". Jakarta: Erlangga.
- [4] Jimmy S. Juwana. 2004. "Panduan Sistem Bangunan Tinggi Untuk Arsitek Dan Praktisi Bangunan". Jakarta: Gelora Aksara Pratama.
- [5] Kusdarjito, Cungki. "Menyoal Pasar Tradisional Di Perkotaan" Tersedia di <http://www.bapeda.pemdadiy.go.id/detail.php?jenis=29&id=2389&PHPSESSID=7f6d449f9bb3393d9395f9a70faf47e4>
- [6] Mudrajat Kuncoro. 2008. "Strategi Pengembangan Pasar Modern dan Tradisional". Kadin Indonesia.
- [7] Laurens, Joice Marcella. 2004, "Arsitektur dan Perilaku Manusia". Jakarta: PT Grasindo.
- [8] Saputro, B. W. (2017). Konsep Perencanaan dan Perancangan Redesain Pasar Panggunrejo Dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- [9] <http://www.archdaily.com/405> (Wiki Arquitectura, 2012)