

REDESAIN PASAR TRADISIONAL REMU DI SORONG

(Arsitektur Vernakular)

Ira Pabunnak

Pierre H. Gosal

Hendriek H. Karongkong

ABSTRAK

Pasar adalah salah satu dari berbagai sistem, institusi, prosedur, hubungan sosial dan infrastruktur dimana usaha menjual barang, jasa dan tenaga kerja untuk orang-orang dengan imbalan uang. Perkembangan suatu daerah dapat di lihat dari beberapa indikator di antaranya infrastruktur yang tersedia. Suatu daerah yang berkembang sangat baik jika diikuti dengan infrastruktur yang memadai, maju tidaknya ekonomi suatu daerah dapat dilihat dari pasarnya.

Kota Sorong merupakan wilayah kota yang pada hakekatnya sebagai pusat kegiatan ekonomi bagi kota itu sendiri maupun wilayah di sekitarnya, mempunyai pusat pertokoan dan pusat perbelanjaan yang dilengkapi dengan pasar yaitu Pasar Tradisional Remu namun pasar tersebut kurang tertata dengan baik, kawasan tersebut menjadi pusat tujuan belanja bagi penduduk di seluruh wilayah Remu Selatan. Keadaan inilah yang menyebabkan dampak ketidaknyamanan masyarakat dalam berbelanja. Maka ada beberapa infrastruktur dan fasilitas yang harus di desain kembali.

Berdasarkan masalah yang terdapat pada Pasar Tradisional Remu di Sorong, maka perlunya dilakukan Redesain Pasar Tradisional Remu dengan perencanaan penataan ulang pasar dari kondisi yang didasarkan pada realita dari permasalahan yang ada. Penataan ulang pasar merupakan jawaban. Sebagai pendukung kegiatan di dalamnya menggunakan tema “Arsitektur Vernakular” karena objek perancangan terletak di Kota Sorong Papua Barat maka akan di terapkan budaya dari daerah setempat.

Kata Kunci: Kota Sorong, Pasar Tradisional Remu, Redesain Pasar, Arsitektur Vernakular.

1. PENDAHULUAN

Pasar adalah salah satu dari berbagai sistem, institusi, prosedur, hubungan sosial dan infrastruktur dimana usaha menjual barang, jasa dan tenaga kerja untuk orang-orang dengan imbalan uang. Barang dan jasa yang dijual menggunakan alat pembayaran yang sah. Kegiatan ini merupakan bagian dari perekonomian. Ini adalah pengaturan yang memungkinkan pembeli dan penjual untuk melakukan pertukaran. Persaingan sangat penting dalam pasar, dan memisahkan pasar dari perdagangan. Dua orang mungkin melakukan perdagangan, tetapi dibutuhkan setidaknya tiga orang untuk memiliki pasar, sehingga ada persaingan pada setidaknya satu dari dua belah pihak. Pasar bervariasi dalam ukuran, jangkauan, skala geografis, lokasi jenis dan berbagai komunitas manusia, serta jenis barang dan jasa yang diperdagangkan.

Pasar Remu Sorong yang terletak di Jalan Selat Makassar Kecamatan Remu Selatan Kota Sorong merupakan salah satu pasar yang banyak dikunjungi masyarakat disekitar wilayah Kota Sorong juga Kabupaten Sorong. Pasar Remu ini, dahulu aset pemerintah Kabupaten Sorong akan tetapi telah diserahkan kepada pemerintah Kota Sorong. Sangat banyak penjual dan pembeli berkumpul di pasar remu ini. Bahkan sudah bermacam-macam suku, agama, golongan/ ras yang melakukan kegiatan jual beli disana, sehingga bisa dikatakan pasar ini setiap hari ramai dikunjungi masyarakat. Pasar Remu menyediakan kebutuhan pangan, sandang dan kebutuhan lainnya seperti berjualan makanan kuliner, pakaian, ikan dan bahan sembako lainnya. Namun keberadaan pasar yang terletak ditengah Kota Sorong ini, kalau diperhatikan dengan seksama terlihat kurang terawat. Akses jalan yang dilalui kendaraan bermotor juga pejalan kaki sudah sangat sempit karena banyaknya pedagang yang berjualan melewati bahu jalan. Sehingga kalau melewati jalan Pasar Remu ini, kendaraan harus perlahan-lahan dan ekstra hati-hati.

II. METODE PERANCANGAN

Metode Glass Box

Metode Glass Box (kotak kaca) yaitu merancang berdasarkan analisis dan sintesis. Metode seperti ini mirip dengan cara kerja komputer, dimana dalam

merancang dibutuhkan data yang kemudian diolah atau di programkan. Hasil pengolahan data ini kemudian menghasilkan out-put desain. Metode ini berkeyakinan bahwa proses desain dapat dilakukan secara rasional dan sistematis. Beberapa karakteristik metode glass-box adalah: Sasaran, variable, dan kriteria ditetapkan sebelumnya; Mengadakan analisis sebelum melakukan pemecahan masalah; Mencoba mensintesis hal-hal yang di dapat secara sistematis; Mengevaluasi secara logis (kebalikan dari eksperimental). (Imam Buhori).

Jones (1978) juga menyatakan, bahwa proses awal yang penting dari desain adalah proses analitik yang dimulai dengan observasi objektif dan induktif yang di dalamnya juga termasuk dan terlibat proses-proses kreatif, kesimpulan-kesimpulan yang sifatnya subyektif dan proses deduktif. Jika simpulan terhadap suatu masalah sudah dihasilkan, maka dilanjutkan dengan alternatif desain, gambar-gambar, rencana kerja, maket dan lain-lain.

Pendapat Bryan Lawson juga sejalan dengan Jones. Ia berpendapat bahwa proses analisis-sintesis-evaluasi penting dilakukan dalam proses desain. Namun, Lawson secara Spesifik lebih menekankan aspek umpan balik (feed back) dalam setiap langkah berpikir. Demikian juga dengan Bruce Archer secara lebih terinci mengungkapkan bahwa proses nalar induktif secara lebih luas harus diterapkan pada tahap awal proses mendesain. Sementara itu, nalar deduktif untuk ditekankan pada tahap analisis-sintesis desain (Panda Saputra).

Prinsip Umum Metode Desain Glass Box yaitu :

1. Obyektif, mempunyai variabel serta penetapan kriteria
2. Analisis yang lengkap atau sedikit mencoba sebelum solusi dicari
3. Evaluasi dalam cakupan dan bahasa yang luas serta logis
4. Strategi ditetapkan sebelumnya pada umumnya tapi dapat berupa operasi paralel, kondisi operasi dan recycling.

III. KAJIAN PERANCANGAN

1. Definisi Objek Perancangan

Agar mendapat persepsi yang sama dengan penulis sehingga memudahkan untuk mengerti tentang objek maka perlu menjelaskan objek secara garis besar berdasarkan kosa kata yang menyusul judul “Redesain Pasar Tradisional Remu di Sorong”, dapat didefinisikan sebagai berikut:

- Redesain : proses merancang kembali suatu objek dengan tujuan meningkatkan kualitas pelayanan dan daerah terbangun.
- Pasar: Pasar atau market merupakan sebuah tempat bertemunya pembeli dengan penjual guna melakukan transaksi ekonomi yaitu untuk menjual atau membeli suatu barang dan jasa atau sumber daya ekonomi dan berbagai faktor produksi yang lainnya.
- Tradisional : Sikap dan cara berpikir serta bertindak yang selalu berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun temurun.
- Remu : Nama pasar di kota Sorong.
- Di : Kata untuk menyatakan tempat dan waktu.
- Sorong : Nama kota lokasi perencanaan Objek.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa pengertian “Redesain Pasar Tradisional Remu di Sorong” adalah suatu perancangan kembali tempat bertemunya pihak penjual dan pembeli yang dibangun dan dikelola oleh pemerintah Daerah Kota Sorong.

2. Deskripsi Objek

Pasar Tradisional merupakan tempat bertemunya penjual dan pembeli serta ditandai dengan adanya transaksi penjual pembeli secara langsung dan biasanya ada proses tawar-menawar, bangunan biasanya terdiri dari kios-kios atau gerai, los dan dasaran terbuka yang dibuka oleh penjual maupun suatu pengelola pasar. Kebanyakan menjual kebutuhan sehari-hari seperti bahan-bahan makanan berupa ikan, buah, sayur-sayuran, telur, daging, kain, pakaian barang elektronik, jasa dan lain-lain.

A) Prospek dan Fisibilitas Objek

Prospek Objek

Prospek pengembangan Redesain Pasar Tradisional Remu ini dapat dilihat dari beberapa aspek antara lain:

a. Ekonomi

Kehadiran pasar dengan pengelolaan yang baik dapat membantu perekonomian masyarakat khususnya kalangan menengah kebawah.

b. Kenyamanan dan keamanan

Meningkatkan kapasitas dan kualitas pelayanan melalui penyediaan sarana dan prasarana pasar yang menunjang bagi kegiatan ekonomi masyarakat untuk menghasilkan kenyamanan dalam berbelanja.

c. Kelayakan

Membantu pedagang untuk mendapatkan tempat yang layak.

d. Jangkauan

Menciptakan akses pasar dan transparansi harga yang lebih baik.

Fisibilitas proyek

1. Pendekatan tema, lokasi yang strategis dan pengolahan yang baik akan meningkatkan minat masyarakat untuk berbelanja di pasar.
2. Dengan adanya redesain maka pelaku pasar akan lebih nyaman dan memudahkan dalam berbelanja.
3. Pasar yang bersifat tradisional sebagai salah satu ciri khas kegiatan perekonomian masyarakat Indonesia diharapkan mampu bersaing dengan pasar modern yang kian menjamur ditengah- tengah masyarakat.

3. Kajian Tema

Arsitektur vernakular adalah arsitektur yang terbentuk dari proses yang berangsur lama dan berulang-ulang sesuai dengan perilaku, kebiasaan, dan kebudayaan di tempat asalnya. Arsitektur vernakular dapat disimpulkan sebagai arsitektur yang memiliki sifat ke-lokal-an. Arsitektur vernakular adalah desain arsitektur yang menyesuaikan iklim lokal, menggunakan teknik dan material lokal, dipengaruhi aspek sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat setempat. Pandangan ini berasal dari rangkuman pandangan ahli- ahli lain yang pernah membahasnya secara terpisah. Faktor iklim lokal terinspirasi oleh Koenigsberger dalam bukunya yang terbit pada tahun 1974. Faktor teknik dan material lokal mendapat inspirasi dari *Spence* dan *Cook* dalam bukunya pada tahun 1983 yang membahas pengaruh material dan teknik lokal pada karya arsitektur vernakular. Pengaruh faktor sosial dan budaya mendapat inspirasi dari Rapoport dalam bukunya tahun 1969 yang membahas secara khusus tentang faktor sosial dan budaya dalam arsitektur vernakular.

4. Analisis Perancangan

Berdasarkan pelaku dan jenis aktifitasnya maka diperoleh kesimpulan kebutuhan ruang secara keseluruhan sebagai berikut :

1. Fasilitas publik berupa kios dan los

Kios dan los : untuk melakukan kegiatan perdagangan, antara lain: memerlukan kios dan los. Kios dan los dibagi menjadi beberapa bagian. Berfungsi sebagai tempat kegiatan memajang dan menggelar barang dagangan bagi pedagang dan sebagai tempat terjadinya transaksi antara pedagang dan pengunjung atau pembeli.

- Los beras, barito, telur dan sebagainya.
- Los buah- buahan
- Los sayur dan rempah
- Los ikan laut dan ikan air tawar
- Los daging sapi, ayam dan daging lainnya
- Los kue dan makanan jadi
- Kios barang pecah belah/ klontong
- Kios pakaian, kain dan sebagainya
- Kios lainnya.

2. Kantor pasar atau ruang pengelola

Untuk melakukan kegiatan pengelolaan pasar, memerlukan ruangan untuk para pegawai pengelola pasar. Berfungsi sebagai ruang atau wadah bagi pengelola pasar untuk menampung atau mendukung kinerja pengelola pasar.

3. Fasilitas umum/ pendukung

Untuk mendukung kegiatan pasar, penyediaan fasilitas pendukung berfungsi untuk mendukung atau membantu pengelola, pedagang dan pembeli dalam melakukan kegiatan didalam pasar, antara lain:

- Area parkir, Café, Food Court, Kantin, ATM, Pos Satpam/ pos jaga, Apotek, Toilet, Bongkar muat barang, Gudang depot Es dan Wc umum.

4. Fasilitas service

- Ruang genset, tempat pengumpulan dan pengolahan sampah dan Gudang

5. Fasilitas ruang luar

Fasilitas ruang luar adalah fasilitas- fasilitas yang mengakomodasi aktifitas- aktifitas diluar bangunan. Fasilitas- fasilitas berhubungan dengan objek, sebagai suatu sarana publik. Ruang- ruang yang dibutuhkan adalah:

- Parking area, Green area dan Pedestrian way

Berdasarkan perhitungan masing- masing fasilitas pada pasar maka didapat total luasan sebagai berikut:

| FASILITAS | LUASAN |
|------------------------------|-----------------------|
| Fasilitas utama | 4266,6 m ² |
| Fasilitas toko | 318,5m ² |
| Fasilitas pendukung(service) | 1888,9m ² |
| Fasilitas penjual jasa | 3240m ² |
| Fasilitas pengelola | 492,7 m ² |
| Fasilitas ruang luar | 10400 m ² |
| Total kapasitas ruang | 20606,7m ² |

Analisa Tapak

TLS= 20.000m² (2 Hektar)
 TLL= 12.901,98 m²
 LEBAR JALAN= 6m
 Sempadan= ½ X Lebar Jalan + 1 X Panjang Jalan
 S. A dan C = ½ X 6 + 1 X 166,3

$$= 4 \times 166,3$$

$$= 665,2 \times 2$$

$$= 1.330,4$$

S. B dan D = ½ X 6 + 1 X 144

$$= 4 \times 144$$

$$= 576 \times 2$$

$$= 1152$$

TLSe = TLS - Sempadan

$$= 20.000\text{m}^2 - 2482,4 \text{ m}^2$$

$$= 17.517,6 \text{ m}^2$$



FAR = 200%

BCR = 60%

KDH = 20%

$$\text{BCR} = 60\% \times 12.901,98\text{m}^2$$

$$= 7741,188\text{m}^2$$

$$\text{FAR} = 200\% \times 12.901,98\text{m}^2$$

$$= 25.803,96\text{m}^2$$

$$\text{KBM} = \text{FAR} / \text{BCR}$$

$$= 25.803,96\text{m}^2 / 7741,188\text{m}^2$$

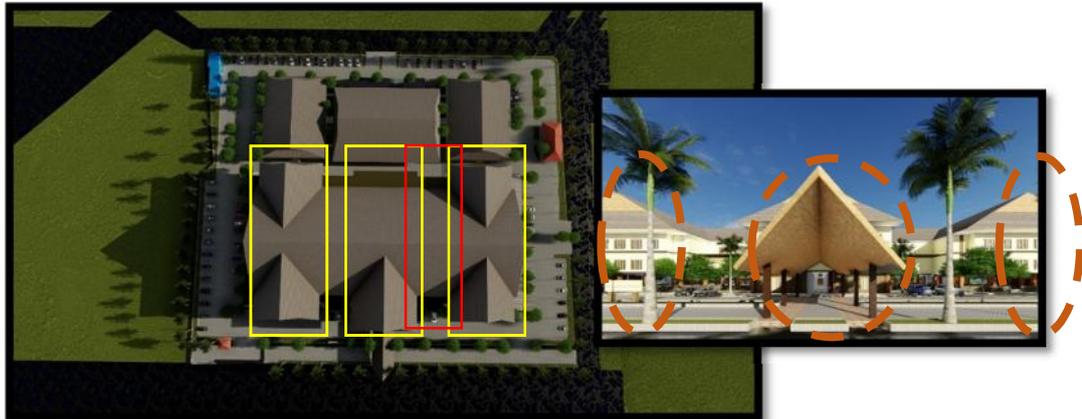
$$= 3,3 \text{ (3 LANTAI)}$$

5. Konsep Perancangan

Pasar Tradisional Remu di Sorong dengan tema Arsitektur Vernakular mengambil bentuk dari tipologi pasar yang pada umumnya memberi kesan Budaya Papua. Bentuk persegi panjang di ambil karena menyesuaikan bentuk rumah adat suku Moi yang dikenal dengan nama Keik.



Bentuk massa utama bangunan terdiri dari tiga persegi panjang yang digabungkan menjadi 1 bangunan.



Ada penambahan bentuk yang berfungsi sebagai pengikat antara bentuk satu dengan lainnya.



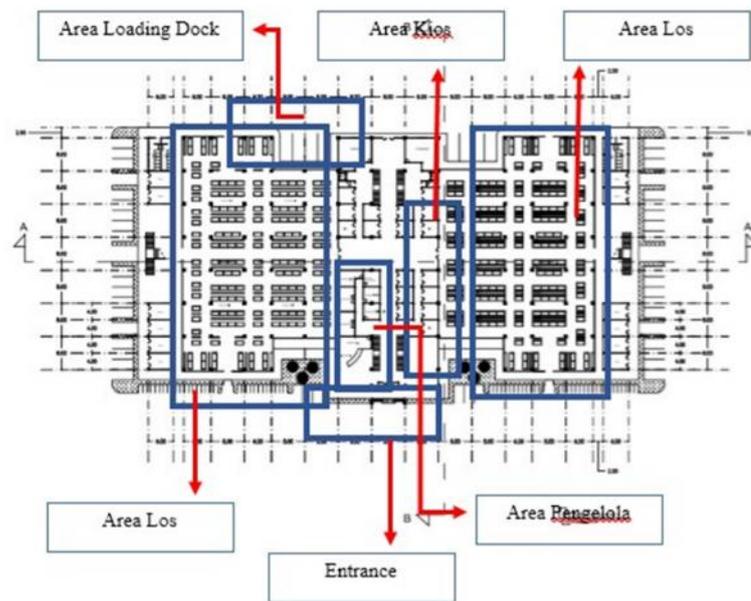
Pada lantai 1 massa utama tidak ditutupi dengan dinding agar tampilan bangunan memberikan kesan rumah panggung sesuai dengan tema.



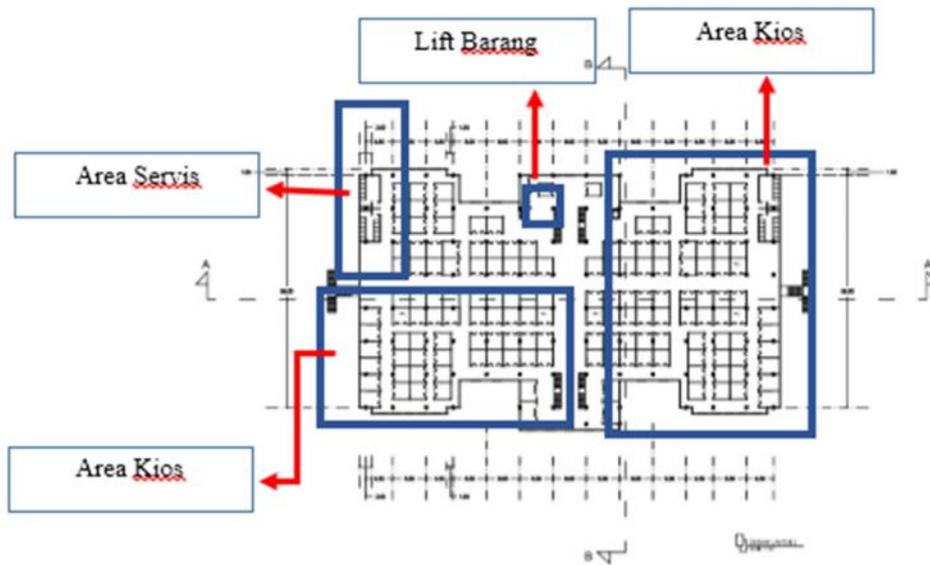


Pada gambar di atas dapat dilihat lantai 1 yang di tandai dengan garis kuning melambangkan rumah adat Keik yang berbentuk rumah panggung, akan tetapi pada bangunan pasar ini untuk kolong di bawah bangunan tidak di biarkan kosong melainkan di manfaatkan sebagai area los agar tidak terkesan sebagai ruang yang terbengkalai.

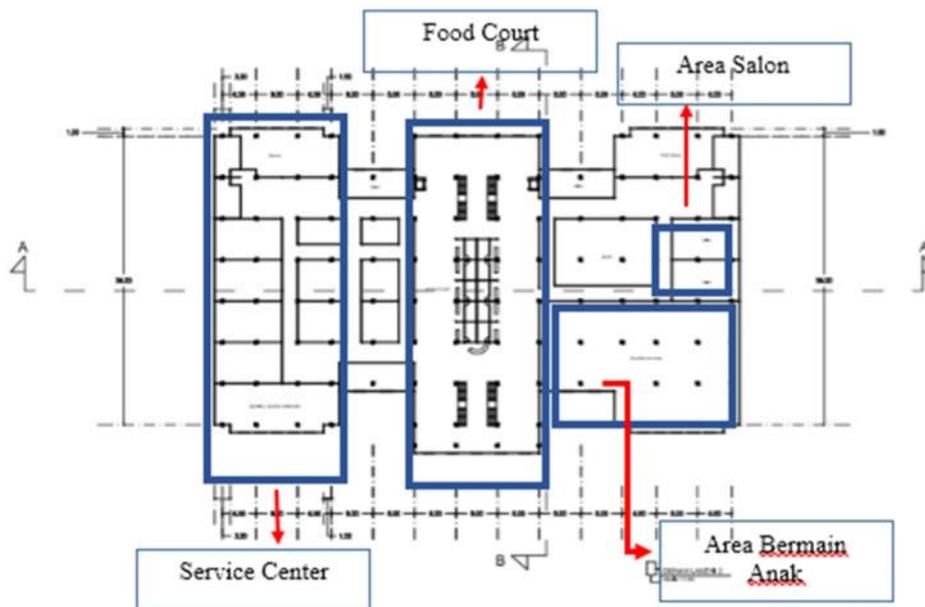
Konsep Ruang Dalam



Gambar Denah Lantai 1
Sumber:Penulis



Gambar Denah Lantai 2
Sumber:Penulis



Gambar Denah Lantai 3
Sumber:Penulis

6. Penutup

Kata Tradisional dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang memiliki kaitan dengan setiap hal yang ada pada masa lalu. Untuk sebuah Pasar Tradisional

harus memiliki dan menunjukkan adanya ciri arsitektur vernakular. Pasar Tradisional yang menganut gaya arsitektur vernakular harus mampu menghadirkan budaya dan tradisi daerah setempat.

DAFTAR PUSTAKA

Ade Sahroni. 2012. Arsitektur Vernakular Indonesia (Peran, Fungsi dan Pelestarian di Dalam Masyarakat).

Darani Nurgis. 2016. Arsitektur Vernakular. Banjarbaru: Universitas Lambung Mangkurat.

Miko Indralupi. 2015. Makalah Arsitektur Vernakular (Sejarah Arsitektur Indonesia). 7 April 2015, Yogyakarta.

Nasrul. Makalah Arsitektur Vernakular. Bandar Lampung: Universitas Bandar Lampung.

Wiranto. Arsitektur Vernakular Indonesia. Universitas Diponegoro.