

Desain Pasar Wisata dengan Identitas Vernakular Jember

Joy Okkyvianto W. dan Dr. Rony Gunawan Sunaryo, S.T., M.T
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: Joyokkywahyudi@outlook.com; ronygunawan@petra.ac.id



ABSTRAK

Desain Pasar Wisata dengan Identitas Vernakular Jember ini dirancang dengan dasar adanya kebutuhan jual-beli produk lokal dengan meningkatkan nilai wisata melalui identitas Jember. Untuk itu, Desain ini memfasilitasi area jual beli produk lokal berupa loak, pakaian, pertanian, jajanan, dan kuliner.

Desain ini juga memberikan identitas Jember melalui vernakular dari kota Jember yang berdasarkan pada sejarah dan bangunan Rumah Tembakau Jember. Hal itu tersampaikan pada pendekatan karakter ruang mulai dari material, fungsi, atau konsep karakter ruang tersebut.

BAB I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Jember merupakan salah satu kota yang memiliki nilai ekspor bidang pertanian yang terbaik. Nilai ekspor itu berupa beberapa produk seperti tembakau, kopi, edamame, dan coklat serta produk lainnya. Karena keunggulan ini, beberapa pihak telah

memanfaatkan untuk mengolah produk tersebut menjadi produk lokal yang menjadi produk olahan sehingga dapat mendukung nilai ekonomi dari Kota Jember itu sendiri.

Di balik adanya keunggulan bidang pertanian tersebut, kota Jember juga memiliki keunggulan dalam bidang pariwisata, Jember memiliki keunggulan dalam nilai wisata alam gunung, pantai, dan juga wisata *event* tahunan *Jember Fashion Carnival* (JFC) yang merupakan *event* parade terbesar kelima di dunia. Oleh karena itu, banyak pihak yang memanfaatkan momen ini untuk memulai menjual produk lokal yang ke turis yang datang.

Berdasarkan hal tersebut, adanya ide untuk memunculkan proyek dalam Desain pasar wisata yang dapat menyediakan fasilitas jual beli produk lokal Jember dengan basis wisata yang bisa mengenalkan identitas Jember.

1.2. Rumusan Masalah

Masalah utama pada proyek ini adalah mendesain sebuah ruang atau fasilitas yang dapat menampung aktivitas jual beli berupa produk lokal pasar dengan menambahkan nilai wisata yang bisa mengenalkan kota Jember.

1.3. Tujuan Perancangan

1. Menciptakan ruang untuk transaksi jual beli produk lokal, oleh-oleh, atau produk khas Jember
2. Menciptakan ruang untuk fasilitas wisata berupa pasar, yang mengenalkan identitas Jember

BAB II. ANALISIS TAPAK

Data dan Lokasi Tapak

Lokasi berada di Jl. Kaca Piring, Jember, dan dapat diakses dari dua arah jalan yang merupakan jalan arteri kolektor. Lokasi berada dalam jangkauan 2 KM dari Balai Kota. Untuk pencapaian, dari area mall. Hotel, dan fasilitas lain cukup dekat.

Kondisi site juga memiliki kondisi kontur yang landai dengan kemiringan 3%. Orientasi matahari barat berada pada arah barat laut hingga ke barat daya. Kondisi angin dari barat laut menuju tenggara dan sebaliknya.

Area sekitar site juga terdapat pasar tradisional, perkampungan, dan area pemerintah. Area komersial juga sesuai dengan ruang tata guna lahan pada site. Area belakang juga terdapat lahan kosong yang merupakan tata guna lahan perumahan



Gambar 2.1. Data Tapak

Data Tapak

- Lokasi : Jl. Kaca Piring, Jember
- Kelurahan : Jemberkidul
- Kecamatan : Kaliwates
- Luas Lahan : 9.900 m²
- Tata Guna : Komersial
- KDB : 60 %
- KDH : 20%
- GSB : 6 meter

BAB III. DESAIN BANGUNAN

3.1. Pendekatan Desain

Pendekatan yang digunakan untuk memecahkan masalah desain ini adalah pendekatan vernakular. Pendekatan Vernakular ini mengambil 4 buah parameter, yaitu, kebudayaan, bentuk, topografi, dan teknologi.

Untuk parameter kebudayaan, nilai diambil dari kebudayaan lokal Jember ketika berjualan pada tahun 1880 yang fleksibel dan memiliki nilai ruang terbuka serta sistem tawar menawar tersebut.

Untuk parameter bentuk, nilai diambil dari bentuk rumah tembakau yang merupakan asal muasal bangunan awal kota Jember sebagai produsen tembakau terbaik. Bentuk diambil dari bentuk segitiga yang terlihat dari eksterior bangunan dan bentuk kotak yang terlihat dari interior bangunan

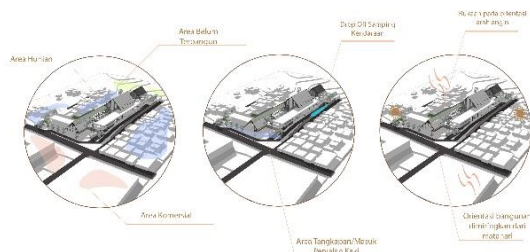


Gambar 3.1. Rumah Tembakau Jember

Untuk parameter topografi, nilai yang dilihat dari desain bentuk atap pelana yang merupakan respon dari angin, matahari, dan hujan. Sedangkan parameter teknologi, nilai yang dilihat dari struktur bambu yang menopang bangunan untuk struktur bentang panjang.

3.2. Analisis Tapak

Analisis tapak pada bangunan ini memperhatikan tiga indikator, yaitu respon terhadap area sekitar, respon terhadap jalan, dan respon terhadap iklim



Gambar 3.2. Analisis Site

Bangunan ini berada di sekitar pasar tradisional dan perkampungan. Pada orientasi pasar, area dibuka karena memiliki nilai yang sama yang guna komersial, sedangkan pada sisi barat timur site yang merupakan perumahan diberikan respon netral yang berupa jalan masuk dan keluar untuk parkir atau maintenance.

Kondisi site yang memanjang juga memberikan respon pada desain nanti untuk memberikan ruang tengah kosong agar mendapat nilai D/H yang tepat agar pengguna atau pengunjung dapat melihat bangunan secara lengkap

Respon terhadap jalan arteri, memberikan ruang kosong atau bukaan agar memberikan tangkapan ruang untuk pengguna. Kondisi perempatan pada tapak juga memberikan respon agar adanya jalan frontage agar tidak terjadi kemacetan.

Respon terhadap iklim berupa matahari, adalah penyediaan *shading device* pada orientasi barat, dan penyediaan area luar agar membiarkan angin masuk semakin banyak

3.3. Proses Desain Tapak

Proses desain dimulai dari kondisi kontur yang dirapikan sesuai orientasi jalan, kemudian memaksimalkan luas bangunan

sesuai dengan peraturan (maksimal garis sempadan 6 meter). Setelah itu menambah ruang space terbuka (*open space*) pada area depan untuk menangkap pengunjung dari jalan arteri primer.



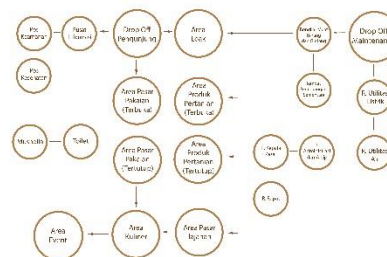
Gambar 3.3. Transformasi Bentuk 1

Setelah tahap itu, kondisi aktivitas dan penzoningan disurvei dan dianalisa seperti berikut. Pembagian berdasarkan zona pasar, zona *maintenance*, zona kantor, dan zona area pendukung



Gambar 3.4. Zoning dan Program Ruang

Setelah analisa tersebut, masukkan hubungan ruang tersebut pada transformasi bangunan.



Gambar 3.5. Hubungan Ruang

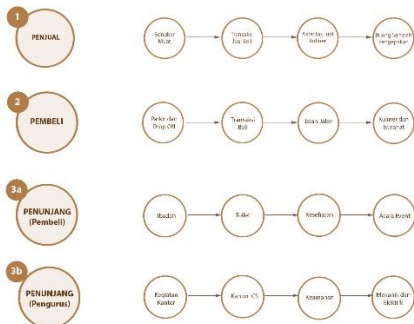
Setelah desain dari penzoningan, nilai pendekatan juga dimasukkan ke dalam desain berupa parameter kebudayaan, bentuk, topografi dan teknologi. Setelah itu, menambah nilai material dan Ruang Terbuka Hijau (RTH) untuk ekspresi bangunan



Gambar 3.6. Transformasi Bentuk 2

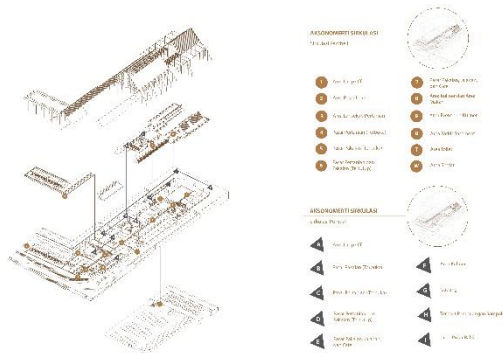
3.4. Denah dan Pengolahan Ruang

Untuk pembagian denah, program awal dibedakan berdasarkan pengguna, yaitu pembeli dan penjual seperti berikut



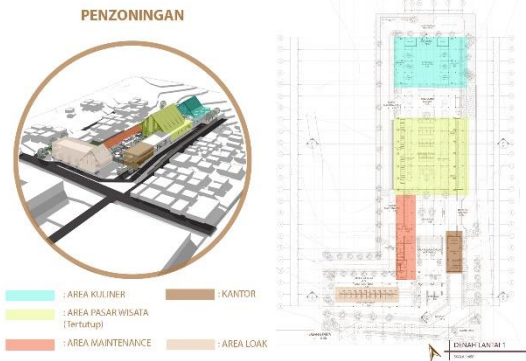
Gambar 3.7. Aktivitas Kegiatan

Berdasarkan di atas terbentuk penzoningan yang memberikan kemudahan penzoningan dan sirkulasi seperti berikut. Sirkulasi pengguna untuk menikmati pembelian mulai dari *open space*, ke area jual beli, hingga menuju area kuliner dan *event*. Sedangkan, sirkulasi penjual untuk area bongkar muat dan gudang.



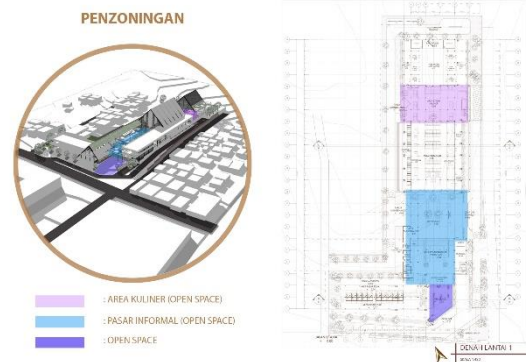
Gambar 3.8. Aksonometri Bangunan

Pada lantai satu terdiri dari, area loak, area produk pertanian, area produk pakaian, dan area kuliner. Untuk area *maintenance* berada pada samping kiri, dan area kantor berada samping kanan



Gambar 3.9. Zoning Bangunan 1

Adanya beberapa area yang terbuka seperti area *open space* di depan, area pertanian dan pakaian serta kuliner juga memiliki area yang semiterbuka untuk memaksimalkan angin masuk.



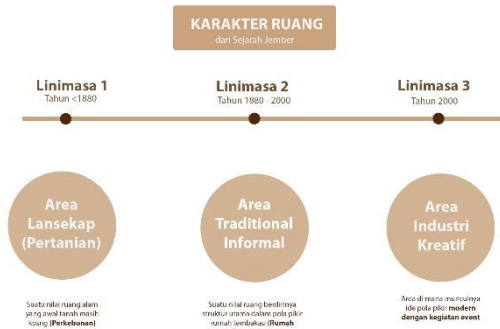
Gambar 3.10. Zoning Bangunan 2

Sedangkan pada lantai 2, terdapat area jual pakaian, jajanan, dan cafe kecil, serta area makan.

3.5. Pendalaman Desain

Pendalaman desain yang diambil pada proyek ini adalah “Karakter Ruang”. Pendalaman desain pada proyek ini berdasarkan dari sejarah Jember yang terbagi menjadi tiga periode. Periode pertama, tahun <1880, Lansekap Pertanian, di mana kondisi pencaharian masih pertanian. Periode kedua, tahun 1880-2000, Traditional Informal, di mana kondisi pencaharian mulai berubah menuju ke perdagangan secara formal atau informal. Periode ketiga, tahun >2000, Industri Kreatif, di mana kondisi sudah muncul ide kreatif untuk mengembangkan

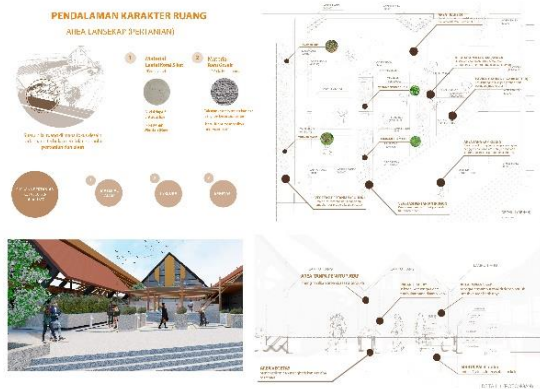
produk lokal. *Event Jember Fashion Carnical (JFC)*, dan *event* wisata.



Gambar 3.11. Penjelasan Karakter Ruang

Pada karakter ruang pertama, yaitu area lansekap pertanian, Permasalahan desainnya adalah bagaimana menghasilkan ruang yang bernuansa pertanian pada kondisi waktu itu. Sehingga solusi desainnya ada tiga poin sebagai berikut.

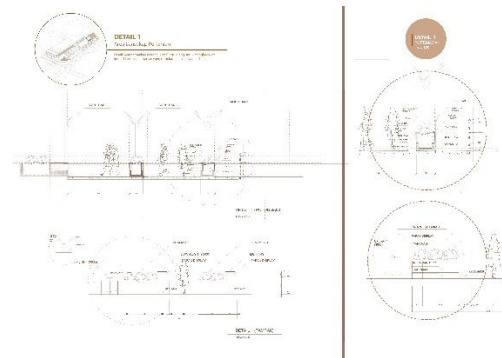
Poin pertama adalah material alam, yang memfokuskan pada bahan material alam raw berupa beton dan batu granit.



Gambar 3.12. Karakter Ruang 1

Poin kedua adalah kondisi terbuka seperti kondisi pertanian, sehingga *open space* yang disediakan adalah kondisi terbuka tanpa penutup

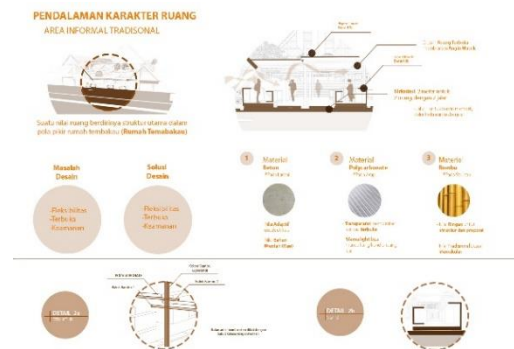
Poin ketiga adalah tanaman ekspor utama Jember sehingga adanya fasilitas pot dan tanaman unggulan Jember yaitu, Tembakau, Edamame, Coklat, dan Kopi.



Gambar 3.13. Detail Karakter Ruang 1

Pada karakter ruang kedua, yaitu area Informal Traditional 1, Permasalahan desainnya adalah bagaimana menghasilkan ruang yang bernuansa ketika perdangan yang informal pada dulunya. Sehingga solusi desainnya ada dua poin sebagai berikut.

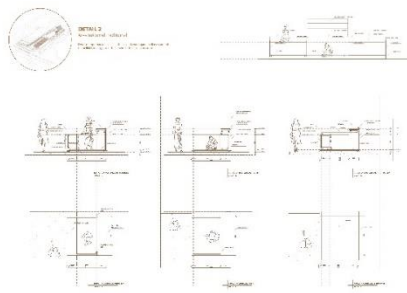
Poin pertama adalah menghasilkan area semi terbuka sehingga desain dihasilkan adalah ruang tanpa dinding dan adanya atap semi transparan (*polycarbonate*). Desain juga didukung dengan nilai material bambu yang memiliki sifat tidak tahan lama (informal).



Gambar 3.14. Karakter Ruang 2

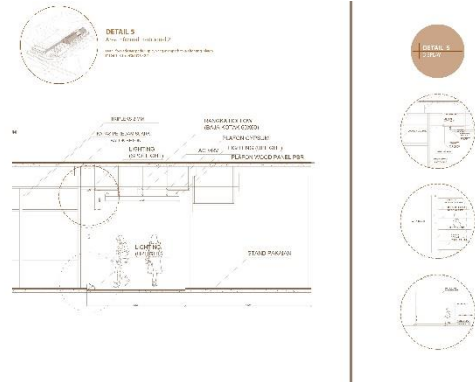
Poin kedua adalah menghasilkan tempat jual beli yang fleksibel sehingga, adanya dua poin sistem stan, yaitu sitem ada meja stand di depan atau dengan sistem lesehan.

Pada karakter ruang kedua, yaitu area Informal Traditional 2, Permasalahan desainnya adalah bagaimana menghasilkan ruang yang bernuansa ketika masa itu, di mana masih kelam dan mengenang pada masa sejarah dulunya. Sehingga solusi desainnya ada dua poin sebagai berikut.



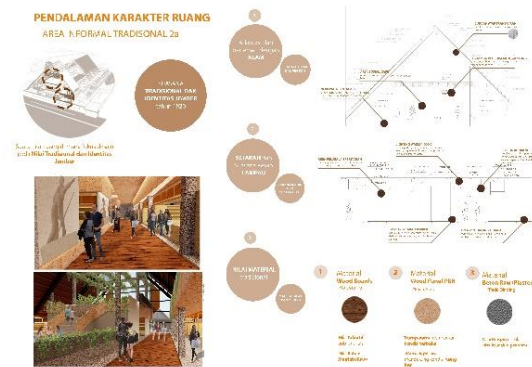
Gambar 3.15. Detail Karakter Ruang 2

Poin pertama adalah menghasilkan ruang di mana cahaya dan vegetasi bisa bergabung dalam ruangan (menyatu dengan alam). Sehingga, pada area lantai 2, 3 adanya desain vegetasi yang menggantung di atas dengan cahaya yang melalui dari atap transparan.



Gambar 3.18. Detail Karakter Ruang 3 (2)

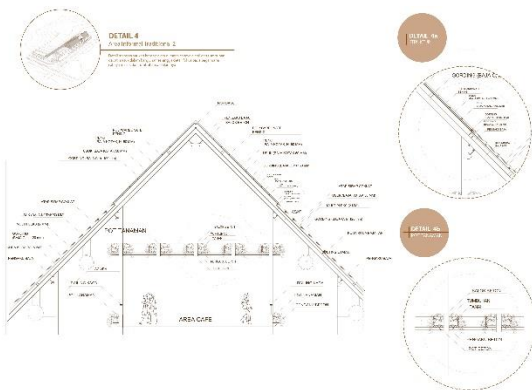
Pada karakter ruang ketiga, yaitu area Industri Kreatif, Permasalahan desainnya adalah bagaimana menghasilkan ruang yang memiliki nilai modern dan nilai *event* kreatif. Sehingga solusi desainnya ada dua poin sebagai berikut.



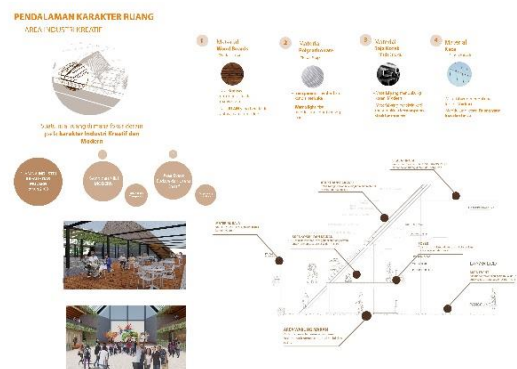
Gambar 3.16. Karakter Ruang 3

Poin pertama adalah menyediakan material yang modern berupa besi, kaca, dan *polycarbonate*. Material berdasarkan dari nilai modern dan transparansi. Adanya material Kayu untuk lantai agar tidak memberikan loncatan suasana modern yang jauh.

Poin kedua adalah menyediakan area yang sesuai dengan fungsi *event* dan sosial. Desain fokus pada fungsi area kuliner sebagai sosial dan area hall untuk *event* entah mulai dari *Jember Fashion Carnival (JFC)*, *event bazaar*, atau *event* lainnya.



Gambar 3.17. Detail Karakter Ruang 3 (1)



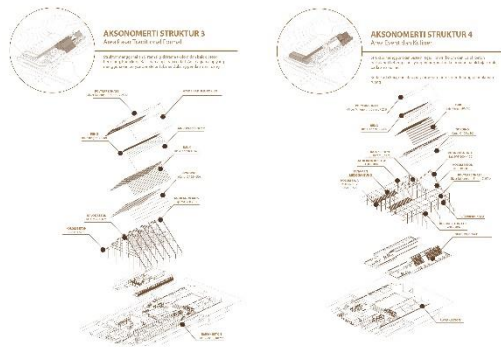
Gambar 3.19. Karakter Ruang 4

Poin kedua adalah menghasilkan ruang koridor yang dapat menceritakan sejarah Jember. Sehingga, pada dinding ada cerita sejarah Jember dengan adanya penekanan pada material *wood* dan *lighting warm*.

3.6. Sistem Struktur Bangunan

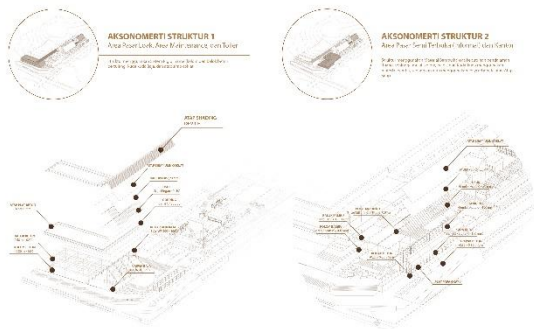
Bangunan ini lebih banyak menggunakan sistem struktur kolom beton (30cmx30cm) dan atap struktur baja *Wide Flange (IWF)*

(200x100) dengan atap sirap. Ada beberapa area yang menggunakan atap *polycarbonate* untuk kebutuhan karakter ruang.



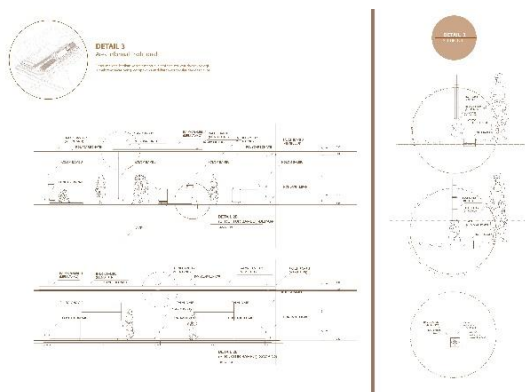
Gambar 3.20. Aksonometri Struktur 1

Selain itu, ada beberapa bagian yang menggunakan struktur bambu (bambu apus, d=5cm, 4 buah diikat) dan atap *polycarbonate* (warna abu bening) pada area depan bangunan. Adanya umpak dengan ukuran (35 cm x 35 cm).

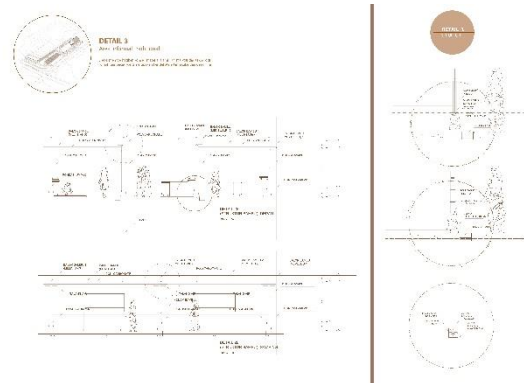


Gambar 3.21. Aksonometri Struktur 2

Berikut adalah gambar pemasangan detail pada struktur bambu dan atap *polycarbonate*.



Gambar 3.22. Detail Struktur 1



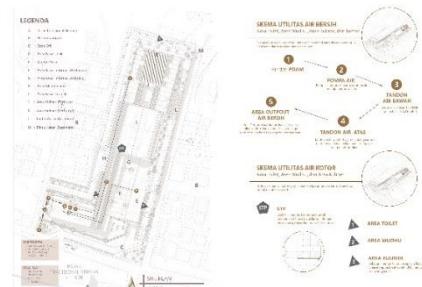
Gambar 3.23. Detail Struktur 2

3.7. Sistem Utilitas Bangunan

Berikut adalah beberapa sistem utilitas bangunan project ini.

1. Sistem Utilitas Air Bersih dan Kotor

Sistem utilitas air bersih menggunakan sistem downfeed menuju ke kamar mandi, area wudhu, dan area kuliner. Sistem utilitas air kotor (*grey water*), dibawa menuju ke sumur resapan, sedangkan air kotor (*dark water*) menuju ke STP.



Gambar 3.24. Skema Utilitas 1

2. Sistem Utilitas Udara dan Hujan

Sistem utilitas *Air Conditioner* menggunakan sistem *Variable Refrigerant Volume (VRV)* untuk ruang transaksi pasar dan area kuliner. Air Hujan disalurkan ke sumur resapan dan menuju bak penampung.



Gambar 3.25. Skema Utilitas 2

3. Sistem Utilitas Listrik

Sistem utilitas listrik pada bangunan ini menyediakan ruang PLN, ruang trafo, dan ruang genset pada lantai 1. Ruang *Main Distribution Panel* (MDP) dan *Sub Distribution Panel* (SDP) pada lantai 2. Ruang SDP menyediakan 4 buah untuk area kantor, area luar, area pasar, dan area kuliner



Gambar 3.25. Skema Utilitas 3

BAB IV. KESIMPULAN

Rancangan desain Pasar Wisata dengan Identitas Vernakular Jember ini diharapkan dapat menampung fasilitas untuk area jual beli produk lokal Jember dan mendukung nilai produk lokal Jember. Selain itu, rancangan pasar ini diharapkan dapat menjadi salah satu objek wisata yang berupa wisata pasar dengan mengenalkan identitas yang terbentuk dari karakter ruang yang dihasilkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Andang, Beni. (2018). Responsivitas Dinas Perdagangan Kota Surakarta Dalam Penataan Pedagang Pasar Klewer diambil dari <https://docplayer.info/147608198-Responsivitas-dinas-perdagangan-kotasurakarta-dalam-penataan-pedagang-pasar-klewer-penelitian-pada-pedagangpelataran-skripsi.html>
- Antonius. (2011). Redesain Pasar Niten Bantul. Diambil dari <https://docplayer.info/163402770-Bab-2-kajian-teori-gambar-skemabehavioral-architecture-sumber-antonius-2011-redesain-pasar-nitenbantul.html>
- Badan Pusat Statistika Kabupaten Jember. (2019). Produk Domestik Bruto menurut Lapangan usaha (dalam persen). diambil dari <https://jemberkab.bps.go.id/statictable/2019/07/31/168/pertumbuhanekonomi-menurut-lapangan-usaha-persen.html>
- Made, Asdiana. (2014). Pasar Tradisional Yogyakarta diarahkan Jadi Pasar Wisata, diambil dari <https://travel.kompas.com/read/2014/10/02/203200027/> Pasar Tradisional Yogyakarta. Diarahkan Jadi Pasar Wisata
- Misty, Alifa. Sistem Teritorial Area Dagang Di Pasar Beringharjo
- Neufert, E. (2002). Data Arsitek - Edisi 33, Jilid 2. Jakarta: Erlangga
- Peraturan Presiden no 112 tahun 2007. Penataan Dan Pembinaan Pasar Tradisional Pusat Perbelanjaan Dan Toko Modern diambil dari <https://www.bphn.go.id/data/documents/07pr112.pdf>
- Salamah, Ummi. (2013). Planning And Desain Concept Cultural Tourism Market In Solo. Diambil dari <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/29444/NjIwNzY=/KonsepPerencanaan-Dan-Perancangan-Pasar-Wisata-Budaya-Di-Solo-DenganPendekatan-Arsitektur-Jawa-abstrak.pdf>
- Seta, Rangga. (2016). Redesain Pasar Umum Sukawati. Diambil dari <https://sinta.unud.ac.id/uploads/wisuda/1219251061-3-4.%20BAB%20II.pdf>
- UU 10 tahun 2009. tentang Kewisataan. diambil dari <http://www.jdih.kemenkeu.go.id/fullText/2009/10TAHUN2009UU.HTM> pada 18 November 2007