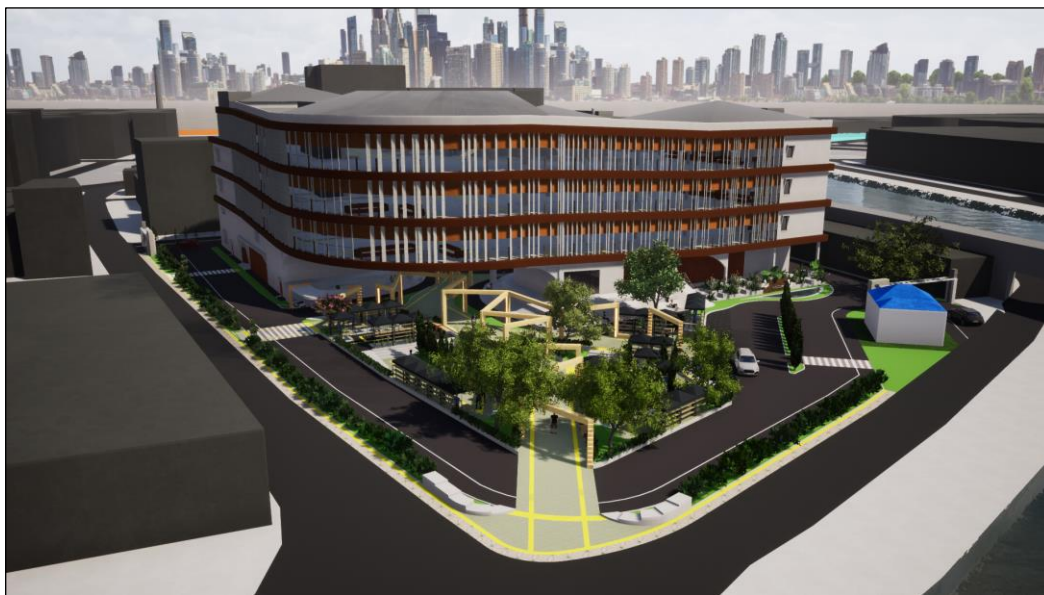


Pasar Loak Baru di Surabaya

James Indrawan Sutanto dan Altrerosje Asri, S.T., M.T.
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 jamessutanto9428@gmail.com; altre@petra.ac.id



Gambar. 1. Perspektif bangunan (*bird-eye view*) Pasar Loak Baru di Surabaya, Jawa Timur

ABSTRAK

Perancangan Pasar Loak Baru di Surabaya ini didasari oleh terjadinya beberapa fenomena pertumbuhan tidak terkendali pedagang liar di sekitar Pasar Loak Gembong Tebasan dan mencegah pedagang liar di sekitar Pasar Minggu Tugu Pahlawan agar tidak mengalami hal yang serupa dengan Pasar Gembong Tebasan dan mengganggu orang-orang yang ada dan melalui sekitar 2 pasar tersebut. Sehingga memunculkan sebuah solusi agar pedagang liar di sekitar 2 pasar tersebut dapat ditampung pada sebuah bangunan pasar yang baru. Pendekatan sistem yang berupa sirkulasi yang dipilih dalam perancangan bangunan ini untuk merancang bangunan pasar loak ini agar pengunjung tidak tersesat dan dapat dengan mudah melakukan kegiatan berbelanja dan pedagang dapat melakukan kegiatan berdagangnya dengan nyaman dan tidak mengganggu kegiatan dari para pengunjung. Kemudian menggunakan pendalaman karakter ruang untuk menciptakan sebuah kesan bahwa bangunan ini merupakan pasar loak dari permainan dari pemilihan material yang digunakan pada fasad serta bagian dalam bangunannya dan beberapa bagian dari bangunan yang berfungsi untuk menekankan arus sirkulasi dari dalam bangunan.

Kata Kunci: Pasar Loak, Pasar Gembong Tebasan, Pasar Minggu Tugu Pahlawan, Pedagang Liar, Sistem Sirkulasi

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pasar loak merupakan percabangan dari pasar rakyat yang sering dikaitkan dengan gambaran pasar yang tidak tertata dengan rapi, berantakan, dan kotor. Hal ini terjadi nyata pada Pasar Gembong Tebasan, selain dari gambaran awal pasar loak yang sudah ada, pasar ini memiliki masalah lain seperti pertumbuhan pedagang liar di sekitar Pasar Gembong yang tidak terkendali di area berdagang yang tidak semestinya (*informal*) dan mengganggu orang-orang di sekitarnya seperti pengguna jalan raya. Meskipun sudah ada upaya dari pemerintah untuk membukakan pasar baru bagi pedagang loak liar yang ada, tetapi pasar tersebut langsung penuh dan pedagang loak yang tidak kebagian tempat kembali berdagang di sekitar Pasar Gembong lagi. Dengan adanya pedagang liar yang mengambil ruas jalan yang ada untuk lahan berjualan dan parkir bagi pengunjungnya, semakin mendesak pengguna jalan yang lainnya.

Sedangkan bagi Pasar Minggu Tugu Pahlawan, memiliki masalah jam operasional yang terbatas hanya pada jam dan hari yang sudah ditentukan sebelumnya. Tetapi tidak menutup kemungkinan terjadinya pedagang liar yang nakal dan berjualan diluar dari jam dan hari diperjanjian yang sudah ada sebelumnya, terlebih lagi daerah tersebut memiliki nilai tersendiri bagi mayoritas warga Surabaya.



Gambar 1.1. Pasar Gembong Tebasan.
Sumber: <https://pasarsurya.surabaya.go.id/>



Gambar 1.2. Pasar minggu Tugu Pahlawan.
Sumber: www.wordpress.com

Untuk menyelesaikan masalah yang ada pada 2 pasar tersebut, diperlukan sebuah bangunan pasar baru yang mampu menampung pedagang pedagang liar di sekitar 2 pasar itu. Sehingga bangunan baru ini harus mampu untuk memenuhi kebutuhan dari pedagang 2 pasar loak tersebut seperti tempat berjualan baru, oleh karena itu bangunan ini nantinya mampu mengakomodasi jumlah pedagang pasar loak baru yang ingin bergabung di dalamnya dan mampu memberikan kebebasan kepada pedagang untuk berjualan dengan durasi waktu yang lebih panjang daripada sebelumnya.

1.2 Rumusan Masalah

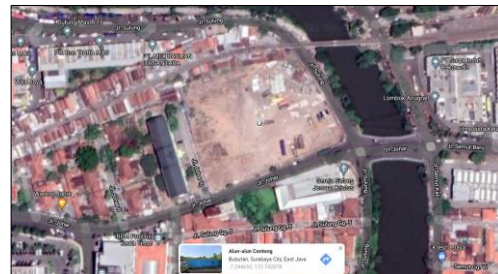
Rumusan masalah yang diangkat dalam desain proyek ini adalah bagaimana merancang sebuah bangunan yang mampu menampung pedagang loak yang ingin berjualan di dalam bangunan ini dan berusaha untuk menghilangkan pandangan jelek dari masyarakat terhadap pasar loak dengan cara mendesain bangunan nantinya dengan penataan rapi dan bersih untuk kenyamanan kegiatan jual beli di dalam bangunan ini nantinya.

1.3 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan proyek ini adalah untuk menciptakan bangunan pasar baru untuk lebih modern, tertata dalam penataan tempat berjualannya, lebih bersih dan memiliki pengelolaan yang jelas. Terlebih lagi mampu menyelesaikan masalah yang ada dari Pasar Gembong Tebasan dan Pasar Minggu Tugu Pahlawan.

1.4 Data dan Lokasi Tapak

Pemilihan tapak didasarkan pada jarak lahan dengan Pasar Gembong dan Pasar Minggu. Tapak di Jalan Sulung ini dipilih karena letaknya yang dekat dengan Pasar Gembong dan Pasar Minggu yang pedagang liarnya yang akan ditampung pada bangunan baru ini nantinya.



Gambar 1.3. Lokasi tapak
Sumber: www.google.com



Gambar 1.4. Peta RDTR Surabaya
Sumber: <https://petaperuntukan.cktr.web.id/>

Lokasi tapak terletak di Jalan Sulung, Alun-alun Contong, Kec. Bubutan, Kota Surabaya. Tapak ini termasuk zona perdagangan dan jasa (K) UP VI TUNJUNGAN dan disekitar tapak juga terdapat beberapa fasilitas perdagangan seperti ruko.



Gambar 1.5. Kondisi lokasi tapak eksisting.

- Data Tapak
 - Nama jalan : Jl. Sulung
 - Status lahan : Tanah Kosong.
 - Luas lahan : ±8.500,33 m².
 - Tata guna lahan Dan Jasa : Pedagangan
 - Garis sepadan bangunan (GSB) : 3 meter.
 - Jarak bebas antar bangunan : 14 meter.
 - Koefisien dasar bangunan (KDB) : 50% berlaku sistem blok.
 - Koefisien dasar hijau (KDH) : 10%.
 - Koefisien luas bangunan (KLB) : 2 poin.
 - Koefisien tapak basement (KTB) : 65%.
 - Jumlah lantai basement : 3 lantai maksimum.
 - Tinggi bangunan maksimum : 50 meter.
- (Sumber: <https://petaperuntukan.cktr.web.id/#>)

Dengan batas tapak Utara berupa rumah warga liar dan jembatan rel kereta api, batas tapak Timur berupa mushola dan Sungai Kali Mas, batas tapak Selatan perumahan warga dan gereja, dan batas tapak Barat berupa rusun TNI.

2. DESAIN BANGUNAN

2.1 Teori Yang Digunakan

Pasar loak bila dihubungkan dengan sistem maka pasar loak (sistem kecil) itu merupakan salah satu bagian ekologi dari kumpulan sistem pasar loak urban kota Surabaya (sistem besar) yang banyak berlokasi di wilayah kota lama dari Kota Surabaya menurut teori dari J. Brian

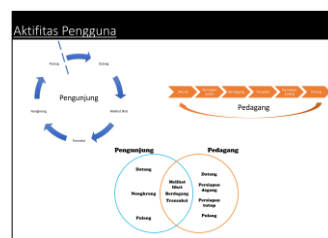
McLoughlin (McLoughlin, 1969). Sistem ini berjalan dengan baik bila tidak ada pasar loak yang bekerja diluar sistem yang ada dan mengganggu sistem sistem yang ada lainnya.

Untuk menyelesaikan masalah perancangan ini nantinya akan dibantu menggunakan teori ilustratif dari J. Brian McLoughlin (McLoughlin, 1969) yang berisikan 3 poin utama yaitu *activity* yang berkaitan dengan tipe, ukuran, dan karakteristik dari sebuah aktivitas yang berlangsung dalam bangunan nantinya, *space* berkaitan dengan jumlah, lokasi, dan intensitas guna dari sebuah ruangan dalam bangunan seperti apa nantinya, dan *communication* berkaitan dengan tipe dan mode bentuk sirkulasi seperti apa yang akan paling sesuai diterapkan pada bangunan ini nantinya.

Poin *activity* akan diterapkan dalam pengidentifikasian tipe pengguna, aktivitasnya, dan karakteristik dari kegiatan pengunjung, pedagang, pengelola dan servis. Poin *space* akan diterapkan pada jumlah luasan ruang yang dibutuhkan dan peletakan lokasi ideal dari kegiatan yang dilakukan oleh pengunjung, pedagang, pengelola, dan servis. Poin *servis* akan diterapkan pada penentuan tipe sirkulasi yang mampu mengakomodasi hampir semua tipe pengguna dan sarana sirkulasi yang dibutuhkan untuk membantu sirkulasi yang ada.

2.1 Tipe Pengguna

Pengguna bangunan ini nantinya diidentifikasi menjadi 4 tipe, yaitu pengunjung, pedagang, pengelola, dan servis. Untuk menghindari kegiatan yang bersinggungan antara pengunjung dan pedagang pada bangunan yang nantinya dapat menimbulkan hal yang tidak diinginkan maka untuk pedagang dan pengelola dapat datang lebih dulu dan pulang terlambat dari pada pengunjungnya untuk memberikan waktu persiapan berdagangnya.

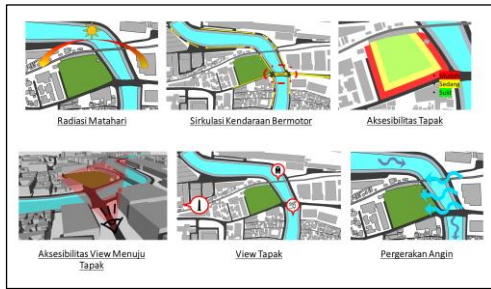


Gambar 2.1. Alur aktifitas pengguna

Pengguna	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	
Pengunjung																							
Pedagang/pengelola																							
Pedagang/melayan																							
Operasional																							

Gambar 2.2. Pembagian jam pengguna

2.2 Analisa Tapak



Gambar 2.3. Analisa tapak

Berdasarkan pergerakan matahari, bagian Utara dan Barat bangunan maupun tapak akan dibekikan semacam shading untuk pembayangannya. Sirkulasi kendaraan bermotor di sekitar tapak yang paling sering macet ada di jembatannya sehingga untuk jalan masuk dan keluar tapak bagi kendaraan bermotor harus agak menjauhi area yang macet. Aksesibilitas tapak paling mudah dan sedang nantinya akan digunakan sebagai area penerima dan aksesibilitas yang sulit akan digunakan sebagai area servis. Aksesibilitas view menuju tapak paling mudah itu didapat pada arah Timur hingga Tenggara menuju tapak. Tapak ini memiliki 3 view pemandangan yang bagus berupa jembatan rel kereta api, Sungai Kali Mas, dan sekitar Tugu Pahlawan jika dilihat pada ketinggian tertentu. Pergerakan angin utama pada tapak ini berasal dari Timur dan pergerakan angin mikro yang bergerak mengikuti aliran sungai.

2.3 Konsep Perancangan

Konsep perancangan pada bangunan ini nantinya akan menerapkan *hibridisasi*. Hibridisasi yang dimaksud disini adalah hibridisasi arsitektur yang berupa penggabungan beberapa aspek berbeda dalam ruang lingkup arsitektural antara 2 tipe bangunan yang berbeda menjadi 1 bentuk bangunan baru yang berbeda. 2 Tipe bangunan yang akan dihibridisasi nantinya adalah pasar tradisional dan pusat perbelanjaan, 2 tipe ini dipilih karena pasar loak gembong dan pasar minggu termasuk tipe pasar tradisional dan pusat perbelanjaan merupakan tipe pasar yang paling baik dalam penataannya dan sistem utilitas yang digunakan. Rencananya beberapa aspek dari pusat perbelanjaan ini akan digunakan untuk meningkatkan kinerja dari pasar tradisional agar dapat mengikuti perkembangan jaman dan bangunan nantinya dapat memberikan pengalaman berbelanja yang

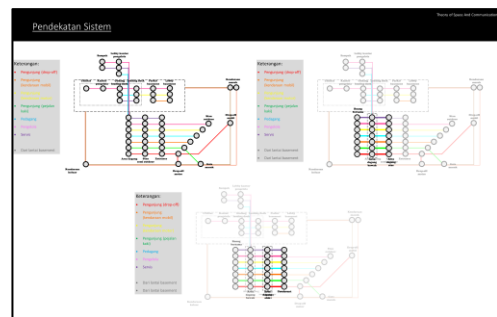
lebih baik daripada pasar tradisional pada umumnya. Sehingga bangunan pasar ini nantinya termasuk “model bangunan modern berkonsep mall” karena bentuknya dan “pasar ikonik” karena sirkulasinya untuk kepentingan turisme (Hermawan, Indarto, & Ismiyati, 2018).

2.4 Program Ruang

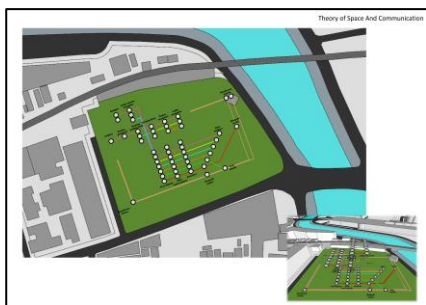
Pada bangunan pasar ini terdapat fasilitas fasilitas utama seperti area dagang yang dilengkapi dengan stan pedagang yang sudah disesuaikan dengan barang dagangannya, foodcourt, ruang bersama yang dapat digunakan untuk sebuah event atau acara. Sedangkan fasilitas pendukung, pada lantai basement terdapat parki motor dan mobil yang dilengkapi dengan ruang supirnya, loading dock yang dilengkapi dengan gudang barangnya, ruang pengelola, ruang security dan CCTV, serta berbagai macam ruang ruang utilitas seperti tandon bawah, ruang pompa utama dan pompa tambahan, STP, ruang trafo, dan MDP. Sedangkan pada lantai dasar terdapat lobby kantor pengelola, kantor pengiriman barang, ruang anak dan ibu, ruang genset, ruang PLN, dan ruang pengumpulan sampa sementara yang dilengkapi dengan gudang, ruang pemilahan, ruang pemindahan akhir.

2.5 Pendekatan Perancangan

Berdasarkan masalah desain, pendekatan perancangan yang digunakan adalah pendekatan sistem yang berupa sirkulasi, yang nanti akan dibagi menjadi 7 jalur sikulasi utama bagi pengunjung (pejalan kaki, drop-off, pengguna mobil dan motor), pedagang, pengelola, dan servis. Dipilihnya pendekatan ini dengan alasan agar pengunjung tidak tersesat dan dapat dengan mudah melakukan kegiatan berbelanja dan pedagang dapat melakukan kegiatan berdagangnya dengan nyaman dan tidak mengganggu kegiatan dari para pengunjung.



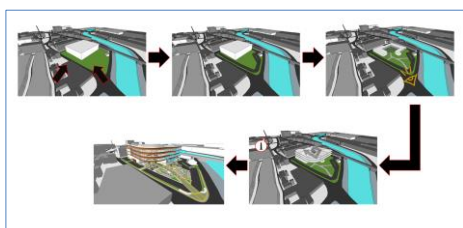
Gambar 2.4. Diagram konsep pendekatan perancangan



Gambar 2.5. Diagram konsep pendekatan perancangan.

Pengaplikasian pendekatan pada tapak didasarkan pada Analisa tapak yang ada, seperti masuk dan keluarnya kendaraan yang menjauhi jembatan, peletakan ruang ruang utilitas, servis, dan pengelola yang masuk kebagian dalam tapak untuk privasi, dan peletakan stan stan pedagang yang diletakkan di depan hingga tengah tapak. Untuk area dagang utama akan terbagi menjadi 3 bagian, yaitu area dagang utama bawah, atas, dan terakhir akan berupa foodcourt.

2.6 Transformasi Bentuk



Gambar 2.6. Zoning pada tapak

Tranformasi bentuk dimulai dengan peletakan bangunan utama yang masuk hingga bagian dalam tapak untuk tempat stan outdoor, kemudian mendefinisikan jalan masuk dan keluar kendaraan bermotor serta jalan kendararaan bermotor di dalam tapak. Bangunan nantinya akan di "coak" untuk membentuk entrance dan sirkulasi utama pejalan kaki menuju dalam bangunan dan penentuan peletakan stan outdoor. Kemudian bangunan yang bagian atasnya dibuat seperti ramp spiral menerus ke atas. Dan akhirnya akan menghadap ke Tugu Pahlawan untuk viewnya. Selain itu ingin menunjukkan bahwa lantai atas ini merupakan lanjutan dari sebuah sistem sirkulasi yang sudah ada sebelumnya. Ada keInginan menerapkan konsep "mlaku mlaku" pada tapak dan bangunan ini. Dan pada fasad akhir bangunan nantinya tidak akan ditembok full untuk penghawaan alami dari terjadinya cross dan stack ventilation.

2.7 Perancangan Tapak dan Bangunan



Gambar 2.7. Site plan

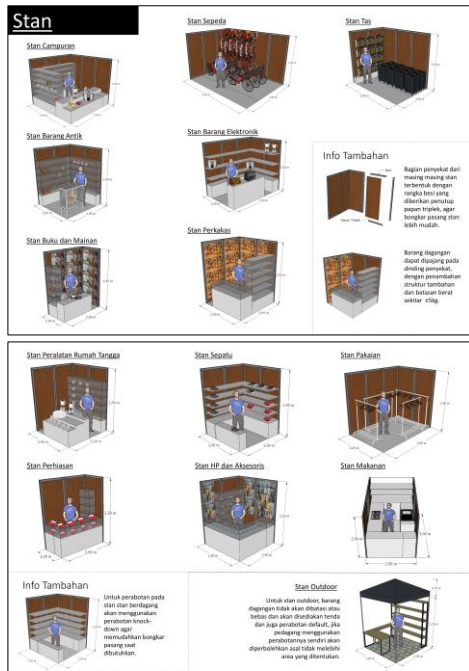


Gambar 2.8. Tampak keseluruhan

Bangunan dan tapak didesain dengan pendekatan sistem yang berupa sirkulasi, sehingga sirkulasi yang ada pada tapak dan bangunan akan sangat diperhatikan. Seperti penggunaan ramp hampir pada seluruh bagian tapak dan bangunan untuk pengguna difabel agar dapat bergerak mandiri menyusuri bagian bagian bangunan dan tapak, terlebih lagi bagian lantai bangunan atas yang menyerupai ramp dengan mempertimbangkan kebutuhan difabel ini juga dengan perbandingan kemiringan setiap kenaikan 1 meter memiliki panjang 20 meter. Dan untuk transportasi vertical pada bangunan selain ramp, berupa lift yang dapat membantu difabel mengakses lantai bagian atas. Selain penggunaan ramp, bangunan dan tapak juga dilengkapi dengan penggunaan tactile untuk pengguna difabel lainnya. Untuk fasad bangunan tidak akan ditembok full agar terjadi cross ventilation dan void bangunan untuk stack ventilation. Penggunaan horizontal dan vertical shading device akan menggantikan peran dinding sebagai selimut pada bangunan ini nantinya.

2.8 Bentuk Stan Pedagang

Ukuran dan perabotan display stan pedagang yang ada akan menyesuaikan dengan 13 tipe barang dagangan para pedagang nantinya, untuk penentuannya melalui sistem survey lapangan untuk kebutuhan luasan area dagangnya dan cara pendisplayannya juga.



Gambar 2.9. Bentuk stan pedagang

Untuk penyekat stan terbentuk dari rangka besi dan papan triplek dan perabotannya akan menggunakan sistem “knock-down” agar proses bongkar pasangannya lebih mudah. Sedangkan untuk stan outdoornya akan disediakan tenda dan perabotan default, dan untuk barang yang diperdagangkan tidak akan dibatasi.

3. Pendalaman Desain

Pendalaman yang dipilih adalah karakter ruang, untuk mendeskripsikan beberapa ruangan yang ada pada bangunan pasar ini nantinya, seperti pembentukan estetika dan beberapa aspek yang membantu memperjelas sirkulasi dalam bangunan. Untuk karakter ruang pada bangunan ini nantinya akan terbagi menjadi 2 tipe yaitu area dagang dan foodcourt, meskipun kedua area ini memiliki perbedaan yang tidak terlalu mencolok. Secara general permainan estetika pada bagian dalam bangunan

3.1 Area Dagang Barat

Area Dagang barat ini memiliki shading device horizontal yang lebih rapat untuk

pembayangan yang lebih maksimal karena letak area dagang yang berada di Barat akan menerima panas matahari dari siang hingga sore menjelang malam.



Gambar 3.1. Isometri & transformasi bentuk pavilion Bali

3.2 Area Dagang Timur

Area Dagang Timur ini memiliki shading device horizontal yang lebih longgar dari pada yang ada di Barat karena area ini tidak menerima panas matahari seperti area dagang di Barat.



Gambar 3.2. Isometri & transformasi bentuk pavilion Bali

3.2 Area Foodcourt

Area Foodcourt ini memiliki peletakan stan dagang dan area makan yang terletak dibagian pinggiran dengan jalan sirkulasi utama yang memotong di tengah.



Gambar 3.3. Isometri & transformasi bentuk pavilion Bali

Untuk perabotan seperti meja dan kursi area makan akan menggunakan material daur ulang dari pallet kayu. Dan pada area foodcourt ini

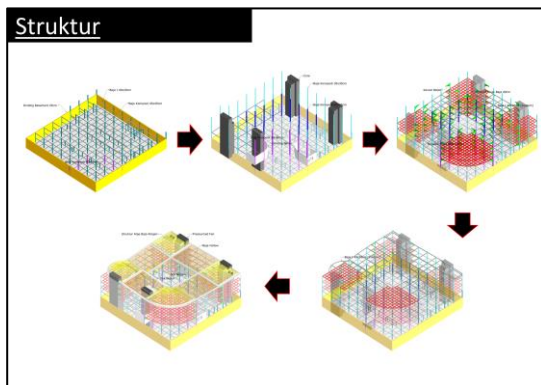
pada bagian langit langitnya akan ditutup dengan plafon GRC, karena rangka besi yang nantinya terekspos akan terasa terlalu berlebihan.



Gambar 3.4. Isometri & transformasi bentuk pavilion Bali

4. Sistem Struktur

Sistem struktur utama pada bangunan pasar loak baru ini menggunakan sistem rangka kaku balok kolom dengan core. Pada lantai basement, dinding perimeternya akan menggunakan dinding basement ketebalan 45 cm. Core dan kolom kolom komposit bangunan akan menerus dari lantai basement hingga lantai atap. Kolom akan memiliki perbedaan ketebalannya karena ada lantai yang kantilever, dan lantai tersebut nantinya akan menggunakan struktur truss baja yang dibantu konsol beton bertulang dengan struktur lantainya menggunakan kalsofloor 20 agar beban mati struktur tidak terlalu berat, sedangkan pada lantai yang berupa ramp akan menggunakan baja I khusus mengikuti derajat lantai. Stuktur atap akan menggunakan struktur atap baja ringan dengan penutup atap spandek dan pada atap datar atau ramp akan menggunakan menggunakan struktur rangka grid besi hollow dengan penutup atap polikarbonat. Dan pada perimeter lantai atap ini akan menggunakan dak beton sebagai jalur maintenance.

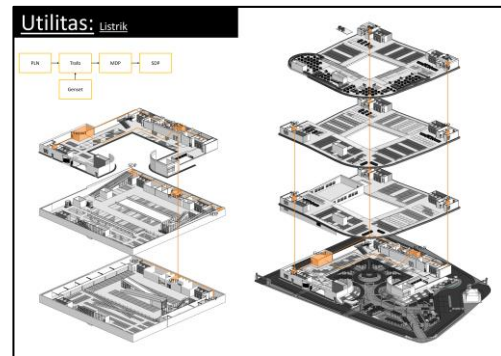


Gambar 4.1. Isometri sistem tata udara

5. Sistem Utilitas

5.1 Sistem Utilitas Listrik

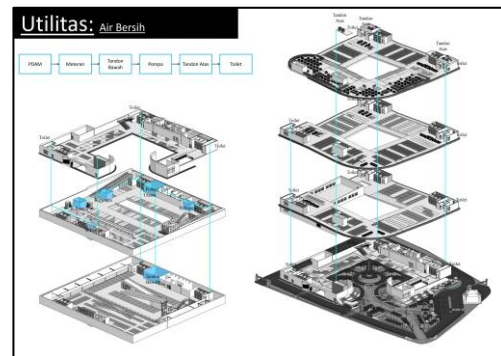
Sistem utilitas listrik dimulai dari ruang PLN atau genset menuju ke ruang trafo dan dilanjutkan menuju ke ruang MDP sebelum disalurkan menuju SDP yang terletak di setiap lantai bangunan.



Gambar 5.1. Isometri utilitas listrik

5.2 Sistem Utilitas Air Bersih

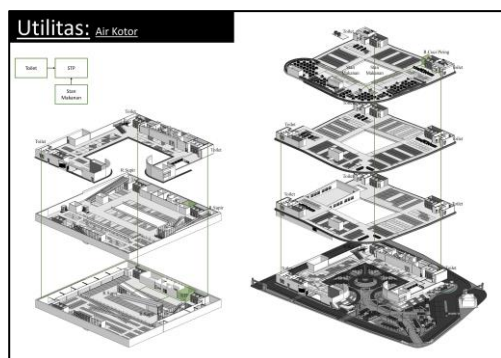
Sistem utilitas air bersih menggunakan sistem downfeed dengan tandon bawah, ruang pompa utama, dan ruang ruang pompa pendukung yang terletak di basement. Dan air bersih yang berasal dari basement akan disalurkan ke tandon atas di lantai atap sebelum disalurkan ruang ruang atau area yang membutuhkan air bersih.



Gambar 5.2. Isometri utilitas air bersih

5.3 Sistem Utilitas Air Kotor

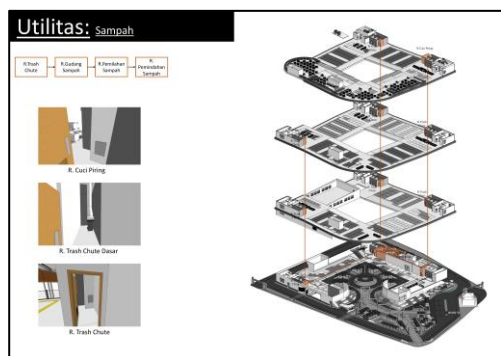
Air kotor pada bangunan ini nantinya akan disalurkan dari shaft yang ada di toilet menuju ke STP yang terletak di basement.



Gambar 5.3. Isometri utilitas air kotor

5.4 Sistem Utilitas Sampah

Sampah pada bangunan akan melalui ruang trash chute yang ada pada setiap lantai bangunan kecuali basement, kemudian dikumpulkan pada ruang trash chute lantai dasar sebelum dikirim ke ruang ruang pengelolaan sampah bangunan.



Gambar 5.4. Isometri utilitas sampah

5. Kesimpulan

Perancangan bangunan Pasar Loak Baru di Surabaya telah mencoba untuk menyelesaikan masalah perancangan, yaitu menciptakan bangunan pasar baru untuk lebih modern, tertata dalam penataan tempat berjualannya, lebih bersih, memiliki pengelolaan yang jelas, dan ramah terhadap pengunjung difabel. Terlebih lagi mampu menyelesaikan masalah yang ada dari Pasar Gembong Tebasan dan Pasar Minggu Tugu Pahlawan. Hal ini dapat dilihat dari penataan dan pengelompokan stan dagang dalam bangunan, utilitas utilitas yang digunakan untuk mendukung kegiatan berdagang dan berbelanja, jalur sirkulasi yang jelas bagi para pengguna bangunan ini nantinya, penggunaan ramp, tactile, dan lift yang mendukung pengunjung difabel untuk dapat bergerak mandiri. Perancangan ini diharapkan dapat menjadi ide tipologi baru dari desain bangunan pasar loak yang akan dibangun dikemudian hari nantinya, dan diharapkan bangunan ini juga mampu mengubah pandangan jelek dari masyarakat

terhadap pasar loak yang ada. Karena pasar loak terlihat tidak rapi, berantakan, dan kotor itu karena penanganan dan pengelolannya yang tidak diatur dengan baik dan diharapkan dari perancangan ini dapat membantu meningkatkan minat masyarakat umum untuk datang dan berbelanja di pasar loak.

DAFTAR PUSTAKA

- Brian J. M. (1969). *Urban and regional planning*. Western Printing Service.
- Hermawan, F., Indarto, H., & Ismiyati. (2018). Components of Indonesian traditional market: Design tools for revitalisation. In B. H. Setiadji, A. L. Han, A. Widodo, J. D. Setiawan, O. Kurdi, & J. U. D. Hatmoko (Eds.), *MATEC Web of Conferences* (Vol. 159, p. 01020). <https://doi.org/10.1051/mateconf/201815901020>
- Peta RDTR (2020). <https://petaperuntukan.cktr.web.id/#>
- Rompis, F. D. (2013). Hibridisasi Fungsi Pasar Tradisional Dan Mall. *Jurnal Arsitektur DASENG*, 2(1), 61-66.
- Pemerintah Kota Surabaya. (2014) Peraturan Walikota Surabaya Nomor 75 tentang Rencana Detil Tata Ruang dan Peraturan Zonasi Kota Surabaya Tahun 2018-2038. <https://jdihn.go.id/search/daerah/detail/986137>