

PERANCANGAN PASAR BARU MARABAHAN

Abdurrahman Al-Arif

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
1610812310001@mhs.ulm.ac.id

Ira Mentayani

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
ira_arch@ulm.ac.id

ABSTRAK

Kota Marabahan adalah ibu kota Barito Kuala yang sekaligus menjadi pusat pemerintahan dan perekonomian dilihat dari penataan kotanya antara pemerintahan dan pusat perekonomian masyarakat terletak di pasar, Kota marabahan juga mendapat semboyan kata Bahalap (cantik) , namun penataan pasar yang ada terlihat kumuh yang membuat semboyan tersebut bertolak belakang dengan adanya penataan pasar dan fasilitas yang kurang untuk para masyarakat dimana sumber perekonomian kebanyakan masyarakat kota marabahan adalah petani dan pedagang. Untuk penataan kota Marabahan dengan adanya perancangan pasar untuk masyarakat dengan fasilitas dan analisis berdasarkan situasi lingkungan kota marabahan menggunakan pendekatan arsitektur perilaku dengan metode *Behavior setting*. Yang menggabungkan dua aspek yaitu antara lingkungan dan perilaku masyarakat. Hasil dari perancangan pasar baru marabahan adalah adanya lapak untuk para pedagang eceran dan penataan kios dan toko bahkan menata tata letak parkir motor yang dulunya menggunakan jalan raya.

Kata kunci: Lingkungan, Pasar Marabahan, Behavior Setting

ABSTRACT

Marabahan City is the capital city of Barito Kuala which is also the center of government and economy, seen from the arrangement of the city between the government and the community's economic center located in the market. Marabahan City also gets the motto of the word Bahalap (beautiful) contrary to the existence of market arrangements and lacking facilities for the community where the source of the economy for most of the people of the Marabahan city are farmers and traders. For the arrangement of the city of Marabahan with the market design for the community with facilities and analysis based on the environmental situation of the city of Marabahan using a behavioral architectural approach with the Behavior setting method. Which combines two aspects, namely between the environment and people's behavior. The result of the design of the new Marabahan market is the existence of stalls for retail traders and the arrangement of stalls and shops and even the layout of the motorcycle parking lot which used to use the main road.

Keywords: Environment, Marabahan Market, Behavior Setting

PENDAHULUAN

Pasar baru marabahan di bangun awalnya beralaskan batu bata dan tidak ada bentuk bangunannya hanya ada lapak-lapak untuk para pedagang, pasar marabahan ini ada sejak tahun 1972 yang letaknya berada di tengah-tengah ibu kota marabahan, pasar yang pertama ada di jalan Panglima Wangkang luas keseluruhan untuk pasar marabahan sekitar 14.440m² dan di dalamnya 130 toko/kios dan 40 lapak pedagang yang terdaftar di pasar tersebut. Dulu Marabahan bisa dibilang kota mati karena akses utama untuk ke kota marabahan hanya bisa diakses menggunakan jalur air yaitu penyebrangan ferry roda 2, 4 dan 6, letak ferrynya pun dari kota marabahan membutuhkan waktu sekitar 20 menit untuk sampai, namun pemerintah membuat jalur alternatif untuk jalur darat yaitu pembangunan jembatan rumpian yang diresmikan tahun 2008 pembangunan jembatan ini mempermudah akses untuk para pedagang yang dari luar kota yang notabennya penjual pakaian sepatu dan tas berasal dari kota Banjarmasin. Pasar marabahan yang baru direnovasi pada tahun 2018 dan didirikan bangunan untuk mempermudah pengguna pasar dan tidak lagi repot untuk mendirikan lapak dari kayu-kayu. Seiring dengan perkembangan di kabupaten barito kuala khususnya di marabahan perekonomian meningkat dan mayoritas para pedagang dari berbagai desa di kota marabahan merupakan PKL di pasar dan menjual berbagai jenis hasil bumi seperti sayur, hasil sungai (ikan), ternak dan hasil olahan makanan seperti gorengan, olahan rujak/manisan dan lainnya.



*Gambar 1. Dermaga Pasar Marabahan
Sumber:google earth*

Diambil dari data tahun 2011 lalu dimana pasar marabahan terpilih menjadi pasar percontohan dari 79 pasar yang ada di Indonesia. Renovasi pasar yang baru beberapa tahun lalu yang telah diresmikan bahwa telah selesai pembangunan pada tahun 2018 dengan bangunan pasar yang baru beberapa tahun belakangan ini bangunan pasar yang baru memiliki beberapa kendala dan masalah sehingga bangunan yang baru hanya bertahan beberapa tahun dan pada akhirnya tidak terlalu digunakan sehingga pedagang-pedagang membuka lapak lagi diluar bangunan dan menggunakan lahan parkir sebagai wadah berjualan. Lokasi pasar sangat strategis karena lokasi tersebut terletak di pusat kota yang berdekatan dengan kantor bupati dan ulek siring marabahan serta berdekatan dengan dermaga yang biasanya digunakan untuk transportasi air, di dermaga tersebut juga ada beberapa toko para pedagang makanan dan toko handphone, dermaga tersebut menjadi penghubung daerah antara marabahan dan daerah lepasan, meskipun ada jalur darat akan tetapi jarak menjadi jauh dan banyak memakan waktu karena memutar.



Gambar 2. Pasar Marabahan
Sumber : Data Penulis 2022

Digambar di atas para pedagang menggunakan trotoar jalan untuk tempat mereka berjualan namun banyak juga para pengguna jalan yang memakai motor untuk melalui jalan yang dipakai untuk dijadikan pasar bahkan para becak pun membuka pangkalan mereka di tengah-tengah jalan yang mengakibatkan kemacetan.



Gambar 3. Area Pertokoan
Sumber : Data Pribadi 2022

Area bangunan dan toko atau kios berbeda bangunan, bangunan yang sekarang menutupi bagian dari toko atau kios yang ada di sekitar bangunan dimana akses bukaan dari bangunan terlalu kecil sehingga membuat toko-toko ini sulit dilihat dari dalam bangunan, fasilitas dari toko atau kios pun masih kurang lengkap dimana tidak adanya penanda toko dan nama toko yang

mempermudah para pedagang untuk mencari keberadaannya.

PERMASALAHAN

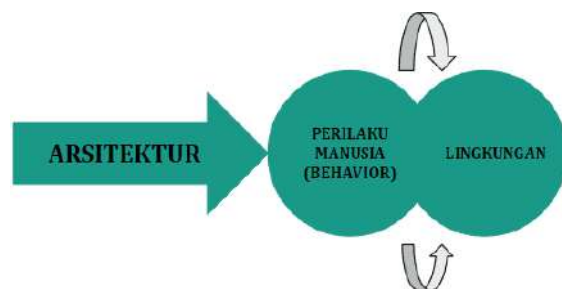
Dari beberapa permasalahan yang diatas tentang tata letak dan akses untuk pengguna dan pedagang maka, area parkir yang tidak ada, pangkalan untuk becak dan ojek maka permasalahan arsitektur“ *Bagaimana merancang bangunan pasar yang mudah di akses untuk penggunaanya*”

TUJUAN PERANCANGAN

Dengan adanya perancangan Pasar Baru Marabahan agar penataan pasar teratur dan mempermudah akses jalan serta menata kota Marabahan jauh dari kata kumuh karena lokasi pasar berada di pusat kota Marabahan.

Metode Penyelesaian Masalah *Behavior Setting*

Behavior setting adalah sistem sosial berskala kecil, dibatasi oleh waktu dan tempat, terdiri dari users dan benda – benda fisik dimana ruang dan waktu sebagai batas identifikasi pola perilaku dan user dan objek merupakan komponen utama karena user-lah yang membuat perilaku itu ada. Kendati demikian, interaksi user dengan objek menentukan apa itu *behavior setting*.



Gambar 5. Behavior setting
Sumber : Data Penulis

Arsitektur perilaku digunakan sebagai dasar operasi perancangan Pasar Baru Marabahan. Operasi perancangan Tujuannya adalah untuk mengevaluasi kinerja bangunan yang ada dan kemudian membangunnya kembali dengan proposal desain baru. Merancang penerapan pengaturan perilaku untuk pembangunan pasar Baru Marabahan Ini dilakukan dengan mengidentifikasi pola fungsional di setiap zona yang menghasilkan persyaratan berdasarkan jenis kendala spasial. Kebutuhan ini diperhitungkan saat merancang lingkungan perilaku, seperti B. Ruang dengan batas permanen di zona pendukung dan administrasi, batas semi permanen di zona jual beli, dan ruang informal di zona komunitas.

TINJAUAN PASAR

Pasar adalah tempat bertemunya dua pihak atau lebih untuk melakukan transaksi ekonomi, termasuk yang bukan alat pembayaran yang sah. Transaksi pasar dapat melibatkan pertukaran barang, jasa, tenaga kerja, modal, sekuritas, informasi, dan mata uang. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pasar adalah tempat sekelompok orang dapat melakukan transaksi jual beli.

A. Fungsi Sarana Distribusi

Pasar adalah tempat transaksi antara produsen dan konsumen, komoditas yang memenuhi permintaan serta penawaran dan permintaan. Pasar difungsikan sebagai wadah penyaluran barang untuk para konsumen. Berkat pasar, produsen dapat terhubung secara langsung atau tidak langsung untuk membawa produknya ke konsumen.

B. Pembentuk Harga

Pasarlah yang menentukan harga suatu barang atau jasa. Inilah mengapa kita sering mengetahui mekanisme pasar. Harga ini mungkin meningkat atau menurun tergantung pada tinggi minat para pembeli. Pembeli yang membutuhkan barang akan berusaha membeli barang atau jasa dengan harga serendah mungkin agar mendapatkan kesepakatan yang baik antara kedua belah pihak.

C. Sebagai Wadah Promosi

Pemasaran adalah sarana pemasaran atau memperkenalkan produk atau jasa kepada pembeli potensial dalam hal manfaat, kualitas, utilitas, harga dan fitur.

D. Sistem pasar sebagai jasa

Pasar dapat dianggap sebagai sistem layanan yang mencakup dari beberapa komponen seperti, Konsumen, pedagang, bahan dan elemen perdagangan. Interaksi antar komponen ini memunculkan aktivitas pasar yang mendefinisikan fisik. Jenis pasar juga ada dua macam berdasarkan transaksinya ada yang namanya pasar tradisional dimana pembeli dan penjual di pasar dapat bertransaksi secara langsung satu sama lain. Berbagai barang dagangan merupakan kebutuhan sehari-hari. Umumnya pasar modern terletak di pusat perbelanjaan atau tempat lain yang sangat luas. Di pasar modern, transaksi pasar diselesaikan secara tidak langsung. Saat pembeli melihat label harga dan langsung membayar sesuai dengan label yang tertera.

PEMBAHASAN

A. Lokasi

Lokasi site terletak di pusat kota atau di tengah kota marabahan yang jarak tempuh yang dilalui bisa dibilang mudah ditemui dan diakses oleh warga masyarakat kota marabahan, dari lokasi rumah saya di desa sungai raya bisa dibilang jauh mungkin memakan waktu dari sekitar +15 menit hingga +20 menit menuju lokasi pasar, lokasi pasar ini merupakan lokasi yang sangat strategis untuk tempat interaksi dan untuk menjadi pusat perbelanjaan untuk masyarakat kota marabahan dan sekitarnya lokasi yang terletak di kota dan di sekitarnya permukiman.



Gambar 6. Provinsi Kalimantan Selatan

Sumber : Data Penulis 2022

B. Konsep Rancangan

1. Pemilihan Tapak

Lokasi dari konteks bangunan yang akan didesain dan di sekitar site juga 50% - 70% yaitu pemukiman warga dan juga terletak di tengah-tengah kota marabahan.



Gambar 7. Lokasi Pasar Marabahan

Sumber : Google earth

2. Batas Tapak

Luas tapak adalah 6.397,4 m² dengan batasan-batasan site adalah sebagai berikut:

- Utara : sungai barito.
- Selatan : bangunan komersial dan permukiman.
- Timur : pemukiman warga.
- Barat : Perkantoran dan rumah bupati barito kuala.



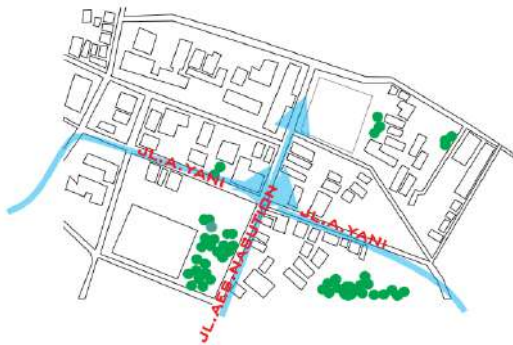
Gambar 8. Lokasi Pasar Marabahan

Sumber : Data Penulis

3. Jaringan Jalan Aksesibilitas

Akses menuju site pada kota Marabahan karena terletak di tengah-tengah kota maka waktu tempuh yang oleh masyarakat dari +5 menit dari yang terdekat hingga +30 menit - +45 menit untuk daerah seberang kota seperti, desa banua anyar ,

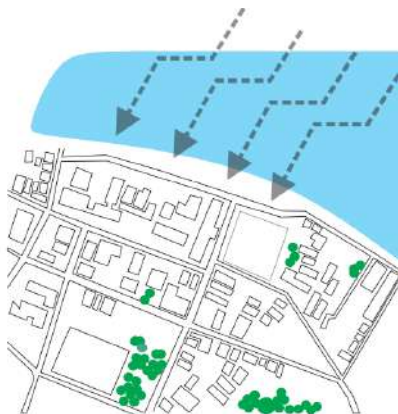
lapasan, barambai serta sei gampa untuk pengguna yang menggunakan jalur darat.



Gambar 9 Analisis Jalan

Sumber : Analisis Penulis 2022

Akses kedua bisa menggunakan perahu atau kapal akses ini juga menjadi alternatif untuk masyarakat tidak ingin memutar jauh untuk menuju pasar bahkan untuk penyebrangannya pun sudah ada bisa untuk motor tetapi tidak untuk mobil.



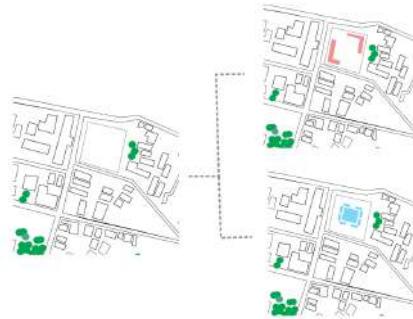
Gambar 10 Analisis Jalan

Sumber : Analisis Penulis 2022

4. Elemen Pendekatan

Analisa tapak pada kawasan mengikuti jalan karena tapak berada di 2 sisi jalan yang berbeda namun dengan kondisi jalan utama yang digunakan untuk pengguna motor atau mobil dua arah maka area parkir dan area masuk menjadi akses utama satu untuk akses masuk ke parkir

dan satunya akses untuk keluar dari area bangunan, serta bangunan memiliki beberapa sisi untuk penyesuaian terhadap kondisi tapak.



Gambar 11 Analisis Jalan

Sumber : Analisis Penulis 2022

5. Pengelolaan lanskap

Analisis lanskap pada kawasan adalah menambah beberapa vegetasi karena kawasan berada di perkotaan dan kurangnya ada tanaman di sekitar tapak dan mengurangi sedikit rasa sesak di area tapak.



Gambar 12 Lanskap Kawasan Pasar

Sumber : Analisis Penulis 2022

HASIL

Beberapa hasil rancangan bangunan Pasar Baru Marabahan dengan metode *behavior setting*.



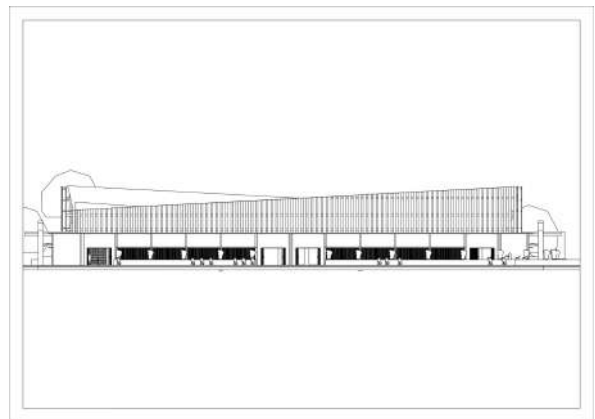
Gambar 13 Hasil Exterior
Sumber : Analisis Penulis 2022



Gambar 16 Hasil Exterior
Sumber : Analisis Penulis 2022



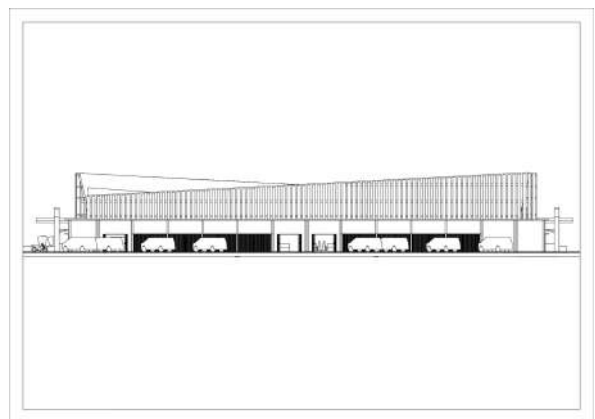
Gambar 14 Hasil Interior
Sumber : Analisis Penulis 2022



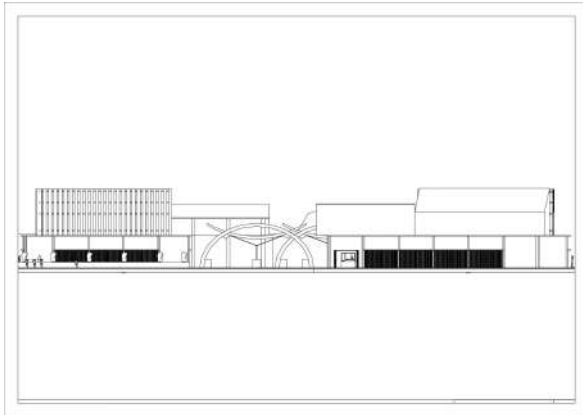
Gambar 17 Tampak Depan
Sumber : Analisis Penulis 2022



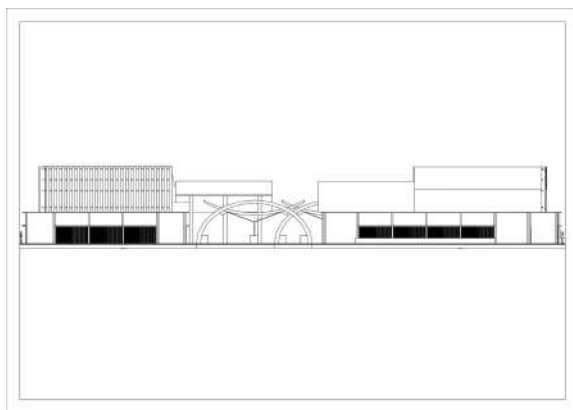
Gambar 15 Hasil Interior
Sumber : Analisis Penulis 2022



Gambar 18 Tampak Belakang
Sumber : Analisis Penulis 2022



Gambar 19 Tampak Samping Kanan
Sumber : Analisis Penulis 2022



Gambar 20 Tampak Samping Kiri
Sumber : Analisis Penulis 2022

KESIMPULAN

Seiring berjalannya waktu pedagang yang ada di pasar Marabahan semakin banyak, penambahan pedagang biasanya disebabkan dari masyarakat marabahan yang suka berjualan dan meneruskan usaha keluarga. Biasanya pedagang pasar marabahan dari subuh sudah ada yang berjualan, dan berlangsung setiap hari lokasi tempat para pedagang pun tidak berada dibangun yang telah direnovasi karena untuk para pedagang subuh tidak memiliki tempat sehingga mereka membuat lapak sendiri di trotoar jalan sehingga membuat tidak teratur dan membuat kemacetan untuk

pengguna jalan. Jumlah para pedagang subuh ada sekitar 50-60 lapak dengan beberapa jenis jualan seperti sayur, ayam potong, kerupuk, dan kue. ada yang berlapak sendiri dan ada juga yang memakai gerobak dorong. Dari permasalahan yang telah dijelaskan bahwa tata letak dan sirkulasi yang mendasari saya membuat rancangan Pasar Baru Marabahan dengan metode penyelesaian Behavior Setting, tentang perilaku manusia dan membatasi pola pikir manusia membutuhkan ruang yang memperkecil imajinasi para pedagang .

DAFTAR PUSTAKA

Referensi Buku dan Jurnal

Aliyah, I., Daryanto, T. J., & Rahayu, M. J. (2007). *Peran Pasar Tradisional dalam Mendukung Pengembangan Pariwisata Kota Surakarta*. Gema Teknik

Laurens, J. M. (2004). *Arsitektur dan Perilaku Manusia*. Jakarta: Grasindo.
 Mangunwijaya, Y. B. (1988). *Wastu Citra*. Jakarta: PT. Gramedia.

Setiawan, H. B. (2010). *Arsitektur, Lingkungan, dan Perilaku*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

J. Lang, *Creating Architectural Theory: The Role of the Behavior Sciences in Environmental Design*. New York: Van Nostrand Reinhold Company, 1987

R. Barker, *Ecological Psychology: Concept and Methods for Studying the Environment of Human Behaviour*. California: Stanford University Press, 1968.

Neufert, *Data Arsitek*, Airlangga, Jakarta, 1993

Website

2012. *Pasar Baru Marabahan. Jadi Percontohan*.
[Http://www.radarbanjarmasin.co.id](http://www.radarbanjarmasin.co.id).

BSNI. (2015). *SNI 8152:2015 tentang Pembangunan dan Pengelolaan Pasar Rakyat* . Jakarta: Badan Standarisasi Nasional Indonesia