

PUSAT BARANG BEKAS LAYAK PAKAI DI KOTA BANJARBARU

Muhammad Baidi Rahmatillah

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
1810812110007@mhs.ulm.ac.id

Muhammad Tharziansyah

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

ABSTRAK

Perancangan Pusat Barang Bekas Layak Pakai di Kota Banjarbaru dilatarbelakangi oleh meningkatnya produksi sampah di Kota Banjarbaru pasca pandemi COVID-19 dan maraknya toko barang bekas yang menjual barang bekas impor ilegal. Permasalahan yang dihadapi berupa banyak toko barang bekas yang memberikan pengalaman berbelanja yang kurang memadai sehingga tidak menarik pengunjung. Metode perancangan yang dipakai adalah Program Arsitektur dengan pengelolaan informasi lalu menganalisis desain untuk menghasilkan desain yang tepat. Konsep Perancangan memakai *One Stop Shopping Experience* yang memberikan pengalaman berbelanja lengkap mulai dari menjual dengan sistem konsinyasi, membeli, dan mencoba barang bekas yang ada dalam satu fasilitas. Desain perabot memakai konsep *upcycling waste* sebagai solusi untuk mengurangi produksi sampah di Kota Banjarbaru. Hasil desain berupa bangunan dua lantai memanjang yang dikelilingi fasad jendela dan pintu bekas. Luas bangunan 1875m² yang menghadap ke utara dengan dua fungsi utama yaitu pusat layanan barang bekas dan area belanja barang bekas.
Kata kunci: Barang Bekas, Program Arsitektur, *Pengalaman Berbelanja, Daur Ulang*

ABSTRACT

The design of the Used Goods Center in Banjarbaru City was motivated by the increased production of waste in Banjarbaru City after the COVID-19 pandemic and the proliferation of secondhand shops selling illegally imported used goods. The problems faced are in the form of many used goods stores that provide an inadequate shopping experience so that they do not attract visitors. The design method used is the Architectural Program by managing information and then analyzing the design to produce the right design. The design concept uses a One Stop Shopping Experience which provides a complete shopping experience, starting from selling on a consignment system, buying, and trying used goods in one facility. The furniture design uses the concept of upcycling waste as a solution to reduce waste production in Banjarbaru City. The result of the design is an elongated two-story building surrounded by old window and door facades. The building area is 1875m² facing north with two main functions, namely a used goods service center and a used goods shopping area.
Keywords: *Used Goods, Architectural Programming, Shopping Experience, Upcycling*

PENDAHULUAN

Kota Banjarbaru merupakan pusat pemerintahan dari Provinsi Kalimantan Selatan, dengan luas wilayah 371,38 km² dan jumlah penduduk sebanyak 253.442 jiwa (Badan Pusat Statistik, 2020). Banjarbaru memiliki kepadatan penduduk yang tergolong rendah, namun Kota Banjarbaru memiliki posisi yang sangat strategis karena memiliki akses jalan yang menghubungkan Banjarmasin-Kotabaru dan Banjarmasin-Hulu Sungai hingga ke Provinsi Kalimantan Tengah dan Kalimantan Timur.

Kota Banjarbaru tidak hanya menjadi pusat pemerintahan namun juga menjadi pusat perdagangan dan layanan, karena banyak dilewati oleh pengendara yang ingin bepergian lintas kabupaten dan provinsi. Namun, kota Banjarbaru mengalami penurunan pertumbuhan ekonomi hingga -4,9% yang diakibatkan oleh Pandemi COVID-19, banyak usaha-usaha dari yang kecil hingga besar gulung tikar karena dampak dari Pandemi COVID-19 yang berlangsung. Di triwulan I-2021 pertumbuhan ekonomi mulai kembali normal di angka -1.25% dan mengalami kenaikan pesat di triwulan II-2021 yang dimana angkanya mencapai 4,4%, angka ini tercatat sebagai angka tertinggi sejak 2019 yang hanya berada di 4,2%.

Pertumbuhan ekonomi yang pesat ini dibuktikan dari banyaknya tempat dan pusat perbelanjaan yang berdiri di tahun 2022. toko barang fashion bekas atau biasa disebut *thrift shop*. *Thrift shop* adalah istilah yang muncul setelah istilah lain yang berkaitan dengan penjualan barang bekas, seperti *second hand* atau loak. Saat ini orang lebih banyak menggunakan istilah *thrift shop* untuk mendefinisikan tempat yang menjual barang bekas dengan harga terjangkau.

PERMASALAHAN

Awalnya *Thrift Shop* dianggap bisa menjadi solusi untuk meningkatkan pertumbuhan ekonomi dan mengurangi produksi sampah di Kota Banjarbaru karena menjual barang bekas dengan harga terjangkau dan diminati oleh remaja. Memang meningkatkan pertumbuhan ekonomi, namun ternyata bukannya mengurangi produksi sampah, toko *thrift* malah kebanyakan menjual produk barang bekas ilegal yang diimpor dari luar negeri yang justru malah akan menambah produksi sampah di Kota Banjarbaru. Hal ini dibuktikan dengan data dari Badan Pusat Statistik Kalimantan Selatan, Pertumbuhan PDRB tahunan Kota Banjarbaru paling tinggi di sektor import hingga mencapai 30% dari total PDRB 2021. Padahal Import Barang Bekas terutama Pakaian sudah dilarang di Permendag No 51 Tahun 2015 tentang Larangan Impor Pakaian Bekas.

Meningkatnya Pertumbuhan Ekonomi secara pesat di Kota Banjarbaru memiliki dampak yang positif yaitu meningkatnya kesejahteraan masyarakat. Namun, di satu sisi dengan meningkatnya kesejahteraan, timbulah gaya hidup yang konsumtif terutama untuk barang lifestyle dan rumah tangga. Gaya hidup konsumtif ini tidak hanya untuk memenuhi kebutuhan sehari – hari, tetapi juga untuk menaikkan gaya hidup dan status sosial mereka. Kebanyakan masyarakat akan membeli produk bermerek keluaran terbaru yang dikeluarkan oleh pihak produsen sehingga barang yang terdahulu dianggap sudah ketinggalan jaman dan menjadi tumpukan barang yang tidak terpakai di rumah lalu rusak dan menjadi sampah. Dinas Lingkungan Hidup Banjarbaru mencatat bahwa sampah Banjarbaru mencapai 130 ton harinya. Padahal apabila dijual kembali dengan harga yang terjangkau, barang - barang bekas layak pakai ini juga bisa

membantu memenuhi kebutuhan masyarakat yang membutuhkan.

Selain masalah legalisasi dan meningkatnya produksi sampah, keberadaan tempat perbelanjaan barang bekas di Banjarbaru tidak seimbang dengan jumlah dan minat masyarakat yang tinggi. Seringkali fasilitas toko - toko barang bekas di Banjarbaru kurang niat dan kurang menarik dalam memberi pengalaman berbelanja yang baik, dimana biasanya tidak menyediakan fasilitas penunjang sehingga mengurangi minat pengunjung untuk berlama - lama dan menikmati pengalaman berburu barang bekas.

Toko - toko barang bekas yang ada di Kota Banjarbaru juga kebanyakan berada di kawasan Pinggiran Kota Banjarbaru dan terpencil yang sulit dijangkau oleh masyarakat dengan desain bangunannya yang monoton, dengan bentukan seperti toko pada umumnya tanpa mencerminkan identitas dari produk yang dijual.

Mengacu pada beberapa hal yang melatar belakangi dirancangnya Pusat Barang Bekas Layak Pakai di Kota Banjarbaru, maka rumusan permasalahan yang diangkat adalah :Bagaimana mendapatkan landasan konseptual perancangan Pusat Barang Bekas Layak Pakai di Kota Banjarbaru yang menekankan pada aspek pengalaman berbelanja yang lengkap dengan sistem dan tata ruang yang berdampak positif terhadap lingkungan?

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Umum Retail

1. Definisi Retail

Aktivitas ritel adalah bagian penting dari proses rantai konsumsi. Menurut KBBI, retail adalah usaha bersama dalam bidang perniagaan dalam jumlah kecil kepada pengguna akhir. Kegiatan ini disebut juga penjualan eceran karena kegiatannya

adalah menjual produk kepada konsumen akhir (Goworek & McGoldrick, 2015).

2. Jenis Retail

Berdasarkan tingkat modernitasnya, bisnis ritel dapat diklasifikasikan menjadi ritel tradisional dan ritel modern.

3. Ukuran dan Standar Toko Modern

Menurut Perpres No 112 tahun 2007 tentang Penataan dan Pembinaan Pasar Tradisional, Pusat Perbelanjaan dan Toko Modern, batasan luas lantai penjualan toko modern yaitu :

- Minimarket, kurang dari 400 m² (empat ratus meter persegi);
- Supermarket, 400 m² (empat ratus meter persegi) sampai dengan 5000 m² (lima ribu meter persegi);
- Hypermarket, diatas 5000 m² (lima ribu meter persegi);
- Department Store, diatas 400m² (empat ratus meter persegi);
- Perkulakan, diatas 5000 m² (lima ribu meter persegi).

B. Tinjauan Sampah

1. Pengertian Sampah

World Health Organization (WHO) mendefinisikan sampah sebagai segala sesuatu yang tidak digunakan, tidak digunakan, tidak disukai atau dibuang, yang timbul dari aktivitas manusia dan tidak terjadi dengan sendirinya (Chandra, 2007)

2. Jenis Sampah

- Sampah Organik

Sampah organik atau yang biasa dikenal dengan sampah basah adalah jenis sampah yang berasal dari sisa-sisa organisme.

- Sampah Anorganik

Sampah anorganik yang biasa dikenal dengan sampah kering adalah jenis sampah yang zat-zatnya tersusun dari senyawa-senyawa non-organik dan

biasanya berasal dari sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui.

- Sampah B3

Sampah B3 merupakan limbah bahan berbahaya dan beracun karena perlu penanganan khusus.

C. Tinjauan Barang Bekas Layak Pakai

1. Definisi Barang Bekas Layak Pakai

Menurut KBBI barang bekas adalah barang yang sudah dipakai atau barang lama yang sudah dipakai, sedangkan arti dari layak pakai adalah sesuatu yang pantas untuk dikenakan. Jadi arti keseluruhan dari barang bekas layak pakai adalah barang lama yang masih bisa atau pantas untuk digunakan.

Terkait dengan peraturan jual beli Barang Bekas diatur di Peraturan Menteri Perdagangan No. 51 Tahun 2015 Tentang Larangan Impor Barang Bekas yang berisi :

Pasal 2

Pakaian Bekas dilarang untuk diimpor ke dalam wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Gambar 1. Pasal 2 Permendag No 51 Tahun 2015

(Sumber : Permendag No 51 Tahun 2015)

D. Tinjauan Arsitektural

1. Pusat Barang Bekas Layak Pakai

Menurut KBBI, pusat adalah pokok pangkal atau yang menjadi pempunan berbagai hal, urusan, dan sebagainya. Sehingga apabila digabungkan dengan pengertian dari barang bekas layak pakai, Pusat Barang Bekas Layak Pakai adalah pusat penampungan dan penjualan barang - barang bekas yang masih layak pakai atau Preloved.

Fungsi dari Pusat Barang Bekas Layak pakai adalah sebagai penampungan dan penjualan barang bekas yang masih layak

pakai yang dikumpulkan dari masyarakat untuk dijual kembali dengan harga yang lebih terjangkau. Klasifikasi barang yang dijual adalah berupa barang sandang, peralatan rumah tangga, peralatan olahraga dan elektronik.

2. Tinjauan Atmosfer Toko

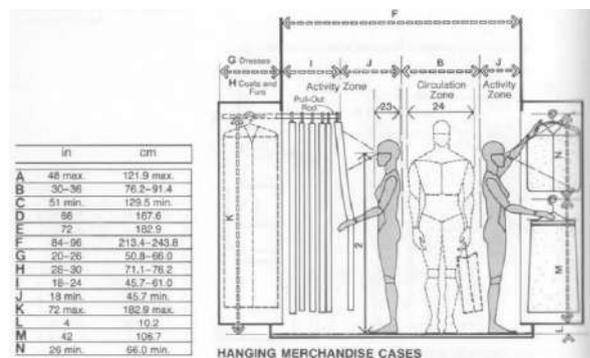
Menurut Foster (2008) dalam bukunya yang berjudul Manajemen Ritel, atmosfer toko atau suasana toko dapat digambarkan sebagai perubahan desain lingkungan suasana belanja yang menghasilkan dampak emosional tertentu yang dapat mengarahkan konsumen untuk melakukan pembelian. Toko harus mampu menciptakan suasana yang terencana dengan baik untuk target pasar dan mendorong konsumen untuk melakukan pembelian di toko.

3. Tinjauan Standar Ruang Pusat barang Bekas

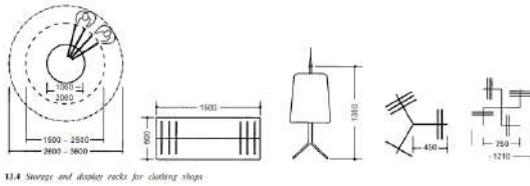
Toko pusat barang bekas berhubungan ketat dengan ruang yang memfasilitasi kegiatan. Standar ruang yang dibutuhkan untuk kegiatan jual beli dapat bervariasi sesuai dengan produk yang dijual seperti :

- Ruang Display Produk Pakaian

Display produk pakaian ini bersifat open display yang dimana pakaian - pakaian di display dengan secara terbuka sehingga para pembeli bisa dengan leluasa melihat, memegang, dan memilih pakaian tanpa bantuan petugas toko.



Gambar 2. Standar display pakaian.
(Sumber : Julius Panero, *Time-Saver Standards for Interior Design and Space Planning*)

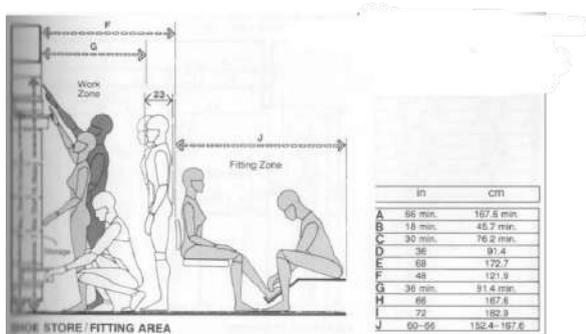


13.4 Storage and display racks for clothing shops

Gambar 3. Bentuk display pakaian.
(Sumber : David Adler, *Metric Handbook Planning and Design Data*)

- Ruang Display Sepatu

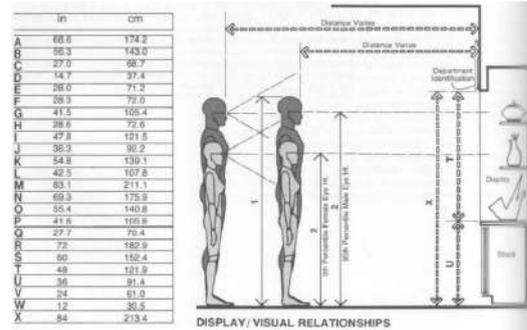
Display produk sepatu juga memakai sistem open display yang dimana produk sepatu - sepatu yang dijual di display berderet seperti pada rak sepatu pada umumnya.



Gambar 4. Standar display pakaian.
(Sumber : Julius Panero, *Time-Saver Standards for Interior Design and Space Planning*)

- Ruang Display Elektronik

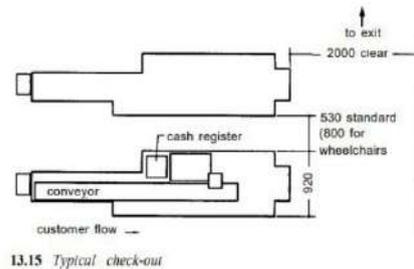
Display produk untuk barang elektronik memakai sistem closed display yang dimana sistem closed display adalah bentuk penataan dimana barang diletakkan dalam tempat tertentu, sehingga pengunjung hanya bisa mengamati produk, jika ingin mengetahui lebih lanjut, pengunjung harus meminta bantuan kepada petugas toko.



Gambar 5. Standar Display Elektronik.
(Sumber : Julius Panero, *Time-Saver Standards for Interior Design and Space Planning*)

- Ruang Kasir

Area kasir memiliki meja yang memanjang dan harus memiliki sirkulasi yang cukup untuk pengunjung yang membawa kereta belanja.

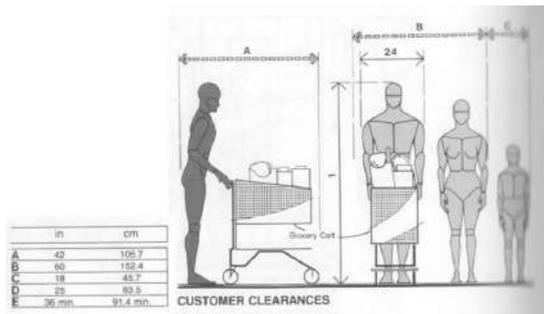


13.15 Typical check-out

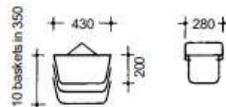
Gambar 6. Standar Kasir.
(Sumber : David Adler, *Metric Handbook Planning and Design Data*)

- Ruang Sirkulasi Toko

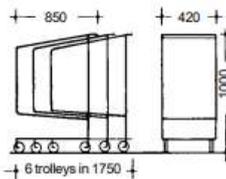
Pada bangunan komersial, perhatian khusus diberikan pada ukuran standar untuk lalu lintas sirkulasi pengunjung. Sirkulasi di tempat komersial biasanya berupa koridor. Koridor pada toko - toko modern biasanya memiliki standar lebar paling minimal untuk tiga orang termasuk dengan kereta belanja dan keranjang belanja.



Gambar 7. Ukuran Standar Sirkulasi.
(Sumber : Julius Panero, Time-Saver Standards for Interior Design and Space Planning)



13.13 Supermarket baskets



13.14 Supermarket trolleys

Gambar 8. Ukuran Standar Kereta Belanja.
(Sumber : David Adler, Metric Handbook Planning and Design Data)

E. Tinjauan Konsep

1. Tinjauan Konsep One Stop Shopping Experience

Menurut Legawa(2016) di situs Feichang Zhidao, kata One Stop jika diartikan secara langsung artinya adalah “satu kali pemberhentian saja”. yang dimaksud dengan satu kali pemberhentian saja adalah, dalam satu fasilitas kita bisa mendapatkan banyak hal sekaligus.

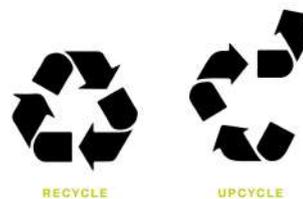
Konsep One Stop yang akan dipakai di perancangan Pusat Barang Bekas Layak Pakai di Kota Banjarbaru ini adalah One Stop Shopping Experience. Experience jika dibahasa indonesiakan menjadi pengalaman.

Jika digabungkan maka One Stop Shopping Experience bisa diartikan sebagai

tempat dimana pengunjung bisa mendapatkan berbagai macam pengalaman berbelanja secara lengkap dalam satu kali pemberhentian saja. Konsep One Stop Shopping Experience menjadi solusi yang tepat untuk memberikan pengalaman berbelanja yang lengkap mulai dari menjual, membeli, dan bahkan sampai mencoba barang bekas yang dijual dan semuanya berada di satu bangunan.

2. Tinjauan Konsep Upcycling Waste

Pilz (1994) dalam artikel SalvoNEWS, mendefinisikan upcycling sebagai proses mengubah barang yang tidak terpakai menjadi sesuatu yang lebih berguna dan seringkali lebih baik dari aslinya. Tujuannya adalah untuk menghindari pemborosan material dengan menggunakan material yang ada. Selain itu, juga membantu dalam mengurangi berbagai pencemaran yang disebabkan oleh proses produksi saat melakukan *recycling*, seperti pencemaran udara atau air.



Gambar 9. Recycle dan Upcycle
(Sumber : Pinterest.com)

Secara arti dalam bahasa Inggris *upcycling* mirip dengan *recycling* yaitu artinya daur ulang. Recycling melibatkan proses penghancuran barang dan kemudian mengubahnya menjadi barang baru. Sampah seperti kertas, plastik atau kaca harus mengalami proses perubahan bentuk.

Sedangkan *Upcycling* sendiri, tidak ada penghancuran atau konsolidasi barang, yang mengubah barang asli menjadi barang baru dengan tampilan yang sedikit berbeda atau sama sekali berbeda dengan nilai yang lebih tinggi.

3. Tinjauan Sistem Jual-Beli Konsinyasi

Definisi lengkapnya dari sistem Jual Beli Konsinyasi adalah suatu perjanjian antara dua pihak dimana salah satu pihak sebagai pemilik barang menyerahkan barangnya kepada pihak tertentu untuk menjualnya dan kemudian akan mendapatkan komisi tertentu. Pihak pemilik barang disebut *consignor* sementara pihak yang dititipi atau menjual barang disebut dengan *consignee*.

PEMBAHASAN

A. Lokasi

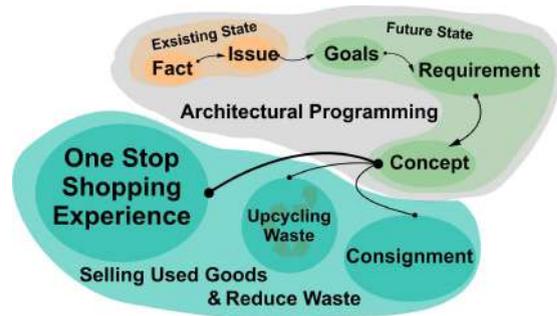
Lokasi Perancangan tepat berada di Jl. Karang Anyar 1 Komplek Balitan IV, Loktabat Utara, Kec. Banjarbaru Utara, Kota Banjar Baru, Kalimantan Selatan, Indonesia.



Gambar 10. Lokasi Perancangan
(Sumber : Analisis Pribadi)

B. Konsep Program

Berdasarkan permasalahan dari Pusat Barang Bekas Layak Pakai di Kota Banjarbaru yaitu bagaimana mendapatkan landasan konseptual perancangan Pusat Barang Bekas Layak Pakai di Kota Banjarbaru yang menekankan pada aspek mengurangi produksi sampah, memenuhi kebutuhan masyarakat serta memberikan pengalaman berbelanja yang lengkap?. Dengan memakai metode penyelesaian masalah *Architectural Programming* yang berfokus pada analisis fakta dan permasalahannya lalu di hasilkanlah konsep One Stop Shopping Experience, Upcycling Waste, dan Sistem Konsinyasi untuk solusi permasalahan yang ada.



Gambar 11. Skema Konsep Program
(Sumber : Analisis Pribadi)

Konsep *One Stop Shopping Experience* bertujuan untuk menumbuhkan ketertarikan masyarakat untuk datang dan membeli barang bekas ke Pusat Barang Bekas dengan menyediakan pengalaman berbelanja yang baru dan lengkap.

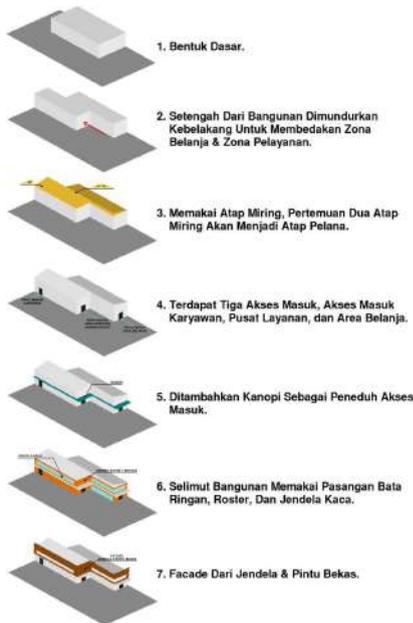
Untuk mendukung konsep *One Stop Shopping Experience*, diterapkan juga konsep *Upcycling Waste*, yaitu perabot Toko Barang Bekas Layak Pakai akan memakai perabot hasil daur ulang *upcycling* barang bekas. Perabot dari hasil *upcycling* akan memberikan *experience* yang baru bagi pengunjung yang berbelanja barang bekas. Tidak hanya menjual barang bekas, dengan konsep *Upcycling Waste* kita bisa membantu mengurangi produksi sampah kota Banjarbaru

Pusat Barang Bekas ini menerapkan sistem Jual-Beli dengan sistem Konsinyasi, yang dimana memakai sistem titip-jual. Si penitip disebut Konsinyor (*Consignor*), lalu si pihak ketiga yang menjualkan barang titipan disebut *Consignee* dan untuk si pembeli disebut buyer. Konsep ini merupakan respon terhadap permasalahan bahwa barang bekas banyak yang ilegal masuk ke Indonesia, maka untuk meminimalisir diperlukan sistem konsinyasi yang melewati beberapa tahapan agar bisa dijual di Pusat Barang Bekas Layak Pakai.

C. Konsep Rancangan

1. Tata Masa

Konsep massa bentuk didapatkan dari hasil respon terhadap data yang ada. Bangunan berbentuk balok sebagai bentuk dasar. Akses masuk pengunjung ke area belanja dibedakan dengan akses masuk pengunjung yang ingin ke pusat layanan barang bekas. Atap memakai atap miring dan pertemuan keduanya akan menciptakan atap pelana.



Gambar 12. Tata Masa Bangunan
(Sumber : Analisis Pribadi)

Bagian depan bangunan tepatnya di main entrance dibangun kanopi dari besi baja dan hollow yang menyatu dengan bangunan. Fungsi dari kanopi ini sebagai peneduh pintu masuk area belanja dan pusat layanan.

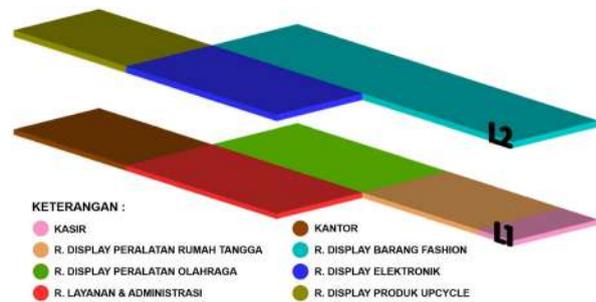
Merespon dari analisis arah angin, sekeliling bangunan ventilasinya akan dimaksimalkan

Merespon dari analisis cahaya matahari, sisi depan, kiri dan kanan bangunan terpapar cahaya matahari sepanjang hari, sehingga diperlukan sun

shading. Untuk menampilkan identitas sebagai toko barang bekas, maka sun shading yang digunakan adalah jendela dan pintu bekas yang disusun secara kolase.

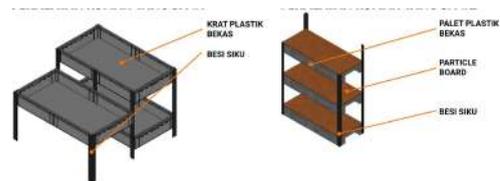
2. Konsep Fungsi & Ruang

Susunan fungsi ruang disusun berdasarkan pengelompokkan jenis barang bekas yang dijual. Lantai dasar terdapat kasir, Display peralatan rumah tangga, peralatan olahraga, pusat layanan dan kantor. Lantai 2 terdapat area display produk barang bekas elektronik, fashion dan barang hasil *upcycling*.

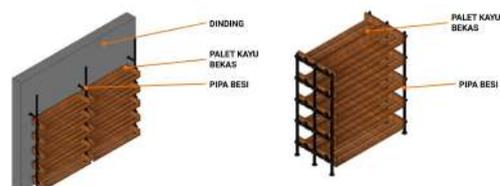


Gambar 13. Tata Ruang Dalam
(Sumber : Analisis Pribadi)

Penerapan konsep Upcycling Waste ada di perabot - perabot display barang yang digunakan di area display produk rumah tangga, olahraga, elektronik, dan pakaian. Diantaranya yaitu :



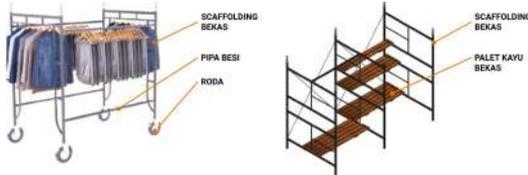
Gambar 14. Rak Display Alat Rumah Tangga
(Sumber : Analisis Pribadi)



Gambar 15. Rak Display Sepatu
(Sumber : Analisis Pribadi)



Gambar 16. Rak Display Barang Elektronik
(Sumber : Analisis Pribadi)



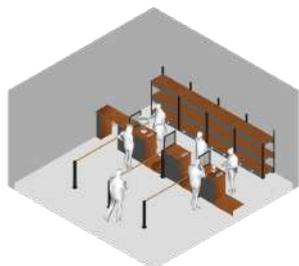
Gambar 17. Rak Display Barang Fashion
(Sumber : Analisis Pribadi)

3. Penerapan Konsep *One Stop Shopping Experience*.

Penerapan konsep ini ke perancangan akan berfokus pada memberi berbagai pengalaman kepada pengunjung tidak hanya pengalaman jual-beli tapi juga memberikan pengalaman baru lainnya, sehingga dalam penerapannya akan disediakan ruang uji coba khusus di masing - masing kategori barang bekas yang dijual dan perabot yang terbuat dari material/barang hasil daur ulang (*Upcycling*) diantaranya :

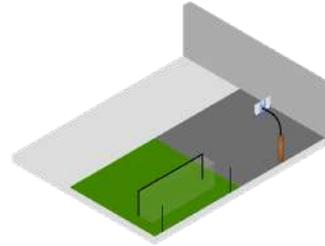
- Ruang Uji Coba Peralatan Rumah Tangga

Di ruangan ini pengunjung bisa mencoba peralatan yang ingin mereka beli agar bisa menimbulkan rasa yakin atau percaya bahwa barang bekasnya masih layak untuk dipakai.



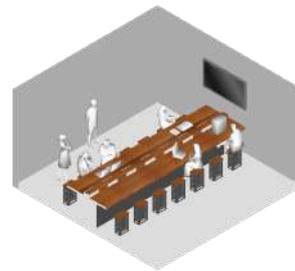
Gambar 18. Ruang Uji Coba Peralatan Rumah Tangga
(Sumber : Analisis Pribadi)

- Ruang Uji Coba Peralatan Olahraga
Ruangan ini memfasilitasi pengunjung agar bisa mencoba alat olahraga yang ingin mereka beli. Pengunjung disediakan lapangan futsal dan basket mini indoor



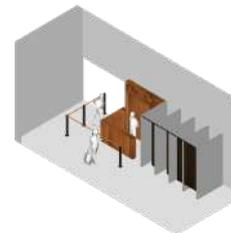
Gambar 19. Ruang Uji Coba Peralatan Olahraga
(Sumber : Analisis Pribadi)

- Ruang Uji Coba Barang Elektronik
Ruangan ini memfasilitasi pengunjung agar bisa mencoba barang elektronik yang ingin mereka beli secara langsung.



Gambar 20. Ruang Uji Coba Barang Elektronik
(Sumber : Analisis Pribadi)

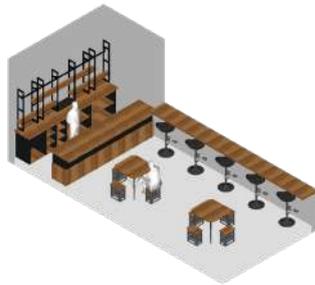
- *Fitting Room*
Fitting Room ini sangat memperhatikan kelayakan dan kebersihan dari pakaian bekas. Setelah pengunjung mencoba pakaiannya, barang yang tidak jadi dibeli tidak boleh dikembalikan langsung ke area display tapi harus diserahkan ke fitting counter untuk dibersihkan. Pengunjung hanya diperbolehkan membawa barang yang ingin mereka beli.



Gambar 21. *Fitting Room*
(Sumber : Analisis Pribadi)

- Cafe

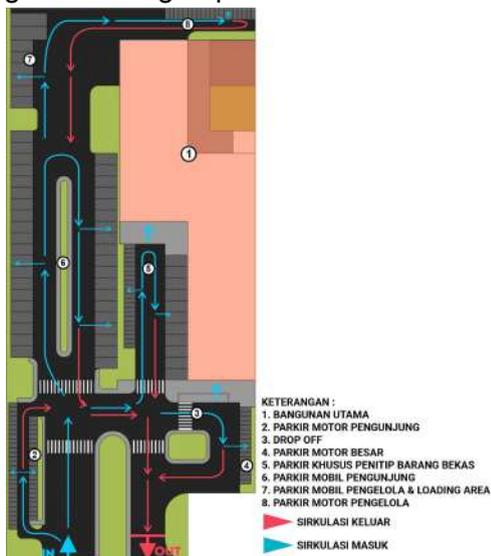
Cafe disini sebagai experience tambahan yang bisa dinikmati oleh pengunjung yang ingin beristirahat setelah lelah berkeliling di Pusat Barang Bekas Layak Pakai di Kota Banjarbaru. Perabot Interior dari cafe ini memakai material barang bekas yang hasil daur ulang (Upcycling).



Gambar 22. Mini Cafe
(Sumber : Analisis Pribadi)

4. Konsep Tapak

Untuk akses keluar-masuk ke dalam tapak hanya satu jalur karena berdasarkan analisis aksesibilitas, tapak hanya bisa di akses melalui Jalan Karang Anyar 1. Pengunjung yang ingin ke pusat layanan barang bekas memiliki area parkir khusus. Parkir karyawan memiliki tempat khusus yang dekat dengan pintu masuk sekunder.



Gambar 23. Tapak
(Sumber : Analisis Pribadi)

5. Konsep Material & Tekstur

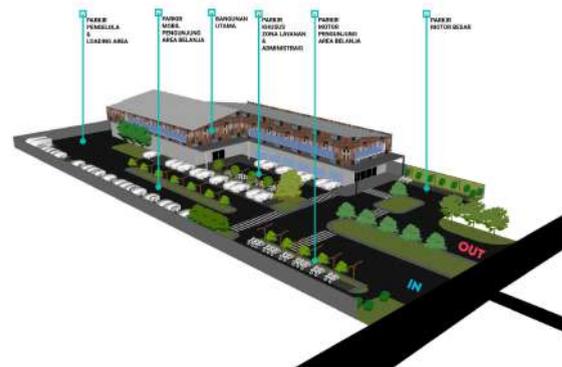
Terdapat material dinding beton dan dinding roster, atap spandek pasir, skylight di bagian atap, facade sun shading dari barang bekas, vertical garden tanaman rambat, kanopi besi hollow, jalan aspal, lantai kayu di area drop off, lampu jalan dari besi hollow. \



Gambar 24. Keterangan Material dan Tekstur
(Sumber : Analisis Pribadi)

HASIL

Berikut adalah hasil perancangan yang sesuai dengan kebutuhan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada :



Gambar 25. Keterangan Site
(Sumber : Analisis Pribadi)



Gambar 26. Perspektif Mata Manusia.
(Sumber : Analisis Pribadi)



Gambar 27. Perspektif Interior.
(Sumber : Analisis Pribadi)

KESIMPULAN

Pusat Barang Bekas Layak Pakai di Kota Banjarbaru dirancang untuk bisa mewadahi, menampung, dan menjual kembali barang - barang bekas yang legal dan masih layak pakai agar bisa membantu memenuhi kebutuhan masyarakat Banjarbaru yang membutuhkan. Perancangan ini juga ditujukan agar dapat memberikan pengalaman jual-beli yang lengkap, dan dapat membantu mengurangi jumlah produksi sampah di Banjarbaru demi kelestarian lingkungan.

Metode perancangan yang dipakai untuk mengatasi permasalahan ini adalah metode *Architectural Programming*, yang dimana metode ini dapat membantu menggambarkan desain rancangan yang diperlukan untuk mengatasi permasalahan

yang ada. Konsep utama yaitu *One Stop Shopping Experience* sebagai solusi dari memberikan wadah untuk masyarakat bisa menjual dan membeli barang keseharian yang mereka perlukan dan bisa memberikan pengalaman berbelanja yang lebih lengkap daripada pusat perbelanjaan biasa. Konsep *Upcycling Waste* sebagai solusi dari permasalahan dalam mengurangi jumlah produksi sampah di kota Banjarbaru dengan perabot yang terbuat dari barang bekas yang didaur ulang dengan metode *Upcycling*. Sistem Konsinyasi atau titip-jual untuk menghindari barang bekas yang ilegal dan untuk menjaga kualitas dari barang bekas yang akan dijual di Pusat Barang Bekas Layak Pakai.

DAFTAR PUSTAKA

Referensi Buku dan Jurnal

- Adler, D. (1999). *Metric Handbook Planning and Design Data*. Architectural Press.
- Chandra, B. (2007). *Pengantar Kesehatan Lingkungan*. Egc.
- Foster, B. (2008). *Manajemen Ritel*. Alfabeta.
- Goworek, H., & McGoldrick, P. (2015). *Retail Marketing Management : Principles and Practice*. Pearson. 978-0-273-75874-7
- Kay, T. (1994, Oktober Selasa). Reiner Pilz Thinking About A Green Future. *SalvoNEWS*, 11.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (5th ed.). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 978-602-437-171-5
- Panero, J. (2001). *Time-Saver Standards for Interior Design and Space Planning* (2nd ed.). McGraw Hill. 978-0-07-134616-0

Website

- Legawa, D. (2016, Maret). *Mengenal Lebih Dekat Istilah "One Stop"*. Xin Fei Chang Zhidao.
<https://www.xinfcd.com/2016/03/mengenal-lebih-dekat-istilah-one-stop.html>