

## PERANCANGAN PASAR ANGSAU

**Gaguk Putra Pamungkas**

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat

[1610812210008@mhs.ulm.ac.id](mailto:1610812210008@mhs.ulm.ac.id)

**Rudi Hartono**

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat

[rudi.hartono@ulm.ac.id](mailto:rudi.hartono@ulm.ac.id)

### ABSTRAK

Pasar adalah kawasan atau lokasi terjadi jual beli barang/jasa sehingga terjadi interaksi untuk menentukan kualitas dan kuantitas. Kondisi eksisting tapak yang berlokasi di Jalan A. Yani, Kelurahan Angsau, Kecamatan Pelaihari, Kota Pelaihari diantaranya sebagai berikut : Posisi Tapak : Hook/Corner, Luas Tapak: 8.375 m<sup>2</sup>, Jenis Tanah: Tanah Keras, Topografi: Rata, Orientasi Tapak: Barat, Vegetasi: Pohon, Pohon Kelapa, Pohon Singkong, Pohon Bambu, Rumput Liar, Semak Belukar, Rumput Ilalang, dan tanaman lainnya, Drainase: Buatan, Jaringan Listrik: Overhead, Batas-batas tapak: - Selatan: SPBU - Barat: Jalan dan Masjid - Utara: Kompi senapan - Timur: Perumahan. Posisi tapak yang berada di dekat persimpangan bundaran jalan utama merupakan posisi yang strategis karena berada di sudut jalan yang membuat posisinya terbuka dari beberapa arah sehingga sangat cocok dan ideal untuk digunakan sebagai ruang usaha atau komersial.

**Kata kunci:** Pasar, Angsau, Pelaihari.

### ABSTRACT

*Markets are social and infrastructure where businesses buy and sell goods, services, and labor. The existing condition of the site located on Jalan A. Yani, Angsau Village, Pelaihari District, Pelaihari City are as follows: Site Position : Hook/Corner, Site Area: 8,375 m<sup>2</sup>, Soil Type: Hard Soil, Topography: Flat, Site Orientation: West , Vegetation: Trees, Coconut Trees, Cassava Trees, Bamboo Trees, Weeds, Undergrowth, Weeds, and other plants, Drainage: Artificial, Electrical Networks: Overhead, Site Boundaries: - South: Gas Station - West: Road and Mosque - North: Rifle Company - East: Housing. The position of the site which is near the main road roundabout is a strategic position because it is on a street corner which makes its position open from several directions so that it is very precise and ideal as a business or business area.*

**Keywords:** Market, Angsau, Pelaihari.

## PENDAHULUAN

Pasar merupakan salah satu dari berbagai sistem, institusi, prosedur, hubungan sosial dan infrastruktur di mana bisnis menjual barang, jasa, dan tenaga kerja kepada orang-orang untuk mendapatkan uang, barang dan jasa dijual dengan alat pembayaran yang sah, yaitu uang. Pasar bervariasi dalam ukuran, cakupan, geografi, lokasi, jenis dan keanekaragaman.

Anda bisa mendapatkan segala macam kebutuhan sehari-hari. Namun, terdapat pedagang di pasar yang tidak peduli dengan ruang publik dan infrastruktur yang ada, sehingga membuat situasi pasar menjadi kumuh atau kurang representatif. menyebabkan banyak pedagang. Jual di luar kapasitas pasar. Di beberapa titik lokasi terdapat pedagang yang berjualan di tengah jalan, hal tersebut jelas mengganggu masyarakat yang ingin melintasi jalan. Jalan dan area parkir pertokoan menjadi basah dikarenakan penjual ayam potong, ikan, daging, dan sayur. Penjual menyebarkan barang yang mereka jual di jalan seperti potongan daging atau darah, menciptakan bau yang tidak sedap dan membuat pasar tidak bersih dan higienis.

Tempat terjadinya proses jual beli secara tatap muka biasanya adalah pengelolaan tempat belanja pada umumnya sebelum terdapat proses tidak bertransaksi langsung melainkan terdapat patokan harga yang sudah ditentukan dalam dagangan.

Di Indonesia lebih dari belasan ribu tempat berdagang dengan tempat yang proses jual beli secara tatap muka karena masih merupakan wadah pokok penjualan yang mudah dilakukan oleh pedagang di Indonesia yang menghasilkan ekonomi berskala kecil hingga menengah.

Dari beberapa penelitian di atas tentang tata letak dan akses untuk pengguna dan pedagang maka, di Pelaihari dibutuhkan setidaknya terdapat tempat jual

beli yang lebih mengarah pada perspektif yang lebih besar permasalahan arsitektur“*Bagaimana merancang bangunan pasar yang mudah di akses untuk penggunanya”*

Dengan adanya perancangan Pasar angkau di Pelaihari adalah agar terdapat tempat jual beli yang penataan lebih teratur dan mempermudah akses jalan serta terdapat tempat jual beli yang lebih mengarah pada perspektif yang lebih besar.



*Gambar 1.1 kiosk gulung tikar sumber:penulis, 2020*



*Gambar 1.2 kiosk di pasar tradisional sumber:penulis, 2022*

Arsitektur perilaku digunakan sebagai dasar perancangan. Perancangan Tujuannya adalah untuk mengevaluasi kinerja bangunan yang ada dan kemudian membangun. Merancang penerapan pengaturan perilaku untuk pembangunan 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 PUSTAKA

### A. Tinjauan Umum

#### 1) Definisi Pasar

secara umum dalam istilah ekonomi, pasar adalah kawasan atau lokasi terjadi jual beli barang/jasa sehingga terjadi interaksi untuk menentukan kualitas dan kuantitas. aktivitas jual beli merupakan kegiatan utama karena jika ada keperluan tidak bisa produksi sehingga mendapatkannya kawasan pasar. pembeli langsung ke pasar membeli dan mencukupi keperluan sehari-hari.

Pasar adalah tempat transaksi antara masyarakat yang sebagai penjual dan masyarakat yang sebagai pembeli, Keperluan yang memenuhi permintaan serta penawaran dan permintaan. Pasar difungsikan sebagai wadah penyaluran barang untuk masyarakat yang sebagai penjual. Berkat pasar, masyarakat yang sebagai penjual dapat terhubung secara langsung atau tidak langsung untuk membawa produknya ke masyarakat yang sebagai pembeli.

#### 2) Kegunaan Pasar

Beroperasi di masyarakat atau berfungsi sebagai wadah untuk layanan yang ditawarkan pada masyarakat sehingga dapat dilihat dengan sudut pandang sebagai berikut:

a. Aspek harga, adanya kawasan terjadi jual beli antara pembeli dan pelaku

usaha berupa barang sehingga memenuhi keinginan antara permintaan serta penawaran.

b. aspek kehidupan ini terjadi karena adanya interaksi sosial antara masyarakat.

c. Secara arsitektural, ciri-ciri kawasan yang menunjukkan bentuk fisik bangunan dan aset.

#### 3) Jenis Pasar

Berdasarkan penelitian diatas, dapat dijelaskan beberapa karakteristik, yaitu:

a. Ada calon masyarakat yang sebagai penjual dan masyarakat yang sebagai pembeli.

b. Ada sesuatu yang ingin di perdagangkan.

c. Ada proses penyelidikan tentang tawar menawar untuk calon masyarakat yang sebagai penjual dan masyarakat yang sebagai pembeli.

#### 4) Sistem Pasar

Secara umum pergerakan distribusi barang di pasar dapat dilakukan dengan tiga cara, yaitu:

##### a. Pribadi

Pengiriman barang dari produsen langsung ke konsumen. Nilai barang biasanya memiliki ciri-ciri sebagai berikut: Barang fresh/segar (cepat out of date) Kebutuhan harian kecil.

##### b. Perantara

Pengalihan sesuatu dari masyarakat yang sebagai penjual ke masyarakat yang sebagai pembeli dengan bantuan pihak ketiga (broker). Di sini pedagang tumbuh menjadi perantara.

##### c. Tidak langsung

Pengiriman barang dari masyarakat yang sebagai penjual melalui pihak ketiga sebelum sampai ke tangan masyarakat yang sebagai pembeli. masyarakat yang sebagai pengecer sebagai proses untuk mengantarkan ke masyarakat yang sebagai pembeli akhir.

5) Karakter Pasar

Menawarkan barang dan diperdagangkan, paling tidak untuk memenuhi kebutuhan masyarakat. Pasar tersegmentasi antara lain:

- a. Pasar kategori pertama, yaitu tempat belanja yang dinilai paling lengkap.
- b. Pasar sekunder yaitu perdagangan tingkat kota.
- c. Pasar kategori ketiga, yaitu pasar yaitu tempat belanja melayani usaha di tingkat wilayah kota.
- d. Pasar kategori keempat, yaitu perdagangan tingkat lingkungan. Pasar kategori ketiga, yaitu pasar yaitu tempat belanja melayani usaha di tingkat wilayah lingkungan.
- e. Pasar Kelas Lima adalah perdagangan tingkat blok. Pasar kategori ketiga, yaitu pasar yaitu tempat belanja melayani usaha di tingkat wilayah blok.

6) Program ruang

Waktu kegiatan	Kegiatan / aktivitas, kondisi, dan suasana				Kebutuhan ruang	Syarat desain
	Zona 1	Zona 2	Zona 3	Zona 4		
01.00	Bongkar muat + persiapan		Bongkar muat + persiapan	Bongkar muat + persiapan	Loading docks	1. Tersedianya jalur bongkar muat yang terpisah dari pengunjung 2. Kios yang interaktif antara penjual dan pembeli, sebagai upaya mempertahankan sistem perdagangan tradisional.
02.00	Berjalan + bertransaksi mulai ramai		Berjalan + bertransaksi mulai ramai	Berjalan + bertransaksi mulai ramai	kios	
03.00	Berjalan + bertransaksi mulai ramai		Berjalan + bertransaksi mulai ramai	Berjalan + bertransaksi mulai ramai	kios	
04.00	Berjalan + bertransaksi cukup ramai		Berjalan + bertransaksi mulai ramai	Berjalan + bertransaksi mulai ramai	kios	
05.00	Berjalan + bertransaksi mulai ramai		Berjalan + bertransaksi mulai ramai	Berjalan + bertransaksi mulai ramai	kios	
06.00	Berjalan + bertransaksi mulai ramai		Berjalan + bertransaksi mulai ramai	Berjalan + bertransaksi mulai ramai	Loading docks	
07.00	Berjalan + bertransaksi mulai ramai	Berjalan + bertransaksi mulai ramai	Berjalan + bertransaksi mulai ramai	Berjalan + bertransaksi mulai ramai	kios	

Waktu kegiatan	Kegiatan / aktivitas, kondisi, dan suasana				Kebutuhan ruang	Syarat desain
	Zona 1	Zona 2	Zona 3	Zona 4		
08.00	Berjalan + bertransaksi cukup ramai	Berjalan + bertransaksi mulai ramai	Berjalan + bertransaksi cukup ramai	Berjalan + bertransaksi cukup ramai	kios	3. Kios yang disesuaikan dengan komoditas barang dagangan.
09.00	Berjalan + mulai sepi	Berjalan + mulai sepi	Berjalan + mulai sepi	Berjalan + mulai sepi	kios	4. Kios yang cenderung terbuka dan berhubungan langsung dengan bagian luar.
10.00	Berjalan + bertransaksi	Berjalan + bertransaksi	Berjalan + bertransaksi	Berjalan + bertransaksi	kios	
11.00	Tutup, sepi	Berjalan + bertransaksi	Tutup, sepi	Tutup, sepi	kios	
12.00		Berjalan + bertransaksi			kios	
13.00		Berjalan + bertransaksi			Loading docks	
14.00		Berjalan + bertransaksi			kios	

Waktu kegiatan	Kegiatan / aktivitas, kondisi, dan suasana				Kebutuhan ruang	Syarat desain
	Zona 1	Zona 2	Zona 3	Zona 4		
15.00		Berjalan + bertransaksi			kios	
16.00	Bongkar muat	Berjalan + bertransaksi			Loading docks	
17.00	Berjalan + bertransaksi	Tutup, sepi			kios	
18.00	Berjalan + bertransaksi				kios	
19.00	Berjalan + bertransaksi				kios	
20.00	Berjalan + bertransaksi				kios	
21.00	Tutup, sepi				kios	

Gambar 2.1 Program ruang sumber: penulis, 2021

PEMBAHASAN

A. Analisis Tapak

Analisis tapak dilakukan berdasarkan fakta empiris tentang kondisi tapak eksisting dan faktor-faktor yang mempengaruhi tapak untuk menyesuaikan tapak desain dengan kondisi tapak eksisting dengan jawaban yang terdiri dari beberapa pilihan agar desain bangunan dapat bekerja dengan baik dan optimal.

1) Latar Belakang Pemilihan Tapak

kriteria pemilihan tapak untuk perancangan pasar sehat di era new normal telah mempertimbangkan berdasarkan aksesibilitas, rencana tata ruang dan wilayah, target pasar, dan potensi tapak.



Gambar 3.1 Bundaran Angsau sumber: *Tribunnews.com*

Lokasi kavling yang berada di dekat perempatan jalan utama merupakan lokasi yang strategis karena berada di sudut jalan, yang membuat lokasi tersebut terbuka dari beberapa arah, sehingga sangat tepat dan ideal untuk komersial atau taman bisnis. Lokasi ini juga dapat diakses melalui berbagai akses jalan atau petunjuk arah, memberikan Anda lebih banyak kebebasan untuk menggunakan rute alternatif tergantung pada kondisi yang paling menguntungkan. Kembali ke peluang bisnis, akses yang lebih baik ke situs web sangat bagus untuk visibilitas bisnis.

## 2) Analisis Kondisi Eksisting Tapak

Kondisi eksisting tapak yang berlokasi di Jalan A. Yani, Kelurahan Angsau, Kecamatan Pelaihari, Kota Pelaihari diantaranya sebagai berikut :



Gambar 3.2 Eksisting tapak sumber: *penulis, 2021*

- a. Posisi Tapak : Hook/Corner
- b. Luas Tapak: 8.375 m<sup>2</sup>
- c. Jenis Tanah: Tanah Keras
- d. Topografi: Rata
- e. Orientasi Tapak: Barat
- f. Vegetasi: Pohon, Pohon Kelapa, Pohon Singkong, Pohon Bambu, Rumput Liar, Semak Belukar, Rumput Ilalang, dan tanaman lainnya.
- g. Drainase: Buatan
- h. Jaringan Listrik: Overhead
- i. Batas-batas tapak: - Selatan: SPBU - Barat: Jalan dan Masjid - Utara: Kompi senapan - Timur: Perumahan

## 3) Analisis Topografi

Topografi pada tapak didominasi oleh permukaan tanah yang rata namun pada bagian timur tapak terdapat permukaan tanah berkontur turun yang tidak terlalu curam.

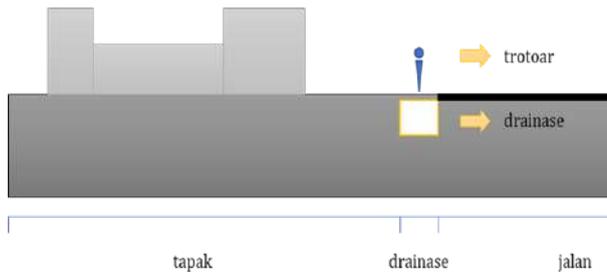
## 4) Analisis Infrastruktur

### Drainase



Gambar 3.3 Drainase pada tapak sumber: *penulis, 2021*

Drainase pada tapak merupakan tipe drainase permukaan tanah dengan konstruksi tertutup pada bagian barat dan terbuka pada bagian utara dan selatan. Drainase merupakan drainase buatan yang berbentuk persegi.



Gambar 3.4 Analisis drainase sumber: penulis, 2021

Tujuan konstruksi drainase tertutup ini agar tidak membahayakan kesehatan masyarakat dan lingkungan serta dapat dimanfaatkan menjadi jalur pejalan kaki. b. Listrik.

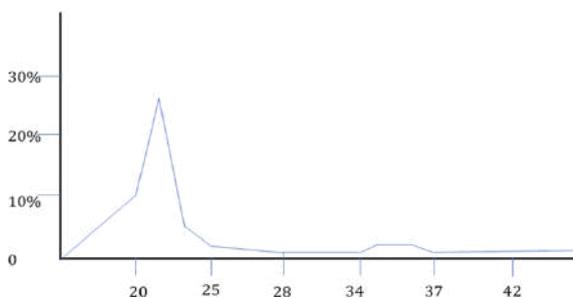


Gambar 3.5 Jaringan listrik pada tapak sumber: penulis, 2021

Jaringan listrik pada tapak merupakan jaringan Overhead sehingga terdapat kabel-kabel listrik yang cukup mengganggu visual terhadap fasad bangunan sehingga dapat dipertahankan.

Pelaku

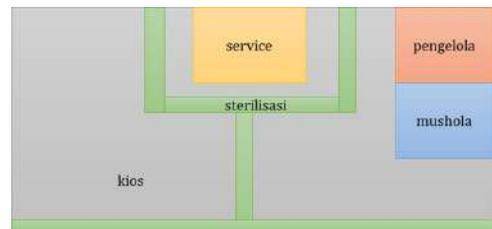
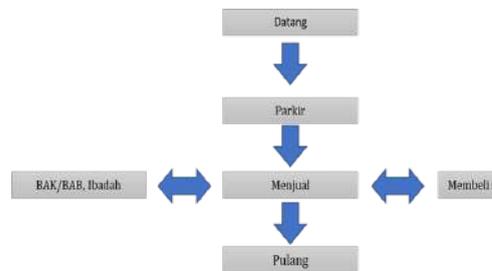
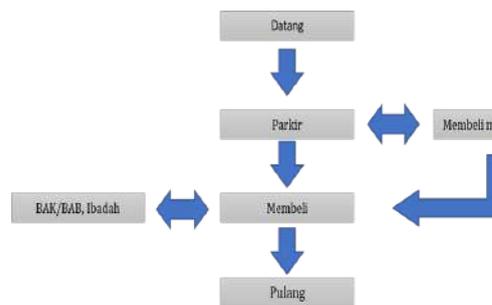
Persentasi usia pengunjung



## Aktivitas

Jenis Aktivitas	Aktivitas	Pelaku	Sifat Pelaku
Transaksi	- Melakukan jual beli di kios penjual - Duduk ke area Pasar tanggap pandemi untuk menunggu	- Penjual - Pembeli - Tukang parkir - pekerja lainnya	Publik
	- Bekerja di area Pasar tanggap pandemi - Tawar menawar - Makan/minum - Istirahat (ibadah) - Buang Air		Privat
Penunjang	- Melayani pembeli - Mengarahkan dan tempat untuk mencari informasi	- Tukang parkir - Pengelola	Publik
	Sterilisasi	Semua individu	

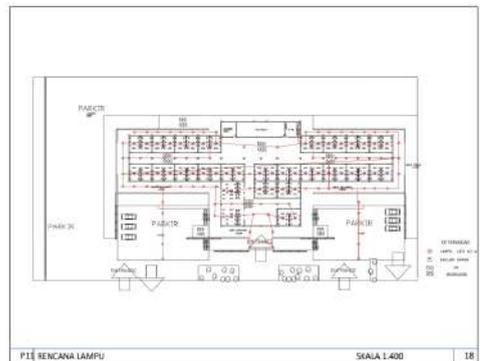
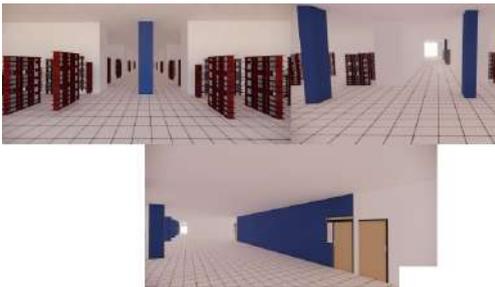
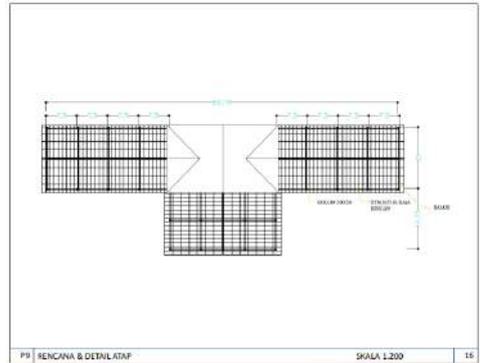
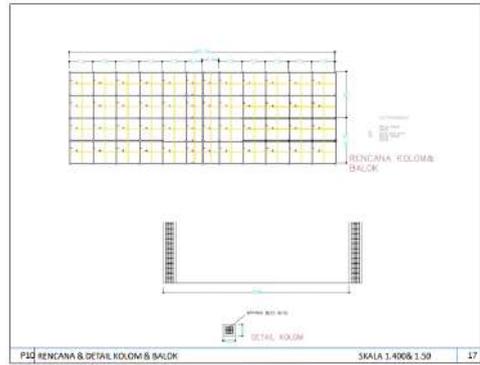
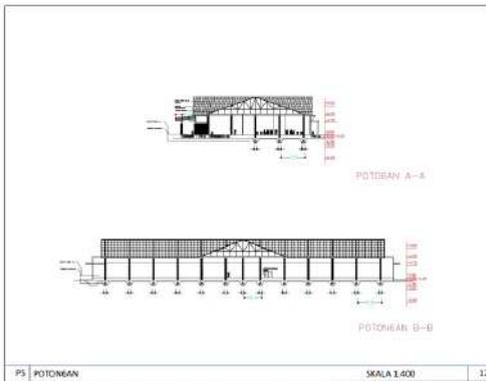
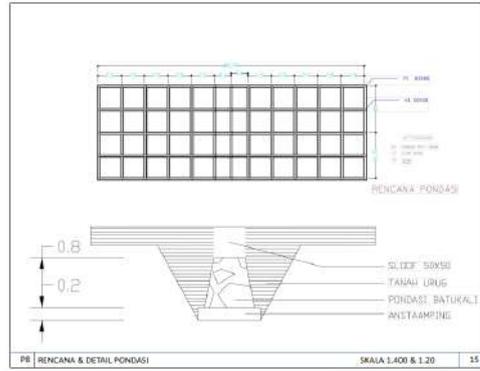
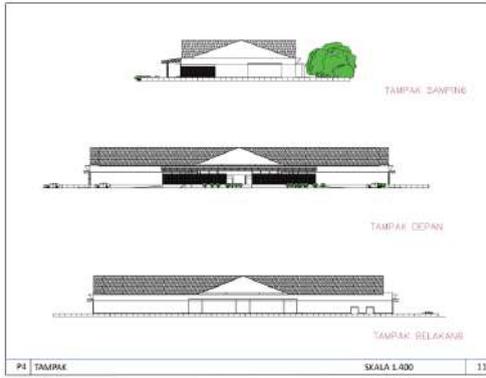
Jenis Aktivitas	Aktivitas	Pelaku	Sifat Pelaku
Kuliner	- Mengantre - Membeli makanan/minuman - Makan dan minum - Melayani pembeli - Memasak	Pembeli	Publik
		Penjual	
Percetakan	- Mencetak/fotokopi	Penjual dan pembeli	Semi Privat
	- Melayani percetakan	Penjual	
Kesehatan	- Berbaring/beristirahat - Memberikan penanganan medis		Privat

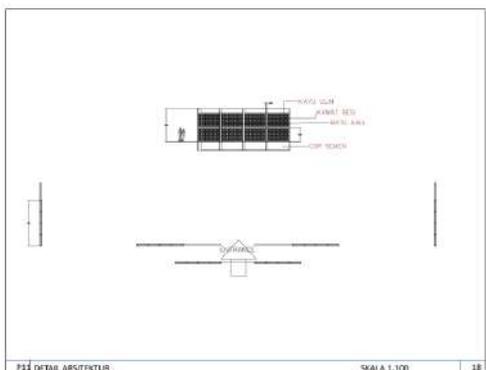
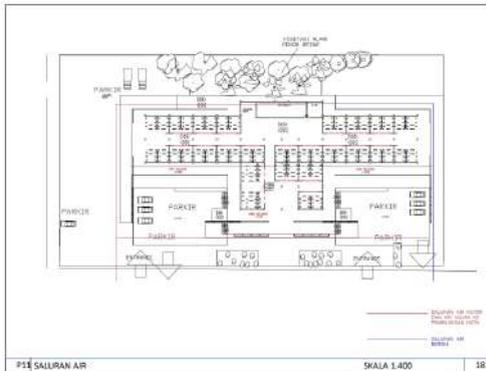
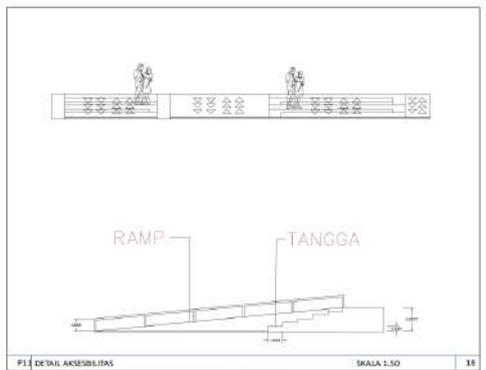
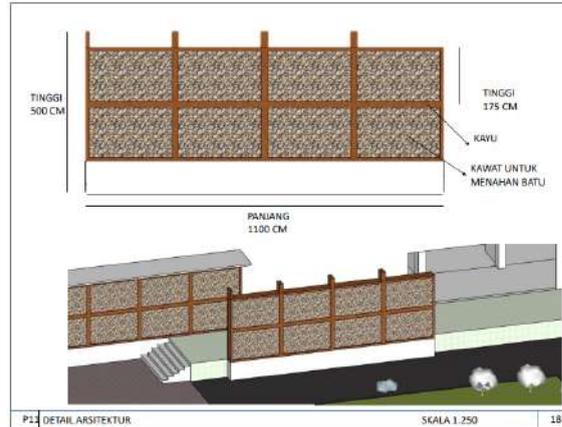
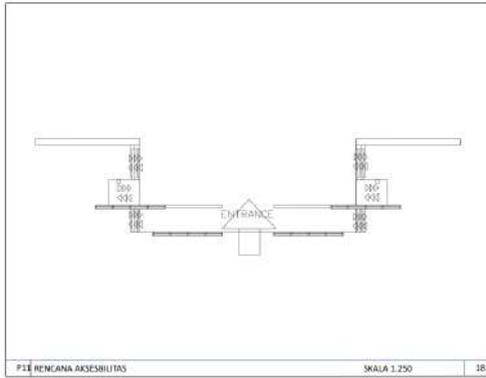


## B. Konsep Rancangan

Konsep arsitektur dapat diartikan sebagai ide-ide yang dijadikan sebagai







## KESIMPULAN

Dalam penelitian ini faktor yang diperlukan dan menentukan dalam perancangan dan perencanaan Pasar adalah kebutuhan informasi sasaran berupa standar pelayanan dan kebutuhan ruang, lokasi sasaran dan pemilihan topik. Berdasarkan hal tersebut, pengumpulan data yang diperlukan dicatat, kemudian dikembangkan dan dianalisis berdasarkan data primer dan sekunder.

Strategi desain yang diterapkan pada desain pasar sehat di era normal baru tidak hanya berfokus pada era normal baru yang sehat, tetapi juga diterapkan pada desain bangunan yang sehat melalui konsep arsitektur sehat yang diterapkan pada desain arsitektur yang memiliki efek tidak langsung. membiasakan gaya hidup warganya dengan perilaku hidup sehat. dan higienis, sehingga diharapkan meski pandemi Covid-19 sudah sembuh, penerapan desain pada bangunan ini tetap berlanjut dan dapat terus membantu masyarakat berkembang melalui kebiasaan sehat yang diciptakan oleh arsitektur untuk diciptakan agar lebih siap menghadapi yang lain. tantangan kesehatan di masa depan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Allen, Joseph & John Macomber (2020). What Makes an Office Building “Healthy”. United States of America: Harvard T.H. Chan School of Public Health.
- H. Schnädelbach (2010). Adaptive Architecture - A Conceptual Framework. Retrieved from Proceedings of MediaCity. Available: <https://www.researchgate.net/publication/235218510>.

### 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 Architectur Theory: The Role of the Behavior Sciences in Environmental Design*. New York: Van Nonstrand 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>.
- BSNI. (2015). *SNI 8152:2015 tentang Pembangunan dan Pengelolaan Pasar Rakyat*. Jakarta: Badan Standarisasi Nasional Indonesia