

BAB III DESKRIPSI PROYEK

3.1. Gambaran Umum

Nama Proyek	: Relokasi Pasar Astana Anyar → Pasar Festival Astana Anyar
Sifat Proyek	: Fiktif
Pemilik	: PD Pasar Bermartabat Kota Bandung
Lokasi	: Jl. Astanya Anyar
Luas Lahan	: ±2 Ha
KDB	: 70%
KLB	: 2
GSB	: 8-6-6 m (Barat-Utara-Timur)
Batas Lahan	:
Utara	: Jl. Pelana
Barat	: Jl. Astana Anyar
Timur	: Jl. Otto Iskandardinata
Selatan	: Belokan (Jl. Astana Anyar – Jl. Otto Iskandardinata)

Berdasarkan Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Bandung Tahun 2013, penataan lokasi pasar akan mengadopsi konsep yang telah diterapkan oleh Belanda dalam penataan Kota Bandung, yaitu sebagai bagian dari pelayanan pusat sekunder yang berfungsi untuk menahan pergerakan penduduk ke pusat kota (sebagai *buffer*), karena pasar dianggap sebagai salah satu orientasi pergerakan penduduk. Pasar pasar tersebut akan berada di sekitar pusat kegiatan, yang akan dijadikan sebagai pusat sekunder. Bentuk pasar ini bisa berupa pasar modern (shopping mall), ataupun pasar tradisional namun dengan penataan dan pengaturan yang ketat agar terjaga lingkungannya (sebaiknya berupa pasar tertutup/dalam gedung).

Relokasi ialah pemindahan tempat: rencana -- industri di daerah itu segera diwujudkan (Kamus Besar Bahasa Indonesia). Relokasi Pasar Astana

Anyar dilakukan untuk menyesuaikan dengan konsep Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Bandung. Dan juga lokasi pasar yang sekarang dianggap kurang kondusif untuk melakukan pengembangan pasar sebagai pusat sekunder yang juga sebagai ruang publik bagi masyarakat. Sehingga, lokasi pasar dipindahkan ke lokasi yang baru agar lebih dekat dengan pusat kegiatan yaitu di Taman Bandung Lautan Api dan lebih terbuka kepada masyarakat.



Gambar 3. 1 Peta Relokasi Pasar Astanya Anyar
(Sumber: Data pribadi tahun 2015)

Berdasarkan Perda Kota Bandung No. 19 Tahun 2001, Pasar Astana Anyar merupakan pasar eceran kelas I. Pasar Astana Anyar memiliki 619 pedagang yang aktif tidak termasuk pasar tumpah (Badan Pusat Statistik Kota Bandung, 2013).

3.2. Rona Lingkungan

3.2.1. Lokasi Tapak

Tapak berada di SWK Tegallega Kota Bandung. Tepatnya berada pada 3 ruas jalan, yaitu Jl. Otto Iskandardinata, Jl. Astana Anyar, dan Jl. Pelana. Tapak berada di seberang Timur pusat kegiatan primer Lapangan Tegallega (Monumen Bandung Lautan Api). Lokasi tapak sesuai dengan rencana penataan pasar tradisional pada Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Bandung.



Gambar 3. 2 Peta Lokasi Tapak Proyek
(Sumber: Data pribadi tahun 2015)

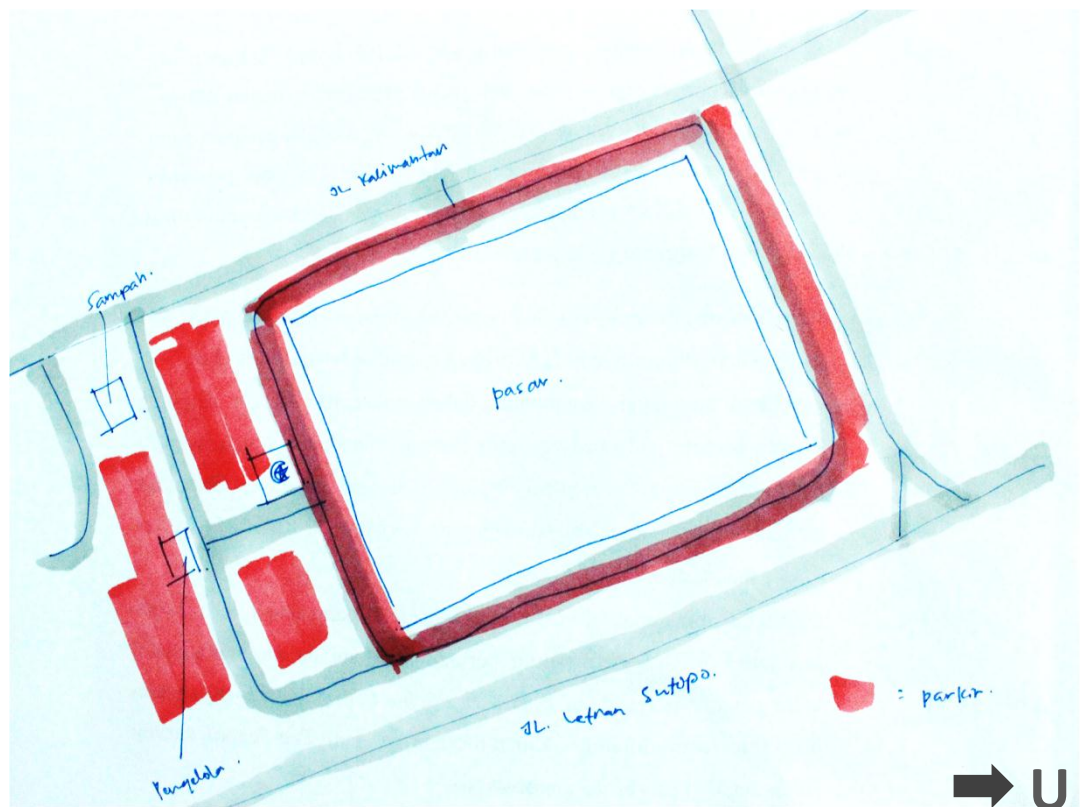
3.3. Studi Banding Proyek Sejenis

Pada perancangan pasar festival ini dilakukan studi banding ke proyek sejenis untuk mempelajari bagaimana penanganan masalah perancangan pasar pada umumnya di pasar pembanding. Hasil studi banding berupa hasil pengamatan terhadap bangunan pasar serta hasil analisis sesuai masalah yang dikaji dalam perancangan pasar festival ini. Instrumen studi banding ialah merupakan masalah-masalah yang ingin ditangani pada perancangan pasar festival yaitu, zonasi, pola sirkulasi (pengunjung, kendaraan, serta servis), struktur bangunan, penanganan sampah (sistem, tempat pembuangan sampah), fungsi, integritas, dan desain. Objek studi banding yaitu, Pasar Modern BSD City dan Pasar Modern Batununggal Indah. Berikut hasil studi banding yang dilakukan:

3.4.1 Pasar Modern BSD City

a. Zonasi

Lokasi tapak pasar dikelilingi oleh tiga jalan. Pintu masuk bagi kendaraan berada di tiga jalan tersebut, kecuali roda dua yang hanya ada pada jalan di timur (Jl. Kalimantan). Bangunan pasar dikelilingi oleh jalan sirkulasi bagi kendaraan dan parkir kendaraan. Selain, disekeliling bangunan, area parkir bagi kendaraan roda dua maupun empat terdapat di bagian selatan tapak yang pada malam harinya dimulai dari pukul 14.00 WIB berubah sebagai area kios tenda. Sehingga area parkir pada malam hari hanya berada pada sekeliling bangunan. Area servis seperti toilet, mushola, dan pembuangan sampah serta bangunan pengelola berada pada selatan tapak.

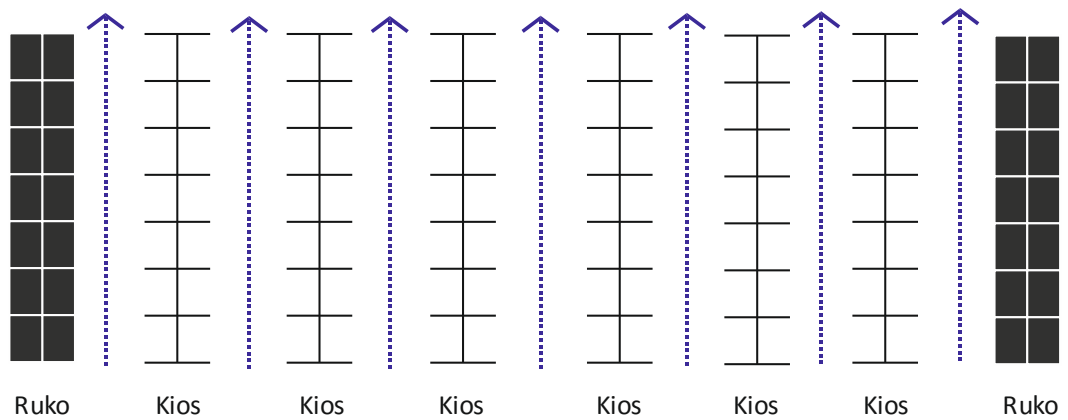


Gambar 3. 3 Sketsa Zonasi Pasar Modern BSD City
(Sumber: Data pribadi tahun 2015)

b. Pola sirkulasi

Pola sirkulasi pengunjung pasar saat berbelanja berupa linier dengan kios/toko di sisi kiri dan kanan dengan lebar 1,8m

seperti gambar dibawah ini. Pengisi kios menjual kebutuhan primer sedangkan toko lebih ke penjualan kebutuhan sekunder.



Gambar 3. 4 Pola sirkulasi belanja pengunjung dalam pasar
(Sumber: Data pribadi tahun 2015)

c. Struktur bangunan

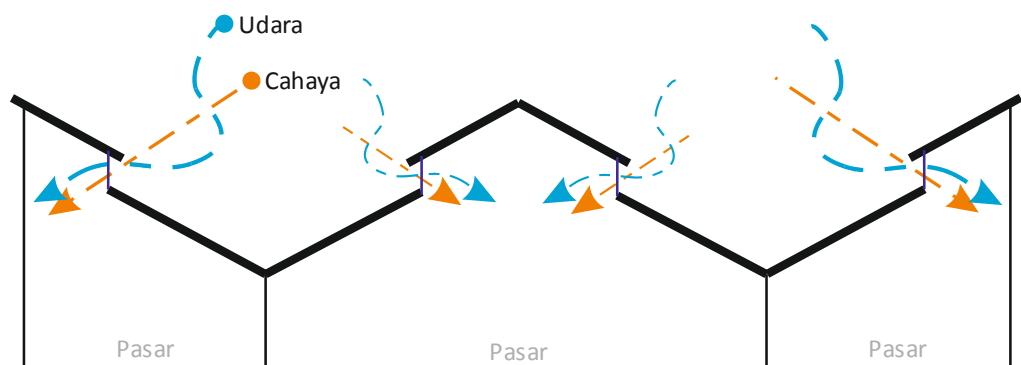
Bangunan pasar menggunakan struktur baja dengan sistem *mono beam* agar dapat membuat ruang di bawahnya bebas kolom. Sistem ini membuat jangkauan penglihatan pengunjung tidak terhalangi untuk melihat kios atau toko dengan jarak yang jauh. Struktur bangunan di ekspos seperti gambar di bawah ini.



Gambar 3. 5 Struktur atap bangunan pasar

(Sumber: Data ribadi tahun 2015)

Sistem struktur seperti ini juga mengatasi masalah pasar tradisional pada umumnya yaitu seperti gelap, bau, serta suasana sesak karena bangunan yang tertutup. Pada atap dibuat adanya kenaikan penutup seperti pada gambar 3.x, sehingga memungkinkan untuk terjadinya pencahayaan dan penghawaan alami yang baik.



Gambar 3. 6 Ilustrasi bentuk atap bangunan pasar
(Sumber: Data ribadi tahun 2015)

d. Penanganan sampah

Penanganan sampah ditangani oleh petugas sampah pasar. Setiap diakhir aktivitas pasar pada sore hari, petugas mulai bertugas untuk mengangkat sampah dari setiap kios menggunakan peralatan kebersihan lalu dibawa ke tempat pembuangan sampah sementara yang selanjutnya akan diangkut oleh mobil pengangkut sampah. Selain itu, untuk menangani permasalahan genangan air, disekeliling kios dibuat saluran air.

Lantai pasar menggunakan material keramik yang bertekstur. Material ini digunakan agar mudah saat membersihkan dari kotoran serta air. Lantai keramik juga menjadi solusi dalam penanganan masalah becek dan kotor pada pasar tradisional.



Gambar 3. 7 saluran air di sekeliling kios pasar
(Sumber: Data pribadi tahun 2015)

e. Fungsi

Pada Pasar Modern BSD City terdapat beberapa fungsi bangunan, yaitu kios pasar kebutuhan sehari-hari, ruko dengan kebutuhan sekunder, kantor pengelola serta fungsi penunjang seperti musola dan toilet.

f. Desain

Fasad bangunan terlihat tidak menarik karena pasar ditutupi oleh ruko. Ditambah lagi dengan fasad ruko yang beragam dan tidak beraturan mengakibatkan tidak menariknya fasad

bangunan. Zonasi tapak juga mengakibatkan bangunan susah terlihat dari jalan karena dikelilingi oleh kendaraan roda empat.



Gambar 3. 8 Fasad bangunan Pasar Modern BSD City
(Sumber: Data pribadi tahun 2015)

3.4.2 Pasar Modern Batununggal Indah

a. Zonasi

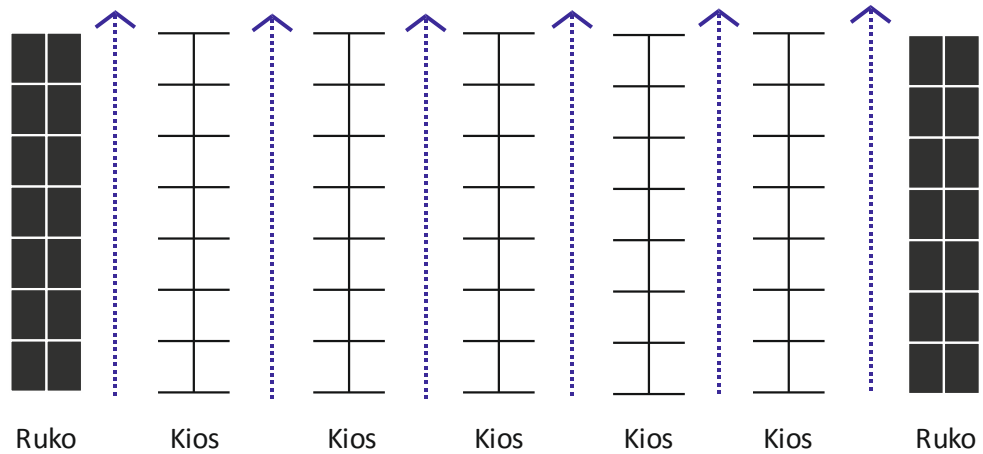
Jalan masuk pasar melalui Jl. Batununggal Indah 2. Di sebelah barat tapak berbatasan dengan sungai cikapundung, timur dengan kawasan sawah, dan selatan dengan jalan tol. Tapak juga dikelilingi oleh parkir kendaraan roda empat. Dalam bangunan pasar dibagi dua area yaitu area *foodcourt* dan area pasar. Sama seperti Pasar Modern BSD City, Pasar Modern Batununggal juga dikelilingi fungsi ruko pada bagian luar bangunan. Fungsi servis berada pada bagian selatan tapak, seperti fungsi toilet dan tempat pembuangan sampah.



Gambar 3. 9 Sketsa zonasi Pasar Modern Batununggal Indah
(Sumber: Data pribadi tahun 2015)

b. Pola sirkulasi

Pola sirkulasi pada Pasar Modern Batununggal Indah sama dengan pola sirkulasi pada Pasar Modern BSD City hanya saja Pasar Modern Batununggal memiliki lebih sedikit jalur sirkulasi untuk kios pasar.

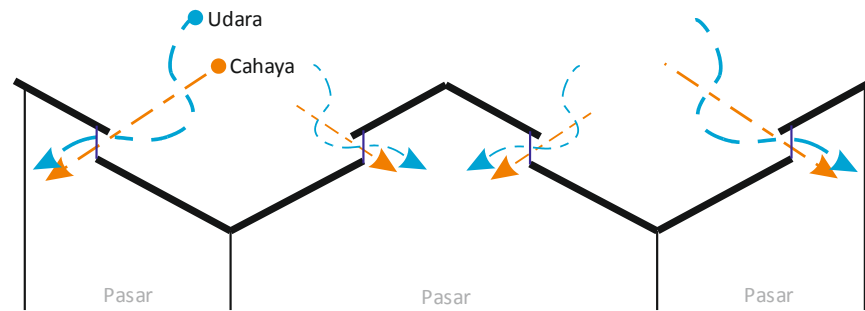


Gambar 3. 10 Pola sirkulasi Pasar Modern Batununggal Indah
(Sumber: Data pribadi tahun 2015)

c. Struktur bangunan

Struktur bangunan juga tidak jauh berbeda dengan pasar modern BCD City. Menggunakan baja dengan sistem *mono beam* agar dapat membuat ruang di bawahnya bebas kolom.





Gambar 3. 11 Struktur atap bangunan Pasar Modern Batununggal Indah
(Sumber: Data ribadi tahun 2015)

3.4. ELABORASI TEMA

3.6.1. Pengertian

Festival /fes·ti·val/ /féstival/ adalah hari atau pekan gembira di rangka peringatan peristiwa penting dan bersejarah; pesta rakyat (Kamus Besar Bahasa Indonesia).

Sebelum adanya *festival marketplace*, hanya dikenal satu tipologi *shopping center*, yakni suatu sarana perbelanjaan yang lengkap, direncanakan, sedemikian rupa sehingga toko-toko yang ada saling mendukung. Biasanya dilengkapi dengan sarana rekreasi agar dapat menarik minat pengunjung sehingga tidak hanya menjadi tempat jual beli, tapi juga tempat terjadinya interaksi sosial masyarakat dimana mereka bisa bertemu, jalan-jalan dan menikmati suasana ramai. (Beddington, 1982).

Menurut John A. Casazza *festival marketplace* adalah fasilitas perbelanjaan yang menjadikan kegiatan berbelanja sebagai aktivitas rekreasi dan hiburan dengan memberi pengalaman unik bagi pengunjungnya (Shopping Center Development Handbook, ULI, 1985).

Menurut Ben Thompson dalam *festival marketplace* tidak perlu ada pertokoan yang menjadi magnet, cukup hanya mengandalkan pedagang lokal berskala kecil. Kegiatan di dalamnya harus lebih difokuskan pada kegiatan berbelanja makanan atau makan sebagai kegiatan komunal. Kegiatan-kegiatan ini harus menjadi pengalaman yang positif dan menarik.

3.6.2. Interpretasi Tema

Dari pengertian tema festival yang diangkat, pada pasar tradisional ini menerapkan festival sebagai fungsi rekreasi bagi pengunjung. Pasar tradisional ditekankan pada kegiatan komunal pada ruang komunal yang memfasilitasi terjadinya interaksi sosial dan hiburan bagi pengunjung pasar tradisional. Festival menjadi event pada pasar tradisional yang dapat menjadi penarik dan pengalaman menarik bagi pengunjung.

3.6.3. Konsep Tema pada Desain

Penerapan tema festival pada desain pasar ialah berupa jumlah dan luasan ruang publik yang disediakan. Ruang publik berupa plaza dan boulevard untuk mewadahi aktivitas sosial serta event festival sebagai fungsi hiburan dan rekreasi di pasar tradisional.



Gambar 3. 12 Diagram konsep tema pada desain
(Sumber: Data pribadi tahun 2015)