

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.1.1 Pengertian Judul

Judul Studio Konsep Perancangan Arsitektur yang diajukan adalah Redesain Pasar Randudongkal di Kabupaten Pemalang dengan Pendekatan *Behavioral Architecture*. Untuk menghindari perbedaan interpretasi dan memberikan batasan pemahaman yang jelas terhadap arah perancangan Studio Konsep ini, maka perlu dijabarkan pengertian dari terminologi pada judul "Redesain Pasar Randudongkal Kabupaten Pemalang dengan Pendekatan *Behavioral Architecture*" sebagai berikut:

- a) **Redesain** (Rancang Ulang): Merupakan upaya merencanakan dan merancang kembali sebuah fasilitas binaan yang sudah ada. Secara harfiah menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), redesain memiliki arti merancang ulang atau merencanakan kembali. Menurut Ulrich & Eppinger, (2012), redesain yaitu proses merancang kembali suatu objek, bangunan, atau sistem untuk memperbaiki fungsi, kualitas, atau menyesuaikan dengan kebutuhan baru

Dalam konteks Tugas Akhir ini, redesain didasarkan pada tinjauan Evaluasi Purna Huni (*Post-Occupancy Evaluation* / POE). EPH merupakan metode sistematis untuk mengevaluasi kinerja bangunan setelah dihuni. Melalui EPH, redesain di sini dimaknai sebagai intervensi arsitektural yang maksudkan untuk menyembuhkan masalah *post-occupancy failure* (kegagalan fungsional dan perilaku purna-huni).

- b) **Pasar Randudongkal**: Merupakan objek perancangan fisik dalam Studio Konsep ini, yaitu sebuah fasilitas komersial publik tradisional bertingkat yang berlokasi di Kabupaten Pemalang, Jawa Tengah. Secara tipologi, bangunan ini masuk dalam kategori Pasar

Rakyat atau Pasar Tradisional. Menurut Standar Nasional Indonesia (Badan Standardisasi Nasional, 2015), pasar rakyat adalah area tempat jual beli dengan jumlah penjual lebih dari satu yang pengelolaannya dilakukan oleh pemerintah daerah, swasta, atau koperasi.

Pemilihan Pasar Randudongkal sebagai studi kasus didasari oleh fenomena ketimpangan fungsional spasial yang terjadi di dalamnya, di mana aktivitas jual-beli berjalan normal di lantai dasar, namun mengalami kelumpuhan fungsi (*dead space*) di lantai dua akibat kegagalan ruang fisik baik dalam mengarahkan maupun merespons perilaku pengunjung.

- c) ***Behavioral Architecture*** (Arsitektur Perilaku): Merupakan metode perancangan yang berfokus pada hubungan timbal balik antara desain lingkungan fisik dan perilaku manusia di dalamnya. ***Behavioral Architecture*** menekankan bahwa proses desain harus mempertimbangkan pola perilaku dan kebutuhan psikologis pengguna, karena lingkungan binaan dapat memengaruhi serta membentuk perilaku manusia di dalamnya (Heimsath, 1977). Dalam perancangan ini, ***Behavioral Architecture*** diaplikasikan melalui manipulasi elemen arsitektural dan interior untuk merekayasa *behavioral setting* (seting perilaku), sehingga mampu mendukung pergerakan pengguna agar lebih merata ke seluruh bangunan pasar.

1.1.2 Fenomena *Post-Occupancy Failure* (Kegagalan Purna-Huni) pada Pasar Randudongkal, Pemalang

Berdasarkan data Kementerian Sekretariat Negara Republik Indonesia, dari total sekitar 9.559 pasar rakyat di Indonesia, pemerintah menargetkan revitalisasi sebanyak 5.000 pasar hingga tahun 2019, atau lebih dari separuh total pasar yang ada (Humas Kemensetneg, 2015). Hal ini menunjukkan besarnya skala intervensi negara dalam sektor pasar tradisional. Namun, terdapat fenomena kegagalan fungsional, salah satunya

yaitu banyaknya ruang mati (*dead space*). Meskipun tidak tersedia data agregat nasional mengenai tingkat kegagalan, berbagai studi kasus di berbagai daerah secara konsisten menunjukkan pola yang sama. Kegagalan fungsional purna-huni ini terlihat pada berbagai kasus, seperti di Pasar Sukawati (Bali), Pasar Dinoyo (Malang), Pasar Banyuasri, hingga Pasar B Srikaton, di mana pedagang di lantai atas merugi dan lapak terbengkalai akibat keengganan pembeli untuk naik. Hal ini menandakan bahwa pembaruan wujud arsitektural menjadi bangunan bertingkat ternyata tidak selalu berbanding lurus dengan keberhasilan fungsi komersialnya. Hal ini sejalan dengan pernyataan Dewi et al. (2024), yang menyatakan bahwa modernisasi arsitektur pasar dapat mengubah perilaku konsumen dan aktivitas perdagangan tradisional, termasuk menurunnya interaksi dan perubahan penggunaan ruang pasar

Fenomena kegagalan fungsional ini sedang terjadi dan melumpuhkan ekosistem komersial di Pasar Randudongkal. Pasar Randudongkal merupakan salah satu pasar di Kabupaten Pematang Jaya. Pasar Randudongkal telah melalui proses revitalisasi fisik yang dimulai pada awal tahun 2018. Meskipun proses pembangunannya sempat tertunda (mangkrak) selama kurang lebih 1 tahun, bangunan ini akhirnya selesai dan mulai beroperasi secara penuh pada pertengahan 2021. Namun, setelah melewati masa purna-huni (*post-occupancy*) selama 5 tahun, pembaruan wujud arsitektural tersebut nyatanya belum mampu menyelesaikan masalah. Meskipun telah direvitalisasi menjadi bangunan bertingkat, aktivitas ekonomi di pasar Randudongkal ini tidak berjalan seperti yang diharapkan, di mana lantai dua dan tiga mengalami kelumpuhan fungsi.

Kegagalan pada pasar Randudongkal ini berdampak fatal secara sosio-ekonomi. Berdasarkan observasi lapangan dan hasil wawancara dengan pedagang terdampak, terkonfirmasi bahwa terjadi penurunan omset yang sangat drastis akibat ketiadaan pengunjung, terlebih pada lantai atas. Kerusakan struktural dan arsitektural menimbulkan ketidaknyamanan termal dan tampias, serta tata letak tangga yang tidak mengundang secara

visual pada akhirnya memicu perilaku penghindaran (*avoidance behavior*) dari calon pembeli. Kondisi pasar Randudongkal tersebut dipertegas oleh pernyataan Anggota Komisi VI DPR RI Rizal Bawazier yang menyatakan bahwa pasar Randudongkal semakin memprihatinkan dan harus segera mendapatkan perbaikan (Surono, 2025). Hal ini membuktikan bahwa pendekatan pembaruan fisik semata telah gagal merespons psikologi dan pola pergerakan alami pengguna pasar.

Permasalahan matinya lantai atas bukan hanya diakibatkan oleh perilaku pembeli yang enggan naik, tetapi juga dipengaruhi oleh perilaku manajerial dan kebijakan. Dari sisi kebijakan, pendekatan revitalisasi oleh Pemerintah Daerah (Pemda) setempat cenderung bersifat *top-down*, yang berfokus pada penyelesaian fisik bangunan dan kuantitas lapak tanpa didasari partisipasi masyarakat dan kajian psikologi perilaku penggunaanya (Ambarwati, 2019). Sementara itu, dari sisi pengelola pasar, ketidakefektifan *behavioral setting* memperlemah kontrol manajerial, yang berujung pada toleransi pedagang lantai atas untuk turun dan tumpah ke lantai dasar. Rantai perilaku regresif dari pembeli, pedagang, hingga pengelola ini membuktikan bahwa pendekatan pembaruan fisik semata telah gagal merespons ekosistem perilaku secara menyeluruh.

Kekosongan Pasar Randudongkal akibat kegagalan tata ruang fisik ini semakin diperparah oleh fenomena eksternal yang masif, yaitu disrupsi *e-commerce*. Pergeseran tren konsumen modern menunjukkan preferensi yang kuat terhadap kemudahan berbelanja dalam jaringan (*daring*). Belanja secara digital membebaskan konsumen dari paparan stres sensoris seperti kondisi lantai yang becek, bau, dan kesemrawutan sirkulasi. Kombinasi mematikan antara kegagalan arsitektural dan gempuran kepraktisan *e-commerce* ini membuat Pasar Randudongkal berada di ambang kematian fungsional jika hanya mengandalkan fungsi transaksional murni tanpa adanya nilai tambah pengalaman ruang (*spatial experience*).

1.1.3 Urgensi *Behaviour Architecture* pada Redesain Pasar Randudongkal Pemalang

Jika dilihat melalui psikologi lingkungan, matinya lantai atas dan keengganan pengunjung di Pasar Randudongkal bukanlah sekadar persoalan minat beli, melainkan konsekuensi logis dari kegagalan desain fisik dalam merespons perilaku manusia. Berdasarkan teori *Behavioral Setting* (Baker, 1968), lingkungan fisik bertindak sebagai wadah yang secara langsung membentuk, mengarahkan, dan memfasilitasi pola perilaku penggunanya. Saat ini, kondisi fisik pasar eksisting dengan lorong yang gelap, sirkulasi vertikal yang tersembunyi, serta selubung bangunan yang rentan tumpias menciptakan *behavioral setting* yang bersifat negatif. Alih-alih merangsang perilaku pengguna untuk eksplorasi, setting ruang ini justru memicu perilaku penghindaran (*avoidance*).

Akar masalah ini semakin jelas jika dianalisis menggunakan prinsip *Affordance* (Gibson, 2014), yang menjelaskan bahwa lingkungan fisik menyediakan peluang tindakan bagi penggunanya. Tangga utama eksisting yang dirancang terlalu curam, minim pencahayaan, dan materialnya tidak merespons kondisi cuaca basah, gagal memberikan *spatial affordance* (ketersediaan atau tawaran ruang) yang aman bagi pengunjung, terutama lansia dan ibu-ibu yang membawa barang belanjaan. Desain sirkulasi vertikal tersebut secara psikologis tidak "menawarkan" kemudahan untuk diakses. Ketiadaan void atau bukaan antar-lantai juga membuat lantai atas kehilangan integrasi visualnya, sehingga pengunjung di lantai dasar tidak memiliki alasan kognitif untuk menaiki tangga. Lebih lanjut, sistem sirkulasi horizontal di dalam bangunan berupa grid lorong-lorong monoton tanpa adanya elemen *Wayfinding* (orientasi arah) yang intuitif. Tanpa adanya panduan visual, seperti perbedaan *floor finishing*, tata cahaya, atau penanda arsitektural yang jelas, pengunjung dengan cepat mengalami disorientasi ruang.

Rangkaian kegagalan elemen fisik tersebut pada akhirnya memutuskan sekuens pengalaman ruang (*spatial sequence*) secara keseluruhan.

Pengunjung yang sudah merasa tidak nyaman sejak berada di area transisi eksterior akibat tampias air hujan (*fase approach*), akan kehilangan motivasi untuk melanjutkan pergerakannya ke dalam bangunan (*fase enter*), apalagi untuk mengeksplorasi hingga ke lantai dua. Hal ini mempengaruhi perilaku pedagang, dimana para pedagang akhirnya mengokupansi area-area sekitar bangunan yang tidak diperuntukkan untuk berdagang. Oleh karena itu, diperlukan sebuah intervensi desain yang tidak hanya memperbaiki wujud fisik bangunan, tetapi juga merekayasa ulang seluruh elemen interior dan eksterior agar selaras dengan psikologi pergerakan manusia.

Berdasarkan rentetan permasalahan di atas, urgensi perancangan ini tidak sekadar untuk memperbaiki elemen fisik bangunan yang rusak, melainkan sebagai strategi pertahanan (*survival strategy*) agar pasar tradisional tetap relevan di era digital. Melalui manipulasi elemen-elemen arsitektural dan interior, bangunan diharapkan mampu memberikan stimulus positif berupa pengalaman spasial interaktif dan kenyamanan sensoris yang tidak dapat direplikasi oleh platform *e-commerce*. Bangunan dirancang secara alami dan persuasif untuk menuntun pergerakan pengunjung mengeksplorasi seluruh lantai tanpa paksaan. Berdasarkan urgensi penyelesaian *dead space* dan kebutuhan adaptasi melalui rekayasa visual spasial tersebut, maka disusunlah penulisan Tugas Akhir dengan judul “Redesain Pasar Randudongkal di Kabupaten Pematang Jaya dengan Pendekatan *Behavioral Architecture*”.

1.2 Rumusan Masalah

- a) Bagaimana kegagalan arsitektural dan tata ruang eksisting di Pasar Randudongkal memicu stres lingkungan (*environmental stress*) dan perilaku penghindaran (*avoidance behavior*), pada penggunanya?
- b) Bagaimana merumuskan konsep perancangan ulang (redesain) Pasar Randudongkal melalui pendekatan Arsitektur Perilaku (*Behavioral Architecture*) yang tidak hanya mampu menstimulasi perilaku mendekat (*approach behavior*) dan mendistribusikan pergerakan pengunjung ke seluruh lantai bangunan tetapi juga mampu menawarkan spatial experience

(pengalaman ruang) dan interaksi sosial komunal sebagai strategi adaptasi fisik pasar dalam menghadapi ancaman disrupsi *e-commerce*?

1.3 Tujuan

- a) Menganalisis dan membuktikan korelasi antara kegagalan fisik bangunan eksisting dengan kemunculan perilaku menghindar (*avoidance behavior*) penggunaanya, sebagai landasan diagnosis perancangan arsitektural.
- b) Menghasilkan konsep redesain Pasar Randudongkal berbasis Arsitektur Perilaku yang secara persuasif mampu menstimulasi *approach behavior*, mengeliminasi *dead space*, serta mentransformasi pasar menjadi pusat interaksi sosial komunal (*third place*) yang memiliki daya saing pengalaman ruang (*spatial experience*) di tengah disrupsi *e-commerce*.

1.4 Sasaran

- a) Mengevaluasi kondisi eksisting pasar melalui metode Evaluasi Purna Huni (EPH) dengan fokus pada Kinerja Perilaku, guna mengidentifikasi elemen arsitektur pemicu disorientasi, kelelahan fisik, dan stres sensoris.
- b) Menerapkan prinsip *Spatial Affordance* (tawaran ruang) dan *Wayfinding* melalui perancangan sistem lantai *mezzanine* dan *split-level*, *ramp* landai, serta integrasi void antar-lantai untuk mengeliminasi keengganan pengunjung mengeksplorasi bangunan secara vertikal.
- c) Mengaplikasikan penyelesaian selubung bangunan (*secondary skin*) dan sistem utilitas aktif (integrasi *macerator* dan pengolahan limbah anaerob) untuk memutus rantai polusi bau sebagai langkah mereduksi *environmental stress*.
- d) Mengintegrasikan *Lifestyle Anchor* (ruang komunal, area kuliner, *creative-hub*) di lantai atas dan plaza urban di area tapak depan (*setback*). Hal ini bertujuan menciptakan rekayasa urutan ruang

(*spatial sequence*) yang menghadirkan nilai tambah berupa interaksi rekreasi komunal (*retailtainment*) yang tidak dapat direplikasi oleh platform *e-commerce*, sehingga memperpanjang durasi menetap (*extended stay*) pengunjung.

1.5 Manfaat Kajian

Secara umum, hasil dari perancangan redesain Pasar Randudongkal ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata, baik secara keilmuan maupun penerapan di lapangan. Manfaat kajian ini dijabarkan sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Teoritis (Akademis)

- Pengayaan Literatur Arsitektur: Menjadi referensi akademis dan preseden desain bagi mahasiswa maupun praktisi arsitektur mengenai penerapan pendekatan ***Behavioral Architecture*** pada fasilitas komersial publik, khususnya dalam penyelesaian masalah *post-occupancy failure* (kegagalan purna-huni) di pasar rakyat.
- Pembuktian Teori: Menguji dan membuktikan secara desain bagaimana elemen-elemen rekayasa visual, *wayfinding*, dan *affordance* dapat memanipulasi *behavioral setting* untuk menghidupkan kembali *dead space* (ruang mati) pada bangunan bertingkat.

1.5.2 Manfaat Praktis (Objektif)

- **Bagi Pengguna Pasar (Pedagang dan Pembeli):**
 - Memberikan solusi desain sirkulasi dan ruang yang inklusif serta nyaman, sehingga mendistribusikan kepadatan pengunjung secara merata ke seluruh lantai.
 - Mengembalikan vitalitas ekonomi dan omzet para pedagang di lantai atas yang selama ini terdampak oleh desain sirkulasi eksisting yang gagal.

- Meningkatkan kenyamanan termal dan visual bagi seluruh pengguna pasar melalui penyelesaian selubung bangunan yang responsif terhadap iklim tropis (bebas tampias).
- **Bagi Pemerintah Daerah (Pemkab Pemalang):**
Memberikan sumbangsih pemikiran, gagasan desain, dan purwarupa (prototype) bagi instansi terkait (Dinas Pekerjaan Umum / Dinas Perdagangan) dalam merumuskan standar revitalisasi pasar rakyat yang lebih *human-centric* (berpusat pada manusia) dan tidak sekadar berorientasi pada pembangunan fisik konvensional.

1.5.3 Manfaat Subjektif

Memenuhi salah satu persyaratan akademis untuk mencapai gelar Sarjana Arsitektur (S. Ars) pada program studi Arsitektur, serta menjadi wadah bagi penulis untuk mengaplikasikan wawasan terkait arsitektur perilaku, penyelesaian detail interior, dan selubung bangunan secara tepat.

1.6 Lingkup dan Batasan Kajian

1.6.1 Lingkup Kajian

- Lingkup wilayah perancangan adalah kawasan Pasar Randudongkal yang terletak di Kecamatan Randudongkal, Kabupaten Pemalang, yang merupakan salah satu pusat aktivitas perdagangan dan ekonomi masyarakat.
- Lingkup bangunan yang dirancang meliputi bangunan pasar utama beserta fasilitas pendukungnya, dengan fokus pada revitalisasi fungsi ruang untuk meningkatkan aktivitas perdagangan dan mengatasi fenomena *dead space*, khususnya pada lantai atas bangunan.
- Lingkup kajian mencakup analisis tapak dan konteks lingkungan, analisis kebutuhan dan hubungan ruang, serta perumusan konsep perancangan yang meliputi tata massa, sirkulasi, dan penerapan pendekatan arsitektur perilaku (*Behavioral Architecture*).

1.6.2 Batasan Kajian

- Perancangan difokuskan pada bangunan pasar utama, sedangkan area pasar di sekitar tapak tidak menjadi objek perancangan ulang, melainkan dipertimbangkan sebagai bagian dari konteks lingkungan.
- Kajian difokuskan pada pengembangan ruang dan tata massa yang mampu meningkatkan aktivitas pengguna, khususnya dalam mengatasi permasalahan kurang optimalnya pemanfaatan ruang pada lantai atas.
- Intervensi redesain pada kajian ini didefinisikan sebagai perancangan ulang secara menyeluruh (pembongkaran total / *demolish*) pada bangunan pasar utama eksisting. Batasan ini diambil berdasarkan hasil Evaluasi Purna Huni (EPH) yang menunjukkan bahwa kegagalan spasial, sanitasi, dan fungsional pada bangunan lama sudah menghasilkan tingkat stres lingkungan (*environmental stress*) yang masif, sehingga tidak memungkinkan lagi untuk diselesaikan melalui renovasi atau perbaikan parsial.
- Pendekatan arsitektur perilaku diterapkan sebatas pada pengaruh desain terhadap pergerakan dan aktivitas pengguna, tanpa membahas aspek psikologis secara mendalam.

1.7 Metodologi dan Pendekatan Perancangan

1.7.1 Pendekatan Perancangan

Pendekatan perancangan yang digunakan pada Tugas Akhir ini adalah **Arsitektur Perilaku** (*Behavioral Architecture*). Pendekatan ini dipilih karena pokok permasalahan di Pasar Randudongkal berpusat pada kegagalan ruang dalam merespons dan mengakomodasi psikologi pergerakan manusia, yang berujung pada terbentuknya *dead space* di lantai atas.

Secara operasional, pendekatan ini akan diaplikasikan melalui manipulasi elemen-elemen fisik arsitektural untuk merekayasa seting

perilaku (*behavioral setting*). Parameter perancangan difokuskan pada tiga skala intervensi:

- **Skala Eksterior** (*Fase Approach*): Mengolah selubung bangunan (*secondary skin*) dan area transisi (kanopi/fasad) agar responsif terhadap iklim tropis (menyelesaikan masalah tampias air hujan dan panas). Tujuannya untuk mengubah stimulus negatif menjadi stimulus visual yang mengundang (*inviting*).
- **Skala Sirkulasi** (*Fase Sequence & Affordance*): Merekayasa sirkulasi vertikal (tangga utama) agar lebih landai, ergonomis, dan terbuka, serta menghadirkan void antar-lantai untuk menciptakan konektivitas visual yang "menawarkan" kemudahan akses ke lantai dua.
- **Skala Interior** (*Fase Wayfinding*): Memanfaatkan penyelesaian detail elemen ruang dalam, seperti permainan kontras pada material floor finishing dan perbedaan elevasi, tidak hanya sebagai instrumen penunjuk arah (*wayfinding*) tetapi juga sebagai penegas batas teritorial lapak pedagang (*behavior setting*) tanpa menggunakan sekat masif

1.7.2 Metodologi Perancangan

Untuk mencapai tujuan perancangan secara sistematis dan terukur, metodologi perancangan disusun melalui tahapan-tahapan sebagai berikut:

- **Tahap Pengumpulan Data**
 - a) **Data Primer:** Observasi kondisi eksisting Pasar Randudongkal, dan lingkungan sekitarnya serta melakukan wawancara dengan pengguna
 - b) **Data Sekunder: Studi Literatur** dengan mengkaji teori-teori dasar Psikologi Lingkungan (seperti *Wayfinding*, *Affordance*, *Behavior Setting*, dan *Spatial sequence*), standar pasar dan kajian regulasi serta melakukan studi preseden

guna mempelajari bangunan pasar lain yang telah berhasil secara fungsional dan teknis.

- **Tahap Analisis**

Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis dengan metode kualitatif dan spasial, yang meliputi:

- a) **Evaluasi Purna Huni (EPH)** berdasarkan Preiser (1995) untuk menilai kondisi eksisting dari aspek teknis, fungsional dan perilaku pengguna.
- b) **Analisis Site Lingkungan (Tapak)** seperti menentukan aksesibilitas, merespons arah matahari dan angin untuk penyelesaian *secondary skin* dan *skylight* serta perletakan zonasi pasar.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan laporan seminar penelitian ini terbagi menjadi beberapa bab :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi penjelasan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, lingkup penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi tentang teori dan tinjauan literatur yang meliputi tinjauan pasar, teori *Behavioral Architecture*, Evaluasi Purna Huni, Standar regulasi pasar, serta studi preseden bangunan pasar lain.

BAB III GAMBARAN UMUM LOKASI DAN GAMBARAN PERENCANAAN

Membahas tentang gambaran mengenai Kabupaten Pematang, Kecamatan Randudongkal, tentang tapak Pasar Randudongkal, dan gagasan perancangan pasar Randudongkal

BAB IV ANALISIS PENDEKATAN DAN KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Analisis pendekatan serta konsep perencanaan terdiri dari analisis konsep makro dan mikro, konsep struktur, utilitas serta konsep pendekatan *Architectural Behavior* yang akan digunakan sebagai dasar perancangan pada redesain Pasar Randudongkal.