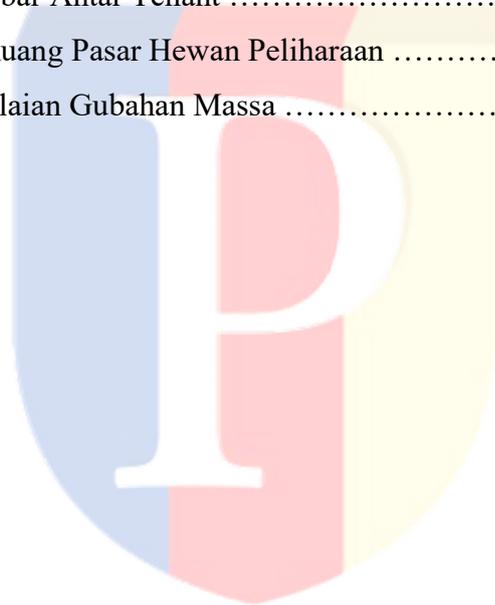


## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1: SNI Tentang Penilaian Tipe Pasar .....	22
Tabel 4.1: Jumlah Pengunjung Pasar Hewan Jatinegara .....	48
Tabel 4.2: Tabel Penilaian Bangunan di Kawasan Pasar Jatinegara .....	75
Tabel 4.3: Tabel Komparasi Kriteria Pasar Hewan Peliharaan dengan SNI & Preseden .....	80
Tabel 4.4: Tabel Komparasi Pasar Hewan Peliharaan dan Preseden Terhadap IndikatorTeori .....	82
Tabel 4.5: Tabel Jumlah Pedagang di Pasar Hewan Peliharaan Berdasarkan Jenis Dagangan .....	87
Tabel 4.6: Standar Lebar Antar Tenant .....	89
Tabel 4.7: Program Ruang Pasar Hewan Peliharaan .....	95
Tabel 5.1: Tabel Penilaian Gubahan Massa .....	102



# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Pasar Hewan Jatinegara merupakan pasar hewan tertua yang ada di Jakarta. Lokasi pasar ini berada di Jalan Matraman Raya, Bali Mester, Jatinegara, Jakarta Timur. Sebagai pasar hewan tertua yang ada di Jakarta, pasar ini terkenal dengan menjual berbagai macam hewan-hewan peliharaan dari yang umum sampai yang langka. Hewan-hewan yang dijual disana pun juga memiliki harga yang relatif murah. Pasar hewan yang satu ini memang selalu ramai pengunjung, para pengunjung yang datang ke pasar ini memarkirkan kendaraannya di sepanjang jalan pasar tersebut, walaupun jalanan tersebut sering mengalami kemacetan. Karena banyaknya pengunjung maka semakin bertambah penjual juga disana. Sehingga para penjual yang sebelumnya hanya di Jalan Kemuning Mede sampai ke pedestrian di Jalan Matraman Raya Pasar Jatinegara.



**Gambar 1.1: Suasana Pasar Hewan Jatinegara**

(Sumber: Google Maps, November 2019)

Selain mengganggu para pejalan kaki berjalan disana, yellow line yang ada di pedestrian tersebut justru digunakan untuk kandang hewan yang ingin dijual.



**Gambar 1.2: Yellow Line yang di salah Gunakan**

(Sumber: Google Maps, November 2019)

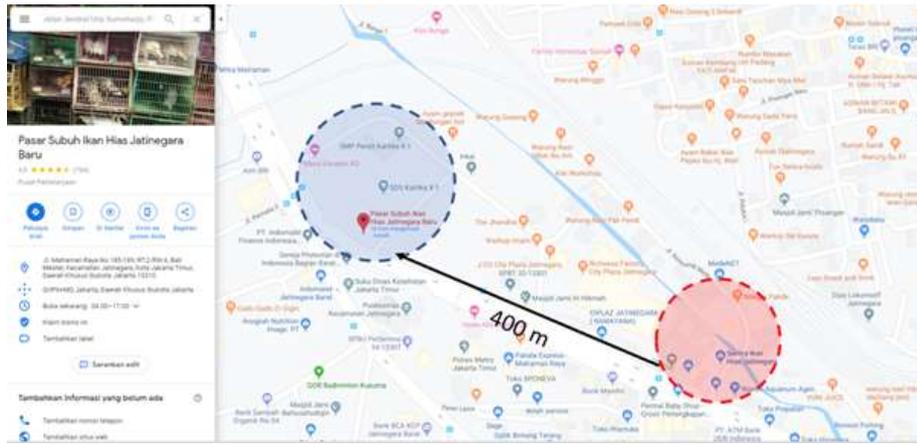
Terlebih lagi kotoran-kotoran yang dikeluarkan hewan-hewan tersebut meninggalkan bekas yang ada di pedestrian tersebut, bahkan ketika hujan kondisi pedestrian tersebut menjadi sangat licin untuk digunakan berjalan karena kotoran hewan yang bercampur dengan air hujan.



**Gambar 1.3: Kondisi Pedestrian di Pasar Hewan Jatinegara**

(Sumber: Google Maps, November 2019)

Sebelumnya pemerintah sudah mengupayakan untuk merelokasi Pasar Hewan Jatinegara ke area yang tidak begitu jauh dari Pasar Hewan yang sudah ada sekarang. Namun perpindahan tersebut justru malah menimbulkan Pro & Kontra dari para pedagang hewan disana. Karena mereka takut kehilangan para pembeli atau sepi pembeli ketika berpindah ke lokasi yang baru yang berada di Jalan Lapangan Jendral Urip Sumihardjo. Beberapa pedagang berkata bahwa lokasi tersebut sudah menjadi ciri khas dari Pasar Hewan Jatinegara, sehingga ketika mereka berpindah lokasi maka potensi kehilangan pelanggan sangatlah besar.



**Gambar 1.4: Jarak Lokasi Pasar Hewan Jatinegara Lama ke Baru**  
 (Sumber: Google Maps, November 2019)



**Gambar 1.5: Pintu Masuk Pasar Hewan Jatinegara yang Baru**  
 (Sumber: Google Maps, November 2019)



**Gambar 1.6: Suasana Pasar Hewan Jatinegara yang Baru**  
 (Sumber: Google Maps, November 2019)

Dalam perancangan pasar hewan yang tidak ingin kehilangan identitasnya sebagai lokasi dari Pasar Hewan Jatinegara, sehingga pendekatan *Urban Infill* merupakan cabang arsitektur yang tepat terhadap permasalahan ini, karena mampu memberikan solusi keterbatasan lahan yang ada di Jatinegara. *Urban Infill* biasanya diaplikasikan ke area-area yang bangunannya sudah terbelangkai, sudah terakomodir oleh transportasi umum. Sehingga *Urban Infill* ini dapat berperan sebagai penyatu dari Pasar Hewan Jatinegara.

Selain itu untuk melakukan perancangan pasar hewan peliharaan, dibutuhkanlah suatu dasar (SNI) tentang pasar hewan peliharaan tersebut. Karena standar dalam perancangan pasar hewan peliharaan tersebut saat ini belum ada, maka penelitian ini juga akan meneliti tentang standar dalam perancangan pasar hewan peliharaan.

Penulis juga sudah melakukan peninjauan terhadap peraturan pemerintah yang ada, namun saat ini tidak ada peraturan yang spesifik tentang *Urban Infill*. Sehingga ada dalam perancangan ini ada beberapa peraturan pemerintah yang tidak bisa dipenuhi dalam perancangan pasar hewan peliharaan

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- Bagaimana tipologi dari Pasar Hewan Peliharaan
- Dimanakah letak area / titik bangunan yang dapat digunakan sebagai lahan untuk *Urban Infill*?
- Bagaimana perancangan pasar hewan dengan pendekatan *Infill* di kawasan Jatinegara?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari topik yang dibahas adalah sebagai berikut:

- Memindahkan penjual hewan di Jatinegara tanpa menghilangkan identitas dari kawasan tersebut.

- Memindahkan penjual hewan yang ada di pedestrian ke tempat yang layak.
- Membuat Pasar Hewan Jatinegara tertata dengan rapi tanpa mengganggu para pejalan kaki.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang dapat diambil dari topik yang dibahas adalah sebagai berikut:

- Para pejalan kaki dapat berjalan di pedestrian Pasar Jatinegara dengan nyaman.

#### **1.5 Metode Penelitian**

Metode penelitian ini merupakan penelitian kualitatif berupa observasi, eksperimen atau juga dengan wawancara terbuka. Data observasi didapat dari survey ke lapangan secara langsung. Penelitian ini bereksperimen relokasi Pasar Hewan yang ada di Jatinegara.

##### **1.5.1 Lokasi Penelitian**

Penelitian ini diambil di kawasan Jatinegara di Jl. Matraman Raya, Bali Mester, Jatinegara, Jakarta Timur arah Kp. Melayu di kota DKI Jakarta Tepatnya di Samping Halte Transjakarta Pasar Jatinegara.

#### **1.6 Nilai Kebaharuan**

Penelitian ini dilakukan sebagai dasar dari metode “*design by research*” yang artinya desain yang dihasilkan merupakan desain yang berasal dari permasalahan yang ada. Latar belakang yang diceritakan diatas berhubungan langsung dengan situasi yang ada di Indonesia khususnya di Jakarta Timur. Desain yang dihasilkan merupakan desain dari permasalahan pedagang berjualan di jalur pedestrian di Pasar Hewan Jatinegara.

## 1.7 Sistematika Penelitian



**Gambar 1.7: Kerangka Berpikir**

(Sumber: Analisa Pribadi, November 2019)

## BAB II TINJAUAN TEORI

Untuk merancang pasar hewan peliharaan di Jatinegara yang merupakan bagian dari identitas kawasan Jatinegara tersebut, maka penulis memerlukan kajian mengenai teori-teori yang berhubungan dengan pasar hewan peliharaan yaitu; teori pasar, teori hewan peliharaan, dan teori elemen-elemen penunjang pasar hewan peliharaan lainnya. Untuk mengaplikasikan perancangan pasar hewan peliharaan yang memiliki nilai sejarah dan juga identitas tersebut, maka penulis menggunakan teori *Urban Infill*. Karena perancangan *Urban Infill* cocok untuk Pasar Hewan Jatinegara yang kekurangan lahan dan tidak bisa sekedar direlokasi karena kawasan tersebut sudah memiliki sejarah dan identitasnya. Karena sebelumnya pemerintah sudah mencoba untuk merelokasi, namun masih belum menyelesaikan permasalahannya. Maka para pedagang tersebut enggan untuk berpindah lokasi berjualan mereka dengan alasan takut kehilangan pelanggan, selain itu lokasi tersebut masihlah baru dan mereka merasa berjualan di jalur pedestrian lebih dikenal oleh banyak orang. Teori *urban infill* & pasar hewan peliharaan tersebut digunakan sebagai landasan dalam perancangan dan juga untuk diterapkan ke tapak yang direncanakan agar dapat menjadi standar pasar hewan peliharaan yang baik dan dapat digunakan secara spesifik. Sedangkan untuk menciptakan sebuah area-area publik yang memiliki fungsi sosiabilitas dan komunitas, maka penulis membutuhkan sebuah teori *place making*. Sehingga dengan menggunakan teori *place making* tersebut penulis dapat mendesain ruang publik yang dapat mempertahankan sisi sosiabilitas, fungsi & aktivitasnya serta meningkatkan akses & sistem penghubung, kenyamanan & citra dari pasar tersebut. Secara garis besar tinjauan teori meliputi elemen-elemen dalam definisi, *urban infill*, pasar hewan peliharaan dan juga *place making*.

## 2.1 Teori Arsitektur

### 2.1.1 Urban

#### A. Definisi Urban

Menurut Dundee City Council bahwa pengertian dari urban adalah hubungan antara bangunan dengan jalanan, taman, dan ruang lainnya, yang membuat wilayah tersendiri, hubungan tersebut dapat dilihat dari satu bagian desa, kota, area-area lainnya, serta pola pergerakan dan aktivitas manusia yang telah ditetapkan. Kesimpulannya hubungan kompleks antara semua elemen ruang bangunan dan ruangan yang tidak dibangun (Merriam, n.d.).

#### B. Sejarah Urban

Seiring dengan perkembangan zaman tempat tinggal manusia menjadi semakin banyak seiring dengan populasi manusia dan gaya hidup yang semakin banyak. Pada zaman dahulu manusia purba menjadikan gua sebagai tempat tinggal mereka, ia tidak perlu merencanakan tata letak dan kebutuhan hidupnya karena alam dapat menyediakan semuanya. Namun karena populasi manusia yang semakin banyak, kebutuhan tempat tinggal untuk mereka menjadi semakin banyak. Kehidupan manusia yang dulu sering berpindah-pindah menjadi kehidupan dengan tempat tinggal menetap. Dan tidak lagi bergantung dengan alam, manusia mulai membuat tempat tinggal mereka yang mampu memenuhi segala kebutuhannya. Karena manusia merupakan makhluk sosial yang tidak dapat hidup sendirian, maka manusia membentuk kelompok yang semakin lama semakin berkembang. Dari kelompok inilah yang pada akhirnya akan membentuk sebuah kawasan perkotaan (Urban). Urban merupakan sebuah wilayah yang didalamnya terdapat kegiatan utama seperti pemukiman, tempat pemerintahan, tempat perekonomian, dan juga pelayanan sosial (Mutiara, 2019).

### C. Elemen Penentu Urban

Sebuah kawasan perkotaan dibentuk dari ruang dengan skala yang besar, dari ruang tersebut dikumpulkan menjadi satu yaitu *Urban*. Sebuah kota dapat digambarkan berdasarkan apapun yang ada di sekitarnya dan elemen-elemen yang ada disana. Menurut Kevin Lynch (1960) di buku *The Image of The City*, salah satu cara mendesain kota yang baik adalah dengan mengerti permasalahan dan potensi-potensi yang ada kemudian digunakan digunakan dalam kriteria desain.

Beberapa elemen-elemen yang dapat dijadikan sebagai kriteria menentukan suatu kawasan perkotaan sebagai berikut: (Lynch, 1960)

1. *Path*: pemisah yang dibuat berdasarkan rel kereta api, jalan, dll. Pemisah ini sering digunakan untuk memisahkan 2 bangunan yang berdekatan. Untuk sebagian orang ini adalah elemen yang paling sering digunakan.
2. *Edge*: pembatas yang dibuat berdasarkan ujung dari suatu ruang seperti dinding untuk pemutus secara linier. Elemen *edge* ini, meskipun tidak sedominan *path*, bagi banyak orang elemen ini berguna untuk pengorganisasian yang penting, khususnya sebagai elemen penyatu secara umum.
3. *District*: merupakan pembatas yang ditentukan berdasarkan ciri khas dari suatu tempat, seperti area perdagangan, ruang publik, dll. Elemen ini juga sering digunakan untuk mengukur sejauh manakah luasan ataupun jarak dari suatu kawasan.
4. *Node*: merupakan titik strategis atau titik pusat dalam suatu kota, dan merupakan fokus intensif dan titik dari mana dimulai. Elemen ini dibuat berdasarkan gabungan dari beberapa *path* yang biasanya menjadi titik atau pusat keramaian dari suatu area, seperti simpang lima, dll.
5. *Landmark*: merupakan elemen yang membuat daerah tersebut dikenal dan menjadi karakter dari area tersebut, biasanya penggunaan *landmark* ini digunakan pada objek-objek seperti

Monas, Istana Negara, dll. Beberapa *landmark* yang jauh biasanya dilihat dari banyak sudut dan jarak, diatas elem yang lebih kecil dan dapat digunakan sebagai referensi radial kawasan.

#### D. *Infill Development*

##### 1. Pengertian *Infill Development*

*Infill Development* merupakan pembangunan bangunan baru seperti rumah, toko, tempat bekerja, serta fasilitas penunjang lainnya untuk di daerah yang kurang diperhatikan maupun perkotaan yang sudah ada bangunannya. Pembangunan ini memiliki beberapa kategori, yaitu: menggunakan kembali bangunan / situs yang kurang dimanfaatkan (sebagai contoh seperti tempat industri lama dan tempat parkir), dan perluasan bangunan-bangunan yang sudah ada sebelumnya. Sehingga melalui *infill* ini, masyarakat dapat meningkatkan fungsi seperti pekerjaan, perumahan dan juga fasilitas-fasilitas lainnya mereka tanpa memperbesar luasan tapak yang belum digunakan atau ke ruang terbuka (Retnowati, 2019). Dengan demikian *Infill* merupakan pendekatan perancangan yang sesuai untuk diterapkan pada area atau kawasan yang pengembangannya sudah selesai / berhenti.

*Infill* dalam konteks *heritage* menurut *New South Wales Heritage* (2005) berarti sebuah bangunan baru dalam konteks historis yang mapan dan bernilai. *Infill* yang baik adalah bangunan yang mampu memberikan dampak baik pada bangunan disekitar dan konteks sejarahnya dan menciptakan sebuah struktur baru yang akan meningkatkan dan melengkapi karakter urban, suburban atau pedesaan yang ada. Bangunan *Infill* berguna untuk menyediakan layanan dan fungsi yang biasanya berdekatan dengan bangunan-bangunan historis yang memiliki kesulitan dalam hal akomodasi tanpa merubah atau menghancurkan bangunan yang sudah ada (Retnowati, 2019).

## 2. Kegunaan *Infill Development*

*Infill Development* sering dianggap sebagai perancangan yang memulihkan dan juga membangun kembali lahan yang sudah dipakai. Terkadang *Infill Development* menjadi perancangan yang memakan biaya yang banyak, tetapi perancangan ini memiliki timbal balik yang besar dalam menyediakan pekerjaan, tempat tinggal, layanan, dan juga mengurangi kendaraan bermotor. Serta perancangan ini mengambil keuntungan dari bangunan eksisting, sehingga mampu mengurangi biaya dari pemerintah daerah untuk pengembangan layanan dan juga memperbaiki elemen ekosistem (Retnowati, 2019).

*Infill Development* biasanya digunakan pada lahan yang sudah memiliki bangunan di atasnya atau lahan yang kosong namun kurang dimanfaatkan secara maksimal. Contoh proyek *Infill Development* yang menambahkan hal-hal kecil seperti halaman belakang pemukiman atau sebuah pengembangan di pusat perkotaan (Retnowati, 2019).

## 3. Tujuan & Manfaat *Infill*

Tujuan dan manfaat dari *Infill Development* adalah: (Adriani, 2010)

1. Dapat membuat bangunan layanan maupun fungsi tanpa memberikan tekanan pengembangan di area hijau, ruang terbuka, lahan pertanian dan juga hutan.
2. Meningkatkan potensi untuk revitalisasi kawasan atau perkotaan yang sudah kurang diperhatikan.
3. Dapat menaikkan harga atau nilai dari properti dengan pembaharuan atau pengembangan.
4. Meningkatkan tingkat efisien dari suatu bangunan-bangunan yang kurang dimanfaatkan, kosong, dan juga terbelangai.

5. Meningkatkan sustainable dari bangunan, dan juga fasilitas masyarakat dengan lebih efisien.

#### E. Strategi *Infill*

Untuk meningkatkan tingkat keberhasilan dan kualitas dari *Infill Development*, maka terdapat beberapa strategi yang dapat dilakukan yaitu: (Adriani, 2010)

1. Memastikan kecocokan lahan yang dapat digunakan untuk *Infill*
2. Menyiapkan rencana yang spesifik pada setiap area yang mampu dikembangkan lebih lagi
3. Memikirkan kembali kapasitas maupun akses parkir untuk area yang ingin dikembangkan
4. Memberikan berbagai opsi dalam pembiayaan
5. Meninjau ulang peraturan zonasi yang akan dikembangkan
6. Memperlancar proses perizinan ke pemerintah daerah
7. Memiliki standar dan studi kasus yang dapat dijadikan pedoman untuk urban design
8. Bekerja sama secara konstruktif dengan masyarakat di sekitar tapak
9. Membersihkan “Brownfields” atau lahan kosong yang sudah tidak digunakan maupun sudah terbelangkai
10. Merevitalisasi bangunan dan menambah fasilitas di sekitar tapak.

#### F. Kriteria *Infill Design*

Tujuan dari pengembangan *Infill* adalah untuk melestarikan kualitas khusus yang dapat mempresentasikan karakter dari suatu tempat, dengan cara menghormati apa yang sudah ada sambil memaparkan hal yang baru dan pertemuan kebutuhan kenyamanan penggunaannya. Menurut *New South Wales Heritage* (2005) bahwa,

untuk mencapai *Infill Design* yang sukses maka harus memenuhi kriteria desain sebagai berikut:

### 1. *Character*

Semua lingkungan yang dibangun memiliki karakter khusus mereka sendiri, tetapi tidak semua dinilai sebagai mewakili sejarah dan budaya. Jika perbedaan lingkungan yang dibangun sekarang dengan dahulu terlalu membedakan hubungan, maka desain tersebut biasanya akan menghasilkan lingkungan yang tidak menyatu dengan sekitar atau tanpa harmoni. Dalam *Infill Design*, diperlukan analisis dan evaluasi yang akurat dari konteks historis untuk dapat mengetahui elemen-elemen yang penting dari bangunan *heritage* tersebut (Adriani, 2010),

### 2. *Scale*

Skala dalam suatu bangunan adalah sebuah ukuran yang berkaitan dengan bangunan dan lanskap sekitarnya. Dalam pengembangan *Infill* kita harus mengenali skala yang dominan seperti tinggi, ukuran, kepadatan, dan juga bentuk dari pengaturan dan kemudian merespon secara simpatik. Akibat dari bangunan yang memiliki skala yang salah dapat tidak bisa dikompensasikan dengan detail desain dan bentuk bangunan (Adriani, 2010).

### 3. *Shape*

Bentuk dari bangunan merupakan bentuk keseluruhan, susunan dan volume bagian-bagiannya. *Infill Design* harus menghargai bentuk dominan di sekitarnya. Dimana bentuk bangunan sangat repetitif dalam suatu area & variasi bentuk tampak tidak harmonis. Misalnya, bentuk dari bangunan baru termasuk ke dalam kawasan konservasi dari federasi bungalow

tipikal, maka seharusnya kita jangan mengganggu kekompakan dari *streetscape* (Adriani, 2010).

#### 4. *Site*

Dalam pemilihan tapak di area dengan konteks historis yang berharga perancang harus menambahkan rasa simpatik ke pemandangan jalan dan bentuk dari daerah tersebut. Kualitas dari pemandangan jalan dapat diperkuat dengan menyesuaikan tampak depan dan samping yang ada, letak bangunan di tapak, dan respon terhadap tapak yang berada di tepi jalan. Pagar menjadi *make up* dari kawasan dan juga harus berhubungan dengan properti yang berdekatan (Adriani, 2010).

#### 5. *Material & Color*

Dalam penggunaan bahan biasanya terdapat bahan bangunan yang dominan, rentang warna dan tekstur terutama secara dekorasi dan detail. *Infill Design* yang baik harus mengetahui bahan-bahan, warna dan juga tekstur yang merupakan ciri khas lokal dari bangunan-bangunan yang berdekatan. Hal ini harus diperhatikan ulang dan dimasukkan sebagai salah satu bagian yang dibutuhkan untuk mendesain bangunan baru (Adriani, 2010)

#### 6. *Detail*

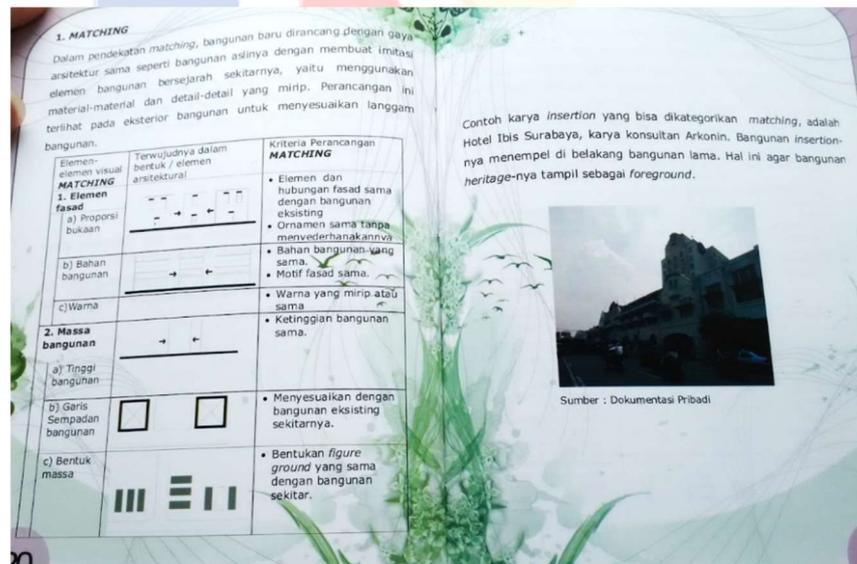
Detail umum dalam suatu area membentuk kemiripan dengan ramah dan berkontribusi pada karakter khususnya. Fasad, atap, jendela misalnya, merupakan ciri khas yang dapat diperhatikan di lokasi. Kurangnya rincian di banyak bangunan kontemporer dapat menonjolkan perbedaan mereka dalam konteks historis mereka dan mengganggu keharmonisan daerah tersebut (Adriani, 2010).

## G. Pendekatan *Infill Design*

Menurut Adriani (2010) terdapat 4 teori pendekatan untuk bangunan *Infill* yaitu:

### 1. *Matching*

*Matching* merupakan pendekatan membangun bangunan baru dengan gaya arsitektur yang sama seperti bangunan yang sebenarnya dengan cara membuat imitasi dari elemen bangunan bersejarah di sekitarnya, caranya dengan menggunakan detail-detail dan material-material yang serupa. Perancangan mengacu kepada bagian eksterior bangunan supaya bisa disesuaikan dengan langgam bangunan (Adriani, 2010).



Gambar 2.1: *Elemen Visual Matching pada Infill*

(Sumber: Adriani, 2010)

### 2. *Contrasting*

Metode ini mengasumsikan bahwa bangunan sekitar tapak memiliki beragam langgam arsitektural dari berbagai periode waktu pembangunan yang berbeda sehingga bangunan baru dan lama seharusnya terpisah langgam, Pendekatan kontras ini menggunakan material dan tampilan modern serta sederhana,