

p-ISSN 2088-9399

University of Muhammadiyah Aceh



Rumôh

JOURNAL OF ARCHITECTURE



June 2020

Volume 10 No. 19 Page 1-44



Rumôh: Journal of Architecture
University of Muhammadiyah Aceh

Dewan Editor:

Dr. Aulina Adamy, ST., MSc., IPM. | *Editor-in-chief*
Henny Marlina, ST., MT. | *Editor*
Qurratul Aini, ST., MT. | *Managing Editor*
Faiza Aidina, ST., MA. | *Editorial Assistant*
Ir. Fatimah Azzahra, ST., MT., IPM. | *Treasurer*
Devi Kumala, SSi., MT. | *IT*

Mitra Bestari:

Ir. I Gusti Ngurah Antaryama, PhD. | Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Dr. Amos Setiadi, ST., MT. | Universitas Atma Jaya Yogyakarta
Dr. Mirza Fuady, ST., MT. | Universitas Syiah Kuala
Octavianus Cahyono Priyanto, ST., MArch., PhD. | Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Dr. Aulina Adamy, ST., MSc., IPM | Universitas Muhammadiyah Aceh
Dr. Eng., Ir. Sri Nastiti N.E., MT. | Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Mufti Ali Nasution, ST., MArch., PhD. (*candidate*) | Universitas Muhammadiyah Aceh

Penerbit:

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Aceh
Jl. Muhammadiyah No.91, Batoh, Kec. Lueng Bata
Kota Banda Aceh, Aceh 23123
DOI: <https://doi.org/10.37598/rumoh>
Website: <http://ojs.unmuha.ac.id/index.php/rumoh/index>

Rumôh adalah jurnal arsitektur yang diterbitkan oleh Program Studi Arsitektur di Universitas Muhammadiyah Aceh (UNMUHA). Rumôh terbit berkala dua (2) kali setiap tahun pada bulan Juni dan Desember. Jurnal ini memuat artikel-artikel ilmiah pada lingkup ilmu: arsitektur, lanskap, interior, perancangan kota dan permukiman serta arsitektur lingkungan. Rumôh menerima artikel ilmiah, studi kasus, studi literatur, laporan serta artikel untuk edisi khusus dalam Bahasa Indonesia dan Inggris. Artikel yang diterima akan ditelaah oleh *reviewer* nasional atau internasional yang berpengalaman di bidangnya secara penelaahan (sejawat) tertutup.



Rumôh

JOURNAL OF ARCHITECTURE
University of Muhammadiyah Aceh

No	Content	Page
1	Nur wahyuni, Faiza Aidina Pusat Seni Budaya Simeulue Di Kota Sinabang (<i>Tema: Arsitektur Neo-Vernakular</i>)	1-7
2	T. Eka Panny Hadinata Rumusan Konsep Ruang <i>Experiential Learning</i> Pada Perancangan Kawasan (Studi Kasus: Sungai Mati Kp. Baru Kec. Baiturrahman, Banda Aceh)	8-13
3	Afrimansyah, Effendi Nurzal Pasar Modern Manggeng Di Kabupaten Aceh Barat Daya (<i>Tema: Arsitektur Kontekstual</i>)	14-20
4	Heri Safriadi, Qurratul Aini <i>Islamic Center</i> Di Kabupaten Nagan Raya (<i>Green Architecture</i>)	21-25
5	Putri Puspa Sari, Effendi Nurzal Pusat Rehabilitasi Narkoba Aceh Di Jantho (<i>Tema: Arsitektur Organik</i>)	26-35
6	Dhany Safandi, Qurratul Aini Redesain Pasar Induk Lambaro di Aceh Besar (<i>Tema: Arsitektur Neo Vernakular</i>)	36-44

PUSAT SENI BUDAYA SIMEULUE DI KOTA SINABANG (Tema: Arsitektur Neo-Vernakular)

Nur wahyuni¹, Faiza Aidina²

1)Mahasiswa Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Aceh
2)Staf Pengajar Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Aceh
(faiza.aidina@unmuha.ac.id)

ABSTRAK

Simeulue memiliki berbagai macam seni budaya yang khas, yaitu seni nandong dan debus yang sejak lama sudah ada dan selalu diajarkan dari generasi ke generasi dan seiring berjalannya waktu seni budaya semakin dikembangkan yaitu seperti tari silongor dan mangasila, yang mana dulu hanya merupakan sebuah lagu daerah Simeulue. Di Simeulue saat ini belum mempunyai sebuah wadah atau tempat yang memiliki fasilitas yang layak untuk menampung masyarakat, serta sanggar-sanggar seni untuk mempertunjukkan maupun mengembangkan kemampuan seni budaya yang dimiliki. Selain itu adanya Pusat Seni Budaya juga akan menampung layanan informasi seputar pariwisata (Tourism Information Center), dan juga sekaligus sebagai promosi Simeulue ke luar daerah. Pusat Seni Budaya Simeulue yang akan direncanakan berada di ibu kota Kabupaten Simeulue, yaitu Sinabang. Pusat Seni Budaya Simeulue di Kota Sinabang yang akan direncanakan termasuk kedalam klasifikasi Kabupaten. Pendekatan tema Arsitektur Neo-Vernakular untuk menghadirkan keselarasan antara kebiasaan masyarakat dengan seni budaya Simeulue. Pengembangan adat istiadat yang dimiliki oleh Simeulue, seperti motif khas milik Simeulue yaitu mata-mata, batik khas Simeulue, dan rumah adat tradisional Simeulue. Dengan analisis angin, matahari, dan hujan yang disesuaikan dengan keadaan di Simeulue. Luas lahan untuk perencanaan Pusat Seni Budaya Simeulue di Kota Sinabang ini 27.000 m², Massa bangunan yang direncanakan menggunakan pola massa tunggal. Koefisien Dasar Bangunan (KDB) 40% yaitu 7,200 m² dan ketinggian bangunan yaitu 20.000 m. Dengan fasilitas-fasilitas utama seperti Auditorium dan Amphiteater dan fasilitas pendukung Tourism Information Center, perpustakaan seni, ATM Center, Studio Seni dan fasilitas lainnya yang menjadikan pusat seni budaya menjadi lebih lengkap dan memberi manfaat lebih kepada pengunjung Pusat Seni Budaya Simeulue di Kota Sinabang.

Kata kunci : Arsitektur Neo-vernakular, Simeulue, Pusat Seni Budaya

1. PENDAHULUAN

Simeulue adalah salah satu kabupaten di provinsi Aceh, yang berada kurang lebih 150 km dari lepas pantai barat Aceh. Kabupaten Simeulue merupakan pemekaran dari Kabupaten Aceh Barat sejak tahun 1999. Simeulue memiliki seni budaya yang indah, khas, dan asli milik daerah setempat yang telah diajarkan oleh nenek moyang secara turun-menurun. Adapun kesenian yang asli milik Simeulue antara lain, seni nandong yang merupakan suatu seni bernyanyi bertutur yang diringi gendang tetabuhan, debus yaitu suatu seni bela diri kekebalan tubuh manusia dan seiring berjalannya waktu seni budaya Simeulue semakin berkembang dengan adanya seni tari, yaitu tari silongor dan mangasila, yang mana dulu hanya merupakan sebuah lagu daerah Simeulue. Pada saat ini banyak sekali minat dan potensi masyarakat

serta keinginan untuk semakin meningkatkan, mendalami, dan menjaga seni dan kebudayaan yang ada di Simeulue. Simeulue saat ini belum memiliki sebuah wadah atau tempat yang layak dengan fasilitas pendukung yang memadai untuk kegiatan tersebut. Ada 41 sanggar yang terdapat di Kabupaten Simeulue, yang tersebar di berbagai kecamatan yang ada di Kabupaten Simeulue.

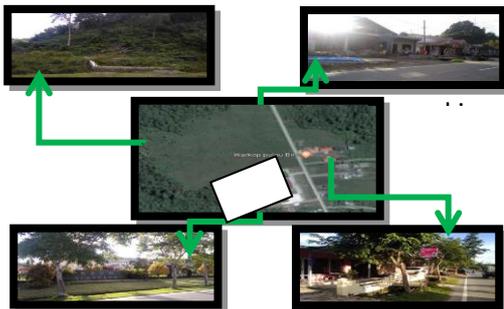
Untuk menunjang pertunjukan atau kegiatan seni, saat ini gedung yang ada di Kota Sinabang belum memadai untuk menampung kegiatan tersebut, yang mana gedung seni ini hanya dapat menampung kapasitas 100 orang saja. Kapasitas gedung ini tidak dapat menampung penonton yang datang, apalagi jika ada acara setingkat kabupaten. Selain itu fasilitas-fasilitas pendukung lainnya juga tidak ada didalam

gedung, seperti ruang *sound system*, ruang ganti, toilet, resepsionis penerimaan tamu, *lighting* dan informasi, panggung yang kecil, kursi penonton, tidak ada fasilitas yang juga mendukung kepariwisataan (seperti pusat informasi kepariwisataan/*tourism information*).

Berdasarkan kondisi diatas, saat ini Kabupaten Simeulue sangat membutuhkan sebuah tempat atau wadah baru yang berupa pusat/kompleks kegiatan seni budaya, yang dapat mengatasi permasalahan diatas. Dan diharapkan dapat menampung masyarakat dalam hal seni budaya, dan menyajikan informasi serta kebutuhan para wisatawan yang berkunjung ke Kabupaten Simeulue.

2. DESKRIPSI LOKASI

Pusat Seni Budaya Simeulue di Kota Sinabang ini terletak di Kota Sinabang, Jln. RSUD, Ameria Bahagia, Kec. Simeulue Timur, Kab. Simeulue. dengan luas lahan 27,000 m² (2.7 Ha)



Gambar 1. Lokasi Tapak
Sumber: Analisis, 2019

3. STUDI LITERATUR

a. Klasifikasi Seni Budaya

Untuk Pusat Seni Budaya Simeulue di Kota Sinabang menerapkan beberapa klasifikasi yaitu :

1. Seni Musik

Unsur bunyi adalah elemen utama seni musik. Unsur lain dalam bentuk harmoni, melodi dan notasi musik merupakan wujud sarana yang diajarkan. Media seni musik adalah vokal dan instrumen. Karakter musik instrumen dapat berbentuk alat musik Barat dan alat musik Nusantara/tradisional..

2. Seni Tari

Media ungkap tari adalah gerak. Gerak tari merupakan gerak yang diperhalus dan diberi unsur estetis. Gerak dalam tari berfungsi sebagai media untuk mengkomunikasikan maksud-maksud tertentu dari koreografer. Keindahan tari terletak pada bentuk kepuasan, kebahagiaan, baik dari koreografer, peraga dan penikmat atau penonton.

3. Seni Pertunjukan

Seni pertunjukan merupakan sebuah seni yang dapat disajikan sendiri, kelompok/group dengan pencahayaan, musik atau gambar yang dibuat oleh artis sendiri atau bekerja sama, dan dilakukan di tempat-tempat mulai dari sebuah galeri seni atau museum untuk sebuah “ruang alternatif”, sebuah teate, kafe, bar atau sudut jalan.

Berdasarkan dari klasifikasi diatas, Pusat Seni Budaya Simeulue di Kota Sinabang merupakan sebuah pusat atau titik fokus kegiatan seni yang menampung kegiatan dan pagelaran pertunjukan seni pertunjukan yang berupa seni musik, seni tari, dan seni kerajinan setempat, serta melestarikan kebudayaan Simeulue dan juga sebagai tempat informasi seputar pariwisata dan budaya milik setempat dengan menyediakan segala fasilitas sesuai kebutuhan.

4. TEMA PERANCANGAN

Menurut Krier (1971), Arsitektur Neo-Vernakular merupakan suatu paham dari aliran Arsitektur Post-Modern yang lahir sebagai respon dan kritik atas modernisme yang mengutamakan nilai rasionalisme dan fungsionalisme yang dipengaruhi perkembangan teknologi industri. Arsitektur Neo-Vernakular merupakan arsitektur yang konsepnya pada prinsipnya mempertimbangkan kaidah-kaidah normative, kosmologis, peran serta budaya lokal dalam kehidupan masyarakat serta keselarasan antara bangunan, alam, dan lingkungan.

Menurut Setiyawati (2008), terdapat beberapa strategi dalam merancang bangunan arsitektur neo-vernakular, beberapa strategi tersebut menghasilkan empat konsep yaitu sebagai berikut :

1. Menghidupkan/menyegarkan kembali tradisi (*Reinvigoration tradition*)
2. Menciptakan/memperbaharui tradisi dengan cara mengkombinasikan tradisi local yang ada dengan unsur-unsur dari tradisi lain sehingga tercipta tradisi baru dan berbeda (*Reinventing tradition*)
3. Mencari keberlanjutan dengan tradisi lokal yang ditimbulkan dengan mengutip secara langsung dari bentuk dan fitur sumber masa lalu serta menambahkannya secara inovatif (*Extending tradition*)
4. Menginterpretasikan nilai-nilai dari arsitektur local kedalam sebuah perancangan (*Reinterpreting tradition*)

5. ANALISIS PERANCANGAN

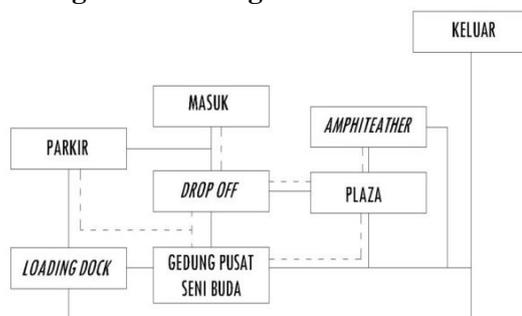
A. Analisis Pemakai

Jumlah pemakai didasarkan pada data pengguna Pusat Seni Budaya Simeulue di Kota Sinabang. Pemakai bangunan terdiri dari Pengelola, Pelaku Seni, Pengunjung, dan wisatawan luar negeri. Dengan jumlah kapasitas auditorium 900 orang.

B. Analisis Kegiatan dan Kebutuhan Ruang

Analisis kegiatan dan kebutuhan ruang Pusat Seni Budaya Simeulue di Kota Sinabang disesuaikan Berdasarkan kegiatan dan kebutuhan ruang.

C. Organisasi Ruang



Gambar 2. Organisasi Ruang
Sumber : Analisis, 2019

Pada organisasi makro Pusat Seni Budaya Simeulue di Kota Sinabang ini, dijelaskan secara umum sirkulasi bangunan dengan lingkungan.

D. Besaran Ruang

Table 4.1 : Besaran Ruang

No	Nama Ruang	Luas total (m ²)
1	R. Penerima	345 m ²
2	Auditorium	1.658 m ²
3	Amphitheater	452 m ²
4	R. Pelayanan, Pembinaan dan Informasi	1.033 m ²
5	R. Pengelola & Servis	260 m ²
Subtotal		3.748 m²
Sirkulasi 30%		1.124 m²
Total Luas		4.872 m² Dibulatkan menjadi = 4872 m²

Sumber : Analisis, 2019

E. Analisis Tapak

Analisis tapak yang dilakukan adalah analisis iklim, dan analisis lansekap.

F. Analisis Bangunan

Analisis bangunan yang dilakukan adalah wujud bangunan, sirkulasi dan parkir pada bangunan, analisa struktur dan analisis material.

G. Sistem Utilitas

Sistem yang mengatur perangkat keras fungsi bangunan seperti; jaringan air bersih, instalasi listrik, pengelolaan sampah, penerangan bangunan, pengkondisian udara, analisa pengelolaan limbah dan penangkal petir.

6. KONSEP PERANCANGAN

A. Konsep Sesuai Tema

Pemilihan tema Arsitektur Neo-Vernakular adalah untuk mengaplikasikan serta menampilkan ciri khas kebudayaan Simeulue, sehingga bentuk yang akan ditampilkan dapat dilihat pada fasad bangunan Pusat Seni Budaya Simeulue di Kota Sinabang, yaitu berupa adaptasi bentuk

rumah adat tradisional Simeulue dan motif-motif ke khas an kebudayaan setempat.

B. Konsep Tapak

a. Penzoningan

Penzoningan didasarkan pada jenis dan kebutuhan kegiatan. Persyaratannya dibagi menjadi beberapa zona yaitu zona publik, semi publik, dan privat.

b. Pencapaian

Sirkulasi lalu lintas yang berupa jalan masuk ke lokasi dan jalan penghubung antar ruang merupakan elemen penting untuk memudahkan aktivitas pengelola, pelaku seni dan pengunjung dalam melaksanakan kegiatan sehari-hari. Pintu masuk dan keluar ke Pusat Seni Budaya Simeulue di Kota Sinabang direncanakan dari arah Timur, tepatnya dari arah jalan (Jln. RSUD – America Bahagia).

C. Konsep Tata Hijau (Lanskap)

Lokasi merupakan lahan kosong yang hanya ditumbuhi pohon dan rerumputan. Adapun untuk kenyamanan dan kesesuaian dengan kesesuaian iklim setempat maka diperlukan penataan vegetasi yang lebih baik. Penempatan tanaman haruslah sesuai dengan tujuan dari perancangannya tanpa melupakan fungsi dari pada tanaman yang dipilih, seperti pohon tanjung sebagai peneduh, pohon palem sebagai pengarah, dan lain-lain. Untuk penutup tanah digunakan rumput manila dan rumput gajah mini tanaman ini cocok dan hidup di daerah tersebut.

D. Konsep Parkir

Sistem parkir yang direncanakan pada Pusat Seni Budaya Simeulue di Kota Sinabang ini adalah sistem parkir lurus 90° yang di terapkan pada *outdoor* dan *pilotis*.



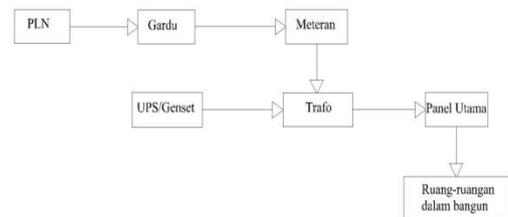
Gambar 6. Sistem Parkir
Sumber : Analisis, 2019

E. Konsep Bangunan

- a. Sistem sirkulasi pada bangunan dapat di definisikan sebagai jalan lalu lintas orang dari jalan masuk di luar bangunan sampai masuk ke dalam bangunan. Pada Pusat Seni Budaya Simeulue di Kota Sinabang ini menggunakan ramp sebagai aktifitas sirkulasi untuk pemakai bangunan yang berkebutuhan khusus (*difabel*)
- b. Sistem Struktur, struktur utama merupakan struktur yang terdiri dari struktur atas, tengah dan bawah, yang akan menopang beban bangunan.

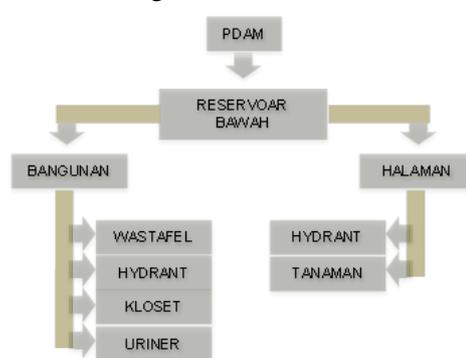
F. Konsep Utilitas

a. Instalasi Listrik



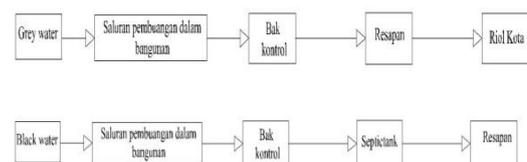
Gambar 3. Instalasi Listrik
Sumber : Analisis, 2019

b. Jaringan Air Bersih



Gambar 4. Jaringan Air Bersih
Sumber : Analisis, 2019

c. Jaringan Air Kotor



Gambar 5. Jaringan Air Kotor
Sumber : Analisis, 2019

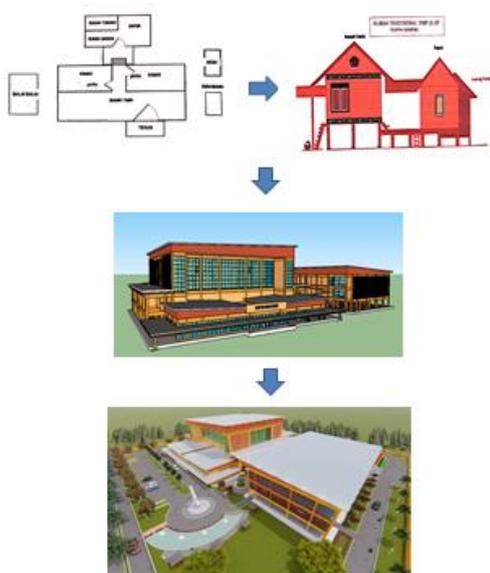
d. Sistem Pencahayaan

Sistem pencahayaan pada bangunan terbagi atas dua jenis, yaitu :

1. Sistem pencahayaan alami
Sistem pencahayaan alami yang akan diterapkan adalah matahari (*Day light*). Sistem ini memanfaatkan sinar matahari sebagai sumber cahaya.
2. Sistem pencahayaan buatan
Sistem pencahayaan buatan (*Artificial light*). Sistem ini memanfaatkan energi listrik sebagai tenaga sumber cahaya.

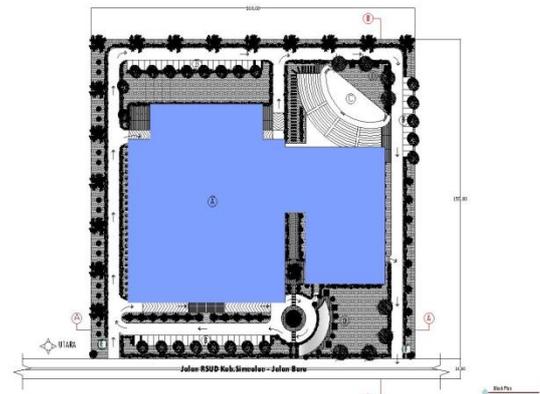
G. Konsep Bentuk

Konsep bentuk Pusat Seni Budaya Simeulue di Kota Sinabang ini adalah mengaplikasikan serta menampilkan ciri khas kebudayaan Simeulue, yaitu di ambil dari bentuk rumah adat tradisional Simeulue, denah dan tampak samping, serta menambahkan motif ke khas an Simeulue (mata-mata) pada fasad bangunan.



Gambar 7. Gubahan Massa
Sumber : Analisis, 2018

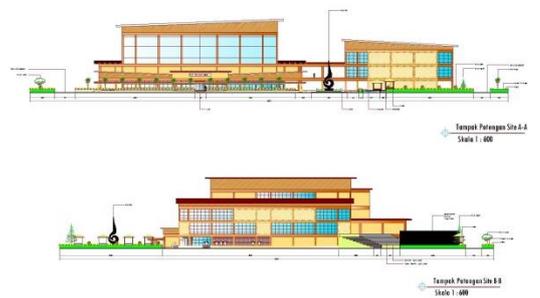
7. Hasil Perancangan



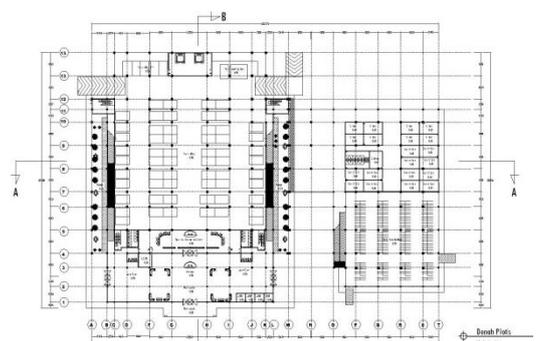
Gambar 8. Block Plan



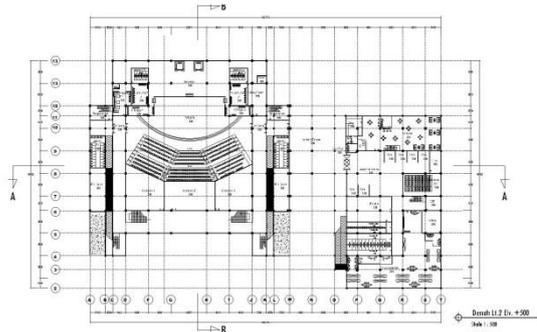
Gambar 9. Layout Plan



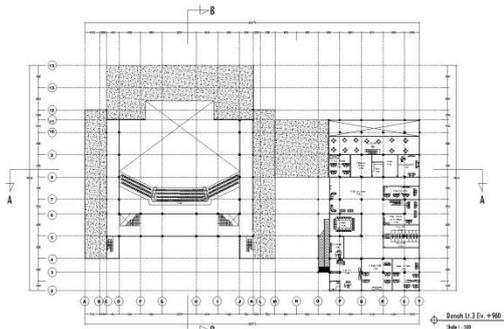
Gambar 10. Potongan Site



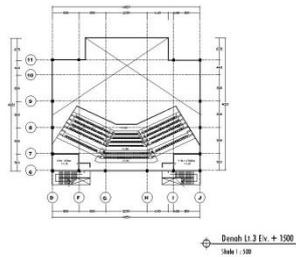
Gambar 11. Denah Lantai Pilotis



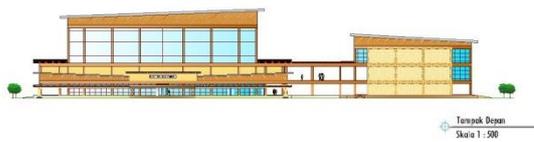
Gambar 12. Denah Lantai Elevasi +500



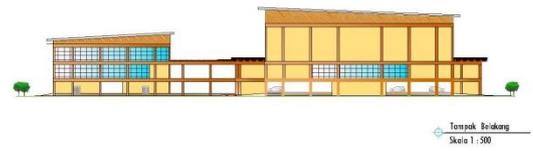
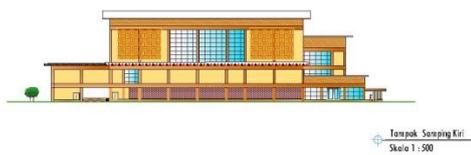
Gambar 13. Denah Lantai Elevasi +960



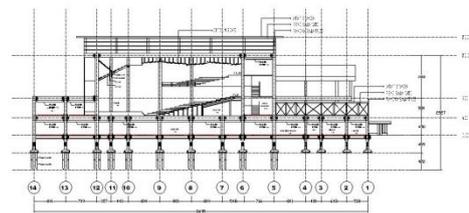
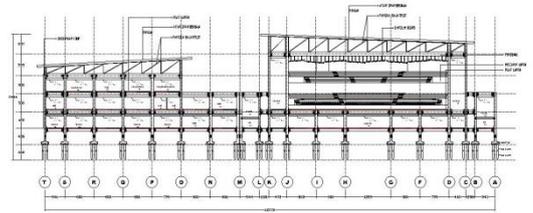
Gambar 14. Denah Lantai Elevasi +1500



Gambar 15. Tampak Depan dan Kanan



Gambar 16. Tampak Kanan dan Belakang



Gambar 17. Potongan A-A dan Potongan B-B



Gambar 18. Suasana Interior



Gambar 19. Suasana Eksterior



Gambar 20. Perspektif

8. Daftar Pustaka

- Karim, Abdul, 2018, *Makalah Seni dan Budaya Simeulue*, Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Simeulue, Sinabang.
- Agus, Setiawan. 2006. *Gedung Pertunjukan, Auditorium, Plenary Hall, dan Theater*.
- Agur, Azharudin, 2013, *Makalah Meudrah, Nilai-nilai Atribut, Martabat, Kebesaran, dan Lambang Kehormatan Masyarakat Simeulue*, Sinabang.
- Jhanks, Charles, 1990, *language of Post-Modern Architecture*.
- Kertriasya, Jarnita. 2010. *Art-Center, Pusat Seni Di Surakarta*. Laporan Tugas Akhir S1 Program Studi Teknik Arsitektur Universitas Sebelas Maret.
- KKBI. 2018. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Pengertian.
- Krier, Lion, 1971, *Neo-Vernakular, Definition*.

RUMUSAN KONSEP RUANG *EXPERIENTIAL LEARNING* PADA PERANCANGAN KAWASAN (Studi Kasus: Sungai Mati Kp. Baru Kec. Baiturrahman, Banda Aceh)

T. Eka Panny Hadinata

Staf Pengajar Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik UNMUHA (teuku.eka@unmuha.ac.id)

ABSTRAK

Saat ini metode edukasi berkembang semakin pesat, hal ini dilakukan untuk meningkatkan pemahaman terkait dengan edukasi yang ingin diajarkan. Metode penggunaan ruang kelas atau satu arah saat ini sudah menjadi metode yang lama dalam dunia pendidikan, oleh karenanya diperlukan metode yang baru dalam proses edukasi di dunia pendidikan dan edukasi pada masyarakat. Salah satu metode baru tersebut adalah metode *Experiential Learning*, metode edukasi ini perlu dikembangkan pada masyarakat, sebagaimana kita ketahui saat ini sangat sulit mengedukasi masyarakat dalam hal menjaga lingkungan, tertib lalu lintas, dan lain sebagainya. Metode ini berupaya mengedukasi secara tidak langsung namun memiliki efektifitas yang baik. *Experiential Learning* merupakan sistem belajar melalui pengalaman-pengalaman yang dirasakan atau disuguhkan. Sehingga dampaknya lebih kuat dalam penanaman edukasinya. *Experiential Learning* berfokus pada rekayasa ruang spasial yang mengaitkan dengan sistem biologis manusia seperti indera penglihatan, pendengaran, penciuman dan perasa/peraba. Skenario yang ada dibuat dengan seksama dengan menanamkan nilai-nilai edukasi yang ingin dimasukkan, sehingga membuat manusia paham akan nilai edukasi tersebut. Rumusan *Experiential Learning* ini diharapkan menjadi acuan dalam perancangan arsitektur, baik bangunan, ruang dalam, luar dan perancangan kawasan. Studi kasus yang diambil adalah kawasan sungai mati Jl. Politeknik Kp. Baru, Kecamatan Baitussalam Kota Banda Aceh dengan luas area sekitar 2 Ha. Kawasan ini saat ini menjadi area belakang dan terbengkalai tempat pembuangan sampah dan limbah rumah tangga, sehingga perlu adanya penanganan agar kawasan menjadi lebih baik. Berdasarkan analisa yang telah dilakukan pada kawasan, rumusan konsep *Experiential Learning* pada kawasan tersebut berfokus pada dua nilai edukasi yang akan ditanamkan pada kawasan yaitu nilai edukasi lingkungan dan mitigasi bencana. Lingkungan berkaitan dengan edukasi pemahaman masyarakat akan pentingnya menjaga lingkungan, sedangkan mitigasi bencana sebagai edukasi terkait bahaya bencana yang ditimbulkan dan cara menanganinya. Penerapan konsep perancangannya menggunakan empat tipe *Experiential Learning* yakni audio, visual, kinethic, dan tactile yang diaplikasikan kepada kawasan sungai mati tersebut, baik pada area sungai dan tepi sungainya.

Kata kunci : *Experiential Learning*, Ruang Edukatif, Ruang Terbuka Hijau.

1. PENDAHULUAN

Saat ini media pembelajaran dalam dunia pendidikan sudah semakin beragam, media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Teri, 2018).

Salah satu metode yang masih dipertahankan sampai saat ini adalah media ruang kelas dimana audiens diajarkan pelajaran-pelajaran teori dari bahan bacaan atau buku cetak. Hal ini menyebabkan audiens merasa bosan dan hanya mengerti teori semata.

Sehingga capaian hasil pembelajaran tidak tercapai.

Dalam dunia pendidikan permasalahan yang sering dihadapi adalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses kegiatan belajar mengajar, siswa lebih banyak belajar secara teori. Pembelajaran di kelas lebih diarahkan pada kemampuan anak untuk memahami materi pelajaran. Sedangkan teori yang di pelajari siswa kurang adanya penerapan dalam kehidupan sehari-hari (Teri, 2018).

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar

pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Jadi, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran (Asyad, Azhar, 2009).

Salah satu sistem pembelajaran yang mulai digunakan saat ini adalah *Experiential Learning*. Savicki (2008) mengemukakan bahwa model *Experiential Learning* memainkan peran penting dalam meningkatkan sensitivitas dan kompetensi interkultural. Pembelajar lebih kritis terhadap informasi yang diterima dan mampu untuk menyerap kompetensi yang berbeda dengan kompetensi yang sudah dimilikinya. Pada akhirnya, hal tersebut akan membawa pada proses pembelajaran yang positif dan sangat kuat.

Arsitektur sebagai cabang ilmu yang mempelajari tentang bentuk dan ruang dapat menjadi media penghubung penerapan *Experiential Learning* pada perancangan ruang-ruang spasial yang ada. Penerapannya melalui desain ruang dalam (interior) maupun ruang luar (*Landscape*).

Rumusan konsep *Experiential Learning* ini perlu dibuat guna sebagai acuan atau pedoman dalam perancangan bangunan atau ruang-ruang dengan pendekatan edukatif. Sehingga desain yang dibuat saling bersinergi dengan capaian nilai edukasi yang ingin disampaikan kepada audiens.

Penerapan *Experiential Learning* ini biasanya sebagai media edukasi pendukung, terutama terkait dengan edukasi berupa praktek atau penerapan pembelajaran teori yang telah diberikan. Selain itu *Experiential Learning* dapat digunakan untuk sosialisasi atau pemberitahuan pemahaman kepada masyarakat akan suatu hal. Misalnya edukasi kepada masyarakat terkait permasalahan perkotaan atau ruang kota.

2. KAJIAN TEORI

2.1 *Experiential Learning*

Experiential Learning merupakan sebuah filosofi dan metodologi pembelajaran yang dilakukan pendidik kepada siswa agar dapat langsung mengalami/ merasakan dengan tujuan untuk meningkatkan pengetahuan,

mengembangkan skill dan menjelaskan nilai-nilai yang ingin disampaikan (*Association for Experiential Education, 2011*). *Experiential Learning* merupakan cara belajar melalui aksi, belajar melalui perbuatan, belajar dengan pengalaman dan belajar menemukan dan mengeksplor.

Ada dua tipe *Experiential Learning* berdasarkan Smith, M. K. (2001), yaitu:

a. *Learning by yourself*

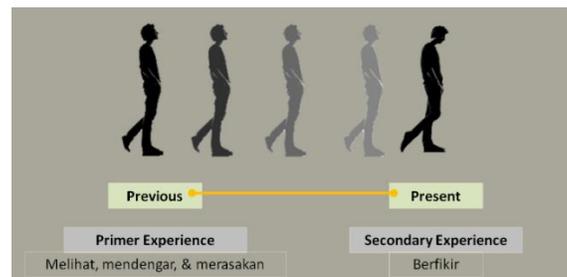
Merupakan metode belajar sendiri atau disebut dengan “*cara belajar alami*”. Metode ini merupakan proses edukasi yang dilakukan secara langsung pada kehidupan sehari-hari.

b. *Experiential Education*

Tipe ini merupakan istilah lain dari edukasi formal, namun menggunakan metode pengalaman yang dibuat agar pembelajaran tersampaikan secara baik.

Terdapat 4 jenis utama tipe edukatif, yaitu:

- 1) *Visual* (belajar dengan melihat)
- 2) *Auditory* (belajar melalui mendengar)
- 3) *Kinesthetic* (belajar dengan melakukan dan bergerak)
- 4) Pada anak-anak terdapat *tactile* (belajar dengan menyentuh)



Gambar 1: Konsep *Experiential Learning*

(Sumber: Smith, M. K, 1980)

Dalam proses penerapan ruang edukatif ini digunakan konsep *Experiential Learning* dimana ruang-ruang atau suasana diciptakan menjadi sebuah alur untuk menyampaikan nilai-nilai edukasi yang diinginkan. Alur ini menggunakan pengalaman pertama (*primer experience*), dimana subjek disuguhkan sebuah kondisi suasana. Pengalaman (*Experience*) ini dapat berupa elemen *biological* seperti visual,

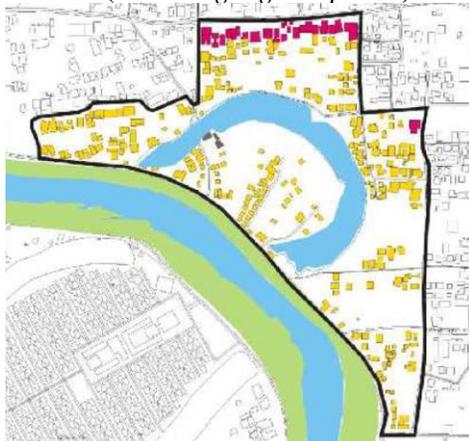
audio, maupun yang terkait dengan sosial dan budaya. Melalui *primer experience* ini, nilai edukatif dapat langsung disampaikan. Namun kadang kala diperlukan pengalaman kedua (*secondary experience*) agar pengguna dapat menangkap nilai edukasi yang disampaikan (Muya Barida, 2018).

3. STUDI KASUS



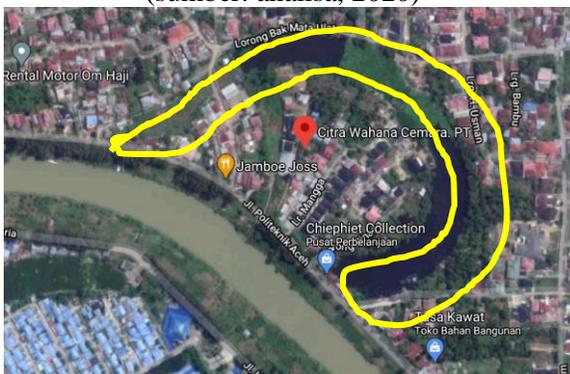
Gambar 2: Kondisi Sungai Mati (Studi Kasus)

(sumber: *googlemap.com*)



Gambar 3: Perimeter Kawasan Studi Kasus

(sumber: analisa, 2020)



Gambar 4: Sungai Mati

(sumber: *googlemap.com*)

Studi kasus yang diambil merupakan sebuah kawasan yang akan dijadikan ruang terbuka hijau publik oleh pemerintah. Namun pemerintah saat ini belum melakukan pembebasan lahan terkait dengan rencana pengembangan kawasan ini. Oleh karena itu, kawasan perencanaan ini merupakan objek penelitian/observasi untuk kebutuhan tesis.

Kawasan ini berlokasi di Jalan Politeknik Aceh, Kp. Baru, Kecamatan Baiturrahman, Banda Aceh. Kawasan ini terdapat sungai mati yang merupakan jalur lama sungai Krueng Aceh, sungai mati tersebut memiliki bentangan lebih kurang 40-50 meter dengan panjang sungai sekitar 400 meter. Lebih kurang total kawasan sungai mati tersebut adalah 20.000 m² (2 Ha). Saat ini aliran air sungai mati tersebut tidak memiliki akses menuju ke Sungai Krueng Aceh. Sehingga sungai mati ini akan melimpah ketika curah hujan tinggi, sehingga perlu di pompa oleh pemerintah untuk dialirkan menuju Sungai Krueng Aceh.

Alasan pengambilan sungai mati sebagai studi kasus, dikarenakan saat ini kondisi kawasan penuh dengan sampah, sungai ini menjadi area belakang tempat pembuangan limbah rumah tangga. Oleh karena itu, kawasan ini diambil sebagai sampel perancangan kawasan tepi sungai sebagai raung edukatif dengan pendekatan *Experiential Learning*.

Perancangan kawasan menggunakan pendekatan *Experiential Learning* bertujuan agar kawasan ini dalam perancangannya memasukkan nilai edukasi terkait dengan kesadaran akan pentingnya menjaga lingkungan, seperti tanah, air, udara, dan vegetasi. Dengan pendekatan *Experiential Learning* ini diharapkan masyarakat yang memanfaatkan area ini tereduksi melalui *experience* sehingga lebih tepat sasaran dan mudah dipahami nilai edukasi yang ingin disampaikan.

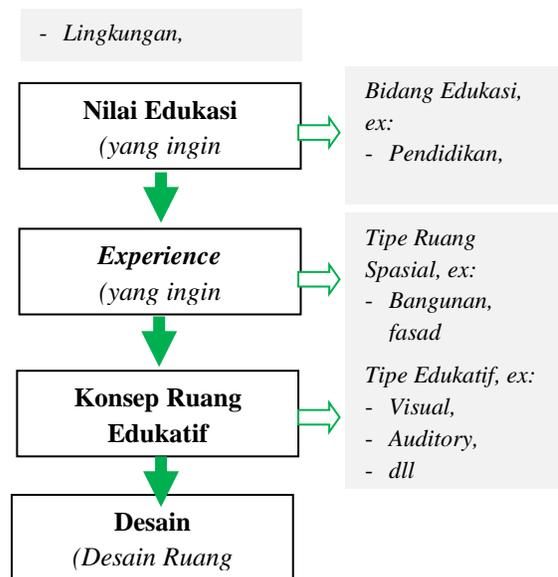
Dalam RTRW peruntukan lahan untuk kawasan studi kasus adalah sebagai kawasan pariwisata, hal ini sejalan dengan konsep tepi Sungai Krueng Aceh yang direncanakan menjadi kawasan atau jalur wisata/tourism. Oleh karenanya kawasan sungai mati ini

diharapkan mampu menjadi penunjang kawasan tepi Sungai Krueng Aceh.

4. METODOLOGI

Kajian dilakukan dengan cara merumuskan konsep *Experiential Learning* dalam dunia pendidikan, kemudian digabungkan dengan hasil analisa studi kasus sehingga menghasilkan konsep edukasi apa yang akan diterapkan pada objek/ kawasan perancangan. Penggabungan kedua konsep menghasilkan konsep objek/kawasan yang bernilai edukatif dengan pendekatan *Experiential Learning*.

5. HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 5: Alur Proses Perancangan
(sumber: Analisa, 2020)

Dalam perancangannya, tipe *Experiential Learning* yang diambil adalah jenis *Experiential Education* karena berfokus pada *experience* atau pengalaman manusia terhadap ruang, sehingga konsep ruang yang tercipta berfokus pada manusia yang ada dalam ruang tersebut. Bahasa sederhananya ruang dibentuk atau disimulasikan sesuai dengan nilai edukasi yang akan diterapkan.

Dalam perancangan arsitektur, konsep ruang menjadi peranan penting dalam

perancangan dengan pendekatan *Experiential Learning*. Perlu adanya analisa lebih dalam terhadap produk yang akan di desain, terutama terkait dengan nilai-nilai edukasi apa yang ingin disampaikan pada audiens. Sehingga setelah nilai-nilai edukasi yang akan diterapkan tersebut dikelompokkan, maka penentuan konsep ruang *Experiential Learning*nya lebih mudah dilakukan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

Berdasarkan alur proses perancangan yang telah dibuat berdasarkan rumusan konsep *Experiential Learning*, maka perancangan kawasan tepi sungai mati Kp. Baru tersebut juga dimulai dengan penentuan nilai edukasi apa yang akan diberikan kepada masyarakat secara umum. Berdasarkan hasil analisa, terdapat dua nilai edukasi utama yang akan dihadirkan yaitu Edukasi Lingkungan dan Edukasi Kebencanaan.

Penjabaran dan penerapan konsepnya adalah sebagai berikut:

1) Edukasi Lingkungan

Edukasi ini dibuat sebagai respon terhadap buruknya kondisi eksisting kawasan studi kasus, oleh karenanya diharapkan dengan adanya nilai edukasi lingkungan yang dimasukkan akan merubah pola pikir masyarakat untuk selalu menjaga lingkungan dan ekosistemnya. Lingkungan yang baik dan hijau dapat mengatasi *climate change* terutama terkait dengan polusi dan penurunan suhu. Konsep yang diterapkan adalah sebagai berikut:

a. Memberi edukasi tentang sistem pengelolaan tanah, penanaman vegetasi dan memberi informasi tentang jenis-jenis tanaman yang menjadi khas kawasan. Seperti pembuatan kawasan *edu-farming* dimana pengunjung dapat langsung melihat dan memperagakan proses penanaman vegetasi, membuat bangunan *botanical garden* yang memiliki berbagai vegetasi khas lokal dan nasional, dan membuat taman *recycle* yang berisi *sculpture*, dan *craft* yang terbuat dari barang bekas.

Tujuannya adalah untuk mengedukasi masyarakat untuk tidak membuang sampah sembarangan.

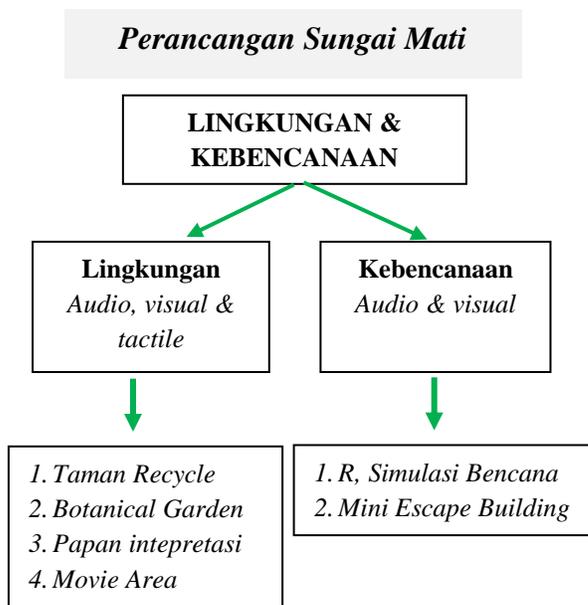
- b. Memberi edukasi tentang pentingnya kualitas air yang baik bagi biota sungai, dan memperkenalkan berbagai biota khas kawasan, secara langsung maupun dengan bantuan papan intepretasi.

2) Edukasi Kebencanaan

Nilai edukasi yang ingin disampaikan adalah tentang mitigasi bencana dan historis kebencanaan bencana banjir, gempa dan tsunami. Konsep yang diterapkan yaitu menghadirkan elemen-elemen visual dan audio yang mampu memberikan nilai edukasi kepada pengunjung.

Contohnya seperti membuat escape building, sebagai upaya tanggap bencana atau kegiatan simulasi dan ruang simulasi audio visual.

Untuk lebih jelasnya alur proses perancangan kawasan sungai mati tersebut, dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 6: Alur Perancangan Sungai Mati
(sumber: Analisa, 2020)

Nilai edukasi lingkungan menghadirkan pengalaman audio, visual dan tactile dalam penerapannya. Konsep visual dapat dirasakan

dari penerapan paapan interpretasi, sedangkan konsep *audio visual* dan *tactile* dapat dirasakan dari pengalaman menyaksikan taman *recycle* dan *botanical garden* dimana objeknya dapat diamati secara langsung dan diraba bentuk dan teksturnya.

Sedangkan nilai edukasi Kebencanaan menerapkan konsep audio dan visual dengan memberi kegiatan simulasi atau contoh *escape building* melalui kegiatan simulasi dan pemutaran video.

6. KESIMPULAN

Pendekatan *Experiential Learning* menekankan kepada nilai edukasi yang ingin disampaikan dalam perancangan kawasan, setelah itu baru dimunculkan bentuk skenario atau cerita yang ingin disuguhkan pada pengunjung/pengguna bangunan atau objek perancangan. Dengan pengalaman ruang atau skenario yang dibuat tersebut diharap pengguna dapat menggunakan imajinasinya untuk melihat, merasakan, meraba, mengingat dan mempelajari nilai edukasi yang ditanamkan.

Rumusan *Experiential Learning* ini dapat menjadi acuan dalam perancangan bangunan-bangunan pendidikan baik formal maupun non-formal, pada ruang terbuka/taman dan bangunan lainnya yang dibangun untuk proses edukasi.

7. DAFTAR PUSTAKA

Barida, M. (2018). *Model Experiential Learning dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Keaktifan Bertanya Mahasiswa*. Jurnal Fokus Konseling. 4 (2), 153-161

Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Misykat, 03(1).

Savicki, V. (2008). *Experiential and Affective Education for International Educators: Developing Intercultural Competence and Transformation*. Stylus Publishing, Sterling

Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. PT.Rajagrafindo Persada, Jakarta.

- Ord, J. (2012). *John Dewey and Experiential Learning: Developing the theory of youth work*. *Journal Youth & Policy*, 108.
- Bordeianu.O.M, Danila.M.L.(2020). *Step toward Lifelong Learning and Knowledge. Journal Sustainable Growth, Economic Development, and Global Competitiveness.*
- Smith, M. K. (2001). *David A. Kolb on experiential learning*. Retrieved October 17, 2020, from: <http://www.infed.org/biblio/b-expln.htm>
- Pemerintah Kota Banda Aceh. 2009, Rencana Tata Ruang dan Wilayah (RTRW) Kota Banda Aceh Tahun 2009-2029s

PASAR MODERN MANGGENG DI KABUPATEN ACEH BARAT DAYA

(Tema: *Arsitektur Kontekstual*)

Afrimansyah¹, Effendi Nurzal²

1)Mahasiswa Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik UNMUHA

2)Staf Pengajar Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik UNMUHA (effendi.nurzal@unmuha.ac.id)

ABSTRAK

Kawasan Pasar Manggeng pada saat ini belum memiliki fasilitas publik seperti area parkir dan toilet umum. Kawasan Pasar Manggeng umumnya berbentuk toko dengan keterbatasan luas ruangan serta padatnya barang dagangan yang tidak diatur rapi membuat ruang gerak menjadi tidak leluasa. Selain itu pencapaian ke setiap ruko menyebar mengikuti arah jalan, sehingga menyulitkan pengunjung dalam mencari barang. Maka, perlu adanya pembangunan Pasar Modern Manggeng Di Kabupten Aceh Barat Daya yang berfungsi sebagai sebuah pusat perbelanjaan dengan sistem transaksi tawar menawar harga, serta menerapkan konsep ruang dan fasilitas yang modern. Lokasi perancangan berada di Jl. Nasional Meulaboh-Tapaktuan, Desa Kedai, Kecamatan Manggeng, Kabupaten Aceh Barat Daya. Pasar Modern Manggeng Di Kabupten Aceh Barat Daya tergolong dalam jenis Pasar Kota, dari segi jumlah pedagang merupakan jenis pasar tipe III yaitu menampung 250 pedagang, serta menjual lebih dari satu jenis barang dagangan (heterogen). Tema desain yang diterapkan adalah Arsitektur Kontekstual dengan kategori Kontras, yaitu bangunan yang dirancang berbeda dengan bangunan yang ada dilokasi site perancangan, tidak ada pengambilan motif dan tidak memiliki keterkaitan dengan bangunan disekitarnya. Analisis yang dipakai adalah analisis fungsional, analisis lingkungan dan analisis bangunan. Bangunan Pasar Modern Manggeng Di Kabupaten Aceh Barat Daya menerapkan konsep bentuk simetris dengan menampilkan vocal point bangunan, material lapisan dinding luar bangunan menggunakan material fabrikasi yaitu aluminium composite, dan kaca. Massa bangunan yang direncanakan menggunakan pola massa tunggal. Luas keseluruhan site 27.295 ha, luas lantai dasar 6.281,62m² dan luas keseluruhan lantai 13.383,63m². Bangunan Pasar Modern Manggeng Di Kabupaten Aceh Barat Daya memiliki fasilitas los tipe A 62 unit, los tipe B 61 unit, toko tipe A 119 unit dan 5 unit toko tipe B.

Kata kunci : *Aceh Barat Daya, Pasar Modern, Arsitektur Konstektual*

1. PENDAHULUAN

Manggeng merupakan salah satu kecamatan yang ada di Kabupaten Aceh Barat Daya dengan Ibu Kota Kecamatan adalah Kedai Manggeng. Luas wilayah 4.094 km², dengan jumlah penduduk berdasarkan data dari BPS tahun 2017 adalah 15,133 jiwa. Adapun wilayah administrasi Kecamatan Manggeng terdiri dari tiga mukim dan terdapat 18 desa (Abdya dalam angka, 2016).

Dalam Qanun Kabupaten Aceh Barat Daya Nomor 17 Tahun 2013, tentang Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kabupaten Aceh Barat Daya, Bab VI Pasal 10 menyebutkan bahwa Manggeng tergolong dalam salah satu kawasan Pusat Kegiatan Lokal Promosi (PKLP). Adapun strategi penataan ruang wilayah kabupaten untuk kebijakan

pengembangan sektor perdagangan yang mendukung agrobisnis, beberapa diantaranya meliputi pengembangan prasarana perdagangan dan pasar modern serta meningkatkan peran perdagangan tradisional untuk mendukung perdagangan modern.

Sehubungan dengan hal disebutkan di atasm Manggeng sendiri terkenal dengan kawasan pasarnya. Kawasan pasar Manggeng ini tergolong sangat aktif, hal ini bisa terlihat pada suasana pasar saat hari-hari biasa dan hari-hari besar menyambut lebaran.

Ruko-ruko di kawasan pasar Manggeng ini terdiri dari ruko-ruko permanen dan semi permanen yang berkembang mengikuti perkembangan alur jalan. Seiring berjalannya waktu, pembangunan ruko-ruko baru juga terus tumbuh setiap tahunnya,

sehingga membuat lahan kosong pada kawasan pasar Manggeng semakin berkurang.

Selain itu barang-barang yang diperjual belikan juga beragam, mulai dari kebutuhan sandang sampai kebutuhan pangan. Kebutuhan sandang sendiri berasal dari produksi lokal dan sebagian besarnya dipasok langsung dari medan, sedangkan untuk kebutuhan pangan merupakan hasil perkebunan/pertanian serta nelayan daerah setempat dan sekitarnya. Berdasarkan kondisi tersebut, Kawasan Pasar Manggeng pada saat ini belum terdapat sebuah fasilitas yang dapat menampung kemampuan pedagang sebagai tempat berjualan dan kebutuhan pembeli sebagai tempat berbelanja yang memiliki fasilitas publik yang dapat dijangkau dalam satu titik bangunan.

Dari permasalahan di atas, maka perlu adanya perencanaan dan perancangan sebuah pusat perbelanjaan dengan menerapkan konsep ruang dan fasilitas yang modern, sistem transaksinya tetap menggunakan sistem tawar menawar harga. Selain itu perencanaan Pasar Manggeng dapat memberi kemudahan akses untuk mencapai setiap titik ritail sesuai kebutuhan, dengan mengatur letak zonasinya seperti : zonasi pasar basah, pasar setengah kering dan pasar kering, serta dilengkapi fasilitas penunjang publik seperti : area parkir, toilet umum, musholla, ATM center dan *food court*.

2. DESKRIPSI LOKASI



Gambar 1. Lokasi Tapak
Sumber: Analisis, 2018

Pasar Modern Manggeng Di Kabupten Aceh Barat Daya ini berlokasi di daerah Jl. Nasional Meulaboh-Tapaktuan, Desa Kedai,

Kecamatan Manggeng, Kabupaten Aceh Barat Daya, dengan luas lahan 27.295 m² (2.7295 Ha).

3. STUDI LITERATUR

a. Klasifikasi Pasar Modern

Untuk rancangan Pasar Modern Manggeng Di Kabupten Aceh Barat Daya ini terdapat beberapa jenis pasar yang digolongkan menurut sifat kegiatan dan jenis dagangan, ruang lingkup pelayanan dan potensi serta waktu kegiatannya, yaitu :

- 1) Klasifikasi Pasar Berdasarkan Penggolongan Pasar Secara Umum.
Berdasarkan golongan secara umum Pasar Modern Manggeng Di Kabupaten Aceh Barat Daya ini tergolong kedalam **Pasar Heterogen**, karena pasar yang menjual lebih dari satu jenis barang dagangan, seperti berbagai macam kebutuhan sandang pangan.
- 2) Klasifikasi Pasar Berdasarkan Penggolongan Pasar Secara Khusus.
Berdasarkan golongan secara khusus Pasar Modern Manggeng di Kabupaten Aceh Barat Daya ini tergolong kedalam **Pasar Eceran**, karena menjual berbagai jenis barang dalam jumlah kecil, misalnya per-ikat, per-buah, per-ekor, per-kilo, dan lainnya.
- 3) Klasifikasi Pasar Berdasarkan Ruang Lingkup dan Potensi Pasar
Berdasarkan ruang lingkup dan potensi pasar, Pasar Modern Manggeng di Kabupaten Aceh Barat Daya ini tergolong kedalam Pasar Kota, karena lingkup pelayanannya mencakup wilayah kota yang memperjual belikan barang lengkap.
- 4) Klasifikasi Pasar Berdasarkan Waktu Kegiatannya
Berdasarkan waktu kegiatan Pasar Modern Manggeng di Kabupaten Aceh Barat Daya ini tergolong kedalam **Pasar Siang**, karena

waktu kegiatannya antara jam 05.00 s/d 18.00 WIB.

- 5) Klasifikasi Pasar Berdasarkan Jumlah Pedagang Berdasarkan Standar Nasional Indonesia (SNI) tahun 2015.

Berdasarkan golongan secara umum Pasar Modern Manggeng di Kabupaten Aceh Barat Daya ini tergolong kedalam **Pasar Tipe III**, karena jumlah pedagang 250-500 orang pedagang, yang zonasinya terdiri dari: pangan basah, pangan kering, siap saji, non pangan, dan pemotongan unggas hidup.

4. TEMA PERANCANGAN

Arsitektur Kontekstual merupakan sebuah pendekatan dalam proses perancangan arsitektur dengan memperhatikan dan menghormati kondisi lingkungan disekitarnya, baik dari segi aspek fisik maupun non fisik. Menurut Brolin (1980), Kontekstual adalah kemungkinan perluasan bangunan dan mengaitkan bangunan baru dengan lingkungan di sekitarnya.

Dengan kata lain, kontekstualisme merupakan sebuah cara tentang perlunya tanggapan terhadap lingkungannya serta bagaimana menjaga dan menghormati jiwa dan karakter suatu tempat terbangun untuk diperluas dengan bangunan baru.

Kontekstual pada aspek fisik dapat dilakukan dengan cara:

1. Menegambil motif-motif desain setempat, seperti bentuk massa, pola atau irama bukaan dan ornamen desain;
2. Menggunakan bentuk-bentuk dasar yang sama, tetapi mengaturnya kembali sehingga tampak berbeda;
3. Melakukan pencarian bentuk-bentuk baru yang memiliki efek visual sama atau mendekati yang lama; dan
4. Mengabstraksi bentuk-bentuk asli (kontras).

5. ANALISIS PERANCANGAN

A. Analisis Pemakai

Jumlah pemakai didasarkan pada data pengguna Pasar Modern Manggeng di Kabupaten Aceh Barat Daya. Pemakai bangunan terdiri dari pedagang basah 62 orang, pedagang setengah kering 68, dan pedagang kering 120 orang, jumlah keseluruhan pedagang 250 orang.

B. Analisis Kegiatan dan Kebutuhan Ruang

Analisis kegiatan dan kebutuhan ruang Pasar Modern Manggeng di Kabupaten Aceh Barat Daya disesuaikan dengan kegiatan pengguna bangunan. Pengguna bangunan yang dianalisis adalah pedagang, pengelola dan pengunjung.

C. Organisasi Ruang



Gambar 2. Organisasi Ruang

Sumber: Analisis, 2018

Pada organisasi makro Pasar Modern Manggeng di Kabupaten Aceh Barat Daya ini dijelaskan secara umum sirkulasi bangunan dengan lingkungannya.

D. Besaran Ruang

Tabel 1 Besaran Ruang

Kelompok Kegiatan Utama	4.116,14 m ²
Kelompok Kegiatan Penunjang	652,6 m ²
Kelompok Kegiatan Pengelola	134,42 m ²
Kelompok Kegiatan Servis	234,48 m ²
Jumlah Total	5.137,64 m²
Sirkulasi 60%	3,082,58 m²
Jumlah Keseluruhan	8.220,224 m²

Sumber : Analisa 2018

E. Analisis Tapak

Analisis tapak yang dilakukan adalah analisis iklim, analisa lansekap dan analisis kebisingan.

F. Analisis Bangunan

Analisis bangunan yang dilakukan adalah wujud bangunan, sirkulasi dan parkir pada bangunan, analisis struktur dan analisis material.

G. Sistem Utilitas

Sistem yang mengatur perangkat keras bangunan seperti; jaringan air bersih, instalasi listrik, pengelolaan sampah, penerangan bangunan, pengkondisian udara, analisa pengelolaan limbah dan penangkal petir.

6. KONSEP PERANCANGAN**A. Konsep Sesuai Tema**

Konsep sesuai tema dari perancangan Pasar Modern Manggeng di Kabupaten Aceh Barat Daya ini dimaksudkan untuk menghasilkan suatu produk rancangan yang mampu mewadahi serta memfasilitasi pemakai sebagai sarana jual beli khususnya masyarakat Kecamatan Manggeng umumnya masyarakat Kabupaten Aceh Barat Daya. Dengan tema Arsitektur Kontekstual maka bangunan yang akan dihasilkan dapat dipahami dari bentuk fisiknya baik dari bentuk visual dan non-visual dan fungsional.

Konsep Arsitektur Kontekstual yang akan diterapkan adalah sebagai berikut:

1. Bangunan didesain simetris untuk menciptakan keseimbangan terhadap lingkungan;
2. Bangunan didesain kontras berbeda, tidak memiliki keterkaitan dengan bangunan yang ada di sekitar site perancangan;
3. Orientasi fasad bangunan menghadap ke arah jalan utama yang merupakan wujud adaptasi terhadap lingkungan;
4. Menggunakan pola masa tunggal dan vertikal yang wujud tampilan visual mendefinisikan sebagai ikon daerah perdagangan.

B. Konsep Tapak**a. Permintakatan**

Permintakatan didasarkan pada jenis dan kebutuhan kegiatan, persyaratannya dibagi menjadi beberapa zona yaitu; zona publik, semi publik, privat dan servis.

b. Pencapaian

Berdasarkan analisa sirkulasi di dalam tapak, ditentukan bahwa:

1. Sirkulasi utama (pengunjung dan pengelola) berada di jalan Nasional Meulaboh-Tapaktuan;
2. Pintu masuk dan keluar dipisahkan, akan tetapi dengan sistem dua jalur;
3. Kendaraan pengunjung, servis dan pengelola masuk ke dalam tapak melalui pintu masuk yang sama, kemudian ke arah parkir masing-masing.
4. Sirkulasi pejalan kaki masuk melalui pintu utama; dan
5. Di area sisi depan site terdapat sirkulasi bebas, sirkulasi ini berfungsi sebagai wujud daya tarik atau sifat pengajak untuk masuk atau sekedar melihat dari depan site.

C. Konsep Tata Hijau (Lanskap)

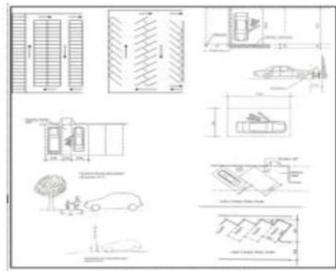
Penggunaan tata hijau pada Pasar Modern Manggeng di Kabupaten Aceh Barat Daya ini antara lain adalah sebagai berikut:

1. Tanaman pengarah, yaitu jenis tanaman yang ditempatkan pada jalur masuk dan keluar tapak;
2. Tanaman peneduh, yaitu jenis tanaman yang bertajuk lebar dan rindang sehingga dapat diletakkan sebagai peneduh pada zona parkir terbuka;
3. Tanaman hias, yaitu jenis tanaman indah dan dapat ditempatkan pada taman untuk dapat menambah keasrian; dan
4. Tanaman penyerap bau, yaitu jenis tanaman yang dapat menyerap bau seperti pada los pasar daging dan ikan, serta dapat menghasilkan aroma wangi.

D. Konsep Parkir

Area parkir pada Pasar Manggeng ini terdiri dari tiga area parkir, yaitu:

1. Area parkir pengunjung, area ini berada di dekat pintu masuk utama di bagian depan sebelah timur site;
2. Area parkir pengelola, area ini berada di bagian selatan site; dan
3. Area parkir servis, area ini berada di bagian selatan site.



Gambar 3. Sistem Parkir
Sumber : Data Arsitek, 2018

E. Konsep Bangunan

- a. Sirkulasi bangunan, sistem sirkulasi pada bangunan dibedakan berdasarkan sirkulasi horizontal dan sirkulasi vertikal.
- b. Sistem struktur, struktur utama merupakan struktur yang terdiri dari struktur atas, tengah dan bawah, yang akan menopang beban bangunan.

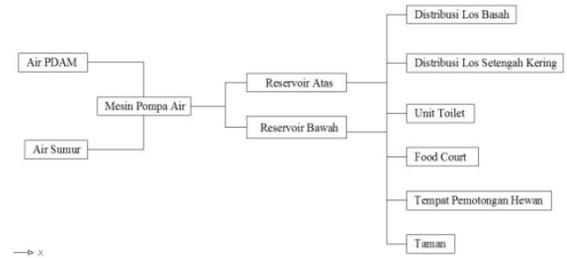
F. Konsep Utilitas

- a. Sistem Instalasi Listrik



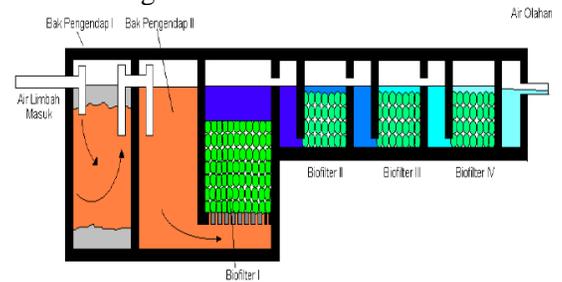
Gambar 4. Sistem Instalasi Listrik
Sumber : Analisis, 2018

b. Sistem Air Bersih



Gambar 5. Jaringan Air Bersih
Sumber : Analisis, 2018

c. Jaringan Air Kotor



Gambar 6. Jaringan Air Kotor
Sumber : Analisis, 2018

d. Penerangan Bangunan

Sistem penerangan yang dipakai ada dua macam, yaitu:

1. Penerangan Alami (jendela)
Penerangan ini menggunakan bukaan jendela untuk memasukkan sumber cahaya ke dalam bangunan, agar energi yang ada dapat dihemat.
2. Penerangan Buatan (Lampu)
Penerangan buatan dapat dipakai pada malam hari untuk ruangan-ruangan Pasar Modern Manggeng untuk menghemat listrik, maka digunakan lampu hemat energi.

e. Penyaluran Udara (ventilasi dan jendela)

Untuk bangunan dengan iklim tropis perlu memaksimalkan bukaan pada area sumber angin dan sistem manipulasi udara agar ruangan tidak bersuhu panas

merupakan ide untuk menghasilkan desain yang sempurna.

G. Konsep Bentuk

Berdasarkan analisa bentuk masa yang dipilih adalah bentuk gabungan dari bentuk-bentuk dasar yaitu bentuk persegi panjang, abstrak, dan bentuk lengkung pada beberapa bagian bangunan untuk menghilangkan kesan monoton pada denah.



Gambar 7. Gubahan Masa
Sumber : Analisis, 2016

7. HASIL PERANCANGAN



Gambar 9. Layout Plan



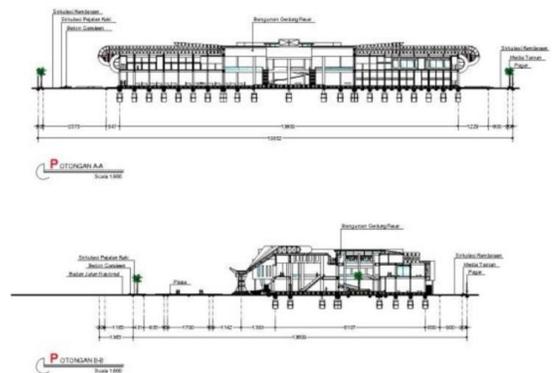
Gambar 10. Site Plan



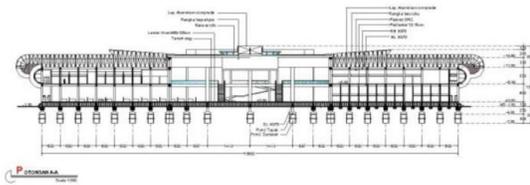
Gambar 11. Tampak Depan dan Sisi Bangunan



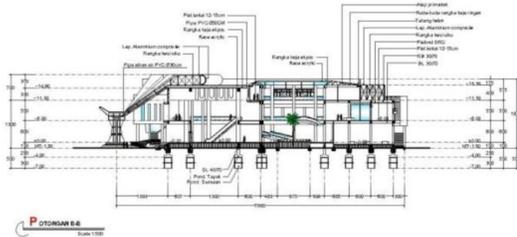
Gambar 12. Tampak Belakang dan Sisi Bangunan



Gambar 13. Potongan Site



Gambar 14. Potongan A-A



Gambar 15. Potongan B-B



Gambar 16. Suasana Interior



Gambar 17. Suasana Eksterior



Gambar 18. Perspektif

8. DAFTAR PUSTAKA

- Alhamdani, M. Ridha, 2010, Strategi dan Aplikasi Pendekatan Kontekstual dalam Perancangan Karya Arsitektural Renzo Piano (tesis), Program Pasca Sarjana Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.
- Ching, Francis D.K, 2012, *Arsitektur Bentuk, Ruang dan Tatahan*, Erlangga, Jakarta.
- De Chiara, dan Callender. 1987. *Time Saver Standards for Building Types*. 2nd Edition. Mc Graw Hill Book, New York
- Neufert, Ernst, 1996, *Data Arsitek, jilid 1 & 2, edisi kedua*, Erlangga, Jakarta.
- Poerbo, Hartono, 2005, *Struktur dan Kontruksi Bangunan Tinggi*, Djambatan, Jakarta.
- Puspantoro, Benny. (1992), *Konstruksi Bangunan Gedung Bertingkat Rendah*
- Titia, 2015 Jurnal Perspektif Arsitektur Jenks, Charles, (1977), *The language of Post-Modern Architecture*, Academy Edition, London
- Lilananda Dalam Galuh, 1997, Redesain Pasar Tradisional Jongke, Surakarta
- Fajrian, 2015. Pasar Modern Peunayong, Tugas Akhir S1 Prodi Teknik Arsitektur, Universitas Muhammadiyah Aceh.
- Fikar, 2016. Blangpidie *Sport Center*, Tugas Akhir S1 Prodi Teknik Arsitektur, Universitas Muhammadiyah Aceh.
- Pemerintah Kabupaten Aceh Barat Daya, Qanun RTRW 2013 – 2033
- Peraturan Menteri Perdagangan RI no.53/M-DAG/PER/12/2008 Peraturan Menteri Perdagangan Republik Indonesia nomor/70/MDAG/PER/12/2013

ISLAMIC CENTER DI KABUPATEN NAGAN RAYA (Tema: Green Architecture)

Heri Safriadi¹, Qurratul Aini²

1)Mahasiswa Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik UNMUHA

2)Staf Pengajar Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik UNMUHA (qurratul.aini@unmuha.ac.id)

ABSTRAK

Kecamatan Suka Makmue merupakan salah satu Kecamatan yang sedang mengalami pemekaran dari 10 Kecamatan yang ada di Kabupaten Nagan Raya. Oleh karena itu sangat cocok untuk pembangunan sebuah sarana dan prasarana Islamic Center yang diharapkan bisa menampung segala jenis kegiatan yang bergerak dibidang Informatika Islam seperti; Masjid, Museum peninggalan bersejarah Islam, Perpustakaan Islam serta kegiatan pendidikan yang bersifat formal seperti; Sekolah Informatika Islam tingkat SMP dan Sekolah Informatika Islam tingkat SMA, dan pendidikan yang bersifat informal seperti; Perlombaan TPQ, MTQ serta tempat perayaan Maulid Nabi Besar Muhammad SAW. Konsep rancangan Islamic Center di Kabupaten Nagan Raya menerapkan konsep holism yaitu penerapan keseluruhan prinsip-prinsip green architecture yang ramah lingkungan dan sedikit mengkonsumsi sumber daya alam, termasuk energi, air, dan material, serta sedikit menimbulkan dampak negatif terhadap lingkungan sehingga mampu memberikan citra bagi masyarakat Kabupaten Nagan Raya serta karakter tersendiri bagi bangunan Islamic Center Kabupaten Nagan Raya itu sendiri. Rancangan Islamic Center di Kabupaten Nagan Raya diawali dengan pendekatan studi literatur dari studi objek sejenis, studi lapangan (survey) dan penekanan tema pada bangunan sehingga dapat menghasilkan satu desain rancangan yang sesuai dengan kondisi tapak, lingkungan dan potensi tapak serta jumlah pemakai bangunan itu sendiri. Rancangan Islamic Center di Kabupaten Nagan Raya memiliki luasan lahan 3 Ha (Hektar) dan jumlah pemakai bangunan Islamic Center 5% dari jumlah keseluruhan penduduk Kabupaten Nagan Raya yaitu 8.356 jiwa.

Kata kunci : Islamic Center, Green Architecture, Nagan Raya

1. PENDAHULUAN

Nagan Raya merupakan salah satu Kabupaten Provinsi Aceh yang dibentuk melalui pemekaran berdasarkan Undang-Undang Nomor 4 Tahun 2002. Kabupaten Nagan Raya terletak pada posisi 03.40' – 04.38' Lintang Utara dan 96.11' -96.48' Bujur Timur dengan Luas Wilayah 3.363,72 Km² (336,37² Hektar) atau 5.86 % dari Luas Provinsi Aceh. Kabupaten Nagan Raya terdiri dari 10 (Sepuluh) Kecamatan yaitu; Kecamatan Darul Makmur, Kecamatan Tripa Makmur, Kecamatan Kuala, Kecamatan Kuala Pesisir, Kecamatan Tadu Raya, Kecamatan Beutong, Kecamatan Beutong Ateuh Banggalang, Kecamatan Seunagan, Kecamatan Suka Makmue, dan Kecamatan Seunagan Timur. Setiap Kecamatan memiliki tempat atau wadah informasi islam tersendiri yaitu berupa pesantren. Aktivitas pesantren pada setiap

Kecamatan ini berbeda dengan aktivitas pesantren pendidikan pada umumnya, dimana kegiatannya diletakkan pada pembinaan atau pendidikan keagamaan sehari-hari, seperti; pengajian (membaca *al-Qur'an*, Kitab, dan Hukum-hukum Islam) serta perayaan hari-hari Islam (Maulid Nabi Muhammad SAW, *Isra' Mikraj*, dan *Nuzulul Al-Qur'an*).

Dengan adanya sebuah pembangunan *Islamic Center* di Kabupaten Nagan Raya, kegiatan keagamaan antara Kecamatan diharapkan akan terpusat di satu tempat dan mampu menampung semua kegiatan dari setiap kecamatan baik dibidang informatika Islam seperti; Masjid, museum peninggalan bersejarah Islam, perpustakaan Islam, serta kegiatan pendidikan yang bersifat formal seperti; Sekolah informatika Islam tingkat SMP dan Sekolah informatika Islam tingkat SMA dan pendidikan yang bersifat informal seperti;

TPQ, Perlombaan MTQ, dan tempat perayaan Maulid besar Nabi Muhammad SAW.

Pemilihan dan penerapan konsep rancangan *Islamic Center* di Kabupaten Nagan Raya merupakan pemilihan dan penerapan konsep *Green Architecture* yang memiliki sifat ramah lingkungan yang sedikit mengonsumsi sumber daya alam, termasuk energi, air, dan material, serta sedikit menimbulkan dampak negatif terhadap lingkungan sehingga mampu memberikan citra bagi Masyarakat Kabupaten Nagan Raya serta karakter tersendiri bagi bangunan *Islamic Center* Kabupaten Nagan Raya.

2. DESKRIPSI LOKASI

Lokasi *site* Berada dipusat kota yaitu Jln. Poros Utama Kantor Bupati Kecamatan Suka Makmue Kabupaten Nagan Raya, dengan luas lahan sebesar 3 Ha (30.000 m²).



Gambar 1. Lokasi Tapak
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017

3. STUDI LITERATUR

Islamic Center adalah tempat yang menampung beberapa kegiatan dan penunjang keislaman pada lembaga keagamaan yang dalam fungsinya sebagai pusat pembinaan dan pengembangan agama islam, yang berperan sebagai mimbar pelaksanaan Dakwah dalam era pembangunan (*Dirjen Binmas Islam DEPAG RI, 2004*).

Perencanaan pembangunan *Islamic Center* memiliki beberapa persyaratan yang

akan berfungsi sebagai pengontrol kegiatan, yaitu sebagai berikut:

- Fungsi *Islamic Center* Nagan Raya adalah sebagai pusat informatika agama islam, pembinaan dan pengembangan agama Islam.
- Klasifikasi *Islamic Center* Nagan Raya ini adalah taraf nasional, dimana terdapat mesjid dan beberapa fasilitas penunjang lainnya seperti fasilitas penelitian dan pengembangan, perpustakaan, museum, dan pameran keagamaan dan lainnya.
- Sifat, status dan Pengelolaan *Islamic Center* Kabupaten Nagan Raya adalah *Koordinatif Partisipatif* dalam arti penanganan serta pengelolaannya bersifat koordinatif departemen tingkat pusat.
- Skala Pelayanan *Islamic Center* ini adalah skala Kabupaten.

4. TEMA PERANCANGAN

Kehadiran sebuah bangunan *Islamic Center* yang bertema *green architecture* merupakan pendekatan desain untuk menanggapi kondisi lingkungan yang semakin mengkhawatirkan. Rancangan ini diharapkan mampu menjadi sebuah rancangan bangunan yang mengkedepankan sisi positif untuk bangunan itu sendiri dan mampu memberikan kenyamanan baik terhadap pemakai, pengguna maupun lingkungan sekitarnya.

- Defenisi *Green Architecture*

Green Architecture adalah arsitektur yang minim mengonsumsi sumber daya alam, termasuk energi, air, dan material, serta minim menimbulkan dampak *negatif* bagi lingkungan. (*Arsitektur Hijau, Tri Harso Karyono, 2010*)

- Intepretasi Tema

Dalam menciptakan *green architecture* yang tujuan umumnya adalah agar bangunan yang dirancang dapat mengurangi dampak keseluruhan lingkungan terhadap kesehatan manusia dan lingkungan alam melalui;

- 1) *Efisien* dalam penggunaan energi, air, dan sumber daya lainnya;
- 2) Melindungi kesehatan serta meningkatkan *produktivitas* orang yang menempatnya; dan
- 3) *Reduksi* limbah, polusi dan *degradasi* lingkungan.

c. Penerapan Tema

- 1) *Green Architecture* secara langsung, yaitu sifat fisik bangunan yang terlihat jelas, seperti bukaan pada bangunan, penggunaan material, dan pemamfaatan energi yang ada sehingga bangunan tersebut memiliki unsur dan konsep yang kuat dalam penerapan tema pada bangunan itu sendiri;
- 2) *Green Architecture* secara tidak langsung, yaitu sifat fisik yang tersamar pada bangunan, tetapi bisa di rasakan saat berada di bangunan itu sendiri.

5. ANALISIS PERANCANGAN

A. Analisis Pemakai

Jumlah daya tampung kawasan *Islamic Center* Kabupaten Nagan Raya adalah sebesar 50.139 jiwa, yakni diambil dari 30% dari total jumlah penduduk Kabupaten sebesar 167.130 jiwa. Sedangkan untuk jumlah pengguna bangunan *Islamic Center* diambil dari 5% dari daya tampung kawasannya, jadi kapasitas bangunannya adalah 8.356 jiwa.

B. Program Ruang

Tabel 1 Besaran Ruang

No.	Bangunan	Luas (m ²)
1	Bangunan Utama	3.630,3
	Masjid	
	Perpustakaan Islam	
	Asrama Haji	
	Museum Sejarah Peninggalan Islam	
	R. Pertunjukan	
	R. Keamanan	
	Ruang Mesin	
2	Sekolah Informatika Islam Tingkat SMP	1.812,2

3	Sekolah Informatika Islam Tingkat SMA	1.812,2
4	Fasilitas Penunjang	
	Kantin Sekolah	234
	Playground/hall	1.238,14
	Pos Jaga	54,6
	Parkir	3108,95

Sumber : Analisa 2017

C. Analisis Tapak

Analisis tapak yang dilakukan adalah analisis iklim, sirkulasi, dan lansekap.

D. Analisis Bangunan

Analisis bangunan yang dilakukan adalah analisis pola masa bangunan, analisis sirkulasi dalam bangunan, dan analisis struktur dan konstruksi, pemilihan jenis material dan sistem utilitas bangunan.

6. KONSEP PERANCANGAN

A. Konsep Sesuai Tema

Konsep rancangan *Islamic Center* Nagan Raya Ini menyesuaikan dengan tema *Green Architecture*.

B. Konsep Tapak

a. Permintakatan

Permintakatan didasarkan pada jenis dan kebutuhan kegiatan, persyaratannya dibagi menjadi beberapa zona yaitu; zona publik, semi publik, privat dan servis.

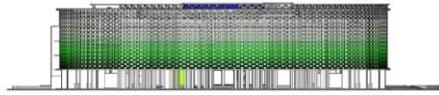
b. Pencapaian

Berdasarkan analisa sirkulasi di dalam tapak, ditentukan bahwa sirkulasi dibuat menjadi 3 jenis, yakni; sirkulasi kendaraan roda 4, kendaraan roda 2, dan jalur pejalan kaki.

C. Konsep Tata Hijau (Lansekap)

Penggunaan tata hijau pada *Islamic Center* Nagan Raya ini antara lain adalah sebagai berikut:

1. Tanaman pengarah, yaitu jenis tanaman yang ditempatkan pada jalur masuk dan keluar tapak;
2. Tanaman peneduh, yaitu jenis tanaman yang bertajuk lebar dan rindang sehingga



Gambar 13. Tampak Sisi Barat



Gambar 14. Suasana Eksterior Bangunan Utama



Gambar 15. Suasana Eksterior Kawasan



Gambar 16. Perspektif Interior Bangunan Utama



Gambar 17. Perspektif Interior Sekolah

8. DAFTAR PUSTAKA

Analisis Masyarakat Kabupaten Nagan Raya dalam pola pikir, Sumber : Direktorat Jenderal Bimbingan Masyarakat Islam Departemen Agama RI, 2012.

Document Betsy Malloy Photography, Browsing www.eng.grandsurgery.com dan www.latimes.com, 2012.

Green Building by Kushelmy R. Astuty, Korean Name Shin Rae Gun, Universitas Sam Ratulangi Fakultas Teknik Jurusan Arsitektur, 15 Desember 2012.

Imam Ali *Mosque, Iraq Design by K. Abrahamsson*, Wikimedi commons, Domain Public, Sumber: *www.wondermondo.com*, diakses 15 Desember 2012.

Jakarta *Islamic Center (JIC)*, <http://www.Info-Jic.org/> Masjid (JIC), *Browsing* 2017.

Laporan Buku Tugas Akhir Muhammad Hanabawi, *Islamic Center Kabupaten Aceh Jaya, Arsitektur Simbolis*, 2015.

Laporan Buku Tugas Akhir Tursina, Gedung Musik Banda Aceh, *Arsitektur Simbolis*, 2014. Sebagai studi konsep penerapan tata ruang pada gedung pertunjukan *Islamic Center* di Kabupaten Nagan Raya, 2017.

Laporan Buku Tugas Akhir Muhammad Hanabawi, *Islamic Center Kabupaten Aceh Jaya, Arsitektur Simbolis*, 2015.

Laporan Buku Tugas Akhir Tursina, Gedung Musik Banda Aceh, *Arsitektur Simbolis*, 2014. Sebagai studi konsep penerapan tata ruang pada gedung pertunjukan *Islamic Center* di Kabupaten Nagan Raya, 2017.

PUSAT REHABILITASI NARKOBA ACEH DI JANTHO

(Tema: *Arsitektur Organik*)

Putri Puspa Sari¹, Effendi Nurzal²

1)Mahasiswa Program Studi *Arsitektur*, Fakultas Teknik UNMUHA

2)Staf Pengajar Program Studi *Arsitektur*, Fakultas Teknik UNMUHA (effendi.nurzal@unmuha.ac.id)

ABSTRAK

*Aceh merupakan daerah peringkat pertama pengedar dan pengguna narkoba jenis ganja. Dari 73.201 pecandu, 916 telah direhabilitasi, dimana 12% dari jumlah tersebut direhabilitasi di Kota Banda Aceh pada 2 (dua) tempat yang berbeda dan hanya menampung pasien narkoba pria. Tujuan perancangan ini adalah merancang sebuah bangunan yang menampung pasien narkoba pria dan wanita berskala provinsi sehingga dapat membantu penyembuhan dan pemulihan pecandu Narkotika, Psikotropika, dan Zat Adiktif lainnya (NAPZA) dengan pelayanan medis dan pelayanan sosial. Lokasi rancangan berada di Jln. Prof. A. Majid Ibrahim, Barueh, Kota Jantho, Kabupaten Aceh Besar, Provinsi Aceh. Klasifikasi Pusat Rehabilitasi Narkoba Aceh di Jantho termasuk dalam kategori rehabilitatif (pemulihan). Berdasarkan fungsinya yang mempertimbangkan kenyamanan pemakai maka pendekatan tema rancangan adalah tema *arsitektur organik*. Analisis yang digunakan adalah analisis fungsional, analisis lingkungan dan analisis bangunan. Hasil rancangan organik yang diterapkan perancangan ini adalah *building as nature, of the people dan of the hill* dimana implementasi mampu menyelaraskan bangunan dengan alam, memanfaatkan kondisi lingkungan yang alami, mempertimbangkan kenyamanan pemakai bangunan dan memberikan ide dan solusi rancangan yang unik pada lokasi yang memiliki kontur tanah yang tidak stabil. Pusat Rehabilitasi Narkoba Aceh ini dirancang bermassa banyak yang terdiri dari 5 massa dengan daya tampung 500 pasien. Luas Lahan 31.250 m², Koefisien Dasar Bangunan 40% yaitu 12.000 m² dan Koefisien Lantai Bangunan 3,5 yaitu 42.000 m². Fasilitas yang direncanakan adalah Kantor Administrasi dan Instalasi Gawat Darurat (IGD), Unit Asrama Pasien (Putra dan Putri), Unit Terapi, Unit Pemantapan Sosial, Fasilitas Penunjang dan Parkir.*

Kata Kunci: *Aceh, Arsitektur Organik, Rehabilitasi Narkoba.*

1. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara ketiga sebagai pasar narkoba terbesar di dunia dan skala Provinsi, Aceh menempati peringkat pertama sebagai daerah pengedar dan pengguna narkoba jenis ganja. Penempatan peringkat ini bagi Aceh tampaknya cukup beralasan karena banyak ditemukan ladang ganja. Ini menjadi permasalahan terbesar bagi kalangan orang tua di Aceh yang ingin memproteksi anak-anaknya untuk tidak menggunakan obat-obatan terlarang dan berbahaya tersebut.

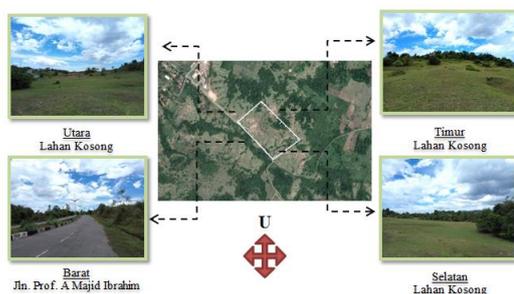
Data Badan Narkotika Nasional Provinsi Aceh (BNNPA) tahun 2014 hingga 2018 jumlah pengguna narkoba di Aceh mencapai 73.201 pecandu, yang telah direhabilitasi terhitung sejak 2017-2018 berjumlah 916 orang dan yang telah selesai direhabilitasi sebanyak 329 orang.

Di Banda Aceh, terdapat beberapa tempat rehabilitasi atau rawat inap klinik madia/rumah sakit yang menangani pecandu narkoba di antaranya Rumoh Harapan Atjeh di Rumah Sakit Jiwa dan Yakita. Dari 2 (dua) tempat rehabilitasi ini mampu menampung 12% dari 916 jumlah pecandu yang telah direhabilitasi. Pada Rumoh Harapan Atjeh, ruang-ruang utama yang harus ada di tempat rehabilitasi sudah tersedia hanya saja masih kekurangan dalam hal jumlah ruang/kamar dan fasilitas pendukung lainnya seperti ruang *fitness* dan area berladang. Menurut Direktur Rumah Sakit Jiwa, sistem rehabilitasi Rumah Sakit Jiwa Banda Aceh sudah baik, namun kapasitas penampungan belum memadai dan hanya menampung pasien narkoba pria dan di Yakita yang merupakan tempat rehabilitasi sosial juga hanya menampung pasien narkoba pria. Di 2 (dua) tempat tersebut tidak

menampung pasien wanita sehingga harus direhabilitasi ke Balai Besar Rehabilitasi Badan Narkotika Nasional di Jawa Barat dan kondisi tersebut mempersulit dalam hal finansial dan waktu keluarga pasien untuk menjenguk pasien yang direhabilitasi diluar Provinsi Aceh.

2. DESKRIPSI LOKASI

Pusat Rehabilitasi Narkoba Aceh ini berlokasi di Jantho, Kab. Aceh Besar, Provinsi Aceh, Indonesia, dengan Luas Lahan: 31.250 m² (3.1 Ha).



Gambar 1. Lokasi Tapak
Sumber: Analisis, 2019

3. STUDI LITERATUR

a. Fungsi

Pusat Rehabilitasi Narkoba Aceh di Jantho merupakan sebuah bangunan pusat penyembuhan dan pemulihan pasien pecandu Narkotika, Psikotropika dan Zat Adiktif (NAPZA) yang meliputi bangunan-bangunan utama dan penunjang lainnya. Adapun fungsi dari Pusat Rehabilitasi Narkoba adalah sebagai berikut:

- 1) Sebagai pusat rehabilitasi narkotika untuk seluruh wilayah di Provinsi Aceh dengan fasilitas yang memadai dan lengkap; dan
- 2) Sebagai wadah penampungan pasien-pasien pecandu Narkotika, Psikotropika dan Zat Adiktif (NAPZA).

b. Klasifikasi Rehabilitasi

Rehabilitasi adalah upaya pemulihan kesehatan jiwa dan raga yang bertujuan kepada pemakai narkotika. Dalam buku ini juga dijelaskan bahwa upaya penanggulangan korban Narkotika, Psikotropika dan Zat Adiktif (NAPZA) dibagi menjadi beberapa metode, yaitu:

- 1) Promotif (Pembinaan);
- 2) Preventif (Pencegahan);
- 3) Kuratif (Pengobatan);
- 4) Rehabilitatif (Pemulihan); dan
- 5) Represif (Penindakan).

Kelima upaya di atas saling berhubungan dimana metode penanggulangan yang paling mendasar dan efektif adalah promotif dan preventif. Upaya yang paling praktis dan nyata adalah represif. Upaya yang paling manusiawi adalah kuratif dan rehabilitatif. Dari kelima metode di atas akan memunculkan kebutuhan ruang yang akan berbeda-beda antara korban Narkotika, Psikotropika dan Zat Adiktif (NAPZA) sesuai dengan fungsi dan kebutuhan para korban. (Partodiarjo (2006:100)).

Berdasarkan metode penanggulan korban Narkotika, Psikotropika dan Zat Adiktif (NAPZA) diatas, metode yang akan diterapkan pada Pusat Rehabilitasi Narkoba Aceh di Jantho adalah metode Rehabilitatif (pemulihan).

c. Standar Penyelenggaraan Rehabilitasi

1) Status Lembaga

Dalam menyelenggarakan layanan rehabilitasi sebuah lembaga harus memiliki dokumen resmi yang berisi tentang keabsahan lembaga tersebut menyelenggarakan rehabilitasi. Penyelenggaraan rehabilitasi yang dilakukan oleh Pemerintah perlu mendapatkan persetujuan dari Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi serta ijin operasional dari Kementerian Kesehatan atau Dinas Kesehatan untuk pelayanan rehabilitasi medis atau dari Kementerian Sosial atau Dinas Sosial untuk pelayanan rehabilitasi sosial. Ijin operasional lembaga di wilayah tertentu dapat pula merujuk pada peraturan daerah yang berlaku.

2) Program Layanan Rehabilitasi Medis

Rehabilitasi Medis adalah suatu proses kegiatan pengobatan secara terpadu untuk membebaskan pecandu dari ketergantungan narkotika.

a) Layanan Minimal

1. Pelayanan Detoksifikasi merupakan proses atau tindakan medis untuk membantu klien dalam mengatasi gejala putus zat yang bertujuan untuk mengurangi rasa ketidaknyamanan fisik dan atau psikis akibat dikurangi atau dihentikan penggunaan zatnya;
2. Pelayanan Rawat Jalan dengan Terapi Simtomatik dengan tujuan untuk membantu klien mempertahankan kondisi bebas zat (abstinensia) dan memulihkan kondisi fisik, psikologis, sosial dan spiritual; dan
3. Pelayanan Tes Urine yang bertujuan untuk menunjang penegakan diagnosis, membantu menentukan terapi selanjutnya, membantu memonitor kemajuan klien dalam fase penyembuhan.

b) Layanan Pilihan

1. Pelayanan Gawat Darurat Narkoba Proses atau tindakan untuk mengatasi kondisi gawat dan darurat baik fisik maupun psikis akibat penggunaan zat yang dapat mengancam kehidupan diri sendiri dan orang lain; dan
2. Pelayanan rehabilitasi rawat inap.

Upaya terapi berbasis bukti yang mencakup perawatan medis, psikososial atau kombinasi keduanya baik perawatan inap jangka pendek maupun panjang, dengan tujuan untuk membantu klien mempertahankan kondisi bebas zat dan memulihkan kondisi fisik, psikologis, dan sosial. Penatalaksanaan dan pengelolaan pelayanan rehabilitasi rawat inap menggunakan model medis (gabungan model TC dan Minnesota serta layanan medis).

3. Rawat Jalan Rumanan

Merupakan suatu terapi jangka panjang minimal 6 bulan bagi klien ketergantungan opioda dengan menggunakan golongan opioda sintesis agonis atau agonis parsial dengan cara oral/sublingual dibawah pengawasan dokter yang terlatih, dengan merujuk pada pedoman nasional. Layanan ini bertujuan untuk mengurangi dampak buruk yang disebabkan gangguan penggunaan opioda.

3) Program Layanan Rehabilitasi Sosial

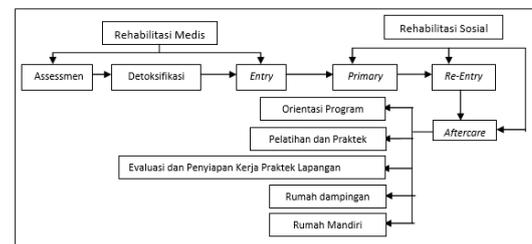
Rehabilitasi Sosial adalah suatu proses kegiatan pemulihan secara terpadu, baik fisik, mental maupun sosial, agar bekas pecandu narkotika dapat kembali melaksanakan fungsi sosial dalam kehidupan masyarakat.

a) Layanan Minimal

1. Asesmen merupakan rangkaian pemeriksaan yang dilakukan secara menyeluruh tentang keadaan klien terkait pemakaian narkoba dan dampaknya terhadap dirinya serta lingkungannya dan diagnosis psikososial merupakan rangkaian pemeriksaan yang dilakukan terkait kondisi psikososial klien yang diperlukan untuk membantu penyusunan rencana terapi.
2. Motivasi dan intervensi psikososial bertujuan merekonstruksi perilaku maladaptif akibat penyalahgunaan zat menjadi perilaku yang adaptif.

b) Layanan Pilihan

1. Perawatan dan pengasuhan bagi klien anak;
2. Pelatihan vokasional dan pembinaan kewirausahaan;
3. Bimbingan mental spiritual;
4. Bimbingan jasmani;
5. Bimbingan resosialisasi;
6. Monitoring penggunaan zat secara berkala; dan
7. Rujukan.



Gambar 2. Alur Program Therapeutic Community dengan 12 langkah
 Sumber: Apriyanti, 2014

Berdasarkan Standar Penyelenggaraan Rehabilitasi, Pusat Rehabilitasi Narkotika Aceh di Jantho menerapkan 2 (dua)

rehabilitasi yaitu rehabilitasi medis untuk penyembuhan awal sesuai prosedur medis dan rehabilitasi sosial dengan memberi bimbingan secara fisik dan psikis agar dapat melakukan fungsi-fungsi sosial dan berbaur kembali dengan lingkungan sosialnya dengan penerapan *Therapeutic Community* (TC). *Therapeutic Community* adalah suatu program pemulihan yang membantu merubah pikiran adiksi seseorang penyalah guna NAPZA menuju gaya hidup yang sehat tanpa zat tersebut. Bentuk kegiatannya berupa terapi kelompok yang disebut keluarga.

Menurut Surat Edaran Mahkamah Agung No. 04 Tahun 2010 tentang penempatan penyalahgunaan, korban penyalahgunaan dan pecandu narkoba ke dalam lembaga rehabilitasi medis dan rehabilitasi sosial, untuk menajutkan lamanya proses rehabilitasi, sehingga wajib diperlukan adanya keterangan ahli dan sebagai standar dalam proses terapi dan rehabilitasi adalah sebagai berikut :

- a. Program Detoksifikasi dan Stabilisasi: lamanya 1 (satu) bulan;
- b. Program Primer: lamanya 6 (enam) bulan; dan
- c. Program *Re-Entry*: lamanya 6 (enam) bulan.

4. TEMA PERANCANGAN

Arsitektur organik adalah sebuah filosofi arsitektur yang mengangkat keselarasan antara tempat tinggal manusia dan alam. Menurut Ganguly (2008) dalam artikel yang berjudul *What is Organic Architecture*, mendefinisikan arsitektur organik merupakan hasil dari perasaan akan kehidupan, seperti integritas, kebebasan, persaudaraan, harmoni, keindahan, kegembiraan dan cinta. Arsitektur Organik adalah sebuah filosofi arsitektur yang mengangkat keselarasan antara tempat tinggal manusia dan alam melalui desain yang mendekatkan dengan harmonis antara lokasi bangunan, perabot, dan lingkungan menjadi bagian dari suatu komposisi,

dipersatukan dan saling berhubungan. (Frank Lloyd Wright (1893)).

a. Ciri-ciri Arsitektur Organik

Adapun ciri-ciri arsitektur organik sebagai berikut:

- 1) Terinspirasi bentukan alam;
- 2) Adanya unsur pengulangan;
- 3) Elastis, lentur, mengikuti aliran;
- 4) Pendalaman terhadap konsep serta kepuasan dalam ide;
- 5) Bentuk Unik dan lain dari yang lain;
- 6) Penuh dengan kejutan dan permainan; dan
- 7) Mengkespresikan konsep ide secara kuat.

b. Konsep Dasar Arsitektur Organik

Menurut Frank Lyod Wright, Konsep dasar Arsitektur Orgnaik dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) *Building as Nature*;
- 2) *Continous Present*;
- 3) *Form Follows Flow*;
- 4) *Of the people*;
- 5) *Of the Hill*;
- 6) *Of the Materials*
- 7) *Youthful and Unexpected*; dan
- 8) *Living Music*.

: lamanya 1 (satu) bulan;

Pada bangunan Pusat Rehabilitasi Narkoba Aceh di Jantho, konsep yang akan diterapkan adalah meliputi 3 (tiga) konsep, yaitu *Building as Nature*, *Of the people* dan *Of the hill*.

5. ANALISIS PERANCANGAN

A. Analisis Pemakai

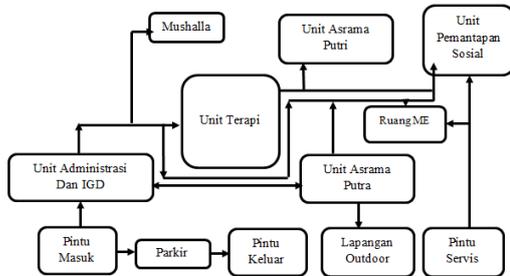
Jumlah pemakai didasarkan pada data pengguna Pusat Rehabilitasi Narkoba Aceh di Jantho. Pemakai bangunan terdiri dari pasien rehabilitasi narkoba berjumlah pasien 500, Pengelola berjumlah 236 orang dan Pengunjung diasumsikan 10% dari jumlah pasien yaitu 50 orang, sehingga total keseluruhan 786 orang.

B. Analisis Kegiatan dan Kebutuhan Ruang

Analisis kegiatan dan kebutuhan ruang Pusat Rehabilitasi Narkoba Aceh di

Jantho disesuaikan dengan kegiatan pengguna bangunan. Pengguna bangunan yang dianalisis adalah Pasien Rehabilitasi Narkoba, Pengelola dan Pengunjung.

C. Organisasi Ruang



Gambar 3. Organisasi Ruang Makro
Sumber: Analisis, 2019

Pada organisasi makro Pusat Rehabilitasi Narkoba Aceh di Jantho ini, dijelaskan secara umum sirkulasi bangunan dengan lingkungan.

D. Besaran Ruang

No.	Kelompok Ruang	Luas m ²
1.	Kegiatan Penerima Awal/IGD	484,4 m ²
2.	Kegiatan Administrasi	4.048,8 m ²
3.	Unit Asrama	3.806,4 m ²
4.	Kegiatan Terapi	3.110,275 m ²
	a. Unit Terapi Medis	
	b. Unit Terapi Psikologi	
	c. Unit Terapi Religius	
	d. Unit Aula	
5.	Kegiatan Pemantapan Sosial	1.570,1 m ²
6.	Kegiatan Penunjang	2.018,1 m ²
	Total Luasan	15038,075 m ²
	Dibulatkan	15.100 m ²

E. Analisis Tapak

Analisis tapak yang dilakukan adalah analisis iklim, analisis *view* dan analisis vegetasi.

F. Analisis Bangunan

Analisis bangunan yang dilakukan adalah analisis struktur utama, wujud massa, analisis sirkulasi dalam bangunan dan analisis material.

G. Sistem Utilitas

Sistem yang mengatur perangkat keras fungsi bangunan seperti; jaringan air bersih dan air kotor, instalasi listrik, instalasi pencegahan dan pemadaman kebakaran, penangkal petir, sistem penghawaan, sistem pengelolaan air

limbah (ipal), sistem pengelolaan sampah dan pencahayaan bangunan.

6. KONSEP PERANCANGAN

A. Konsep Sesuai Tema

Konsep dasar perancangan Pusat Rehabilitasi Narkoba Aceh di Jantho adalah untuk merencanakan suatu hasil rancangan berdasarkan judul proyek yang mengarah kepada pendekatan tema, baik secara fisik maupun non fisik dengan menyesuaikan dengan kondisi lingkungan yang ada dengan mengutamakan pemakai bangunannya yaitu residen atau pasien rehabilitasi narkoba.

Perancangan Pusat Rehabilitasi Narkoba Aceh di Jantho ini ditujukan untuk suatu rancangan yang mampu mawadahi, kegiatan penyembuhan terhadap pasien rehabilitasi, dimana konsep Arsitektur Organik yang akan diterapkan sebagai berikut :

- 1) Konsep organik penekanan pada *of the people* bermaksud untuk menciptakan konsep bangunan yang sesuai untuk para pecandu. Adanya ruang rehabilitasi sosial contoh ruang pemulihan dengan bimbingan ahli agama;
- 2) Menciptakan suasana yang nyaman khusus pengguna bangunan terutama pasien rehabilitasi dengan penghijauan antar massa bangunan, penghawaan alami, pencahayaan alami, dan perletakan masa bangunan jauh dari kebisingan;
- 3) Perletakan bangunan yang menimalisir matahari secara langsung untuk mengurangi silau dan panas didalam bangunan yang berlebihan; dan
- 4) Menerapkan konsep arsitektur organik, yaitu *building as nature, of the people dan of the hill*.

B. Konsep Tapak

1) Pemintakan

Pemintakan didasarkan pada jenis dan kebutuhan kegiatan. Persyaratannya dibagi menjadi beberapa zona yaitu zona publik, semi publik, privat dan servis.

2) Pencapaian

Sirkulasi lalu lintas yang berupa jalan masuk ke lokasi dan jalan penghubung antar ruang merupakan elemen penting

untuk memudahkan aktivitas pengunjung dan karyawan dalam melaksanakan kegiatan sehari-hari. Pintu masuk ke lokasi di Pusat Rehabilitasi Narkoba Aceh di Jantho berada disebelah utara site, sedangkar jalan keluar nya berada di arah selatan site, tepatnya dari arah jalan Prof. A. Majid Ibrahim.

C. Konsep Tata Hijau (Lanskap)

Lokasi merupakan lahan kosong yang hanya ditumbuhi pohon ketapang dan rerumputan. Adapun untuk kenyamanan dan kesesuaian dengan tema organik maka diperlukan penataan vegetasi yang lebih baik. Penempatan tanaman haruslah sesuai dengan tujuan dari perancangannya tanpa melupakan fungsi dari pada tanaman yang dipilih, seperti pohon angkana dan pohon tanjung sebagai peneduh, pohon palem raja dan cemara lilin sebagai pengarah dan pohon cemara dan glondokan tiang sebagai pohon *buffer*. Untuk penutup tanah digunakan kucai mini, rumput manila dan rumput gajah dan perdu-perduan memakai asoka, seluruh pohon dan tanaman ini cocok dan hidup di daerah tersebut.

D. Konsep Parkir

Sistem parkir yang direncanakan pada Pusat Rehabilitasi Narkoba Aceh di Jantho adalah sistem parkir menyudut 90° untuk kendaraan roda 4 dan 45° untuk kendaraan roda 2.



Gambar 4. (a)Desain Parkir 90° kendaraan roda 4, (b) Desain Parkir 45° kendaraan roda 2
Sumber: Analisis, 2019

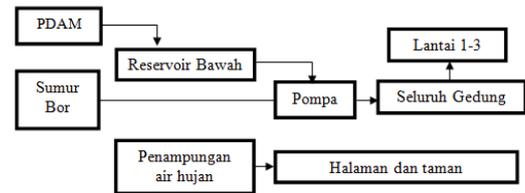
E. Konsep Bangunan

- a. Sirkulasi Bangunan, sistem sikulasi pada bangunan dibedakan berdasarkan sirkulasi horizontal dan sirkulasi vertikal;
- b. Modul struktur 10 m x 10 m; dan

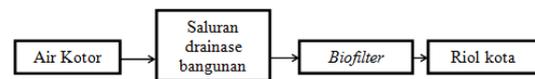
- c. Sistem Struktur, struktur utama merupakan struktur yang terdiri dari struktur atas, tengah dan bawah, yang akan menopang beban bangunan

F. Konsep Utilitas

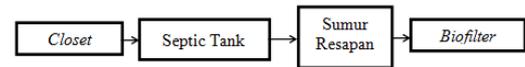
a. Jaringan Air Bersih



Gambar 5. Jaringan Air Bersih
Sumber: Analisis, 2019

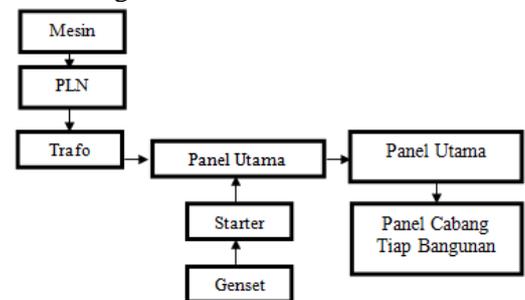


Gambar 6. Jaringan Kotoran Cair
Sumber: Analisis, 2019



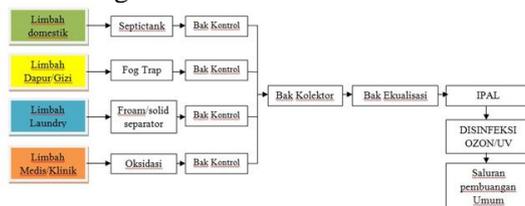
Gambar 7. Jaringan Kotoran Cair
Sumber: Analisis, 2019

b. Jaringan Listrik



Gambar 8. Jaringan Listrik
Sumber: Analisis, 2019

c. Jaringan IPAL



Gambar 9. Jaringan IPAL
Sumber: Analisis, 2019

d. Sistem Pengolahan Sampah



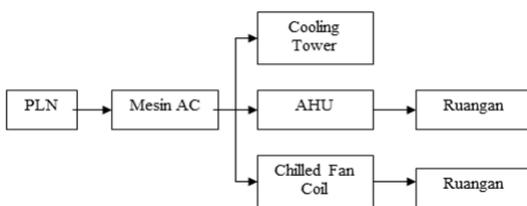
Gambar 10. Sistem Pengolahan Sampah
Sumber: Analisis, 2019

e. Pencahayaan Alami

Pencahayaan pada perancangan Pusat Rehabilitasi Narkoba Aceh ini mengutamakan pencahayaan alami, hal ini dimaksud agar pencahayaan alami yang berasal dari matahari bisa tersalurkan manfaatnya untuk para residen dan pengguna bangunan lainnya. Perlu pengoptimalan bukaan secara tepat agar sinar matahari tidak terhalang dan masuk secara baik ke dalam ruangan.

f. Penghawaan

- 1) penghawaan alami, mengoptimalkan bukaan ventilasi pada ruang-ruang bangunan, daerah site terpilih juga masih mempunyai penghijauan yang cukup. Sehingga memudahkan penyaringan udara bersih masuk kedalam bangunan Pusat Rehabilitasi ini.
- 2) Penerangan buatan (Lampu)



Gambar 11. Sistem Penghawaan Buatan
Sumber: Analisis, 2019

- g. Pencegahan Kebakaran pada Pusat Rehabilitasi Narkoba Aceh di Jantho menggunakan *Smoke Detector* dan *Sprinkler*.
- h. Penangkal Petir

Konsep penangkal petir menggunakan sistem *faraday*. Dimana ketika petir datang ditangkap oleh elektroda logam yang berdiri tegak pada atap.

Kemudian arus disalurkan ke tanah menggunakan tembaga. Proses pembumian menggunakan elektroda plat yang ditanam dengan kedalaman minimum 50 cm.

G. Konsep Organik



Gambar 12. Konsep Organik
Sumber: Analisis, 2019

Berdasarkan analisis, bentuk massa yang dipilih adalah bentuk lingkaran, bentuk lingkaran mempunyai sudut pandang yang luas dan kuat dalam hal visual dan lebih mengikuti bentuk alam sekitar lokasi tapak, orientasi dasar pemilihan bentuk lingkaran agar bangunan terlihat selaras dan tampak dinamis di dalam tapak.



Gambar 13. Bentuk Akhir Rancangan
Sumber: Analisis, 2019

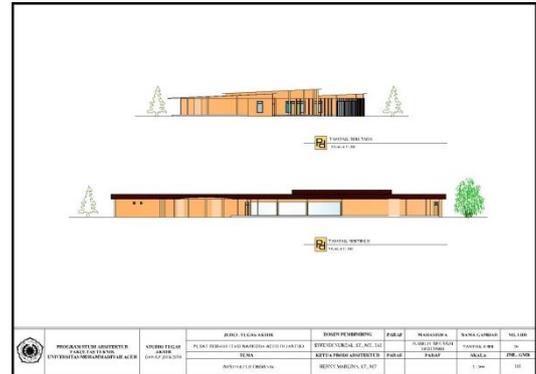


Gambar 14. Bentuk Bangunan
Sumber: Analisis, 2019

7. Hasil Perancangan



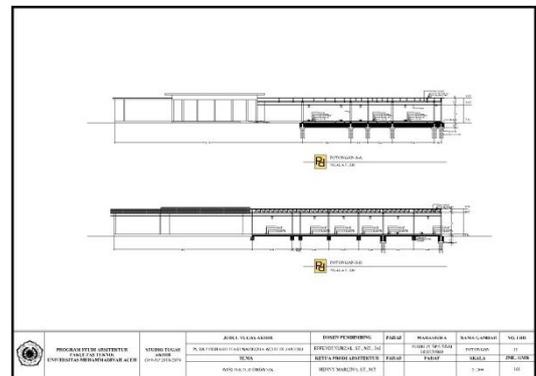
Gambar 15. Layout Plan



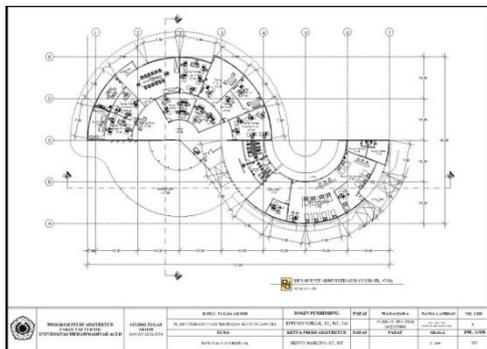
Gambar 18. Tampak 4 Sisi



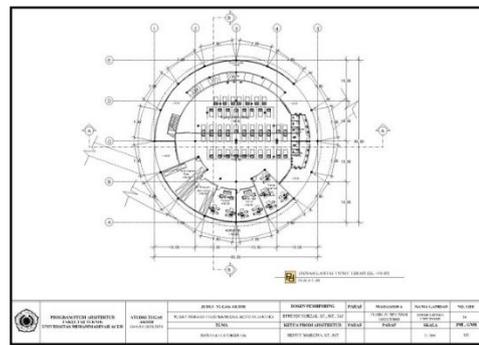
Gambar 16. Site Plan



Gambar 19. Potongan A-A dan Potongan B-B



Gambar 17. Denah Lantai 1 Unit Administrasi dan Gawat darurat



Gambar 20. Denah Lantai 1 Unit Terapi



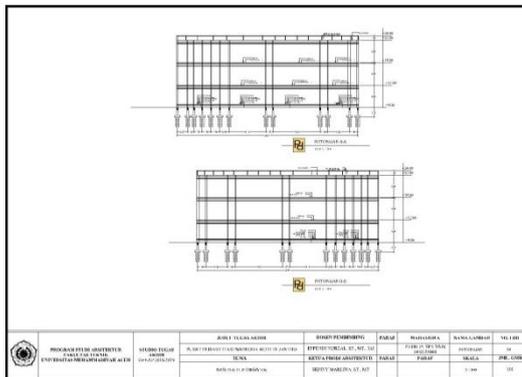
Gambar 21. Denah Lantai 2 Unit Terapi



Gambar 28. Tampak 4 Sisi



Gambar 32. Perspektif Mata Burung



Gambar 29. Potongan A-A dan Potongan B-B



Gambar 33. Perspektif Mata Kucing



Gambar 30. Detail Interior



Gambar 31. Detail Eksterior

8. Daftar Pustaka

Anonymous. 2018. Data Survey Badan Narkotika Nasional Provinsi Aceh (BNNPA).

Fitriani, Apriyanti. 2014. Jurnal: Pusat Rehabilitasi Narkotika Kalimantan Barat. Program Studi Arsitektur. Universitas Tanjungpura.

Partodiharjo, Subagyo. 2006. Kenali Narkotika Dan Musuhi Penyalahgunaannya. Jakarta: PT. Gelora Aksara Pratama

REDESAIN PASAR INDUK LAMBARO DI ACEH BESAR

(Tema: *Arsitektur Neo Vernakular*)

Dhany Safandi¹, Qurratul Aini²

1)Mahasiswa Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik UNMUHA

2)Staf Pengajar Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik UNMUHA (quratul.aini@unmuha.ac.id)

ABSTRAK

Redesain Pasar Induk Lambaro di Aceh Besar dilatar belakangi oleh kondisi pasar yang kumuh dan tidak teratur, terbatasnya ruang untuk berjualan sehingga menimbulkan ketidaknyamanan dalam proses jual beli. Maksud dari perencanaan ini adalah menciptakan sebuah pasar yang bersih, nyaman dan aman bagi penjual dan pembeli dengan tujuan menghilangkan kesan pasar tradisional yang kumuh lewat penataan pembangunan yang lebih baik. Rumusan masalah merencanakan kembali Pasar Induk Lambaro yang sesuai dengan standar dan menerapkan tema Arsitektur Neo Vernakular. Pasar Induk Lambaro terletak di Desa Lambaro Kecamatan Ingin Jaya Kabupaten Aceh Besar. Tema Arsitektur Neo Vernakular dipilih berkeinginan untuk menciptakan bangunan yang berangkat dari adat istiadat dan budaya setempat, guna mempertahankan kebiasaan/tradisi masyarakat Aceh yang secara turun temurun dan penguatan identitas lokal. Klasifikasi perancangan tergolong kedalam jenis Pasar Induk dengan lingkup pelayanan Pasar Regional, dan kepemilikan pasar adalah Pemerintah. Analisis – analisis yang dilakukan ialah seperti analisis lingkungan, analisis fungsional dan analisis bangunan. Penerapan rancangan di angkat dari unsur budaya dengan mempertahankan gaya Arsitektural Rumoh Aceh serta mengatur pola ruang bangunan yang sesuai, guna menghindari kebiasaan masyarakat Aceh dari segi ketidak teraturannya. Pasar Induk Lambaro memiliki luas lahan ±37.353 m² (3.7 Ha). Massa bangunan merupakan massa tunggal yang teridiri dari 2 lantai, dengan luas lantai dasar 13.086 m² dan luas lantai keseluruhan 25.124 m². Fasilitas yang akan direncanakan pada Pasar Induk Lambaro yaitu Kegiatan Utama (Pasar Basah dan Kering), Kegiatan Penunjang (Kafetaria, Ruang Laktasi, Musholla, Atm Center, dan Klinik), Kegiatan Pengelola (Kantor Pengelola) dan Kegiatan Servis (Pos Keamanan, Cleaning Servis, Gudang Barang, dan Cassier Of Parking).

Kata Kunci : *Aceh Besar, Arsitektur Neo Vernakular, Pasar Induk Lambaro*

1. PENDAHULUAN

Aceh Besar merupakan salah satu kabupaten yang ada di Provinsi Aceh. Kabupaten Aceh Besar memiliki potensi perdagangan menjanjikan, salah satunya adalah Pasar Induk Lambaro yang terletak di Kecamatan Ingin Jaya Desa Lambaro. Selain memiliki akses yang mudah dijangkau, pasar tersebut lokasinya dekat dengan Kota Banda Aceh. Dari kondisi saat ini, Pasar Induk Lambaro memiliki luas lahan ± 2 ha dengan luas bangunan 7.000 m² yang terdiri dari 88 unit kios dan 7 unit los meliputi pasar basah (ikan dan daging), pasar kering (sayur dan buah), dan penunjang lainnya.

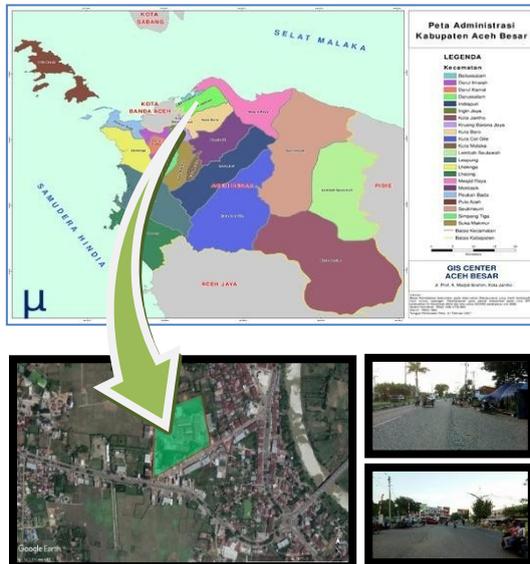
Pasar Induk Lambaro berdiri pada tanggal 28 Juli 2007 yang saat ini sudah berusia ± 11 tahun. Kondisi pasar lambaro terkini berdasarkan survey adalah kurang tertata dengan baik, seperti penataan los yang tidak

maksimal sehingga terbatasnya ruang untuk berjualan, area parkir tidak teratur dan pasar yang terlihat kumuh akibat sampah. Apabila dikaitkan dengan kondisi fisik sebuah pasar tradisional dan fungsi pelayanan Pasar Induk Lambaro yang meliputi Kabupaten Aceh Besar dan Kota Banda Aceh maka untuk saat ini pasar tersebut tidak memenuhi standarisasi dan kurangnya fasilitas untuk sebuah pasar induk.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka perlu dilakukan Redesain Pasar Induk Lambaro sebagai upaya pembangunan kembali bangunan yang sesuai dengan ketentuan dan standardisasi yang berlaku. Pendekatan dalam perencanaan ini adalah mengangkat tema Arsitektur Neo Vernakular agar menciptakan bangunan yang selaras dengan budaya setempat dan mengangkat identitas lokal.

2. DESKRIPSI LOKASI

Pasar Induk Lambaro ini berlokasi di Jln. Masjid Lambaro Kecamatan Ingin Jaya, Kab. Aceh Besar, dengan Luas Lahan : $\pm 37.353 \text{ m}^2$ (3.7 Ha).



Gambar 1. Lokasi Pasar Induk Lambaro
Sumber: Analisis, 2019

3. STUDI LITERATUR

Redesain Pasar Induk Lambaro di Aceh Besar adalah upaya merancang dan menata kembali suatu bangunan pasar yang dijadikan sebagai tempat penjual dan pembeli yang ingin menukar barang/uang dengan sejumlah barang/uang, dimana jumlah penjual lebih dari satu dan proses jual beli barang dagangan dilakukan baik secara tawar menawar dan sebagainya, pasar induk lambaro juga menjadi pusat perdagangan bagi masyarakat aceh besar, banda aceh dan sekitarnya.

Menurut Keputusan Menteri Perindustrian dan Perdagangan Republik Indonesia, nomor 23/MPP/KEP/1/1998 tentang lembaga-lembaga usaha perdagangan, dalam keputusannya menyatakan bahwa “pasar adalah tempat bertemunya pihak penjual dan pihak pembeli untuk melaksanakan transaksi dimana proses jual beli terbentuk.

Pasar adalah suatu wadah yang berfungsi sebagai berikut :

1. Sebagai wadah untuk para penjual dan pembeli agar dapat melakukan kegiatan jual beli dengan nyaman;
2. Sebagai sumber pendapatan pemerintah daerah; dan
3. Sebagai wadah untuk masyarakat yang memiliki perusahaan dan ikut menikmati hasilnya (laba).

Menurut Karolina (2006) klasifikasi pasar secara umum dapat dibagi berdasarkan luasan pasar, macam atau jenis pasar yang diperjual belikan, waktu operasi, jenis kegiatannya, status kepemilikannya, serta kapasitas pengunjungnya. Adapun klasifikasi pasar diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Klasifikasi Pasar Berdasarkan Kegiatan.
2. Klasifikasi Pasar Berdasarkan Pelayanan.
3. Klasifikasi Pasar Berdasarkan Kepemilikan.
4. Klasifikasi Pasar Berdasarkan Tingkatan.

Dari beberapa klasifikasi pasar di atas, Pasar Induk Lambaro di Aceh Besar berdasarkan kegiatan: pasar induk, berdasarkan pelayanan: pasar regional, berdasarkan kepemilikan: pasar pemerintah, dan berdasarkan tingkatan: pasar kelas I.

Menurut Widodo (2008) Secara umum yang dimaksud dengan tempat berjualan adalah suatu area atau tempat yang ada di dalam kawasan pasar yang dipergunakan oleh pedagang sebagai sarana atau fasilitas untuk menempatkan barang dan jasa yang diperjual belikan. Adapun beberapa jenis tempat berjualan yang ada di dalam pasar antara lain:

1. Kios Pemanen (Toko).
2. Kios Semi Permanen.
3. Bedak.
4. Los Permanen.
5. Los Semi Permanen.
6. Pelataran.

Berdasarkan tinjauan tempat berjualan Pasar Induk Lambaro di Aceh Besar menggunakan jenis kios, toko, los, pelataran (PKL) dan lapak (area grosir).

Adapun jenis kegiatan pelengkap yang umumnya terdapat di dalam area suatu pasar, antara lain :

1. Perbankan.
2. Komunikasi.
3. Tempat Istirahat.
4. Pertokoan Eceran.
5. Fasilitas-fasilitas Umum.
6. Tempat Parkir.

Beberapa pelengkap pasar yang akan direncanakan pada rancangan Pasar Induk Lambaro di Aceh Besar ialah tempat ibadah, toko eceran/grosir, fasilitas umum dan tempat parkir.

Menurut pendapat Neo (2005) mengatakan bahwa hal yang mempengaruhi performa pada pusat perbelanjaan adalah elemen-elemen berikut ini:

1. Konfigurasi Kios.
2. Jalur atau Koridor Pengunjung.
3. Konter Layanan Pengunjung.
4. Fitur Petunjuk (Signage).
5. Direktori Pusat Perbelanjaan.
6. Area Antaran atau Bongkar Muat Barang.
7. Tempat Ibadah.
8. Tempat Parkir.
9. Toilet.
10. Pusat Pembuangan Sampah.

Beberapa elemen-elemen pasar tersebut akan digunakan sebagai kriteria pada pembahasan perancangan kembali Induk Lambaro di Aceh Besar. Kriteria-kriteria tersebut ialah berupa konfigurasi kios/toko, jalur (koridor pengunjung), signage, bongkar muat barang, tempat ibadah, area parkir pengunjung/pengelola, toilet, dan pusat pembuangan sampah.

Menurut Peraturan Menteri Dalam Negeri RI Nomor 20 Tahun 2012 Tentang Pengelolaan dan Pemberdayaan Pasar Pasal 4. Pasar memiliki beberapa kriteria antara lain:

1. Dimiliki, dibangun dan/atau di kelola oleh pemerintah daerah;
2. Transaksi dilakukan secara tawar-menawar dan sebagainya;
3. Tempat usaha beragam dan menyatu dalam lokasi yang sama;

4. Sebagian besar barang dan jasa yang ditawarkan berbahan baku lokal.

4. TEMA PERANCANGAN

Arsitektur *Neo Vernakular*, Menurut Sumalyo (1997) vernakular artinya adalah bahasa setempat, dalam arsitektur istilah ini untuk menyebut bentuk-bentuk yang menerapkan unsur-unsur budaya, lingkungan termasuk iklim setempat diungkapkan dalam bentuk fisik arsitektural (tata letak denah, struktur, detail-detail bagian, ornamen dan lain-lain). Dalam perkembangan arsitektur modern, ada suatu bentuk-bentuk yang mengacu pada “bahasa setempat” dengan mengambil elemen-elemen arsitektur yang ada kedalam bentuk modern yang disebut *Neo Vernakular*. Dalam arsitektur *Neo Vernakular* tidak hanya elemen-elemen fisik yang diterapkan dalam bentuk modern, tetapi juga elemen non fisik : budaya, pola pikir, kepercayaan / pandangan terhadap ruang, tata letak mengacu pada makro, religi atau kepercayaan yang mengikat dan lain-lain menjadi konsep dan kriteria perancangan.

Arsitektur *Neo Vernakular* merupakan konsep arsitektur pada prinsipnya mempertimbangkan kaidah-kaidah normative, kosmologis, peran serta budaya lokal dalam kehidupan masyarakat serta keselarasan antara bangunan, alam dan lingkungan.

Ada 6 (enam) aliran yang muncul pada era Post Modern menurut *Charles A. Jenck* diantaranya *Neo Vernakular*. Dimana menurut (Budi A Sukada, 1988) dari semua aliran yang berkembang pada Era Post Modern ini memiliki 9 (sembilan) ciri-ciri arsitektur yang mengandung unsur komunikatif yang bersikap lokal atau populer adalah sebagai berikut:

1. Membangkitkan kembali kenangan historik;
2. Berkonteks urban;
3. Menerapkan kembali teknik ornamentasi;

4. Bersifat representasional (mewakili seluruhnya);
5. Berwujud metaforik (dapat berarti bentuk lain);
6. Dihasilkan dari partisipasi;
7. Mencerminkan aspirasi umum; dan
8. Bersifat plural.

Charles Jenks seorang tokoh pencetus lahirnya post modern menyebutkan tiga alasan yang mendasari timbulnya era post modern, yaitu:

1. Kehidupan sudah berkembang dari dunia serba terbatas ke dunia tanpa batas, ini disebabkan oleh cepatnya komunikasi dan tingginya daya tiru manusia;
2. Canggihnya teknologi menghasilkan produk-produk yang bersifat pribadi; dan
3. Adanya kecenderungan untuk kembali kepada nilai-nilai tradisional atau daerah, sebuah kecenderungan manusia untuk menoleh ke belakang.

Kriteria- kriteria yang mempengaruhi arsitektur *Neo Vernakular* adalah sebagai berikut :

1. Bentuk-bentuk menerapkan unsur budaya, lingkungan termasuk iklim setempat diungkapkan dalam bentuk fisik arsitektural (tata letak denah, detail, struktur dan ornamen);
2. Tidak hanya elemen fisik yang diterapkan dalam bentuk modern, tetapi juga elemen nonfisik yaitu budaya pola pikir, kepercayaan, tata letak yang mengacu pada makro kosmos dan lainnya menjadi konsep dan kriteria perancangan; dan
3. Produk pada bangunan ini tidak murni menerapkan prinsip-prinsip bangunan vernakular melainkan karya baru (mengutamakan penampilan visualnya).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa arsitektur *Neo Vernakular* ialah aliran- aliran post modern arsitektur yang merupakan menggabungkan antara tradisional dengan non tradisional, modern dengan setengah non modern, perpaduan yang lama dengan yang baru. Dalam timeline arsitektur modern, vernakular berada pada posisi arsitektur modern awal dan

berkembang menjadi *Neo Vernakular* pada masa modern akhir setelah terjadi eklektisme dan kritikan-kritikan terhadap arsitektur modern.

5. ANALISIS PERANCANGAN

A. Analisis Pemakai

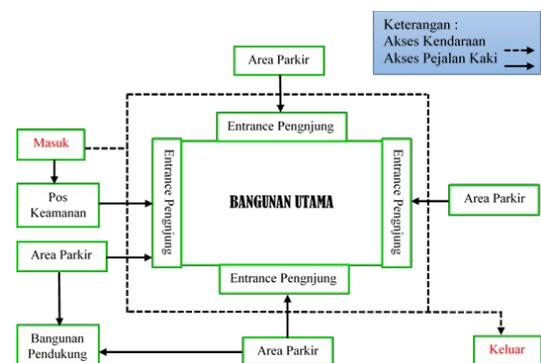
Jumlah pengunjung/pembeli dapat diperkirakan dengan melihat lingkup atau skala pelayanan Pasar Induk Lambaro di Aceh Besar. Perhitungan jumlah pengunjung tersebut akan dihitung berdasarkan jumlah penduduk Kabupaten Aceh Besar dan Kota Banda Aceh yang menjadi lingkup pelayanan Pasar Induk Lambaro di Aceh Besar. Pemakai bangunan terdiri dari pengunjung, pedagang, pengelola dan petugas pasar yaitu berjumlah 1.419 orang/hari.

B. Analisis Kegiatan dan Kebutuhan Ruang

Analisis kegiatan dan kebutuhan ruang Pasar Induk Lambaro di Aceh Besar disesuaikan dengan kegiatan pengguna bangunan. Pengguna bangunan yang dianalisis adalah pengunjung, pedagang, pengelola dan servis.

C. Organisasi Ruang

Pada organisasi makro *Pasar Induk Lambaro* ini, diatur secara umum dan menjelaskan hubungan antar ruang secara menyeluruh.



Gambar 2. Organisasi Ruang Makro
Sumber : Analisis, 2019

D. Besaran Ruang

Kelompok Kegiatan Utama (Pasar Kering)	7.468 m ²
Kelompok Kegiatan Utama (Pasar Basah)	1.311 m ²
Kelompok Kegiatan Penunjang	1.511 m ²
Kelompok Kegiatan Pengelola	156.98 m ²
Kelompok Kegiatan Servis	475.8 m ²
Jumlah Total	10.922.78 m²

Ruang Parkir						
No	Fasilitas Parkir	Standar	Kapasitas	Sumber	Unit	Luas (m ²)
1	Mobil	18 m ²	155 Mobil	SRP+AS		2.790 m ²
2	Motor	2 m ²	310 Motor	SRP+AS		620 m ²
3	Becak	4 m ²	20 Becak	AS		80 m ²
4	Truk Barang	65 m ²	4 Truk	SRP+AS		260 m ²
Total Luas						3.750 m²
Sirkulasi 100%						3.750 m²
Total Luas Parkir						7.500 m²

E. Analisis Lingkungan

Analisis lingkungan yang dilakukan adalah kondisi eksisting tapak, ukuran tapak, potensi tapak, analisis pencapaian, analisis iklim dan analisis view.

F. Analisis Bangunan

Analisis bangunan yang dilakukan adalah analisis massa bangunan, analisis bentuk massa bangunan, analisis sirkulasi, analisis struktur konstruksi, dan analisis material.

G. Sistem Utilitas

Penggunaan sistem utilitas pada bangunan pasar harus kontekstual dengan kondisi lingkungan setempat, sehingga setiap limbah yang keluar dari bangunan aman tidak mengganggu kelestarian lingkungan sekitar pasar.

beberapa analisis utilitas yang digunakan pada bangunan adalah sebagai berikut :

1. Sistem Sanitasi Air Bersih.
2. Sistem Sanitasi Air Kotor.
3. Sistem Pembuangan Sampah.
4. Sistem Instalasi Listrik.
5. Sistem Pencegah dan Penanggulangan Kebakaran.
6. Sistem Penghawaan.
7. Sistem Keamanan.

6. KONSEP PERANCANGAN

A. Konsep Sesuai Tema

Konsep tema yang direncanakan dalam perencanaan Pasar Induk Lambaro di Aceh Besar ini secara garis besar menerapkan prinsip suatu bangunan yang modern akan tetapi mempunyai unsur tradisional. Konsep ini merupakan salah satu penjabaran dari *Neo Vernakular*. Poin utama dalam penerapan konsep adalah merancang kembali Pasar Induk Lambaro di Aceh Besar yang menampilkan bentuk-bentuk dan filosofi arsitektur dengan konsep kekinian, bangunan Pasar yang akan direncanakan ini tidak murni menerapkan prinsip-prinsip bangunan vernakular (Tradisional) melainkan karya baru (mangutamakan penampilan visualnya). Perancangan Pasar Induk Lambaro di Aceh Besar ini adalah untuk menghasilkan suatu rancangan yang mampu mawadahi serta memfasilitasi pemakai sebagai sarana jual/beli, khususnya masyarakat Kabupaten Aceh Besar dan Banda Aceh.

Dari penjabaran diatas konsep *Neo Vernakular* yang akan diterapkan pada perencanaan Pasar Induk Lambaro di Aceh Besar dengan cara :

1. Perancangan Sebuah Pasar yang kreatif dan adaptif terhadap arsitektur setempat disesuaikan dengan nilai-nilai/fungsi dari bangunan sekarang;
2. Interpretasi bentuk bangunan yang dapat dipakai melalui analisa tradisi budaya Aceh (Rumoh Aceh);
3. Penggunaan konstruksi, material bangunan, serta bentuk fisik dan fasad bangunan yang mendukung konsep Neo Vernakular; dan
4. Bangunan Pasar mempertimbangkan aspek kenyamanan seperti, dinding pada bangunan dibuat memiliki banyak ventilasi (bukaan), sehingga sirkulasi udara sangat baik, dan tentunya menambah ketentraman bagi pengunjung pasar.

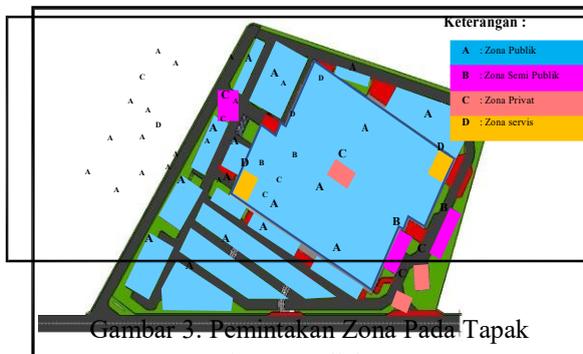
B. Konsep Tapak

Berikut adalah beberapa Konsep Tapak yang akan direncanakan pada perancangan Pasar Induk Lambaro di Aceh Besar :

1. Pemintakan Zoning

Berdasarkan keterkaitan zona, maka permintakan pada Pasar Induk Lambaro di Aceh Besar sebagai berikut :

- a. Zona publik merupakan zona ruang/area yang digunakan oleh pemakai dan pengunjung dari bangunan itu sendiri seperti parkir, pasar basah, pasar kering, dan fasilitas penunjang pasar.
- b. Zona Semi Publik meliputi area seperti parkir pengelola.
- c. Zona privat merupakan zona ruang yang dikhususkan bagi penghuni bangunan sendiri yaitu kantor pengelola dan pos keamanan.
- d. Zona servis pada bangunan meliputi area loading dock/area bongkar muat, dan utilitas.



Gambar 3. Pemintakan Zona Pada Tapak

Sumber : Analisis, 2019

2. Sirkulasi

Adapun Sirkulasi pada tapak Pasar Induk Lambaro di Aceh Besar yang akan direncanakan adalah sebagai berikut :

- a. Sirkulasi utama (pengunjung dan pengelola) berada di jalan Pasar Induk Lambaro, Aceh Besar;
- b. Pintu masuk pintu keluar dipisahkan, akan tetapi dengan sistem dua jalur;
- c. Kendaraan pengunjung dan pengelola masuk ke dalam tapak melalui pintu

- masuk yang sama, Sedangkan servis mempunyai jalur tersendiri; dan
- d. Sirkulasi pejalan kaki masuk melalui pintu utama bangunan.



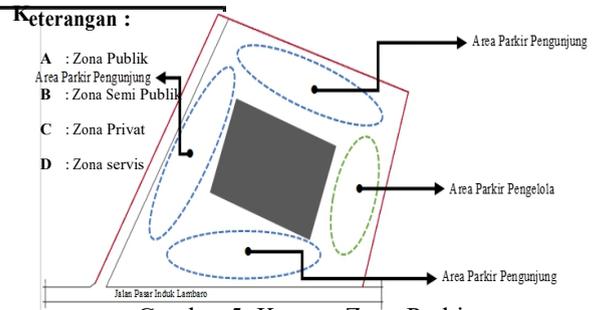
Gambar 4. Sirkualsi Dalam Tapak

Sumber : Analisis, 2019

3. Parkir

Area parkir yang akan direncanakan pada tapak Pasar Induk Lambaro di Aceh Besar adalah sebagai berikut :

- a. Area parkir untuk pengunjung pasar didepan bangunan utama, samping kiri dan kanan bangunan
- b. Area parkir untuk pengelola pasar di sisi bagian barat bangunan
- c. Area parkir servis di tempatkan di sisi belakang bangunan.



Gambar 5. Konsep Zona Parkir

Sumber : Analisis, 2019

4. Lansekap (Tata Hijau)

Penggunaan Lansekap pada Pasar Induk Lambaro di Aceh Besar ini antara lain adalah sebagai berikut:

- a. Tanaman Pengarah (Cemara Kipas dan Palem Putri) yaitu jenis tanaman yang ditempatkan pada jalur masuk dan keluar tapak;
- b. Tanaman Peneduh (Ketapang dan Angsana) yaitu jenis tanaman yang bertajuk lebar dan rindang sehingga

dapat diletakkan sebagai peneduh pada zona parkir dan area terbuka lainnya.

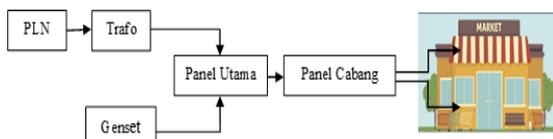
- c. Tanaman Hias (Bougenville dan Pucuk Merah) yaitu jenis tanaman indah dan dapat ditempatkan pada taman untuk dapat menambah keasrian eksterior pada bangunan; dan
- d. Tanaman Penyerap Bau (Agave Kuning dan Sansevieria) yaitu jenis tanaman yang dapat menyerap bau seperti pada pasar daging dan ikan, serta dapat menghasilkan aroma wangi.

C. Konsep Bangunan

- a. Sirkulasi yang digunakan dalam perancangan Pasar Induk Lambaro di Aceh Besar terdiri dari sirkulasi horizontal dan sirkulasi vertikal.
- b. Sistem Struktur, struktur utama merupakan struktur yang terdiri dari struktur atas, tengah dan bawah, yang akan menopang beban bangunan.
- c. Material struktur menggunakan baja H (komposit) pada kolom, balok baja I dan struktur rangka bidang untuk bagian atap, material lantai menggunakan kramik, ubin didalam bangunan dan *paving block* di bagian luar bangunan. dinding menggunakan quipanel dan kaca. Material plafon menggunakan *acoustic tile* dan PVC.

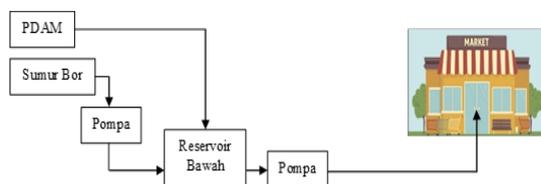
D. Konsep Utilitas

- a. Sistem Instalasi Listrik



Gambar 6. Sistem Penyediaan Listrik ke Bangunan
Sumber : Analisis, 2019

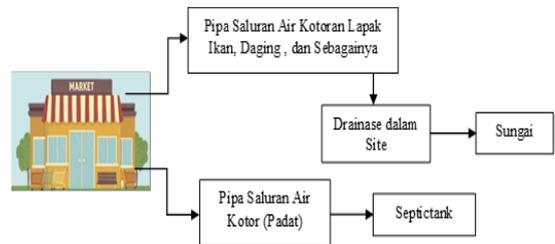
- b. Sistem Distribusi Air Bersih



Gambar 7. Sistem Penyediaan Air Bersih ke Bangunan

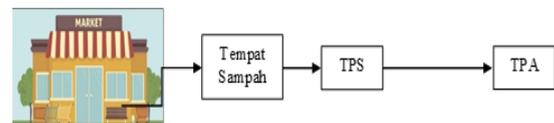
Sumber : Analisis, 2019

- c. Sistem Pembuangan Air Kotor



Gambar 8. Sistem Pembuangan Kotoran Lapak (Area Pasar Basah) dan Kotoran Padat
Sumber : Analisis, 2019

- d. Sistem Pembuangan Sampah



Gambar 9. Sistem Pembuangan Sampah
Sumber : Analisis, 2019

- e. Sistem Pencegahan dan Penanggulangan Kebakaran yang biasa digunakan di dalam bangunan adalah APAR, kotak hidran, dan pilar hidran di bagian luar bangunan.

- f. Sistem Penghawaan
Penghawaan Alami sangat diperlukan bagi suatu bangunan beserta para pengguna bangunan tersebut, karena selain pertimbangan efisiensi, juga kualitasnya masih jauh lebih baik dibandingkan dengan penghawaan buatan. Hal-hal yang alami memang sangat dibutuhkan untuk manusia, termasuk dalam melakukan aktifitasnya dalam suatu bangunan Pasar

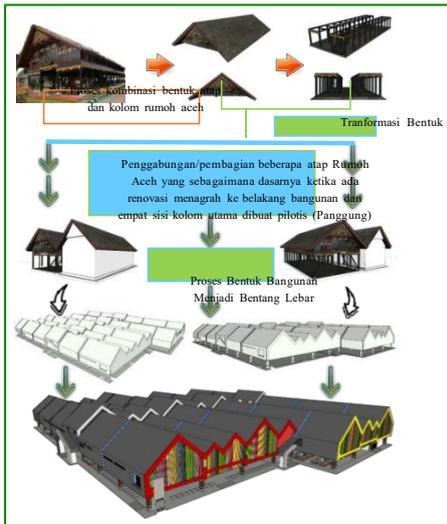
- g. Sistem Keamanan
Sistem Keamanan pada sebuah pasar sangat di perlukan untuk mengatasi pencurian, sistem ini dapat dilakukan dengan menggunakan alat pengontrol berupa alarm system detector and sensor. Untuk sistem pencegahan

terhadap bahaya pencurian, bangunan Pasar Induk Lambaro di Aceh Besar ini menggunakan sistem pengawasan :

1. Manual security yang ditugaskan di dalam pasar;
2. Pos Keamanan di dalam dan di luar bangunan; dan
3. Alat pengawas keamanan CCTV.

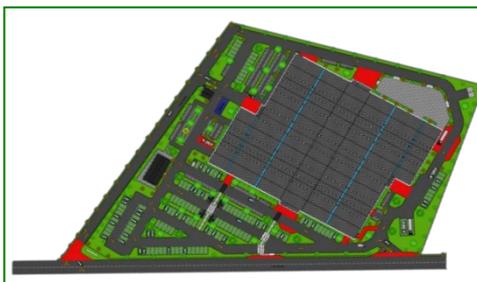
E. Konsep Bentuk

Konsep bentuk yang akan diterapkan pada perancangan bangunan Pasar Induk Lambaro di Aceh Besar yaitu menggunakan bentuk dasar rumah tradisional masyarakat Aceh (Rumoh Aceh). Kombinasi bentuk tersebut terbentuk dari mulai bentuk denah, jarak kolom, orientasi dan tampilan (fasad) bangunan mengikuti terhadap penataan fungsi ruang didalamnya.



Gambar 10. Transformasi Konsep Bentuk
Sumber : Hasil Desain Penulis, 2019

7. Hasil Perancangan



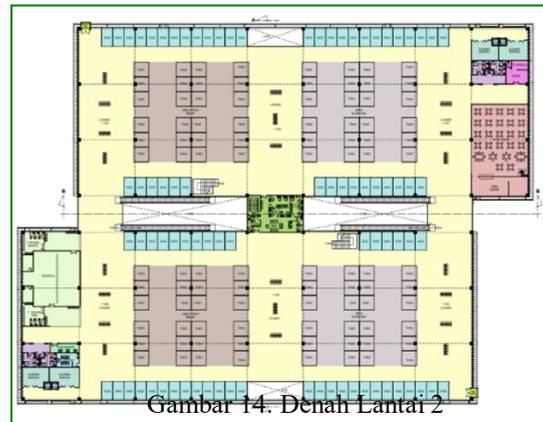
Gambar 11. Site Plan



Gambar 12. Layout Plan



Gambar 13. Denah Lantai 1



Gambar 14. Denah Lantai 2



Gambar 15. Tampak Depan



Gambar 16. Tampak Belakang



Gambar 22. Suasana Eksterior



Gambar 23. Perspektif Suasana



Gambar 24. Perspektif Kawasan

8. Daftar Pustaka

- Ching, Francis D.K, 2008, *Arsitektur Bentuk, Ruang dan Tatahan*, Erlangga, Jakarta.
- Galuh Oktaviana, 2011, *Redesain Pasar Tradisional Jongke*, Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Iskandar Abubakar dkk, 1998, *Pedoman Perencanaan dan Pengoperasian Fasilitas Parkir*, Direktorat Bina Sistem Lalu Lintas dan Angkutan Kota Direktorat Jendral Perhubungan Darat, Jakarta.
- Jenks, Charles, 1977, *The language of Post-Modern Architecture*, Academy

Edition, London

Joko Triyono, 2008, *Klaten Furnicraft Center dengan Arsitektur Neo Vernacular*, Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Kabupaten Aceh Besar Dalam Angka 2017. Badan Pusat Statistik Kabupaten Aceh Besar.

Karolina, Dyah A, 2006, *Perancangan Kembali Pasar Setonobetek (Sebagai Pasar dan Pusat Belanja Tradisional) di Kediri*, Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Brawijaya.

Neufert, Ernst, 1996, *Data Arsitek Jilid 1 Edisi Kedua*, Erlangga, Jakarta. Neufert, Ernst, 1992, *Data Arsitek Jilid 2 Edisi Kedua*, Erlangga, Jakarta.

Program Studi Teknik Arsitektur, 2017, *Panduan Program Studi Teknik Arsitektur*, Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Aceh, Banda Aceh.

Rachmat Jumaizar, 2015, *Pasar Tradisional di Lambaro*, Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Aceh.

Rizki, Dindie Y, 2001, *Peremajaan Pasar Induk Batu*, Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Brawijaya.

Sudarsono, 1995, *Pengantar Ekonomi Mikro*, LP3ES, Jakarta.

Sumalyo Yulianto, 1997, *Arsitektur Modern Akhir Abad XIX dan Abad XX*, Gajah Mada University Press, Yogyakarta.

Widodo Eko, 2008, *Perancangan Kembali Pasar Tanjung Kota Mojokerto*, Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Brawijaya

Rumôh

JOURNAL OF ARCHITECTURE

University of Muhammadiyah Aceh

Volume 10 - No. 19, June 2020

