

## STRATEGI PROGRAM PASAR GEMBRONG JATINEGARA SEBAGAI PUSAT PERBELANJAAN MAINAN DAN WADAH KOMUNITAS SENIMAN JABODETABEK

Desyanti Batami<sup>1)</sup>, Tony Winata<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara,  
desyanti.315180039@stu.untar.ac.id

<sup>2)</sup> Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, tonywinata@ft.untar.ac.id

Masuk: 14-07-2022, revisi: 14-08-2022, diterima untuk diterbitkan: 03-09-2022

### Abstrak

Pasar Gembrong Jatinegara telah berdiri sejak 1960 dan baru dikenal sebagai pusat perbelanjaan mainan murah sejak kerusuhan tahun 1998. Lokasi Pasar Gembrong Jatinegara dipindahkan karena adanya proyek pembangunan tol becakayu. pembangunan ini mengharuskan Pasar Gembrong Jatinegara dan beberapa rumah warga untuk digusur. Akibat pengusuran ini banyak pedagang yang beralih profesi. Hal ini menyebabkan hilangnya nama Pasar Gembrong Jatinegara sebagai pusat perbelanjaan mainan murah di Jakarta. Pemerintah telah berupaya untuk mengembalikan keramaian pasar gembrong di tempat baru, namun tak kunjung membuahkan hasil. Oleh sebab itu, jurnal ini dibuat untuk memberikan strategi program untuk Pasar Gembrong Jatinegara agar mengembangkan program aktivitasnya menjadi lebih bervariasi dan menarik untuk seluruh kalangan usia dan mengubah fasade bangunan menjadi lebih modern tetapi tetap sederhana dengan menggunakan metode perancangan indirect borrowing pada buku Peta Metode Desain karya Agustinus Sutanto. Menghasilkan sebuah rangkaian program kompleks yang akan diterapkan pada bangunan Pasar Gembrong Jatinegara.

**Kata kunci:** Jatinegara; Mainan; Pasar Gembrong Jatinegara; Pengusuran; Tol Becakayu

### Abstract

Pasar Gembrong Jatinegara has been established since 1960 and has only been known as a cheap toy shopping center since the 1998 riots. The location of Pasar Gembrong Jatinegara was moved due to the becakayu toll construction project. This development requires the Pasar Gembrong Jatinegara and several residents' houses to be evicted. As a result of this eviction, many traders have switched professions. This has caused the loss of the name Pasar Gembrong Jatinegara as a cheap toy shopping center in Jakarta. The government has tried to restore the bustle of the Pasar Gembrong Jatinegara in a new place, but to no avail. Therefore, this journal was created to provide a program strategy for Pasar Gembrong Jatinegara in order to develop its activity program to be more varied and interesting for all ages and to change the facade of the building to be more modern but still simple by using the indirect borrowing design method in the book Peta Metode Desain by Agustinus Sutanto. Produce a series of complex programs that will be applied to the Pasar Gembrong Jatinegara building.

**Keywords:** Jatinegara; Toys; Pasar Gembrong Jatinegara; Evictions; Becakayu Toll Road

## 1. PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Pasar Gembrong Jatinegara pada awalnya merupakan pasar tradisional yang sudah ada sejak tahun 1960 (suara.com). Namun pada tahun 1998, terjadi kerusuhan yang menyebabkan Pasar Gembrong Jatinegara menjadi rusak. Setelah kerusuhan tahun 1998, beberapa pedagang mencoba peruntungan kembali dengan berjualan mainan di Pasar Gembrong Jatinegara. Oleh karena itu, Pasar Gembrong Jatinegara dikenal sebagai pusat perdagangan mainan murah di Jakarta.



Gambar 1. Kondisi lama Pasar Gembrong Jatinegara  
Sumber gambar: <https://images.app.goo.gl/9n45577jFn8KcETs9>

Pada tahun 2013, pemerintah melakukan pembangunan Pasar Gembrong Jatinegara di lokasi baru untuk para pedagang yang berjualan di trotoar atau di bahu jalan (news.detik.com ). Lokasi baru Pasar Gembrong Jatinegara hanya berjarak 700 meter dari lokasi semula. Lokasi baru Pasar Gembrong Jatinegara terletak di Jl. Jend. Basuki Rachmat No.4, RW.6, Cipinang Besar Sel., Kecamatan Jatinegara, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13410. Tapak memiliki luas seluas 4.300m<sup>2</sup>. Tapak juga berada di zona Perkantoran, Perdagangan, dan Jasa. Dengan peraturan kota sebagai berikut KDB 60%, KLB 2,4, KB 4 Lantai, KDH 30%, KTB 55% (jakartasatu.jakarta.go.id). Karena pemindahan lokasi yang hanya pedagang yang berjualan di bahu jalan sehingga para pedagang merasa tidak adil. Para pedagang yang pindah merasa bahwa sejak pindah mengalami penurunan penjualan mainan di lokasi baru. Hal ini disebabkan banyaknya yang belum mengetahui lokasi baru Pasar Gembrong Jatinegara dan juga karena masih terdapatnya para pedagang yang berjualan di lokasi lama.



Gambar 2. Bangunan baru Pasar Gembrong Jatinegara  
Sumber gambar: <https://images.app.goo.gl/BHuwQvwyn1Marf1z8>

Pada 2018, terdapat rencana pembangunan jalan Tol Becakayu yang menggunakan lahan lama Pasar Gembrong Jatinegara dan beberapa permukiman warga sehingga harus dilaksanakan penggusuran (megapolitan.kompas.com). Setelah penggusuran ini, sebagian besar pedagang tidak ingin pindah berjualan mainan di lokasi baru karena sepi pengunjung sehingga semenjak penggusuran banyak pedagang yang beralih profesi. Hal ini menjadi salah satu penyebab hilangnya salah satu pusat perdagangan mainan murah di Jakarta.

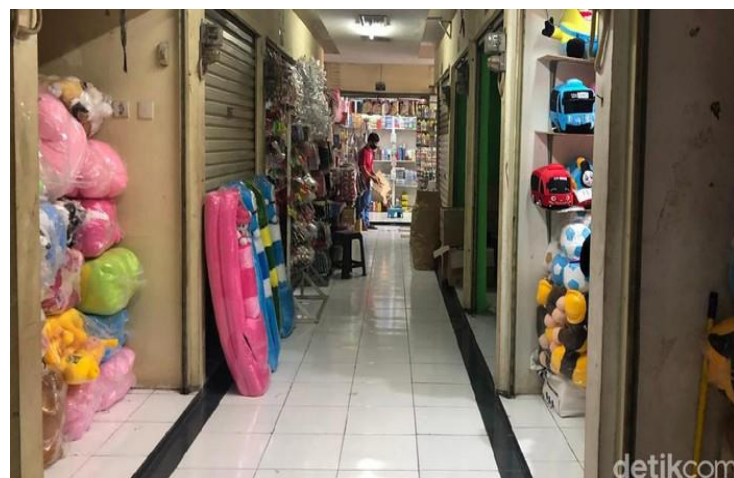
Permasalahan penggusuran lahan dan sepi pengunjung pada Pasar Gembrong Jatinegara berdampak kepada perekonomian para pedagang. Pemerintah juga telah memberikan beberapa solusi untuk menanggulangi hal ini, diantaranya berkolaborasi dengan para Seniman Jabodetabek dan menjadikan Pasar Gembrong Jatinegara menjadi tempat penjualan ikan hias dan predator pada malam hari. Walaupun telah dilakukan beberapa solusi Pasar Gembrong Jatinegara tidak dapat kembali seperti dahulu kala yang dikenal oleh para pengunjung.

Berikut merupakan kondisi yang sangat berbanding terbalik saat berada di lokasi lama (gambar 1.3) dan di lokasi baru (gambar 1.4). Di lokasi lama para pembeli berdesak-desakkan untuk membeli sebuah mainan dari sebuah kios pinggir jalan, namun di lokasi baru sangat jarang pembeli yang datang dan mempengaruhi perekonomian para pedagang di lokasi baru.



Gambar 3. Sebelum penggusuran

Sumber gambar: <https://images.app.goo.gl/JsmmXKy2fEZ6X4TPA>,



Gambar 4. Sesudah Penggusuran

Sumber gambar: <https://images.app.goo.gl/9fmFRsGUx9aDNxKt7>



### Rumusan Permasalahan

Rumusan Masalah dalam Laporan Perancangan Arsitektur ini adalah bagaimana cara untuk meningkatkan pengunjung yang datang ke Pasar Gembrong Jatinegara?; bagaimana kembalikan memori masa berjayanya Pasar Gembrong Jatinegara seperti di lokasi lama?; program apa saja yang dibutuhkan untuk meningkatkan minat pengunjung untuk datang ke Pasar Gembrong Jatinegara?; apa yang perlu dilakukan setelah upaya pemerintah yang tidak berhasil?

### Tujuan

Tujuan Penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat pengunjung untuk datang ke Pasar Gembrong Jatinegara; untuk mengembalikan memori yang hilang; untuk meningkatkan taraf ekonomi pedagang Pasar Gembrong Jatinegara; untuk mengembalikan masa berjayanya Pasar Gembrong Jatinegara.

## 2. KAJIAN LITERATUR

### *Urban Acupuncture*

*Urban acupuncture* merupakan pendekatan untuk menjawab masalah sosial dan perkotaan, dan juga meningkatkan kualitas lingkungan perkotaan. *Urban acupuncture* menjadi solusi penataan untuk mendapatkan dampak yang signifikan (*sensitive effect*) dalam waktu singkat. Penataan kota dilakukan dalam skala kecil namun dapat menghasilkan dampak dan kualitas yang baik bagi kota. *Urban acupuncture* menghasilkan reaksi berantai, dimana penataan pada satu spot akan memberikan pengaruh pada spot lain dan akhirnya akan berdampak luas bagi kota tersebut.

Fokus perhatian *urban acupuncture* adalah ruang terbuka publik sebagai pembentuk kualitas kehidupan kota; *Urban fabric*, adanya bangunan (arsitektur) yang memperkuat citra kawasan; *Heritage and Sustainable issue*, untuk menjawab permasalahan global dan tantangan kota masa depan, serta menjaga citra karakter kota; *Solidarity*, perubahan akan datang dari skala kecil sehingga penataan dari tingkatan lokal akan sangat berperan penting bagi kota. Tanggapan dari level lokal atau masyarakat akan sangat berpengaruh; *Mixed-use development*; TOD, adanya transportasi publik yang baik ([arcaban.blogspot.com](http://arcaban.blogspot.com)).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Pasar adalah tempat orang berjual beli. Menurut Mankiw (2007) pasar adalah sekumpulan pembeli dan penjual dari sebuah barang atau jasa tertentu. Para pembeli sebagai sebuah kelompok yang menentukan permintaan terhadap produk dan para penjual sebagai kelompok yang menentukan penawaran terhadap produk (Zayinul Fata, 2010). Jadi kesimpulan dari pengertian pasar adalah suatu tempat yang dipergunakan sebagai pusat kegiatan jual-beli yang terdiri dari 2 individu yang saling berinteraksi.

Menurut Standar Nasional Indonesia (SNI) tentang Pasar Rakyat tahun 2015, syarat-syarat lokasi pembangunan pasar baru yaitu:

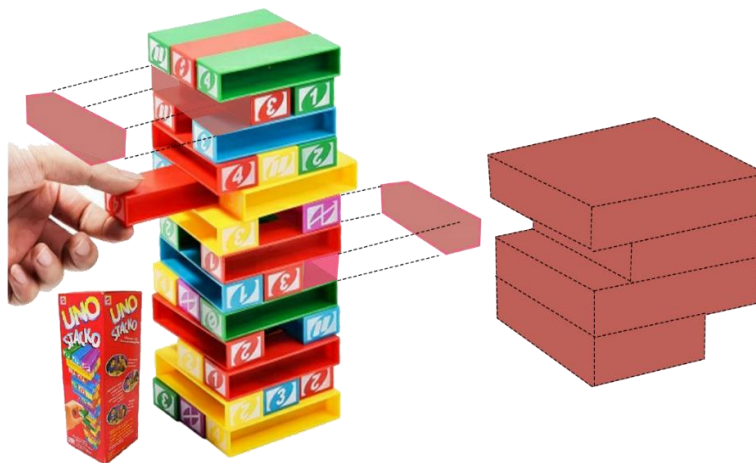
a) Jalan menuju pasar mudah diakses dan didukung dengan transportasi umum sehingga menjamin kelancaran kegiatan bongkar muat dan distribusi; b) Terletak di daerah yang aman dari banjir dan longsor; c) Jauh dari fasilitas yang berpotensi membahayakan, seperti pabrik atau gudang bahan kimia berbahaya, Stasiun Pengisian Bahan Bakar Umum atau Tempat Pembuangan Sampah/limbah kimia dengan jarak minimal 20 meter; d) Tidak terletak pada bekas Tempat Pembuangan Sampah atau bekas pabrik bahan kimia.

Pasar Rakyat menurut Peraturan Menteri Perdagangan Nomor 21 Tahun 2021 adalah tempat usaha yang ditata, dibangun, dan dikelola oleh pemerintah, pemerintah daerah, swasta, badan usaha milik negara, dan/atau badan usaha milik daerah, dapat berupa toko/kios, los, dan tenda

yang dimiliki/dikelola oleh pedagang kecil dan menengah, swadaya masyarakat, atau koperasi serta UMK-M dengan proses jual beli barang melalui tawar menawar.

### 3. METODE PERANCANGAN

Metode Perancangan yang digunakan, diambil dari buku Peta Metode Desain karya Agustinus Sutanto adalah metode *Indirect Borrowing* (meminjam secara tidak langsung), Meminjam secara tidak langsung adalah tindakan 'Implisit' yang berarti tidak dinyatakan secara jelas atau terang terangan, tersimpul di dalamnya, terkandung secara halus atau tersirat. sebagai contoh, sebuah referensi tentang ombak, ombak tidak diterjemahkan secara langsung sebagai sesuatu yang bergelombang tetapi mempelajari esensi ombak sebagai sesuatu yang bergerak, menggulung, mengalir. Esensi-esensi inilah yang diterjemahkan dalam kajian spasialitasnya.



Gambar 5. Metode Perancangan  
Sumber gambar: analisa pribadi, Desyanti Batami, 2022

Massa Bangunan menggunakan metode meminjam dari bentuk mainan Uno Stacko. kemudian dari mainan Uno Stacko akan membentuk massa yang mencaok kedalam seperti kantilever. Cara memainkan ini lah yang digunakan untuk membentuk ruang-ruang didalam bangunannya.

### 4. DISKUSI DAN HASIL

Kondisi eksisting Pasar Gembrong Jatinegara merupakan bangunan yang terdiri dari 3 lantai yang terdapat kios-kios untuk berjualan mainan. Kondisi eksisting bangunan Pasar Gembrong Jatinegara memiliki banyak kekurangan dari segi standar dan kurang menarik dari segi visual. Kondisi eksisting tersebut diantaranya tidak terdapat lobby *drop off* kendaraan, parkir kendaraan roda dua tidak tertata rapih dan menghalangi pintu masuk, parkir kendaraan roda empat berada di lantai paling atas bangunan Pasar Gembrong Jatinegara sehingga bangunan menopang beban yang cukup berat, akses ramp kendaraan roda empat untuk ke tempat parkir sempit, ukuran kios yang terlalu kecil, akses masuk kedalam bangunan menggunakan tangga dan tidak rama difabel, tidak terdapat daerah resapan. Namun diantara kekurangan tersebut terdapat kondisi eksisting yang cukup bagus diantaranya terdapat void dan sistem *skylight* cahaya alami. Void dan *skylight* tersebut digunakan sebagai titik kumpul para pedagang dan seniman untuk bersosialisasi. Pasar Gembrong Jatinegara terdapat banyak kios kosong yang dibiarkan terbuka dan tak jarang digunakan untuk pajangan karya seni.

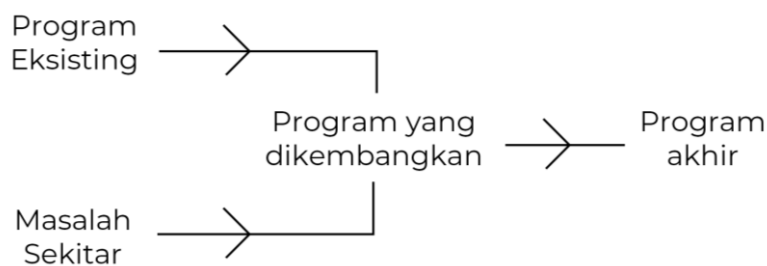


Gambar 6. – Eksisting Pasar Gembrong Jatinegara

Sumber gambar : <https://images.app.goo.gl/MMB9Z2bg8xyFN2WZA>

Aktivitas yang terjadi di Pasar Gembrong Jatinegara pada awalnya kegiatan jual – beli mainan, namun setelah dilakukan pemindahan ke lokasi baru aktivitas jual – beli mainan tidak lagi membuahkan hasil yang bagus. Pemerintah melakukan upaya dengan menambahkan beberapa aktivitas baru diantaranya, aktivitas jual – beli diluar mainan, aktivitas ekspedisi paket, aktivitas seniman mengerjakan karya seni, memajangkan karya seni, dan juga memperjualbelikan ikan hias pada malam hari. Namun setelah dilakukan upaya menambahkan aktivitas ini tidak juga membuahkan hasil.

Selain aktivitas yang tidak berhasil mendatangkan pengunjung, terdapat juga beberapa masalah yang berada disekitar lokasi baru Pasar Gembrong Jatinegara, diantaranya masih terdapat kios semi permanen yang masih berjualan di bahu jalan dan trotoar dan terdapat para PKL yang berjualan tidak tertib menggunakan bahu jalan. Dari masalah yang terdapat disekitar dapat menjadi sebuah program yang bisa dimasukkan kedalam Pasar Gembrong Jatinegara. Masalah utama dari pindahnya lokasi lama Pasar Gembrong Jatinegara ke lokasi baru adalah hilangnya memori memperjualbelikan mainan yang langsung di depan lapak berjualan (*Buy and Go*) dan memamerkan langsung barang dagangan di depan lapak berjualan.



Gambar 7. Strategi Program

Sumber gambar: analisa pribadi, Desyanti Batami, 2022

Dari semua masalah yang ada, dijadikan sebuah program yang cukup kompleks dan mengubah fasade bangunan menjadi lebih *modern* namun tetap sederhana untuk menarik daya tarik pengunjung mendatangi Pasar Gembrong Jatinegara. Program eksisting bangunan tetap dipertahankan, namun terjadi penambahan beberapa program yang dikembangkan dari program yang sudah ada, sehingga aktivitas yang ada pada Pasar Gembrong Jatinegara lebih bervariasi. Program eksisting yang ada di Pasar Gembrong jatinegara diantaranya memperjualbelikan mainan, menjadi wadah komunitas seniman Jabodetabek, dan memperjualbelikan ikan hias pada malam hari. Dari program eksisting yang ada dikembangkan menjadi muncul program baru lainnya, diantaranya memperjualbelikan mainan dikembangkan

menjadi memperluas kios mainan, area bazaar mainan untuk mempromosikan mainan, dan area *booth* mainan untuk sistem sewa yang lebih singkat, program *showroom area* mainan untuk mengembalikan memori masa lalu di lokasi lama.

Upaya mengembalikan memori masa lalu lainnya di Pasar Gembrong Jatinegara diantaranya mengadakan sistem *drive thru*, menyediakan *meeting point drive thru*. Program wadah komunitas seniman Jabodetabek dikembangkan menjadi program ruang auditorium untuk mengadakan acara untuk/dari para seniman, area komunitas untuk tempat berkumpul dan bersosialisasi para seniman. Program penjualan ikan hias pada malam hari dilakukan perubahan pada waktu operasional menjadi penjualan ikan pada waktu operasional Pasar Gembrong Jatinegara. Selain itu, program penjualan ikan hias juga dikembangkan menjadi program memamerkan ikan di *aquarium (aquarium show)*. Dari program eksisting ini juga dilakukan kolaborasi antar-programnya menjadi muncul program *workshop* kolaborasi mainan dan seni serta ruang pameran yang dipergunakan untuk memamerkan karya seni dan mainan.

Selain program eksisting yang telah dikolaborasi, terdapat program yang disebabkan oleh masalah disekitar. Masalah sekitar tersebut diantaranya terdapat pedagang kaki lima (PKL) yang berjualan menggunakan bahu jalan, sehingga program *foodcourt* disediakan tempat untuk menampung para PKL tersebut karena PKL yang berjualan di bahu jalan dapat menambahkan kesempatan untuk mendatangkan pengunjung datang ke Pasar Gembrong Jatinegara. Karena yang akan datang ke Pasar Gembrong Jatinegara berasal dari semua kalangan usia, sehingga ditambahkan program *café* dan *outdoor lounge* untuk menunjang kebutuhan para pengunjung memenuhi kebutuhan pangan saat mengunjungi Pasar Gembrong Jatinegara. Program penunjang lainnya yang dibutuhkan Pasar Gembrong Jatinegara diantaranya area servis, parkir, area pengelola, area *loading dock* dan kios ekspedisi.



Gambar 8. – Tampak Depan Pasar Gembrong Jatinegara  
Sumber gambar : analisa pribadi, Desyanti Batami, 2022

Penempatan program pada bangunan ditempatkan berdasarkan kebutuhan dan target pengguna program utama dan program penunjang lainnya. Bangunan Pasar Gembrong Jatinegara ini memaksimalkan penggunaan ketinggian bangunan pada peraturan kota DKI Jakarta, sehingga ketinggian bangunan pada Pasar Gembrong Jatinegara berjumlah 4 lantai dan 1 lantai *basement*. Lantai *basement* digunakan sebagai area parkir kendaraan roda empat, area servis, dan area pengelola. Lantai 1 diisi dengan program *drive thru*, *showroom area*, *foodcourt*

dan roda dua, area *loading dock*, dan kios ekspedisi. Lantai 2 diisi dengan program kios mainan dan area bazaar. Lantai 3 diisi dengan program *workshop* kolaborasi mainan dan seni, area *booth* mainan, *aquarium show*, kios *aquarium*, ruang auditorium. Lantai 4 diisi dengan ruang pameran, area komunitas, *café*, dan *outdoor lounge*.



Gambar 9. Perspektif Belakang Pasar Gembrong Jatinegara  
Sumber gambar : analisa pribadi, Desyanti Batami, 2022

Bentuk fasade bangunan Pasar Gembrong Jatinegara terbentuk dengan menggunakan metode perancangan *indirect borrowing* meminjam bentuk sebuah mainan uno stacko. Sehingga menghasilkan bentuk bangunan yang masih terlihat seperti bentuk kotak, namun terdapat beberapa bentuk dari cara bermain uno stacko yang disusun.

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Pasar Gembrong Jatinegara merupakan pusat perbelanjaan mainan murah di Jakarta namun mengalami penurunan penjualan mainan sejak dipindahkan kelokasi baru. Muncul berbagai macam masalah yang terjadi pada Pasar Gembrong Jatinegara dan juga telah dilakukan upaya untuk meramaikan Pasar Gembrong Jatinegara, namun tak juga membuahkan hasil. Oleh sebab itu, dilakukan untuk memvariasikan dan mengkolaborasi program untuk penambahan aktivitas pada Pasar Gembrong Jatinegara. Program yang divariasikan dan dikolaborasikan merupakan jenis program dari aktivitas mainan, seni, aquarium, dan masalah sekitar.

### Saran

Pasar Gembrong Jatinegara diharapkan dapat berkembang menjadi pusat perdagangan mainan murah di Jakarta. Dengan sistem pengelolaan Pasar Gembrong Jatinegara berada dibawah satu kepengelolaan yang sama agar tidak terjadi timpang tindih saat menjalankan program – program yang ada. Serta pengelola Pasar Gembrong Jatinegara harus mengadakan *event/acara* dengan tema yang sedang *trend* atau mengikuti perkembangan zaman agar Pasar Gembrong Jatinegara semakin menarik untuk dikunjungi.

## REFERENSI

- Asumsi. (2021, March 12). Kerah Biru: Pusat Mainan Murah Pasar Gembrong Kini Tergusur. Retrieved February 14, 2022, from <https://www.youtube.com/watch?v=oTxwNrKW0t4&t=63s>
- Badan Standarisasi Nasional. 2021. SNI Pasar Rakyat. Indonesia.
- BeritaSatu.com. (2013, June 26). Dua Tahun Sepi pengunjung, pedagang Pasar Gembrong Menjerit. Retrieved February 16, 2022, from



- <https://www.beritasatu.com/megapolitan/121962/dua-tahun-sepi-pengunjung-pedagang-pasar-gembrong-menjerit>
- BeritaSatu.com. (2014, March 12). PKL Pasar Gembrong Kembali Berjualan di Pinggir Jalan. Retrieved February 16, 2022, from <https://www.youtube.com/watch?v=xcN024f4sfU&t=64s>
- BeritaSatu.com. (2015, August 5). Polisi Selidiki Kebakaran 30 Rumah Dekat Pasar Gembrong. Retrieved February 15, 2022, from <https://www.youtube.com/watch?v=f5YD20XrGk8>
- Bogor-Kita. (2020, August 7). Galeri Perupa Jakarta di Pasar Gembrong Baru Diharapkan Picu Gairah Ekonomi Kreatif. Retrieved February 16, 2022, from <https://bogor-kita.com/galeri-perupa-jakarta-di-pasar-gembrong-baru-diharapkan-picu-gairah-ekonomi-kreatif/>
- DAAI Magazine. (2020, August 20). Galeri Seni di Pasar Gembrong. Retrieved February 18, 2022, from <https://www.youtube.com/watch?v=lceRFzFhgno>
- GenPI.co. (2021, May 20). Jeritan Pedagang Pasar Gembrong, Ramai Tapi Bikin Kecewa. Retrieved February 17, 2022, from <https://www.youtube.com/watch?v=keUfY7oxdw>
- Kompas TV. (2015, August 5). Warga Masih Berusaha Mencari Barang Sisa Kebakaran Pasar Gembrong. Retrieved February 14, 2022, from [https://www.youtube.com/watch?v=-6zI\\_Ej38eo](https://www.youtube.com/watch?v=-6zI_Ej38eo)
- Lidyana, V. (2029, September 12). Digusur Proyek Tol Becakayu, Pedagang Mainan Pasar Gembrong Sepi pembeli. Retrieved February 14, 2022, from <https://finance.detik.com/infrastruktur/d-5170211/digusur-proyek-tol-becakayu-pedagang-mainan-pasar-gembrong-sepi-pembeli>
- Merdeka.com. (2018, January 9). Pasar Gembrong, Sejarah Pusat Penjualan Mainan fenomenal Yang Akan Hilang Akibat Tol. Retrieved February 18, 2022, from <https://www.merdeka.com/uang/pasar-gembrong-sejarah-pusat-penjualan-mainan-fenomenal-yang-akan-hilang-akibat-tol.html>
- Nurito. (2020, August 6). Wali Kota Jaktim resmikan Galeri Perupa di Pasar Gembrong Baru. Retrieved February 19, 2022, from [https://www.beritajakarta.id/read/81866/wali-kota-jaktim-resmikan-galeri-perupa-di-pasar-gembrong-baru#.YgM\\_PN9BztQ](https://www.beritajakarta.id/read/81866/wali-kota-jaktim-resmikan-galeri-perupa-di-pasar-gembrong-baru#.YgM_PN9BztQ)
- Okezone. (2018, January 9). Sejarah Pasar Gembrong dari Sayur Mayur Hingga Grosir Mainan. Retrieved February 14, 2022, from <https://megapolitan.okezone.com/read/2018/01/09/338/1842418/sejarah-pasar-gembrong-dari-sayur-mayur-hingga-grosir-mainan>
- Pribadi, A. (2017, May 15). Pasar Gembrong, Surga Mainan Yang belum ramah anak. Retrieved February 14, 2022, from <https://wartakota.tribunnews.com/2017/05/15/pasar-gembrong-surga-mainan-yang-belum-ramah-anak?page=all>
- Peraturan Menteri Perdagangan Nomor 21 tahun 2021, (2021). Pedoman Pembangunan dan pengelolaan Sarana Perdagangan: Pasar Rakyat. Indonesia.
- Rahayu, Y. A. (2018, January 8). Begini Kronologi Pasar Gembrong dicaplok Proyek Tol Becakayu. Retrieved February 14, 2022, from <https://www.merdeka.com/uang/begini-kronologi-pasar-gembrong-dicaplok-proyek-tol-becakayu.html>
- Rezkisari, I. (2021, January 30). Pasar Gembrong Baru Belum Banyak Diketahui Masyarakat. Retrieved February 14, 2022, from <https://republika.co.id/berita/qnqwaq328/pasar-gembrong-baru-belum-banyak-diketahui-masyarakat>
- Suci, D. A. B. (2018, July 21). Pedagang Gembrong disarankan Pindah Ke Pasar Cipinang Besar Selatan. Retrieved February 14, 2022, from <https://jakarta.tribunnews.com/2018/07/21/pedagang-gembrong-disarankan-pindah-ke-pasar-cipinang-besar-selatan>
- Sugono, Dendy. Et all. 2008. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta. Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.
- Sutanto, A. 2020. Peta Metode Desain. Jakarta. Universitas Tarumagara.

- Susanto, A. (2021, March 16). Cerita dari Belakang Pasar Gembrong. Retrieved February 14, 2022, from <https://www.kompas.id/baca/metro/2021/03/16/cerita-dari-belakang-pasar-gembrong>
- Syafira TV. (2019, September 19). Dokumenter Cinematic Prumpung\_Terusir Dari Tanah kelahiran Kam/. Retrieved February 14, 2022, from <https://www.youtube.com/watch?v=x0Ei1MlvofM>
- Syatiri, A. S. (2013, September 23). Penertiban Setengah Hati di Pasar Gembrong. Retrieved February 14, 2022, from <https://megapolitan.kompas.com/read/2013/09/23/0751581/Penertiban.Setengah.Hati.di.Pasar.Gembrong>
- Warta Ekonomi. (2018, September 16). Pasar Gembrong: Pasar Mainan Surganya Si Otong.
- Warta Ekonomi. Retrieved February 14, 2022, from <https://www.wartaekonomi.co.id/read194717/pasar-gembrong-pasar-mainan-surganya-si-otong>