

PEMROGRAMAN KEMBALI PASAR HEWAN JATINEGARA: HEWAN PELIHARAAN SEBAGAI MAGNET KOMUNITAS

Vania Diandra Abigail¹⁾, Olga Nauli Komala²⁾

¹⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, vaniadiandra276@gmail.com

²⁾ Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, olgak@ft.untar.ac.id

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

Abstrak

Pasar hewan Jatinegara merupakan pasar hewan tertua di Jakarta, namun kondisinya sekarang semakin sepi pengunjung. Pasar yang sepi ini membuat bangunan sekitar menjadi terbengkalai dan banyak bangunan disewakan. Hal ini dikarenakan kondisi fisik pasar yang kumuh, licin dan tidak beraturan. Kios-kios pasar mengambil area pedestrian yang membuat aktivitas di sekitarnya menjadi terganggu. Dimensi kios pasar juga menjadi salah satu masalah utama membuat pengalaman jual beli hewan menjadi kurang nyaman. Penyelesaian dalam kasus ini menggunakan urban akupunktur dengan menjadikan pasar sebagai daya tarik kawasan Jatinegara. *Re-programming* merupakan salah satu cara untuk melakukan penyesuaian dari program yang sudah ada dan kemudian menyisipkan program-program yang baru seperti taman bermain hewan, kontes hewan, bazaar, festival, *pet hotel*, *pet foster & care*, *pet grooming*, dan *adoption center* sebagai daya tarik pasar. Dalam hal ini, hewan sebagai daya tarik utama yang berperan sebagai *social lubricant*. Analisis terhadap kondisi pasar meliputi analisis *existing* pasar dan hubungan antara hewan dengan manusia yang dilakukan dengan cara observasi, wawancara, studi pustaka, studi preseden, dan *mapping*. Perancangan pasar dengan ruang interaksi antara hewan dengan manusia merupakan hasil dari penyelesaian masalah kawasan Pasar Hewan Jatinegara.

Kata kunci: hewan peliharaan; Pasar Hewan Jatinegara; *re-programming*; urban akupunktur; ruang interaksi

Abstract

Jatinegara animal market is the oldest animal market in Jakarta, however the condition now are lack of visitors. This deserted market makes the surrounding buildings abandoned and many buildings are rented out. This is because the physical condition of the market which is shabby, slippery and irregular. The market stalls take up the pedestrian area which disturbs the surrounding activities. The dimensions of the market stall are also one of the main problems making the experience of buying and selling animals less comfortable. The solution in this case uses urban acupuncture by making the market an attraction for the Jatinegara area. Re-programming is a way to make adjustments from existing programs and then insert new programs such as animal playgrounds, animal contests, bazzars, festivals, pet hotels, pet foster & care, pet grooming, and adoption centers as the market attraction. In this case using animals as a main attraction in the market because it has a role as a social lubricant for human society. Analysis of market conditions includes analysis of existing markets and the relationship between animals and humans which are done by observation, interviews, literature studies, studies of precedents, and mapping. The design of a market with an interaction space between animals and humans are the solution in the Jatinegara Animal Market area.

Keywords: *interaction space; Jatinegara Animal Market; pets; re-programming; urban acupuncture*

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Salah satu bentuk nyata dari degradasi kota di Jakarta adalah kawasan Jatinegara, Jakarta Timur.

Jatinegara merupakan salah satu pusat ekonomi sejak periode ke-19 sampai sekarang. Kawasan ekonomi ini memiliki dua pasar utama yaitu Pasar Mester Jatinegara dan Pasar Hewan Jatinegara. Pada awal abad ke-19 kawasan ini menjadi kawasan satelit (*gemeente*) Batavia yang terkemuka karena memiliki sistem transportasi yang lengkap, pertokoan di sepanjang jalan, dan banyaknya bangunan zaman dahulu yang dijadikan sebagai wisata. Namun, seiring berkembangnya zaman terdapat beberapa isu seperti menjadi salah satu tujuan penjarahan 1998 dan kebakaran besar di tahun 2007 yang mengakibatkan aktivitas pada Jalan Matraman Raya semakin menurun. Degradasi fisik terlihat di kawasan ini dikarenakan kondisi fisik pasar yang kumuh, licin dan tidak beraturan. Kios-kios pasar mengambil area pedestrian akibat tidak dapat menampung jumlah pedagang atau kios dan berlomba-lomba mendapatkan pembeli karena keberadaan kios yang ada di dalam jalan kecil. Hal ini membuat aktivitas di sekitar menjadi terganggu. Dimensi kios pasar juga menjadi salah satu masalah utama membuat pengalaman jual beli hewan menjadi kurang nyaman. Pemerintah telah berupaya untuk memindahkan lokasi pasar hewan ini, namun pasar ini menjadi semakin sepi dan kehilangan identitasnya di lokasi yang sudah ditematinya sejak ratusan tahun yang lalu. Dampak lain yang dirasakan adalah banyak bangunan terbengkalai dan bangunan yang disewakan di sekitar pasar ini, sehingga membuat kawasan ini menjadi sepi dan mati.

Metode urban akupunktur merupakan solusi dalam menjadikan pasar sebagai atraktor di kawasan Jatinegara. Urban akupunktur berfokus untuk merevitalisasi area "sakit atau "worn out" dan sekitarnya dengan intervensi pada titik-titik tertentu. Urban Akupunktur melakukan intervensi skala kecil dan menekankan proses regenerasi di ruang yang mati atau rusak dan sekitarnya. Urban akupunktur digunakan sebagai penyelesaian masalah dengan menjadikan pasar sebagai daya tarik kawasan Jatinegara. *Re-programming* merupakan penyesuaian program yang sudah ada termasuk menyisipkan program – program baru sebagai pelengkap dengan pasar sebagai daya tarik.

Hewan memiliki hubungan yang erat dengan manusia. Hal ini terjadi karena adanya *pet attachment*, yaitu terbentuknya ikatan emosional antara manusia dengan hewan. Ikatan ini menciptakan hubungan timbal balik serta memberikan banyak keuntungan seperti meningkatkan kesehatan mental, meningkatkan level imun, membantu manusia untuk berinteraksi dengan manusia lain dan seterusnya. Hewan dapat menjadi daya tarik kawasan karena memiliki peran sebagai *social lubricant* yang dapat memicu terjadinya interaksi antara manusia dengan manusia maupun hewan. Secara keseluruhan, perancangan pasar ini menekankan pada ruang interaksi antara hewan dan manusia.

Rumusan Permasalahan

Degradasi fisik Pasar Hewan Jatinegara terlihat dengan kondisi kawasan yang kumuh dan tidak beraturan, termasuk kios – kios pasar yang mengambil area pedestrian karena tidak dapat lagi menampung jumlah pedagang atau kios. Dimensi kios pasar yang tidak memenuhi standar juga turut membuat pengalaman jual beli hewan menjadi kurang nyaman. Lambat laun kawasan ini mulai ditinggalkan dan sepi aktivitas di Pasar Hewan Jatinegara membuat bangunan di sekitar pasar menjadi terbengkalai.

Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menerapkan cara kerja urban akupunktur dalam melakukan intervensi terhadap kawasan Jatinegara, meningkatkan aktivitas dan menghidupkan kembali area yang sepi dan mati. Secara keseluruhan, penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan solusi permasalahan dari Pasar Hewan Jatinegara dengan pemrograman kembali dengan hewan sebagai daya tarik kawasan.

2. KAJIAN LITERATUR

Urban Akupunktur

Urban Akupunktur adalah usaha untuk merevitalisasi area "sakit atau "worn out" dan sekitarnya dengan intervensi pada titik-titik tertentu. Sama seperti dalam pendekatan medis, intervensi akupunktur ini akan memicu reaksi secara berantai yang positif, yang membantu menyembuhkan dan meningkatkan keseluruhan sistem. (Lerner, Urban Acupuncture, 2014) Konsep dari urban akupunktur sama seperti obat yang baik tergantung pada interaksi antara dokter dan pasien, sementara itu perencanaan kota yang sukses melibatkan pemicu yang dapat merangsang perbaikan dan reaksi berantai positif. Secara umum, intervensi akupunktur adalah tentang revitalisasi. Revitalisasi adalah cara yang sangat diperlukan untuk membuat fungsi dan perubahan suatu lingkungan dan kawasan (Lerner,2014). Urban akupunktur terdiri dari serangkaian intervensi skala kecil yang berfokus untuk memulai proses regenerasi di ruang kota yang mati atau rusak dan sekitarnya.

Re-Programming Architecture (Arsitektur Pemrograman Kembali)

Arsitektur pemrograman kembali merujuk pada usaha untuk memperluas fungsionalitas atau sistem di luar peran yang ditentukan dan memungkinkan merubah aset yang sudah ada sebagai respon dari kebutuhan yang diperlukan (Burnham, 2018). Pada dasarnya teori ini mengadaptasi infrastruktur atau *existing* yang sudah ada untuk peran, tuntutan dan dampak baru. Pemrograman kembali dilakukan karena program yang ada atau *existing* tidak lagi dapat memadai atau memberikan hasil positif terhadap suatu kawasan. Pemrograman kembali dilakukan dengan cara menambahkan program-program baru yang disesuaikan dengan dampak atau hasil yang ingin dicapai pada suatu kawasan.

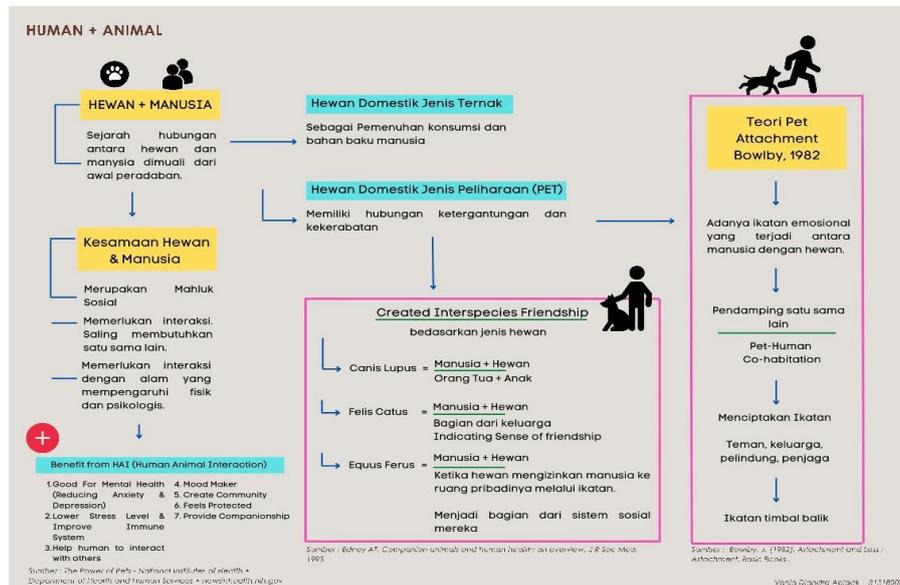
Pasar Hewan

Pasar hewan merupakan tempat dilakukannya perdagangan satwa dan sebagai tempat terjadinya interaksi antara hewan dan manusia. Salah satu unsur penting dalam pasar hewan adalah sistem *display*, dimana pengunjung dapat melihat secara langsung hewan-hewan peliharaan yang dijual dan berinteraksi dengan calon hewan peliharaan yang dibeli. Layaknya pasar tradisional, pasar hewan peliharaan di Indonesia menerapkan sistem penjualan dengan penetapan harga oleh penjual yang dapat dinegosiasikan dengan pembeli. Pasar hewan di Indonesia dapat dikategorikan menjadi 3 yaitu, pasar hewan ternak, pasar hewan liar dan pasar hewan peliharaan. Pasar hewan peliharaan menjual berbagai macam hewan yang dijadikan peliharaan seperti kucing, kelinci, hamster, burung, dan sebagainya. Pada masa ini, kategori hewan peliharaan mengalami perubahan. Ular, monyet, dan kadal dapat menjadi hewan peliharaan, sehingga pasar hewan peliharaan tidak selalu menjual hewan yang dikategorikan sebagai hewan jinak. Selain itu, pasar hewan peliharaan biasanya juga menjual alat-alat, bahan makanan, dan berbagai aksesoris hewan.

Manusia dan Hewan

Sejak dimulainya peradaban, manusia dan hewan memiliki hubungan yang erat. Hal ini terjadi karena keduanya memiliki kesamaan yaitu, merupakan makhluk sosial, saling membutuhkan satu sama lain, dan keduanya memerlukan interaksi dengan alam yang mempengaruhi fisik dan psikologis (Edney, 1995). Hubungan hewan dengan manusia dibagi menjadi 2 yaitu dengan hubungan manusia dengan hewan ternak dan hubungan manusia dengan hewan peliharaan. Hubungan hewan ternak dengan manusia memiliki tujuan untuk pemenuhan konsumsi dan bahan baku, sedangkan hubungan manusia dengan hewan peliharaan memiliki hubungan ketergantungan dan kekerabatan. Hubungan antar hewan dan manusia ini menghasilkan berbagai jenis hubungan seperti *Canis Lupus*, yaitu peran manusia sebagai orang tua dan hewan peliharaan sebagai anak, *Felis Catus*, yaitu hewan peliharaan sebagai bagian dari keluarga, dan

Equus Ferus, yang terjadi ketika hewan dan manusia mengizinkan satu sama lain masuk ke dalam ruang pribadinya dan menjadi sistem sosial masing-masing (Lisa Wood, 2005).



Gambar 1. Teori hubungan manusia dan hewan
Sumber: olahan penulis, 2022

Hubungan yang erat ini terjadi karena adanya *Pet attachment*. Teori ini dikemukakan oleh Bowlby (1982) yang menjelaskan adanya ikatan emosional antara manusia dengan hewan dan menjadi pendamping antara satu sama lain (*Pet-Human Co-habitation*). Hubungan ini menciptakan ikatan timbal balik yaitu sebagai teman, keluarga, pelindung, penjaga, dan lain-lain. Berdasarkan HAI (*Human Animal Interaction*) interaksi antara manusia dan hewan ini juga memiliki banyak keuntungan, yaitu, untuk kesehatan mental, menurunkan tingkat stress, meningkatkan level imun, membantu manusia untuk berinteraksi dengan manusia lainnya, menciptakan komunitas, dan memberikan pendamping (National Institutes of Health, 2018).

Hewan Peliharaan sebagai *Social Lubricant*



Gambar 2. Hewan sebagai *social lubricant*
Sumber: olahan penulis, 2022

Kehadiran binatang peliharaan memberikan suasana yang netral dan aman untuk membuka percakapan antar manusia (McNicholas, 2000). Hewan sebagai *social lubricant* memposisikan hewan sebagai saluran untuk mengenal orang, membentuk persahabatan dan dukungan sosial. Rogers (1992), mengungkapkan bahwa hewan peliharaan dapat menciptakan interaksi antar manusia yang mengarah kepada pembentukan komunitas. Hewan peliharaan mempunyai peran sebagai penyalur berbagai bentuk interaksi sosial manusia. Berikut ini adalah beberapa peran atau keuntungan berinteraksi dengan hewan:

- *Ice-breakers*. Hewan memiliki kapasitas sebagai pemecah suasana dalam suatu kelompok dan memberikan
- *Safe place*. Hewan peliharaan secara psikologis memberikan rasa nyaman dan tenang. Memberikan pengalaman relaksasi bagi manusia.
- Mengumpulkan orang. Hewan peliharaan dapat mengumpulkan dan menarik orang agar ikut beraktivitas di dalam suatu tempat atau kegiatan. Menarik orang awam maupun pencinta hewan.
- Bertukar salam. Saling bertukar sapa dengan orang yang memiliki atau sedang bersama hewan.
- Memunculkan pertanyaan. Timbul percakapan berupa pertanyaan mengenai hewan dengan orang lain.
- Mengenal sesama lewat hewan. Mengenal sesama manusia baik orang asing maupun orang yang tidak begitu dekat dengan hewan.

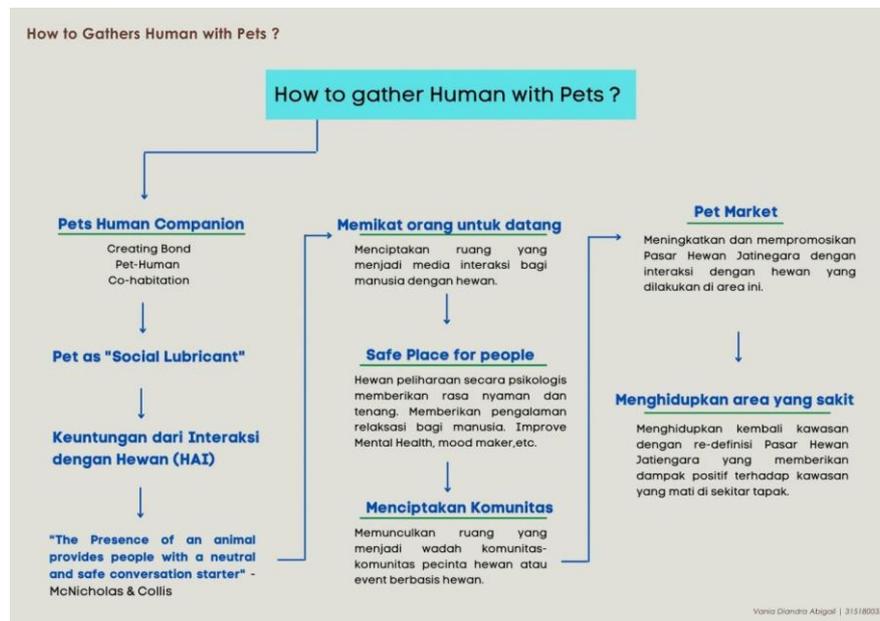
3. METODE

Metode yang digunakan adalah metode kualitatif. Penelitian ini menggunakan teori Urban akupunktur, *re-programming*, pasar hewan, hewan peliharaan dan hubungan antara manusia dan hewan. Data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan sekunder. Data primer, seperti fenomena, isu, degradasi dan potensi Pasar Hewan Jatinegara yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan *mapping*. Sementara itu, data sekunder terdiri dari data tapak, sejarah, bangunan sekitar Pasar Hewan Jatinegara yang diperoleh melalui studi pustaka dari internet, majalah dan buku. Analisis kawasan terdiri dari tiga cakupan, yaitu makro, meso dan mikro. Analisis makro meliputi hubungan Pasar Hewan Jatinegara dalam kecamatan dan kota; analisis meso terdiri dari isu, permasalahan, potensi, bangunan sekitar, dan transportasi umum; analisis mikro meliputi data fisik, lokasi tapak, aktivitas, penjual atau pembeli, waktu kegiatan, jumlah kios dan pedagang, luasan kios, besaran ruang yang dibutuhkan, jenis klasifikasi hewan, sistem parkir, zonasi dan peraturan tapak, dan sirkulasi pergerakan manusia. Tahap selanjutnya adalah melakukan *mapping* isu, fenomena, degradasi, potensi, jumlah kios, dan klasifikasi hewan dalam pasar. Pengumpulan data diambil dari media cetak, wawancara dan observasi. Data yang sudah dikumpulkan, dianalisis untuk menjawab rumusan masalah, memberikan solusi dan kebutuhan yang terkait dengan proyek. Hasil dari identifikasi dan solusi yang didapat, menjadi pertimbangan penambahan dan penyesuaian program.

4. DISKUSI DAN HASIL

Re-programming dalam arsitektur memungkinkan penyesuaian program yang sudah ada di Pasar Hewan Jatinegara sekaligus menambahkan program lain yang berhubungan sebagai solusi dari isu yang ada. Sesuai dengan teori manusia dan hewan yaitu *Pet Attachment* (Bowlby, 1982) hewan memiliki hubungan yang sangat erat dengan manusia dan memberikan dampak positif dari interaksi yang terjadi di antaranya. Penambahan dan penyesuaian program yang sudah ada berhubungan erat dengan hewan. Program yang sudah ada terdiri dari jual beli hewan dan kontes hewan. Sementara itu, program yang ditambahkan terdiri dari seperti taman bermain hewan, kontes hewan, bazaar, *festival*, *pet hotel*, *pet foster & care*, *pet grooming*, dan *adoption center* dan bertujuan agar terjadi interaksi antara hewan dengan manusia, manusia dengan manusia dan hewan dengan hewan.

Hewan sebagai daya tarik di kawasan Pasar Hewan Jatinegara memiliki peranan sebagai saluran untuk mengenal orang, membentuk persahabatan dan menciptakan dukungan sosial. Hewan sebagai daya tarik juga digunakan untuk menarik pengunjung, dengan melibatkan komunitas dan menciptakan ruang publik yang ramah akan binatang peliharaan. Interaksi yang terjadi antara hewan dengan manusia selain menjadi daya tarik tersendiri juga sekaligus dapat menjawab degradasi fisik yang terjadi sehingga dapat menghidupkan kembali area Pasar Hewan Jatinegara.



Gambar 3. Mengumpulkan manusia dengan hewan
Sumber: olahan penulis, 2022

Kohabitasi antara hewan dan manusia merujuk pada konsep hewan sebagai pendamping manusia. Dalam hal ini, hewan dapat menjadi *social lubricant* yang memicu terjadinya interaksi antara manusia dengan manusia dan manusia dengan hewan. Hewan sebagai daya tarik dan dapat memikat pengunjung datang dengan hewan peliharaannya. Hewan juga menciptakan *safe place* atau ruang relaksasi bagi manusia karena hewan memiliki rasa nyaman secara psikologis bagi manusia. Berbagai dampak positif dari interaksi bersama hewan, dapat menciptakan komunitas dan mengumpulkan khalayak ramai. Hal-hal ini secara langsung dapat mempromosikan Pasar Hewan Jatinegara dan meningkatkan minat masyarakat untuk datang dan mengunjungi kawasan ini sehingga akhirnya dapat menghidupkan kembali kawasan yang mati di sekitar Pasar Hewan Jatinegara.

Gambar 4 menjelaskan bahwa terdapat tiga konsep utama yang berhubungan dengan ruang interaksi antara hewan dan manusia. Konsep pertama adalah peremajaan pasar hewan yang dilakukan dengan menyesuaikan pasar sesuai perkembangan zaman, memberi ruang interaksi bagi hewan dan manusia dalam pasar, memberi kenyamanan serta pengalaman jual beli hewan yang lebih baik dan peremajaan fisik bangunan. Konsep kedua adalah menjadikan area pasar ini sebagai ruang publik dan ruang berkumpul, dengan menciptakan ruang interaksi bagi hewan dan manusia di luar bangunan pasar. Konsep ketiga adalah menjadikan kawasan ini sebagai tempat berkumpul dan terciptanya komunitas berbasis hewan. Fungsi tetap dan fleksibel mengakibatkan ruang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan pasar maupun komunitas di lingkungan sekitar kawasan. Bangunan dapat dijadikan sebagai tempat utama atau tempat berkumpul utama bagi para pecinta hewan untuk menyelenggarakan acara berbasis hewan maupun acara lainnya yang dapat mengakomodir kebutuhan komunitas.

KONSEP PERANCANGAN

Dari studi preseden yang dilakukan terdapat kesamaan program yang dapat menjadi atraktor kawasan. Program-program ini dijadikan sebagai acuan dalam mendesain Program ruang di kawasan pasar hewan Jatinegara, Jalan Matraman Raya.

1 Re-programming Pasar Hewan



Re-program Pasar Hewan Jatinegara dengan program ruang yang dapat menyesuaikan dengan perkembangan zaman dan memberikan kenyamanan dalam kegiatan transaksi hewan.

Pet as "Social Lubricant"

Hewan sebagai saluran untuk mengenal orang, pembentukan persahabatan dan dukungan sosial.

Peran hewan peliharaan sebagai **penyalur** berbagai bentuk **interaksi sosial manusia**

2 Social and Gathering Space



Menjadikan ruang sebagai tempat interaksi antar manusia dengan manusia dan manusia dengan hewan. Membawa orang masuk dengan "hewan" sebagai atraktor. Program ruang yang fleksibel sehingga dapat di alih fungsikan dan digunakan sesuai dengan kebutuhan pasar maupun komunitas di lingkungan sekitar kawasan ini.

Mengenal sesama lewat hewan
Memunculkan Pertanyaan
Safe Place

3 Community Event



Sebagai Base atau tempat utama bagi komunitas pecinta hewan. Mengadakan event-event berbasis hewan maupun event lainnya. Membuat ruang yang dapat mengakomodir kebutuhan komunitas.

Bertukar Salam
Ice - Breakers
Mengumpulkan Orang

Gambar 4. Konsep perancangan

Sumber: olahan penulis, 2022

Lokasi Tapak

Lokasi tapak berada di Jalan Kemuning Raya RT 7/RW 16, Bali, Mester, Jatinegara. Luas tapak 8.700 meter persegi. Tapak memiliki KDB 60% dengan ketinggian bangunan maksimal 4 lantai. Tapak berada di antara Jalan Kemuning dan bersebelahan dengan ruang hijau yang saat ini kondisi existing nya berupa pertokoan. Lokasi tapak memiliki potensi atraktor kawasan karena memiliki 2 transportasi utama dalam radius kurang dari 500 meter.



Gambar 5. Lokasi Tapak

Sumber: olahan penulis, 2022

Analisa Kawasan

Kawasan sekitar Pasar Hewan Jatinegara didominasi oleh bangunan 4 lantai yang tidak terurus dan terbengkalai. Bangunan yang masih aktif terdiri dari aktivitas seperti rumah makan, toko buku bekas, toko bingkai lukisan dan toko-toko kebutuhan sehari-hari sebagai penunjang kebutuhan Pasar Jatinegara yang terletak di utara Pasar Hewan Jatinegara. Lokasi tapak berpotensi menjadi atraktor dan daya tarik untuk kembali menghidupkan bangunan

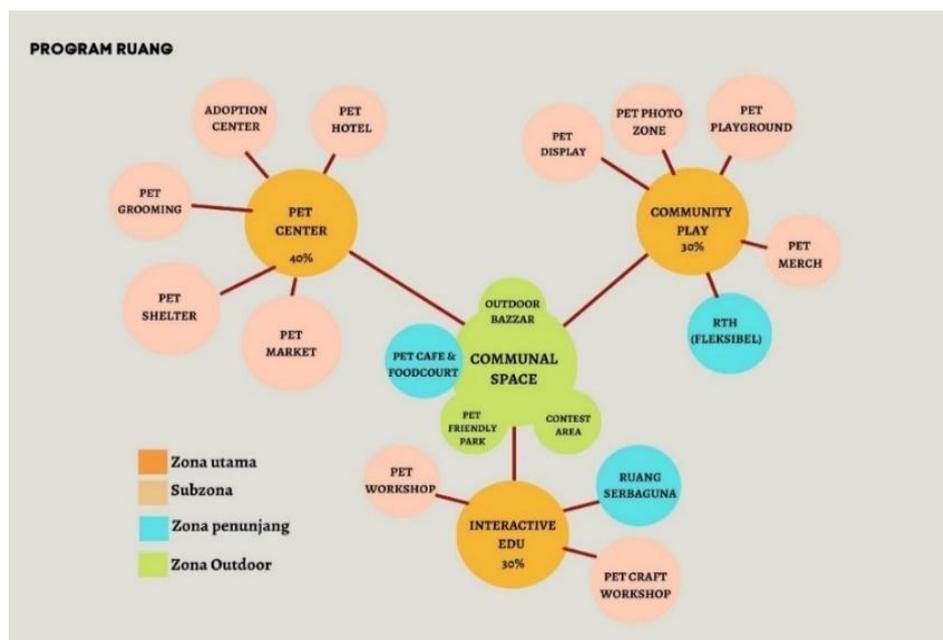
terbengkalai di sekitar kawasan. Lokasi juga berpotensi ramai pengunjung karena adanya sistem transportasi umum yang baik dan sebagai destinasi kedua setelah Pasar Jatinegara.



Gambar 6. Identifikasi kawasan sekitar tapak
Sumber: olahan penulis, 2022

Re-programming

Pembagian program bangunan ditentukan menjadi 3 fungsi atau program utama yaitu, *pet center*, *community play*, dan *interactive edu*. Ketiga fungsi atau program utama ini memiliki ruang-ruang transisi dan penyambung antar tiap program membuat program saling terhubung. Setiap program terhubung dengan ruang luar yang memiliki beberapa macam ruang interaksi dengan hewan.



Gambar 7. Program ruang
Sumber: olahan penulis, 2022

Pet center dibagi menjadi beberapa bagian yaitu pasar hewan, *pet shelter*, *pet grooming*, *adoption center*, dan *pet hotel*.

Tabel 1. Program Ruang Pet Center

Program ruang	Deskripsi
Pasar Hewan	<ul style="list-style-type: none"> • Terdapat 9 Jenis klasifikasi binatang yaitu, ikan hias, monyet, burung, anak ayam, kelinci, hamster, kucing, kadal, dan ular. • Terdapat juga kios perlengkapan dan kebutuhan hewan. • Kegiatan Pasar, transaksi jual beli hewan antara penjual dengan pembeli. <p>Terdapat ruang interaksi antara hewan dengan manusia sebelum pembeli memutuskan untuk membeli hewan.</p>
Pet Shelter	<ul style="list-style-type: none"> • Penangkaran kucing dan anjing yang terlantar. Berupa kandang-kandang hewan dan ruang penanganan hewan. • Pengunjung dapat bermain dengan hewan-hewan yang ada di penangkaran ini. • <i>Adoption Center</i> : Pengunjung dapat mengadopsi hewan terlantar, melakukan kegiatan donasi dan lain-lain.
Pet Grooming	<ul style="list-style-type: none"> • Perawatan higienis yang dikhususkan untuk hewan peliharaan anjing dan kucing. • Pengunjung dapat membawa hewan peliharaannya dan memilih berbagai pelayanan <i>grooming</i> hewan yang disediakan.
Pet Hotel	<ul style="list-style-type: none"> • Layanan penitipan hewan yang dikhususkan untuk hewan peliharaan anjing dan kucing. • Pengunjung dapat menitipkan hewan peliharaannya, dengan perawatan yang sesuai dengan hewan masing-masing.
Adoption Center	<ul style="list-style-type: none"> • Pengunjung dapat mengadopsi hewan terlantar, melakukan kegiatan donasi, dan lain-lain.

Community play dibagi menjadi *Pet Display*, *Pet Photo Zone*, *Pet Playground*, *Pet Merch* dan Ruang Komunal pet friendly.

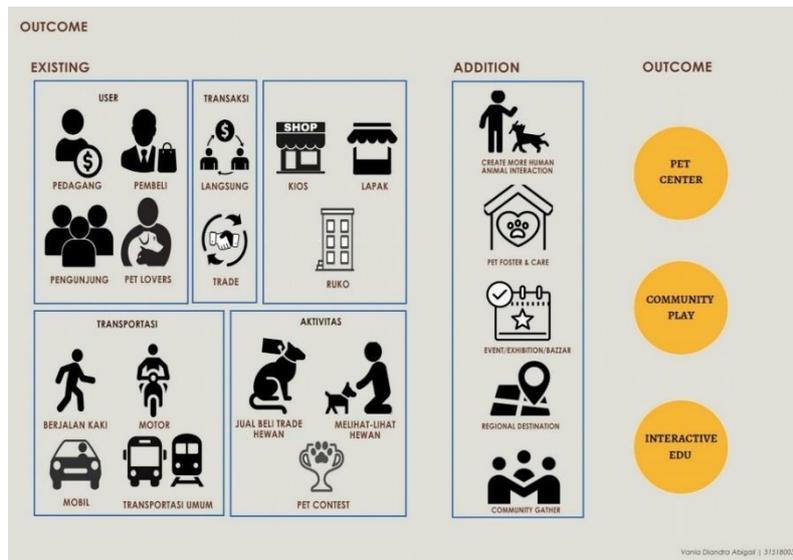
Tabel 2. Program Ruang *Community Play*

Program ruang	Deskripsi
Pet Display	Ruang <i>display</i> hewan sesuai dengan jenis di area kios pasar. Selain itu terdapat <i>Bird house</i> dimana pengunjung dapat berinteraksi secara langsung dengan berbagai macam jenis burung. <i>Pet display</i> digunakan sebagai salah satu atraktor dari bangunan pasar.
Pet Photo Zone	Pengunjung dapat berfoto-foto dengan hewan yang ada di <i>pet shelter</i> .
Pet Playground	Ruang interaksi hewan dengan hewan berupa taman bermain hewan. Pengunjung dapat membawa binatang peliharaannya sendiri atau dengan hewan yang ada di <i>pet shelter</i> dan hewan dari kios pasar dengan persetujuan penjual.
Pet Merch	Pengunjung dapat membeli <i>merchandise</i> dari Pasar Hewan Jatinegara dan <i>Pet shelter</i> .
Ruang Komunal	Ruang komunal dapat berupa ruang publik, dimana pengunjung dapat bermain bersama hewan peliharaan, mengadakan bazaar atau event-event hewan dan sebagai tempat berkumpulnya komunitas pecinta hewan.

Interactive edu berguna sebagai tempat pelatihan dan edukasi hewan peliharaan yang terdiri dari *pet workshop*, *pet craft workshop* dan ruang serbaguna.

Tabel 3. Program Ruang *Interactive Edu*

Program ruang	Deskripsi
Pet Workshop	Pengunjung dapat mengikuti kegiatan atau acara yang diselenggarakan oleh komunitas hewan
Pet Craft Workshop	Pengunjung dapat melakukan kegiatan kerajinan tangan yang berhubungan dengan kebutuhan hewan
Ruang Serbaguna	Sebagai ruang penunjang kebutuhan komunitas hewan



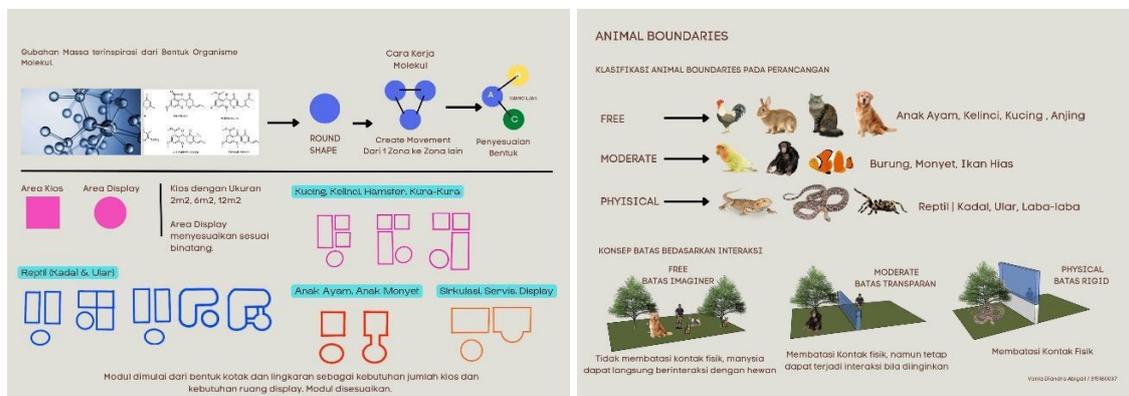
Gambar 8. Program Ruang Lama Dan Baru
Sumber: Olahan Penulis, 2022



Gambar 9. Zonasi fungsi
Sumber: Olahan Penulis, 2022

Gambar 8 menjelaskan bahwa program *existing* yang ada di Pasar Hewan Jatinegara adalah jual beli *trading* hewan dan kontes hewan. Program ini dinilai tidak dapat membuat lingkungan pasar hidup sehingga ditambahkan program-program yang berhubungan dengan interaksi antar hewan dan manusia, menciptakan komunitas sekaligus menjadi ruang publik bagi pengunjung dan penduduk sekitar kawasan Pasar Hewan Jatinegara. Program yang ditambahkan dan disesuaikan adalah taman bermain hewan, Pusat Adopsi hewan, *Pet Foster & Care*, *Pet Grooming*, *Festival*, *Bazaar* dan *Event* hewan. Program ini menghasilkan bangunan dengan 3 program utama yaitu *Pet center*, *Community play* dan *Interactive edu*.

Gambar 9 menjelaskan zonasi fungsi. Zonasi dibagi menjadi dua zona utama yaitu, zona *pet center* (Pasar Hewan Jatinegara) dan *Pet Foster & Care* (*Pet Shelter*, *Pet Grooming & Adoption Center*). Zonasi pasar hewan di letakan di bagian barat tapak untuk mengikuti bangunan *existing* Pasar Hewan Jatinegara. Zonasi *pet care* berada di timur bangunan dengan bagian tengah berupa ruang komunal, *pet playground*, dan area *bazar*. Zonasi pasar dibagi berdasarkan klasifikasi jenis hewan sebagai area kios dan los pedagang. Zonasi per hewan pada bangunan disesuaikan dengan kebutuhan hewan, analisis pengunjung, kegiatan dan banyaknya pedagang.



Gambar 10. Proses Gubahan Masa dan *Animal Boundaries*
Sumber: Olahan Penulis, 2022

Penyesuaian program utama terdiri dari pasar dan ruang interaksi hewan, yang terdiri dari dua modul utama yaitu berbentuk kotak dan lingkaran dengan kotak sebagai area kios pasar hewan yang disambungkan dengan massa lingkaran sebagai ruang interaksi. Bentuk lingkaran dipilih agar interaksi yang terjadi lebih memusat. Bentuk ini digunakan sebagai "*Play dan Display*" dimana pengunjung dapat bermain bersama hewan, dan untuk hewan dengan klasifikasi yang lebih berbahaya diperlihatkan dengan batasan seperti kaca dan kandang. Bangunan dibagi menjadi 3 massa utama yaitu hewan yang lebih berbahaya dan butuh spesialisasi khusus seperti reptil dan ikan, lalu ada hewan yang lebih jinak seperti kucing, kelinci, hamster dan bayi hewan seperti anak ayam dan monyet.



Gambar 11. Taman bermain kelinci dan taman bermain anjing
Sumber: Olahan Penulis, 2022

Gambar 11 menunjukkan ruang interaksi antara hewan dengan manusia berupa *pet playground*. Pengunjung dapat berinteraksi dengan hewan dari pet shelter atau hewan peliharaan sendiri. *Pet playground* terbuka secara publik di dalam kompleks bangunan pasar. *Pet playground* terletak di antara bangunan pasar sehingga dapat memberikan akses yang lebih mudah pada penjual dan pembeli yang ingin bermain sebelum memutuskan untuk membeli hewan.



Gambar 12. Ruang Komunal dan Area Kontes Hewan
Sumber: Olahan Penulis, 2022

Gambar 12 menunjukkan ruang komunal dan area kontes hewan. Area komunal digunakan sebagai ruang interaksi dengan hewan untuk skala yang lebih besar. Dapat digunakan oleh komunitas pecinta hewan ataupun pengunjung lainnya. Area kontes digunakan sebagai ruang acara atau kegiatan hewan yang bersifat fleksibel.



Gambar 13. Kios burung outdoor dan kios ikan hias
Sumber: olahan penulis, 2022

Gambar 13 menunjukkan area *display* hewan burung dan *display* ikan hias. Interaksi dibatasi sesuai dengan klasifikasi hewan. Untuk kios burung dengan kandang-kandang sangkar *outdoor* dan kios ikan hias berupa aquarium yang disusun sedemikian rupa sehingga terlihat lebih menarik dan tertata, seperti yang terlihat pada gambar 10.



Gambar 14. *Bird house*
Sumber: olahan penulis, 2022

Gambar 14 menunjukkan *Bird house* sebagai ruang interaksi dan edukasi hewan sekaligus sebagai daya tarik dari Pasar Hewan Jatinegara. Pengunjung dapat berinteraksi secara langsung dengan berbagai jenis burung, memberi pakan, edukasi oleh *guide*, berinteraksi dengan sesama dan sebagai area foto dan ikon dari pasar hewan Jatinegara.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Re-programming merupakan solusi dari permasalahan dan isu area pasar hewan Jatinegara yang semakin sepi dan mati termasuk degradasi fisik yang terjadi di dalamnya. *Re-programming* merujuk pada kegiatan menyesuaikan, menambahkan, dan menghubungkan program dengan hewan peliharaan sebagai daya tarik utama, dengan menekankan peran hewan menjadi '*social lubricant*'. Hewan peliharaan dapat menciptakan interaksi antar manusia dengan manusia, manusia dengan hewan dan sebaliknya. Serta dapat menarik pengunjung dan komunitas ke area Pasar Hewan Jatinegara. Program yang terfokus pada hewan dan manusia menghasilkan ruang - ruang interaksi hewan yang bersifat publik, sehingga dapat digunakan oleh siapa saja. Pada tahap perancangan selanjutnya, penelusuran terhadap kriteria desain arsitektur sesuai kebutuhan dan kenyamanan hewan masing-masing dapat dilakukan. Dengan demikian, perancangan dapat lebih memperhatikan dan peduli terhadap kenyamanan hewan peliharaan.

REFERENSI

- Asal Mula Jatinegara . (2011, 05 14). Retrieved from Perpustakaan Nasional: https://bataviadigital.perpusnas.go.id/wilayah/?box=detail&id_record=7&npage=1&search_key=&search_val=&status_key=&dpage=1
- Bowlby, J. (1982). *Attachment and Loss : Attachment*. Basic Books .
- Burnham, S. (2018). *Reprogramming the City: Doing More with What We Have*. Paperback.
- Casagrande, M. (2015). *Urban Acupuncture*. Italia: Oil Forest League.
- Dama, Y. G. (2018). Chatuchak Weekend Market Sebagai Daya Tarik Wisata Thailand. *Foreign Case Study 2018*.
- Edney, A. T. (1995). Companion animals and human health: an overview. *Journal of The Royal Society of Medicine*.
- Erika Friedmann, H. S. (2009). The Human–Companion Animal Bond: How Humans Benefit. *Veterinary Clinics of North America: Small Animal Practice*, 293-326.
- Government of Dubai. (2021, 10 12). *Government of Dubai* . Retrieved from Birds and Pets Market: <https://www.dm.gov.ae/projects/birds-and-pets-market/>
- Hodgson, J. J. (2018). How interaction with animals can benefit mental health. *A phenomenological study, Social Work in Mental Health*, 20-33.
- Jatinegara dan Sejarah yang Hilang . (2008, 09 19). Retrieved from Kompas: <https://nasional.kompas.com/read/2008/09/19/16442388/jatinegara.dan.sejarah.yang.hi?page=all>
- KEMENDAGRI. (2005). *Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 112 Tahun 2007 tentang Penataan dan Pembinaan Pasar Tradisional Pusat Perbelanjaan dan Toko Modern*. KEMENDAGRI.
- Lerner, J. (2014). *Urban Acupuncture*. Washington DC: Island Press.
- Lisa Wood, B. G.-C. (2005). The pet connection: pets as a conduit for social capital? *Social Science and Medicine*, 1159-1173.
- McNicholas, A. P. (2000). *Companion Animals and Us: Exploring the Relationships Between People and Pets*. Cambridge: Cambridge University Press .
- Mullin, M. H. (1999). Mirrors and Windows: Sociocultural Studies of Human-Animal Relationships. *Annual Review of Anthropology*, 201-224.
- Nuryono, R. (2012). Studi Kelayakan Pengembangan Pasar Hewan di Kabupaten Bekasi. 25-49.

PUPLA. (2018). *Public Place Project* . PUPLA.

National Institutes of Health. (2018, Februari). *The Power of Pets: Health Benefits of Human-Animal Interactions*. Retrieved from News in Health: <https://newsinhealth.nih.gov/sites/nihNIH/files/2018/February/NIHNIHFeb2018.pdf>