

MARKET HALL YANG INKLUSIF DAN BERKELANJUTAN PADA PASAR GLODOK, JAKARTA BARAT

Andreas Rahmat Agung¹⁾, Mekar Sari Suteja^{2)*}

¹⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, Jakarta
awenandreas11@gmail.com

^{2)*} Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, Jakarta
mekars@ft.untar.ac.id

*Penulis Korespondensi: mekars@ft.untar.ac.id

Masuk: 28-06-2024, revisi: 05-10-2024, diterima untuk diterbitkan: 10-10-2024

Abstrak

Glodok merupakan kawasan pecinan yang telah berdiri sejak abad ke 17, yang berada pada Kelurahan Taman Sari, Jakarta Barat. Nama Glodok berasal dari kata 'Golodog' yang memiliki arti pintu masuk kerajaan Sunda sebelum dikuasai oleh Belanda. Kawasan Glodok sendiri terkenal sebagai kawasan perdagangan yang menjual barang – barang grosiran mulai dari elektronik, tekstil, kuliner bahkan pengobatan tradisional *Chinese* yang telah berdiri dan sejak awal abad 18. Salah satu contoh adalah Pasar Glodok, yang merupakan pasar elektronik terbesar yang ada di Jakarta dan dikenal seluruh masyarakat Indonesia sebagai pusat barang grosir elektronik dan telah menjadi salah satu roda perekonomian di Jakarta pada era-nya. Pasar elektronik legendaris yang sudah berdiri sejak tahun 2001 ini kian mulai meredup hingga nyaris tutup terlebih lagi sejak adanya pasar *e-commerce* dan wabah Covid-19. Ada pula alasan mengapa Pasar Glodok tidak dapat bersaing karena fungsi dan program ruang yang sangat homogen serta tidak adanya inovasi yang baru dan segar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghidupkan kembali Pasar Glodok dengan inovasi yang baru serta program yang lebih heterogen, sehingga minat pengunjung dapat kembali. Pendekatan kualitatif dan kuantitatif, melalui konsep perancangan *Re-design* yang akan diterapkan pada bangunan ini diharapkan dapat memberikan variasi program yang baru dan inovatif.

Kata kunci: heterogen; inovasi; pasar

Abstract

Glodok is a Chinatown area that has been established since the 17th century, located in Taman Sari Village, West Jakarta. The name Glodok comes from the word 'Golodog' which means the entrance to the Sunda kingdom before it was controlled by the Dutch. The Glodok area itself is famous as a trading area that sells wholesale goods ranging from electronics, textiles, culinary delights and even traditional Chinese medicine which has been around since the early 18th century. One example is Glodok Market, which is the largest electronics market in Jakarta and known to all Indonesian people as a center for wholesale electronic goods and has become one of the wheels of the economy in Jakarta in its era. This legendary electronics market, which has been around since 2001, is starting to fade to the point of almost closing, especially since the emergence of the e-commerce market and the Covid-19 outbreak. There is also a reason why Glodok Market cannot compete because the function and space program is very homogeneous and there is no new and fresh innovation. The aim of this research is to revive Glodok Market with new innovations and more heterogeneous programs, so that visitor interest can return. It is hoped that qualitative and quantitative approaches, through the Re-design design concept that will be applied to this building, can provide new and innovative program variations.

Keywords: heterogeneous; innovation; market

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Glodok merupakan kawasan yang memiliki deretan pertokoan barang – barang elektronik yang sudah ada berdiri sejak abad ke -17. Tidak dapat dipungkiri bahwa saat ini kawasan Glodok sangat dikenal oleh masyarakat luas sebagai pusat jual-beli barang – barang elektronik secara satuan hingga grosiran, yang memiliki pusat perbelanjaan pertokoan hingga bangunan bertingkat. Tetapi tidak banyak yang mengetahui bahwa Kawasan Pecinan Pancoran Glodok sendiri memiliki sejarah yang sangat panjang akan perkembangan kota Jakarta dari waktu ke waktu, sejak zaman pemerintahan kerajaan Hindu Sunda, kesultanan Islam, masa pemerintahan VOC dan Hindia-Belanda, hingga masa kemerdekaan Indonesia (Priyono & Herlian, 2014). Sayangnya, sejak kerusuhan tahun 1998, banyak ruko-ruko di kawasan Glodok yang dijarah dan mulai redup eksistensinya. Banyak ruko-ruko yang terbengkalai dan tidak digunakan kembali sehingga banyak bangunan yang tidak berfungsi dengan semestinya dan mulai ditinggalkan. Kebudayaan pecinan yang ada di daerah ini semakin redup karena bangunan kuno yang ada di kawasan ini tidak terurus dan semakin kehilangan fungsinya dan masyarakat mengunjungi kawasan ini hanya sekedar untuk beribadah dan bernostalgia kuliner pecinan. Kawasan Glodok ini semakin dilupakan, sehingga perlu ditambahkan suatu wadah bagi masyarakat agar dapat mengembalikan memori tentang kawasan Glodok, diperlukan adanya kegiatan yang dapat mendatangkan masyarakat luar untuk tertarik datang dan membuat kawasan menjadi lebih hidup oleh wisatawan, baik itu yang mencari nilai sejarah dan budaya maupun hanya untuk wisata kuliner ((Elysia & Trisno, 2022).

Awalnya Pasar Glodok dikenal dan disebut-sebut sebagai salah satu kawasan ikonik di Indonesia yang menjadi pusat penjualan barang-barang listrik, genset, elektronik dan lainnya. Tetapi pada masa sekarang ini Pasar Glodok sendiri kurang terkenal dan eksistensi dengan keberadaannya lagi yang menyebabkan banyak orang mulai meninggalkan pasar elektronik ini. Aktivitas jual beli barang di pasar ini sendiri tidak begitu ramai apabila dibandingkan dengan tahun-tahun di masa jayanya, sebelum adanya wadah lain yang lebih modern yang dapat mencakup kebutuhan yang sebenarnya sudah ada pada Pasar Glodok, selain itu munculnya *e commerce* yang menjual barang lebih praktis, efektif dan relatif murah membuat pembeli yang berasal dari *customer walking* berkurang, puncaknya di saat wabah covid-19 membuat pasar ini makin terpuruk sehingga membuat para penjual terpaksa menutup kios – kios mereka (Alfulailah & Soehari, 2020). Selain itu juga terdapat permasalahan yang dihadapi mengenai inovasi dan orientasi kewirausahaan yang telah kehilangan arah menyebabkan pasar ini ditinggalkan.

Rumusan Permasalahan

Berdasarkan latar belakang diatas maka, rumusan masalah yang dapat dijabarkan dalam penelitian ini seperti; Apa program ruang yang tepat untuk pasar Glodok agar tidak mengganggu dan merugikan, melainkan dapat saling mendukung kawasan sekitar dan sesuai konteks budaya-sejarah kawasan Glodok?; Bagaimana cara agar metode *sense of place* dapat diterapkan secara menyeluruh dan dapat membawakan dampak positif dan mengembalikan perekonomian sekitar?

Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk; Keilmuan: Memahami penyebab dan dampak dari hilangnya karakteristik serta eksistensi Pasar Glodok terhadap kawasan sekitar dalam pandangan arsitektur; *Stake Holder*: Mengembalikan Pasar Glodok pada masa kejayaannya dengan metode dan konsep yang menyesuaikan dengan kebutuhan di masa sekarang serta memperhatikan keuntungan yang dapat saling mendukung terhadap kawasan sekitarnya; Masyarakat: Memperhatikan strategi desain dan target pengguna

terhadap program ruang yang diberikan dan menghubungkan nilai – nilai sejarah dan budaya masyarakat sekitar kepada pengunjung.

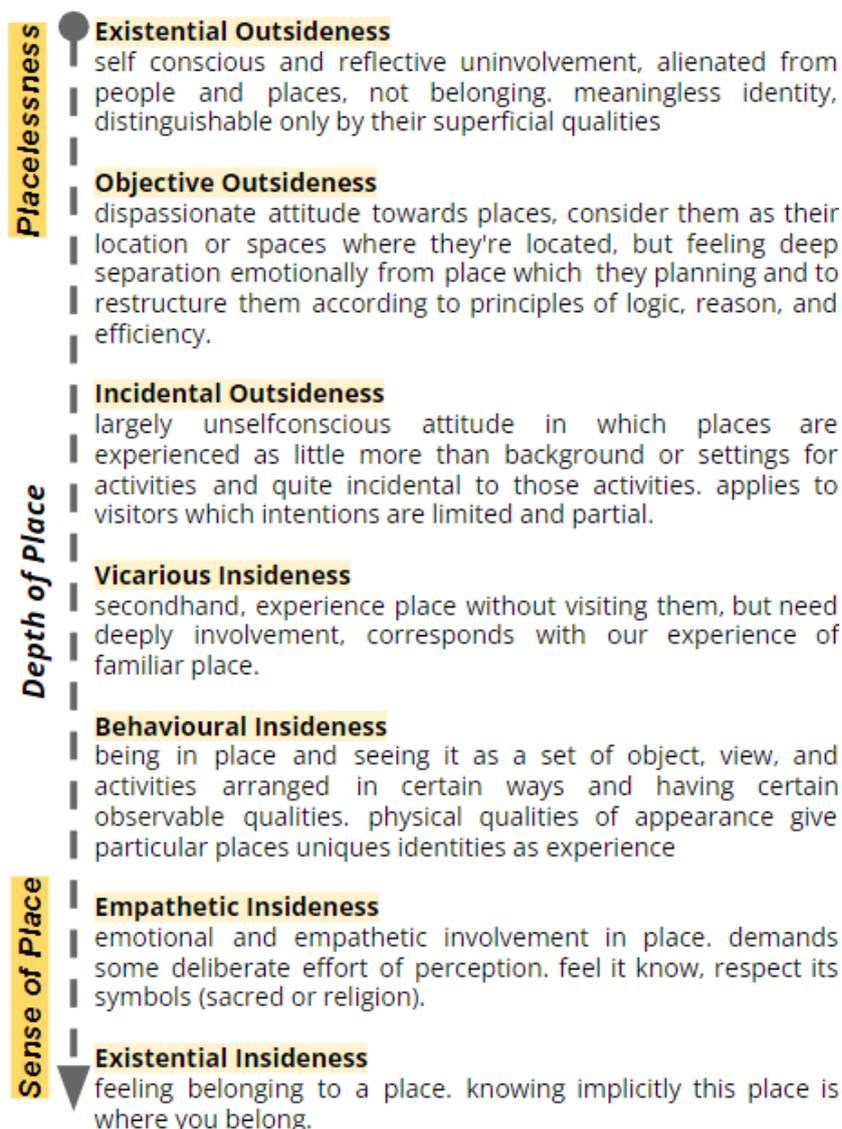
Manfaat

Manfaat penulisan penelitian ini dilakukan antara lain; Memahami fungsi dan pemenuhan ruang terhadap pengguna dengan memperhatikan kebutuhan ruang; Mendapat pemasukan ekonomi dari penyewaan tempat dan Menjadi ruang makan, berkumpul, dan bersantai.

2. KAJIAN LITERATUR

Placelessness - Depth Place - Sense of Place

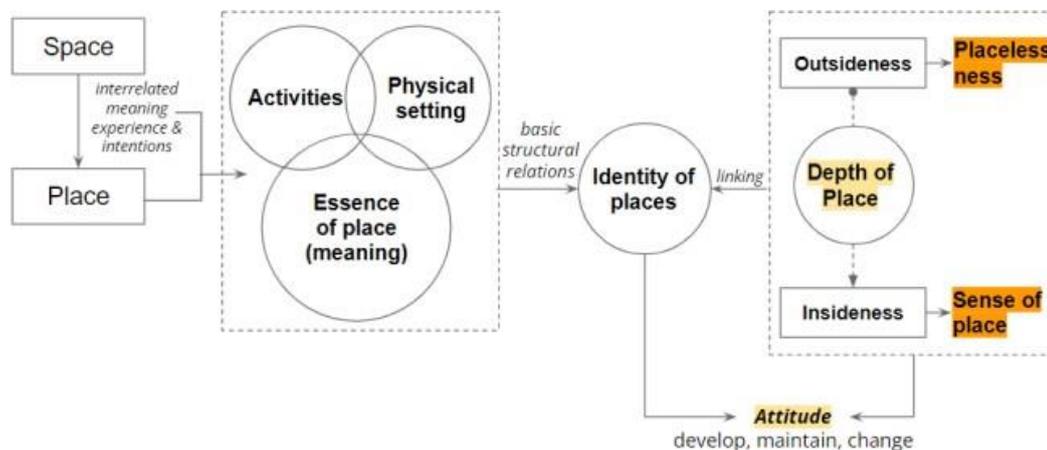
Sense of place merupakan perasaan akan suatu tempat yang muncul bukan hanya dikarenakan dipicu oleh lingkungan sekitar dari suatu tempat, namun juga dari kesadaran dan pola perilaku manusia sebagai pengunjung dan pengguna ruang yang mendorong rasa keunikan, keingintahuan dan identitas akan suatu tempat (*place identity*). *Sense of place* memiliki beberapa pembagi yang membedakan tingkat kedalaman pengalaman ruang yakni *place attachment, place identity, dan place satisfaction* (meliansari & ellisa, 2023).



Gambar 1. *Placelessness*

Sumber: Relph, 1976

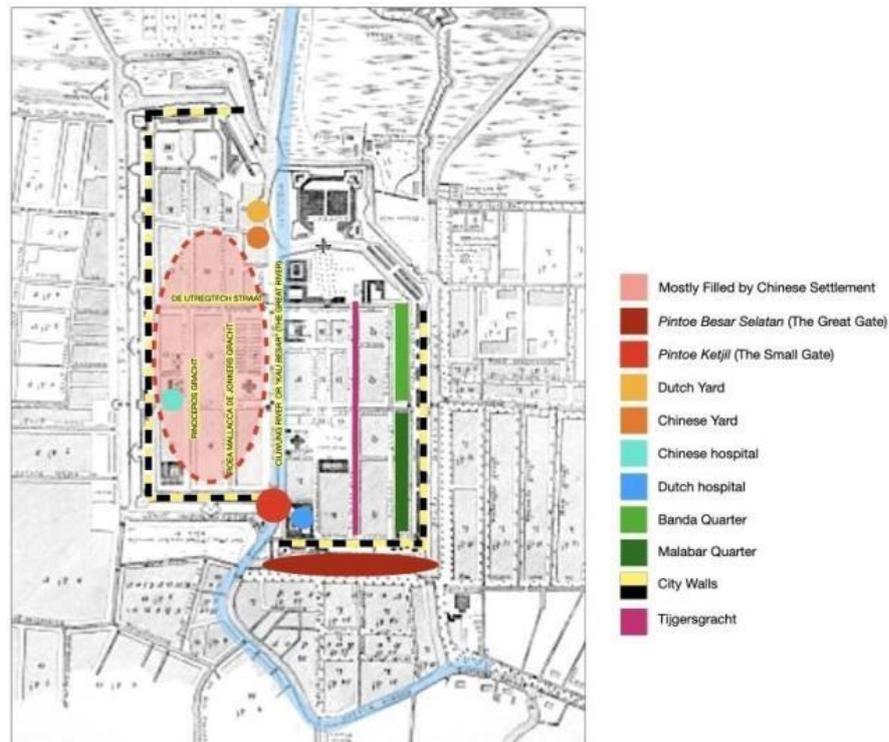
Suatu tempat yang kita kunjungi selalu memiliki elemen dasar dan identitas seperti lingkungan sekitar kita yang memiliki hubungan yang saling terikat dan timbal balik dengan individu atau komunitas yang menetap dan melakukan aktivitas di dalamnya. Sehingga mengakibatkan tidak ada tempat yang tidak memiliki sedikit pun identitas di dalamnya; yang dapat menjadi pembeda adalah kuat dan lemahnya identitas tersebut yang ke depannya akan mendorong kesadaran, pola pikir, pola perilaku hingga kepedulian manusia di dalamnya. Identitas yang dimaksudkan di sini adalah sejauh mana seseorang mampu mengenali atau mengingat dengan jelas suatu tempat atau lingkungan di mana dia berada sebagai suatu hal yang berbeda dari tempat lain, tempat tersebut pasti memiliki pembeda karakter yang jelas, atau unik, atau setidaknya khusus. Dan untuk membangun suatu ikatan yang kuat dan tidak terputus selain dibutuhkan latar fisik dari suatu tempat, aktivitas, situasi, peristiwa dan makna, dibutuhkan juga sesuatu untuk menghubungkan dan dapat merangkul lingkungan, aktivitas dan makna, yakni *sense of place*. Sejauh apa hubungan identitas antara tempat dan manusia yang dimaksud dapat diidentifikasi dari tingkat kedalaman perasaan atau *depth of place* (meliansari & ellisa, 2023).



Gambar 2. *Sense of Place* yang Membentuk Ruang
Sumber: Relph, 1976

Pecinan

Perkembangan dari Kawasan Pecinan atau *Chinatown* di Jakarta memiliki sejarah yang sangat panjang dengan pertumbuhan kota-kota pra-industri yang pesat dan kolonisasi Belanda pada abad ke 17 - 20 M. Atas dasar ini, kota Batavia (yang kini merupakan Jakarta) telah mencapai puncaknya pada abad ke 18 M begitu pula dengan semakin ditambah banyaknya imigran – imigran yang mulai berdatangan, berakulturasi, berasimilasi dengan masyarakat sekitar dari daratan Tiongkok serta membentuk suatu koloni berupa Kawasan Pecinan (Glodok) sekarang (lestari & tohjiwa, 2022). Pecinan merupakan pengertian akan suatu wilayah di mana terdapat tempat tinggal yang mayoritas penduduknya adalah warga Tionghoa / warga keturunan China yang kemudian menciptakan lingkungan serta fasilitas dan sarana-prasarana yang mendukung perkembangbiakan dan kehidupan mereka sebagai suatu komunitas. Selain sebagai tempat tinggal dan hidup, Pecinan juga memiliki arti sebagai tempat perkembangan dan menjadi pusat roda perekonomian dan perdagangan bagi para warga Tionghoa yang menetap (Alfulailah & Soehari, 2020).



Gambar 3. Peta Kota Batavia
Sumber: Oktarina & Kurniawan, 2021

Re-Design

Konsep *redesign* atau perancangan ulang dalam arsitektur merupakan sebuah proses mendesain kembali dari suatu produk, sistem, atau ruang dengan tujuan untuk memperbaiki fungsi, estetika, dan kinerja secara keseluruhan, bahkan sistem strukturnya. Proses ini sering dimulai dengan identifikasi masalah atau kekurangan dalam desain yang ada, diikuti oleh analisis mendalam untuk memahami kebutuhan pengguna dan konteks penggunaan. Pengertian *Redesign* ini bukan hanya tentang mengubah tampilan atau tampak visual saja, tetapi juga melibatkan peningkatan pengalaman pengguna, efisiensi, dan keberlanjutan yang melihat aspek kawasan dan lingkungan.

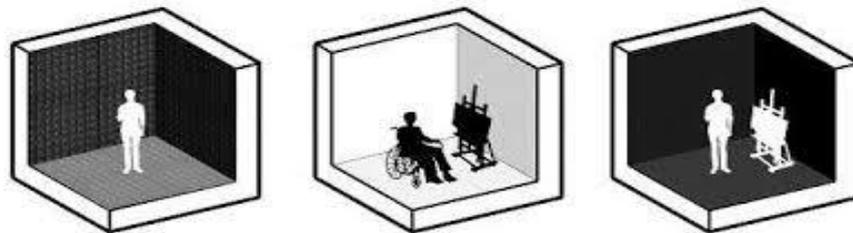
Proses *redesign* sering dilakukan dengan melibatkan perkembangan teknologi dan tren pasar, serta untuk memenuhi standar dan regulasi baru. Misalnya, dalam desain produk, perancangan ulang dapat melibatkan penggunaan material baru yang lebih ramah lingkungan atau memperkenalkan fitur-fitur yang memudahkan pengguna. Dalam arsitektur, *redesign* dapat mencakup renovasi bangunan lama untuk meningkatkan efisiensi energi, menambah ruang, atau memperbaiki aksesibilitas bagi semua penghuni.

Keberhasilan sebuah *redesign* ditentukan oleh sejauh mana perubahan tersebut meningkatkan nilai dan fungsi dari objek yang didesain ulang. Tujuan akhirnya adalah menciptakan solusi yang tidak hanya lebih baik secara teknis, tetapi juga lebih disukai oleh pengguna. Dalam konteks bisnis, *redesign* yang sukses dapat meningkatkan daya saing produk atau layanan di pasar, menarik lebih banyak pelanggan, dan meningkatkan kepuasan pengguna. *Redesign* juga bisa berkontribusi pada keberlanjutan dengan memperpanjang umur produk atau bangunan, mengurangi limbah, dan mengoptimalkan penggunaan sumber daya.

Arsitektur Inklusif

Arsitektur inklusif merupakan pendekatan arsitektur yang komprehensif yang melihat kesetaraan dari hak setiap individu dalam menikmati sebuah kawasan. Pendekatan ini merupakan salah satu solusi dari banyaknya ruang terbuka publik yang memiliki permasalahan aksesibilitas khususnya bagi penyandang disabilitas. Sehingga, dalam kurun waktu beberapa tahun terakhir, arsitektur inklusif menjadi salah satu bentuk keikutsertaan arsitektur dalam memberikan manfaat bagi sesamanya. Produk dari arsitektur inklusif ini adalah desain inklusif yang menitikberatkan kepada kemudahan penggunaannya menikmati sebuah kawasan. Dalam konteks ini, desain inklusif yang diterapkan menitikberatkan kepada kemudahan aksesibilitas pengguna. (Salsabila & Rizqiyah)

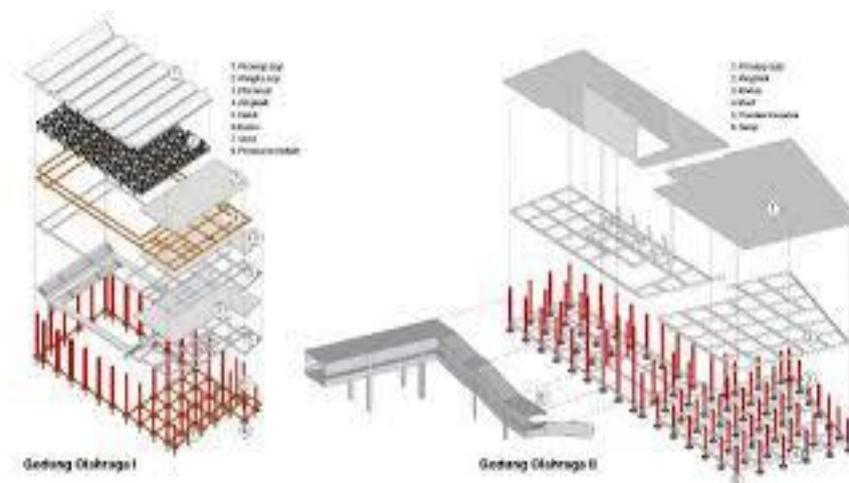
Konsep ini menekankan akan pentingnya aksesibilitas universal, yang memastikan bahwa ruang publik, bangunan, dan infrastruktur dapat diakses oleh individu dengan berbagai kebutuhan secara aman dan nyaman. Dengan mempertimbangkan adanya aspek seperti penggunaan ramp, lift, pintu lebar, dan fasilitas khusus lainnya.



Gambar 4. Penunjang Arsitektur Inklusif

Sumber: google.com, 2024

Desain yang inklusif memperhatikan detail seperti pencahayaan yang memadai, lantai yang tidak licin, dan tata letak yang logis serta mudah diakses. Tujuan utamanya adalah menciptakan ruang yang nyaman dan aman bagi semua orang dan semua kalangan masyarakat, termasuk anak-anak, orang tua, dan individu dengan disabilitas. Dengan demikian, arsitektur inklusif tidak hanya berfokus pada memenuhi kebutuhan fisik tetapi juga pada pengalaman keseluruhan pengguna, memastikan bahwa setiap orang merasa dihargai dan diperhatikan.



Gambar 5. Sistem Arsitektur Inklusif

Sumber: google.com, 2024

Selain aksesibilitas fisik, arsitektur inklusif juga mempertimbangkan kenyamanan dan keamanan semua pengguna. Untuk mencapai arsitektur inklusif, partisipasi publik sangat penting dalam proses desain. Melibatkan komunitas dan pengguna potensial dalam perencanaan dan pengembangan memastikan bahwa kebutuhan dan keinginan mereka dipertimbangkan dengan baik. Selain itu, prinsip keberlanjutan juga menjadi bagian integral dari arsitektur inklusif, memastikan bahwa bangunan dan ruang publik tidak hanya ramah lingkungan tetapi juga berfungsi dengan baik dalam jangka panjang. Dengan pendekatan ini, arsitektur inklusif berkontribusi pada terciptanya lingkungan yang lebih adil dan setara, yang pada akhirnya meningkatkan kualitas hidup dan memperkuat rasa kebersamaan dalam masyarakat.

Green Architecture

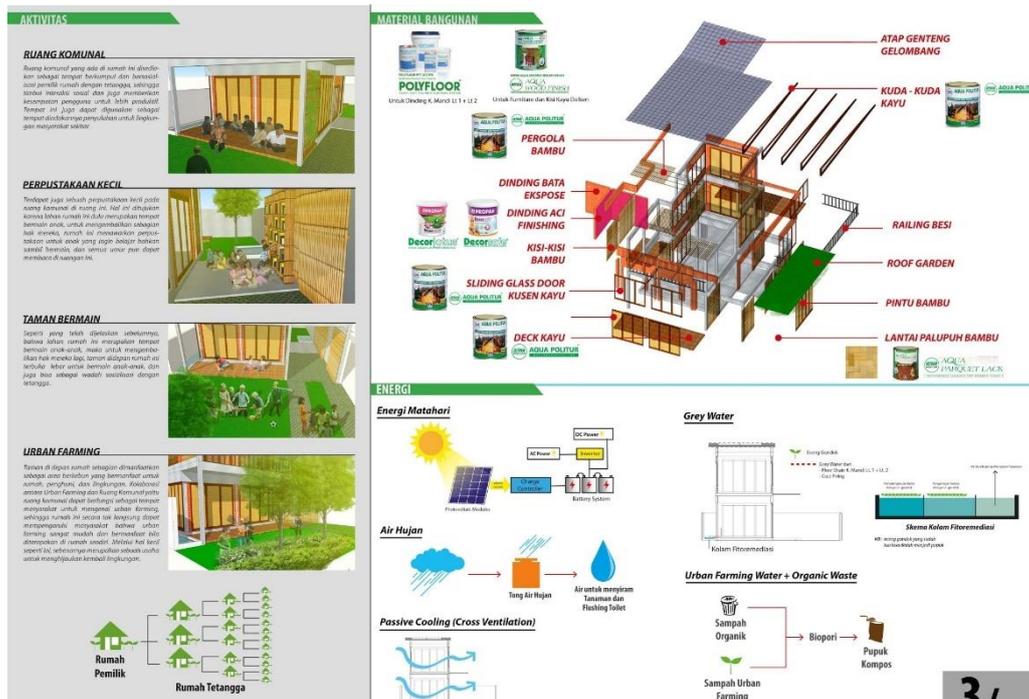
Green Architecture merupakan sebuah konsep yang berusaha untuk dapat meminimalkan pengaruh buruk terhadap suatu kawasan lingkungan alam maupun manusia dan menghasilkan tempat hidup yang lebih baik dan lebih sehat bagi masyarakat, dengan cara melakukan dan memanfaatkan sumber energi dan sumber daya alam secara efisien dan optimal yang telah tersedia pada setiap unsur yang terdapat di sekeliling. Pengertian 'Green' dapat diinterpretasikan sebagai *sustainable* (berkelanjutan), *earthfriendly* (ramah lingkungan), dan *high performance building* (bangunan dengan performa sangat baik). Ukuran 'Green' ditentukan oleh berbagai faktor, di mana terdapat peringkat yang merujuk pada kesadaran untuk menjadi lebih hijau. (Sudarwani)



Gambar 6. Konsep *Sustainable Architecture*

Sumber: google.com, 2024

Dengan menggunakan ventilasi alami, pencahayaan alami, dan penggunaan bahan non-toksik merupakan beberapa aspek elemen yang sering diterapkan untuk menciptakan lingkungan hidup yang sehat dan nyaman. Selain itu, *Green Architecture* sering kali melibatkan integrasi ruang hijau seperti taman atap, dinding hijau, atau kebun komunitas untuk membantu mengurangi efek panas kota, meningkatkan kualitas udara, dan menyediakan ruang rekreasi bagi penghuni. Dengan demikian, *Green Architecture* tidak hanya berfokus pada efisiensi energi tetapi juga pada peningkatan kualitas lingkungan hidup secara keseluruhan.



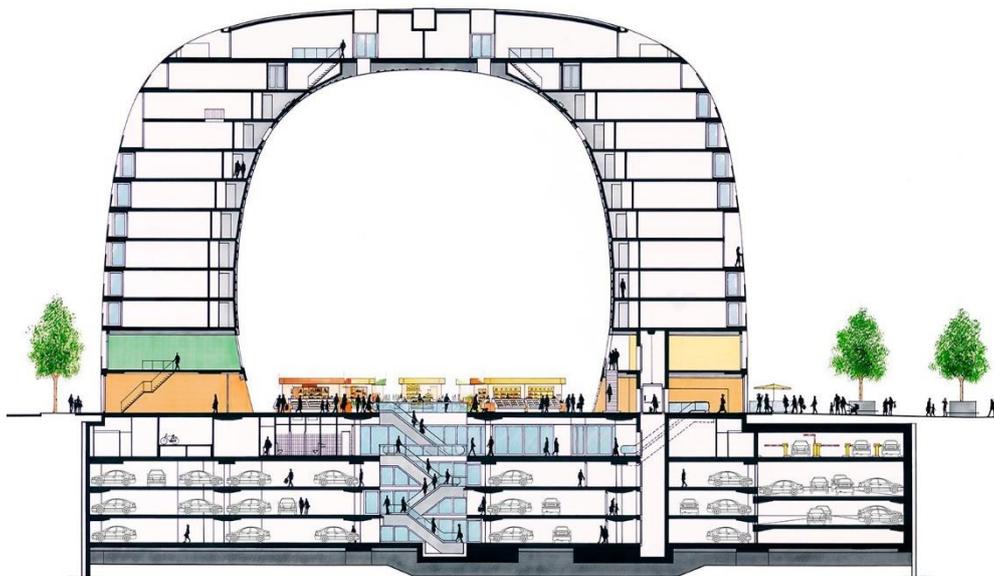
Gambar 7. Sistem Keruangan Sustainable Architecture
Sumber: google.com, 2024

Market Hall

Market Hall atau pasar tertutup merupakan sebuah bangunan atau kompleks yang dirancang khusus untuk menampung berbagai pedagang yang menjual beragam produk, mulai dari bahan makanan segar, pakaian, hingga barang-barang kerajinan. Konsep *Markethall* sering kali menggabungkan elemen pasar tradisional dengan kenyamanan dan fungsionalitas bangunan modern. Ini merupakan cara untuk dapat menciptakan lingkungan yang menarik bagi pembeli dan penjual, di mana berbagai kebutuhan dapat dipenuhi dalam satu lokasi yang terorganisir dengan baik.

Market Hall biasanya memiliki struktur yang besar dan terbuka, dengan ruang yang cukup luas untuk menampung banyak pedagang dan pengunjung. Desain ini memungkinkan aliran udara dan cahaya yang baik, menciptakan suasana yang nyaman dan menyenangkan. Fasilitas modern seperti sistem pendingin udara, pencahayaan yang efisien, dan area parkir yang luas sering kali disertakan untuk meningkatkan kenyamanan dan aksesibilitas. Selain itu, *Market Hall* biasanya dirancang untuk memenuhi standar sanitasi yang tinggi, yang sangat penting terutama bagi pedagang makanan dan produk segar.

Salah satu keunggulan utama dari *Market Hall* adalah kemampuannya untuk menyediakan ruang bagi usaha kecil dan lokal untuk berkembang. Pedagang individu dan produsen lokal mendapatkan kesempatan untuk menjual produk mereka langsung kepada konsumen, mengurangi perantara dan meningkatkan keuntungan. Ini juga memungkinkan konsumen untuk membeli produk-produk segar dan unik yang mungkin tidak tersedia di *supermarket* besar. Selain itu, *Market Hall* sering kali menjadi pusat komunitas, di mana orang-orang berkumpul tidak hanya untuk berbelanja tetapi juga untuk bersosialisasi dan menikmati berbagai acara atau kegiatan.



Gambar 8. *Markthal Housing dan Market Hall, Netherlands*
Sumber: wikiarchiterctura.com

3. METODE

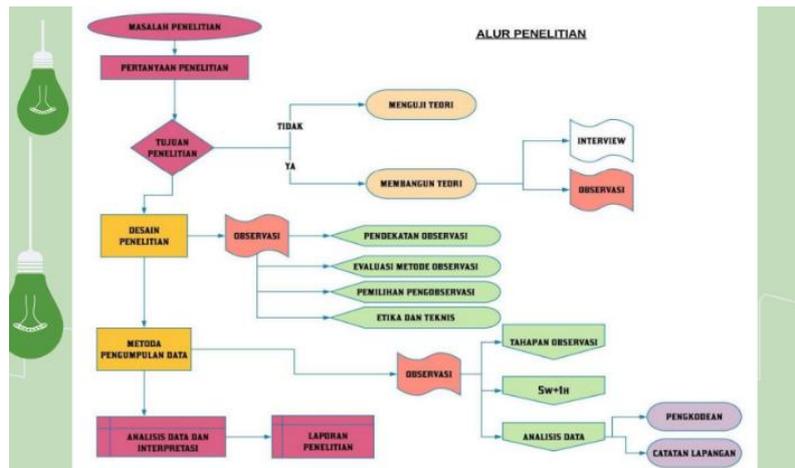
Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan cara mengidentifikasi fakta – fakta dan mengkaji data lapangan yang sudah ada dan diperkuat dengan metode observasi analisis. Hal ini dilakukan karena minimnya pengetahuan penulis terhadap objek penelitian.

Observasi merupakan metode deskriptif terhadap fenomena yang disengaja, terorganisir, dan sistematis. Dalam segi perencanaan dan arsitektur, teknik observasi bertujuan untuk dapat; mengamati dan mempelajari cara organisasi menggunakan ruang, melihat pengaruh lingkungan terhadap perilaku serta, melihat dan mengamati interaksi antar pelaku/orang maupun antara orang dengan lingkungan. Berdasarkan jenisnya, teknik observasi dibedakan menjadi tiga jenis, yaitu:

Tabel 1. Jenis Teknik Observasi

Teknik	Keterangan
Observasi langsung	Merupakan kegiatan pengamatan langsung di lapangan. Selain itu pengamatan ini dilakukan terhadap interaksi yang terjadi antar sesama individu maupun kelompok dengan lingkungan sekitarnya. Produk yang dihasilkan dapat berupa: (a) pola perilaku terhadap <i>setting</i> tempat dan waktu, (b) pemanfaatan ruang secara menyeluruh, (c) karakteristik dari aktivitas yang dilakukan, (d) pengelompokan pengguna ruang.
Penjejakan (<i>Tracking</i>)	Merupakan metode dengan cara melihat dan sekaligus mengidentifikasi tanda – tanda (jejak) yang ditinggalkan oleh pelaku aktivitas. Tujuannya adalah untuk mendapatkan gambaran pola perilaku pengguna ruang terhadap aspek fisik dan <i>setting</i> . Pada hal ini <i>tracker</i> atau pengamat dapat mengamati bekas / tanda fisik yang tertinggal.
Pemetaan perilaku	Pada dasarnya pengamatan ini dilakukan di lapangan dengan mengamati responden pelaku aktivitas pada suatu <i>setting</i> tertentu yang bertujuan untuk mendapat gambaran peta yang dilakukan pelaku aktivitas yang di dalamnya termasuk frekuensi yang direkam dan dilihat.

Sumber: Olahan Penulis, 2024



Gambar 9. Metode Penelitian
Sumber: Hartono et al, 2018

4. DISKUSI DAN HASIL

Permasalahan Pada Objek Penelitian

Pasar Glodok terus mengalami kemerosotan serta mulai ditinggalkan dan dilupakan dari waktu ke waktu yang dapat dilihat dari sedikitnya pengunjung, kondisi bangunan yang sudah tidak terawat dan fungsinya yang mulai hilang. Kurangnya inovasi, respons terhadap masyarakat luas dan tidak mengikuti perkembangan zaman mengakibatkan kalahnya persaingan pasar yang sudah tidak relevan jika terus diterapkan sebagai fungsi dan program bangunan.



Gambar 10. Lokasi Objek Penelitian
Sumber: Hartono et al, 2018

Potensi Pengembangan Pada Objek Penelitian

Pasar Glodok berpotensi kembali menjadi roda perekonomian yang dapat berkembang pesat pada kawasan Glodok. Dengan beragam pendukung serta fasilitas yang semakin baik pada sekitar kondisi Pasar Glodok. Berikut aspek yang berpotensi dan dapat dikembangkan:

Tabel 2. Aspek yang Berpotensi

Lokasi	Berada pada kawasan perdagangan dengan banyaknya area jual-beli hingga kuliner menjadikan kawasan Glodok selalu ramai pengunjung sehingga memiliki potensi yang besar dalam mendatangkan pengunjung. Dapat mengembangkan potensi sebagai area kuliner dengan nuansa dan pengalaman ruang yang baru dan tertata dengan rapih dan nyaman.
Akses	Memiliki akses yang dekat dengan transportasi umum seperti bus Transjakarta dan MRT, yang dapat terhubung sehingga dapat memudahkan akses menuju Pasar Glodok.
Karakter	Mengingat kawasan glodok yang padat dengan pengunjung dikarenakan sebagai kawasan wisata sehingga dapat berpotensi terhadap program yang diberikan dan dapat mengembalikan identitas pada tapak.

Sumber: Olahan Penulis, 2024

Penerapan *Sense of Place* dengan Konsep *Re-Design*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa untuk dapat meningkatkan potensi dan mengatasi permasalahan pada Pasar Glodok dan kawasan Glodok dapat menggunakan metode *Sense of Place*. Melalui metode tersebut, dapat menjadi landasan guna menyuntikkan dan menghidupkan kembali dengan program yang relevan terhadap zaman dan pengguna ruang melalui pendekatan yang diarahkan. Dalam konsep *Re-Design* yang digunakan bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang inklusif, fungsional dan *sustain* terhadap pengguna ruang.

Beberapa manfaat dari adanya penerapan metode *Sense of Place* melalui konsep *Re-Design* adalah: terlahirnya bangunan ikonik yang dapat menjadi penanda pada suatu kawasan, meningkatkan perasaan baru akan suatu tempat bagi pengunjung agar selalu merasa nyaman setiap berada dalam ruang yang dirancang. Dengan pendekatan desain yang baru dan mengikuti perkembangan zaman akan membuat datang secara berulang kali. Selanjutnya, dengan adanya metode *Sense of Place* juga berperan penting dalam pengembangan desain interior yang memperhatikan keunikan dan karakteristik tempat atau suatu kawasan. Contohnya adalah dengan adanya penggunaan dekorasi yang terinspirasi dari budaya lokal pada kawasan dengan mengandalkan dan melibatkan penggunaan bahan-bahan alami, atau bahkan dengan teknik pembuatan yang tradisional dapat meningkatkan koneksi emosional penghuni dengan ruang tersebut.

Dengan demikian, penerapan metode *Sense of Place* melalui konsep *Re-Design* tidak hanya menghasilkan desain yang estetis dan baik dipandang tetapi juga membuat dan memperkuat hubungan antara manusia dan lingkungan mereka, menciptakan ruang yang berarti, berkesan dan relevan bagi penggunanya. Pendekatan ini menghormati dan menghargai warisan budaya yang ada sekaligus dapat meningkatkan kualitas hidup, meningkatkan nilai perekonomian, dan mendukung keberlanjutan lingkungan.

Konsep Perancangan

Konsep perancangan *Sense of Place* pada Pasar Glodok ini adalah *Inclusive and sustainable market hall at Glodok market in Jakarta Barat*. Konsep yang digunakan mencerminkan tentang kehidupan berbudaya dan perilaku warga Tionghoa yang gemar untuk berkumpul, mengobrol dan makan pada suatu tempat, sehingga melalui perancangan ini memiliki tujuan untuk meningkatkan nilai perekonomian kawasan dan menghidupkan kembali identitas Pasar Glodok.

Market hall ini diharapkan dapat menjadi pusat kegiatan yang memperlihatkan kehidupan akan komunitas yang besar dan beragam. Dengan menyelenggarakan acara budaya setiap bulannya, pertunjukan seni, dan aktivitas pendidikan, *market hall* ini tidak hanya menjadi tempat berbelanja tetapi juga dapat menjadi tempat untuk bertemu, berbagi pengalaman, dan memperkuat kehidupan bersosial antarwarga.

Penerapan konsep inklusif dalam perancangan *market hall* mencakup penataan ruang yang ramah bagi semua, termasuk area parkir yang mudah untuk diakses, akses jalur untuk kursi roda, serta fasilitas umum yang dirancang untuk melayani kebutuhan beragam pengunjung sehingga dapat dipastikan bahwa pasar ini dapat diakses oleh semua lapisan masyarakat.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Menurut hasil penelitian dan observasi yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa Pasar Glodok sebenarnya memiliki begitu banyak potensi yang besar sehingga dapat menghidupkan objek penelitian seperti masa kejayaannya dulu yang sangat dikenal oleh masyarakat Indonesia yang luas dengan beragam kebudayaan dan nilai sejarah yang sangat kaya. Dapat dilihat jika Kawasan Glodok sendiri sangat memiliki nilai potensi dengan tingkat kepadatan pengunjung tiap harinya. Dengan memberikan program ruang dan fungsi bangunan serta desain yang relevan dengan masa kini sehingga dapat saling terkoneksi dengan Kawasan Glodok dan fasilitas yang telah berkembang.

Saran

Dari hasil penelitian ini juga dapat dilihat bahwa penurunan pengunjung yang sedang terjadi dikarenakan karena kurangnya inovasi yang kurang bisa diterapkan pada masa ini sehingga butuh suntikan yang dapat meningkatkan pengunjung.

REFERENSI

- Alfulailah, F., & Soehari, T. D. (2020). Pengaruh Inovasi, Teknologi Informasi, Dan Orientasi Kewirausahaan Terhadap Kinerja Usaha. *Akademika*, 9(2), 161-176.
- Elysia, E., & Trisno, R. (2022). PENERAPAN METODE KONTEKSTUAL DAN THIRD PLACE DALAM PERANCANGAN RUANG PUBLIK PECINAN PANCORAN GLODOK. *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)*, 4(2), 675-686.
- I Lestari, S., & Tohjiwa, A. D. (2019). Perubahan elemen arsitektur Tionghoa di kawasan Pecinan Glodok. *Tesa Arsitektur*, 20(2), 1-8.
- Meliarsari, S. R., & Ellisa, E. THE PLACELESSNESS OF KAMPUNG KAPITAN PALEMBANG: CAGAR BUDAYA DI AMBANG KEHANCURAN. *MODUL*, 23(1), 50-59.
- Priyono, J., & Herlian, E. (2014). DALAM RANGKA ARCHITECTURE EVENT 2014. *Membangun Karakter Kota Berbasis Lokalitas*, 3 - 4.
- Salsabila, A. S., & Rizqiyah, F. (2022). Arsitektur Inklusif Sebagai Pendekatan pada Perancangan Pusat Pelatihan dan Pengembangan Keterampilan Tuna Daksa. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 10(2), G122-G127.
- Sudarwani, M. M. (2012). Penerapan green architecture dan green building sebagai upaya pencapaian sustainable architecture. *Dinamika Sains*, 10(24).
- Titulanita, F., & Sumardiati, S. (2015). KERUSUHAN PASAR GLODOK: STUDI KASUS ETNIS TIONGHOA DI KELURAHAN GLODOK KECAMATAN TAMAN SARI JAKARTA BARAT) GLODOK'S MARKET RIOT: CASE STUDIES OF ETHNIC TIONGHOA AT SUB-DISTRICT GLODOK DISTRICT TAMAN SARI JAKARTA BARAT, 1998-2000. *Publika Budaya*, 3(1), 10-19.