Pedoman dan Kriteria Rancang Desain Pasar Fleksibel

Faiz Ramadiansyah[1], Darini Yusrina Abidah[2], Dian Kartika Santoso[3], Sovie Nurmalia Junita[4]
[1,2,3,4] Jurusan Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Pembangunan Veteran Jawa Timur
Email: [1]faiz.ramadiansyah.fad@upnjatim.ac.id, [2]darini.yusrina.fad@upnjatim.ac.id
[3]dian.kartika.santoso.fad@upnjatim.ac.id, [4]sovienurmalia.fad@upnjatim.ac.id

Abstract. *Today's market design is predominantly limited to buying and selling, resulting in a static function. One contributing factor is the permanent stall structures, which restrict the market's adaptability for other alternative uses outside operational hours or during the periods of inactivity. This rigidity proved detrimental that makes the market does not have Resilience. Moving forward, market design should providing resilience by embracing multifunctionality. Historically, markets such as the Agora served as dynamic gathering spaces, capable of hosting dierse activities, from entertainment on Saturdays to public campaign on Sundays. A reimagined market shoul similarly incorporate flexibility to support varied uses. To establish adaptable maket design criteria, a concept-based framwork is employed. This framework guides three key phases: (1) gathering and analyzing data to access current market conditions, (2) formulating hypotheses about potential design improvements, and (3) refining these hypotheses into actionable criteria. The outcome is a set of evidence – based design principles that ensure market resilience and adaptability in response to future challenge. Theoretically, this research contributes through the formulation of new design criteria for market typologies. On a practical level, these criteria provide a foundation for the planning and design of future markets.*
Keywords: *Concept-Based, Design Principle, Flexible, Market,*

Abstrak. *Desain pasar dewasa ini hanya dipakai untuk jual beli. Pasar yang dipakai untuk jual beli cenderung memiliki fungsi yang statis. Salah satu penyebabnya adalah adanya los dan lapak yang didesain secara permanen. Pasar seharusnya dapat dirancang secara fleksibel seperti pada masa lalu. Desain pasar dimasa lalu merupakan Agora atau Tempat Bersua yang merupakan tempat paling fleksibel. Agora atau Tempat Bersua dapat dipakai untuk kegiatan lain seperti hiburan di hari sabtu dan kampanye di hari minggu. Desain pasar seharusnya dirancang agar dapat dipakai untuk kegiatan lainnya. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mencari Pedoman rancang atau kriteria rancang dari Pasar yang fleksibel. Metode untuk mencari kriteria perancangan pasar yang fleksibel adalah kerangka kerja berbasis konsep. Penggunaan kerangka ini hanya dibatasi dari proses pencarian data dan fakta, hipotesis dan Pemurnian. Secara garis besar, proses pencarian data dan fakta adalah untuk mencari tahu kondisi yang ada pada pasar. Proses ini dibantu dengan metode survei dan observasi. Selanjutnya, hipotesis dan pemurnian adalah untuk mencari kriteria perancangan dari pasar yang akan dirancang. Proses ini dibantu dengan metode sintesis data yang ada. Hasil dari kerangka kerja ini berupa kriteria perancangan dari sebuah pasar yang memiliki resiliensi dan fleksibilitas terhadap perubahan yang akan terjadi di masa depan. Implikasi dari penelitian ini secara teoritik adalah terciptanya kriteria baru untuk perancangan tipologi pasar. Sedangkan secara praktis, kriteria ini dapat dipakai untuk merancang pasar kedepannya.*
Kata Kunci: *Berbasis-Konsep, Fleksibel, Pasar, Prinsip Desain*

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Pasar di masa lalu dimulai dari sebuah Agora. Agora adalah tempat lahir retail yang berasal dari Yunani yang memanfaatkan jalan di waktu tertentu untuk berjualan (Gillen, 2021). Selain itu, Agora adalah tempat yang dipakai untuk ruang multifungsi seperti: interaksi politik, aktivitas religius dan jual beli (Elsevier, 2017). Secara Esensial, Agora di masa lalu adalah sebuah ruang publik konkret yang dipakai sebagai pusat kegiatan.

Dalam sejarahnya pasar juga berasal dari Tempat Bersua. Tempat Bersua pada masa lalu merupakan tempat yang dianggap memiliki fleksibilitas paling tinggi (Kronenburg, 2007).

Tempat Bersua dapat dipakai untuk aktivitas berupa kampanye, jual beli dan hiburan. Sama seperti Agora, pemakaian Tempat Bersua dimasa lalu cenderung fleksibel. Desain yang fleksibel secara garis besar dapat memberikan penggunanya kebebasan dalam memilih, mengontrol dan memodifikasi bangunannya (Jagannath et al., 2024).

Pasar di masa kini pada umumnya hanya dipakai untuk aktivitas jual beli. Hal ini menyebabkan pasar hanya dipakai pada jam pasar (antara 05.00 hingga 12.00)(Ramadiansyah et al., 2023). Setelah jam pasar selesai, pasar tidak dipakai lagi. Lapak dan los yang permanen membuat aktivitas pasar menjadi terbatas(Ramadiansyah et al., 2023). Desain yang permanen dan tata ruang kaku membuat adaptasi fungsi dari pasar menjadi terbatas. Hal ini membuat pasar menjadi 'ruang mati' pasca jam dagang.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menyusun kriteria dan pedoman rancang pasar berbasis kemampuan fleksibel dari Agora/Tempat Bersua dan prinsip dari arsitektur fleksibel yang berupa adaptasi terhadap perubahan, perpindahan atau mobilitas secara cepat, serta kemampuan untuk berekspansi atau berkontraksi terhadap perubahan. Pedoman rancang yang dihasilkan diharapkan dapat memperpanjang siklus hidup pasar melalui diversifikasi aktivitas misalnya tempat kontes burung dan sebagainya.

Fleksibilitas pasar dan Adaptasi terhadap perubahan bertujuan untuk meningkatkan resiliensi (Mamouni Limnios et al., 2014). Resiliensi pada perancangan pasar yang fleksibel dapat meningkatkan kemampuan dalam mengadapi turbulensi yang ada di masa depan. Seperti adanya turbulensi akibat pandemi, perubahan aktivitas mendadak dan disrupsi teknologi. Dalam konteks resilensi, pasar seharusnya dapat memtransformasi dan menyesuaian diri perubahan yang ada di masa depan.

Gap penelitan yang ingin ditekankan adalah pada solusi desain sebelumnya, belum ada yang mengintegrasikan antara pasar dengan fleksibilitas. Beberapa penelitian sebelumnya baru membahas perancangan pasar konsep revitalisasi dan karakteristik pasca huni dan kajian etnik tentang kondisi pasar (Chandra & Hantono, 2021; Syadiah & Harito Wibowo, 2020; Tamam & Hantono, 2025). Konsep agora dan fleksibilitas juga seringkali dibicarakan dan diteliti sebelumnya. Misalnya agora yang sering dianggap sebagai tempat multifungsi, dianggap sebagai bangunan umum, ruang terbuka, serta sebagai pasar(Łukasz Miszk, 2020; Mariana, 2011). Namun, penelitian terkait agora dan fleksibilitas masih belum diimplementasikan pada perancangan pasar.

1.2 Tinjauan Pustaka

Pasar dapat diartikan sebagai kata benda yang memiliki sinonim "peken," dengan bentuk kata kerja "mapeken," yang berarti tempat berkumpul(Wiryomartono, 1995). Dalam konteks ini, pasar adalah tempat berkumpul yang digunakan untuk kegiatan jual beli. Terdapat aktivitas lain yang terdapat di pasar contohnya, pasar biasanya selalu memiliki kegiatan pande besi (pandai besi) sebagai produksi alat-alat pertanian, karena sebagian besar pasar awalnya tumbuh di wilayah agraris. Hal ini membuktikan bahwa di masa lalu, variasi kegiatan pada pasar membuat pasar menjadi tempat yang bersifat fleksibel.

Di dalam sejarahnya, pasar berasal dari agora. Agora merupakan tempat yang dipakai sebagai pasar dan pusat aktivitas warga sipil(Glowacki, 2021). Di dalam agora juga dapat dipakai untuk aktivitas sosial dan politik(Davidson, 2012; Obozrenie, 2024). Dimasa lalu, pasar juga merupakan bagian dari tempat bersua yang dianggap sebagai salah satu tempat paling fleksibel di masa lalu (Kronenburg, 2007). Hal ini dikarenakan di dalam tempat besua, terdapat variasi kegiatan yang bisa dipakai pada tempat bersua. Seperti jual beli di hari Senin-Jumat, hiburan di hari Sabtu dan acara politik dan kampanye di hari Minggu.

Pasar dibagi menjadi dua jenis, yaitu pasar tradisional dan pasar modern. Pasar tradisional adalah pasar yang dibangun dan dikelola oleh pemerintah, swasta, koperasi, atau swadaya masyarakat setempat. Tempat usahanya dapat berupa toko, kios, los, dan tenda, atau sebutan lain yang serupa, yang dimiliki atau dikelola oleh pedagang kecil dan menengah, dengan skala usaha dan modal kecil. Proses jual beli di pasar tradisional dilakukan melalui tawar-menawar

(Permendagri nomor 42 tahun 2007). Pasar juga dapat diartikan sebagai fasilitas umum dari suatu permukiman yang dapat digunakan untuk mewadahi aktivitas sehari-hari penggunanya seperti kebutuhan dasar(Syadiah & Harito Wibowo, 2020).

Standar pasar tradisional dapat dilihat pada SNI 8151:2021 tentang Pasar Rakyat, Permendagri nomor 42 Tahun 2007 tentang Pengelolaan Pasar desa, Serta Permendang nomor 21 Tahun 2021. Aspek dari perancangan pasar adalah aspek spasial. Dimana, berdasarkan Permendagri nomor 42 tahun 2007 pasal 1 ayat 7 secara spasial pasar harus dapat menyelenggarakan kegiatan ekonomi, sosial budaya serta pengembangan ekonomi masyarakat. Namun, jika ditinjau dari pasal 10 kewajiban memiliki lapak atau los pada bangunan pasar menciptakan kesulitan dalam menyelenggarakan aktivitas yang bersifat multifungsi.

Arsitektur fleksibel adalah arsitektur yang dirancang untuk merespon perubahan penggunanya baik dari prinsip penggunaan/use, operasional serta tempat. Respon tersebut dapat berupa perubahan tata ruang, penambahan sekat atau lebih kompleks lagi perubahan lokasi bangunan (Kronenburg, 2007). Sifat dari arsitektur fleksibel adalah bertransformasi ketimbang membatasi diri, mampu berinteraksi dengan penggunanya ketimbang menjadi penghalang bagi penggunanya, serta mampu bergerak sesuai dengan kebutuhannya(Kronenburg, 2005). Desain arsitektur fleksibel menantang konsep desain sebelumnya yang cenderung statis.

Dalam literatur lain disebutkan bahwa arsitektur fleksibel adalah kemudahan untuk berubah dengan mudah ketika bertemu dengan keadaan yang baru(Preiser et al., 2018). Arsitekrur fleksibel juga dapat didefinisikan sebagai kebebasan dan kontrol penuh dari pengguna bangunan untuk melakukan modifikasi dan untuk menyesuaikan dengan perubahan kebutuhan (Jagannath et al., 2024). Definisi yang lain menyebutkan bahwa arsitektur fleksibel adalah kapabilitas dari bangunan untuk melakukan perubahan susunan spasial secara berkala untuk mengakomodasi kebutuhan yang berevolusi(De Simone et al., 2023).

Terdapat dua penyatan umum dari arsitektur fleksibel. Pertama, arsitektur fleksibel harus mampu menciptakan perbedaan fungsi dari bentuk yang sama. Kedua, fleksibilitas tersebut harus memiliki potensi untuk memungkinkan terciptanya perubahan di masa depan. Hal ini diperkuat dari pernyataan yang mengatakan bahwa arsitektur fleksibel memungkinkan penggunanya melakukan penyesuaian aktivitas yang ada (Waltert, 2023). Kemampuan ini dirurunkan dalam bentuk: Mobilitas yang memungkinkan sebuah ruang/space untuk berubah secara cepat dalam hitungan hari ke hari. Evolusi yang mendeskripsikan perubahan bangunan/ruang secara perlahan-lahan. Serta Elastisitas yang berarti fokus pada kemampuan untuk melakukan ekspansi dan kontraksi dari ruang layak huni(Kronenburg, 2007).

Tiga prinsip tersebut implementasinya dapat diturunkan menjadi prinsip perancangan arsitektur fleksibel. Prinsip dari arsitektur fleksibel adalah arsitektur seharusnya dirancang dengan prinsip ruang adaptif, operasi interaktif, elemen mobile dan elemen Transformabel. Prinsip ruang adaptif pada dasarnya berasal dari sifat evolusi. Prinsip operasi interaktif berasal dari sifat evolusi, dan elastisitas. Prinsip elemen mobile berasal dari sifat mobilitas. Prinsip elemen transformabel berasal dari sifat elastisitas (Kronenburg, 2007).

Fleksibilitas juga dapat diraih dengan proses resiliensi komunitas. Resiliensi komunitas merupakan kemampuan komunitas dalam mempertahankan struktur sosial dan modal sosial melalui jaringan aktor lokal (Coscia & Voghera, 2023). Permasalahan yang ditemukan sebelumnya adalah pedangang yang memiliki lapak atau los permanen menghambat perubahan aktivitas yang terjadi.

Dalam konteks perancangan pasar fleksibel, kuadran resiliensi yang dapat dicapai dari perancangan ini adalah pada kuadran Adaptabilitas *(Adaptability Quadrant).* Kuadran adaptabilitas adalah kumpulan dari kapabilitas yang dinamis yang memiliki hasil untuk beradaptasi, berintegrasi, dan kemampuan untuk mengkonfigurasi ulang antara faktor eksternal dan internal yang ada (Mamouni Limnios et al., 2014). Prinsip utama dari kuadran ini adalah menciptakan *Robustness*/Ketangguhan operasional, *Agility* (Kecepatan respon), dan *Integrity* (tata kelola berkelanjutan). Secara prinsip ketiganya memiliki kemiripan dari prinsip arsitektur fleksibel yang berupa Evolusi, mobilitas dan Elastisitas. Untuk lebih jelasnya, tabel 1 membahas tentang hubungan antara prinsip dari arsitektur fleksibel dengan pinsip dari kuadran adaptabilitas.

Tabel 1. Tabel sintesis prinsip arsitektur fleksibel dan *Adaptability Quadrant*

Prinsip Arsitektur Fleksibel	***Prinsip Adaptability Quadrant***	***Kesamaan Prinsip***
Mobilitas	*Agility*	Dalam arsitektur fleksibel, prinsip mobilitas adalah prinsip perubahan bentuk secara cepat. Dalam adaptability Quadrant, agility adalah kemampuan untuk merespon secara cepat.
Evolusi	*Robustness*	Evolusi adalah perubahan secara perlahan dari sebuah arsitektur. Robustness adalah prinsip dalam ketangguhan operasional
Elastisitas	*Integrity*	Keduanya tidak memiliki hubungan langsung. Elastisitas adalah kemampuan dalam berkontraksi dan berekspansi, Jika dikaitkan dalam integrity, kebijakan dalam melakukan ekspansi dan kontraksi dari pasar dapat melibatkan pedagang dan pengguna bangunan dalam mengambil keputusan.

2. Metodologi

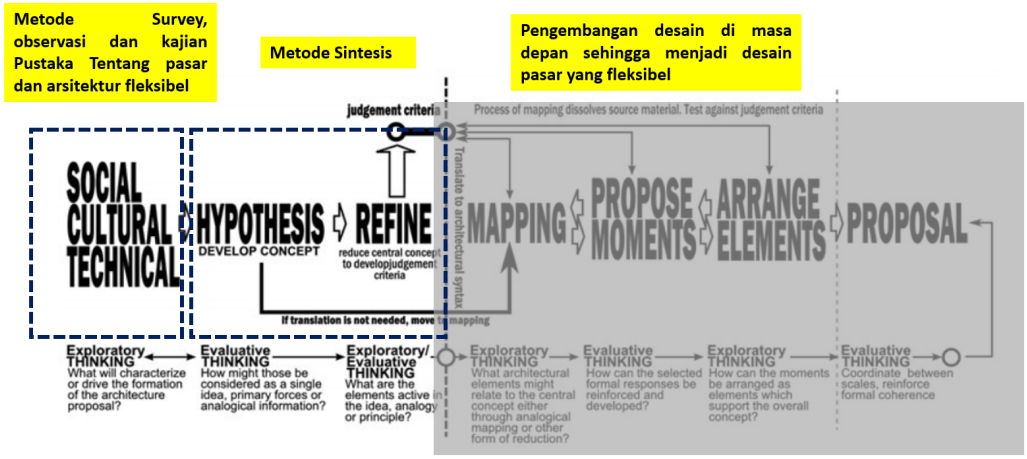
Kerangka kerja berbasis konsep dipakai untuk menentukan pedoman atau kriteria rancang pasar yang fleksibel. Kerangka kerja berbasis konsep adalah adalah ide abstrak yang dipakai untuk menyusun elemen dari proyek desain arsitektural. Proses ini dimulai dari pencarian data dan fakta, penyusunan hipotesis, pemurnian (*refine*), pemetaan (*mapping*), pengajuan momen (*propose moments*), penyusunan elemen (*arrange elements*) dan proposal desain (Plowright, 2014). Untuk penjelasan yang lebih lengkap lihat gambar 1 yang berisi bagan dari Kerangka kerja berbasis konsep (*Concept Based Frameworks*). Fokus utama dari penelitian ini adalah mencari pedoman atau kriteria perancangan pasar yang memiliki fleksibilitas tinggi. Oleh karena itu, kerangka kerja yang dipakai hanya sampai pada tahap pemurnian.

Pencarian data dan fakta bertujuan untuk mencari karakteristik atau informasi yang berkaitan dengan proposal desain pasar yang fleksibel. Hipotesis merupakan proses untuk menentukan ide tunggal atau *premier force*. Pemurnian merupakan proses untuk menentukan Kriteria Pertimbangan (*Judgement Criteria*) dan elemen aktif dalam ide yang ada. Kriteria Pertimbangan merupakan hasil dari reduksi dari konsep utama yang ingin dicapai. Elemen aktif ini dapat berupa ide, analogi dan prinsip perancangan (Plowright, 2014).

Metode yang digunakan dari setiap proses perancangan adalah metode survey kualitatif dan studi literatur untuk proses pencarian data dan fakta. Survey digunakan untuk mencari data tentang pasar dan kondisi pasar. Survey ini dibatasi pada 4 pasar tradisional yang ada di Kota Probolinggo. Pasar yang akan disurvey adalah: Pasar PPI (Pusat Pelelangan Ikan) Probolinggo, Pasar Kota Probolinggo, Pasar Randu Pangger Probolinggo, dan Pasar Kronong Probolinggo. Instrumen survey ini diambil berdasarkan perbedaan lokasi dan tipe pasar. Jumlah responden yang diwawancari adalah 40 responden dengan masing-masing 10 responden di setiap pasar.

Instrumen yang dipakai untuk survey adalah dengan memberikan kuesioner terbuka tentang hal-hal yang ada di dalam pasar seperti: jam buka pasar, jam tutup pasar, aktivitas apa yang terjadi setelah pasar ditutup, bagian mana yang dipakai aktivitas lain, serta rentang waktu pemakaian pasar untuk aktivitas lainnya.

Studi literatur untuk mencari teori dan pendekatan terkait dengan pasar, arsitektur fleksibel dan prinsip dari resiliensi. Metode ketiga adalah sintesis untuk proses hipotesis dan pemurnian. Sintesis dipakai untuk mencari irisan antara teori, kondisi pasar dan hipotesis yang sudah ditentukan sebelumnya.



Gambar 1. Diagram Kerangka Kerja Berbasis Konsep
Sumber: Plowright (2014)

3. Hasil Dan Pembahasan

Proses pertama adalah pencarian Data dan Fakta. Data dan fakta merupakan hasil sintesis dari kajian pustaka dan hasil pengamatan/observasi dari beberapa pasar. Sintesis kajian pustaka dan survey pasar digunakan untuk menentukan hipotesis dari Perancangan Pasar Fleksibel yang Resilien.

Tabel 2. Sintesis Kajian Teori dari Pasar

Bentuk/Tipologi Pasar di masa Lalu	***Definisi***	***Karakteristik Pasar***
Peken/Mapeken	Tempat berkumpul	Peken/Mapeken digunakan sebagai pasar (Primer) dan aktivitas penunjang pasar seperti pande besi, tempat berkumpul dan sebagainya
Agora	Pasar dan pusat aktivitas warga sipil	Agora digunakan sebagai tempat jual beli, aktivitas politik dan sosial
Tempat Bersua	Tempat Berkumpul	Tempat bersua dapat dipakai untuk kegiatan jual beli, hiburan dan kampanye
Pasar (Permendagri no 42 tahun 2007 pasal 7)	Tempat bertemunya penjual dan pembeli untuk melaksanakan transaksi, sarana interaksi sosial budaya masyarakat, dan pengembangan ekonomi masyarakat.	Pasar dapat dipakai untuk kegiatan transaksi, interaksi sosial budaya dan pengembangan ekonomi masyarakat
Pasar Tradisional (Permendagri no 42 tahun 2007 pasal 10)	pasar yang dibangun dan dikelola oleh pemerintah, swasta, koperasi atau swadaya masyarakat setempat dengan tempat usaha berupa toko, kios, los dan tenda, atau nama lain sejenisnya, yang dimiliki/dikelola oleh pedagang kecil menengah, dengan skala usaha kecil dan model kecil, dengan proses jual beli melalui tawar menawar.	Seringkali los dan lapak yang permanen membuat pasar tradisional di Indonesia menjadi kurang bisa dipakai untuk aktivitas lain.
Syadiah & Harito Wibowo,	Tempat untuk beraktivitas dan memenuhi aktivitas jual beli	Aktivitas yang terjadi menurut Syadiah dan Harito Wibowo terbatas pada aktivitas jual beli

Kajian pustaka yang akan disintesis adalah kajian teori pasar yang sudah dijelaskan pada bab kajian pustaka. Karakteristik dari pasar di masa lalu dan Permendagri no 42 Tahun 2007 secara garis besar merupakan tempat yang tidak hanya dipakai sebagai tempat jual beli. Pasar juga dapat dipakai sebagai tempat untuk berkumpul (Agora, Tempat Bersua dan Peken), aktivitas

budaya dan hiburan (Peken, Agora, Tempat Bersua Permendagri), Aktivitas politik (Agora dan Tempat Bersua) dan pengembangan ekonomi masyarakat (Permendagri). Selain itu, pasar juga dianggap sebagai tempat untuk melakukan aktivitas dan memenuhi kebutuhan dasar manusia(Syadiah & Harito Wibowo, 2020). Untuk lebih jelasnya, berikut ini kejian sintesis dari kajian teori dari Pasar.



Gambar 2. Pasar Randu Pangger dan Aula yang sering dipakai sebagai Pasar Burung

Tabel 3. Hasil analisa Pasar

Pasar yang disurvey	*Jam Buka*	*Elemen/bagian pasar yang dipakai aktivitas lain*	*Waktu Pemakaian untuk aktivitas lain atau area sekitar pasar*
Pasar Randu Pangger	Delapan reponden menjawab antara pukul 04.00-12.00 Dua Responden menjawab tidak tahu	Berdasarkan hasil wawancara, kesimpulannya adalah: Aula Pasar pada hari tertentu dipakai sebagai tempat kontes burung, lapak/los yang ditutup yang berbatasan langsung dengan jalan dipakai oleh pedagang makanan dan minuman di malam hari	Lima Responden mengatakan sering mengikuti Kontes Burung (2-3 kali seminggu) 14.00-17.00 Lima responden lainnya pernah membeli makanan dan minuman dari pedagang sekitar pasar di rentang waktu 18.00-24.00
Pasar PPI Kota Probolinggo	Tujuh reponden menjawab antara pukul 05.00-12.00 Tiga Responden menjawab tidak tahu	Berdasarkan hasil wawancara, kesimpulannya adalah: Pasar Ikan tidak memiliki aktivitas lain setelah pasar tutup. Namun, terdapat perdagangan selain ikan (seperti buah dan pakaian) yang dilakukan selama waktu pasar	Tujuh responden menjawab pernah membeli buah dan ikan di pinggir jalan disekitar pasar pada rentang waktu 05.00-12.00 atau bersamaan dengan buka nya pasar ikan
Pasar Probolinggo	Lima Responden menjawab pukul 00.00-15.00 (los dalam pasar) Lima lainnya menjawab 10.00-21.00 (lapak yang berbatasan dengan jalan)	Berdasarkan hasil wawancara, kesimpulannya adalah: Lapak Yang berbatasan dengan jalan dipakai untuk angkringan dan pedagang makanan dan minuman dengan gerobak. Seringkali aktivitas yang terjadi berbarengan dengan jam buka lapak yang berbatasan dengan jalan	Lima responden yang sering beraktivitas pada malam hari sering membeli makakanan di Angkringan dan gerobak makanan atau minuman pada rentang waktu 19.00-02.00

Pasar Kronong	Sembilan responden menjawab pukul 04.00-12.00. Satu Responden menjawab tidak tahu	Berdasarkan hasil wawancara, kesimpulannya adalah: Pasar kronong tidak mempunyai aktivitas lain setelah waktu pasar selesai.	Seluruh responden mengatakan bahwa tidak ada aktivitas disektar pasar diluar jam buka

Berdasarkan hasil survey yang sudah dilakukan pada empat pasar di probolinggo. Rata-rata pasar dapat dipakai untuk aktivitas lain selain kegiatan jual beli. Pasar Randu Pangger memiliki keunikan karena aula pasar sering dipakai sebagai arena kontes burung. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada gambar 1. Kegiatan ini dilakukan antara 2-3 kali dalam seminggu. Kontes ini dilakukan setelah jam pasar selesai. Pasar Probolinggo adalah pasar induk di Kota Probolinggo. Sehingga, jam pemakaian pasar Probolinggo lebih lama dari pasar lainnya (pasar probolinggo dibuka pada pukul 00.00 dan tutup pada pukul 15.00) Selain itu, terdapat perbedaan jam buka antara los yang ada di dalam dengan lapak yang menghadap jalan (10.00-21.00). Hal menarik dari Pasar Probolinggo adalah aktivitas lain yang terjadi (angkringan yang dimulai pada pukul 19.00) bertabrakan dengan Lapak yang masih buka. Namun, menariknya keduanya tidak pernah saling mengintervensi satu sama lain. Pada pasar PPI dan Kronong, tidak ditemukan aktivitas lain setelah pasar ditutup. Namun, untuk pasar PPI terdapat pedagang yang menjual ikan (mereka biasanya berjualan pakaian dan buah-buahan). Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 4. Sintesis Kajian Teori dari arsitektur Fleksibel

Prinsip Perancangan Arsitektur fleksibel	***Aspek yang relevan dengan pasar***	***Keterkaitan dengan hasil survey***	***Strategi desain***
Mobilitas/*Agility*	Dimasa lalu, peken, agora atau tempat bersua dapat berganti dengan cepat karena los dan lapaknya dapat dipindah dan bersifat portabel.	Kemampuan mobilitas dari pasar yang disurvey terhambat oleh keberadaan los dan lapak yang bersifat permanen pada seluruh pasar yang ada. Hal menarik dari mobilitas pasar justru pada bagian luar pasar yang hampir seluruhnya portabel.	Desain los dan lapak pasar dapat dibuat mobile, portabel atau modular agar mudah dibongkar pasang.
Evolusi/*Robustness*	Tempat bersua yang adaptif dan dapat sesuai dengan kebutuhan yang ada.	Beberapa pasar seperti pasar Randu Pangger memiliki aktivitas lain yang bisa dilakukan ketika jam pasar sudah selesai. Namun, kebanyakan aktivitas tersebut dilakukan di aula, ruang serbaguna atau jalan.	Desain pasar memungkinkan untuk dipakai aktivitas lain ketika jam pasar selesai. Sama seperti prinsip dari Peken, Agora atau Tempat Bersua
Elastisitas	Kemampuan los dan lapak dari tempat bersua atau peken untuk bertambah atau berkurang sesuai dengan kebutuhan yang ada	Beberapa pedagang dadakan sering datang di waktu pasar ramai dan tidak datang di waktu sepi. Namun, pedagang tersebut hanya memanfaatkan jalan atau lahan parkir pasar	Menyediakan tempat tambahan yang bisa dipakai untuk tambahan pedagang apabila pasar ramai. Apabila pasar sepi, tempat tambahan tersebut dapat dipakai untuk aktivitas lain.
Integrity	Tata kelola pasar yang berkelanjutan dapat berupa penataan dan konfigurasi los atau lapak yang dibuat adaptif dengan kebutuhan	Penataan los dan lapak permanen seringkali menghambat adaptasi perubahan	Menata los dan lapak berdasarkan pertisipasi dari penggunanya sehingga bisa bersifat adaptif terhadap perubahan. Tujuannya adalah untuk membuat tata kelola dari pasar yang ada menjadi berkelanjutan

Tabel 5. Sintesis Kajian Teori dari arsitektur Fleksibel

Hipotesis	*Prinsip Perancangan Arsitektur fleksibel*	*Strategi desain*	*Pemurnian*	*Kriteria Rancang*
Bagaiamana membuat desain pasar yang memiliki fungsi seperti Peken, Tempat Bersua atau Agora yang dapat dipakai untuk kegiatan lain selain pasar.	• Mobilitas/*Agility*	• Desain los dan lapak pasar dapat dibuat mobile, portabel atau modular agar mudah dibongkar pasang.	• Desain los dan lapak pasar dapat dibuat mobile, portabel atau modular agar mudah dibongkar pasang. • Utilias dan sanitasi dari pasar harus mudah dibersihkan dan dipindahkan dengan cepat.	• Lapak dan los dibuat secara Portabel • Ruang luar, ruang dalam dan elemen-elemen lain dari pasar dirancang dengan konsep Ruang Adaptif • Sistem utilitas dan sanitasi pasar dirancang agar mudah unuk dibersihkan dan dipindahkan dengan cepat.
	• Evolusi/*Robustness*	• Desain pasar memungkinkan untuk dipakai aktivitas lain ketika jam pasar selesai. Sama seperti prinsip dari Peken, Agora atau Tempat Bersua	• Tapak pasar (baik di dalam pasar maupun di luar pasar) dirancang dengan prinsip ruang adaptif. • Area pasar harus bersifat mutifungsi atau serbaguna agar bisa dipakai untuk kegiatan lain baik ketika jam pasar maupun di luar jam pasar. • Desain elemen pasar (lantai, dinding, atap) harus dapat difungsikan selain fungsi utamanya.	
	• Elastisitas	• Menyediakan tempat tambahan yang bisa dipakai untuk tambahan pedagang apabila pasar ramai. Apabila pasar sepi, tempat tambahan tersebut dapat dipakai untuk aktivitas lain.	• Tempat parkir dan area sekitar pasar dapat dipakai untuk menaruh lapak portabel atau *foodtruck.*	
	Integrity	Menata los dan lapak berdasarkan partisipasi dari penggunanya sehingga bisa bersifat adaptif terhadap perubahan. Tujuannya adalah untuk membuat tata kelola dari pasar yang ada menjadi berkelanjutan	• Rencana Tapak dari pasar harus dibuat dengan dengan prinsip ruang adaptif.	

Berdasarkan tabel 4 tentang sintesis dari antara prinsip perancangan dengan kondisi pasar yang sudah disurvey sebelumnya. Hipotesis atau konsep besar dari perancangan ini adalah bagaiamana membuat desain pasar yang memiliki fungsi seperti Peken, Tempat Bersua atau Agora yang dapat dipakai untuk kegiatan lain selain pasar. Selain itu, desain pasar seharusnya dirancang dengan prinsip mobilitas, evolusi elastisitas dan integrity untuk bertahan dari perubahan aktivitas baik secara cepat, lambat atau kemampuan berekspansi maupun berkontraksi.

Langkah selanjutnya adalah pemurnian. Pemurnian ini adalah proses sintesis dari data yang sudah dijelaskan sebelumnya. Sintesis dilakukan untuk mencari kriteria dengan mengelaborasikan dan mencari irisan antara data dan fakta dengan hipotesis yang disusun. Hasil akhir dari sintesis ini adalah elemen perancangan apa yang aktif, serta prinsip arsitektur apa yang digunakan untuk merancang. Untuk lebih lengkapnya, hasil sintesis untuk mencari kriteria perancangan ada di tabel 5.

Berdasarkan hasil pemurnian yang sudah dilakukan, terdapat empat kriteria desain pasar fleksibel yang resilien. Kriteria desain yang pertama adalah Lapak atau los pasar dibuat secara portabel. Pembuatan lapak dan los secara portabel membuat pasar lebih mudah untuk berubah aktivitas. Kriteria yang kedua adalah ruang luar, ruang dalam dan elemen lain dari pasar dirancang dengan prinsip ruang adaptif. Perancangan ruang adaptif memungkinkan bangunan dapat dipakai untuk berbagai macam kegiatan. Kriteria terakhir adalah membuat sistem utilitas dan sanitasi yang mudah untuk dibersihkan dan dipindahkan secara cepat. Permasalahan utilitas sanitasi dan zonasi pasar secara umum bersifat kumuh dan cenderung berbau. Permasalahan ini dapat menghambat proses perubahan aktivitas dari jual beli ke dalam aktivitas yang lainnya. Oleh karena itu, untuk mengatasinya dibutuhkan utilitas dan sanitasi yang mudah dibersihkan serta dibongkar pasang.

4. Kesimpulan

Perancangan Pasar Fleksibel yang resilien dirancang dengan prinsip Mobilitas/*agility*, Evolusi/*Robustness*, Elastis dan *Integrity*. Keempat prinsip tersebut merupakan empat prinsip penting dalam merancang Fleksibel yang Resilien. Pasar akan lebih beradaptasi terhadap perubahan aktivitas yang ada baik secara harian, tahunan atau pertambahan dan pengurangan jumlah penggunanya. Selain itu, pasar yang dirancang juga harus memperhatikan utilitas dan sanitasinya. Salah satu permasalahan selain lapak dan los pasar yang permanen adalah pasar secara umum adalah tempat yang kumuh dan cenderung berbau. Oleh karena itu, agar perubahan aktivitas dari pasar bisa berubah secara cepat, sistem utilitas dan sanitasinya harus mudah dibersihkan dan dipindahkan.

Pembuatan pedoman dan kriteria rancang dari Pasar Fleksibel yang Resilien diharapkan kedepannya dapat dipakai sebagai pedoman perancangan bagi praktisi. Desain pasar di masa depan seharusnya mampu dibuat dengan lebih memperhatikan pengguna bangunan yang bersifat dinamis. Untuk akademisi, penelitian ini dapat dipakai untuk mengembangkan tulisan yang terkait Pasar, Arsitektur fleksibel atau Resiliensi.

Berdasarkan survey yang dilakukan, pasar yang disurvey adalah pasar yang berada di daerah urban. Sehingga, penelitian ini memiliki keterbatasan dalam melihat profil penggunanya (sebagaian besar responden merupakan orang yang tinggal di sekitar kota Probolinggo). Selain itu, dalam penelitian ini juga masih belum meneliti aspek-aspek yang berhubungan dengan gangguan secara besar. Misalnya, bencana alam, krisis ekonomi dan sebagainya. Oleh karena itu, kedepannya penelitian ini bisa dikembangkan dalam skala yang lebih luas lagi (misalnya pada daerah rural dan menambahkan aspek tentang gangguan dalam skala besar).

Referensi

Chandra, A. W., & Hantono, D. (2021). KAJIAN ARSITEKTUR ETNIK PADA BANGUNAN PASAR TRADISIONAL (STUDI KASUS: PASAR BADUNG DI BALI). *MODUL*, *21*(1), 1–9. https://doi.org/10.14710/mdl.21.1.2021.1-9

Coscia, C., & Voghera, A. (2023). Resilience in action: The bottom up! architecture festival in Turin (Italy). *Journal of Safety Science and Resilience*, *4*(2), 174–187. https://doi.org/10.1016/j.jnlssr.2022.10.005

Davidson, J. (2012). Citizen Consumers: The Athenian Democracy and The Origins of Western Consumption. In *The Oxford Handbook of the History of Consumption*. https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780199561216.013.0002

De Simone, Z., Zheng, T., Xu, T. B., & Kalantari, S. (2023). FlexiArch: A computational tool to assess the longevity of buildings through flexibility. *Journal of Building Engineering*, *78*. https://doi.org/10.1016/j.jobe.2023.107178

Elsevier (Ed.). (2017). The digital agora of social media: Introduction. In *Discourse, Context and Media* (Vol. 19, Issue Discourse, Context and Media, pp. 1–4). Elsevier B.V. https://doi.org/10.1016/j.dcm.2017.09.007

Gillen, Nicola. (2021). *Rethink design guide : architecture for a post-pandemic world*. RIBA Publishing.

Glowacki, K. T. (2021). The Athenian Agora. In *Meet the Philosophers of Ancient Greece: Everything you always Wanted to know about Ancient Greek Philosophy but didn't know who to ask*. https://doi.org/10.4324/9781315249223-65

Jagannath, S., Gatersleben, B., & Ratcliffe, E. (2024). Flexibility of the home and residents' psychological wellbeing. *Journal of Environmental Psychology*, *96*. https://doi.org/10.1016/j.jenvp.2024.102333

Kronenburg, R. (2005). Flexible Architecture: The Cultural Impact of Responsive Building. *Open House International*, *30*(2). https://doi.org/10.1108/ohi-02-2005-b0008

Kronenburg, R. (2007). *Flexible: architecture that responds to change* (1st ed.). University of Liverpool.

Łukasz Miszk. (2020). *Stratigraphy and architecture of the agora*.

Mamouni Limnios, E. A., Mazzarol, T., Ghadouani, A., & Schilizzi, S. G. M. (2014). The resilience architecture framework: Four organizational archetypes. *European Management Journal*, *32*(1), 104–116. https://doi.org/10.1016/j.emj.2012.11.007

Mariana, Y. (2011). *KOMPLEKSITAS RUANG PUBLIK (PUBLIC SPACE): AGORA, YUNANI DAN FORUM, ROMAWI*.

Obozrenie, E. (2024). *The Role of λαϊκή αγορά ("Street Market") in Modern Greek Towns*. *2024*(3), 13–29.

Plowright, P. D. (2014). *Revealing Architectural Design*.

Preiser, W. F., Hardy, A. E., & Willem, J. F. (2018). *Adaptive Architecture: Changing Pattern and Practice.* Routledge.

Ramadiansyah, F., Antaryama, I. G. N., & Samodra, F. T. B. (2023). Implementasi Konsep Arsitektur Fleksibel pada Desain Pasar Berumur Panjang. *ARSITEKTURA*, *21*(2), 315. https://doi.org/10.20961/arst.v21i2.62106

Syadiah, L., & Harito Wibowo, D. (2020). Kajian Karakteristik dan Evaluasi Pasca Huni Bangunan Pasar. *JURNAL ILMIAH PENELITIAN MarKa*, *3*. https://doi.org/10.33510/marka

Tamam, M. R., & Hantono, D. (2025). *KAJIAN KONSEP REVITALISASI PADA BANGUNAN PASAR (STUDI KASUS: PASAR TANAH ABANG)*.

Waltert, M. (2023). On the Value of a Flexibly Planned Airport Passenger Building. *Transportation Research Procedia*, *75*, 43–52. https://doi.org/10.1016/j.trpro.2023.12.006

Wiryomartono. (1995). *Seni Bangunan dan Seni Binakota di Indonesia*. Gramedia Pustaka Utama.