

Revitalisasi Desain Interior Pasar Tradisional Berdasarkan Preferensi Pengguna

Meutia Zulfa Arianti, Susy Budi Astuti, Prasetyo Wahyudie, Lea Kristina Anggraeni, dan Yasmin Zainal Mochtar
Desain Interior, Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital,
Institut Teknologi Sepuluh September, Surabaya, Indonesia
e-mail: meutia.arianti01@gmail.com

Abstrak—Pasar tradisional adalah sebuah institusi relasi sosial tempat melakukan transaksi bisnis yang masih mempertahankan ciri-ciri tradisionalnya. Dalam konteks masa kini, ciri-ciri 'tradisional' yang dimaksud adalah citranya yang lembap, kumuh, memiliki lantai licin, dan gang-gang sempit. Meskipun begitu, pasar tradisional tetap saja diminati karena berbagai alasan. Oleh karenanya, harus diadakan revitalisasi pasar tradisional agar bisa memfasilitasi pengguna dengan lebih baik lagi, termasuk dalam tinjauan desain interior. Penelitian ini mengkaji *preferensi* dan minat pengguna untuk revitalisasi desain interior pasar tradisional tersebut melalui jajak pendapat. Hasil jajak pendapat melalui metode kuesioner digunakan untuk menghasilkan suatu rekomendasi desain yang dapat diaplikasikan ke objek kasus yaitu gedung pasar Puspa 1 dan 2, Puspa Agro Jatim.

Kata Kunci—desain interior, pasar tradisional, preferensi pengguna, revitalisasi

Abstract—A traditional market is an institution of social relations where business transactions are carried out, which still maintains its traditional characteristics. In today's context, the 'traditional' characteristics in question are the image of a damp, shabby place that has slippery floors and narrow alleys. Even so, traditional markets are still in demand for various reasons. Therefore, it is necessary to revitalize traditional markets in order to better facilitate users, including from an interior design point of view. This research examines user interest in revitalizing the interior design of the traditional market through a poll. The results of the poll through the questionnaire method were used to produce a design recommendation that could be applied to the case object, namely the Puspa 1 and 2 buildings in Puspa Agro Jatim.

Keywords— interior design, revitalization, traditional markets, user preference

I. PENDAHULUAN

Pasar, merujuk pada pasar sebagai sebuah institusi adalah sebuah tempat untuk relasi sosial serta transaksi bisnis dan jasa [1]. Dalam perkembangannya, pasar bercabang menjadi dua: tradisional dan modern. Berbeda dengan pasar modern, di pasar tradisional produk-produknya sering kali diproduksi dan/atau didistribusikan secara personal oleh pedagang-pedagangnya sendiri [2]. Selain itu, ciri khas fisik pasar tradisional atau yang dalam bahasa Inggris disebut *wet market* (karena umumnya menjual produk-produk basah seperti sayuran, daging, dan lainnya) adalah kualitas tata ruangnya yang tidak serapi dan se higienis pasar modern. Pasar tradisional terkenal lembap, kumuh, dan acapkali memiliki lantai yang licin serta gang-gang sempit [3].

Namun, pasar tradisional tidak kehilangan peminatnya.

Pada tahun 2000-an, di Cina terdapat program *nonggaichao* atau revitalisasi kota yang salah satunya menyoroti perubahan pasar tradisional menjadi supermarket (*supermarketization*). Namun, program ini tidak berhasil karena konsumen menilai produk-produk pasar tradisional lebih *fresh* daripada supermarket [4]. Ternyata status sosial dan pendapatan tidak menghilangkan minat berbelanja di pasar tradisional.

Pertahanan minat ini juga terjadi di Indonesia meskipun berbelanja di pasar tradisional memiliki berbagai potensi negatif [5]. Di antaranya adalah mendapatkan produk yang tidak higienis, transaksi yang dilakukan secara manual sehingga tidak ada transparansi, tidak praktis, dan lain sebagainya [6]. Oleh sebab itu, harus dilakukan berbagai upaya revitalisasi pasar tradisional untuk memperlancar transaksi perdagangan itu sendiri. Hal-hal tersebut juga dapat diselesaikan dari sudut pandang desain interior [7].

Desain interior yang tepat untuk pasar tradisional, dalam tataran *value* dapat mempengaruhi penggunaannya sampai pada tingkatan pembentukan karakter serta *experience* perdagangan yang lebih baik [8]. Namun, sebelum mulai mendesain harus dilakukan kajian minat agar desain yang dihasilkan dapat sebisa mungkin sesuai dengan ekspektasi penggunaannya [9]. Rekomendasi desain yang merupakan hasil dari kajian minat pengguna dicoba untuk diaplikasikan pada objek kasus, yaitu gedung Puspa 1 dan 2, Puspa Agro Jatim.

Puspa Agro Jatim merupakan pusat perdagangan agrobisnis terbesar kedua se-Asia Tenggara yang terletak di Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur. Pasar ini resmi dibuka pada 2010 dan mendapatkan respons positif dari publik. Akan tetapi, respons positif ini tidak bertahan lama, hanya terhitung tahun bahkan bulan saja sejak pembukaannya. Kunjungan belanja ke Puspa Agro Jatim semakin lama semakin menurun. Banyak pedagang meninggalkan lapaknya karena sepi pembeli, ditambah lagi kondisi pandemi Covid-19. Maka dari itu, ditinjau dari kondisinya, Puspa Agro Jatim layak dijadikan objek kasus, utamanya pada gedung Puspa 1 dan 2 yang memasarkan aneka produk serta daging dan ikan.

II. METODE

Tahap Observasi dan Pengambilan Data Existing

Observasi dilakukan dua kali pada Agustus dan September 2021 di gedung Puspa 1 dan 2, Puspa Agro Jatim. Observasi dilakukan untuk mendapatkan citra kondisi *existing* objek

kasus secara langsung dan kegiatan ini didokumentasikan agar dapat dianalisis pasca-kegiatan. Selain itu, data *existing* berupa gambar kerja *site plan* dan rencana *layout* didapatkan langsung pada Maret, 2021 dari PT. Jatim Graha Utama yang merupakan kontraktor pembangunan Puspa Agro Jatim.

Tahap Jajak Pendapat

Tahap ini dimulai dengan merumuskan 48 pertanyaan kuesioner yang akan diajukan kepada responden. Jajak pendapat minat pengguna dilakukan melalui penyebaran kuesioner tersebut secara daring. Penyebaran kuesioner dilakukan pada 8 – 14 November 2021 dan mendapatkan 35 responden. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan pada kuesioner dijelaskan pada Tabel 1.

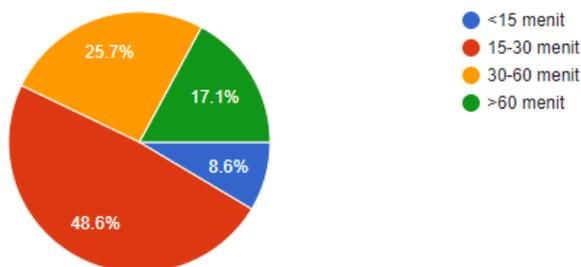
Tahap Analisis Data dan Usulan Desain

Hasil kuesioner dianalisis untuk mendapatkan rekomendasi desain. Rekomendasi desain digunakan dalam proses desain untuk membuat usulan desain interior yang akan diaplikasikan ke objek kasus. Proses desain (*programming*) dalam interior diantaranya adalah menentukan matriks hubungan ruang dan *bubble diagram* [10] dan [11].

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Kuesioner

Pertanyaan ke-1 menjangkau nama responden. Pertanyaan ke-2 tentang usia responden berkisar pada rentang 14-72 tahun dengan mayoritas berada pada usia 21 tahun. Pertanyaan ke-3 tentang jenis kelamin responden, mayoritas adalah perempuan.



Gambar 1. Diagram waktu yang dihabiskan responden di pasar tradisional.

Pertanyaan ke-4 tentang asal/domisili responden mayoritas berasal dari Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur. Pertanyaan ke-5 tentang pekerjaan responden, mayoritas adalah pelajar/mahasiswa. Pertanyaan ke-6 tentang nama pasar tradisional yang pernah dikunjungi responden. Pertanyaan ke-7 tentang tujuan responden ke pasar tradisional, sebagian besar menjawab untuk berbelanja, sisanya secara berurutan berdasarkan persentase adalah untuk menemani orang lain, sekedar jalan-jalan, survei, dan berdagang.

Pertanyaan ke-8 tentang waktu yang dihabiskan responden di pasar tradisional. Sebagian besar responden mengunjungi pasar tradisional selama 15-30 menit sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1.

Pada pertanyaan ke-9, sebagian besar responden merasa khawatir saat berkunjung di pasar tradisional. Pertanyaan ke-10 tentang tingkat kebauan pasar tradisional, sebagian besar responden menjawab 3 dari skala 0-5 (tidak bau-

sangat bau).

Pada pertanyaan ke-11 tentang tingkat kepanasan dan kepanasan pasar tradisional, sebagian besar responden menjawab 1 dari skala 0-5 (tidak pengap dan panas-sangat pengap dan panas). Jawaban untuk pertanyaan ke-12 tentang solusi dalam mengatasi kepanasan.

Pada pertanyaan ke-13 tentang tingkat kejojokan pasar tradisional, sebagian besar responden menjawab 2 dan 4 dari skala 0-5 (tidak jorok-sangat jorok). Pertanyaan no. 14 menjangkau solusinya. Pada pertanyaan ke-15 tentang tingkat pencahayaan pasar tradisional, sebagian besar responden menjawab 0 dari skala 0-5 (tidak gelap-sangat gelap). Jawaban untuk pertanyaan ke-16 tentang solusi tingkat pencahayaan pasar tradisional. Pada pertanyaan ke-19, sebagian besar responden sebanyak 28 orang menjawab tidak pernah melihat tindak kriminal di pasar tradisional. Pada pertanyaan ke-20 tentang jenis tindak kriminal yang pernah dialami/dilihat di pasar tradisional, sebanyak 17 orang tidak memilih. Adapun yang paling banyak adalah pencopetan sebanyak 9 responden. Jawaban untuk pertanyaan ke-21 tentang solusi tindak kriminalitas di pasar tradisional cukup umum diketahui sehingga tidak dijelaskan di dalam artikel ini.

Pertanyaan ke-22 tentang kerapian pasar tradisional, sebagian besar responden memilih pasar tradisional masih kurang rapi dengan alasan yang dijawab di pertanyaan ke-23 yaitu tidak ada definisi batas yang jelas antar-lapak maupun lapak dengan area sirkulasi/mobilisasi pengunjung. Ada pasar yang barang-barangnya diletakkan di tanah meskipun sudah memiliki lapak sehingga akses jalan menjadi sempit. Ada pula pasar yang tidak terpisah antara area basah dan kering. Selain itu, area *loading dock*/bongkar-muat barang yang menjadi satu dengan pengunjung membuat pengalaman berbelanja menjadi tidak nyaman. Ada pula yang berpendapat bahwa tidak adanya pengelompokan jenis barang dagangan. Ada responden yang menjawab bahwa ia sering tersesat saat berada di pasar tradisional. Alasan yang terakhir adalah karena kios-kiosnya terlalu kecil. Adapun yang menjawab bahwa pasar tradisional sudah rapi di pertanyaan ke-22, menjawab pertanyaan ke-23 dengan alasan lahan pasar yang luas membuat lapak terpetak-petak dengan jelas. Selain itu, pasar tradisional yang sudah rapi memiliki lorong yang jelas untuk keluar-masuk. Jawaban untuk pertanyaan ke-24 tentang solusi kerapian pasar tradisional cukup umum diketahui sehingga tidak dijelaskan di dalam artikel ini.

Pada pertanyaan ke-25 tentang apakah merasa lelah saat berkeliling pasar tradisional, sebanyak 57,1% pengunjung menjawab tidak, namun 42,9% pengunjung menjawab iya. Bahkan ada responden yang memberikan alasan tentang ini pada pertanyaan ke-26 untuk mengintegrasikan area duduk-duduk pengunjung yang lelah dengan fasilitas makan—terinspirasi dari *food court di mall*.

Pada pertanyaan ke-27 tentang tiga produk yang paling sering dibeli di pasar, pada peringkat yang paling banyak adalah sayur-mayur, disusul oleh daging dan *seafood*. Adapun pada peringkat ke-4 dan 5 adalah buah dan sembako. Sisanya berturut-turut adalah barang-barang non-makanan, makanan matang, dan *frozen food*. Jasa berada pada tingkat terakhir karena tidak ada responden yang memilih sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 2.

Pada pertanyaan ke-28 tentang kualitas produk, sebagian besar responden memilih 4 dari skala 0-5 (kurang baik-sangat baik). Bagi para pemilih skala 1-4, pada pertanyaan

Tabel 1.

Daftar konsep pertanyaan untuk kuesioner preferensi dan saran

No	Konsep Pertanyaan	Teknis	Tujuan
1	Nama	Short answer	Mengetahui demografi
2	Usia	Short answer	
3	Jenis Kelamin	Choice	
4	Asal/Domisili	Short answer	
5	Okupansi	Choice	
6	Menyebutkan nama pasar tradisional yang pernah dikunjungi	Short answer	Memahami pengalaman
7	Tujuan ke pasar tradisional	Choice (multiple answers allowed)	
8	Waktu yang dihabiskan untuk berkunjung ke pasar tradisional	Choice	
9	Perasaan khawatir pergi ke pasar tradisional di kala pandemi	Choice (yes or no)	
10	Saran upaya pasar tradisional mencegah Covid-19	Long answer	
11	Kondisi bau di pasar tradisional	0-5 Likert scale	Memahami pengalaman
12	Saran untuk menanggulangi bau (untuk pemilih skala 1-5)	Long answer	
13	Kondisi rasa pengap dan panas di pasar tradisional	0-5 Likert scale	Memahami pengalaman
14	Saran untuk menanggulangi pengap dan panas (untuk pemilih skala 1-5)	Long answer	
15	Kondisi kebersihan dan sampah di pasar tradisional	0-5 Likert scale	Memahami pengalaman
16	Saran untuk menanggulangi sampah dan menjaga kebersihan (untuk pemilih skala 1-5)	Long answer	
17	Kondisi pencahayaan di pasar tradisional	0-5 Likert scale	Memahami pengalaman
18	Saran untuk menanggulangi masalah pencahayaan (untuk pemilih skala 1-5)	Long answer	
19	Pengalaman mengalami/menyaksikan tindak kriminal di pasar tradisional	Choice (yes or no)	Memahami pengalaman
20	Saran untuk menanggulangi tindak kriminal (untuk pemilih yes)	Choice (multiple answers allowed)	
21	Kondisi kerapian layout pasar tradisional	Choice (multiple answers allowed)	Memahami pengalaman
22	Alasan dirasa tidak rapi (untuk pemilih anggapan tidak rapi)	Long answer	
23	Saran agar pasar menjadi lebih rapi	Long answer	Memahami pengalaman
24	Pengalaman merasa lelah berkeliling pasar	Choice (yes or no)	
25	Hal yang biasa dilakukan apabila lelah berkeliling (untuk pemilih yes)	Long answer	Memahami pengalaman
26			

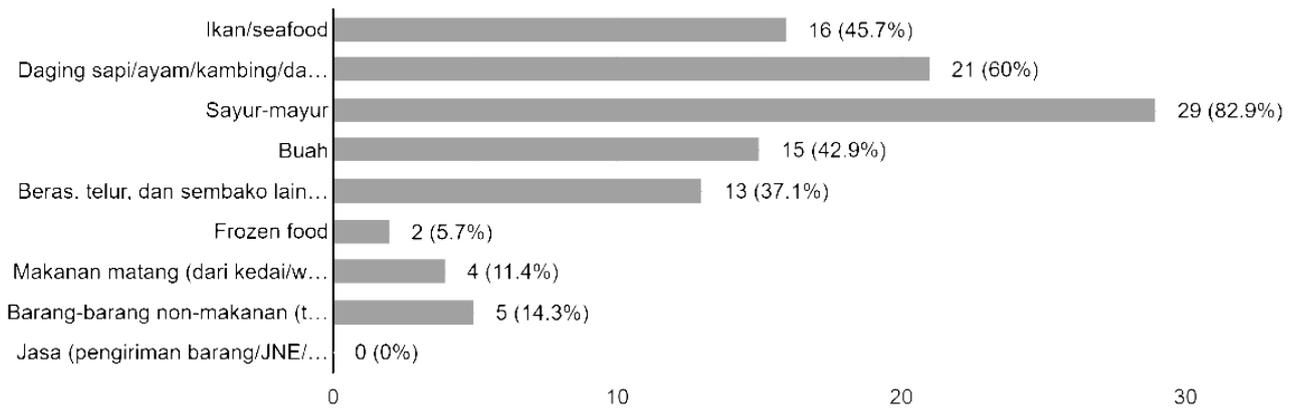
ke-29 alasan merasa kualitas produk belum baik berkaitan

Tabel 1.

Daftar konsep pertanyaan untuk kuesioner preferensi dan saran (lanjutan)

Section produk dan makanan			
27	Produk yang biasa dibeli di pasar tradisional	Choice (multiple answers allowed: 3 options)	Memahami pengalaman
28	Kualitas produk yang dibeli	0-5 Likert scale	Memahami pengalaman
29	Alasan kualitas produk dirasa belum baik (untuk pemilih skala 0-4)	Long answer	Menerima saran referensi
30	Saran agar kualitas produk lebih baik	Long answer	Menerima saran referensi
31	Studi kasus pilihan kios dan lapak 1	Choice (option a or b)	Menerima saran referensi
32	Studi kasus pilihan kios dan lapak 2	Choice (option a or b)	Menerima saran referensi
33	Pilihan alat untuk membawa barang belanjaan saat dari pasar tradisional	Choice (multiple answers allowed)	Memahami pengalaman
34	Pendapat mengenai pengganti plastik agar ramah lingkungan	Choice (yes or no)	Memahami pengalaman
35	Alasan memilih pilihan sebelumnya	Long answer	Menerima saran referensi
36	Kekhawatiran produk tidak halal saat di pasar tradisional (mis. angciu curah)	Choice (yes or no)	Memahami pengalaman
37	Saran agar kehalalan terjamin di pasar tradisional	Long answer	Menerima saran referensi
38	Pernah tahu atau belum tahu tentang Puspa Agro Jatim	Choice (yes or no)	Memahami pengalaman
Penjelasan tentang Puspa Agro Jatim gedung Puspa 1 dan 2			
39	Pendapat tentang gedung Puspa 1 dan 2 Puspa Agro Jatim saat ini	Long answer	Menerima saran referensi
40	Pilihan style yang cocok untuk diaplikasikan ke gedung Puspa 1 dan 2	Choice	Memahami pengalaman
41	Alasan memilih style sebelumnya	Long answer	Menerima saran referensi
42	Pengadaan area istirahat komunal di beberapa titik dalam pasar	Choice (yes or no)	Memahami pengalaman
43	Alasan memilih jawaban sebelumnya	Long answer	Menerima saran referensi
44	Pengadaan digitalisasi transaksi di pasar tradisional agar jual-beli jujur dan memudahkan	Choice (yes or no)	Memahami pengalaman
45	Alasan memilih jawaban sebelumnya	Long answer	Menerima saran referensi
46	Pengadaan alat pendeteksi kehalalan di beberapa titik	Choice (yes or no)	Memahami pengalaman
47	Alasan memilih jawaban sebelumnya	Long answer	Menerima saran referensi
48	Saran umum untuk gedung Puspa 1 dan 2 Puspa Agro Jatim	Long answer	Menerima saran referensi

dengan tempatnya yang jorok sehingga dihinggapi lalat. Ada pula yang berpendapat bahwa barang-barangnya kurang



Gambar 2. Diagram produk belanja responden di pasar tradisional.

segar atau barang yang tidak habis kemarin dijual kembali kualitas produk di pasar tradisional cukup *mainstream* sehingga tidak perlu dijelaskan di dalam artikel ini. Pertanyaan ke-31, responden dihadapkan pada dua pilihan. Sebanyak 60% responden memilih untuk berbelanja daging, ikan, dan sembako di kios terluar pasar yang dekat dengan tempat parkir agar berbelanja menjadi cepat.

Namun, sebanyak 40% menjawab lebih baik berbelanja di dalam sambil melihat-lihat produk dagangan lain.

Pada pertanyaan ke-32, responden juga dihadapkan pada dua pilihan. Sebagian besar responden berpandangan bahwa produk kering non-makanan dan jasa sebaiknya terletak jauh dari produk makanan, ditunjukkan pada Gambar 3.

Pada pertanyaan ke-33, sebagian besar pengunjung membawa barang belanjaan dari pasar tradisional menggunakan kantong plastik. Pada peringkat di bawahnya adalah tas belanja. Akan tetapi, pada pertanyaan ke-34 semua responden sepakat bahwa penggunaan kantong plastik sebaiknya dibatasi/diganti dengan alasan yang dijawab pada pertanyaan ke-35: faktor lingkungan.

Pada pertanyaan ke-36, sebanyak 57,1% responden tidak khawatir bahwa produk yang ia beli di pasar tradisional tidak halal. Akan tetapi, sebanyak 42,9% merasa khawatir.

Pada pertanyaan ke-38, sebanyak 51,4% responden belum mengetahui apa itu Puspa Agro Jatim, namun sebanyak 48,6% sudah tahu. Setelah dijelaskan secara singkat mengenai apa itu Puspa Agro Jatim dan ditunjukkan gambar kondisi gedung Puspa 1 dan 2 ini, responden ditanyai tanggapannya tentang gedung tersebut pada pertanyaan ke-39. Responden berpendapat bahwa gedung Puspa 1 dan 2 tampak luas dan lebih rapi dari pasar tradisional kebanyakan, meskipun sepi dan terbengkalai. Pendapat ini didukung dengan pendapat lain yang menyatakan bahwa kesannya masih kurang modern sehingga bisa lebih dimodernisasikan lagi, baik suasana maupun sistemnya.

Pada pertanyaan ke-40, responden diminta memilih *style* desain yang cocok untuk gedung Puspa 1 dan 2 di Puspa Agro Jatim. *Style* ke-1 adalah *colorful* dan *vibrant*. *Style* ke-2 adalah tradisional dan banyak unsur-unsur kayu. *Style* ke-3 adalah modern dan minimalis. Sebanyak 51,4% responden memilih *style* ke-3 yaitu minimalis, modern, dan simpel. Adapun alasan responden yang memilih *style* ke-3 dijelaskan pada jawaban pertanyaan ke-41 bahwasanya memiliki kesan yang praktis dan lebih modern. Ilustrasi *style* ke-3 ada pada Gambar 4.



Gambar 3. Diagram pilihan responden terhadap jarak produk non-makanan dan makanan di pasar.



Gambar 4. *Style* minimalis, modern, dan simpel yang paling banyak dipilih responden.

Pada pertanyaan ke-42, sebagian besar responden setuju apabila diadakan tempat duduk-duduk di dalam gedung Puspa 1 dan 2 dengan alasan yang dijelaskan pada pertanyaan ke-43 yaitu ukuran pasarnya cukup luas sehingga lelah berkeliling. Ada pula yang berpendapat bahwa ada baiknya juga bisa mengadopsi konsep *food court* seperti di *mall*, sehingga sembari beristirahat bisa makan dan minum.

Pada pertanyaan ke-44, sebagian besar responden setuju jika diadakan transaksi digital di gedung Puspa 1 dan 2 dengan alasan yang dijelaskan di pertanyaan ke-45 yaitu lebih fleksibel dan kekinian. Ada pula yang berpendapat bahwa strategi ini bisa meminimalisir kontak langsung.

Pada pertanyaan ke-46 sebagian besar responden setuju jika diadakan mesin pendeteksi kehalalan di beberapa titik di gedung Puspa 1 dan 2. Meskipun dijelaskan pada jawaban pertanyaan ke-47, pengunjung yang setuju diadakan mesin pendeteksi kehalalan merasa ini adalah ide yang bijak dan mempermudah pengguna, meskipun kurang mengerti akan seperti apa bentuk alatnya. Adapun, jawaban untuk pertanyaan ke-48 tentang saran kesimpulan untuk gedung Puspa 1 dan 2 cukup *mainstream* sehingga tidak perlu dijelaskan di dalam

Tabel 2.
 Warna representatif menurut zona.

Zona	Warna	Kode Warna
Produk kering non-makanan	Hitam	#000000
Jasa	Abu muda	#f1f1f1
Buah	Merah muda	#d83e98
Sembako	Oranye	#ff9435
Sayur	Hijau	#56c271
Makanan matang	Kuning	#fff568
Daging	Merah	#d00f0f
Ikan dan seafood	Biru	#88b9eb
Makanan beku/frozen	Ungu	#831685

Simpulan Proses Desain

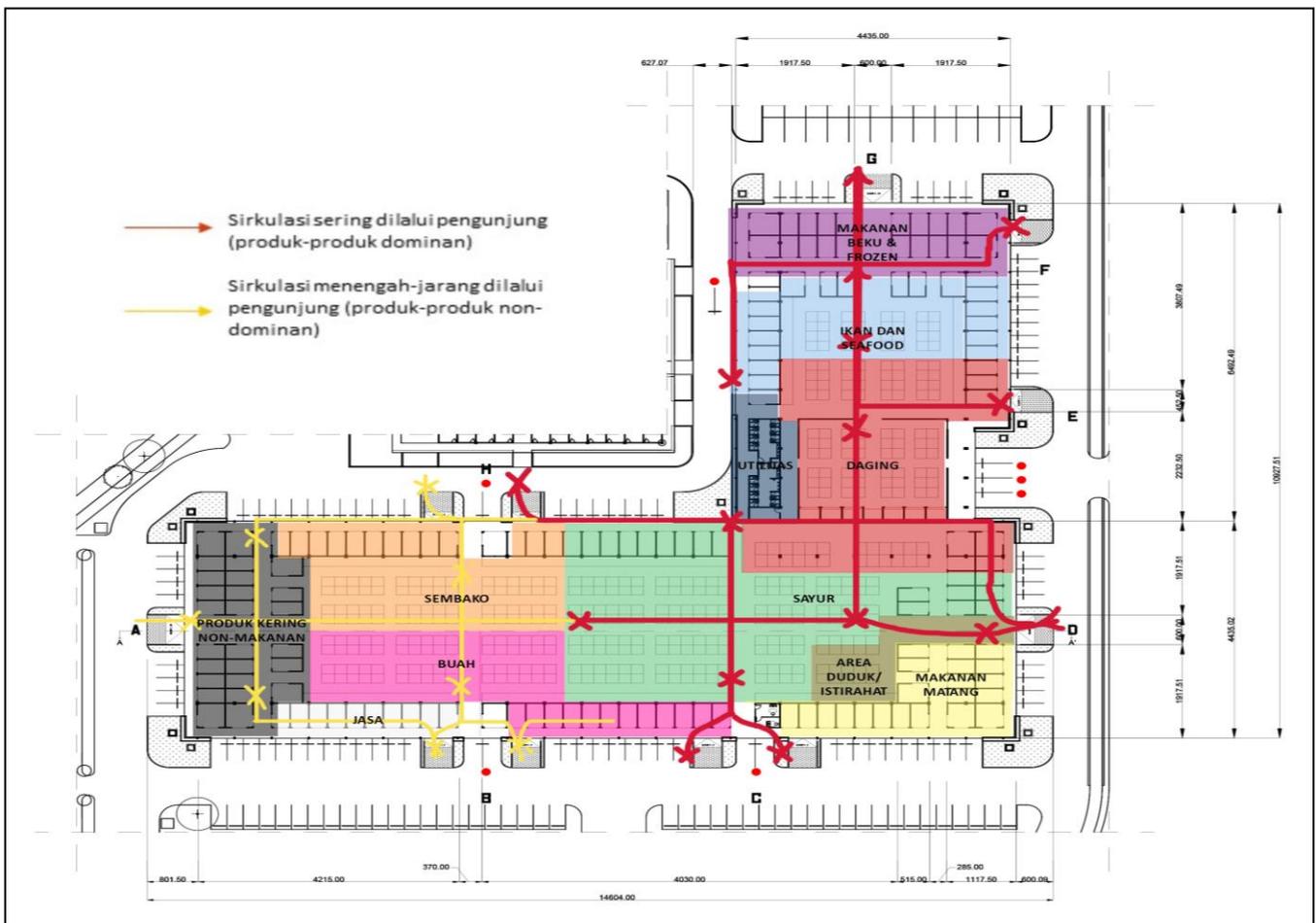
Dari jajak pendapat yang telah dilakukan, peneliti dapat mengerti sudut pandang pengguna pasar tradisional secara lebih dekat. Seperti misalnya, keinginan mereka untuk diadakan area duduk dan beristirahat saat lelah berbelanja. Selain itu, ada juga keinginan pengguna mengenai lokasi area produk tertentu dibandingkan dengan produk yang lain, sebagai contoh produk non-makanan sebaiknya ditempatkan jauh dari produk makanan.

Adapun kecenderungan produk yang dicari konsumen juga berperan besar dalam membentuk konektivitas ruangan. Sebagai contoh, karena produk tertinggi yang dicari pengguna adalah sayur, daging, dan ikan, maka ketiga area produk tersebut harus diletakkan berdekatan.

Tingkat pencarian produk juga berperan membentuk luasan area. Sebagai contoh banyak pengguna yang membutuhkan sayur, maka area sayurlah yang sebaiknya

paling luas untuk menampung lebih banyak pedagang.

Dalam merumuskan desain interior yang tepat untuk revitalisasi pasar tradisional pun sebaiknya aplikatif, yakni dibawa ke objek kasus. Pada penelitian ini, objek kasusnya adalah gedung Puspa 1 dan 2, Puspa Agro Jatim. Pada proses jajak pendapat, *brief* tentang objek kasus pun harus disampaikan kepada responden. Selain itu, juga dibuat pertanyaan-pertanyaan yang merujuk pada aplikatif desain pada objek kasus tersebut. Kecenderungan persepsi responden terhadap gambaran revitalisasi objek kasus juga dijadikan referensi dalam mendesain. Sebagai contoh adalah *style* interior yang paling sesuai menurut responden untuk diterapkan di pasar tradisional, utamanya pada objek kasus tersebut juga dapat digunakan sebagai acuan *programming*. Pada penelitian ini, responden memilih *style* yang minimalis, modern, dan simpel, sehingga pada proses *programming* dirumuskan warna-warna representatif zona serta bentuk pembagian area yang bercitra modern. Peneliti menyadari bahwa hasil penelitian ini memiliki *scope* yang luas secara teoretis, namun perlu disesuaikan sesuai karakter kasus/aplikatif. Metode penelitian dan pendekatan mendesain dapat digunakan dalam proses revitalisasi pasar tradisional lainnya. Akan tetapi, detail *programming* sebaiknya disesuaikan dengan kondisi objek kasus yang akan direvitalisasi, sebab kebutuhan detail setiap objek kasus berbeda. Sebagai contoh, pasar yang memiliki citra vernakular maka responden akan memilih penerapan *style* yang lebih tradisional.



Gambar 7. Usulan zoning berdasarkan programming

IV. KESIMPULAN/RINGKASAN

Penelitian ini bertujuan merumuskan rekomendasi desain yang tepat untuk revitalisasi pasar tradisional, khususnya pada objek kasus gedung Puspa 1 dan 2 di Puspa Agro Jatim.

Revitalisasi desain interior pasar tradisional sangat penting untuk memperbaiki kualitas aktivitas pengguna. Akan tetapi, revitalisasi hendaknya direncanakan dengan tepat sesuai dengan keinginan pengguna. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengetahui keinginan pengguna adalah melalui jajak pendapat. Hasil jajak pendapat dapat dijadikan acuan dalam mengajukan usulan desain untuk revitalisasi tersebut, sebagaimana dalam penelitian ini.

Meskipun proses jajak pendapat telah berhasil mengambil sampel dari berbagai kota, mayoritas responden masih berasal dari pulau Jawa sehingga sampel kurang variatif. Selain itu, jumlah sampel yang hanya 35 responden memungkinkan adanya *output* penelitian yang cenderung sempit. Namun, hasil kuesioner dapat digunakan sebagai acuan mendesain dengan variabel yang ditetapkan. Diharapkan penelitian-penelitian di masa mendatang untuk merevitalisasi pasar tradisional melalui proses jajak pendapat bisa mengambil responden yang lebih banyak dan bervariasi serta memperkaya variabel sebagai tolak ukur mendesain.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ghapar, M. H. A., Zakariya, K. Harun, N. H. & Zen, I. (2016). *Factors Influencing the Change in the Sense of Place of Markets in Urban Regeneration*. Middle-East Journal of Scientific Research, vol. 24, no. 2, pages 353-358.
- [2] Kim, J. I., Lee, C. M. & Ahn, K. H. (2024). *Dongdaemun, a traditional market place wearing a modern suit: the importance of the social fabric in physical redevelopment*. Habitat International, vol. 28, no. 1, pages 143-161.
- [3] Zhong, S., Crang, M. & Zeng, G. (2019). *Constructing freshness: the vitality of wet markets in urban China*. Agriculture and Human Values, vol. 37, pages 175-185.
- [4] X. Qi, Z. Si, T. Zhong, X. Huang, & J. Crush. (2019). *Spatial determinants of urban wet market vendor profit in Nanjing, China*. Habitat International, vol. 94.
- [5] Sahban, H. & Perwira, I. (2018). *Empowerment of Traders and Traditional Market Potential Development in Indonesia*. International Journal of Innovative Science and Research Technology, vol. 3, no. 1.
- [6] Nasution, A. D. & Pertiwi, M. R. (2017). *Traditional Market Design in Transit Oriented Development Area (TOD) in Pinang Baris*. International Journal of Architecture and Urbanism, vol. 1, no. 1.
- [7] Davey, J. (2008). *Educating Design Intuition: A Survey of Problem Solving Methods Used in Architecture and Interior Design Studios*. Journal for Workforce Education and Development, vol. 3, no. 1.
- [8] Celaschi, F., Celi, M. & García, L. M. (2011). *The Extended Value of Design: An Advanced Design Perspective*. Design Management Journal, vol. 6, no. 1, pages 6-15.
- [9] Yoon, J. K., Desmet, P. M. A. & Van der Helm, A. (2012). *Design for Interest: Exploratory Study on a Distinct Positive Emotion in Human-Product Interaction*. International Journal of Design, vol. 6, no. 2.
- [10] Ratodi, M. (2015). *Diktat Metode Perancangan Arsitektur*. Universitas Islam Negeri Surabaya.
- [11] Emmons, P. (1998). *The Cosmogony of Bubble Diagram*. 86th ACSA Annual Meeting Proceedings, Constructing Identity, pages. 420-425.