

PENERAPAN METAFORA KOMBINASI PADA PASAR KERAJINAN DAN KULINER DI PURBALINGGA

Nazih Hilyatul Afkar, Widi Suroto, Samsudi
Prodi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Sebelas Maret Surakarta
hizanrakfa@gmail.com

Abstrak

Pokok permasalahan Pasar Kerajinan dan Kuliner adalah kebutuhan sirkulasi yang mampu menjangkau seluruh fasilitas pasar dengan ditunjang bentuk dan tampilan yang menarik. Sirkulasi yang tidak menjangkau seluruh fasilitas pasar membuat kegiatan pasar membuat kegiatan pasar tidak berjalan maksimal. Pasar Kerajinan dan Kuliner memerlukan metode desain untuk memacu masyarakat mengunjungi pasar dan menjangkau seluruh fasilitas pasar. Menanggapi hal tersebut, maka diterapkan prinsip desain arsitektur metafora kombinasi untuk perancangan Pasar Kuliner dan Kerajinan. Metafora kombinasi merupakan metafora gabungan antara metafora konkret dan abstrak dengan konsep serta visual yang saling mengisi. Metode penelitian yang digunakan adalah metode apresiatif yang dilakukan secara deskriptif kualitatif. Metode apresiatif memiliki 3 tahap yaitu tahap konsep, tahap transformasi, dan tahap fisik produk. Tahap konsep adalah tahap perumusan gagasan dan ide. Tahap transformasi adalah tahap perumusan kriteria desain. Tahap fisik produk adalah tahap terjadinya sintesa dan apresiasi. Unsur perancangan di Pasar Kuliner dan Kerajinan yang menerapkan metafora kombinasi adalah sirkulasi, tatanan massa, bentuk, dan struktur. Metafora diterapkan dengan mengambil komponen fisik terkait batu akik dan komponen non-fisik berupa kesan-kesan batu akik yang dibawa.

Kata kunci: *arsitektur metafora, metafora kombinasi, pasar.*

1. PENDAHULUAN

Pasar adalah seperangkat pembeli aktual dan potensial dari sebuah produk atau jasa (Kotler & Armstrong, 1999). Kuliner berarti masakan atau makanan (KBBI, 2013). Kerajinan adalah hal yang berkaitan dengan buatan tangan atau kegiatan yang berkaitan dengan barang yang dihasilkan melalui keterampilan tangan (KBBI, 2013). Purbalingga adalah sebuah kecamatan perkotaan yang juga merupakan pusat pemerintahan Kabupaten Purbalingga.

Sektor perdagangan menjadi salah satu aspek utama perekonomian Purbalingga, dilihat dari grafik jumlah pengunjung pasar yang meningkat tiap tahunnya. Pada tahun 2013 terdapat 919,739 orang, pada tahun 2014 terdapat 1,058,546 orang dan pada tahun 2015 terdapat 1,179,089 orang yang mengunjungi pasar (Dinperindag, 2017). Kuliner dan kerajinan Purbalingga menjadi produk andalan dalam kegiatan perdagangan di Purbalingga. Terdaftar lebih dari 20 jenis kuliner khas dan 15 jenis kerajinan khas Purbalingga dengan grafik penjualan yang terus meningkat tiap tahunnya (UMKM, 2017). Banyaknya festival jajanan dan budaya di Purbalingga menjadi salah satu faktor berkembang pesatnya perdagangan kuliner dan kerajinan Purbalingga.

Di Purbalingga terdapat 50 pasar swalayan, 9 pusat perbelanjaan, 17 pasar umum, 1 pasar hewan, 1 pasar sepeda, dan 1 pasar ikan (BPS Jateng, 2013). Dari total 79 pasar yang terdapat di Purbalingga, tidak ada pasar khusus yang mewadahi kegiatan jual beli kuliner dan kerajinan. Tidak adanya fasilitas berupa pasar khusus kuliner dan kerajinan membuat pembeli kesulitan mencari produk kuliner dan kerajinan.

Pasar sering memiliki permasalahan seperti penumpukan kegiatan di satu bagian pasar karena sirkulasi yang tidak menjangkau seluruh fasilitas pasar. Bentuk pasar yang sering terkesan kumuh membuat pengunjung terutama usia muda enggan mengunjungi pasar. Bagian belakang dan ujung

pasar cenderung sepi pembeli sehingga penjual tidak mau menjual di salah satu bagian pasar tersebut. Selain itu, sirkulasi yang sempit dan tidak jelas antara sirkulasi pengunjung dengan servis seperti *loading dock* juga menjadi masalah tersendiri.

Berangkat dari potensi dan fenomena tersebut, keberadaan Pasar Kuliner dan Kerajinan di Purbalingga dapat mendorong berkembangnya produk kuliner dan kerajinan Purbalingga. Selain itu Pasar Kuliner dan Kerajinan dapat menjadi wadah promosi untuk produk kuliner dan kerajinan Purbalingga. Pasar Kuliner dan Kerajinan dapat memudahkan masyarakat mengenal dan menjual-belikan produk kuliner dan kerajinan Purbalingga. Dalam segi ekonomi, Pasar Kuliner dan Kerajinan tentunya dapat menjadi sumber keuntungan bagi para pedagang produk kuliner dan kerajinan. Pasar Kuliner dan Kerajinan juga dapat menjadi *promotor* kota Purbalingga dengan mengenalkan produk kuliner dan kerajinan khas.

Metode desain yang dipilih untuk objek rancangan Pasar Kuliner dan Kerajinan adalah metafora. Penerapan metafora di objek rancangan dapat membuat bangunan mudah ditemukan, menarik pengunjung, dan menarik pengunjung untuk menjangkau seluruh fasilitas bangunan. Metafora merupakan sebuah kode yang ditangkap pada suatu saat oleh pengamat dari suatu objek dengan mengandalkan objek yang lain karena adanya kemiripan (Jencks, 1977). Terdapat 3 jenis arsitektur metafora yaitu metafora konkret, abstrak, dan kombinasi. Metafora konkret adalah metafora yang nyata dan dapat dilihat sekaligus dirasakan dari suatu karakter visual atau material. Metafora abstrak adalah metafora tidak bisa diraba dan dilihat tapi dapat dirasakan. Metafora kombinasi adalah metafora yang menggabungkan metafora konkret dan abstrak dengan konsep dan visual saling mengisi.

Perancangan Pasar Kuliner dan Kerajinan menerapkan metode desain metafora kombinasi. Unsur perancangan yang menerapkan metafora kombinasi adalah sirkulasi, tatanan massa, bentuk, dan struktur. Penerapan metafora kombinasi bertujuan untuk menarik pengunjung, membuat bangunan mudah ditemukan, dan menarik pengunjung untuk melewati seluruh fasilitas bangunan.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode apresiatif yang dilakukan secara deskriptif kualitatif. Metode apresiatif berpusat di apresiasi produk yang melahirkan kesetaraan pemahaman antara pengguna dengan perancang dalam memaknai aplikasi metafora. Perancangan dimulai dari tahap ide/gagasan berupa penggalan potensi, pembuatan gagasan awal, perumusan masalah, dan pengumpulan data. Sumber data primer berupa hasil pengamatan, wawancara, dan dokumentasi foto. Objek pengamatan berupa pasar-pasar di Purbalingga sebagai referensi desain. Wawancara ditujukan ke Dinas Perindustrian dan Perdagangan Purbalingga (Dinperindag) dan UMKM Purbalingga. Sumber data sekunder yang digunakan adalah kajian mengenai pasar, kuliner, kerajinan, serta hal-hal mengenai kriteria desain, peraturan, dan standar rancang pasar. Sumber data sekunder didapat melalui tinjauan pustaka berupa buku, jurnal, ataupun artikel terkait.

Setelah data terkumpul dilanjutkan ke tahap transformasi berupa penentuan kriteria desain dan analisis pemrograman. Hasil dari analisa kemudian disintesis di tahap fisik produk dengan menggabungkan seluruh hasil analisa untuk mencapai tujuan dan menyelesaikan permasalahan desain yang telah ditentukan. Hasil sintesis kemudian dikembangkan menjadi bentuk fisik yang diapresiasi berdasarkan konsep.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Unsur perancangan di Pasar Kuliner dan Kerajinan yang menerapkan metafora kombinasi adalah sirkulasi, tatanan massa, bentuk, dan struktur. Objek dasar yang menjadi acuan penerapan metafora adalah cincin batu akik (Gambar 1). Cincin batu akik dipilih dengan pertimbangan bahwa cincin batu akik merupakan salah satu kerajinan khas Purbalingga yang dikenal hampir seluruh lapisan

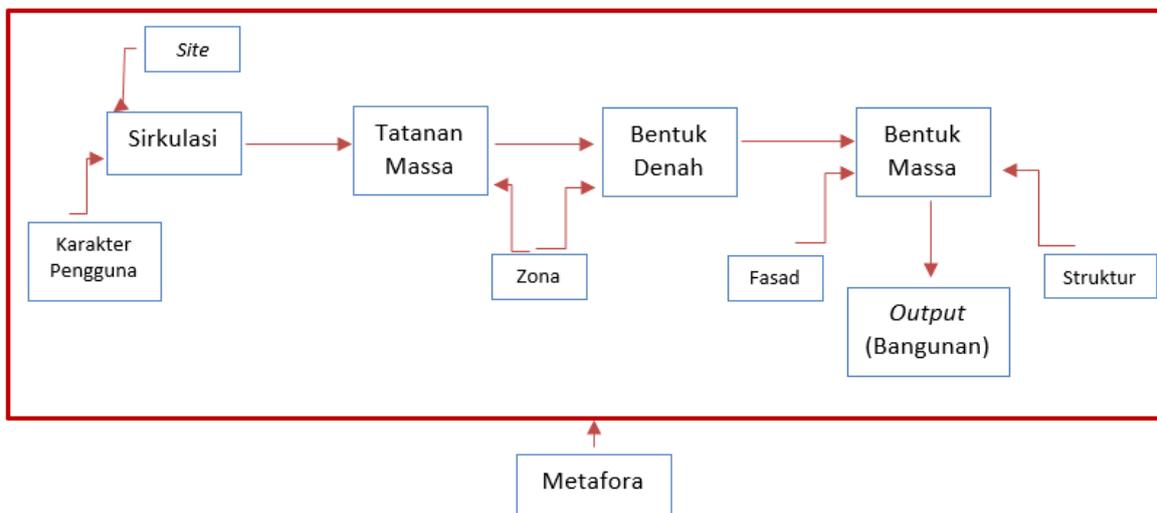
masyarakat. Kesan-kesan yang dimiliki batu akik juga menjadi acuan penerapan metafora di Pasar Kuliner dan Kerajinan.



Gambar 1. Cincin Batu Akik

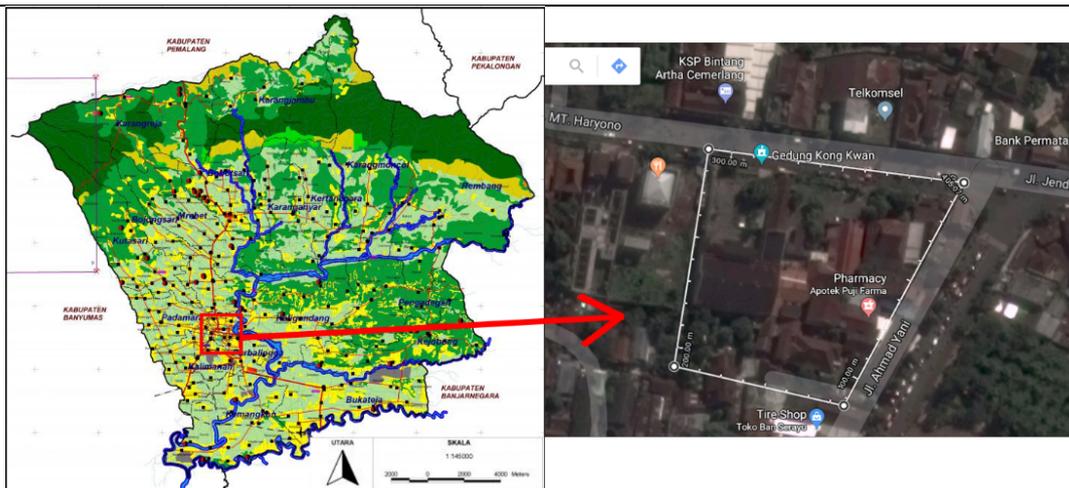
Sumber: <http://saungbatu.blogspot.com/>

Penerapan metafora dapat dilakukan dengan berbagai cara tergantung tujuan yang ingin dicapai dan permasalahan yang perlu diselesaikan melalui pendekatan metafora. Permasalahan objek rancangan Pasar Kuliner dan Kerajinan adalah kebutuhan sirkulasi yang mampu menjangkau seluruh fasilitas bangunan. Selain itu, pasar juga membutuhkan bentuk dan tampilan yang dapat menarik pengunjung. Permasalahan pasar tersebut diselesaikan menggunakan penerapan metafora dengan pola pikir seperti yang dapat dilihat pada gambar (Gambar 2).



Gambar 2. Pola Pikir Perencanaan dan Perancangan Pasar Kuliner dan Kerajinan

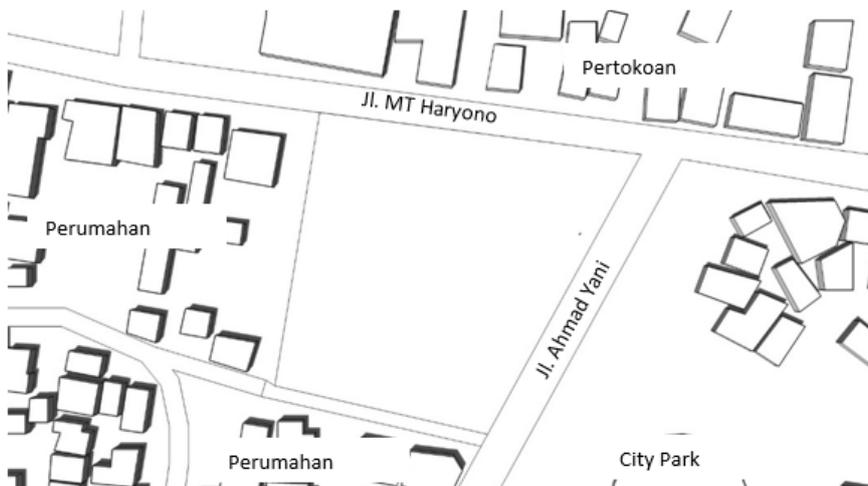
Site dan karakter pengguna menjadi faktor penting dalam perencanaan Pasar Kuliner dan Kerajinan. Pasar Kuliner dan Kerajinan berlokasi di Jalan Ahmad Yani, Kabupaten Purbalingga, Provinsi Jawa Tengah (Gambar 3). Site terpilih berada di zona pengembangan ekonomi yang strategis untuk pengembangan bisnis kuliner (Dinperindag, 2017).



Gambar 3. Lokasi Pasar Kuliner dan Kerajinan

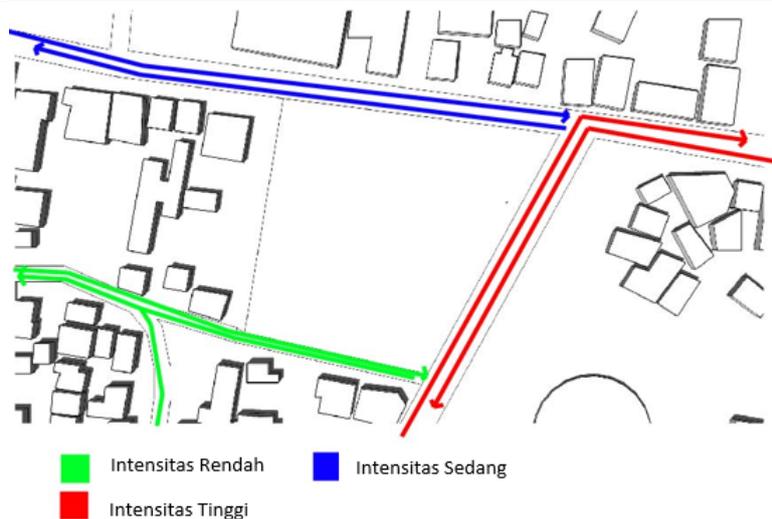
Sumber : <https://dpupr.purbalinggakab.go.id/penataan-ruang/peta-pola-ruang/>

Site terpilih memiliki luas ± 13.249,86 m². Site memiliki batas utara berupa jalan MT. Haryono dan area pertokoan. Bagian timur site berbatasan dengan Jalan Ahmad Yani dan Usman Janatin City Park. Bagian selatan site berbatasan dengan pemukiman warga. Bagian barat site berbatasan dengan pemukiman warga (Gambar 4).



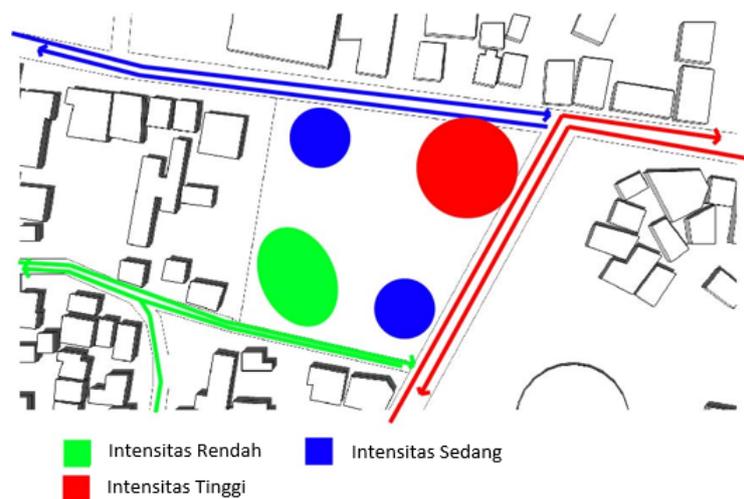
Gambar 4. Kondisi Site Pasar

Jalur sirkulasi dan intensitas kendaraan yang melewati sekitar lokasi pasar dapat diketahui dari pengamatan yang dilakukan di site terpilih. Intensitas kendaraan di jalan Ahmad Yani memiliki intensitas kendaraan lebih tinggi dibandingkan intensitas kendaraan di Jalan MT.Haryono. Intensitas kendaraan paling rendah berada di sisi barat site karena merupakan jalan kecil area perumahan (Gambar 5).



Gambar 5. Intensitas Kendaraan di sekitar Pasar

Dengan mengetahui intensitas kendaraan yang berada di sekitar lokasi, *point of interest* dari *site* dapat ditentukan. *Point of interest* dari *site* berpengaruh terhadap peletakan pintu masuk dan keluar, peletakan massa, dan penentuan orientasi bangunan. *Point of interest* ditentukan dari rata-rata intensitas *view* ke dalam *site* (Gambar 6).



Gambar 6. Intensitas *View* ke dalam *Site*

Jalur masuk dan keluar pasar dapat ditentukan dari informasi jalur sirkulasi dan intensitas kendaraan pada *site*. Jalur masuk dan keluar pasar harus mudah ditemukan dan tidak menyebabkan kemacetan. Pasar Kuliner dan Kerajinan menggunakan 3 jalur masuk. Apabila hanya ada 1 jalur masuk di *point of interest* dengan jalur keluar di sisi lain, pengguna akan sulit masuk area pasar karena *site* dijepit 2 jalan raya. Adanya beberapa jalur masuk dapat membantu pengguna mencapai seluruh fasilitas pasar. Selain itu, adanya beberapa jalur masuk dapat menghilangkan kesan belakang bangunan. Pemaksaan 1 jalur masuk dan keluar dapat membuat sirkulasi menjadi terlalu panjang.

Terdapat 3 jalur masuk Pasar Kuliner dan Kerajinan serta satu jalur masuk untuk pengelola dan servis. Jalur masuk 1 berada di sisi Jalan Ahmad Yani yang merupakan jalan raya dengan intensitas kendaraan tinggi. Jalur masuk 2 berada di sisi Jalan MT Haryono dan jalur masuk 3 berada di *point of interest* dari *site* (Gambar 7). Dengan ditentukannya jalur masuk dan keluar, maka sirkulasi makro

dapat terbentuk. Sirkulasi makro terbentuk dengan menghubungkan jalur-jalur masuk dengan jalur keluar.



Gambar 7. Letak Jalur Masuk Pasar

Sirkulasi menjadi dasar penentuan tatanan massa yang nantinya digunakan untuk membentuk denah. Karakter pengguna pasar mempengaruhi sirkulasi pasar. Karakter pengguna yang menjadi bahan pertimbangan pembentukan sirkulasi adalah penjual dan pembeli yang merupakan pengguna utama dari Pasar Kuliner dan Kerajinan. Karakter pembeli yang menjadi pertimbangan adalah pembeli ingin sirkulasi yang dekat, lebar, dan mudah mencapai fasilitas. Karakter penjual yang menjadi pertimbangan adalah penjual ingin jarak antara parkir, *loading dock*, dan kios dekat. Penjual selalu mengikuti pembeli karena setiap ada pembeli pasti ada penjual.

Pembentukan sirkulasi Pasar Kuliner dan Kerajinan dimulai dari pemetaan sirkulasi pembeli. Pasar Kuliner dan Kerajinan mengkonsepkan pengurangan jarak antara pembeli dengan penjual. Pembeli dibebaskan menuju ke tiap fasilitas baik dengan kendaraan ataupun berjalan kaki (Gambar 8). Dengan membebaskan kendaraan masuk pasar, pembeli dapat dengan mudah keluar masuk area pasar. Selain itu, masyarakat yang sekadar melewati pasar dapat melihat kegiatan pasar sehingga secara tidak langsung promosi produk kuliner dan kerajinan pasar terjadi. Meskipun begitu, kegiatan pembeli didominasi kegiatan yang dilakukan dengan berjalan kaki sehingga sirkulasi pasar terbentuk berdasarkan sirkulasi pembeli yang berjalan kaki.



Gambar 8. Sirkulasi Pembeli Pasar

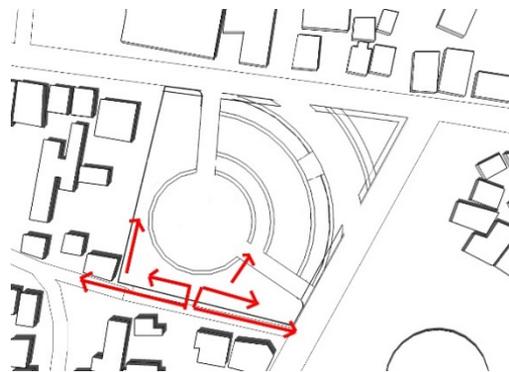
Sirkulasi penjual mengikuti sirkulasi pembeli dengan meletakkan sirkulasi penjual berdampingan dengan sirkulasi pembeli (Gambar 9). Jarak antara *loading dock* dengan kios dagangan dibuat sedekat mungkin, karena pedagang selalu mencari kios yang dekat dengan *loading dock*. Dengan mendekatkan sirkulasi penjual dengan pembeli, suasana pasar menjadi lebih kuat. Kedekatan

dan rasa akrab antara penjual dengan pembeli dapat terbentuk. Sirkulasi penjual memiliki beberapa akses khusus menuju *loading dock*.



Gambar 9. Sirkulasi Penjual

Sirkulasi pengelola dan servis berada di sisi barat dan selatan bangunan. Pengelola memiliki akses langsung dari jalan perumahan tanpa mengganggu sirkulasi penjual dan pembeli. Pengelola diberi akses menuju pasar agar memudahkan pengelolaan (Gambar 10).



Gambar 10. Sirkulasi Pengelola Pasar

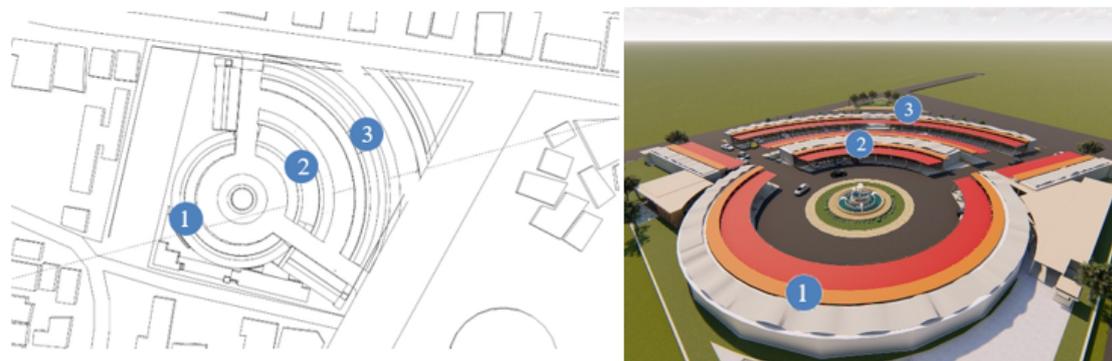
Pasar Kuliner dan Kerajinan menerapkan metafora konkret dengan merepresentasikan bentuk cincin batu akik secara horizontal ke bentuk dasar sirkulasi pembeli. Bentuk sirkulasi pembeli didominasi lingkaran dan jalur lengkung (Gambar 11).



Gambar 11. Penerapan Metafora di Sirkulasi Pasar

Tatanan massa Pasar Kuliner dan Kerajinan mengikuti sirkulasi penjual dan pembeli. Massa ditata menggunakan tipologi radial konsentris atau radial terpusat. Massa tersebar melingkar namun mengarahkan ke 1 titik (Gambar 12). Massa dipisahkan menjadi 3. Setiap massa memiliki jenis produk

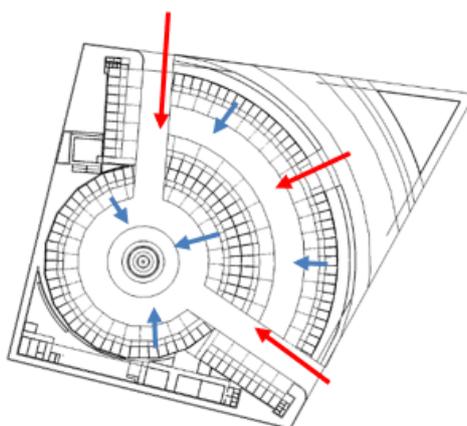
tersendiri yang membebaskan pengguna menuju ke tiap massa dan memudahkan pengguna menemukan produk yang diinginkan. Penataan massa seperti ini difungsikan sebagai penegas bahwa terdapat 3 jalur masuk untuk pengguna. Pengguna tidak mungkin masuk area pasar lewat jalur lain selain 3 jalur masuk pasar. Massa yang ramping dan berdampingan langsung dengan jalan membuat pengguna mudah untuk keluar ke area yang aman apabila terjadi bencana.



Gambar 12. Situasi dan Perspektif Pasar

Massa 1 merupakan massa utama pasar yang membentang sepanjang sirkulasi pasar. Massa 3 merupakan massa tempat jalur masuk khusus pejalan kaki berada. Massa 3 memberi batas sirkulasi agar tidak terlalu panjang. Massa 2 merupakan pembatas agar sirkulasi tidak terlalu pendek (Gambar 12). Sirkulasi yang terlalu pendek perlu dihindari karena mengakibatkan beberapa area pasar tidak dilewati pembeli. Tata massa seperti ini dapat menghilangkan kesan bagian belakang bangunan, karena sepanjang melewati area pasar pengguna seolah selalu melihat muka bangunan.

Metafora abstrak diterapkan di tipologi tata massa pasar dan orientasi bangunan. Harapan terhadap terlindungi serta terjaganya kuliner dan kerajinan Purbalingga direpresentasikan dengan tipologi radial konsentris. Tipologi ini menggambarkan 1 titik pusat yang dikelilingi massa-massa yang mengarahkan pengguna menuju pusat. Kuliner dan kerajinan purbalingga direpresentasikan sebagai pusat pasar dan massa di sekelilingnya sebagai pelindung. Selain itu orientasi kios menuju pusat merepresentasikan kegiatan jual-beli yang menjaga kuliner dan kerajinan Purbalingga selalu ada (Gambar 13).



Gambar 13. Orientasi Kios Pasar

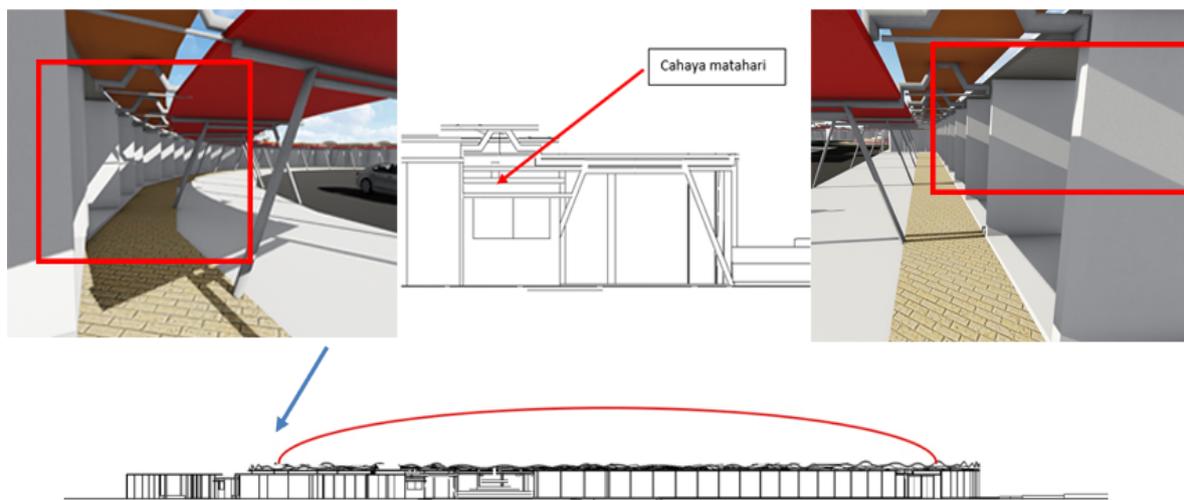
Bangunan Pasar Kuliner dan Kerajinan dirancang menjadi bangunan dengan 1 lantai saja. Selain untuk mendekatkan jarak antara *loading* dock dengan kios, pasar dibuat 1 lantai untuk menghindari adanya kios di lantai 2 yang biasanya sepi pengunjung (Gambar 14). Bangunan memiliki

tinggi 3,5 meter agar sirkulasi udara maksimal. Selain itu, lebar jalan untuk kendaraan yang melewati pasar dibuat 10 meter agar tidak terjadi kemacetan.



Gambar 14. Tampak Timur Pasar

Bentuk bangunan Pasar Kuliner dan Kerajinan merepresentasikan bentuk cincin batu akik. Bangunan Pasar Kuliner dan Kerajinan tidak secara langsung merepresentasikan bentuk cincin batu akik ke bentuk bangunan. Representasi cincin batu akik diwujudkan dengan memberi bentuk imajinatif yang dapat dirasakan ketika pengguna memasuki area pasar. Atap bangunan memiliki segmen dengan ketinggian berbeda yang membuat cahaya matahari menghasilkan garis lengkung imajinatif yang membungkus pasar (Gambar 15).



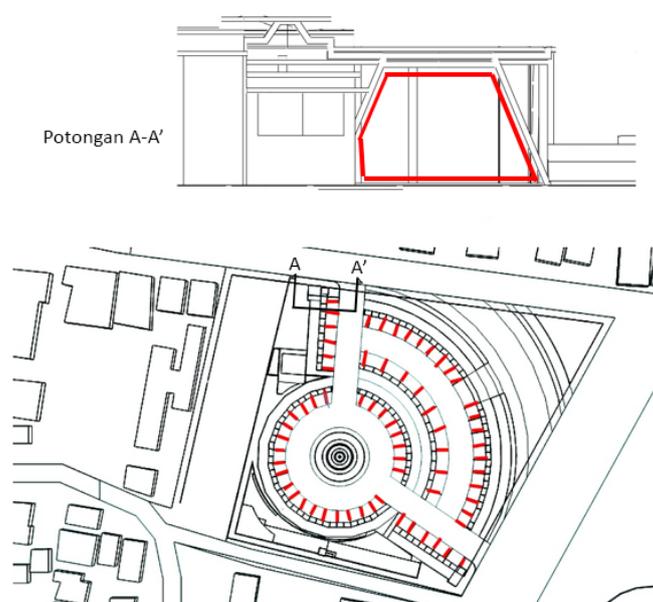
Gambar 15. Penerapan Metafora di Atap Pasar

Terdapat penambahan ornamen berupa kaca yang memantulkan cahaya ketika pengguna melihatnya dari dalam area pasar. Ornamen ini ditambahkan agar memperkuat representasi cincin batu akik di Pasar Kuliner dan Kerajinan. Ornamen kaca ini bertujuan membuat pengguna merasa seperti berada di dalam sebuah cincin batu akik dengan cahaya yang dipantulkan ke berbagai arah. Ornamen ini diletakkan sepanjang atap massa kios kuliner dan kios batu dan keramik untuk memunculkan bentuk imajinatif batu akik. Terdapat ornamen kaca sepanjang muka bangunan yang mengarah ke jalan sebagai representasi batu akik di eksterior pasar (Gambar 16).



Gambar 16. Penerapan Metafora di Ornamen Eksterior dan Interior Pasar

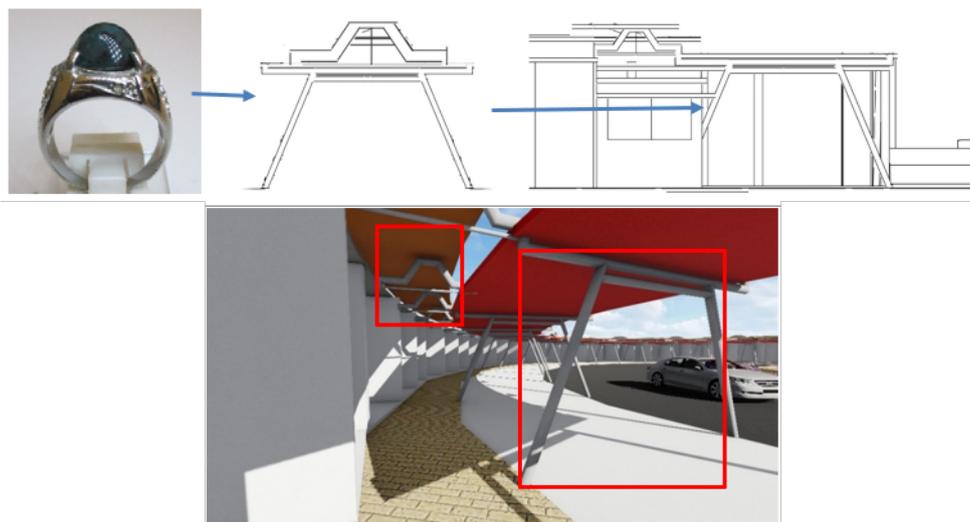
Struktur kolom bangunan Pasar Kuliner dan Kerajinan difungsikan sebagai penegas batas antara parkir dan *loading dock* dengan jalan. Struktur kolom dibuat berjejer dengan jarak 6 meter tiap kolom ini ditata sepanjang pasar membentuk lorong. Struktur kolom ini juga berfungsi untuk mengarahkan pembeli melewati seluruh area pasar. Struktur kolom ini memudahkan pengunjung mengetahui arah parkir serta membatasi jumlah kendaraan yang parkir di satu area (Gambar 17).



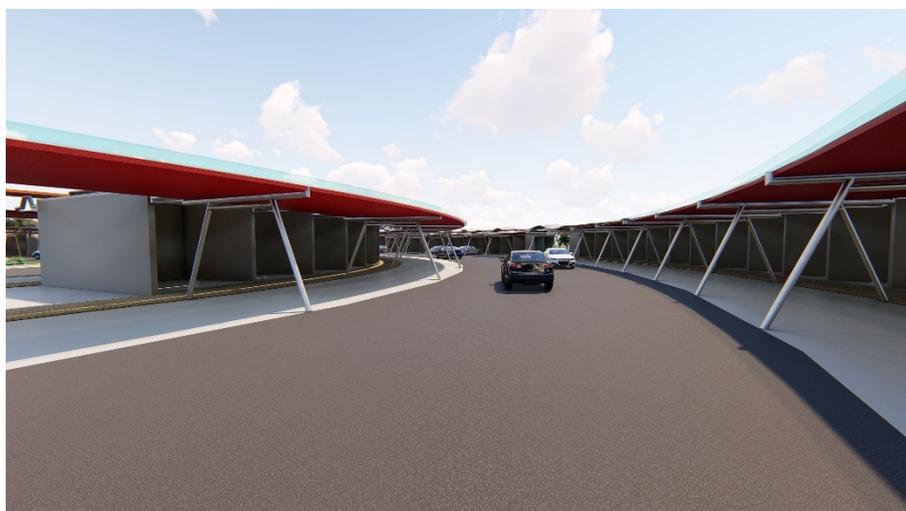
Gambar 17. Potongan dan Denah Kolom Pasar

Terdapat penerapan metafora di struktur bangunan dengan merepresentasikan cincin batu akik di setiap kombinasi kolom (Gambar 18). Struktur kolom dibuat tipis agar pengguna dapat melihat

hampir ke seluruh fasilitas bangunan tanpa penghalang yang berlebih. Hal ini memperbesar kemungkinan pembeli tertarik mengunjungi setiap bagian pasar (Gambar 19).



Gambar 18. Penerapan Metafora di Kolom Pasar



Gambar 19. Perspektif Pasar

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Pasar Kuliner dan Kerajinan adalah wadah kegiatan jual beli khusus kuliner dan kerajinan Purbalingga. Berdasarkan analisis, permasalahan Pasar Kuliner dan Kerajinan dapat diatasi dengan penerapan arsitektur metafora. Metafora yang digunakan adalah metafora kombinasi dengan menggabungkan antara metafora konkret dan metafora abstrak. Metafora kombinasi memiliki konsep dan visual yang saling mengisi. Penerapan metafora kombinasi di Pasar Kuliner dan Kerajinan terdapat di sirkulasi, tatanan massa, bentuk, dan struktur. Penerapan metafora di Pasar Kuliner dan Kerajinan mengambil bentuk dasar batu akik dan kesan yang dibawanya.

Hasil dari penerapan metafora kombinasi di Pasar Kuliner dan Kerajinan adalah membuat bangunan mudah ditemukan, menarik pengunjung, dan menarik pengunjung meenjangkau seluruh fasilitas bangunan. Penerapan metafora kombinasi di Pasar Kuliner dan Kerajinan menjawab pokok permasalahan yaitu kebutuhan sirkulasi pasar yang mampu menjangkau seluruh fasilitas bangunan.

Sedikitnya penghalang pandangan dan sirkulasi membuat pengunjung dapat dengan mudah melihat fasilitas pasar dan menjangkaunya. Selain itu, representasi cincin batu akik ke bentuk pasar menarik pengunjung mengunjungi setiap bagian pasar.

REFERENSI

- BPS Jateng. (2013). *Banyaknya Pasar Menurut Kabupaten/Kota dan jenis Pasar di Jawa Tengah*. Diambil kembali dari <https://jateng.bps.go.id/statictable/2015/02/10/997/banyaknya-pasar-menurut-kabupaten-kota-dan-jenis-pasar-di-jawa-tengah-tahun-2013.html>
- Dinperindag. (2017, April). (N. H. Afkar, Pewawancara) Purbalingga.
- Jencks, C. (1977). *The Language of Post Modern Architecture*. New York: Rizzoli.
- KBBI. (2013). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Diambil kembali dari <http://kbbi.web.id>
- Kotler, & Armstrong. (1999). *Prinsip - Prinsip Pemasaran*. Jakarta: Erlangga.
- UMKM. (2017, April). (N. H. Afkar, Pewawancara)