



Citation:

Wicaksono, E., Winnerdy, F., & Prayangga, A. S. (2024).
Pengembangan Kawasan Berkarakter Urban Crack melalui Desain
Pasar Tematik Berbasis Material Daur Ulang Kain di Ciakar,
Tangerang. *MARKA (Media Arsitektur Dan Kota) : Jurnal Ilmiah
Penelitian*, 7(2), 103-120.
<https://doi.org/10.33510/marka.2024.7.2.103-120>

Article Process

Submitted:
03/11/2023

Accepted:

30/12/2023

Published:

29/01/2024

Office:

Departement of Architecture
Matana University
ARA Center, Matana University Tower
Jl. CBD Barat Kav, RT.1,
Curug Sangereng, Kelapa Dua, Tangerang, Banten,
Indonesia



This is an open access article published under the CC-BY-SA license.

Original Paper

Pengembangan Kawasan Berkarakter *Urban Crack* melalui Desain Pasar Tematik Berbasis Material Daur Ulang Kain di Ciakar, Tangerang

Emanuel Agung Wicaksono^{1*}, Fernisia
Richtia Winnerdy², Angeline Sie Prayangga³

^{1, 2, 3} Univesitas Pelita Harapan

*emanuel.wicaksono@uph.edu

ABSTRACT

Ciakar Village, located in Panongan sub-district, Tangerang Regency, Banten, experienced significant physical spatial development, namely land use change from agriculture to settlements. The phenomenon of urban crack emerged as a result of this development. Urban crack refers to a narrow area hidden behind a prosperous and once thriving area that no longer has energy and is intrinsically characterized by emptiness. Urban crack in Ciakar village is triggered by the gated community system in the housing clusters that flank the site, resulting in street space that tends to be unmanaged and neglected which is then utilized wildly for plantations, kiosks, garbage disposal areas because there is no control and supervision.

The Ciakar village government plans to activate and revitalize this area by injecting a thematic market function that is expected to improve the quality of urban space as well as become an economic space for informal communities in improving their standard of living. The concept of a thematic market that combines culinary areas, shopping tours, educational tours, community activities by promoting local wisdom in the form of a park that can be built at an affordable cost. PKM UPH team contributed to propose the design of this thematic market. In the design process, there are two scales of design.

Micro-scale design produces affordable building materials by utilizing fabric-based recycled materials with experimental methods to produce prototypes. The macro-scale design produces architectural design ideas for the thematic market by considering the existing context. In this study, the team used qualitative research methods. Data were collected from activities: field observations and Forum Group Discussions (FGDs) involving Ciakar Village government officials and community members. The design method used was a participatory design approach.

Keywords: *urban crack, participatory design, thematic market, appropriate technology, recycling*

ABSTRAK

Desa Ciakar yang berada di kecamatan Panongan, Kabupaten Tangerang, Banten, mengalami perkembangan fisik spasial yang signifikan yakni perubahan tata guna lahan dari pertanian ke permukiman. Muncul fenomena urban crack akibat perkembangan ini. Urban crack mengacu pada area sempit yang tersembunyi di balik area yang makmur dan pernah berkembang tetapi saat ini tidak lagi memiliki energi dan secara intrinsik ditandai dengan adanya kekosongan. Urban crack di desa Ciakar dipicu oleh sistem gated community pada kluster perumahan yang mengapit tapak, sehingga menghasilkan ruang jalan yang cenderung tidak terolah dan diabaikan yang kemudian dimanfaatkan secara liar untuk perkebunan, kios, area

pembuangan sampah karena tidak terjadi kontrol dan pengawasan. Pemerintah desa Ciakar berencana mengaktifkan dan merevitalisasi kawasan ini dengan menginjeksikan fungsi pasar tematik yang diharapkan dapat memperbaiki kualitas ruang kota sekaligus menjadi ruang ekonomi masyarakat informal dalam peningkatan taraf kehidupannya. Konsep pasar tematik yang menggabungkan area kuliner, wisata belanja, wisata edukasi, kegiatan komunitas dengan mengangkat kearifan lokal dalam bentuk taman yang bisa dibangun dengan biaya terjangkau. Tim PKM UPH berkontribusi untuk mengusulkan desain pasar tematik ini. Dalam proses desain ada dua skala perancangan. Desain skala mikro menghasilkan material bangunan terjangkau dengan memanfaatkan material daur ulang berbasis kain dengan metode eksperimen hingga menghasilkan prototipe. Desain skala makro menghasilkan gagasan desain arsitektural pasar tematik dengan mempertimbangkan konteks yang ada. Dalam Penelitian ini, tim menggunakan metode penelitian kualitatif. Data dikumpulkan dari kegiatan: observasi lapangan dan Forum Group Discussion (FGD) dengan melibatkan perangkat pemerintahan Desa Ciakar dan warga masyarakat. Metode perancangan yang digunakan adalah pendekatan desain partisipatif.

Kata Kunci: *urban crack*, desain partisipatif, pasar tematik, teknologi tepat guna, daur ulang.

PENDAHULUAN

Desa Ciakar merupakan desa berpenduduk 20.000 jiwa yang berada di kecamatan Panongan, Kabupaten Tangerang, Banten, Indonesia. Pada mulanya desa ini didominasi area perkebunan dan pertanian. Namun seiring berjalannya waktu, karena kawasan ini dikelilingi sentra industri yang banyak menyerap tenaga kerja, desa ini kini didominasi oleh area permukiman, khususnya yang dikembangkan oleh salah satu pengembang swasta. Dampak dari pergeseran fungsi lahan dalam desa ini adalah terjadinya perubahan mata pencaharian; yaitu yang awalnya didominasi pertanian kini berkembang menjadi industri dan sektor non-formal.

Berdasarkan kajian yang kami lakukan, terdapat fenomena *urban crack*/retakan perkotaan pada lokasi ini. *Urban Crack* mengacu pada area sempit yang tersembunyi di balik area yang makmur dan pernah berkembang tetapi saat ini tidak lagi memiliki energi

dan secara intrinsik ditandai dengan adanya kekosongan (Li, et al 2018). Filsuf Dirk van Weelden mendeskripsikan tempat-tempat ini sebagai manifestasi dari kota yang tidak berfungsi; sebuah akumulasi dari pengalaman spasial yang berbeda tanpa tatanan yang mengikat, di mana bentuk dan kehampaan bertemu (Eeghem, et al 2011). Kondisi ini tampak sebagai kebalikan dari urbanisme (Gahse, Z. 1997). *Urban crack* merupakan zona transisi yang berada di antara batas konvensional perencanaan kota dan sering diberi label sebagai tanah terlantar (Steel et al. 2012). *Urban crack* ada 'di antara' waktu: ruang dengan masa lalu yang hidup dan penuh warna, tetapi saat ini tetap terbengkalai. Ini adalah momen historis-spasial di mana logika yang berbeda bertemu dan berkonflik.

Kegiatan negatif biasa terjadi di area *urban crack* karena area ini minim pengawasan dan cenderung tidak ada otoritas mengontrol. Area *urban crack* seringkali diabaikan oleh pihak berwenang ketidakjelasan statusnya. Keberadaan ruang-ruang sisa yang terabaikan seperti *urban crack* ini secara terus menerus menjadi tantangan bagi fungsi kota. *Urban crack* dapat dilihat sebagai ruang kota memiliki kemungkinan untuk menantang konsensus tentang hidup bersama untuk membuat ruang kota menjadi lebih 'publik' (Verschelden et al, 2012). Sebagai bagian dari kota yang terus berubah, dimana ruang ini ada yang dibangun dan dirobohkan, atau ada yang muncul dan menghilang, ruang-ruang ini secara teratur menunggu tujuan masa depan dalam konteks pembaruan kota. (Eeghem, et al 2011).

Fenomena *urban crack* yang ditemukan adalah pada area yang dulunya merupakan jalan desa yang menghubungkan antar rumah dan perkampungan sebagaimana foto satelit tahun 2005. Panjang koridor ini adalah sekitar 360m. Lebar jalan bervariasi di mana jalan terlebar berdimensi sekitar 13m dan jalan tersempit adalah sekitar 4m.



Lokasi Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) di daerah Desa Ciakar

Sumber gambar: Wikipedia & google earth

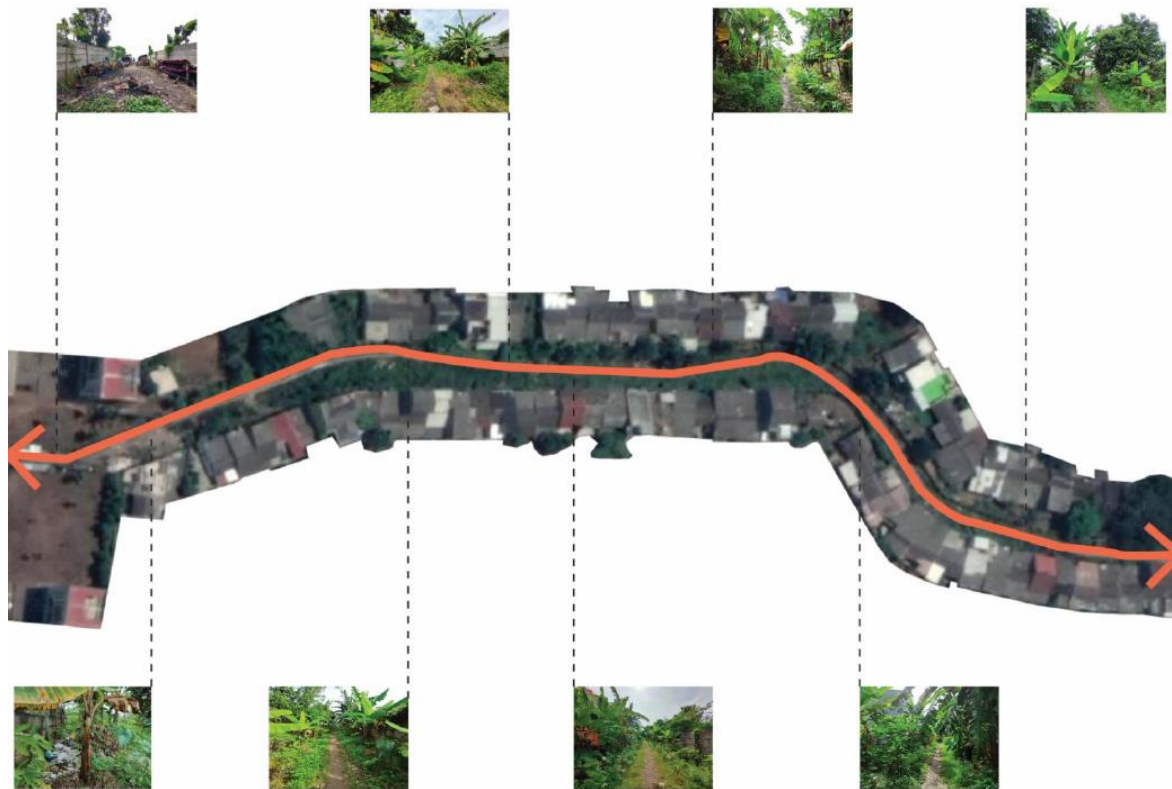
Berdasarkan citra satelit google earth, nampak terjadi perubahan fisik spasial yang diakibatkan beralih fungsinya lahan pertanian menjadi perumahan. Di tahun 2005, jalan ini masih merupakan akses utama penghubung antar kampung. Di tahun 2010, keberadaan jalan ini masih digunakan sebagai jalan tembus meskipun permukiman desa dan pertanian di sekitarnya dikonversi menjadi perumahan seiring dengan perkembangan perumahan baru. Di tahun 2015 infrastruktur jalan untuk menunjang perumahan baru semakin baik

seiring dengan pembangunan jalan bulevar. Keberadaan jalan bulevar yang lebih lebar dan mulus ini semakin membuat jalan desa tidak digunakan sebagai jalur akses karena jalan relatif sempit, tidak rata, dan kerap kali becek di saat hujan.



Citra Satelit Perkembangan Kawasan era tahun 2005, 2010, 2015, 2022
Sumber Gambar: google earth

Beberapa hal yang menyebabkan fenomena *urban crack* ini terjadi adalah pendekatan *gated community* oleh pengembang perumahan yang mengapit lokasi ini. Menurut Khamdevi, M. (2018) pendekatan *gated community* berpotensi menghasilkan turunya kualitas permukiman informal setempat menjadi kawasan kumuh. Pembangunan tembok beton yang memisahkan antara perumahan formal dan informal menghasilkan gap yang timpang dan tidak adanya *shared space*. Keberadaan tembok beton juga menghasilkan ruang antara dua buah permukiman dengan pendekatan *gated community* ini yang berupa jalan yang cenderung tidak terolah dan diabaikan. Hal ini memunculkan fenomena *no man's land*, yang kemudian dimanfaatkan secara liar untuk perkebunan dan kios, area pembuangan sampah karena tidak terjadi kontrol dan pengawasan.



Kondisi Tapak Eksisting Didominasi dengan Perkebunan Warga
Sumber gambar: dokumentasi tim PkM UPH

Dari hasil diskusi yang dilakukan bersama Pemerintah desa Ciakar berencana mengaktifkan dan merevitalisasi kawasan ini dengan menginjeksikan fungsi pasar. Pasar Tematik ini diharapkan dapat memperbaiki kualitas ruang kota yang ada, keberadaan pasar tematik bisa menjadi ruang ekonomi masyarakat informal dalam peningkatan taraf kehidupannya. Konsep pasar tematik yang menggabungkan area kuliner, wisata belanja, wisata edukasi, kegiatan komunitas dengan mengangkat kearifan lokal dalam bentuk taman yang bisa dibangun dengan biaya terjangkau.



Gambaran kegiatan masyarakat Ciakar yang berpotensi dikembangkan di Pasar Tematik
Sumber gambar: topibambu.com, suara.com, tirto.id

Agar mendapatkan desain yang tepat sasaran dan terjangkau, pendekatan teknologi tepat guna digunakan dengan memanfaatkan material tersedia banyak di sekitar tapak, mudah diolah, dengan teknologi yang mudah digunakan dan dimanfaatkan masyarakat. Di sekitar tapak, banyak sekali industri tekstil dan garmen yang menyediakan bahan baku kain sisa industri maupun permukiman yang menghasilkan sejumlah besar pakaian bekas akibat fenomena *fast fashion*. *Fast fashion* diartikan produk industri garmen yang ditujukan untuk jangka waktu pemakaian yang singkat didorong perilaku gaya hidup konsumtif masyarakat yang selalu mengikuti perubahan tren mode yang silih berganti. Hal ini direspon oleh produsen pakaian yang turut juga berlomba memproduksi pakaian musiman terbaiknya menggunakan menggunakan bahan baku yang berkualitas rendah, sehingga dijual dengan harga yang murah. Karena menggunakan bahan berkualitas rendah, maka produk tersebut tidak dapat bertahan lama.

Kain sisa industri maupun pakaian bekas yang berbahan dasar polyester yang tidak mudah terurai di alam berpotensi menciptakan pencemaran lingkungan yang signifikan. Muazimah, A., & Rani, F. (2020) menyebut Indonesia menjadi salah satu negara yang menghadapi berbagai masalah kerusakan ekologi mikrosistem dan sumber air. Hal itu ditandai dari temuan Pusat Riset Oseanografi Institut Pertanian Bogor (IPB), bahwa pencemaran mikro plastik di bagian tengah sungai Citarum berupa serat benang polister. Untuk mengurangi resiko pencemaran diusulkan menggunakan material bangunan daur ulang berbahan dasar kain dalam pengembangan gagasan Pasar Ciakar ini.

METODE PENELITIAN

Dalam proses desain ada 2 skala perancangan yakni skala mikro dan skala makro. Tujuan dari pengembangan desain skala mikro, adalah agar biaya pembangunan terjangkau, yaitu dengan memanfaatkan material daur ulang dengan menerapkan teknologi tepat guna. Metode yang digunakan dalam penelitian skala mikro ini adalah eksperimen menggunakan uji coba material dan eksplorasi, bentuk modul yang terkait erat dengan sistem sambungan melalui pembuatan prototipe. Dilakukan juga studi preseden material sejenis sebagai acuan dalam pengembangan prototipe ini. Analisis data dilakukan untuk menemukan cara implementasi metode dengan mendeskripsikan hal-hal yang terjadi pada saat penelitian.

Tujuan pengembangan desain skala makro adalah memformulasikan gagasan desain arsitektural pasar tematik dengan mempertimbangkan konteks yang ada. tim Pengabdian Masyarakat (PkM) Universitas Pelita Harapan menggunakan metode penelitian kualitatif. Data-data dikumpulkan dari kegiatan: observasi lapangan dan *Forum Group Discussion* (FGD) dengan melibatkan perangkat pemerintahan Desa Ciakar dan warga masyarakat yang diwakili karang taruna. Metode analisis yang digunakan adalah dengan mengkorelasikan kebutuhan dan keinginan warga dikaitkan konteks yang ada disekitar tapak sebagai masukan desain. Metode perancangan yang digunakan adalah pendekatan desain partisipatif. Metode ini menekankan perencanaan bersama komunitas untuk meningkatkan ikatan sosial dan partisipasi yang tinggi dan berkelanjutan. Diperlukan sebuah proses dialog antara pemberi kebijakan, perancang (arsitek) dan masyarakat. Proses ini menjadi penting agar dapat memenuhi ekspektasi semua pihak (Sanders & SonicRim, 2002).



Dokumentasi diskusi tim PkM UPH dan Perwakilan Warga dan Perangkat Desa Ciakar
Sumber gambar: dokumentasi tim PkM UPH

Kategori partisipasi yang diusulkan dalam PkM ini adalah partisipasi konsultatif, yaitu membuat desain berdasarkan informasi yang langsung didapat dari komunitas. Partisipasi jenis ini sangat berguna untuk mendapatkan pemahaman akan permasalahan, potensi, gagasan yang diterima oleh komunitas. Dengan demikian, desain yang dihasilkan bukan semata hasil olah pikir perencanaan namun juga merupakan hasil formulasi dari kebutuhan dan keinginan pengampu kepentingan terkait. Metode perencanaan ini dilakukan bersama komunitas untuk meningkatkan ikatan sosial dan partisipasi yang tinggi, berkelanjutan, lebih adaptif dan demokratis.

Proses interaksi menjadi penting untuk bisa menemukan permasalahan sekaligus potensi. Pelaksanaan kegiatan ini dibagi menjadi tiga tahap utama yang dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Tahapan pelaksanaan kegiatan

Tahap	Tujuan Instruksional Khusus	Kegiatan	Media/ Material
1	Mengenal kondisi terkini Fisik Spasial Eksisting Lokasi Pasar Tematik (permasalahan & potensi)	Kunjungan lapangan, studi citra satelit, studi literatur	Buku literatur, google earth
2	Mengumpulkan keinginan dan kebutuhan masyarakat Ciakar	Korespondensi dan wawancara secara langsung	Risalah dan angket
3	Perencanaan dan Perancangan Pasar tematik	Arsitek menerjemahkan keinginan dan kebutuhan pengguna secara teknis melalui desain arsitektural	Gagasan tiga dimensi

Sumber tabel: perencanaan tim PkM UPH

Target luaran dari PkM ini adalah desain konsep arsitektural yang mencakup pengembangan pasar tematik Ciakar yang mampu menggerakkan kehidupan UMKM dengan memanfaatkan potensi dan kekhasan lokal. Setiap tahapan ini nantinya merupakan hasil dari presentasi dan diskusi dengan pengampu kepentingan terkait.

Tabel 2. Jadwal Tahapan Kegiatan PkM Kecamatan Pagedangan

Pengembangan Kawasan Berkarakter *Urban Crack* melalui Desain Pasar Tematik Berbasis Material Daur Ulang Kain di Ciakar, Tangerang
Emanuel Agung Wicaksono, Fernisia Richtia Winnerdy, Angeline Sie Prayangga

	Maret- Sept 22	Oct- Nov22	Des22	Jan- Feb23	Maret -Mei
Persiapan & Penyusunan proposal					
Koordinasi dengan Desa Ciakar					
Pematangan materi					
Kegiatan Tahap 1 Desain skala Mikro					
Kegiatan Tahap 2 Desain Skala Makro					
Kegiatan Tahap 3 Desain Final					
Serah Terima dan Penyusunan laporan					

Sumber Tabel: perencanaan tim PkM UPH

HASIL DAN PEMBAHASAN (RESULT AND DISCUSSION)

Proses riset yang dilakukan dalam pengembangan pasar tematik dilakukan dalam dua skala, yakni skala mikro dan makro. Skala mikro memfokuskan diri pada pengembangan material alternatif yang berpotensi dikembangkan dalam pasar tematik ini. Skala makro memfokuskan diri pada pengembangan desain kawasan dikaitkan dengan konteks lingkungan.



Diagram Usulan Pengembangan Pasar Tematik Ciakar
 Sumber gambar: perencanaan tim Teknologi Tepat Guna UPH

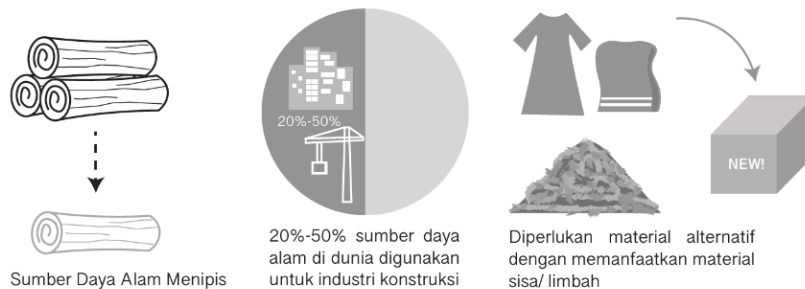
Pengembangan Desain Skala Mikro

Berdasarkan kajian mahasiswa dari Mata Kuliah Teknologi Tepat Guna (yang diampu oleh Fernisia Richtia Winnerdy), Kain sisa industri maupun pakaian bekas diusulkan menjadi material bangunan yang nantinya bisa digunakan dalam pengembangan pasar tematik

Ciakar. Hal ini menjadi solusi yang baik dalam mengurangi limbah di satu sisi dan sekaligus mendapatkan bahan bangunan yang lebih terjangkau di sisi lainnya.



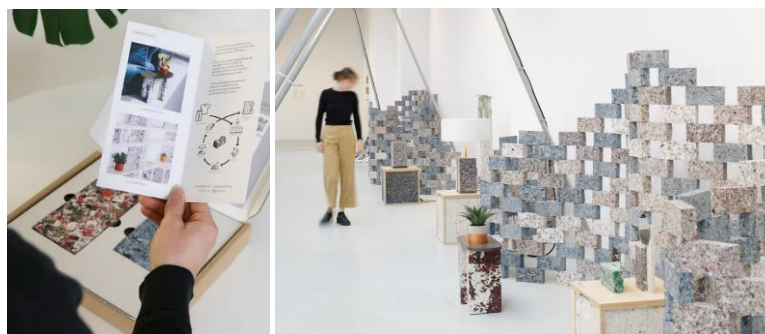
Fenomena kotornya pantai akibat tumpukan sampah pakaian bekas
(sumber gambar: <https://www.kompas.id/baca/nusantara/2023/10/04/sumber-sampah-di-pantai-loji-sukabumi-akan-ditelusuri>)



Skema Pengembangan Limbah Pakaian untuk Bahan Konstruksi

Sumber gambar: perencanaan tim Teknologi Tepat Guna UPH

Fab.brick Sebagai dijadikan sebagai bagian studi preseden. Fab.brick didirikan oleh Clarisse Merlet di Perancis yang tergerak atas fenomena tingginya tingkat polusi dan penggunaan energi pada industri bahan baku konstruksi. Clarisse memiliki ide untuk menggunakan kembali pakaian bekas dengan menjadikannya bahan baku konstruksi yang inovatif. Keunggulan material tekstil bagi bangunan adalah memiliki karakteristik yang baik sebagai isolator termal maupun akustik.

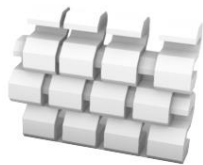


Studi Preseden Fab.brick dalam Menghasilkan Material Bangunan dari Limbah Pakaian
Sumber gambar: Fab.brick

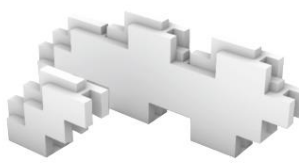
Pada proses eksplorasi pengembangan material, mahasiswa mencoba mengembangkan modul blok dengan sistem *interlocking*. Kelebihan bentuk bata seperti ini adalah tidak diperlukannya perekat tambahan karena susunan yang tercipta saling mengisi dan mengunci. Sistem pengunci yang berupa takik, tumpu, tekan, kait dan tarik ini menjadikan sistem *interlock* ini unggul karena memberikan sifat fleksibilitas, redaman, stabilitas, elastisitas yang relevan dengan konteks Indonesia yang sering dilanda gempa. Keuntungan sistem ini adalah mudah dibongkar pasang/*knockdown*, pengerjaan cepat, memiliki kepresisian yang baik, bentuk dinding dapat diubah sewaktu-waktu tanpa menghasilkan limbah konstruksi.

Pada mata kuliah Teknologi Tepat Guna, para mahasiswa mencoba membuat prototipe bata ini dengan skala 1:1. Pembuatan batu bata daur ulang limbah pakaian ini dilakukan dengan memotong-motong kain menjadi serpihan kecil berukuran sekitar 1 cm x 1 cm yang dilekatkan dengan tepung kanji. Tepung kanji dipilih karena memiliki kerekatan yang cukup baik namun relatif minim menghasilkan emisi dibandingkan semen dalam proses produksinya. Tepung kanji dengan campuran air dan cuka dimasak di api sedang. Lalu, potongan kain bisa dimasukkan dan diaduk sampai menjadi adonan yang kental. Adonan siap dimasukan kedalam bekisting dan dikeringkan dengan bantuan panas matahari selama kurang lebih 1 minggu.

Eksplorasi Bentuk



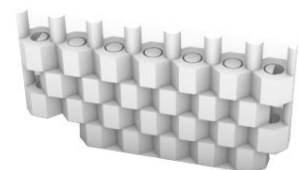
- + Dapat disusun secara vertikal/ horizontal.
- + Jarak tumpukan dapat diatur berdasarkan pola dan tekstur yang diinginkan.
- Hanya dapat membentuk bidang datar.
- Harus dirangkai melalui sisi kiri atau kanannya.



- + Dapat disusun secara vertikal, horizontal dan diagonal.
- Hanya dapat membentuk bidang datar.
- Hanya dapat disusun satu arah saja.



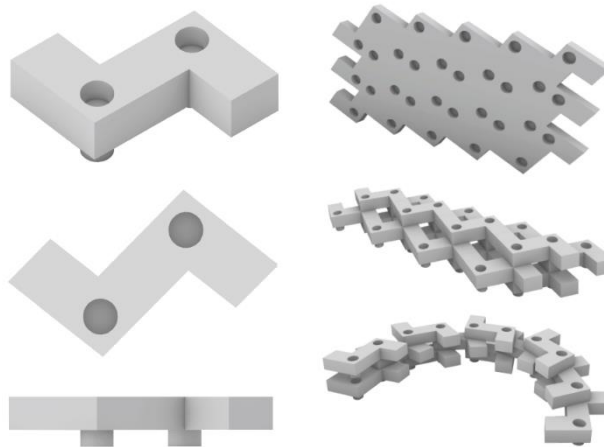
- + Dapat membentuk arah yang bervariasi
- Bentuknya sulit untuk diwujudkan dengan material kain/ serbuk kayu
- Bagian lengannya terlalu ringkih.
- Tidak dapat disusun secara horizontal



- + Menghasilkan tekstur dan pola yang menarik.
- Hanya membentuk bidang lurus saja.
- Perbedaan arah hanya ketika ada tumpukan.
- Sulit diwujudkan dengan material serbuk kayu / kain

Berbagai Macam Proses Iterasi & Evaluasi Bentuk

Sumber gambar: perencanaan tim Teknologi Tepat Guna UPH



Detail bentuk dan Kemungkinan Pemasangan N-Lock
Sumber gambar: perencanaan tim Teknologi Tepat Guna UPH

Proses evaluasi terjadi di akhir mata kuliah Teknologi Tepat Guna. Dari hasil evaluasi, setiap alternatif bentuk bata memiliki nilai tambah berbeda-beda bagi desain panel dinding yang dimungkinkan. Namun demikian, sehubungan dengan proses pembuatan bata yang mungkin dilakukan oleh masyarakat terkait Pasar Tematik ini, maka N-Lock dipilih sebagai bentuk modul dasar. Selain karena kesederhanaannya, keuntungan bentuk modul ini adalah dapat disusun secara vertikal dan horizontal. Arah pemasangan yang beragam dapat menciptakan bentuk panel yang melengkung. Dengan penyusunan N-Lock secara vertikal dapat menghasilkan tekstur permukaan fasad yang bertekstur khas. Berikut ini proses pengerjaan prototipe pengembangan N-Lock.



Bahan:
Handuk Bekas
Air
Cuka
Tepung Kanji



Handuk diaduk dengan cairan kanji hingga membentuk adonan. Butuh 6x cairan kanji lebih banyak dari takaran awal



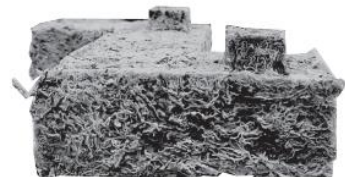
Adonan dimasak hingga matang dan menggumpal.



Setelah matang, adonan dimasukkan kedalam cetakan sampai setengah kering



Kemudian dilakukan pengeringan menggunakan blower dan hairdryer.



Setelah kering, dilakukan trimming untuk merapihkan sisa serabut handuk.

Proses Pembuatan Modul N-Lock

Sumber gambar: perencanaan tim Teknologi Tepat Guna UPH



Bentuk Prototipe Modul N-Lock

Sumber gambar: perencanaan tim Teknologi Tepat Guna UPH

Pengembangan Desain Skala Makro

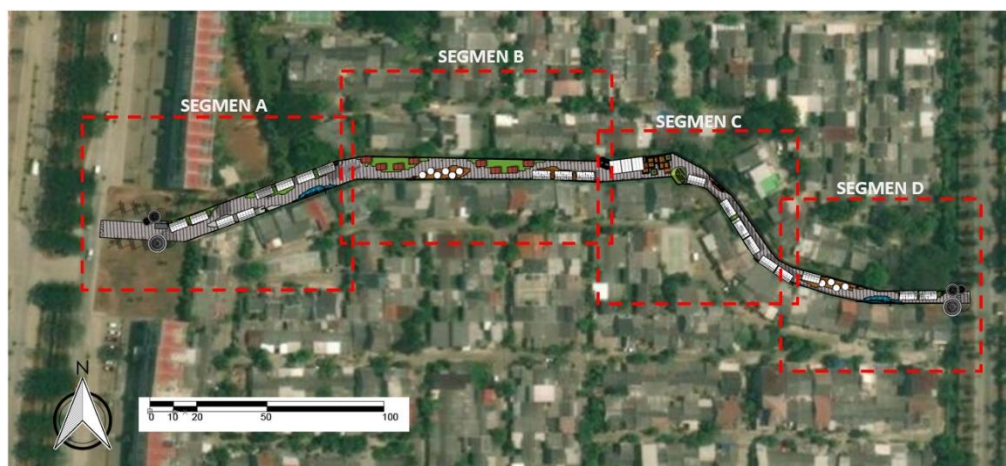
Pada tataran desain skala makro, pengembangan pasar tematik Ciakar dikembangkan tim PKM UPH. Proses ini diawali dengan survei lapangan dan dilanjutkan analisis tapak. Dari hasil analisis dan evaluasi tapak, ditemukan beberapa keadaan yang mendesak untuk ditanggapi dalam desain pasar tematik yakni: perlunya perkerasan jalan dan drainase yang

memadai, perlunya sarana prasarana penerangan yang cukup, perlunya penataan lanskap yang dilengkapi vegetasi yang tepat. Mengingat ukuran tapak yang relatif kecil dan memanjang maka diusulkan dilakukan penggunaan ruang berjualan bersama secara bergiliran dengan sistem *sesi*, sehingga dapat menampung pedagang yang lebih banyak serta komoditas yang lebih bervariasi sesuai karakteristik aktivitas yang terjadi di waktu tertentu.

Konsep yang ingin diarahkan adalah pasar di tengah taman di mana taman ini pun dapat digunakan sekaligus sebagai area jualan. Desain diharapkan dapat mendorong orang untuk mengeksplorasi setiap sudut jalan dengan pengolahan *sequence* ruang dan perlunya penyuntikan *anchor tenant* di titik-titik penting.

Mengingat jumlah pedagang yang harus ditampung cukup banyak yakni 100 orang, maka diusulkan kios digunakan secara bersama dengan sistem manajemen pengaturan waktu yakni 3 sesi, yakni pagi, siang, dan malam. Sesi pagi digunakan sebagai kegiatan pasar segar dan olahraga, sesi siang digunakan sebagai ruang edukasi dan sosialisasi dengan komoditas cenderamata, dan sesi malam diarahkan sebagai wisata kuliner. Hal ini merupakan strategi agar tercipta keanekaragaman komoditi yang diperdagangkan sehingga geliat jangkauan ekonomi dapat lebih luas dan berputar hampir 24 jam.

Fasilitas pasar tematik dilengkapi dengan parkir sepeda, gerbang, kios besar, kios kecil, taman bermain, fitur air, area makan, toilet, amphiteater dan mushala. Amphiteater diadakan untuk menghidupkan suasana dan mendorong pengembangan seni budaya pada kawasan. Penataan kios dan taman dibuat berselang-seling di posisi kanan dan kiri untuk memberi pengalaman ruang yang dinamis bagi pengunjung. Parkir kendaraan tidak dibuat khusus, namun memanfaatkan parkir yang tersedia di ruko sisi barat kawasan. Kios yang besar diperuntukan untuk workshop, taman bermain, fitur air, toilet dan mushala diletakan tersebar dan dimanfaatkan sebagai *anchor* kawasan sehingga mendorong orang untuk menjangkau keseluruhan area. Modul bata daur ulang dari kain bekas dimanfaatkan sebagai dinding pada bangunan-bangunan yang ada di dalam Pasar Tematik Ciakar.



Blok Plan Pasar Ciakar Keseluruhan Kawasan
Sumber gambar: perencanaan tim PkM UPH



Blok Plan Pasar Ciakar Segmen A
 Sumber gambar: perencanaan tim PkM UPH



Blok Plan Pasar Ciakar Segmen B
 Sumber gambar: perencanaan tim PkM UPH



Blok Plan Pasar Ciakar Segmen C
 Sumber gambar: perencanaan tim PkM UPH



Blok Plan Pasar Ciakar Segmen D

Sumber gambar: perencanaan tim PkM UPH



Perspektif Suasana Parkir Sepeda dan Gerbang Masuk

Sumber gambar: perencanaan tim PkM UPH



Perspektif Suasana Lapak Kios

Sumber gambar: perencanaan tim PkM UPH



Perspektif Suasana Fitur Air dan Taman

Sumber gambar: perencanaan tim PkM UPH



Perspektif Suasana Kios

Sumber gambar: perencanaan tim PkM UPH

Saat ini proses yang sedang dilakukan oleh Pemerintah Desa Ciakar adalah mengadakan dialog yang intens untuk mendapatkan perijinan dalam pelaksanaan pembangunan Pasar Tematik Ciakar kepada pengembang perumahan terkait. Beberapa hal yang menghambat proses perijinan adalah meskipun tanah merupakan milik desa namun lokasinya diapit oleh 2 *cluster* perumahan sehingga dikhawatirkan keberadaan Pasar Tematik Ciakar ini menimbulkan gangguan bagi penghuni *cluster*, seperti masalah sampah, kebisingan, dan resiko kebakaran. Keberadaan lokasi pasar tematik yang lebih tinggi dari pada *cluster* perumahan di sekitarnya juga dikhawatirkan membawa resiko terjadinya limpahan air hujan jika tidak dilakukan pengelolaan drainase secara baik. Usulan desain ini nantinya akan dilanjutkan pada tahap konstruksi saat Pemerintah Desa Ciakar memperoleh ijin dari pihak pengembang.

KESIMPULAN

fenomena *urban crack* ini terjadi di Desa Ciakar terjadi karena pendekatan *gated community* oleh pengembang perumahan yang mengapit lokasi ini yang menghasilkan ruang antara yang cenderung tidak terolah dan diabaikanyang kemudian dimanfaatkan secara liar untuk perkebunan dan kios, area pembuangan sampah karena tidak terjadi kontrol dan pengawasan. Pemerintah desa Ciakar berencana mengaktifkan dan merevitalisasi kawasan ini dengan menginjeksikan fungsi pasar. Pasar Tematik ini diharapkan dapat memperbaiki kualitas ruang kota yang ada, keberadaan pasar tematik bisa menjadi ruang ekonomi masyarakat informal dalam peningkatan taraf kehidupannya.

Dalam proses desain ada dua skala perancangan. Desain skala mikro menghasilkan material bangunan terjangkau dengan memanfaatkan material daur ulang dengan metode eksperimen hingga menghasilkan prototipe. Desain skala makro menghasilkan gagasan desain arsitektural pasar tematik dengan mempertimbangkan konteks yang ada.

Pada perancangan skala mikro, penggunaan kain sisa industri maupun pakaian bekas sebagaimana dari hasil prototipe yang dihasilkan ini berpotensi menjadi material bangunan dalam bentuk bata dengan sistem *interlocking*. Hal ini menjadi solusi yang baik dalam mengurangi limbah di satu sisi dan sekaligus mendapatkan bahan bangunan yang lebih terjangkau di sisi lainnya. Keunggulan sistem *interlocking* khususnya dengan sistem N Lock ini adalah tidak diperlukannya perekat tambahan karena susunan yang tercipta saling mengisi dan mengunci. Keuntungan sistem ini adalah mudah dibongkar pasang/*knockdown*, pengerjaan cepat, memiliki kepresisian yang baik, bentuk dinding dapat diubah sewaktu-waktu tanpa menghasilkan limbah konstruksi.

Pada perancangan skala makro, desain pasar tematik dengan konsep taman dengan pengaturang sequence ruang dan penyuntikan anchor tenant berpotensi mendorong orang untuk mengeksplorasi setiap sudut jalan. Mengingat daya tampung pedagang yang cukup besar di area terbatas, maka sistem manajemen pengaturan waktu diperlukan agar kapasitas seluruh pedagang dapat diakomodasi dan geliat jangkauan waktu ekonomi dapat lebih luas. Penataan kios dan taman dibuat berselang-seling di posisi kanan dan kiri untuk memberi pengalaman ruang yang dinamis bagi pengunjung.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan banyak terimakasih kepada pihak yang mendukung khususnya

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Pelita Harapan, Pemerintah Kabupaten Tangerang Desa Ciakar serta mahasiswa yang mengambil mata kuliah pilihan Teknologi Tepat Guna yang sudah memberikan dukungan terkait kegiatan ini. Kegiatan PkM ini telah diusulkan dan dilaporkan kepada LPPM Universitas Pelita Harapan dengan nomor kegiatan: PM-05-SoD/XII/2021.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardella, V. (2023). Fast Fashion dan Implementasi SDGS 12.6. 1 di Indonesia: Kewajiban Laporan Keberlanjutan Perusahaan. *Moda: The Fashion Journal*, 5(2).
- Gahse, Z. (1997). A Small Essay at Cities Another & Another & Another Act of Seeing (Urban Space), eds. Moritz Küng and Katrien Vandermarliere, 204 (Antwerp: deSingel).
- Khamdevi, M. (2018). Studi Potensi Lokal Kampung Cilegong Desa Mekarwangi dengan Analisis Spirit of Place. MARKA (Media Arsitektur dan Kota): *Jurnal Ilmiah Penelitian*, 2(1), 27-31.
- Li, J., Ren, L., Hu, T., & Wang, F. (2018). A city's "urban crack" at 4 am: A case study of morning market vendors in Beijing's Longfu Temple area. *Habitat International*, 71, 14-21.
- Muazimah, A., & Rani, F. (2020). Pengaruh fast fashion terhadap budaya konsumerisme dan kerusakan lingkungan di Indonesia. *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*, 7(2), 1-15.
- Sanders, E. B. N. (2002). *Design and the Social Sciences: Making Connections*. Edited by Jorge Frascara. Print ISBN, 978-0.
- Steel, R., Van Eeghem, E., Verschelden, G., & Carlos, D. (2012). *Reading urban cracks: practices of artists and community workers*. University College Ghent: School of Arts & Faculty of Education, Health and Social Work, and MER. Paper Kunsthalle.
- Van Eeghem, E. (2013). Urban cracks: sites of meaning for critical artistic practices. *Critical Arts*, 27(5), 587-594.
- Van Eeghem, E., Steel, R., Verschelden, G., & Dekeyrel, C. (2011). Urban Cracks: Interstitial spaces in the city. In *The 17th International Symposium on Electronic Art, Istanbul, Turkey. Erişim 14*.
- Verschelden, G., Van Eeghem, E., Steel, R., De Visscher, S., & Dekeyrel, C. (2012). Positioning community art practices in urban cracks. *International Journal of Lifelong Education*, 31(3), 277-291.

