

REVITALISASI PASAR SUBAH di Kabupaten Batang dengan Pendekatan *Responsive Environment*

Aldila Fitri Wulandari^[1] Suparno Sastra^[2]

^{[1],[2]} Program Studi Arsitektur, Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Teknologi Yogyakarta
e-mail: ^[1]aldilafitriw@gmail.com, ^[2]suparno@uty.ac.id

ABSTRAK

Revitalisasi Pasar Subah di Kabupaten Batang menjadi urgensi yang selaras dengan arah pembangunan daerah dalam RPJMD Kabupaten Batang Tahun 2017–2022, khususnya pada upaya peningkatan kualitas infrastruktur pelayanan publik dan penguatan sektor ekonomi kerakyatan. Kondisi eksisting Pasar Subah menunjukkan berbagai permasalahan, antara lain kerusakan fisik bangunan, kurangnya fasilitas penunjang, keterbatasan lapak bagi pedagang, serta lingkungan pasar yang cenderung kumuh. Berdasarkan klasifikasi SNI, Pasar Subah merupakan pasar tipe 2 yang menampung 725 pedagang, terdiri dari 420 los, 190 kios, dan 115 lapak, sehingga membutuhkan penataan ulang yang lebih terstruktur dan adaptif terhadap kebutuhan pengguna. Pendekatan *Responsive Environment* digunakan sebagai konsep utama perancangan untuk menciptakan lingkungan pasar yang mampu merespon kondisi, preferensi perilaku, serta pola aktivitas individu maupun kelompok. Pendekatan ini berfokus pada peningkatan keterbacaan ruang, fleksibilitas, aksesibilitas, kenyamanan, serta interaksi sosial yang lebih baik bagi pengunjung dan pedagang. Melalui revitalisasi dengan pendekatan tersebut, Pasar Subah diharapkan dapat menjadi ruang ekonomi yang lebih tertata, aman, nyaman, dan mendukung aktivitas masyarakat.

Kata Kunci: *responsive environment*, pasar tradisional, perdagangan.

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Ir. Endang Setyawati, MT	Ketua Program Studi Arsitektur		
Suparno Sastra, S.T., M.Sc.	Dosen Pembimbing		

REVITALIZING SUBAH MARKET IN BATANG REGENCY USING A RESPONSIVE ENVIRONMENT APPROACH

ABSTRACT

The revitalization of Subah Market in Batang Regency is a critical priority, aligned with the regional development objectives outlined in the Batang Regency Medium-Term Development Plan (RPJMD) for 2017–2022. This plan emphasizes enhancing the quality of public service infrastructure and strengthening the people-centered economic sector. Currently, Subah Market faces several challenges, including physical deterioration of the building, inadequate supporting facilities, limited vendor space, and an overall dilapidated market environment. According to the Indonesian National Standard (SNI) classification, Subah Market is a Type 2 market accommodating 725 vendors, comprising 420 stalls, 190 counters, and 115 additional cubicles. Consequently, the market requires a more structured, adaptive redesign to meet user needs. The Responsive Environment approach serves as the primary design concept, aiming to create a market environment that responds to individuals' and groups' conditions, behavioral preferences, and activity patterns. This approach emphasizes enhancing spatial legibility, flexibility, accessibility, comfort, and fostering improved social interaction between visitors and vendors. Through revitalization guided by this approach, Subah Market is expected to become a more organized, safe, comfortable, and supportive economic space for community activities.

Keywords: responsive environment, traditional market, trade.

DAFTAR PUSTAKA

- Pemerintah Kabupaten Batang. (2017). *Draft RPJMD Kabupaten Batang Tahun 2017–2022*.
- Pemerintah Kabupaten Batang. (2023). *Rencana Pembangunan Daerah (RPD) Kabupaten Batang Tahun 2023–2026*.
- Badan Pusat Statistik Kabupaten Batang. (2023). *Kecamatan Subah dalam Angka 2023*.
- Badan Pusat Statistik Kabupaten Batang. (2021). *Kecamatan Subah dalam Angka 2021*.
- Republik Indonesia. (2014). *Undang-Undang Nomor 7 Tahun 2014 tentang Perdagangan*.
- Pemerintah Kabupaten Batang. (n.d.). *Peta Administrasi Kecamatan Subah*.
- Bentley, I., et al. (1985). *Responsive Environment: A Manual for Designers*.
- Badan Standardisasi Nasional. (2021). *PBSN 14-2021 Lampiran III: Skema Pasar Rakyat*.
- Badan Standardisasi Nasional. (n.d.). *SNI Pasar*. (PDF).
- Universitas Atma Jaya Yogyakarta. (n.d.). *Kajian Terkait Arsitektur* (Skripsi). Retrieved from <https://e-journal.uajy.ac.id/3402/>
- Universitas Islam Indonesia. (n.d.). *Tugas Akhir/Repository* (Skripsi). Retrieved from <https://dspace.uii.ac.id/handle/123456789/32406>
- Universitas Islam Indonesia. (n.d.). *Tugas Akhir/Repository* (Skripsi). Retrieved from <https://dspace.uii.ac.id/handle/123456789/28421>
- Neufert, E. (2002). *Data Arsitek Jilid II*.
- Google Maps. (n.d.). *Lokasi Pasar Subah*. Retrieved from <https://www.google.com/maps/place/Pasar+Subah/>