

# REDESAIN PASAR TRADISIONAL BUMIREJA DI KABUPATEN CILACAP Dengan Pendekatan *Amusement Market*

Alif Saeful Ummam <sup>[1]</sup> Cinthyaningtyas Meytasari <sup>[2]</sup>

<sup>[1], [2]</sup> Program Studi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Teknologi Yogyakarta  
<sup>[1]</sup> alif.21134@gmail.com, <sup>[2]</sup> cinthyameta@yahoo.co.id

## ABSTRAK

Pasar merupakan sumber kebutuhan ekonomi masyarakat yang menjadi sumber kehidupan mereka. Secara umum, pasar dibedakan menjadi dua, yaitu pasar tradisional dan pasar modern. Sebelum pasar modern muncul di masyarakat, pasar tradisional menjadi sumber transaksi ekonomi utama. Dewasa ini, pasar modern telah berkembang dan telah mengambil peran pasar tradisional dalam melayani masyarakat, bahkan menjadi tren. Bertambahnya jumlah pasar modern, berdampak pada eksistensi pasar tradisional yang lambat laun mulai dilupakan dan mengalami penurunan jumlah. Pasar tradisional memiliki nilai dari segi sejarah, sosial, dan budaya. Selain itu, ciri khas yang menjadi keunggulan pasar ini adalah adanya interaksi antara penjual dan pembeli saat transaksi, yaitu tawar-menawar, kualitas produk yang disediakan juga terjaga karena di jual dalam keadaan segar. Oleh karena itu, perlu adanya penanganan untuk membangkitkan citra pasar tradisional agar bisa lestari. Pasar Tradisional Bumireja yang terletak di Desa Bumireja, Kecamatan Kedungreja, Kabupaten Cilacap, merupakan pasar tradisional yang memerlukan perbaikan, karena tidak memenuhi standar pasar tradisional.

Terdapat banyak kelemahan di Pasar Tradisional Bumireja, jika dibandingkan dengan pasar modern, dari segi fasilitas, sistem manajemen, perawatan, dan kenyamanan. Demi membangkitkan kembali kejayaan pasar tradisional, maka perlu adanya perubahan yang dapat memberikan pelayanan yang lebih baik. Redesain merupakan suatu cara untuk merancang ulang menjadi lebih baik. Pendekatan yang bisa membuat rancangan desain yang menarik diperlukan untuk menyelesaikan masalah tersebut. Pendekatan yang diambil adalah *amusement market*, dengan berbagai teori yang mendukungnya.

Pengunjung merupakan tolok ukur yang menjadikan pasar itu hidup. Maka dari itu, perlu adanya sesuatu yang dapat menarik pengunjung ke pasar tradisional agar bisa kembali hidup. Sesuatu yang menghibur dan menyenangkan merupakan hal yang dapat membuat orang lain bahagia dan nyaman. Pendekatan *amusement market* menekankan pada konsep rancangan yang menghibur dan menyenangkan yang akan menyelesaikan permasalahan pasar tradisional saat ini.

**Kata kunci:** pasar, redesain, menyenangkan.

## ABSTRACT

*Market is the core of economic needs for society which becomes source of life. In general, market is formed into two terms, traditional market and modern market. Before modern market exists, traditional market plays as the main core of economical transaction. Currently, modern market has been established taking over traditional market in serving society. The development of modern market affects to the existence of traditional market which gets reduction and be ignored by the society gradually. Traditional market holds the value of social, culture, and history. Moreover, this kind of market lets the seller and buyer interact while doing transaction directly such as bargaining. The quality of products is also granted because those products are served in a fresh condition. These situations are the benefit of traditional market. As a consequence, it needs treatment to rebuild up traditional market and to keep the purity of traditional market to be everlasting. Bumireja traditional market located in Bumireja village, Kedungreja district, Cilacap regency, is traditional market which needs to be revamped, because it doesn't fit to the standard of traditional market.*

*There are many weaknesses of Bumireja traditional market in contrast with modern market like the facilities, management system, maintenance, and suitability. To generate traditional market glory, it needs changes that provide better services in the future. Redesign is a way to form the better project. The approach that could create attractive design is required to solve this problem. The approach selected is the amusement market along with theoretical background supports.*

*Visitors are the parameter of the market which symbolizes that the market is still alive. As a result, it needs something to attract the visitors come to traditional market aimed to be alive. Something that can amuse and interest people makes them happy and suitable. Amusement market approach emphasizes the concept of design which solves the problem of traditional market right now.*

**Keywords:** Market, Redesign, Amusement