

# RELOKASI DAN PENGEMBANGAN PASAR LABANAN MAKMUR MENJADI PASAR WISATA DI KABUPATEN BERAU KALIMANTAN TIMUR DENGAN PENDEKATAN LANDMARK

Armin<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> armin27arch@gmail.com <sup>[2]</sup> c.meytasari@uty.ac.id

## ABSTRAK

Pasar Labanan Makmur merupakan salah satu tempat jual beli masyarakat Berau tepatnya di Kampung Labanan Makmur Kecamatan Teluk Bayur, Kabupaten Berau, Kalimantan Timur. Perkembangan pasar sangat pesat melihat dari jumlah pedagang yang meningkat. Dengan terus bertambahnya jumlah pedagang terdapat beberapa permasalahan pada Pasar Labanan Makmur seperti penempatan los yang tidak teratur dan keterbatasan lahan untuk membuka los baru, karena lokasi pasar berada di permukiman warga. Pasar Labanan Makmur perlu adanya pengembangan dan direlokasi menjadi pasar wisata dengan pendekatan *landmark*, agar memberikan pengetahuan tentang budaya Berau kepada pengunjung. Dalam mendesain pasar, metode yang digunakan yaitu melalui pengumpulan data langsung dengan observasi lapangan dan studi literatur. Pada tahap pengembangan desain Pasar Labanan Makmur akan menciptakan pasar wisata yang dapat menjadi *landmark* Kabupaten Berau, dengan ciri khas lokal sebagai strategi perancangan yang akan diimplementasikan dalam bentuk bangunan dengan upaya untuk melestarikan budaya Berau dan diharapkan menjadi daya tarik wisatawan untuk kemajuan Kabupaten Berau khususnya Kampung Labanan Makmur.

**Kata kunci:** Pasar Labanan Makmur, Relokasi, Pengembangan, Pasar Wisata, *Landmark*

## ABSTRACT

*Labanan Makmur Market is one of the places for buying and selling of the Berau community, precisely in Labanan Makmur Village, Teluk Bayur District, Berau Regency, East Kalimantan. The market development is very rapid seeing from the increasing number of traders. With the continued increase in the number of traders there are several problems in the Labanan Makmur Market such as the irregular placement of booths and limited land to open new booths, because the location of the market is in residential areas. Labanan Makmur Market needs to be developed and relocated to a tourist market with a landmark approach, in order to provide visitors with knowledge about the culture of Berau. In designing markets, the method used is through direct data collection with field observations and literature studies. At the development stage of Labanan Makmur Market design, it will create a tourism market that can become a landmark of Berau Regency, with local characteristics as a design strategy that will be implemented in the form of buildings with efforts to preserve the culture of Berau and is expected to be a tourist attraction for the progress of Berau District, especially Labanan Village Prosperous.*

*Keywords: Labanan Makmur Market, Relocation, Development, Tourism Market, Landmarks*

## REFERENSI

- Lynch, Kevin. (1960). *The Image of the City*. The MIT Press, Cambridge
- Collins. (2006). *Collins English Dictionary*. Collins Dictionaries
- David, R Dibner. (1985). *Building Additions Design*. McGraw-Hill
- Neufert, E. (2002). *Data Arsitek Jilid 2*. Jakarta: Erlangga
- Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 112 Tahun 2007 tentang Penataan dan Pembinaan Pasar Tradisional Pusat Perbelanjaan dan Toko Modern. Jakarta: Presiden Republik Indonesia
- Kotler, Philip. (2000). *Manajemen Pemasaran di Indonesia: Analisis, Perencanaan, Implementasi, dan Pengendalian*. Jakarta: Salemba Empat
- Lynch, Kevin. (1960). *The Image of the City*. The MIT Press, Cambridge
- Neufert, E. (2002). *Data Arsitek Jilid 2*. Jakarta: Erlangga
- Karafir, 1977. *Pengertian Pedagang Kaki Lima*.
- Syadiash, 2010. *Pengertian Pasar*.
- Damsar, 1997. *Pengertian Pedagang*.
- Badan Pusat Statistik Kabupaten Berau, 2018
- Sari, 2006: 2. *Pengertian Relokasi*
- Seels & Richey dalam Sumarno Alim, 2012. *Pengertian Pengembangan*
- Heru Sulistyono & Budhi Cahyono, 2010 : 517. *Pengertian Pasar*
- Fandeli. C, 2001. *Pengertian Wisata*