

TEMPAT NONGKRONG PRODUKTIF DI KALIDERES, JAKARTA BARAT

Jennifer Maden¹⁾, Franky Liauw²⁾

¹⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, jennifermaden22@gmail.com

²⁾ Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, frankyl@ft.untar.ac.id

Masuk: 23-01-2022, revisi: 01-03-2022, diterima untuk diterbitkan: 28-03-2022

Abstrak

Tempat nongkrong produktif, merupakan proyek yang mewadahi kegiatan nongkrong bagi pelaku dengan usia produktif di sekitar lokasi tapak berada. Yang memiliki tujuan untuk memberikan pandangan lain mengenai nongkrong yang tadinya dianggap negatif oleh banyak orang. Sehingga, kegiatan nongkrong ini memberi dampak positif seperti mengatasi kesenjangan dalam aktivitas nongkrong dengan berbagai kegiatan yang disesuaikan dengan para pelaku. Sesuai dengan tema yaitu: *rethinking* tipologi, dengan mengambil salah satu topik yang sedang tren yaitu nongkrong. Berbagai pandangan-pandangan negatif oleh masyarakat mengenai nongkrong dalam kehidupan sehari-hari ini sering terjadi. Pada kenyataannya nongkrong ini memberikan lebih banyak manfaat jika kegiatan nongkrong dapat dibuat berbeda dan lebih terarah sesuai dengan pelaku nongkrong yang ada. Generasi produktif saat ini mendominasi dalam segala bidang kehidupan. Sehingga, perlunya suatu wadah untuk melepaskan stres dan membuat seseorang atau suatu kelompok lebih bahagia sangat berpengaruh untuk kinerja mereka.

Kata kunci: Nongkrong; Positif; Produktif

Abstract

Productive hangout place, is a project that accommodates hanging out activities for actors of productive age around the location of the site. Which has the aim of providing another view of hanging out that was previously considered negative by many people. Thus, this hanging out activity has a positive impact such as overcoming the gap in hanging out activities with various activities tailored to the actors. In accordance with the theme, namely: rethinking typology, by taking one of the trending topics, namely hanging out. Various negative views by the public regarding hanging out in everyday life are common. In fact, hanging out provides more benefits if hanging out activities can be made different and more focused according to the existing hangout actors. The current productive generation dominates in all areas of life. Thus, the need for a place to release stress and make a person or a group happier is very influential for their performance.

Keywords: Hangout; Positive; Productive

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Perkembangan jaman yang semakin modern, akan diikuti dengan perubahan gaya hidup. Menurut Sutisna dalam Heru Suprihadi (2017) Gaya hidup akan berkembang pada masing-masing dimensi *activity, interest, opinion* atau AIO (aktivitas, minat, opini). Salah satu aktivitas dalam gaya hidup yang sedang tren dan disukai banyak orang Indonesia ialah "Nongkrong". Secara umum aktivitas seringkali dilakukan oleh kelompok usia muda yaitu 15-34 tahun. Namun baik anak remaja, hingga bapak-bapak dan ibu-ibu ternyata juga suka dengan aktivitas ini.

Dalam kesehariannya aktivitas nongkrong dianggap hanya sebagai aktivitas hiburan dan selingan bagi orang-orang yang memiliki waktu luang. Pada perkembangannya aktivitas ini tidak hanya untuk hiburan dan selingan saja, tetapi telah menjadi budaya. Hal yang telah menjadi budaya ini menjadi sangat penting bagi banyak komunitas karena interaksi yang ada menimbulkan beberapa manfaat yang penting. Namun, aktivitas ini juga tidak luput dari beberapa dampak negatif yang ditimbulkan akibat salah tujuan.

Tempat nongkrong juga menjadi faktor utama dalam membentuk dampak yang dihasilkan dari aktivitas nongkrong tersebut. Aktivitas nongkrong yang ada di setiap lingkungan juga memiliki ciri-ciri yang berbeda, salah satunya ialah tempat nongkrong. Terdapat perbedaan ciri khas tempat nongkrong antara golongan sosial menengah kebawah dengan golongan sosial menengah keatas, yaitu seperti di pinggir jalan atau cafe hingga restoran. Perbedaan ini menimbulkan kesenjangan antar kelompok menengah kebawah dan menengah keatas, sehingga tidak adanya kesatuan dalam aktivitas "Nongkrong".

Pandangan orang lain mengenai nongkrong bagi golongan sosial menengah kebawah dianggap membuang waktu, karena seringkali banyak dampak negatif seperti mengganggu lingkungan sekitarnya. Selain dampak negatif aktivitas nongkrong juga memiliki dampak positif yang dapat memberikan potensi serta peluang bagi banyak orang. Karena, dalam aktivitas ini interaksi sosial yang terjadi bukan hanya saling berbagi cerita melainkan dapat saling membantu dan memberikan ide-ide baru untuk melakukan suatu usaha serta dapat memberikan seseorang motivasi dalam kehidupan. Berbagai ilmu yang didapat, tidak hanya dalam satu bidang saja melainkan banyak bidang kehidupan yang belum kita ketahui, sehingga aktivitas nongkrong menjadi penting bagi banyak orang.

Rumusan Permasalahan

Setelah mengidentifikasi berbagai masalah mengenai topik yang diangkat maka yang menjadi fokus masalah utama dalam proyek ini adalah:

- a. Bagaimana mengubah pandangan negatif terhadap nongkrong menjadi positif?
- b. Bagaimana menyediakan wadah/tempat untuk mengatasi kesenjangan yang terjadi dalam aktivitas nongkrong?

Tujuan

Proyek ini memiliki maksud dan tujuan, antara lain:

- a. Menjadi tempat bersosialisasi dan interaksi masyarakat di sekitar lokasi proyek.
- b. Menjadi wadah yang menimbulkan kesatuan antar masyarakat sekitar dengan program kegiatan yang ada.
- c. Menyediakan program kegiatan yang dapat meningkatkan rasa bahagia pengunjung.
- d. Menjadi wadah yang dapat menambah nilai ilmu dan wawasan melalui kegiatan-kegiatan produktif.

2. KAJIAN LITERATUR

Tipologi

Menurut Anthony Vidler (1977), tipologi merupakan sebuah studi mengenai penggabungan elemen-elemen melalui tipe-tipe tertentu untuk mendapatkan klasifikasi jenis arsitektur.

Sedangkan menurut Francis DK Ching (1979), tipologi merupakan sebuah konsep yang memilah sebuah kelompok objek berdasarkan kesamaan sifat-sifat dasar, ada kecenderungan untuk mengelompokkan unsur-unsur dalam posisi yang *random*, baik berdasarkan kekompakan perletakkan, maupun karakteristik visual yang dimiliki.

Menurut Sulistijowati (1991 : 12), pengenalan tipologi akan mengarah pada upaya untuk mengelaskan, antara lain:

- (1) fungsi, meliputi penggunaan ruang, struktural, simbolis, dan lain-lain;
- (2) geometrik, meliputi bentuk, prinsip tatanan, dan lain-lain;
- (3) langgam, meliputi periode, lokasi atau geografi, politik atau kekuasaan, etnik dan budaya, dan lain-lain.

Nongkrong

Dalam kamus Bahasa Indonesia ialah Tongkrong/ tong.krong/ menongkrong/ me. nong.krong yang artinya berjongkok, duduk-duduk saja karena tidak bekerja, berada di suatu tempat.

Menurut perspektif Hadis, nongkrong merupakan gabungan dari dua kata yaitu *'ngonkong'* dan *'nagkring'* yang lebih dikenal sebagai kegiatan berkumpul, berbincang, bercanda, dan bersantai di suatu tempat yang dilakukan sendiri ataupun beramai-ramai.

Menurut *Cambridge English Dictionary*, nongkrong disebut *hangout* yang berarti menghabiskan banyak waktu di tempat dengan seseorang.

Stigma Negatif Masyarakat

Pandangan terhadap budaya nongkrong sering dianggap negatif seperti membuang waktu dengan melakukan hal yang tidak produktif. Karena pelaku nongkrong biasanya anak muda, masyarakat berpikir bahwa aktivitas ini tidak bermanfaat karena generasi muda adalah pembawa perubahan.

Faktanya, banyak hal positif yang dapat diperoleh dari nongkrong seperti menambah wawasan dan koneksi serta dapat berdiskusi bagi para pelajar agar tidak stres karena suasana nongkrong yang lebih santai.



Gambar 1. Skema Pandangan Negatif Nongkrong
Sumber: Penulis, 2021

Budaya Nongkrong

Budaya nongkrong mulai ada pada tahun 1980-an sampai sekarang dimana adanya era modernisasi. Pada jaman dahulu budaya nongkrong merupakan kegiatan untuk ngopi di sebuah kedai kopi. Namun, pada jaman sekarang budaya nongkrong telah berubah menjadi tren dan wajib bagi beberapa orang atau komunitas yang suka dengan aktivitas ini. Pada jaman sekarang aktivitas nongkrong juga dilakukan dengan berbagai kegiatan lainnya.

Macam-macam Tempat Nongkrong

Tempat nongkrong biasanya bisa dimana saja ketika ada ruang-ruang kosong, sehingga pelaku nongkrong dapat menempati ruang tersebut secara bebas. Namun, ada beberapa tempat yang juga dijadikan sebagai tempat nongkrong padahal ruang tersebut memiliki fungsinya tersendiri.

Macam-macam tempat nongkrong yang ada ialah: warung, kedai kopi, *coffee shop*, bar, mal, *lounge*, pinggir jalan, terminal, gang kompleks, taman, dan lain-lain. Tempat yang dijadikan tongkrongan seharusnya tidak memiliki fungsi spesifik. Contoh: nongkrong di *café* yang fungsinya untuk mengopi, artinya kegiatan nongkrong yang terjadi hanya selingan dan bukan tujuan utamanya untuk nongkrong.

Dampak Positif dan Negatif Nongkrong

Dampak positif:

1. Berinteraksi dengan orang lain (memenuhi kebutuhan sosial)
2. Menambah wawasan dunia luar
3. Memperluas koneksi usaha/kerja
4. Dapat berdiskusi/bekerja dengan suasana santai
5. Refreshing bagi diri sendiri dan orang lain
6. Melatih komunikasi

Dampak negatif:

1. Ajang pameran
2. Bergosip
3. Merencanakan sesuatu yang bersifat kriminal
4. Lupa waktu
5. Mengganggu kesehatan yang menimbulkan insomnia bagi sebagian orang
6. Menimbulkan perilaku konsumtif/*hedonism*
7. Mengganggu lingkungan sekitar tempat nongkrong

Potensi Nongkrong di Indonesia

Banyak potensi yang dapat dihasilkan dari nongkrong seperti pada kasus-kasus yang terjadi di Indonesia. Berdasarkan kasus-kasus yang ditemukan bahwa dari kebiasaan nongkrong dapat memberikan ide/peluang seseorang untuk membuka usaha atau menjalankan suatu usaha.



Gambar 2. Kasus Potensi Nongkrong

Sumber: <https://inet.detik.com/cyberlife/d-5070000/cerita-youtuber-arief-muhammad-pernah-jualan-sate-di-pinggir-jalan>

3. METODE

Metode yang digunakan adalah metode pembahasan secara deskriptif dengan mengidentifikasi data-data dan teori terkait yang bersifat kualitatif lalu dianalisa untuk memperoleh program dasar berdasarkan hasil analisa dan kebutuhan dari pelaku nongkrong tersebut. Pengumpulan data dilakukan dengan cara:

- a. Studi literatur terkait dengan teori dan data
- b. Studi preseden, dengan membedah rancangan-rancangan yang telah terbangun yang memiliki kemiripan program pada proyek yang diajukan

4. DISKUSI DAN HASIL

Ide Perencanaan

Tema pada proyek ini adalah *"Re-Thinking Typology"*. Tiplologi juga berarti ilmu yang mempelajari suatu tipe. Dengan mengangkat topik mengenai nongkrong membuat perspektif atau pandangan baru terhadap aktivitas nongkrong. Tipe-tipe setiap orang dalam nongkrong juga berbeda namun tujuan mereka sama yaitu menghabiskan waktu luang dan mencari hiburan. Sebagai makhluk sosial, setiap orang memiliki keinginan untuk bersosialisasi ataupun menghabiskan waktu sendirian dengan melakukan atau tidak melakukan suatu kegiatan. Oleh karena itu, proyek ini bertujuan untuk menghilangkan stres dan mendapatkan rasa bahagia bagi pelakunya. Sehingga, pelaku nongkrong dapat memenuhi kebutuhannya dan mendapat manfaat yang positif dari program kegiatan yang ada.

Program Kegiatan

Tempat nongkrong produktif di Kalideres, Jakarta Barat memiliki 4 program yang berupa hiburan, sosialisasi, edukasi, dan kreativitas.

1. Hiburan

Program ini sebagai hiburan bagi masyarakat sekitar dengan adanya berbagai acara dan kegiatan yang diadakan di proyek dengan mementingkan kebutuhan dari masyarakat yang menjadi pelaku nongkrong di tempat ini.

- Taman hujan lumpur, ruang untuk menciptakan suasana senang bagi pelakunya dimana masyarakat dapat bermain tanpa batasan usia yang mencerminkan kebebasan dalam berekspresi.
- Ruang bermain, dimana ruang ini digunakan bagi sekelompok pelaku nongkrong yang suka bermain untuk mengisi waktu luang mereka dan ruang bermain ini bersifat mobile dengan beragam kreativitas permainan yang diciptakan

2. Sosialisasi

Program ini sebagai wadah dan sarana bagi masyarakat sekitar untuk dapat meningkatkan interaksinya terhadap semua kelompok sosial tanpa membeda-bedakan. Karena adanya kesenjangan yang terjadi dan batas-batas dalam aktivitas sosial diharapkan program kegiatan yang ada dapat mengurangi kesenjangan tersebut.

- Ruang manda
- Ruang memasak dan keterampilan
- Ruang bermain dan ruang bermain game
- Taman hujan lumpur

Semua program di dalam proyek sebagai wadah dan sarana masyarakat untuk bersosialisasi.

3. Edukasi

Program ini sebagai wadah dan sarana edukasi bagi masyarakat sekitar lokasi proyek yang merupakan generasi produktif untuk dapat mempelajari dan menambah ilmu serta wawasan bagaimana mengerjakan kerajinan tangan dan juga bagaimana menggunakan

permainan *mobile* secara bijak bagi anak-anak dan remaja. Dalam hal ini, masyarakat dapat saling bertukar ilmu dan pengalaman agar mendapat *skill* baru yang berguna dalam kehidupan mereka.

- Ruang memasak dan keterampilan, ruang ini diprioritaskan bagi para ibu-ibu yang ingin melakukan kegiatan bermanfaat saat mereka mempunyai waktu luang dimana dapat saling belajar dan mengasah skill yang mereka punya sehingga semakin berkembang.
- Ruang bermain, ruang belajar bagi mereka yang suka bermain dengan beragam edukasi mengenai keterampilan motorik maupun fisik.

4. Kreativitas

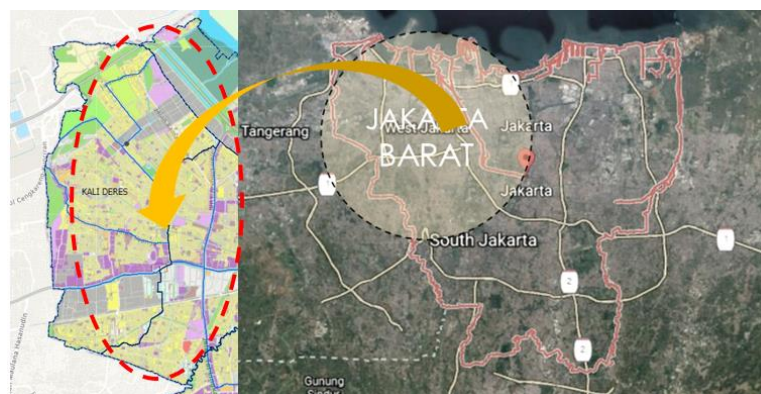
Sebagai wadah dan sarana bagi para pelaku nongkrong untuk dapat mengajar dan belajar bagaimana menghasilkan suatu keterampilan atau kerajinan tangan yang berguna dan bermanfaat bagi masyarakat dan bagi pelaku nongkrong tersebut. Sehingga, dapat membantu melepas rasa stres atau bosan dari rutinitas sehari-hari dengan cara melakukan aktivitas-aktivitas baru yang belum pernah dilakukan.

- Ruang keterampilan, area ruang berbagi informasi mengenai kerajinan tangan yang bermacam-macam.

Lokasi

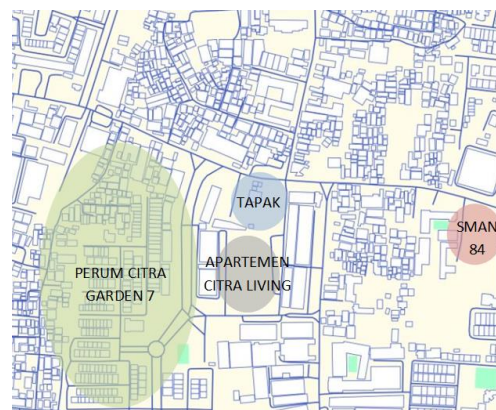
1. Kawasan

Kawasan yang dipilih untuk proyek ini ialah Kecamatan Kalideres yang mempunyai luas wilayah 3.023,36 Ha. Kecamatan Kalideres juga berbatasan dengan kecamatan Penjaringan dan Kosambi di bagian Utara, kecamatan Cengkareng di bagian Timur, Kecamatan Cipondoh dan Cengkareng di bagian Selatan, Kecamatan Benda dan Batuceper di bagian Barat. Pada tahun 2020, penduduk di kecamatan Kalideres berjumlah 438.777 jiwa, laki-laki sebanyak 222.210 jiwa dan perempuan sebanyak 216.567 jiwa, dengan kepadatan penduduk 14.514 jiwa/km². Kawasan Kalideres terkenal dengan adanya fasilitas pendidikan, kesehatan, dan pusat perbelanjaan. Kawasan ini juga memiliki sarana transportasi yang cukup lengkap sehingga mudah diakses.



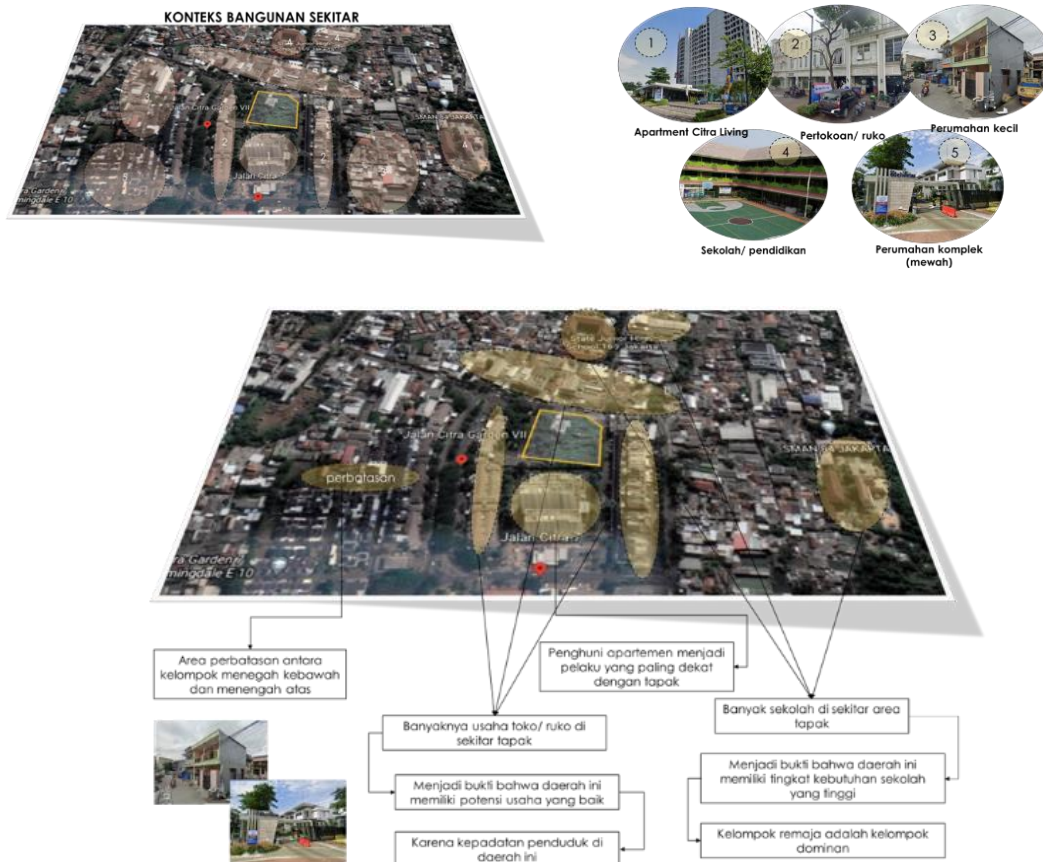
Gambar 3. Peta Kawasan Jakarta dan Kecamatan Kalideres
Sumber: Jakartsatu Arcgis dan Google Maps

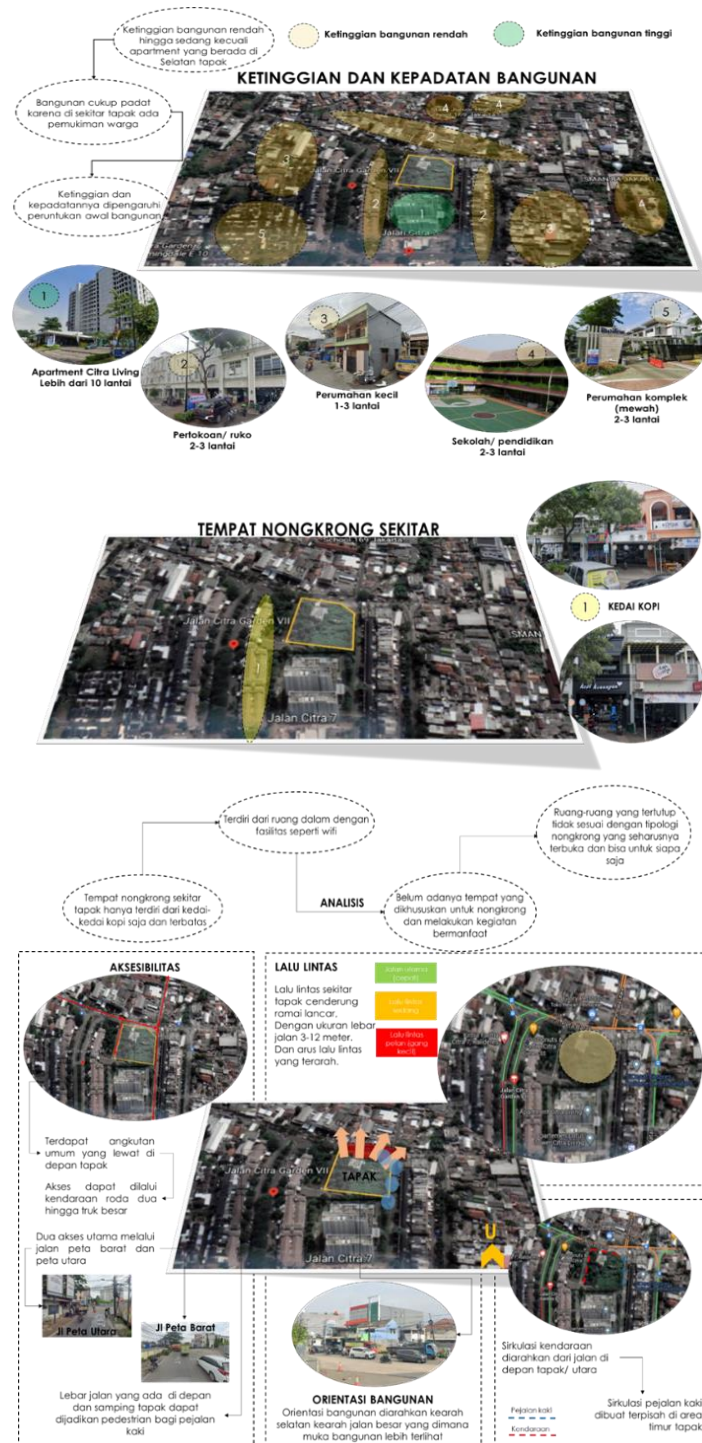
2. Tapak



Gambar 4. Tapak dan Sekitarnya
Sumber : Penulis, 2021

Tapak terpilih berada di Jalan Peta Barat, kelurahan Kalideres, Kecamatan Kalideres, Jakarta Barat. Luas tapak terpilih ialah 5.500m² dengan peruntukan lahan untuk zona campuran. Di sekitar tapak berada terdapat target pelaku nongkrong yang diantaranya ialah kelompok remaja, kelompok pekerja, dan juga keluarga. Tapak ini juga berdampingan dengan hunian seperti apartemen, perumahan kecil, hingga perumahan tipe *cluster*. Terdapat juga fasilitas seperti tempat makan, pendidikan dan juga kesehatan. Selain itu kawasan di sekitar tapak merupakan area aktif yang sering dilewati oleh kendaraan sehingga akses nya cukup mudah.





Gambar 5. Analisa Tapak
Sumber : Penulis, 2021

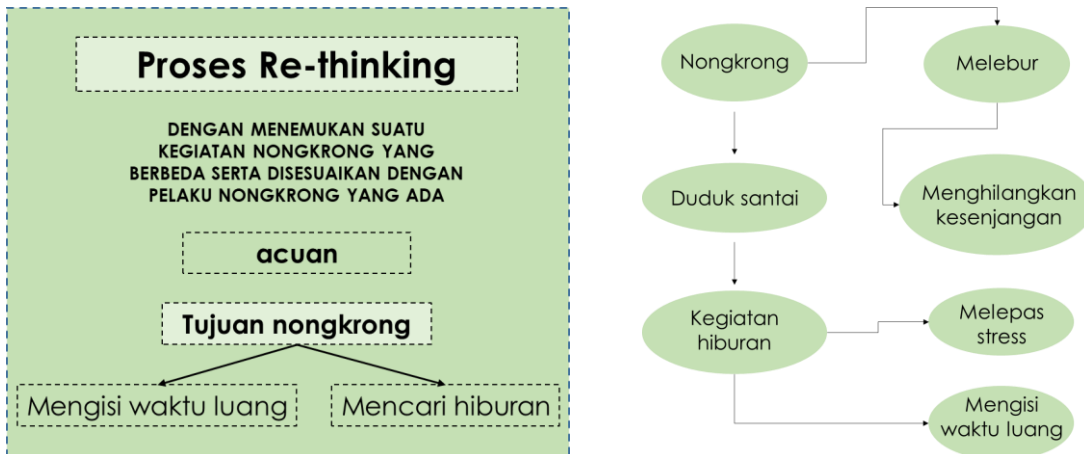
Potensi dan Kekurangan Tapak

Kawasan dan tapak terpilih memiliki berbagai potensi dan kekurangan, seperti:

Potensi: tapak berada di wilayah dengan beragam perbedaan ekonomi, budaya, dan kelompok umur. Berada di dekat jalan raya yang dilalui oleh kendaraan baik pribadi dan umum. Di sekitar tapak belum adanya tempat nongkrong yang dapat memwadahi kegiatan masyarakat sekitar melainkan hanya terdapat ruang komunal dengan kegiatan yang bebas.

Kekurangan: minim nya ruang terbuka hijau dan tempat rekreasi di wilayah ini sehingga ruang untuk mendapatkan hiburan bagi masyarakat sekitar kurang.

Ide desain



Gambar 6. Analisis Ide Desain
Sumber: Penulis, 2021

Dengan tujuan utama nongkrong untuk mengisi waktu luang dan mencari hiburan maka penerapan dalam desain yang akan dipakai ialah ruang-ruang semi terbuka yang santai.

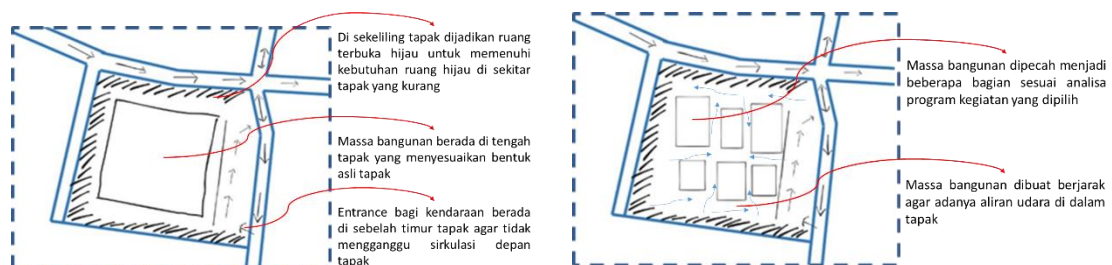
Karakter ruang semi terbuka yang santai :

1. Taman yang hijau
2. Udara dan cahaya dari luar dimanfaatkan untuk ruang yang sehat
3. Sudut ruangan yang tidak kaku
4. Tata letak perabotan bervariasi agar tidak formil
5. Adanya tempat duduk/istirahat berupa balai atau ruang lesehan

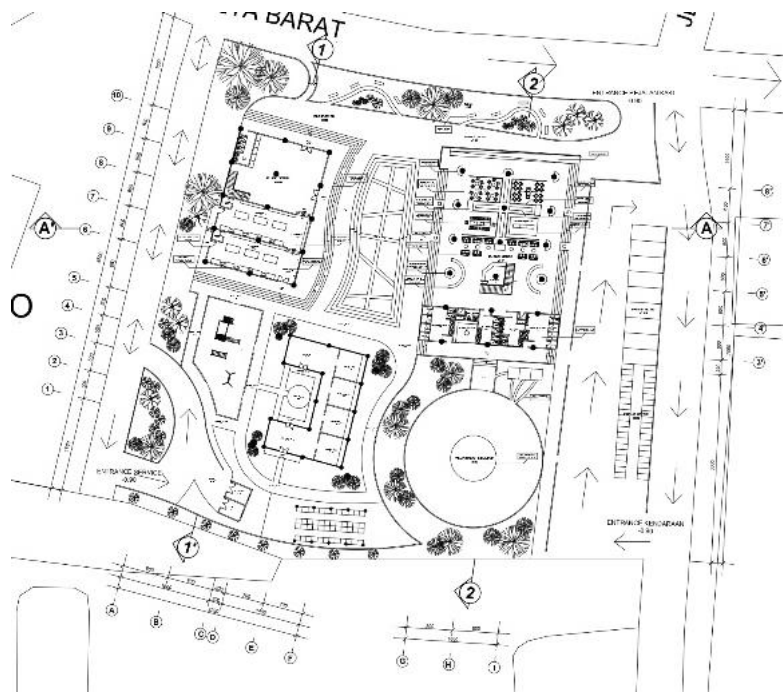
Hasil

Tempat nongkrong produktif di Kaliders, Jakarta Barat ini mengajak para pembaca untuk dapat melihat bahwa potensi di sekitar tapak Kalideres ini yang dijadikan tempat nongkrong dapat menjadi peluang juga bagi masyarakat untuk mendapatkan pengalaman baru dalam berinteraksi dengan berbagai kelompok masyarakat yang ada. Proyek ini bertujuan sebagai tempat bertemunya segala kalangan masyarakat sekitar untuk sama-sama dapat menikmati program kegiatan yang ada baik berupa hiburan, sosialisasi, edukasi dan kreativitas.

Menciptakan interaksi sosial antar masyarakat dari berbagai kalangan sehingga dapat saling berbagi ilmu dan pengetahuan, serta melakukan kegiatan untuk mengisi waktu luang yang berguna sehingga dapat menghilangkan stres dan meningkatkan rasa bahagia.



Gambar 7. Proses Massa Bangunan
Sumber: Penulis, 2021



Gambar 8. Hasil Rancangan
Sumber: Penulis, 2021

Massa bangunan berbentuk kotak-kotak dengan beberapa bagiannya dibuat melengkung agar masa tidak kaku dan terlihat fleksibel. Karena fungsi bangunan sebagai tempat nongkrong, setiap bagian dalam tapak dibuat agar dapat digunakan sebagai tempat nongkrong seperti duduk-duduk. Massa bangunan juga dibuat semi terbuka agar terasa lebih menyatu antara ruang luarnya dengan ruang dalam sehingga adanya satu kesatuan dalam tapak.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Tempat nongkrong produktif ini bertujuan untuk memwadhahi berbagai kegiatan yang programnya sudah ditentukan berdasarkan analisis pelaku yang ada. Dengan target pengunjung yang berada di sekitar tapak. Tempat nongkrong ini akan menggambarkan bahwa nongkrong bukan lagi sebagai kegiatan negatif seperti pandangan kebanyakan orang. melainkan dapat menjadi wadah untuk menghasilkan manfaat seperti mengatasi kesenjangan dan juga melepas stres setelah aktivitas harian setiap orang, ataupun untuk melakukan kegiatan yang dapat mengisi waktu luang mereka sehingga tingkat kesenangan masyarakat meningkat.

REFERENSI

- Fauzi, A. I Nengah Punia, Gede Kamajaya. (2017) "BUDAYA NONGKRONG ANAK MUDA DI KAFE Tinjauan Gaya Hidup Anak Muda Di Kota Denpasar" jurnal ilmiah sosiologi. Bali
- Hidayat, W (2021) "gaya hidup masyarakat perkotaan (studi kasus terhadap pelanggan warung kopi di kota makassar)" hal 12-16. Makassar
- Laraspati, A. (2020) "Cerita YouTuber Arief Muhammad, Pernah Jualan Sate di Pinggir Jalan", <https://inet.detik.com/cyberlife/d-5070000/cerita-youtuber-arief-muhammad-pernah-jualan-sate-di-pinggir-jalan>
- Lee, C C.M. (2011) "Type-The City as a Project"
- Setyohadi, B. (2007) "Tipologi pola spasial dan segregasi sosial lingkungan permukiman candi baru" jurnal teknik sipil & perencanaan nomor 2 volume 9 hal 99. Semarang