

PENERAPAN AKUPUNKTUR KOTA TERHADAP PEMULIHAN PASAR IKAN HEKSAGON MELALUI ARSITEKTUR KESEHARIAN

Vincent¹⁾, Ignatius Djidjin Wipranata²⁾

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

²⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, djidjinellya@yahoo.com

Masuk: 14-07-2022, revisi: 14-08-2022, diterima untuk diterbitkan: 03-09-2022

Abstrak

Re-Unité Bahari merupakan judul proyek arsitektur *urban acupuncture* yang dilakukan dengan tujuan untuk memulihkan Pasar Ikan Heksagon yang sedang mengalami degradasi secara fisik. Dengan meminjam metode arsitektur keseharian dari Lefebvre dan Crawford, arsitektur di proyek ini dimulai dengan mengamati dahulu aktivitas keseharian yang terjadi di pasar ikan ini. Pasar ikan ini dahulunya merupakan titik temu yang berjaya di masa pemerintahan VOC di mana setiap warga dari berbagai kalangan berkumpul untuk menjalankan aktivitas keseharian. Aktivitas di pasar ikan ini kemudian mulai terhambat sejak dibukanya tempat pelelangan ikan baru di jalan Pasar Ikan. Hal ini kemudian memicu degradasi di Pasar Ikan Heksagon yang berlangsung hingga pada hari ini. Keseharian pasar dihentikan dan dimulailah keseharian banal yang dijalankan oleh warga nomaden dengan menetap di tepi bangunan pasar ikan. Jika ditinjau dari disertasi Marco Casagrande mengenai *urban acupuncture*, Pasar Ikan Heksagon dapat didefinisikan sebagai *third landscape*. Di mana *third landscape* menurut Casagrande merupakan sebuah tempat alami di perkotaan yang memiliki potensi besar untuk diprogramkan ulang sebagai agen untuk mengubah sebuah kawasan yang *stagnant*. Oleh karena kondisi Pasar Ikan Heksagon yang sudah mencerminkan karakter sebuah *third landscape*, maka lokasi ini diangkat sebagai proyek *urban acupuncture*. Untuk menjawab persoalan mengenai *urban acupuncture*, metode arsitektur keseharian kemudian dikembangkan dengan menggabungkan keseharian dari dua linimasa, yaitu masa lalu yang ditandai dengan keseharian niaga pasar, dan masa kini yang ditandai dengan keseharian banal dari warga nomaden. Hasil dari proyek ini ditujukan untuk memberikan makna baru melalui keseharian yang disatukan ke dalam proyek Re-Unité Bahari yang dijalankan dengan ide perancangan yang sederhana, kecil, dan membumi.

Kata kunci: keseharian; membumi; niaga pasar; warga nomaden

Abstract

Re-Unité Bahari is the title of an urban acupuncture architectural project that was carried out with the aim to restore the Hexagon Fish Market which was physically degraded. Borrowing the everydayness method formulated by Lefebvre and Crawford, the architecture in this project begins by observing the daily activities that occur in this fish market. This fish market was once a meeting point that triumphed during the VOC administration where every citizen from various backgrounds gathered to carry out their daily activities. Activities in this fish market then began to be hampered since the opening of a new fish auction hall on Jalan Pasar Ikan. This then triggered the degradation in the Hexagon Fish Market which continues to this day. The daily life of the market was stopped and the banal daily life of the urban nomads begins by living on the edge of the fish market building. The Hexagon Fish Market can then be defined as a third landscape according to Marco Casagrande's dissertation on urban acupuncture. The third landscape, as stated by Casagrande, is a natural place in urban areas that has great potentials to be reprogrammed as an agent to improve a stagnant urban area. Due to the condition of the Hexagon Fish Market which already reflects the character of a third landscape, this location was appointed as an urban acupuncture project. To answer the issue of urban acupuncture, the everydayness method was then developed by integrating the daily life of two timelines, namely the past which is

characterized by the tradings of the market, and the present which is characterized by the banality of the urban nomads. The results of this project are intended to give new meaning through the everydayness reflected in the Re-Unite Bahari project which is carried out with a simple, small, and down-to-earth design idea.

Keywords: *down-to-earth; everydayness; market trade; urban nomads*

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Proyek Re-Unite Bahari diawali dari pembelajaran terhadap beberapa ruang kota di Penjaringan, Jakarta Utara secara makro. Di mana melalui pengamatan dengan metode *urban acupuncture*, maka terlihat beberapa potensi ruang kota yang tengah mengalami degradasi. Beberapa ruang kota yang mengalami degradasi seperti permukiman liar di bagian selatan Waduk Pluit, ruang di bawah Tol Pelabuhan, reruntuhan Pasar Ikan Heksagon, dan kompleks ekspedisi Bintang Mas. Semua ruang kota ini mengalami degradasi fisik yang cukup memprihatinkan dikarenakan kurangnya perhatian manusia dan sekitarnya terhadap ruang kota tersebut. Setelah pembelajaran menyeluruh secara makro terhadap ruang kota yang terdegradasi di kawasan Penjaringan, Jakarta Utara, maka keempat ruang kota ini dipertimbangkan secara menyeluruh dari aspek sejarah, nilai kepentingan dari memori secara kolektif, dan potensi yang terkandung di dalam ruang kota tersebut. Hasil dari pertimbangan tersebut kemudian menunjukkan bahwa reruntuhan Pasar Ikan Heksagon memiliki potensi yang paling besar untuk diangkat sebagai proyek *urban acupuncture*.

Pasar Ikan Heksagon pertama kali dibangun pada tahun 1920 selama pemerintahan VOC. Pasar ini pada awalnya dibangun dengan tujuan untuk menghidupkan pelabuhan Sunda Kelapa serta melancarkan roda ekonomi VOC pada saat itu. Awal dibukanya pasar ini kemudian melahirkan sebuah ruang temu bagi masyarakat berbagai kalangan, baik itu bangsawan, pekerja buruh, nelayan, dan sebagainya untuk menjalankan aktivitas bersama (Ridwiyanto, 2011). Setelah berjaya selama 70-an tahun, tempat pelelangan ikan baru kemudian dibangun tepat di depan Pasar Ikan Heksagon pada tahun 1990. Hal ini kemudian perlahan menghambat aktivitas keseharian niaga pasar di Pasar Ikan Heksagon yang akhirnya berhenti dan diabaikan (Habonaran, 2011). Seiring berkembangnya jaman, pasar ini lambat laun berubah menjadi reruntuhan yang dijadikan sebagai habitat secara alami bagi serangga dan tanaman gulma. Reruntuhan ini juga kemudian menarik perhatian dari berbagai warga kota nomaden yang akhirnya menetap di tepi bangunan pasar. Hal inilah yang memulai terjadinya keseharian banal di Pasar Ikan Heksagon. Akibatnya, identitas pasar ini yang sebelumnya merupakan titik temu niaga berubah menjadi ruang kota mati yang dipenuhi oleh aktivitas banal yang bersifat destruktif atau merusak terhadap bangunan Pasar Ikan Heksagon.

Rumusan Permasalahan

Berdasarkan fenomena yang terjadi di Pasar Ikan Heksagon, maka terdapat beberapa pertanyaan. Pertama, bagaimana intervensi melalui metode arsitektur keseharian bekerja di dalam menghadapi degradasi fisik yang terjadi di Pasar Ikan Heksagon? Kedua, dampak apa saja yang ditimbulkan ketika intervensi tersebut berhasil diterapkan di Pasar Ikan Heksagon?

Tujuan

Tujuan penelitian ini dilakukan untuk mengidentifikasi titik kawasan dengan radius 3km yang berpotensi untuk dilakukan intervensi sebagai upaya untuk memulihkan kembali ruang kota yang mati. Dengan memakai metode *urban acupuncture* dan *everydayness*, maka hasil yang ditunjukkan dari proyek ini berupa pemulihan ruang kota yang mati melalui penelitian keseharian manusia yang terjadi di reruntuhan Pasar Ikan Heksagon.

Manfaat penelitian ini dibagi menjadi manfaat akademis dan praktis. Secara akademis, hasil dari penelitian ini bisa dipaparkan dan disebarkan ke seluruh kawasan ruang kota mati di Indonesia yang memerlukan adanya wawasan baru terhadap bagaimana arsitektur mampu menyatukan keseharian banal warga kota nomaden dengan keseharian masa kejayaan sebuah ruang kota mati sesuai dengan memori masyarakat secara kolektif. Sedangkan secara praktis, hasil dari riset ini merupakan prototipe bagi ruang kota mati lainnya yang berawal dari permukiman liar. Proyek ini kemudian memberikan sebuah jalan alternatif yang secara sensitif menyelaraskan keseharian warga kota nomaden dengan lingkungan di sekitarnya. Dengan demikian, ruang kota mati di kawasan lainnya tidak selalu harus dibongkar ulang, namun bisa diawali dengan mempelajari realita keseharian yang terjadi di ruang kota tersebut dan dijadikan sebagai titik berangkat untuk membangun dan memulihkan ruang kota yang mati.

2. KAJIAN LITERATUR

Urban acupuncture

Urban acupuncture berasal dari dua kata utama, yaitu 'urbanus' yang memiliki arti yang erat dengan karakter dari sebuah kota. Hal ini mencakup karakter dari elemen pembentuk kota itu sendiri, yaitu bangunan, sistem, manusia, dan aktivitas yang terjadi di dalamnya. Lalu, istilah 'acupuncture' berasal dari teknik pengobatan jarum dari Cina, di mana praktek pengobatan ini dilakukan secara cepat dan presisi. Teknik pengobatan ini sangat memperhatikan jalur meridian yang terdapat pada tubuh, untuk mendeteksi aliran energi atau 'chi' yang terhambat. Dengan menggunakan jarum, maka sasaran dari *urban acupuncture* yaitu untuk mendeteksi dahulu aliran energi dari elemen kota yang terhambat, kemudian ditusuklah jarum ini untuk dilakukan pengobatan yang cepat dan presisi. Pengobatan juga dilakukan dengan memperhatikan apa yang menjadi bagian fundamental dari kota, yaitu energi kehidupan yang terdapat di jalur meridian kota. Istilah penggunaan jarum sangatlah menitikberatkan kepada *smallness* yang mencerminkan jarum, namun memiliki pengaruh yang besar dan jitu (Lerner, 2014).

Urban acupuncture bisa diterapkan jika dan hanya jika suatu bagian di kota mengalami pelunakan. Di mana daerah yang mengalami pelunakan yang kemudian bisa diobati dengan ampuh. Menyepakati Tarkovsky pada disertasi Casagrande yang memberikan perumpamaan bahwa ketika sebuah pohon sedang bertumbuh, ia bersifat lunak dan liat. Namun, ketika ia bersifat keras dan kering, maka ia mati. Kekerasan dan kekuatan merupakan pasangan dari kematian. Karena apa yang telah mengeras, tidak akan menang. Perumpamaan ini sangatlah cocok digunakan untuk melihat ruang kota yang sedang mengalami kematian. Jika dan hanya jika suatu ruang kota telah mengeras, dan telah beralih menjadi *stagnant*, tidak bergerak, berkarat, berakar tanaman rambat, dan berpagar, maka ruang kota tersebut dipercayakan telah atau akan mengalami kematian yang cepat. Sebaliknya, ruang kota yang mengalami pelunakan, di mana di dalamnya banyak terjadi aliran aktivitas, bergerak, lembut, bertumbuh, berubah, lunak, dan liat, maka dipercayakan ruang tersebut masih hidup dan bahkan berpotensi besar untuk berkembang lebih pesat lagi (Casagrande, 2013).

Casagrande di dalam pembelajarannya terhadap *urban acupuncture*, mengatakan seperti ini, bahwa rumput liar akan menumbuhkan akarnya ke dalam retakan yang terkecil di dalam aspal dan pada akhirnya akan merusak kotanya. Akupunktur kota merupakan rumput liarnya, dan titik akupunktur merupakan retakannya (Casagrande, 2013). Kemungkinan terjadi dampaknya adalah menyeluruh, menghubungkan sifat alamiah manusia sebagai bagian dari alam. Ingatlah bahwa yang dimaksud merusak kota di sini bukan berarti secara harfiah merusak kota dan mengubahnya menjadi kuburan. Kerusakan di sini merujuk kepada bagaimana kota yang sebelumnya bersifat keras dan kuat sekalipun bisa kemudian menjadi lunak dan bertumbuh menjadi lebih baik (Sims dan Gehl, 2019).

Untuk mempermudah penjelasan dari *urban acupuncture*, maka sebuah kota bisa diimajinasikan sebagai tubuh kita. Apabila ada bagian dari tubuh kita yang sedang mengalami luka, tentu respon pertama yang dilakukan oleh tubuh yaitu menyalurkan sel darah putih ke titik luka tersebut dan pemulihan pun dimulai. Dalam kondisi yang ditutupi dan dilindungi oleh plasma darah, bagian tubuh yang luka kemudian secara berkala melakukan proses penyembuhan dan regenerasi sel sehingga pada akhirnya terbentuklah sel baru yang sehat dan lebih bagus kualitasnya dibandingkan sel yang sebelumnya mengalami kerusakan. Proses penyembuhan ini secara murni merupakan sifat alamiah manusia dan dikontrol oleh *blueprint* kehidupan kita.

Untuk menutup penjelasan dari *urban acupuncture*, ada satu pernyataan dari Casagrande yang mengatakan bahwa secara sederhana, akupunktur kota berfokus kepada intervensi yang kecil, tak kentara, dan bekerja dari bawah ke atas yang memanfaatkan dan mengarahkan energi komunitas ke dalam jalan yang positif untuk menyembuhkan penyakit kota dan meningkatkan lingkungan kota (Casagrande, 2013).

Arsitektur Keseharian

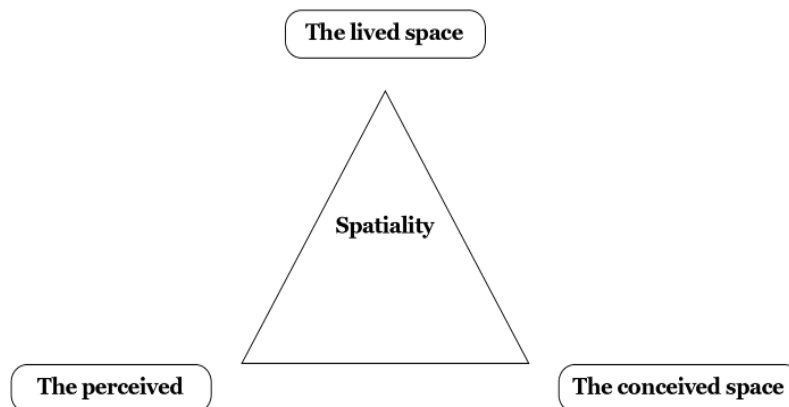
Melihat kondisi nyata yang terjadi di Pasar Ikan Heksagon dan sekitarnya, penulis merasa terdorong untuk mengangkat kembali keseharian yang terjadi pada masa kini dan membandingkannya dengan keseharian masa lampau. Dikarenakan ruang kota ini telah berubah menjadi *organic ruins*, secara nyata ruang ini telah mengalami banyak perubahan yang kentara di mana memori keseharian yang pernah terkandung di dalamnya telah ikut terkubur oleh waktu. Kematian ruang kota ini semakin dipertegas dengan hadirnya Kampung Susun Akuarium, dengan situasi dan keseharian barunya yang sebelumnya bukan merupakan bagian daripada pelabuhan Sunda Kelapa. Namun, kampung ini secara politik diresmikan dan dibangun kembali oleh gubernur DKI demi untuk menepati janji kampanye yang akhirnya merubah citra dan makna dari kawasan ini. Pada akhirnya, tensi dan tekanan antara ruang hidup dan mati secara kesehariannya dipertegas dan dipengaruhi oleh aksi yang mementingkan kepentingan politik dan sosial secara sepihak.

Meminjam pernyataan dari Lefebvre bahwa tujuan utama diangkatnya arsitektur keseharian yaitu sebagai kritik terhadap politik melalui ruang keseharian secara nyata, di mana peradaban di kota telah membawakan aksi rasionalisasi ruang kota untuk kepentingan kapital, produksi barang, dan produk sosial (Lefebvre, 1991). Dengan demikian, untuk proyek kali ini penulis ingin meneliti bagaimana keseharian di ruang mati ini bisa kemudian diangkat dan dijadikan sebagai sebuah ruang kota yang mampu menyadarkan betapa pentingnya *idea* awal pasar ikan ini kepada ruang kota lainnya. Meskipun secara ironis, pasar ikan ini sebelumnya juga merupakan sebuah produk politik yang mengutamakan kepentingan kapital dan melancarkan kepemimpinan VOC melalui fasilitas pasar yang bertujuan memenuhi kebutuhan masyarakat sekitar serta membuka lowongan kerja bagi mereka.

Adapun hasil dari kematian ruang kota Pasar Ikan Heksagon kemudian menjadi tempat naungan bagi kelompok sosial yang teralienasi, seperti buruh nelayan, pedagang kios kecil, pekerja buruh angkut, tukang ojek *online*, dan PKL, di mana mereka masih bertempat tinggal di samping pasar ini dan masih dipandang sebelah mata oleh pihak otoriter kota. Namun untuk skala proyek ini, penulis tidak akan berfokus terlalu mendalam kepada isu politik yang terjadi di kawasan kompleks Museum Bahari.

Secara ruang, Lefebvre menyusun rumus *trialectics of spatiality* yang dibagi menjadi tiga (Lefebvre, 1991). *The perceived space* yaitu sebuah ruang yang membaurkan kembali ruang-ruang dari hidup keseharian serta praktiknya yang telah dinaturalisasikan. Di mana keseharian ini kemudian diarahkan menuju penerapan rasional dari homogenitas, keseragaman, dan

perkembangan nilai sosial yang sekuensial. Praktik sosial secara langsung terlibat ke dalam penghasilan materialitas dari spasialitas sosial, sehingga ruang ini sekaligus berfungsi sebagai ruang perantara dan hasil dari keterlibatan dan pengalaman manusia sebagai makhluk sosial. Ruang ini kemudian dikenal sebagai ruang pertama. *The conceived space* ruang yang merupakan representasi ruang berdasarkan pembelajaran dan pendalaman diskursus, penulisan, skema, pengetahuan, dan rumus yang sebelumnya telah dipelajari oleh para konstitusi ruang. Umumnya, ruang ini dikonstitusikan dengan pola yang hegemonis; dimana para pemegang kuasa dan pihak otoriterlah yang mengartikulasikan ruang ini dengan konfigurasi yang stabil, terencana, dan lengkap. Ruang ini kemudian dikenal sebagai ruang kedua. *The lived space* yaitu ruang representasi dan penemuan baru intelektual, dan termanifestasikan ke dalam berbagai simbol, kode, diskursus, skripsi, mitos *utopian*, yang direalisasikan sebagai museum, gambar atau *image*, monumen, pertunjukan seni, atau musik. Ruang ini secara puitik merupakan ruang produk yang berubah, bersesuaian, dan berkeputusan melalui imajinasi. Ruang ini memegang kekuatan untuk secara politik mengubah dan meredefinisikan praktik sosial, menuju ke arah yang marginal. Ruang ini dikenal sebagai ruang ketiga (Gambar 1).



Gambar 1. *Trialectics of spatiality*
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

3. METODE

Metode penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data primer dan sekunder dilakukan melalui wawancara dan penelusuran situs internet dengan mereferensikan kepada jurnal *online*, dan *e-book*. Selain itu, metode *urban acupuncture* digunakan sebagai pertimbangan untuk menentukan ruang kota yang mengalami degradasi. Setelah itu, penggunaan metode *everydayness* yang dirumuskan oleh Lefebvre dan Crawford dipakai untuk memperkuat teori mengenai cara merancang keseharian ke dalam arsitektur yang diterapkan di Pasar Ikan Heksagon. Menurut buku *Peta Metode Desain*, Agustinus Sutanto menjelaskan bahwa ada tiga taktik dan strategi yang bisa dipakai untuk meneliti keseharian yang terjadi di sebuah ruang (Sutanto, 2020).

Menggambarkan Keseharian (*drawing the everyday*)

Di mana taktik ini berempasis kepada cara membaca ruang sosial yang dihasilkan oleh masyarakat melalui kesehariannya. Dalam hal ini, membaca dapat diartikan sebagai mengartikulasikan kenyataan yang terjadi secara intelektual ke dalam media berupa kertas melalui teknik *drawing*. Pandangan arsitek menjadi elemen penting di dalam penerapan taktik ini. Dengan mengetahui apa yang menjadi produk dari pelaku ruang lokalnya, maka kita sebagai pengamat akan mengetahui apa saja yang masih kurang, apa saja yang bisa bekerja dan tidak bisa bekerja ke dalam ruang sosial tersebut melalui intervensi lokal dalam skala yang terbilang kecil.

Membangun Pendekatan Dialogis (*participatory approach*)

Seperti salah satu karakter dari keseharian yaitu inklusif, artinya arsitektur harus bersifat mengajak para pengguna ke dalam proses perancangannya. Hal ini bisa tercapai melalui dialog, di mana dengan pengadaan komunikasi terbuka antara para pelaku yang akan beraktivitas di dalam ruang ini akan saling mengetahui adanya kemungkinan perbedaan kepercayaan, kebudayaan, pandangan, impian, kebutuhan, dan juga perbedaan pengetahuan mengenai ruang yang sedang ditempatinya (Gehl dan Svarre, 2013). Untuk itu, hasil akhir dari pendekatan dialogis yaitu untuk menghasilkan sebuah *common ground* yang bisa mengakomodasi dan menjaga keharmonisan dari berbagai perbedaan yang terdapat di antara para pelaku di dalamnya. Selain itu, dialog sebaiknya dilakukan juga antara para pelaku lokal dengan pihak pemerintah dan konstitusi ruang kota lainnya agar ruang benar-benar bisa direalisasikan dengan nyata.

Pengungkapan Realita melalui Cerita (*storytelling*)

Di dalam menulis cerita, sudut pandang pengamat merupakan faktor penting yang menentukan bagaimana nantinya cerita hendak disampaikan. Untuk mengungkapkan realita yang terjadi di dalam keseharian para pelaku, maka suatu upaya berupa investigasi keseharian haruslah dilakukan agar cerita bisa secara komprehensif merekam apa yang sebenarnya membuat keseharian para pelaku tetap hidup dan apa yang justru menyebabkan suatu ruang kota tersebut bisa mati dan mengalami degradasi. Intisari dari *storytelling* haruslah merujuk kepada kondisi nyatanya, tidak dimanipulasi, dan sejujurnya menerapkan kondisi keseharian ini ke dalam arsitektur yang hendak dicapai (Lefebvre, 2004).

4. DISKUSI DAN HASIL

Hasil Wawancara

Merujuk kepada Tabel 1, wawancara dilakukan dengan dua narasumber yang memiliki latar belakang cukup kontras. Di mana Bapak Catur merupakan warga asli yang tinggal sejak Pasar Ikan Heksagon masih beroperasi, sedangkan Bapak Sarjono merupakan warga nomaden dari daerah lain yang baru menetap selama kurang lebih 10 tahun lamanya.

Tabel 1. Hasil Wawancara

Pertanyaan	Jawaban Bapak Catur	Jawaban Bapak Sarjono
Bolehkah bapak menceritakan kondisi pertama kali bapak melihat bangunan Pasar Ikan Heksagon?	Bangunan ini awalnya berfungsi seperti pasar umum misalnya seperti Pasar Jaya. Pada waktu itu pasar ikan ini ada toko kelontong, pakaian, dan lainnya. Penyebab pasar ini menjadi sepi karena adanya perubahan waktu dan masalah yang cukup banyak. Penyebab utama lainnya yaitu sejak pasar pelelangan ikan dibuka tepat di depan Pasar Ikan Heksagon yang menyebabkan pasar ini menjadi mati. Sejak itu sekitar tahun 1990-an, pasar ikan ini menjadi hunian bagi sebagian warga dan dibuka kios-kios kecil. Namun, kios-kios kecil itu hanya sempat bertahan sebentar saja di tahun 1990-an.	Seingat saya dulu pasar ikan ini ramai. Lalu karena kondisi bangunan pasar ikan ini semakin tua dan tidak terawat, bangunan ini ditinggalkan dan sekarang diabaikan. Untuk sekarang hanya ditinggali oleh saya dan juga warga lainnya sebagai tempat tinggal sementara dikarenakan tidak adanya kutipan biaya yang terlalu mahal dari ketua RW.

Apakah ada kesan atau kenangan khusus dari bapak terkait kawasan Museum Bahari dan Pasar Ikan Heksagon?	Dulu di dekat menara Sunda Kelapa yang sekarang dikenal sebagai Menara Syahbandar, banyak sekali terjadi kasus karantina dan penjara pelaut yang mabuk minuman. Upaya ini tentunya untuk mencegah para pelaut tersebut memasuki Chinatown atau Glodok menjelang masa akhir pemerintahan VOC. Seharusnya masyarakat Eropa khususnya Belanda lebih mengerti mengenai kawasan ini.	Seingat saya dulu tempat ini ramai dan banyak sekali terdapat kios dan PKL yang masih beraktivitas hingga sore. Selain itu juga terdapat banyak sekali wisatawan asing yang berkunjung ke pasar ini. Pada saat itu juga saya sempat menarik jasa ojek sepeda yang membawa wisatawan berkeliling di kawasan ini.
Apakah bapak mempunyai kebutuhan tertentu yang ingin direalisasikan ketika berkegiatan di Pasar Ikan Heksagon dan sekitarnya?	Kalau saya ingin mempertahankan sejarahnya, jangan sampai hilang, jangan berubah fungsi utama dan jangan sampai kehilangan fisik orisinilnya. Sehingga bangunan ini juga bisa menjadi peninggalan yang sifatnya edukatif, bisa disesuaikan dengan jaman digital, dan juga bisa dijadikan tempat wisata yang lebih menarik lagi.	Saya hanya ingin membuka usaha seperti dulu, dan tentunya ingin bertempat tinggal secara baik dan nyaman di pasar ikan ini. Saya takut sekali kalau suatu hari ada pihak dari pemerintahan maupun perancang kota yang mengusir para warga yang sedang berhuni di pasar ikan ini.
Apa impian atau harapan bapak terhadap kawasan ini untuk ke depannya?	Semoga wisata bisa lancar, fisiknya tidak berubah, dan semakin terawat.	Yang penting keseharian saya nyaman saja di sini.

Sumber: Penulis, 2022

Analisis Lokasi

Pengamatan terhadap lokasi dibagi menjadi tiga bagian utama untuk menjabarkan karakter kawasan secara menyeluruh seperti konfigurasi, pergerakan, dan penarik perhatian. Konfigurasi (*Configuration*), di mana kawasan di pelabuhan Sunda Kelapa telah mengalami degradasi fisik yang kentara, seperti kurangnya jangkauan TOD, kurangnya ruang kota menarik yang bisa menarik pengunjung, dan kurangnya sarana dan prasarana pendukung lainnya seperti *walkability* berupa jalur pedestrian memadai. Selain itu, diresmikannya Kampung Susun Akuarium di kawasan cagar budaya menghambat proses revitalisasi yang ingin dicapai sebelum bergantinya gubernur DKI Jakarta. Padahal ini merupakan kawasan cagar budaya, yang masih terkesan kumuh khususnya di sekitar Museum Bahari, di mana hal ini berbeda drastis dengan konfigurasi kompleks Museum Fatahillah yang sudah tertata rapi dan berfungsi dengan baik sebagai *attractor* kota (Gambar 2).

Pergerakan (*Movement*), di mana pergerakan di kawasan ini telah mengalami perubahan yang drastis, dimulai dari terjadinya banyak *movement* melalui kanal atau *molenvliet* pada zaman pemerintahan VOC hingga kanal tersebut menjadi tidak aktif pada jaman sekarang dan sebagian besar telah dibetonisasi sehingga tidak bisa dinikmati lagi oleh warga di pelabuhan Sunda Kelapa (Gambar 3). Kini, *movement* banyak terjadi di area pelabuhan Sunda Kelapa dengan kepentingan untuk pergudangan, di kawasan Kota Tua dengan kepentingan wisata, dan di titik TOD seperti halte Pakin, dan halte Museum Fatahillah dengan berbagai kepentingan lainnya. Adapun jalur pedestrian yang masih kurang memadai merupakan salah satu penghambat terjadinya *movement* di kawasan pelabuhan Sunda Kelapa dikarenakan belum tercapainya kelayakan fungsi untuk pedestrian, bersifat sempit, tidak nyaman, *gated*, dan tidak lunak.

Penarik Perhatian (*Attractor*), di mana melalui *attractor* yang terdapat di pelabuhan Sunda Kelapa, ruang-ruang ini kemudian mendatangkan berbagai macam pelaku yang bergerak melalui jaringan kanal yang dibangun sebagai prasarana mobilisasi utama. Untuk lebih jauh mendukung kawasan perdagangan di Penjaringan, VOC mendirikan berbagai bangunan dengan peran masing-masing yang dibedakan berdasarkan hirarki, fungsi, besar lahan perancangan, dan aspek lainnya yang kemudian membentuk *skyline*, *urban fabric*, dan juga jalanan yang menegaskan arah *movement* yang berlangsung melalui kanal di dalamnya.

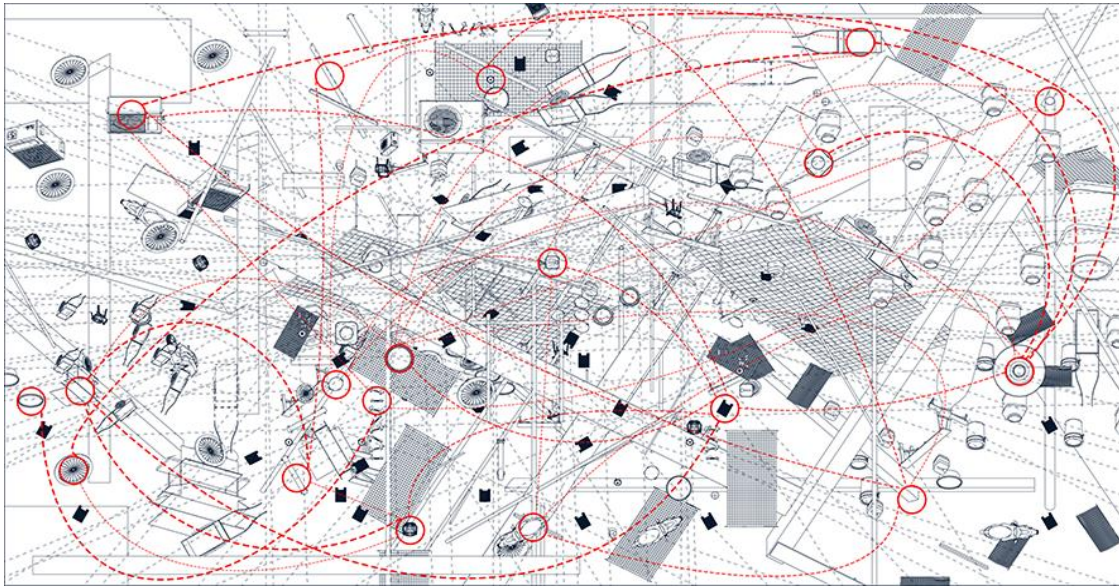


Gambar 2. Konfigurasi (kiri), Gambar 3. Pergerakan (kanan)
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Analisis Konsep

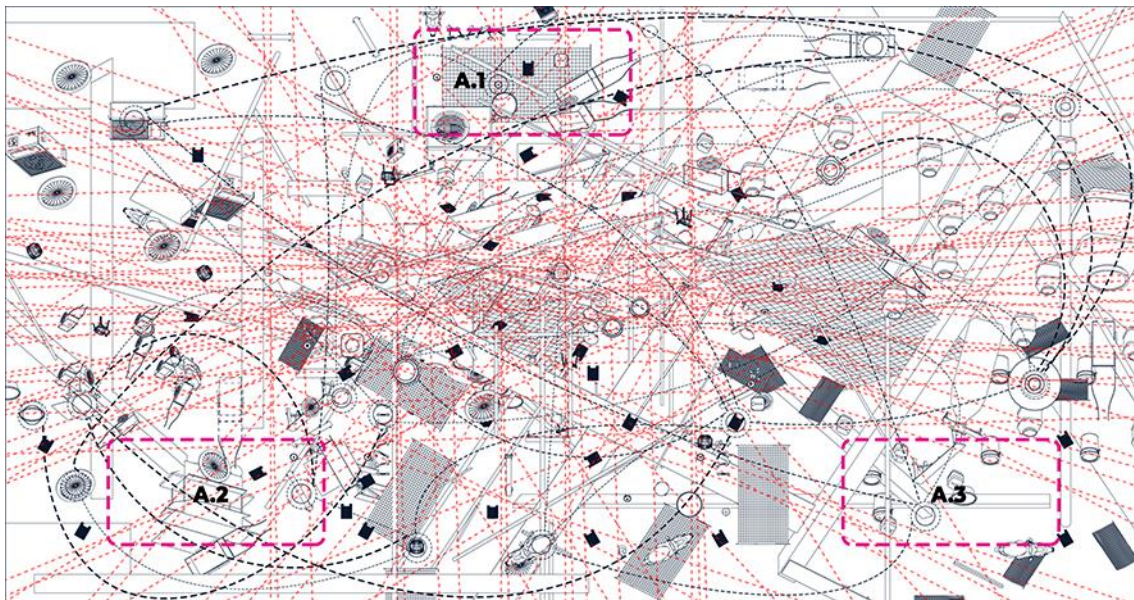
Konsep utama pada desain berbasis kepada gambar *everydayness* yang dihasilkan secara abstrak namun sekuensial dan logis. Di mana gambar-gambar ini memegang kunci utama untuk menyusun program kegiatan, merancang gubahan massa, dan juga menentukan penyusunan material bangunan yang dikomposisikan oleh material seadanya atau *everyday bricolages* seperti yang diusulkan di dalam buku *Everyday Urbanism* (Chase, Crawford, dan Kaliski, 1999). Merujuk kepada Gambar 4, maka diketahui pemetaan objek-objek keseharian yang mencerminkan bagaimana pergerakan, konfigurasi, dan aktivitas para pengguna ruang di Pasar Ikan Heksagon dan sekitarnya.

Terlihat pada Gambar 4, garis bulat merah menunjukkan posisi objek-objek keseharian yang penting bagi aktivitas warga nomaden di Pasar Ikan Heksagon. Kumpulan objek tersebut ditegaskan kehadirannya dan dijadikan sebagai kunci utama untuk menentukan arah perancangan, penyusunan ruang, dan juga skala ruang yang akan diciptakan untuk aktivitas keseharian yang bersangkutan. Adapun objek-objek tersebut yang mewakili aktivitas keseharian seperti gerobak kayu, ember plastik, baskom plastik, kantong plastik, dirigen, kursi plastik, bangku kayu, gerobak PKL, sepeda motor, galon air, botol plastik, dan masih banyak lagi. Untuk garis-garis merah dengan jenis terputus-putus melambangkan hubungan antar objek tersebut yang telah disimulasikan berdasarkan pola pergerakan dan aktivitas warga. Di mana semakin tebal garisnya, semakin besar hubungan antar objek tersebut yang menunjukkan semakin tingginya frekuensi pergerakan dan aktivitas yang terjadi antara satu objek dengan objek lainnya.



Gambar 4. *Everydayness Bahari* (objek)
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Merujuk kepada Gambar 5, terlihat bahwa ada garis merah terputus-putus yang menunjukkan sumbu aksial bangunan dan ruang realita di Pasar Ikan Heksagon dan sekitarnya. Di mana melalui garis sumbu inilah objek-objek keseharian dipetakan berdasarkan realita ruang yang terjadi dan dilewati oleh sumbu tersebut. Misalnya, pada poin A.1 menunjukkan pemetaan objek keseharian seperti adanya terpal, ember plastik, bangku kayu, gerobak kayu, dan penanak nasi yang menunjukkan adanya aktivitas keseharian warga yang terjadi di sumbu tersebut.



Gambar 5. *Everydayness Bahari* (grid)
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

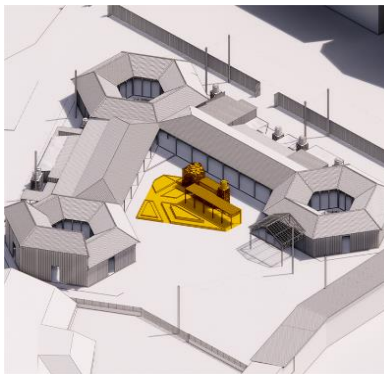
Komposisi Massa

Komposisi massa bangunan dibagi menjadi enam tahap yaitu *the reality*, *the heart*, *the machine*, *the undershadowed*, *the boat* dan *the landscape*. *The Reality*, di mana massa bangunan berawal dari kondisi nyata yang telah dipetakan secara menyeluruh termasuk orientasi, sumbu, gubahan

massa bangunan sekitar, infrastruktur, dan sebagainya (Gambar 6). Dari kondisi nyata ini kemudian dikembangkan lagi pada tahap berikutnya.

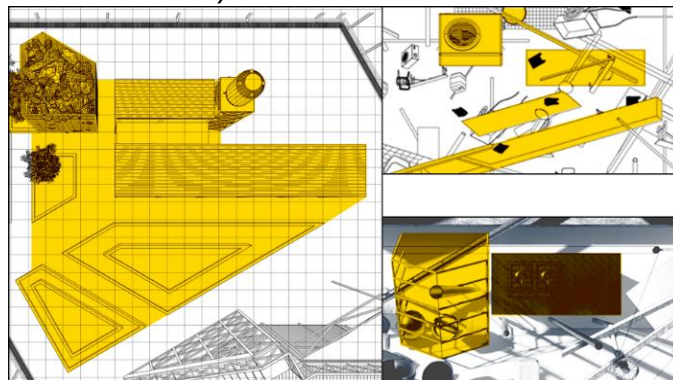


Gambar 6. The Reality
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022



Gambar 7. The Heart
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

The Heart, pada tahap ini bangunan dibentuk pada bagian tengah atau pusat bangunan Pasar Ikan Heksagon. Massa bangunan ini kemudian berperan sebagai *inner courtyard* yang merupakan ruang transisi bagi pergerakan yang terjadi di program pasar menuju program keseharian banal dan sebaliknya (Gambar 7). Merujuk kepada Gambar 8, diagram di atas memetakan karakter massa yang bersudut tajam dan berorientasi ganda dengan adanya dua macam sumbu yang tegas. Dari peta ini kemudian disesuaikan dengan diagram di bawah yang menunjukkan adanya sebuah dapur dan pagar dengan banyaknya barang di dalamnya, menginspirasi sebuah *inner courtyard*.

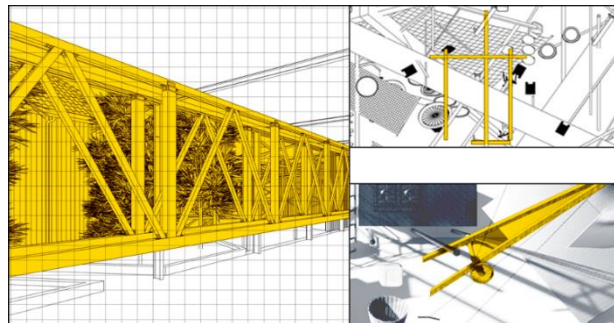


Gambar 8. Konsep The Heart
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022



Gambar 9. The Machine
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

The Machine, pada tahap ini sebuah mesin angkut dibentuk untuk mengakomodasi kegiatan pasar. Di mana aktivitas mengangkut merupakan bagian dari transisi utama para nelayan menuju ke penjual (Gambar 9). Merujuk kepada Gambar 10, diagram di atas menunjukkan peta karakter dari massa yang akan dibentuk. Peta ini menunjukkan massa yang tipis dan aksial. Diagram di bawah menunjukkan fungsi dari *everyday assemblage* berupa mesin pengangkut (*crane*).



Gambar 10. Konsep The Machine
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

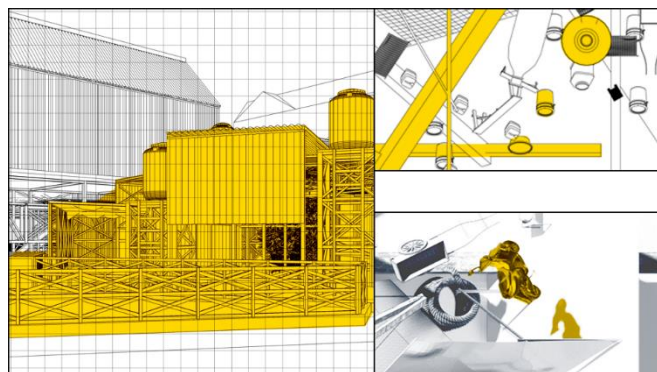


Gambar 11. The Undershadowed
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

The Undershadowed, pada tahap ini terbentuk gugusan massa bangunan yang berfungsi untuk mengakomodasi kegiatan keseharian banal dari warga nomaden (Gambar 11). Merujuk kepada Gambar 12, diagram di atas memetakan karakter massa yang bulat, bersudut, bertingkat, dan berbentuk klaster atau tersebar. Dari diagram yang di bawah kemudian lahir berbagai gugusan massa yang disatukan sebagai sebuah fungsi yang banal atau *undershadowed*.

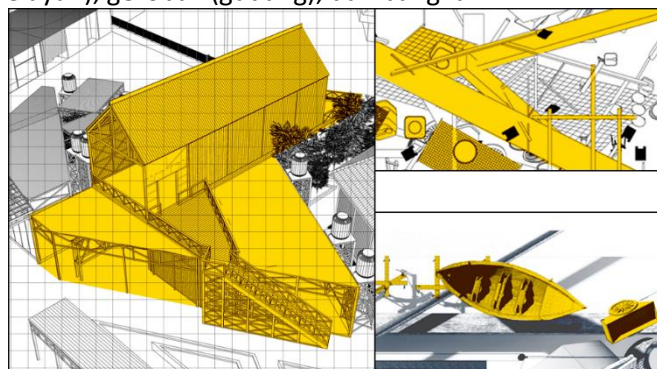


Gambar 12. Konsep The Undershadowed
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022



Gambar 13. The Boat
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

The Boat, pada tahap ini pembentukan massa bangunan baru yang mengikuti gaya desain kesejamaan yang sederhana dan modern. Namun, material bangunan yang membentuk massa ini dibuat dari bahan seadanya yang paling banyak mencerminkan material bangunan di sekitarnya agar terlihat *blended* (Gambar 13). Merujuk kepada Gambar 14, diagram di atas memetakan satu massa utama yang dikelilingi oleh gugus massa pendukung dan juga *overlapping*. Diagram yang terletak di bawah menunjukkan fungsi perahu sebagai ruang tengah dan simbol sosial (nelayan), gerobak (gudang), dan bangku.



Gambar 14. Konsep The Boat
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022



Gambar 15. The Landscape
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

The Landscape, pada tahap ini sisa-sisa ruang yang tidak terpakai kemudian dijadikan sebagai lankap dan unsur kehijauan bagi bangunan. Di mana pada ruang-ruang ini bisa juga digunakan sebagai *micro-utopia* bagi warga-warga yang ingin beristirahat, tidur, dan menikmati pergerakan manusia, kendaraan, dan alam yang berlangsung di tapak (Gambar 15).

Hasil Desain

Desain kemudian dikembangkan dan dihasilkan ruang keseharian beserta gambar-gambar arsitektural yang mewakili aktivitas utama yang terjadi pada proyek. Berikut adalah gambar hasil perancangan (Gambar 16). Dari gambar tersebut, terlihat ada beberapa tampak penting yang mewakili keseluruhan dari proyek, mulai dari potongan bangunan yang memperlihatkan keseharian pasar, dan juga perspektif dari titik-titik penting seperti pintu masuk, *inner courtyard*, tampak atas, dan ruang sosial yang menunjukkan keseharian gabungan kedua linimasa.



Gambar 16. Presentasi Hasil Perancangan
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Selanjutnya, gambar keseharian sebagai proses penelitian *everydayness* dipresentasikan ke dalam bentuk montase (Gambar 17). Melalui pembelajaran realita keseharian Pasar Ikan Heksagon, maka arsitektur yang diciptakan akan mewadahi masyarakat nomaden dan pengguna lainnya untuk terus menghasilkan aktivitas keseharian yang unik dan lokal terhadap kawasan tersebut. Dengan demikian, untuk masa di mana proyek ini telah dibangun, keseharian baru nantinya dapat dijadikan montase yang lebih komprehensif dan ekspresif melalui arsitektur keseharian yang mencakup keseharian masa lalu sebagai niaga pasar dan keseharian masa kini sebagai hunian nomaden.



Gambar 17. Montase Keseharian di kawasan Sunda Kelapa di Masa Kini
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Re-Unite Bahari merupakan judul proyek arsitektur *urban acupuncture* yang dilakukan dengan tujuan untuk memulihkan Pasar Ikan Heksagon yang sedang mengalami degradasi secara fisik. Proyek ini menitikberatkan keseharian yang terjadi di Pasar Ikan Heksagon dengan meminjam metode arsitektur keseharian yang dirumuskan Lefebvre dan Crawford. Hasil dari pembelajaran keseharian kedua linimasa di pasar ikan ini yaitu sebuah proyek yang berangkat dari kondisi realita Pasar Ikan Heksagon yang kemudian dikembangkan dengan memperhatikan potensi aktivitas keseharian yang dihasilkan apabila keseharian kedua linimasa ini dipertemukan. Dengan demikian, proyek Re-Unite Bahari berperan sebagai alternatif yang komprehensif untuk menjawab isu *urban acupuncture* mengenai degradasi yang sedang terjadi di Pasar Ikan Heksagon. Di mana melalui arsitektur keseharian, kondisi nyata dari pasar ikan ini dapat dipulihkan dan dikembalikan kepada memori kolektif masyarakat sekitar terhadap Pasar Ikan Heksagon yang pernah berjaya di masa VOC.

Saran

Kondisi Pasar Ikan Heksagon pada saat ini sebaiknya lebih diperhatikan lagi dan tidak dibiarkan begitu saja. Secara nyata, bangunan Pasar Ikan Heksagon kini sangat memprihatinkan karena dipenuhi oleh sampah domestik, reruntuhan kayu, pecahan batu alam, keramik, kaca, dan

bahan bangunan berbahaya lainnya. Selain itu, apabila Pasar Ikan Heksagon nantinya akan dirancang ulang menurut panduan desain yang tertulis di UDGL, maka pasar ikan ini diharapkan tidak dibongkar secara menyeluruh. Hal ini karena masyarakat sekitar masih merindukan keseharian di pasar ikan ini yang pernah ramai dan berhasil menghidupi kawasan Sunda Kelapa. Apabila proyek Re-Unite Bahari sewaktu-waktu nantinya akan dipelajari untuk merancang ulang Pasar Ikan Heksagon, maka suatu upaya untuk mempelajari keseharian warga sekitar sangatlah dianjurkan untuk dilakukan secara sensitif dan komprehensif.

REFERENSI

- Casagrande, M. (2013). Third Generation City. *The International Society of Biourbanism*, 1-4.
- Chase, J., Crawford, M., dan Kaliski, J. (1999). *Everyday Urbanism*. New York: The Monacelli Press.
- Gehl, J., dan Svarre, B. (2013). *How to Study Public Life*. Washington DC: Island Press.
- Habonaran, R. (2011). *Penjaringan: Sebuah Studi Mengenai Historitas*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Lefebvre, H. (1991). *The Production of Space*. Oxford, UK: Basil Blackwell Ltd.
- Lefebvre, H. (2004). *Rhythmanalysis: Space, Time, and Everyday Life*. London: Continuum.
- Lerner, J. (2014). *Urban Acupuncture*. Washington, DC: Island Press.
- Ridwiyanto, A. (2011). *Batavia sebagai Kota Dagang pada abad XVII sampai abad XVIII*. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Sims, D., dan Gehl, J. (2019). *Soft City*. Washington, DC, USA: Island Press.
- Sutanto, A. (2020). *Peta Metode Desain*. Jakarta: Universitas Tarumanagara.

