

MENGEMBALIKAN POPULARITAS BLOK M SEBAGAI AREA BERKUMPUL PEMUDA JAKARTA MELALUI MENGGUNAKAN METODE PENYUNTIKAN *URBAN ACUPUNCTURE*

Michelle Gavriel¹⁾, Rudy Surya²⁾

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

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

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

Abstrak

Kebayoran Baru merupakan sebuah kecamatan yang berada di selatan Jakarta dengan sekelumit sejarah yang mewarnai perjalanan Ibukota Kota Jakarta. Di era 80 hingga 90an, kawasan Kebayoran Baru yang berpusat pada Blok M di penuh oleh ekspatriat Jepang dimana hal ini menjadikan kawasan Blok M khususnya Melawai populer di kalangan anak muda sebagai area berkumpul hingga tercipta sebutan 'Lintas Melawai'. Visualisasi Kawasan Blok M sebagai kawasan elit dimana 'Lintas Melawai' merupakan tempat untuk memamerkan kendaraan, lambat laun mengalami penurunan atau degradasi, yang cukup di pengaruhi oleh pembangunan infrastruktur MRT. Lokasi yang semakin sulit di capai serta adanya magnet kawasan lain yang lebih menarik, membuat kondisi perekonomian masyarakat menurun bersamaan dengan kondisi sosial juga fisik kawasan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk menyelamatkan kawasan yakni dengan melakukan penyuntikan *Urban Acupuncture* serta penerapan metode *spatial narrative* sehingga kawasan tidak lagi mengalami penurunan tetapi kembali menjadi citra kawasan yang penuh dengan pemuda Jakarta, dimana hal ini akan memberikan dampak yang positif terhadap perekonomian serta potensi daerah bahkan sampai sumber daya manusia di kawasan tersebut. Tindakan revitalisasi dan *re-programming* yang dilakukan diharapkan dapat membawa kawasan untuk bertumbuh beriringan dengan percepatan pertumbuhan infrastruktur yang ada, sehingga kawasan tidak lagi tertinggal tetapi beradaptasi sesuai dengan perkembangan zaman tanpa melupakan nilai sejarah yang sudah melekat pada memori masyarakat.

Kata kunci: Akupunktur Perkotaan; Area Berkumpul ; Edukasi ; Rekreasi Blok M

Abstract

Kebayoran Baru is a sub-district in the south of Jakarta with a bit of history that has colored the journey of the capital city of Jakarta. In the 80s and 90s, the Kebayoran Baru area, which was centered on Blok M, was filled with Japanese expatriates, which made the Blok M area, especially Melawai, popular among young people as a gathering area to create the term 'Lintas Melawai'. Visualization of the Blok M area as an elite area where 'Lintas Melawai' is a place to show off vehicles, gradually decreasing or degrading, which is quite influenced by MRT infrastructure development. Locations that are increasingly difficult to reach and the presence of other magnets in other areas that are more attractive have made the economic condition of the community decline along with the social and physical conditions of the area. One of the efforts that can be done to save the area is by injecting Urban Acupuncture and applying the spatial narrative method so that the area no longer experiences a decline but returns to the image of an area full of Jakarta's youth, where this will have a positive impact on the economy and regional potential. even to human resources in the region. The revitalization and re-programming actions taken are expected to be able to bring the area to grow in tandem with the acceleration of the growth of existing infrastructure, so that the area is no longer left behind but adapts according to the times without forgetting the historical values that have been attached to the community's memory.

Keywords: Blok M Recreation; Education; Hangout Place; Urban Acupuncture

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Menilik dari sejarah perkembangan Kota Jakarta, kawasan Kebayoran Baru, Jakarta Selatan merupakan kawasan yang awalnya direncanakan sebagai kota satelit pertama pasca kemerdekaan (1948) oleh M. Soesilo. Menggunakan pendekatan konsep "*Garden City*" yang dicetuskan oleh Ebenezer Howard, konsep ini merencanakan sebuah kota yang dikelilingi oleh sabuk hijau (*green-belt*) dimana proporsi bangunan kotanya seimbang antara area hunian, industri dan ruang terbuka hijau. Kebayoran Baru didominasi oleh ruang terbuka hijau (RTH) dengan lebih dari 30% dari total luas kota berupa taman dan dua *green-belt* di sisi timur (Kali Grogol) dan sisi barat (Kali Krukut). Setelah peletakan batu pertama pada tahun 1949 dan pembangunan dinyatakan selesai pada tahun 1955. Pembangunan perumahan di Kebayoran Baru menggunakan sistem blok yang disesuaikan dengan peruntukan juga pengembangan kotanya. Setiap blok dinamai berdasarkan huruf abjad mulai dari A sampai S dan berpusat di sekitar Blok M. Kawasan Kebayoran Baru yang telah dirancang sedemikian rupa, dianggap gagal dalam pelaksanaannya menuju *garden city*. Hal ini dikarenakan konsep yang seharusnya dipertahankan, tidak dipegang lagi baik oleh pemerintah maupun masyarakat yang tinggal atau berada di sekitar Kawasan Kebayoran Baru. Banyak pembangunan di kawasan Kebayoran Baru yang menyeleweng dari ketentuan sebuah *garden city*, oleh karena itu status kota satelit dicabut dari Kebayoran Baru tepatnya setelah bergabung dengan Kota Jakarta.

Blok M yang merupakan pusat dari Kebayoran Baru yang terbilang cukup ramai dan populer pada era 80 sampai 90-an, dimana Blok M menjadi tempat untuk *hangout* anak muda dan juga satu-satunya kawasan yang memiliki 3 pusat perbelanjaan sekaligus di Jakarta, yakni Plaza Aldiron, Plaza Melawai dan Plaza Blok M. Disisi lain, perkembangan teknologi yang semakin maju diluar kawasan Blok M serta proses pembangunan *Mass Rapid Transit* (MRT) yang 'memakan' akses jalan memberikan dampak yang cukup signifikan terhadap kawasan. Akses yang sulit menjadikan pengunjung kawasan tersebut beralih mencari alternatif lain untuk sekedar *hangout* atau berkegiatan diluar. Saat Blok M kembali mulai berbenah diri setelah selesainya pembangunan transportasi umum MRT di kawasan tersebut, kemudian juga adanya revitalisasi Gudang Peruri yang menjadi M Bloc (2019) yakni ruang kreatif bagi anak muda, kawasan tersebut kembali hidup namun tidak sampai satu tahun harus kembali meredup akibat Pandemi Covid-19. Jika dilihat dari sejarah perkembangannya, Kawasan Melawai ini cukup menarik dan memiliki potensi yang cukup besar jika di revitalisasi atau di tata kembali dilihat dari ruang aktivitas serta pencapaian menuju kawasan. Selain dari potensi tersebut, degradasi kawasan yang semakin sepi serta kondisi eksisting yang semakin menurun juga menjadikan Kawasan Melawai tepat sasaran. Sekarang ini ada beberapa titik kondisi eksisting Kawasan Melawai yang mulai menurun seperti ruko-ruko tua yang tidak terawat, beberapa titik area pedestrian yang rusak, dan kurangnya penerangan di malam hari akan membuat asumsi masyarakat bahwa kawasan tersebut lambat laun akan mati atau semakin tidak terurus. Maka dari itu, penyuntikan konsep *urban acupuncture* pada kawasan ini dirasa tepat dalam rangka menghidupkan potensi daerah, meningkatkan ekonomi serta menjawab permasalahan isu global dengan tetap mempertahankan ke-khas-an kawasan melalui pemberian program-program untuk meningkatkan aktivitas, interaksi dan kualitas hidup.

Rumusan Permasalahan

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka didapatkan beberapa rumusan masalah terkait yakni sebagai berikut:

- a. Bagaimana cara untuk dapat menghidupkan kembali Kawasan Melawai, Blok M secara sosial, ekonomi maupun fisik dengan tetap menyeimbangkan proses percepatan pembangunan infrastruktur yang ada?

- b. Perancangan program ruang dan aktivitas apa saja yang dibutuhkan untuk mengatasi degradasi sosial dan ekonomi di kawasan Blok M?
- c. Bagaimana desain karya rancangan bangunan dapat menarik bagi pengunjung yang bahkan tidak tinggal atau menetap di daerah Blok M?

Tujuan

Setiap rancangan bangunan yang dirancang akan memiliki maksud dan tujuan, Berikut maksud dari proyek ini antara lain:

- a. Menghidupkan dan mengembalikan citra kawasan sebagai tempat nongkrong pemuda Jakarta
- b. Menjadi wadah untuk meningkatkan potensi daerah beserta sumber daya manusia pada Kawasan Blok M
- c. Memberikan kegiatan atau aktivitas baru khususnya bagi anak muda Jakarta sehingga ada kegiatan positif yang dapat dilakukan oleh pemuda Jakarta selain nongkrong, tetapi juga mengembangkan kreatifitas serta bakat diri
- d. Menjadi wadah sebagai untuk bersosialisasi serta berinteraksi warga sekitar
- e. Meningkatkan tingkat perekonomian pada Kawasan Blok M
- f. Melestarikan nilai sejarah dan budaya yang ada pada Kawasan Blok M khususnya pada area Lintas Melawai
- g. Meningkatkan kualitas hidup manusia, bukan hanya secara fisik melainkan juga psikologis serta mental.

2. KAJIAN LITERATUR

Edutainment

Edutainment terdiri dari dua kata yakni *education* yang berarti pendidikan dan *entertainment* yang berarti hiburan. Dilihat dari segi bahasa, *edutainment* memiliki pengertian pendidikan yang menghibur atau menyenangkan. Atau proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis, sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan (Hamruni:2009). Menurut Setiawan, (2010) pengertian *edutainment* secara terminologi, *edutainment as a form of entertainment that is designed to be educational*. Pengertian tersebut juga dapat diartikan bahwa *edutainment allows children to learn through play*. Menurut Setiawan, (2010) pengertian *edutainment* secara terminologi, *edutainment as a form of entertainment that is designed to be educational*. Pengertian tersebut juga dapat diartikan bahwa *edutainment allows children to learn through play*.

Edutainment sendiri adalah salah satu jenis edukasi dan hiburan yang di kategorikan menurut motivasi tertentu yang biasanya terkait dengan waktu, hobi, dan mengejar waktu luang, dimana ada penggabungan antara rekreasi dan pendidikan. Pembelajaran yang menyenangkan dalam *edutainment* dapat dilakukan dengan permainan (*game*), bermain peran (*role-play*) dan demonstrasi. Selain itu, adapun prinsip-prinsip pembelajaran *edutainment* menurut Suyadi (2010:228) sebagai berikut:

1. Menjembatani proses belajar mengajar yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar
2. Pembelajaran *edutainment* berlangsung dalam suasana kondusif dan menyenangkan yang didasari 3 asumsi :
 - a) Perasaan gembira akan mempercepat pembelajaran, sedangkan perasaan negatif seperti terancam, takut, sedih, merasa tidak mampu akan memperlambat belajar bahkan menghentikannya

- b) Jika seseorang menggunakan potensi nalar dan emosinya secara jitu, maka akan menghasilkan lompatan prestasi belajar
 - c) Dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat yang mengakomodir gaya dan keunikan belajar siswa, maka belajar akan dapat dioptimalkan
3. Menempatkan anak sebagai pusat sekaligus subyek pendidikan. Pembelajaran diawali dengan menggali dan memahami kebutuhan anak
4. Pembelajaran yang lebih humanis.

Entertainment

Entertainment atau hiburan dalam Bahasa Indonesia adalah segala sesuatu yang dapat berbentuk kata-kata, tempat, benda maupun perilaku yang bersifat menghibur. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa hiburan mencakup banyak hal seperti musik, film, opera, teater, permainan, olahraga dan lain sebagainya. Dalam hal arsitektur, ada sebuah istilah arsitektur *entertainment* yakni arsitektur yang mempunyai sifat menghibur, baik dalam bentuk karya, pengalaman ataupun edukasi. Secara terminologi, *entertainment architecture* itu sendiri adalah karya dari arsitektur yang menitikberatkan pada pernyataan karya yang memenuhi kebutuhan akan konsumsi visual dan konsumsi imajinatif, terlihat dari pengelolaan tampang dan pengelolaan permukaan (Norman Klein:2004). *Entertainment architecture* dapat dikenali melalui pengalaman yang dihasilkan, yaitu menyenangkan sebagai konsumsi visual (*aesthetically pleasing*), multi-guna (*versatile*) dan menawarkan pengalaman yang menyenangkan (*exciting experience*).

Rekreasi

Rekreasi adalah kegiatan yang bersifat fisik, mental dan emosional. Jay B. Nash (2009) memberikan gambaran bahwa aktivitas rekreasi adalah pelengkap dari kerja, oleh karena itu rekreasi adalah kebutuhan semua orang. Rekreasi secara etimologi rekreasi berasal dari bahasa latin yaitu "*creature*" yang memiliki arti mencipta dan diberi awalan "*re*" yang berarti pemulihan daya cipta, sehingga penekanan aktivitas rekreasi mengarah pada nuansa "menciptakan kembali" (*recreation*).

Teori CMA (*Configuration, Movement, Attractor*)

Teori CMA merupakan teori klasik yang dapat dijadikan dasar pemilihan kawasan untuk melakukan penyaringan serta pencarian titik degradasi yang berujung pada penentuan titik-titik *urban acupuncture*. Teori yang tercetus dalam tulisan Bpk. Agustinus Sutanto, terdiri dari akronim sebagai berikut; C yang berarti *Configuration*, M yang berarti *Movement* dan A yang berarti *Attractor*. *Configuration* berbicara mengenai sebuah ruang kawasan atau lokasi yang selalu tetap (*urban structure*). *Movement* berbicara mengenai pergerakan manusia pada pencapaian menuju kawasan dan *Attractor* berbicara sebuah magnet kawasan dapat berupa bangunan atau landmark tertentu dimana sangat berhubungan erat dengan pergerakan (*movement*) pengunjung.

Dalam sebuah struktur kota atau kawasan (*configuration*) memiliki sebuah titik atau objek vital yang menjadi magnet (*attractor*) kota, sehingga semua orang mau kesana (*movement*) kemudian karena suatu lain hal, kawasan itu mengalami degradasi, dimana kawasan tersebut sudah tidak menjadi *attractor* lagi serta *movement* atau pergerakan manusia berhenti. Maka, di perlukan *attractor* baru agar ada *movement* dapat kembali kepada kawasan tersebut. Pembuatan *attractor* baru tersebutlah yang merupakan *urban acupuncture*.

Ruang Komunal

Ruang komunal merupakan ruang yang berhubungan dengan wilayah tertentu yang kemudian ditandai oleh pemakaian secara bersama-sama bagi kelompok atau komunitas tertentu.

Komunal merupakan kata serapan dari bahasa asing yakni *communal* yang memiliki kaitan dengan istilah *community*, yakni sekelompok orang yang berkumpul atau hidup bersama (masyarakat). Menurut Lang (1987), ruang komunal memberikan kesempatan kepada sekelompok orang untuk bertemu, tetapi untuk mewujudkannya diperlukan beberapa katalisator, yakni berupa aktivitas yang menarik sekelompok orang untuk bergabung dan bertemu di dalamnya. Disisi lain, ruang komunal dapat berbentuk ruang terbuka atau ruang tertutup, meskipun demikian kedua ruang tersebut tetap dapat digunakan sebagai tempat untuk berinteraksi karena mempunyai sifat sebagai ruang publik.

Tatanan ruang (*order*) publik merupakan sesuatu yang memiliki ukuran yang tepat, semua bagian harus cocok dengan bagian lain. Beberapa kriteria ruang publik secara esensial ada tiga macam yaitu:

1. Dapat memberikan makna atau arti bagi masyarakat setempat secara individual maupun kelompok (*meaningful*)
2. Tanggap terhadap semua keinginan pengguna dan dapat mengakomodir kegiatan yang ada pada ruang publik tersebut (*responsive*)
3. Dapat menerima kehadiran berbagai lapisan masyarakat dengan bebas tanpa ada diskriminasi (*democratic*). (Darmawan,2007)

Arsitektur Perilaku

Menurut Snyder dan Catanese (1984), arsitektur berwawasan perilaku adalah arsitektur yang mampu menanggapi kebutuhan dan perasaan manusia yang menyesuaikan dengan gaya hidup manusia di dalamnya. Berbicara mengenai arsitektur perilaku (*Behavioral Architecture*) maka perlu untuk mengetahui apa itu psikologi. Psikologi adalah ilmu pengetahuan mengenai tingkah laku dan pengetahuan psikis (jiwa) manusia. Jiwa disini merujuk kepada jiwa raga yakni segala aktivitas, perbuatan serta penampilan diri seorang manusia. Manusia yang hidup dalam suatu lingkungan akan saling berhubungan dan mempengaruhi. Faktor eksternal seperti perancangan fisik ruang mempunyai variabel tertentu yang mempengaruhi perilaku penggunanya:

1. **Ukuran dengan bentuk ruang** yang kurang tepat akan mempengaruhi psikologis dan tingkah laku penggunanya
2. **Penataan ruang** serta perabot untuk memenuhi tujuan fungsional dan penataannya akan mempengaruhi perilaku pengguna
3. **Warna**, memiliki peranan penting dalam penciptaan suasana ruang dan mendukung perilaku-perilaku tertentu. Warna berpengaruh terhadap tanggapan psikologis dan berpengaruh terhadap kualitas ruang
4. **Suara, temperature dan pencahayaan** mempengaruhi kondisi ruang dan penggunanya. Suara yang bising dapat mengganggu seorang individu.

Tabel 1. Persepsi Warna Bagi Manusia

WARNA	KESAN DARI JARAK	KESAN DARI KEHANGATAN	RANGSANGAN MENTAL
Biru	Sangat Jauh	Dingin	Penuh ketenangan
Hijau	Sangat Jauh	Dingin ke netral	Sangat tenang
Merah	Dekat	Hangat	Sangat merangsang
Orange	Sangat Dekat	Sangat Hangat	Merangsang
Kuning	Dekat	Sangat Hangat	Merangsang
Cokelat	Sangat Dekat	Netral	Merangsang
Ungu	Sangat Dekat	Dingin	Agresif, menekan

Sumber: 123.com

Urban Acupuncture

Urban atau kawasan perkotaan memiliki arti yakni, wilayah yang mempunyai kegiatan utama bukan sebuah pertanian dengan susunan fungsi kawasan sebagai tempat permukiman perkotaan, pemusatan dan distribusi pelayanan jasa pemerintahan, pelayanan sosial dan kegiatan ekonomi. Sedangkan akupunktur, dalam bahasa inggris *Acupuncture* dan bahasa latin *acus* yang memiliki arti “jarum” dan *pungere* yang memiliki arti “tusuk”. Akupunktur merupakan teknik memasukan atau memanipulasi jarum ke dalam “titik akupunktur” tubuh. Menurut ajaran ilmu akupunktur, ini akan memulihkan kesehatan dan kebugaran yang sangat baik untuk mengobati rasa sakit.

Urban akupunktur bukanlah suatu ilmu atau teknik, melainkan sebuah filosofi sebagai pendekatan untuk menjawab masalah sosial dan perkotaan, serta memperbaiki kualitas lingkungan perkotaan. Perencanaan kota (*urban planning*) yang berasal dari kebijakan pemerintah biasanya memerlukan waktu yang lama dengan prosedur yang cukup rumit. Perencanaan kota tersebut lebih menekankan pada kuantitas dari pada kualitas, sehingga banyak sekali program dan proyek penataan yang dilakukan, namun hasilnya kurang maksimal atau kurang dapat dirasakan secara luas. Oleh karena itu, Urban Akupunktur hadir sebagai suatu pendekatan untuk memberikan solusi penataan untuk mendapatkan dampak yang signifikan (*sensitive effect*) dalam waktu singkat dengan tetap berdasarkan perencanaan kota (*urban planning*) yang telah ada sebelumnya. Penataan urban akupunktur dilaksanakan dalam skala kecil namun mampu menghasilkan dampak dan kualitas yang baik bagi kota. Urban akupunktur sendiri menghasilkan reaksi berantai atau *chain react*, dimana penataannya akan berdampak secara luas terhadap suatu kota dimulai dari satu titik tertentu.

3. METODE

Metode merupakan suatu bentuk batasan dasar atau acuan dalam kegiatan merancang mulai dari mengolah ide konsep dasar hingga perancangan desain akhir. Dalam proses perancangan, strategi yang digunakan adalah urban akupunktur dengan metode *Spatial Narative* atau Arsitektur Narasi yang dipaparkan melalui buku “Peta Metode Desain” oleh Agustinus Sutanto. *Spatial Narative* sendiri merupakan salah satu metode yang potensial dalam menciptakan suatu desain dalam menimbulkan kesan mendalam bagi penggunaannya. Arsitektur Narasi mendukung terjadinya pemaknaan ruang melalui pembelajaran *active learning* dimana melibatkan seluruh indera sensorik seperti pikiran, fisik dan emosi dengan pemahaman melalui praktek atau *practice by doing* dan partisipasi aktif pengunjung (Ambrosse dan Paine:2006).

Adapun metode yang digunakan dalam merancang yaitu metode deskriptif dimana adanya proses pemaparan atau pengidentifikasian data-data yang diperoleh yang kemudian dikomparasi dengan studi literatur yang mendukung teori sehingga dapat memperoleh program dasar serta pengembangan proyek perancangannya yang terbagi menjadi beberapa tahapan proses perancangan sebagai berikut:


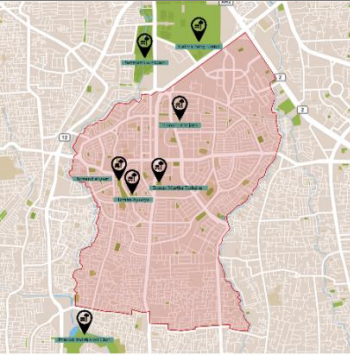
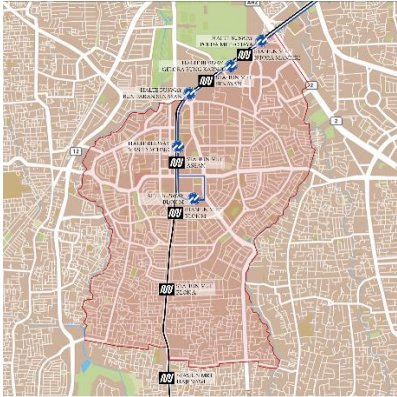
- a) **Survei dan Observasi**; pengamatan langsung terhadap kondisi lokasi area perencanaan mulai dari kondisi eksisting, pola aktivitas, karakteristik, hingga pergerakan manusia juga kendaraan pada kawasan Blok M, Jakarta Selatan sebagai dasar pertimbangan dalam perancangan bangunan
- b) **Dokumentasi**; pengumpulan data sekunder berupa foto dan video pada area eksisting tapak perencanaan serta melalui penelusuran pustaka dari berbagai instansi terkait
- c) **Wawancara**; pengumpulan data yang berasal dari responden guna memenuhi kebutuhan atau keperluan penulis dalam menyelesaikan masalah tapak perencanaan
- d) **Studi Literatur dan Studi Preseden**; penelusuran dari berbagai sumber yang berhubungan dengan perancangan, seperti instansi pemerintah, artikel, makalah serta sumber lainnya

4. DISKUSI DAN HASIL

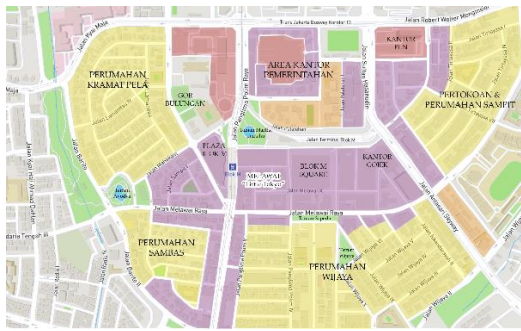
Pemetaan dan Analisa Kawasan

Kawasan rancangan terletak di Kelurahan Melawai, Kecamatan Kebayoran Baru, Kota Jakarta Selatan. Beberapa analisis kawasan dilakukan pada Kawasan Kebayoran Baru mulai dari karakteristik kawasan, nodes, landmark, aksesibilitas, serta sirkulasi tapak, dimana akan membantu dalam proses perancangan bangunan serta pemilihan program fungsi kegiatan atau fungsi bangunan dalam proyek.

Tabel 2. Analisis Kawasan Kebayoran Baru

NO	GAMBAR	KETERANGAN
1	 SOLID VOID DAN LANDMARK	Jika di lihat dari peta <i>solid-void</i> , Kebayoran Baru yang dirancang dengan konsep " <i>garden city</i> " membentuk kawasan yang memusat (Blok M) dan pembagian kawasan <i>circular</i> yang membagi beberapa area hunian, perkotaan, perkantoran, area hijau dan sebagainya. Untuk <i>landmark</i> pada kawasan ini, hampir keseluruhannya merupakan pusat perbelanjaan seperti Plaza Senayan, Pasific Place, Lippo Mall Kemang, Pondok Indah Mall dan Gandaria City.
2	 RUANG TERBUKA HIJAU	Perancangan awal Kebayoran Baru sebagai " <i>garden city</i> " masih menyisakan area hijau RTH pada kawasan, walaupun <i>green-belt</i> Kebayoran Baru sudah tergantikan dengan bangunan-bangunan fungsional. RTH pada eksisting kawasan Kebayoran Baru berupa taman kota, stadion, lapangan golf, serta aman di dalam hunian masyarakat.
3	 AKSESIBILITAS	Terdapat beberapa opsi dalam pencapaian menuju kawasan Kebayoran Baru seperti, hate transjakarta, <i>Mass Rapid Transit</i> (MRT), <i>KRL Commuterline</i> , angkot, kopaja atau dengan kendaraan pribadi.

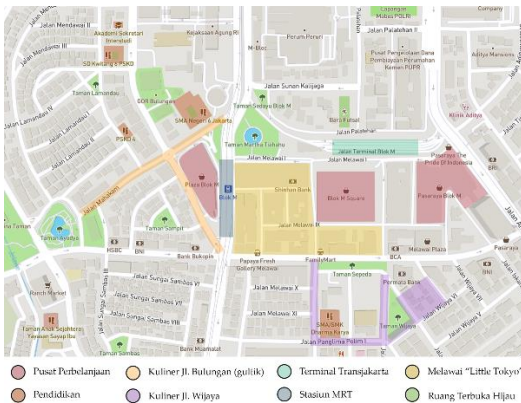
4



PENGUNAAN LAHAN RAD. 500M

Kawasan Blok M merupakan pusat perdagangan dan industri di Kebayoran Baru sekaligus juga menjadi kawasan sentra-primer untuk menunjang kegiatan perekonomian kota. Blok M sendiri terkenal dengan kawasan yang mempunyai beragam budaya, sejarah serta permasalahan yang menjadikannya kawasan dengan kompleksitas yang tinggi.

5



FASILITAS UMUM BLOK M RAD. 500M

Berbagai fasilitas umum yang ada di Blok M antara lain; Fasilitas Pendidikan, Transportasi, Pusat Perbelanjaan, Tempat Ibadah, Penginapan (Hotel), Ruang Terbuka Hijau, dan Pusat kuliner (PKL) sebagai aktivitas yang paling dominan untuk dilakukan di kawasan sekitar Blok M.

6



PETA AKTIVITAS BLOK M

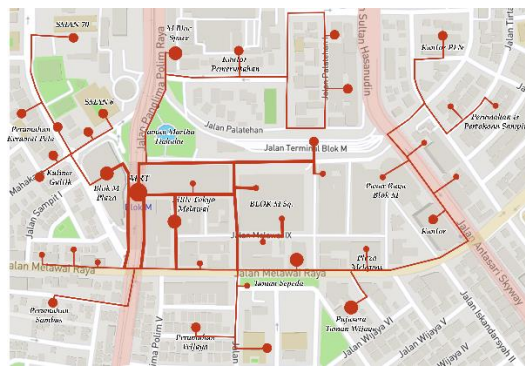
Pergerakan aktivitas di Kawasan Melawai, Blok M terbagi menjadi 4 buah kategori antara lain; *daily activities* yang dominan di pagi hari seperti bekerja dan bersekolah, *commercial activities* yang dominan di siang hingga malam hari seperti kegiatan berdagang khususnya kuliner, *passive recreation* yang dominan di sore hari seperti bersosialisasi di area terbuka atau tempat kuliner sekitar, dan *entertainment space* yang dominan di malam hari hingga subuh karena dari dulu hingga sekarang terkenal sebagai kawasan *red light district* atau kawasan hiburan malam.

7

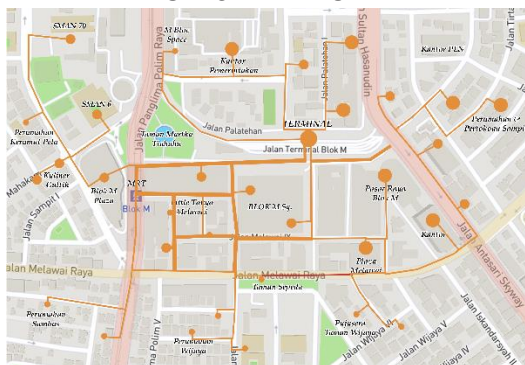


AKSES KENDARAAN BLOK M

Diapit oleh dua arteri primer dan satu buah arteri sekunder. Jalan arteri dibuat satu arah namun jalan kolektor di area melawai dibuat dua arah untuuk mempermudah akses dalam. Beberapa titik jalan cukup padat khususnya di jam-jam pergi dan pulang kerja.



NODES MRT BLOK M



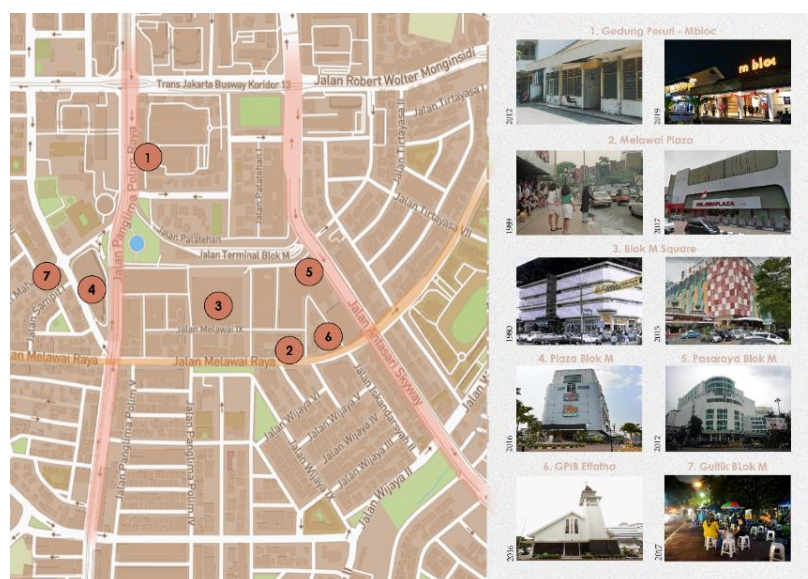
NODES TERMINAL BLOK M

Pembangunan MRT yang selesai sejak tahun 2019 memberikan dampak bagi kawasan Blok M. Sedangkan Terminal Blok M telah melayani transportasi publik sejak dahulu seperti transjakarta, kopaja dan mikrolet. Pergerakan user berdasarkan aktivitasnya terbagi menjadi beberapa titik nodes. Nodes besar merupakan titik yang mudah pencapaiannya serta adanya attractor yang menarik. Nodes sedang merupakan aktivitas yang hadir karena adanya pemenuhan kebutuhan sehari-hari. Sedangkan nodes kecil merupakan attractor yang kurang menarik atau sulitnya pencapaian tapak

Sumber : Dokumentasi Penulis, 2022

Pemetaan Bangunan *Iconic*

Bangunan-bangunan *iconic* pada kawasan Kebayoran Baru akan mempengaruhi citra kawasan sehingga setiap bangunan yang berada disekitar tapak akan ikut mempengaruhi fungsi program hingga kebutuhan masyarakat terhadap tapak. Berikut merupakan pemetaan bangunan *iconic* yang berada disekitar tapak dalam radius 500m:

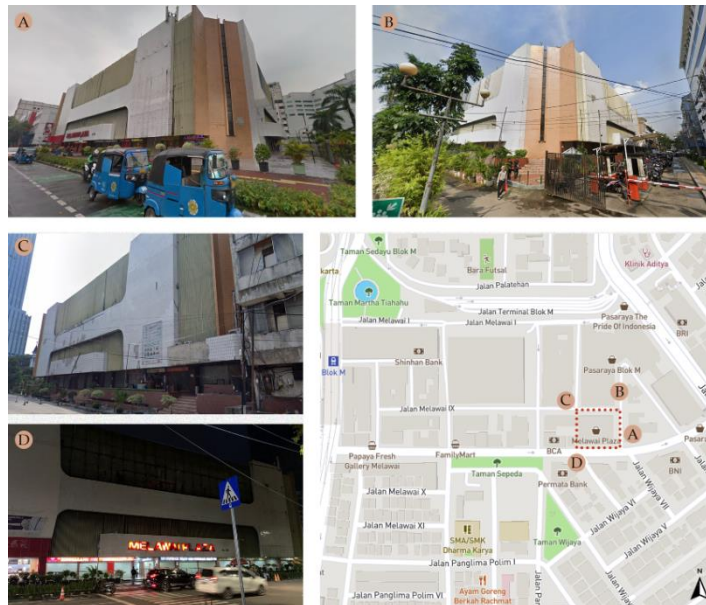


Gambar 1. Pemetaan Bangunan *Iconic* di Kawasan Blok M

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022

Lokasi Tapak

Tapak perencanaan memiliki eksisting bangunan yang cukup berkesan terutama bagi pemuda di era 80 hingga 90-an, yakni Melawai Plaza dimana tapak dijadikan pusat untuk ajang memamerkan kendaraan klasik hingga adanya penyebutan “Lintas Melawai”. Degradasi kawasan yang tidak lagi menjadikan Melawai Plaza sebagai area berkumpul (*hangout*) pemuda Jakarta ditambah dengan analisis kawasan yang sangat berpotensi berkembang dalam beberapa tahun mendatang, menjadikan Melawai Plaza dapat dijadikan potensi untuk direvitalisasi.



Gambar 2. Kondisi Eksisting Tapak
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022

Lokasi tapak berada di Jl. Melawai Raya No.166 berupa bangunan empat lantai dengan satu basement yang penuh tanpa adanya KDH. Memiliki ukuran eksisting 61m x 50m dengan luasan total sekitar 15.250 m^2 . Selain itu, tapak juga berada di antara distrik komersil seperti pusat perbelanjaan, beberapa pusat kuliner, penginapan, perkantoran, ruang terbuka hijau, sekolah juga hunian.

Akses utama tapak merupakan jalan arteri sekunder serta memiliki beberapa akses langsung dari kawasan melawai “*little tokyo*”. Tapak berada dekat dengan dua buah pusat transit yakni Terminal Bus Blok M dan Stasiun MRT Blok M serta pemberhentian bus lainnya yang masih mudah di akses oleh pedestrian.

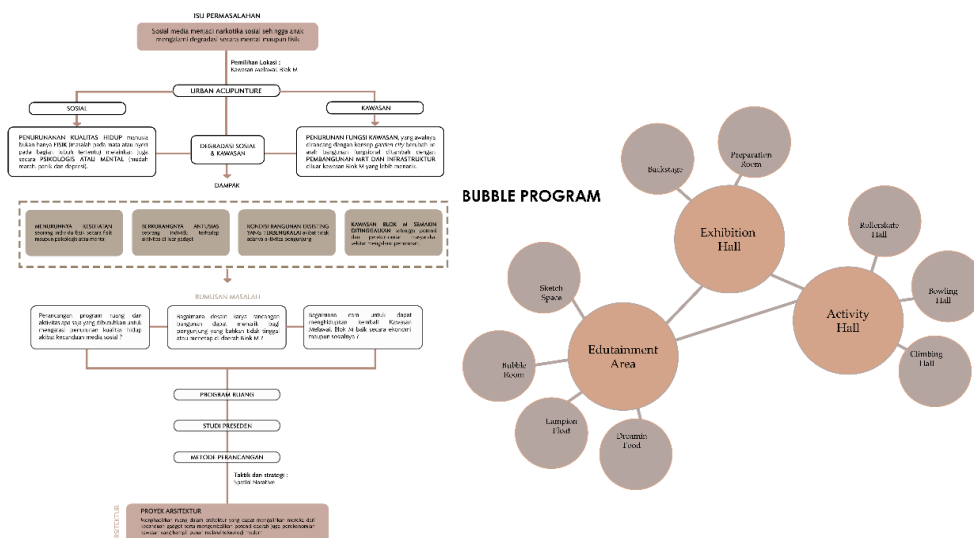
Potensi dan Kekurangan Tapak

Kawasan dan tapak terpilih tentunya memiliki beberapa potensi dan kekurangan yang dijadikan pertimbangan; **Potensi:** merupakan kawasan TOD (*Transit Oriented Development*) yakni kawasan yang sangat mudah dijangkau oleh masyarakat kota karena berhubungan erat dengan moda transportasi yang cepat dan efisien, contohnya yaitu MRT dan Bus Transjakarta. Selain itu kawasan TOD juga mempunyai sistem infrastruktur yang memadai atau kawasan yang *walkability* dan ramah terhadap pedestrian sehingga akan memudahkan pencapaian masyarakat menuju ke lokasi. Tapak juga berada di tengah pusat perbelanjaan yang ramai dikunjungi, serta memiliki lokalitas, sejarah dan budaya yang cukup *iconic*. **Kekurangan:** penurunan atau degradasi pengunjung serta pengembangan bentuk fasad yang terbatas oleh

karena bangunan eksisting sekitar tapak yang cenderung datar atau kotak. Berikut penjabaran peraturan pembangunan pada tapak terpilih; KDB : 75 / KDH : 35 / KLB : 3 / KB : 4 / KTB : 50 / Tipe : D/ Zona : Zona perkantoran, perdagangan dan jasa (ungu).

Skema Berpikir dan Program Kegiatan

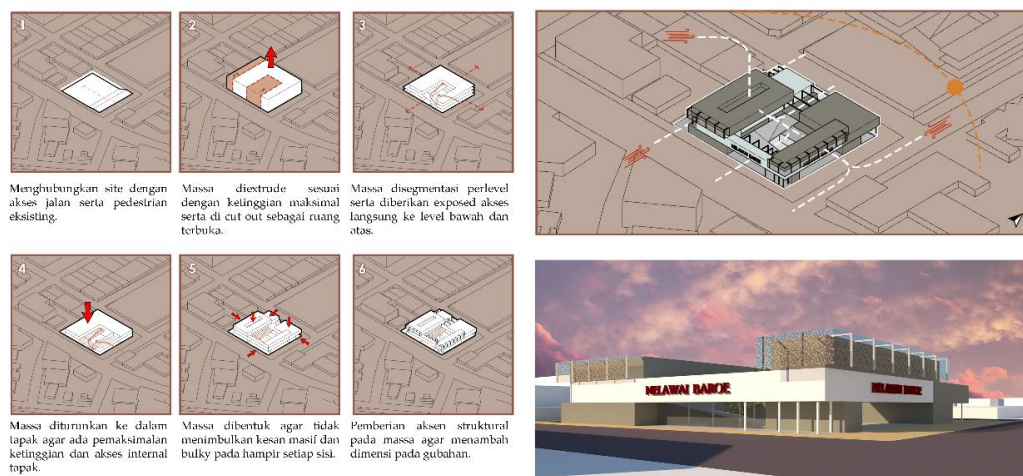
Berdasarkan analisis yang telah di lakukan, menghasilkan suatu keputusan tindakan revitalisasi serta *re-programming* fungsi Plaza Melawai dengan suatu program utama yang termasuk kedalam kriteria *edutainment*. Program tersebut dipilih berdasarkan tujuan dan kebutuhan utama yakni mengembalikan proyek ini sebagai pusat nongkrong pemuda Jakarta. Selain itu, program juga diharapkan dapat menjadi tempat pemenuhan rekreasi bagi masyarakat lokal maupun masyarakat yang singgah ke kawasan sehingga perekonomian juga sumber dayanya dapat terolah kembali.



Gambar 3. Skema Berpikir dan Skema Program Kegiatan
Sumber: Penulis, 2022

Proses Transformasi Massa Bangunan

Berdasarkan analisis yang dilakukan mulai dari teori, pengumpulan data baik secara makro maupun mikro, program kegiatan, hingga metode perancangan (*spatial narrative*) yang sudah dilakukan maka penulis masuk ke dalam tahap perancangan desain gubahan massa bangunan.



Gambar 4. Tahapan Perancangan Massing Bangunan
Sumber: Penulis, 2022

Hasil Bentuk Rancangan

Hasil perancangan bangunan berusaha mengajak pengunjung untuk melihat dan merasakan kembali pengalaman nostalgia area berkumpul yang hits atau populer, berdasarkan potensi Kawasan Blok M dari segi keunikan sejarah dan nilai memori yang ada. Revitalisasi proyek bertujuan untuk memberikan daya tarik (*attractor*) baru guna mendorong anak muda dalam mengembangkan kreatifitas serta bakat diri bersamaan dengan mengimbangi percepatan perkembangan infrastruktur yang baru, menjadi wadah untuk meningkatkan potensi daerah dan sumber daya manusia, menjadi wadah interaksi agar pengunjung dapat bersosialisasi dan beredukasi yang nyaman, juga meningkatkan kualitas hidup manusia, bukan hanya secara fisik melainkan juga psikologis serta mentalnya.



Gambar 5. Eksterior Bangunan dan Denah *Exploded* Desain Perancangan

Sumber: Penulis, 2022

Edutainment

Perancangan *edutainment* yakni tempat untuk belajar sambil bermain melalui aktivitas dalam ruangan yang bermandikan pancaran proyektor, dimana pengunjung atau user diajak melihat dan berinteraksi secara *live* menggunakan seluruh indera. Program ini akan memberikan pengalaman ruang yang menarik karena tampilan dari proyekturnya akan *interactive* dengan *user* seperti pergerakan *user* pada sebuah ruangan yang apa bila tersentuh akan mengeluarkan bunyi atau user dapat menggambar secara *live* dan akan masuk kedalam *live projector*.



Gambar 6. Ruang Interaktif *Edutainment*

Sumber: Penulis, 2022

Exhibition Area

Exhibition area berupa tempat komunitas sekitar tapak dapat menunjukan dan memperkenalkan karya-karya mereka seperti *street performance* atau *art exhibition*. Program ini ditujukan agar para pengunjung atau *user* dapat meningkatkan kreatifitas mereka setelah melihat pertunjukan maupun pameran yang ada. Area *exhibition* terbagi menjadi dua, area POPS (*Privately Owned Public Space*) di lantai dasar yang berisikan panggung kecil dan terhubung langsung dengan taman belakang, serta area yang terhubung dengan tangga dimana pengunjung atau *user* dapat duduk untuk melihat area auditorium yang layoutnya dapat berubah sesuai kebutuhan.



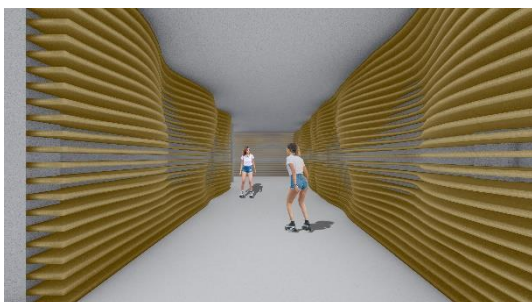
Gambar 7. Ruang Auditorium dan Tangga Menuju R. Auditorium
Sumber: Penulis, 2022



Gambar 8. Area POPS yang Terhubung dengan Taman Belakang
Sumber: Penulis, 2022

Activity Hall

Pengguna atau *user* di sekitar bangunan tepatnya di utara bangunan (Melawai) terdiri dari anak muda yang memiliki energi yang cukup banyak untuk disalurkan. Program yang bertujuan mengisi kegiatan sekaligus hiburan akan menarik bagi para *user* kawasan khususnya anak muda. Di dalam *activity hall* ini akan ada beragam kegiatan fisik seperti *roller skate*, *bowling* dan *billiard area*.



Gambar 9. Arena Roller Skate dan Arena Bowling Billiard Center
Sumber: Penulis, 2022

Food Market

Berlandaskan hasil dari investigasi tapak, dapat disimpulkan bahwa pengguna tetap yang dominan dari Blok M adalah orang-orang yang tinggal di luar Blok M. Tujuan pengunjung atau user menuju Blok M yang terutama adalah destinasi untuk tujuan kuliner. Pengunjung maupun karyawan dari luar Blok M, lebih memilih kuliner di Blok M dikarenakan harganya yang relative terjangkau dan jenis makanannya yang beragam. Desain Perancangan dibuat dengan dua buah lantai ruangan kaca serta balkon sehingga user dapat menikmati makanan sambil melihat view dari *focal point* bangunan.



Gambar 10. Area *Restaurant* Lantai 2 dan Lantai 3

Sumber: Penulis, 2022

Lintas Melawai

Memori akan melawai yang erat seperti kawasan yang hits atau populer dengan ajang memamerkan kendaraan klasik dimana tergambar jelas dari lagu dengan julukan yang sama yakni “Lintas Melawai” memberikan kesan mendalam bagi pemuda Jakarta yang mungkin sudah tidak muda lagi. Pengalaman nostalgia dan kepopuleran pada era tersebut yang ingin dibangun dan dikembalikan oleh perancang. Lintas Melawai merupakan ruangan yang bermandikan dengan pancaran proyektor, dimana pengunjung atau user diajak bernostalgia melalui pemutaran video dan lagu zaman dahulu.



Gambar 11. Lintas Melawai

Sumber: Penulis, 2022

Retail Toko Emas

Fungsi program bangunan yang berfokus pada retail toko emas, tidak semerta-merta di hilangkan atau di tinggalkan. Pemilik *retail* eksisting dipindahkan kepada ruangan yang lebih baik dari sebelumnya sehingga citra Plaza Melawai sebagai tempat jual beli mas tidak terlupakan apalagi tergantikan.



Gambar 12. Retail Toko Emas
Sumber: Penulis, 2022

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Plaza Melawai merupakan sebuah landmark identitas khususnya bagi pemuda di era 80 hingga 90-an dimana dengan citra kawasanya yang berfungsi sebagai area nongkrong mulai memudar, menjadikan bangunannya tidak bertumbuh beriringan dengan infrakstruktur yang telah mengelilinginya. Revitalisasi dan *re-programming* aktivitas di dalamnya dijadikan solusi bersamaan dengan metode penyuntikan urban akupunktur pada area tersebut. *Re-programming* dari yang sebelumnya hanya toko emas serta area nongkrong berubah menjadi *edutainment* yang di dukung dengan *area exhibition*, *activity hall* dan *food market*. Dimana program tersebut bertujuan untuk menghadirkan kegiatan yang dapat memicu kreatifitas, bakat, pengetahuan sehingga perekonomian dan sumber daya manusia pada kawasan tersebut dapat dimaksimalkan serta Kawasan Blok M-pun dapat menyeimbangkan percepatan pembangunan infrastruktur juga menjadi *attractor* baru kawasan. Diharapkan desain dan fungsi bangunan yang baru ini dapat mengembalikan citra kawasan yang mulai memudar dan bermanfaat bagi warga lokal maupun masyarakat diluar kawasan.

REFERENSI

- Ambrose, T., & Paine, C. (2006). *Museum Basics, Second Edition*. London dan New York: Routledge.
- Catanese, A., & Snyder, J. (1984). *Pengantar Arsitektur*. Ir. Hendro Sangkayo, penerjemah. Jakarta: Erlangga.
- Darmawan, E. (2007). *Peranan Ruang Publik dalam Perancangan Kota (Urban Design)*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hamruni. (2009). *Strategi dan Model-model Pembelajaran Aktif Menyenangkan*. Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga.
- Haryadi, S. B. (2010). *Arsitektur, Lingkungan dan Perilaku*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Klein, N. M. (2004). *The Vatican to Vegas: The History of Special Effect*. New York: New Press.
- Lang, J. (1987). *Creating Architectural Theory*. New York: Van Nostrand Reinhold Company.

- Nash, J. B. (2009). *Pengertian Rekreasi dan Jenis Rekreasi*.
<http://www.pengertianahli.com/2014/03/pengertian-rekreasi-dan-jenisrekreasi.html>.
- Suyadi. (2010). *Psikologi Belajar Anak Usia Dini*. Yogyakarta: PEDAGOGIA.