

PERANCANGAN RUANG PUBLIK KREATIF SEBAGAI REGENERASI RUKO “9 WALK BINTARO” DENGAN PENDEKATAN *URBAN ACUPUNCTURE*

Wanetta Reyna Ballinan¹⁾, Suwandi Supatra²⁾

¹⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, wanettareyna@yahoo.com

²⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, ybhan50@hotmail.com

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

Abstrak

Kawasan Ruko 9 Walk dulunya merupakan bagian kecil dari Kota Mandiri Bintaro Jaya yang dikenal sebagai pusat kuliner pada titik berkumpulnya penduduk (Sektor 9). Kawasan ini mengalami degradasi struktur fisik (beberapa bangunan rusak), ruang sosial (*attractor*), mental (memori kolektif) dan juga terdampak pandemi Covid 19 yang menjadikan kawasan semakin sepi, sedangkan kondisi di sekitarnya masih sangat hidup. Maka dari itu, 'energi' pada titik kawasan Ruko 9 Walk perlahan menghilang. Ruko 9 Walk memiliki urgensi untuk ditanggapi melalui akupunktur perkotaan, yang pada dasarnya merupakan intervensi terfokus pada skala kecil yang diharapkan akan memiliki kapasitas untuk meregenerasi bagian dari ruang perkotaan yang mati atau rusak (terdegradasi). Dengan strategi *urban acupuncture*, Ruko 9 Walk yang dulunya merupakan pusat kuliner dan tempat *hangout* terutama untuk para penduduk lokal, dapat diregenerasi dengan dialihfungsikan menjadi ruang publik yang kreatif. Pada ruang publik yang kreatif, pelaku kreatif dan masyarakat lainnya dapat berkumpul, mengingat kembali kawasan yang dulu terkenal, dapat bertukar ide, menginspirasi dan mendapat inspirasi, serta dapat dijadikan tempat untuk memulai bisnis. Konsep arsitekturalnya mengedepankan teknologi dan kontekstual lingkungan.

Kata kunci: kontekstual; regenerasi; ruang publik kreatif; *urban acupuncture*

Abstract

The “9 Walk” Shophouse area was once a small part of Bintaro Jaya The Professional’s City which is known as a culinary center at the gathering point of its residents (Sector 9). This area is experiencing degradation of physical structure (several damaged buildings), social space (loss of *attractor*), mental (collective memory) and is also affected by the Covid 19 pandemic which has made the area increasingly quiet, while the surrounding conditions are still very lively. So from this issue, the ‘energy’ of the “9 Walk” Shophouse area is slowly disappearing. “9 Walk” Shophouse has an urgency to be addressed through urban acupuncture, which is essentially a focused intervention on a small scale that is expected to have the capacity to regenerate a dead or damaged part of urban space (degraded area). With the urban acupuncture strategy, “9 Walk” Shophouse which was once a culinary center and hangout place especially for its local residents, can be regenerated and restored by being converted into a creative public space. In a creative public space, a creative character and other like-minded communities can gather, reminisce about areas that were once famous, can exchange ideas, inspire and get inspired, and can be used as a place to start a local business. The architectural concept puts forward technology and contextual environment.

Keywords: contextual; creative public space; regeneration; *urban acupuncture*

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Sebuah kota layaknya organisme yang hidup, memiliki ‘energi’ yang memberikannya kekuatan untuk hidup, seperti infrastruktur, masyarakat, serta aktivitas yang berhuni di dalamnya. Jika unsur ‘energi’ dari sebuah kota tidak mengalir dengan baik, maka terdapat titik yang rusak atau sakit. Dan memiliki urgensi untuk ditanggapi melalui akupunktur perkotaan. Jamie Lerner (2003) mendefinisikan akupunktur perkotaan sebagai serangkaian intervensi terfokus ke skala kecil yang memiliki kapasitas untuk regenerasi atau untuk memulai proses regenerasi di ruang mati atau rusak (terdegradasi). Konsep yang dikenalkan oleh Jamie Lerner ini adalah solusi untuk memberikan perubahan yang cepat dan kontekstual pada ruang kota yang bermasalah. Urban akupunktur pada akhirnya diharapkan dapat mengalirkan kembali ‘energi’ kota. Ruang kota/kawasan yang mengalami degradasi adalah pada Kawasan Ruko “9 Walk Bintaro”.

Kawasan Ruko “9 Walk Bintaro” dulunya merupakan salah satu pusat kuliner terbesar di Kawasan Bintaro Jaya hingga Jabodetabek. 9 Walk memiliki fungsi utama area wisata kuliner dan berkumpul dan memiliki fungsi lain area ruko perdagangan dan jasa dan pasar kaget. 9 Walk telah berdiri dari tahun 2009 dengan konsep wisata kuliner modern dan kemudian ditutup pengelola pada tahun 2015 untuk dipindah lokasi ke sektor 7 yang sekarang dikenal oleh Taman Jajan Bintaro. Ditutupnya 9 Walk tentunya menjadikan kawasan kehilangan pengunjung, dan seiring berjalannya waktu mengalami isu degradasi. Isu degradasi yang terjadi yaitu degradasi ruang sosial (hilangnya *attractor* kawasan), struktur fisik (bangunan dan ruang publik tidak terawat dan gelap), dan mental (munculnya persepsi kawasan ditinggalkan).



Gambar 1. Berita Ditutupnya Kawasan “9 Walk Bintaro” dan Kondisi Kawasan Sekarang
 Sumber: <https://mobile.twitter.com/bintaro9walk>, 2022

Disisi lain, dengan titik lokasi yang strategis dan kondisi sekitar yang masih hidup menjadikan kawasan ini masih berpotensi untuk dipulihkan kembali. Menggunakan strategi *urban acupuncture*, Kawasan 9 Walk akan dialihfungsikan menjadi ruang publik kreatif, dengan mengutamakan konteks lingkungan dan pembaharuan struktur dengan teknologi dan material modern.

Rumusan Permasalahan

Terjadinya isu degradasi pada kawasan Ruko “9 Walk Bintaro” memiliki urgensi untuk diterapkannya strategi *urban acupuncture* dengan mengintervensi titik mikro kawasan yang terdegradasi, sehingga dapat diregenerasi dan dipulihkan kembali. Arsitektur rekayasa juga berperan dalam membaharui struktur dan sistem bangunan yang terabaikan. Maka dari masalah diatas dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

- a. Bagaimana penerapan *urban acupuncture* untuk meregenerasi Kawasan Ruko “9 Walk Bintaro” menjadi ruang publik yang kreatif?
- b. Bagaimana peran arsitektur rekayasa dalam membaharui struktur dan sistem bangunan pada Kawasan Ruko “9 Walk Bintaro”?

Tujuan

Peran perancang disini diharapkan dapat membuat program tempat komunal untuk masyarakat lokal berkumpul, bersosialisasi, menambah koneksi, dan dapat menyediakan wadah sosialisasi berbasis teknologi dan kreativitas. Proyek diharapkan dapat menjadi sebuah *attractor* baru yaitu sebuah ruang publik kreatif, untuk mengembalikan memori kolektif kawasan serta memunculkan citra arsitektur modern dan berkelanjutan. Serta menciptakan lingkungan yang dekat dengan unsur alam.

2. KAJIAN LITERATUR

Urban Acupuncture

Suatu kota memiliki 'energi' yang kompleks dan mengalir sejalan dengan perkembangan yang terjadi di dalamnya. Penataan pada suatu titik tertentu pada kota mampu memberi dampak pada energi makro dan tentunya mikro serta kualitas kehidupan kota tersebut. Marco Casagrande mengutarakan *urban acupuncture* sebagai suatu metode kombinasi antara urban design dan teknik akupunktur medis dari Cina. Layaknya organisme hidup, suatu titik kota dapat dilakukan tindakan akupunktur perkotaan apabila terdapat titik yang dikatakan rusak atau sakit.

Urban acupuncture merupakan pendekatan untuk merevitalisasi yang terfokus pada titik kritis, tidak hanya pada penataan lingkungan fisik namun juga kebijakan yang akan berdampak pada kualitas kota. *Urban acupuncture* memiliki prinsip; pemilihan titik (*point*) sensitif, berskala mikro, tindakan intervensi yang cepat, memiliki skenario, mengedukasi masyarakat, dan mengikutsertakan sekitar (Hoogduyn. 2014).

Adapun fokus utama dari *urban acupuncture* adalah ruang publik sebagai pembentuk kualitas hidup kota, pendekatan komunitas lokal, dan memungkinkan banyak kreativitas dan kebebasan ide.

Kota Mandiri Bintaro Jaya

Kota Satelit

Menurut Kamus Tata Ruang, 1997 kota satelit adalah kota baru yang terletak bersampingan dengan kota metropolitan, yang secara ekonomi, sosial, administrasi dan politis tergantung pada kota itu. Kelebihan populasi dan aktivitas menyebabkan kota metropolitan berkembang ke wilayah sekitarnya sehingga terbentuk kota-kota baru (satelit) yang bersifat perlahan dan alami (Eliel Saarinen, 1943). Perkembangan perumahan skala besar di sekitar kota Jakarta adalah bentuk perkembangan organik kota Jakarta, seperti Bintaro.

Bintaro Jaya merupakan sebuah kawasan kota mandiri atau kota satelit yang berada di DKI Jakarta, Kecamatan Pesanggrahan dan Provinsi Banten, Kota Tangerang Selatan. Saat ini Bintaro telah berkembang menjadi kawasan hunian kelas menengah atas dengan lansekap yang tertata dengan berbagai fasilitas yang lengkap. Bintaro telah mulai mengedepankan teknologi dan akan dikembangkan menjadi *smart city*.

Kota Cerdas (smart city)

Smart city adalah konsep kota cerdas/pintar yang diciptakan guna membantu masyarakat di dalamnya dengan mengelola sumber daya yang ada dengan efisien. Konsep kota cerdas (*smart city*) dapat menghubungkan infrastruktur fisik, infrastruktur IT, infrastruktur sosial, dan infrastruktur bisnis untuk meningkatkan kecerdasan kota. Kota cerdas membuat kota lebih efisien dan layak huni atau *livable city*. *Livable city* merupakan sebuah istilah yang menggambarkan sebuah lingkungan dan suasana kota yang nyaman sebagai tempat tinggal dan sebagai tempat beraktivitas dilihat dari aspek fisik (fasilitas perkotaan, prasarana, tata ruang, dll) maupun aspek non fisik (hubungan sosial, aktivitas ekonomi, dll) (IAP,2009).

Ruang Publik

Menurut Carmona et al. (2003: 111) ruang publik dibedakan menjadi 3, yaitu:

- Ruang publik eksternal, yaitu berbentuk ruang luar yang dapat diakses oleh semua orang (bersifat publik)
- Ruang publik internal, yaitu fasilitas umum yang dikelola oleh pemerintah dan dapat diakses oleh warga secara bebas dan tidak ada batasan tertentu
- Ruang publik eksternal dan internal 'quast', yaitu fasilitas umum yang dikelola oleh sektor privat dan ada batasan atau aturan yang harus dipatuhi, seperti mall, diskotik.

Dalam merancang sebuah ruang publik perlu menghargai struktur utama kawasan, pola karakter kawasan, *genius loci*, serta adanya partisipasi kreatif terhadap *public* dan *private domain* dalam kaitannya sebagai suatu lingkungan bersama (Roger Trancik, 1986). Pada sebuah ruang publik, tentu terjadi aktivitas sosial di dalamnya.

Aktivitas sosial dapat diartikan sebagai kegiatan yang membutuhkan kehadiran orang lain agar terjadi sebuah interaksi sosial (Zhang dan Lawson, 2009). Dalam interaksi yang terjadi antar pengguna ruang publik atau interaksi terhadap ruang publik itu sendiri akan membentuk suatu proses kreatif.

Ruang Kreatif

Dalam proses interaksi antar pengguna ruang publik, faktor terbentuknya proses kreatif yaitu hal-hal yang berasal dari diri sendiri maupun lingkungan (Utami Munandar, 1999). Salah satu pelopor atau penggagas lahirnya ruang kreatif tidak sebatas pemaknaan pada ruang publik, melainkan lebih pada pemaknaan atas sebuah ruang publik. Pada dasarnya sebuah ruang kreatif adalah tempat para pelaku kreatif atau komunitas yang memiliki minat dan ketertarikan yang sama berkumpul dengan tujuan pengembangan ide kreatif, berupa seni hingga bisnis. Di dalam ruang kreatif dapat terjadi pertukaran ide menjadi suatu yang bermanfaat. Dan ruang kreatif berupaya mewadahi kreatifitas bukan hanya komunitas kreatif namun juga masyarakat lainnya. Kegiatan utama pada ruang kreatif yaitu berbagi/*sharing*, *workshop*, *event*, *brainstorming*, *networking*, promosi, presentasi, *coworking space*, instalasi (British council creative economy).

3. METODE

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode observasi. Dengan metode ini akan dilakukan observasi terhadap kawasan perancangan hingga lingkungan sekitarnya untuk dilakukan pengamatan dan data yang di dapat akan di analisis. Dari analisis data dapat menentukan masalah-masalah utama serta usulan penyelesaian dan respon yang dibutuhkan. Metode lainnya adalah dengan studi pustaka, yaitu melakukan riset atau penelitian yang bersumber dari literatur yang relevan dengan topik penelitian. Dan metode penelitian terakhir yang digunakan adalah dengan studi kasus, yaitu dengan meneliti proyek dengan topik yang sama kemudian dibandingkan untuk di analisis persamaan, perbedaan, kelebihan dan kekurangannya.

Metode Desain

Untuk dapat meregenerasi Kawasan Ruko "9 Walk Bintaro", tentu tidak lepas dari aspek sekitar, maka dari itu akan digunakan metode:

a. Arsitektur Kontekstual (Richard Meier)

Metode ini mengutamakan hubungan arsitektur dengan konteks lingkungan sekitarnya.

b. Kombinasi (Bernard Tschumi)

Metode penggabungan variabel/element yang berdiri sendiri.

c. Trans-programming (Bernard Tschumi)

Metode kombinasi program yang sifat dan konfigurasi spasialnya berbeda.

4. DISKUSI DAN HASIL

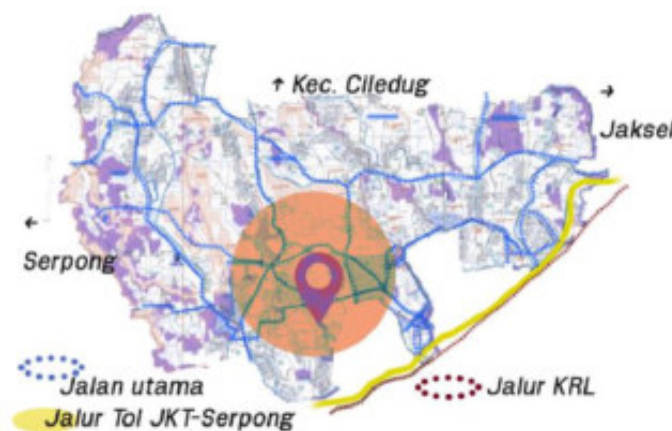
Perancangan proyek ruang publik kreatif ini terdiri dari 3 unsur penting di dalamnya yaitu ruang kreatif, ruang hiburan, dan ruang publik multifungsi yang mengkoneksikan keduanya. diharapkan dapat meregenerasi kondisi eksisting dengan isu degradasinya. Dengan adanya *attractor* baru berupa ruang publik yang kreatif pada titik kawasan 9 Walk ini, diharapkan dapat menjadi pelopor ruang publik yang tidak hanya sekedar menjadi pusat berkumpul namun dapat menjadi tempat untuk pengunjung dapat menarik inspirasi agar merangsang pembentukan produktivitas atau ide-ide kreatif serta edukasi dari berbagai macam sumber pelaku di dalamnya. Tapak perancangan dipilih melalui analisis lokasi.

Konteks Makro (Pondok Aren, Tangerang Selatan)



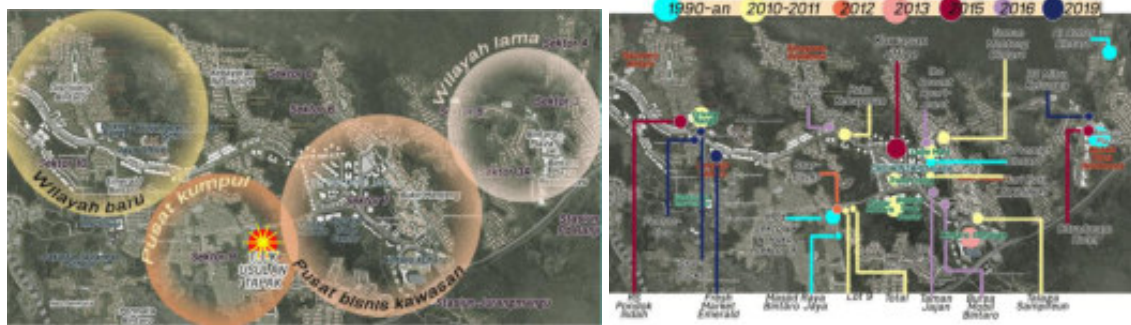
Gambar 2. Peta Wilayah Kota Tangerang Selatan
 Sumber: tangselkota.bps.go.id , 2022

Kecamatan Pondok Aren telah dijadikan suatu kawasan hunian dan komersial yang didukung oleh fasilitas pelayanan kesehatan, pendidikan, rekreasi serta jaringan transportasi yang terintegrasi dan terhubung dengan seluruh Jabodetabek. Dari segi rekreasi dan fasilitas hiburan paling diminati fasilitas penjualan makanan dan minuman atau kuliner. Dan letak pusat kuliner yang dulunya terkenal adalah Kawasan 9 Walk yang terletak di kawasan kota mandiri Bintaro.



Gambar 3. Peta Kecamatan Pondok Aren
 Sumber: Google – diedit oleh penulis, 2022

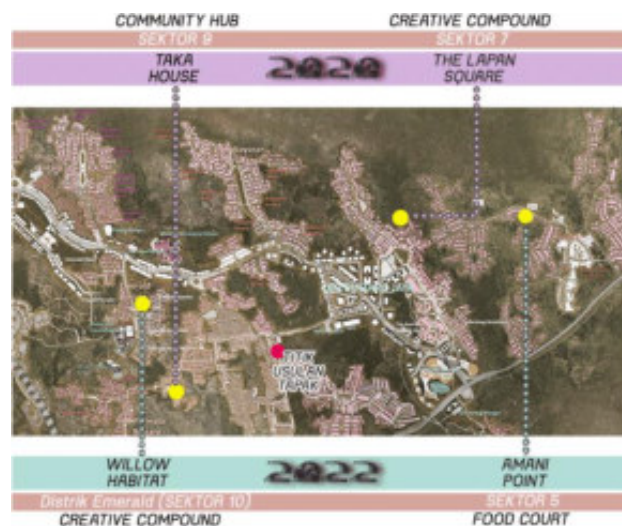
Konteks Mezo (Bintaro Jaya)



Gambar 4. Pembagian Wilayah Masterplan dan Titik Ikon dan Magnet Kawasan Bintaro
 Sumber: PT Jaya Property – diedit oleh penulis, 2022

Bintaro Jaya sebagai kawasan mandiri dibangun sekitar tahun 1990 dan dibagi ke dalam sistem sektor 1-9 dengan fungsi hunian dan ‘kota taman’. Kawasan ini dikenal dengan kota taman karena terdapat banyak perkebunan dan penghijauan dan masih sangat sedikit terdapat pembangunan di dalamnya. Awal dibangunnya kawasan terdapat pusat perbelanjaan, restoran, masjid, hingga sekolah yang menjadikan landmark dari kawasan Bintaro. Pada tahun 2011, Bintaro Jaya membangun konsep baru menggunakan sistem distrik dengan fungsi utama hunian. Selain area hunian, pembangunan semakin berkembang pertahunnya untuk pengembangan sarana dan prasarana seperti *mall*, supermarket, rumah sakit, pasar modern, *CBD area*, area berolahraga, hingga pusat kuliner.

Semenjak pandemi covid 19 pada tahun 2020, mulai muncul pengembangan ruang kreatif di Kawasan Bintaro, yang berawal pada sektor 9 sebagai titik pusat kuliner dan berkumpulnya warga lokal. Dari beberapa titik ruang kreatif yang telah diolah datanya, memungkinkan untuk dijadikan titik potensi kolaborasi untuk proyek nantinya. Dengan target utama menarik pelaku/komunitas kreatif.



Gambar 5. *Mapping* Perkembangan Ruang Kreatif di Bintaro
 Sumber: Penulis, 2022

Konteks Mikro (Kawasan Ruko 9 Walk)



Gambar 6. Kondisi Kawasan Ruko 9 Walk yang Dulu
 Sumber: rumah.com , 2022

Bintaro 9 Walk merupakan sebuah pusat kuliner yang berada di kawasan Bintaro, Tangerang, dan merupakan salah satu area kuliner terbesar di Jabodetabek. Area ini selalu ramai didatangi pengunjung dengan tujuan berwisata kuliner. Fungsi tempat ini menjadi fungsi kuliner sekaligus berkumpul / *hang out* bagi pengunjung usia muda maupun pengunjung usia dewasa dan keluarga. Bintaro 9 Walk dulunya berisi gabungan warung tenda yang tidak memiliki lahan berjualan yang layak di kawasan Bintaro Sektor 9 yang kemudian pada tahun 2009 dibangun B9W sebagai kumpulan kuliner modern yang dikelola secara profesional. Namun pada tahun 2015 pihak pengelola memutuskan untuk menutup salah satu ikon kawasan Bintaro ini, dikarenakan perjanjian izin operasional yang hanya bersifat sementara.

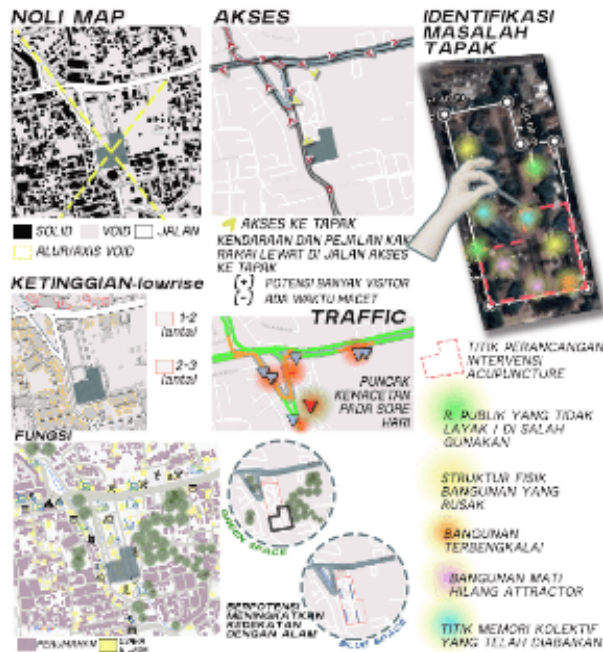


Gambar 7. Hasil Survei Tapak
 Sumber: Penulis, 2022

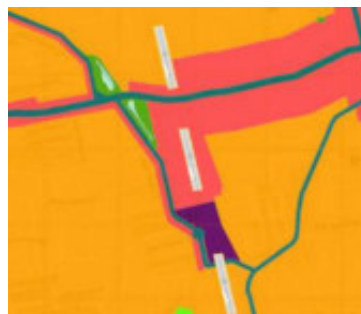
Tapak memiliki potensi/keunggulan dilewati jalan utama yang menghubungkan jalan di kawasan Bintaro, sehingga otomatis tapak berkesempatan tinggi dilewati oleh banyak potensi pengunjung setiap harinya. Potensi selanjutnya yaitu tapak berpotensi menjadi pusat berkumpul yang dapat melengkapi pelayanan pada area sektor 9 karena terletak di pusat bisnis / perdagangan lokal penduduk di lingkungan sekitar yang juga dilandasi oleh teori arsitektur kontekstual yang konteks terhadap lingkungan sekitarnya. Dikarenakan terletak pada pusat pelayanan dan perdagangan maka tapak dapat terkena dampak padatnya kendaraan di jalan utama pada jam-jam tertentu. Respon yang dapat dilakukan adalah dengan membuka jalur masuk ke tapak pada area yang bermasalah agar dapat mengurangi kepadatan di jalan utama.

DATA TAPAK

Lokasi: Ruko 9 Walk Bintaro
 Luas tapak : 10000 m²
 KDB 60, KLB 2, KDH 30, KTB 65
 Zona: Perdagangan dan Jasa (Campuran)



Gambar 8. Analisis dan Identifikasi Masalah Tapak
 Sumber: Penulis, 2022



Gambar 9. Peta Pola Ruang RTRW Tangsel
 Sumber: RTRW Kota Tangsel

Pada analisis telah diidentifikasi masalah-masalah utama pada tapak, yaitu titik kawasan dengan bangunan terbengkalai, tidak berfungsi, ruang publik yang tidak layak / disalahgunakan, serta titik memori kolektif yang telah hilang. Dan telah terpilih area perancangan yang akan dilakukan intervensi dengan luas ±10000 m².

Area tapak dilewati oleh jaringan tiang Saluran Udara Tegangan Tinggi / SUTT, hal ini akan menjadi pertimbangan desain dan tentunya mengikuti standar jarak bebas pada pembangunan nantinya. Dibagian belakang tapak merupakan lahan kosong dengan hutan yang memiliki banyak pepohonan, yang berpotensi dibuka untuk view ke arah pepohonan untuk menghindari bising dan ramainya jalanan di depan dan juga agar terdapat hubungan yang erat akan arsitektur didalam dan ruang diluarnya. Untuk fungsi di sekitar tapak di dominasi oleh penjualan/ perdagangan dan servis jasa. Tersedia juga fasilitas ibadah dan pendidikan. Dengan munculnya regenerasi kawasan ini diharapkan menjadi pelengkap dari

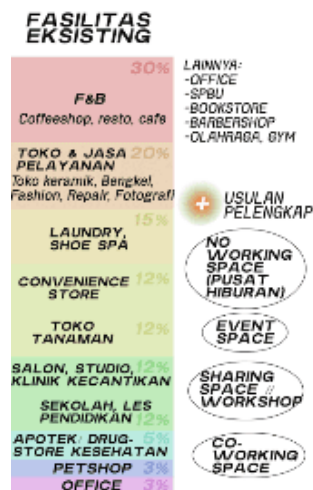
fasilitas-fasilitas yang ada, dan tentunya tetap kontekstual dengan kondisi setempat.

Analisis Program

Telah disinggung sebelumnya mengenai perkembangan ruang kreatif di Bintaro. Untuk perancangan ruang publik kreatif ini sangat mengacu pada program yang ada di ruang-ruang kreatif eksisting disekitar kawasan, dan menjadi pertimbangan untuk menjadi program utama nantinya. Program yang ada di dalam ruang kreatif umumnya adalah fungsi kuliner / fnb, retail, jasa servis, dan mengedukasi melalui berbagi ilmu (*sharing community*). Dan pada tahap program akan digunakan metode kombinasi dan *trans-programming* antar program-program kreatif yang menjadi fungsi utama.

Selanjutnya melalui data survey ke tapak, penulis telah mengamati aktivitas secara umum yang sudah menjadi ciri khas budaya lokal di Bintaro khususnya sektor 9. Antara lain yaitu aktivitas pada tempat *coffeeshop*, aktivitas *riding* motor atau sepeda pada waktu tertentu, aktivitas olahraga, aktivitas kuliner, dan aktivitas keluarga seperti pada tempat bermain (*playground*) atau pada ruang terbuka lainnya. Dari aktivitas ini muncul beberapa komunitas di sekitar kawasan 9 Walk seperti komunitas *riding*, komunitas pecinta binatang, komunitas berkebun, seni, *games*, IT, dll.

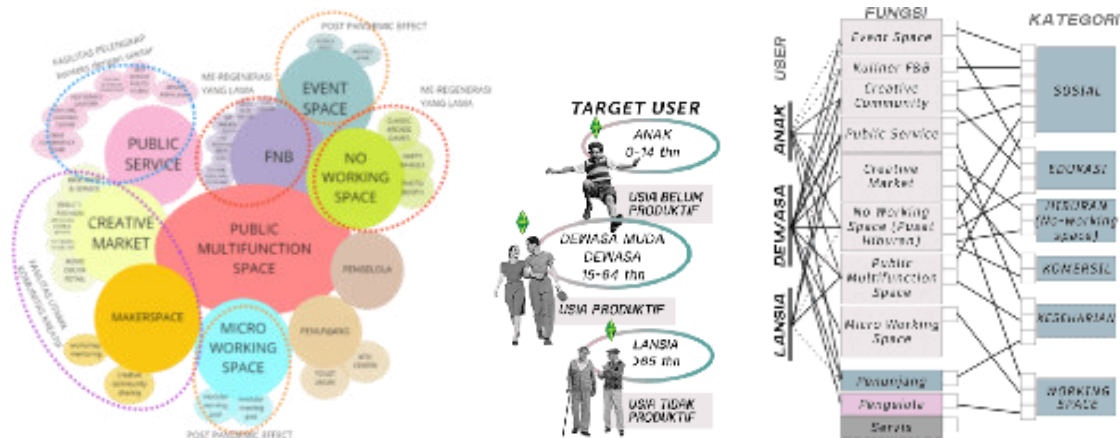
Sesuai dengan analisis fungsi sekitar tapak, dirasa tepat untuk mengadakan program-program ini pada kawasan yang akan dirancang. Yaitu dengan adanya ruang berkumpul untuk komunitas *riding* terutama sepeda, ruang berkumpul untuk keluarga berupa tempat bermain serta tempat penitipan anak (*daycare*), ruang berkumpul untuk pemilik binatang peliharaan, ruang berkumpul untuk bidang seni, teknologi/IT, tanaman, *gamer*, dsb. Sehingga terbentuk sebuah konsep yang kolaboratif dari berbagai bidang yang diminati oleh penduduk sekitar kawasan, dan terutama bersifat kontekstual.



Gambar 10. Fasilitas Eksisting
Sumber: Penulis, 2022

Gambar disamping memperlihatkan diagram fasilitas- fasilitas eksisting di sekitar kawasan. Dengan konsep utama perancangan sebagai program pelengkap di lingkungan sekitarnya, maka ditambahkan beberapa program yang dirasa tepat untuk menjadi pelengkap fasilitas yang sudah ada. Seperti ruang *event* untuk diadakannya acara-acara skala besar, pusat hiburan dengan konsep yang berbeda dari yang sudah ada, ruang *co working* namun dipadukan dengan konsep desain anti pandemi, dan ruang *sharing* dan *workshop* sebagai fungsi utama, dimana para pelaku kreatif dan komunitas dengan ketertarikan yang sama dapat berkumpul dan berbagi / *sharing* serta bertukar ide dan ilmu. Sehingga kawasan dapat

memiliki dampak positif tidak hanya dari segi mikro perkotaan namun membawa dampak positif juga bagi masyarakatnya dari semua kalangan usia.



Gambar 11. Diagram User dan Program
 Sumber: Penulis, 2022

Pada gambar diatas memperlihatkan analisis usulan program-program utama. Dari beberapa usulan program menggunakan metode *trans-programming* yang mengkombinasikan program yang sifat dan konfigurasi spasialnya berbeda, seperti program hiburan yang sekaligus bertujuan untuk program edukasi, dsb.

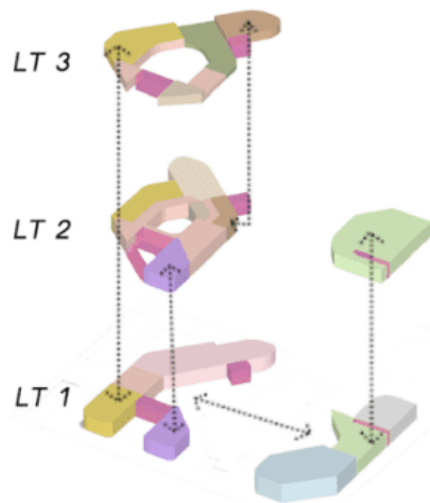
Tabel 1. Program Final Rancangan

Jenis program	Nama program	Luas	Fungsi
Program Utama	<i>Public service</i>	491 m2	Drive mini mart & ATM, Daycare & Learning center, Self servic laundry, fashion designer /consultant, self service photo studio, <i>upcycling service</i>
Program Utama	<i>Creative Community Sharing</i>	299 m2	<i>Community Sharing</i> (per komunitas), <i>Makerspace</i> (workshop)
	<i>Creative Marketspace</i>	218 m2	<i>Beauty Shop & Lounge</i> , Home décor retail, bike shop & service, <i>upcycling store</i> , fashion retail, photography, music, art
	F&B	333 m2	Pet Friendly Café, Diner, <i>Biker Club House</i> , <i>Tea Bar</i>
	<i>Event Space</i>	406 m2	<i>Flexible Event Space</i> , <i>rentable event space</i>
	<i>No Working Space</i> (area hiburan)	749 m2	<i>Arcade games</i> , <i>photobooth area</i> , <i>seating area</i> , <i>roller skating rink</i>
	<i>Public Multifunction Space</i> (Ruang publik multifungsi)		<i>Outdoor playground</i> , area duduk / area berkumpul, <i>pet show / pet training mini amphitheatre</i>
	<i>Micro Working Space</i>	40 m2	<i>Modular working pod</i> <i>Modular meeting pod</i>
Program Penunjang	Kantor <i>office</i> pengelola	339 m2	<i>Brainstorming & lounge area</i> , r. tunggu, r. rapat, r. per divisi, r. ketua, toilet
	Toilet	122 m2	Toilet pria, wanita, difabel
	<i>Nursing room</i>	18 m2	Ruangan menyusui, ruangan mengganti untuk anak
	Kebutuhan servis bangunan		R. panel, r. genset, r. trafo, r. pompa, loading dock, dll.

Sumber: Penulis, 2022

Analisis Konsep

Terdapat beberapa poin penting yang mendeskripsikan proyek:



Gambar 12. Diagram Pemisahan Zoning

Sumber: Penulis, 2022

- Ruang kreatif (*creative space*)

Menjadi tempat berkumpulnya komunitas kreatif dan masyarakat lainnya untuk menginspirasi dan mendapat inspirasi, berkoneksi, berkolaborasi, berbagi, serta memiliki peluang untuk memulai bisnis era digital. Ruang kreatif membuka peluang untuk menjadi *pioneer* ruang publik yang sadar akan lingkungan, alam, serta kondisi lainnya. Sehingga setiap langkah rancangan pun memiliki makna di dalamnya.

- Desain anti pandemi

Mengutamakan ruang terbuka agar meminimalkan penyebaran virus, dan dapat mengefisienkan energi untuk penghawaan buatan. Salah satu upayanya dengan membuka dinding eksterior agar tidak masif, dan pemisahan *zoning* untuk meminimalkan kerumunan disatu titik.

- Pendekatan konsep *green building*

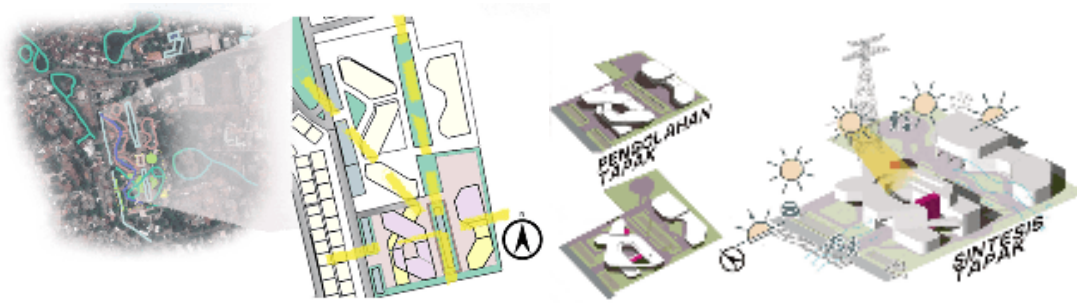
Sebagai penggerak dalam kesadaran akan energi dan lingkungan, pada taman luar diusahakan untuk memiliki persentase ruang hijau yang banyak, dan pada bangunan diadakan zona hijau tidak hanya pada ruang luar namun juga pada bangunan. Pendekatan lainnya yaitu pada rekayasa sistem bangunan agar ramah lingkungan dan berkelanjutan. Yaitu melalui sistem restorasi air hujan atau sistem *rain water harvesting* dan penggunaan *solar tree* di beberapa titik ruang publik.

- Struktur dan sistem modern

Meregenerasi bangunan eksisting dengan sistem struktur dan material yang modern dan tetap kontekstual terhadap lingkungan.

Proses Bentuk Rancangan

Bentuk rancangan dimulai dari melihat kondisi eksisting dan pola yang terjadi disekitarnya. Pada gambar dibawah memperlihatkan proses pembentukan *massing* bangunan.

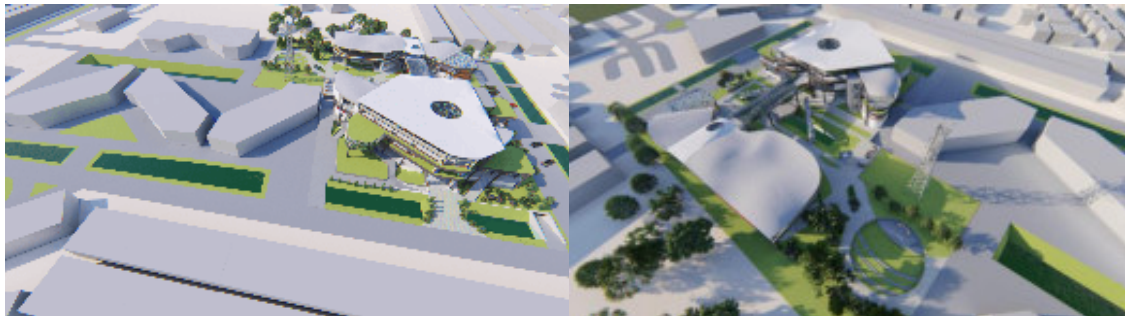


Gambar 13. Proses *Massing* dan Pengolahan Tapak
 Sumber: Penulis, 2022

Proses massa dimulai dari axis ruang-ruang terbuka pada tapak yaitu ruang biru dan ruang hijau. Untuk bentuk bangunan ditarik garis yang mengikuti lekukan bentuk massa eksisting, dan dimodifikasi sehingga menjadikan bentuk yang interaktif. Massa yang kedua dibagian belakang yang berdekatan dengan lahan kosong untuk fungsi hiburan, karena akan mengeluarkan kebisingan.

Pada massa 1 untuk massa kreatif memiliki void dibagian tengah untuk membuka akses cahaya matahari masuk ke dalam bangunan. Sementara pada massa 2 massa hiburan / *entertainment* dengan bentuk lebih ramping akan menggunakan *curtain wall* pada dinding eksteriornya. Seperti telah dicantumkan pada analisis tapak, ketinggian disekitar bangunan berkisar pada 1-3 lantai dan tergolong pada bangunan *low-rise* karena tapak terletak dekat dengan kawasan hunian penduduk sektor 9.

Hasil Desain



Gambar 14. Perspektif Eksterior Mata Burung
 Sumber: Penulis, 2022

Gambar eksterior di atas memperlihatkan hubungan antar titik kawasan 9 Walk yang lama dan yang baru. Pada titik regenerasi kawasan perancangan yang baru menargetkan citra arsitektur yang modern dan berkelanjutan, sekaligus tetap menyatu dengan bentuk dan alur dari kondisi lingkungan eksisting.

Jalur kendaraan dapat dilewati dari jalan utama di depan tapak dan dari arah kawasan ruko yang lama. Adapula akses dari masjid untuk dapat bisa masuk ke kawasan ini. Kondisi eksisting ini menjadi potensi membuka peluang lebih banyak pengunjung yang datang. Untuk mengurangi penggunaan kendaraan, seluruh kawasan perancangan hanya akan diakses oleh pejalan kaki dan pengguna sepeda. Untuk kendaraan hanya akan dibuka akses dari jalan utama di depan tapak dimana bukan lagi titik padat kendaraan, dan akan disediakan lantai basement untuk fasilitas parkir dan keperluan *loading* dan *un-loading* barang.

Orientasi bangunan akan menghadap ke jalan utama di depan tapak, dan juga mengarah ke

zona perairan (drainase) yang lewat di tengah tapak. Bagian tengah kawasan perancangan akan dijadikan ruang publik terbuka yang multifungsi dengan mengutamakan *view* ke arah saluran drainase dan untuk mengembalikan memori kolektif akan kawasan terletak disebelah area Saluran Udara Tegangan Tinggi (SUTT) yang dulunya ramai sebagai titik berkumpulnya penduduk lokal. Pada area ini dibuat mini amphiteater yang memiliki fungsi untuk *pet show* atau *training*.



Gambar 15. Perspektif Eksterior *Entrance* Pedestrian dan Area *Amphitheatre*
 Sumber: Penulis, 2022

Dari axis *solid-void* disekitar tapak memungkinkan untuk mengutamakan udara alami dapat tersalurkan secara menyeluruh pada bangunan. Maka akan diutamakan ruang terbuka dengan tidak menutup bagian exterior bangunan dengan dinding masif, melainkan hanya dengan pembatas *railing*. Dengan membuka sebagian ruang luar bangunan, akan mengurangi ruangan tertutup yang membutuhkan pengudaraan/penghawaan buatan dan menguatkan konsep transparansi sebagai gaya arsitektur kontemporer.



Gambar 16. Diagram Pengudaraan dan Pencahayaan Alami
 Sumber: Penulis, 2022

Selain penghawaan buatan, tentu diutamakan pemasukan cahaya alami, maka dibuat *void* pada bagian tengah bangunan massa kreatif dan banyak penggunaan *curtain wall* untuk mengurangi penggunaan lampu terutama pada siang hari. Dari orientasi bangunan yang menghadap ke barat, juga menjadikan area keruangan dimundurkan dengan tujuan tidak langsung terkena sinar matahari di arah barat dan memberikan luasan lebih untuk area *green roof* pada area balkon di fasad. Untuk area outdoor kawasan ini mengutamakan taman terbuka dilengkapi dengan pepohonan dan tanaman untuk menyejukkan dan memberikan kesan yang asri. Pada ruang publik *outdoor* ini tepatnya berada di antara 2 massa yang menutup akses kendaraan sehingga bebas dilalui oleh pejalan kaki, kaum disabilitas dan sepeda. Maksud dari multifungsi disini menekankan pada banyaknya fungsi berkumpul yang dirancang dengan kreativitas.



Gambar 17. Perspektif Interior Void Massa Kreatif
Sumber: Penulis, 2022

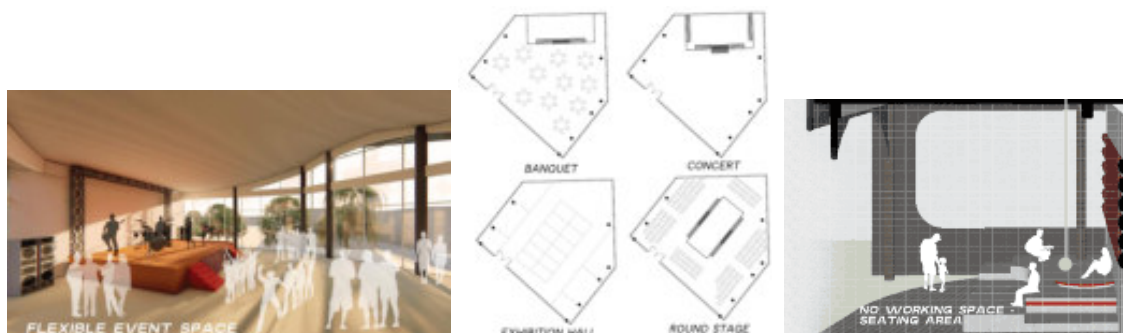
Pada *void* di bagian tengah massa kreatif menggunakan struktur baja dengan bentuk dasar rhomboid sebagai penopang atap sekaligus sebagai jalur masuknya air hujan yang dapat ditampung di tangki pada lantai basement untuk di filter dan digunakan kembali untuk penggunaan air sehari-hari seperti toilet, *laundry*, menyiram tanaman.



Gambar 18. Ilustrasi Pembagian Zoning
Sumber: Penulis, 2022

Fungsi utama pada massa kreatif yaitu ruang berkumpulnya pelaku kreatif dan masyarakat lainnya pada *makerspace*, dan tersedia *creative market* untuk para pelaku kreatif dapat menjual produk-produk kreatif, lalu adapula area F&B untuk komunitas kreatif dan masyarakat lainnya berkumpul seraya menikmati makan dan minum serta *view* pada ruang publik di tengah kawasan dan mengarah ke massa di bagian belakang yaitu untuk fungsi *entertainment* (hiburan). Terdapat 2 sirkulasi vertikal per lantai diujung bangunan, yaitu dengan ramp dan tangga yang menerus dari lantai basement.

Pada massa entertainment difokuskan untuk area hiburan sebagai pelengkap dari fungsi utama ruang kreatif dan f&b. Fungsi utama pada massa ini yaitu adanya tempat bermain arcade games dan roller skating rink. Kemudian adapula fungsi event space yang bersifat fleksibel untuk digunakan berbagai macam acara dan rentable event space untuk ruang event yang lebih kecil dan dapat disewakan untuk publik.



Gambar 19. Detail Konfigurasi Ruang *Flexible Event* dan *Seating Area*
Sumber: Penulis, 2022

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Proyek dibangun dengan tujuan menghidupkan kembali titik ruang perkotaan yang telah mati yaitu pada titik kawasan Ruko 9 Walk Bintaro yang mengalami degradasi. Dengan dibangunnya ruang publik kreatif diharapkan dapat mengembalikan ruang sosial dan pusat kumpul yang dulunya ramai dikunjungi. Penerapan strategi *urban acupuncture* perlu diperhatikan kondisi sekitar dan bagaimana proyek dapat memberikan kontribusi terhadap sekitar. Hal ini dilakukan dengan meregenerasi kawasan yang dialihfungsikan menjadi beberapa program fungsi utama, yaitu ruang kreatif dimana pengunjung dapat bertukar ide, memamerkan dan menjual produk kreatif, menikmati jasa publik (*public service*), menikmati area hiburan (*no working space*) dan f&b, dan melakukan kegiatan produktif (*workshop* dan *micro working space*). Pada konsep desain mengutamakan sistem keruangan yang terbuka, juga menerapkan sistem *green building* salah satunya dengan sistem *rain water harvesting* dan penggunaan *solar tree* guna meningkatkan kualitas kawasan secara menyeluruh. Dari taktik yang telah dijabarkan, poin penting lainnya adalah selain berwawasan sosial dan ekonomi, proyek yang dirancang juga harus berwawasan lingkungan. Yaitu dengan memfasilitasi ruang terbuka untuk publik yaitu untuk *public multifunction space* yang terdapat *seating area*, *outdoor playground*, dan mini amphiteater yang bersifat *pet friendly*.

REFERENSI

- Carmona, et al. (2003). *Public Places-Urban Spaces, the dimension of urban design*. Architectural Press.
- Density Urban Residential Communities. *Urban Design International* (2009), volume 14,4,207-214.
- Direktori Pengelola Kawasan Bintaro Jaya 2009-2010. Tangerang Selatan, Banten: PT Jaya Real Property.
- Hoogduyn, R. (2014). *Urban Acupuncture Revitalizing Urban Areas by Small Scale Interventions (Master of Science)*. Blekinge Tekniska Hogskola Stockholm.
- Lerner, J. (2003). *Urban Acupuncture celebrating pinpricks of change that enrich city lifes*. Washington: Island Press.
- Munandar, Utami. (1999). *Kreativitas & Keberbakatan. Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif & Bakat*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Saarinen, Eliel. (1943). *The City, It's Growth, It's Decay, It's Future*. New York: ReinholdPublishing.
- Suhita, R. (2022). *Ringkasan Teori Ruang Publik*. Diakses pada tanggal 11 Febuari 2022 dari https://www.academia.edu/30490195/RINGKASAN_TEORI_RUANG_PUBLIK
- Trancik, R. (1986). *Finding Lost Space: Theories of Urban Spatial Design*. New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Zhang & Lawson. (2009). *Meeting and Greeting: Activities in Public Outdoor Spaces Outside High-*
- _____(2022). *Bintaro Jaya*. Diakses pada 3 Febuari 2022 dari https://id.wikipedia.org/wiki/Bintaro_Jaya
- _____(2022). *Bintaro 9 Walk*. Diakses pada 3 Febuari 2022 dari <https://www.rumah.com/detil-properti/bintaro-9-walk-9623>
- _____(2022). *Perancangan Smart City di kawasan kota Mandiri Bintaro Jaya*. Diakses pada 14 Febuari 2022 dari https://www.academia.edu/44545171/Perancangan_SmartCity_DiKawasan_Kota_Mandiri_Bintaro_Jaya
- _____(2022). *Arti Kata Ruang Kreatif*. Diakses pada tanggal 7 Maret 2022 dari <https://glosarium.org/arti-ruang-kreatif/>
<http://arcaban.blogspot.com/2009/12/urban-acupuncture.html>