

PENGALAMAN RUANG REKREASI PESISIR SAMPUR DI KOJA SEBAGAI AKUPUNKTUR PERKOTAAN

Reynalda Samil¹⁾, Sutarki Sutisna²⁾

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

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

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

Abstrak

Akupunktur perkotaan adalah sebuah metode untuk memperbaiki kawasan kota yang memiliki degradasi. Penurunan atau degradasi terjadi di Koja, Jakarta Utara sejak tahun 1994, ketika kawasan Pantai Sampur dan Pertokoan Koja hilang. Aktivitas dan atraksi yang terjadi mengalami degradasi pergerakannya. Memori dan kenangan masih melekat pada warganya, terlihat dari warga yang masih menyampaikan kesedihannya melalui *platform online*. Kini, tempat rekreasi warga di Koja sangat minim, semenjak wisata pesisir Sampur ditiadakan. Metode akupunktur perkotaan digunakan untuk mengembalikan memori warga Koja ke dalam bentuk yang lebih relevan, yaitu sebuah perjalanan rekreasi memori pesisir Sampur. Metode penulisan yang digunakan adalah dengan mencari data primer dan sekunder secara literatur dan survei aktivitas keseharian warga sekitar. Kegiatan sehari-hari warga pada masa lampau seperti berendam, mandi di pantai, bersosialisasi, berjemur dan sebagainya, serta kegiatan masa sekarang diadaptasikan ke dalam program dalam bangunan. Program yang diusulkan kemudian menggunakan metode narasi dan pengalaman spasial agar memori narasi yang ingin disampaikan dapat dirasakan pengunjung. Usulan intervensi yang merupakan sebuah perjalanan rekreasi ini diharapkan dapat mengembalikan rekreasi lokal dan pergerakan warga sekitar.

Kata kunci: akupunktur perkotaan; memori; ruang rekreasi; narasi

Abstract

Urban acupuncture is a method to improve urban areas that have degraded. The decline or degradation has occurred in Koja, North Jakarta since 1994, when the Sampur Beach area and Koja Shops disappeared. Activities and attractions that occur experience degradation of movement. The memories are still attached to the residents, it can be seen from the residents who are still conveying their sadness through online platforms. Now, people's recreation areas in Koja are minimal, since Sampur coastal tourism has been abolished. The urban acupuncture method was used to restore the memory of the residents of Koja into a more relevant form, namely a recreational trip to the memory of the coast of Sampur. The writing method used is to find primary and secondary data in the literature and survey the daily activities of local residents. The daily activities of residents in the past such as bathing, bathing at the beach, socializing, sunbathing and so on, as well as current activities were adapted into programs in buildings. The proposed program then uses the narration method and spatial experience so that the memory of the narrative to be conveyed can be felt by visitors. The proposed intervention, which is a recreational trip, is expected to restore local recreation and the movement of local residents.

Keywords: urban acupuncture; memory; recreational site; narration

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Kecamatan Koja adalah sebuah wilayah kecamatan di Jakarta Utara dengan luas 13,21 km². Berada di utara, kecamatan Koja berbatasan dengan Teluk Jakarta, sehingga bagian utara kawasan dimanfaatkan untuk pelabuhan. Sebelum Pelabuhan Tanjung Priok dilebarkan hingga ke Kecamatan Koja, daerah utara pesisir Teluk Jakarta ini memiliki fungsi lain. Jika kita bergeser

sedikit dan melihat sejarah, Kecamatan Koja dulunya dianggap warga sebagai pusat kota Jakarta Utara (Attahiyyat, 2020). Wilayah pesisir dahulunya adalah destinasi wisata, bukan hanya untuk pendatang luar kota dan luar negeri, tapi juga untuk warganya. Sempat berjaya pada masanya, Pantai Sampur dan Pertokoan Koja eksis bukan hanya untuk warga Indonesia tapi juga untuk warga Belanda (Kartika, 2017).

Sejak tahun 1994, Pemerintah melakukan pelebaran pelabuhan besar-besaran hingga harus menggusur beberapa kawasan permukiman, termasuk wisata pesisir Sampur dan beberapa permukiman warga. Kini keindahan kawasan kecil di Jakarta Utara ini tertutup dengan kemegahan pelabuhannya saja. Wilayah utara Kecamatan Koja saat ini dijadikan tempat peti kemas Pelabuhan Tanjung Priok. Pertokoan Koja yang dahulunya memiliki blok Utara dan Selatan di Jalan Jampea kini hanya tersisa Blok Selatan, menjadi area bangunan terbengkalai yang mati akibat pelebaran pelabuhan. Bangunan-bangunan dekat dengan area pelabuhan juga mengalami degradasi fisik yang stagnan, dengan terlihatnya banyak rukan yang kosong yang akhirnya dimanfaatkan untuk parkir kendaraan.

Intervensi arsitektur perlu dilakukan. Memori yang tersisa di warganya masih hangat dan tetap dikenang dapat diterjemahkan dalam bentuk arsitektur. Para warga menyampaikan kenangan mereka melalui platform online, ketika ada pembahasan mengenai kawasan Sampur. Mereka telah kehilangan wisata pesisir mereka, dimana kini rekreasi lokal terlihat minim di area Koja. Metode Akupunktur Perkotaan digunakan untuk menghasilkan ruang publik hasil terjemahan yang relevan dengan kebutuhan masyarakat. Intervensi yang dilakukan diharapkan sesuai dengan karakter masyarakat sekarang serta dapat mengembalikan rekreasi ke kawasan Koja.

Rumusan Permasalahan

Berangkat dari isu degradasi kawasan Kecamatan Koja, Penulis mendapatkan beberapa rumusan masalah. Kini banyak bangunan yang tertinggal yang tidak digunakan di sekitar Jalan Jampea menghasilkan degradasi secara fisik dan memori. Degradasi memori terjadi karena hilang dan bergantinya fungsi kawasan wisata pesisir menjadi pelabuhan.

Tujuan

Usulan proyek ini bertujuan untuk mengobati kawasan (sebagai akupunktur kota) dengan menghadirkan tempat rekreasi baru di wilayah Kecamatan Koja. Usulan proyek akan membangkitkan memori terhadap rekreasi pesisir Sampur dalam bentuk rekreasi baru dan pergerakan warga Koja dengan program ruang yang baru, berorientasi ke masa depan.

2. KAJIAN LITERATUR

Pengertian Akupunktur Perkotaan

Urban acupuncture adalah sebuah strategi arsitektur dalam kota yang menyerap metode tradisional akupunktur Tiongkok, dimana menggunakan intervensi skala kecil untuk mengubah kota dalam skala yang lebih besar. Tujuan *urban acupuncture* ini sama seperti tujuan utama akupunktur secara medis, untuk menghilangkan stress dalam kawasan yang sudah terbangun (Lastra, A., & Pojani, D., 2018). Menurut Casagrande (2014), urban akupunktur bekerja dalam mempengaruhi sensorik pemikiran masyarakat kota. Casagrande melihat sebuah kota sebagai lapisan-lapisan organisme yang memiliki nyawa, sehingga ia lebih menyukai dengan solusi arsitektural yang organik, modular, yang berasal dari komunitas setempat yang mencerminkan pengetahuan lokal daripada kota yang dikendalikan secara terpusat.

Urban acupuncture ini akan bekerja dalam skala lokal untuk menyelesaikan masalah skala global dalam kota. Dalam pelaksanaannya, sistem ini melihat kota sebagai gambaran tubuh manusia yang memiliki jaringan meridian yang dapat mengalirkan energi aktivitas di masyarakat (qi)

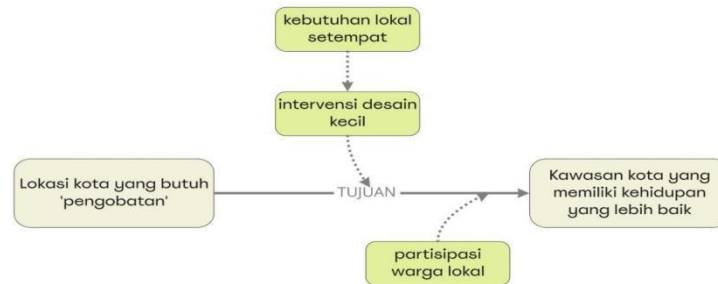
melalui jaringan darah (xue). Penempatan urban acupuncture ini akan melihat kota dalam skala kecil sehingga dalam pendekatannya secara sosial, sehingga dapat memberikan dampak intervensi yang diterima warga lokal. Sebuah *urban acupuncture* yang baik dapat dirasakan oleh masyarakat sekitar melalui memori, integrasi sosial dan program yang kreatif dan inovatif.

Salah satu ahli pengertian akupunktur perkotaan adalah Jamie Lerner, seorang arsitek dan perencana kota (*urban planner*) asal Brazil yang beberapa kali menjabat sebagai Wali Kota Curitiba, Brazil. Lerner pertama kali membahas '*Urban Acupuncture*' dalam bukunya '*Acupuntura Urbana*' tahun 2003. Dalam bukunya, Lerner membandingkan kota dengan manusia, mengatakan bahwa kota memiliki penyakit akut yang solusi penyembuhannya dapat mengadopsi cara pengobatan akupunktur. Menurut Lerner, pengobatan akupunktur menggunakan sengat jarum untuk memperbaiki satu area secara spesifik dalam kota dan berdampak pada area sekelilingnya. Setelah ditujukan pada satu area yang spesifik, seperti proses pengobatan pada umumnya, dibutuhkan reaksi timbal balik antara dokter dan pasiennya. Begitu pula dengan metode *urban acupuncture*, dibutuhkan reaksi dari penghuni kotanya. Dengan adanya sengatan dari urban akupunktur ini, diharapkan dapat membantu, meningkatkan dan menciptakan rantai reaksi yang positif.

Menurut Lerner (2014), *urban acupuncture* ini tidak memiliki metode spesifik bagaimana penerapannya dalam kota. Akupunktur perkotaan dapat menjadi solusi dalam memperbaiki kota dalam waktu yang singkat. Dalam prosesnya dibutuhkan partisipasi masyarakat sekitar dan tidak dapat berjalan secara individual. Tanggung jawab berperan besar dalam prosesnya, dimana antar masyarakat dapat memperbaiki satu sama lain. Dalam proyek, definisi dan penjelasan teori dari Jamie Lerner yang akan dipakai sebagai basis teori perancangan. Beberapa pandangan Jamie Lerner yang dapat digunakan pada proyek adalah sebagai berikut:

- a. *Continuity is Life* : Menciptakan intervensi arsitektur yang dapat memberikan keberlanjutan pada kawasan. Ruang kota yang 'mati' akan diisi dengan intervensi (*filling the voids*). Intervensi yang dilakukan adalah dengan menambah elemen-elemen yang hilang pada kondisi eksisting.
- b. *Arborescene* : Penambahan elemen hijau pada kota. Vegetasi akan ditambahkan pada lahan yang gersang untuk memberikan peneduhan, warna dan hidup.
- c. *Produced Memory* : Memasukkan sejarah dan memori kota ke dalam intervensi sebagai hal yang tidak terlupakan. Sejarah dan memori tidak pernah hilang, karena itu merupakan sebuah identitas dan memberikan rasa kepemilikan (*feeling of belonging*).
- d. *Love for The City*: Menghasilkan sebuah intervensi yang dapat menimbulkan kecintaan terhadap kotanya. Kecintaan terhadap kota dapat dilakukan dengan menyediakan sarana untuk warga lokal menghabiskan momen-momen spesial dalam kota.

Melihat dari arti katanya, akupunktur merupakan pengobatan tradisional asal Cina ini memiliki tujuan untuk mengembalikan keseimbangan dalam tubuh (hidup) dengan prinsip *yin* dan *yang*. *Yin* melambangkan wanita, *Yang* melambangkan Pria. Energi yang mengalir diantaranya dinamakan '*Chi*' yang mengalir melalui jaringan dalam tubuh, disebut meridian. Ketika ada ketidakseimbangan antara Yin dan Yang, maka energi '*Chi*' yang mengalir akan berubah menjadi negatif, hal ini dapat diterapkan juga dalam perkotaan. Ketika ada sesuatu dalam kota atau kawasan yang tidak seimbang, maka energi yang mengalir dalam kota itu akan negatif. Menggunakan jarum yang diibaratkan dari pengobatan tradisional akupunktur, energi negatif itu akan berubah menjadi positif jika ditusuk pada titik yang tepat. Jarum yang ditusukkan pada kota adalah intervensi desain pada kota yang aplikasinya berdasarkan pendekatan sosial yang dekat dengan masyarakatnya. Sama seperti prinsip akupunktur, kulit perkotaan atau yang dimaksud pola perkotaan (*urban fabric*) juga dapat dimanipulasi atau diubah.



Gambar 1. Alur terjadinya akupunktur perkotaan sehingga mencapai tujuan kawasan yang lebih hidup.
(Sumber: Penulis, 2021)

Pengertian Memori Dan Kota

Kota tidak bisa dilepaskan dengan manusia didalamnya. Manusia tidak bisa dilepaskan dari segala pengalaman dan kejadian yang terjadi dihidupinya. Maka dari itu, sebuah kota adalah gabungan dari memori dan sejarah, secara kolektif maupun secara individu, tercampur menjadi sebuah *urban fabric*. Memori menjadi suatu elemen yang penting bagi kota dan juga arsitektur, ruang kota yang disenangi adalah ruang-ruang yang memberikan kita memori. Dengan kehidupan sosial yang terus berkembang, maka kota pun akan terus dinamis.

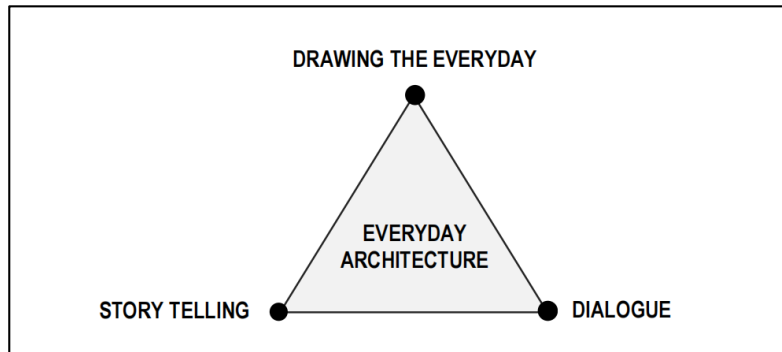
Pengertian Memori Kolektif

Memori kolektif adalah sebuah memori yang berasal dari kumpulan manusia atau sekelompok manusia di kondisi yang sama (Simko, 2019). Dengan adanya sebuah memori, sejarah akan bertahan lama. Maka dapat dikatakan memori adalah *carrier* dari sejarah itu sendiri. Aksi mengenang ini adalah sebuah konstruksi pikiran untuk menyusun ulang apa yang terjadi, bukan mengembalikan lagi apa yang ada di zaman dahulu. Memori bersifat subyektif, karena tercampur dengan pengalaman dan perasaan setiap individu. Sedangkan sejarah bersifat obyektif, sebuah fakta tanpa melibatkan perasaan. Dari setiap memori personal dapat disatukan menjadi memori kolektif, karena terdapat kesamaan dalam situasi yang dialami dan emosi bersama yang dirasakan. Dalam arsitektur, kita merasakan sebuah bangunan yang diproses oleh otak menjadi sebuah narasi. Sehingga, seseorang dapat mengidentifikasi sebuah tempat karena ada sebuah karakter yang dapat dibedakan. Sehingga seharusnya sebuah arsitektur mengenali karakter tempat untuk menghasilkan sebuah bangunan.

Pengertian Metode Keseharian

Metode keseharian adalah metode perancangan arsitektur yang memberikan solusi sederhana yang langsung terhubung dengan kenyataan atau kesehariannya (Sutanto, 2019). Cara pandang arsitek dalam metode ini bukan dari atas, melainkan dari level yang sama dengan manusia yang menggunakannya. Dengan cara tersebut, maka akan muncul ruang-ruang yang sebenarnya dibutuhkan oleh penggunaannya.

Taktik yang ditawarkan ada tiga yaitu; *Drawing the everyday*, *Dialogue* dan *Story telling*. *Drawing the everyday* adalah taktik dengan melihat kegiatan apa saja yang terjadi sehingga membentuk sebuah ruang sebagai jawaban. *Dialogue* adalah taktik untuk melibatkan warga setempat dalam diskusi kebutuhan ruang atau intervensi. *Story telling* adalah sebuah taktik untuk menempatkan sudut pandang arsitek dalam menyelesaikan masalah. Ketiga taktik ini dapat diterapkan untuk menghasilkan proposal intervensi akupunktur kota yang akurat.



Gambar 2. Diagram tiga taktik dalam menggunakan metode keseharian. (Sumber: Sutanto, 2019)

Pengertian Metode Narasi

Metode Narasi adalah sebuah metode perancangan yang mengubah sebuah cerita dari peristiwa ke dalam pengalaman ruang. Sebuah cerita dapat terbentuk dari ingatan seseorang ataupun perancang yang dapat membantu penggunanya memahami isi cerita yang dimaksudkan melalui ruang dan bentuk. Metode ini dapat dilakukan dari tiga pendekatan (Sutanto, 2019). Pendekatan pertama, menggunakan metode narasi untuk menyalurkan ide-ide perancang ke dalam imajinasi keruangan sehingga dapat dipahami 'pembacanya'. Pendekatan kedua adalah menggunakan narasi untuk menceritakan solusi atau jawaban dari ide-ide keruangan yang dihasilkan. Pendekatan terakhir menggunakan metode ini sebagai cara menganalisis sesuatu dan menghasilkan sintesis sebagai *storyteller*.

3. METODE

Penelitian akan menggunakan metode kuantitatif, mengambil data-data sekunder dan literatur sehingga menghasilkan sebuah kesimpulan. Dalam mengumpulkan data, penelitian akan mengambil data primer dan sekunder. Data primer diambil dari tindakan survei lapangan langsung dengan mengabadikan foto-foto visual sebagai bukti. Data yang diambil merupakan data aktivitas keseharian warga lokal. Data sekunder diambil dengan mencari literatur, informasi dan data resmi dari pemerintah mengenai teori dan informasi sejarah maupun eksisting kawasan, seperti pemetaan, angka statistik dan sejarah kawasan untuk mendukung pemikiran. Informasi tidak langsung diambil dari berbagai hasil wawancara maupun artikel yang terkait dengan isu. Ketika informasi dan analisis mengenai kawasan sudah terpenuhi, maka akan dilanjutkan ke tahap mencari solusi arsitektural dengan menggunakan metode perancangan.

Dalam merancang digunakan metode akupunktur perkotaan (*urban acupuncture*) dengan dilengkapi beberapa metode seperti: metode keseharian (*everydayness*) dan metode narasi yang diaplikasikan dengan metode pengalaman narasi spasial (*spatial narratives experience*).

Metode Urban Acupuncture

Dalam memetakan degradasi, tingkat degradasi yang terjadi lebih banyak yang mengalami stagnansi di area hunian penduduknya dan beberapa toko atau pasar. Area yang mengalami degradasi tinggi berada di area Jalan Jampea dan area Peti Kemas Koja karena kehilangan memori atau fungsi awal kawasan tersebut. Wilayah Peti Kemas Koja dan Jalan Jampea yang mengalami degradasi tinggi memiliki fungsi sebagai wisata pesisir yang cukup terkenal sekitar tahun 1960an hingga 1990an. Kawasan ini merupakan kawasan pantai yang digunakan untuk berenang, mandi, berkumpul, berjualan dan area *jogging* para penduduk sekitar. Kini degradasi yang terjadi cukup terlihat secara fisik maupun sosial, dimana area tersebut kini tidak digunakan sebagai tempat berkumpul atau bersosialisasi lagi. Sepanjang Jalan Jampea mengalami degradasi tinggi secara fisik, karena terdapat banyak bangunan kosong atau yang sudah ditinggalkan.

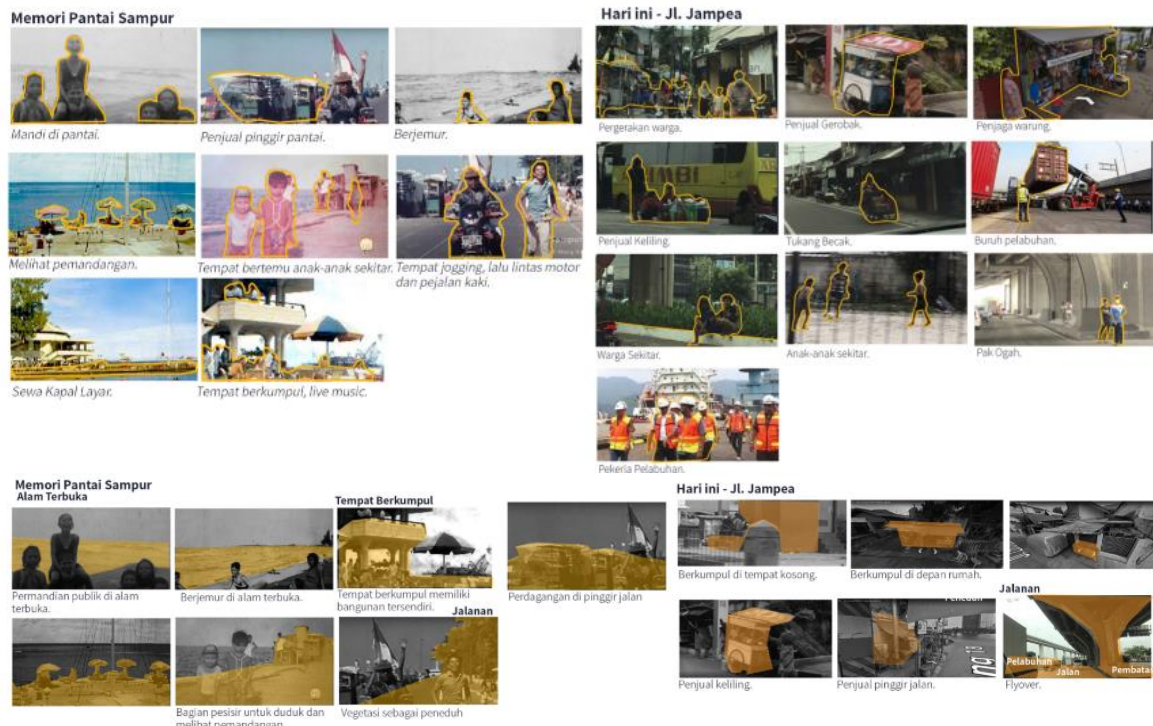


Gambar 3. Gambaran perubahan fungsi berdasarkan sejarah dan memori di area Sampur, wilayah di Koja yang mengalami degradasi tinggi. (Sumber: Olahan Penulis, 2022)

Metode Keseharian

Everyday Urbanism/Everydayness adalah sebuah cara untuk melihat perkotaan dari kegiatan sehari-hari (Chase, dkk, 1999). Aktivitas warga dan ruang arsitektur yang terbentuk adalah hasil dari setiap pengaruh yang dirasakan masyarakat kota. Dengan melihat kesehariannya, akan muncul sebuah potensi yang relevan dengan identitas masyarakatnya. Metode ini dipakai untuk menciptakan relevansi antara memori masyarakat dengan usulan proyek yang akan dibangun.

Aktivitas keseharian pada waktu yang lampau diambil dari data tulisan warga yang dipublikasikan melalui platform publik online. Dari cerita atau narasi dan foto-foto tersebut, dapat dilakukan penggambaran suasana dan aktivitasnya. Sedangkan perbandingan dengan aktivitas eksisting diambil melalui data primer hasil survei yang dilakukan.



Gambar 4. Pemetaan kegiatan sehari-hari dari foto dan survei yang dilakukan Penulis. (Sumber: Olahan Penulis, 2022)

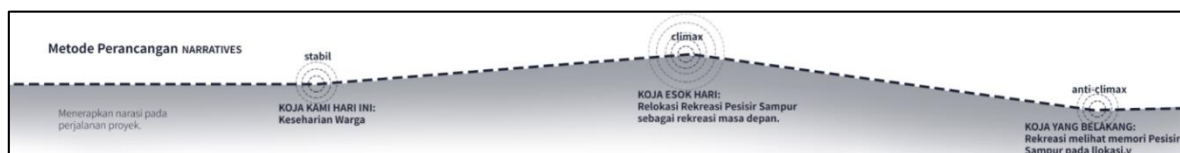
Perbedaan aktivitas masa lampau dengan eksisting dapat terlihat jelas berbeda, dimana kawasan Sampur pada masa lampau digunakan untuk tempat wisata. Pola tempat pada masa lampau lebih terbuka, elemen pohon mendominasi, area lapang untuk tempat duduk, serta bangunan dua lantai untuk berkumpul di tepi alam terbuka. Sedangkan pada masa kini, kegiatan kawasan didominasi dengan aktivitas pelabuhan, dengan beberapa aktivitas informal yang masih bertahan seperti pedagang kaki lima di sekitar jalan. Aktivitas informal lainnya seperti kegiatan anak-anak berkumpul dan bermain ada di ruang-ruang kosong di kawasan. Namun melihat dari pola tempat eksisting, terdapat beberapa ruang kosong di kawasan serta pedagang-pedagang yang mengambil sisi ruas jalan untuk berjualan. Hal ini dapat menjadi basis desain intervensi, dimana aktivitas-aktivitas informal yang ada akan direlokasi ke dalam proyek usulan.

Metode Narasi Dan Pengalaman Narasi Spasial

Narasi yang tercipta merupakan hasil dari pengumpulan data cerita para warga yang dipublikasikan secara publik melalui platform kolom komentar di salah satu video halaman web Youtube (Attahiyyat, 2020). Narasi dimulai dengan kondisi eksisting 'Koja Kami Hari Ini' dengan menggambarkan keseharian warga sekitar dengan program yang dibangun. Program dalam kawasan pertama adalah ruang publik terbuka dengan ruang komunal, penghijauan dan ruang pedagang kaki lima atau pedagang keliling. Narasi pada titik ini adalah sudut pandang warga saat menjalani kesehariannya di Jalan Jamea.

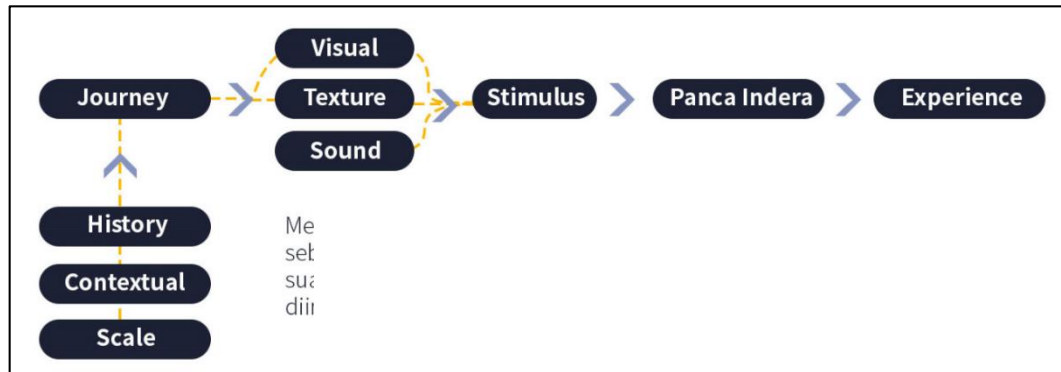
Pada titik klimaks narasi merupakan kawasan 'Koja Esok Hari' merupakan cerita mengenai rekreasi masa depan yang sebagai gagasan proyek. Gagasan proyek ini akan menjadi jawaban dan titik klimaks relokasi rekreasi dengan memberikan pengalaman memori pesisir Sampur seperti masa lampau. Narasi dalam bagian ini adalah sudut pandang warga yang mulai merasa rindu dengan rekreasi Sampur sehingga menemukan relokasi rekreasi yang memiliki orientasi masa depan.

Titik akhir cerita merupakan jembatan hingga ke penghujung pesisir pelabuhan sebagai titik anti-klimaks. Narasi pada bagian akhir menceritakan sudut pandang warga yang sedang melihat kembali memori pesisir Sampur di area asalnya. Elemen laut lepas akan dimanfaatkan untuk membangun suasana memori.



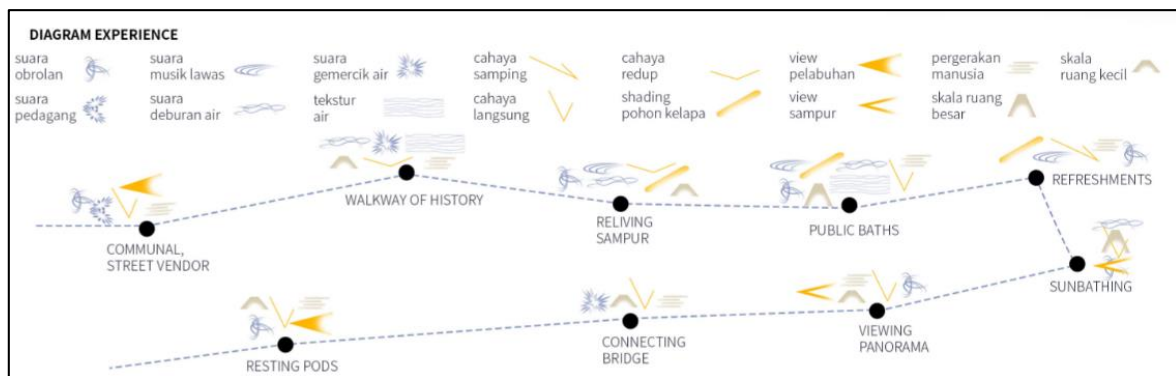
Gambar 5. Diagram titik stabil, klimaks dan anti-klimaks dalam narasi yang diterapkan sebagai konsep.
(Sumber: Olahan Penulis, 2022)

Metode *Spatial Narratives Experience* digunakan untuk membentuk sebuah perjalanan narasi. Metode ini didukung oleh persepsi visual, tekstur dan suara agar menimbulkan pengalaman yang sesuai dengan narasi yang diinginkan. Ketiga elemen ini kemudian akan ditangkap oleh stimulus panca indera para pengunjung sehingga diproses dan menciptakan sebuah pengalaman sehingga informasi narasi tersampaikan.



Gambar 6. Diagram perjalanan *metode spatial narratives* experience menjadi sebuah pengalaman ruang yang menceritakan sesuatu. (Sumber: Olahan Penulis, 2022)

Setelah itu, elemen visual, tekstur dan suara diterjemahkan ke dalam ruang. Secara visual mengandalkan penyesuaian kapasitas cahaya matahari yang langsung maupun tidak langsung dan orientasi pemandangan para pengunjung. Tekstur diterjemahkan kedalam air kolam yang dapat disentuh dan elemen material alam yang digunakan dalam bangunan. Suara diterjemahkan dari gemericik air kolam, air terjun, suara obrolan dan *live music* yang membentuk suasana. Elemen-elemen ini disesuaikan dengan kebutuhan ruang dan narasi yang ingin diceritakan setiap bagian dalam bangunan maupun dalam gagasan kawasan.



Gambar 7. Diagram penyesuaian elemen visual, tekstur dan suara sesuai dengan ruang dan narasi yang dibawakan. (Sumber: Olahan Penulis, 2022)

4. DISKUSI DAN HASIL

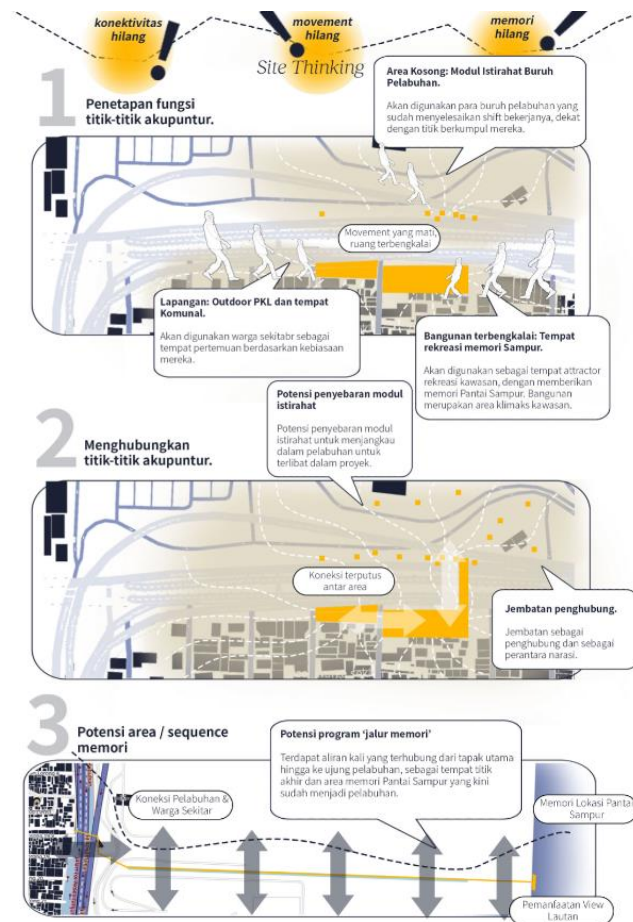
Gagasan Intervensi Akupunktur Pada Tapak

Dalam menentukan titik akupunktur yang akan dibangun, maka diperlukan pemikiran ulang terhadap tapak. Tahap pertama adalah dengan melihat beberapa potensi pengembangan dalam kawasan, maka muncul gagasan-gagasan titik akupunktur di area yang memerlukan intervensi.

- Menggunakan lapangan kosong sebagai ruang terbuka untuk penjual kaki lima di sekitar kawasan dan sebagai tempat komunal. Hal ini disesuaikan dengan kegiatan sehari-hari di sekitar kawasan.
- Bangunan terbengkalai di Jalan Jampea akan diubah menjadi tempat relokasi rekreasi Sampur berlaku sebagai titik atraksi. Titik ini merupakan titik klimaks kawasan.
- Area kosong di depan pelabuhan akan dimanfaatkan untuk rekreasi.

Tahap kedua adalah dengan menghubungkan titik-titik akupunktur yang digagas, yaitu dengan memberikan jembatan penghubung antar tapak sehingga dapat terhubung. Tahap ketiga adalah dengan melihat potensi ke dalam pelabuhan sehingga dapat dibuat rekreasi lanjutan dari tapak utama. Koneksi ini akan menghasilkan koneksi yang tidak terputus dari area permukiman jalan

raya hingga ke ujung pesisir. Jembatan ini dimanfaatkan untuk melihat memori wisata pesisir Sampur pada masa lampau.



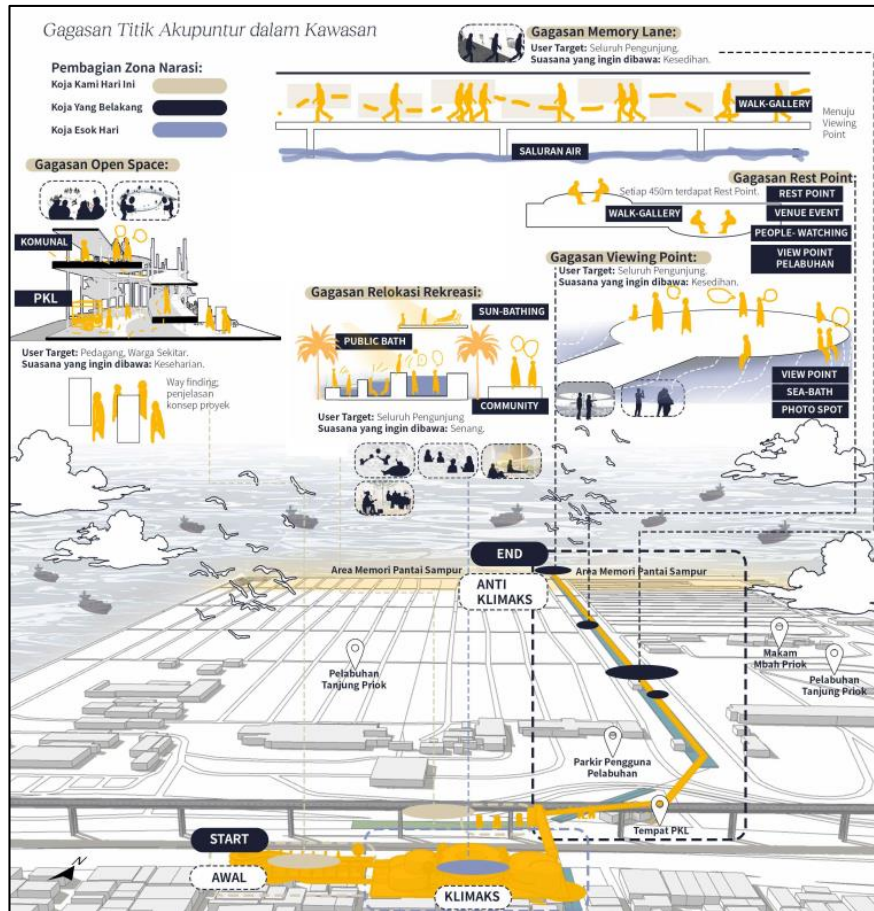
Gambar 8. Diagram cara berpikir ulang gagasan titik akupunktur. (Sumber: Olahan Penulis, 2022)

Setelah memikirkan kembali potensi titik akupunktur, maka muncul sebuah gagasan perjalanan titik akupunktur dengan program yang berbeda-beda. Perjalanan keseluruhan memakan waktu 17 menit berjalan kaki dengan beberapa titik istirahat. Perjalanan titik akupunktur hingga ke pesisir memerlukan beberapa program yang berkesinambungan. Alur perjalanan dimulai dari area ruang terbuka (*Open Space*) di sebelah sisi barat dengan program ruang komunal dan area pedagang kaki lima serta area resapan agar tidak mengganggu peraturan.

Proyek utama memiliki program adaptasi memori sebagai kawasan rekreasi memori pesisir Sampur. Program utama bangunan adalah rekreasi air sebagai tempat permandian atau untuk bermain. Kolam akan dibagi menjadi beberapa jenis dan area untuk pengguna yang berbeda. Kolam utama akan dipakai untuk seluruh pengunjung untuk bermain ataupun mandi, kolam sosial yang digunakan untuk berkumpul atau komunal, sedangkan beberapa kolam akan digunakan untuk anak kecil dan terdapat kolam yang dipakai untuk berenang. Program lainnya mendukung rekreasi air ini dengan adanya area berjemur, ruang tunggu, dan area komersil.

Bagian jembatan untuk menghubungkan ke area pesisir pelabuhan akan digunakan untuk pejalan kaki sebagai konektivitas penyebrangan dengan menyediakan tangga-tangga untuk turun. Sepanjang jembatan akan terdapat *meeting point* yang dapat digunakan untuk tempat istirahat, tempat untuk acara komunitas atau edukasi mengenai kawasan. Pada bagian

penghujung pesisir merupakan *viewing point* untuk melihat kawasan yang dahulunya merupakan rekreasi pesisir Sampur.



Gambar 9. Gambaran ide gagasan program pada titik-titik akupunktur.
(Sumber: Olahan Penulis, 2022)

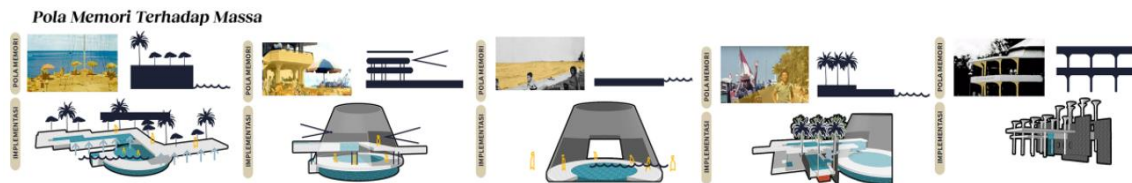
Gagasan Relokasi Rekreasi Memori Sampur

Bangunan memiliki desain akhir dengan tiga lantai, dengan melihat penyesuaian dengan *sky-line* bangunan sekitar. Zonasi dalam bangunan terbagi menjadi tiga, dengan bagian tengah sebagai pusat orientasinya. Program yang diusulkan sebagian akan berdasarkan memori keseharian yang ada di wisata pesisir Sampur, sehingga dapat mengembalikan memori. Program yang diadaptasi seperti aktivitas mandi di pantai yang diubah menjadi permandian publik, melihat pemandangan akan dibuat didalam proyek sebagai program *viewing point*, tempat berkumpul seperti *cafe* dan *live music* akan diadaptasikan ke dalam bangunan dengan program yang sama, serta proyek akan menjadi tempat lokal sebagai tujuan rekreasi para warga sekitar. Beberapa program juga diambil dari aktivitas informal yang ada di kawasan, seperti aktivitas berkumpul menjadi ruang komunal, pedagang kaki lima untuk program komersil dalam bangunan, dan area rekreasi untuk tempat bermain.

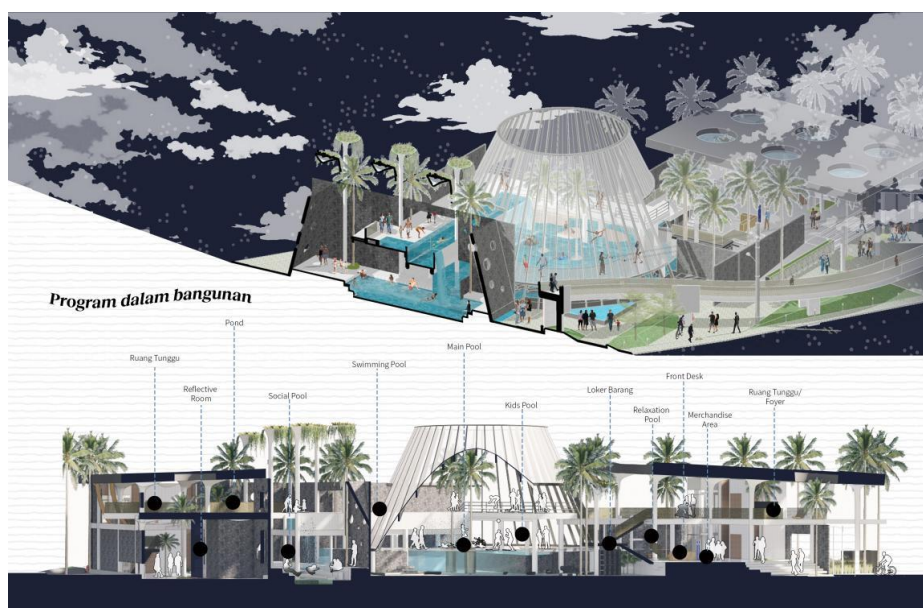


Gambar 10. Diagram program yang diadaptasi dari memori masa lampau.
(Sumber: Olahan Penulis, 2022)

Dalam pembentukan massa juga diterapkan pola yang berasal dari memori pesisir Sampur pada masa lampau. Pola yang diambil merupakan tata letak elemen alam, air dan tempat aktivitas. Pola air dengan daratan pesisir yang sejajar diterapkan dalam penempatan kolam dengan sirkulasi, area jemur dan bersantai yang terelevasi juga diterapkan dalam bangunan. Bentuk kolom yang dominan pada bangunan di pesisir Sampur pada saat itu juga diadopsi ke dalam bangunan. Penerapan pola ini merupakan salah satu upaya untuk menerjemahkan memori pengunjung ke dalam ruang spasial.

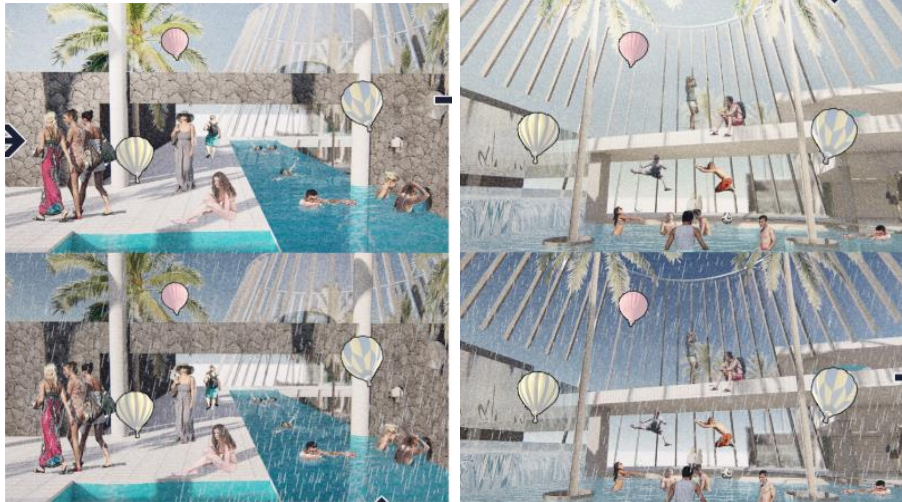


Gambar 11. Diagram proses penerapan pola masa lampau kedalam massa.
(Sumber: Olahan Penulis, 2022)



Gambar 12. Gambaran potongan perspektif keseluruhan bangunan untuk sirkulasi.
(Sumber: Olahan Penulis, 2022)

Suasana yang tercipta dalam ruang menggunakan konsep *spatial narratives experience* yang menggunakan stimulus panca indera pengunjung. Konsep pengalaman ruang dapat dirasakan pada bagian kolam yang memiliki selubung terbuka bagian atas, sehingga angin, cahaya dan air hujan dapat masuk secara langsung. Hal ini memberikan suasana alam yang sebenarnya kepada pengunjung. Elemen hijau juga dilengkapi di beberapa tiang kolom dan di tengah kolam untuk peneduhan. Namun, bagian servis, *lobby*, toilet, lift dan tangga bangunan tetap berada pada bangunan *semi-outdoor* dengan atap peneduh.



Gambar 13. Gambaran pengalaman ruang suasana alam pengunjung di dalam kolam utama.
(Sumber: Olahan Penulis, 2022)

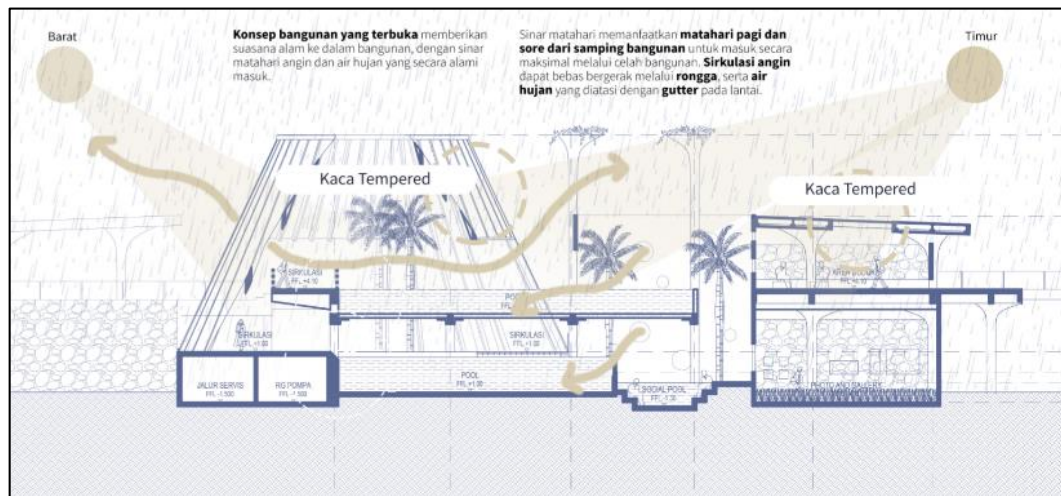
Bagian tengah bangunan merupakan titik pusat bangunan dengan program kolam utama dan kolam anak-anak. Kolam utama ini dikelilingi dengan sirkulasi yang dapat terhubung dengan area bilas dan ruang ganti, penataan ini berhubungan dengan penerapan pola memori terhadap massa. Bagian tengah merupakan bagian utama dalam bangunan sehingga dapat digunakan sebagai *meeting point*. Kolam utama dapat digunakan untuk bermain maupun mandi, dilengkapi dengan suasana alam yang terhubung dengan alam sehingga terdapat pot pohon kelapa di tengah kolam.



Gambar 14. Gambaran bagian tengah bangunan dengan keterbukaan. (Sumber: Olahan Penulis, 2022)

Penggunaan elemen transparan kaca *tempered* pada bagian atap dan struktur *cone* untuk bagian tengah kolam utama dan anak-anak. Keterbukaan atap ini memberikan sinar matahari alami

yang maksimal ke dalam kolam utama dan bagian atasnya sehingga merasakan suasana seperti di pesisir laut. Air hujan, sinar matahari dan sirkulasi udara dapat masuk secara alami ke bagian tengah bangunan.

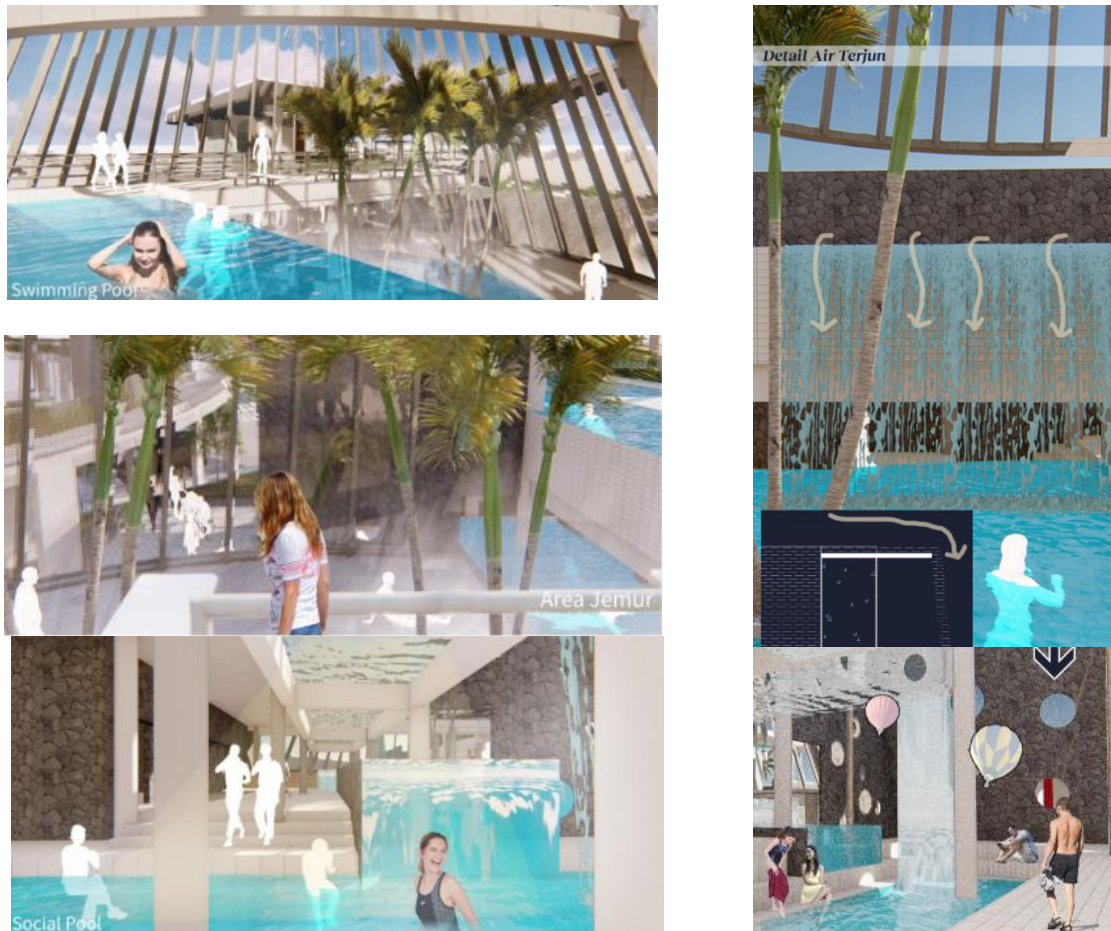


Gambar 15. Gambaran skema detail penggunaan kaca tempered untuk sirkulasi angin, hujan dan matahari
(Sumber: Penulis, 2022)



Gambar 16. Gambaran skema detail pot pohon ditengan kolam utama. (Sumber: Olahan Penulis, 2022)

Bagian kolam utama memiliki keterhubungan dengan bagian atas, kolam berenang yang memanjang. Air dari kolam bagian atas disemburkan ke bagian kolam utama di bawah, sehingga menyebabkan suara deburan air. Keterhubungan air ini terdapat di bagian ruang lainnya seperti kolam sosial dan ruang reflektif yang terhubung dengan kolam renang pada lantai dua. Keterhubungan ini terjadi secara visual fisik sehingga tekstur dan suara yang dihasilkan memberikan pengalaman suasana alam yang membangkitkan memori pantai. Bagian pinggir kolam atas diberi turunan 2 cm untuk air mengalir kebawah dilengkapi dengan plat besi.



Gambar 17. Gambaran pengalaman ruang dengan keterhubungan air dari bagian atas.
(Sumber: Olahan Penulis, 2022)

Peran Proyek Sebagai Akupunktur Perkotaan

Gagasan proyek dengan menggunakan metode keseharian dan narasi yang diterapkan dengan pengalaman narasi spasial dengan berbagai detail arsitektur akan memiliki beberapa peran yaitu:

- Menjadi *Attractor* baru kawasan, memicu kehidupan dan movement wilayah yang sudah mati.
- Memicu adanya hubungan/konektor yang baik untuk kedua fungsi wilayah yang berbeda.
- Menjadi wadah rekreasi keseharian warga sekitar, tempat ini akan mengembalikan wisata pesisir yang dahulunya merupakan kebanggaan kawasan dan warga.
- Mengembalikan memori dan pengetahuan sejarah kawasan terhadap warga sekitar.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Intervensi akupunktur perkotaan pada wilayah Koja, Jakarta Utara merupakan sebuah perjalanan rekreasi memori Sampur yang menggunakan metode keseharian dan pengalaman ruang dalam narasi. Keberhasilan yang didukung dengan menggunakan metode-metode perancangan ini diterapkan melalui detail-detil arsitektur dalam bangunan. Selain itu, keberhasilan akupunktur yang membutuhkan partisipasi masyarakat dapat dipenuhi, karena intervensi ini dibangun dari memori dan kesedihan masyarakat yang masih menyimpan memori-memori tersebut. Dengan adanya intervensi ini, kawasan Koja diharapkan akan dipenuhi dengan pergerakan warga lokal maupun pengunjung luar untuk berekreasi dalam kesehariannya.

Saran

Pemaparan ide, analisis dan gagasan arsitektur yang Penulis sampaikan tidak luput dari kekurangan, dikarenakan keterbatasan dalam pencarian data maupun proses pemikiran. Oleh karena itu, untuk penelitian yang akan dilakukan di masa depan, Penulis memberikan beberapa saran, seperti:

- a. Penelitian selanjutnya dapat mencari data yang lebih detail dan akurat, dengan terjun langsung pada masyarakat sebagai data primer.
- b. Pemikiran inovasi dapat dikaji lebih dalam dan lebih lama, sehingga hasil arsitektur yang dipaparkan dapat lebih mendalam dan tepat pada sasaran.

REFERENSI

- Alexander, C. (1977). *A pattern language: towns, buildings, construction*. Oxford university press.
- Attahiyyat, Candrian. (2020). Diakses 13 Februari 2022. <https://www.youtube.com/watch?v=D-W3E4liYnE>
- Casagrande, M. (2014). *Paracity: Urban Acupuncture*. Proceedings of the Public Spaces Bratislava, Bratislava, Slovakia, 20.
- Chase, John; Crawford, Margaret; John, Kaliski (1999). *Everyday Urbanism*. New York: Monacal Press
- Fauzi, Muhammad. (2010). *Jagoan Jakarta dan Penguasaan di Perkotaan, 1950-1966*. Tesis. Depok: Universitas Indonesia.
- House, Danielle. (2011). *Mapping Memory: The Spatial and Psycho Geographies of Memory Sites*. London: University of London.
- Ingleson, John. (2013). *Perkotaan, Masalah Sosial, dan Perburuhan di Jawa Masa Kolonial*. Depok: Komunitas Bambu
- Lastra, A., & Pojani, D. (2018). 'Urban acupuncture' to alleviate stress in informal settlements in Mexico. *Journal of Urban Design*, 23(5), 749-762.
- Lerner, J. (2014). *Urban acupuncture*. Washington, DC: Island Press.
- Raharja, Kartika. (2017). "Jakarta Terancam Tak Punya Pantai". Diakses 5 Februari 2022. <https://www.republika.co.id/berita/orwhwt282/jakarta-terancam-tak-punya-pantai-part1>
- Sutanto, Agustinus. (2019). *Peta Metode Desain*.
- Simko, C. (2016). Forgetting to remember: The present neglect and future prospects of collective memory in sociological theory. In *Handbook of Contemporary Sociological Theory* (pp. 457-475). Springer, Cham.

