

## PENERAPAN AKUPUNKTUR PERKOTAAN DALAM PERANCANGAN RITEL MAKANAN DAN RUANG INTERAKTIF DANAU SUNTER BARAT

Raissa Tjandra<sup>1)</sup>, Aswin Hinanto Tjandra<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, raissatjandra@gmail.com

<sup>2)</sup>Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, hinantoaswin@gmail.com

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

### Abstrak

Sunter yang dikenal sebagai sebuah kawasan strategis dan elit memiliki area yang dulunya maju, namun sekarang mengalami degradasi pada penyediaan ruang publik, ritel, dan ruang hiburan dalam pemenuhan kebutuhan pemukiman padat sekitar yaitu di daerah Danau Sunter Barat. Daerah yang memiliki potensi untuk maju ini tidak berkembang dikarenakan seiring berjalan waktu tidak adanya pengembangan, penataan, atau perbaikan fisik terutama di sepanjang jalan utama area komersial ritel dan minimnya penyediaan ruang publik. Keramaian di daerah ini menghilang dengan munculnya pesaing - pesaing baru di daerah lain yang lebih baru dan mengikuti perkembangan zaman. Hal ini semakin diperburuk dengan adanya permasalahan sengketa tanah yang menyebabkan lahan kosong dijadikan tempat pembuangan sampah liar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghidupkan kembali area komersial ritel, menyediakan ruang terbuka publik dalam pemenuhan kebutuhan ruang sosial, menciptakan aktivitas yang dapat menjadi atraktor baru dalam kehidupan kawasan, dan mendukung keberadaan JIS dan ITF. Metode penelitian yang digunakan adalah akupunktur perkotaan dengan penentuan lokasi, penetapan area pengamatan dalam radius 3 km, dan mengidentifikasi titik akupunktur yang mengalami permasalahan. Hasil penelitian menunjukkan penggabungan ritel dan ruang terbuka publik dapat dijadikan ruang untuk menghidupkan kembali komersial ritel dan pemenuhan kebutuhan ruang sosial, interaksi, dan hiburan masyarakat Danau Sunter Barat secara maksimal.

**Kata kunci:** Akupunktur Perkotaan; Ritel; Ruang Terbuka Publik

### Abstract

*Sunter, known as a strategic and elite area has an area that was previously developed, but is now experiencing degradation in the provision of public space, retail, and entertainment space in fulfilling the needs of densely populated surrounding areas, namely in the West Sunter Lake area. This area has the potential to develop has not developed because over time there has been no development, arrangement, or physical improvement, especially along the main road in the retail commercial area and the lack of provision of public space. The crowd in this area disappears with the emergence of new competitors in other areas that are newer and follow the times. This is further exacerbated by the problem of land disputes that cause vacant land to be used as a dumping ground for illegal waste. The purpose of this research is to revive the retail commercial area, provide public open space in meeting the needs of social space, create activities that can become new attractors in regional livelihoods, and support the existence of JIS and ITF. The research method used is urban acupuncture by determining the location, determining the observation area within a 3 km radius, and identifying acupuncture points that are experiencing problems. The results show that the merging of retail and public open space can be used as a space to revive the retail commercial and fulfill the needs of social space, interaction, and entertainment of the West Lake Sunter community to the fullest.*

**Keywords:** Open Public Space; Retail; Urban Acupuncture

## 1. PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Sunter yang merupakan sebuah kawasan strategis dan cukup elit ternyata memiliki area yang dulunya maju namun sekarang mengalami degradasi pada penyediaan ruang publik, ritel, dan ruang hiburan dalam pemenuhan kebutuhan pemukiman padat sekitar yaitu di daerah Danau Sunter Barat (Abdullah, 2016). Ditunjukkan di gambar 1, dulunya daerah ini merupakan daerah yang ramai, padat pemukiman, serta memiliki daerah komersial yang maju dan berkembang. Namun, seiring berjalan waktu tidak adanya pengembangan, penataan, atau perbaikan fisik terutama di sepanjang jalan utama area komersial ritel dan minimnya penyediaan ruang publik. Hal ini membuat keramaian di daerah ini menghilang ditambah dengan munculnya pesaing – pesaing baru di daerah lain yang lebih baru dan mengikuti perkembangan zaman. Daerah Danau Sunter Barat memiliki potensi besar untuk dihidupkan kembali komersial ritel dan ruang publiknya dikarenakan lokasinya yang berada di pusat kota Jakarta, memiliki aksesibilitas yang baik, berada di sekitar area padat pemukiman, dan terletak sangat dekat dengan pembangunan JIS dan ITF (Sari, 2019).

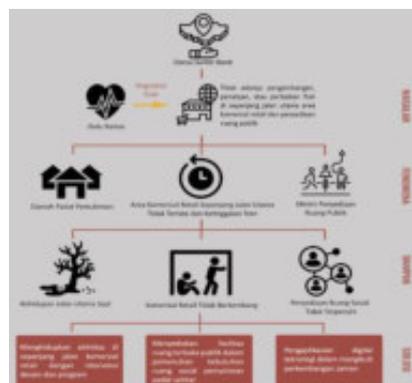


Gambar 1. Sejarah Danau Sunter Barat  
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022

Ruang publik merupakan jantung dari komunitas yang kaya akan ritel, seni, tempat bekerja, dan hiburan. Dengan intervensi akupunktur perkotaan, diharapkan dapat menghidupkan kembali suasana jalan di sepanjang area komersial ritel dan menyediakan fasilitas ruang publik dalam pemenuhan kebutuhan pemukiman padat sekitar untuk bersosialisasi. Digitalisasi karena perkembangan zaman akan menjadi kebiasaan baru yang terus berlanjut. Hal ini nantinya akan mempengaruhi desain kebutuhan ruang yang diperlukan pada desain bangunan (Shankar, et al., 2021).

### Rumusan Permasalahan

Rumusan permasalahan dimulai dari analisis masalah, fenomena, dampak, dan solusi pada Danau Sunter Barat seperti yang ditunjukkan gambar 2.



Gambar 2. Isu Permasalahan  
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022

Kawasan Danau Sunter Barat yang dulunya merupakan area komersial ritel yang ramai mengalami degradasi fisik seiring berjalannya waktu. Kehidupan jalan utama sepi dikarenakan tidak adanya atraktor baru yang menarik orang untuk datang ke sana. Penyediaan ruang terbuka publik yang sangat minim menyebabkan kebutuhan ruang sosial dan hiburan masyarakat Danau Sunter Barat tidak terpenuhi. Oleh karena itu, diperlukannya suntikan akupunktur yang dapat menghidupkan kembali kawasan Danau Sunter Barat melalui intervensi desain dan program.

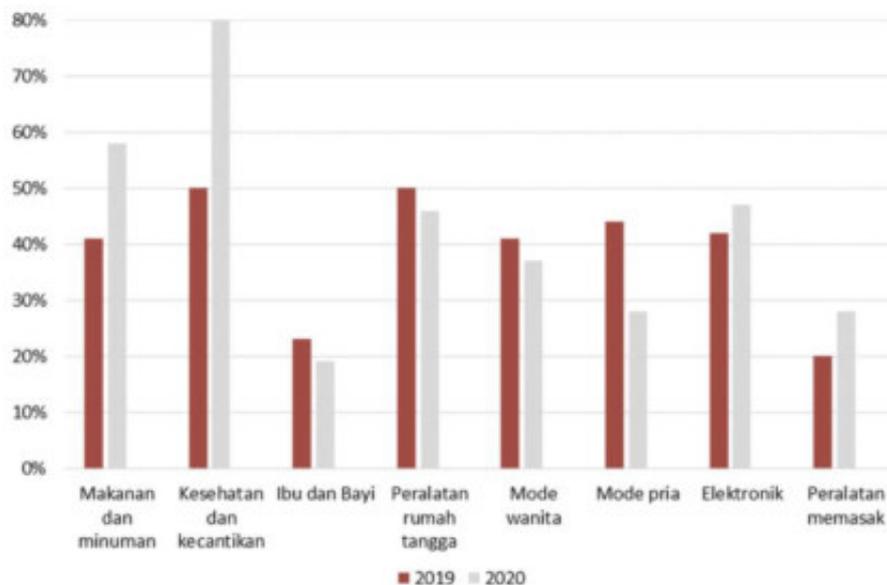
**Tujuan**

Tujuan dari proyek adalah untuk menghidupkan kembali area komersial retail yang berada di sepanjang jalan utama Danau Sunter Barat dan menyediakan ruang terbuka publik untuk pemenuhan ruang sosial masyarakat Danau Sunter Barat. Manfaat proyek adalah untuk memenuhi kebutuhan ruang sosial, interaksi, dan hiburan masyarakat Danau Sunter Barat secara maksimal. Proyek diharapkan dapat menjadi atraktor baru dalam penghidupan kawasan Danau Sunter Barat dan mendukung keberadaan JIS dan ITF, mendukung kesehatan fisik dan mental masyarakat Danau Sunter Barat, dan memberikan dampak positif terhadap lingkungan, sosial, dan perekonomian masyarakat.

**2. KAJIAN LITERATUR**

**Ritel**

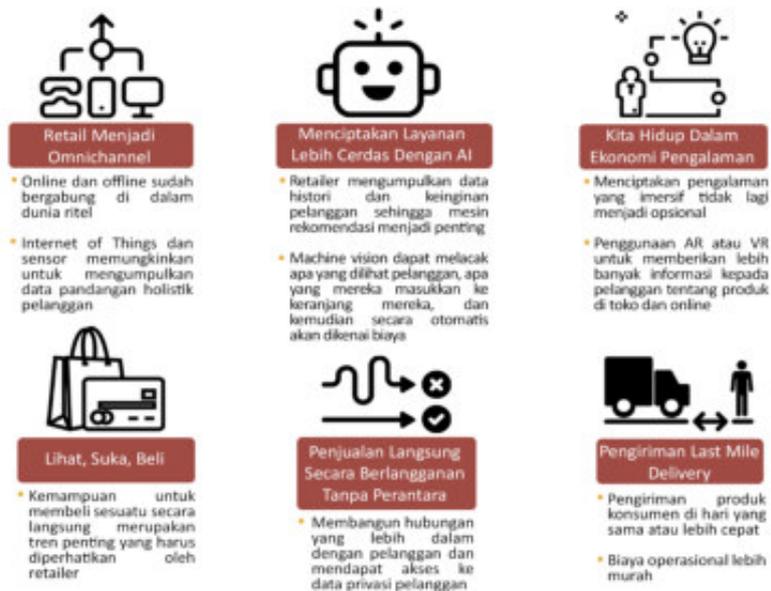
Ritel merupakan suatu bisnis dimana transaksi terjadi ketika pedagang langsung bertemu dengan konsumen, baik dalam bentuk toko fisik, *online shopping*, situs web, penjualan langsung, dan sebagainya (Riskita, 2022).



Gambar 3. Pembelian Berdasarkan Kategori di Kota Jakarta

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022

Pembayaran produk kebutuhan dasar (produk makanan dan kesehatan & kecantikan) mengalami peningkatan dan sebaliknya pembayaran untuk produk tersier (fashion dan barang – barang rumah tangga) mengalami penurunan (McKinsey&Company, 2020). Ritel yang menjual produk – produk pangan seperti *grocery* dan makanan serta minuman akan berkembang dan dicari oleh masyarakat. Strategi desain untuk ritel (Grewal & Roggeveen, 2020) adalah mengutamakan loyalitas dan kepercayaan, uji, pelajari, dan adaptasi untuk tetap relevan, kemitraan merek baru dapat memberikan keunggulan, dan fokus pada pengiriman *last-mile delivery* untuk kenyamanan maksimal.



Gambar 4. Ritel di Masa Depan  
 Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022

Keadaan di mana ritel terus berkembang, kunci pemulihan tidak hanya berfokus pada fisik atau virtual tetapi harus bisa menciptakan keterlibatan yang berarti untuk memberikan harapan pada pelanggan baru (Grewal, Roggeveen, Sisodia, & Nordfalt, 2017). Pertimbangan *retailer* terhadap lingkungan ritel baru yaitu berfokus pada kenyamanan dan kemudahan terlebih dahulu, merangkai fleksibilitas dan adaptabilitas, fokus untuk berkoneksi dengan pelanggan bukan menawarkan produk, memanfaatkan jejak digital pelanggan, menguji dan mempelajari untuk melihat apa yang berhasil, dan menciptakan komunitas yang berdasar pada kepercayaan (Grewal, Roggeveen, & Nordfalt, 2017).

**Ruang Terbuka Publik**

Ruang publik adalah tempat untuk berinteraksi bagi semua orang untuk semua kalangan umur dalam mengadakan berbagai kepentingan dan kegiatan publik, tanpa adanya ocusn ekonomi, sosial, dan budaya (Wagner, 2020). Ruang terbuka publik yang baik harus dapat memberikan ruang hiburan, relaksasi, interaksi, dan edukasi.

Ruang publik yang merupakan jantung komunitas dan pemenuhan kebutuhan dasar manusia untuk bersosialisasi dengan orang lain perlu melakukan adaptasi. Merancang lingkungan yang sehat dengan akses udara segar, penghijauan, fasilitas di luar ruangan, dan standar kesehatan yang terintegrasi menjadi hal utama yang dipentingkan oleh penyewa, penghuni, dan pengembang (Jennings & Bamkole, 2019). Lingkungan dengan ruang bertemu yang terbuka dan menyediakan ruang spesifik akan menjadi fasilitas sewa yang penting dimana pusat ritel dengan jaringan ruang publik terdistribusi akan berkembang pesat. Area ocus utama ruang publik respon ruang terbuka publik yang efektif adalah merangkul fleksibilitas fungsi, sarana untuk berbagi (menghubungkan tempat dan orang), desain serta material yang digunakan, pengelolaan dan pemeliharaan ruang publik, dan membangun “ketahanan sosial” (Carmona, 2018).

**Akupunktur perkotaan**

Akupunktur perkotaan adalah sebuah teori dalam penyelesaian permasalahan perkotaan dengan menggabungkan ilmu desain arsitektur kontemporer dengan akupunktur tradisional Tiongkok (Lerner, 2014). Akupunktur perkotaan bekerja dengan memberikan tusukan positif dalam bentuk desain dan program aktivitas pada tempat – tempat tertentu yang mengalami

degradasi yang kemudian akan menyebarkan dampak pada daerah sekitarnya. Perancangan dengan akupunktur perkotaan berprinsip untuk memberikan dampak yang signifikan terhadap masyarakat dan kota dalam jangka waktu pendek (MCH , 2021).

### 3. METODE

#### Akupunktur perkotaan

Penelitian akan berfokus pada arsitektur perancangan yang dilakukan dengan metode akupunktur perkotaan dalam proses desain dimulai dengan menentukan lokasi, menetapkan area pengamatan dalam radius 3 km, mengidentifikasi titik – titik akupunktur yang mengalami permasalahan dimulai dari kependudukan, mata pencaharian masyarakat sekitar, sosial kesejahteraan, serta kondisi fisik lingkungan dari lokasi terpilih.

#### Keseharian

Arsitektur keseharian adalah metode perancangan dimana selain estetika desain perancangan, efek yang diberikan untuk penggunaanya juga menjadi faktor penting (Franco, 2019). Desain perancangan harus dapat memenuhi kebutuhan masyarakat yang akan menjadi *target user*. Penerapan metode dilakukan dengan melakukan pendataan dan analisis keseharian dan aktivitas masyarakat sekitar dari pagi hingga malam di mana proyek akan dibangun. Analisis dilanjutkan dengan pemetaan titik ramai pada kawasan dalam radius 1 km dan pada akhirnya dapat menarik kesimpulan program aktivitas dan konsep desain yang cocok dengan kawasan tersebut.

### 4. DISKUSI DAN HASIL

#### Lokasi Perancangan

Lokasi perancangan berada di kawasan Danau Sunter Barat, Jakarta Utara. Analisis kawasan dilakukan dalam berbagai aspek seperti kependudukan, makanan, mata pencaharian, titik ramai, dan penurunan tanah Jakarta 2030 untuk mengetahui karakteristik, kekurangan, dan kelebihan kawasan. Dapat dikatakan lokasi perancangan cocok untuk dibangun fungsi proyek.



Gambar 5. Analisis Kawasan Radius 3 km

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022

Dalam radius 3 km hanya terdapat 2 supermarket kecil, 3 pasar semipermanen yang hanya beroperasi hingga siang, dan 1 pasar permanen. Tempat makan hanya terdapat restoran dan warung makan kecil yang menyediakan pilihan makanan dan minuman terbatas. Lokasi kawasan strategis dengan penyediaan jaringan jalan yang lengkap dan transportasi umum yang beragam

mulai dari kereta api, bus Transjakarta, dan jaklingko. Pada kawasan ini terdapat banyak perumahan, sekolah, kantor – kantor ruko, dan beberapa area komersial. Pembangunan Jakarta International Stadium (JIS) berpengaruh besar pada penyediaan moda transportasi massal baru seperti pembangunan stasiun kereta api baru yang berjarak 1 km dari stasiun Ancol, LRT, dan halte bus Transjakarta. Penyediaan ruang terbuka publik masih sangat minim berbanding dengan padatnya pemukiman yang ada. Ruang terbuka publik yang ada bersifat privat seperti Taman Impian Jaya Ancol dan Lapangan Golf Kemayoran.

**Lokasi Tapak**

Lokasi tapak berada di Jalan Danau Sunter Barat no. 5, RT.5/RW.6, Sunter Agung, Tanjung Priok, Kota Jakarta Utara, DKI Jakarta 14350.



Gambar 6. Tapak Perancangan  
 Sumber: <https://jakartasatu.jakarta.go.id/>, 2022

**Zona Perkantoran, Perdagangan, dan Jasa (K1)**

Luas	Tapak:	5.500	m2
KDB:	50%	(2.750	m2)
KLB:	2	(11.000	m2)
KB:			4
KDH:	30%	(1.650	m2)
KTB:	55%	(3.025	m2)
Tipe: T			

Alasan pemilihan tapak adalah tapak berada di zona kantor, perdagangan, dan jasa sehingga cocok untuk dibangun fungsi proyek. Posisi tapak berada di jalan kolektor sekunder dengan luas jalan 25 m (merupakan jalan dua arah) dan berada di persimpangan jalan. Pemerintah mengadakan *future development* LRT, stasiun kereta, dan halte busway sebagai moda transportasi massal. Transportasi massal eksisting yang tersedia adalah busway koridor 9 jurusan Penjaringan – Tanjung Priok walaupun tidak ada bentukan halte fisiknya sehingga busway berhenti pada setiap pemberhentian *bus stop* dan jaklingko (JAK. 77, 10K, U10). Di sekitar tapak belum ada banyak pesaing untuk fungsi proyek dan kawasan berada di daerah yang berpotensi untuk maju namun belum dikembangkan dengan maksimal. Tapak dikelilingin area pemukiman, sekolah, kantor, toko dan stadion sehingga proyek dapat menjadi destinasi masyarakat semua kelompok umur.



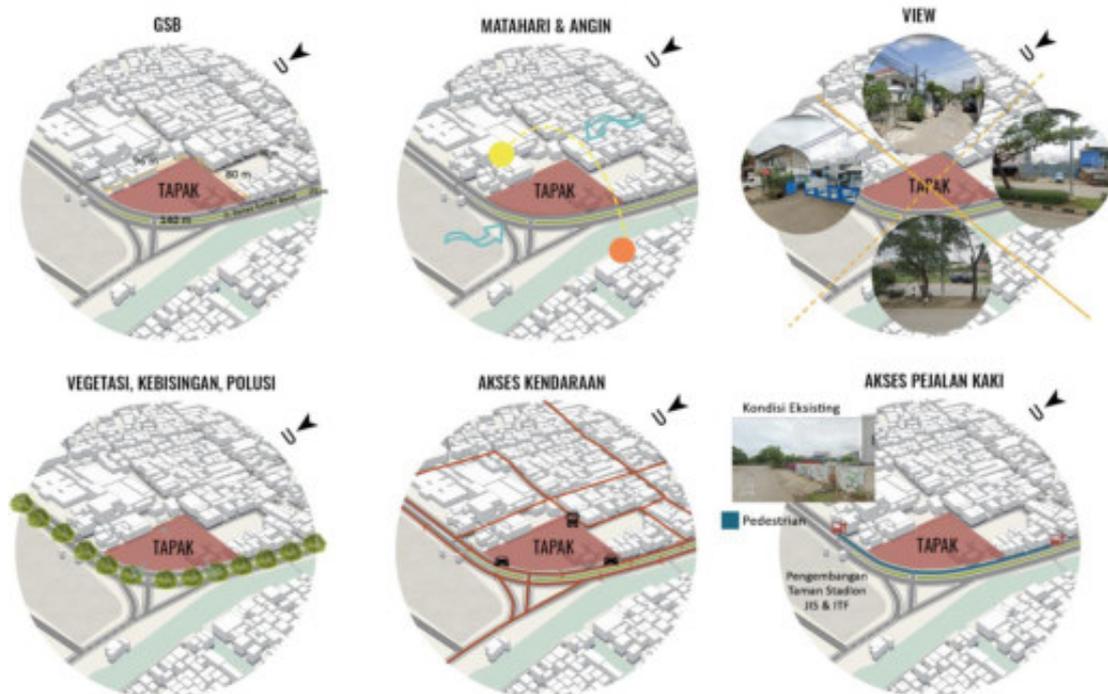
Gambar 7. Fungsi Sekitar Tapak  
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022

Kondisi eksisting tapak merupakan toko yang kondisinya kurang baik, gudang, dan lahan parkir. Pembangunan proyek di tapak ini dapat meningkatkan kondisi ekonomi kawasan dan memanfaatkan lahan yang tersedia semaksimal dan sefungsional mungkin.



Gambar 8. Kondisi Eksisting Tapak  
Sumber: <https://maps.google.com/>, 2022

### Analisis Tapak



Gambar 9. Analisis Tapak  
 Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022

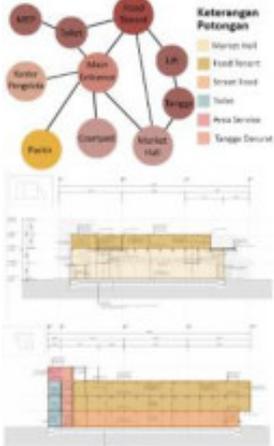
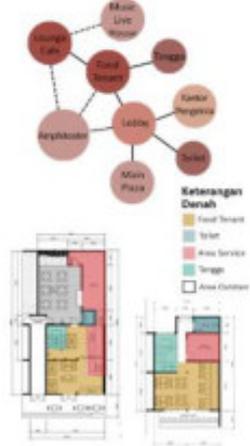
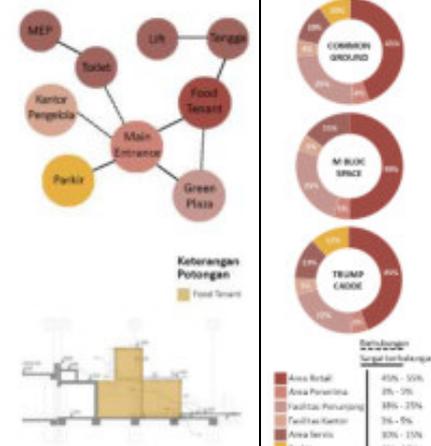
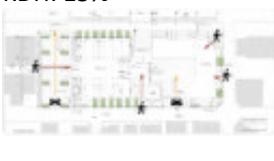
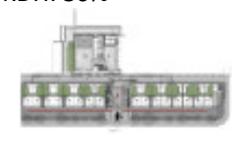
Respon terhadap data analisis tapak adalah GSB Jl. Danau Sunter Barat 12,5 m dan Jl. Dadap Baru 5 m. Desain bangunan harus mengurangi bukaan pada barat dan timur bangunan dan membuat banyak area *void* (terbuka) untuk memaksimalkan sirkulasi udara dan pencahayaan alami. Pemandangan utama pada jalan utama mengarah ke sungai Sunter dengan *skyline* bangunan sekitar mayoritas antara 1 - 3 lantai. Peletakkan bangunan berada di tengah serta penanaman vegetasi pada tapak sebagai peredam suara, penyaring polusi, dan penghijauan. Akses utama tapak akan diutamakan untuk pejalan kaki sehingga perlu dibangun pedestrian yang terintegrasi dengan pemberhentian *bus stop* terdekat dan pembuatan *zebra cross* yang menghubungkan tapak dengan pengembangan taman Stadion JIS & ITF. Sirkulasi keluar masuk kendaraan melalui jalan utama dan kendaraan untuk *loading dock* lewat jalan belakang.

#### Studi Kasus

Pertimbangan pemilihan studi kasus dilihat dari bangunan dengan program aktivitas dan luasan yang mirip dengan desain yang akan dirancang seperti pada tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Perbandingan Studi Kasus

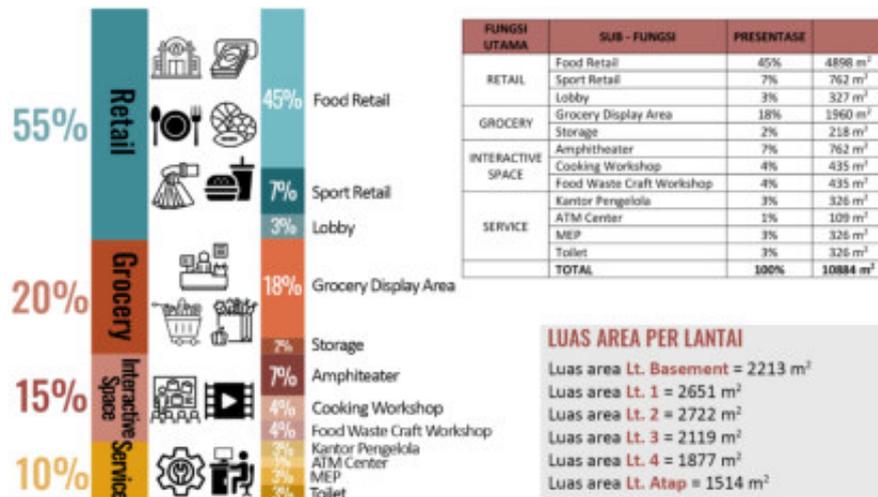
Informasi Umum	<i>Common Ground</i> Seoul, Korea Selatan 5300 m <sup>2</sup>	<i>M Bloc Space</i> Jakarta, Indonesia 7000 m <sup>2</sup>	<i>Trump Caddle</i> Istanbul, Turkey 3040 m <sup>2</sup>	Kesimpulan
Konsep Desain	Konsep desain menggunakan metode prefab dengan penumpukan kontainer dan area terbuka berkumpul	Sesuai konsepnya yang ingin menjadi "wadah" untuk masyarakat kreatif, aplikasi desain dibuat banyak ruang publik untuk bersosialisasi dan pameran <i>street wall</i> serta acara <i>live music</i>	Konsep " <i>in between</i> " yang diterapkan dengan membuat banyak lorong - lorong yang memotong massa dengan arah yang abstrak	Perlunya atraktor pada bangunan dengan menciptakan kontras pada lingkungan

<p>Program Aktivitas</p>			
<p>Aksesibilitas dan Area Hijau</p>	<p>KDH: 15%</p> 	<p>KDH: 30%</p> 	<p>KDH: 30%</p>  <p>Aksesibilitas pada bangunan diutamakan untuk pejalan kaki. KDH minimal sebesar 30%</p>
<p>Fasad dan Pencahayaan</p>	<p>Tumpukan kontainer pada eksterior bangunan menjadi atraktor tersendiri bangunan dikarenakan fasadnya yang kontras dengan bangunan sekitar. Terdapat banyak teras terbuka dan penggunaan kaca besar sehingga cahaya matahari yang masuk maksimal</p>	<p>Mempertahankan kesan arsitektur rumah tinggal tahun 1950 - an dengan bergaya "jengki". Penggunaan pintu berkaca, jendela besar, dan ada banyak teras memaksimalkan cahaya matahari yang masuk ke dalam bangunan</p>	<p>Pemotongan silang abstrak pada massa mengakibatkan semakin banyak fasad yang dihasilkan dengan permainan warna dan motif. Penggunaan atap kaca dan banyak dinding transparan untuk cahaya matahari masuk.</p> <p>Desain fasad yang unik dapat meningkatkan ketertarikan pengunjung untuk berkunjung dan meningkatkan daya jual.</p> <p>Pencahayaan alami merupakan elemen penting pada bangunan publik</p>

Sumber: Archdaily, 2022

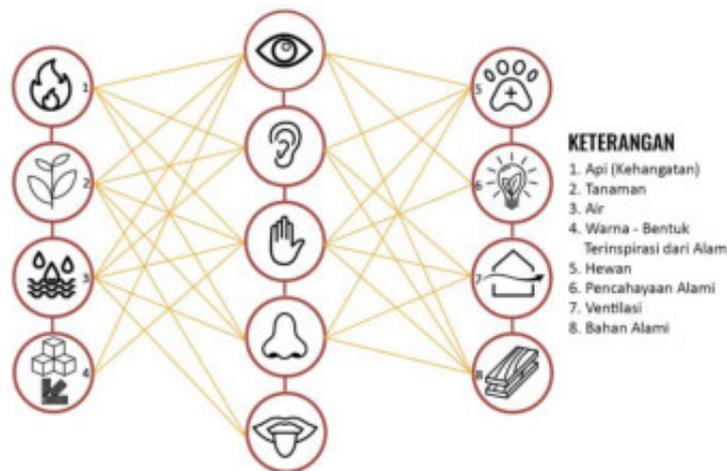
**Program Ruang**

Persentase program ruang dibagi menjadi 55% ritel, 20% *grocery*, 15% *interactive space*, dan 10% servis. Program ritel mencoba untuk mendukung para pengusaha ekonomi kreatif dengan menggabungkan *brand* yang sudah ada di pasaran dengan *brand* lokal. Program *grocery* mencoba untuk mendukung para petani lokal serta memperkenalkan kepada masyarakat luas produk – produk lokal Indonesia mulai dari kopi, teh, jamu, dll. Program *interactive space* akan dibagi menjadi 3 program yaitu sebagai ruang sosial (*green plaza*), hiburan (*amphitheater*), dan edukasi (*workshop*). *Target user* dari proyek diperuntukkan untuk masyarakat kalangan menengah dalam semua kelompok umur terutama untuk masyarakat Danau Sunter Barat.



Gambar 10. Presentase Program Ruang  
 Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022

**Konsep Desain**



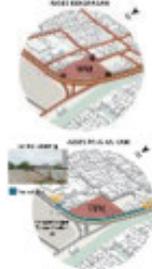
Gambar 11. Keterhubungan Indra Manusia dengan Unsur Alam  
 Sumber: Lal Dalay, 2020

Konsep desain yang digunakan adalah *Sensorial Design Bases of Biophilic Design* yang merupakan kontak aktual dengan fitur lingkungan alam di lingkungan buatan manusia yang bisa dirasakan langsung oleh indra manusia. Keuntungan dari konsep desain ini adalah dapat menjadi atraktor baru, ramah lingkungan, dan mendukung kesehatan fisik dan mental semua kelompok umur. Penerapan konsep desain juga berusaha untuk meminimalkan dampak negatif pada lingkungan dengan efisiensi dan moderasi dalam penggunaan bahan, energi, ruang pengembangan, dan ekosistem secara luas. Desain bangunan diharapkan dapat memberikan efek positif baik dalam lingkungan, sosial, ekonomi dalam waktu yang lama.

**Gubahan Massa**

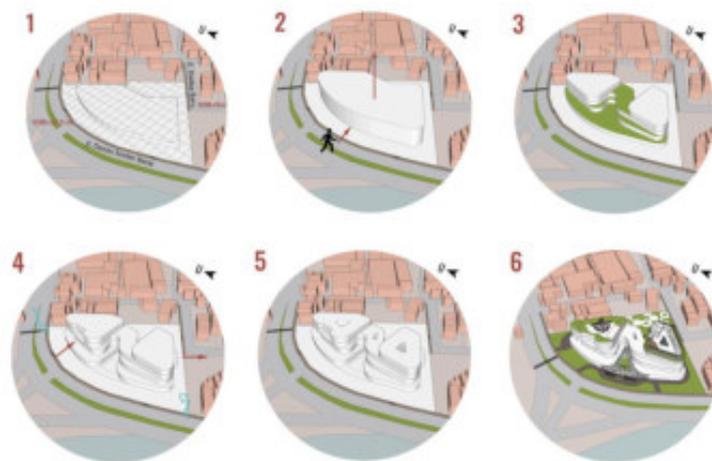
Proses pembentukan gubahan massa didasari oleh analisis yang dilakukan dari segi fungsi, bentuk, lingkungan, dan aksesibilitas.

Tabel 2. *Information Index* (William M. Pena)

	Fakta	Tujuan	Konsep	Kebutuhan	Pernyataan
Fungsi	Ritel Hiburan Edukasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Keuntungan</li> <li>- Pemenuhan</li> <li>- Kebutuhan ruang publik</li> </ul>	Efisiensi ruang dan gerak	Berdasarkan studi preseden: <b>Publik</b> = 60% <b>Semi publik</b> = 22% <b>Privat</b> = 8% <b>Service</b> = 10%  <b>Total KLB = 10884 m<sup>2</sup></b>	<b>Area Ritel</b> 52% = 5660 m <sup>2</sup> <b>Area Penerima</b> 3% = 326 m <sup>2</sup> <b>Grocery</b> 20% = 2177 m <sup>2</sup> <b>Interactive Space</b> 15% = 1633 m <sup>2</sup> <b>Service</b> 10% = 1088 m <sup>2</sup> <b>Parkir Basement</b> KTB (55% = 3025m <sup>2</sup> )  <b>KDH = 30% = 1650 m<sup>2</sup></b>
Bentuk	Fungsional (komersil)	Atraktif dan kontras	Metafora: gelombang air  	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desain fasad yang unik dapat meningkatkan ketertarikan pengunjung dan daya jual.</li> <li>- Pencahayaan alami merupakan elemen penting pada bangunan</li> </ul>	Bangunan harus menarik dan kontras
Lingkungan	Tropis	Efisiensi energi dan penghijauan	<i>Biophilic / Bioclimate Design</i> (memasukkan unsur alam ke dalam desain bangunan)	<i>Microclimate</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memanfaatkan area yang terkena bayangan matahari sore untuk aktivitas <i>outdoor</i></li> <li>- Pemanfaatan <i>second skin</i></li> <li>- Pembuatan <i>void</i> untuk memaksimalkan sirkulasi udara alami</li> <li>- Memasukkan unsur hijau ke bangunan</li> </ul>
Aksesibilitas	Jalur formal kota (sepi)	Hidup atau ramai	<i>Walkability</i> (kemudahan akses pejalan kaki)		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Akses diutamakan untuk pejalan kaki</li> <li>- Membangun pedestrian yang terintegrasi dengan halte bus terdekat</li> <li>- Pembuatan <i>zebra cross</i> yang menghubungkan tapak dengan pengembangan taman Stadion JIS</li> </ul>

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022

Proses gubahan massa dibagi menjadi 6 tahap di mana pada tahap pertama, tapak dibuat grid kolom 6 x 8 m. Massa dibentuk dari penyederhanaan tapak dengan orientasi semaksimal mungkin tidak mengarah arah timur barat. Tahap kedua, massa ditarik ke atas setinggi 4 lantai sesuai informasi rencana kota dan bangunan sekitar di mana area depan bangunan diutamakan untuk pejalan kaki. Tahap ketiga, dengan mengambil *konsep biophilic design*, bentukkan massa dibuat asimetris mengambil karakteristik alam yang bebas (bentuk lengkung juga dipertimbangkan dari integrasi bentuk gubahan stadion dan unsur air pada sungai di depan tapak) dan pembuatan *terrace garden* pada setiap lantainya. Tahap keempat, massa ditarik ke dalam dan ke luar yang dapat dijadikan daerah outdoor dan memaksimalkan pencahayaan dan pengudaraan alami pada bangunan, Tahap kelima, pembuatan *void* pada massa sebagai salah satu penerapan *microclimate* dengan pembuatan taman di lantai dasar di setiap *void*. Tahap keenam, pembuatan kanopi pada *sky garden*, *drop off*, dan *void*, dapat menjadi *skylight* dan memaksimalkan pengudaraan alami dalam bangunan. *Sky garden* dapat dijadikan area *food street* dan bersosialisasi.



Gambar 12. Proses Gubahan Massa  
 Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022

### Aplikasi Desain

Penerapan *biophilic design* pada eksterior bangunan dapat dilihat dari banyaknya penggunaan kaca pada bangunan untuk memaksimalkan pencahayaan matahari yang masuk terutama di area publik. Pembuatan *second skin* fasad *aluminium metal cladding*, kisi – kisi aluminium wood pattern, dan *green wall* dibuat agar cahaya alami yang masuk ke dalam bangunan tidak berlebihan terutama pada sisi yang terpapar langsung oleh matahari timur barat. Pembuatan void pada bangunan bertujuan untuk memaksimalkan sirkulasi udara alami di dalam bangunan dan memaksimalkan pencahayaan alami yang masuk ke tengah bangunan sehingga bangunan tidak gelap dan dapat mengurangi penggunaan lampu pada siang hari. Setiap lantai yang dijadikan *terrace garden* dikelilingi oleh bak bunga yang berfungsi selain sebagai penghijauan juga dapat menjaga keamanan pengunjung agar tidak terjatuh ke bawah. *Sky garden* pada bangunan berfungsi sebagai area *street food*, penghijauan, dan tempat untuk bersantai sambil bersosialisasi antar pengunjung.



Gambar 13. Eksterior Bangunan  
 Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022



Gambar 14. Void Bangunan  
 Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022

Pada interior bangunan di lantai dasar setiap *void* dijadikan *indoor garden* sebagai salah satu penerapan dari *microclimate*. Setiap lantai void di desain dengan kisi – kisi kayu dan juga bak – bak bunga agar suasana di dalam ruangan terasa asri dan menyatu dengan alam. Banyaknya penggunaan kayu pada penggunaan material dan furnitur di dalam bangunan membuat suasana alam di dalam bangunan semakin kuat. Mayoritas lantai, dinding, dan plafon menggunakan warna cerah untuk memantulkan panas matahari yang masuk ke dalam bangunan.



Gambar 15. Desain Ritel  
 Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022

Ritel dibagi menjadi *retail tenant*, *food tenant*, dan *food kiosk* dimana program mencoba untuk mendukung para pengusaha ekonomi kreatif dengan menggabungkan *brand* yang sudah ada di pasaran dengan *brand* lokal.



Gambar 16. Desain Supermarket  
 Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022

*Grocery* dalam bentuk *supermarket* mencoba untuk mendukung para petani lokal serta memperkenalkan kepada masyarakat luas produk – produk lokal Indonesia mulai dari kopi, teh, jamu, dll.



Gambar 17. *Interactive Space*  
 Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022

*Interactive space* dibagi menjadi 3 bagian yaitu ruang sosial dalam bentuk *green plaza*, hiburan dalam bentuk *amphitheater*, dan edukasi dalam bentuk *workshop*. *Green plaza* terletak di belakang tapak bertujuan agar pada siang hingga sore hari daerah tersebut terkena bayangan matahari sore sehingga tidak terlalu panas dan nyaman untuk dijadikan tempat bersantai, hiburan, dan sosialisasi masyarakat setempat. Pada *amphitheater* dapat dilakukan aktivitas *live music* dengan mengundang para musisi lokal dan kegiatan nonton bersama. *Workshop* dibagi menjadi dua yaitu *cooking workshop* dan *food waste craft workshop*. Tujuan dari *workshop* adalah untuk mengajarkan bagaimana mengolah makanan dengan menggunakan produk lokal dan memanfaatkan limbah organik / non-organik makanan menjadi barang bernilai (mengupayakan proyek menghasilkan limbah seminimal mungkin).

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Penggabungan ritel dengan ruang terbuka publik dapat dijadikan ruang untuk menghidupkan kembali area komersial retail yang berada di sepanjang jalan Danau Sunter Barat. Proyek dapat menyediakan ruang terbuka publik dalam pemenuhan kebutuhan ruang sosial, interaksi, dan hiburan masyarakat Danau Sunter Barat secara maksimal. Proyek juga menyediakan aktivitas atau kegiatan yang dapat menjadi atraktor baru dalam penghidupan kawasan Danau Sunter Barat. Merancang lingkungan yang sehat dengan akses udara segar, penghijauan, dan fasilitas di luar ruangan, menjadi hal utama yang harus dipertimbangkan pada saat ini dan di masa yang akan datang. Program aktivitas yang mencoba untuk mendukung para pengusaha ekonomi kreatif dan petani lokal dapat memperkenalkan ke masyarakat luas keanekaragaman produk – produk lokal yang baik dan berkualitas.

### Saran

Desain harus memperhatikan pemanfaatan digital teknologi dalam aktivitasnya dikarenakan akan menjadi kebiasaan baru yang akan terus berjalan. Beberapa program pada bangunan juga harus ada yang beroperasi hingga malam hari atau bahkan 24 jam agar kawasan sekitar tetap hidup sepanjang hari dan juga berdampak positif berkurangnya tindak kriminalitas.

## REFERENSI

- Abdullah, N. (2016). *JAKARTA TEMPO DOELOE: Inilah Asal Usul Nama Sunter Jakarta Utara*. Jakarta: Bisnis.
- Carmona, M. (2018). Principles for public space design, planning to do better. *URBAN DESIGN International*, 47-59.
- Franco, A. B. (2019). Our Everyday Aesthetic Evaluations of Architecture. *The British Journal of Aesthetics*, 393-412.
- Grewal, D., Roggeveen, A. L., Sisodia, R., & Nordfalt, J. (2017). Enhancing Customer Engagement Through Consciousness. *Journal of Retailing*, 55-64.
- Grewal, D., & Roggeveen, A. L. (2020). Understanding Retail Experiences and Customer Journey Management. *Journal of Retailing*, 3-8.
- Grewal, D., Roggeveen, A. L., & Nordfalt, J. (2017). The Future of Retailing. *Journal of Retailing*, 1-6.
- Jennings, V., & Bamkole, O. (2019). The Relationship between Social Cohesion and Urban Green Space: An Avenue for Health Promotion. *International Journal of Environmental Research and Public Health*.
- Lerner, J. (2014). *Urban Acupuncture*. Washington: Island Press.
- MCH . (2021, Maret 26). *Urban Acupuncture*. Retrieved from WHAT IS URBAN ACUPUNCTURE?: <https://www.mchmaster.com/news/urban-acupuncture/>
- McKinsey&Company. (2020). *Perspective on Retail and Consumer Goods*. New York: McKinsey&Company.
- Riskita, A. (2022, April 24). *Apa Itu Retail? Ini Pengertian dan Karakteristiknya*. Retrieved from SIRCLO: <https://store.sirclo.com/blog/apa-itu-retail/>
- Sari, N. (2019). *Riwayat Proyek Jakarta International Stadium sejak Era Foke hingga Anies*. Jakarta: Kompas.
- Shankar, V., Kalyanam, K., Setia, P., Golmohammadi, A., Tirunillai, S., Douglass, T., . . . Waddoups, R. (2021). How Technology is Changing Retail. *Journal of Retailing*, 13-27.
- Wagner, M. (2020, Juni 30). *Developing Open Space as the Public's Living Room*. Retrieved from Gensler: <https://www.gensler.com/blog/developing-open-spaces-as-the-public-living-room>

