

MERAJUT BUDAYA DAN PERDAGANGAN PECINAN GLODOK MELALUI PENDEKATAN PLACEMAKING

Andrea Georgina Therik¹⁾, J.M. Joko Priyono Santoso^{2)*}

¹⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, Jakarta
andreageorgina109@gmail.com

^{2)*} Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, Jakarta
jokop@ft.untar.ac.id

*Penulis Korespondensi: jokop@ft.untar.ac.id

Masuk: 28-06-2024, revisi: 05-10-2024, diterima untuk diterbitkan: 10-10-2024

Abstrak

Pecinan Glodok merupakan kawasan dengan warisan budaya Tionghoa yang kaya dan terbesar di Jakarta dengan mayoritas penghuninya adalah warga dengan keturunan etnis Tionghoa. Melihat Pecinan Glodok saat ini, Identitasnya telah memudar seiring dengan berjalannya waktu. Dahulu, Glodok dikenal dengan pusat perdagangan serta aktivitas sosial budayanya. Namun, Saat ini perdagangan Glodok hanya bertahan seadanya dengan kondisi kumuh dan semrawut sehingga menutupi aktivitas budaya yang seharusnya dapat berkembang. Studi ini memiliki tujuan untuk mengembalikan identitas Pecinan Glodok melalui pendekatan *Placemaking* dan konsep arsitektur tradisional Cina, khususnya prinsip simetri dan keseimbangan. Studi ini mengidentifikasi faktor-faktor yang berkontribusi terhadap "*Placeless Place*" yang terjadi pada pecinan Glodok dan menyimpulkan bahwa perpaduan *Placemaking* dengan prinsip-prinsip arsitektur tradisional dapat menjadi pendekatan yang efektif untuk menghidupkan kembali identitas Pecinan Glodok, menciptakan lingkungan yang mendukung aktivitas sosial dan budaya, serta memperkuat rasa keterhubungan dan identitas tempat yang kini telah memudar. Metode pengumpulan data kualitatif dilakukan melalui studi literatur, kajian teori yang mendukung, survei dan dokumentasi. Melalui analisis, Ditemukan bahwa dengan program berupa pecinan *food market*, atraktor budaya, dan peningkatan fasilitas publik menggunakan konsep simetri dan keseimbangan dapat mengembalikan identitas budaya dan meningkatkan daya tarik kawasan agar dapat membangkitkan ekonomi lokal pecinan Glodok dan membantu budaya untuk dapat terlihat dan berkembang. Untuk mengoptimalkan pembenahan Pecinan Glodok, diperlukan penelitian lanjutan tentang dampak sosial-ekonomi relokasi pedagang kaki lima, evaluasi pengelolaan kawasan, pengembangan ruang publik yang mendukung budaya lokal, serta survei kepuasan pengunjung dan pelaku usaha.

Kata kunci: Glodok; *placeless*; *place*; *placemaking*

Abstract

Pecinan Glodok is the largest area in Jakarta with a rich Chinese cultural heritage, predominantly inhabited by ethnic Chinese descendants. Currently, the identity of Pecinan Glodok has faded over time. In the past, Glodok was known as a center of commerce and socio-cultural activities. However, today, Glodok's trade survives in a shabby and disorganized state, overshadowing the cultural activities that could thrive. This study aims to restore Pecinan Glodok's identity through a placemaking approach and traditional Chinese architectural concepts, particularly the principles of symmetry and balance. The study identifies factors contributing to the "Placeless Place" in Pecinan Glodok and concludes that integrating placemaking with traditional architectural principles can effectively revive Pecinan Glodok's identity, create an environment that supports social and cultural activities, and strengthen the sense of connection and place identity that has faded. Qualitative data collection methods include literature studies, supporting theoretical reviews, surveys, and documentation. The analysis found that with programs such as a Pecinan food market, cultural attractions, and improved public facilities using the concepts of symmetry and

balance, the area's cultural identity can be restored, enhancing Pecinan Glodok's attractiveness to revive the local economy and help culture become visible and thrive. To optimize the improvement of Pecinan Glodok, further research is needed on the socio-economic impact of relocating street vendors, evaluation of area management, development of public spaces that support local culture, and surveys of visitor and business satisfaction.

Keywords: Glodok; *placeless*; *place*; *placemaking*

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Glodok, kelurahan di wilayah Jakarta Barat, Kecamatan Taman Sari mayoritas dihuni oleh warga keturunan Tionghoa. Pecinan Glodok dikenal sebagai salah satu kawasan ekonomi terbesar di Jakarta dan sering dianggap sebagai Chinatown terbesar di Indonesia. Kawasan ini menjadi pusat perdagangan yang memiliki nilai budaya Tionghoa yang cukup kental melalui arsitektur dan kehidupan masyarakatnya (Jenny, 2021). Glodok selain dikenal sebagai pusat perdagangan, namun juga dikenal menjadi pusat aktivitas sosial dan budaya. Pada awal abad ke-20, Glodok menjadi tempat berkumpulnya komunitas Tionghoa-Indonesia. Acara sosial dan budaya, seperti pusat makanan, ruang permainan, dan kegiatan komunitas, menjadi bagian integral dari identitas Glodok, menciptakan atmosfer yang lebih dari sekadar pusat perdagangan. Daya tarik kawasan ini terletak pada konsep street-oriented yang memungkinkan pengunjung berbelanja sambil menikmati pentas seni jalanan (Christian & Kasimun, 2023).

Memasuki 2010-an hingga saat ini perubahan identitas Glodok semakin mendominasi dari kegiatan sosial, budaya dan hiburan kini lebih dikenal dengan daerah perdagangan saja. Atraksi kebudayaan yang dahulu menjadi daya tarik pada sepanjang jalan Pancoran sudah tidak dapat dilakukan lagi karena jalan yang sempit dan dipenuhi oleh PKL (Pedagang Kaki Lima). Minimnya ruang yang dapat dijadikan ruang atraksi pada kawasan Pancoran Glodok mengakibatkan memudarnya aktivitas sosial dan budaya kaum Tionghoa yang sudah ada sejak dahulu. Mulai ditinggalkannya kawasan Pecinan Glodok ini terlihat dari adanya perbedaan dari segi pengunjung hingga lokalitasnya (Leonardo L, 2020) yaitu mulai meredupnya kedatangan pengunjung dari berbagai generasi, Generasi muda maupun orang tua.

Rumusan Permasalahan

Berdasarkan uraian dari latar belakang yang telah dibahas diatas, Maka didapatkan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Apakah faktor yang mendorong pecinan Glodok menjadi *placeless place* ?
- b. Bagaimana pendekatan arsitektur yang dapat digunakan untuk dapat mengembalikan identitas pecinan Glodok ?

Tujuan

- a. Untuk dapat memahami akar permasalahan dan merencanakan langkah-langkah yang tepat untuk mengembalikan makna tempat.
- b. Untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan pada pecinan Glodok sehingga mengetahui strategi dalam mengatasi permasalahan kawasan dengan mengembalikan makna tempat pada kawasan pecinan Glodok.

2. KAJIAN LITERATUR

Placeless Place

Placeless Place merupakan istilah yang menggambarkan ketiadaan tempat yang merujuk pada melemahnya identitas suatu tempat oleh karena adanya proses homogenisasi yang terjadi pada proses modernisasi, seperti komunikasi massa dan transformasi teknologi (Relph, 1967). "Tempat yang tidak ada tempatnya" adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan suatu keadaan yang tidak memiliki tempat yang signifikan serta sikap fundamental yang tidak mengakui arti. Relph (1967), berpendapat bahwa *Placeless Place* masih ada sebagai keterpisahan dari kekhasan suatu tempat dan terlihat jelas di mana pun lanskap yang direncanakan oleh manusia hanya memiliki sedikit keterkaitan dengan konteks geografisnya. Menurut Relph, secara umum *Placeless Place* muncul dari penerimaan yang tidak kritis terhadap nilai-nilai massa, atau muncul dari teknik-kepedulian yang berlebihan terhadap efisiensi sebagai tujuan akhir (Relph, 1967). Dampak keseluruhan dari kedua kekuatan yang terwujud melalui proses-proses seperti komunikasi massa, budaya massa, dan otoritas pusat merupakan "pelemahan tempat bagi individu dan budaya, dan penggantian tempat yang beragam dan penting di dunia dengan ruang-ruang anonim dan lingkungan yang dapat dipertukarkan" (Relph, 1967).

Sense of Place

Dimulai dengan gagasan *Genius Loci*, yang berarti "semangat tempat", istilah "sensasi tempat" telah ada sejak lama (Miller, 2020). *Sense of place* merupakan reaksi manusia terhadap suatu tempat (Stoltman, 2011). Selain latar fisik tempat, aktivitas, situasi, peristiwa, dan makna yang diperlukan untuk membangun ikatan yang kuat, *sense of place* juga diperlukan untuk menghubungkan dan merangkul lingkungan, aktivitas, dan makna (Relph, 1967). *Sense of place* bertujuan untuk membuat orang-orang tinggal lebih lama dari yang diperlukan, di mana semakin lama mereka berada di suatu tempat, semakin meningkat pula citra tempat tersebut. Hal ini terjadi dikarenakan orang memiliki alasan untuk dapat menetap atau berkunjung ke tempat tersebut. Selain itu, semakin banyak waktu yang mereka gunakan dan semakin sering mereka berkunjung menunjukkan bahwa tempat tersebut dapat menciptakan hubungan antara manusia maupun dengan lingkungan, memenuhi kebutuhan pengguna, dan mempertahankan serta meningkatkan pengalaman pengguna (Stoltman, 2011). Identitas dan persepsi tempat semakin kuat seiring dengan intensitas perasaan atau keterikatan seseorang terhadap suatu tempat. Dari penjelasan tentang bagaimana *sense of place* membentuk identitas suatu tempat, dapat disimpulkan bahwa manusia dan lingkungan tempatnya saling berhubungan dan saling memengaruhi.

Placemaking

Placemaking adalah pendekatan dalam rencana dan desain ruang umum/publik yang menitikberatkan pada keberlimpahan lokal agar dapat memperkaya pengalaman orang di suatu tempat (Habibullah & Ekomadyo, 2021). Rancangan kawasan yang mengedepankan *Placemaking* harus mampu menghadirkan rasa nyaman dan identitas tempat yang kuat. Lebih dari itu, konsep ini dipercaya mampu memengaruhi aspek kesehatan secara holistik, mulai dari sosial dan ekologis hingga fisik dan emosional baik bagi individu maupun komunitas secara inklusif. Dengan kata lain, *Placemaking* tidak sekedar membangun ruang publik, namun berupaya membangun komunitas yang sehat dan berdaya dalam sebuah kawasan yang awalnya kurang aktif (Nugroho et al.). Pada "*Project for Public Spaces*" memiliki 4 aspek yang perlu dilihat untuk bisa mendapatkan kesuksesan suatu tempat :

- a. *Access and linkage*, terkait dengan ketersediaan area parkir dan konektivitas transportasi publik yang baik, serta kemudahan aksesibilitas antara lokasi di sekitarnya.

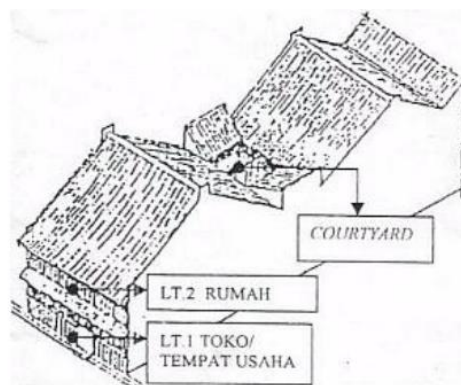
- b. *Comfort and image*, Merupakan kenyamanan dalam menjalankan kegiatan dan memiliki reputasi atau gambaran yang positif. Hal ini mencakup aspek-aspek seperti keamanan, kebersihan, dan ketersediaan area untuk bersantai atau beristirahat, seperti kursi yang didukung dengan lingkungan yang aman dan bersih.
- c. *User and activities*, Pengunjung memiliki kesempatan untuk melakukan beragam aktivitas di tempat tersebut. Kegiatan yang tersedia di sana juga menjadi daya tarik yang membuat tempat tersebut istimewa, menciptakan ruang yang bebas bagi pengguna dan membangkitkan keinginan untuk kembali, sehingga memberikan nilai pada kawasan.
- d. *Sociability*, Lingkungan yang memacu adanya sebuah interaksi dan menjadi pilihan yang aman untuk bertemu dengan orang-orang terdekat merupakan lingkungan yang baik. Penting bagi suatu tempat untuk tetap aktif dan ramai agar keamanannya dapat dipertahankan lebih lama.

Pecinan

Pecinan merupakan suatu kawasan yang timbul karena diciptakan oleh masyarakat Tionghoa, dimana Pecinan sendiri sudah ada dari zaman kolonial Belanda yang merupakan kawasan permukiman bagi masyarakat yang memiliki keturunan etnis Tionghoa (G. L. Wungo, 2022). Pada dasarnya, suatu tempat tinggal kebanyakan di China memiliki gaya arsitektur siheyuan yakni sebutan yang digunakan untuk tempat yang dibangun berdasarkan konsep *courtyard*. Konsep *courtyard* juga berasal dari *layering yard* yakni pembagian 3 zonasi yaitu zonasi *nature*, zonasi *secondary activity* dan *primary activity*. Setiap zona memiliki peran yang berbeda-beda, zona *nature* dimaksudkan untuk berinteraksi dengan lingkungan luar, sementara zona *secondary activity* digunakan untuk aktivitas yang lebih sekunder seperti makan dan zona *primary activity* digunakan untuk kegiatan yang lebih primer seperti tidur (Choandi, 2021).

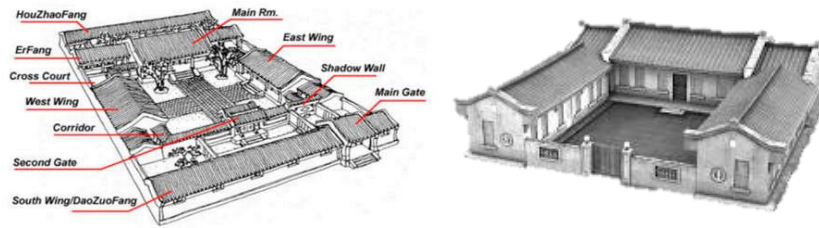
Arsitektur Tradisional Cina

Bangunan arsitektur tradisional cina memiliki bentuk denah yang selalu menerapkan prinsip yaitu simetri dan seimbang dan memiliki *layout* yang jelas (Sudarwani, 2012). Pada bangunan arsitektur tradisional cina memiliki fungsi *courtyard* yang memiliki peran penting yaitu memiliki arti maupun aturan dan fungsi yang bermacam-macam, seperti: memiliki peran sebagai pembatas maupun sebagai ventilasi udara yang memudahkan pergerakan angin untuk masuk serta memaksimalkan pemasukan cahaya (Sudarwani, 2012). Penerapan konsep simetri dan seimbang tidak hanya digunakan pada bangunan rumah tinggal tetapi juga dipakai pada tipe bangunan rumah toko maupun kelenteng. Bentuk dasar dari bangunan tradisional Cina memiliki bentuk persegi panjang dengan bentuk persegi panjang yang memiliki variasi dari ukuran maupun posisi yang disesuaikan kembali dengan kebutuhannya namun tetap mematuhi prinsip simetri dan seimbang yang ada (Khaliesh, 2014).



Gambar 1. Tipe Rumah Toko

Sumber: media.neliti.com, diakses pada 12 Juli 2024



Gambar 2. Siheyuan dan Sanheyuan

Sumber: researchgate.net & turbosquid.com, diakses pada 12 Juli 2024



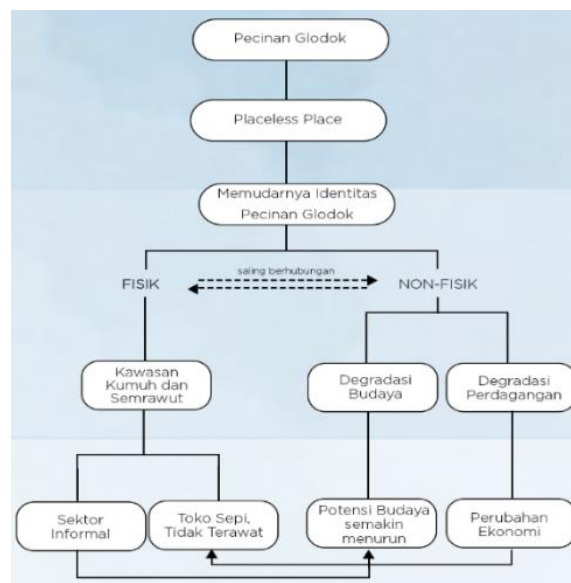
Gambar 3. Kelenteng Hok Tek Bio

Sumber: wikipedia.com, diakses pada 12 Juli 2024

3. METODE

Dalam upaya mencapai tujuan penelitian maka dilakukan beberapa pengumpulan data bersifat kualitatif yaitu melalui studi literatur, kajian teori yang mendukung, survei dan dokumentasi. Berikut merupakan beberapa tahapan analisis yang dilakukan pada penelitian ini: Analisis degradasi sosial budaya dan perdagangan pada kawasan pecinan Glodok; Analisis kawasan pecinan Glodok yang mengalami penurunan makna tempat; Analisis aktivitas/perilaku penduduk pada kawasan pecinan Glodok; Analisis program; Penerapan *Placemaking*; Penerapan konsep.

Kerangka Berpikir Permasalahan



Gambar 4. Kerangka Berpikir

Sumber: Olahan Penulis, 2024

4. DISKUSI DAN HASIL

Analisis Degradasi Pecinan Glodok (Degradasi Sosial dan Budaya)

Penduduk Glodok mayoritas beretnis Tionghoa, Menurut data agama di Glodok, Jakarta Barat tahun 2020 Glodok di didominasi oleh agama buddha yaitu sebanyak 42,8%. Glodok masih menyimpan budaya yang kuat didalamnya. Berdasarkan riset hasil wawancara, Tian Li Tang (2019) mengatakan bahwa dahulu terdapat pertunjukan silat oleh penjual koyo yang dilakukan di Jalan Pancoran. Pada waktu itu, Jalan Pancoran masih digunakan untuk atraksi budaya karena jalannya yang luas dan tidak terdapat perdagangan informal seperti pedagang kaki lima yang berjualan di sana. Selain itu, terdapat juga pertunjukan tari tradisional, martial art seperti wushu, pencak silat dan lainnya. Saat ini kondisi Jalan Pancoran tidak memungkinkan untuk dijadikan tempat atraksi budaya karena kondisi jalan yang sudah dipenuhi oleh pkL serta aktivitas lainnya. Budaya secara umum hadir dalam dua bentuk yang berbeda, yaitu fisik dan non-fisik. Bentuk fisik terlihat melalui arsitektur dan bangunan kepercayaan, seperti vihara dan klenteng. Di sisi lain, bentuk non-fisik melibatkan aktivitas yang tidak berwujud secara langsung seperti kesenian.

Tabel 1. Identifikasi Atraktor Budaya, Kesenian, Komunitas pada Pecinan Glodok

Jenis Budaya, Kesenian	Penjelasan
Kaligrafi Cina	Di daerah ini, juga masih dapat ditemukan toko kaligrafi yang menawarkan karya seni tradisional Tionghoa. Seperti toko kaligrafi di Jalan Pancoran VI No.7, dimiliki oleh Lim Tju Kwet atau yang akrab dipanggil Om Akwet, telah berdiri selama sekitar 80 tahun. Kaligrafi tersebut mempersembahkan aksara China dengan keindahannya, dengan perhatian khusus terhadap kualitas bahan dan tata bahasa.
Liong dan barongsai	Atraksi ini masih dilakukan oleh komunitas pada Vihara yang ditampilkan pada saat perayaan hari besar seperti capgomeh dan menjadi daya tarik pengunjung tiap tahunnya
Martial Art (Wushu & Taichi)	Kegiatan ini masih sering dilakukan oleh masyarakat pada kawasan ini dan juga selalu muncul pada hari-hari besar seperti perayaan imlek/Cap gomeh
Kerajinan Keramik	Kawasan memiliki beberapa pengrajin kesenian khas Tionghoa seperti kerajinan keramik
Wayang Potehi	Salah satu jenis wayang khas Tionghoa yang berasal dari Tiongkok bagian selatan.
Vihara	Vihara Dharma Jaya Toasebio dan Vihara Dharma Bhakti merupakan komunitas vihara yang aktif. Setiap tahun, komunitas vihara ini mengadakan perayaan Cap Go Meh dengan menggelar pawai kebudayaan di sekitar area Glodok. Dalam pawai ini, berbagai kesenian tradisional seperti barongsai & liong, wayang Potehi, tarian Betawi, dan musik Gambang Kromong turut ditampilkan.

Sumber: Olahan Penulis, 2024

Analisis Degradasi Pecinan Glodok (Degradasi Perdagangan)

Perubahan Perilaku Konsumen:

Terjadinya perubahan ekonomi perdagangan ini disebabkan oleh adanya perkembangan teknologi yang mengubah pola pembelian masyarakat yaitu dengan maraknya penjualan toko online yang lebih memudahkan pembeli untuk mencari dan membeli produk dibanding membeli produk secara langsung. Berikut merupakan data penggunaan *E-commerce* yang mengalami peningkatan besar setiap tahunnya:



Gambar 5. Kerangka Berpikir

Sumber: data.tempo.co, diakses pada 14 Juli 2024

Perubahan pola pembeli ini menyebabkan banyak ruko yang mengalami penurunan pembeli. Sehingga perlu adanya inovasi baru untuk menarik kembali kedatangan pengunjung.

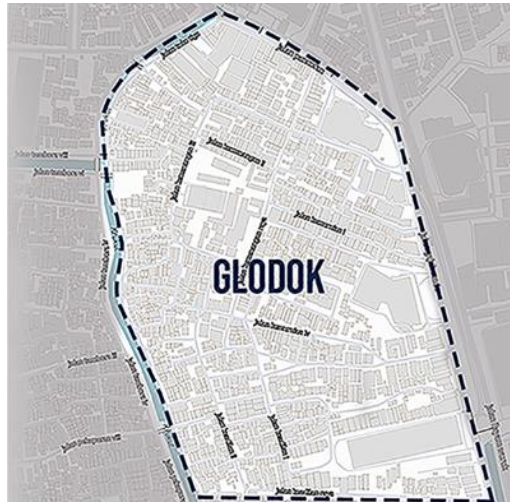
Keterbatasan Akses:

Kurangnya akses/infrastruktur yang memadai di Glodok seperti tempat parkir dan aksesibilitas menjadikan konsumen enggan untuk mendatangi ruko/toko-toko dan memilih alternatif yang lain. Ditengah menurunnya perdagangan formal, PKL sebagai pedagang informal di Glodok justru terus bertambah. Banyaknya PKL menjadikan kawasan tidak teratur serta mengganggu aksesibilitas pejalan kaki. Salah satu yang menyebabkan banyaknya PKL di Glodok yaitu biaya operasional yang lebih rendah dimana PKL tidak perlu membayar sewa toko/ruko.

Analisis kawasan Pecinan Glodok yang Mengalami Penurunan Makna Tempat

Batas Deliniasi wilayah Glodok :

Glodok memiliki luas daerah yaitu 99 km² dengan kepadatan penduduk sebesar 16.124 jiwa/km². Wilayah ini terkenal sebagai *Chinatown* terbesar di Batavia dengan sebagian besar penduduk Glodok adalah keturunan Tionghoa.



Gambar 6. Deliniasi Glodok
Sumber: Olahan Penulis, 2024

Titik Bangunan sebagai Elemen Fisik Budaya yang Kuat pada Kawasan:

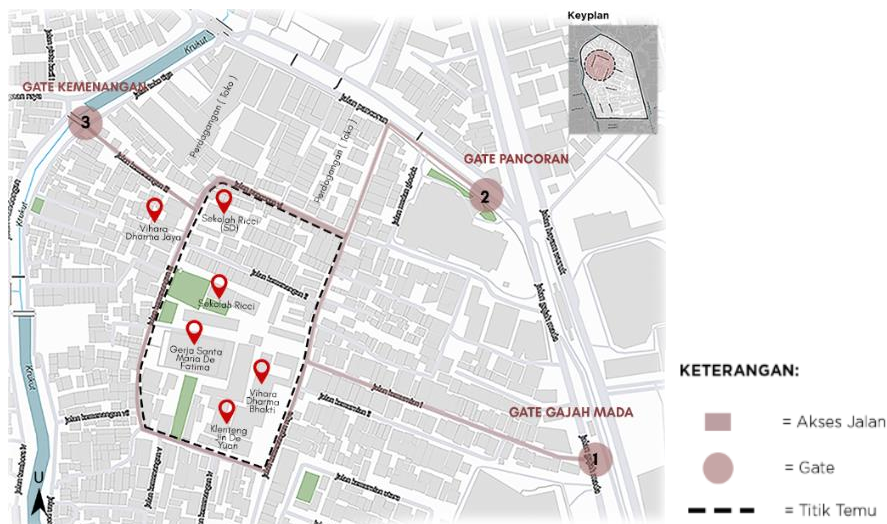
Berdasarkan analisis titik-titik elemen fisik budaya, pada bagian yang dibulatkan merah memiliki banyak bangunan otentik sehingga dilakukan analisis lebih mendalam pada area tersebut untuk memanfaatkan lokasi sebagai potensi budaya dalam memperkuat *sense of place* Pecinan Glodok.



Gambar 7. Titik bangunan budaya Glodok
Sumber: Olahan Penulis, 2024

Melihat Potensi Kawasan Pecinan Glodok :

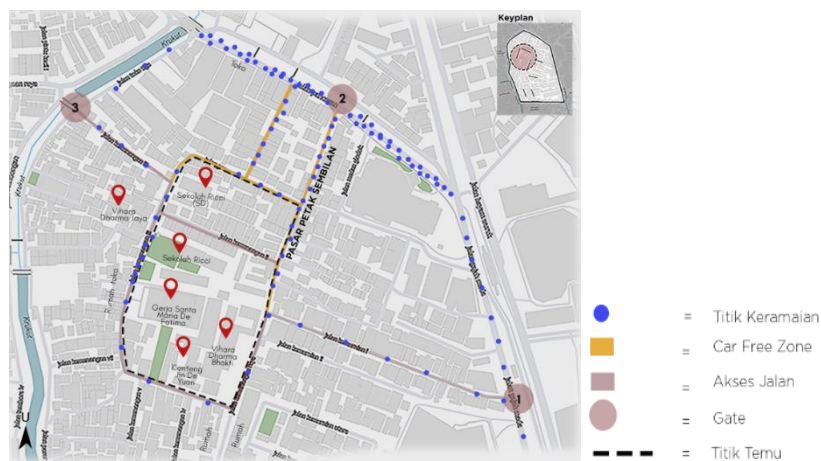
Glodok memiliki 3 jalan yang membatasi kawasan yaitu Jalan Gajahmada, Jl.Pancoran dan Jl.Kemenangan. Didapatkan lokasi yang menjadi 3 titik temu terhadap batasan kawasan, Dimana titik temu ini memiliki bangunan budaya fisik berupa Vihara, Kelenteng dan Gereja yang menjadi potensi budaya yang besar pada kawasan ini.



Gambar 8. Potensi Budaya Pecinan Glodok
Sumber: Olahan Penulis, 2024

Analisis Titik Keramaian Kawasan :

Titik keramaian dianalisis berdasarkan hasil survei yang dilaksanakan pada hari biasa dan hari libur pada pagi - sore hari. Berdasarkan hasil analisis titik keramaian rata-rata pada kawasan ini didapatkan bahwa Jl.Pancoran memiliki titik keramaian terbesar dan dilanjutkan dengan keramaian pada pasar petak sembilan kemudian semakin sepi ketika memasuki titik temu yang memiliki nilai fisik budaya yang kuat. Jl.Pancoran memiliki peran penting dalam memberikan *image* yang baik untuk dapat menarik masyarakat /wisatawan untuk mau masuk dan tahu lebih dalam menuju titik temu yang memiliki identitas fisik yang kuat pada kawasan ini.

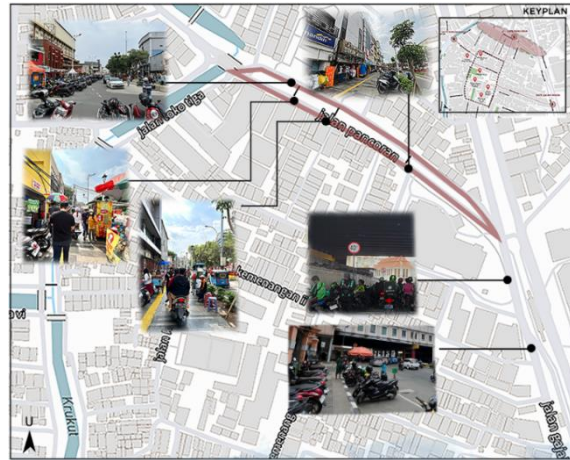


Gambar 9. Titik Keramaian Kawasan
Sumber: Oahan Penulis, 2024

Analisis Jalan Pancoran Glodok :

Jalan Pancoran memiliki lebar jalan 5 meter yang memungkinkan akses oleh berbagai jenis kendaraan. Selain itu, jalan ini dilengkapi dengan trotoar selebar 5 meter yang memiliki berbagai fasilitas pendukung. Namun, terdapat beberapa masalah di area ini. Trotoar sering digunakan sebagai tempat parkir motor dan dipenuhi oleh pedagang kaki lima (PKL), sehingga mengganggu fungsi utama pedestrian. Selain itu, tipe parkir on-street menyebabkan kemacetan di sepanjang

Jalan Pancoran sehingga memperburuk kondisi lalu lintas di kawasan tersebut dan membuat kesemrawutan pada kawasan.



Gambar 10. Mapping Jalan Pancoran Glodok
Sumber: Olahan Penulis, 2024

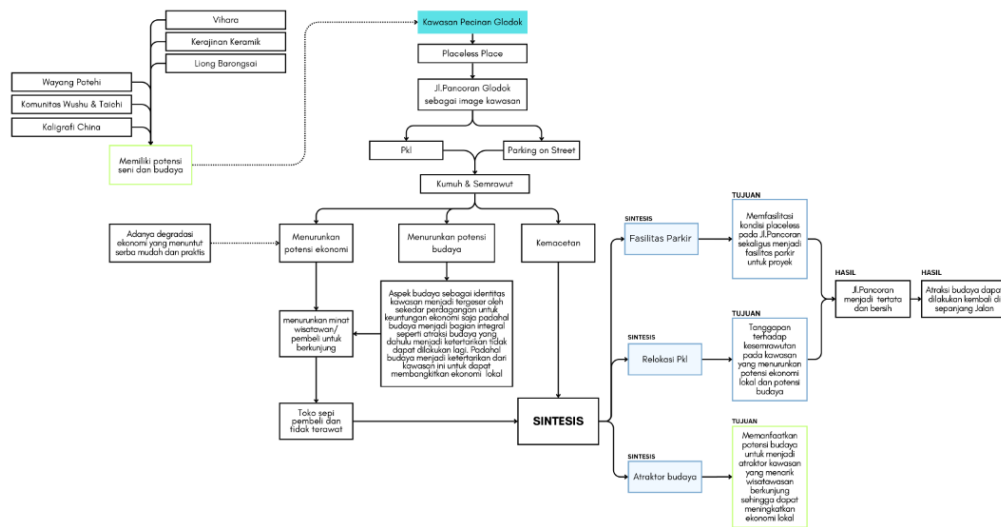
Melalui analisis, Kondisi Jl.Pancoran saat ini justru memberikan image negatif dan menjadi penyebab dari turunnya potensi budaya pada kawasan ini. Dimana potensi budaya pada kawasan ini tidak hanya dari segi fisik (seperti vihara) namun juga non-fisik seperti pertunjukan budaya yang sudah tidak dapat dilakukan lagi akibat kondisi jalan dan pedestrian yang tidak memungkinkan untuk dilakukannya atraksi-atraksi budaya. Kawasan pecinan Glodok saat ini telah kehilangan identitas maupun daya tarik budayanya dan hanya bertahan seadanya sebagai pusat perdagangan dengan kondisi kumuh dan tidak terpelihara. Toko-toko pada sepanjang jalan Pancoran juga menjadi terhambat diakibatkan adanya pkl pada sepanjang jalan.



Gambar 11. Dokumentasi Kondisi Pecinan Glodok
Sumber: Olahan Penulis, 2024

Analisis Program

Dalam upaya mengatasi permasalahan yang terjadi pada kondisi Jl.Pancoran Glodok maka dibuatlah program yang dapat menjawab permasalahan yang ada yaitu sebagai berikut :



Gambar 12. Skema Berpikir Penyelesaian Masalah menuju Program
Sumber: Olahan Penulis, 2024

Program Utama

Program Pembenahan Kawasan:

Pecinan food market , berisi kuliner yang merupakan hasil dari relokasi PKL

Program Atraktor Budaya :

Workshop, Kelas *workshop* yang tersedia adalah *workshop pottery* dan *kaligrafi* diperuntukan bagi komunitas lokal maupun wisatawan yang datang untuk belajar mengenai kekayaan seni yang ada.

Art Sport, Kegiatan yang dilaksanakan seperti *wushu* dan *taichi* yang disediakan bagi komunitas lokal sekaligus menjadi wadah bagi wisatawan untuk dapat berlatih dan mengenal olahraga kesenian bersama komunitas lokal.

Program Tambahan

Sports Board Area : *Game area* terdiri dari *sports game* seperti *billiard*, *tenis meja* yang dapat menarik minat anak muda untuk datang serta menjadi alternatif olahraga bagi penduduk Glodok ditengah kepadatan kawasan yang minim area terbuka untuk berolahraga.

Karaoke : Musik dan *karaoke* menjadi salah satu hiburan yang digemari penduduk tionghoa.

Tea dan Coffee Shop : *Tea & coffee shop* menjadi pelengkap yang juga dapat menarik berbagai kalangan usia untuk datang

Retail Petak Sembilan : Mempertahankan *retail* pada sepanjang jalan pasar petak sembilan bertujuan untuk mempertahankan karakter pasar petak sembilan

Penerapan Pendekatan *Placemaking*

Access and linkage: Prinsip ini diterapkan melalui beberapa cara yaitu pertama dengan menciptakan *arcade* untuk pejalan kaki yang mengikuti desain bangunan sekitar. *Arcade* ini tidak hanya memberikan kenyamanan bagi pejalan kaki, tetapi juga memastikan bahwa aksesibilitas ke berbagai bagian kawasan tetap terjaga dengan baik. Selain itu, proyek ini berfokus pada pembenahan kawasan Pancoran Glodok. Upaya ini meliputi pembersihan perdagangan informal

yang seringkali menempati pedestrian dan menyebabkan kemacetan. Selain itu, parkir liar yang menghambat pergerakan pejalan kaki di sepanjang jalan Pancoran juga dibenahi dengan membersihkan area pedestrian dari kegiatan yang tidak teratur ini, proyek ini menciptakan ruang yang lebih rapi dan ramah bagi pejalan kaki, memperbaiki keseluruhan aksesibilitas kawasan. Secara keseluruhan, penerapan prinsip access dan linkage pada bangunan memastikan bahwa area ini tidak hanya mudah dijangkau melalui berbagai moda transportasi, tetapi juga menyediakan pengalaman yang nyaman bagi pejalan kaki. Hal ini meningkatkan daya tarik kawasan dan mendukung aktivitas sosial dan budaya.

Comfort and Image: Prinsip ini diterapkan dengan memperhatikan keamanan, kebersihan, dan ketersediaan area untuk bersantai atau beristirahat. Keamanan dijaga melalui pintu-pintu akses yang ada pada berbagai sisi bangunan. Kebersihan juga menjadi aspek penting, sehingga telah dilakukan perancangan sistem pembuangan sampah pada bangunan dimana tempat sampah diletakan pada beberapa titik bangunan. Sampah pada setiap lantai akan dibuang pada pembuangan akhir sementara yang berada pada lantai 1 agar memudahkan truk sampah ketika datang. Bangunan ini memiliki area bersantai pada area tengah bangunan dan dilengkapi dengan elemen hijau untuk memberikan suasana yang menenangkan, area ini juga memungkinkan pengunjung untuk dapat melihat pertunjukkan budaya.

User and activities: Prinsip ini diwujudkan dengan menyediakan berbagai fasilitas dan kegiatan yang menarik bagi pengunjung. Aktivitas yang dimiliki pada bangunan seperti perdagangan, kegiatan budaya dan aktivitas hiburan olahraga dapat menambah daya tarik wisatawan untuk berkunjung pada kawasan ini didukung juga dengan adanya program-program khusus seperti pertunjukan budaya, pameran seni, festival makanan yang diadakan secara berkala dapat menarik lebih banyak pengunjung. Dengan beragam kegiatan yang ditawarkan maka mendorong pengunjung untuk kembali dan menjadikan bangunan ini menjadi destinasi favorit.

Sociability: Prinsip ini diwujudkan melalui desain yang mendorong interaksi sosial dan menciptakan lingkungan yang aman dan nyaman. Salah satu upayanya adalah dengan menyediakan koneksi langsung ke pasar Petak Sembilan, yang memungkinkan pengunjung untuk dengan mudah mengakses berbagai area di sekitar. *Courtyard* yang luas juga berfungsi sebagai ruang publik di mana orang dapat berkumpul, berbicara, dan bersantai. Selain itu, program-program budaya dan acara komunitas diadakan secara rutin untuk menarik orang-orang dari berbagai kalangan dan menciptakan suasana yang hidup dan ramai.

Penerapan Konsep pada Bangunan

Tema keseimbangan dalam proyek ini dipilih untuk merespons konteks permasalahan kawasan dengan cara menciptakan keseimbangan antara aktivitas perdagangan dan elemen budaya serta menciptakan keseimbangan visual dengan mengadaptasi elemen arsitektur atau desain yang sesuai untuk mempertahankan identitas dan karakter pecinan. Konsep simetri dan seimbang merupakan konsep pada arsitektur tradisional Cina yang diimplementasi pada bangunan seperti rumah tinggal (siheyuan, sanheyuan), rumah toko, klenteng, dll dimana konsep ini memiliki inti pada *courtyard* yg bertujuan untuk mengupayakan masuknya energi alam (Qi) ke bagian dalam bangunan sehingga proporsi bangunan dibuat seimbang.

Simetri :

Membagi denah bangunan menjadi dua bagian kiri dan kanan yang sama besar dan dipisahkan dengan area terbuka/*courtyard*. Area terbuka pada area tengah bertujuan untuk mengupayakan energi alam ke bagian dalam bangunan.

Keseimbangan :

Pembagian Fungsi Ruang: Pembagian fungsi ruang memiliki zoning yang seimbang dimana pada area selatan digunakan sebagai area budaya dan pada area utara digunakan sebagai area hiburan dengan area terbuka/*courtyard* sebagai pengikat. Area budaya ditempatkan pada sisi selatan atau sisi belakang bangunan dimana keseimbangan diperoleh dengan memberikan prioritas pada area budaya dibandingkan dengan area hiburan. Hal ini dikarenakan budaya menjadi prioritas utama pada kawasan akibat adanya isu budaya sebagai keunikan kawasan yang saat ini tidak terlihat dan tertutup oleh sekedar perdagangan saja. Kebutuhan budaya yang membutuhkan lebih banyak ruang menjadikan area ini memiliki ketinggian yang lebih tinggi dibandingkan fungsi pada hiburan yang menjadi pelengkap pada bangunan. Meskipun area hiburan memiliki ketinggian yang lebih rendah daripada area budaya, keseimbangan tetap terjaga dimana kedua fungsi memiliki peran masing-masing yang penting dalam memperkaya pengalaman pengunjung serta saling melengkapi.

Ruang Terbuka dan Tertutup: *Courtyard* pusat berfungsi sebagai ruang terbuka yang besar, dikelilingi oleh bangunan tertutup yang menyediakan ruang untuk aktivitas budaya. Selain itu, Ruang terbuka lainnya ditempatkan secara strategis untuk mendukung interaksi sosial dan mengurangi kesan masif pada bangunan.

Sirkulasi dan Aksesibilitas: Jalur Pejalan Kaki, Didesain dengan tipe arcade yang mengikuti bangunan sekitar, memberikan jalur yang nyaman dan terlindungi bagi pejalan kaki. Selain itu, Terdapat akses langsung dari Pasar Petak Sembilan untuk mempertahankan karakter kawasan.

5. KESIMPULAN DAN SARAN**Kesimpulan**

Berdasarkan analisis dihasilkan beberapa program bangunan seperti pecinan food market yang merupakan hasil dari relokasi pk, program atraktor budaya yang dapat mewadahi aktivitas budaya sekaligus memberikan nilai tambah pada pecinan *food market* dan menaikkan toko-toko pada sepanjang jalan Pancoran dimana proyek ini dapat menarik wisatawan untuk datang dan mempelajari budaya bersama dengan komunitas setempat. Konsep simetri dan seimbang tidak hanya dapat dicapai dengan bangunan yang memiliki proporsi sama besar/sama tinggi, Namun, dengan memenuhi kebutuhan setiap fungsi sesuai dengan kebutuhan maka keseimbangan di dalam bangunan dapat tercipta dimana fungsi-fungsi didalamnya dapat saling melengkapi untuk dapat secara efektif berperan dalam menaikkan kawasan.

Saran

Dalam mengoptimalkan usaha pembenahan pada kawasan Pecinan Glodok, maka akan lebih baik apabila dapat melakukan penelitian lanjutan mengenai dampak sosial dan ekonomi dari adanya usaha relokasi pedagang kaki lima menjadi *Pecinan Food Market* serta evaluasi terhadap efektivitas pengelolaan dan pemeliharaan kawasan. Desain lanjutan harus menitikberatkan pada pengembangan ruang publik yang memfasilitasi aktivitas budaya dan memperkuat identitas lokal. Survei kepuasan pengunjung dan pelaku usaha setelah pembenaan juga diperlukan untuk mendapatkan masukan dalam usaha meningkatkan kualitas kawasan dan masyarakat setempat.

REFERENSI

- Christian, Y., & Kasimun, P. R. (2023). MENGANGKAT ATRAKTOR BUDAYA DAN KOMUNITAS DI KAWASAN GLODOK UNTUK WADAH EKSPLORATIF KESENIAN DAN EDUKASI GENERASI MUDA. *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)*, 5(2), 1107-1118.
- Habibullah, S., & Ekomadyo, A. S. (2021). Place-making pada ruang publik: Menelusuri genius loci pada alun-alun Kapuas Pontianak. *Jurnal Pengembangan Kota*, 9(1), 36-49.

- Kenny, K., & Choandi, M. (2021). RUANG BUDAYA GLODOK, ANTARA BERHUNI, BUDAYA DAN ADAPTASI. *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)*, 3(1), 497-508.
- Leonardo, L., & Ratnaningrum, D. (2020). RUANG KOMUNITAS TIONGHOA DI GLODOK. *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)*, 2(2), 1847-1858.
- Miller, D. F. (2020). *Creating Great Place*. (K. Gonano, Penyunt.) Newyork, United States: Routledge.
- Nugroho, M. I., Safitri, R. A., & Ischak, M. (2022). PLACEMAKING PADA KAWASAN CAGAR BUDAYA PERUM PERURI DENGAN MERESPON TRANSIT ORIENTED DEVELOPMENT. *Agora: Jurnal Penelitian dan Karya Ilmiah Arsitektur Usakti*, 20(1).
- Relph, E. (1976). 1976: Place and placelessness. London: Pion.
- Rianto, R. (2021). POTENSI PENGEMBANGAN KAWASAN PECINAN GLODOK PETAK SEMBILAN SEBAGAI PARIWISATA BUDAYA TIONGHOA DI JAKARTA. *Jurnal Hospitality dan Pariwisata*, 7(5), 1-14.
- Stoltman, J. P. (Ed.). (2012). *21st Century Geography* (Vol. 1). SAGE.
- Sudarwani, M. M. (2012). Simbolisasi Rumah Tinggal Etnis Cina Studi Kasus Kawasan Pecinan Semarang. *Jurnal Ilmiah Momentum*, 8(2)
- Wungo, G. L., Nurini, N., Susanti, R., Mussadun, M., Soetomo, S., & Bagaskara, M. H. (2022). EDUKASI KAWASAN BUDAYA HERITAGE KAMPUNG PECINAN KOTA SEMARANG. *Jurnal Pasopati*, 4(1).