KEMANG CRE.ACTIVE : WADAH EDUKASI DAN KREATIVITAS DI KEMANGPutri Aprillia¹⁾, Nina Carina²⁾¹⁾ Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, putri.315150218@stu.untar.ac.id²⁾ Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, ninac@ft.untar.ac.id*Masuk: 09-01-2020, revisi: 28-01-2020, diterima untuk diterbitkan: 09-05-2020 (doi: 10.24912/stupa.v2i1.6744)***Abstrak**

Rutinitas yang dilakukan antara rumah dan tempat kerja, sekolah atau kampus hampir setiap hari dapat memicu stres dan penat akibat beban pikiran dan juga beban kerja. Hal ini juga dapat menjadikan sifat individualisme semakin tinggi dan berkurangnya interaksi sosial antar individu dikarenakan kesibukan masing – masing. Oleh karena itu, ruang ketiga hadir sebagai ruang publik yang bersifat netral agar mampu mawadahi dan menjawab kebutuhan akan interaksi sosial untuk bertukar pikiran, melepas beban pikiran dan juga stres akibat padatnnya aktivitas di sekolah, kampus, tempat kerja, dan lain-lain tanpa merasa canggung untuk berinteraksi meskipun berbeda latar belakang. Permasalahan ini akan dijawab melalui produk arsitektur berupa penciptaan wadah untuk edukasi dan kreativitas yang dilengkapi dengan sarana bermain, berkumpul, dan juga bersantai guna menjaga kualitas hidup individu. Kawasan Kemang, Jakarta Selatan, dipilih sebagai kawasan untuk perancangan ruang ketiga karena Kemang merupakan kawasan yang dekat dengan perumahan, perkantoran, dan sekolah. Selain itu, Kemang juga menjadi lintasan banyak orang bepergian dari rumah ke tempat kerja, sekolah, atau kampus dan sebaliknya. Program akan mengangkat tema seputar seni dan olahraga yang kemudian akan didukung dengan beberapa program penunjang yang masih berkaitan dengan tema tersebut sebagai bentuk jawaban dari permasalahan dan pengangkatan identitas kawasan Kemang. Selain karena hal tersebut, seni dan olahraga juga memiliki keterkaitan yang cukup erat dengan ruang ketiga. Proyek ini akan dirancang menggunakan metode *re-image* oleh John Zeisel yang kemudian akan didukung dengan teori *transparency* oleh Erica M. Bartels dengan mengutamakan sifat mudah ditembus sebagai bagian dari konsep perancangan dan juga memperhatikan faktor kesejaman yang ada.

Kata kunci: olahraga; rutinitas; seni; ruang ketiga**Abstract**

The routine which is carried out between home and the workplace, school or campus every day could trigger stress which caused by the burden of thoughts and workloads. This could also make the individual traits get higher and reduce social interactions because of their respective activities. Therefore, the third place is present as a neutral public space to be able to accommodate the need for social interaction to exchange ideas, release the burden of thoughts and also emphasize the tightness of activities in schools, campus, workplace, etc without feeling awkward for doing interaction among people who have different backgrounds. These problems will be answered through architectural product as a space for education and creativity which is equipped with playing facilities, gatherings, and also leisure facilities to maintain the quality of individual's life. Kemang, South Jakarta, is selected as the area for designing a third place because Kemang is close to housing complex, office buildings, and schools. In addition, Kemang is also a trajectory for many people who travel from home to workplace, school or campus and vice versa. The program will raise art and sports as the design theme which will be supported by some supporting programs which are still related to the design theme as the answer of the problems and to strengthen the identity of Kemang. Moreover, art and sports are close to third place. This project will be designed by John Zeisel's re-image method and will be supported by Erica M. Bartels's transparency theory by giving priority to the permeable as part of the design concept and also paying attention to the existing factors of authenticity.

Keywords: art; routine; third place; workout

1. PENDAHULUAN

Persaingan ekonomi yang ketat mengiringi perkembangan kota Jakarta sehingga menuntut masyarakatnya menghabiskan sebagian besar waktunya di sekolah dan kampus untuk kemudian lulus dan bekerja demi memenuhi kebutuhan hidup yang meningkat. Seperti yang tertulis dalam artikel *The Impact of Third places on Community Quality of Life* yang ditulis oleh Leo W. Jeffres, Cheryl C. Bracken, Guowei Jian, dan Mary F bahwa keadaan seperti ini dapat membuat kualitas hidup masyarakatnya harus diperhatikan karena dapat memicu stres akibat banyaknya beban pekerjaan yang ditanggung dan dapat berpengaruh terhadap tingkat produktivitas. Rutinitas yang padat membuat masyarakatnya tidak memiliki banyak waktu untuk melakukan kegiatan lain seperti berkumpul dan bersosialisasi. Hal ini tentunya dapat membentuk sifat individualitas yang harus dihindari karena pada dasarnya manusia merupakan makhluk sosial yang membutuhkan interaksi sosial dengan sesamanya.

Third place hadir sebagai ruang publik yang bersifat netral agar mampu menjawab permasalahan tersebut. Tempat ini mewadahi kebutuhan akan interaksi sosial untuk berkumpul, bertukar pikiran, melepas beban pikiran dan juga stres akibat padatnya aktivitas di sekolah, kampus, tempat kerja, dan lain-lain tanpa merasa canggung untuk berinteraksi meskipun berbeda latar belakang. Lokasi yang strategis dan juga yang sering menjadi lintasan banyak orang bepergian dari rumah ke tempat kerja, sekolah, atau kampus dan sebaliknya, serta tidak terlalu jauh dari tempat – tempat tersebut menjadi kriteria utama dalam pemilihan kawasan dan tapak perancangan karena jarak dan waktu menjadi elemen penting yang harus dipertimbangkan agar nantinya lokasi dari *third place* yang akan dirancang dapat dengan mudah dijangkau oleh penggunanya. Kemang, Jakarta selatan, yang identik dengan industri kreatif akhirnya dipilih sebagai kawasan perancangan *third place* karena memenuhi kriteria pemilihan kawasan.

Kategori hiburan dan komersial akan dipilih dalam perancangan *third place* di Kemang. Perancangan akan dibantu dengan metode *re-image* dan teori *transparency* dengan menawarkan program olahraga dan seni yang terdiri dari *common/shared area*, *workout/exercise area*, *creative & edutainment area*, dan didukung dengan program penunjang lainnya. Program yang diciptakan akan berkaitan dengan tema industri kreatif, edukasi, dan hiburan sebagai bentuk penyesuaian dari karakteristik Kemang. Program yang ditawarkan diharapkan mampu menjawab berbagai kebutuhan, isu, dan permasalahan di Kemang seperti kebutuhan akan aspek penampilan fisik, kebutuhan akan area terbuka, area bermain, area olahraga, dan area kreativitas yang berkaitan dengan budaya yang ada di Kemang yang dapat digunakan untuk semua lapis masyarakat baik dari warga lokal hingga warga negara asing tanpa memandang status sosial.

Isu Kawasan

Seorang narasumber yang dihubungi oleh merahputih.com, Burhan Abe yang menjabat sebagai *Editor in Chief* dari male.co.id mengatakan bahwa karakteristik sebagian besar orang Jakarta Selatan juga cenderung memiliki tingkat pengeluaran yang tinggi dalam mendapatkan kesenangan dengan cara mengunjungi tempat – tempat hiburan dan juga mengunjungi tempat kecantikan dan penyegaran seperti salon, spa, dan sauna, serta studio olahraga. Hal ini dikarenakan penampilan secara fisik merupakan salah satu aspek penting bagi sebagian besar orang di Jakarta Selatan, khususnya dalam hal ini adalah kawasan Kemang. Adanya kebutuhan aktualisasi diri yang cukup tinggi, menyebabkan gaya hidup sehat dan kesadaran akan penampilan menjadi hal penting.

Kemang juga memiliki acara yang digelar tiap tahun yaitu Festival Palang Pintu Kemang. Festival ini diselenggarakan di Jalan Kemang Raya yang biasanya akan ditutup untuk sementara waktu selama festival diselenggarakan. Oleh karena itu, *third place* yang nanti akan dibangun di Kemang diharapkan dapat berperan menjadi tempat yang mewadahi acara serupa. *Third place* nantinya juga akan memperhatikan hal – hal yang berkaitan dengan karakteristik sebagian besar orang disini yaitu mengenai masalah aktualisasi diri, penampilan, dan maraknya fungsi yang

berkaitan dengan industri kreatif, edukasi, dan hiburan menjadi poin penting yang perlu diperhatikan agar nantinya *third place* tak hanya menjadi tempat untuk mewadahi kegiatan bersosialisasi, namun juga mampu mewadahi kebutuhan kawasan sehingga dapat membawa pengaruh positif yang cukup besar kepada kawasan.

Kondisi Kawasan

Kemang memiliki aksesibilitas yang cukup mudah baik bagi pengguna transportasi umum seperti MRT, kereta, bus transjakarta, ojek *online*, maupun transportasi pribadi. Informasi mengenai pencapaian menuju Kemang dapat dengan mudah di akses di internet dan di aplikasi *smartphone*. Dinyatakan dalam artikel Tribun, 23 Juni 2019, Kemang kini sedang dalam proses revitalisasi jalur pedestrian atau trotoar sepanjang 3 km, sehingga pada jam tertentu menimbulkan kemacetan. Trotoar di Kemang akan diperlebar hingga 7 meter, sehingga nantinya Kemang akan menjadi kawasan yang ramah bagi pejalan kaki. Kantung parkir akan disediakan di luar Kemang untuk membatasi akses kendaraan pribadi, kemudian untuk mencapai Kemang pengguna kendaraan pribadi tersebut akan menaiki bus pengumpan yang disediakan. Artikel CNN Indonesia pada 11 April 2019 juga menyatakan bahwa upaya revitalisasi ini dilakukan untuk menjadikan Kemang sebagai wilayah percontohan bagi wilayah lainnya.

Sesuai rencana tata ruang DKI Jakarta untuk tahun 2010 – 2030, Kemang termasuk ke dalam kawasan pemukiman yang dekat dengan kawasan pusat perkantoran, perdagangan dan jasa seperti Senayan, SCBD, Mega Kuningan, dan Setiabudi. Hal ini menjadikan Kemang menjadi pemukiman yang didominasi oleh kaum ekspatriat dan masyarakat dengan status sosial ekonomi tingkat menengah ke atas.

Dilihat dari peta zonasi Jakarta Selatan, Kemang kini didominasi oleh fungsi perdagangan, perkantoran, dan jasa serta tempat yang identik dengan industri kreatif (banyak galeri seni, toko *furniture* dan kerajinan, butik, dan lain - lain), edukasi, dan hiburan. Identitas ini sangat terlihat khususnya di koridor utama Kemang yaitu pada Jalan Kemang Raya. Fungsi bangunan sangat bervariasi, mencakup hunian vertikal maupun landed, hotel, perkantoran, pertokoan, kedai kopi, restoran, *café*, bar, galeri seni, toko kerajinan tangan, distro, *boutique*, tempat kebugaran dan kecantikan, tempat berbelanja, sekolah, SPBU, tempat ibadah, dan lain – lain.

Fungsi – fungsi tersebut banyak yang berada pada satu gedung (*shared building*) dan juga pada satu kompleks ruko deret. Fungsi ini sebagian besar ditargetkan untuk usia remaja, dewasa, hingga lanjut usia yang dapat diakses dengan cara berbayar. Karena berbayar, fungsi ini biasanya hanya didatangi oleh lapisan masyarakat menengah ke atas. Pemetaan fungsi bangunan di sepanjang koridor utama Kemang, yaitu pada Jalan Kemang Raya hingga Jalan Kemang Selatan dapat dilihat pada gambar 1.1.

Gambar 1. Pemetaan Fungsi Bangunan pada Koridor Utama Kemang
Sumber: Penulis, 2019

Tempat – tempat pada pemetaan yang terlihat pada gambar 1.1, khususnya yang memiliki fungsi seperti kedai kopi, restoran, *café*, bar, galeri seni, tempat kebugaran dan kecantikan telah menjadi tempat yang sering dikunjungi oleh sebagian besar masyarakat di luar jam kerja, sekolah, maupun kuliah. Namun, karena didominasi oleh yang sifatnya berbayar, tempat – tempat tersebut belum dapat menjangkau seluruh lapisan masyarakat sehingga belum memenuhi salah satu karakteristik *third place* yaitu bersifat setingkat. Terlihat pula bahwa area terbuka untuk bermain juga belum banyak ditemukan disini.

Identifikasi Masalah Kawasan

Di Kemang tempat – tempat seperti pusat perbelanjaan, kedai kopi, *café*, restoran, bar, galeri seni, dan lain – lain telah menjadi bentuk *third place* tersendiri. Namun sayangnya, bentuk seperti ini belum dapat memenuhi kebutuhan *third place* bagi semua kalangan. Tempat – tempat seperti ini biasanya memiliki harga yang cukup mahal sehingga didominasi oleh golongan menengah ke atas. Seringkali, banyak orang merasa segan bila ingin mengunjungi tempat – tempat ini bila tidak ditunjang dengan penampilan yang bagus. Padahal, walau Kemang sebagian besar kini ditinggali oleh golongan ekspatriat menengah ke atas, namun masih ada warga asli Kemang, yaitu warga Betawi yang tinggal di bagian dalam Kemang seperti Gang Langgar yang kini hidup diantara tembok – tembok besar Kemang.

Gambar 2. Kegiatan yang Membentuk Wajah Kemang

Sumber : Google Pictures

Berdasarkan liputan yang dilakukan oleh CNN Indonesia pada 2018 lalu, banyak dari warga Betawi yang tinggal di Gang Langgar Kemang merasa bahwa mereka kehilangan suasana asri Kemang dahulu. anak – anak disini juga telah kehilangan tempat bermain khususnya area terbuka karena sudah banyak yang digusur untuk pembangunan bangunan tinggi seperti apartemen dan lain – lain. Area terbuka dan area bermain khususnya bagi anak – anak di Kemang sebagian besar harus membayar dengan biaya yang cukup mahal yaitu kisaran 30 ribu – 100 ribu sehingga tempat – tempat seperti ini biasanya hanya dapat didatangi oleh golongan menengah ke atas. Sedangkan, area terbuka dan area bermain yang tidak membayar di Kemang masih sangat minim, padahal area seperti ini bisa menjadi wadah untuk bermain serta berolahraga bagi semua lapisan masyarakat bila melihat banyaknya sekolah yang ada di Kemang.

Profesi warga Betawi yang tinggal disini juga sangat beragam, ada yang bekerja sebagai *office boy*, peternak ayam, bahkan ada yang sebagai seniman. Pak Ali, yang akrab dipanggil Bang Poking, adalah warga asli Betawi yang tinggal di Gang Linggar, Kemang. Beliau adalah seorang pelukis dan pemahat patung. Beliau bekerja sebagai seniman secara otodidak dan bekerja di rumahnya dengan menggunakan alat seadanya. Hal ini menggambarkan karakter Kemang yang kaya akan seni yang berlaku untuk seluruh lapisan masyarakat. Namun,

kebutuhan akan tempat bermain, berolahraga, dan juga seni bagi golongan masyarakat menengah ke bawah belum begitu diperhatikan di Kemang.

2. KAJIAN LITERATUR

Definisi *Third place*

Third place merupakan "*sharing place*" yang merupakan dialog antara ruang privat dan juga publik. Menurut Ray Oldenburg (1989), *third place* didefinisikan sebagai "*the great, good place*" yang merupakan wadah untuk membina komunitas dan komunikasi diantara orang-orang diluar dari rumah yang disebut sebagai *first place* dan tempat bekerja yang disebut sebagai *second place*. *Third place* erat kaitannya dengan produksi ruang sosial yang memiliki tiga konsep utama seperti teori menurut Henri Lefebvre yang terdiri dari *perceived space*, *conceived space*, dan *lived space*.

Third place dirancang sebagai ruang antara yang membantu masyarakat agar bersifat humanis, terbuka, dinamis, dan produktif. *Third place* dapat berupa bar, kedai kopi, salon atau tempat pangkas rambut, arena bowling, pusat rekreasi, atau jenis tempat lainnya yang bersifat publik dan memungkinkan orang-orang untuk saling bertemu secara langsung, berkumpul, dan berkomunikasi. Kini, *third place* sudah menjadi bagian besar dalam kehidupan. Tempat ini bukan lagi hanya sebagai tempat rekreasi, namun sudah menjadi wadah atau sarana kegiatan yang berkaitan dengan gaya hidup.

Karakteristik *Third place*

Third place harus memiliki sifat fleksibel, terbuka, dan menyesuaikan konteks lingkungan sekitarnya. *Third place* merupakan tempat yang dapat memenuhi kebutuhan individual. Kebutuhan yang dimaksud dapat berupa kebutuhan akan interaksi sosial, kebutuhan akan kegiatan yang berkaitan dengan hal-hal kreatif, maupun yang berkaitan dengan kesehatan. *Third place* menurut Ray Oldenburg (1989) memiliki karakteristik yaitu bersifat netral yang berarti *third place* tidak terikat unsur finansial, politik, hukum, dan lain – lain. Bersifat setingkat berarti tidak adanya hierarki yang memandang latar belakang dan status sosial. Memiliki kegiatan utama berupa percakapan antar orang, tempatnya mudah diakses, memiliki pengunjung tetap, dan bersifat menyenangkan.

Hal yang Berkaitan dengan *Third place*

Mengutip artikel dari *Embrace The Place, Third places*, ada beberapa hal yang memiliki keterkaitan yang cukup erat dengan *third place*. Diantaranya adalah kegiatan yang berkaitan dengan hiburan, kesehatan, kebugaran, dan teknologi. Kegiatan hiburan biasanya mencakup hal – hal seperti musik, seni, dan juga *night life*. Tak hanya itu, *third place* kini juga erat kaitannya dengan tempat kerja. Sudah banyak tempat kerja yang memiliki konsep untuk mendirikan *third place* di dalamnya. Hal ini bertujuan agar para pekerja tetap dapat mengakses *third place* tanpa menghabiskan banyak waktu sehingga terhindar dari stres berlebih dan tetap produktif. Sebagai contoh, kantor Google menyediakan *third place* dalam bentuk *café*, restoran bintang lima, beberapa *fitness clubs*, *game room*, dan juga area taman terbuka di kantornya.

Edukasi dan Kreativitas

Rutinitas yang dilakukan antara rumah dan tempat kerja, sekolah atau kampus hampir setiap hari oleh banyak individu dapat memicu stress dan penat akibat beban pikiran dan juga beban kerja. Hal tersebut membuat kegiatan edukasi dipandang sebagai sesuatu yang formal dan membosankan. Padahal, unsur edukasi dapat dihadirkan pada *third place* dengan cara dikemas dalam bentuk yang lebih menyenangkan. Salah satu caranya adalah dengan mengombinasikan edukasi dengan unsur seni yang dapat meningkatkan kreativitas. Seni memiliki keterkaitan yang erat dengan *third place* karena memiliki peran penting dalam pengembangan utama dari *third place*. Hal ini terbukti dari adanya teater dan museum yang kaya akan unsur seni lokal sebagai

third place yang cukup populer dan menjadi tempat hiburan sekaligus tempat untuk belajar hal – hal yang berkaitan dengan kesenian dan budaya lokal.

Open Architecture

Desain dalam menciptakan *third place* akan sangat berpengaruh dalam mendorong adanya interaksi antar kelompok yang mungkin terputus satu sama lain. Oleh karena itu, *third place* erat kaitannya dengan *open city*, *open society*, dan *open architecture*. *Open architecture* juga memiliki kaitan yang erat dengan *multiprogramming* atau *cross programming* (*private in society*), *passive coding*, area publik – servis yang jelas, situasi pedestrian yang menyesuaikan bangunan, serta pengaruh sosial. Di Indonesia sendiri, konsep *open architecture* yang diterapkan pada perancangan harus memperhatikan beberapa aspek seperti masyarakat (kerja sama dan gotong royong), kehidupan bersama, kekayaan suku, tempat untuk berekspresi, dan material lokal. Aspek – aspek ini harus tercermin pada hasil perancangan yang menerapkan konsep *open architecture*.

Isu Terpilih dan Peran Arsitek

Melihat dari topik mengenai *third place* yang berkaitan pula dengan *open architecture*, keduanya memiliki kaitan yang erat dengan hal – hal seperti hiburan, kebugaran, serta teknologi. Oleh karena itu, program yang diusulkan nantinya akan berkaitan dengan hal – hal tersebut dan berkaitan dengan kegiatan makan, minum, berbicara, mengobrol, dan berbelanja, serta kegiatan terorganisasi seperti olahraga. Kegiatan – kegiatan tersebut menjadi fokus utama program karena merupakan jenis kegiatan yang paling banyak dilakukan di area *urban* dan *sub urban* seperti yang tertulis dalam artikel *The Impact of Third places on Community Quality of Life* yang ditulis oleh Leo W. Jeffres, Cheryl C. Bracken, Guowei Jian, dan Mary F. Bangunan akan menjadi wadah untuk melakukan kegiatan yang berkaitan dengan hiburan, seni, dan kebugaran yang ditunjang oleh fungsi komersial dan lain – lain yang masih berkaitan dengan aspek – aspek tersebut. Program diciptakan berdasarkan karakteristik Kemang yang identik dengan industri kreatif dan hiburan berbasis edukasi dan hiburan. Selain itu, program yang diciptakan juga didasari oleh perilaku dan pemikiran sebagian besar warga Kemang yang menganggap aspek penampilan fisik sebagai hal yang cukup penting.

3. METODE

Metode yang digunakan dalam proses perencanaan dan perancangan *Kemang Edu Cre.Active Space* dimulai dari identifikasi permasalahan dan persoalan yang terdiri dari investigasi kawasan dengan cara observasi langsung dan eksplorasi data. Eksplorasi data mencakup data dari berbagai sumber yang terdiri dari kajian literatur hingga data kawasan. Selanjutnya dilakukan analisis dengan menerapkan teori dari kajian literatur yaitu metode *re-image* dan teori *transparency* untuk menghasilkan sintesis perencanaan dan perancangan. Setelah sintesis didapat, maka proses selanjutnya adalah menerapkan teori ke dalam transformasi desain.

Metode Re-Image oleh John Zeisel

Dari kajian teori pada bab sebelumnya, didapat berbagai macam kriteria-kriteria umum untuk membantu merancang *third place*. Kriteria – kriteria tersebut diambil dari teori – teori *terkait open architecture for the third place* dan penelitian sejenis lainnya. Kriteria – kriteria yang telah didapat kemudian diseleksi dengan menggunakan metode *re-image* oleh John Zeisel, yang lebih berkonsentrasi pada lingkungan dan interaksi antar perilaku (Zeisel, J. (1987) *Inquiry by Design: Tools for Environment-Behavior Research*. New York and Melbourne: Press Syndicate of the University of Cambridge).

Gambar 3. Tiga Aktivitas Dasar oleh John Zeisel
Sumber : Duerk, 1993

Metode John Zeisel kemudian diadaptasi ke dalam diagram alur pikir desain yang menunjukkan proses alur berpikir yang dimulai dari pencarian data terkait studi teori, literatur, dan juga identifikasi permasalahan & persoalan sebagai awalan untuk melakukan tahap *imaging*. Kemudian diikuti oleh analisis dan pengolahan data yang akan menghasilkan kriteria desain yang akan dibuat sebagai bentuk dari tahap *presenting*. Dari hasil analisa yang sudah dilakukan, maka akan menghasilkan suatu transformasi dan hasil desain. Hasil desain itu kemudian akan memasuki tahap *testing* untuk dievaluasi guna mengetahui apakah tujuan yang ingin dicapai sudah terlaksana atau belum untuk kemudian dapat menjadi pembelajaran dan literatur bagi proyek – proyek baru yang serupa.

Teori *Transparency* oleh Erica M. Bartels

Selain dengan metode *re-image*, perancangan juga akan dilengkapi dengan teori *transparency* oleh Erica M. Bartels. *Transparency* merupakan suatu upaya arsitektural yang dilakukan guna menggugah psikologis manusia untuk menghasilkan hubungan antara manusia dan lingkungan yang baik serta menghasilkan output kerja yang optimal (Bartels, 2013). *Transparency* juga merupakan upaya untuk memasukan cahaya matahari seoptimal mungkin dengan menggunakan material tembus cahaya sehingga dengan menggunakan *transparency* maka akan berdampak pada privasi dari pengguna ruang yang akan mempengaruhi daya kontrol, ketertarikan untuk bereksplorasi, menimbulkan rasa nyaman, dan mendorong kolaborasi satu sama lain.

Gambar 4. Hubungan *Transparency* dengan Arsitektur dan *Output*-nya
Sumber : Bartels, 2013

Dari gambar diatas mampu dilihat bahwa *transparency* memiliki hubungan antara arsitektur dan hasil *output*-nya. Berawal dari ruang dan bahan material, ketika ruang memiliki keterbukaan visual yang tinggi dan menggunakan bahan material yang tembus cahaya maka akan menghasilkan tingkatan visibilitas yang tinggi pula. Tingkat visibilitas yang tinggi ini akan

mempengaruhi faktor sosial-psikologis pengguna yang kemudian pada akhirnya akan mempengaruhi hasil produktivitas atau kreativitas dari pengguna ruang tersebut. Dapat diartikan bahwa, ketika ruang memiliki tingkat visibilitas yang tinggi maka akan mendorong faktor sosial-psikologis manusia untuk meningkatkan tingkat produktivitas dan kreativitas.

4. DISKUSI DAN HASIL

Analisa Tapak

Analisa kegiatan yang ada di sekitar tapak mendasari program seni dan olahraga yang tercipta dalam bangunan. Analisa ini juga diperkuat dengan adanya identifikasi dan analisa kawasan yang telah dijabarkan pada bagian pendahuluan. Dari analisa tersebut, maka didapatkan program diantaranya yaitu *common / shared area* (22%), *workout area* (18 %), *creative & edutainment area* (27 %), *supporting activity* (17%), dan *service area* (16 %). Berikut jabaran program seni dan olahraga yang diterapkan dalam bangunan yang kemudian dikelompokkan berdasarkan aktivitas.

SURROUNDING ACTIVITY ANALYSIS

Gambar 5. Analisa Kegiatan Sekitar Tapak
Sumber: Penulis, 2019

Analisa lainnya yang dilakukan adalah analisa aksesibilitas untuk menentukan posisi pintu masuk baik bagi pedestrian maupun kendaraan serta menentukan letak area penerimaan maupun area terbuka yang nantinya akan ikut mempengaruhi pembentukan gubahan massa. Analisa selanjutnya adalah analisa *view* dari tapak yang kemudian hasilnya dapat digunakan untuk menentukan pembagian zona baik secara vertikal maupun horizontal. Analisa ini dapat membantu menentukan ruang mana yang membutuhkan *view* maupun tidak. Selain pembagian zona, analisa ini juga dapat membantu dalam menentukan letak dan juga arah bukaan. Tak hanya *view* dari tapak, analisa *view* menuju tapak juga dilakukan. Analisa ini berhubungan dengan *skyline*. Karena nantinya akan didapatkan hasil mengenai bagian sisi yang terlihat dan yang tidak terlihat karena terhalang oleh bangunan lain. Hal ini tentunya akan mempengaruhi dalam desain khususnya dalam desain tampilan bangunan dan juga pembentukan gubahan massa, serta penentuan dalam meletakkan area penerimaan ataupun area terbuka lainnya.

Analisa *skyline* juga membantu menentukan ketinggian bangunan yang akan dirancang sehingga dapat selaras dengan *skyline* yang telah ada.

Gubahan Massa

Gambar 6. Skema Gubahan Massa
Sumber: Penulis, 2019

Tahap 1, menunjukkan kondisi *existing* tapak. Kemudian pada tahap 2, massa dibentuk dengan menyesuaikan peraturan GSB yang ada. Setelah itu, pada tahap 3 massa pada lantai dasar dibelah atau dipotong untuk keperluan jalur pedestrian (sebagai *shortcut*). Tahap selanjutnya adalah tahap 4, dimana merupakan proses penentuan letak area terbuka pada lantai dasar sebagai area bermain atau *common / shared area*. Pada tahap 5, dilakukan penambahan jumlah lantai sesuai dengan peraturan KB yang ada. Selanjutnya pada tahap 6, merupakan proses penentuan sirkulasi bagi kendaraan yang dilengkapi dengan penentuan area *drop off*. Tahap 7 mulai dilakukan permainan bentuk yang nantinya mempengaruhi tampilan fasad seperti pembentukan kesan pilotis pada bagian lantai dasar. Setelah itu, pada tahap 8 dilakukan penambahan konektor dan juga balkon sebagai *common / shared area* di lantai 1, 2, dan 3 yang disesuaikan dengan penerapan analisa *view*. Tahap terakhir yaitu tahap 9, dibuat adanya perbedaan ketinggian lantai antar massa untuk menciptakan *split level* dengan dilengkapi *ramp* sebagai jalur sirkulasi yang menghubungkan antar massa bangunan.

Deskripsi Desain

Setelah melalui proses perancangan yang diawali dengan pemahaman teori dan dilanjutkan dengan metode, identifikasi kawasan dan analisa tapak, maka dihasilkan wadah edukasi dan kreativitas dengan jumlah empat lantai yang diberi nama Kemang *Cre.Active* : Wadah Edukasi dan Kreativitas di Kemang atau *Kemang Edu Cre.Active Space* yang berusaha menjawab fenomena mengenai keberadaan ruang publik di Kemang yang belum dapat menjangkau semua lapisan masyarakat. *Kemang Edu Cre.Active Space* dalam perwujudan arsitektur, merupakan sebuah ruang publik yang menjadi wadah edukasi dan kreativitas yang mengangkat tema seputar seni dan olahraga berkelompok yang ditunjang dengan adanya ruang terbuka hijau dan area bermain. Proyek ini berusaha memperhatikan isu – isu kawasan yang ada dan juga memperhatikan faktor kesejaman dan mewadahi kegiatan berkumpul serta bersosialisasi di luar kegiatan yang ada pada *first place* dan *second place*.

Lantai dasar didesain untuk mudah ditembus sehingga dapat diakses dari berbagai sisi khususnya bagi pedestrian. Terdapat jalur bagi pedestrian sebagai jalan pintas dari Jalan Kemang Raya menuju Jalan Bangka XII, Jalan Kemang Utara A & B ataupun sebaliknya. Jalur ini dimaksudkan agar menambah tingkat kenyamanan pedestrian dalam berjalan kaki mengingat jalur pedestrian di sekitar tapak yang belum memadai. Hal ini tentunya berdampak pula pada bangunan ini sendiri, karena dengan adanya jalur ini, diharapkan banyak pedestrian yang berkunjung sehingga baik bagian dalam dan luar bangunan akan terus hidup.

Gambar 7 Perspektif Eksterior

Sumber: Penulis, 2019

Gambar 8. Material Bangunan

Sumber: Penulis, 2019

Fasad bangunan yang didominasi oleh penggunaan kisi – kisi dari material *perforated metal* berwarna abu – abu bertujuan untuk menciptakan kesan minimalis sekaligus memungkinkan cahaya dan juga udara dapat menembus dan masuk ke dalam bangunan. Penggunaan kisi – kisi ini sebagai salah satu bentuk penerapan teori *transparency*. Dengan penggunaan kisi – kisi ini, masalah mengenai aspek kontak visual antar ruang dalam dan luar serta masalah privasi dalam ruangan sama – sama dapat terpenuhi. Kesan minimalis juga diciptakan dengan cara memilih material bangunan bernuansa *monochrome* seperti beton, kayu, batu andesit, bata, aluminium berwarna hitam, ubin lantai berwarna abu – abu, kaca, dan lain – lain.

Gambar 9. Perspektif Interior

Sumber: Penulis, 2019

Bagian interior bangunan juga menerapkan kesan minimalis dengan pemilihan material yang didominasi cat berwarna putih sebagai pelapis luar pada dinding bangunan dan juga penggunaan perabot yang didominasi oleh kayu. Banyaknya penggunaan pintu lipat dan meminimalkan penggunaan dinding yang digantikan dengan dominasi penggunaan jendela kaca yang cukup besar serta penggunaan railing yang dilengkapi dengan kisi – kisi *perforated metal* yang juga berfungsi sebagai pembentuk fasad bangunan bertujuan untuk menciptakan kesan terbuka.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Disimpulkan bahwa *Kemang Edu Cre.Active Space* dengan ketinggian empat lantai berperan sebagai wadah edukasi dan kreativitas bertemakan seni dan olahraga. Didukung dengan berbagai program kegiatan penunjang yang bersifat terbuka untuk publik. *Kemang Edu Cre.Active Space* merupakan bentuk *third place* yang menjawab permasalahan kawasan serta turut mengangkat identitas kawasan Kemang.

Proses desain yang dilakukan dengan metode *re-image* yang didukung dengan teori *transparency* membuat hasil desain memiliki kesan terbuka khususnya pada lantai dasar bangunan yang menyediakan jalur pedestrian sebagai jalan pintas sehingga bersifat mudah ditembus dan diakses dari berbagai sisi. Pemilihan material dilakukan sedemikian rupa untuk menghasilkan kesan minimalis serta memenuhi aspek yang ada pada teori *transparency*.

Diharapkan proyek ini dapat menjawab permasalahan yang ada di Kemang dan dapat meminimalisir perbedaan antar kelas sosial yang ada. Kedepannya, proyek ini bisa lebih

dikembangkan khususnya dalam pengembangan program agar bisa menjalin kerjasama dengan berbagai bentuk *third place* yang sudah ada di Kemang sehingga memiliki keterkaitan antar satu sama lain. Sedangkan saran dari segi desain, jarak antar massa bangunan yang membentuk koridor untuk jalan pintas pejalan kaki di lantai dasar sebaiknya memiliki jarak yang lebih besar agar tidak terkesan sempit.

REFERENSI

- Bartels, E. M. (2013). *Transparency : The Unspoken Design Element -- How Levels of Visibility Affect Adult Learning and Sharing*. Lincoln: University of Nebraska – Lincoln.
- Cara untuk Pergi ke Kemang Raya di Jakarta Selatan. Diakses 8 Juli 2019, dari https://moovitapp.com/index/in/Transportasi_Umum-Kemang_Raya-Jakarta-street_4335810-2044
- Digdo, I. (2019). Gaya Hidup Orang Jakarta Berpusat di Barat dan Selatan. Dalam Artikel Merahputih. Diakses 23 Juni 2019, dari <https://merahputih.com/post/read/gaya-hidup-orang-jakarta-berpusat-di-barat-dan-selatan>
- Duerk, D. P. (1993). *Architectural Programming*. Van Nostrand Reinhold: Germany.
- Hakim, A. F. (2019). Proses Revitalisasi Trotoar Kemang Sepanjang 3 KM telah Dimulai. Dalam Artikel Tribun. Diakses 23 Juni 2019, dari <https://jakarta.tribunnews.com/2019/07/06/proses-revitalisasi-trotoar-kemang-sepanjang-3-km-telah-dimulai>
- Jeffres, Leo W, et al. (2009). The Impact of *Third place* on Community Quality of Life. Research Gate di Cleveland State University, 334 – 345.
- Khoiri, A. (2018). Kampung Betawi di Antara Impitan Tembok Kemang. Dalam CNN Indonesia. Diakses 22 Juni 2019, dari <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20180622093643-241-308008/kampung-betawi-di-antara-impitan-tembok-kemang>
- Novelino, A. (2019). Kemang Akan Jadi Contoh Revitalisasi Wilayah Lain di DKI. Dalam CNN Indonesia. Diakses 22 Juni 2019, dari <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20190411135407-20-385319/kemang-akan-jadi-contoh-revitalisasi-wilayah-lain-di-dki>
- Oldenburg, Ray. (1989). *The Great Good Place : Cafés, Coffee Shops, Bookstores, Bars, Hair Salons, and Other Hangouts at the Heart of a Community*. US : Da Capo Press.
- Peta zonasi Jakarta Selatan. Diunduh 7 Juli 2019, dari <https://dcktrp.jakarta.go.id/beranda/peraturan/Jakarta%20Selatan01.pdf>
- Setiawan, A. (2017). Produksi Ruang Sosial sebagai Konsep Pengembangan Ruang Perkotaan Kajian atas Teori Ruang Henry Lefebvre. Research Gate di Lancaster University, 1-12.
- Third places : a White Paper*. Diunduh 7 Juli 2019, dari <http://www.embracetheplace.com/wpcontent/themes/EtP%20Theme/docs/3thirdplaces.pdf>
- Wijayanti, K. (2009). Fenomena Pusat Kebugaran dalam Perkembangan Kota. Skripsi Fakultas Teknik Jurusan Arsitektur Universitas Indonesia.
- Zeisel, J. (1987). *Inquiry by Design: Tools for Environment-Behavior Research*. New York and Melbourne: Press Syndicate of the University of Cambridge.