

PAWON JELAMBAR SEBAGAI TEMPAT KULINER DAN *THIRD PLACE* DI JELAMBAR DENGAN PENDEKATAN PERANCANGAN *GREEN CONTEMPORARY DESIGN*

Charles Darwin¹⁾, Rudy Trisno²⁾

¹⁾ Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, chrdw1506@gmail.com

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

Masuk: 13-07-2020, revisi: 25-07-2020, diterima untuk diterbitkan: 05-09-2020

Abstrak

Jelambar, Grogol Petamburan, bersama Jelambar Baru dan Wijaya Kusuma adalah satu-kesatuan kawasan padat penduduk hunian yang memiliki hobi dan kebiasaan berdagang kuliner, sehingga muncul beberapa pusat-pusat kuliner, namun penyebarannya tidak merata sampai Jelambar, sehingga Jelambar tidak memiliki sebuah pusat kuliner layaknya di titik kawasan lain. Proyek Pawon Jelambar dirancang untuk mengatasi isu-isu yang diangkat, yaitu tidak adanya *third place* yang menjadi kebutuhan padat penduduk Jelambar; dan intensitas rendah kuliner, namun banyak usaha kuliner kecil yang dibangun warga, tetapi banyak yang mati karena faktor tertentu, seperti lokasi yang kurang strategis. Pawon Jelambar ingin mewujudkan keinginan tidak sadar Jelambar dalam membentuk sebuah tempat kuliner yang terintegrasi dan jelas, salah satunya dengan cara mensubstitusikan usaha-usaha kecil kuliner tersebut dengan Pawon Jelambar, yaitu untuk meningkatkan kualitas kebutuhan kuliner di kawasannya. Metode perancangan menggunakan serangkaian tahapan perancangan, yaitu pemahaman segmen kawasan Grogol Petamburan; penyusunan diagram isu kawasan dan konsep penyelesaian isu; konsep perancangan hasil analisis jawaban kuisioner; *zoning* dan program ruang; analisis pemilihan tapak; analisis tapak; menghasilkan konsep massa bangunan; desain eksterior, interior, dan detail arsitektur. Kesimpulan hasil perancangan adalah Pawon Jelambar yang menerapkan konsep *green contemporary building design (sustainable architecture)*, *form and function runs together*, dan *contextualism in responding site*; dengan program utama tempat varian kuliner, *mini market*, pelatihan kuliner, pameran temporer dan *food gallery*.

Kata kunci: Arsitektur; Jelambar; Kuliner; Pawon Jelambar; *Third place*

Abstract

Jelambar, Grogol Petamburan, with Jelambar Baru and Wijaya Kusuma, are one united district with a high density of residential population, that have hobby and habit on culinary business, that form many culinary centers and spread unevenly until Jelambar that caused Jelambar to have no culinary center like other districts have. Pawon Jelambar is designed to resolve issues of Jelambar that has no third place that needed by the district with a high density of population; also the low intensity of culinary. However, there are so many neglected small culinary businesses, because of many factors, one of them is a less strategic location. Pawon Jelambar wants to realize Jelambar's unconsciously need of forming a place of culinary that integrated and has a clarity, by substitute all the small culinary businesses with Pawon Jelambar, with the purpose to increase culinary needs quality of Jelambar. This project is designed through designing stages as a method of design, such as understanding the district segment of Grogol Petamburan; arranging a diagram of issues of Jelambar and issues solving concept; design concept as the result of questionnaire answers analysis; zoning and space programs; analysis of project's site determination; site analysis. All these analyses form building mass concepts; exterior and interior design; architectural details. The design result is Pawon Jelambar that uses the design concepts, such as green contemporary design, form and function runs together, and contextualism in responding site; with variants of culinary, mini market, culinary workshops, temporary exhibition, and food gallery, as the main architectural programs.

Keywords: Architecture; Culinary; Jelambar; Pawon Jelambar; *Third place*

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Grogol Petamburan, Jakarta Barat adalah salah satu kecamatan padat penduduk, baik hunian maupun tempat kerjanya. "*Third place*" di Grogol Petamburan yang hadir berupa *shopping mall*, misalnya sepanjang Jl. Letjen. S. Parman, terdapat empat *mall*, yaitu Taman Anggerk, Central Park, Neo Soho, dan Citra Land. Kafe-kafe selain Starbucks, Excelso, dan lain-lain, mulai bermunculan, bahkan menyediakan sebuah *co-working space* sebagai "*third place*" mereka. Bentuk "*third place*" lainnya, yaitu RTH, RPTRA, dan lain-lain. Namun, semua "*third place*" ini tidak banyak memenuhi kriterianya sebagai sebuah *third place* menurut teori Ray Oldenburg (1999).

Berawal dari observasi kawasan secara langsung dan melalui data-data statistik, Jelambar dan sekitarnya (Jelambar Baru dan Wijaya Kusuma) termasuk kawasan yang padat penduduk hunian, dibanding kawasan lain yang lebih dominan area komersialnya dalam Kecamatan Grogol Petamburan. Pada kawasan lain, jenis "*third place*" yang hadir adalah *mall* dan tempat-tempat makan pada jalan arteri primer dan sekundernya. Tetapi, kawasan Jelambar, Jelambar Baru, dan Wijaya Kusuma berbeda dengan kawasan lain tersebut, yaitu satu-kesatuan kawasan ini hanya memiliki pusat-pusat makanan dan minuman yang tersebar di beberapa titik yang bisa berperan sebagai "*third place*" warga, misalnya kafe kaum milenial, restoran, warung-warung makan, dan lain-lain.

Namun, penyebaran pusat-pusat makanan dan minuman ini tidak merata di keseluruhan kawasan. Kelurahan Jelambar Baru memiliki salah satu pusat yang ramai dikunjungi, yaitu Borobudur. Begitu juga dengan Wijaya Kusuma, yaitu Duta Mas. Antara Jelambar Baru dengan Wijaya Kusuma, terdapat satu pusat kuliner yang tidak sebesar Borobudur dan Duta Mas, yaitu THI (Taman Harapan Indah). Pusat kuliner ini terletak di jalan kolektor primer kawasan. Borobudur dan Duta Mas menyebarkan usaha-usaha makanan dan minuman ke daerah sekitarnya, yaitu sepanjang jalan kolektor sekunder, sehingga usaha-usaha ini hanya menjangkau kawasan Jelambar Baru dan Wijaya Kusuma bagian utara, sedangkan daerah Jelambar dan Wijaya Kusuma bagian selatan tidak ditemukan keadaan seperti Borobudur dan Duta Mas yang intensitas kulinernya tinggi.

Meskipun Jelambar tidak memiliki pusat makanan dan minuman, usaha-usaha kuliner kecil justru tetap ada dan banyak bermunculan di beberapa titik, tetapi tidak pada lokasi yang baik, yaitu di dalam perumahan-perumahan dan jalan-jalan kolektor sekunder menuju jalan lokal (sekitar perumahan). Yang terjadi adalah banyak usaha-usaha yang mati, didukung dengan faktor-faktor lainnya yang menyebabkan kematian usaha tersebut. Melalui fenomena ini, dapat diamati, bahwa Jelambar secara tidak sadar ingin menumbuhkan sebuah pusat (tempat) makanan dan minuman dari banyak dibukanya berbagai macam usaha-usaha kecil makanan dan minuman tersebut. Penduduk Jelambar memiliki keinginan yang tinggi untuk berdagang makanan dan minuman, tanpa memikirkan strategi dan aspek tertentu untuk membuka sebuah usaha kuliner. Hal ini juga menunjukkan karakter penduduk Jelambar itu sendiri, termasuk Jelambar Baru dan Wijaya Kusuma, yaitu kebiasaan dan keinginan untuk berdagang makanan dan minuman.

Rumusan Permasalahan

Rumusan permasalahan atau isu dari latar belakang di atas, dapat dikategorikan menjadi: (1) isu umum, yaitu tidak adanya *third place* di Jelambar yang karakternya memenuhi teori *third place* Ray Oldenburg, yang menjadi kebutuhan kawasan padat penduduk; (2) isu khusus, yaitu rendahnya intensitas kuliner di kawasan Jelambar, karena tidak memiliki pusat kuliner seperti kawasan di sekitarnya. Terdapat banyak usaha kuliner kecil yang dibangun warga, namun

banyak yang mati karena faktor tertentu, seperti lokasi yang kurang strategis. Hal ini memicu secara tidak sadar keinginan warga Jelambar untuk membentuk sebuah tempat kuliner layaknya pusat kuliner di kawasan sekitarnya.

Tujuan

Tujuan perancangan proyek Pawon Jelambar, yaitu: menjadi penyelesaian isu umum dan isu khusus yang diangkat pada kawasan Jelambar; menjadi *third place* Jelambar sebagai tempat komunal, yang mampu memenuhi kebutuhan dan keinginan warga Jelambar, terutama dalam hal kuliner; menjadi *third place* yang beridentitas dan berkarakter Jelambar, yaitu keinginan tinggi untuk berdagang kuliner, dan karakter lainnya melalui hasil riset kuisioner.

Manfaat

Manfaat dari proyek Pawon Jelambar, yaitu: memberi wadah untuk menambah wawasan dan keterampilan berbisnis makanan dan minuman; menambah *communal space* untuk tempat bersosialisasi secara inklusif; menjadi wadah kreativitas penduduk dalam industri kreatif kuliner; membantu memenuhi kebutuhan makanan dan minuman warga Jelambar; menyalurkan hobi dan minat kuliner, berdasarkan karakter penduduk Jelambar yang menyukai berbagai macam selera kuliner, serta bisnisnya.

2. KAJIAN LITERATUR

Space dan Place

Secara umum, *place* merupakan salah satu bagian dari *space*, di mana *space* bersifat abstrak, walaupun terdapat fungsi, sifatnya dinamis (Tuan, 1977). Konsep *space* dan *place* berakar dari ilmu geografi humanistik, yang dikembangkan dan diteliti oleh Yi-Fu Tuan, yaitu pemahaman mengenai lingkungan manusia yang terbentuk karena pengalaman ruang individu maupun kelompok, sehingga muncul pengertian akan ruang, tempat, lanskap, wilayah/kawasan, mobilitas manusia, dan sangat berkaitan dengan fenomena geografi (Tuan, 1977). Identifikasi *place* dan *space* dapat dibentuk secara langsung melalui indra manusia, dan secara tidak langsung melalui cara konseptual dari manusia, yaitu dengan memberikan simbol atau tanda tertentu.

Edward Relph (1976), meneliti bahwa sebuah *place* dapat dirasakan secara nyata, maupun tidak, bergantung pengenalannya akan *place* tersebut melalui identitas dan kompleksitasnya. Pernyataan lain tentang *place* menurut Edward Relph: (1) *Place* dan *space* dapat dikenali melalui pengalaman ruang dan konsepnya; (2) Intensitas pengalaman akan *place* dapat dieksplorasi melalui hubungan antara manusia yang tinggal di dalamnya dengan pengalaman ruangnya; (3) Sebuah *place* memiliki identitas manusia/penghuni yang ada di dalamnya; (4) Pengalaman ruang dalam arti *sense of place* dan kebiasaan tinggal di dalam *place* tersebut memicu terbentuknya identitas yang kuat.

Fred Lukerman (1964), mengungkapkan bahwa *place* adalah alam dan budaya yang terintegrasi dalam sebuah lokasi yang mampu dilalui pergerakan manusia dari luar. Konsep-konsep *place* menurut Fred Lukerman: (1) *Place* adalah lokasi yang berkaitan dengan hal lain di luarnya; (2) Paduan alam dan budaya mampu membentuk identitas yang unik dari *place*; (3) Koneksi antar-*place* dapat melalui interaksi ruang, perpindahan, dan pergerakan; (4) *Place* adalah bagian yang lebih besar dan terfokus pada sistem lokalisasi; (5) *Place* dapat saling menyatu dan muncul karena kebudayaan dan sejarah; (6) *Place* mempunyai makna sesuai kepercayaan dari para penghuninya.

Third Place

Third place adalah sebuah ruang di antara tempat tinggal (*first place*) dan tempat kerja (*second place*), dan merupakan tempat untuk bersosialisasi, bebas dari ikatan *first place* dan *second place*, serta menjadi salah satu tempat yang sangat penting untuk sosialisasi penduduk, demokrasi, dan keterlibatan (aktif) penduduk, serta membangun tingkat sensitivitas terhadap suatu tempat (Oldenburg, 1999).

Tabel 1. Karakteristik *first place* dan *second place*

FIRST PLACE	SECOND PLACE
Bersifat privat	Ada yang bekerja; ada yang mempekerjakan
Terstruktur	Ada sosialisasi dan interaksi
Terdapat hierarki	Ada waktu kesibukan sendiri; formal
Ada control dan penanganan	Ada aturan yang mengikat; terstruktur
Keinginan berekspresi terbatas	Terorganisir

Sumber: Wikipedia, 2020

Menurut Ray Oldenburg (1999), *third place* adalah pemacu kehidupan komunitas agar tetap bisa bertahan, serta menjadi fasilitas untuk melakukan interaksi sosial yang lebih kreatif. Karakteristik *third place* menurut Ray Oldenburg (1999):

- On neutral ground*, yaitu sebuah kawasan yang kaya akan komunitas membutuhkan tempat yang netral, siapapun dapat datang dan pergi, tidak ada yang mengatur pergerakan mereka, dan merasakan kenyamanan.
- The third place is a leveller*, yaitu tempat yang inklusif; tidak ada pengecualian bagi siapapun; tidak memandang kasta atau derajat; semua memiliki tingkatan yang sama.
- Conversation is the main activity*, yaitu adanya interaksi, senyuman, bersalaman, dan semua perilaku yang membuat tempat menjadi menyenangkan. Perbincangan adalah aktivitas utama, dan didukung aktivitas lain yang menyenangkan.
- Accessibility and accommodation*, yaitu tempat yang mudah diakses dan mampu melayani para pengunjungnya melalui akomodasi yang ada.
- The regulars*, yaitu *third place* yang memiliki peraturan, kegiatan jual-beli, ketersediaan ruang parkir, dan fasilitas lain yang tersedia dari pengunjung *third place* itu sendiri, sehingga membuat *third place* hidup dan berkarakter.
- A low profile, third place* pada dasarnya tidak mencolok. Namun sifat ini yang membuat *third place* menjadi terasa nyaman untuk ditempati.
- The mood is playful*, yaitu tempat memiliki suasana menyenangkan, rasa diterima, tanpa ada beban pikiran, melalui kegiatan berbincang-bincang.
- A home away from home*, yaitu *third place* dapat menjadi tempat yang nyaman untuk menghabiskan waktu luang karena pengunjung dapat berakar secara psikologis dan spiritual di tempat ini.

Sifat-sifat *third place* lainnya, yaitu:

- Openness*, artinya *third place* harus inklusif dan netral; dikunjungi banyak orang dalam skala *neighbourhood* dan *urban*; ada permeabilitas; terjadi pertukaran informasi.
- Flexibility*, ada kebebasan menempati ruang-ruang tertentu dalam *third place*; memungkinkan terbentuknya program *hybrid*.
- Contextuality*, menggambarkan budaya, kebiasaan, dan identitas lokal; memenuhi kebutuhan manusianya dalam *neighbourhood*.

Citra Kota dan Struktur Kota

Setiap kawasan atau perkotaan, memiliki sebuah citra (*image*). Penelitian ini dilakukan oleh Kevin Lynch (1960) pada tiga pusat kota besar Amerika Serikat, yaitu Boston, Jersey City, dan

Los Angeles. Kevin Lynch mengambil simpulan, bahwa citra kota dibentuk dari lima elemen kota (Lynch, 1960), yaitu:

- Paths*, yaitu jalur, dapat berupa jalan-jalan raya untuk kendaraan, rel kereta api, trotoar, jalur transit, jalan setapak, bahkan kanal; yang mengatur pergerakan manusia atau penduduk kota dari satu ruang ke ruang lainnya.
- Edges*, merupakan elemen linear, namun tidak digunakan sebagai penunjuk arah utama layaknya *paths*. *Edges* dapat berupa dinding pembatas, deretan bangunan, deretan pohon atau vegetasi, pagar, sungai, dan lain-lain.
- Districts*, yaitu sebuah area dengan luasan sedang sampai besar, yaitu sebuah kawasan atau kota. *Districts* adalah sebuah tempat yang dapat dikunjungi dan ditinggalkan; ada pergerakan masuk dan keluar dari manusianya; memiliki batas dan karakter.
- Nodes*, adalah titik strategis kota untuk acuan perjalanan seseorang saat menjelajahi suatu kawasan, berupa titik persimpangan jalan; sebuah konsentrasi aktivitas (pusat tertentu).
- Landmarks*, adalah jenis lain dari titik acuan sebuah kota, bersifat fisik; memiliki berbagai macam bentuk dan skala, seperti bangunan, gunung, tanda/rambu, dan lain-lain; unik, mencolok, dan mudah diingat.

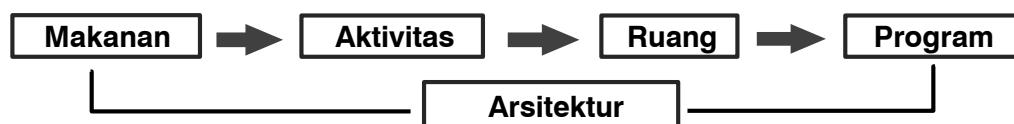
Tabel 2. Karakteristik hierarki jalan

Jalan arteri primer dan sekunder	Jalan umum yang melayani angkutan utama dengan ciri perjalanan jarak jauh, kecepatan rata-rata tinggi (30 – 60 km/jam), lebar jalan rata-rata 8 – 11 meter, jumlah jalan masuk dibatasi secara berdaya guna.
Jalan kolektor primer dan sekunder	Jalan umum yang berfungsi melayani angkutan pengumpul atau pembagi dengan ciri perjalanan jarak sedang, lebar jalan rata-rata 7 meter, kecepatan rata-rata sedang (20 – 40 km/jam), dan jumlah jalan masuk dibatasi.
Jalan lokal primer dan sekunder	Jalan umum yang berfungsi melayani angkutan setempat dengan ciri perjalanan jarak dekat, kecepatan rata-rata rendah (10 – 20 km/jam), lebar jalan rata-rata 6 – 7,5 meter, dan jumlah jalan masuk tidak dibatasi.
Jalan lingkungan	Jalan umum yang berfungsi melayani angkutan lingkungan dengan ciri perjalanan jarak dekat, lebar jalan kecil, dan kecepatan rata-rata rendah.

Sumber: Wikipedia, 2020

Arsitektur dan Makanan

Keseharian kehidupan manusia tidak terlepas dari makanan. Makanan mampu menciptakan aktivitas dalam ruang *indoor*, maupun *outdoor*, seperti sebuah kafe, restoran, dan lain-lain. Aktivitas ini tidak hanya terbentuk dari manusia yang ingin menerima pengalaman (*event*) mengonsumsi makanan, namun juga dalam memproduksi makanan, seperti *urban farming*, pasar, dan lain-lain. Mendesain produk arsitektur yang kontemporer dapat bergantung pada ketersediaan tempat makan, yang mampu melengkapi aktivitas dari fungsi-fungsi bangunan tertentu dan memperbaiki perekonomian sebuah kota.



Gambar 1. Diagram Hubungan Makanan dengan Arsitektur

Sumber: Jurnal Food, Architecture, and Experience Design (Fisker & Olsen, 2008)

Peran makanan dapat memperbaiki kehidupan kota melalui kontribusi kerja sama antara arsitektur dan kuliner. Contohnya adalah proyek NoRA dan ICE-AID. Proyek ini memicu interaksi sosial kota melalui keterkaitan makanan dengan kebudayaan, dalam bentuk ruang publik yang temporer, dengan makanan sebagai fokus utama yang mengedukasikan kebudayaan, mendapatkan pengalaman, dan relasi sosial.

NoRA adalah sebuah pavilion karya mahasiswa Universitas Aalborg, Denmark dari jurusan arsitektur dan kulinernya. Paviliun ini berisi pameran dan pelatihan kuliner dan pengembangan makanan, melalui desain-desain pengalaman ruang arsitektur untuk menyampaikan intensi pameran ini. Tujuannya adalah memicu kritik dan menyadarkan adanya pertukaran kebudayaan lokal dengan dunia melalui pengetahuan akan makanan.

ICE-AID adalah keberlanjutan dari proyek NoRA, yaitu merepresentasikan sebuah keadaan pemanasan global melalui desain es krim yang menggunakan pendekatan konsep arsitektur, yaitu es krim dengan wadah es batu. Pembeli harus makan es krim tersebut dengan memegang es batu yang semakin lama semakin mencair dan dingin di tangan. Pesan yang ingin disampaikan adalah ada konsekuensi penggunaan energi berlebihan yang menjadi gaya hidup sekarang, yang menyebabkan pemanasan global.

Cara bertahan hidup manusia dengan mengonsumsi makanan tidak lagi memperhatikan nilai kecukupan gizi, melainkan sudah bersifat subjektif, yaitu memilih makanan sesuai selera, karena faktor kebudayaan dan psikologi (Fisker & Olsen, 2008). Makanan dapat menggambarkan sebuah kejadian sosial. Ketika sebuah perkumpulan sedang makan, ada yang mereka lakukan lebih dari sekedar makan, yaitu membicarakan sesuatu; secara tidak langsung ada sebuah kejadian sosial yang terjadi pada saat itu. Kejadian ini dapat mengidentifikasi status sosial, sehingga makanan dapat mencirikan sebuah karakter sosial (Fisker & Olsen, 2008). Jenis makanan dapat mempengaruhi arsitektur dari segi ruang, bentuk, desain interior, perabot, pencahayaan, bahkan suara (Fisker & Olsen, 2008). Contoh sederhananya adalah sebuah restoran akan memiliki konsep berbeda dengan restoran lain dalam segi-segi tersebut, bergantung menu makanan jenis apa yang ingin disajikan.

Konsep Desain Pawon Jelambar

Konsep desain yang digunakan untuk merancang proyek adalah pendekatan arsitektur kontemporer, yaitu arsitektur yang dinamis, tidak bergantung sepenuhnya pada gaya arsitektur tertentu, sebuah desain arsitektur yang dapat berdiri sendiri. Dalam perancangan proyek ini, arsitektur kontemporer dibentuk dari beberapa pendekatan desain, yaitu:

- a. *Concept of form and function runs together*, yaitu desain yang bekerja secara bolak-balik antara fungsi dan bentuk; dapat dimulai dari analisis program, dan dapat dimulai dari tipologi bentuk berdasarkan konsep desain bentuk (massa). Namun keduanya masih memiliki hubungan yang kuat dan ada timbal balik, meskipun dapat berjalan sendiri-sendiri, serta tetap menjadi satu-kesatuan dalam proyek arsitektur (Trisno & Lianto, 2019).
- b. *Sustainable architecture*, yaitu merancang dengan pendekatan penerapan sistem dan konsep “green”, salah satunya dalam perancangan proyek, memperbanyak vegetasi yang bertujuan memberi kontribusi untuk paru-paru kawasan, serta penggunaan material yang ramah dan ringan akan pengudaraan dan pencahayaan alami. Salah satu komponen terpenting bangunan adalah fasadnya yang harus didesain dengan baik dan hati-hati karena sangat mempengaruhi kesejukan udara di dalam ruang interiornya (Bauer, Möhle, & Schwarz, 2007). Desain fasad yang baik memiliki target penerapan sistem teknologi yang minim, namun tetap memperhatikan aspek-aspek pengukuran, seperti pengukuran insulasi suhu dan suara (proteksi kesilauan); pencahayaan alami; pengudaraan (ventilasi) alami (Bauer, Möhle, & Schwarz, 2007).
- c. *Contextualism in responding site*, yaitu mengubah bentuk dan massa sesuai konteks proyek dengan lingkungan tapak maupun kawasannya, dengan cara penggambaran diagram abstrak sebuah objek kontekstual, lalu digubah kembali menjadi bentuk arsitektural, yaitu bentuk yang masih ada kesesuaian dan berhubungan dengan konsep objek kontekstual (Jormakka, 2008).

3. METODE

Metode perancangan menggunakan tahapan perancangan proyek sebagai berikut, sebagai alat eksekusi konsep desain bangunan sesuai teori-teori yang ingin diaplikasikan dalam perancangan dan telah dikaji:

- a. Pemahaman segmen kawasan Grogol Petamburan.
- b. Penyusunan diagram isu kawasan dan konsep penyelesaian isu, disertai dengan penjelasan hasil observasi isu dan kawasan.
- c. Pembentukan konsep perancangan melalui analisis jawaban kuisioner penduduk Jelambar.
- d. Perancangan *zoning* dan program ruang, salah satunya untuk penentuan luasan tapak.
- e. Analisis pemilihan tapak untuk memperoleh tapak perancangan yang akurat.
- f. Analisis tapak.
- g. Pembentukan konsep massa bangunan dari hasil keseluruhan analisis, disertai dengan proses gubahan massa.
- h. Produk akhir arsitektur berupa desain eksterior, interior, dan detail-detail arsitekturnya.

4. DISKUSI DAN HASIL

Proses mendesain disesuaikan dengan tahapan perancangan sebagai metode perancangan proyek, yang pemahaman kawasan, analisis, sampai hasil akhir (sintesis) proyek.

Pemahaman Segmen Kawasan Grogol Petamburan

Kecamatan Grogol Petamburan, Jakarta Barat memiliki tiga segmen utama kawasan yang dibagi berdasarkan batas-batas jalan arteri primernya, yaitu: segmen A, Jelambar, Jelambar Baru, dan Wijaya Kusuma, segmen kawasan yang dominan zona perumahan. Zona komersial terdapat pada sisi-sisi jalan arteri primer kawasan; segmen B, terdiri atas segmen B1, Tomang, dan B2, Grogol. Segmen ini memiliki setengah dominan zona perumahan dan setengah dominan zona komersial; segmen C, Tanjung Duren Utara dan Tanjung Duren Selatan, yang dominan zona campuran, setengah zona perumahan dan komersial.



Gambar 2. Jakarta Barat, Grogol Petamburan, dan Segmen Kawasannya

Sumber: Dokumentasi Penulis (disunting dari Google), 2020

Diagram Isu Kawasan dan Konsep Penyelesaian Isu

Penelitian dan observasi penyebaran kuliner di kawasan ini, yang telah dipetakan secara detail, bertujuan untuk membuktikan kebenaran isu yang diangkat, yaitu penyebaran kurang merata pusat kuliner sampai Jelambar. Terdapat jenis usaha kuliner, seperti gerobak keliling, warung sembako, warung makan, rumah makan, restoran, kafe, dengan tambahan penyedia bahan makanan dan makanan lain, seperti pasar dan *supermarket*. Semakin tinggi hierarki jalan, semakin besar wadah usaha makanan tersebut.



Gambar 3. Pemetaan Penyebaran Usaha Kuliner Kawasan Segmen A dan Zonasinya

Sumber: Dokumentasi Penulis (Kiri) dan Jakarta Satu (Kanan), 2020

Setelah melakukan observasi dan riset terhadap kawasan, berikut adalah diagram penjelasan isu yang diangkat dan konsep penyelesaian isu, baik isu umum maupun isu khusus:

- Area dengan intensitas tinggi pusat makanan dan minuman terdapat di kawasan Jelambar Baru, dan setengah dari kawasan Wijaya Kusuma (utara). Pusat-pusat ini tersebar di jalan kolektor primer (setelah melewati jalan arteri primer dan sekunder).
- Pusat kuliner menyebarkan usaha-usaha kuliner dominan ke area jalan-jalan kolektor sekunder. Area Jelambar dan setengah dari Wijaya Kusuma (selatan) minim dengan pusat-pusat kuliner. Pusat-pusat ini terpecah ke dalam usaha-usaha kecil makanan dan minuman yang dibuka penduduk di sekitar dan dalam area perumahan. Namun, banyak usaha tersebut yang mati karena faktor tertentu, seperti lokasi yang kurang strategis.
- Semua usaha-usaha kecil kuliner di Jelambar disubstitusikan dengan proyek *third place* yang lebih terintegrasi, jelas, dan setidaknya menjadi hampir sama seperti pusat-pusat kuliner di sekitar kawasan Jelambar. Faktor-faktor yang membuat tidak berkembangnya usaha kecil tersebut akan diselesaikan dalam program-program proyek *third place* ini.
- Cita-cita proyek *third place* ini, yaitu untuk meng-coverage kawasan intensitas rendah kuliner, serta menyelesaikan isu-isu kawasan Jelambar mengenai kuliner.

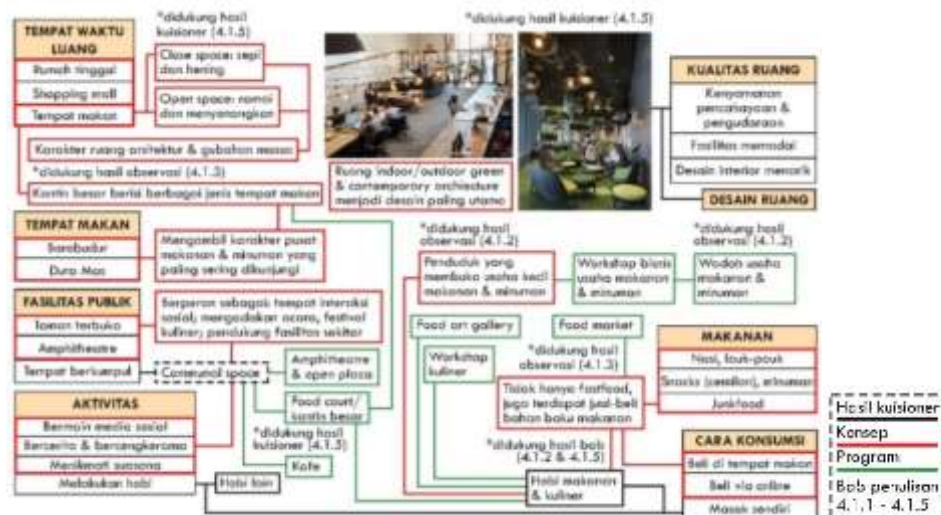


Gambar 4. Diagram Isu Kawasan dan Konsep Penyelesaian Isu

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020

Konsep Perancangan

Melalui analisis jawaban kuisisioner penduduk Jelambar mengenai proyek *third place* Pawon Jelambar, kuliner, dan selera kualitas ruang, dapat membentuk konsep massa bangunan dan program arsitektur.

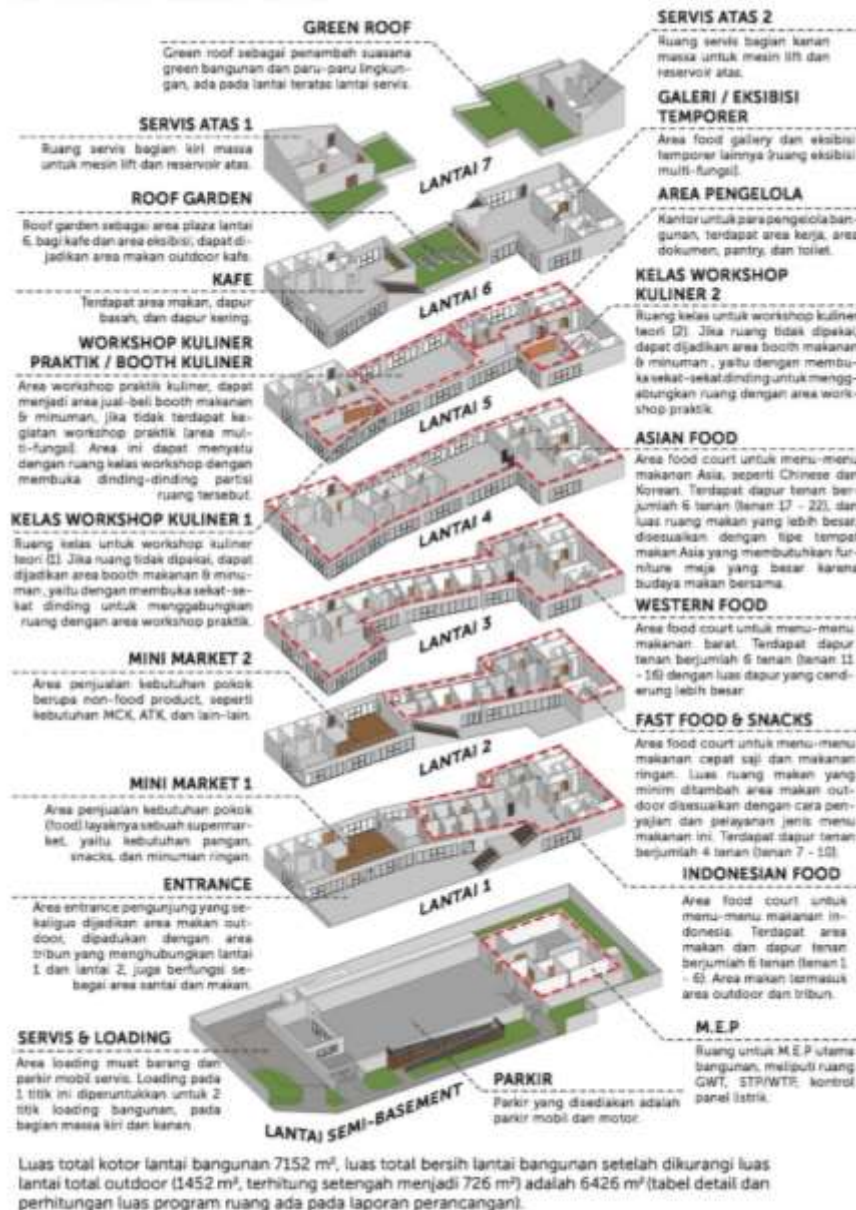


Gambar 5. Analisis Konsep Melalui Hasil Kuisisioner Penduduk Jelambar

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020

Zoning dan Program Ruang

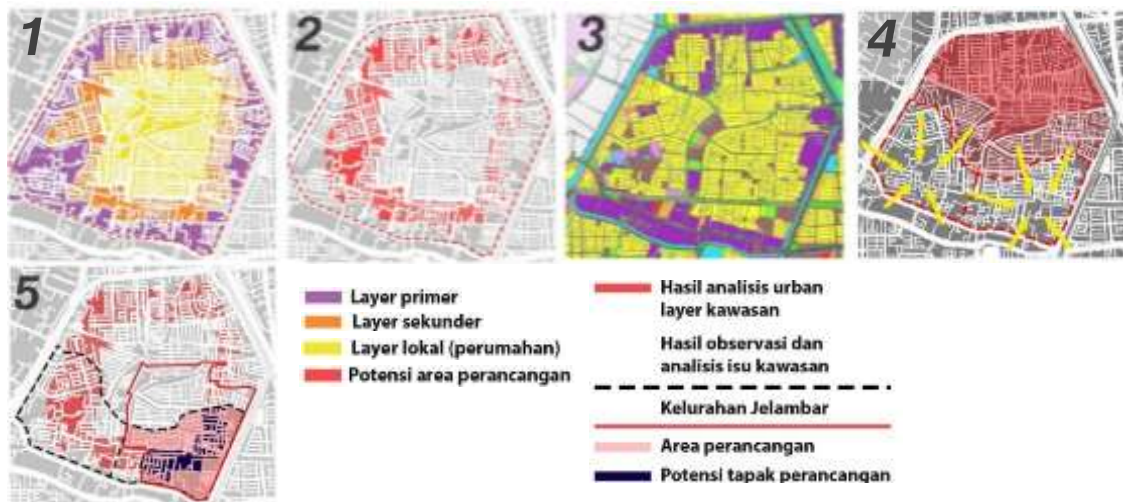
Program utama Pawon Jelambar adalah tempat kuliner yang bervariasi, kafe, *workshop* kuliner, *food gallery* dan eksibisi temporer, dengan area-area servis dan parkir sebagai pendukung program. Semua program terbagi ke dalam *zoning-zoning* tiap lantai yang berjumlah delapan lantai, termasuk lantai *semi-basement*: (1) Denah lantai *semi-basement*, terdapat area lobi, parkir, dan ruang-ruang servis untuk sistem M.E.P. (2) Denah lantai satu, terdapat *entrance* yang sekaligus sebagai area makan *outdoor Indonesian food*, tribun lantai 1, *mini market food*, area makan *indoor* dan tenan *food court Indonesian food* (6 unit). (3) Denah lantai dua, terdapat tribun lantai 2, *mini market non-food*, area makan *outdoor* dan *indoor fast food and snacks*, serta tenan *food court*-nya (4 unit). (4) Denah lantai tiga, terdapat area makan *indoor Western food* dan tenan *food court*-nya (6 unit). (5) Denah lantai empat, terdapat area makan *indoor Asian food* dan tenan *food court*-nya (6 unit). (6) Denah lantai lima, terdapat area *workshop* kuliner praktik, dan *booth* makanan dan minuman; ruang kelas *workshop* kuliner teori (2 unit); area kantor pengelola. (7) Denah lantai enam, terdapat kafe, *roof garden*, dan *food gallery*, serta eksibisi temporer. (8) Denah lantai tujuh, area servis berupa ruang mesin *lift* dan reservoir atas, serta *green roof*.



Gambar 6. Aksonometri *Exploded* Bangunan yang Memperlihatkan *Zoning* dan Program Ruang
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020

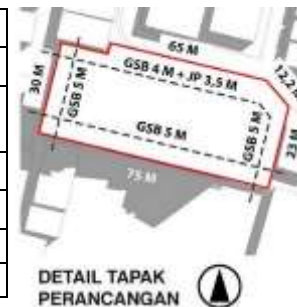
Analisis Pemilihan Tapak dan Tapak Terpilih

Proses analisis pemilihan tapak: (1) Kawasan segmen A memiliki *layer* primer sepanjang jalan arteri primer, dominan area komersial, seperti perkantoran *mid-rise building* (4 – 6 lantai), bengkel-bengkel kecil, bank. *Layer* sekunder memiliki jalan kolektor primer dan sekunder, terdapat area komersial kecil (rumah makan), pertokoan (jasa servis HP), *supermarket*, kantor-kantor *low-rise building* (ruko). *Layer* lokal meliputi area perumahan yang dibagi ke dalam kompleks-kompleks perumahan (gang), ditambah warung-warung kecil sebagai pelengkap fasilitas area perumahan tersebut. (2) Diagram hasil pemetaan *layer* sekunder kawasan. *Layer* sekunder ini menjadi perantara antara *layer* primer (*second place*) dengan *layer* lokal (*first place*). (3) Penentuan zonasi tapak yang sesuai dengan program dan fungsi *third place* (K.1, K.2, dan C.1.) dengan rincian program proyek berupa tempat makan, galeri, taman terbuka, tempat pelatihan, *live music*, kafe, pasar (*market*). (4) Tapak perancangan akan berada pada batas bagian kawasan yang sesuai hasil riset dan observasi isu kawasan, yaitu area Kelurahan Jelambar. (5) Semua aspek analisis pemilihan tapak digabungkan dalam satu *layer* untuk dipetakan area mana yang berpotensi dijadikan tapak perancangan.



Gambar 7. Diagram Analisis Pemilihan Tapak
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020

LOKASI	Jl. Hemat 1, Jelambar, Grogol Petamburan, Jakarta Barat						
STATUS	Lahan kosong		LUAS	2215 m ²			
SUB-ZONA	K.1		TPZ	Kawasan Pusat Kegiatan Sekunder Grogol			
ZONA	Perkantoran, Perdagangan, dan Jasa						
KDB	50%	1107,5 m ²	KTB	55%	1218,25 m ²	KB	8
KLB	3	6645 m ²	GSB	Garis Sempadan Bangunan			
KDH	30%	664,5 m ²	JP	Jalur Pedestrian			



Gambar 8. Tapak Terpilih dan Detailnya

Sumber: Dokumentasi Penulis (Acuan Data Peraturan Tapak dari Jakarta Satu), 2020

Fasilitas dekat tapak perancangan mendukung fungsi bangunan proyek, seperti tersedianya masjid dekat tapak, yaitu Masjid Al-Huda, yang aksesnya dekat dan dapat digunakan pengunjung Pawon Jelambar untuk ibadah, sehingga dapat memaksimalkan program lain bangunan. Letak proyek dekat kos-kosan juga menguntungkan dalam ketersediaan kebutuhan pokok pangan kos-kosan, serta penghuninya yang heterogen dapat menjadikan proyek sebagai tempat komunal.

Analisis Tapak

Proses analisis tapak menganalisis empat aspek utama, yaitu:

- Orientasi tapak dan bangunan, tapak berorientasi ke *layer* sekunder (*layer* lingkungan perumahan dan kos-kosan). Tapak terletak di antara *layer* primer dengan *layer* sekunder. Desain muka bangunan proyek akan berorientasi ke segala arah, untuk menciptakan *view* yang baik, termasuk tampak belakang bangunan yang menghadap ke *layer* primer.
- Aksesibilitas, pada jarak radius 500 meter dari tapak (jarak standar kenyamanan pejalan kaki), terdapat Halte Jelambar, yang dapat menjadi keuntungan bagi proyek: aksesibilitas menuju tapak yang menggunakan transportasi umum dapat mengurangi kendaraan pribadi menuju tapak, maka kapasitas parkir proyek dapat dikurangi; mengurangi *crowded* kendaraan di jalan kolektor *layer* sekunder tapak. Tepat di jalan arteri depan (Jl. Daan Mogot), akses menuju tapak, terdapat jembatan penyeberangan untuk pedestrian.
- Hierarki jalan, jalan kolektor *layer* sekunder memiliki lebar enam (6) meter, untuk mendukung potensi penggunaan transportasi bus menuju tapak. Jalan ini ditargetkan akan

didominasi oleh para pejalan kaki, baik yang menggunakan bus Transjakarta dari Halte Jelambar, maupun tidak, sehingga *crowded* kendaraan pribadi akan berkurang.

- d. Ketinggian bangunan, *skyline*, dan *view*, *layer* sekunder maksimal memiliki bangunan 4 lantai, seperti kos-kosan. *Layer* primer memiliki bangunan paling tinggi 10 lantai, berupa hotel; perkantoran maksimal 5 lantai. Bangunan proyek memaksimalkan KLB, sehingga akan menjadi bangunan tertinggi di lingkungan sekitarnya. Namun, ada permainan massa yang memperhatikan *eye level view* lingkungan sekitarnya ke tapak dan bangunan.



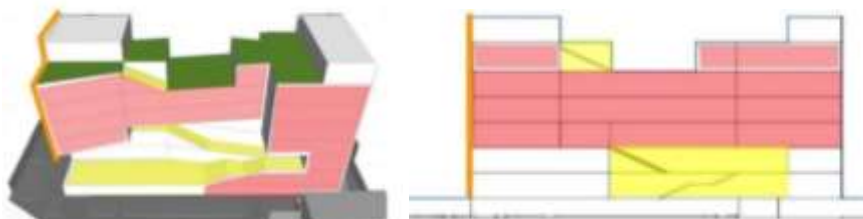
Gambar 9. Diagram Analisis Tapak

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020

Konsep Massa Bangunan

Konsep massa bangunan Pawon Jelambar dibentuk dari hasil keseluruhan analisis, yang telah disesuaikan dengan metode-metode desain yang diaplikasikan dalam perancangan:

- Close and open space*, yaitu bangunan memiliki sifat terbuka dan tertutup sesuai karakteristik ruang penduduk Jelambar. Konsep ini juga sesuai dengan sintesis analisis tapak, yaitu *view* yang diusahakan tidak terlalu masif, melainkan ada permainan massa yang terbuka untuk kenyamanan visual secara *eye level view*, dan *view level* lainnya.
- Transparan dan ringan, yaitu dengan penggunaan material yang ringan dan transparan pada fasad, seperti penggunaan kaca, *timber facade*, dan *green wall*, dipadukan dengan konsep *close* dan *open space*, menambah keringanan bangunan.
- Elemen tribun dan tangga, yaitu pengaplikasian tribun pada *open space* bangunan sebagai area *outdoor* program bangunan dan area santai. Tribun-tribun ini dilengkapi tangga pengunjung sebagai akses dari satu lantai ke lantai lainnya.
- Green contemporary building*, yang sesuai dengan minat ruang penduduk Jelambar pada kuisioner, yang menginginkan desain eksterior dan interior yang hijau dan kontemporer.
- Vertical food court*, bangunan dirancang vertikal untuk mengatasi keterbatasan lahan tapak, serta memaksimalkan KLB. Elemen-elemen tribun dan tangga *outdoor* membantu memperkuat kesan menyatu bangunan dengan fungsi *food court* yang terbagi ke dalam beberapa lantai (untuk menciptakan kontinuitas massa bangunan dan program).
- Pawon Jelambar, yaitu nama proyek *third place*. Layaknya sebuah dapur yang merupakan jantung sebuah rumah, proyek harus mampu menjadi jantung Jelambar. "Pawon" berasal dari Bahasa Sunda, berarti dapur. Bahasa Sunda proyek diadaptasi dari penamaan Bahasa Sunda Kecamatan Grogol Petamburan, yaitu "Garogol", artinya perangkap hewan, merupakan sebutan bagi penduduk-penduduk Grogol di masa lampau.

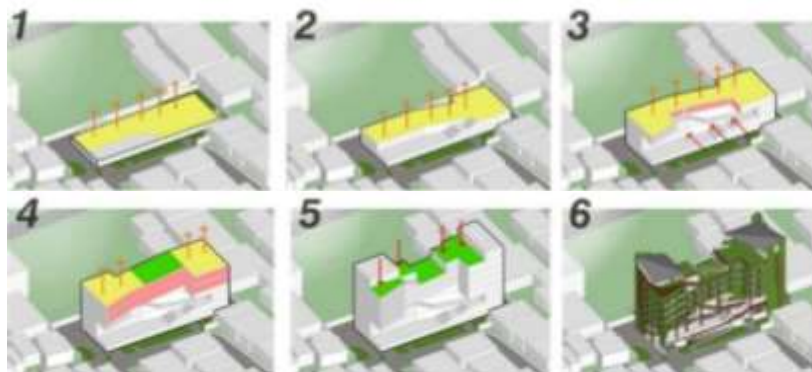




Gambar 10. Konsep Massa Bangunan

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020

Proses gubahan massa bangunan adalah sebagai berikut: (1) Lantai *semi-basement* sebagai bentuk dasar massa. Bidang massa dinaikkan tidak sepenuhnya untuk membuka *open space* lantai dasar. Bentuk massa menjorok ke dalam, untuk kenyamanan *eye level view* terhadap lingkungan sekitarnya. (2) Bagian *open space* lantai satu berupa area *landed*, serta tribun dan tangga, yang menghubungkan lantai satu dengan lantai dua. Massa akan kembali dinaikkan untuk lantai selanjutnya. (3) Lantai dua kembali dibentuk sebuah tribun dan tangga yang menghubungkan lantai dua dengan lantai tiga. Massa kembali mengalami pengurangan massa ke dalam pada lantai tiga untuk menambah kenyamanan *view* terhadap lingkungannya. (4) Massa yang dinaikkan mengalami perubahan dan pergeseran massa yang terjadi pada lantai empat dan lima, yaitu mengarah bersilangan dari massa lantai sebelumnya. Mencapai lantai enam, bagian tengah massa dibuka untuk *roof garden*, sehingga terjadi pemisahan massa; dilengkapi dengan tribun sebagai fasilitas *outdoor plaza* lantai tersebut (*roof garden*). (5) Massa kembali dinaikkan menjadi lantai tujuh, yaitu area servis ruang mesin *lift* dan ruang reservoir atas. Penaikkan massa tidak sepenuhnya, untuk membentuk area *green roof* di beberapa titik massa bagian kiri dan kanan. (6) *Finishing* massa bangunan menggunakan *green wall* dan *timber facade*, untuk memenuhi konsep massa, yaitu *green contemporary*, transparan, dan ringan; serta *finishing crown* bangunan dengan bentukan atap rangka baja.



Gambar 11. Proses Gubahan Massa

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020

Eksterior, Interior, dan Detail

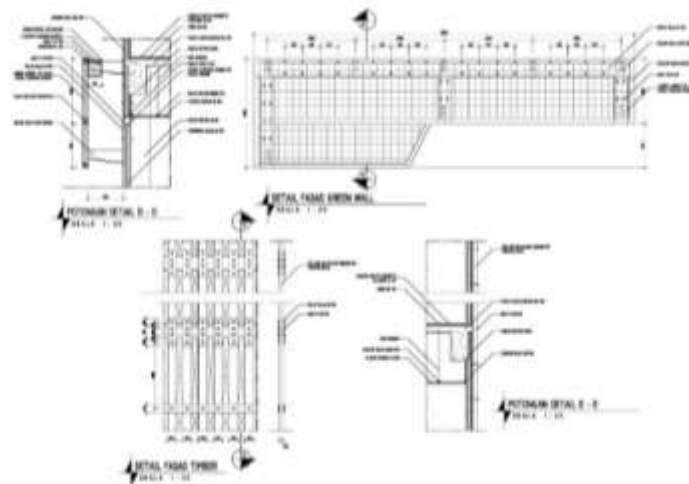


Gambar 12. Perspektif Eksterior Pawon Jelambar

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020

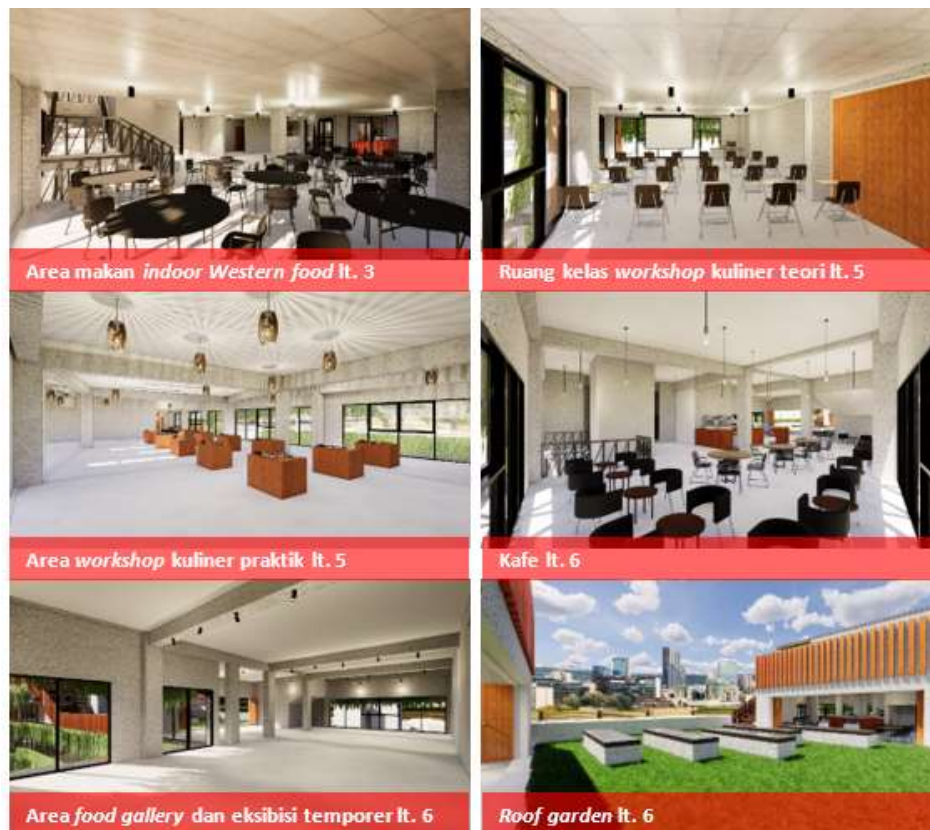
Pawon Jelambar menggunakan material: atap metal spandek dengan panel insulasi atap *polyurethane foam*, yang ditopang rangka atap baja; *green roof semi-intensive*; bukaan aluminium *black coating*; dinding bata *finishing white rough concrete texture*; lantai keramik tekstur *white concrete polished seamless*; lantai kayu parket pada *mini market*; struktur bangunan beton bertulang; *green wall*; *timber facade hollow galvalume* tekstur kayu; kanopi kaca dan *railing aluminium black coating*; *wood decking WPC*; *concrete floor polished* pada lantai *semi-basement*. Perpaduan penggunaan material-material ini didasari dari hasil analisis jawaban kuisisioner Jelambar yang menginginkan konsep desain interior dan eksterior yang *green*, dan telah disesuaikan dengan teori konsep desain yang diaplikasikan dalam proyek.

Bangunan diselubungi fasad *green wall* dan *timber facade* untuk menambah kesan ringan bangunan, serta sebagai bentuk penerapan perancangan *sustainable architecture*. Tanaman pada *green wall*, yaitu *lee kuan yew*, diharapkan dapat membantu penyejukan udara dalam ruangan, dalam proses *cross ventilation* melalui bukaan-bukaan bangunan yang juga menyelubungi seluruh sisi bangunan.



Gambar 13. Detail Arsitektur *Green Wall* dan *Timber Facade*
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020





Gambar 14. Perspektif Eksterior dan Interior Pawon Jelambar sebagai Hasil Akhir Perancangan yang Memperlihatkan Eksekusi Desain Berkonsep *Green Contemporary Building*, sesuai Hasil Analisis dan Teori Konsep Desain yang Diaplikasikan dalam Perancangan Proyek
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Pawon Jelambar dirancang untuk mengatasi: isu umum, tidak adanya *third place* yang menjadi kebutuhan kawasan Jelambar; isu khusus, intensitas rendah kuliner di Jelambar, dan banyaknya usaha-usaha kecil kuliner yang mati, yang merupakan bentuk keinginan tidak sadar Jelambar dalam membentuk sebuah tempat kuliner, dan Pawon Jelambar ingin mewujudkan keinginan tersebut. Konsep-konsep desain mengaplikasikan teori: *form and function runs together* (konsep bentuk dan konsep fungsi berjalan berdampingan); *sustainable architecture*; *contextualism in responding site* (perancangan yang konteks dengan tapak dan lingkungan, yang direspon desain arsitektur). Konsep-konsep ini dieksekusi melalui tahapan perancangan sebagai metode perancangan, yaitu pemahaman segmen kawasan Grogol Petamburan; penyusunan diagram isu kawasan dan konsep penyelesaian isu; pembentukan konsep perancangan melalui hasil analisis jawaban kuisisioner penduduk; perancangan *zoning* dan program ruang; analisis pemilihan tapak; analisis tapak; menghasilkan konsep massa bangunan; desain eksterior, interior, dan detail arsitektur. Maka, bangunan bersifat *sustainable* dengan program yang disesuaikan dengan kebutuhan dan keinginan penduduk, yaitu tempat varian kuliner, *mini market*, pelatihan kuliner, eksibisi temporer dan *food gallery*.

Proyek ini memiliki kekurangan, terutama tidak semua karakteristik sebuah *third place* menurut teori Ray Oldenburg terpenuhi dalam proyek, seperti karakteristik *"the regulars"*, yaitu dalam proyek masih mengandalkan susunan pengelola untuk mengatur kehidupan proyek; *"the mood is playful"*, yaitu program proyek yang kurang bervariasi yang hanya terfokus pada kuliner. *Third place* ini juga tidak memiliki *"rembesan"* pergerakan manusia yang

adalah salah satu ciri sebuah *third place*. Maka, untuk perancangan selanjutnya, dapat dipikirkan lebih matang mengenai lokasi yang baik untuk menciptakan “rembesan” pergerakan manusia, serta bereksperimen terhadap program yang *hybrid* atau *trans-programming*, dan ide program lainnya untuk menambah kesan *playful* dalam *third place*, serta ada rasa memiliki terhadap *third place* dalam sebuah kawasan dari penduduk kawasan tersebut.

Saran yang dapat penulis berikan adalah, bagi para mahasiswa arsitektur dan para perancang, agar dapat merancang sebuah bangunan yang memiliki konteks kuat dengan permasalahan yang dihadapi sebuah kawasan tertentu, serta tapak, lingkungan, dan penduduknya, tentunya merancang dengan pengetahuan akan permasalahan dan metode desain yang telah dikaji lebih dalam untuk menghasilkan produk arsitektur yang berkualitas.

REFERENSI

- Bauer, M., Möhle, P., & Schwarz, M. (2007). *Green Building: Guidebook for Sustainable Architecture*. Munich: Callwey Verlag.
- Fisker, A. M., & Olsen, T. D. (2008). Food, Architecture, and Experience Design. *Nordic Journal of Architectural Research*, 1-12.
- Jormakka, K. (2008). *Basics Design Methods*. Berlin: Birkhauser Verlag AG.
- Lukerman, F. (1964). Geography as a Formal Intellectual Discipline and the Way in Which It Contributes to Human Knowledge. *Canadian Geographer*, 167-172.
- Lynch, K. A. (1960). *The Image of the City*. Amerika Serikat: The MIT Press.
- Oldenburg, R. (1999). *The Great Good Place*. New York: Marlowe & Company.
- Relph, E. (1976). *Place and Placelessness*. London: Pion Ltd.
- Trisno, R., & Lianto, F. (2019). Relationship Between Function-Form in the Expression of Architectural Creation. *Advance: a SAGE Preprints Community*, 1-6.
- Tuan, Y.-F. (1977). *Space and Place: The Perspective of Experience*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Wikipedia. (2020). *Pengelompokan Jalan*. Diambil kembali dari Wikipedia 18 Februari, Ensiklopedia Bebas: https://id.wikipedia.org/wiki/Pengelompokan_jalan