

FASILITAS REKREASI DAN KESENIAN BUKIT DURI

Leonard Natanael¹⁾¹⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, leonard.natanael@gmail.com

Masuk: 13-07-2020, revisi: 31-07-2020, diterima untuk diterbitkan: 24-09-2020

Abstrak

Perkembangan sebuah kota kini sudah berkembang secara cepat, khususnya Kota Jakarta. Perkembangan dari bentuk bangunan, industri maupun teknologi berpengaruh terhadap kehidupan sosial di perkotaan. Masyarakat kota cenderung menjadi makhluk *individualis*, oleh karena itu mulai muncul isu-isu mengenai sebuah *third place*. Kehadiran sebuah *third place* menjadi salah satu tempat yang dibutuhkan manusia ditengah kesibukan rutinitas. Menurut Ray Oldenburg, *third place* berada di antara *first place* yang merupakan area tempat tinggal dan *second place* yang merupakan area kerja, dimana *third place* merupakan tempat untuk bersantai, berelaksasi, dan bersosialisasi dengan suasana yang baru dari rutinitas yang dilakukan. *Third place* hadir sebagai tempat yang dapat diakses oleh semua orang oleh karena itu bersifat terbuka dan netral sehingga tidak melihat unsur golongan, suku, jabatan, dll. Sifat terbuka ini diperlukan untuk mempererat jiwa sosialisasi antar individu dari kesenjangan golongan masyarakat. Contoh eksisting *third place* di Jakarta yaitu berupa taman atau RPTRA, yang merupakan fasilitas yang tersedia di setiap lingkungan yang jumlahnya tidak begitu banyak. Untuk menjawab permasalahan ini penulis merancang Fasilitas Rekreasi dan Kesenian Bukit Duri untuk masyarakat Kelurahan Bukit Duri. Fasilitas ini menyediakan wadah bagi masyarakat untuk menghadirkan kegiatan dan aktivitas yang menarik yang dapat dinikmati semua warga secara terbuka. Fasilitas utama yang diharikan berupa area rekreasi, sanggar seni, dan area komersil. Fasilitas tersebut bertujuan untuk menyediakan area terbuka hijau sekaligus membangkitkan kembali jiwa seni yang ada di Kelurahan Bukit Duri.

Kata kunci: fasilitas; netral; sosialisasi; *third place***Abstract**

The development of a city has now developed rapidly, especially the City of Jakarta. The development of the shape of the building, industry and technology affect social life in urban areas. Urban communities tend to be individualistic creatures, so issues begin to emerge about a third place. The presence of a third place becomes one of the places that humans need amid routine activities. According to Ray Oldenburg, the third place is between the first place which is the residence area and the second place which is the work area, where the third place is a place to relax, relax, and socialize with a new atmosphere of routine. Third place exists as a place that can be accessed by everyone because it is open and neutral so that it does not see elements of class, ethnicity, position, etc. This open nature is needed to strengthen the spirit of socialization among individuals from the gap of society groups. Examples of existing third place in Jakarta are parks or RPTRA, which are facilities that are available in every environment which is not so much in number. To answer this problem the author designed the Bukit Duri Recreation and Arts Facility for the community of Bukit Duri Village. This facility provides a place for the community to present interesting activities and activities that can be enjoyed by all residents openly. The main facilities that are offered include recreational areas, art galleries and commercial areas. The facility aims to provide an green open area while reviving the spirit of art in the Bukit Duri Village.

Keywords: facilities; netral; socialization; *third place*

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Perkembangan sebuah kota kini sudah berkembang secara cepat, khususnya Kota Jakarta. Perkembangan dari bentuk bangunan, industri maupun teknologi berpengaruh terhadap kehidupan sosial di perkotaan. Masyarakat kota cenderung menjadi makhluk individualis. Menurut Hery (2016) Individualisme memiliki arti lebih mementingkan kebebasan pribadi artinya lebih mementingkan diri sendiri dibandingkan mementingkan orang lain. Hal ini menjadikan individu kurang bermasyarakat sehingga apapun kejadian-kejadian di lingkungan sekitar mereka di anggap tidak penting. Namun dalam kehidupan sehari-hari sikap tersebut lebih dominan terhadap masyarakat perkotaan.

Sebelumnya manusia hidup dengan budaya sosialisasi, terlihat dari bangunan tradisional yang memiliki ruang bersama untuk bersosialisasi. Akan tetapi seiring perkembangannya, budaya tersebut mulai luntur dan jarang dilakukan. Setiap manusia sibuk dengan rutinitasnya masing-masing diperkotaan. Kesibukan akan rutinitas membuat manusia mulai mencari tempat yang dapat merasa terbebas dari kesibukannya. Akan tetapi tidak semua tempat memiliki golongan yang setara bagi semua orang. Oleh karena itu muncul isu-isu yang berkaitan dengan *third place*.

Third place merupakan sebuah area atau tempat dimana semua orang bisa menggunakannya dan merasa sama atau sejajar. Kehadiran *third place* mulai dikembangkan kembali di kota Jakarta. Karena kesibukannya baik di rumah maupun kantor, masyarakat perkotaan mulai cenderung berubah ke arah individual, ditambah lagi dengan adanya perkembangan teknologi yang merubah perilaku manusia. Melalui *third place* ini masyarakat dapat melepaskan penat, rileks, mencari hiburan dari rutinitas sehari-hari. Selain itu *third place* juga dapat menguatkan nilai sosial dari masyarakat kota melalui komunikasi, interaksi, dll.

Contoh eksisting yang sederhana dari sebuah *third place* di Jakarta yaitu taman atau RPTRA yang tersedia di masing-masing kelurahan. Tujuan dari fasilitas tersebut tentunya sebagai wadah bagi aktivitas maupun kegiatan masyarakat sekitarnya. Taman bisa dikatakan sebagai *third place* dikarenakan sifatnya yang terbuka bagi semua orang tanpa memandang umur, status, dll. Akan tetapi eksistensi taman, RPTRA, dan RTH di Jakarta masih terbilang kurang. Berdasarkan data Dinas Pertamanan dan Pemakaman DKI Jakarta 2019, Ruang Terbuka Hijau (RTH) di DKI Jakarta berupa taman kota, taman lingkungan, taman interaktif dan juga jalur hijau jalan, memiliki luas RTH hanya berjumlah 14.9% yang seharusnya 30% dari luas wilayah.

Pada Kelurahan Bukit Duri memiliki beberapa permasalahan berupa banjir, kepadatan penduduk, dan kurangnya area terbuka hijau. Dari permasalahan dapat dilihat kawasan ini sangat sedikit area terbuka dan taman yang bisa digunakan untuk aktivitas masyarakat, dan ditambah lagi jumlah penduduk yang banyak dan bangunan yang padat serta bencana banjir menyebabkan kawasan ini cocok untuk dikaitkan dengan sebuah *third place*. Hal tersebut dikarenakan *third place* bisa menjadi wadah bagi masyarakat Kelurahan Bukit Duri sebagai tempat untuk rekreasi dan relaksasi dari kegiatan sehari-hari, sekaligus menikmati suasana baru di tengah kepadatan. Selain itu *third place* juga bisa memberikan area terbuka untuk menikmati pemandangan sekitar.

Oleh karena itu proyek Fasilitas Rekreasi dan Kesenian Bukit Duri ini memiliki fungsi sebagai sarana bagi warga Bukit Duri yang dihadirkan dalam bentuk program rekreasi, sanggar seni, dan retail dan komersil yang bertujuan untuk mewadahi aktivitas dan kegiatan bagi masyarakat sekitar. Ketiga program tersebut dihasilkan berdasarkan kebutuhan dari masyarakat setempat dan saling berkaitan, tidak hanya menyediakan fasilitas taman yang

terbuka secara umum, akan tetapi juga ditunjang dengan kesenian lokal dari lingkungan setempat serta komersil sebagai pelengkap dari bangunan. Fasilitas ini juga bersifat terbuka bagi semua golongan dan dapat dinikmati oleh semua orang yang berkunjung.

Rumusan Permasalahan

- a. Bagaimana latar belakang hadirnya Fasilitas Rekreasi dan Kesenian pada Kelurahan Bukit Duri dalam menjawab permasalahan, kekurangan dan kelebihan yang ada?
- b. Bagaimana program yang dihadirkan dari Fasilitas Rekreasi dan Kesenian Bukit Duri dalam menjawab kebutuhan dari warga setempat?
- c. Bagaimana fasilitas dan ruang yang tercipta dari Fasilitas Rekreasi dan Kesenian Bukit Duri berpengaruh terhadap kegiatan sosialisasi?

Tujuan

Menjadikan Fasilitas Rekreasi dan Kesenian Bukit Duri sebuah *third place* dari kelurahan Bukit Duri sebagai tempat untuk beraktivitas dan berkumpul untuk bersantai dari rutinitas dengan menghadirkan program-program yang dapat menjawab kebutuhan dari warga Bukit Duri sehingga menarik warganya untuk berkunjung, berpartisipasi dan saling berinteraksi dan bersosialisasi agar tercipta kesetaraan diantaranya.

2. KAJIAN LITERATUR

Third Place

Third place merupakan sebuah *Neighborhood Facilities* yang sekarang berusaha untuk dikembalikan keberadaannya. Manusia yang dulunya hidup dengan budaya bersosialisasi dan berinteraksi, kini sudah mulai berubah untuk hidup secara individualis, sehingga Third Place hadir sebagai solusi untuk manusianya. Menurut Ray Oldenburg (1989) Third Place merupakan ruang diantara *first place* dan *second place*. *First place* bagi sebagian orang adalah *home* atau rumah. Dimana di dalam *home* terdapat: *private experience*, struktur, hierarki, *control*, dan *limited expression*. Lalu *Second place* bagi sebagian orang adalah *workplace* atau tempat bekerja. Dimana di dalam *workplace* terdapat: *employee*, *rigid structure*, *social experience*, *organized*, *formal*, dan *rush*.

Third place dapat dicontohkan seperti tempat *Barber Shop*, dimana orang datang selain untuk mencukur rambut, juga untuk berinteraksi. Selain itu seperti Bale (Rumah Tradisional), dimana terdapat sebuah area bersama untuk keluarga saling berkomunikasi dan berkumpul bersama. *Third place* dapat di kategorikan sebagai *Great Good Place*. Menurut Ray Oldenburg (1989), sebuah *Great Good Place* jika memiliki syarat seperti ini, yaitu:

- a. Netral
Pengguna dari *third place* ini tidak memiliki keterikatan pada lokasi tersebut, bisa datang dan pergi kapan saja.
- b. Semua sejajar atau sama rata
Third place tidak mementingkan status dari penggunanya, dan tidak ada syarat untuk menjadi penggunanya.
- c. Aktivitas berupa komunikasi dan interaksi
Fokus utama *third place* untuk menghadirkan komunikasi di antara penggunanya.
- d. Mudah di akses dan sesuai kebutuhan
Third place harus terbuka dan mudah diakses oleh penggunanya, selain itu juga harus memenuhi kebutuhan masyarakatnya.
- e. Merupakan sesuatu yang umum dan tidak berbayar
Third place menghadirkan suasana yang menarik untuk pengguna yang melintas agar tertarik dan merasa terpanggil.

f. Tawar tetapi menarik

Third place memiliki bentuk yang sederhana, tidak terlalu menonjol, namun menarik agar bisa menerima semua orang.

g. Menyenangkan

Third place menghadirkan suasana yang menyenangkan untuk penggunanya melakukan kegiatan diluar kebiasaannya.

Rekreasi

Menurut Spillane, James (1994) Rekreasi berasal dari kata *re-create* yang secara harfiah berarti mencipta kembali. Pengertian rekreasi pada dasarnya mendekati arti hiburan. Dalam makna yang lebih dalam, arti rekreasi mengandung pengertian yaitu mencari hiburan, bermain-main santai atau bersenang-senang. Selain itu rekreasi juga merupakan kegiatan yang dilakukan untuk penyegaran kembali jasmani dan rohani seseorang, dari aktivitas rutinitas yang dilakukan seseorang seperti bekerja.

Kegiatan rekreasi yang biasa dilakukan yaitu pariwisata, olahraga, bermain, dan hobi. Kegiatan rekreasi biasa dilakukan pada hari pekan atau hari tidak bekerja. Rekreasi biasa dilakukan orang secara sengaja untuk tujuan kesenangan atau kepuasan dirinya diluar dari kesibukan kerja. Kegiatan rekreasi setiap orang tergantung pada pilihan setiap individunya. Terdapat kegiatan rekreasi yang bersifat pasif seperti menonton televisi dan bersifat aktif seperti olahraga.

Sanggar Seni

Menurut Rusliana (1990) sanggar adalah wadah kegiatan dalam membantu dan menunjang keberhasilan dan penguasaan dalam bidang pengetahuan dan keterampilan.

Sanggar seni adalah tempat atau wadah bagi manusia melakukan atau mempelajari suatu kesenian yang bertujuan untuk selalu menjaga kelestariannya di masyarakat. Dalam sanggar seni kita dapat mempelajari berbagai tarian, musik, vokal, teater, seni ukir, lukis, dan lainnya (Amelia, 2013).

Sanggar tari merupakan wadah untuk melakukan berbagai aktivitas seni tari bersama dengan para anggotanya, didalamnya meliputi kegiatan belajar mengajar tari, berkarya seni dan bertukar pikiran mengenai segala hal yang berhubungan dengan karya seni. Keberadaan sanggar tari salah satunya adalah untuk tetap mempertahankan tari-tari tradisi maupun tari klasik di samping mengembangkan bentuk-bentuk tari modern, tari kontemporer maupun tari kreasi baru. Masuknya budaya asing dapat dibendung dengan penanaman kecintaan pada kebudayaan milik bangsa, salah satunya dengan melakukan kegiatan berkesenian (Sakti, 2005).

Arsitektur Tanggap Banjir

Menurut Sing (2018) arsitektur tanggap banjir merupakan sebuah konsep arsitektur yang menghadirkan sebuah bangunan yang mampu untuk bertahan di area yang tergenang air. Ide bermula dari tinggal dekat dengan perairan memberikan sisi positif dari resiko genangan air dapat menciptakan arsitektur yang baik dan terencana. Air dianggap sebagai peluang, modal, teman bagi sebuah bangunan.

Peran arsitektur dalam bangunan sangat penting, terutama bagi Kawasan yang berada pada zona rawan banjir, banjir dapat dikatakan sebagai masalah utama dari perancangan karena dapat merusak segala bentuk bangunan. Sebagai arsitek diperlukan pemikiran dan ide untuk mengatasi hal tersebut yang tertuang dalam bentuk hasil perancangan (Nonagon, 2017).

Terdapat beberapa bentuk solusi perancangan yang dapat diaplikasikan pada area rawan banjir sehingga bangunan dapat tahan terhadap banjir, yaitu:

- a. Ditinggikan
Menyediakan ruang yang luas antara permukaan tanah dan bangunan. Panggung sering digunakan untuk membantu menciptakan jarak dari ketinggian banjir yang dihadapi. Namun dengan fondasi yang memadai, ketinggian panggung dapat membuat bangunan rusak dan berayun.
- b. Dinding Penahan
Mungkin solusi yang lebih umum untuk desain rumah tahan banjir adalah dengan memasukkan dinding penahan ke dalam desain landscape, bersama dengan pohon dan tanaman untuk membantu mengurangi erosi tanah. Dinding penahan memiliki ketentuan untuk zona yang berbeda, tetapi biasanya fondasi harus minimal 1,2 meter di bawah permukaan. Selain itu, ketinggian dinding harus melebihi kedalaman banjir tipikal dari zona banjir, untuk memastikan bahwa luapan dari air banjir tidak memasuki ruang.
- c. Membatasi Bukaannya
Air dapat masuk melalui bukaan seperti jendela, pintu, dll. Oleh karena itu ketinggian jendela harus dipastikan memiliki ketinggian di atas permukaan banjir atau mampu menahan air.
- d. Bangunan melebihi ketinggian air
Bangunan baru harus memeriksa zonasi lokal area konstruksi yang dimaksud untuk mencari tahu tentang tingkat banjir. Memilih lokasi pada kemiringan atau di atas bukit akan menempatkan rumah pada risiko banjir yang lebih rendah.
- e. Bahan dan Bentuk
Beberapa bahan bangunan lebih tahan terhadap kelembaban dan banjir daripada yang lain. Kayu rentan terhadap pembengkakan dan melengkung di dalam air, sementara plester rentan terhadap korosi dan lebih cenderung hancur. Beton, baja, dan batuan non-berpori umumnya ditemukan di bangunan tahan banjir.
- f. Rumah Amfibi
Rumah amfibi adalah rumah yang dirancang untuk berdiri di tanah, tetapi ketika banjir terjadi mereka dapat naik mengikuti arus berkat pondasi yang dapat mengambang.

3. METODE

Metode yang dilakukan dalam perancangan ini yaitu melalui beberapa tahapan dalam proses untuk menghasilkan sebuah rancangan desain. Tahapan tersebut yaitu sebagai berikut:

- a. Tahap pertama yaitu melakukan studi literatur mengenai tema sebuah *third place*, baik pengertian, penerapan, permasalahan dan perkembangan yang terjadi sekarang.
- b. Tahap kedua yaitu melakukan pemilihan kawasan yang cocok dengan tema dari perancangan dan melakukan studi lanjutan berupa:
 - Melakukan observasi kawasan terpilih dengan melakukan survei lapangan untuk mengetahui keadaan lingkungan.
 - Mempelajari permasalahan dan keunggulan dari kawasan yang terpilih terkait dengan adanya sebuah *third place*.
 - Mengumpulkan informasi dan data pendukung berupa data demografi penduduk, hierarki jalan, program eksisting, dan kebutuhan dari penduduk setempat.
- c. Tahap ketiga yaitu melakukan analisis data perancangan dari tahap kedua yang dihasilkan dalam bentuk rancangan desain. Prosesnya berupa:
 - Menentukan program utama yang cocok untuk dihadirkan di lokasi sesuai dengan kebutuhan penduduk setempat.
 - Menentukan lokasi tapak yang cocok dengan pergerakan manusia dan aksesibilitas.
 - Menentukan bentuk massa sesuai dengan kondisi tapak dan bangunan sekitar.
 - Menentukan zoning program pada bangunan.

- Mempelajari studi preseden untuk menyelesaikan problem desain pada lokasi tapak.

Proses desain berjalan setelah mencari teori mengenai third place yang dilanjutkan dengan pemilihan tapak dan data-data yang berkaitan dengan lokasi tapak yang kemudian dijadikan dasar dalam penentuan program hingga proses bentukan massa. Metode perancangan yang digunakan untuk membantu proses perancangan adalah:

- a. Metode observasi: Metode ini digunakan untuk mencari data berupa lokasi tapak dan kondisi eksisting. Data yang dicari yaitu berupa data primer yang dipakai untuk analisis seperti siklus kendaraan, aksesibilitas pejalan kaki, hierarki jalan, zonasi tapak, bangunan sekitar tapak, area terbuka hijau, vegetasi, pedestrian, dll.
- b. Metode analisa tapak: Metode ini digunakan untuk mendapatkan data hasil dari proses analisis berupa hubungan antar bangunan, proses pencapaian, view terbaik yang akan digunakan sebagai dasar membentuk gubahan dan peletakan program ruang.

4. DISKUSI DAN HASIL

Lokasi Kawasan

Lokasi yang dipilih dalam proyek *third place* ini berada di Kawasan Bukit Duri. Bukit Duri merupakan sebuah Kawasan yang dikenal oleh karena bencana banjir yang menjadi langganan setiap tahunnya. Kelurahan Bukit Duri merupakan bagian dari wilayah Kecamatan Tebet, Kotamadya Jakarta Selatan dengan luas wilayah seluas 107,01 Ha dengan jumlah penduduk 41.491 Jiwa dengan kepadatan penduduk 38.779 Jiwa/Km² yang terbagi ke dalam 12 lingkungan RW dan 152 lingkungan RT dengan batas wilayah berdasarkan Keputusan Gubernur DKI Jakarta No. 1251 Tahun 1987 sebagai berikut:

- Utara : Kelurahan Manggarai dan Sungai Ciliwung
- Selatan : Kelurahan Tebet Timur
- Barat : Kelurahan Manggarai Selatan
- Timur : Kelurahan Kampung Melayu Timur dan Sungai Ciliwung



Gambar 1. Kawasan Bukit Duri

Sumber: Google, 2016

Sejarah Kawasan



Gambar 2. Kawasan Bukit Duri Tempo Dulu

Sumber: Google, 2016

Bukit Duri merupakan kawasan perkampungan di wilayah Kecamatan Tebet. Bukit Duri terdapat stasiun kereta api mewah *Meester Cornelis* yang kini diubah dan lebih dikenal sebagai Depo Bukit Duri. Tidak hanya itu, di Bukit Duri juga tempo dulu terdapat sebuah benteng besar yang disebut *Fort Meester Cornelis*. Kampung Bukit Duri berada tepat di seberang benteng *Meester Cornelis*. Nama Kampung Bukit Duri belum diidentifikasi pada Peta tahun 1824 dan teridentifikasi secara jelas pada Peta tahun 1866. Nama Bukit berasal dari lokasinya yang berada di perbukitan, sedangkan Duri berasal dari pagar berduri yang digunakan untuk melindungi para penebang hutan dan tukang kebun terhadap gerilya tentara Mataram dan Banten (Nurudin, A. 2016).

Kampung Bukit Duri diduga kuat karena berada di area perbukitan. Sisi utara Kampung Bukit Duri yaitu Kampung Tanah Rendah dan sisi selatan yaitu Kampung Melayu Kecil. Dari kedua kampung tersebut mengarah ke Kampung Bukit Duri tampak lebih tinggi. Sementara dari sisi timur yaitu sungai di area *Meester Cornelis* jika melihat area ke seberang di sisi barat sungai seakan berada di ketinggian karena di bawah berada sungai Ciliwung yang mendaki ke arah Kampung Bukit Duri. Perkampungan Bukit Duri memang secara tipologi adalah suatu perbukitan (bukit yang ketinggiannya rendah). Oleh karena itu secara alamiah di area Bukit Duri tidak terdapat aliran sungai (kecil) (Matua, H. 1999)

Area Bukit Duri yang sejak dari dulu mengalami banjir bukanlah wilayah Bukit Duri yang berada di ketinggian tetapi area Bukit Duri yang berada di wilayah yang lebih rendah yang berdekatan dengan sungai Ciliwung yang di arah utara berbatasan dengan Kampung Tanah Rendah dan di selatan berbatasan dengan Kampung Melayu Kecil. Pada tahun 1872 terjadi banjir besar di Batavia. Sungai Ciliwung pada tanggal 25 Desember meluap sehingga semua penduduk di sepanjang sungai mengungsi. Seluruh area di tempat-tempat tersebut ketinggian air mencapai 3 hingga 4 kaki. Area banjir yang terjadi pada tanggal 25 Desember 1872 bersesuaian dengan banjir yang terjadi pada tanggal 1 Januari 2020. (Sanusi. 2015)



Gambar 3. Lokasi Tapak

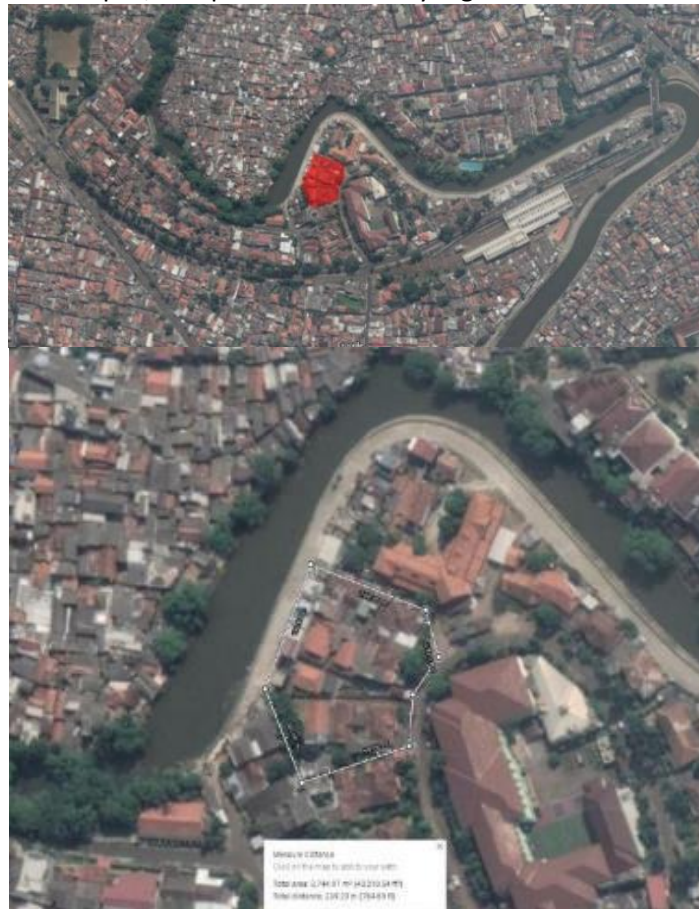
Sumber: Google, 2020

Dari peta diatas dapat dilihat kelurahan Bukit Duri dilalui oleh rel kereta api (Ungu) dari Stasiun Tebet (Selatan) ke arah Stasiun Manggarai (Utara). Lokasi tapak dilalui oleh 2 jalan utama yaitu Jl. Bukit Duri Tanjakan, dan Jl. Bukit Duri Utara Raya. Kedua jalan tersebut berupa jalan 2 jalur dengan lebar total 5m. Akan tetapi walaupun jalannya cukup kecil, pengguna jalan ini cukup banyak mulai dari motor hingga mobil box. Jalan ini cukup ramai mulai dari pagi hari hingga sore hari, karena jalan ini merupakan jalan alternatif apabila Jl. Jatinegara dan Jl. KH. Abdulla Syafei terkena macet. Selain itu juga dikarenakan banyaknya sekolah pada kawasan ini dan banyak nya siswa yang berasal dari luar kelurahan ini, sehingga banyaknya arus kendaraan yang melalui jalan ini.

Untuk mencapai wilayah kelurahan Bukit Duri bukanlah hal yang sulit karena letaknya yang strategis dan dapat diakses dari berbagai arah. Apabila menggunakan KRL Jabodetabek, dapat turun di stasiun Tebet dan dapat dilanjutkan dengan berjalan kaki atau naik ojek untuk menuju wilayah kelurahan Bukit Duri. Sedangkan apabila naik bus, kelurahan Bukit Duri dapat dicapai dengan menggunakan bus tujuan Manggarai ataupun Kampung Melayu, lalu dapat dilanjutkan dengan berjalan kaki atau naik ojek. Untuk angkutan umum yang tersedia yaitu berupa angkutan kota JAK 43 berwarna biru, yang memiliki rute Tongsek – PGC melalui jalan Jl. Bukit Duri Utara Raya.

Lokasi Tapak

Lokasi tapak ini dipilih berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan berupa penentuan lokasi yang tepat dari aksesibilitas menuju tapak, jangkauan yang dicapai oleh tapak, bangunan eksisting yang berada ditapak, dan peraturan zonasi yang ada.



Gambar 4. Lokasi Tapak dan Batas Tapak

Sumber: Google, 2020

Tapak yang dipilih berlokasi di Jl. Taman Bukit Duri, Kelurahan Bukit Duri, Kecamatan Tebet, Jakarta Selatan. Lokasi *eksisting* tapak tersebut berupa bangunan perumahan permanen dan non permanen dari 1 lantai hingga 2 lantai. Jalan yang dilalui tapak merupakan jalan lingkungan yang aksesnya cukup strategis dari jalan kolektor/ utamanya yaitu Jl. Bukit Duri Utara dan Jl. Bukit Duri Tanjakan. Tapak tersebut berada di pinggir aliran sungai sehingga pemilihan tapak ini menyebabkan penggusuran yang baik bagi pengguna sebelumnya yang dikarenakan sering mengalami banjir.



Gambar 5. Peta Zonasi
Sumber: Jakarta Satu, 2020

Tapak memiliki luas sekitar 3.750 m² dengan peraturan KDB 60, KDH 20, KLB 1.2 dan KB 2. Tapak berada di zona perumahan KLB sedang. Dikarenakan proyek ini merupakan fasilitas lingkungan, tapak dengan peraturan zoning tersebut masih diperbolehkan. Selain itu dikarenakan tapak berada di zona rawan banjir, rancangan yang dihasilkan harus dapat memiliki solusi untuk mengatasi banjir.

Program

Dari hasil riset dan penelitian dalam mencari data mengenai Kawasan Bukit Duri, ditambah dengan survei langsung, yang membuahkan sebuah permasalahan. Setelah itu ditemukan beberapa program yang sudah ada di Kawasan ini, dan ada beberapa program yang sudah ada tapi tidak dilanjutkan dan ada yang belum ada. Dari hasil data tersebut disimpulkan menjadi program utama yang akan dihadirkan dari perancangan ini, terdapat 3 program utama yaitu: Rekreasi, Sanggar Seni, dan Retail dan Komersil.

Program rekreasi didapat dari hasil penelitian berupa Kawasan Bukit Duri memiliki area terbuka dan taman yang minim sehingga program ini sangat membantu warga dari Kawasan tersebut untuk memiliki sebuah area terbuka yang dapat dimanfaatkan untuk aktivitas sehari-hari mulai dari pagi hingga malam, sehingga mereka tidak perlu melakukan nya di jalan depan rumah yang sempit dan rawan dilintasi kendaraan.

Program sanggar seni didapat dari hasil penelitian berupa sebelumnya Kawasan ini memiliki sebuah sanggar seni yang berjalan dibidang seni lukis, tari, musik, dll yang kemudian harus berhenti akibat adanya normalisasi. Dapat dilihat program ini sempat ada dan dihilangkan akibat tidak adanya wadah. Sehingga program ini bisa menjadi wadah bagi para warga Kawasan ini untuk dapat mengembangkan bakat dan minatnya melalui fasilitas yang diberikan.

Program retail dan komersil didapat dari hasil penelitian berupa Kawasan ini cenderung memiliki banyak toko yang menjual berbagai kebutuhan pokok oleh karena itu karena banyaknya pedagang, sehingga dengan menambah tingkat pengunjung program ini bisa menjadi program pendukung dari perancangan ini dan menjadi area yang dapat mendorong keramaian datang.

Tabel 1. Program Ruang Rekreasi

Program	Nama Ruang	Kapasitas	Luasan
Rekreasi	Lapangan Olahraga	50 Orang	240/2 m ²
	Jogging Track	>100 Orang	540/2 m ²
	Tangga Outdoor	15 Orang	60/2 m ²
	Gudang Bercocok Tanam	>20 Orang	97 m ²
	Area Daur Ulang	>20 Orang	109 m ²
	Taman & Resapan Air (Biopori)	-	700/2 m ²
	Amplitheater	>50 Orang	230/2 m ²
	Koridor	>100 Orang	420/2 m ²
	Roof Garden	>100 Orang	470/2 m ²
Total			1.536 m ²

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020

Tabel 2. Program Ruang Sanggar Seni

Program	Nama Ruang	Kapasitas	Luasan
Sanggar Seni	Ruang Serbaguna (250 Orang)	200 Orang	300 m ²
	Ruang Pra-Serbaguna (Lounge)	>50 Orang	76 m ²
	Ruang Pra-Serbaguna	>10 Orang	28 m ²
	Ruang Membaca	>20 Orang	80 m ²
	Ruang Seni Lukis	>20 Orang	85 m ²
	Ruang Seni Tari	>20 Orang	85 m ²
	Ruang Seni Musik	>20 Orang	77 m ²
	Ruang Workshop	>20 Orang	77 m ²
	Ruang Display	>50 Orang	200 m ²
Total	Gudang Sanggar Seni	10 Orang	36 m ²
			1.044 m ²

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020

Tabel 3. Program Ruang Komersil

Program	Nama Ruang	Kapasitas	Luasan
Komersil	Retail Makanan dan Minuman	>20 Orang	137 m ²
	Food Court	>100 Orang	203 m ²
	Retail Dagang (7)	>30 Orang	141 m ²
	Toko Oleh-oleh	>15 Orang	70 m ²
	Area Outdoor	>20 Orang	190/2 m ²
	Gymnasium	>50 Orang	230 m ²
Total			866 m ²

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020

Tabel 4. Program Ruang Pelengkap

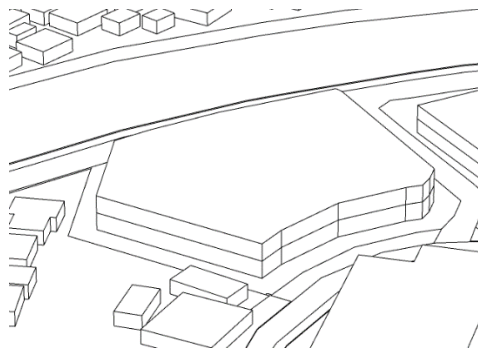
Program	Nama Ruang	Kapasitas	Luasan
Pelengkap	Kantor Pengelola	>15 Orang	92 m ²
	Ruang Rapat	>10 Orang	18 m ²
	Toilet Umum (6)	10 Orang	190 m ²
	Mushola & Wudhu	10 Orang	38 m ²
	Ruang Penel & Genset	-	36 m ²
	Area Service & Pompa	-	13 m ²
	Tangga & Lift	-	104 m ²
	Sirkulasi	-	650 m ²
Total			1.141 m ²

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020

Dari 4 tabel diatas dapat dilihat program ruang dari masing-masing program utama dan pelengkap beserta dengan kapasitas dan luasan. Ruang yang terbentuk merupakan ruang yang dibutuhkan sesuai dengan program utama.

Proses Gubahan Massa

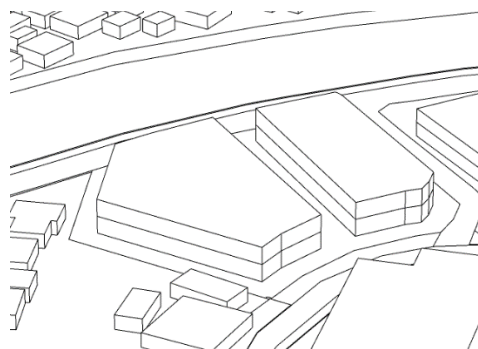
Proses gubahan massa dilakukan berdasarkan hasil analisis tapak dan keadaan lingkungan sekitar. Proses gubahan yang dibahas merupakan gubahan final yang terpilih. Gubahan massa yang tercipta dengan mempertimbangkan aksesibilitas, view, dan posisi yang terbaik dari tapak. Proses gubahan massa ini terbagi menjadi 6 tahap beserta dengan deskripsi, sebagai berikut:



Gambar 6. Gubahan Tahap 1

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020

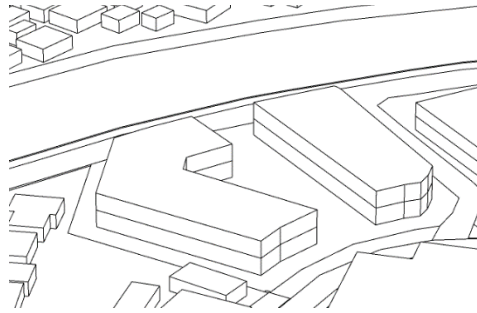
Pada tahap pertama ini gubahan dibentuk mengikuti garis tapak yang sudah dipotong dengan garis GSB. Selanjutnya bangunan ditinggikan hingga ketinggian 2 lantai sesuai dengan aturan zonasi yang berlaku. Dikarenakan perbandingan panjang dan lebar hampir sebanding, menyebabkan area tengah pada massa bangunan sangat besar dan tidak efisien baik untuk sirkulasi cahaya maupun udara, serta memberikan kesan bangunan besar pada lingkungan.



Gambar 7. Gubahan Tahap 2

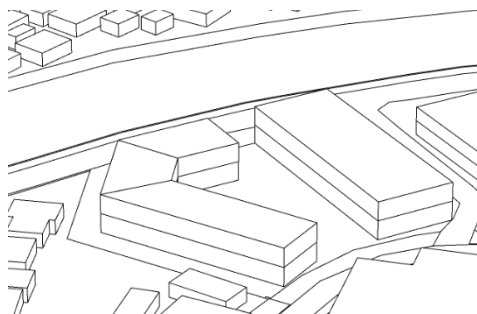
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020

Pada tahap kedua ini gubahan dibagi menjadi 2 bagian dengan bagian tengah yang difungsikan sebagai koridor yang menghubungkan 2 jalan. Tujuan koridor ini dikarenakan Kawasan ini mengadakan acara dengan menutup jalan, sehingga dengan adanya koridor ini dapat difungsikan untuk acara tanpa menutup jalan. Selain itu massa bangunan terlihat lebih ringan dikarenakan bukaan pada tengah bangunan sebagai sirkulasi udara dan cahaya.



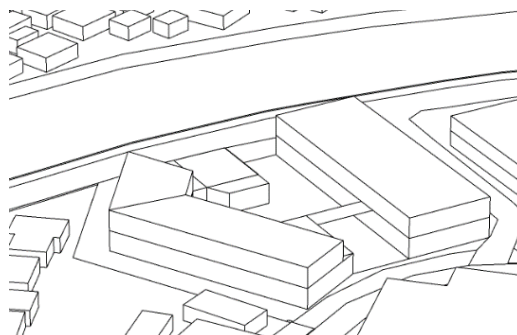
Gambar 8. Gubahan Tahap 3
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020

Pada tahap ketiga ini gubahan pada bagian sebelah kiri di potong hingga berbentuk menyiku dengan fungsi amplitheater ditengah. Posisi amplitheater berada di pusat tapak sehingga berfungsi sebagai titik kumpul aktivitas dan memberikan area terbuka pada tapak. Selain itu juga menghilangkan kesan gemuk pada bangunan.



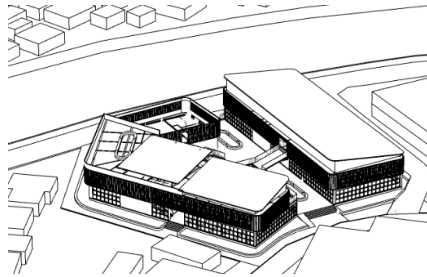
Gambar 9. Gubahan Tahap 4
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020

Pada tahap keempat ini gubahan pada bagian sebelah kiri dipotong agar lebih tipis dan ramping, sehingga tidak memberikan kesan gemuk. Selain itu bentuk fasad bangunan dibuat mengotak agar memaksimalkan ruang dalam. Dikarenakan bangunan sebelah kiri difungsikan untuk area retail dan komersil sehingga tidak diperlukan luasan yang lebih.



Gambar 10. Gubahan Tahap 5
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020

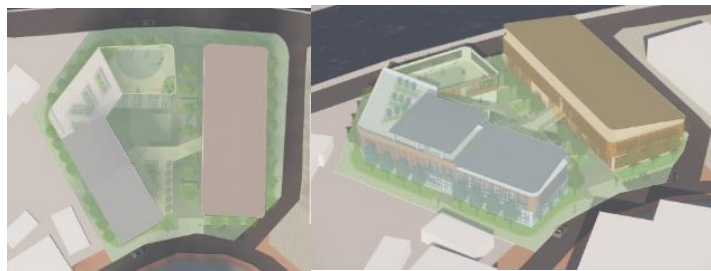
Pada tahap kelima ini gubahan pada bagian sebelah kiri lantai 1 diperluas dan dinding lantai 2 dihilangkan untuk dapat difungsikan sebagai area *outdoor* dan lapangan olahraga serta terdapat konektor jembatan antara bangunan kiri dan kanan. Perbedaan lantai ini memberikan efek bentuk yang berbeda dan memberikan ruangan terbuka yang menarik baik view ke dalam maupun ke luar tapak.



Gambar 11. Gubahan Tahap 6
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020

Pada tahap keenam ini gubahan berdasarkan tahap terakhir yang sudah difinalisasi dengan penggunaan fasad berupa jendela hidup dan kisi-kisi kayu sebagai skin yang berfungsi untuk menghalau panas sinar matahari tanpa mengurangi cahaya. Bentuk fasad pada lantai 1 lebih mengotak dan sederhana dikarenakan apabila terjadi banjir, bisa meminimalisir kerusakan dan maintenance, sedangkan untuk bentuk fasad lantai 2 lebih dinamis dengan sudut yang melengkung sehingga menciptakan bentuk seperti aliran. Selain itu penggunaan atap miring yang sesuai dengan iklim setempat dan juga agar setara dengan bangunan sekitar.

Zonasi



Gambar 12. Zonasi Program
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020

Pembagian zonasi dilakukan berdasarkan program utama dari proyek ini. Terdapat 3 program utama dengan keterangan: Rekreasi (Hijau), Sanggar Seni (Oranye), dan Retail Komersil (Biru). Padadua gambar di atas zona digambarkan dari Denah dan Aksonometri. Peletakan zona dilakukan setelah gubahan final terpilih dengan memperhatikan berbagai aspek seperti pada penjelasan berikut ini.

Untuk zona rekreasi berada di seluruh tapak dari bangunan dan dilanjutkan pada *area outdoor* dan lapangan olahraga di lantai 2. Zoning rekreasi menampilkan kebebasan bagi para penggunanya untuk bereksplorasi pada tapak tanpa dibatasi, sehingga mereka bisa berekreasi sesuai mereka.

Untuk zona sanggar seni berada di bangunan sebelah kanan, dikarenakan area tersebut memiliki gubahan yang memanjang, dan cocok untuk ruangan dari program ruang sanggar seni. Hal tersebut dikarenakan desain ruangan menggunakan sistem koridor dengan *double loaded*, sehingga ruangan dapat memaksimalkan cahaya dan udara alami, dan koridor juga tidak hanya sekedar sirkulasi melainkan area multi fungsi untuk masing-masing ruangan.

Untuk zona retail dan komersil berada di bangunan sebelah kiri, dikarenakan bentuk nya yang menyiku dan ruangan yang lebih fleksible sehingga cocok untuk program ruang retail. Desain ruangan lebih one mementingkan *void* dan terbuka di dalamnya agar terlihat luas, dan *single loaded* koridor membuat view dari koridor ke luar juga maksimal.

Desain



Gambar 13. Kisi Kisi Tampak dan Overstek

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020

Pada bagian fasad bangunan dimaksimalkan dengan bukaan kaca agar pencahayaan alami dan pengudaraan alami dapat maksimal. Untuk mencegah panas pada bangunan, pada lantai 2 diterapkan overstek agar bukaan pada lantai 1 tertutup oleh bayangan, dan pada lantai 2 menggunakan fasad dengan kisi-kisi kayu untuk mengurangi panas.



Gambar 14. Amplitheater Kondisi Sebelum dan Saat Banjir

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020

Bangunan menerapkan konsep arsitektur tanggap banjir. Bangunan berperan dengan membentuk sebuah bendungan dengan meninggikan lantai bangunan dan sekitarnya merupakan area resapan. Pada bagian *amplitheater* memiliki ketinggian yang lebih rendah dengan tujuan dapat menampung air. Dengan adanya bagian pada bangunan yang bisa tergenang air apabila sekitar bangunan sudah banjir dapat mencegah air masuk ke dalam bangunan.

Penerapan *third place* secara desain pada fasilitas ini yaitu berupa menghadirkan area terbuka bagi semua orang dengan program rekreasi, dimana orang bisa berjalan mengitari bangunan, duduk santai di taman dan berbincang dengan orang lain. Keterbukaan bangunan baik secara *landscape* dan ruang memberikan rasa mengundang bagi pada pengunjung yang lewat, sehingga fasilitas tidak terkesan eksklusif. Akan tetapi program rekreasi tidaklah cukup, sehingga program sanggar seni mendukung dikarenakan sejarah masyarakat Bukit Duri yang memiliki pengalaman seni. Oleh karena program sanggar seni memberikan kebebasan bagi orang yang ingin belajar seni atau sudah mahir dengan seni sehingga membentuk sebuah kebersamaan antara penggunanya. Dengan menyediakan area belajar seni yang terbuka dan mudah digunakan memberikan kesan terbuka bagi siapa saja. Terakhir program retail dan komersil memberikan pendukung untuk mengundang dan meramaikan bangunan.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis yang sudah dilakukan untuk Kawasan Bukit Duri, kehadiran Fasilitas Rekreasi dan Kesenian Bukit Duri sebagai *third place* dapat menjadi jawaban akan permasalahan yang dihadapi kawasan ini baik banjir, kepadatan, dan ruang terbuka. Fasilitas ini juga dapat menjawab kebutuhan dari kawasan ini dengan menghadirkan program berupa rekreasi, sanggar seni dan komersil yang cocok di kawasan ini. Fasilitas ini dapat menjadi daya tarik bagi penduduk sekitar untuk menjadi tempat aktivitas utama bagi warga Kawasan Bukit Duri, dan warga tidak perlu melakukan aktivitas kesehariannya di jalanan depan rumah atau gang-gang kecil. Keterbukaan fasilitas ini bertujuan agar semua warga Bukit Duri maupun dari luar tanpa memandang golongan, usia, dll dapat menikmati fasilitas ini sebagai *third place*, dan mencoba untuk menghadirkan kesetaraan bagi yang berkunjung agar semua golongan dapat menikmatinya.

Saran

Berdasarkan hasil proses perancangan ini berikut adalah saran-saran yang dapat disampaikan:

- Melalui proyek ini diharapkan dalam merancang sebuah *third place* tidak hanya fokus kepada menciptakan area untuk bersantai, bersosialisasi, dll untuk semua orang, akan tetapi diperlukan program yang saling berkaitan dan sesuai dengan kebutuhan dari masyarakat.
- Pengembangan proyek *third place* perlu memperhatikan nilai sosial dari penggunaanya agar dapat tercipta suasana yang dapat mengundang orang untuk datang, mendukung adanya interaksi antar pengguna atau masyarakat sehingga sesuai dengan tujuan dari *third place*.

REFERENSI

- Hery. (2016). *Gaya Hidup Individualisme di Masyarakat*. Diakses di <https://www.kompasiana.com/aningg/5816d811bc9373b90a56fbea/gaya-hidup-individualisme-di-masyarakat>
- Nanik, A. (2013). *Pengelolaan Pembelajaran Tari Rampak Bedug di Sanggar Bale Seni Ciwasiat Pandeglang*.
- Nonagon. (2017). *How Architecture Adapts for Flood Zones*. Diakses di <https://nonagon.style/architecture-adapts-flood-zones/>
- Nurudin, A. (2016). *JAKARTA TEMPO DOELOE: Inilah Asal Usul Nama Bukit Duri Jakarta Selatan*. Diakses di <https://jakarta.bisnis.com/read/20160603/387/554313/jakarta-tempo-doeloe-inilah-asal-usul-nama-bukit-duri-jakarta-selatan>
- Matua, H. (1999). *Sejarah Jakarta (74): Sejarah Bukit Duri di Benteng Meester Cornelis, Stasiun Kereta Jadi Dipo; Apakah Sejak dari Dulu Banjir?*. Diakses di <http://poestahadepok.blogspot.com/2020/01/sejarah-jakarta-74-sejarah-bukit-duri.html>
- Oldenburgh, R. (1989). *The Great Good Place*. US: Da Capo Press
- Rusliana, I. (1990). *Pendidikan seni tari*
- Sanusi. (2015). *Pemerintah Janji Jakarta Bebas Banjir Pada 2018*. Diakses di <https://m.tribunnews.com/metropolitan/2015/10/13/pemerintah-janji-jakarta-bebas-banjir-pada-2018?page=2>
- Spillane, J. (1994). *Pariwisata Indonesia Siasat ekonomi dan rekayasa kebudayaan*, penerbit Kanisius Lembaga studi Realino.
- Tommy. (2019). *Yu Sing: Arsitektur Harus Peka Lingkungan*. Diakses di <https://www.mongabay.co.id/2019/02/02/yu-sing-arsitek-harus-peka-lingkungan/>

