FASILITAS MATERIAL BANGUNAN INTERAKTIF DI PINANGSIA

Kelvin Julianto¹⁾

¹⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, kelvin_jo98@yahoo.com

Masuk: 13-07-2020, revisi: 30-07-2020, diterima untuk diterbitkan: 24-09-2020

Abstrak

Pinangsia adalah kawasan bisnis di Jakarta Barat yang terkenal sebagai kawasan sentra ekonomi sejak zaman dahulu. Pinangsia yang terkenal akan pusat perdagangan material bangunan di Jakarta, mempunyai pola penduduk yang memilih untuk berpindah meninggalkan kawasan saat aktivitas perdagangan sudah selesai. Pinangsia tidak memiliki fungsi dan aktivitas lain yang dapat menghidupkan kawasan saat malam hari. Hal ini berdampak kepada meningkatnya angka kriminalitas saat malam di kawasan Pinangsia, serta merubah sifat penduduk yang bertempat tinggal disana menjadi tertutup dan individualistis. Jika hal ini terus berlanjut, mungkin saja kawasan Pinangsia akan benar – benar menjadi kota mati di malam hari. Tujuan dari proyek ini adalah menghidupkan aktivitas masyarakat Pinangsia di malam hari, dan merubah sikap masyarakat dari tertutup dan individualis menjadi terbuka dan sosial satu dengan yang lainnya. Metode perancangan dan desain dari proyek ini dimulai dari mengumpulkan data menggunakan observasi dan studi kota, tahap berikutnya berupa analisis data dan perancangan yang mengacu kepada metode *pattern language*. Hasil dari perancangan ini adalah proyek *third place* yang mempunyai konsep yang mengambil tema Material Bangunan sebagai *genius loci* kawasan dan dikemas dalam teknologi interaktif. *Third place* interaktif akan membantu masyarakat dalam bersosialisasi lewat permainan yang menyenangkan berkaitan dengan material bangunan sebagai citra kawasan yang harus dipertahankan.

Kata kunci: material bangunan interaktif; Pinangsia; *third place*

Abstract

Pinangsia is a business district in West Jakarta that known as the center of economy from a long time ago. Now, Pinangsia is known as a place that sell building material. People from Pinangsia has an unique habit of leaving Pinangsia after business closing hour. Pinangsia doesn't have another activity or function after business closing hour and leaves the district to become a dark and silent place. This situation causing the crime rate in Pinangsia to rise and change the community character from social to individualist and become caution with each other. If this condition doesn't change, Pinangsia will become a dead and danger area at night. The purpose of this project is to revive the night activity in Pinangsia, and change the community character from individualist back to socialist who care about each other. The design method of this project start from collecting data by observation and urban study, the next step is analysing the data and design the building by referencing pattern language method. The goal of the project is creating a third place that use pinangsia's genius loci such as building material and interactive technology as the main concept. Interactive Third Place will help the community to socialize with each other through games about building material as the image of Pinangsia.

Keywords: interactive building material; Pinangsia; *third place*

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

DKI Jakarta merupakan kota terbesar di Indonesia yang terus berkembang. Berkembangnya aktivitas malam di kota Jakarta di luar dari perkantoran merupakan tanda – tanda

perkembangan tersebut. Walaupun DKI Jakarta terus berkembang, tidak dipungkiri juga masih ada wilayah – wilayah yang masih memiliki pola hidup konvensional. Pola hidup konvensional hanya berpaku pada aktivitas mencari nafkah. Pemakaian pola hidup konvensional tersebut membuat wilayah sekitarnya menjadi mati dan ditinggalkan disaat aktivitas bekerja dan mencari nafkah selesai. Wilayah Pinangisia, Kelurahan Taman Sari merupakan salah satu contoh kawasan yang masih memakai pola hidup konvensional. Pinangisia yang sudah ada sejak zaman Batavia dan dirancang menjadi kawasan bisnis strategis yang mampu menopang kawasan. Perancangan tersebut menyebabkan sifat dari kawasan Pinangisia menjadi *second place* dimana masyarakat datang hanya untuk aktivitas berbelanja lalu pergi. Pinangisia tidak memiliki fungsi dan aktivitas lain yang dapat menghidupkan kawasan saat malam hari. Hal ini berdampak kepada meningkatnya angka kriminalitas saat malam di kawasan Pinangisia, serta mengubah sifat penduduk yang bertempat tinggal disana menjadi tertutup dan individualistis. Pinangisia yang terkenal akan pusat perdagangan material bangunan di Jakarta tidak mampu mengikuti perkembangan dan menyebabkan penduduk yang bertempat tinggal di kawasan Pinangisia memilih untuk berpindah meninggalkan kawasan. Jika hal ini terus berlanjut, mungkin saja kawasan Pinangisia akan benar – benar menjadi kota mati di malam hari. Maka dari itu, kawasan Pinangisia harus diberikan stimulus berupa *third place* yang mewadahi aktivitas penduduk sekitar di malam hari dan membuat program – program yang membuat penduduk sekitar membuka diri satu dengan yang lain dengan cara berinteraksi dan bersosialisasi. Dengan cara tersebut, diharapkan kualitas hidup di kawasan Pinangisia meningkat dan berkembang menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman.

Gambar 1. Keadaan Kawasan Pinangisia saat Siang dan Malam Hari

Gambar 2. Masalah yang Terjadi di Kawasan Pinangisia

Rumusan Permasalahan

Rumusan masalah yang coba diselesaikan lewat perancangan ini adalah *third place* yang dapat mewadahi kegiatan penduduk Pinangisia di malam hari agar memiliki kualitas hidup yang lebih baik dan berkembang menjadi lebih terbuka satu dengan yang lain. Selain itu, perancangan juga mencoba mencari tahu program yang dibutuhkan untuk memfasilitasi kebutuhan penduduk Pinangisia secara efektif sehingga bisa membawa perubahan yang maksimal untuk kawasan Pinangisia.

Tujuan

Tujuan proyek ini adalah menghidupkan kembali dan memberikan stimulus berupa *third place* sebagai wadah untuk bersosialisasi dan berinteraksi antar penduduk dan pengunjung di kawasan Pinangia. Diharapkan dari interaksi yang terjadi, penduduk sekitar menjadi lebih terbuka satu dengan yang lain.

2. KAJIAN LITERATUR

Third Place

Oldenburg mengatakan bahwa *The Third Place* merupakan tempat yang dibutuhkan oleh masyarakat selain tempat tinggal (*first place*) dan tempat kerja (*second place*). *The Third Place* juga merupakan tempat informal yang dijadikan sebagai tempat untuk berkumpul, berinteraksi, dan bersosialisasi dengan sesama manusia. Oldenburg memberikan beberapa karakteristik dari tempat ketiga, antara lain; *Neutral Ground*, merupakan tempat yang netral dimana pengguna dapat bebas datang dan pergi, tidak memiliki kepemilikan dan kewajiban dari seseorang untuk ada di tempat tersebut. *Third Place as Leveler*, bersifat terbuka dan tidak mengenal perbedaan level, status, kekayaan, dan lain – lain. *Third place* menjadi tempat berinteraksi dan bersosialisasi dengan semua orang. *Conversation is The Main Activity*, fokus aktivitas yang berada pada *third place* adalah bersosialisasi dan bertukar pikiran. Proses bertukar pikiran yang bersifat menyenangkan dan berkualitas akan menjadikan masyarakat menjadi terbuka satu dengan yang lain. *Accessibility and accommodation*, menjadi tempat yang dapat diakses dengan mudah dan dapat ditempati oleh siapa saja. Selain itu, *third place* juga bisa mengakomodasi kebutuhan dan keinginan dari penggunanya. *The Regulars*, merupakan sebuah tempat yang mempunyai orang – orang yang beraktivitas di dalamnya, yaitu pengunjung tetap (*the regulars*). Pengunjung tetap yang ada akan membentuk suasana dari *third place* yang ada dan mengundang datangnya pengunjung baru. *Third Place* yang ada harus bisa membuat pengunjung baru yang datang merasa nyaman. *A Low Profile*, menjadi tempat yang ramah dan low Profile baik dari aktivitas maupun penampilan. Tempat yang ramah bisa menerima semua segmen di masyarakat. *The Mood is Playful*, aktivitas yang terjadi di dalam *third place* memiliki *mood* yang menyenangkan sehingga segala hal yang terjadi di dalam *third place* memiliki makna bagi penggunanya. *A Home Away from Home*, bisa menciptakan perasaan hangat dan nyaman seperti berada di rumah kepada penggunanya (Oldenburg, 1999).

Cities for People

Gehl mengatakan bahwa dalam perancangan *urban* dan *public space* harus beracuan kepada “*The Human Scale*”. *The Human Scale* atau skala manusia yang dimaksudkan oleh Gehl adalah acuan dimana segala sesuatu yang dibuat untuk kota dan lingkungan harus memperhatikan setiap aspek manusia. Aspek manusia dalam perancangan juga berhubungan dengan kemampuan untuk melayani dan memenuhi kebutuhan, beberapa hal yang termasuk adalah kebutuhan untuk bermain, berkreaitivitas, dan mempunyai timbal balik dengan lingkungannya. Prinsip berikutnya dalam merancang adalah ruang yang terbentuk bisa menjadi “*Soft Edges*” yang merupakan tempat orang berkumpul, bersosialisasi, dan berinteraksi dengan sesama manusia serta lingkungannya secara verbal, fisikal, dan kinetik (Gehl, 2010).

Public Space

Carmona membahas tentang nilai dari suatu *public space* yang harus dicapai agar suatu *public space* bisa dianggap berfungsi dengan baik, yaitu; (Carmona, 2008)

Segi ekonomi :

- Memberikan pengaruh positif kepada harga properti di sekitarnya
- Memajukan usaha bisnis di bidang komersial
- Menaikan harga lahan dan investasi

d. Membantu meningkatkan ekonomi lingkungan

Segi kesehatan manusia :

- a. Dapat menumbuhkan kegiatan olahraga
- b. Menyediakan wadah untuk kegiatan olahraga dan pertandingan
- c. Menghilangkan stress dan meningkatkan kesehatan mental

Segi sosial :

- a. Menjadi sarana pembelajaran untuk anak – anak secara kreatif
- b. Meningkatkan kemampuan kognitif dan sosial
- c. Mengurangi tingkat kriminalitas dan perbuatan anti – sosial
- d. Mendukung kehidupan sosial dan komunitas lingkungan

24/7 Environments

Tan membahas tentang lingkungan 24/7 dalam jurnal *“24/7 Environments: a Theoretical and Empirical Exploration from an Urban Planners Perspective”* dan mengklasifikasikan lingkungan 24/7 menjadi beberapa jenis, yaitu;

Leisure & Vice City

Disebut juga *urban playscape* dimana aktivitas yang terjadi bersifat *entertainment* berbayar dan menarik penduduk sekitar untuk menikmati apa yang ada di lingkungan. Kegiatan yang ada di lingkungan ini 85% didominasi oleh makan, minum, penampilan, dan teater. Target utama dari pembentukan lingkungan ini adalah sarana hiburan dan penghilang stress bagi masyarakat.

Trade & Services City

Jenis dari kawasan 24/7 ini sering ada di kota – kota besar dimana pusat perbelanjaan barang dan jasa tidak pernah tutup dan diwujudkan dengan pergantian shift kerja tiap 8 jam. *Trade & Services City* biasanya sudah terbentuk lingkungan yang balance antara tempat kerja, *retail*, *leisure*, dan makanan.

Tourist City

Kawasan *Tourist City* adalah jenis kawasan 24/7 yang mempunyai target pendatang yang sedang liburan dan dirancang untuk memenuhi kebutuhan turis. Daya beli dari turis yang ada menjadi pemasukan utama dari kawasan *tourist city*. Kegiatan dan aktivitas yang ada didominasi oleh *entertainment*, *commercial*, dan *hospitality*.

Material Bangunan

Material merupakan objek yang dibuat dan dibeli, yang dapat disimpan untuk keperluan di masa depan, baik untuk digunakan, diproses lebih lanjut dan dijual kembali. Pengertian material menurut Ensiklopedia Nasional Indonesia berbunyi setiap zat atau benda yang diperhatikan keberadaannya, penempatannya dalam ruang. Selanjutnya, pengertian material menurut Shadaly adalah bahan dasar untuk membuat dan membentuk sesuatu dan dirasakan oleh indra dengan ciri keleluasaan, gerak, masa, dan ditentukan uang serta waktu (Shadaly, 1992).

3. METODE

Metode Mendapatkan Data

Metode yang digunakan adalah metode induksi yang dibantu oleh observasi lapangan dan studi perkotaan. Dalam metode induksi, data yang didapat dari observasi lapangan dan studi perkotaan berupa aktivitas kegiatan, karakteristik wilayah, kebutuhan masyarakat, masalah

masyarakat, dan juga peninjauan data kota dianggap sebagai hal yang bersifat khusus.

Metode Analisis Induksi

Data yang bersifat khusus dalam jumlah yang banyak akan dianalisis dan dicari kesimpulannya untuk mencari hal bersifat umum yang dapat menyelesaikan masalah dan kebutuhan yang ada di lingkungan. Analisis juga akan diselaraskan dengan teori – teori yang berkaitan dengan hasil yang ditemukan.

Metode Bahasa Pola untuk Perancangan

Metode yang digunakan untuk merancang adalah Bahasa Pola yang dipopulerkan oleh Christopher Alexander. Melalui metode Bahasa Pola, masalah dan kebutuhan yang merupakan kesimpulan dari data yang sudah dianalisa akan dicari penyelesaian arsitekturnya. Pola yang dipakai untuk mendesign akan disesuaikan dan dimodifikasi menurut karakteristik lingkungan proyek untuk mendapatkan design yang unik dan efisien sesuai dengan lingkungannya.

4. DISKUSI DAN HASIL

Lokasi Perancangan

Lokasi Perancangan yang dipilih pada proyek ini bertempat di kawasan pertokoan Pinangisia, hal ini dikarenakan masalah utama Pinangisia yaitu siklus 9 pagi – 5 sore, masyarakat yang menutup diri, dan kekurangan fasilitas lokal paling sering terjadi di area pertokoan dan pemukiman di sekitarnya. Berikut adalah data lokasi tapak proyek;

Gambar 3. Data Tapak Proyek
Sumber: Penulis, 2020

Tapak terletak pada bagian paling ujung yang berbatasan langsung dengan pemukiman warga, kondisi tapak saat ini juga berupa ruko – ruko yang terbengkalai dan rusak karena tidak ditempati dalam waktu yang lama. Terlebih lagi, bagian belakang tapak juga digunakan untuk tempat pembuangan sampah sementara oleh warga sekitar Pinangisia dan membuat lingkungan serta kali menjadi sangat kotor. Analisis tapak dilakukan untuk menemukan potensi dan desain yang kontekstual dengan tapak dan lingkungannya, berikut adalah analisis tapak yang dilakukan;

Gambar 4. Analisis Tapak

Sumber: Penulis, 2020

Pertama, potensi tapak seperti *hook* lingkungan dapat membuat bangunan menonjol dari segi fungsi dan bentuk. Kedua, Kali Ciliwung yang berada tepat di belakang tapak akan bisa dimanfaatkan sebagai *promenade* untuk tempat berkumpulnya masyarakat. Ketiga, tapak yang berada di level jalan kolektor lingkungan memungkinkan pengunjung yang datang tidak hanya berasal dari lingkungan sekitar melainkan mungkin dari luar lingkungan. Keempat, tapak berada di perbatasan antara fungsi pertokoan dan pemukiman sehingga memungkinkan menjadi tempat singgah setelah melakukan aktivitas.

Ide Perancangan

Ide perancangan dalam proyek ini didapat setelah melakukan observasi dan studi kota untuk menemukan kegiatan anchor masyarakat di Pinangisia berupa makan, mengobrol, berkumpul, dan rekreasi, ditambah lagi potensi kawasan yang terdapat di dalamnya untuk menyelesaikan masalah dan isu yang sudah terjadi. Maka dari itu, konsep yang dibuat adalah *third place* yang mengambil tema material bangunan dan dikemas dalam teknologi interaktif. *Third place* ini bertujuan untuk memperkenalkan material bangunan sebagai citra kawasan yang harus dipertahankan. Berikut adalah skema program dalam proyek ini;

Gambar 5. Diagram Skema Program

Sumber: Penulis, 2020

Massa Bangunan

Massa bangunan dibentuk berdasarkan hasil dari analisis tapak, massa bangunan mengutamakan beberapa aspek yaitu, ruang terbuka yang besar, kontekstual dengan lingkungan, dan potensi tapak yang dimaksimalkan. Berikut adalah proses transformasi massa bangunan;

Gambar 6. Proses Transformasi Massing Bangunan

Sumber: Penulis, 2020

Desain Bangunan

Gambar 7. Perspektif Exterior Fasilitas Material Bangunan Interaktif

Sumber: Penulis, 2020

Desain bangunan Fasilitas Material Bangunan Interaktif di Pinangsia dapat terlihat memakai elemen kontekstual kepada lingkungan di Pinangsia dengan mengambil elemen lengkungan yang ada di stasiun kota sebagai tampak bangunan, elemen lengkungan dipadukan dengan massa bangunan agar tercipta keseimbangan antara konsep kontekstual dan kesan modern yang ingin disampaikan. Bangunan ini dibuat menjadi fasilitas lokal masyarakat untuk pejalan kaki dan pesepeda, dimana terdapat dua *entrance* utama dari jalan kolektor dan jalan privat.

Gambar 8. Perspektif Interior Fasilitas Material Bangunan Interaktif
Sumber: Penulis, 2020

Bangunan terdiri dari tiga lantai dan *rooftop*. Lantai pertama berisikan mayoritas program utama yaitu galeri material bangunan, area bermain lego material bangunan anak, *one stop shopping*, dan ditunjang dengan *lounge*, *mini library*, dan taman interaktif. Bagian belakang pada lantai pertama digunakan untuk zona servis dan *loading* yang diberikan jalan terpisah dari pengunjung agar tidak mengganggu aktivitas yang ada di dalamnya. Lantai kedua terdiri dari program pendukung yaitu *food culture* yang didalamnya terdapat *open kitchen*, *bar*, dan *food court* yang konfigurasi ruangnya disamakan dengan bar dan didukung meja interaktif untuk memaksimalkan interaksi yang terjadi.

Lantai ketiga terdiri dari 3 zona yang saling berhubungan, zona pertama adalah permainan material bangunan interaktif yang terdiri dari *mix & match* material bangunan, permainan dinding edukasi, dan ruang interior interaktif. Zona kedua adalah ruang serba guna yang bebas dipakai dan kegiatannya ditentukan oleh masyarakat yang akan menggunakan. Zona ketiga merupakan zona penghubung zona pertama dan kedua yang berupa *rooftop garden* agar tercipta ruang perantara dari fungsi yang berbeda tersebut.

Fungsi yang ada di bangunan ini juga diatur berdasarkan tata letaknya, program utama diletakan pada bagian depan bangunan sebagai penyambut dan atraksi utama pengunjung, sementara *food culture* dan area multi-fungsi diletakan dibelakang untuk menarik pergerakan pengunjung sampai ke bagian belakang bangunan dan tidak terjadi konsentrasi di satu titik dalam bangunan. Hal ini juga ditunjang taman interaktif sebagai penghubung dari bagian depan dan belakang.

Gambar 9. Perspektif Open Space Fasilitas Material Bangunan Interaktif
Sumber: Penulis, 2020

Ruang terbuka yang ada di bangunan ini juga ditujukan untuk kepentingan dan kebutuhan masyarakat. Ruang terbuka dibagi menjadi beberapa bagian di bangunan agar pengunjung tidak merasa monoton, beberapa diantaranya adalah taman tengah yang bisa dipakai untuk senam pagi dan upacara, promenade untuk menikmati *view* kali yang berada di belakang tapak, dan *rooftop* yang bisa digunakan untuk ruang bersantai dan bersosialisasi sambil melihat – lihat *view* yang diberikan. Selain itu, terdapat juga taman khusus anak – anak untuk bermain dan bersosialisasi lewat permainan interaktif yang ada.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Third Place yang baik ditujukan untuk mengatasi permasalahan yang ada di lokasi tempat fasilitas itu berdiri, pembahasan atas masalah dari identifikasi masalah, sampai ke tahap pencarian program yang sesuai dan penyesuaian yang dilakukan dengan lingkungan dan bentuk tapak memerlukan Analisis mendalam. Dalam proses tersebut, faktor lokasi akan membedakan bagaimana *third place* terbentuk dari segi sifat, kegiatan, dan bentuk. Perbedaan tersebut tercipta karena ada nya *genius loci* dari masing – masing lokasi. Fasilitas Material Bangunan Interaktif di Pinangisia adalah salah satu contoh *third place* yang memasukan *genius loci* Pinangisia untuk perancangannya.

Selain *genius loci*, fasilitas material bangunan interaktif mempunyai tujuan utama untuk menyelesaikan masalah yang terjadi di Pinangisia agar penduduk Pinangisia dapat melakukan kegiatan di malam hari dan meningkatkan kualitas hidup ke tahap yang lebih baik. Program galeri material bangunan interaktif, area serba guna, taman interaktif dan *food culture* di harapkan bisa menjadi program yang memfasilitasi kebutuhan kebutuhan penduduk Pinangisia secara efektif sehingga bisa membawa perubahan maksimal untuk kawasan Pinangisia.

Saran

Saran yang bisa dibagikan berupa himbauan kepada pemerintah untuk lebih memperhatikan tempat – tempat di Jakarta yang memiliki kekurangan dan masalah sosial yang bisa berdampak kepada perilaku masyarakatnya.

REFERENSI

- Alexander, C. (1990). *A pattern language*. München: Fachhochsch. Fachbereich Architektur.
- BPS Kota Administrasi Jakarta Barat. (2019). *Taman Sari Dalam Angka 2019*. Badan Pusat Statistik Kota Administrasi Jakarta Barat.
- Carmona, M., Magalhães, C. and Hammond, L. (2008). *Public space*. Routledge.
- Echols, J. M. dan Shadaly, H. (1992). *Kamus Bahasa Inggris Indonesia*. Gramedia Pustaka Utama.
- Gehl, J. (2010). *Cities for people*. Island Press.
- Oldenburg, R. (2005). *The great good place*. Da Capo Press.
- Tan, W. and Klaasen, I. (2007). Exploring 24/7 environments. *Town Planning Review*, 78(6), 699-724.