

PENERAPAN KONSEP BATIK SEBAGAI REKREASI DI PALMERAH

Chyntia Permata Sari¹⁾, Petrus Rudi Kasimun²⁾

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

²⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, Rudi.kasimun@gmail.com

masuk: 13-07-2020, revisi: 01-08-2020, diterima untuk diterbitkan: 23-09-2020

Abstrak

Rekreasi Batik Palmerah merupakan suatu proyek yang berada di Kelurahan Palmerah, Jakarta Barat. Proyek ini dilatarbelakangi oleh lingkungan Palmerah yang dipadati dengan perkantoran, toko-toko komersial, pasar-pasar tradisional, dan perumahan penduduk. Padatnya Palmerah membuat daerah ini juga dipadati dengan beragam aktivitas yang membuat kejenuhan bagi pekerja dan penduduk Palmerah. Seiring perkembangan perkantoran dan meningkatnya ekonomi Palmerah, penduduk pun semakin meninggalkan tradisi Batik yang ada dimana dulunya Palmerah merupakan salah satu daerah penghasil Batik besar di Jakarta. Oleh karena itu, Rekreasi Batik Palmerah pun hadir sebagai tempat untuk melepas penat pekerja dan penduduk Palmerah. Untuk mencapai tujuan tersebut, dilakukan wawancara dan survei untuk mengetahui kegiatan yang dilakukan oleh pekerja dan penduduk untuk mengisi waktu luang mereka. Kegiatan-kegiatan tersebut menjadi acuan untuk menganalisis program yang di dibutuhkan oleh pekerja dan penduduk Palmerah. Sebagai tempat ketiga, proyek menjadi tempat yang menampung kegiatan dari pekerja dan penduduk Palmerah. Melalui sarana rekreasi, tempat ini ingin menghidupkan kembali tradisi Batik yang ada supaya Batik dapat lebih dikenal oleh penduduk Palmerah dan masyarakat luas.

Kata Kunci: Batik; Palmerah ; Tempat Rekreasi

Abstract

Batik Recreation Place in Palmerah is a project located in Palmerah District, West Jakarta. This project is motivated by the Palmerah neighborhood which is filled with offices, commercial shops, traditional markets, and housing. The density of Palmerah makes this area also filled with a variety of activities that make saturation for workers and residents of Palmerah. Along with the development of offices and the increasing economy of Palmerah, the population has increasingly left the existing Batik tradition where Palmerah was once one of the major batik-producing areas in Jakarta. Therefore, the Palmerah Batik Recreation exists as a place to unwind the workers and residents of Palmerah. To reach this goal, interviews and surveys were conducted to find out the activities carried out by workers and residents to fill their free time. These activities become a reference for analyzing the programs needed by workers and residents of Palmerah. As a third place, the project is a place that accommodates the activities of workers and residents of Palmerah. Through recreation, this place wants to revive the existing Batik traditions so that Batik can be better known by residents of Palmerah and the wider community.

Keywords: Batik; Palmerah; Recreation Place

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Badan Pusat Statistik Palmerah (2019) menyatakan bahwa Palmerah merupakan salah satu kelurahan di Jakarta Barat yang memiliki kepadatan penduduk tertinggi di kecamatannya. Lokasi nya yang strategis membuat daerah ini dipadati dengan perkantoran, toko-toko komersial, pasar tradisional dan perumahan penduduk. Palmerah pun dipadati dengan beragam aktivitas yang ada seperti para pekerja yang bekerja dari pagi hingga malam, para pedagang yang buka 24 jam di pasar atau pun di pinggir jalan, serta penduduk dari berbagai golongan yang tidak memiliki tempat untuk melepas penat mereka. Keseharian yang monoton ini membuat kebutuhan akan tempat rekreasi menjadi penting bagi masyarakat Palmerah. Namun di Palmerah sendiri belum ada tempat untuk melepas penat warga Palmerah secara bebas.

Seiring perkembangan perkantoran dan meningkatnya ekonomi Palmerah, penduduk pun semakin meninggalkan tradisi Batik yang ada dimana dulunya Palmerah merupakan salah satu daerah penghasil Batik besar di Jakarta. Batik sendiri telah menjadi kebutuhan bagi masyarakat, dimana batik dipakai pada hari-hari istimewa, untuk bekerja dan sebagai seragam pada anak sekolah. Oleh karena itu, hampir semua orang Indonesia pasti memiliki Batik. Meskipun begitu, Batik belum terlalu dihargai dalam kehidupan masyarakat, padahal Batik ditetapkan sebagai warisan kemanusiaan untuk budaya lisan dan nonbendawi (*Masterpieces of the Oral and Intangible Heritage of Humanity*) oleh UNESCO. Batik yang telah diakui dunia ini, sudah sepantasnya untuk dijaga dan dilestarikan hingga ke generasi-generasi mendatang. Oleh karena itu, dibutuhkan tempat rekreasi yang berfungsi sebagai tempat melepas penat penduduk Palmerah. Tempat rekreasi tersebut memiliki tema batik supaya dapat menghidupkan kembali tradisi yang ada di Palmerah. Dengan begitu, Batik dapat lebih dikenal oleh penduduk Palmerah dan masyarakat luas.

Rumusan Permasalahan

Palmerah merupakan salah satu kelurahan di Jakarta Barat yang memiliki kepadatan penduduk tertinggi di kecamatannya. Namun, daerah ini tidak terdapat tempat komunal atau area terbuka untuk melepas penat penduduk Palmerah. Bahkan penduduk Palmerah sendiri telah terpengaruh dengan kemajuan perkantoran dan komersial yang ada sehingga meninggalkan tradisi Batik yang ada. Penelitian ini berfokus pada tempat rekreasi seperti apakah yang dibutuhkan oleh penduduk Palmerah sambil menghidupkan kembali tradisi Batik yang ada.

Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk membuat tempat rekreasi yang tepat guna bagi penduduk dan pekerja di Palmerah dan membuat mereka bisa lebih mengenal dan menyukai Batik melalui Rekreasi.

2. KAJIAN LITERATUR

Pengertian Tempat Ketiga

Menurut Oldenburgh (1989: 33), *Open Architecture*, merupakan *third place* bagi masyarakat kota, yang berfungsi sebagai ruang antara, ruang yang bukan tempat tinggal dan bukan tempat kerja. *Open Architecture* merupakan sistem yang terbuka dan mampu beradaptasi dengan kepentingan terpilih. *Open Architecture* sebagai *third place* adalah sebuah program yang akan membantu manusia bersifat humanis, terbuka, dinamis dan produktif. *Third place* adalah tempat yang netral dimana semua orang bisa datang, tidak takut untuk berekspresi dan saling bertukar pikiran.

Jiwa Suatu Tempat

Lingkungan mempengaruhi manusia dalam kehidupan sehari-hari dan dapat membuat tujuan arsitektur melampaui definisi yang diberikan oleh para ahli. Lingkungan yang berbeda memiliki masalah yang berbeda juga dengan lingkungan lainnya sehingga penyelesaiannya pun berbeda. Beberapa fenomena membentuk lingkungan bagi orang lain. Kesan tempat adalah hal yang tidak terpisahkan dari suatu kejadian. Kesan tempat tidak bisa dijelaskan secara analisis, tetapi dari kehidupan sehari-hari masyarakat tempat tersebut. Suatu daerah pasti memiliki identitasnya sendiri yang berbeda dengan daerah lainnya. Menurut Schulz (1979: 5), identitas sangatlah penting bagi suatu tempat karena merupakan jiwa dari suatu tempat tersebut.

Pengertian Batik

Secara etimologi, kata Batik berasal dari bahasa Jawa *ambhatik*, dari kata *amba* yang berarti lebar, luas, kain dan titik yang berarti titik atau matik dan kemudian berkembang menjadi istilah batik, yang berarti menghubungkan titik-titik menjadi gambar tertentu pada kain yang lebar atau luas. Batik sangat identik dengan suatu proses, dari mulai penggambaran motif hingga peledorannya. Salah satu ciri khas Batik adalah penggambaran motif pada kain dengan menggunakan lilin (malam) dengan alat yang bernama canting. (Sumarsono, 2017: 180)

Sejarah Batik

Menurut P. de Kat (1931: 25), Saat usaha Batik berkembang di Batavia, terdapat daerah-daerah penghasil Batik yang besar yaitu di Tjamboek, Paal Merah, Karet, dan Kebayoran. Usaha Batik di Batavia dimulai pada abad 19 dan juga tersebar di Palapetogagan, Gandaria Noord, Tjipoelir, Grogol-oedik, Soekaboemi-ilir, Meroeja-oedik, Karet Sawah, Bedoerengan, Karet (Pasar Baroe). Saat itu, usaha Batik di Batavia lebih banyak dimiliki dan dioperasikan oleh pengusaha Tionghoa. Pada tahun 1929, terdapat 357 industri Batik di Batavia, dimana sebanyak 264 industri dimiliki pengusaha Tionghoa dan 93 lainnya dimiliki pribumi.

3. METODE

Metode perancangan yang digunakan dalam perancangan ini:

- a. Studi Literatur
Literatur yang digunakan berasal dari Oldenburgh (1989), Christian Norberg Schulz (1979) untuk mengetahui pengertian mengenai tempat ketiga.
- b. Studi Preseden
Studi preseden yang digunakan adalah *Mecanoo Envisages Cubic Cultural Centre With Third Place Proposal* oleh Bari (2017) dan *Liget Budapest Awards Graeme Massie Architects Museum of Ethnography Third Place* oleh Walker (2014).
- c. Metode Pengamatan Lingkungan
Lokasi: Kelurahan Palmerah. Waktu: Pagi, Siang, Sore dan Malam pada hari kerja.
- d. Metode Wawancara
Mewawancarai pekerja dan penduduk di Palmerah untuk mengetahui kegiatan apa yang mereka lakukan untuk mengisi waktu luang mereka.
- e. Metode Perancangan
Analisis Hasil studi literatur, survei lapangan, dan preseden; Melakukan wawancara kepada pekerja dan penduduk Palmerah; Menghasilkan program ruang berdasarkan aktivitas yang dilakukan pekerja dan penduduk Palmerah; Menerapkan konsep Batik pada program ruang yang tercipta
- f. Hasil Perancangan
Hasil Perancangan menjadi sebuah tempat rekreasi bagi pekerja dan penduduk Palmerah untuk melepas penat mereka dan lebih mengenal Batik.

4. DISKUSI DAN HASIL

Wawancara

Penduduk Palmerah yang terdiri dari anak-anak, remaja, orang dewasa dan lansia. Untuk mengetahui tempat rekreasi seperti apa yang dibutuhkan oleh pekerja dan penduduk Palmerah, maka dilakukan wawancara dan survey lapangan untuk mengetahui kegiatan apa saja yang dilakukan pekerja dan penduduk Palmerah untuk mengisi waktu luang.

Tabel 1. Hasil Wawancara penduduk Palmerah

	Kegiatan yang dilakukan saat mengisi waktu luang:	Waktu	Lokasi:
Pekerja 1	Makan	Siang (istirahat Makan Siang) dan Sore (pulang kerja)	Warteg, pinggir jalan
Pekerja 2	Makan, nongkrong	Siang (istirahat Makan Siang) dan Sore (pulang kerja)	Restoran, Cafe
Anak-anak 1	Main layang-layang, lari-larian	Sore (sebelum magrib)	Pinggir Kali Grogol
Anak-anak 2	Main burung dara, nonton ondel-ondel	Sore (sebelum magrib)	Pinggir Kali Grogol
Remaja 1	Mengobrol, duduk-duduk	Siang sampai sore	Pinggir Kali Grogol
Remaja 2	Pacaran, menongkrong	Sore	Pinggir Kali Grogol, atau Slipi Jaya
Orang Dewasa 1	Mengobrol, duduk-duduk, nonton ondel-ondel	Sore	Pinggir Kali Grogol
Orang Dewasa 2	Duduk-duduk, menemani anaknya bermain	Sore	Sekitar rumah
Lansia 1	Jalan-jalan, duduk-duduk	Sore	Sekitar rumah, atau pinggir Kali Grogol
Lansia 2	Duduk-duduk	Sore	Pinggir Kali Grogol

Sumber: Penulis, 2020

Berdasarkan hasil wawancara, dapat disimpulkan bahwa pekerja suka pergi ke warteg, restoran ataupun ke café untuk makan dan nongkrong saat jam makan siang dan pulang kerja. Anak-anak suka bermain layang-layang, berlarian, bermain burung dara dan menonton ondel-ondel pada sore hari di pinggir Kali Grogol untuk mengisi waktu luang mereka. Remaja lebih suka mengobrol, duduk-duduk ataupun pacaran pada siang sampai sore hari di pinggir Kali Grogol atau di Slipi Jaya. Lalu orang dewasa lebih suka mengobrol, duduk-duduk menonton ondel-ondel, dan menemani anaknya bermain pada sore hari di sekitar rumah dan di pinggir Kali Grogol. Serta lansia sendiri suka untuk jalan-jalan dan duduk-duduk pada sore hari di sekitar rumah dan di pinggir Kali Grogol.

Pengamatan Lingkungan

Pengamatan lingkungan dilakukan pada pagi, siang dan sore hari di kelurahan Palmerah. Berdasarkan hasil pengamatan lingkungan, Kali Grogol merupakan area berkumpul bagi

penduduk Palmerah. Dimana terlihat banyak anak-anak dan remaja yang berkumpul dan duduk di bantaran Kali untuk mengobrol ataupun bermain bersama. Ibu-ibu juga suka berkumpul untuk mengobrol satu sama lain atau sekedar bersantai di bantaran Kali Grogol. Daerah ini sering dilewati oleh ondel-ondel sehingga ondel-ondel sudah menjadi pertunjukan harian bagi penduduk Palmerah.



Gambar 1. Orang Dewasa yang duduk-duduk dan mengobrol di bantaran Kali Grogol
Sumber : Data Pribadi, 2020



Gambar 2. Anak-anak dan remaja yang berkumpul di bantaran Kali Grogol
Sumber : Data Pribadi, 2020

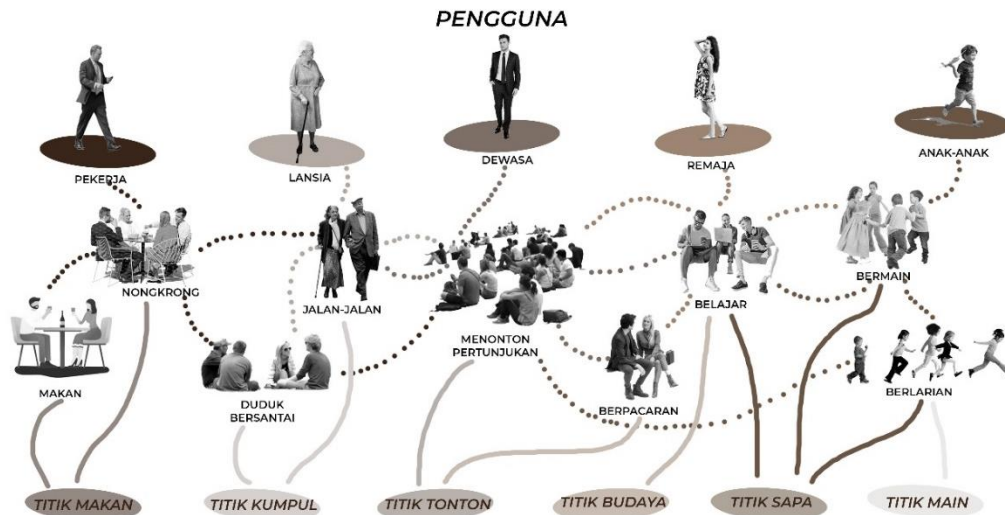


Gambar 3. Ondel-ondel yang keliling perumahan Palmerah
Sumber : Data Pribadi, 2020

Penentuan Progam

Rekreasi Batik Palmerah dibuat untuk para pekerja dan penduduk Palmerah yang terdiri dari anak-anak, remaja, orang dewasa dan lansia. Setelah mengetahui kegiatan yang dilakukan oleh pekerja dan penduduk, dilakukan analisis untuk menentukan progam ruang. Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan lingkungan, pekerja memiliki kebiasaan untuk berkumpul dengan rekan-rekan kerjanya saat istirahat dan pulang kantor sehingga mereka membutuhkan tempat makan (titik makan). Lalu Lansia suka berjalan-jalan, duduk-duduk dan menonton pertunjukan maka mereka membutuhkan tempat untuk berjalan dan bersantai (titik kumpul) dan tempat untuk menonton (titik tonton). Orang dewasa lebih suka untuk mengobrol atau melihat sesuatu sehingga mereka membutuhkan tempat untuk berkumpul (titik kumpul) dan menonton sesuatu (titik tonton). Remaja lebih suka berkumpul bersama teman-teman mereka untuk bermain, mengobrol, belajar ataupun berpacaran sehingga mereka membutuhkan tempat

untuk bermain (titik main) dan belajar (titik sapa dan titik budaya). Sedangkan anak-anak lebih suka berlarian dan bermain secara acak sehingga mereka membutuhkan tempat yang luas untuk bermain secara bebas (titik main). Untuk membangkitkan kembali tradisi batik yang hilang maka program rekreasi batik berupa titik sapa dibutuhkan sebagai tempat untuk dapat lebih mengenal batik. Dari analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa program yang diperlukan oleh pekerja dan penduduk Palmerah adalah Titik Sapa, Titik Makan, dan Titik Budaya.

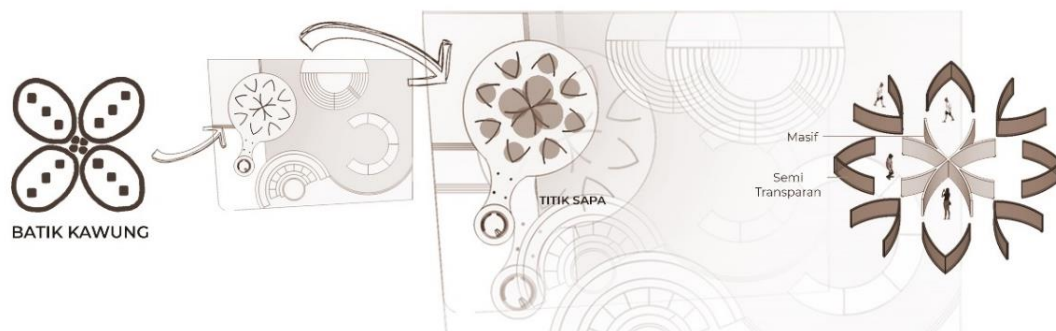


Gambar 4. Analisis Penentuan Program

Sumber : Analisis Pribadi, 2020

Konsep Perancangan

Titik Sapa merupakan ruang instalasi yang mengandung edukasi dimana orang bisa belajar Batik sambil saling sapa. Titik sapa digambarkan dengan batik Kawung karena batik ini menjadi simbol rakyat pada jaman dahulu. Batik Kawung memiliki makna sebuah penggambaran hati yang bersih bahwa itikad dari hati yang bersih itu merupakan sebuah ketetapan hati yang tidak perlu diakui oleh orang lain. Seperti batik sendiri yang memiliki keindahan dan makna yang dalam tanpa ada yang bisa menyangkalnya.

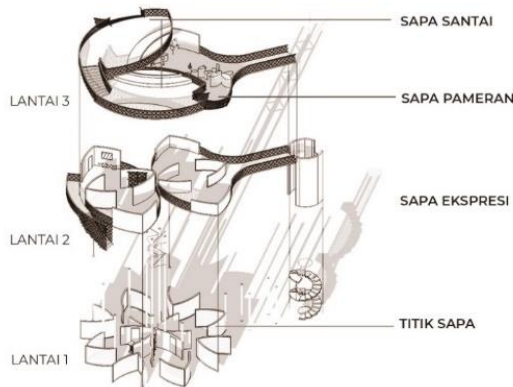


Gambar 5. Titik Sapa

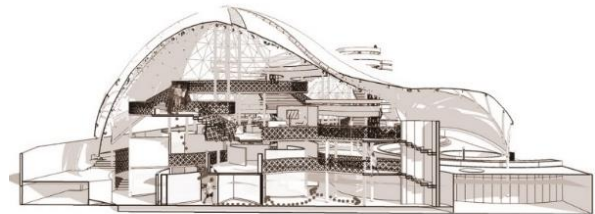
Sumber : Analisis Pribadi, 2020

Titik sapa terdiri dari 3 lantai dimana pada lantai pertama terdapat ruang-ruang edukasi batik. Pada ruang-ruang tersebut terdapat potongan-potongan kain yang dapat diambil dan dikumpulkan. Pada lantai kedua yaitu sapa ekspresi adalah tempat dimana pengunjung dapat mengekspresikan batik yang mereka ketahui dengan menempelkan potongan-potongan kain

tersebut atau menggambar ulang pada dinding-dinding yang ada. Lantai ketiga terdiri dari sapa pameran yang merupakan tempat untuk memamerkan hasil dari *workshop* dan sapa santai yaitu tempat untuk berkumpul dan bersantai. Konsep Titik Sapa dibuat dengan suasana yang ceria supaya menjadi tempat rekreasi bagi semua golongan masyarakat. Setiap sudutnya dapat menjadi tempat untuk berkumpul, mengobrol dan bermain. Dengan begitu, batik dapat lebih dikenal dengan cara yang berbeda.

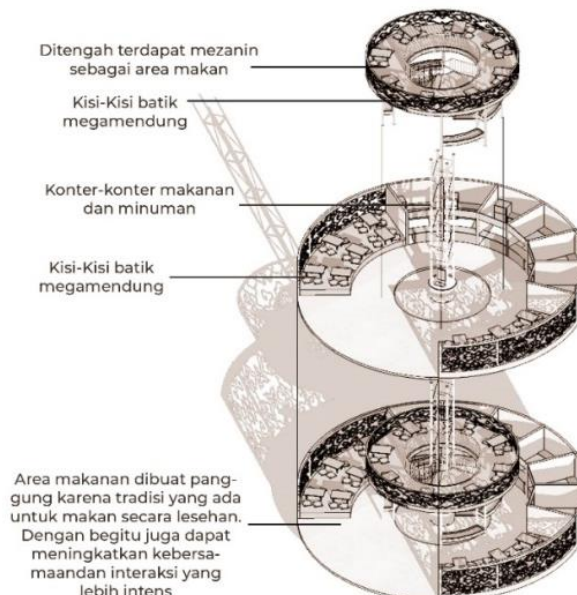


Gambar 6. Exploded Titik Sapa
Sumber : Analisis Pribadi, 2020

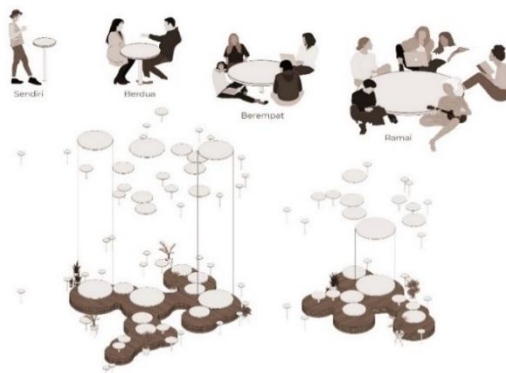


Gambar 7. Potongan Titik Sapa
Sumber : Analisis Pribadi, 2020

Titik makan merupakan area makan untuk para pekerja bersantai dan istirahat. Pada titik ini terdapat kisi-kisi dan *railing* batik Megamendung, dimana batik Megamendung merupakan batik yang sudah dikenal Mancanegara. Batik ini diletakkan di titik makan dengan harapan perusahaan-perusahaan lokal dapat terus berkembang sampai mancanegara seperti batik Megamendung.



Gambar 8. Exploded Titik Makan
Sumber : Analisis Pribadi, 2020



Gambar 9. Titik Budaya
Sumber : Analisis Pribadi

Titik Budaya merupakan tempat dimana seminar dan *workshop* batik diadakan. *Workshop* yang diadakan adalah cara membuat kain batik dari awal sampai akhir dan membuat produk-produk olahan dari batik seperti tas, sepatu atau pajangan yang memiliki nilai jual untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat. Saat tidak ada kegiatan *workshop*, titik ini bisa digunakan untuk berkumpul dan bersantai.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Program yang ada di proyek ditentukan berdasarkan analisis kegiatan yang dilakukan oleh pekerja dan penduduk Palmerah sehingga proyek pun dapat menjadi tempat rekreasi yang dibutuhkan oleh pekerja dan penduduk Palmerah. Tempat rekreasi tersebut memiliki konsep batik yang ditampilkan melalui ruang instalasi mengandung edukasi supaya batik dapat lebih dikenal oleh pekerja dan penduduk Palmerah. Dengan begitu Batik akan terus hidup di Palmerah meskipun jaman terus berubah.

Saran

Jaman yang semakin maju membuat orang-orang melupakan tradisi lama, padahal tradisi lama tersebut merupakan identitas dari negara Indonesia sendiri. Batik merupakan warisan bangsa yang sudah sepatutnya dijaga dan dilestarikan oleh seluruh warga negara Indonesia.

REFERENSI

- Badan Pusat Statistik Palmerah. (2019). *Jakarta Barat*.
Bari, O. (2017). *Mecanoo Envisages Cubic Cultural Centre With Third Place Proposal*. Diunduh 3 Juli 2020, dari Archdaily, <https://www.archdaily.com/870951/mecanoo-envisages-cubic-cultural-center-with-third-place-proposal>
Oldenburgh, R. (1989). *The Great Good Place*. New York: Paragon House.
P. de Kat, A. (1931). *Batik Rapport*. Batavia: Lands drukkerij.
Schulz, C.N. (1979). *Genius Loci: Towards a Phenomenology of Architecture*. Rizzoli.
Sumarsono, H. (2017). *Batik Betawi: Koleksi Hartono Sumarsono*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
Walcer, C. (2014). *Liget Budapest Awards Graeme Massie Architects Museum of Ethnography Third Place*. Diunduh 3 Juli 2020, dari Archdaily, <https://www.archdaily.com/583734/liget-budapest-awards-graeme-massie-architects-museum-of-ethnography-third-place>