

PENGARUH GERBANG INTEROGATIF KOTATUA DJAKARTA SEBAGAI TEMPAT KETIGA YANG MENJAWAB KEBUTUHAN KOTATUA TERHADAP KEMAJUAN KAWASAN KOTATUA

Ferel Putra¹⁾, Tatang Hendra Pangestu²⁾

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

²⁾ Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, tatang_pangestu@hotmail.com

Masuk: 13-07-2020, revisi: dd-mm-yyyy, diterima untuk diterbitkan: dd-mm-yyyy

Abstrak

Kotatua Jakarta merupakan tempat yang sangat ramai dikunjungi banyak pengunjung dari banyak daerah yang beraneka ragam. Disamping itu Kotatua merupakan sebuah tempat yang juga memiliki penduduk asli dalam jumlah yang sedikit. Hal ini membuat Kotatua menjadi sebuah tempat yang memiliki tingkat keberagaman yang tinggi. Maka dari itu perlu dibuatlah sebuah *third place* yang bersifat mempersatukan orang-orang yang memiliki latar belakang berbeda ini sehingga terjadilah interogasi yang mendewasakan yang dapat menjadi cikal bakal pertumbuhan masyarakat Indonesia yang baik. Selain itu proyek juga memiliki tujuan lain yaitu meningkatkan kualitas Kotatua sebagai kawasan turisme dengan membangun sebuah *information center* yang berguna bagi pengunjung, juga *community center* yang berguna bagi para pekerja turisme disana. Gerbang Interogatif Kotatua Djakarta berbicara mengenai *interrogative space for human growth* yang berfokus dalam pengadaan ruang-ruang yang memicu adanya interaksi sosial yang berujung pada interogasi antar manusia yang mendewasakan, tentunya sambil menyampaikan informasi turisme Kotatua maupun Jakarta dan melestarikan serta meningkatkan ekonomi komunitas yang sudah ada sebelumnya, selayaknya sebuah gerbang bagi semua orang.

Kata kunci: Keberagaman; mempersatukan; interogasi; mendewasakan; turisme

Abstract

Kotatua Jakarta is a very crowded place visited by many visitors from many diverse areas. Other than that, Kotatua is also a home for some people, a place where they build their lives. This makes Kotatua becomes a high diversity place. Therefore, it is necessary to make a third place that unites people from different backgrounds for the sake of good Indonesian society growth by providing an interrogative place where people can meet, socialize, and interrogate their own lives by seeing other people's lives. In addition, the project also has another goal, which is to improve the quality of Kotatua as a tourism area by building an information center that is useful for visitors, as well a community center that is useful for tourism workers there. Kotatua Djakarta Interrogative Gate talks about interrogative space for human growth that focuses on the provision of spaces that trigger social interaction that results in interrogation between human beings so they can become more open minded, of course while conveying information on both Kotatua and Jakarta tourism and preserving and enhancing the economy of pre-existing communities, as a gate that is opened for everybody.

Keywords: Diversity; unites; interrogate; open minded; tourism

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi komunikasi (internet) memberikan banyak dampak positif bagi kehidupan manusia. Hal-hal tersebut meliputi meningkatnya kemudahan manusia untuk mendapatkan informasi dan berkomunikasi serta menjalin relasi dengan siapapun, kapanpun, dan dimanapun (Salangkas, 2019)

Kecepatan pertumbuhan dan perkembangan teknologi komunikasi (internet) juga

diimbangi dengan kecepatan kenaikan pengguna internet itu sendiri. Menurut data yang diperoleh oleh Lembaga Statistik Internet World Stats (2019), perkembangan internet yang sangat besar terjadi dalam kurun waktu 2,5 dekade terakhir yaitu mencapai 25000%.

Namun ironinya, manusia-manusia yang banyak menggunakan internet ini mengalami banyak masalah yang tentunya tidak dialami oleh manusia-manusia yang lahir di jaman sebelumnya. Mereka menjadi manusia yang sulit berinteraksi secara langsung, juga menjadi manusia yang individualis (Graham, 2014). Masalah-masalah ini perlu diselesaikan demi terciptanya mental generasi penerus bangsa yang lebih baik. Masalah-masalah diatas timbul karena manusia secara tidak sadar sudah terlalu banyak tenggelam dalam dunia internet yang bebas tanpa batas dan tidak lagi terbiasa dan memiliki kesempatan untuk tumbuh didalam sebuah komunitas nyata yang beragam, sebuah komunitas yang berisi manusia-manusia yang berbeda, yang tumbuh Bersama, dan yang saling mengkritik pendapat satu sama lain secara langsung (Bhabha, 1994).

Salah satu tempat di Indonesia yang marak dengan isu tersebut adalah Pulau Jawa termasuk Jakarta yaitu Ibukota Indonesia sendiri (Pratomo, 2018). Melihat permasalahan yang terjadi, maka perlu dibuatnya sebuah tempat yang dapat menjadi wadah pertemuan manusia-manusia yang beragam identitasnya sehingga manusia-manusia pengguna internet ini dapat lagi menumbuhkan identitasnya di sebuah lingkungan yang nyata.

Ide tersebut dapat diwujudkan di dalam sebuah *third place*, yaitu tempat yang mewadahi kegiatan manusia selain kegiatan beristirahat (*first place*) dan tempat kerja (*second place*). Juga sebuah tempat yang memiliki tingkat kepadatan dan keberagaman yang tinggi.

Ciri-ciri di atas dijumpai di sebuah kawasan yang bernama Kawasan Kotatua Jakarta. Kotatua Jakarta merupakan sebuah kawasan yang terletak di Daerah Administrasi Jakarta Utara dan Jakarta barat, daerah administrasi terpadat yang dimiliki Jakarta. Kawasan ini merupakan salah satu kawasan wisata yang ramai dikunjungi wisatawan yang beragam baik internasional maupun domestik (Poerwanto, 2019).

Walaupun kawasan ini sudah menjadi sebuah *third place* bagi seluruh Jakarta bahkan bagi wisatawan, namun tempat ini tetap butuh dibangun dengan lebih baik lagi, lebih baik lagi menyediakan wadah pertemuan manusia yang beragam, sambil menjawab kebutuhan Kotatua Jakarta yang lainnya terkait dengan kepariwisataan.

2. KAJIAN LITERATUR

Teori Tempat Ketiga (*Third Place*)

Third place adalah tempat berkumpul informal yang digunakan manusia selepas kegiatan di rumah (*first place*) dan di tempat kerja (*second place*) (Oldenburg, 1989). Dalam bukunya, Ray Oldenburg menjelaskan berbagai kualitas dari *third place*:

1. *Neutral Ground*

Kota memiliki potensi akan keberagaman asosiasi yang dapat dinikmati oleh lingkungannya. Maka dari itu diperlukan sebuah tapak netral untuk mewadahi kegiatan tersebut. Netral yang dimaksud dalam hal ini adalah keadaan dimana semua orang dapat datang dan pergi sesuai dengan keinginan mereka tanpa ada halangan.

2. *The third place as a leveler*

Sebuah *third place* adalah sebuah tempat yang inklusif. *Third place* menerima siapapun yang mau datang dengan pandangan yang sama yaitu sebagai manusia, terlepas dari pekerjaan, status, dan berbagai macam kondisi kehidupan yang lain.

3. *Conversation is the main activity*

Tujuan utama dari dibentuknya sebuah *third place* adalah mewadahi kebutuhan komunikasi antar penduduk. Komunikasi yang diharapkan adalah komunikasi yang bebas namun tetap perlu memperhatikan beberapa norma-norma seperti saling menghormati dan menghargai.

4. *Accessibility and accommodation*

Salah satu sifat dari *third place* adalah selalu ada disaat penduduk membutuhkannya secara kelompok maupun personal. *Third place* merupakan tempat yang mudah diakses oleh siapa saja, dan memungkinkan adanya aktifitas 24 jam. Aktifitas 24 jam ini memberikan kepastian bahwa selalu ada aktifitas dan pelaku aktifitas di tempat tersebut setiap saat.

5. *Regulars*

Regular yang dimaksud di sini adalah orang-orang yang datang berkala yang membuat sebuah *third place* menjadi hidup. Regular merupakan daya tarik bagi pendatang baru, yang mungkin juga merupakan pendatang baru pada mulanya. Regular ini berperan untuk memperluas jangkauan sosial suatu *third place* dengan memungkinkan terbentuknya sebuah *world of strangers*.

6. *Low Profile*

Third place tidak boleh menjadi eksklusif dalam hal fungsi maupun desain dan harus menyambut semua orang yang datang. Lebih mengarah ke *middle-class profile*.

7. *Playful*

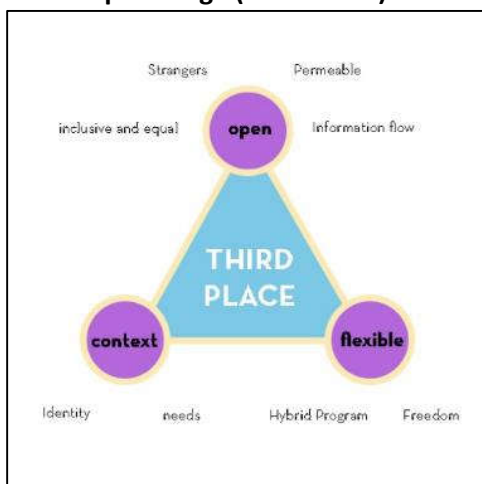
Third place merupakan tempat yang bermain. Arti dari *playful* di sini adalah fungsi dari *third place* yang ditujukan untuk mawadahi manusia untuk mendapat hiburan. Segala macam perlakuan pengguna dalam rangka menghibur diri tidak akan di alienasi dan akan selalu diterima.

8. *A home away from home*

Third place merupakan sebuah tempat yang menjadi rumah ke dua setelah tempat tinggal utamanya yaitu *first place*.

Third place berperan sebagai sebuah ruang keluarga dari sebuah masyarakat (*Living room for a society*) dimana manusia benar-benar menjalin relasi dengan manusia lain secara nyata seperti halnya fungsi ruang keluarga yang terdapat pada tempat tinggal manusia yaitu rumah (Butler, 2016). *Third place* juga merupakan sebuah tempat dimana adanya *blurring* perbatasan yang ada antara penduduk kota yang bervariasi sehingga terjadinya hibridasi akan identitas-identitas yang ada dan mengurangi adanya *Primordial unity and fixity* sehingga masyarakat lebih mengerti mengenai perbedaan yang ada (Bhabha, 1994). *Third place* biasanya diisi oleh kegiatan menghibur yang menggunakan *skill* diluar *skill* manusia yang digunakan untuk bekerja. Hal ini ditunjukkan dari berbagai *third place* yang bermunculan dalam wujud *repair space*, *music space*, dan *art space*.

Ciri Tempat Ketiga (*Third Place*)



Gambar 1. *Third Place*

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020

Gambar di samping merupakan gambar yang menunjukkan elemen-elemen pembentuk *third place* menurut Ir. Agustinus Sutanto, M.Arch, Ph.D.

Menurut Sutanto (2020) *Third place* terdiri dari 3 elemen yaitu *openness*, *flexibility*, dan *contextual*. Dimana masing-masing elemen memiliki penjabarannya lagi masing-masing. *Openness* memiliki kriteria: *world of strangers* (dipenuhi oleh orang-orang yang tidak saling mengenal), *permeable* (menyatu dengan trotoar dan ramah pejalan kaki, serta memungkinkan banyak cabang sirkulasi), *inclusive and equal* (terbuka kepada semua orang dan semua orang diperlakukan sama), dan terdapat *information flow* (ada conversation yang berisi informasi-informasi). *Flexibility* memiliki kriteria: memiliki program *hybrid* (program gabungan dan beraneka ragam), dan ada kebebasan pengguna (pengguna merasa tidak

terkekang). Sementara *contextual* memiliki kriteria: memiliki identitas kawasan (lokalitas), dan menjawab kebutuhan pengguna.

Identifikasi Tempat Ketiga (*Third Place*)

Tabel 1. Identifikasi *Third Place*

Indikator	1 st place	2 nd place	3 rd place
Privat-publik	Privat	Semi publik	Publik
Kebutuhan	Primer	Sekunder	Tersier
Identitas	<i>My identity</i>	<i>My company's identity</i>	<i>Mine & yours</i>
Sifat	<i>Relaxed</i>	<i>Strict</i>	<i>Playful</i>
Durasi	<i>More</i>	<i>Most</i>	<i>Less</i>
Keberagaman	Tidak bervariasi	Komunitas tertentu	<i>Vibrant</i>
Peraturan	<i>My rule</i>	<i>Your rule</i>	<i>Our rule</i>

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020

Teori *Open Architecture*

Open architecture berawal dari istilah yang terdapat dalam dunia komputer yang mengacu pada sebuah sistem komputer yang tidak kaku namun dirancang sedemikian rupa sehingga dapat memungkinkan pengguna untuk melakukan modifikasi, ekstensi, dan penyesuaian sesuai dengan kebutuhan (Levison, 2017).

Open Architecture dalam dunia arsitektur mengacu kepada arsitektur yang *customizable*, dan fleksibel mengikuti kebutuhan para pengguna bangunannya. Arsitektur itu sendiri merupakan sebuah teknologi, terdiri dari banyak bagian. Bagian-bagian tersebut harus bisa disesuaikan dengan penggunaannya sehingga dapat disebut sebagai *open architecture*.

Namun, *open architecture* juga harus memiliki fungsi yang pasti dan rigid sebagai kerangka utama dari keseluruhan program yang ada sehingga modifikasi, dan adaptasi yang diperhitungkan juga tidak dapat dianggap 100%.

Third place merupakan sebuah tempat yang dikunjungi oleh orang-orang yang beraneka ragam. Perbedaan identitas seperti halnya budaya, suku, agama, dan ras, dan lain-lain membentuk perilaku dan aktivitas dan kebutuhan manusia yang berbeda-beda dengan tingkat keragaman yang tinggi (Oldenburg, 1989).

Third place merupakan sebuah tempat dimana pembauran itu terjadi sehingga arsitektur *third place* harus dibuat *open* sehingga bisa memenuhi kebutuhan yang berbeda-beda tersebut.

3. METODE

Observasi Jiwa Kotatua Jakarta



Gambar 2. Jiwa Kotatua Jakarta

Sumber: *google.com*, Dokumentasi Pribadi, 2020

Pertama-tama hal yang dilakukan adalah survey lokasi secara langsung (*on site*) maupun tidak langsung (*online research*). Hal yang kemudian dilakukan adalah mendaftarkan hal-hal yang menjadi identitas/ciri khas Kotatua itu sendiri berdasarkan kedua cara observasi tersebut. Baik dari penduduknya, komunitasnya, bangunan-bangunannya, sejarahnya maupun cerita-cerita bersejarahnya.

Dari data yang didapat di atas, maka yang dapat diperhatikan adalah:

1. Terdapat beberapa jenis golongan manusia. Golongan pekerja wisata (musisi jalanan, pelukis, *tour guide*, patung, fotografer.), golongan pendatang (wisatawan asing maupun lokal, dan penduduk dari luar area Kotatua), dan penduduk Kotatua itu sendiri yang menjalani kehidupan kesehariannya di sana termasuk bermain bola dan berolahraga.

2. Kawasan merupakan kawasan yang menarik dan memiliki identitas yaitu terdapat bangunan-bangunan bersejarah yang dilindungi hukum.
3. Kawasan sudah merupakan sebuah *third place* raksasa bagi seluruh penduduk Jakarta. diramaikan oleh berbagai macam golongan, termasuk burung-burung merpati.
4. Walaupun Kotatua tidak sepenuhnya berada dalam kondisi maritim, namun identitas Sunda Kelapa yang menjadi salah satu bagian Kotatua itu sendiri memberikan citra yang sangat kuat. Citra kemaritiman yang mengandung nilai sejarah, mengingat Kotatua ditopang oleh bisnis kelautan pada masa lampau.
5. Walaupun Kotatua sudah menjadi tempat yang ramai dengan berbagai macam peluang usaha, namun hal tersebut belum teratur dan masih banyak gelandangan yang perlu dididik dan di motivasi. Gelandangan tersebut menduduki wajah Kotatua pada siang hari dan beristirahat di bangunan-bangunan cagar budaya yang tidak terurus secara ilegal pada malam hari.

Analisis Potensi Hubungan

Selanjutnya, dilakukan pengelompokan manusia yang ada di kawasan ini lalu dipetakan masing-masing kebutuhannya. Tentunya kebutuhan yang berkaitan dengan wilayah Kotatua ini.

Gelandangan:

1. Tempat hidup
2. Pekerjaan
3. Perbaikan kualitas hidup

Pekerja Wisata:

1. Tempat bekerja
2. Penghasilan yang didapat dari pengunjung
3. Area komunitas yang membangun antra sesama pekerja wisata

Pendatang:

1. Hiburan
2. Informasi turisme (*guide*)
3. *Souvenir*

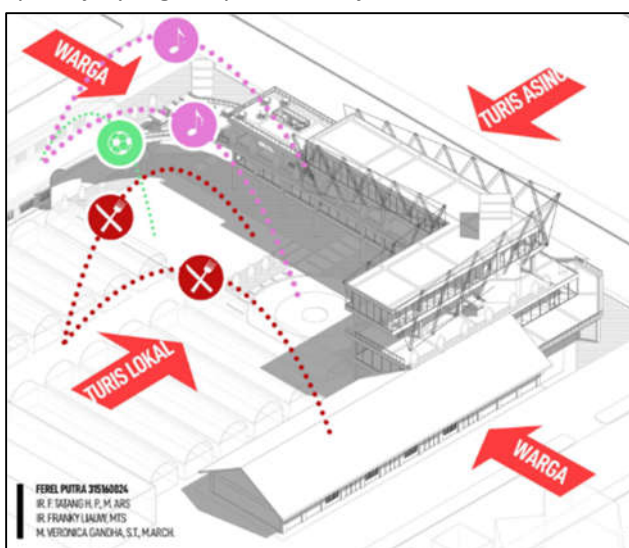
Analisis Hubungan Pengguna

Dari data-data yang sudah diperoleh di Atas, maka dapat diperkirakan hubungan-hubungan apa saja yang berpotensi terjadi namun belum terlaksana. Hubungan-hubungan ini merupakan hubungan yang akan meningkatkan kualitas Kotatua sebagai wilayah ekonomi, dan wilayah wisata.

Pekerja wisata: Mendapat penghasilan dari para pendatang tersebut. Untuk sesama pekerja wisata, mereka dapat saling bertemu dan menginovasi hal-hal baru juga membentuk sebuah komunitas yang sehat.

Pendatang: Mendapat penghiburan dan tentunya informasi dari pekerja-pekerja wisata yang ada di sana melalui suatu hubungan sosial.

Gelandangan: Dengan terciptanya kondisi sosial yang ramah, teratur, namun memiliki kualitas ekonomi yang tinggi, gelandangan akan mulai termotivasi untuk menjadi pekerja wisata sehingga kualitas hidup meningkat.



Gambar 3. Hubungan pengguna
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020

Usulan Program

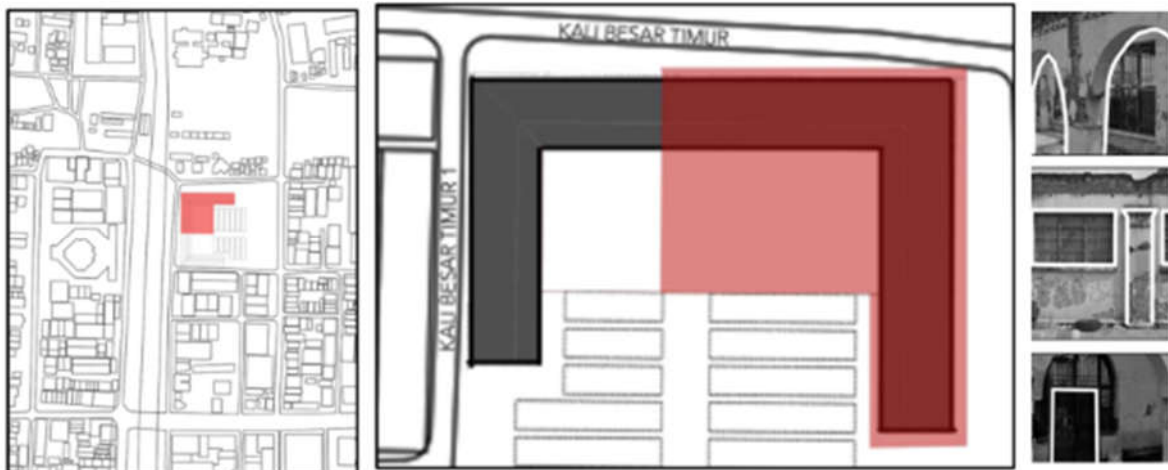
Melihat kemungkinan-kemungkinan yang ada di Atas maka muncullah usulan program-program yang terdapat dalam proyek ini.

1. Pameran informasi pariwisata
Tempat yang berisi informasi yang dibutuhkan oleh pendatang untuk berwisata di Kotatua/Jakarta.
2. *Function hall*
Digunakan untuk acara kebersamaan, disewa untuk pameran produk lokal/makanan.
3. Edukasi seni spontan dan dinding mural
Tempat memberikan edukasi seni kepada pendatang, juga tempat komunitas mural berekspresi.
4. Pertunjukan ruang terbuka (*Outdoor perform area*)
Tempat warga bersantai dan bersosialisasi sambil menikmati suasana Kotatua.
5. *Stall* produk lokal
Dapat disewa oleh pengusaha untuk mempromosikan produk-produk usahanya dalam bentuk barang maupun makanan.
6. Area *board game* lokal
Tempat pendatang bersantai di area *indoor*, bersosialisasi dengan pendatang lain sambil bermain permainan daerah.

Segala program dirancang untuk sebisa mungkin mengajak pengunjung untuk berinteraksi, saling bertukar informasi, dan menginterogasi diri sendiri (introspeksi) sambil menyalurkan informasi turisme Kotatua, Jakarta, dan memajukan komunitas serta ekonomi yang sudah ada terlebih dahulu (masyarakat lokal).

Pemilihan Tapak

Proyek yang akan dibangun merupakan sebuah proyek pelayanan masyarakat yang low profile dan bersifat mengayomi warga yang sudah lebih dahulu ada di sana sebagai penghuni maupun pendatang. Maka dari sekian banyak tapak yang terdapat di Kotatua, dipilihlah tapak yang terbengkalai namun memiliki potensi besar untuk mewadahi program-program di atas.



Gambar 4. Tapak
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020

Tapak yang dipilih merupakan tapak dengan bangunan cagar budaya yang sebagiannya dihuni oleh gelandangan. Sebagian area tapak tersebut juga merupakan lahan parkir terbengkalai yang tidak digunakan. Terletak di Jalan Kali Besar Timur.

Tapak yang dipilih pun terletak pada kawasan II cagar budaya Kotatua, dengan bangunannya

yang digolongkan kedalam golongan B, yang seperti tertera pada Guidelines Kotatua 2007, area desain tidak boleh merusak fasad namun perubahan fungsi masi dapat dilakukan. Dan sebagaimana tertulis pada UU no. 11 Tahun 2010 mengenai cagar budaya, proses desain harus dilakukan dengan kesadaran penuh untuk melestarikan nilai-nilai sejarahnya.

Metode Desain

Dalam proyek ini penulis memilih metode *platonic, adaptive, cave* yang berasal dari *RAW Architecture* (Hidayat et al., 2019:47), yang berarti:

1. *Platonic*: Menggunakan bentuk-bentuk bersudut sehingga menciptakan bentuk yang efisien, ekonomis dan mereduksi *material waste*. hal ini bertujuan untuk menciptakan bangunan yang kontekstual dan *down to earth* serta murah dalam hal biaya. Efisiensi ruang menjadi hal yang penting dalam membuat proyek dengan kemungkinan jumlah dan jenis aktivitas yang tinggi di dalamnya. *Material waste* juga dapat dikurangi untuk membuat bangunan lebih *sustainable*.
2. *Adaptive*: Bangunan dibuat dengan tujuan mempertahankan karakter lokal namun menjawab tantangan dunia mengenai kemasyarakatan dan pariwisata. *Adaptive* yang dimaksud adalah bangunan menggunakan material dan arsitektur lokal (Belanda) yang dipadukan dengan material dan teknologi struktur serta desain yang baru. Dengan begini keaslian pun dapat dipertahankan namun berpadu dengan hal yang baru. Hal ini dipelopori oleh seorang restorer bangunan Perancis bernama Eugene Viollet Le-Duc.
3. *Cave*: *Cave* mengacu kepada proses desain yang bersifat *function follows form*. Dalam konteks ini, desain diharapkan dapat mengatur perilaku manusia yang ada didalamnya supaya lebih lagi dapat bersosialisasi dengan manusia lain.

4. DISKUSI DAN HASIL

Respond To Site

Tabel 2. *Respond To Site*

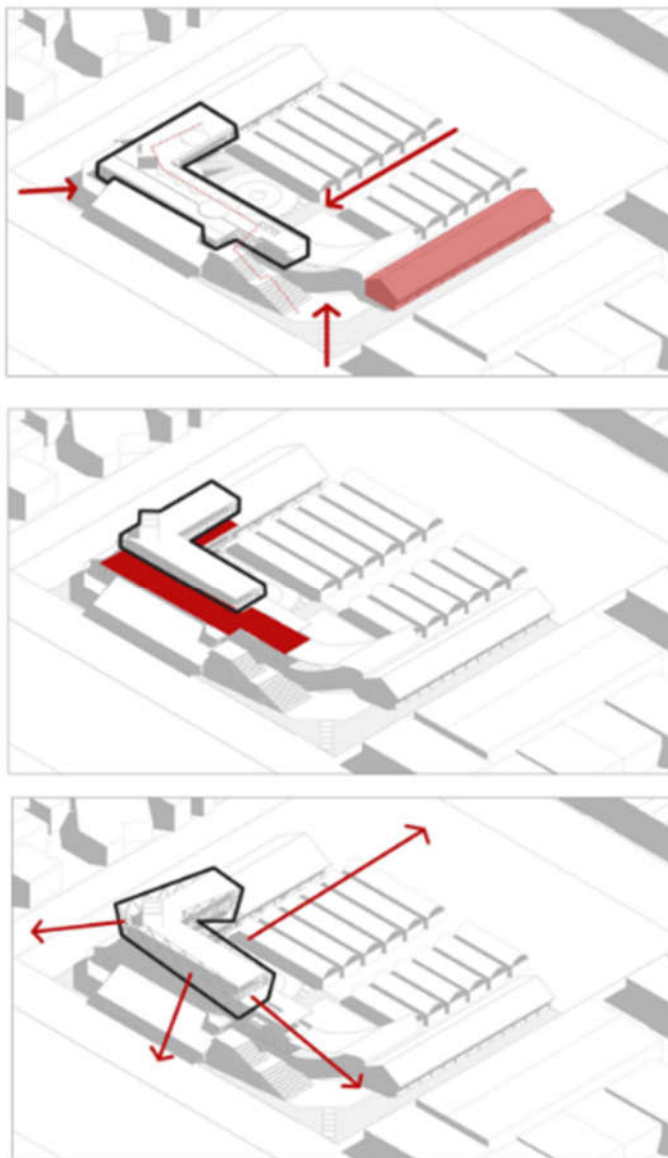


Jalan A merupakan area yang didominasi oleh pejalan kaki sehingga bagian selatan bangunan dijadikan entrance pejalan kaki. Bukaannya yang berada di utara menjadi entrance mobil dikarenakan oleh kondisi eksisting titik tersebut yang dekat dengan tempat parkir.

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020

Massa bangunan baru dibuat dengan bentuk dasar rektangular supaya menghargai urban fabric dan figure ground lingkungan sekitarnya. Juga massa bangunan dibuat memiliki 2 wajah yaitu ke pusat Kotatua dan ke arah turis/hotel.

Massing dan Phasing



Gambar 5. Massing dan Phasing
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020

Phase 1

Bangunan cagar budaya dibongkar disediakan ruang *perform* terbuka, massa bangunan lama digunakan untuk pameran informasi turis yang menarik turis untuk datang.

Phase 2

Penduduk yang tinggal sudah memiliki motivasi untuk bekerja, demikianlah ditambahkan massa yang menyatu dengan bangunan tua untuk menambahkan area terbuka yang tersambung dengan jalan. Membuat ruang terbuka yang terbuka dengan jalan tanpa membongkar lebih banyak lagi bangunan cagar budaya yang sudah ada sebelumnya.

Phase 3

Area *outdoor* di lantai 3 digunakan untuk pekerja turisme memamerkan skill mereka sehingga pengunjung tertarik untuk mempelajari seni di lantai 2. Ditambahkan pula massa pelengkap di lantai 4 sebagai tempat bermain game daerah, bersantai di ruang *indoor*, berbaur, sambil menikmati keindahan Kotatua dari atas untuk melengkapi fungsi *third place*.

Phase 4

Skin kaca low-e glass ditambahkan, digunakan menjadi area ekspresi para seniman mural. Membuat bangunan menjadi memiliki identitas lokal yang dapat dilihat dari segala arah.

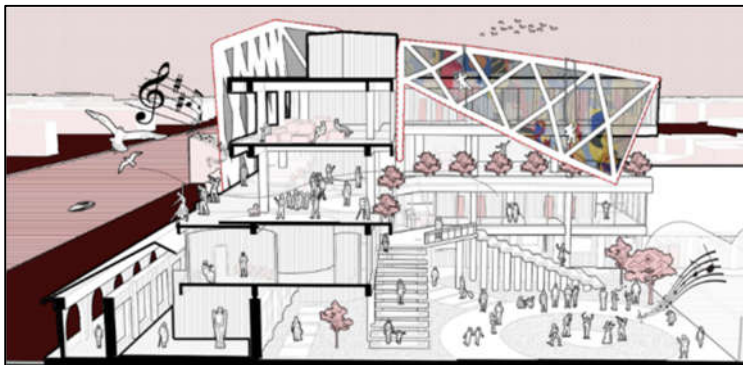
Proses *massing* pada proyek ini dipengaruhi oleh 2 faktor. Dari kondisi tapak, dan dari proses pertumbuhan rakyat. selain menyusun massa berdasarkan analisis tapak secara fisik maupun non fisik, proses *massing* juga didasari oleh fase-fase (*phase*) perkiraan pertumbuhan masyarakat yang

sudah menempati tempat ini terlebih dahulu. Setelah itu konsep tahapan pembangunan pun juga didapat.

Konsep Perancangan: *Interrogative Space for Human Growth*



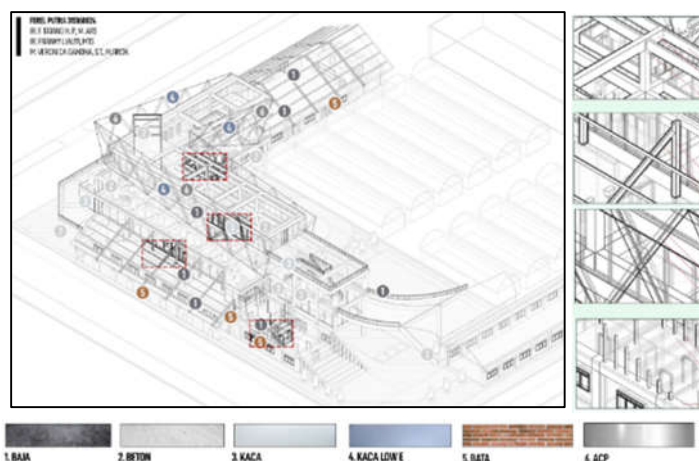
Gambar 6. Perspektif Konseptual
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020



Gambar 7. Potongan Perspektif Konseptual
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020

menunjuk ke arah laut Jawa dengan rangka kaca “x” yang terinspirasi dari pola jaring. Kaca mural juga berbicara mengenai identitas masyarakat, sehingga tampak bangunan ini akan terus sesuai dengan kondisi masyarakatnya. Ruang-ruang sedemikian rupa di desain untuk men-trigger interaksi sosial layaknya sebuah third place.

Konsep Struktur dan Material



Gambar 8. Konsep Struktur dan Material
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020

Secara keseluruhan konsep dari bangunan ini adalah “kondisi saling mempertanyakan yang membuat manusia bertumbuh”. Pertanyaan yang dimaksud adalah pertanyaan refleksi kepada diri sendiri (introspeksi) setelah pengguna bangunan bertemu dengan sekian jenis manusia dari berbagai latar belakang. Informasi selayaknya tersalurkan Bersama-sama dengan interogasi tersebut melalui interaksi sosial yang terjadi di bangunan ini. Perpaduan bangunan lama dan baru pun berbicara mengenai perbedaan yang membawa sebuah kemajuan, tidak melupakan asal usul Kota Batavia itu sendiri yang dimulai dari Sunda Kelapa, ditandai dengan atap yang runcing

Sesuai metode, bangunan dibuat dengan menggunakan bahan-bahan yang mudah di dapat dengan struktur yang hemat. Bahan-bahan juga dipilih berpatokan pada massa bangunan yang cenderung rectangular. Bahan beton, baja, besi merupakan bahan-bahan yang mudah di dapat. Kaca mural terbuat dari low-e glass yang mengurangi radiasi matahari namun tetap fully translucent, dengan stiker yang melapisi sehingga proses penggantian mural menjadi lebih mudah.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Pembangunan *third place* dengan fokus memberikan wadah interaksi sosial yang interogatif dan mempersatukan sangat dibutuhkan masyarakat terutama bagi generasi “internet” yaitu generasi millennial dan setelahnya. Hal ini sangat menentukan perkembangan manusia-manusia tersebut kedepannya dan tentunya akan berpengaruh pada kemajuan Jakarta maupun Indonesia. Pada kasus ini, Kotatua merupakan sebuah tempat yang terkait dengan kehidupan banyak orang dengan latar belakang yang berbeda-beda, sehingga pembangunan *third place* yang penulis maksudkan sangatlah sangat dapat berguna di Kotatua ini dan tentunya juga diharapkan ada pembangunan *third place* dengan fokus ini pula di tempat-tempat lain, *third place* yang tidak hanya menjadi tempat istirahat semata.

Pembangunan *third place* juga dapat berbentuk apa saja mengikuti kebutuhan lain dari sebuah tempat. Dalam kasus ini, wadah interaksi sosial dalam *third place* ini berwujud sebuah visitor center yang dibutuhkan oleh Kotatua Jakarta demi kemajuan kawasan Kotatua Jakarta sebagai kawasan wisata.

Setelah itu, selain *third place* harus dibuat sebagai bangunan yang *low profile*, *third place* juga harus dibuat dengan kesadaran melestarikan identitas lokal dalam hal fisik maupun non fisik. Impact yang diberikan pun harus memberikan dampak baik terhadap *sustainability* kawasan dalam hal material, ekonomi, dan komunitas, sesuai dengan (*Sustainable Development Goals*) yang ada.

REFERENSI

- Anon 2018, *Bhabha's Hybridity and the Third Space in Postcolonial Discourse*, diunduh 13 Juli 2020, <<https://www.everettsd.org/cms/lib07/WA01920133/Centricity/Domain/965/Meredith.pdf>
- Bhabha, K., H. 1994. *The Location of Culture*. New York: Routledge.
- Butler, M., S. 2016. “*Third Places*” as *Community Builders*. Retrieved July 13, 2020, from <https://www.brookings.edu/blog/up-front/2016/09/14/third-places-as-community-builders/#:~:text=Third%20places%20build%20communities&text=One%20commentator%20refers%20to%20third,%E2%80%9Cliving%20room%E2%80%9D%20of%20society.&text=This%20is%20in%20stark%20contrast,contact%20with%20the%20outside%20community>
- Graham, A. 2014. *How Social Media Makes Us Unsocial* [Seminar]. Southern Methodist University: TEDx SMU.
- Hidayat, A., Sjarief, R. 2019. *Methodgram*. Jakarta: RAW Press.
- Levison, D. 2019. Open VS Closed *Architecture*. Retrieved July 13, 2020, from <https://commissiontrac.com/the-difference-in-open-architecture-vs-closed-architecture-technology-systems/>
- Oldenburg, R. 1989. *The Great Good Place*. Da Capo press: Boston
- Originlab. 2019. *Internet Growth Statistic*. Retrieved February 7, 2020, from <https://www.internetworldstats.com/emarketing.htm>
- Poerwanto, E. 2019. Kota Tua Dikunjungi Sejuta Wisatawan. Retrieved February 10, 2020, from <https://bisniswisata.co.id/juni-2019-kota-tua-disambangi-sejuta-wisatawan/>
- Pratomo, Y. 2018. Jumlah Pengguna Internet di Indonesia Sampai 171 Juta. Retrieved February 6, 2020, from <https://tekno.kompas.com/read/2019/05/16/03260037/apjii-jumlah-pengguna-internet-di-indonesia-tembus-171-juta-jiwa>
- Salangkas, H. 2019. Perkembangan Teknologi Informasi. Retrieved February 6, 2020, from <https://www.kompasiana.com/hanrinisalangkas8330/5d9f1bb7097f362d4468ae02/perkembangan-teknologi-informasi>
- Sutanto, A. 2020. *Third Place* [Seminar]. Universitas Tarumanagara: Jurusan Arsitektur
- Turner, B. 2017. *The Third Place Is Changing*. Retrieved July 13, 2020, from <http://www.bctarchitects.com/blog/2017/5/18/the-third-place-is-changing>