JURNAL STUPA Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur
Vol. 6, No. 2,
Oktober 2024. hlm: 855-866
ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

# TRANSFORMASI KWITANG : MENUJU PEMULIHAN IDENTITAS MELALUI PENDEKATAN ARSITEKTUR PROGRAMATIK

Davis Rozy[1)], Agustinus Sutanto[2)*]

[1)]Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, Jakarta, davisrozy@gmail.com
[2)*] Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, Jakarta
agustinuss@ft.untar.ac.id
**Penulis Korespondensi: agustinuss@ft.untar.ac.id*

*Masuk: 28-06-2024, revisi: 05-10-2024, diterima untuk diterbitkan: 12-10-2024*

## Abstrak

Kwitang, sebuah kelurahan di Jakarta Pusat, terkenal karena keahlian pencak silat dan menjadi pusat perhatian bagi para pecinta buku. Sebelum Kwitang dikenal sebagai sentra buku legendaris, pada tahun 1953, kawasan ini masih sepi karena minimnya aktivitas. Situasi berubah ketika Toko Buku Kwitang 13 dan gerobak buku hadir, menarik minat banyak anak dan menjadikan kawasan tersebut ramai. Namun, perubahan terjadi dengan adanya penertiban oleh pemerintah daerah yang menyebabkan penyebaran pedagang dan penurunan penjualan buku. Kawasan Kwitang kesulitan menarik pembeli juga karena adanya pergeseran minat ke format digital seperti *e-book*. Adanya disrupsi 4.0 dan menurunnya literasi terhadap buku telah mengurangi jumlah pengunjung, terutama selama pandemi. Penelitian ini menggunakan metode dokumentasi dan analisis deskriptif kualitatif. Adanya pendekatan konsep arsitektur programatik dapat mengembangkan kembali identitas Kawasan Kwitang sebagai pusat literasi dan budaya, serta mempertahankan identitasnya sebagai destinasi yang ramai dan dinamis bagi pencinta buku. Diharapkan dengan langkah ini, Kawasan Kwitang dapat menjadi atraktor kawasan dan mengembalikan identitas yang berkembang dan tetap relevan di tengah perubahan zaman. Upaya ini melibatkan penambahan fungsi-fungsi termodifikasi yang mendukung interaksi sosial, budaya, dan ekonomi, serta pengenalan berbagai fasilitas dan kegiatan yang relevan dengan perkembangan zaman.

**Kata kunci:** Arsitektur Programatik; Disrupsi 4.0; Kwitang

## *Abstract*

*Kwitang, a neighborhood in Central Jakarta, is famous for its pencak silat skills and for being a hotspot for book lovers. Before Kwitang became known as a legendary book center, in 1953, the area was still quiet due to the lack of activity. The situation changed when Toko Buku Kwitang 13 and book carts arrived, attracting children and making the area lively. However, change came with the local government's crackdown which led to the dispersal of traders and a decline in book sales. The Kwitang area struggles to attract buyers also because of the shift in interest to digital formats such as e-books. The existence of disruption 4.0 and declining literacy towards books have reduced the number of visitors, especially during the pandemic. This research uses the documentation method and qualitative descriptive analysis. The programmatic architectural concept approach can redevelop the identity of the Kwitang Area as a literacy and cultural center, and maintain its identity as a lively and dynamic destination for book lovers. It is hoped that with this step, Kwitang Area can become an area attractor and restore the identity that develops and remains relevant in the midst of changing times. This effort involves the addition of modified functions that support social, cultural, and economic interactions, as well as the introduction of various facilities and activities that are relevant to the times.*

***Keywords:*** *Kwitang; 4.0 Disruption; Programatic Architecture*

Vol. 6, No. 2,
Oktober 2024. hlm: 855-866
ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

## 1. PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Disrupsi 4.0 merupakan era disrupsi yang ditandai oleh adopsi teknologi digital secara massal dan perubahan mendasar dalam cara kita hidup, bekerja, dan berinteraksi. Istilah ini sering digunakan untuk menjelaskan bagaimana teknologi seperti kecerdasan buatan (*A.I.), Internet of Things* (*IoT*), robotika, *big data*, dan teknologi lainnya merubah banyak aspek kehidupan kita. Disrupsi 4.0 memiliki dampak yang signifikan di berbagai sektor, termasuk ekonomi, pendidikan, industri, dan pemerintahan.Adanya dampak dari disrupsi 4.0 ini yaitu perubahan dalam cara kerja yang automasi dan *A.I.* mengubah pekerjaan rutinitas menjadi otomatis, model bisnis baru seperti *platform online* sebagai sarana, teknologi digital memperbarui pendidikan dengan akses mudah ke sumber daya online, membuatnya lebih fleksibel dan ekonomis, mengubah budaya dan norma sosial melalui cara-cara komunikasi yang baru, dan menghadirkan tantangan serta peluang dalam hal privasi data, kesenjangan digital, dan pasar tenaga kerja (Suda Nurjani, 2019).Disrupsi 4.0 telah berkontribusi pada fenomena "p*lacelessness*" Istilah ini merujuk pada penghapusan atau pengurangan signifikansi tempat fisik dalam interaksi sosial, pekerjaan, dan aktivitas lainnya akibat adopsi teknologi digital.

Kwitang merupakan kawasan yang merupakan kelurahan dari Kecamatan Senen, Jakarta Pusat yang terkenal sebagai sentra buku legendaris untuk mencari buku-buku dengan terbitan lama dan baru, terutama dengan kehadiran film "Ada Apa dengan Cinta" yang menampilkan Kwitang sebagai salah satu latar tempatnya menjadikan kawasan ini menjadi ramai, orang-orang datang untuk mencari buku-buku yang dijual relatif murah sehingga disukai oleh mahasiswa dan para pecinta buku (Hasanah, 2022).Namun kondisi berubah ketika Pemerintah Daerah melakukan penertiban di kawasan tersebut yang secara bertahap yang mengakibatkan pemencaran pedagang di kawasan tersebut sehingga mengalami penurunan penjualan buku (Oswaldo, 2023).

Selain itu, Kawasan Kwitang juga menghadapi tantangan dalam mencari pembeli yang dikarenakan era digital, yang membuat minat pembeli beralih ke format digital seperti *e-book*, *audiobook* dan *platform* daring yang menjual buku-buku dengan harga yang lebih terjangkau dengan mudah dan cepat. Kemajuan teknologi dan kebiasaan membaca yang berubah telah menggeser preferensi konsumen (Dwitiani Komalasari, 2023).Penurunan jumlah pengunjung yang datang ke Kawasan Kwitang juga terkait erat dengan dampak dari pandemi COVID-19 yang mengurangi mobilitas dan aktivitas pembelian secara langsung. Situasi ini telah berdampak pada identitas Kawasan Kwitang sebagai pusat pembelanjaan buku, sebagai akibat dari pembatasan sosial dan himbauan untuk menjaga jarak fisik, banyak orang yang memilih untuk membatasi perjalanan dan aktivitas di luar rumah, termasuk berbelanja di kawasan perdagangan seperti Kawasan Kwitang. Pentingnya interaksi sosial dalam pengalaman berbelanja di kawasan fisik telah berkurang, menyebabkan hilangnya daya tarik Kawasan Kwitang sebagai pusat pembelanjaan buku yang identik dengan ramainya aktivitas pembelian dan interaksi di antara pencinta buku. Identitas Kawasan Kwitang yang biasanya diidentifikasi dengan keramaian, kehidupan sosial yang dinamis, dan minat yang tinggi terhadap buku telah mengalami penurunan selama pandemi.

Vol. 6, No. 2,
Oktober 2024. hlm: 855-866
ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

**Rumusan Permasalahan**

Adapun rumusan permasalahan yang terbentuk dikarenakan latar belakang diatas yang berupa pemudaran identitas kawasan yang sudah terjadi dikarenakan perkembangan teknologi yang begitu cepat dan bagaimana arsitektur dapat membantu mengembalikan bahkan mengembangkan identitas kawasan ini.

**Tujuan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui cara mengembalikan identitas Kawasan Kwitang dengan memunculkan ide atau konsep yang menarik yang dapat menghidupkan kembali citra kawasan tersebut sebagai pusat perhatian pencinta buku dan seni bela diri. Selain itu, penelitian ini juga berusaha untuk mengidentifikasi program-program kegiatan yang kreatif yang dapat menarik perhatian pembeli atau pengunjung, sehingga Kawasan Kwitang dapat menjadi daya tarik baru yang tidak hanya menarik bagi penduduk lokal tetapi juga bagi wisatawan. Dengan pendekatan ini, diharapkan Kawasan Kwitang dapat kembali berfungsi sebagai pusat komunitas yang dinamis dengan penambahan fungsi-fungsi termodifikasi yang mendukung interaksi sosial, budaya, dan ekonomi. Penambahan ini akan mencakup berbagai fasilitas dan kegiatan yang relevan dengan perkembangan zaman, sehingga Kwitang dapat mempertahankan relevansinya di era digital dan terus berkembang sebagai destinasi yang menarik dan berdaya saing tinggi di tengah perubahan sosial dan teknologi.

## 2. KAJIAN LITERATUR

### Disrupsi 4.0

Revolusi digital dan era disrupsi teknologi, dikenal sebagai Industri 4.0, muncul di Jerman pada 2011 (Sadiyoko, 2017). Era ini disebut disrupsi teknologi karena *otomatisasi* dan jaringan yang mengubah dinamika industri dan persaingan kerja. Perubahan ini didorong oleh inovasi teknologi yang terus berkembang, memperkuat persaingan antar industri. Inovasi yang memudahkan kehidupan manusia akan memenangkan pasar. Internet sangat penting, terutama sejak istilah *Internet of Things* diciptakan Kevin Ashton pada 2002, mempengaruhi industri di negara maju. Revolusi Industri 4.0 membuka akses luas ke teknologi informasi, menghubungkan semua orang dalam jejaring sosial. Fenomena banjir informasi, diprediksi Alvin Toffler pada 1970, kini menjadi nyata, bermanfaat bagi ilmu pengetahuan dan industri (Suda Nurjani, 2019). Revolusi Industri keempat ini berfokus pada digitalisasi, mengurangi kebutuhan Sumber Daya Manusia yang digantikan oleh teknologi, yang dapat menyebabkan pengurangan pekerjaan (Linangkung, 2017).

### *Placelessness*

*Placelessness* berarti suatu tempat tidak memiliki kepribadian atau karakteristik unik, dan jika tempat tersebut tidak dapat dikenali secara budaya, maka tempat tersebut tidak memiliki makna (Seamon & Sowers, 2008). Alisdair Rogers menggambarkan *placelessness* sebagai lingkungan yang tidak memiliki ciri khas dan kurangnya keterikatan pada tempat yang disebabkan oleh homogenisasi modernitas (Rogers, 2013). Tempat dapat kehilangan identitas karena pengaruh globalisasi yang menggunakan elemen serupa, bangunan seragam, desain seragam, atau minimnya keunikan, sehingga tempat tersebut terasa sama dengan yang lain. *Placelessness* mengacu pada melemahnya identitas tempat karena proses homogenisasi modernisasi. Peran penting dimainkan oleh perencanaan standar yang terkait dengan kurangnya kepekaan terhadap karakteristik lokal yang unik dan peniruan model abstrak dari desain perkotaan (Relph, 1976). Persaingan ekonomi yang kuat mengakibatkan *placelessness* saat penggunaan finansial mendominasi, menghilangkan keberagaman dan daya tarik tempat. Segmen bawah sering terusir karena biaya tinggi, menyebabkan tempat menjadi monoton dan kehilangan identitas (Jacobs, 1961).Mereka menegaskan bahwa perubahan dari sekadar *space* menjadi konsep *place* bervariasi bagi setiap individu karena hal ini terkait erat dengan perasaan,

ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

emosi, dan ikatan sosial yang mereka alami.

Persaingan ekonomi yang kuat mengakibatkan *placelessness* saat penggunaan finansial mendominasi, menghilangkan keberagaman dan daya tarik tempat. Segmen bawah sering terusir karena biaya tinggi, menyebabkan tempat menjadi monoton dan kehilangan identitas (Jacobs, 1961). Mereka menegaskan bahwa perubahan dari sekadar *space* menjadi konsep *place* bervariasi bagi setiap individu karena hal ini terkait erat dengan perasaan, emosi, dan ikatan sosial yang mereka alami.

Gambar 1. Definisi *Space* Menurut Altman dan Low(2012)
Sumber: Olahan Pribadi, 2024

Menurut pandangan Relph (1976) dan Tuan (1977), setiap tempat memiliki unsur dasar identitas yang terkait dengan lingkungan fisiknya, yang saling berinteraksi dengan individu atau komunitas yang tinggal dan beraktivitas di dalamnya. Dengan demikian, setiap tempat memiliki identitasnya sendiri; perbedaannya terletak pada seberapa kuat atau lemah identitas tersebut, yang akan mempengaruhi tingkat kesadaran dan kepedulian manusia terhadap tempat tersebut.

Gambar 2. Definisi *Place* Menurut Para Ahli
Sumber: Olahan Pribadi, 2024

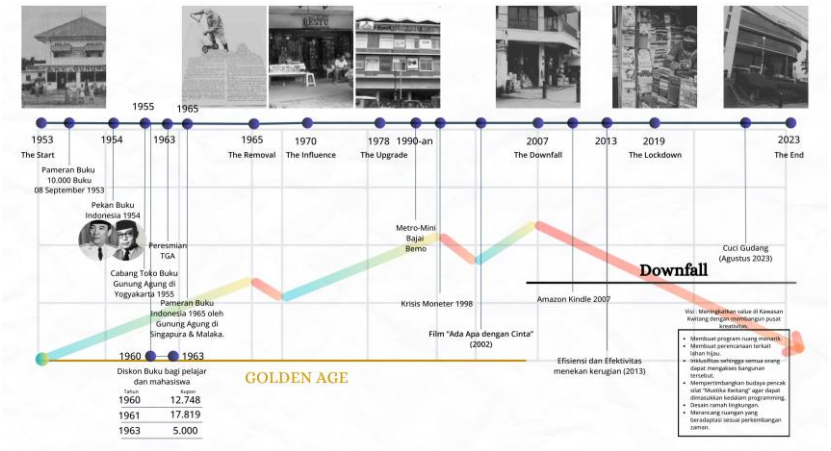
Adapun tujuh tingkatan dalam yang merupakan tolak ukur dalam mengetahui atau mengalami sense of place : (Shamai, 1991)

Gambar 3. Aspek-aspek *Sense of Place*
Sumber: Olahan Pribadi, 2024

ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

**Sejarah Toko Buku di Kwitang**

Pada tahun 1953, Kwitang dapat dikatakan sepi yang hanya berisi pepohonan saja bahkan untuk mencari makan cukup sulit, kemudian hadirlah Toko Buku di Kwitang 13 yang diikuti dengan gerobak buku dan gerobak mainan dari kayu yang menarik minat anak-anak sehingga meramaikan kawasan tersebut. Kemudian pada bulan September 1954, Haji Masagung yang merupakan pemilik Gunung Agung melakukan pameran buku nasional pertama di Indonesia, suksesnya pameran tersebut hingga Gunung Agung diyakini oleh pemerintah untuk menyelenggarakan pameran buku di Medan. Pada tahun 1963 adanya peresmian Toko Gunung Agung (Hastuti, 2003). Terjadinya kemunduran literatur pada tahun 1965 dikarenakan penghapusan subsidi bagi penerbit (Niam, 2016). Pada tahun 1970-an hingga 1990-an kawasan ini dipenuhi dengan pedangan toko Buku (Badai, 2023), namun kondisi berubah ketika Pemerintah Daerah melakukan penertiban di kawasan tersebut yang secara bertahap yang mengakibatkan pemencaran pedagang di kawasan tersebut sehingga mengalami penurunan penjualan buku (Oswaldo, 2023).Adapun penurunan pembeli dan pengunjung yang dikarenakan pandemi Covid-19, peralihan ke format digital seperti *e-book,* dan persaingan *e-commerce* sehingga toko buku menghadapi kesulitan dalam berdagang (Dwitiani Komalasari, 2023)




Gambar 4. Linimasa Toko Buku di Kwitang
Sumber : Olahan Pribadi, 2024

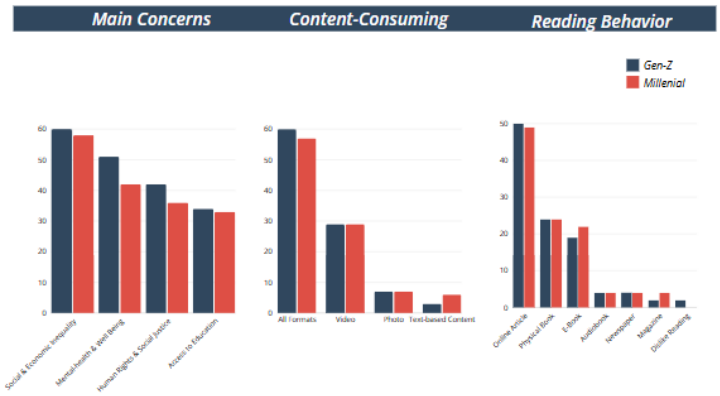
**Arsitektur Programatik**

Arsitektur dipandang sebagai pendekatan yang rasional, logis, dan sistematis dalam merancang bangunan. Arsitektur programatik lebih mengutamakan fungsi dan kebutuhan pengguna, tanpa mempedulikan bentuk atau tampilan luar. Konsep ini dibentuk berdasarkan masalah-masalah yang ditemukan dalam program bangunan tersebut(Merta WIjaya, 2021)**.**

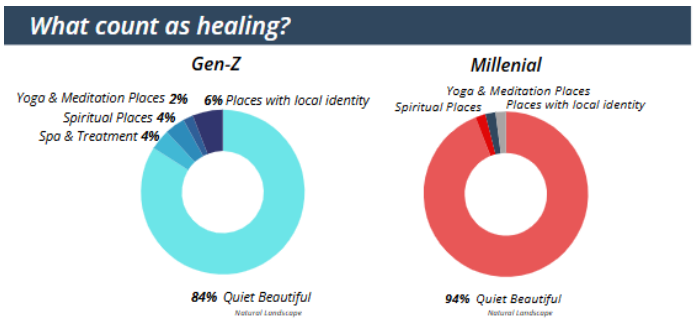
**Studi User**

*Gen-Z* (1997-2012)telah menjadi kelompok demografis terbesar yang mencakup 27.94% dari jumlah populasi, mempengaruhi secara signifikan ekonomi, politik, dan budaya**,** sementara Millenial (1997-2012)telah menjadi kelompok demografis terbesar kedua yang mencakup 25.87% dari jumlah populasi, mempengaruhi secara signifikan ekonomi, politik, dan budaya.

ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)




Gambar 5.Kekhawatiran dan Sikap *Gen-Z* dan *Millenial* Terhadap Buku
Sumber : Olahan Pribadi, 2024




Gambar 6.*Healing* menurut *Gen-Z* dan *Millenial*
Sumber : Olahan Pribadi, 2024

Berdasarkan laporan dari Indonesia *Gen-Z* Report 2024 dan Indonesia *Millennial Report* 2024, disimpulkan bahwa kesejahteraan menjadi kebutuhan yang penting, yang menempati peringkat kedua. Oleh karena itu, penting untuk menciptakan ruang yang mendukung kesehatan mental. Generasi *Baby Boomer*(1946-1964) merupakan generasi yang paling berpengaruh yang menetapkan diri pada karir dan kebanyakan *workaholic*, namun kesehatan, energi, dan kemakmuran adalah tujuan utama *Baby Boomer* (Williams & Page, 2011). *Gen-X* (1965-1980), generasi yang mempunyai sifat pekerja keras, tidak sabaran, dan materialistis. *Gen-X* juga merupakan generasi yang lebih suka berwirausaha, lebih visual, dan juga sering mengunjungi galeri seni (Adams, 2012).

*Generasi Alpha*, yang tumbuh dalam era kemajuan teknologi yang pesat, menunjukkan gaya belajar, persepsi, dan ekspektasi yang unik dibandingkan dengan generasi sebelumnya. Mereka terbiasa dengan akses informasi yang cepat dan berbagai alat digital yang mendukung proses belajar mereka. Karena itu, kita harus beradaptasi untuk memenuhi kebutuhan mereka dengan lebih baik. Hal ini mencakup pengintegrasian teknologi dalam kurikulum, menyediakan *platform* pembelajaran yang interaktif dan fleksibel, serta menciptakan lingkungan belajar yang mendukung kolaborasi dan kreativitas (Ziatdinov & Cilliers, 2021). Studi pengguna dilakukan agar dapat memahami preferensi masing-masing kebutuhan generasi sekarang sehingga menghasilkan program-program ruang yang dapat menanggapi *placelessness* yang ada di Kawasan Kwitang.

Vol. 6, No. 2,
Oktober 2024. hlm: 855-866
ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

## 3. METODE

Metode penelitian yang digunakan merupakan metode penelitian dokumentasi dan metode analisis deskriptif kualitatif. Metode penelitian dokumentasi melibatkan pengambilan data melalui observasi, pengukuran, dan pencatatan setiap rincian yang relevan dengan maksud penelitian sedangkan metode penelitian analisis deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan dan memahami fenomena atau peristiwa secara mendalam dan detail. Metode ini menggunakan data kualitatif, seperti teks, gambar, video, dan audio, untuk mendapatkan gambaran yang kaya dan kontekstual tentang fenomena yang diteliti. Adapun hal yang diperhatikan seperti kondisi fisik bangunan dan sekitarnya serta kegiatan-kegiatan yang berada di Kawasan Kwitang yang memungkinkan mendapatkan fasilitas rancangan yang dibutuhkan dan gambaran tentang kawasan tersebut. Data-data tersebut kemudian diolah sehingga menghasilkan sintesa dalam menanggapi *placelessness* yang berada di Kawasan Kwitang.

## 4. DISKUSI DAN HASIL

### Lokasi Tapak

Pengambilan tapak berada di Toko Buku Gunung Agung itu sendiri yang terletak di Jl. Kwitang No.38, RT.1/RW.1, Kwitang, Kec. Senen, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10420.Dimana tapak terletak di area *hook* sehingga dapat menarik lebih banyak perhatian dikarenakan penempatan yang strategis.

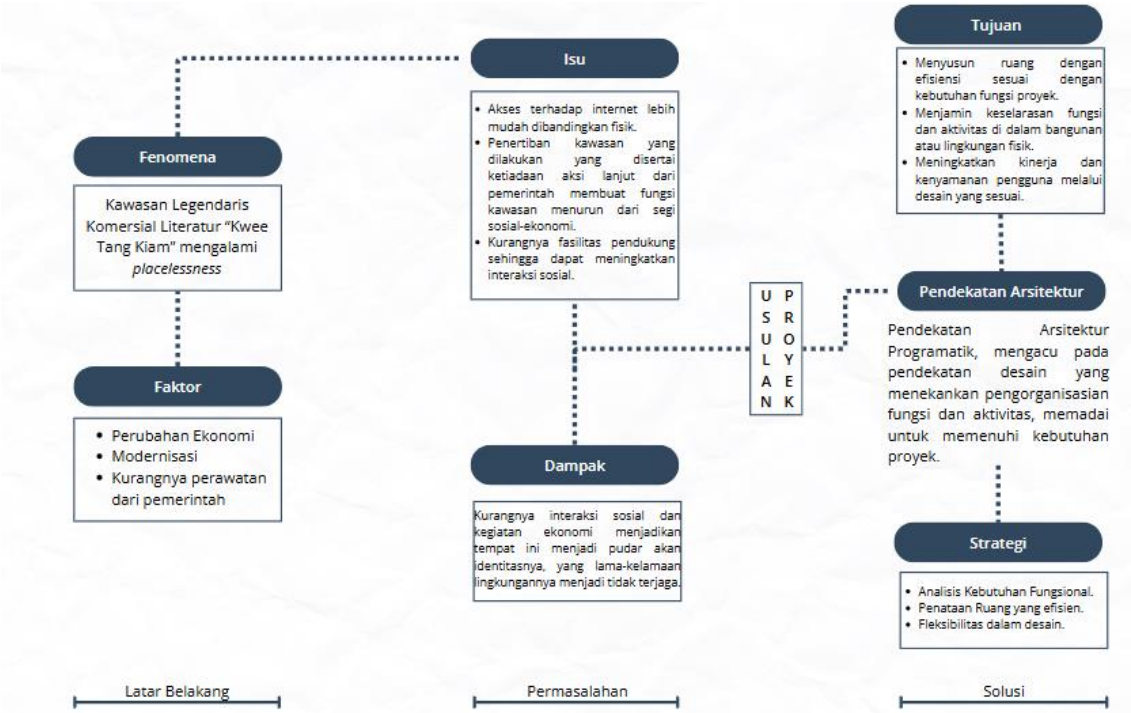
Gambar 7. Tempat Ikonik dan Budaya Kwitang
Sumber : Olahan Pribadi, 2024

Pengambilan tapak berada di Toko Buku Gunung Agung dikarenakan toko ini yang menjadi ikon toko buku yang terkenal di kawasan itu. Selain Toko Buku Gunung Agung, Kawasan Kwitang juga memiliki tempat ikonik lainnya yang tidak kalah menarik. Salah satunya adalah Museum Sumpah Pemuda, yang menjadi saksi sejarah penting bagi perjuangan pemuda Indonesia. Di kawasan ini juga terdapat Meisen Weiner Cake Shop, sebuah toko kue legendaris yang telah melayani pelanggan dengan kue-kue lezatnya selama bertahun-tahun. Selain itu, Makam Habib Kwitang menjadi salah satu tempat bersejarah yang sering dikunjungi oleh masyarakat. GKI Kwitang juga menjadi bagian penting dari kawasan ini dengan arsitekturnya yang khas . Kawasan Kwitang juga terkenal dengan budayanya yang khas, yaitu Silat Kwitang, sebuah seni bela diri yang telah diturunkan dari generasi ke generasi dan menjadi bagian *integral* dari identitas budaya daerah ini. Seluruh tempat dan budaya ini menjadikan Kawasan Kwitang sebagai area yang kaya akan sejarah, budaya, dan tradisi, menarik perhatian banyak orang yang ingin merasakan nuansa unik yang ditawarkannya. Kawasan ini didominasi oleh hunian. Selain itu, kawasan ini juga dilengkapi berbagai fasilitas pendukung seperti Universitas BSI Kampus Kramat 98, Sekolah Tinggi Agama Islam, Windsor Homeschooling, dan lainnya untuk pendidikan. Terdapat juga fasilitas olahraga seperti Kevin Café Futsal.

Vol. 6, No. 2,
Oktober 2024. hlm: 855-866
ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

**Kerangka Berpikir**

Berikut merupakan diagram dari kerangka berpikir.




Gambar 8.Diagram Kerangka Berpikir
Sumber : Olahan Pribadi, 2024

**Aktivitas**

Adapun beberapa aktivitas yang unik terjadi pada kawasan sehingga dapat memunculkan bayangan program ruang agar dapat diterapkan ke dalam tapak, seperti kegiatan jual-beli makanan, anak-anak yang sedang bermain, dan juga bermain catur.

Gambar 9.Aktivitas Warga di Kawasan Kwitang
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024

**Usulan Program Ruang Berdasarkan Kebutuhan User**

Berbagai program dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan khusus dari setiap generasi dan tantangan *placelessness* yang dihadapi dalam konteks kawasan Kwitang. Untuk generasi *Gen-Z*, *Millennial*, dan *Gen Alpha*, program-program disusun untuk menciptakan ruang yang mendukung produktivitas, belajar, dan bersantai. Ini termasuk perpustakaan modern dengan akses digital, ruang retail yang inovatif dan ramah lingkungan, serta kelas-kelas yang menyediakan *platform* untuk pertukaran ide dan keterampilan. Sementara itu, untuk *Generasi X* dan *Baby Boomer*, fokus diberikan pada menyediakan ruang yang memenuhi kebutuhan pencarian makna dan ketenangan batin. Program-program seperti galeri seni dan ruang ibadah didesain untuk memberikan tempat bagi mereka untuk merenung, mencari inspirasi, dan menemukan kedamaian dalam suasana yang tenang dan reflektif.

Vol. 6, No. 2,
Oktober 2024. hlm: 855-866
ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

**Visi Gunung Agung**

Kenangan akan masa lalunya yang hanya berpendidikan hingga kelas lima sekolah dasar memberi Masagung motivasi yang besar untuk mengubah nasib remaja Indonesia yang mungkin menghadapi nasib serupa. Keyakinannya pada pentingnya buku sebagai alat penting untuk mencerdaskan bangsa mendorongnya untuk berupaya agar sumber pengetahuan tersebut tersedia sebanyak mungkin. Dalam upaya ini, mencetuskan ide untuk membangun program-program seperti perpustakaan, dengan harapan bahwa akses mudah ke buku akan membantu mereka dalam mengejar ilmu. Namun, tren minat baca secara fisik telah menurun drastis akibat perkembangan teknologi yang pesat saat ini. Tantangan yang dihadapi adalah bagaimana mengatasi tantangan ini sambil tetap mempertahankan relevansi dan keefektifan program pendidikan yang diselenggarakan.

**Usulan Program Ruang Berdasarkan Visi Gunung Agung**

Visi Gunung Agung sendiri adalah memudahkan akses terhadap ilmu, dan untuk mewujudkannya, perlu dicari cara untuk meningkatkan minat baca. Salah satu strategi yang diusulkan adalah dengan menterjemahkan informasi atau cerita dari buku ke dalam format yang berbeda, seperti video ataupun *reels*. Dengan mengadaptasi konten buku ke dalam format visual yang menarik, diharapkan dapat menarik minat pembaca yang lebih luas, terutama mereka yang cenderung lebih tertarik pada media visual. Penggunaan teknologi dan media digital dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk menyebarkan pengetahuan dan mempromosikan budaya literasi di tengah masyarakat. Langkah ini sejalan dengan visi Gunung Agung untuk menciptakan akses yang lebih mudah terhadap ilmu pengetahuan, sambil tetap relevan dengan tren dan preferensi pembaca modern.

Perpustakaan digital menjadi ruang utama yang harus ada, di mana terdapat koleksi buku dan sumber daya literasi lainnya. Ruang baca yang nyaman juga penting, di mana pengunjung dapat membaca, belajar, dan melakukan riset dalam suasana yang tenang. Selanjutnya, ruang diskusi adalah tempat di mana pengunjung dapat berpartisipasi dalam diskusi kelompok, presentasi, atau pertukaran ide dengan sesama pembaca. Ruang multimedia juga diperlukan, dilengkapi dengan perangkat yang memungkinkan tampilan video, presentasi, dan materi belajar digital. Ruang kreatif juga merupakan tambahan yang berharga, memberikan tempat bagi pengunjung untuk mengekspresikan kreativitas mereka melalui menulis, menggambar, atau membuat proyek *DIY*. Ruang santai adalah tempat untuk bersantai dan beristirahat setelah beraktivitas membaca atau belajar. Studio produksi konten sebagai tempat bekerja dalam menterjemahkan informasi menjadi format digital dan juga sebagai respon kekhawatiran *Gen-Z* dan *Millenial* dalam *social and economic equality.*

**Arsitektur Programatik**

Arsitektur Programatik merupakan pendekatan dalam perancangan arsitektur yang memfokuskan pada fungsi dan penggunaan bangunan, dalam merespon era disrupsi 4.0 ini ditandai dengan kemajuan teknologi dan perubahan perilaku konsumen maka ada beberapa hal yang perlu dibutuhkan seperti integrasi teknologi dalam ruangan seperti penggunaan *Virtual Reality*, desain fleksibel dan modular sehingga memungkinkan penyesuaian cepat terhadap perubahan kebutuhan, ruang kolaborasi, dan fasilitas ramah lingkungan.

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

**Kesimpulan**

Penurunan fungsi toko buku ritel terutama Toko Buku Gunung Agung di Kawasan Kwitang yang dikarenakan perkembangan teknologi yang begitu cepat sehingga mengubah preferensi orang-orang dalam mendapatkan informasi. Pada pasca kemerdekaaninformasi didapatkan dari media

Vol. 6, No. 2,
Oktober 2024. hlm: 855-866
ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

fisik seperti buku, koran, dan majalah, sedangkan pada masa sekarang informasi sangat mudah didapatkan menggunakkan *smartphone*, yang juga mengurangi interaksi sosial padahal dulunya kegiatan tawar-menawar, berbicara dengan penjual buku, bahkan bercerita sesama pecinta buku sangat mudah terjadi.Maka dari itu perlu wadah untuk membentuk ikatan komunitas diperlukan, disinilah arsitektur programatik muncul yang diharapkan dapat menjawab kebutuhan masing-masing fasilitas yang dibutuhkan untuk memperkuat ikatan komunitas ini sesuai dengan perkembangan zaman. Yang dimulai dari studi kebutuhan pengguna masing-masing generasi hingga kebutuhan ruang sesuai dengan Toko Buku Gunung Agung, seperti perpustakaan, ruang pameran, dan ruang studio.Ikatan komunitas inilah yang akan membentuk karakter unik pada suatu tempat yang diharapkan dapat dikembangkan menjadi identitas baru pada kawasan ini sebagai pusat literasi dan budaya.

**Saran**

Hasil ini dapat dikembangkan dengan melibatkan aktif komunitas lokal dalam perencanaan dan implementasi program ruang, memastikan fleksibilitas dalam desain ruang untuk menyesuaikan dengan perubahan kebutuhan masyarakat seiring waktu, serta memanfaatkan teknologi secara efektif untuk memperluas jangkauan program, terutama dalam meningkatkan akses terhadap ilmu pengetahuan melalui *platform* digital dan media sosial.

**REFERENSI**

Adams, M. E. (2012). *Generation X and Art.* Dipetik June 1, 2024, dari https://fineartviews.com/blog/38812/generation-x-and-art

Badai, T. (2023, January 31). *Pedagang Pasar Buku Kwitang Mengarungi Zaman*. Dipetik June 1, 2024, dari Republika: https://www.republika.id/posts/37038/pedagang-pasar-buku-kwitang-mengarungi-zaman

Dwitiani Komalasari, T. (2023, Mei 22). *5 Penyebab Toko Buku Gunung Agung Tutup, Tergerus E-Book hingga Medsos*. Dipetik June 1, 2024, dari KataData.co.id: https://katadata.co.id/berita/industri/646b212ddc73b/5-penyebab-toko-buku-gunung-agung-tutup-tergerus-e-book-hingga-medsos

Hasanah, A. N. (2022, November 11). *Menengok Sejarah Kwitang sebagai Pusat Penjualan Buku*. Dipetik November 27, 2023, dari Kumparan.com: https://kumparan.com/alya-nurul-1649752918882761737/menengok-sejarah-kwitang-sebagai-pusat-penjualan-buku-1zE9HFii2Vu/4

Hastuti, R. S. (2003). *KETUT MASAGUNG: BAPAK SAYA PEJUANG BUKU.* PT. Toko Gunung Agung Tbk. Dipetik November 27, 2023

IDN Research Institute. (2024). *INDONESIA GEN Z REPORT 2024.* Dipetik February 28, 2024

IDN Research Institute. (2024). *INDONESIA MILLENNIAL 2024.* Dipetik February 28, 2024

Liana, P. A. (2023, August 13). *Asal Usul Nama Kwitang di Senen Jakarta Pusat, Ternyata Dulu Milik Tuan Tanah Kaya Raya Asal China*. (P. A. Liana, Editor) Dipetik November 28, 2023, dari TribunJakarta: https://jakarta.tribunnews.com/2023/08/14/asal-usul-nama-kwitang-di-senen-jakarta-pusat-ternyata-dulu-milik-tuan-tanah-kaya-raya-asal-china

Linangkung, E. (2017, Februari 27). *Revolusi Industri, 75% Jenis Pekerjaan Akan Hilang*. Dipetik Juni 28, 2024, dari sindonews.com: https://ekbis.sindonews.com/berita/1183599/34/revolusi-industri-75-jenis-pekerjaan-akan-hilang

Merta WIjaya, I. K. (2021). *Buku Ajar Teori dan Metode Perancangan Arsitektur 4.* Dipetik June 1, 2024, dari https://www.academia.edu/96860767/Buku_Ajar_Teori_Dan_Metode_Perancangan_Arsitektur_4

Niam, M. (2016). Sejarah dan Problematika Industri Buku di Indonesia. Diambil kembali dari https://www.academia.edu/7906309/Sejarah_dan_Problematika_Industri_Buku_di_Indonesia

Oswaldo, I. G. (2023, October 09). *Nasib Pedagang Pasar Buku Kwitang, Susah Dapat Lapak Sejak 2005*. Dipetik November 27, 2023, dari finance.detik.com: https://finance.detik.com/berita-ekonomi-bisnis/d-6973016/nasib-pedagang-pasar-buku-kwitang-susah-dapat-lapak-sejak-2005

Seamon, D., & Sowers, J. (2008, January). Place and Placelessness, Edward Relph. doi:10.4135/9781446213742

Shamai, S. (1991, December). Sense of Place: An Empirical Measurement. *Geoforum, 22*. doi:10.1016/0016-7185(91)90017-K

Suda Nurjani, N. P. (2019, Januari). VASTUWIDYA. *DISRUPSI INDUSTRI 4.0; IMPLEMENTASI, PELUANG DAN TANTANGAN DUNIA INDUSTRI INDONESIA*. Dipetik Juni 28, 2024, dari http://www.ejournal.universitasmahendradatta.ac.id/index.php/vastuwidya/article/view/23/23

Wahidmurni. (2017). *PEMAPARAN METODE PENELITIAN KUALITATIF.* Dipetik October 30, 2023, dari http://repository.uin-malang.ac.id/1984/2/1984.pdf

Williams, K. C., & Page, R. A. (2011, April 3). Marketing to the Generations. *Journal of Behavioral Studies in Business*. Dipetik June 1, 2024, dari https://www.researchgate.net/publication/242760064_Marketing_to_the_Generations

Ziatdinov, R., & Cilliers, J. (2021). Generation Alpha: Understanding the Next Cohort of University Students. *European Journal of Contemporary Education*. doi:10.13187/ejced.2021.3.783

Vol. 6, No. 2,
Oktober 2024. hlm: 855-866
ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)