

IMPLEMENTASI *EVERYDAYNESS* DAN *TRANSPROGRAMMING* PADA PUSAT PERBELANJAAN MELAWAI PLAZA

Hannah Gracia¹⁾, Nafiah Solikhah^{2)*}

¹⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, Jakarta
hagra22@gmail.com

^{2)*} Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, Jakarta
nafiahs@ft.untar.ac.id *Penulis Korespondensi: nafiahs@ft.untar.ac.id

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

Abstrak

Kawasan Blok M dahulu dikenal sebagai tempat “nongkrong” favorit bagi kawula muda di era 80 hingga 90an. Hal ini ditunjukkan dengan adanya ‘Lintas Melawai’ sebagai ajang pameran kendaraan pribadi bersama karya-karya populer tanah air yang terinspirasi dari kawasan tersebut. Popularitas Blok M juga dipengaruhi oleh perkembangan pusat bisnis dan perbelanjaan yang kala itu menjadi satu-satunya kawasan yang memiliki 3 pusat perbelanjaan sekaligus di Jakarta, yaitu Plaza Aldiron, Plaza Melawai, dan Plaza Blok M. Melawai Plaza yang berdiri sejak tahun 1983 ramai dikunjungi bersamaan dengan popularitas ‘Lintas Melawai’. Memasuki tahun 2000an, pusat perbelanjaan di kawasan Blok M mulai sepi karena munculnya peminat pusat-pusat perbelanjaan di selatan Jakarta yang lebih modern. Kondisi ini juga berimbas pada Melawai Plaza, ditambah adanya dampak pandemi Covid-19 pada tahun 2019-2021 yang menyebabkan sebagian besar toko bangkrut dan terpaksa tutup. Saat ini Melawai Plaza menjadi bangunan *placeless* dengan identitas “nongkrong”-nya yang hilang dan desainnya yang kurang fleksibel terhadap perkembangan zaman. Oleh karena itu, penelitian diharapkan dapat menghubungkan kembali identitas historis yang hilang, memperbaiki diskoneksi antara pengguna dan Melawai Plaza, serta menyesuaikan perkembangan kawasan dan zaman. Melalui pendekatan *everydayness* untuk pengumpulan data bangunan eksisting dan *transprogramming* untuk mengolah data menjadi konfigurasi program yang berbeda, didapatkan usulan program, yaitu *Retail and Interactive ExhibiGold*, *Communal Space*, serta *Skate Park*. Usulan perancangan yang dihasilkan, diharapkan akan membungkus Melawai Plaza dalam identitas baru serta memberi makna *place* pada Melawai Plaza.

Kata kunci: keseharian; Melawai Plaza; *placeless place*; *transprogramming*

Abstract

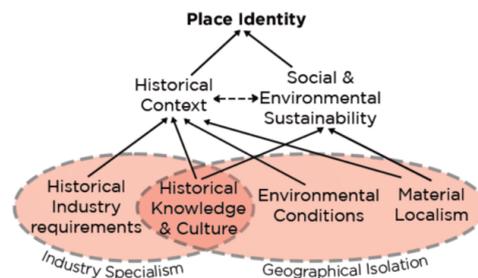
The Blok M area was previously known as a favorite "hang out" place for young people in the 80s and 90s. This is demonstrated by the existence of 'Lintas Melawai' as an exhibition for private vehicles together with popular Indonesian works inspired by the area. The popularity of Blok M was also influenced by the development of business and shopping centers which at that time were the only area that had 3 shopping centers at once in Jakarta, namely Plaza Aldiron, Plaza Melawai, and Plaza Blok M. Melawai Plaza, which was founded in 1983, was crowded with visitors at the same time. with the popularity of 'Lintas Melawai'. Entering the 2000s, shopping centers in the Blok M area began to quiet down due to the emergence of interest in more modern shopping centers in the south of Jakarta. This condition also had an impact on Melawai Plaza, plus the impact of the Covid-19 pandemic in 2019-2021 which caused most shops to go bankrupt and were forced to close. Currently Melawai Plaza is a *placeless* building with its "hanging out" identity lost and its design less flexible to current developments. Therefore, it is hoped that the research can reconnect lost historical identities, repair the disconnect between users and Melawai Plaza, and adapt to regional and contemporary developments. Through an *everydayness* approach to collecting existing building data and *transprogramming* to process the data into different program configurations, program proposals were obtained, namely *Retail and Interactive ExhibiGold*, *Communal Space*, and *Skate Park*. It is hoped that the resulting design proposal will wrap Melawai Plaza in a new identity and give the meaning of *place* to Melawai Plaza.

Keywords: *everydayness*; Melawai Plaza; *placeless place*; *transprogramming*

1. PENDAHULUAN

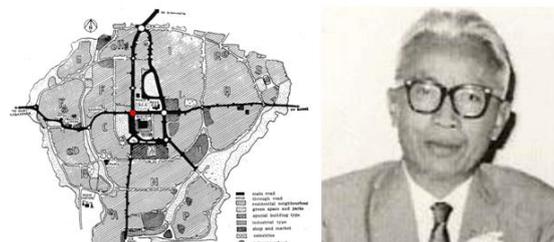
Latar Belakang

Placelessness pernah diungkapkan oleh Edward Relph dalam bukunya *Place and Placelessness* (Relph, 1976), merupakan penghapusan kekhasan suatu tempat dan terciptanya lanskap standar akibat ketidakpekaan terhadap makna tempat. *Placeless place* ini memiliki keterikatan dengan identitas suatu tempat yang meliputi konteks historis, kelestarian sosial dan lingkungan dimana tempat tersebut berada (Bennett dan Hanks, 2023) (gambar 1). Berdasarkan dua pendapat tersebut, maka tempat yang *placeless* adalah tempat yang mengalami kelunturan identitas atau bahkan tidak beridentitas.



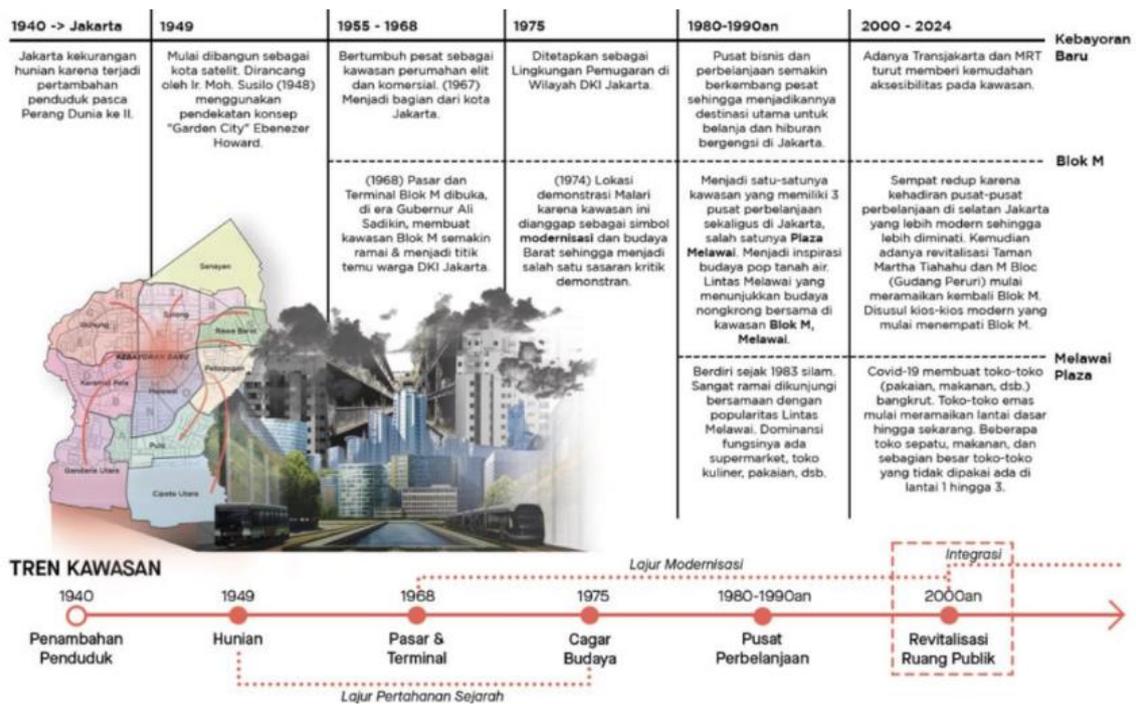
Gambar 1. Skema Identitas Tempat
Sumber: Bennett dan Hanks, 2023

Salah satu wilayah yang memiliki identitas yang kuat adalah Kebayoran Baru. Sebagai kota satelit dengan konsep *Garden City* yang baru dibangun pasca Perang Dunia ke II (1949), Kebayoran Baru tumbuh menjadi kawasan perumahan elit dan komersial. Kawasan Blok M termasuk dalam perencanaan kota satelit yang dicanangkan oleh H. Moh. Soesilo (gambar 2).



Gambar 2. Peta Perencanaan Kebayoran Baru dan foto Moh. Soesilo
Sumber: pkmvrl.nl, 2022 dan facebook (@Addie MS), 2018

Dalam perjalanannya, konsep tersebut tidak dapat dipertahankan lagi sehingga menjadikan Kebayoran Baru berubah menjadi bagian dari kota Jakarta. Pada tahun 1968, salah satu kawasan di Kebayoran Baru, yaitu Blok M mulai membuka pasar dan terminal yang membuat kawasan tersebut semakin ramai dan menjadi titik temu warga DKI Jakarta. Tahun 1974, Blok M dijadikan salah satu lokasi demonstrasi Malari karena kawasan ini dianggap sebagai simbol modernisasi dan budaya barat. Setahun kemudian, Kebayoran Baru ditetapkan sebagai lingkungan pemugaran di wilayah DKI Jakarta karena nilai sejarah dan budayanya. Masuk tahun 80-90an, pusat perbelanjaan semakin berkembang pesat di Kebayoran Baru. Hal ini dicerminkan oleh munculnya 3 pusat perbelanjaan satu-satunya kala itu, yaitu Plaza Aldiron, Plaza Melawai, dan Plaza Blok M yang semuanya mengambil lokasi di Blok M. Beranjak ke tahun 2000an, pusat-pusat perbelanjaan ini mulai redup oleh karena kehadiran pusat-pusat perbelanjaan di selatan Jakarta yang lebih modern sehingga lebih diminati. Memasuki tahun 2019 hingga 2022, adanya revitalisasi M Bloc (Gudang Peruri) dan Taman Martha Tiahahu mulai meramaikan kembali kawasan Blok M. Ditambah dengan adanya Transjakarta dan MRT turut memberi kemudahan aksesibilitas pada kawasan secara keseluruhan hingga sekarang (gambar 3).



Gambar 3. Perbandingan Peta Kebayoran Baru Awal dan Sekarang, Serta Tren Kawasannya
Sumber: Penulis, 2024

Pada tahun 1983, Melawai Plaza mulai beroperasi dan menjadi salah satu pusat perbelanjaan tertua di Jakarta dengan fasilitas antara lain, supermarket, toko kuliner, dan toko pakaian. Pertumbuhan Melawai Plaza berada pada bayang-bayang citra kawasan Blok M yang menginspirasi budaya pop tanah air pada masa itu. Di era 80-90an, Melawai Plaza ramai dikunjungi bersamaan popularitas Lintas Melawai dan budaya nongkrong bersama. Keramaian tersebut dapat dilihat dari gambar di bawah ini.



Gambar 4. Kondisi Melawai Plaza dulu
Sumber: Quena.id, 2023

Luasan Melawai Plaza yang tidak terlalu besar jika dibandingkan pusat perbelanjaan modern di sekitarnya, membuat pengunjung yang datang mengalami penyusutan mulai dari tahun 2000an. Ketika Covid-19 melanda pada tahun 2019-2021, toko-toko tersebut mulai bangkrut dan terbengkalai. Kemudian toko-toko emas mulai meramalkan lantai dasar hingga sekarang. Kini toko-toko di atas lantai dasar Melawai Plaza banyak yang tidak terpakai hingga terbengkalai (gambar 5).



Gambar 5. Kondisi Melawai Plaza Kini
Sumber: Penulis, 2024

Selama beberapa tahun terakhir juga terjadi perkembangan kawasan, seperti revitalisasi bangunan tua milik Perusahaan Umum Percetakan Uang RI (Peruri) menjadi M Bloc Space (2019), peremajaan Taman Martha Tiahahu menjadi Taman Literasi Martha Tiahahu (2021-2022), pembangunan Plaza Transit Mahakam (2022), dan pembenahan trotoar di kawasan Blok M untuk mendukung KTT ASEAN (7 September 2023). Perkembangan ini akan terus berlanjut terutama dengan adanya rencana revitalisasi terminal Blok M yang terhubung dengan MRT (2024-2029). PT MRT Jakarta juga menyebut kawasan Blok M sebagai “Kota Taman di Selatan Jakarta”. Melalui hal ini, dapat disimpulkan bahwa orientasi pengembangan ada pada pejalan kaki dan ruang terbuka hijau (gambar 6).

Pengembangan Kawasan

Sudah Terjadi :

- Peremajaan Taman Martha Tiahahu menjadi taman literasi (2021-2022) berperan sebagai ruang publik dalam pengembangan kawasan berorientasi transit (KBT) Blok M-Sisingamangaraja.
- Pembangunan Plaza Transit Mahakam yang berfungsi sebagai Ruang Usaha Terjangkau, kegiatan komersial, serta penataan taman (2022).
- Pembenahan trotoar di kawasan Blok M untuk mendukung KTT ASEAN (7 September 2023). Hal ini dilakukan untuk mempermudah mobilitas pejalan kaki.



Pembangunan Masa Depan :

- Rencana revitalisasi terminal Blok M yang berbasis TOD, tersambung dengan MRT (5 tahun setelah 2024).
- Dalam pengembangan KBT atau TOD, PT MRT Jakarta menyebut kawasan Blok M sebagai “Kota Taman di Selatan Jakarta”.



Kesimpulan :
Orientasi pengembangan ada pada pejalan kaki dan Ruang Terbuka Hijau.

Melihat perkembangan kawasan, Melawai Plaza dapat dikembangkan menjadi tempat berorientasi pejalan kaki.

Gambar 6. Diagram Pengembangan Kawasan
Sumber: Penulis, 2024

Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan pada karya arsitektur yang mengalami placeless adalah pendekatan *transprogramming* yang memadukan program dengan sifat dan konfigurasi spasial berbeda.

Rumusan Permasalahan

Penelitian ini membahas mengenai Melawai Plaza yang memiliki nilai historis terkait kawasan Jalan Melawai, tetapi perkembangannya terhalang oleh desainnya yang sudah kuno, adanya degradasi identitas utama “nongkrong”, dan masalah parkir pada bangunan yang memengaruhi sirkulasi lalu lintas sehingga kini bangunan bersejarah itu menjadi *placeless*. Maka dapat disimpulkan pertanyaan penelitian, yakni bagaimana solusi arsitektural melalui pendekatan *everydayness* dan *transprogramming* untuk menghidupkan kembali Melawai Plaza agar kembali memiliki nilai *place*?

Tujuan

Hasil akhir penelitian ini berupa perancangan Melawai Plaza yang bertujuan untuk menghidupkan kembali Melawai Plaza dengan mengembalikan identitas nongkrong melalui pendekatan *everydayness* dan *transprogramming*, baik pada area *outdoor* arkade, maupun penyusunan program ruang utama yang terintegrasi fungsi modern.

2. KAJIAN LITERATUR

Placeless Place

Menurut Edward Relph pada bukunya *Place and Placelessness* (Relph, 1976), *placelessness* merupakan penghapusan kekhasan suatu tempat dan terciptanya lanskap standar akibat ketidakpekaan terhadap makna tempat. Identitas suatu tempat dapat ditemukan dalam individu atau obyek dan pada budaya dimana mereka berada. Selain itu, identitas tersebut tidak hanya dipengaruhi oleh tampilan fisik dan lokasi saja, tetapi juga pengalaman di dalamnya. Adapun menurut Yi-Fu Tuan dalam bukunya *Space and Place* (Tuan, 1977), identitas suatu tempat dibentuk oleh cara orang berinteraksi dengannya dan bagaimana tempat tersebut memenuhi kebutuhan dan keinginannya. Ditambah lagi menurut Cresswell, tempat dibangun oleh orang-orang yang melakukan sesuatu, tidak pernah ‘selesai’, tetapi terus-menerus dilakukan (Cresswell, 2004). Berdasarkan tiga pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa tempat yang *placeless* adalah tempat yang kehilangan ciri khasnya serta mengalami diskoneksi dengan penggunaannya.

Pusat Perbelanjaan

Makna

Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 29 Tahun 2021, pusat perbelanjaan adalah suatu area tertentu yang terdiri dari satu atau beberapa bangunan yang didirikan secara vertikal maupun horizontal yang dijual atau disewakan kepada pelaku usaha atau dikelola sendiri untuk melakukan kegiatan perdagangan barang. Pusat perbelanjaan dapat berbentuk pertokoan, mal, dan plaza. Pengelola pusat perbelanjaan wajib menyediakan dan atau menawarkan ruang usaha dalam rangka kemitraan dengan harga jual atau biaya sewa sesuai kemampuan kepada usaha mikro dan usaha kecil; dan/atau ruang promosi dan/atau ruang usaha yang proporsional dan strategis untuk pencitraan dan/atau pemasaran produk dalam negeri dengan merek dalam negeri.

Klasifikasi Pusat Perbelanjaan

Berdasarkan skala pelayanannya, pusat perbelanjaan dibagi menjadi: pusat perbelanjaan lokal (*neighborhood center*), pusat perbelanjaan distrik (*community center*), dan pusat perbelanjaan regional (*main center*) (Tabel 1).

Tabel 1. Klasifikasi Pusat Perbelanjaan Berdasarkan Skala Pelayanan (Yulian, 2017)

Berdasarkan Skala Pelayanan	Jangkauan Pelayanan	Luas Bangunan	Unit Penjualan
Lokal	5.000 – 40.000 penduduk	2.787 – 9.290 m ²	Supermarket
Distrik	40.000 – 150.000 penduduk	9.290 – 27.870 m ²	Junior department store, supermarket, dan toko-toko
Regional	150.000 – 400.000 penduduk	27.870 – 92.990 m ²	1-4 department store dan 50-100 toko retail

Sumber: YULIAN, 2017

Berdasarkan lokasi, pusat perbelanjaan dibagi menjadi: pasar (*market*), *shopping street*, *shopping precinct*, *shopping center*, *department*, *supermarket*, *hypermarket*, dan *shopping mall* (Tabel 2).

Tabel 2. Klasifikasi Pusat Perbelanjaan Berdasarkan Bentuk Lokasi

Berdasarkan Lokasi	Definisi	Gambar
Pasar	Kelompok fasilitas perbelanjaan sederhana (los, toko, kios, dan sebagainya) yang berada di suatu area tertentu pada suatu wilayah	
Shopping Street	Kelompok sarana perbelanjaan yang terdiri dari deretan toko atau kios terbuka pada suatu penggal jalan	
Shopping Precint	Kelompok pertokoan terbuka yang menghadap pada suatu ruang terbuka yang bebas	
Shopping Center	Kelompok fasilitas perbelanjaan (toko dan kios) yang berada di bawah satu atap. Didominasi oleh kebutuhan sekunder dan tersier	
Department Store	Wadah perdagangan eceran besar dari berbagai jenis barang yang berada di bawah satu atap	
Supermarket	Toko yang menjual barang kebutuhan sehari-hari dengan cara pelayanan mandiri	
Hypermarket	Bentuk perluasan superstore, dengan luas lantai minimum 5.000 m ²	
Shopping Mall	Sebuah plaza umum, jalan-jalan umum, atau sekumpulan sistem dengan belokan-belokan dan dirancang khusus untuk pejalan kaki	

Sumber: Yulian, 2017

Everydayness

Konsep *everydayness* tidak dapat dipisahkan dengan masa lalu dan repetisi. Pembelajaran ini mencoba untuk mencari masalah dari sebuah repetisi. Kehidupan sehari-hari terletak pada perpotongan dua jenis pengulangan, yaitu siklus; yang mendominasi alam, dan linier; yang mendominasi proses (Lefebvre dan Levich, 1987). Cara menganalisis *everydayness* dapat menggunakan studi perilaku lingkungan (*Environmental-Based Studies*) yang meliputi wawancara, angket, dan observasi (Sachs, 2013). Metode ini bisa menggunakan observasi, model non-verbal, untuk menguji hubungan antara lingkungan dan persepsi (Lynch, 1964) (Rapoport, 1990) (Whyte, 1980). Selanjutnya dilakukan pemetaan perilaku untuk memvisualisasikan pola umum aktivitas yang ada (Gehl dan Svarre, 2013). Implementasi metode ini pada perancangan adalah untuk memberdayakan identitas Melawai Plaza sekaligus menjadi dasar munculnya program ruang yang dibutuhkan untuk meningkatkan kualitas identitas tersebut.

Transprogramming

Istilah yang diciptakan oleh Bernard Tschumi ini merupakan salah satu metode dekonstruksi dari 3 opsi yang dirumuskannya (*transprogramming, crossprogramming, disprogramming*). Metode *transprogramming* mengambil ketidaksesuaian dari 2 program berbeda, termasuk konfigurasi spasial masing-masing yang kemudian dikombinasikan dalam obyek fisik yang sama. Rumusan dekonstruksi diciptakan untuk menghadapi perubahan cara melihat fungsi dan ruang. Kondisi yang harus dipenuhi dalam metode ini, yaitu aktivitas harus dapat saling bersilangan dan hasil bangunan harus mampu beradaptasi dengan program yang berbeda seiring waktunya (Tschumi, 2005).

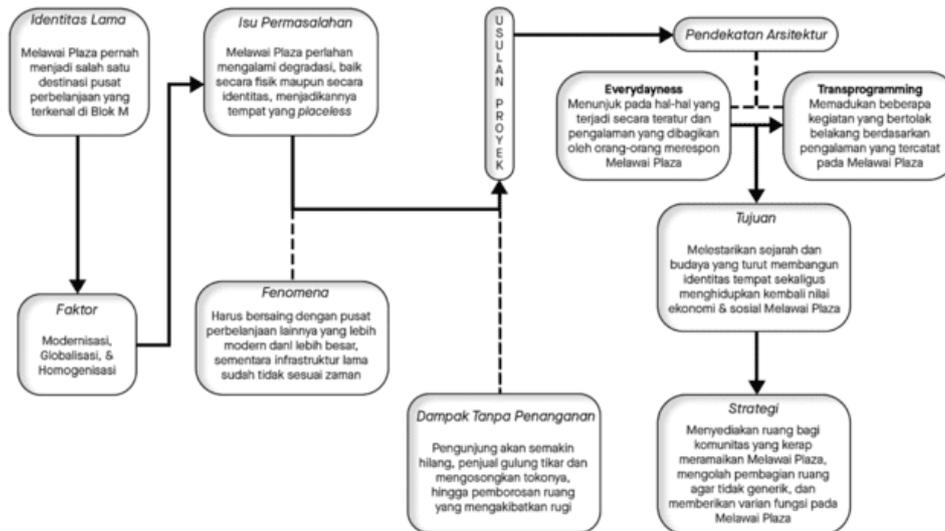
3. METODE

Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan menggunakan kajian literatur secara daring untuk mengetahui data lawas kawasan dan Melawai Plaza. Dilengkapi dengan survei lapangan dan kuisisioner pada sosial media untuk mengetahui kondisi eksisting juga pendapat anak-anak muda. Pada pengamatan kondisi nyata menggunakan metode *everydayness* yang berfokus pada penjabaran pengalaman dan interaksi sehari-hari.

Metode Perancangan

Metode perancangan menggunakan *transprogramming* yang mengombinasikan dua program dengan sifat dan konfigurasi spasial berbeda. Berdasarkan data yang telah dikumpulkan, dilakukan penjabaran program-program yang pernah berjaya sebelumnya, program yang memiliki potensi digabungkan, kemudian mencari titik persilangan diantaranya dan digabungkan dengan program yang sesuai tipologi bangunan. implementasi pada proyek kemudian menggabungkan program olahraga dengan tipologi pusat perbelanjaan Melawai Plaza. Alur secara keseluruhan dapat dilihat melalui kerangka berpikir berikut.



Gambar 7. Kerangka Berpikir
Sumber: Penulis, 2024

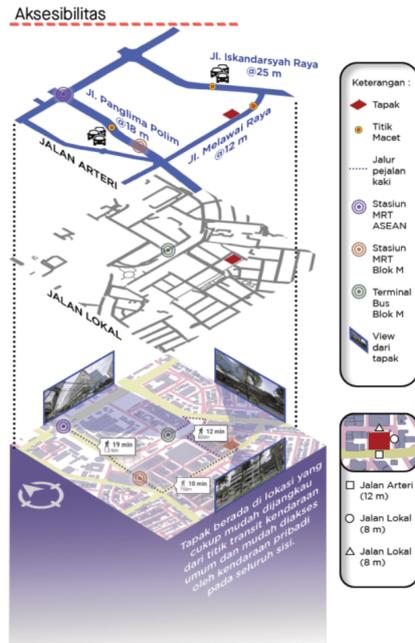
4. DISKUSI DAN HASIL

Melawai Plaza berada di Jl. Melawai Raya No. 13 dengan luas tanah 3.215 m² menurut persil, peruntukan K1 (zona perkantoran), KDB 55, KLB 6,65, KTB 60, dan KDH 20. Adapun beberapa fungsi yang dapat ditangkap secara makro, yaitu sekolah, kantor, hunian, tempat olahraga, komersial, dan ruang terbuka. Intensitas fungsi terbanyak merupakan hunian dan yang minim merupakan fungsi olahraga. Hal ini menjadi salah satu pertimbangan perancangan. Area ini strategis dalam hal kedekatannya dengan sarana transportasi umum, seperti Stasiun MRT Blok M dan Terminal Bus Blok M. Beberapa *landmark* yang dapat ditemukan di area ini, meliputi Blok M Square, M Bloc, Pasaraya, Taman Martha Tiahahu, dan Blok M Plaza (gambar 8).

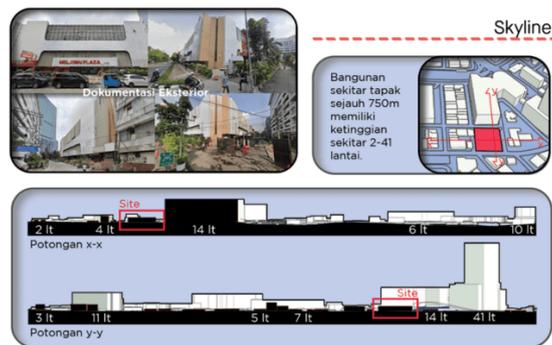


Gambar 8. Diagram Analisis Tapak
Sumber: Penulis, 2024

Secara aksesibilitas, Melawai Plaza berada di lokasi yang cukup mudah untuk dijangkau dari titik transit kendaraan umum dan mudah diakses oleh kendaraan pribadi pada seluruh sisi (gambar 9). Bangunan di sekitar Melawai Plaza memiliki berbagai fungsi sehingga jangkauan ketinggiannya pun beragam sekitar 2-41 lantai (gambar 10 dan 11). Fungsi sekitar yang dominan merupakan bank, resto, dan toko emas yang beririsan dengan fungsi Melawai Plaza eksisting. Maka dari itu, fungsi-fungsi tersebut tetap dipertahankan sebagai salah satu data *everydayness* identitas Melawai Plaza.



Gambar 9. Diagram Aksesibilitas
Sumber: Penulis, 2024

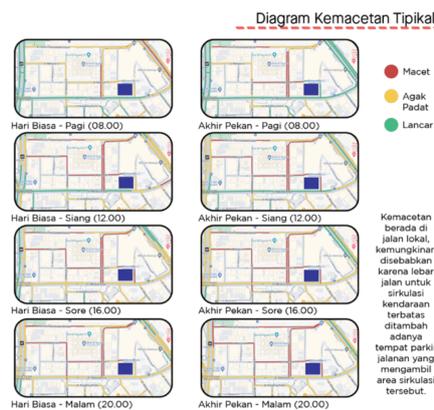


Gambar 10. Dokumentasi Eksterior dan Skyline
Sumber: Penulis, 2024

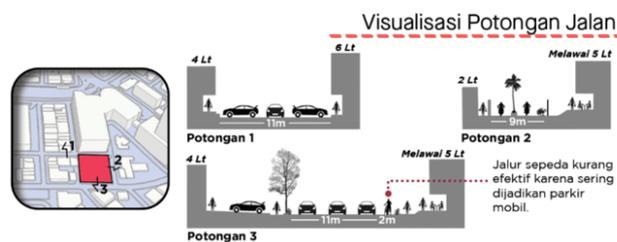


Gambar 11. Fungsi Sekitar Melawai Plaza
Sumber: Penulis, 2024

Di samping kemudahan aksesibilitas, ada pula kemacetan yang berada di jalan lokal yang kemungkinan disebabkan karena lebar jalan untuk sirkulasi kendaraan terbatas ditambah dengan adanya tempat parkir jalanan yang mengambil area sirkulasi tersebut (gambar 12 dan 13). Oleh karena itu, perancangan Melawai Plaza perlu mempertimbangkan kemudahan akses, baik untuk kendaraan maupun untuk pejalan kaki. Alur kendaraan dimaksimalkan pada area yang berhadapan langsung dengan jalan utama untuk mengurangi kepadatan di jalan lokal. Sementara, jalan lokal digunakan untuk sirkulasi pejalan kaki untuk menghindari persilangan dengan kendaraan. Salah satu identitas Melawai Plaza eksisting dapat terlihat pada visualisasi potongan jalan yang ada, dimana area arkade Melawai Plaza sering dijadikan tempat untuk nakongkrong dan makan, terutama bagi para pejalan kaki.

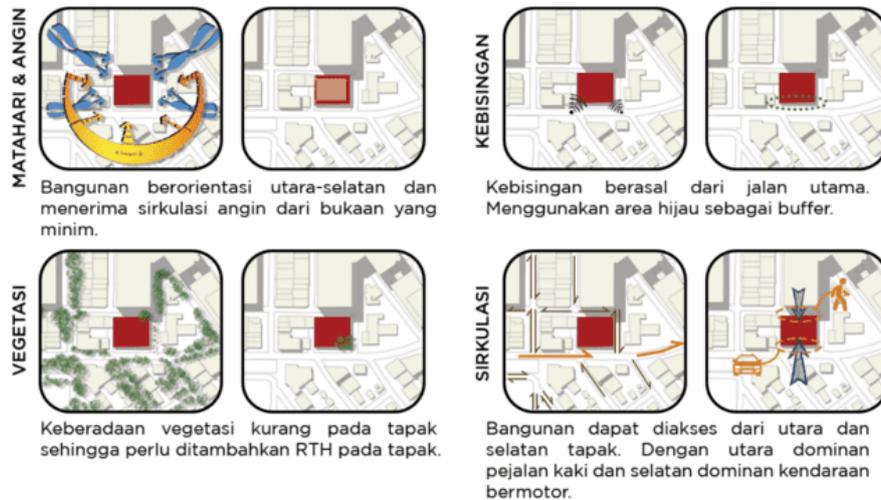


Gambar 12. Diagram Kemacetan Tipikal
Sumber: Penulis, 2024



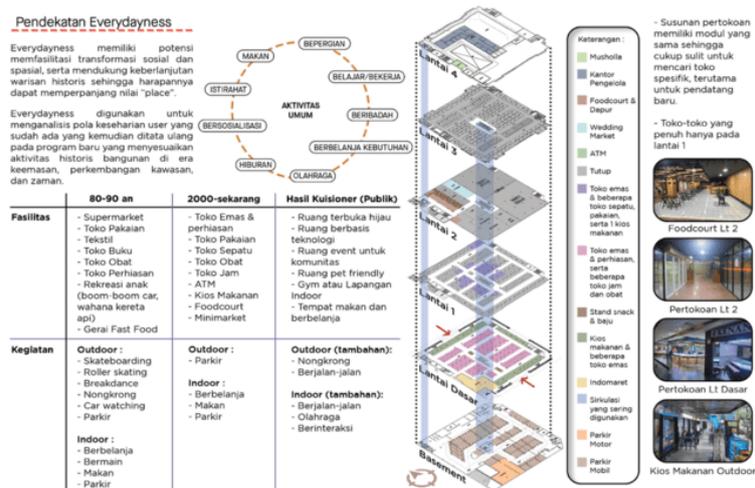
Gambar 13. Visualisasi Potongan Jalan Eksisting
Sumber: Penulis, 2024

Data lingkungan sekitar dihubungkan dengan tapak beserta bangunan eksisting untuk menghasilkan usulan perancangan baru secara zonasi. Bangunan berorientasi utara-selatan dan menerima sirkulasi angin juga cahaya matahari dari bukaan yang minim sehingga perancangan selanjutnya perlu memerhatikan adanya bukaan. Kebisingan berasal dari jalan utama sehingga perlu adanya area hijau sebagai *buffer*. Keberadaan vegetasi juga minim pada tapak sehingga perlu ditambahkan RTH. Bangunan dapat diakses dari segala arah, tetapi dominan di arah utara dan selatan tapak. Maka penerapan zonasinya adalah arah utara dan timur untuk pejalan kaki, sedangkan barat dan selatan untuk kendaraan bermotor (gambar 14).



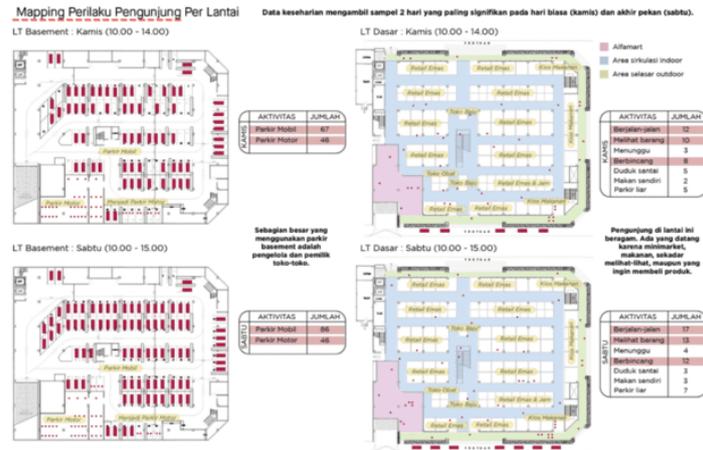
Gambar 14. Analisis Mikro
Sumber: Penulis, 2024

Melihat perubahan identitas Melawai Plaza dari era keemasannya, maka dibuat perbandingan fasilitas dan aktivitas yang dulu (tahun 80-90an) dan kini ada, serta yang diharapkan publik untuk ada. Pendataan ini sebagai salah satu hasil dari pendekatan *everydayness* yang berupaya untuk melihat tren dan kebutuhan ruang perancangan baru (gambar 15).

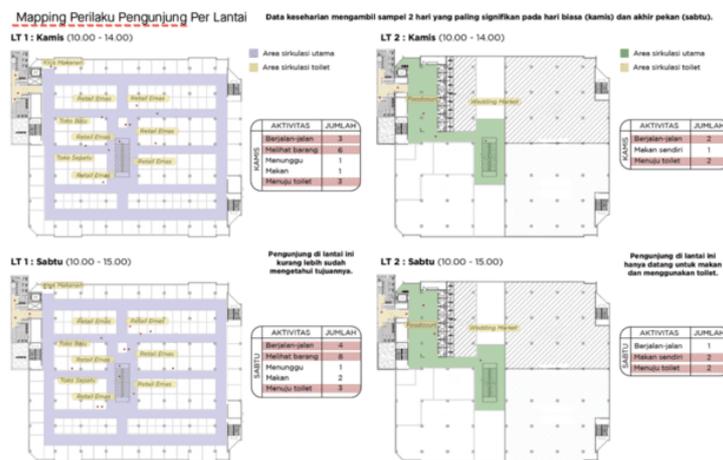


Gambar 15. *Everydayness* pada Melawai Plaza
Sumber: Penulis, 2024

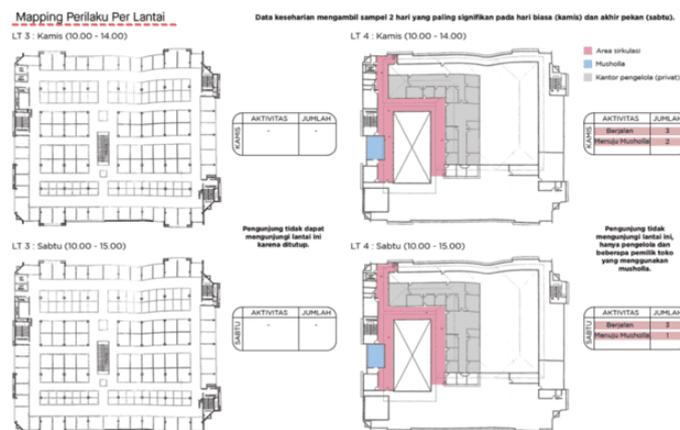
Kondisi Melawai Plaza kini sudah ketinggalan zaman dan karakter fasadnya hampir tidak bisa dibedakan dengan ruko di sekitarnya. Sebagian lantai 2 dan seluruh lantai 3 sudah tidak berfungsi, serta beberapa toko di lantai 1 sudah ditutup. Di sisi lain, lokasi memang tidak ramai pengunjung, tetapi memiliki beberapa pelanggan reguler. *Food court* di lantai 2 lebih sepi pengunjung dibandingkan kios makanan yang ada di lantai dasar. Kios makanan ini sering dikunjungi oleh pejalan kaki karena letaknya yang mudah diakses berada di arkade depan bangunan. Hal ini terlihat dari *mapping* perilaku per lantai, diagram zonasi dan analisis *everydayness* pada eksisting Melawai Plaza (gambar 16,17, dan 18).



Gambar 16. Mapping perilaku pada basement dan lantai dasar
Sumber: Penulis, 2024



Gambar 17. Mapping perilaku pada lantai 1 dan lantai 2
Sumber: Penulis, 2024



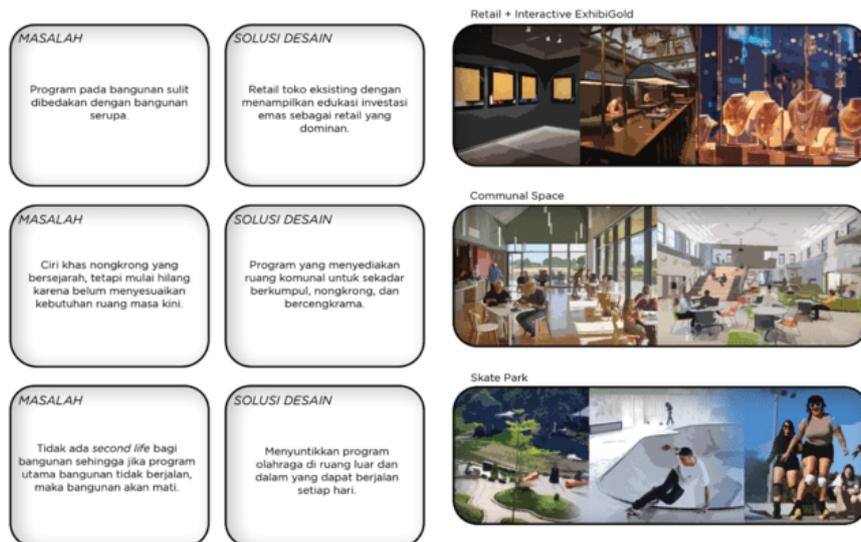
Gambar 18. Mapping perilaku pada lantai 3 dan 4
Sumber: Penulis, 2024

Kawasan Melawai Plaza juga minim tempat olahraga. Ditambah lagi pada tahun 80-90an olahraga roller skate bersamaan dengan skateboarding menjadi olahraga yang digemari hingga saat ini komunitasnya masih sering berkumpul di kawasan tersebut (gambar 19). Oleh karena itu, diputuskan untuk memasukkan transprogramming antara program olahraga dengan tipologi

mall. Mempertimbangkan analisis kawasan, permasalahan bangunan eksisting, dan integrasi masa depan, maka usulan dasar program utama meliputi *Retail and Interactive ExhibiGold*, *Communal Space*, serta *Skate Park* (gambar 20).



Gambar 19. *Transprogramming*
Sumber: Penulis, 2024



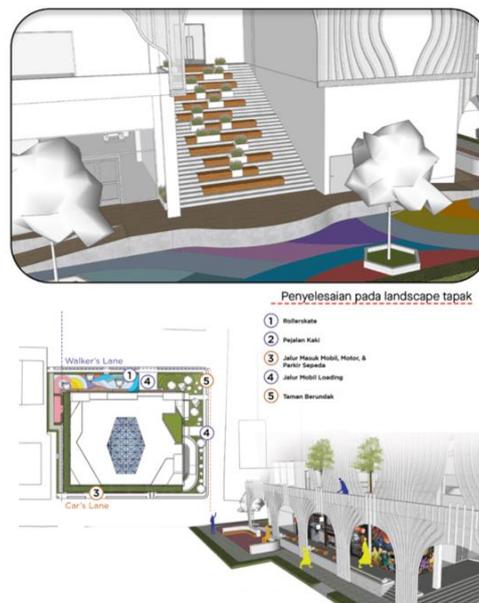
Gambar 20. Usulan Program
Sumber: Penulis, 2024

Usulan program kemudian dikemas dalam sebuah konsep turunan, yakni *Communal Island*. Konsep ini diambil sebagaimana identitas Melawai Plaza yang hidup karena komunitasnya, maka kini Melawai Plaza dikelilingi oleh ruang untuk komunitasnya. Konsep “pulau” ini juga dilengkapi dengan penghijauan berdasarkan orientasi perkembangan kawasan yang menuju pada ruang terbuka hijau. Ditambah lagi, hasil kuisisioner sosial media yang menunjukkan bahwa kehadiran taman sangat didambakan oleh masyarakat kota. Oleh karena itu, gubahan massa dan ruang luarnya mengasosiasikan unsur alam (gambar 21).



Gambar 21. Konsep *Communal Island*
Sumber: Penulis, 2024

Penyelesaian utama pada perancangan Melawai Plaza terletak pada *landscape* tapak yang memisahkan zonasi kendaraan dengan pejalan kaki agar sirkulasi masing-masing lebih optimal (gambar 22). Perancangan *landscape* ini juga mempertimbangkan hasil analisis Melawai Plaza eksisting yang “hidup” di area arkade luar dan tujuan utama desain, yaitu untuk membangkitkan kembali esensi nongkrong.



Gambar 22. Penyelesaian pada *landscape* tapak
Sumber: Penulis, 2024

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Melawai Plaza adalah salah satu pusat perbelanjaan tertua di Jakarta yang memegang jejak sejarah budaya populer tahun 80-90an di kawasan Blok M. Kini Melawai Plaza mengalami degradasi, baik pada identitas “nongkrong”-nya maupun dalam aspek arsitektural, seperti penataan ruang, fasad, dan programnya. Penerapan metode *everydayness* dan *transprogramming* dilakukan untuk memberdayakan identitas Melawai Plaza lintas waktu sekaligus menjadi dasar munculnya program ruang yang dibutuhkan untuk meningkatkan kualitas identitas tersebut.

Hasil yang didapatkan berupa usulan dasar program utama, meliputi *Retail and Interactive ExhibiGold, Communal Space*, serta *Skate Park*. Selanjutnya, penyelesaian pada *landscape* tapak yang berorientasi pada pejalan kaki tanpa menghilangkan area terpisah untuk kendaraan bermotor. Dengan begitu, perancangan yang baru dapat memberikan ruang beraktivitas dan berkembang bagi komunitas yang ada sekaligus mengembalikan nilai *place* pada Melawai Plaza.

Saran

Penggunaan *everydayness* dan *transprogramming* dapat dijadikan suatu pendekatan untuk menyelesaikan *placeless place*. Metode ini juga mendorong perancangan fungsi yang kontradiktif untuk memberikan fungsi baru yang lebih inovatif.

REFERENSI

- Baswedan, A., dan Sabandar, W. P.. *Menuju Ratangga, Kereta Kota Kita*.
- Bennett, C., & Hanks, L. (2023). Place through Time: Investigating Place Identity Language within the Temporal Dimension. *DEPARCH Journal of Design Planning and Aesthetics Research*, 2(2), 115-140.
- Cresswell, T. (2004). *Place: a short introduction*.
- Cupers, K. (Ed.). (2013). *Use matters: an alternative history of architecture (p. 288)*. London: Routledge.
- Gehl, J., dan Svarre, B. (2013). *How to study public life*. Island Press.
- Lefebvre, H., & Levich, C. (1987). The everyday and everydayness. *Yale French Studies*, (73), 7-11.
- Lynch, K. (1964). *The image of the city*. MIT press.
- Miller, D. (1998). *Shopping, place, and identity*. Psychology Press.
- Rapoport, A. (1990). *The meaning of the built environment: A nonverbal communication approach*. University of Arizona Press.
- Relph, E. (1976). *Place and Placelessness*. London: Pion.
- Tschumi, B. (2005). *Event-Cities 3*. The MIT Press.
- Tuan, Y. F. (1977). *Space and place: The perspective of experience*. U of Minnesota Press.
- Whyte, W. H. (1980). *The Social Life of Small Urban Spaces*.
- Xie, S. (2023). Rethinking the everydayness of Dutch 20th-Century malls.
- Yetti, E., & Mujiningsih, E. N. (2021). MELACAK JAKARTA DARI 1950-AN SAMPAI DENGAN 1970-AN DALAM KARYA SASTRA. *LOA: Jurnal Ketatabahasaan dan Kesusastraan*, 16(1), 1-14.
- Yulian, E. Y., Fransiska, W., & Ardiansyah, A. (2017). Perencanaan Dan Perancangan Shopping Mall Di Kota Palembang. *Skripsi. Universitas Sriwijaya*. Palembang.

