

## PEMAKNAAN KEMBALI MEMORI KOLEKTIF DI SUNDA KELAPA MELALUI OBJEK WISATA SEJARAH DAN EDUKASI DENGAN METODE KONTRAS HARMONIS

Felicia Tenezu<sup>1)</sup>, Sidhi Wiguna Teh<sup>2)</sup>\*

<sup>1)</sup>Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, Jakarta  
feliciatenezu@gmail.com

<sup>2)</sup>\*Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, Jakarta  
sidhi@ft.untar.ac.id

\*Penulis Korespondensi: sidhi@ft.untar.ac.id

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

### Abstrak

Kawasan Sunda Kelapa merupakan cikal bakal penggerak perekonomian di Jakarta yang telah beroperasi sejak abad ke-5 Masehi dan telah melalui beberapa zaman. Lebih dari sekadar sebagai pelabuhan tertua di Jakarta, kawasan Sunda Kelapa ditetapkan sebagai destinasi wisata sejarah untuk membuka pengetahuan generasi mendatang mengenai perjalanan bangsa. Seiring dengan perkembangan zaman, kawasan Sunda Kelapa mengalami degradasi nilai historis dan memori kolektif sehingga dikategorikan sebagai *placeless place*. Hal ini disebabkan kawasan Sunda Kelapa tidak memiliki 'place' yang menarik perhatian wisatawan untuk menjelajahi objek-objek wisata di sekitar kawasan sebagai sebuah isu. Masalah yang ditimbulkan adalah pudarnya identitas lokal dan memori kolektif, baik secara sejarah dan budaya sehingga rasa *place attachment* pada kawasan semakin menurun. Tujuannya untuk mengingatkan kembali nilai historis dan memori kolektif Sunda Kelapa dengan cara adaptif tanpa menepikan nilai-nilai tersebut. Dengan metode pendekatan kontras harmonis, fokus desain arsitektur menekankan pada terciptanya ketegangan dan *visual interest* sebagai perpaduan masa lalu dan masa kini. Langkah-langkah yang digunakan antara lain: 1) pengumpulan data, 2) survey, 3) analisis dan kesimpulan. Hasil perancangan untuk menciptakan lingkungan wisata sejarah dan edukasi yang adaptif, interaktif, dan terdigitalisasi dalam upaya meningkatkan kembali nilai historis dan memori kolektif di tengah lajunya globalisasi sehingga kawasan Sunda Kelapa memiliki *sense of place* dan identitas.

**Kata kunci:** degradasi; identitas; memori; wisata

### Abstract

*Sunda Kelapa area is the forerunner of the economic driver in Jakarta that has been operating since the 5th century AD and has gone through several eras. More than just being the oldest port in Jakarta, the Sunda Kelapa area is designated as a historical tourist destination to open the knowledge of future generations about the nation's journey. Along with the times, the Sunda Kelapa area has experienced degradation of historical value and collective memory so that it is categorized as a placeless place. This is because the Sunda Kelapa area does not have a 'place' that attracts tourists to explore tourist objects around the area as an issue. The problem caused is the fading of local identity and collective memory, both historically and culturally so that the sense of place attachment to the area is decreasing. The goal is to recall the historical value and collective memory of Sunda Kelapa in an adaptive way without dismissing these values. With the method of harmonious contrast approach, the focus of architectural design emphasizes on creating tension and visual interest as a blend of past and present. The steps used include: 1) data collection, 2) survey, 3) analysis and conclusion. The result of the design is to create a historical and educational tourism environment that is adaptive, interactive, and digitized in an effort to revive historical values and collective memory in the midst of globalization so that the Sunda Kelapa area has a sense of place and identity.*

**Keywords:** degradation; identity; memory; tourism

## 1. PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Sunda Kelapa adalah sebuah kawasan dengan pelabuhan tertua di Jakarta dan menjadi saksi perkembangan maritim serta perdagangan di Jakarta sejak abad ke-5 Masehi. Pelabuhan Sunda Kelapa telah melewati beberapa periode sejarah, dimulai dari kerajaan Hindu-Buddha, kerajaan Islam, masa kolonial, masa kemerdekaan, dan masa modern. Hal ini menyebabkan Pelabuhan Sunda Kelapa menjadi warisan yang sangat penting bagi Kota Jakarta karena menyimpan banyak cerita dari masa lalu. Dalam mempertahankan nilai historis dan identitas kawasan Sunda Kelapa, Pemprov DKI Jakarta menetapkan Sunda Kelapa sebagai salah satu objek wisata di Jakarta.

Objek Wisata Unggulan	Jumlah Kunjungan Wisatawan ke Obyek Wisata Unggulan Menurut Lokasi di DKI Jakarta		
	2020	2021	2022
1. Taman Impian Jaya Ancol	2 351 961	3 248 408	13 012 020
2. TMII	1 123 542	889 993	1 057 316
3. Ragunan	633 963	784 639	6 551 846
4. Monumen Nasional	443 034	-	5 007 359
5. Museum Nasional	67 088	28 700	523 141
6. Museum Satria Mandala	3 183	2 465	-
7. Museum Sejarah Jakarta	153 223	51 952	542 554
8. Pelabuhan Sunda Kelapa	16 348	32 950	12 256
Jumlah/Total	4 792 342	5 039 107	26 706 492

Gambar 1. Jumlah Wisatawan ke Objek Wisata Unggulan di DKI Jakarta 2020-2022  
Sumber: Dinas Pariwisata Provinsi DKI Jakarta, 2022

Berdasarkan data jumlah wisatawan yang berkunjung ke objek wisata unggulan di DKI Jakarta tahun 2020-2022, banyak objek wisata unggulan di Jakarta yang mengalami peningkatan pengunjung secara drastis dari tahun 2021 ke 2022. Namun Sunda Kelapa mengalami penurunan wisatawan sebesar 62% dari rentang tahun 2021 ke 2022. Menurut beberapa sumber majalah, Pelabuhan Sunda Kelapa saat ini berada dalam kondisi kumuh dan kurang tertata sehingga menurunkan minat wisatawan ke kawasan tersebut (Septiarani, 2021). Jika data tersebut dilakukan studi, wisatawan lebih tertarik pada wisata edukasi berbasis rekreasi dan teknologi, seperti di Taman Impian Jaya Ancol, TMII, dan Ragunan. Terlebih lokasi-lokasi tersebut memiliki *public space* yang luas sehingga wisatawan dapat menikmati suasana kawasan tersebut.

Kawasan Sunda Kelapa mengalami degradasi nilai historis dan memori kolektif di tengah perkembangan perkotaan karena kurang terawatnya bangunan-bangunan bersejarah di sekitar kawasan Sunda Kelapa. Terlebih setelah masa kemerdekaan di pemerintahan Orde Baru, pemerintah berusaha untuk membangkitkan kawasan tersebut agar menjadi ramai dan meningkatkan daya tarik wisatawan dengan pengembangan Pasar Ikan. Hal ini menimbulkan urbanisasi dari masyarakat luar untuk mencari nafkah di kawasan ini sehingga terjadi keberagaman budaya yang perlahan menurunkan budaya asli kawasan ini.

Tak hanya degradasi karena budaya, peningkatan penduduk di kawasan Sunda Kelapa menimbulkan bangunan-bangunan semi permanen bermunculan dan kawasan tersebut menjadi kumuh. Selain memperburuk citra kawasan, bangunan-bangunan tersebut mempersulit akses perekonomian dan pariwisata di kawasan Sunda Kelapa. Pada akhirnya, Pemprov DKI merelokasi permukiman kumuh dan rumah susun bagi penduduk sekitar. Namun, kawasan ini tetap tidak hidup seperti dahulu kala karena banyak bangunan bersejarah yang terbengkalai dan tidak terawat. Salah satu peninggalan sejarah yang masih beroperasi dan dilestarikan di kawasan tersebut adalah Museum Bahari. Akan tetapi, hal tersebut tidak mampu menarik wisatawan karena konten museum yang sudah tua dan tidak mengikuti perkembangan zaman.

Hilangnya nilai budaya, sejarah, identitas, wisata, komunitas, dan citra kawasan Sunda Kelapa menyebabkan memori kolektif perlahan memudar. Hal ini dapat menyebabkan hilangnya rasa kepemilikan akan kawasan tersebut sehingga kawasan Sunda Kelapa berpotensi untuk dikategorikan dalam *placeless place*. Di sekitar kawasan Sunda Kelapa tidak ada 'place' yang menarik perhatian wisatawan untuk menikmati dan menjelajahi objek wisata di sekitar kawasan Sunda Kelapa. Kawasan Sunda Kelapa dapat kembali hidup dan memiliki *sense of place* dengan membangkitkan lingkungan wisata dan edukasi untuk menarik wisatawan.

### Rumusan Permasalahan

Kawasan Sunda Kelapa menjadi saksi bisu sejarah maritim di Jakarta yang terancam kehilangan pesonanya. Modernisasi dan urbanisasi memudarkan nilai historis dan memori kolektif yang perlahan menurunkan daya tarik wisatawan. Berdasarkan fenomena dan isu tersebut, maka beberapa masalah dapat diselesaikan dengan arsitektur dan dirumuskan ke dalam beberapa pernyataan sebagai berikut. Pertama, upaya yang dapat dilakukan untuk mengingatkan kembali nilai historis Sunda Kelapa dalam meningkatkan daya tarik wisatawan di era modern. Kedua, upaya membuat sebuah 'place' dan menghubungkan objek-objek wisata sejarah Sunda Kelapa ke sebuah ruang publik. Ketiga, upaya menghidupkan objek wisata sejarah yang kurang diminati wisatawan di era modern.

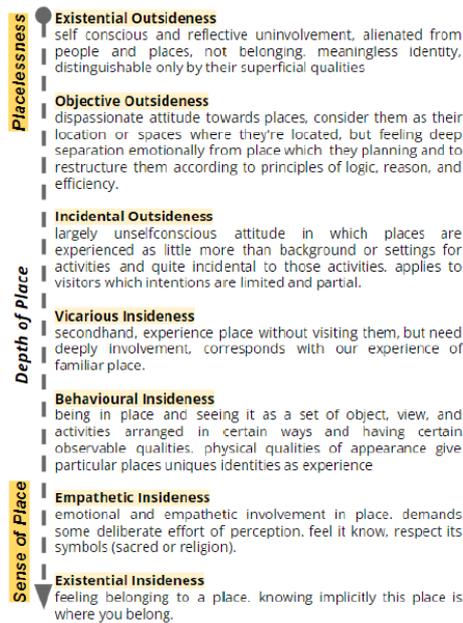
### Tujuan

Tujuan utama pembahasan topik ini adalah untuk menganalisis potensi wisata sejarah yang ada di kawasan Sunda Kelapa. Melihat kawasan Sunda Kelapa memiliki beberapa situs sejarah dan identik dengan kemaritiman, maka pengembangan objek wisata sejarah dan edukasi yang terintegrasi dan berkelanjutan dapat diteliti lebih mendalam di kawasan ini. Dengan menggunakan metode kontras harmonis, hasil yang dituju berupa terciptanya *visual interest* dalam perpaduan antara bangunan cagar budaya dengan gubahan baru untuk menarik perhatian wisatawan.

## 2. KAJIAN LITERATUR

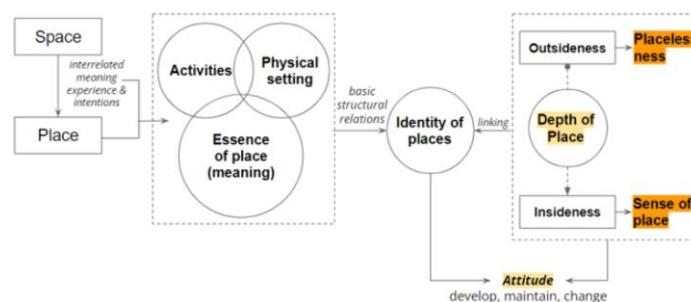
### *Sense of Place*

*Sense of Place* terbentuk bukan hanya melalui lingkungan fisik suatu tempat, tetapi kesadaran manusia sebagai pengguna dan pengunjung dapat menciptakan keunikan dan identitas tempat (Tuan, 1977). Pernyataan tersebut membahas bahwa manusia dan tempat memiliki hubungan dan keterikatan. Apabila di antara elemen tersebut tidak ada, maka *sense of place* tidak ada. Setiap tempat memiliki komponen tersendiri untuk mendefinisikan identitasnya, seperti lingkungan, aktivitas komunitas, dan penduduk. Pada akhirnya, tidak ada tempat yang tidak memiliki identitas. Perbedaan yang mencolok hanyalah kekuatan dan kelemahan pada identitas tempat tersebut yang mendorong kesadaran dan perhatian manusia di dalamnya (Relph, 1976). Identitas diperoleh ketika manusia secara sadar dapat mengidentifikasi atau mengingat suatu tempat sebagai sesuatu yang berbeda dari tempat lainnya.



Gambar 2. *Depth of Place* (diolah dari Relph 1976)  
Sumber: (Meliansari & Ellisa, 2023)

Relph menyikapi hubungan identitas antara tempat dan manusia ditentukan dari *depth of place* (Gambar 3), diartikan sebagai sebuah keterikatan, keterkaitan, dan ketertarikan pada suatu tempat karena terdapat makna di dalamnya. Dalam kehidupan, semakin dalam ketertarikan seseorang pada suatu tempat, maka semakin kuat pula identitas tempat itu terbentuk. Sebaliknya, ketika merasa terpisah atau bukan bagian dari tempat tersebut, hal ini disebut sebagai *placelessness* (Relph, 1976). Pengertian paling sederhana dari rasa keterikatan dan identitas adalah *sense of place*. Meski merupakan bentuk emosi terhadap keterikatan dengan tempat, *sense of place* tidak terbentuk begitu saja tetapi memiliki elemen-elemen pemicu (Dovey, 2016). Berdasarkan hal tersebut, tempat dan manusia saling berhubungan dan bergantung satu dengan yang lain sehingga tercipta *sense of place*. Keterikatan dan keterhubungan manusia dengan tempat terjadi secara fisik (elemen tempat) dan psikologis (aktivitas sosial, budaya, pengalaman, dan makna).



Gambar 3. *Sense of Place* (diolah dari Relph 1976)  
Sumber: (Meliansari & Ellisa, 2023)

*Sense of place* atau perasaan seseorang yang semakin dalam terhadap suatu tempat akan memengaruhi tindakan seseorang secara mental untuk mengembangkan, mempertahankan, atau menggantikan identitas tersebut (Gambar 4). Salah satu bentuk identitas adalah identitas lokal yang dikaitkan dengan komponen sosial, budaya, dan fisik suatu tempat untuk memperkuat identitas tempat dan penghuninya (Akbar & Edelenbos, 2020). Identitas lokal akhirnya akan menimbulkan rasa peduli dan bangga terhadap tempat yang ditinggali sehingga *sense of place* dapat menjadi indikator untuk menghasilkan keterikatan manusia dan tempat.

### Memori Kolektif terhadap Kawasan

Memori kolektif merupakan pemikiran manusia dalam menciptakan ikatan sosial untuk memahami masa lalu yang membawa kedekatan terhadap sesama manusia. Tidak hanya mengenai catatan sejarah, memori kolektif dapat memberikan identitas dan makna dalam kehidupan keseharian. Pada abad ke-20, proses ini dikenalkan terhadap masyarakat untuk menguraikan dan menegosiasikan kehidupan masa lalu dan memberikan makna kehidupan di masa kini (Seil, 2010). Kelompok masyarakat yang beragam menghasilkan keberagaman memori kolektif yang terbangun secara sosial. Dalam proses mengingat harus memiliki dasar yang kuat di masa lalu untuk menghasilkan dampak kuat di masa depan.

Memori kolektif pada kawasan perlu diperhatikan karena potensi sosial dan budaya pada penduduk asli dapat tergantikan dengan penduduk baru. Memori kolektif memiliki peran penting untuk keberlanjutan konservasi kawasan karena menciptakan keterkaitan tempat dan penduduk yang efektif antar generasi dalam merancang masa depan melalui pemahaman akan masa lalu (Sujarmanto, 2018).

### Revitalisasi dan *Infill* pada Bangunan Cagar Budaya

Revitalisasi adalah upaya untuk menghidupkan kembali suatu area atau bagian kota yang dulunya hidup namun kemudian mengalami kemunduran atau degradasi (Esa, 2020). Revitalisasi mencakup perbaikan fisik, pengembangan ekonomi, program sosial, dan upaya untuk membuat kawasan menjadi lebih menarik bagi penduduk lokal dan wisatawan. Revitalisasi memiliki beberapa tujuan, seperti meningkatkan nilai lahan atau wilayah, menghidupkan kembali wilayah yang telah mati, meningkatkan kualitas lingkungan dan ekonomi lokal, meningkatkan fungsi wilayah sebelumnya, menemukan kembali potensi yang dimiliki wilayah, dan meningkatkan kualitas hidup penduduk.

*Infill* adalah metode dalam konservasi untuk mengisi *small gap* pada wilayah yang terdapat bangunan eksisting dan menitikberatkan pada keselarasan antara hasil rancangan dengan kawasan sekitar (Purwantiasning, Rosyadi, & Sari, 2019). Bangunan *infill* umumnya berskala kecil dan desain yang memerhatikan aspek lingkungan dan ekonomi untuk menyesuaikan konteks dan karakter arsitektur sekitar.

### Metode Kontras Harmonis

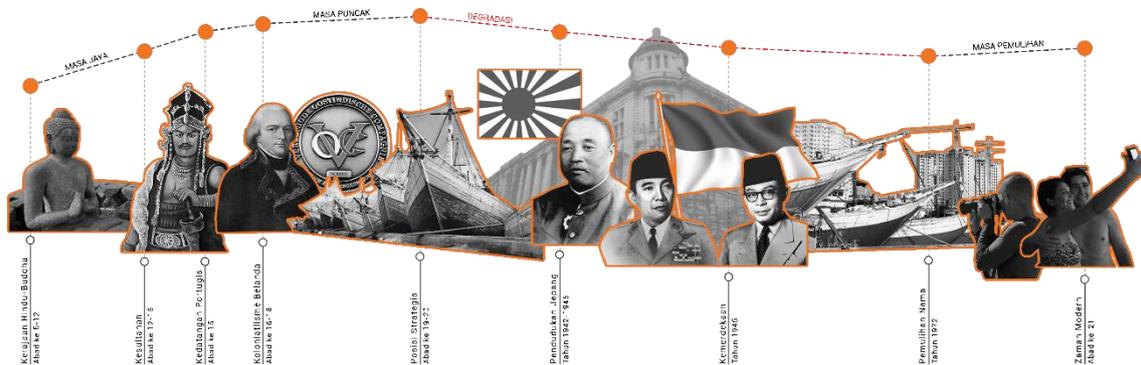
Metode kontras harmonis menekankan pada pembangunan baru yang tetap menjaga keselarasan antara bangunan lama dan bangunan baru dalam upaya melestarikan kawasan. Metode ini memungkinkan pembangunan ruang kota baru yang tetap selaras namun bergaya berlawanan tanpa melemahkan eksistensi bangunan lama. Bangunan cagar budaya di kawasan bersejarah tetap dipertahankan dan ditambahkan bangunan baru berbentuk kontras untuk menyeimbangkan konteks kawasan (Prasetyo, Pitana, & Gunawan, 2018).

## 3. METODE

Metode penelitian yang digunakan berupa metode penelitian kualitatif bersifat deskriptif dalam memperoleh data lapangan dan literatur sebagai pedoman. Beberapa tahapan yang dilakukan yaitu tahapan pengumpulan data, tahapan identifikasi, dan tahapan analisis strategi.

Pada tahap pengumpulan data dilakukan dengan observasi langsung ke lokasi yang merupakan *ex tempore* tempat pelelangan ikan di Sunda Kelapa, berada di Jalan Pasar Ikan, Penjaringan, Jakarta Utara. Pada tahapan identifikasi dilakukan dengan mengolah data yang telah dikumpulkan dan diidentifikasi terjadinya *placeless place* di kawasan Sunda Kelapa. Pada tahapan analisis strategi dilakukan dengan perumusan strategi yang sesuai dengan hasil identifikasi penyebab *placeless place* di Sunda Kelapa dengan pendekatan arsitektur kontras harmonis.

#### 4. DISKUSI DAN HASIL Kilas Balik Sunda Kelapa



Gambar 4. *Timeline Sunda Kelapa*  
Sumber: Olahan Penulis, 2024

Sunda Kelapa merupakan salah satu kawasan dengan pelabuhan tertua di Indonesia dan menjadi cikal bakal terbentuknya kota Jakarta sebagai saksi perkembangan maritim dan perdagangan di Jakarta. Sunda Kelapa terletak di pesisir utara Jawa, berada di bawah kepemilikan Kerajaan Tarumanagara sejak abad ke-5. Pada saat itu, fungsi utama pelabuhan sebagai pusat perdagangan rempah-rempah, emas, dan barang-barang bernilai tinggi lainnya. Pada abad ke-12, Sunda Kelapa berpindah tangan kepemilikannya ke Kerajaan Sunda. Namun pada abad ke-15, Kerajaan Sunda membuat perjanjian dengan bangsa Portugis yang menyebabkan Kesultanan Demak menugaskan Fatahillah untuk menyerang dan merebut kembali Sunda Kelapa. Kesultanan Demak berhasil menaklukkan Sunda Kelapa dan diserahkan ke Kesultanan Banten pada tahun 1527. Pada kala itu, Pelabuhan Sunda Kelapa dibangun pada tahun 1610 dengan kanal sepanjang 810 meter sebagai pintu masuk utama Jakarta melalui laut yang menyebabkan perkembangan Sunda Kelapa semakin pesat.

Pada tahun 1629, Belanda berhasil merebut Sunda Kelapa dari Kesultanan Banten dan melakukan ekspansi di Jayakarta sehingga nama Jayakarta diubah menjadi Batavia. Pelabuhan ini menjadi salah satu pusat perdagangan utama di Belanda yang menjual berbagai macam rempah-rempah, seperti lada, cengkeh, dan kopi. Pada tahun 1817, pemerintah Belanda memperpanjang kanal menjadi 1.825 meter. Seiring perkembangan waktu, Sunda Kelapa mencapai posisi strategis dan memegang peranan penting dalam ekonomi regional yang menjadi titik singgah kapal dagang dan kapal laut tradisional. Ketika perang dunia II, Jepang menduduki Indonesia, termasuk Sunda Kelapa yang menyebabkan penurunan perekonomian. Setelah proklamasi kemerdekaan tahun 1945, Sunda Kelapa berganti nama menjadi Pelabuhan Jakarta sebagai identitas baru kemerdekaan Indonesia. Namun pada tahun 1972, nama Sunda Kelapa dipulihkan kembali untuk menghormati sejarah dan identitas budaya kawasan. Beberapa pemugaran dilakukan untuk mempertahankan bangunan-bangunan bersejarah di kawasan pelabuhan. Sunda Kelapa menjadi salah satu destinasi wisata bersejarah di Jakarta yang masih mempertahankan warisan budaya dan sejarah. Hanya saja pada tahun 2021, peraturan baru menyebabkan pembatasan akses ke Sunda Kelapa sehingga wisatawan semakin menurun.

#### Analisis Tapak Terpilih: Tempat Pelelangan Ikan

Tapak terpilih merupakan tempat pelelangan ikan yang sangat ramai pada zaman kolonial Belanda. Tapak berada di Jalan Pasar Ikan, Penjaringan, Jakarta Utara dan berada di sebelah Pasar Hexagon. Tempat pelelangan ikan menjadi titik awal terciptanya perdagangan dan aktivitas kebaharian di Sunda Kelapa. Ketika kolonial Belanda tidak berkuasa lagi, tempat pelelangan ikan berangsur sepi dari aktivitas kebaharian. Alasan lain karena tempat pelelangan ikan dipindahkan ke Muara Angke dan Muara Baru yang berkarakter pelabuhan dengan kapal-

kapal nelayan. Sementara pelabuhan Sunda Kelapa berkarakter pelabuhan logistik yang mengangkut kontainer-kontainer besar. Saat ini bangunan memiliki kondisi yang cukup baik dan dibuka secara terbatas untuk kegiatan festival budaya, *gathering*, dan pertunjukan seni. Tempat pelelangan ikan pernah menjadi *place* di zaman kolonial Belanda karena menjadi titik penting perdagangan di Sunda Kelapa sehingga ditetapkan sebagai Bangunan Cagar Budaya.

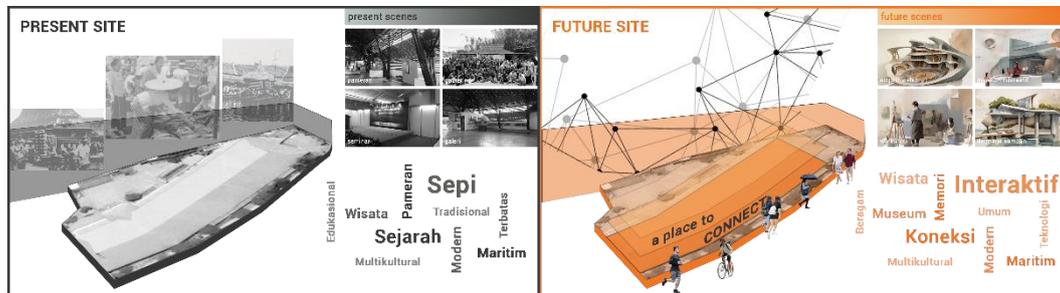
### Konsep Perancangan: *Timeless Loop*



Gambar 5. Dasar Perancangan  
Sumber: Olahan Penulis, 2024

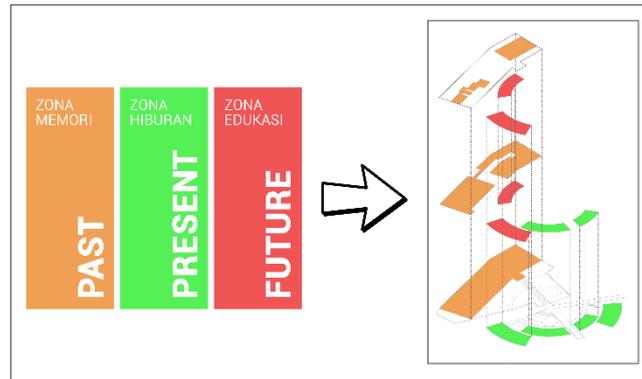
Konsep perancangan menekankan pada 3 aspek, yaitu *connection*, *integrated*, dan *heritage* yang dikembangkan melalui metode kontras harmonis dan terlihat pada pembentukan gubahan massa. Proyek bangunan dapat menjadi konektor bagi objek-objek wisata di sekitarnya. Tidak hanya itu, interaksi dicapai dengan interaksi proyek dengan lingkungan, interaksi proyek dengan bangunan sekitar, dan interaksi proyek dengan masyarakat. Konsep *Timeless Loop* menceritakan siklus perjalanan waktu dalam sejarah dan budaya berkelanjutan di Sunda Kelapa. *Timeless Loop* diartikan sebagai pengalaman belajar dan petualangan yang ditawarkan dalam objek wisata. Dalam arsitektur, *Timeless Loop* diterjemahkan ke dalam penggunaan axis sebagai konektor antara jalan, tapak, dan gubahan eksisting. Melalui konsep tersebut, objek wisata sejarah dan edukasi dapat mengikuti perkembangan zaman sehingga dapat bertahan dalam jangka waktu yang lama.

### Jejak Memori Sunda Kelapa: Objek Wisata Sejarah dan Edukasi



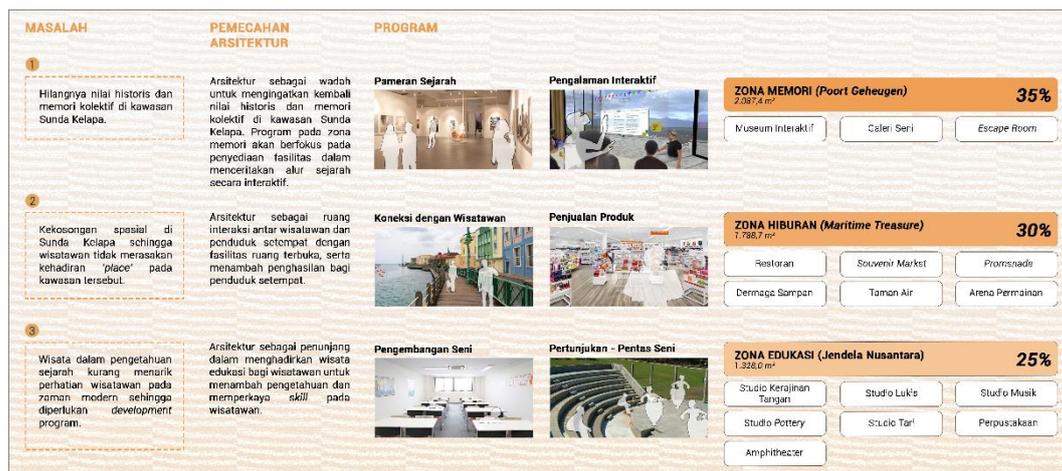
Gambar 6. Diagram Proyeksi Tapak  
Sumber: Olahan Penulis, 2024

Tapak memiliki bangunan cagar budaya yaitu Tempat Pelelangan Ikan dengan kondisi cukup baik, namun tetap memerlukan revitalisasi karena fungsi yang ada di dalamnya tidak relevan sehingga bangunan tersebut menjadi ditinggalkan. Dengan demikian, untuk mempertahankan nilai sejarah dan identitas kawasan, serta pengalaman ruang otentik pada gubahan, maka bangunan eksisting tempat pelelangan ikan tetap dipertahankan. Hanya saja fungsi di dalamnya diubah menjadi objek wisata sejarah dan edukasi yang lebih kontekstual dan relevan untuk masa kini. Dalam mencakup kebutuhan pengguna objek wisata, maka akan dilakukan *infill* dengan merancang bangunan panggung di atas air. Perancangan tersebut akan menggunakan metode kontras harmonis untuk membedakan bangunan lama dan bangunan baru. Keaslian bangunan lama tetap terjaga, namun penambahan bangunan baru sebagai tanda pemulihan kawasan Sunda Kelapa yang lebih sesuai dengan konteks dan kebutuhan masyarakat.



Gambar 7. Pembagian Zona berdasarkan Periode Waktu  
Sumber: Olahan Penulis, 2024

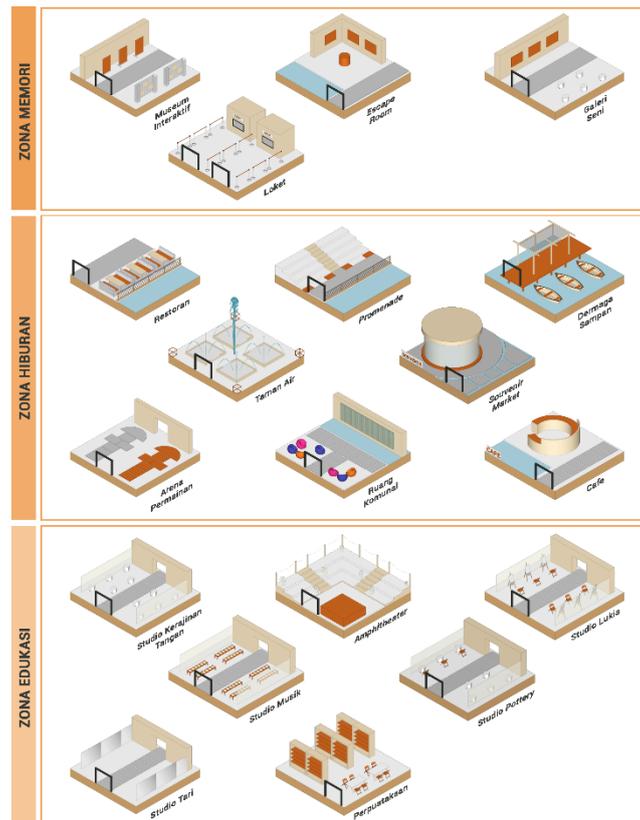
Pembagian zona pada tapak terbagi ke dalam 3 periode waktu, yaitu *past*, *present*, dan *future*. Gubahan eksisting (tempat pelelangan ikan) akan dikategorikan ke periode *past* yang diterjemahkan dengan zona memori. Massa baru sebagai penghubung periode waktu masa lampau dengan masa pendatang yang dipisahkan dengan jembatan penghubung akan dikategorikan ke periode *present* yang diterjemahkan dengan zona hiburan dan tanpa penghubung dari gubahan eksisting akan dikategorikan ke periode *future* yang diterjemahkan dengan zona edukasi.



Gambar 8. Pemecahan Arsitektural berdasarkan Masalah  
Sumber: Olahan Penulis, 2024

Program pada objek wisata sejarah dan edukasi terbagi ke dalam 3 zona yang menyelesaikan permasalahan pada konteks dan kebutuhan masyarakat. Zona memori atau *Port Geheugen* dikembangkan untuk memberikan pengetahuan dan pengalaman belajar sejarah secara interaktif. Hal ini mendukung upaya pengembangan kawasan Sunda Kelapa sebagai destinasi wisata sejarah yang menjadi saksi perkembangan maritim di Jakarta. Zona hiburan atau *Maritime Treasure* dikembangkan untuk memenuhi fasilitas rekreasi pada kawasan Sunda Kelapa. Zona hiburan selain diterjemahkan sebagai transisi antara gubahan eksisting dan gubahan baru, juga difungsikan sebagai titik pertemuan wisatawan yang berekreasi di sekitar kawasan Sunda Kelapa. Zona edukasi atau *Jendela Nusantara* dikembangkan untuk memberikan pembelajaran seni secara interaktif dalam meningkatkan ketrampilan dan melestarikan seni budaya di Sunda Kelapa. Pengembangan zona edukasi dapat meningkatkan sumber pendapatan bagi penduduk lokal.

## Program Bangunan



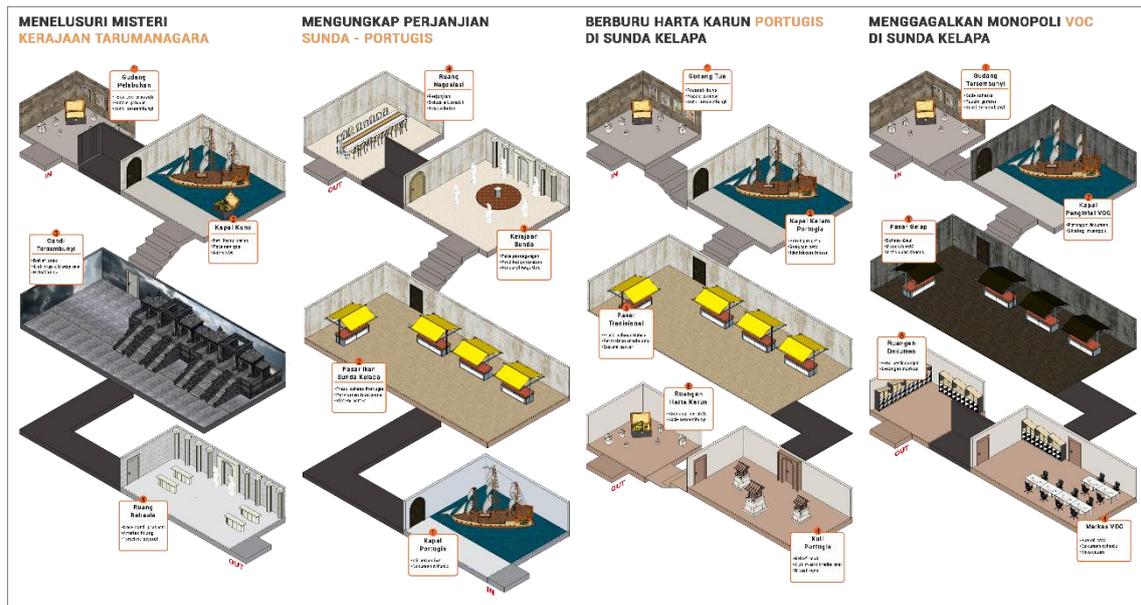
Gambar 9. Diagram Program  
Sumber: Olahan Penulis, 2024

Program bangunan pada proyek tidak mengembalikan memori aktivitas pada zaman dahulu. Melainkan aktivitas tersebut diolah dan ditransformasi menjadi aktivitas baru yang dapat memenuhi kebutuhan masyarakat. Zona memori sebagai wadah untuk meningkatkan nilai historis Sunda Kelapa memiliki program seperti museum interaktif, *escape room*, dan galeri seni. Zona hiburan sebagai ruang interaksi antar wisatawan dan penduduk lokal memiliki program seperti restoran, *promenade*, dermaga sampan, taman air, *souvenir market*, arena permainan, ruang komunal, dan *café*. Zona edukasi sebagai wadah untuk menambah pengetahuan dan memperkaya *skill* akan seni budaya pada wisatawan memiliki program seperti studio kerajinan tangan, *amphitheater*, studio lukis, studio musik, studio *pottery*, studio tari, dan perpustakaan. Imaji program dalam bangunan dapat dilihat pada (Gambar 9).

### *Hubungan Program dengan Placeless Place*

Proyek memiliki tujuan utama untuk mengubah *placeless place* di Sunda Kelapa menjadi *place* yang dapat mengingatkan kembali nilai historis dan memori kolektif kawasan. Dalam mengembangkan kawasan menjadi destinasi wisata sejarah, proyek harus memiliki program untuk rekreasi dan pemahaman akan sejarah yang diterjemahkan ke zona memori dan zona edukasi. Pada area sekitar tapak terdapat beberapa objek sejarah, seperti Museum Bahari, Menara Syahbandar, Pasar Hexagon, dan Galangan VOC. Hanya saja, kunjungan wisatawan menurun akibat pembatasan akses. Dalam proyek akan dibuka jalan akses yang lebih mudah ke tapak sehingga kunjungan wisatawan akan semakin meningkat dan '*place*' pada Sunda Kelapa akan terwujud.

**Program Utama: *Escape Room***



Gambar 10. Diagram *Escape Room*  
Sumber: Olahan Penulis, 2024

*Escape Room* merupakan program utama dalam proyek Jejak Memori Sunda Kelapa. *Escape Room* bertujuan untuk memahami sejarah Sunda Kelapa yang diterjemahkan ke dalam permainan sehingga lebih menarik perhatian pengunjung dan meningkatkan minat wisatawan. Alur cerita dalam permainan *escape room* didasarkan pada periode penting pada kejayaan Sunda Kelapa menurut sejarah. Periode yang diaplikasikan ke permainan *escape room* antara lain pada periode Kerajaan Tarumanagara (pemilik pertama Sunda Kelapa), Kerajaan Sunda (membuat perjanjian dengan Portugis), Bangsa Portugis (perebutan kembali Sunda Kelapa), dan VOC (masa puncak Sunda Kelapa). Dalam permainan *escape room* didesain menggunakan tangga untuk menceritakan alur sejarah (Gambar 10).

***Menelusuri Misteri Kerajaan Tarumanagara***

Intro: Sekelompok arkeolog muda terobsesi dengan sejarah Kerajaan Tarumanegara. Mereka mendapat informasi tentang sebuah ruangan yang menyimpan rahasia kerajaan kuno di Pelabuhan Sunda Kelapa. Misi mereka adalah menemukan ruangan tersebut dan mengungkap misteri Tarumanegara.

***Mengungkap Perjanjian Sunda Portugis***

Intro: Utusan Kerajaan Sunda ditugaskan untuk menemui utusan Portugis di Pelabuhan Sunda Kelapa. Misi mereka adalah untuk memahami isi perjanjian yang diajukan Portugis dan memastikan perjanjian tersebut menguntungkan kedua belah pihak.

***Berburu Harta Karun Portugis di Sunda Kelapa***

Intro: Sekelompok penjelajah mendapat informasi dan terobsesi dengan legenda harta karun Portugis yang terkubur di Pelabuhan Sunda Kelapa. Misi mereka adalah menemukan peta, memecahkan teka-tekninya, dan menggali harta karun Portugis yang hilang.

***Menggagalkan Monopoli VOC di Sunda Kelapa***

Intro: Sekelompok pedagang lokal yang geram dengan monopoli perdagangan VOC di Pelabuhan Sunda Kelapa. Mereka mendapat informasi tentang dokumen rahasia VOC yang berisi strategi monopoli mereka. Misi mereka adalah menemukan dokumen tersebut dan menggagalkan rencana VOC.

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Degradasi nilai historis dan memori kolektif di Sunda Kelapa mengakibatkan terbentuknya *placeless place* pada kawasan tersebut. Mengingat Sunda Kelapa menjadi titik penting perkembangan kota Jakarta dan telah melewati beberapa zaman. Apabila Sunda Kelapa tidak direvitalisasi, lambat laun kawasan tersebut akan mati karena kurang terawatnya bangunan bersejarah dan keterbatasan akses wisatawan. Jejak Memori Sunda Kelapa sebagai proyek untuk meningkatkan citra kawasan dan mengingatkan kembali identitas Sunda Kelapa dalam memperoleh rasa *place attachment* pada penduduk dan wisatawan. Program-program yang ditawarkan dalam proyek dirancang secara kreatif dan interaktif sehingga wisatawan dapat terlibat secara individu ataupun kelompok dalam pembelajaran sejarah dan seni. Program *escape room* sebagai temuan dalam menggabungkan permainan dan pembelajaran sejarah sehingga dapat menjadi salah satu daya tarik wisatawan. Hadirnya Jejak Memori Sunda Kelapa dapat menciptakan *place* dalam menghubungkan objek-objek wisata di sekitar Sunda Kelapa agar menjadi destinasi wisata yang berkembang.

### Saran

Penelitian mengenai objek wisata sejarah dan edukasi perlu diperdalam lagi tentang kemungkinan adanya peristiwa yang akan terjadi di masa mendatang sehingga program pada proyek akan lebih relevan dan adaptif. Apabila proyek Jejak Memori Sunda Kelapa sewaktu-waktu akan digunakan sebagai penelitian atau revitalisasi tempat pelelangan yang lebih lanjut di masa mendatang, maka diharapkan data-data dan observasi dikaji secara lebih mendalam.

## REFERENSI

- Akbar, P. N. G., & Edelenbos, J. (2020). Social impacts of place-making in urban informal settlements: A case study of Indonesian kampungs. *Social Sciences*, 9(6), 104.
- Bodger, D. (1998). Leisure, learning, and travel. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 69(4), 28-31.
- Budiman, R. (2022, November 21). *Ingatan*. Diambil kembali dari Tentang Sejarah: <https://ingatan.id/pengertian-sejarah-menurut-para-ahli/>
- Dovey, K. (2016). Urban design thinking.
- E. U. (2020, Juli 11). Revitalisasi Urban. Jakarta, DKI Jakarta, Indonesia. Dipetik Februari 28, 2024, dari [https://bahan-ajar.esaunggul.ac.id/tpl405/wp-content/uploads/sites/220/2019/11/25\\_Revitalisasi-Urban.pdf](https://bahan-ajar.esaunggul.ac.id/tpl405/wp-content/uploads/sites/220/2019/11/25_Revitalisasi-Urban.pdf)
- Hidayat, H. D. (2022). *Wisata Edukasi Biota Laut dengan Konsep Arsitektur Ekologis di Morowali= Marine Biota Educational Tour with Ecological Architectural Concepts in Morowali* (Doctoral dissertation, Universitas Hasanuddin).
- Meliarsari, S. R., & Ellisa, E. THE PLACELESSNESS OF KAMPUNG KAPITAN PALEMBANG: CAGAR BUDAYA DI AMBANG KEHANCURAN. *MODUL*, 23(1), 50-59.
- Notoatmodjo, S. (2003). Pendidikan dan perilaku kesehatan.
- Prasetyo, A. D., Pitana, T. S., & Gunawan, G. THE CONCEPT OF HARMONY BY CONTRAST IN ARCHITECTURE ON THE DEVELOPMENT OF PURWOSARI STATION AREA. *ARSITEKTURA*, 16(1), 77-86.
- Purwantiasning, A. W., Rosyadi, M. A., & Sari, Y. (2019). Pemahaman Metode Building Infill sebagai Penerapan Konsep Konservasi Kawasan Bersejarah Melalui Studi Preseden. *Prosiding Semnastek*.
- Relph, E. (1976). Place and placelessness. *Pion Limited*.
- Seil, W. (2010). "Tito Time, o Time," *A Nation " A Nation's Idealiz s Idealized Past: Collectiv ast: Collective Memor e Memory and Cultural Nostalgia through the Memorialization of Charismatic Leaders*. Pacific University, Colleges of Art and Sciences. Oregon: Social Sciences

- Capstone Projects. Dipetik June 3, 2024, dari <https://dashboard.commons.pacificu.edu/downloads/2a601d3d-fb72-4022-ac0d-3cfcbb1436ee>
- Septiarani. (2021, Agustus 2021). *Pelabuhan Sunda Kelapa*. Dipetik Februari 14, 2024, dari Tribun News Wiki: <https://www.tribunnewswiki.com/2021/08/11/pelabuhan-sunda-kelapa>
- SUJARMANTO, I. S. (2018). *PENGARUH MEMORI KOLEKTIF TERHADAP MORFOLOGI KAMPUNG PITU DI YOGYAKARTA* (Doctoral dissertation, UAJY).
- Tuan, Y. F. (1977). *Space and place: The perspective of experience*. U of Minnesota Press.