

MENGHIDUPKAN KEMBALI IDENTITAS KELURAHAN KEBON JERUK MELALUI STRATEGI PLACEMAKING

Cellina Wong¹⁾, Fermanto Lianto^{2)*}

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

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

*Penulis Korespondensi: fermantol@ft.untar.ac.id

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

Abstrak

Identitas menjadi faktor penting akan pemaknaan *place* dari suatu tempat. Identitas disini terbentuk dari unsur otentik suatu tempat yang membedakannya dengan yang lain. Namun seiring berjalannya waktu, *place* dapat berubah menjadi *placeless* dikarenakan degradasi dari segi fisik, ekonomi, atau sosial yang dikenal sebagai *placeless place*. Kebon Jeruk merupakan salah satunya yang mengalami fenomena *placeless place*. Dinamakan Kebon Jeruk karena identitasnya sebagai kawasan penghasil buah jeruk terbesar sejak penjajahan Belanda. Berawal dari diberlakukan kebijakan sistem tanam paksa yang pada kawasan ini berfokus menanam jeruk. Sesaat setelah kemerdekaan, kawasan ini tetap mempertahankan identitasnya sebagai perkebunan jeruk. Para petani bercocok tanam di halaman rumahnya tanpa adanya paksaan dari Belanda yang kemudian hasilnya dijual ke pasar, dan sebagian untuk konsumsi sendiri. Hal ini menjadi ikatan simbolis antara alam dan manusia hidup berdampingan saling melengkapi. Akan tetapi, kawasan ini gagal beradaptasi dengan zaman dimana identitas dari nama Kebon Jeruk sekarang tidak tercermin pada kawasan yang padat pemukiman, dan perkantoran. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan arsitektural dengan tujuan mengembalikan identitas kawasan baik dari segi budaya, dan sejarah terkandung yang dapat membangun rasa *place attachment* para warga sehingga berdampak secara jangka panjang. Dengan metode *disprogramming* menggabungkan dua program utama berupa *urban farming* dan *edutainment* menjadi suatu program baru, yakni program agrowisata. Diharapkan dapat memberikan kesadaran akan pentingnya melestarikan identitas Kebon Jeruk sebagai jeruk menjadi media perasa untuk membangun rasa *place attachment* dari memori seseorang.

Kata kunci: *Edutainment*; Kebon Jeruk; Pertanian Urban; *Placeless Place*; *Placemaking*

Abstract

Identity is an important factor in the meaning of a place. Identity here is formed from the authentic elements of a place that differentiate it from others. However, over time, a place can become placeless due to physical, economic or social degradation, which is known as a placeless place. Kebon Jeruk is one of them that experiences the placeless place phenomenon. It is named Kebon Jeruk because of its identity as the largest citrus fruit producing area since Dutch colonialism. It started with the implementation of a forced planting system policy which in this area focused on growing oranges. Shortly after independence, this area still maintained its identity as an orange plantation. The farmers grew crops in their yards without any coercion from the Dutch and then sold the harvests to the market, and some for their own consumption. This is a symbolic bond between nature and humans living side by side and complementing each other. However, this area has failed to adapt to an era where the identity of the name Kebon Jeruk is now not reflected in an area that is densely populated with residential areas and offices. Therefore, an architectural approach is needed with the aim of restoring the area's identity both in terms of culture and history, which can build a sense of place attachment among residents so that it has a long-term impact. With the programming method, it combines two main programs in the form of urban farming and edutainment into a new program, namely the agrotourism program. It is hoped that it can provide awareness of the importance of preserving the identity

of Kebon Jeruk, as oranges have become a flavoring medium to build a sense of place attachment and have one's memory.

Keywords: *Edutainment; Kebon Jeruk; Urban Farming; Placeless Place; Placemaking*

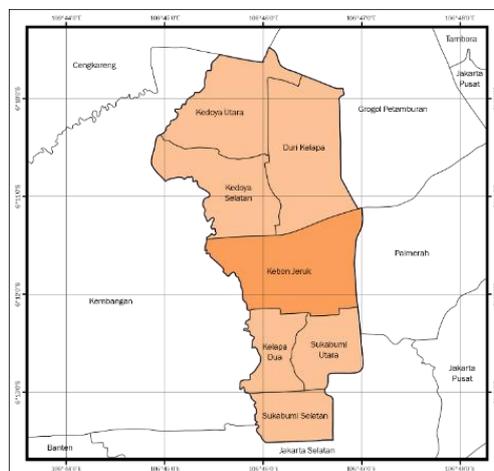
1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Dalam kaca mata urbanisasi, kota dinilai sebagai pusat peradaban manusia di mana perekonomian tumbuh pesat. Indonesia yang kaya akan keindahan dan sumber daya alamnya perlu mengetahui cara pengolahannya agar tidak terjadi penurunan drastis pada kondisi lingkungan yang bisa berdampak secara global, seperti *global warming* (Mayona, 2021). Dalam dampak skala lebih kecil dapat mengakibatkan fenomena yang dilontarkan Relph pada bukunya dengan mengatakan ibukota penuh kebosanan yang dikelilingi oleh keindahan alam mempesona, dimana hal ini sangat menggambarkan kondisi kota Jakarta yang terjadi diskoneksi dengan keindahan alam sekitarnya (Relph, 1976).

Fenomena *placeless place* ini sudah semakin marak. Seiring berjalannya waktu dan perkembangan zaman, banyak tempat atau bahkan sebuah kawasan yang ditinggalkan atau berubah alih identitasnya menjadi yang baru. Namun perubahan baru ini tidak selalu baik, meskipun memiliki tujuan yang baik untuk meningkatkan perekonomian masyarakat. Penyeragaman desain tanpa melihat dari segi identitas, dan konteks sejarahnya berujung melahirkan fenomena *placeless place* (Lambrecht, 2020).

Salah satu kawasan yang memiliki identitas karakter yang kuat adalah Kebon Jeruk. Terkenal akan kawasan perkebunan jeruk dulunya, di mana para petani yang merawat panen nya dengan gigih maka akan disambut dengan hasil panen yang memuaskan. Adanya perkembangan zaman mengubah semuanya, dan tidak menyisakan sedikitpun bagian dari identitas kawasan tersebut. Kecamatan Kebon Jeruk menaungi 7 kelurahan, yang diantaranya adalah kelurahan Kebon Jeruk yang berada di tengah-tengah kecamatan (Gambar 1). Pada kelurahan ini sempat ada niat baik dari para warga dan ketua lurah setempat, Naman Setiawan dengan mendatangkan sebanyak 4000 bibit jeruk dari *Corporate Social Responsibility* (CSR) yang berujung sia-sia karena gagal panen (Kusuma, 2014). Berdasarkan fakta tersebut, maka sebenarnya masih ada *spirit* dari para warga untuk mengembalikan identitas Kebon Jeruk. Namun tidak adanya *place* untuk mawadahi edukasi bercocok tanam membuat kegagalan panen. Sehingga Kelurahan Kebon Jeruk menjadi tempat strategis yang dapat menjangkau seluruh Kecamatan Kebon Jeruk.



Gambar 1. Peta Kecamatan Kebon Jeruk
Sumber: Penulis, 2024

Berawal dari dicetuskannya sistem tanam paksa (*cultuurstelsel*) pada tahun 1830 oleh Belanda dengan membagi beberapa wilayah Indonesia yang menghasilkan rempah-rempah dan hasil pertanian lainnya untuk diperjualbelikan (Zaenuddin, 2012). Yang pada kawasan ini berfokus untuk menghasilkan panen jeruk. Pemerintah Belanda berupaya maksimal hingga mendatangkan bibit jeruk unggul dari Eropa dan China, seperti bibit jeruk manis, dan jeruk Mandarin. Hingga kawasan ini terkenal menjadi pemasok jeruk terbesar di Batavia dan dikenal sebagai Kebon Jeruk karena hasil panen jeruknya yang berlimpah dan bervariasi baik jenis lokal maupun impor. Perdagangan buah jeruk di kawasan ini sukses meraih keuntungan pada zaman Pemerintahan Belanda hingga berlanjut saat setelah Indonesia berhasil merebut kemerdekaannya. Maka dari itulah nama Kebon Jeruk tetap dipertahankan.

Akan tetapi dikarenakan pergeseran zaman, kawasan ini sekarang tumbuh menjadi kawasan padat pemukiman dan perkantoran membuat identitas kawasan ini memudar. Bila tidak ditindaklanjuti maka dapat menyebabkan hilangnya *place attachment* yang berakhir kawasan ini menjadi *placeless* (Counted & Watts, 2017). Karena perjalanan historis kawasan ini erat kaitannya dengan sejarah dan produksi jeruk. Maka perlu adanya '*place*' yang dapat menarik komunitas disana untuk kembali diberi *awareness* akan pentingnya menjaga lingkungan hijau melalui penanaman buah jeruk. Serta, menikmati hasil olahan dari produksi buah jeruk. Dengan demikian, *sense of place* dari Kawasan Kebon Jeruk dapat dipulihkan dengan membangkitkan lingkungan agrowisata.

Rumusan Permasalahan

Faktor utama kegagalan Kebon Jeruk dalam beradaptasi pada zaman sekarang adalah dikarenakan urbanisasi. Urbanisasi melunturkan nilai sejarah terkandung yang kini hanya tersisa nama dan beberapa monumen tugu jeruk sebagai memorial. Budaya seperti, gotong royong, dan wiwitan yang merupakan tradisi mengucapkan syukur atas hasil panen juga luntur. Digantikan oleh kegiatan pulang pergi kantor yang semakin mendorong sikap individualisme. Berdasarkan fenomena tersebut, maka dapat disimpulkan menjadi sebuah pertanyaan penelitian, yakni bagaimana solusi arsitektural melalui strategi *placemaking* untuk mengembalikan kembali *value* sejarah dan budaya sebagai identitas pembentuk kawasan agar Kebon Jeruk dapat menjadi sebuah *place* yang bermakna?

Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghidupkan kembali Kelurahan Kebon Jeruk melalui strategi *placemaking* dengan menyediakan *place* yang berada di pusat kelurahan, dan jaringan di beberapa titik lainnya untuk memperkuat jangkauan pembentukan *value* sejarah, dan budaya yang diangkat. Dengan menggunakan konsep arsitektur naratif pada museum untuk edukasi tentang sejarah, dan budaya bercocok tanam jeruk yang dibungkus secara seru (*entertaining*) melalui museum interaktif, memperbolehkan pengunjung untuk belajar sejarah, bercocok tanam, hingga cara mengolah buah jeruk dari hasil panen melalui museum pengolahan. Membangkitkan *sensory through architecture* yang memperbolehkan pengunjung bebas bereksplorasi secara sensori untuk mencicipi dan melihat langsung proses pengolahan buah jeruk. Dimana berdasarkan beberapa penelitian, membangun memori dari sensori akan jauh lebih efektif. Memori ini nantinya akan melekat dan membentuk rasa *place attachment* dari diri seseorang.

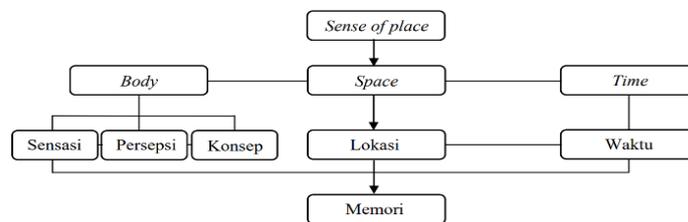
2. KAJIAN LITERATUR

Sense of Place

'*Space*' dan '*Place*' keduanya memiliki arti yang mirip tetapi memiliki perbedaan yang signifikan. *Space* bila diterjemahkan dalam Bahasa Indonesia menjadi lahan, sedangkan *place* diterjemahkan menjadi tempat. Hal ini dapat kita praktikan langsung ke dalam kalimat Bahasa

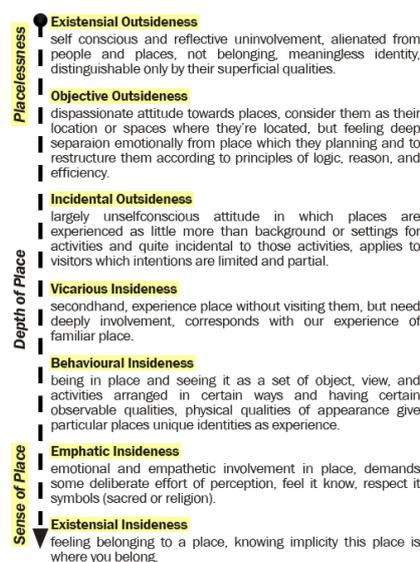
Inggris *'there is no space for another building'* yang diterjemahkan menjadi sudah tidak ada lahan lagi untuk bangunan baru. Contoh lainnya lagi dari kutipan yang cukup terkenal yakni *'there is no place like home'* yang diterjemahkan menjadi *'tidak ada tempat seperti rumah'* (Tuan, 1977). Dari contoh diatas dapat disimpulkan bahwa *sense of place* adalah suatu proses yang mengubah faktor *space* menjadi yang memiliki makna tersendiri bagi orang yang menempatnya (Mirsa & Yati, 2020).

Dapat disimpulkan bahwa *sense of place* terbentuk tidak hanya dari faktor eksternal (*space*) tetapi juga kesadaran seseorang (*body*) yang melekat dalam pembentukan makna dari identitas suatu tempat (Gambar 2). *Body* dan *space* memiliki hubungan yang diikat dengan *time*. Oleh karena itu, semakin lama waktu yang dihabiskan seseorang pada tempat tersebut maka semakin terbentuk *sense of place* dari memori orang tersebut. Setiap tempat memiliki *value* nya masing-masing dalam pembentukan identitasnya. Sehingga, tidak ada tempat yang tidak memiliki identitas, hanya berbeda di antara lemah atau kuat identitas tempat tersebut (Relph, 1976). Definisi identitas yang dimaksud adalah karakter unik yang membedakannya dari tempat yang lain sehingga memudahkan seseorang untuk kilas balik atau mengidentifikasi suatu tempat.



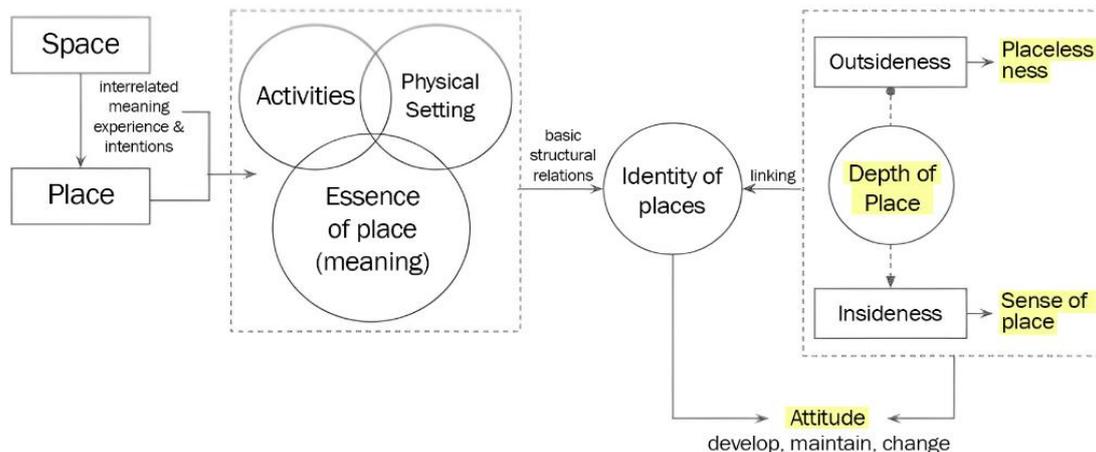
Gambar 2. Diagram Terbentuknya *Sense of Place*
Sumber: Tuan, 1977

Tolak ukur hubungan identitas antara tempat dan manusia diidentifikasi dari *depth of place*, yang diterjemahkan menjadi keterikatan, keterlibatan, dan kepedulian terhadap suatu tempat yang dinilai memiliki makna penting didalamnya (Relph, 1976). Singkatnya, *sense of place* adalah hubungan tertinggi antara manusia dengan suatu tempat, dimana rasa keterikatan yang kuat melekat pada identitas tempat tersebut. Sebaliknya, ketika rasa terpisah dan tidak ada rasa memiliki maka identitas tempat tersebut lemah dan dikatakan *placeless* (Gambar 3).



Gambar 3. *Depth of Place*
Sumber: Relph, 1976

Diagram *depth of place* menggambarkan kedalaman ikatan, baik fisik maupun psikologis antara manusia dengan tempat (Gambar 4). Fisik berasal dari tempat lingkungan. Sedangkan psikologis berasal dari aktivitas sosial, budaya, pemaknaan dari pengalaman sehari-hari. Semakin kuat ikatan psikologis terbentuk maka akan mendorong seseorang untuk merepresentasikan identitas lokalnya (Anico & Peralta, 2008). Identitas lokal inilah yang akan menimbulkan rasa kepedulian, dan kebanggaan bagi masyarakat yang menetap di tempat tersebut.

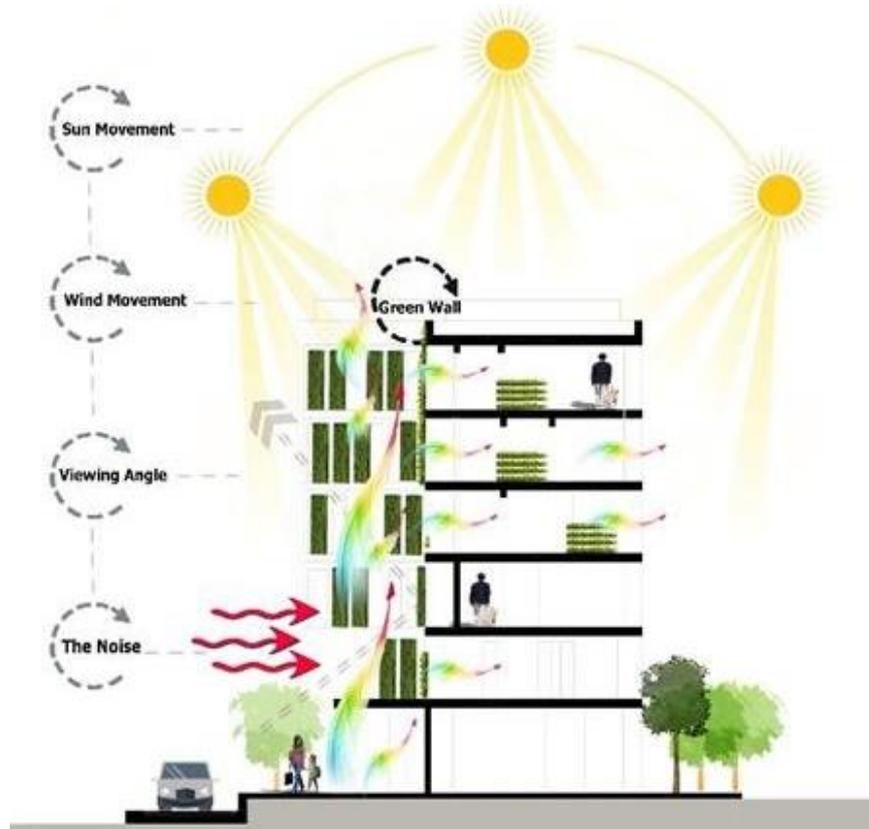


Gambar 4. Sense of Place
Sumber: Relph, 1976

Urban Agriculture & Urban Farming

Studi tentang *urban agriculture* sebenarnya sudah ada sejak masa lampau, salah satu buktinya adalah Machu Picchu (Deviantoro, 2020). Sistem teras-teras ini diukir di lereng bukit yang curam dengan sistem drainase yang didesain sedemikian rupa untuk mencegah erosi dan mendistribusikan air ke seluruh teras. Selain itu, pengolahan limbah rumah tangga masyarakat sekitar dulunya juga dimanfaatkan guna untuk pupuk tanaman. Sekarang, kota besar banyak diagung-agungkan yang menimbulkan urbanisasi dan berdampak menurunnya kualitas hidup dengan bertambahnya kuantitas jiwa tanpa adanya sumber pemasok bahan pangan. Hal ini memperkuat teori bahwa pangan dan peradaban yang seimbang adalah kunci dari kehidupan makmur manusia.

Dikarenakan perubahan zaman semua sektor dituntut beradaptasi, seperti pada *urban farming* (Gambar 5). *Urban farming* berfokus dalam membuat pasokan rantai makanan. Yang dalam hal ini, perlu adanya faktor komersial sebagai *income* penggerak rantai makanan. Berbeda dengan *urban agriculture* yang lebih berfokus pada proses produksi hingga distribusi sebagai pasokan bahan makanan warga. Dalam kasus ini sisi komersial diterapkan melalui adanya gabungan fasilitas *edutainment* berupa museum. Sebagian besar dari fokus urban farming di perkotaan biasanya merupakan produk tanaman yang membutuhkan tanah yang tidak begitu luas, seperti sayur-sayuran, dan buah-buahan. Dalam kasus ini menggunakan tanaman jeruk yang kuat korelasinya akan sejarah dari kawasan ini, dan masih diminati. Penerapan *urban farming* ini dibedakan menjadi 2 yakni *horizontal urban farming*, dan *vertical urban farming* (Khalil & Wahhab, 2020). Keduanya memiliki keunggulan dan kekurangannya masing-masing. Namun keduanya dapat dipadukan sehingga pemanfaatan ruang yang ada lebih efektif. Pada *horizontal urban farming* berfokus pada *green wall* berupa penanaman tanaman pada sisi luar bangunan atau balkon yang dapat meredam bising, dan sinar matahari, serta menyaring polusi (Young & Kosasih, 2019). Sedangkan pada *vertical urban farming* berfokus pada penggunaan *green rooftop* yang dapat dinikmati *space* pada *rooftop* untuk bercocok tanam dan berkumpul.

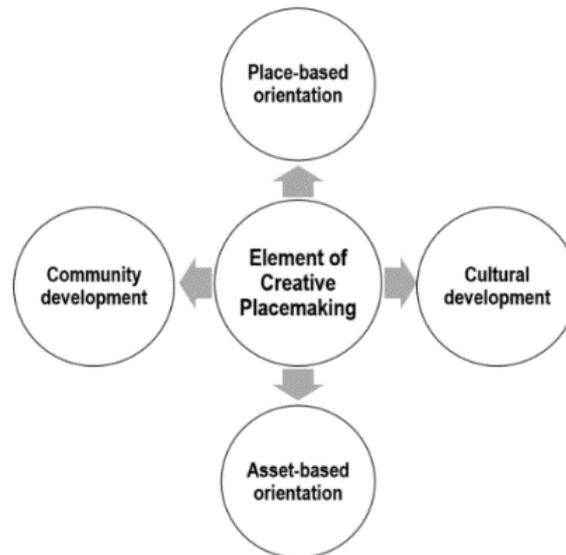


Gambar 5. Vertical Urban Farming
Sumber: Khalil dan Wahhab, 2020

Strategi *Placemaking*

Placemaking adalah sebuah proses untuk menciptakan tempat yang memiliki makna dan identitas, di mana orang-orang merasa nyaman dan ingin kembali lagi. Terdapat 4 jenis *placemaking*, yaitu *standard placemaking*, *strategic placemaking*, *tactical placemaking*, dan *creative placemaking* (Bimantoro, Dewiyanti, Aditya, & Natalia, 2022). Pada kasus ini, menggunakan jenis *creative placemaking* dalam penyelesaiannya. Definisi *creative placemaking* adalah proses pembentukan karakter fisik dan sosial suatu lingkungan yang menyangkut seputar kegiatan seni dan budaya dengan bekerjasama dari sektor publik, swasta, dan komunitas.

Terdapat 4 elemen penting pembentuk *creative placemaking* (Gambar 6). Pertama, *place-based orientation* berfokus pada objek tempat yang akan dikembangkan, dalam kasus ini berada di Kelurahan Kebon Jeruk. Kedua, *asset-based orientation* merupakan aset yang bisa dikembangkan nantinya secara kreatif oleh masyarakat. Aset yang ditonjolkan disini berupa keahlian bercocok tanam, dan mengolah jeruk menjadi suatu produk. Hal ini mendorong ketertarikan masyarakat untuk peduli lingkungan sekaligus belajar hal baru. Ketiga, *Cultural development* merupakan peningkatan *value* dari suatu tempat. Dengan menekankan pentingnya kepedulian lingkungan melalui penanaman jeruk melalui *workshop*. Maka, *value* dari Kebon Jeruk meningkat dan mencerminkan identitasnya sebagai kawasan penghasil buah jeruk. Terakhir, *community development* berkaitan dengan peningkatan kualitas hidup dengan menyediakan tempat yang memenuhi kebutuhan sosial. Dengan menyediakan fasilitas *community space* untuk dapat menjadi wadah belajar sekaligus bersosialisasi masyarakat (Ramli & Ujang, 2020).



Gambar 6. Elemen Creative placemaking
Sumber: Ramli & Ujang, 2020

3. METODE

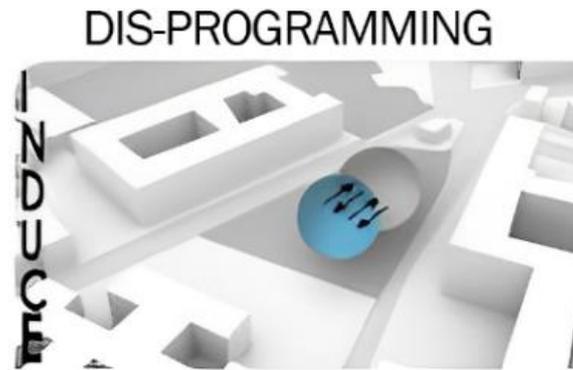
Metode penelitian diawali dengan mengumpulkan sejumlah kajian literatur terkait dan berita terkini tentang kondisi kawasan. Kemudian, pengumpulan data secara lebih akurat dengan mendatangi langsung tapak yang berlokasi di Jl. Arjuna Selatan, Kebon Jeruk, Jakarta Barat dan mengobservasinya. Kemudian kuisisioner juga disebar dalam bentuk *Google Form* yang ditujukan kepada warga yang tinggal pada kawasan itu untuk mengetahui pendapat mereka (Gambar 7). Dimana ditemukan bahwa banyak dari masyarakat yang kurang puas akan kualitas hidupnya dan masih ingin berupaya untuk mengembalikan identitas Kawasan Kebon Jeruk.



Gambar 7. Hasil Wawancara
Sumber: Olahan Penulis, 2024

Metode Desain *Disprogramming*

Metode desain *disprogramming* adalah metode yang mengkombinasikan dua program sehingga konfigurasi ruang program pertama mengkontaminasi program dan konfigurasi ruang kedua (Tschumi, 1996). Dilakukan penggabungan dua program utama, yakni urban farming, dan museum untuk mendapat hasil penciptaan ruang yang interaktif (Gambar 8).



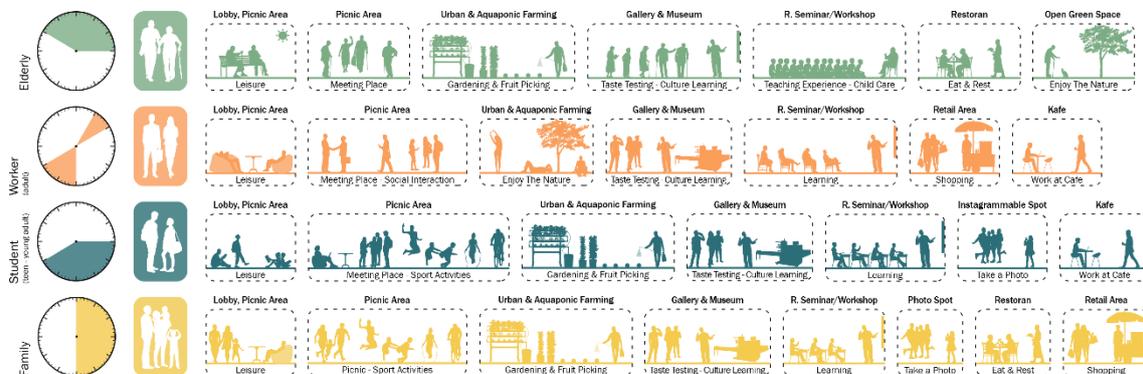
The positioning of two functions together so that one can potentially undo/induce the other.

Gambar 8. Skema *Disprogramming*
Sumber: Tschumi, 1996

4. DISKUSI DAN HASIL

Aktivitas Kegiatan dan Program

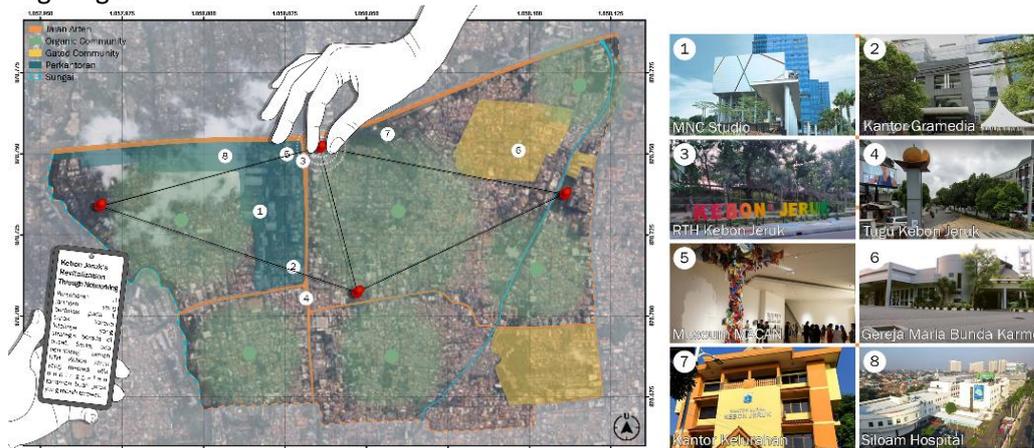
Program disesuaikan dengan *user* dari tempat tersebut untuk dapat menjawab isu. Dijelaskan alur tahapan masing-masing *user* saat memasuki bangunan nantinya (Gambar 9). Hal ini dilandasi oleh kebutuhan dan keinginan yang berbeda pada masing-masing *user*. Pada *user elderly* berfokus pada kegiatan mereka untuk bersosialisasi, *refrehsing*, dan bercocok tanam. Serta, mengajarkan keterampilan pada seminar untuk para generasi muda. Pada *user dewasa* berfokus pada kegiatan bersosialisasi untuk membuat koneksi, menggali informasi dan pengetahuan baru melalui seminar, dan museum. Pada *user remaja* berfokus pada kegiatan belajar. Terakhir pada *user keluarga* berfokus pada seluruh kegiatan yang ditawarkan terutama pada program *edutainment*. Restoran dan pasar buah menjadi daya tarik komersial dengan menjual hasil panen jeruk yang murah dan segar karena berasal dari produsen pertama. *Urban farming* nantinya akan menjadi tempat produksi buah jeruk dengan penggabungan program museum pengolahan juga menjadikan daya tarik komersial yang edukatif. Edukatif disini bertujuan untuk mengembalikan *value* budaya bercocok tanam jeruk yang diajarkan pada *workshop* agar para masyarakat bisa bercocok tanam di rumahnya. Dengan demikian, diharapkan *value* sejarah Kebon Jeruk sebagai penghasil buah jeruk dapat terestorasi dengan adanya penanaman kembali buah jeruk di rumah masing-masing warga. Serta, dengan mendatangkan peluang usaha, maka diharapkan dapat menggerakkan rantai ekonomi masyarakat sekitar.



Gambar 9. *Sequence Kegiatan User*
Sumber: Olahan Penulis, 2024

Analisis Tapak

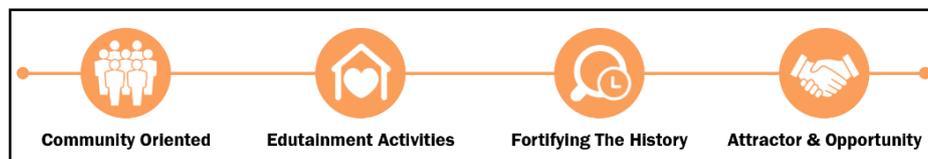
Tapak terpilih terletak ditengah perbatasan antara daerah komersial perkantoran, dan daerah residensial perumahan (Gambar 10). Landasan pemilihan tapak didasari atas pencapaian untuk seluruh kalangan masyarakat agar dapat mengaksesnya dengan mudah. Dilengkapi dengan pemberhentian halte bus yang tidak jauh jaraknya. Selanjutnya, menentukan 3 titik persebaran jaringan, dimana merupakan lahan kosong yang dapat digunakan menjadi titik penanaman pohon jeruk sebagai jejak peninggalan memori sejarah kawasan. Hal ini guna untuk menyebarluaskan titik RTH Kebon Jeruk yang berada di sebelah tapak sebagai jejak peninggalan tanaman buah jeruk yang masih terawat oleh masyarakat. Selain itu, letaknya yang berdekatan dengan kantor lurah memudahkan untuk kerja sama kedepannya dalam hal pemeliharaan lingkungan.



Gambar 10. Peta Makro
Sumber: Olahan Penulis, 2024

Konsep Perancangan

Dikarenakan sumber permasalahan berasal dari kawasan, maka pendekatan nya berupa *community oriented* dengan membangun sebuah place yang mewedahi kebutuhan komunitas disana, serta menarik atraktor dari luar kawasan (Gambar 11). Nama konsep yang diambil dari dua kata, yakni *Citrus* dan *Fortified* yang bila diterjemahkan berarti benteng pertahanan jeruk. Dengan tujuan proyek ini dapat menjadi *landmark* untuk mempertahankan sejarah Kawasan Kebon Jeruk sekaligus menghidupkan kembali identitas sejarahnya dengan memperkenalkan kepada generasi muda melalui *sense* atau rasa dari hasil olahan buah jeruk.



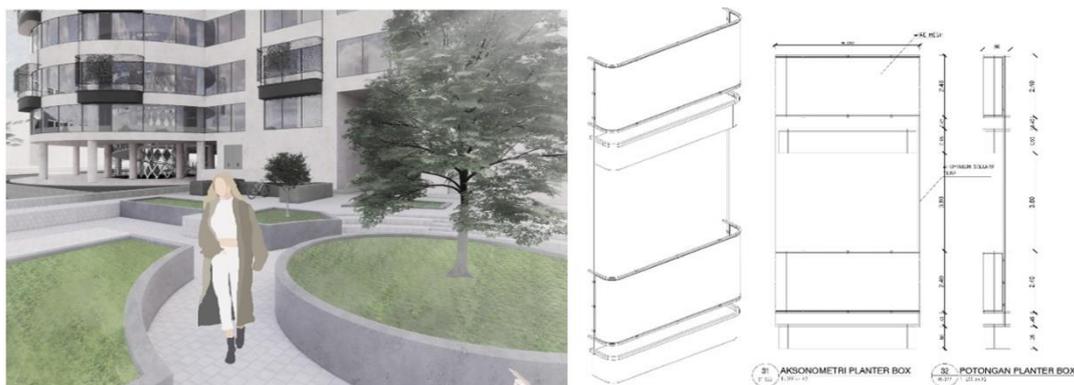
Gambar 11. Konsep Perancangan
Sumber: Olahan Penulis, 2024

Pengaplikasian secara arsitektur terlihat pada gubahan massa dimana terdapat massa *tower* yang dikhususkan untuk program *urban farming*. Selain itu, menerapkan juga dari bentuk terasering pada bentuk gubahan. Sehingga menghasilkan bentuk yang lebih dinamis tetapi juga untuk memfokuskan pencahayaan matahari dari sisi timur. Karena proyek ini bersifat ramah lingkungan maka perlu adanya pendekatan *sustainable*. Seperti, hasil panen jeruk yang kurang baik akan diolah menjadi *coenzyme* untuk dipakai nantinya. Desain pada lanskap dengan membuat alur pedestrian dan *bicycle track* yang dilengkapi dengan rental sepeda yang diberi mekanik *compost sifter* dimana dapat menyaring pupuk kompos lebih agar penyerapan ke dalam tanah maksimal.

Perancangan dalam *tower urban farming* dibuat *skylight*, dan diberi kaca pada tiap sisinya untuk akses sinar matahari. Guna diberi kaca juga untuk mengontrol angin yang masuk agar tidak merobohkan tanaman didalam. Tetapi sebagai gantinya, diberi kisi-kisi botol pada tiap sisi sebagai *evaporative cooling* yang ramah lingkungan untuk membuat suhu dalam ruangan tetap sejuk (Gambar 13). Pengaplikasian *green wall* pada gubahan berupa balkon, dan *planter box*. *Green wall* tersebut berfungsi sebagai pengganti *second skin* pada bangunan (Gambar 14).



Gambar 12. Detail Kisi-Kisi Botol
Sumber: Olahan Penulis, 2024



Gambar 13. Detail *Planter Box*
Sumber: Olahan Penulis, 2024

Program Ruang

Konsep Perancangan Naratif

Perancangan narasi pada bagian museum ditujukan agar terjadi kesinambungan antara pemahaman sejarah dari awal hingga akhir saat pengunjung memasuki museum. Penerapan ini nantinya akan membagi menjadi per zonasi pada tiap lantai sesuai dengan tahapannya. Pada zonasi lantai bawah akan berfokus pada penerapan eksibisi museum yang dimana semakin atas, maka akan berfokus pada *urban farming* bercocok tanam sesuai dengan hierarki kebutuhan masing-masing jenis jeruk.

Sequence Narrative Museum

Merupakan program utama yang ditawarkan dari proyek ini. Dengan alur museum yang disesuaikan tahapan pengenalan sejarah kawasan agar para pengunjung dapat mengenal sejarah secara runut (Gambar 14).

Museum Tahap Orientasi

Memberikan informasi dan konteks tentang kawasan Kebon Jeruk, sejarahnya sebagai sentra penghasil jeruk, dan tujuan didirikannya museum yang menggunakan elemen visual seperti video, foto, dan peta interaktif.

Museum Tahap Antisipasi

Memberi antisipasi gambaran kota Jakarta yang terus berkembang pesat yang nantinya semakin sesak dengan tidak adanya ruang terbuka hijau dan lahan pertanian yang semakin menyempit untuk lahan pemukiman.

Museum Tahap Eksplorasi

Ruangan utama pada museum ini yang memperbolehkan pengunjung untuk menyaksikan langsung pengolahan buah jeruk yang habis dipetik dari *urban farming* sehingga menghasilkan suatu produk.

Museum Tahap Transformasi

Memberikan inspirasi kepada pengunjung untuk mengambil tindakan dan berkontribusi dalam upaya menghidupkan kembali kawasan Kebon Jeruk yang bisa dilanjutkan dengan mengambil kelas *workshop*. Atau pun kursus belajar menanam buah jeruk hidroponik.

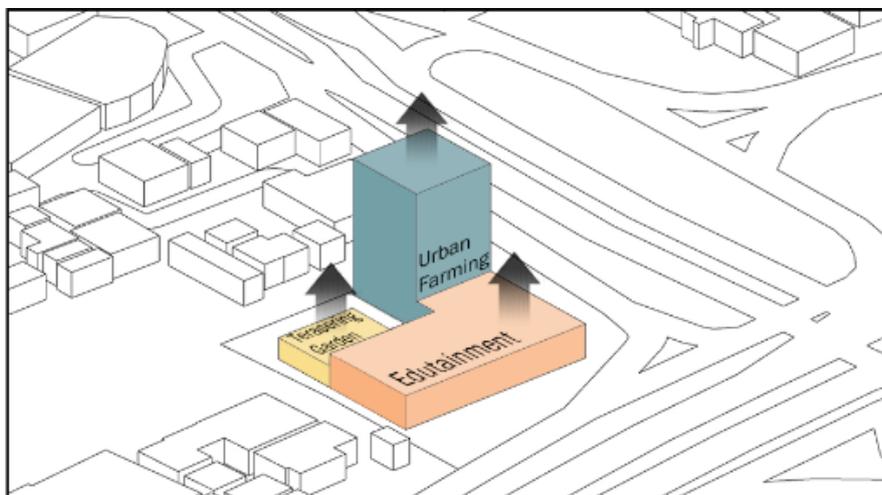


Gambar 14. Sequence Narrative Museum

Sumber: Olahan Penulis, 2024

Disprogramming

Gabungan kedua program berupa museum dan *urban farming* ini dapat terlihat pada koneksi bagian luar dan dalam pada gubahan (Gambar 15). Hal ini bertujuan agar orang mendapat pengalaman baru memetik buah jeruk pada bagian terasering *garden* (Gambar 16). Dilanjut dengan memasuki museum tahap eksplorasi untuk dapat diolah langsung menjadi jus, selai, dan lain sebagainya untuk dapat dibungkus oleh-oleh pulang. Selain itu, untuk makanan khusus yang perlu diolah seperti asinan jeruk, dan kue diperlihatkan proses pembuatannya serta diberi tester untuk dicicipi.



Gambar 15. Skema Zoning

Sumber: Olahan Penulis, 2024



Gambar 16. Penggabungan Program Museum dan *Urban Farming*
Sumber: Olahan Penulis, 2024

Prototype Hidroponik pada Perumahan di Kelurahan Kebon Jeruk

Pada *tower urban farming*, terdapat detail pot tanaman hidroponik jenis aeroponik. Memanfaatkan air sebagai media utamanya dengan menyemprotkan langsung larutan air dan nutrisi ke akar tanaman. Alhasil, pertumbuhan tanaman lebih cepat dari biasanya karena memiliki akses langsung ke air dan nutrisi yang mereka butuhkan, tanpa harus bersaing dengan gulma dan patogen tanah jika dibandingkan dengan cara bertanam secara tradisional, dan penggunaan air sangat sedikit sekitar 10%. Penanaman secara hidroponik ini tidak hanya digunakan secara skala besar, seperti *urban farming* melainkan juga pada residensial yang sekarang ini mulai tren. Dikarenakan media tanam nya yang tidak membutuhkan tempat yang luas, dapat dilakukan di balkon rumah. Pada pot tanaman juga terdapat LED tambahan untuk memenuhi kebutuhan sinar matahari agar proses fotosintesis tidak terganggu.



Gambar 17. Detail Pot Tanaman *Urban Farming*
Sumber: Olahan Penulis, 2024

Hasil Desain

Pada denah museum menggambarkan alur museum pengolahan secara radial memutari penampungan air hujan yang berada ditengah. Dilanjuti dengan pergerakan keluar ke terasering *garden* diluar yang akan membawa hasil panen jeruknya kembali ke dalam untuk masuk ke museum untuk diolah langsung menjadi bingkisan.



Gambar 20. Eksterior dan Gubahan Massa Keseluruhan
Sumber: Olahan Penulis, 2024

5. KESIMPULAN

“Citru-Fied” sebagai proyek untuk meningkatkan *value* dari identitas Kebon Jeruk dalam membangun komunitas agar dapat memperoleh kembali rasa *place attachment* dari para warga. Program-program yang dirancang secara interaktif agar pembelajaran tentang sejarah menjadi lebih menarik dan seru. Kehadiran “Citru-Fied” menghadirkan *place* ditengah kota untuk menggapai seluruh lapisan masyarakat dalam ikut serta mengembalikan identitas Kebon Jeruk.

REFERENSI

- Anico, M., & Peralta, E. (2008). *Heritage and Identity: Engagement and Demission in the Contemporary World*. London, United Kingdom: Routledge. doi:9780203886007
- Bimantoro, D., Dewiyanti, D., Aditya, N. C., & Natalia, T. W. (2022, Maret). Studi Konsep Pendekatan Placemaking Pada Perancangan Ruang Publik M Bloc Space, Jakarta Selatan. *Jurnal Desain dan Arsitektur*, 3(1), 22-30. doi:10.34010/desa.v3i1.7862
- Counted, V., & Watts, F. (2017). Place Attachment in the Bible: The Role of Attachment to Sacred Places in Religious Life. *Journal of Psychology and Theology*, 45(3), 218-232. doi:10.1177/009164711704500305
- Deviantoro, A. C. (2020, Juni 17). *Fasilitas Pelatihan Urban Vertical Agriculture di Kabupaten Buleleng*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Dipetik 7 7, 2024, dari <http://e-journal.uajy.ac.id/id/eprint/29277>
- Khalil, H. I., & Wahhab, K. A. (2020). Advantage of Vertical Farming over Horizontal Farming in Achieving Sustainable City, Baghdad City-commercial Street Case Study. *IOP Conference Series Materials Science and Engineering: The Fourth Postgraduate Engineering Conference*. 745 (2020) 012173, hal. 1-1516. Bagdad: University of Technology. doi:10.1088/1757-899X/745/1/012173

- Kusuma, H. (2014, 8 27). *beritajakarta.id*. (Dunih, Editor) Dipetik 7 7, 2024, dari Kelurahan Kebon Jeruk Gagal Panen Jeruk: <https://m.beritajakarta.id/read/4546/kelurahan-kebon-jeruk-gagal-panen-jeruk>
- Lambrecht, C. (2020, 9 11). *Placeless Architecture*. Dipetik 7 7, 2024, dari confluence.gallatin.nyu.edu:
<https://confluence.gallatin.nyu.edu/sections/research/placeless-architecture>
- Mayona, E. L. (2021, Mei). Pergeseran Makna Kota Berdasarkan Perspektif Lingkungan. *RekaLoka: Jurnal Online Institut Teknologi Nasional*, 1(1), 1-10. Diambil kembali dari <https://ejurnal.itenas.ac.id/index.php/rekaloka/article/view/4793>
- Mirsa, R., & Yati, Z. F. (2020, Januari). Kajian Sense Of Place Pada Koridor Pasar Tomok Kabupaten Samosir. *SENTHONG: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Arsitektur*, 3(1), 314-323. Diambil kembali dari <https://jurnal.ft.uns.ac.id/index.php/senthong/article/view/1135>
- Ramli, N. A., & Ujang, N. (2020, 4). Adaptation of Social Attributes of Place in Creative Placemaking towards Social Sustainability. *Asian Journal of Quality of Life*, 5(18), 1-19. doi:10.21834/ajqol.v5i18.202
- Relph, E. (1976). *Place and Placelessness*. London, Brondesbury Park, England: Pion Limited. Dipetik Februari 7, 2024, dari https://kupdf.net/download/edward-relph-place-and-placelessness-1976_5afae515e2b6f5a930bf743c_pdf
- Tschumi, B. (1996). *Architecture and Disjunction*. Massachusetts: The MIT Press. Dipetik 7 10, 2024
- Tuan, Y.-F. (1977). *Space and Place: The Perspective of Experience*. London: University of Minnesota Press.
- Young, S., & Kosasih, A. P. (2019). Analisis Sistem Pencahayaan dan Penerapan Green Wall Pada Mall Grand City Surabaya. *Seminar Nasional membahas infrastruktur berkelanjutan di era revolusi industri 4.0* (hal. 1-8). Malang: ITN Malang. doi:10.36040/semsina.vi.2211
- Zaenuddin, H. (2012). *212 Asal-Usul Djakarta Tempo Doeloe*. (M. Zidane, Penyunt.) Jakarta: Ufuk Publishing House. doi:978-602-1097-79-3

