

BUDAYA KOMUNITAS YANG DIBAWA KEMBALI DALAM PERBELANJAAN PEDESTRIAN DI PASEBAN SENEN

Tania Arya Surya¹⁾, Denny Husin^{2)*}

¹⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, Jakarta
tania.315200055@stu.untar.ac.id

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

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

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

Abstrak

Fenomena mulai matinya bangunan *mall* hingga menurunnya minat masyarakat mengunjungi *mall* mulai banyak terjadi di Jakarta. Isu yang terjadi adalah bahwa mayoritas bangunan *mall* memiliki desain yang generik, sehingga tidak adanya keunikan yang dapat menarik masyarakat untuk berkunjung dan berkumpul, terutama di daerah Paseban, yang berada di kecamatan Senen, Jakarta Pusat, yang pada masanya memiliki budaya berkumpul karena kehadirannya komunitas dari pasukan Sultan Agung saat sedang menghadapi masa perang. Hal ini juga menyebabkan bangunan fungsi *mall* pada umumnya menjadi stagnan, oleh karena itu, penelitian ini bertujuan menghasilkan usulan desain yang dapat menarik masyarakat untuk berkunjung dan menghidupkan kembali budaya berkominuitas yang ada di Paseban berupa tempat berbelanja dan berproduktifitas yang nyaman dan modern. Metode yang dilakukan yaitu dengan cara melakukan survei dan juga observasi terhadap daerah Paseban dan sekitarnya. Langkah penelitian dilakukan lewat mendatangi tapak terpilih dan kemudian melakukan observasi lingkungan baik jalanan, keadaan pedestrian, hingga fasilitas atau bangunan apa saja yang berada di daerah tapak. Hasil dari penelitian ini adalah konsep perbelanjaan berbentuk pedestrian untuk memberikan pengalaman baru kepada masyarakat dengan bentukan yang berbeda. Temuan yang didapatkan adalah desain yang unik dan berbeda dapat membuat bangunan menjadi menarik untuk dikunjungi. Kebaruan desain yang memadukan landscape dengan bentuk bangunan yang masih kurang banyak ditemui di Jakarta.

Kata kunci: berkumpul; komunitas; pedestrian; perbelanjaan; stagnan

Abstract

Phenomena ranging from the demise of mall buildings to the decline in people's interest in visiting malls are starting to occur more frequently in Jakarta. The issue that occurs is that the majority of mall buildings have a generic design, so there is no uniqueness that can attract people to visit and gather, especially in the Paseban area, which is in Senen sub-district, Central Jakarta, which at one time had a culture of gathering because of the presence of communities from Sultan Agung's troops were facing war. This also causes the function of mall buildings in general to become stagnant, therefore, this research aims to produce design proposals that can attract people to visit and revive the community culture that exists in Paseban in the form of a comfortable and modern place for shopping and productivity. The method used is by conducting surveys and also observing the Paseban area and its surroundings. The research step is carried out by visiting the selected site and then observing the environment, including roads, pedestrian conditions, and any facilities or buildings in the site area. The result of this research is a pedestrian shopping concept to provide new experiences to people with a different shape. The findings obtained are that unique and different designs can make buildings interesting to visit. The novelty of the design combines landscape with building forms which are still not often found in Jakarta.

Keywords: community; gather; pedestrian; shopping; stagnant

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Kecamatan Senen bermula dari masa penjajahan Belanda, yang dahulunya digunakan sebagai sebuah kawasan perdagangan pada sekitar tahun 1733. Hal ini dimulai dari berdirinya Pasar Senen oleh Yustinus Vinck, yang kemudian semakin lama berkembang dan muncul beberapa tempat lain seperti Planet Senen, Grand Theater, dan lainnya, namun pada tahun 1998 Senen mengalami kemerosotan secara ekonomi dikarenakan adanya krisis yang terjadi pada tahun itu. (Marcella dan Trisno, 2022). Salah satu daerah di kecamatan Senen adalah daerah Paseban. Menurut buku 212 Asal-usul Djakarta Tempo Doeloe karya Zaenuddin HM, Paseban sendiri memiliki arti yaitu berkumpul. Hal ini dikarenakan dahulunya merupakan tempat berkumpul pasukan Sultan Agung dari Jawa Tengah dalam penyerangan ke Kota Batavia pada tahun 1628-1629 (Zaenuddin, 2012). Seiring berjalannya waktu identitas daerah Paseban mulai memudar sehingga menjadi daerah biasa bahkan kurang diolah lagi oleh pemerintah. Budaya berkumpul yang pernah ada di Paseban menjadi hilang sehingga diperlukan wadah ruang untuk membawa kembali kebudayaan tersebut, sekaligus menarik masyarakat untuk berkunjung.



Gambar 1. Pasar Senen Tempo Dulu
Sumber : liputan6.com, (diakses 7 Juni 2024)

Rumusan Permasalahan

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan beberapa permasalahan yaitu, bagaimana menarik masyarakat baik dari dalam maupun luar daerah untuk kembali menghidupkan identitas Paseban lewat arsitektur, Konsep seperti apa yang dapat membawa kembali hilangnya budaya berkumpul berkomunitas di Paseban, serta bagaimana penerapan konsep tersebut terhadap penentuan program ruang untuk menyelesaikan permasalahan hilangnya budaya berkomunitas di Paseban.

Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi masalah dan menemukan solusi atau metode yang dapat menyelesaikan permasalahan *placeless place* sebuah daerah untuk menarik minat masyarakat untuk kembali menghidupkan aktivitas juga budaya daerah Paseban.

2. KAJIAN LITERATUR

Placeless Place di Paseban

Placeless Place terdiri dari dua kata yaitu, *Placeless* yang menurut kamus Merriam Webster berarti tidak memiliki lokasi yang tetap, dan *Place* yang berarti tempat, wilayah, pusat populasi atau lokasi tertentu. Sebelum terjadinya *Placelessness*, (Meliansari & Ellisa, 2023) manusia dan tempat saling berhubungan dan bergantung satu dengan lainnya, sehingga identitas dapat terciptat akibat adanya *sense of place* atau *sense of belonging* (rasa kepemilikan), yang kemudian perasaan ini mulai menghilang seiring waktu karena kedalaman perasaan berkaitan kuat dengan kondisi psikologi, fisik dari manusia maupun tempat tersebut. (Freestone & Liu, 2016). Definisi yang dapat ditarik dari *placeless place* yaitu merupakan hilangnya identitas atau jati diri dari sebuah daerah yang dikarenakan beberapa faktor baik fisik maupun psikologis. Kurangnya perawatan dan pelestarian yang kemudian dapat membuat sebuah tempat menjadi terlantar dan kehilangan identitas adalah salah satu contoh terjadinya kehilangan rasa kepemilikan yang biasa dibanggakan dan sekarang hanya menjadi sebuah tempat yang tidak memiliki identitas maupun makna penting.

Keberadaan *Placeless* di Paseban dimulai dari cerita sejarahnya yang tercantum dalam buku 212 Asal-usul Jakarta, (Zaenuddin, 2012) yang mengatakan bahwa dahulunya merupakan tempat berkumpulnya pasukan Sultan Agung. Seiring berjalannya waktu, identitas lama daerah Paseban perlahan-lahan mulai pudar dan Paseban menjadi daerah biasa.

Kondisi Sarana Perbelanjaan di Paseban

Keberadaan bangunan perbelanjaan di Paseban tidak dalam jumlah yang banyak, oleh karena itu dengan adanya bangunan dengan fungsi tersebut, tidak hanya untuk membawa kembali budaya berkumpul namun juga sebagai pendukung faktor perekonomian pada daerah Paseban. Paseban memiliki beberapa macam sarana perdagangan yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Data Jumlah Sarana Perdagangan di Kecamatan Senen

Desa/ Kelurahan	Kelompok Pertokoan	Pasar dengan Bangunan Permanen	Pasar dengan Bangunan Semi Permanen
Kenari	1	0	0
Paseban	1	1	1
Kramat	6	0	1
Kwitang	2	1	0
Senen	1	1	0
Bungur	0	1	1

Desa/ Kelurahan	Pasar tanpa Bangunan	Mini Market/ Swalayan/ Supermarket	Restoran/ Rumah Makan
Kenari	8	9	6
Paseban	8	5	4
Kramat	2	2	1
Kwitang	6	3	5
Senen	8	5	5
Bungur	4	2	3

Sumber: Badan Pusat Statistik Jakarta 2021, 2024

Berdasarkan data diatas, jumlah sarana perdagangan yang ada di Paseban, Senen memiliki satu kelompok pertokoan, satu pasar dengan bangunan permanen, satu pasar dengan bangunan semi permanen, delapan pasar tanpa bangunan, lima pasar swalayan, dan empat restoran atau tempat makan.

Matinya Mall di Jakarta

Mall sendiri berasal dari bentuk area sirkulasi yang biasanya linear, dengan bentuk seperti pedestrian yang kemudian digabungkan dengan ruang-ruang yang memiliki fungsi-fungsi tertentu (Budianto et al., 2014). Pada jaman sekarang, *mall* merupakan tempat untuk memenuhi kebutuhan hidup dalam keseharian masyarakat. Kebutuhan yang dimaksud dapat berupa objek maupun non objek seperti bersosialisasi dan berkomunikasi satu sama lain. Desain *mall* yang biasa dan tidak ada keunikan membuat masyarakat menjadi kurang berminat untuk berkunjung, terutama dengan memaraknya sitem komersial *online*, banyak pemilik bisnis yang memilih untuk menggunakan *platform online* dibandingkan menyewa tempat di *mall*, namun masih banyak anak-anak muda yang memilih untuk mengunjungi *mall* untuk mendapatkan susana yang berbeda dibandingkan dengan berbelanja *online* atau melakukan hal yang lain (Setiawan dan Lianto, 2019).



Gambar 2. Ilustrasi Online Shopping
Sumber : unblast.com, (diakses 14 Juni 2024)

Konsep Perbelanjaan Pedestrian

Pedestrian dalam konteks perbelanjaan pedestrian ini memiliki arti sebagai pergerakan seseorang dari satu titik ke titik yang lainnya hanya dengan berjalan kaki, sama seperti asal usul *mall* yang sebenarnya merupakan sebuah pedestrian dengan sirkulasi linear yang dipadukan dengan fungsi ruang. Pedestrian *mall* merupakan bentuk dari area jalur pejalan kaki dengan ukuran yang cukup luas yang kemudian digabungkan dengan beberapa fungsi aktifitas keseharian seorang individu (Sirait et al., 2018). Konsep perbelanjaan pedestrian dapat memberikan pengalaman baru kepada masyarakat di tengah-tengah maraknya desain generik yang biasa ditemui di *mall-mall* lama. Konsep perbelanjaan pedestrian sendiri juga merupakan penghubung dari satu titik ke titik yang lain sehingga hal ini dapat memberikan akses yang lebih kepada masyarakat dengan hanya menggunakan berjalan kaki (Tumbelaka et al., 2017).

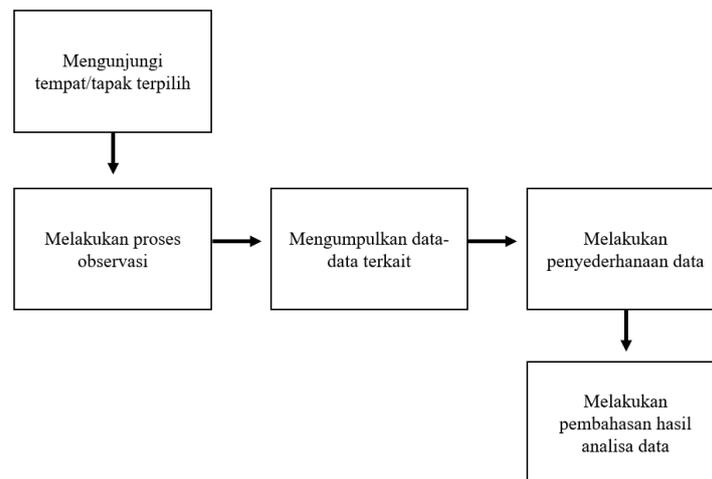


Gambar 3. Aplikasi Konsep *Pedestrian Mall* dalam Desain
Sumber : pinimg.com, (diakses 7 Juni 2024)

3. METODE

Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam penelitian proyek ini adalah observasi dan pengamatan sebagai berikut: 1) Studi Kajian Literatur yakni Sebagai landasan untuk penentuan konsep, pemecahan permasalahan *placeless* terhadap tapak, mengetahui standar-standar terkait perancangan; 2) Mengamati Lokasi yaitu dimana tapak terletak di daerah Paseban, kecamatan Senen 3) Metode Observasi yaitu melakukan survey lokasi, mencatat kondisi tapak dan pengambilan data sekitar dan dalam tapak.

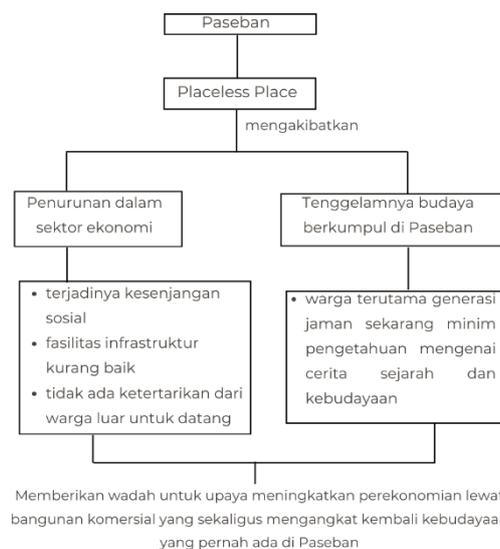


Gambar 4. Bagan Metode Pengumpulan Data

Sumber : Olahan Penulis, 2024

Metode Desain

Metode desain menggunakan studi preseden sebagai referensi atau tolak ukur untuk proses pembuatan konsep pedestrian *mall* hingga desain perancangan untuk memecahkan permasalahan *placeless* terhadap hilangnya budaya berkumpul dan berkomunitas di Paseban, Senen, kemudian juga melakukan analisa terhadap lokasi tapak terpilih dengan membuat kerangka berpikir sebagai panduan dalam pembuatan desain.



Gambar 5. Kerangka Berpikir

Sumber : Olahan Penulis, 2024

4. DISKUSI DAN HASIL

Peran *Mall* dalam Berkomunitas

Tidak banyak dari masyarakat yang menggunakan *mall* sebagai tempat untuk berbelanja sekaligus sebagai tempat untuk berkumpul, bersosialisasi satu dengan yang lainnya. Tempat untuk berkumpul bersosialisasi memiliki banyak macam rupa, mulai dari tempat makan seperti restoran, *café* dan bisa juga berupa area komunitas seperti *lounge* ataupun *lobby* sebagai wadah bagi masyarakat untuk melakukan aktifitas-aktifitas tersebut. Tempat-tempat tersebut juga digunakan untuk menggelar acara-acara menarik yang dapat mendukung dan meningkatkan minat masyarakat untuk berkunjung dan bersosialisasi dengan masyarakat lainnya.



Gambar 6. Area Komunitas di dalam *Mall*

Sumber : nitrocdn.com, 2024

Dalam Konteks Paseban, karena ingin mengangkat kembali budaya berkomunitas yang pernah ada dan juga menarik masyarakat luar terutama anak-anak muda, fungsi tempat perbelanjaan menjadi salah satu pilihan yang kuat karena seiring berjalannya waktu, masyarakat terutama anak-anak muda banyak yang menggunakan *mall* sebagai tempat untuk nongkrong, berkomunitas, bekerja maupun belajar bersama.

Aplikasi Konsep *Pedestrian Mall*

Bangunan dirancang dengan sedemikian rupa dikarenakan konsep *pedestrian mall*, seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya merupakan area jalur *pedestrian* yang umumnya bersifat linear, dengan ukuran yang cukup luas yang kemudian digabungkan dengan ruang-ruang yang memiliki fungsi aktifitas seperti berbelanja, berkomunitas, makan dan minum, rekreasi, bersosialisasi dan yang lainnya. Berdasarkan alasan ingin mengangkat kembali budaya berkumpul yang pernah ada di Paseban, dan juga membantu meningkatkan kemerosotan ekonomi yang ada, fungsi ruang yang nantinya dirancang akan berfokus pada komersial, produktifitas, dan juga komunitas. Diharapkan dengan ini dapat menjadi sebuah pengalaman baru bagi masyarakat, menjadi wadah untuk kebutuhan keseharian masyarakat, dan juga mendorong minat mereka untuk lebih banyak bersosialisasi dan juga berkomunikasi satu sama lainnya.

Studi Preseden

Studi preseden yang dilakukan adalah terhadap bangunan-bangunan perbelanjaan yang mementingkan area terbuka hijau *pedestrian* yang merupakan konsep terpilih dari penelitian ini. Beberapa bangunan yang dianalisa yaitu Namba Park, Istanbul Kanyon, dan Suhe MixC World.



Gambar 7. Studi Preseden
Sumber: Olahan Penulis, 2024

Tabel 2. Analisa Studi Preseden

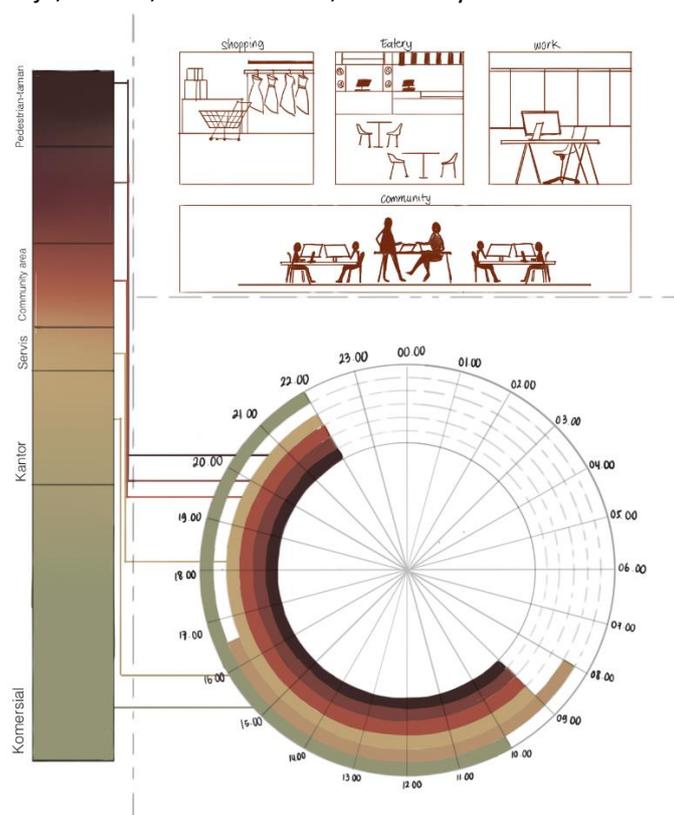
Nama Bangunan	Deskripsi Bangunan	Kelebihan Bangunan
Namba Parks, Jepang	Namba Park merupakan bangunan <i>mixed-use</i> dengan fungsi hunian, retail, perkantoran, juga ruang publik yang terletak di Osaka, Jepang. Namba Park didesain oleh arsitek JERDE dengan luasan mencapai 2615630 m2. Bangunan ini ditujukan untuk menjadi wadah untuk berinteraksi sosial, rekreasi, berbelanja. Bangunan ini dibangun dengan desain yang mementingkan keramahan terhadap lingkungan dan juga berorientasi transit.	Kelebihan dari bangunan ini adalah kuatnya unsur ruang terbuka hijau yang menjadi tempat untuk berkumpul, bersosialisasi, sekaligus penerapan ramah lingkungan yang baik untuk lingkungan kota sekitar tapak.
Istanbul Kanyon	Istanbul Kanyon merupakan bangunan <i>mixed-use</i> dengan fungsi hunian, retail, perkantoran, ruang publik, juga berorientasi transit yang terletak di pusat kota Istanbul. Bangunan ini didesain oleh JERDE dengan luasan yang mencapai 29946 m2. Bangunan ini didesain sebagai tempat dimana individu-individu dapat berinteraksi dan menciptakan bentuk perkotaan baru yang merupakan perpaduan dari hunian, perkantoran dan rekreasi.	Kelebihan dari bangunan ini adalah bentuknya yang unik memberikan perspektif sudut-sudut dan tata letak ruang yang menarik.
Suhe MixC World	Suhe mixc world merupakan bangunan yang berfokus pada komersial perbelanjaan dan perkantoran, yang terletak di Shanghai, China. Bangunan ini didesain oleh Kokaistudios dengan luasan mencapai 60000m2. Konsep dari bangunan ini adalah membentuk "Lembah perkotaan" sebagai desain ruang publik yang baru agar menjadi tolak ukur untuk bangunan-bangunan kedepannya di Shanghai. Bangunan ini memanfaatkan landscape dan membuat desain yang dapat menyatuh dengan alam sekitar.	Kelebihan dari bangunan ini adalah konsep desainnya yang unik memberikan pengalaman baru dan dapat menjadi referensi bagi bangunan-bangunan modern kedepannya terutama yang dominan memanfaatkan area dibawah tanah.

Sumber : Olahan Penulis, 2024

Berdasarkan perbandingan diatas disimpulkan bahwa ketiga bangunan tersebut memiliki program ruang yang memadukan beberapa jenis aktifitas seperti berbelanja, bekerja, rekreasi, dan juga beberapa macam bentuk ruang seperti ruang publik, ruang terbuka hijau, dan ruang privat. Bentuk bangunan yang unik juga menjadi faktor terbesar dari meningkatkannya minat masyarakat untuk mengunjungi bangunan tersebut.

Analisa Kegiatan Aktifitas Masyarakat

Analisa kegiatan aktifitas masyarakat dilakukan guna menentukan program ruang yang nantinya akan diterapkan dalam bangunan. Analisa yang dilakukan adalah terhadap beberapa aktifitas yaitu berbelanja, bekerja, makan, berkomunitas, dan lainnya



Gambar 8. Grafik Analisa Aktifitas
Sumber : Olahan Penulis, 2024

Berdasarkan grafik diatas, aktifitas masyarakat yang biasa dimulai dari pagi hingga malam bergantung juga terhadap jam buka dan tutup dari bangunan tersebut. Mall pada umumnya buka mulai dari jam 9 atau jam 10 pagi hingga jam 9 atau jam 10 malam.

Analisa Tapak

Tapak yang dipilih berada di kecamatan Senen, tepatnya di daerah Paseban. Hal ini dikarenakan fungsi bangunan perbelanjaan yang nantinya akan dibangun ingin mengangkat kembali budaya berkumpul yang pernah ada di daerah ini, juga untuk memajukan perekonomian yang ada di Senen. Tapak tersebut memiliki beberapa potensi, seperti berada di persimpangan jalan besar dengan akses yang banyak, dikelilingi oleh banyaknya tempat edukasi atau pendidikan seperti sekolah-sekolah negeri, Universitas Indonesia Salemba, Perpustakaan Nasional, kemudian dekat dengan beberapa rumah sakit seperti Rumah sakit St. Carolus, RSCM, Rumah sakit jantung, juga dikelilingi oleh banyak toko-toko dan hunian.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah paseban memiliki jejak historis yang dimana dahulunya merupakan tempat berkomunitas yang kerap digunakan pada masanya namun mulai pudar, oleh karena itu, diusulkan bangunan perbelanjaan dengan konsep yang berorientasi pada pedestrian yang dapat menjadi solusi permasalahan hilangnya budaya berkumpul, meningkatkan perekonomian daerah, sebagai upaya mengurangi kemacetan juga memberikan wadah baru bagi daerah Paseban. Program ruang dalam bangunan perbelanjaan ini menitikberatkan pada fungsi komersial yaitu retail dan usaha makanan minuman seperti restoran dan kafe, sehingga diperlukan desain bangunan baik eksterior maupun interior yang dapat menarik masyarakat terutama untuk anak muda guna membawa kembali minat masyarakat sekitar juga luar untuk berkumpul sehingga dapat menghidupkan kembali budaya yang pernah ada di Paseban.

Saran

Kekurangan dari penelitian ini adalah masih minimnya data observasi sehingga kebenaran data masih kurang akurat, kelebihan dari penelitian ini adalah topik melemahnya daya tarik dari bangunan *mall* yang sedang banyak terjadi di Jakarta memerlukan solusi dan menghimbau peneliti lain untuk meneliti jenis *mall* yang lainnya selain *pedestrian mall*.

REFERENSI

- Budianto, T., Pandelaki, E. E., & Purwanto, E. (2014). Mall di Kabupaten Tangerang dengan Konsep City Walk. *Jurnal IMAJI*, 3(4), 1065-1073. Retrieved from <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/imaji/article/view/7014/6738>
- Freestone, R., & Liu, E. (2016). *Place and Placelessness Revisited*. New York: Routledge.
- Marcella, V., & Trisno, R. (2022). Senen Art Hub: Mengembalikan Citra Pusat Hiburan di Kawasan Senen. *Jurnal STUPA*, 4(2), 699 - 710.
doi:<https://doi.org/10.24912/stupa.v4i2.21707>
- Meliarsari, S. R., & Ellisa, E. (2023). The Placelessness of Kampung Kapitan Palembang: Cagar Budaya di Ambang Kehancuran. *MODUL*, 23(1), 50-59.
doi:[10.14710/mdl.23.1.2023.50-59](https://doi.org/10.14710/mdl.23.1.2023.50-59)
- Setiawan, E. P., & Lianto, F. (2019). Konsep Desain Mall Eksibisi untuk Startup: Integrasi Antar Ruang Digital dan Fisik. *Jurnal STUPA*, 1(2), 1393-1400.
doi:<http://dx.doi.org/10.24912/stupa.v1i2.4504>
- Sirait, J. K., Naibaho, P. D., & Aritonang, E. R. (2018). Kajian Tentang Jalur Pedestrian Berdasarkan Aspek Kenyamanan. *Jurnal Arsitektur ALUR*, 1(2), 11-21.
doi:<https://doi.org/10.54367/alur.v1i2.306>
- Tumbelaka, S. V., Makarau, V. H., & Rondonuwu, D. M. (2017). Pedestrian Mall di Stadion Maesa Tondano (Simbiosis Mutualisme). *DASENG*, 6(2), 37-46.
doi:<https://doi.org/10.35793/daseng.v6i2.17082>
- Zaenuddin, H. (2012). *212 Asal-Usul Djakarta Tempo Doeloe*. Jakarta: Ufuk Press.