

PERANCANGAN PUSAT REKREASI URBAN BERBASIS KOMUNITAS DI GLODOK DENGAN PENDEKATAN PERILAKU

Adrian Karuniawan¹⁾, Denny Husin²⁾*

¹⁾ Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, Jakarta,

adrian021199@gmail.com

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

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

Masuk: 02-12-2024, revisi: 13-01-2025, diterima untuk diterbitkan: 13-03-2025

Abstrak

Di zaman modern serta meningkatnya populasi manusia membuat manusia membutuhkan lahan dan ruang untuk beraktivitas tetapi disisi lain lahan dan ruang terbuka yang dibutuhkan semakin terbatas, itu juga yang membuat aktivitas manusianya menjadi terbatas. Kawasan Glodok merupakan kawasan yang padat, di sudut-sudut kawasan Glodok terdapat bangunan-bangunan yang mengalami degradasi atau terbengkalai yang dibiarkan membuat lahannya tidak dapat dimanfaatkan secara maksimal untuk aktivitas manusia. Sementara itu lapangan Kebon Torong yang merupakan ruang komunitas bagi komunitas Glodok terancam akan digusur untuk digantikan dengan fasilitas kesehatan, sehingga komunitas Glodok kehilangan ruang komunitasnya untuk berolahraga sekaligus berekreasi. Oleh karena itu proyek ini ditujukan untuk mawadahi kembali masyarakat Glodok agar dapat berolahraga sekaligus berekreasi dan menjadi tempat hiburan bagi komunitas dengan membangun kembali bangunan yang terbengkalai atau mengalami degradasi agar lahannya dapat dimanfaatkan kembali. Ruang komunitas ini juga bisa menjadi ruang kolaborasi antar generasi dari setiap kelompok usia sehingga rasa kebersamaannya tetap terjaga. Dengan menghadirkan program rekreasi dan kebugaran mengambil dari kebiasaan dan perilaku komunitas sekitar, yaitu mencakup area rekreasi, area komersil dan area komunitas. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif.

Kata kunci: generasi; komunitas; perilaku; rekreasi; ruang

Abstract

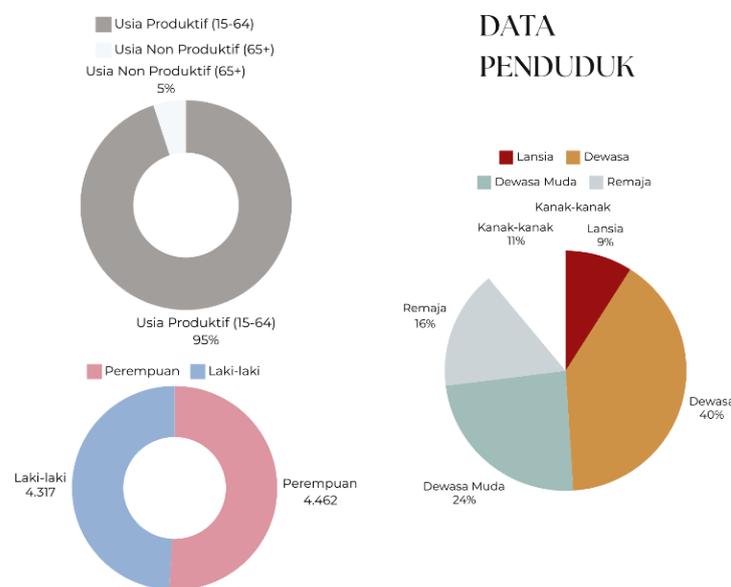
In modern times and the increasing human population, humans need land and space for activities, but on the other hand, the land and open space needed is increasingly limited, which also makes human activities limited. The Glodok area is a dense area, in the corners of the Glodok area there are buildings that are degraded or abandoned and left so that the land cannot be utilized optimally for human activities. Meanwhile, the Kebon Torong field, which is a community space for the Glodok community, is threatened with being evicted to be replaced with health facilities, so that the Glodok community loses its community space for exercise and recreation. Therefore, this project is aimed at re-accommodating the people of Glodok so they can exercise as well as have recreation and become a place of entertainment for the community by rebuilding abandoned or degraded buildings so that the land can be reused. This community space can also be a space for collaboration between generations of each age group so that a sense of togetherness is maintained. By presenting recreation and fitness programs that draw from the habits and behavior of the surrounding community, which includes recreation areas, commercial areas and community areas. This research uses qualitative and quantitative methods.

Keywords: behavior; community; generation; recreation; space

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Di zaman modern serta meningkatnya populasi manusia membuat manusia membutuhkan lahan dan ruang untuk beraktivitas tetapi disisi lain lahan dan ruang terbuka yang dibutuhkan semakin terbatas, itu juga yang membuat aktivitas manusianya menjadi terbatas. Banyaknya bangunan-bangunan yang dibiarkan terbengkalai sehingga lahannya tidak dapat dimanfaatkan secara maksimal untuk menunjang aktivitas manusianya. Sekaligus juga mengakibatkan aktivitas manusianya tidak dapat bervariasi. Banyaknya jumlah bangunan terbengkalai di kota-kota dapat menimbulkan risiko dan ancaman terhadap lingkungan, keselamatan dan kesehatan manusianya, serta dapat mempengaruhi dampak ekonomi daerah tersebut (Li, et al, 2023). Arsitektur berperan dalam menciptakan kebutuhan ruang bagi penggunaannya. Kondisi fisik lingkungan yang membentuk iklim mikro di sekitarnya dalam proses perwujudannya (Fananiar, et al, 2021).



Gambar 1. Data Penduduk Komunitas Kawasan Glodok

Sumber: Penulis, 2024

Kawasan Glodok terletak di kecamatan Taman Sari, Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta, Indonesia. Kawasan Glodok merupakan kawasan perdagangan dan pecinan karena 90% masyarakat Glodok merupakan etnis Tionghoa dan mayoritas merupakan pedagang. Tetapi terdapat masalah di Glodok karena kawasan Glodok merupakan kawasan yang padat, di sudut-sudut kawasan Glodok terdapat bangunan-bangunan yang mengalami degradasi atau terbengkalai yang dibiarkan membuat lahannya tidak dapat dimanfaatkan secara maksimal untuk aktivitas manusia. Terdapat masalah di kawasan Glodok, yaitu lapangan Kebon Torong yang merupakan ruang komunitas komunitas Glodok terancam akan digusur untuk digantikan dengan fasilitas kesehatan, sehingga komunitas Glodok kehilangan ruang komunitasnya untuk berolahraga sekaligus berekreasi. Dari permasalahan yang ada maka dibutuhkannya ruang komunitas baru yang sekaligus menjadi pusat rekreasi dan kebugaran untuk mengembalikan ruang komunitas sebelumnya yang akan hilang untuk memwadah komunitas agar bisa berolahraga sekaligus berekreasi antar generasi dan setiap kelompok usia. Maka dari itu program-program yang dihadirkan berdasarkan kebiasaan dan perilaku komunitas tetapi program-program tersebut disesuaikan lebih kekinian agar juga relevan bagi kelompok usia atau generasi muda. Sekaligus juga membuat kawasan tersebut bisa aktif selama 24 jam.

Rumusan Permasalahan

Berdasarkan latar belakang tersebut, terdapat rumusan permasalahan antara lain: Apa langkah-langkah untuk merancang pusat rekreasi berbasis komunitas dengan pendekatan perilaku?; Mengapa untuk merancang pusat rekreasi berbasis komunitas di Glodok perlu menggunakan pendekatan perilaku?; Bagaimana pendekatan perilaku diimplementasikan dalam perancangan pusat rekreasi berbasis komunitas di Glodok?

Tujuan

Tujuan utama proyek ini untuk mengembalikan ruang bagi komunitas di Glodok agar dapat kembali berekreasi sekaligus berolahraga.

2. KAJIAN LITERATUR

Glodok Sebagai Sentra Perdagangan

Kegiatan yang dilakukan oleh etnis Tionghoa yang tinggal di daerah Pecinaan, Glodok mayoritas merupakan berdagang kelontong di sekitar pasar dengan berbagai macam dagangan yang mereka jual, mulai dari makanan, kue-kue/kue khas *chinese*, barang-barang elektronik, dll (Andini dan Dewi, 2022). Kehadiran Pasar Pagi menjadi peran besar sebagai bangkitnya perekonomian sekaligus menjadi pengikat hubungan sosial antar masyarakat. Pasar *Chinatown* pada fase kedua merupakan jaringan yang tumbuh dari rumah-rumah penduduk dan menjadi kunci penggerak kawasan Glodok. Pasar berbentuk ruko ini menunjukkan multifungsi struktur antar ruang yang terbentuk (Oktarina dan Kurniawan, 2021).

Konsep Perilaku Untuk Komunitas Lokal

Konsep Arsitektur perilaku menghasilkan arsitektur yang humanis, Oleh sebab itu perlunya pemahaman perilaku manusia agar dapat menciptakan arsitektur yang sesuai dengan kebutuhan manusianya (Indriyati, 2022). Mengungkapkan bahwa pendekatan perilaku mengarah pada keterkaitan yang dialektik antara ruang dengan manusianya. Pendekatan ini mengarah kepada perlunya untuk memahami perilaku manusianya yang memiliki sifat, kebiasaan dan kecenderungan yang berbeda-beda dalam memanfaatkan ruang (Tirta dan Lissimia, 2020). Teori ini menekankan pentingnya untuk menciptakan kesan ruang untuk mendukung aktivitas komunitas dalam menggunakan ruang. Menurut (Budianto, et al, 2023) area Glodok merupakan tempat yang ikatannya dipengaruhi oleh dimensi eksternal yang meliputi ciri-ciri fisik tempat tersebut, lalu dimensi internal, seperti sosial, kohesi, dan simbol. Maka perlunya pendekatan perilaku kontekstual komunitas sekitar untuk mencapai dimensi eksternal dan internal di Glodok.

Pusat Rekreasi Untuk Komunitas Glodok

Pusat Rekreasi adalah suatu ruang yang diperuntukkan untuk kegiatan rekreasi yang bisa dilakukan di dalam ruang maupun ruang terbuka dengan beberapa simulasi permainan untuk individu atau kelompok yang bertujuan untuk mengembangkan kerjasama antara individu dan kelompok. Sehingga kegiatan rekreasi ini bisa menjadi ruang kolaborasi lintas generasi dan kelompok usia (Harisdani dan Zafirah, 2021). Komunitas Glodok yang mayoritas etnis Tionghoa memiliki kebiasaan untuk berkumpul dan bercengrama. Seperti yang ditulis Leonardo dan Ratnaningrum (2020) Di Glodok perlunya ruang komunitas, yaitu "*The Third Place*" atau disebut sebagai ruang ketiga, *third place* hadir sebagai wadah untuk komunitas agar dapat berkumpul, bercengkrama dan melakukan berbagai macam aktivitas dengan sesamanya. Untuk melengkapinya menurut Shao (2019), kebutuhan masyarakat untuk menciptakan lingkungan yang nyaman dan layak huni, dan sesuai bagi masyarakat memiliki keperluan yang berbeda-beda dari ruang fungsional, berbagai ruang kecil yang diciptakan dapat mempunyai efek yang berbeda-beda, serta dapat memenuhi kebutuhan pendidikan, kebugaran, komunikasi dan hiburan dari segi fungsinya.

3. METODE

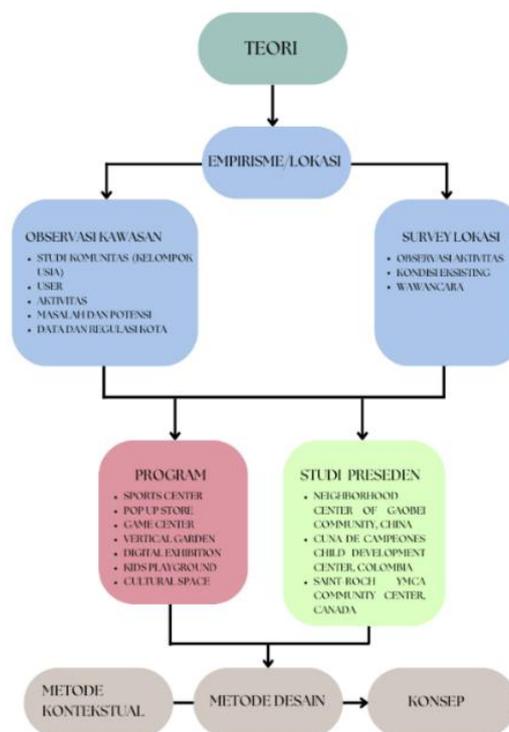
Metode penelitian ini menjelaskan cara yang digunakan dalam mengumpulkan dan menganalisis data terkait revitalisasi pasar Glodok. Metode ini mencakup tahapan, kawasan, prosedur, dan alat yang digunakan secara sistematis dan terencana untuk memastikan hasil yang akurat dan relevan. Analisis kualitatif untuk mengidentifikasi tema-tema utama dari wawancara dan observasi lapangan untuk mengorganisasi dan menganalisis data kualitatif secara sistematis. Analisis kuantitatif untuk mengukur dampak pelestarian budaya terhadap ekonomi dan sosial di Kawasan Glodok.

Konversi Hasil Analisis Ke Arah Desain

Menyusun Rekomendasi Desain bertujuan untuk mengembangkan rekomendasi desain berdasarkan temuan penelitian dengan mengintegrasikan hasil analisis kualitatif dan kuantitatif untuk menghasilkan rekomendasi yang komprehensif dan praktis bagi perancangan pusat rekreasi berbasis komunitas di Glodok. Lalu untuk mengembangkan ruang rekreasi Dan Komunitas bertujuan untuk merancang model ruang rekreasi dan komunitas yang dapat diimplementasikan di Glodok dengan menggunakan hasil penelitian untuk mengembangkan model yang menggabungkan aspek fisik dan kegiatan budaya.

Gambar Dan Bagan

Bagan di bawah ini menggambarkan tahapan penelitian yang sistematis dan terstruktur, menunjukkan 68awasan-langkah dari pengumpulan data hingga pengembangan rekomendasi desain.

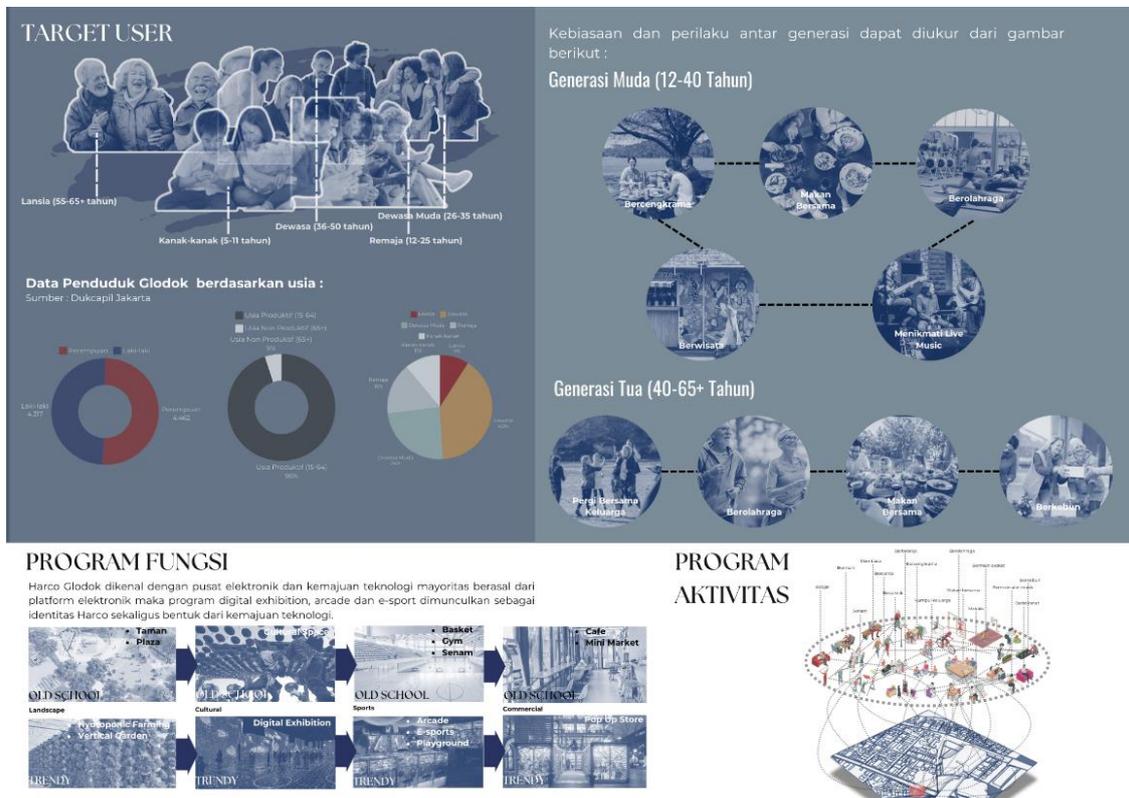


Gambar 2. Alur Pola Pikir Perancangan
Sumber: Penulis, 2024

Metode penelitian ini dirancang untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan akurat dan relevan, serta analisis yang dilakukan dapat menghasilkan rekomendasi desain yang tepat untuk perancangan pusat rekreasi *urban* berbasis komunitas di Glodok.

Target User

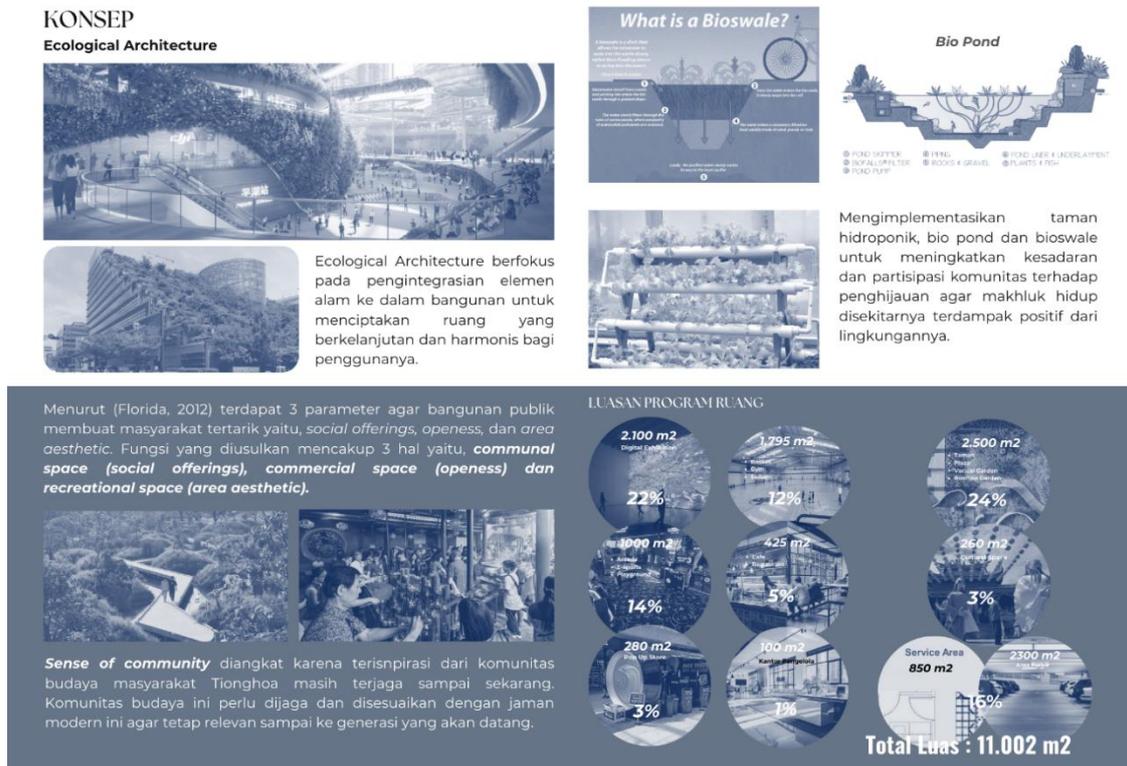
Target *user* merupakan semua kelompok usia di kawasan Glodok dengan menghadirkan Program-program aktivitas yang relevan dari berbagai kelompok usia, sehingga setiap kelompok usia dapat beraktivitas di bangunan ini. Sekaligus memperkenalkan program dari kelompok usia tertentu ke kelompok usia yang lain agar bisa terjadinya kolaborasi antar kelompok usia pada (gambar 4).



Gambar 4. Program Fungsi Dan Aktivitas
Sumber: Penulis, 2024

Program Aktivitas

Program-program yang ditawarkan mencakup program rekreasi yang konvensional sekaligus kekinian agar juga dapat menggapai generasi kelompok usia muda untuk berkegiatan. Tetapi program konvensional dan kekinian untuk menggapai kelompok setiap kelompok usia, Dengan menghadirkan program yang mencakup area pameran, kuliner, area pertunjukan, area permainan, pusat kebugaran, lapangan, taman, plaza, hidroponik, area bermain anak serta ruang-ruang *workshop* pada (gambar 4).



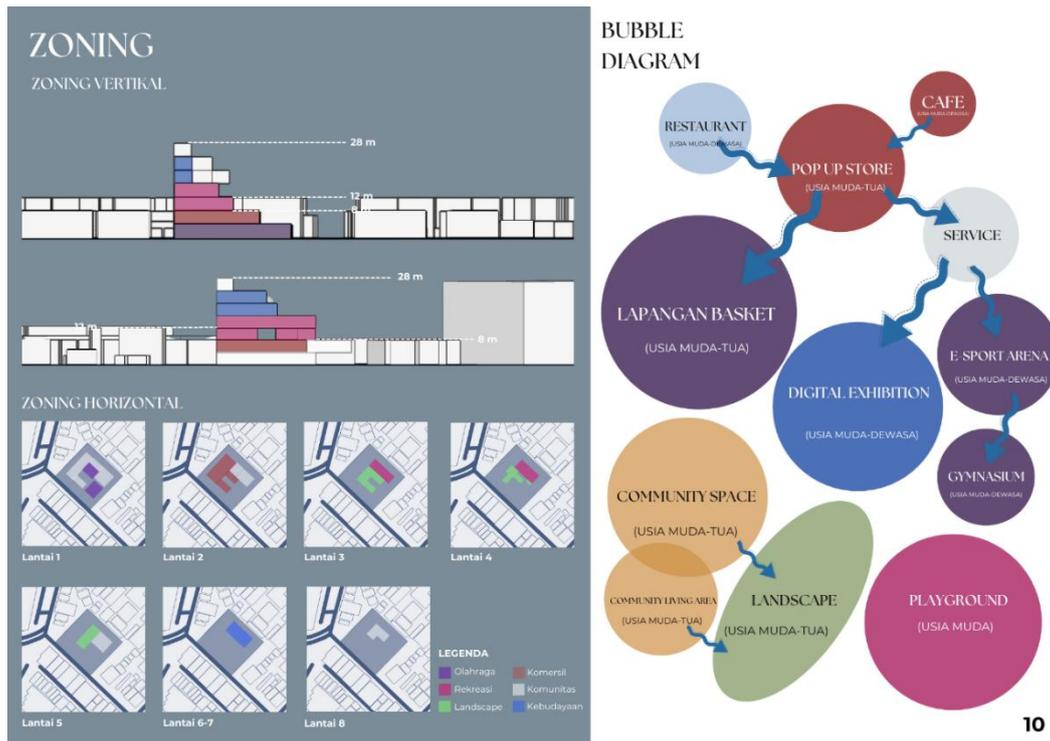
Gambar 5. Konsep Utama
Sumber: Penulis, 2024

Konsep

Konsep yang dihadirkan adalah ekologi arsitektur. Konsep ini diterapkan karena di kawasan Glodok tingkat polusinya cukup tinggi karena banyak kendaraan bermuatan besar yang lalu lalang di kawasan Glodok. Sehingga tujuan konsep ini untuk mengintegrasikan manusia, arsitektur dan lingkungan agar adanya keharmonisan dalam ruang lingkup Glodok, sekaligus berkontribusi untuk mengurangi polusi di Glodok. Penerapannya pada (gambar 6).



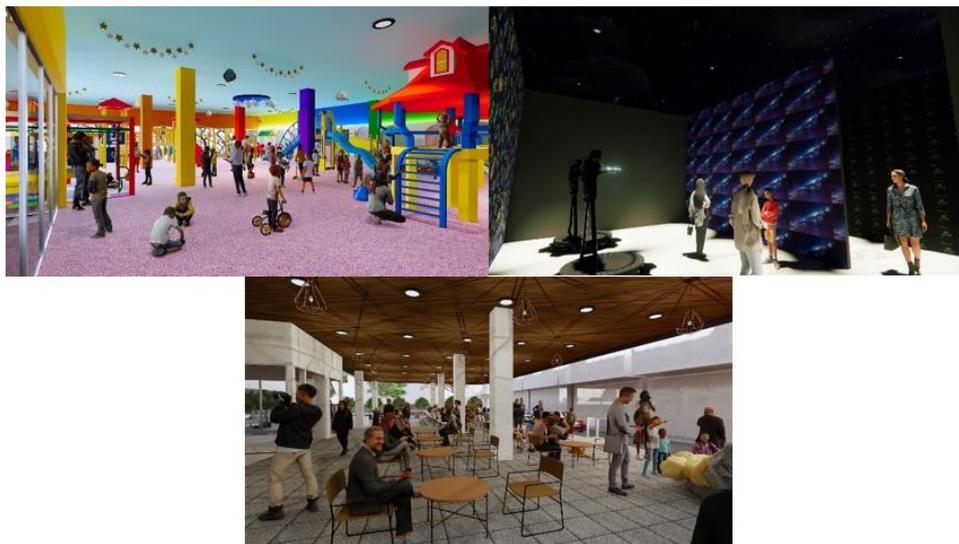
Gambar 6. Visual Bangunan
Sumber: Penulis, 2024



Gambar 7. Zoning & Bubble Diagram
Sumber: Penulis, 2024

Zoning

Zoning bangunan ini dibagi setiap lantai, lantai 1 untuk aktivitas semua kelompok usia dengan program *communal space*, lantai 2 untuk aktivitas kelompok usia muda dengan program *playground*, lantai 3 untuk aktivitas semua kelompok usia dengan *pop up store*, lantai 4 untuk aktivitas kelompok usia muda dengan program arcade dan taman hidroponik, lantai 5 untuk aktivitas semua kelompok usia dengan program *roof garden*, lantai 6 untuk aktivitas kelompok usia muda dengan program *esport arena*, lantai 7 untuk aktivitas kelompok usia muda dengan program *digital exhibition*, dan lantai 8 untuk aktivitas kelompok usia muda dengan program *billiard area*. Visual beberapa sudut ruangan pada (gambar 8 dan 9).



Gambar 8. Visual Interior
Sumber: Penulis, 2024

- 6e1f73736035&psq=Behavior+Approach+for+Designing+in+Architecture&
Leonardo, dan Ratnaningrum, D. (2020, Oktober). RUANG KOMUNITAS TIONGHOA DI GLODOK. *Jurnal Stupa*, 2, 1847-1858. doi:10.24912
- Li, Y., Ming, X., Zhao, H., Li, W., dan Long, Y. (2023). *Identifying abandoned buildings in shrinking cities with mobile sensing images (Vol. 2)*. Beijing: Li et al. Urban Informatics. doi:https://doi.org/10.1007/s44212-023-00025-5
- Oktarina, F., & Kurniawan, K. R. (2021). The History of Jakarta's Chinatown: The Role of the City Gate as a Transition Area and a Starting Point in the Spatial Transformation from the First Chinatown to the Renewal Phase. *SPFA Journal*, 5, 1-24. doi:https://doi.org/10.26721/spafajournal.2021.v5.650
- Shao, F. Y. (2019). Interior Space Design of Community Activity Center Based on Service Function. *Open Journal of Social Sciences*, 7, 209-214. doi:https://doi.org/10.4236/jss.2019.75017
- Tirta, R. B., dan Lissimia, F. (2020, September 2). KAJIAN PENERAPAN ARSITEKTUR PERILAKU PADA BANGUNAN PASAR IKAN DI MUARA BARU. *Jurnal Arsitektur PURWARUPA*, 04(2), 55-62. Retrieved from https://www.bing.com/ck/a?!&&p=2843da5035f01655JmltdHM9MTcxMTQ5NzYwMCZpZ3VpZD0wN2UyNjAyNS03MmI4LTYxM2MtMDU1Zi02ZTFmNzYwMzYwMzUmaW5zaWQ9NTIwNA&pfn=3&ver=2&hsh=3&fclid=07e26025-72b8-613c-055f-6e1f73736035&psq=KAJIAN+PENERAPAN+ARSITEKTUR+PERILAKU+PADA+BANGUN