

REVITALISASI GEDUNG MATAHARI DEPARTMENT STORE DIKAWASAN PASAR BARU: ARSITEKTUR INTERAKTIF UNTUK KOMUNITAS DAN BISNIS

Christ Carent Chia¹⁾, Maria Veronicha Gandha^{2)*}

¹⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, Jakarta, carentc16@gmail.com

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

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

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

Abstrak

Fenomena "*placeless place*" di kawasan Pasar Baru, Jakarta, terutama pada Gedung Matahari Department Store, mencerminkan degradasi fungsi ruang akibat modernisasi, globalisasi, dan pandemi COVID-19. Gedung ini, yang sebelumnya menjadi ikon komersial kini kehilangan daya tariknya, sehingga memerlukan penanganan berbasis konsep arsitektur interaktif agar dapat menciptakan daya tarik baru untuk menarik minat pengunjung. Penelitian ini bertujuan merancang gedung tersebut sebagai pusat komunitas dan bisnis yang mendukung interaksi sosial serta pelestarian budaya. Kajian literatur berfokus pada konsep *placelessness*, revitalisasi kawasan bersejarah, dan arsitektur interaktif, yang menawarkan solusi melalui desain kinetik dan digital untuk meningkatkan pengalaman ruang. Metode penelitian melibatkan observasi lapangan, wawancara, dan analisis peta aktivitas kawasan, yang digunakan untuk memahami kondisi eksisting dan kebutuhan pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa diperlukan upaya revitalisasi bangunan dan kawasan. Melalui arsitektur interaktif pada desain dapat menciptakan ruang yang menghubungkan aktivitas komersial, sosial, dan budaya. Elemen desain seperti fasad kinetik, sirkulasi melingkar, dan ruang terbuka multifungsi diterapkan untuk mendukung fungsi ruang. Program ruang mencakup zona *retail*, *workshop* interaktif, *co-working space*, dan area seni kolaboratif yang saling terintegrasi. Desain ini memungkinkan masyarakat menjadi bagian aktif dari aktivitas ruang, sehingga mampu menghidupkan kembali fungsi sosial dan ekonomi kawasan. Revitalisasi Gedung Matahari diharapkan menjadi katalisator bagi kebangkitan Pasar Baru sebagai destinasi urban yang dinamis, melibatkan komunitas, pengunjung, dan bisnis dalam menciptakan ruang yang berkelanjutan dan bermakna.

Kata Kunci: arsitektur interaktif; desain komunitas; Pasar Baru; *placeless place*; revitalisasi

Abstract

The phenomenon of "*placeless place*" in Jakarta's Pasar Baru area, particularly in the Matahari Department Store building, reflects the degradation of spatial function caused by modernization, globalization, and the COVID-19 pandemic. Once an iconic commercial landmark, this building has lost its appeal and requires revitalization through the concept of interactive architecture. This study aims to redesign the building as a community and business hub that fosters social interaction and cultural preservation. The literature review focuses on the concepts of *placelessness*, revitalization of historic areas, and interactive architecture, which provides solutions through kinetic and digital designs to enhance spatial experience. The research methods include field observation, interviews, and activity mapping analysis to understand existing conditions and user needs. The findings reveal that the application of interactive architecture in mass formation can create spaces that integrate commercial, social, and cultural activities. Design elements such as kinetic facades, circular circulation, and multifunctional open spaces are implemented to support spatial functions. The spatial programs include retail zones, interactive workshops, co-working spaces, and collaborative art areas, all interconnected. This design allows the community to actively participate in space activities, revitalizing the social and economic functions of the

area. The revitalization of the Matahari Department Store is expected to act as a catalyst for the resurgence of Pasar Baru as a dynamic urban destination, engaging communities, visitors, and businesses in creating sustainable and meaningful spaces.

Keywords: community design; interactive architecture; Pasar Baru; placeless place; revitalization

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Sejak abad ke-19, Pasar Baru telah menjadi saksi bisu perjalanan sejarah Jakarta. Didirikan pada masa pemerintahan Gubernur Jenderal Daendels, kawasan ini awalnya dirancang sebagai pusat perdagangan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat Eropa yang semakin banyak bermukim di Batavia. Letaknya yang strategis, dekat dengan kawasan elit Rijswijk, menjadikan Pasar Baru sebagai pusat perbelanjaan favorit bagi masyarakat kelas atas pada zamannya (Koransulindo, 2022). Dengan desainnya yang khas dan suasana multikultural yang kental, Pasar Baru tumbuh menjadi pusat perdagangan yang sangat ramai. Komunitas Tionghoa yang banyak bermukim di sini turut mewarnai kehidupan di Pasar Baru, seperti terlihat dari perayaan Peh Cun yang meriah mereka juga turut berpartisipasi aktif sebagai pedagang di kawasan Pasar Baru (Koransulindo, 2022).



Gambar 1. Timeline Singkat Sejarah Matahari Department Store Pasar Baru
Sumber: Penulis, 2024

Puncak kejayaan Pasar Baru terjadi pada tahun 1920-1960, namun seiring berjalannya waktu, munculnya pusat perbelanjaan modern seperti Sarinah dan globalisasi membawa perubahan besar bagi Pasar Baru. Munculnya pusat perbelanjaan modern dengan konsep yang lebih menarik dan lengkap juga turut membuat banyak pengunjung beralih belanja melalui *e-commerce* hal ini kian membuat Pasar Baru semakin redup dengan banyak dijumpai toko-toko yang tutup serta bangunan yang ditawarkan untuk disewakan atau dijual (Kompas, 2023). Pandemi COVID-19 juga turut memperparah situasi, banyak toko tutup dan aktivitas perdagangan menurun drastis di Pasar Baru (Wartakota, 2020).

Akibatnya, Pasar Baru kini mengalami fenomena "*placeless place*" di mana karakter uniknya mulai terkikis dan tergantikan oleh suasana yang homogen (Relph, 1976). *Placelessness* mulai menjadi perhatian, Pasar Baru pelan-pelan mulai ditinggalkan dan mengalami degradasi bangunan, salah satu titik *placeless* di kawasan ini dialami oleh gedung Matahari Department Store Pasar Baru Jakarta yang berdiri sejak tahun 1958 menjadi ikon Pasar Baru yang hingga saat ini masih belum aktif kembali sejak penutupan di tahun 2019 akibat COVID-19 (Kumpran, 2021).

Dalam upaya untuk menghidupkan kembali Pasar Baru dan mempertahankan identitasnya salah satu gedung ikonik yang telah berdiri sejak tahun 1958 ini, Matahari Department Store memiliki potensi besar untuk dilakukan upaya revitalisasi menjadi pusat komunitas dan bisnis yang baru. Dengan revitalisasi gedung Matahari Department Store, diharapkan Pasar Baru dapat kembali menjadi pusat aktivitas masyarakat dan menjadi destinasi wisata yang menarik yang nantinya membentuk suatu komunitas dan bisnis di dalamnya. Revitalisasi ini tidak hanya akan memberikan manfaat ekonomi bagi masyarakat sekitar, tetapi juga akan melestarikan warisan budaya dan sejarah Pasar Baru. Melalui arsitektur interaktif, diharapkan Gedung Matahari Department Store menjadi pemantik hidupnya titik-titik yang mengalami fenomena *placeless place* lainnya pada kawasan Pasar Baru ini sehingga perlahan dapat kembali berjaya.

Pasar Baru memiliki potensi besar untuk bangkit kembali dan menjadi pusat kegiatan yang dinamis. Dengan pendekatan yang tepat dan melibatkan berbagai pihak, revitalisasi gedung Matahari Department Store dapat menjadi langkah awal untuk mencapai tujuan tersebut. Upaya revitalisasi ini juga bertujuan untuk membangun interaksi sosial sebagai pusat komunitas dan bisnis untuk memperkuat keterlibatan masyarakat, sehingga Pasar Baru perlahan kembali diminati sehingga dapat membantu keunikan lokal sekitar tidak turut pudar. Hal ini diterapkan dalam arsitektur interaktif yang memungkinkan masyarakat untuk turut aktif dan berpartisipasi dalam ruang publik menjadi kunci dalam menciptakan pengalaman yang berkelanjutan, di mana masyarakat tidak hanya sebagai pengunjung tetapi juga sebagai pelaku aktif dalam upaya memutuskan mata rantai *placeless place*.

Rumusan Permasalahan

Bagaimana merevitalisasi Gedung Matahari Department Store di Pasar Baru?; dan bagaimana menerapkan arsitektur interaktif demi mencapai interaksi sosial sebagai upaya menghidupkan kembali ruang mati sebagai pusat komunitas dan bisnis?

Tujuan

Menghidupkan kembali kawasan Pasar Baru melalui upaya revitalisasi Gedung Matahari Department Store yang mengalami fenomena *placeless place*; dan menerapkan arsitektur interaktif antar ruang luar dan dalam, dan antar program ruang terhadap masyarakat dan pengunjung demi mencapai interaksi sosial sebagai upaya meningkatkan kembali ruang mati sebagai pusat komunitas dan bisnis.

2. KAJIAN LITERATUR

Revitalisasi

Revitalisasi merupakan upaya untuk menghidupkan kembali sebuah kawasan atau bagian kawasan yang sebelumnya memiliki peran penting namun kemudian mengalami penurunan fungsi atau degradasi. Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan revitalisasi yang meliputi perbaikan pada aspek fisik, ekonomi, dan sosial. Pendekatan revitalisasi harus mampu mengenali dan memanfaatkan potensi lingkungan, termasuk nilai sejarah, makna, keunikan lokasi, serta citra kawasan tersebut. Revitalisasi bertujuan untuk menumbuhkan kembali nilai-nilai penting dari cagar budaya dengan penyesuaian baru yang tidak bertentangan dengan prinsip pelestarian dan nilai budaya masyarakat (Kemdikbud, 2023).

Cagar budaya yang dimaksud jika sudah tidak sesuai dengan sebagaimana bentuk dan fungsi aslinya sehingga bertentangan dengan prinsip pelestarian dan kebudayaan, akan menciptakan nilai-nilai baru yang tidak seharusnya. Nilai baru tersebut juga dapat menghilangkan nilai asli yang dimiliki cagar budaya tersebut. Kegiatan konservasi bisa berbentuk preservasi dan pada saat yang sama melakukan pembangunan atau pengembangan, restorasi, replikasi, rekonstruksi, revitalisasi, dan atau penggunaan untuk fungsi baru suatu aset masa lalu. Untuk

melakukannya perlu upaya lintas sektoral, multidimensi dan disiplin serta berkelanjutan. Kegiatan revitalisasi dapat dilakukan dari aspek keunikan lokasi dan tempat bersejarah. Demikian juga, revitalisasi juga dilakukan dalam rangka untuk mengubah citra suatu kawasan (Kemdikbud, 2023).

Revitalisasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), berarti proses, cara, dan perbuatan menghidupkan kembali suatu hal yang sebelumnya kurang terberdaya. Sebenarnya revitalisasi berarti menjadikan sesuatu atau perbuatan menjadi vital. Sedangkan kata vital mempunyai arti sangat penting atau perlu sekali (untuk kehidupan dan sebagainya). Pengertian lainnya bisa berarti proses, cara, dan atau perbuatan untuk menghidupkan atau menggiatkan kembali berbagai program kegiatan apapun. Jadi, pengertian revitalisasi ini secara umum adalah usaha-usaha untuk menjadikan sesuatu itu menjadi penting dan perlu sekali (bola.com, 2022).

Pengertian *Place* and *Placeless Place*

Menurut Relph (1976), "*place*" adalah ruang yang memiliki makna emosional dan sosial. Sebaliknya, "*placelessness*" merujuk pada kehilangan identitas lokal akibat homogenisasi global. Dalam konteks urbanisasi, partisipasi masyarakat menjadi kunci untuk mempertahankan keberlanjutan karakter suatu tempat (Jacobs, 1961).

"*Placeless place*" adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan ruang atau tempat yang kehilangan karakteristik uniknya, baik itu secara fisik, budaya, maupun sosial, sehingga tidak lagi memiliki identitas atau makna spesifik bagi komunitas yang ada di sekitarnya. Istilah ini sering dikaitkan dengan efek homogenisasi global, di mana banyak tempat mulai terlihat serupa karena pengaruh modernisasi, komersialisasi, dan arsitektur standar yang tidak mempertimbangkan konteks lokal. Hal-hal yang mempengaruhi *place* dan *placelessness* yaitu kultural dan histori. Sedangkan menurut Yi-Fu Tuan dalam buku "*Space and Place: The Perspective of Experience*" *place* bukan hanya sekedar lokasi fisik, tetapi memiliki makna emosional, psikologis, dan sosial bagi individu atau kelompok. Yi-Fu Tuan menganggap bahwa *place* (tempat) merupakan hasil dari interaksi antara pengalaman manusia dan lingkungan fisik (*space* atau ruang).

Pengertian dan Keterlibatan Komunitas dalam sebuah ruang

Menurut Jane Jacobs dalam bukunya *The Death and Life of Great American Cities* (1961) "*The liveliness and diversity of urban areas can be preserved by involving the community in planning and by ensuring that public spaces reflect the needs and culture of the people who use them*" menggarisbawahi pentingnya partisipasi komunitas dalam merancang dan memelihara ruang-ruang publik. Keterlibatan komunitas dalam proses desain dan penggunaan ruang dapat memperkuat keterikatan sosial dan identitas lokal. Menurut Douglas Kelbaugh dalam *Repairing the American Metropolis: Common Place Revisited* (2002) menyarankan penggunaan urbanisme taktis, seperti instalasi seni, taman kota, dan aktivitas komunitas, untuk menghidupkan kembali tempat-tempat yang kehilangan makna. Aktivasi ruang publik dengan kegiatan yang relevan dengan budaya lokal dapat memperkuat kembali identitas tempat tersebut.

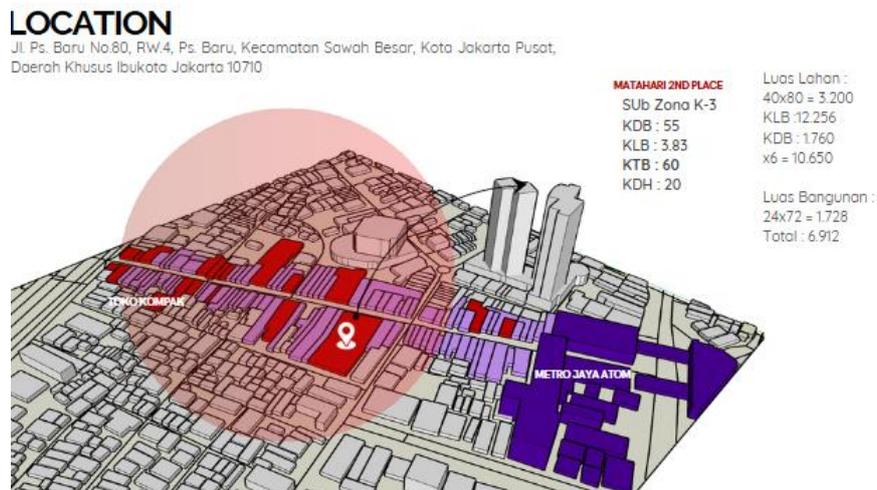
Penerapan Arsitektur Interaktif pada Massa

Arsitektur interaktif menawarkan dua pendekatan utama: kinetik dan digital. Arsitektur kinetik, yang sering berinteraksi dengan elemen alam seperti cahaya dan angin, lebih berfokus pada pengalaman fisik dan pergerakan. Sedangkan arsitektur digital, yang memanfaatkan media fasad dan teknologi interaktif, lebih menekankan pada stimulasi indera visual dan pendengaran (Cynthia & Julia, 2019). Untuk menciptakan ruang yang hidup dan bermakna, desain arsitektur interaktif perlu mempertimbangkan empat aspek utama: motivasi, fisik, intelektual, dan emosional seperti aspek motivasi dan fisik berkaitan erat dengan panca indra manusia, sehingga desain haruslah visual menarik dan mampu merangsang gerakan dan aspek intelektual dan

emosional juga penting untuk memberikan nilai tambah pada sebuah ruang. Desain yang baik tidak hanya merangsang panca indera, tetapi juga mampu memberikan pengetahuan baru dan menciptakan rasa keterikatan bagi penggunanya (Cynthia & Julia, 2019).

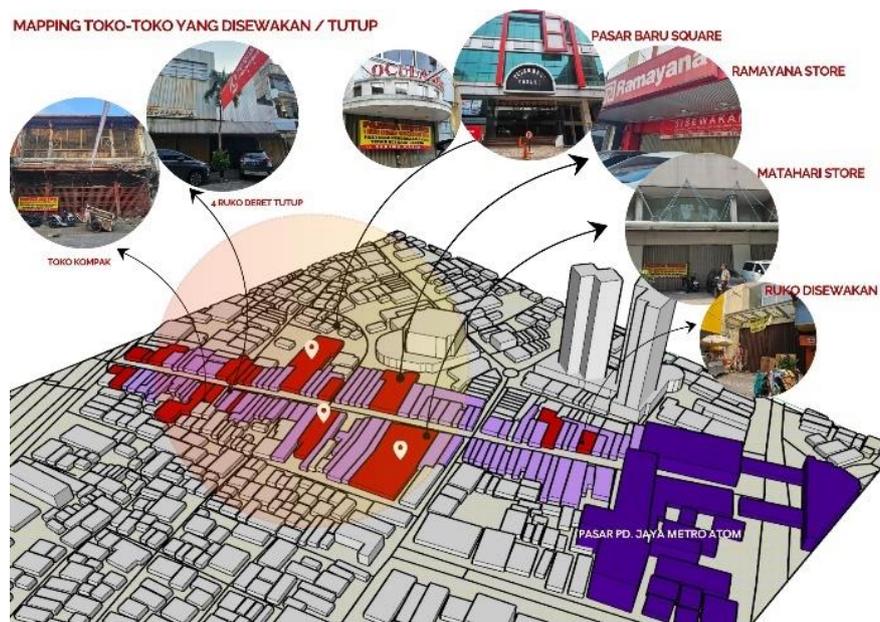
3. METODE

Metode pengumpulan data selama penelitian ini didapatkan melalui kajian literatur, observasi lapangan: mengidentifikasi kondisi fisik Pasar Baru, pola interaksi sosial, dan potensi revitalisasi, metode wawancara, dan dokumentasi. Data tersebut dijabarkan sebagai berikut:



Gambar 2. Lokasi dan Tata Guna Lahan Matahari Department Store Pasar Baru
Sumber: Penulis, 2024

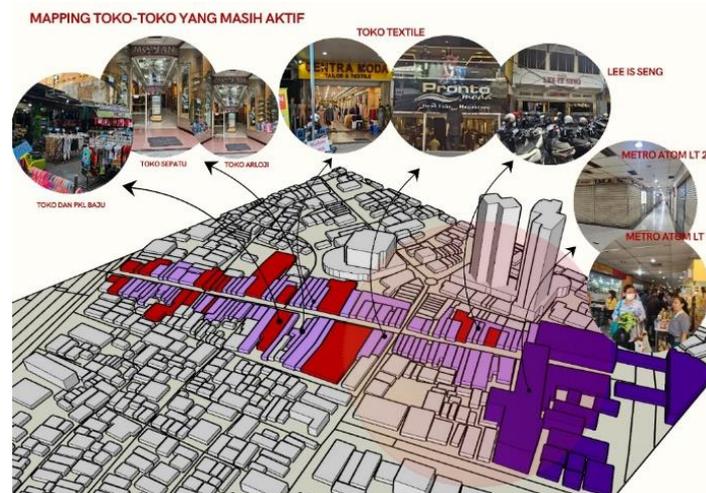
Pengumpulan data dilakukan dengan observasi pada lokasi sepanjang Jalan Pasar Baru dan sekitar kawasan Pasar Baru dan melakukan *mapping* di titik-titik mana saja lokasi yang mengalami titik ramai, sepi, toko yang tutup, dan aktif, *mapping* sekitar kawasan sehingga menemukan target *user* yang ingin dicapai, lalu mensurvei lokasi di jam yang berbeda pagi, siang, dan malam.



Gambar 3. *Mapping* Titik-Titik Toko yang Sudah Tutup di Pasar Baru
Sumber: Penulis, 2024



Gambar 4. Mapping Titik-Titik yang Ramai di Pasar Baru
Sumber: Penulis, 2024



Gambar 5. Mapping Titik-Titik yang Masih Aktif di Pasar Baru
Sumber: Penulis, 2024



Gambar 6. Kondisi Pasar Baru pada Malam Hari
Sumber: Penulis, 2024



Gambar 7. Matahari Department Store yang Tutup
Sumber: Penulis, 2024

Dari hasil observasi langsung ke kawasan dengan pemetaan titik-titik mati dan yang masih aktif, didapati bahwa titik yang mengalami *placeless place* berada pada gedung Matahari Store yang di mana dulunya keberadaan PT Matahari Department Store Tbk memiliki sejarah yang panjang dalam dunia ritel Indonesia. Jejak Matahari sebagai raksasa ritel dimulai pada 24 Oktober 1958 dengan membuka gerai pertamanya berupa toko fashion anak-anak di daerah Pasar Baru Jakarta namun kini sudah ditinggalkan (Kompas, 2023).

Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa dalam merevitalisasi kawasan Pasar Baru tepatnya gedung Matahari Department Store pertama-tama perlu diperhatikan konsep revitaliasi kawasan sebelum masuk ke konsep perancangan di mana sebuah kawasan yang dulunya memiliki sebuah keunikan mengalami proses *infill* di mana benang merah antara kondisi eksisting sekarang dengan yang dulu perlu dicari untuk menentukan apakah harus selaras atau kontras dalam mendesain sebuah bangunan tersebut (Nanik, 2024).



Gambar 8. Fasad Kawasan secara Keseluruhan
Sumber: Penulis, 2024



Gambar 9. Metode Revitalisasi Kawasan
Sumber: Penulis, 2024

Dalam hal ini, data akan berpengaruh pada proses pencapaian desain selain dalam pembentukan program ruang, yakni pada tampak fasad guna mempertahankan rona kawasan Pasar Baru. Sehingga dalam hal ini dipilih metode perancangan yang bersifat kontras pada pembentukan desain fasad karena kini kawasan eksisting telah terjadi pergeseran gaya melalui kehadiran ruko-ruko yang lebih modern membuat kawasan ini sudah tidak ada benang merah yang mengikat lagi untuk dijadikan patokan sebagai rona Pasar Baru yang lama sehingga harus menciptakan *point of interest* baru yang menarik sehingga membuat orang-orang berminat

datang ke tapak yang terpilih namun masih berupaya mempertahankan rona Pasar Baru dengan menerapkan atap dengan ciri khas Tionghoa karena kawasan masih didominasi oleh pertokoan dan makanan-makanan khas etnis Tionghoa, klenteng, dan masih berdirinya cagar budaya khas Tionghoa sebagai rona di Pasar Baru menjadi faktor-faktor yang membentuk citra kawasan ini.

Bangunan Bersejarah

Banyak bangunan bersejarah di kawasan ini yang masih berdiri, meskipun beberapa mengalami degradasi akibat kurangnya perawatan atau modifikasi yang tidak sesuai dengan karakter arsitektural aslinya. Sebagai contoh, beberapa fasad bangunan mempertahankan ornamen kolonial, tetapi interiornya telah diubah untuk memenuhi kebutuhan perdagangan modern. Dan adanya bangunan kompak sebagai identitas arsitektur Tionghoa di Pasar Baru Jakarta secara fisik ini terbentuk akibat pengaruh dari budaya Tionghoa sejak zaman Hindia Belanda. Kolonialisme Belanda turut mempengaruhi lingkungan fisik kawasan melalui wajah dan tipologi berbagai bangunan bersejarah khas Eropa (Geofani & Agus, 2021).



Gambar 10. Bentuk Fasad Kolonial dan Tionghoa yang Masih Bertahan
Sumber: Penulis, 2024

Metode Desain

Metode desain menerapkan arsitektur interaktif, arsitektur interaktif adalah pendekatan arsitektur yang menggabungkan elemen-elemen interaktif dan teknologi dalam perancangan ruang dan bangunan dengan tujuan untuk menciptakan pengalaman yang lebih berarti dan berinteraksi antara pengunjung dan lingkungan arsitektural. (Chika, Ricky, & Amanda, 2024) di mana sebagai konsep pada program ruang diterapkan pada dinding dan kolom-kolom, serta penerapan program yang bersinergi dengan teknologi guna menarik perhatian pengunjung untuk merasakan pengalaman yang berbeda di tengah Pasar Baru yang di mana kegiatannya sudah kurang relevan lagi dengan masa sekarang.

4. DISKUSI DAN HASIL

Konsep dan Desain

Berdasarkan hasil analisis data kelurahan dilansir dari laman (Pusat Jakarta, 2024) Kelurahan Pasar Baru merupakan salah satu dari 44 kelurahan di Jakarta Pusat, yang berada dalam wilayah Kecamatan Sawah Besar. Dengan luas sekitar 188,95 hektar, kelurahan ini terdiri dari 8 RW dan 75 RT. Lokasinya yang strategis dikelilingi oleh berbagai tempat bersejarah dan ikon unggulan Jakarta Pusat, seperti: Masjid Istiqlal, masjid terbesar di Indonesia dan Asia Tenggara; Gereja Katedral, tempat ibadah umat Katolik yang memiliki bangunan megah dengan gaya arsitektur klasik Eropa; Taman Lapangan Banteng, ruang terbuka hijau yang dihiasi Monumen Pembebasan Irian Barat; Gedung Kesenian Jakarta, bangunan bersejarah yang didirikan pada tahun 1821, berfungsi sebagai pusat seni untuk pertunjukan drama, teater, film, dan sastra; Pertokoan Pasar Baru, kawasan perbelanjaan tertua di Jakarta yang dibangun sejak tahun 1820 dengan arsitektur perpaduan Tionghoa dan Eropa; Gedung Filateli (sekarang dikenal sebagai Pos Bloc), kantor pos pertama di Indonesia yang dibangun pada tahun 1860 dan kini menjadi ruang kreatif untuk kegiatan seni, budaya, dan ekonomi; Gedung Antara, lokasi bersejarah tempat berita Proklamasi Kemerdekaan RI pertama kali disiarkan ke dunia; Hotel Borobudur Jakarta, hotel bintang lima legendaris yang berdiri dibekas markas militer kolonial Hindia Belanda; dan kantor pemerintahan penting, seperti Kementerian Keuangan RI, Kementerian Agama RI, dan Kantor Pos Pusat.

MAPPING OFFICE DISEKITAR KAWASAN



Gambar 11. Mapping Office di Sekitar Kawasan Pasar Baru
Sumber: Penulis, 2024

MAPPING SEKOLAH DISEKITAR KAWASAN

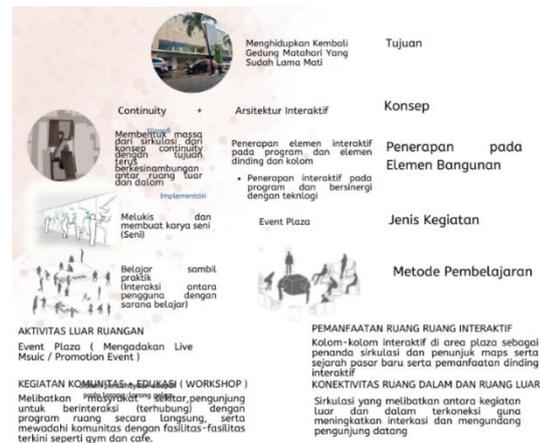


Gambar 12. Mapping Sekolah di Sekitar Kawasan Pasar Baru
Sumber: Penulis, 2024

Kelurahan Pasar Baru memiliki kekayaan sejarah dan budaya yang menjadikannya kawasan dengan nilai strategis dan signifikan di Jakarta. Area ini didominasi oleh perkantoran, hotel, sekolah, rumah ibadah, gedung bersejarah, dan gedung kesenian yang memiliki nilai potensi kawasan yang baik. Dari *mapping* di atas didapati kegiatan dan target *user potential* untuk proyek perancangan di kawasan Pasar Baru adalah dapat ditilik melalui kawasan sekitar dan berdasarkan kegiatan pengunjung:

Tabel 1. Kegiatan Sebagai Pertimbangan Potensi Proyek

Target user/fungsi	Kegiatan	Potensi perancangan
pedagang	berjualan	
pengunjung dan pembeli	melihat-lihat dan transaksi jual beli	
komunitas lokal	penduduk yang tinggal di sekitar kawasan	membutuhkan <i>community space</i>
sekolah	antar-jemput anak, menunggu anak pulang sekolah	tempat kegiatan mengisi waktu
rumah ibadah	potensi mencari kegiatan setelah beribadah	kuliner, belanja, kreasi
hotel-wisatawan turis	masih menjadi pusat wisata dan bersejarah	
office	menjadi tempat potensial di jam-jam sibuk	
KRL	<i>one stop spot potential</i>	<i>visit, explore, kuliner, belanja</i>
shortcut way	sebagai area jalan potong	



Gambar 15. Konsep Sintesis Desain
Sumber: Penulis, 2024

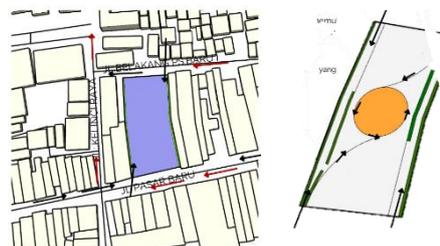
Kebutuhan Ruang Berdasarkan

Zona *retail* (komersial) dan *workshop* diletakkan di bagian depan/tengah untuk akses mudah pengunjung koneksi nya dekat dengan sirkulasi utama dan area kuliner, berupa ruang: *custom-made store*, *workshop* interaktif, *food court*, *minimarket*, dan *event plaza*. Dan untuk zona fasilitas campuran yang memiliki koneksi berdekatan dengan zona *retail* untuk alur pengunjung yang lancar dan banyak diakses pengunjung berupa: *cafe + co-working space*, *retail* kesehatan, *retail* pakaian, dan *co-working space*; zona hiburan dan kebugaran: *healthy food cafe*, fasilitas kebugaran, salon & spa, *exhibition hall*, dan ruang serbaguna; zona fasilitas penunjang: taman hijau, *event outdoor* (konser/pameran seni), toilet, kantor administrasi, dan ruang maintenance; koneksi: dekat dengan semua zona untuk kebutuhan operasional; dan sirkulasi pergerakan yang menghubungkan seluruh zona dengan jalur utama dan cabang: koridor utama dan sekunder, area pertemuan publik, dan aksesibilitas (tangga dan lift).

Konsep dan Program Ruang

Sirkulasi: Continuity

Sirkulasi membentuk jalur melingkar melengkung mengikuti bentuk sirkulasi yang menghubungkan setiap zona ruang, dan bersifat interaktif dengan menghubungkan antara ruang luar dan dalam melibatkan arus pedestrian yang saling terintegrasi menuju ke *event plaza*.



Gambar 16. Konsep Sirkulasi Interaktif
Sumber: Penulis, 2024

Arsitektur Interaktif

Penerapan elemen interaktif pada program ruang dan elemen dinding sebagai area kesenian dan kolom-kolom sebagai area interaktif di area *plaza* sebagai penanda sirkulasi dan penunjuk *maps* serta sejarah pasar baru serta sistem penerapan interaktif pada program bersinergi dengan teknologi. Belajar sambil praktek (interaksi antara pengguna dengan sarana belajar di *custom store* secara langsung bersifat *workshop*) serta mewedahi komunitas dengan fasilitas-fasilitas terkini seperti *gym* dan *cafe*.

Arsitektur interaktif pada massa dan program didapat dari hasil analisis tapak dengan metode observasi lapangan di mana sekiranya ada dua jalur yang harus terhubung antara depan dan belakang sehingga menciptakan keterhubungan antara ruang luar dan dalam secara massa dan fasad yang menerapkan sistem kinetik sehingga secara arsitektural berperan aktif dengan respons cahaya. Program yang diadakan melengkapi fasilitas yang ada di Pasar Baru di mana selain berbelanja masyarakat turut aktif berpartisipasi dalam kerajinan lokal dengan adanya *workshop* yang terhubung langsung dengan *custom store*, mewadahi komunitas yang membutuhkan fasilitas kebugaran, dan adanya area seni kolaboratif bagi perkumpulan komunitas dan menjadi tempat bagi perkembangan bisnis nantinya dengan dilakukan *exhibition* atau pameran hasil dari karya-karya yang dibuat.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Revitalisasi Gedung Matahari Department Store di Pasar Baru dengan pendekatan arsitektur interaktif merupakan langkah strategis untuk menghidupkan kembali kawasan yang telah kehilangan identitasnya akibat modernisasi dan globalisasi. Penelitian ini menunjukkan bahwa dengan merancang ruang yang memungkinkan interaksi sosial yang intensif, baik di antara pengunjung maupun dengan lingkungan sekitar, maka potensi Pasar Baru sebagai pusat komunitas dan bisnis dapat kembali dihidupkan. Penerapan arsitektur interaktif pada gedung Matahari Department Store tidak hanya sekedar mengubah tampilan fisik bangunan, tetapi juga menciptakan pengalaman yang lebih kaya dan bermakna bagi pengguna.

Elemen-elemen seperti ruang terbuka, fasilitas modern, teknologi interaktif, dan desain yang terintegrasi dengan lingkungan sekitar diharapkan efektif dalam menarik minat pengunjung dan menciptakan suasana yang hidup. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa revitalisasi dengan pendekatan arsitektur interaktif dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan "*placeless place*" di Pasar Baru. Dengan melibatkan masyarakat dalam proses perencanaan dan pengelolaan ruang publik, maka akan tercipta rasa memiliki dan tanggung jawab bersama dalam menjaga keberlangsungan kawasan. Selain itu, revitalisasi ini juga dapat memberikan dampak positif bagi ekonomi lokal dengan menciptakan lapangan kerja baru dan meningkatkan kunjungan wisatawan.

Saran

Temuan penelitian ini memiliki implikasi yang luas bagi upaya revitalisasi kawasan-kawasan serupa di Indonesia. Beberapa implikasi yang dapat diambil antara lain: pentingnya peran masyarakat di mana masyarakat harus dilibatkan secara aktif dalam proses perencanaan dan pengelolaan ruang publik yang terintegrasi antara aspek fisik dan sosial. Desain arsitektur harus memperhatikan baik aspek fisik (bangunan, ruang terbuka) maupun aspek sosial (interaksi, komunitas). Serta pemanfaatan teknologi: teknologi dapat menjadi alat yang efektif untuk menciptakan pengalaman yang lebih interaktif dan menarik dalam upaya pelestarian nilai-nilai lokal di era modern ini di mana revitalisasi harus tetap memperhatikan nilai-nilai sejarah dan budaya lokal. Konsep arsitektur interaktif yang akan diterapkan diharapkan dapat menciptakan ruang yang lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat menarik minat pengunjung dari berbagai kalangan. Konsep arsitektur interaktif yang diajukan untuk revitalisasi gedung Matahari Department Store bertujuan untuk menciptakan ruang yang tidak hanya fungsional, tetapi juga mampu memfasilitasi interaksi sosial dan mendorong pertumbuhan bisnis yang hilang di kawasan ini. Beberapa elemen yang dapat diintegrasikan dalam desain arsitektur ini antara lain: ruang terbuka yang luas dan nyaman untuk berbagai aktivitas seperti pertunjukan seni, pameran dan kegiatan komunitas, menurut Aditya Wirawan Fitrianto (2022).

Berdasarkan hasil penelitian ini, beberapa saran yang dapat diajukan adalah: melanjutkan penelitian, melakukan penelitian lebih lanjut untuk mengukur dampak jangka panjang dari revitalisasi terhadap masyarakat dan perekonomian lokal; mengembangkan kebijakan pendukung: Pemerintah perlu mengembangkan kebijakan yang mendukung revitalisasi kawasan-kawasan tua dengan pendekatan arsitektur interaktif; membangun kerjasama lintas sektor, perlu adanya kerjasama antara pemerintah, swasta, dan masyarakat untuk mewujudkan revitalisasi yang sukses; dan mendirikan pusat studi, membentuk pusat studi yang fokus pada penelitian dan pengembangan arsitektur interaktif di Indonesia.

REFERENSI

- Cynthia, Y., & Julia, D. (2019). *Arsitektur interaktif sebagai katalis interaksi sosial pada ruang mati kota*.
- Fauzi, S., & Yuono, D. (2022, Agustus 2). (2019). *Ruang interaktif-kreatif di Kemang*.
- Jacobs, J. (1961). *The death and life of great American cities*. New York: Random House.
- Kemdikbud. (2023). *Revitalisasi cagar budaya* dari <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpcbsumbang/revitalisasi-cagar-budaya/>
- Kelbaugh, D. (2002). *Repairing the American metropolis: Common place revisited*. Seattle: University of Washington Press.
- Koransulindo. (2022, Mei 12). *Pasar Baru Jakarta dalam lembar sejarah*. <https://koransulindo.com/pasar-baru-jakarta-dalam-lembar-sejarah/>
- Kompas. (2022, Agustus 2). *Sejarah Pasar Baru, kawasan perbelanjaan tertua di Jakarta* dari <https://www.kompas.com/properti/read/2022/08/02/103000021/sejarah-pasar-baru-kawasan-perbelanjaan-tertua-di-jakarta?page=all>
- Kumparan. (2021). *Cerita 2 gerai legendaris Matahari yang ditutup dalam 2 bulan terakhir* dari <https://kumparan.com/kumparanbisnis/cerita-2-gerai-legendaris-matahari-yang-ditutup-dalam-2-bulan-terakhir-1wqxzmLjpcH>
- McCullough, M. (2004). *Digital ground: Architecture, pervasive computing, and environmental knowing*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Media Indonesia. (2022). *Pasar Baru, kawasan perbelanjaan tertua yang masih berdiri kukuh hingga saat ini* dari <https://epaper.mediaindonesia.com/detail/pasar-baru-kawasan-perbelanjaan-tertua-yang-masih-berdiri-kukuh-hingga-saat-ini>
- Pusat Jakarta. (2024). *Profil kelurahan Pasar Baru, Jakarta Pusat* dari <https://pusat.jakarta.go.id/kec-sawah-besar/kelurahan-pasar-baru>
- Relph, E. (1976). *PLACE AND PLACELESSNESS*.
- Tuan, Y. F. (1977). *SPACE AND PLACE: THE PERSPECTIVE OF EXPERIENCE*.
- Wartakota. (2020, April 3). *Sepinya kawasan Pasar Baru Jakarta di tengah pandemi Corona* dari <https://wartakota.tribunnews.com/2020/04/03/video-sepinya-kawasan-pasar-baru-jakarta-pusat-ditengah-pandemi-corona>

