

## RUANG FOTOGRAFI DI KEDOYA SELATAN

Naomi Patricia<sup>1)</sup>, Budi Adelar Sukada<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, aoinami41@gmail.com

<sup>2)</sup>Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, budisukada@yahoo.com

Masuk: 09-01-2020, revisi: 28-01-2020, diterima untuk diterbitkan: 09-05-2020 (doi: 10.24912/stupa.v2i1.6777)

### Abstrak

*Third place* (tempat ketiga) adalah tempat selain rumah (*first place*/tempat pertama) atau kantor maupun sekolah (*second place*/tempat kedua), di mana pengunjung dapat menghabiskan waktu dan merasa disambut. *Third place* tidak lagi hanya berupa tempat rekreasi santai; *third place* telah menjadi bagian dari gaya hidup kita secara keseluruhan. Dalam hal itu kita perlu menyadari bahwa bagi sebagian orang, terutama yang berada di kelas kreatif, *third place* sebenarnya menjadi aset yang tidak bisa dinegosiasikan. Perkembangan fotografi di Indonesia saat ini mengalami perkembangan yang pesat, baik dari segi ekonomis dan pertumbuhan komunitasnya. Perkembangan tersebut dimulai sejak era awal tahun 2000-an, dengan mulainya kamera berfilmkan menggunakan sensor digital. Hal ini tentu memudahkan pengguna kamera untuk tidak bersusah payah mencetak foto hanya untuk sekedar melihat karya yang telah diabadikan. Fotografi merupakan salah satu media massa yang menjadi populer di kalangan remaja. Adanya perubahan teknologi yang memudahkan manusia untuk menunjukkan keterampilan seninya dengan menggunakan fotografi, sehingga fotografi dapat mempengaruhi kehidupan masyarakat di seluruh dunia. Fotografi itu sendiri memang sejak dulu tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, selain sebagai dokumenter, fotografi itu sendiri adalah seni, seni kreatifitas menggunakan cahaya. Maka tak heran banyak perkembangan yang pesat. Proyek *third place* ini memiliki tujuan untuk memfasilitasi masyarakat yang memiliki minat terhadap fotografi, menyediakan fasilitas berupa tempat untuk berkumpul yang dapat berfungsi sebagai penyalur minat-bakat dan kreatifitas pengunjung, serta meningkatkan sektor Ekonomi Kreatif (Ekraf).

**Kata kunci: fotografi; komunitas; seni; tempat ketiga**

### Abstract

*Third place is a place other than home (first place) or office/school (second place), where visitors can spend time and feel welcomed. Third place is no longer just a relaxing recreation place; third place has become part of our overall lifestyle. In that case, we need to realize that for some people, especially those in the creative class, third place is actually a non-negotiable asset. The development of photography in Indonesia is currently experiencing rapid development, both in terms of economic and community growth. This development began in the early 2000s, with the start of film cameras with digital sensors. This certainly makes it easier for camera users to not bother to print photos just to see the work that has been captured. Photography is one of the mass media that has become popular among teenagers. The existence of technological changes that make it easier for humans to demonstrate their artistic skills by using photography, so that photography can affect the lives of people throughout the world. Photography itself has always been inseparable from human life, other than as a documentary, photography itself is art, the art of creativity using light. So no wonder many rapid developments. This third place project aims to facilitate people who have an interest in photography, provide facilities in the form of a gathering place that can function as a channel for visitors' interest and creativity, and increase the Creative Economy's sector.*

**Keywords: art; community; photography; third place**

## 1. PENDAHULUAN

Fotografi merupakan salah satu media massa yang menjadi populer di kalangan remaja. Adanya perubahan teknologi yang memudahkan manusia untuk menunjukkan keterampilan seninya dengan menggunakan fotografi, sehingga fotografi dapat mempengaruhi kehidupan masyarakat di seluruh dunia. Fotografi itu sendiri memang sejak dulu tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, selain sebagai dokumenter, fotografi itu sendiri adalah seni, seni kreatifitas menggunakan cahaya. Maka tak heran banyak perkembangan yang pesat.

Perkembangan komunitas yang memiliki hobi fotografi terus berkembang dengan pesat di Indonesia, mengingat perkembangan dari teknologi fotografi dan keberadaan media sosial yang membuat banyak pihak yang awalnya tidak hobi foto kemudian menjadi fotografer dari berbagai kegiatan, lokasi wisata hingga kuliner yang ia datangi. Komunitas fotografi di Indonesia tidak hanya terdapat di kota besar bahkan di setiap kota dan bahkan di 1 kota bisa memiliki lebih dari 1 komunitas dengan jumlah anggota lebih dari 100 orang bahkan ada yang ribuan orang dimana mereka memiliki aneka kegiatan mulai dari kopi darat, *photo hunting*, *workshop* maupun *gathering*.

Perkembangan teknologi di bidang sosial media dan fotografi, terutama di sekitar wilayah Jakarta, masih belum difasilitasi dengan baik. Keberadaan fasilitas berupa ruang foto maupun tempat atau objek menarik yang dapat digunakan masih terbilang minim.

Proyek *third place* ini memiliki tujuan untuk memfasilitasi masyarakat yang memiliki minat terhadap fotografi, menyediakan fasilitas berupa tempat untuk berkumpul yang dapat berfungsi sebagai penyalur minat-bakat dan kreatifitas pengunjung, serta meningkatkan sektor Ekonomi Kreatif (Ekraf).

## 2. KAJIAN LITERATUR

### **Open Architecture**

Dalam bukunya yang berjudul *Open Architecture: Migration, Citizenship and the Urban Renewal of Berlin-Kreuzberg by IBA-1984/87*, Esra Akcan mengemukakan bahwa *open architecture* muncul ketika seorang arsitek mengantisipasi kualitas “*openness*” selama tahap desain. *Open architecture* didasarkan pada penerimaan dari pikiran atau kelompok pikiran lain yang jelas ke dalam proses desain arsitektur. Bentuk signifikan dari *open architecture* melibatkan melihat penduduk sebagai subjek daripada objek yang seharusnya berperilaku dengan cara yang telah ditentukan oleh penulis-arsitek.

Istilah “*open society*”, “*open system*”, dan “*open form*” juga relatif sering digunakan untuk menunjuk dunia tanpa hierarki dan sistem terpusat. Alison Smithson menghubungkan “masyarakat terbuka” dengan kemampuan untuk bergerak bebas, melihat media komunikasi dan jalan raya sebagai simbolnya: “Masyarakat terbuka membutuhkan kota terbuka. Kebebasan untuk bergerak, —komunikasi yang baik, jalan raya, dan jalan raya perkotaan, ke mana pun pergi.”

### **Third Place**

*Third place* (tempat ketiga) adalah tempat selain rumah (*first place*/tempat pertama) atau kantor maupun sekolah (*second place*/tempat kedua), di mana pengunjung dapat menghabiskan waktu dan merasa disambut. Sosiolog Ray Oldenburg pertama kali menciptakan istilah ini, menggambarkan *third place* sebagai “*a home away from home* (rumah yang jauh dari rumah)”. Tempat-tempat ini memungkinkan orang untuk berkumpul, terlepas dari latar belakang maupun situasi saat ini. *Third place* merupakan tempat liburan yang penting dari dua tempat pertama. Mereka memainkan peran penting dalam menarik dan menjaga kreativitas sebagai tenaga kerja inovatif yang kita perlukan untuk bersaing dalam waktu dekat.

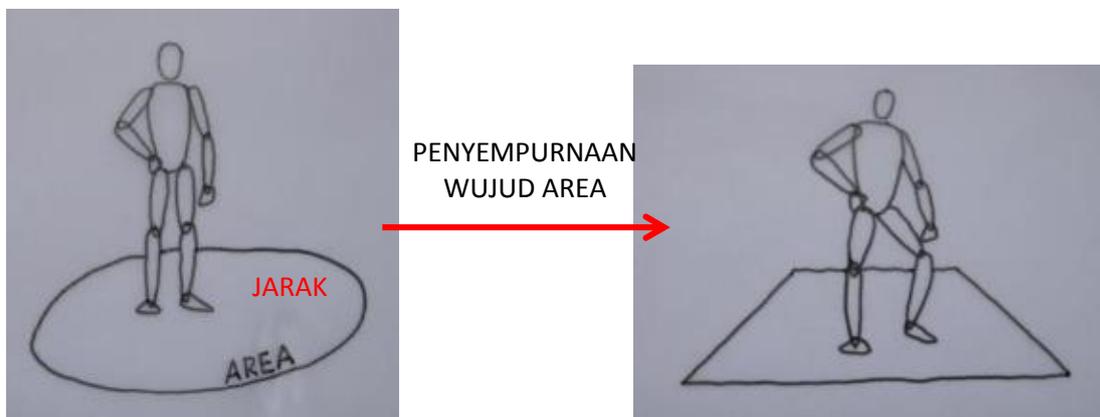
Mengembangkan *third place* di komunitas bukanlah masalah kebetulan, tetapi masalah rekayasa sosial yang dirancang untuk menempatkan komunitas dalam posisi untuk menarik tenaga kerja yang dibutuhkan. Ini adalah proses *multi-faceted*, dirancang untuk meningkatkan

pengalaman gaya hidup di seluruh komunitas, dari makan, kehidupan malam, musik serta kesempatan berolahraga, komune lingkungan, dsb.

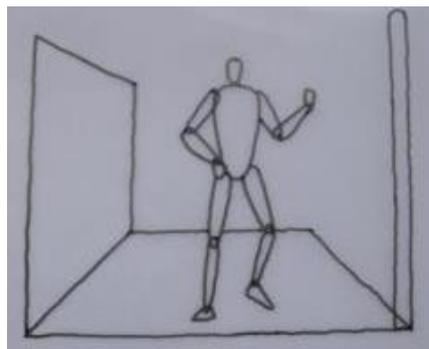
Tanggung jawab untuk pengembangan *third place* ini juga merupakan gambaran yang beragam. Otoritas kota dan daerah akan ditugaskan untuk menciptakan lingkungan dan infrastruktur. Kebiasaan masa lalu harus dibuang, dan pengakuan akan fakta bahwa kelas kreatif berurusan dengan prioritas baru dalam membuat keputusan harus diterima. Dan yang utama di antara prioritas itu adalah pilihan *third place* yang bisa ditawarkan oleh lingkungan baru yang potensial.

### Ruang

Ruang atau *space*, berasal dari bahasa Latin *spatium* yang berarti luas, perluasan, penambahan, atau pengembangan. Pada abad pertengahan, istilah ini berkembang menjadi area. Wujud area tersebut kemudian disempurnakan kembali dengan aspek-aspek geometri, yaitu segitiga, segiempat, segi banyak beraturan, lingkaran, dan lain-lain. Penyempurnaan wujud tersebut tidak mengubah status area yang terbentuk. Bahkan jika di atasnya ditambahi objek lain seperti dinding atau tiang, maka yang terjadi tetap sebuah area karena pokok bahasanya terpusat di permukaan tempat seseorang berdiri.



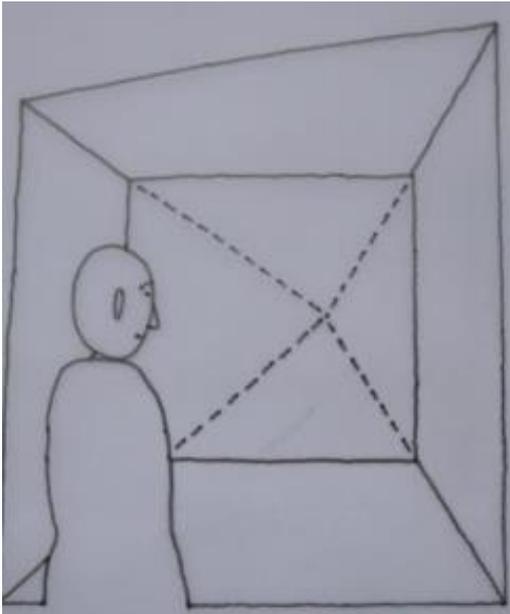
Gambar 1. Penyempurnaan wujud area  
Sumber: Pentas Ilmu di Ranah Budaya, 2010



Gambar 2. Area yang sudah ditambahkan objek lain (dinding dan tiang)  
Sumber: Pentas Ilmu di Ranah Budaya, 2010

Ketika memasuki zaman *Renaissance*, muncul teknik baru menggambarkan objek-objek secara 3 dimensional, yakni perspektif. Teknik tersebut tidak terfokus ke permukaan tempat kita berdiri melainkan ke sebuah titik hilang dalam posisi frontal terhadap kita. Dengan memusatkan perhatian ke titik hilang tersebut kita seakan berada dalam sebuah rongga yang disebut volume. Ini merupakan konsep baru tentang ruang, yaitu ruang sebagai sebuah volume.

Apabila bidang vertikal dan horizontal pembentuk ruang/rongga/volume tadi dihilangkan, maka titik hilang pun tiada. Akan tetapi, konsep ruang tersebut tidak benar-benar menghilang, melainkan berpindah ke alam-pikiran sebagai kenangan (memori) atas konsep ruang yang kali ini bersifat apriori (pengetahuan yang ada sebelum bertemu dengan pengalaman). Ruang dari situasi apriori tersebut dapat dihadirkan kembali, namun yang terbentuk sesungguhnya bukan lagi ruang seperti awal cerita melainkan sebuah *enclosure*, atau “ruang terbatas”. Kumpulan *enclosure* tersebut saling berhubungan membentuk suatu “kontinum” dari satu *enclosure* ke *enclosure-enclosure* berikutnya. Kesenambungan tersebut seperti layaknya penggalan-penggalan *sequences* pada sebuah film sehingga akan lebih signifikan apabila diperlakukan sebagai “pengalaman”.



Gambar 3. Ruang sebagai sebuah volume  
Sumber: Pentas Ilmu di Ranah Budaya, 2010



Gambar 4. Ruang apriori  
Sumber: Pentas Ilmu di Ranah Budaya, 2010

### Studio Fotografi

Studio fotografi merupakan suatu tempat yang digunakan oleh seorang seniman (fotografer maupun model yang difoto) untuk menghasilkan gambar atau foto dari suatu objek dengan merekam pantulan cahaya yang mengenai objek tersebut pada media yang peka cahaya (kamera).

### 3. METODE PENGUMPULAN DATA

#### Metode Observasi

Menurut Riduwan (2004 : 104) metode observasi merupakan teknik pengumpulan data, dimana peneliti melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan. Metode ini digunakan untuk mencatat serta merekam kejadian-kejadian yang ada di sekitar kawasan.

#### Metode Studi Literatur

Studi literatur adalah cara yang dipakai untuk menghimpun data-data atau sumber-sumber yang berhubungan dengan topik yang diangkat dalam suatu penelitian. Studi literatur bisa didapat dari berbagai sumber, jurnal, buku dokumentasi, internet, dan pustaka.

### **Sustainable Development Goals**

#### **Gender Equality & Reduced Inequalities (Sustainable Development Goals no. 5 & 10)**

Mencapai kesetaraan *gender* dan memberdayakan semua perempuan, serta mengurangi kesenjangan di dalam maupun antar negara-negara. Bangunan yang akan dirancang sebagai *the third place* ini tidak terbatas hanya untuk kalangan, status, maupun umur tertentu, melainkan terbuka bagi semua lapisan masyarakat, mulai dari anak-anak hingga masyarakat lanjut usia, laki-laki maupun perempuan, dsb.

#### **Industries, Innovation, and Infrastructure (Sustainable Development Goals no. 9)**

Membangun infrastruktur, mempromosikan industrialisasi yang inklusif dan berkelanjutan dan mendorong inovasi. *Third place* yang akan dirancang menyediakan fasilitas untuk ekonomi kreatif (ekraf). Industrialisasi yang inklusif dan berkelanjutan, bersama dengan inovasi dan infrastruktur, dapat menciptakan kekuatan ekonomi yang dinamis dan kompetitif yang dapat menghasilkan lapangan kerja dan pendapatan. Mereka memainkan peran kunci dalam memperkenalkan dan mempromosikan teknologi baru, memfasilitasi perdagangan internasional dan memungkinkan penggunaan sumber daya secara efisien.

#### **Sustainable Cities and Communities (Sustainable Development Goals no. 11)**

Membuat perkotaan menjadi inklusif, aman, kuat, dan berkelanjutan. *Third place* yang akan dirancang menyediakan akses ke sistem transportasi yang aman, terjangkau, dapat diakses, dan berkelanjutan untuk semua orang, dengan perhatian khusus pada kebutuhan mereka yang berada dalam situasi rentan, wanita, anak-anak, penyandang cacat dan orang tua.

## **4. DISKUSI DAN HASIL**

### **Analisa Kawasan**



Gambar 5. Lokasi tapak  
Sumber: Penulis, 2019

Tapak yang dipilih berlokasi di bagian *hook* Jalan Kedoya Raya (bagian selatan) dan Jalan Pilar Mas Utama (bagian timur), Kedoya Selatan, Kecamatan Kebon Jeruk. Batas utara tapak berupa lahan kosong dan perumahan Pilar Mas Utama. Batas bagian barat tapak berupa Sungai Pesanggrahan.

Data tapak:

KDB	: 55%	KDH	: 30%
KLB	: 3	KTB	: 55%
KB	: 8	Luas tapak	: 7.044 m <sup>2</sup>

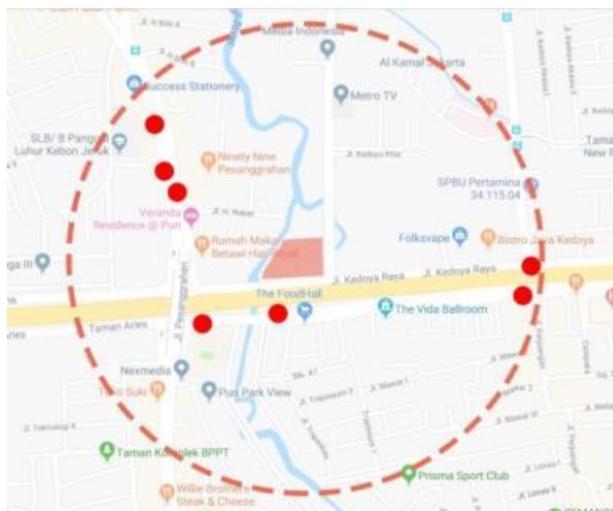


Gambar 6. Perumahan Pilar Mas Utama  
Sumber: maps.google.com



Gambar 7. Sungai Pesanggrahan  
Sumber: Penulis, 2019

Beberapa fasilitas yang ada dalam radius 500 m dari tapak berupa Veranda Residence, Stasiun Metro TV, Kantor Media Indonesia, SPBU Pertamina, Rumah Sakit Cendana, serta beberapa restoran dan tempat ibadah. Dalam radius ini juga terdapat beberapa halte pemberhentian kendaraan umum berupa angkutan kota serta bis.

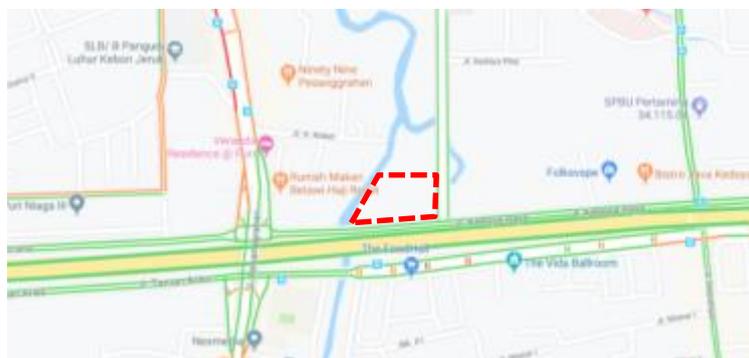


Keterangan:

-  Lokasi tapak
-  Radius 500 m dari tapak
-  Lokasi halte

Gambar 8. Lokasi halte dalam radius 500 m dari tapak  
Sumber: maps.google.com, 2019

Tingkat kemacetan di sekitar tapak cukup rendah, terutama di Jalan Kedoya Raya dan Jalan Pilar Mas Utama, baik pada hari kerja maupun hari libur.



Gambar 9. Tingkat kemacetan di sekitar tapak  
Sumber: maps.google.com, 2019

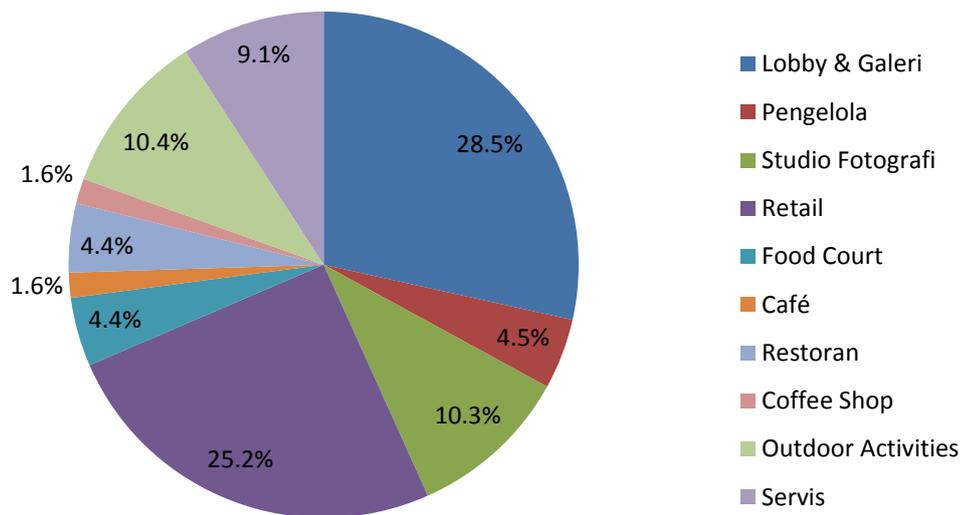
Salah satu kendala yang ada di sekitar lokasi adalah adanya perumahan kumuh yang berada di pinggir Sungai Pesanggrahan. Adapun kendala lainnya adalah kurangnya potensi view yang ada di sekitar tapak.



Gambar 10. *Sequences view* dari Jalan Pilar Mas Utama  
Sumber: Penulis, 2019

### Program Ruang

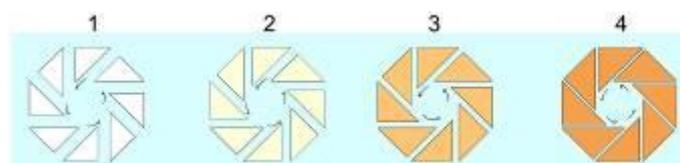
#### Persentase Program Ruang



Gambar 11. Persentase Program Ruang  
Sumber: Penulis, 2019

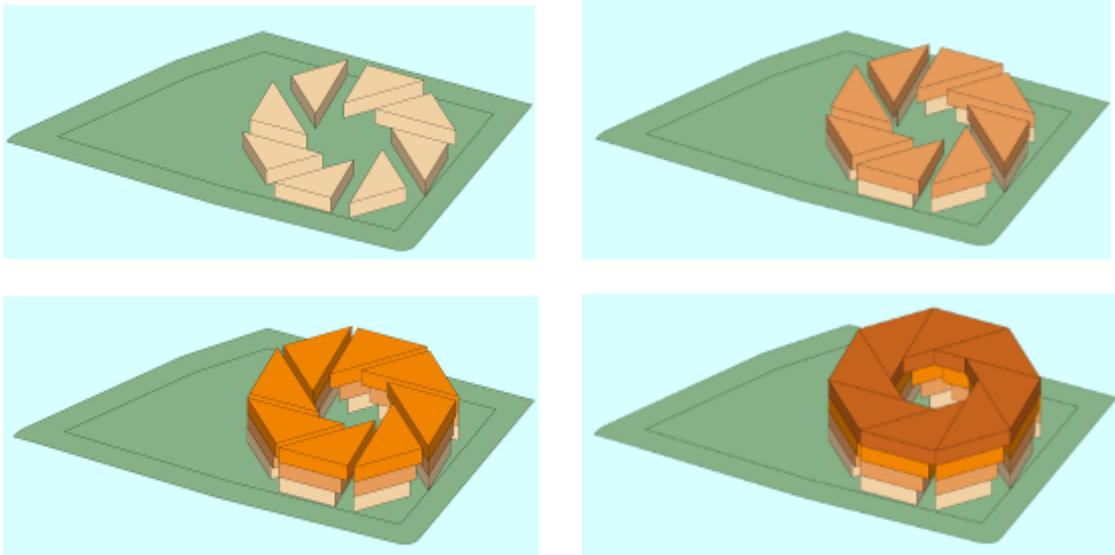
### Konsep Bangunan

Konsep bangunan diambil dari bentuk diafragma lensa kamera ketika menyesuaikan cahaya yang digunakan untuk menangkap gambar.



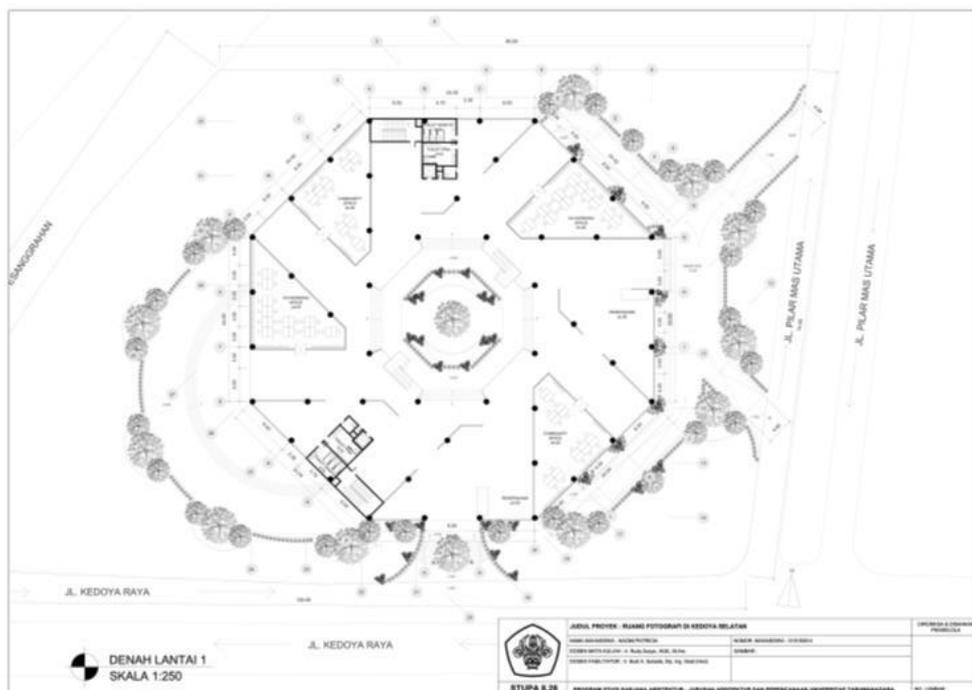
Gambar 12. Bentuk gerakan diafragma lensa kamera  
Sumber: Penulis, 2019

Bentukan bangunan per lantai mengikuti gerak diafragma kamera saat menangkap gambar. Jarak per massa pada lantai pertama lebih renggang dibandingkan lantai kedua dan ketiga. Semakin ke atas, massa gubahan semakin rapat.



Gambar 13. Bentuk gubahan massa  
Sumber: Penulis, 2019

Lantai pertama bangunan merupakan area *public* yang berupa lobby, *community space*, dan *co-working space*. Lantai kedua dan ketiga merupakan ruang-ruang untuk foto (*studio foto*), dan untuk lantai 4 berupa area *food court*, *café*, restoran, dan galeri temporer.



Gambar 14. Denah bangunan lantai 1  
Sumber: Penulis, 2019

*Entrance* ke dalam tapak dibedakan menjadi 2, yaitu *entrance* untuk pedestrian dan *entrance* untuk kendaraan. *Entrance* untuk pedestrian berada di Jalan Kedoya Raya, sedangkan *entrance* untuk kendaraan berada di Jalan Pilar Mas Utama. Frekuensi pejalan kaki yang

melewati Jalan Kedoya Raya lebih tinggi dibandingkan di Jalan Pilar Mas Utama, sehingga orientasi untuk *entrance* pedestrian dirancang menghadap ke Jalan Kedoya Raya. Sedangkan untuk *entrance* kendaraan diorientasikan ke Jalan Pilar Mas Utama karena frekuensi mobil yang melewati jalan tersebut cukup kecil.



Gambar 15. Eksterior bangunan, *entrance* untuk pedestrian  
Sumber: Penulis, 2019

Ruang tengah sebagai pusat bangunan dibuat sebagai halaman terbuka. Halaman ini dapat menjadi pusat pengunjung ketika mengunjungi bangunan tersebut. Selain menjadi titik pusat, halaman terbuka ini juga difungsikan sebagai pencahayaan alami dalam bangunan dan dapat digunakan sebagai tempat berfoto untuk pengunjung.



Gambar 16. Halaman terbuka pada pusat bangunan  
Sumber: Penulis, 2019

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Fotografi merupakan salah satu media massa yang menjadi populer di kalangan remaja. Adanya perubahan teknologi yang memudahkan manusia untuk menunjukkan keterampilan seninya dengan menggunakan fotografi, sehingga fotografi dapat mempengaruhi kehidupan masyarakat di seluruh dunia. Fotografi itu sendiri memang sejak dulu tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, selain sebagai dokumenter, fotografi itu sendiri adalah seni, seni kreatifitas menggunakan cahaya. Maka tak heran banyak perkembangan yang pesat.

### Saran

Proyek *third place* ini diharapkan dapat memfasilitasi masyarakat yang memiliki minat terhadap fotografi, menyediakan fasilitas berupa tempat untuk berkumpul yang dapat berfungsi sebagai penyalur minat-bakat dan kreatifitas pengunjung, serta meningkatkan sektor Ekonomi Kreatif (Ekraf).

## REFERENSI

- Akcan, E. (2018). *Open Architecture: Migration, Citizenship and the Urban Renewal of Berlin-Kreuzberg by IBA-1984/87*. German: Birkhäuser.
- Howarth, D. (2016). *Minimal Interior by Rapt Studio Provides "Photo Studio for the Instagram Era"*, from <https://www.dezeen.com/2016/09/29/blink-inc-photography-studio-rapt-fashion-island-newport-beach-los-angeles-california/>
- Kusnandar, V. B. (2019). *Kepadatan Penduduk DKI Jakarta Menurut Wilayah (2017)*, from <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2019/06/21/inilah-kepadatan-penduduk-di-dki-jakarta>
- Pratama, D. dan Rezkhi, C. N. (2009). *Fotografi: Dahulu dan Sekarang*, from <http://fotografi.upi.edu/home/sejarah-fotografi/4-fotografi-dahulu-dan-sekarang>
- Riduwan. (2004). *Metode Riset*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sedyawati, E. (2010). *Pentas Ilmu di Ranah Budaya*. Denpasar: Pustaka Larasan.
- Shuang, H. (2019). *Queen Photo Studio Refurbishment / NTYPE*, from [https://www.archdaily.com/919189/queen-photo-studio-refurbishment-ntype?ad\\_source=search&ad\\_medium=search\\_result\\_all](https://www.archdaily.com/919189/queen-photo-studio-refurbishment-ntype?ad_source=search&ad_medium=search_result_all)
- Siangjaya, L. (2018). *Hadirnya Apilikasi Komunitas Fotografi Pertama Di Indonesia*, from <http://binus.ac.id/malang/2018/07/hadirnya-apilikasi-komunitas-fotografi-pertama-di-indonesia/>
- Sustainable Development Goals, from <https://www.un.org/sustainabledevelopment/sustainable-development-goals/>