

FASILITAS KEGIATAN INTERAKTIF WARGA SEMANAN

Inez Tjahyana¹⁾, Rudy Surya²⁾

¹⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, inez.tjahyana@yahoo.com

²⁾Program Studi S1 Arsitektur/ S1 PWK, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, rs88seb@gmail.com

Masuk: 13-07-2020, revisi: 31-07-2020, diterima untuk diterbitkan: 24-09-2020

Abstrak

Fasilitas Kegiatan Interaktif Warga Semanan merupakan sebuah *third place* yang dibuat dengan latar belakang mengangkat karakteristik dan keseharian warga sebagai inspirasi dari program proyek ini. Mata pencaharian warga yang kebanyakan belum menentu, bahkan banyak yang tidak bekerja, padahal kawasan memiliki potensi sosial ekonomi sebagai kawasan Sentra Flora Fauna dan Perkampungan Tempe, banyaknya pabrik-pabrik dengan pekerja yang tinggal disekitar kawasan Semanan, dengan tingkat stress yang tinggi menjadi salah satu hal yang perlu diperhatikan. Visi dari proyek adalah meningkatkan keterampilan, kemampuan dan kreatifitas serta produktifitas warga. Program yang ditawarkan didalam proyek adalah edukasi, *entertainment* dan interaksi. Metode yang digunakan dalam penulisan adalah deskriptif, eksplanatoris dan kuantitatif dengan memanfaatkan pengumpulan data primer dan sekunder terhadap kawasan terpilih. Dari hasil pengumpulan data dan literatur dilakukan analisis yang menghasilkan konsep desain dan program dari proyek *third place*. Dari seluruh proses maka didapatkanlah wadah *third place* yang dibutuhkan oleh warga yaitu Fasilitas Kegiatan Interaktif Warga Semanan.

Kata kunci: program; Semanan; *third place*

Abstract

Semanan Interactive Space Facility is the third place created with a background to improve the characteristics and daily lives of citizens as an inspiration for this project program. The livelihoods of the majority of the population are uncertain, many do not even work, while the area has socioeconomic potential such as the Flora Fauna Center and Tempe Village, many factories with workers living around the Semanan area, with high levels of stress being one of the most important needs to be concerned about. The vision of this project is to improve the skills, abilities and creativity and productivity of citizens. The programs offered in this project are education, entertainment and interaction. The method used in writing is descriptive, explanatory and quantitative by utilizing primary and secondary data collection in the selected area. From the results of data collection and literature, an analysis is carried out which results in the design concept and third place project program. From the whole process, a third place that needed by the residents, is Semanan Interactive Space Facility.

Keywords: programs; Semanan; *third place*

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Semanan adalah kelurahan yang terletak di kecamatan Kalideres, Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta, Indonesia. Menjadi salah satu daerah yang minim akan fasilitas publik yang dapat dijadikan sebagai ruang interaksi antar warga atau dengan warga lain. Kepentingan bersosialisasi warga menjadi terkesampingkan karena tekanan ekonomi yang menyebabkan warga lebih berfokus untuk mendirikan usaha-usaha rumahan mereka. Dengan pertimbangan berbagai teori dan isu-isu yang ada, proyek *third place* akan dirancang berangkat dari kawasan sebagai persoalan utamanya. *Third place* sebagai fasilitas yang dapat dimanfaatkan warga

sebagai wadah berinteraksi dan menghilangkan penat. Pembuatan *third place* di kelurahan Semanan dengan program yang sesuai menjadi penting dengan rancangan yang menonjolkan karakter dari masyarakat Semanan, dimana nantinya *third place* tersebut dapat menjadi wadah yang ideal bagi masyarakat Semanan untuk saling bersosialisasi dan berinteraksi dengan sesamanya dengan leluasa, yang nantinya akan meningkatkan kualitas hidup dari masyarakat dan penggunaannya.

Rumusan Permasalahan

- a. Masalah penting apa yang akan terjawab dengan membangun pusat interaktif warga Semanan
- b. Dalam bentuk dan program yang bagaimana pusat interaktif tersebut akan menjadi maksimal hasilnya
- c. Bagaimana bentuk pusat interaktif tersebut sehingga dapat menyatu dengan kepentingan lingkungannya?

Tujuan

Tujuan dari proyek yang diusungkan adalah untuk memberikan fasilitas publik berupa *third place* untuk masyarakat saling bersosialisasi dan berinteraksi dengan sesama agar setiap user menjadi pribadi yang lebih humanis, produktif, terbuka, dinamis, dan kreatif. Dimana konsep utama dari *third place* yang dibuat adalah untuk semakin menonjolkan karakter dari kelurahan Semanan, dan semakin memaksimalkan potensi masyarakat dengan kegiatan dan program bangunan yang *playful* dan *cheerful*. Proyek diharapkan dapat memiliki manfaat yang berguna bagi masyarakat kelurahan Semanan yaitu dapat meningkatkan produktivitas masyarakat pada saat berada di *2nd place* mereka masing-masing dengan menghilangkan penat dan menambah kreatifitas dan kemampuan di program yang diusulkan oleh proyek *third place*.

Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam penulisan berfungsi sebagai penentuan batasan fokus pada tema dan permasalahan yang diangkat. Maka ditentukan ruang lingkup sebagai berikut, ruang lingkup pembahasan akan membahas tentang kawasan kelurahan Semanan, Kalideres, dimana subyek pengamatannya adalah kebiasaan, aktivitas warga dan pengunjung Semanan, dan kelurahan Semanan itu sendiri untuk mengetahui kebutuhan warga dalam penentuan program *third place*.

2. KAJIAN LITERATUR

Ray Oldenburg “*The Great, Good, Place*”

Ray Oldenburg dalam bukunya yang berjudul “*The Great Good Place*” mengatakan bahwa *The Third Place* merupakan tempat ketiga yang dibutuhkan oleh masyarakat selain *First Place* (Tempat Tinggal) dan *Second Place* (Tempat Kerja). Dalam bukunya, *The Great Good Place*, Ray Oldenburg (1999) menyatakan *A generic designation for a great variety of public places that host the regular, voluntary, informal and happily anticipated gatherings of individuals beyond the realms of home and work*. Menurut Oldenburg ada tiga *setting* kehidupan yang harus ada untuk memenuhi kebutuhan manusia akan *place* yaitu rumah sebagai *first place*, tempat bekerja sebagai *second place*, dan tempat bersosialisasi dimana orang dapat berkunjung untuk berkumpul sebagai *third place*. *Third place* menurut Oldenburg (1999) adalah tempat untuk orang mengobati stress, kesepian dan keterasingan, *third place* merupakan suatu tempat yang dijadikan tempat pelarian diri dari *first place* dan *second place* untuk membuka jati dirinya dan bertujuan untuk bersosialisasi di dalamnya. Berdasarkan penelitiannya, Oldenburg (1999) mengungkap delapan karakter yang membentuk *third place*, yaitu:

- a. *On Neutral Ground*
Tempat yang bisa dikunjungi oleh setiap individu untuk dapat bebas datang dan pergi walaupun merupakan tempat publik, dimana tempat publik tersebut dapat terasa nyaman bagi setiap individu dengan memberikan tempat yang bersifat netral.
- b. *Leveler*
Tempat yang mempromosikan inklusifitas yaitu bisa menerima berbagai orang tanpa memperhatikan kedudukan atau status dari seseorang, dimana ketika seseorang berada di tempat tersebut kedudukannya menjadi sejajar.
- c. *Conversation is The Main Activity*
Tempat dimana kegiatan utamanya adalah saling bersosialisasi, berkomunikasi. Dimana di dalam tempat ini harus terjadi pertukaran informasi dengan saling berinteraksi.
- d. *Accessibility and Accommodation*
Sebuah *third place* harus nyaman bagi pengunjung sehingga sebuah *third place* harus mudah dicapai, yang biasanya merupakan *walking distance* dari wilayah pelayanannya.
- e. *The Regulars*
Sebuah *third place* dibuat hidup dengan adanya pengunjung tetap, sehingga tempat tersebut harus bersifat sesuatu yang umum, mengundang.
- f. *Low Profile*
Third Place harus terlihat sebagai bangunan yang tidak berusaha menonjol namun menyelaraskan dengan kekontekstualan sekitar (*physically plain and unpretentious*).
- g. *The Mood is Playful*
Mood yang dominan dari sebuah *third place* adalah *playful*, dimana diharapkan semua pengunjung berada di dalam *third place* dapat melepas penat, merasa nyaman dan membangkitkan *mood* pengunjung.
- h. *A Home Away From Home*
Third Place berbeda dengan *First Place* namun dari segi kenyamanan, sebuah *Third place* harus memiliki kenyamanan yang mirip dengan *first place*.

Oldenburg menetapkan transportasi publik sebagai contoh terbaik dari *third place*, menurutnya *life without community has produced, for many, a lifestyle consisting mainly of a home-to-work-and-back-again shuttle. Social well-being and psychological health depend upon community* (Oldenburg 1997, p. 7) yaitu kehidupan tanpa komunitas telah menghasilkan sesuatu bagi banyak orang, yaitu gaya hidup yang sebagian besar terdiri dari antar-jemput pulang-kerja-dan-kembali, maka sebuah *third place* sangat dibutuhkan agar manusia dapat terlepas dari siklus kehidupan tanpa sosialisasi. Dari teori Ray Oldenburg tentang *The Third place* dapat disimpulkan bahwa untuk membentuk suatu *third place* yang ideal dibutuhkan kedelapan karakteristik yang nantinya akan menciptakan sebuah *third place* yang dapat digunakan pengunjungnya sepenuhnya untuk saling berinteraksi dan melepas penat.

Interaktif

Interaktif berasal dari kata interaktif, yang memiliki arti hal saling melakukan aksi, berhubungan. Interaksi sendiri terjadi karena adanya dua pihak yang saling berhubungan dengan adanya aksi dan reaksi. Definisi dari interaktif menurut KBBI adalah bersifat saling melakukan aksi, antar-hubungan, saling aktif. Dari definisi tersebut dapat disimpulkan kegiatan interaktif merupakan kegiatan yang dilakukan antar dua pihak yang menghasilkan aksi dan reaksi dari kegiatan tersebut.

Kreatifitas

Third place yang dirancang diharapkan dapat meningkatkan kualitas hidup masyarakat dari segi sosial maupun ekonomi, dengan peningkatan kualitas hidup dibutuhkan kreatifitas seseorang untuk dapat mewujudkan hal tersebut, maka teori kreatifitas dibutuhkan sehingga

program yang dirancang tepat sasaran dan efektif untuk meningkatkan kreatifitas seseorang. James J Gallagher (1985) mengatakan bahwa "*Creativity is a mental process by which an individual creates new ideas or products, or recombines existing ideas and product, in fashion that is novel to him or her*" yaitu yang diartikan kreatifitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya. (Kurniati & Rachmawati, 2010: 13).

Menurut buku karya Richard Florida "*The Rise Of The Creative Class, Revisited*" dimana buku ini menjelaskan tentang kelas social baru yaitu *Creative Class*. Menurut Florida, kelas *Creative Class* inilah yang mendorong pertumbuhan ekonomi, dimana kreatifitas merupakan kuncinya. Meskipun teknologi yang sudah maju semakin berperan dalam meningkatkan pertumbuhan ekonomi suatu perusahaan, namun kreatifitas manusia yaitu pegawainya juga merupakan salah satu faktor yang penting. Kreatifitas manusia tidak muncul begitu saja tanpa adanya wadah untuk mengasah dan memunculkan kreatifitas tersebut, maka "tempat" inilah yang menjadi penting dan esensial. Tempat ini harus dapat melepaskan dan menghilangkan stress seseorang karena stress merupakan salah satu penghambat dari munculnya kreatifitas seseorang, seperti yang dikatakan Adrian Furnman, Ph.D dalam artikel *Psychology Today*, penting untuk memberikan *break* terhadap pikiran ketika sudah bekerja aktif dalam beberapa waktu, dimana *break* tersebut akan melepas stress. Tempat ini juga harus menambah stimulasi kreatif, dimana ketika orang-orang kreatif berkumpul tingkat produktifitas, *opportunities* dan tingkat kehidupan yang lebih baik. Tempat ini dibutuhkan oleh orang dimana merupakan tempat netral dimana orang dapat datang tanpa harus memperdulikan status mereka, tempat ini harus dapat dijadikan sebagai tempat pelarian stress dan tempat yang dapat membentuk komunitas yang nantinya akan membantu masing-masing individu.

Sebagai kesimpulan dari teori Florida, kreatifitas merupakan salah satu sumber dari pertumbuhan ekonomi, dimana kreatifitas tersebut datang dari manusia, dan kreatifitas tersebut harus dikembangkan dan diasah dengan suatu "tempat", sehingga "tempat" menjadi hal yang esensial untuk mengembangkan kreatifitas tersebut. Sebuah wadah yang bertujuan mengembangkan kreatifitas seseorang juga harus memiliki faktor terpenting untuk mengembangkan kreatifitas yaitu rangsangan baik melihat, mendengar dan bergerak dimana saat seseorang mendapat rangsangan untuk bertindak kreatif maka tingkat kreatifitasnya akan semakin meningkat. Maka dari itu, sebuah wadah yang dapat mengembangkan kreatifitas seseorang menjadi penting untuk pertumbuhan ekonomi Kawasan, dan menjadi tempat yang dapat melepas stress seseorang dimana sebagai hakikatnya tempat yang dapat mengembangkan kreatifitas seseorang harus dapat menjadi tempat yang dapat membantu melepas stress seseorang dan tempat yang memiliki rangsangan untuk pengunjung bertindak kreatif.

3. METODE

Langkah dalam proses penelitian dimulai dari pemilihan kawasan. Dipilihlah kawasan Semanan, Kalideres, Jakarta Barat sebagai kecamatan yang tepat. Tahap kedua dimulai dengan pengumpulan data melalui survey kawasan, wawancara dan riset melalui internet sehingga dari pengumpulan data tersebut akan mendapatkan kesimpulan berupa potensi kawasan, ancaman, dan kebutuhan dari kawasan tersebut baik secara fisik maupun dari masyarakatnya sendiri. Setelah mendapatkan kesimpulan dari data dan analisis dilakukan penentuan program dimana penentuan program tersebut dilakukan berdasarkan rekomendasi dari preseden yang ada dan menggunakan teori *The Great Good Place* oleh Ray Oldenburg sebagai dasar penentuan program. Setelah program ditentukan dilanjutkan dengan proses penentuan tapak, didalam area kecamatan Semanan.

Metode penentuan program dan desain dari proyek juga menggunakan metode yang dinamakan metode *contextualism* menurut buku Kari Jormakka (2003). Metode ini memiliki dasar rancangan untuk berusaha merespon dengan lingkungan sekitar, memperhatikan lingkungan dalam penempatan bangunan sehingga didapat komposisi lingkungan yang serasi. Pemilihan metode berikut dengan dasar agar bangunan dapat memenuhi karakter *third place* yaitu *low profile* dimana bangunan harus berusaha menyelaraskan dengan sekitar. Pada proyek *third place* yang akan dibuat, metode diterapkan dengan memasukkan karakter-karakter fisik pada kawasan Semanan, seperti warna, dan bentuk dari karakter bangunan sekitar. Namun, proyek tetap dibuat memiliki karakter tersendiri yang berbeda dari sekitar namun tetap selaras agar proyek tetap menarik dan dapat menjadi magnet bagi pengunjung. Pada program bangunan, metode kontekstual diterapkan dengan membuat program yang mewadahi aktivitas yang biasa dilakukan dan dibutuhkan oleh masyarakat Semanan.

4. DISKUSI DAN HASIL

Investigasi Kawasan

Hasil Survey Kawasan

- Mata Pencaharian Warga Semanan

Mata pencaharian warga kebanyakan sebagai karyawan, dan mata pencaharian kedua yang tertinggi adalah sebagai pelajar yaitu belum bekerja, dan peringkat selanjutnya disusul dengan ibu rumah tangga yang tidak bekerja. Dengan tingginya angka kelompok yang belum bekerja dan tidak bekerja, keseharian warga banyak diisi dengan kegiatan interaksi, bersantai, dan bersosialisasi dengan sesama di teras dan jalan, sehingga warga memerlukan wadah untuk melakukan kegiatan tersebut.



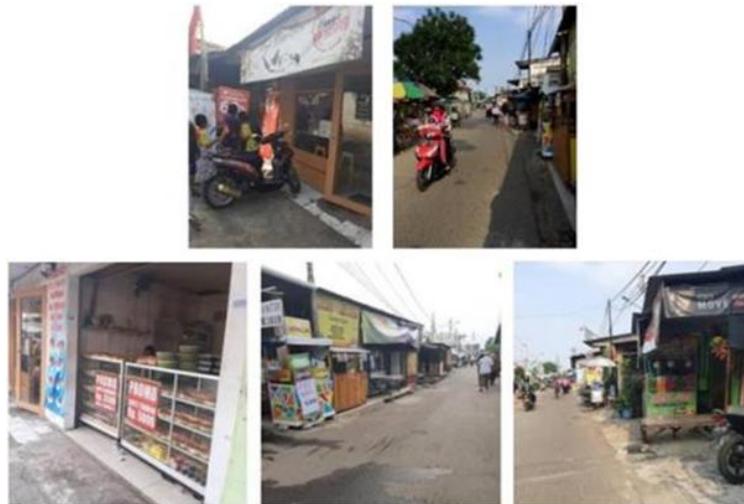
Gambar 1. Peta Semanan

Sumber: cadmapper dimodifikasi/ 2020

- Dominasi area kawasan Semanan dan pengaruhnya

Dilihat dari peta peruntukkan dan keadaan eksistingnya, kelurahan Semanan didominasi oleh area hunian dan industri, dimana area tersebut dipisahkan oleh Stasiun Kalideres. Dengan banyaknya pabrik dan pergudangan, fenomena ini mempengaruhi sedikit banyak ekonomi, sosial dan budaya dari masyarakat wilayah Semanan. Menurut data BPS Kota Administrasi Jakarta Barat, terdapat 16 perusahaan industri besar, dan terdapat 6 perusahaan industri sedang. Hal yang sangat terasa dari banyaknya kawasan industri adalah munculnya budaya UKM atau Usaha Kecil dan Menengah dari masyarakat, dimana di sepanjang jalan di sekitaran area pabrik, area stasiun dan area yang ramai oleh pengunjung muncul banyak pedagang-pedagang baik pedagang keliling, kaki lima, maupun pedagang yang memiliki kios sendiri di dalam rumahnya. Menurut data BPS, penduduk bermata pencaharian sebagai wiraswasta di Semanan berjumlah 7139, dimana angka ini merupakan angka ketiga terbanyak setelah mata

pencaharian sebagai karyawan dan yang kedua adalah ibu rumah tangga atau tidak bekerja, yang menandakan bahwa memang budaya UKM warga sangat diminati di kawasan Semanan.



Gambar 2. Keadaan eksisting Semanan

Sumber: penulis, 2020

Berikut merupakan gambaran keadaan eksisting Semanan dimana dapat dilihat di gambar 3, di sepanjang jalan dapat ditemui banyak usaha-usaha warga yang di jajakan mulai dari makanan hingga barang lainnya, dapat dilihat pula di gambar 4, keadaan jalan raya yang padat ketika jam sibuk ditambah dengan adanya sirkulasi dari kereta yang melewati jalan.



Gambar 3. Keadaan lalu lintas Semanan

Sumber: penulis, 2020

- Petani Semanan

Wilayah Semanan berbeda dengan wilayah Jakarta Barat pada umumnya, wilayah Semanan masih banyak ditemui lahan kosong dan pepohonan. Permukiman yang ada di tempat ini juga tidak terlalu padat, dimana di kawasan ini persawahan juga masih bisa ditemui. Jika dilihat dari data administrasi Jakarta Barat, wilayah kelurahan Semanan memiliki 2 kelompok tani di jenis pertanian tanaman pangan dan 4 kelompok tani di jenis pertanian hortikultura, angka-angka ini menunjukkan bahwa dari seluruh kecamatan Kalideres, kelurahan Semanan memiliki kelompok tani terbanyak. Kawasan persawahan sebenarnya adalah milik perusahaan-perusahaan properti dan *developer* yang belum memiliki rencana untuk pengembangan kawasan sehingga lahan-lahan tersebut, sehingga beberapa tokoh warga setempat kemudian menyewakan lahan tersebut kepada orang yang mau menggarapnya. Dengan fakta bahwa lahan yang digarap bukanlah milik petani itu sendiri, para petani juga memiliki keawatiran lahan yang digarapnya tidak akan bisa digunakan lagi sebagai mata pencaharian, berdasarkan wawancara dengan para petani dari sumber beritajakarta.id para petani Semanan juga ingin

mengikuti pelatihan pembinaan kewirausahaan untuk membuat usaha sendiri, maka masyarakat Semanan membutuhkan wadah informal untuk melatih keterampilan mereka.



Gambar 4. Peta area sawah Semanan
Sumber: Google Maps dimodifikasi/ 2020

- Minimnya fasilitas publik untuk berinteraksi antar warga

Fenomena selanjutnya yang terlihat adalah minimnya ruang publik dan fasilitas publik yang dapat digunakan sebagai wadah interaksi dan menghilangkan penat warga di kelurahan Semanan, setiap melakukan kegiatan bersama seluruh masyarakat wilayah kelurahan Semanan mengadakan kegiatan tersebut di lapangan kantor kelurahan Semanan, namun hal tersebut tidak sering dilakukan dan lapangan kantor kelurahan Semanan juga tidak dapat digolongkan sebagai *third place* dan ruang publik warga. RPTRA yang biasanya menjadi titik kumpul warga untuk berinteraksi satu sama lain pun tidak tersedia di kelurahan Semanan, sehingga untuk berkumpul dan sekedar duduk-duduk, berinteraksi dengan warga masyarakat Semanan hanya mengandalkan teras rumah mereka, bahkan anak-anak kecil bermain hanya di jalanan, padahal di wilayah kelurahan Semanan memiliki beberapa sekolah yang rumah-rumah muridnya berada di kelurahan Semanan pula, sehingga ketika libur dan pulang sekolah anak-anak membutuhkan wadah yang bisa menampung kegiatan mereka ke arah yang baik. Maka masyarakat Semanan sangat membutuhkan wadah yang dapat berfungsi sebagai ruang bermain anak dan media interaksi warga. Berikut merupakan gambaran dari kondisi eksisting kawasan Semanan dalam melakukan kegiatan interaksi, dapat dilihat karena tidak adanya wadah untuk menampung kegiatan bersosialisasi warga maka warga Semanan memanfaatkan jalan-jalan komplek untuk bermain, duduk santai dan bersosialisasi antar sesama.



Gambar 5. Kondisi eksisting Semanan
Sumber: penulis, 2020

Semanan menjadi salah satu mata pencaharian masyarakat Semanan, yaitu seperti menjual ikan cupang yang bahkan sekarang diekspor sampai ke Eropa. Wilayah-wilayah tersebut memiliki potensi untuk dikembangkan untuk menunjang kesejahteraan ekonomi dan sosial warga, bahkan pemerintah dan masyarakat sudah mengupayakan wilayah-wilayah ini untuk dikembangkan menjadi area wisata edukasi, namun pengupayaan ini belum berjalan dengan baik sehingga area-area ini belum dikenal secara luas oleh masyarakat di luar Semanan, sebagai contoh pedagang di Sentra Flora dan Fauna mengeluh sepi, jika hal ini terus berlangsung maka mata pencaharian sebagai pedagang di Sentra Flora dan Fauna akan semakin tidak diminati oleh warga. Dengan adanya fenomena-fenomena tersebut warga menginginkan adanya wadah yang dapat membantu perkembangan kawasan potensi Semanan ini, dan membimbing warga untuk pengembangan selanjutnya, sehingga mata pencaharian warga di bidang ini akan semakin berkembang dan semakin memajukan ekonomi dan sosial dari kawasan Semanan.

- *Transit Oriented Development*

Kawasan yang mudah dijangkau erat kaitannya dengan transportasi yang memadai, cepat dan efisien. Kelurahan Semanan memiliki moda transportasi utama yang kereta, dimana pusat TOD kawasan Semanan berada di Stasiun Kalideres, yang sekaligus menjadi *nodes* bagi kawasan Semanan. Dengan pengguna yang tergolong tidak sedikit, dan keramaian yang dapat dikatakan cukup ramai terutama pada jam-jam ramai tertentu, fenomena ini dapat dijadikan sebagai potensi kawasan Semanan.



Gambar 1. Stasiun Kalideres

Sumber: google maps dimodifikasi/2020 ; google maps/ 2017

Hasil Wawancara

Menurut hasil wawancara dengan warga Semanan, dapat disimpulkan bahwa kebanyakan dari mereka merasa kekurangan fasilitas yang menampung kegiatan interaksi publik, maka kebanyakan dari warga menginginkan wadah yang dapat meningkatkan kualitas dan taraf hidup dengan memberikan pelatihan keterampilan dan wawasan lebih. Warga juga menginginkan wadah publik yang menjadi tempat pelepasan penat dan bersantai, tempat yang menampung kegiatan komunitas warga dan kebugaran. Maka dari hasil wawancara tersebut dapat dikaitkan dengan fungsi wadah publik yang diinginkan oleh warga, yang nantinya digunakan untuk penentuan program dalam proyek.

Potensi Kawasan

- *Transit Oriented Development*

Dengan adanya kawasan TOD aksesibilitas menuju ke *third place* yang akan dibuat akan menjadi mudah, pengguna KRL yang akan menuju ke ataupun dari Stasiun Kalideres pun akan dimanfaatkan sebagai potensi terjadinya rembesan alur pejalan kaki di dalam *third place*.

- Keinginan warga untuk meningkatkan kualitas kehidupan secara ekonomi dan sosial Proyek *third place* yang akan dibuat di daerah Semanan harus dapat menjadi area interaksi warga dimana program-program yang dimasukkan dapat meningkatkan kualitas hidup warga baik dari sisi ekonomi dimana dari hasil pengamatan, warga Semanan tertarik untuk membuat usaha sendiri, dan warga yang sudah memiliki usaha sendiri menginginkan adanya perkembangan dalam usaha mereka. Dari segi sosial *third place* yang dibuat harus dapat mewadahi kegiatan interaksi antar warga dan kegiatan bersantai untuk menghilangkan penat, sehingga kualitas hidup warga diharapkan dapat ditingkatkan di semua umur mulai dari anak-anak sampai dengan orangtua dengan adanya *third place*. Hal ini dapat menjadi potensi bagi program *third place* untuk membuat suatu program kegiatan yang dapat meningkatkan kreatifitas warga, menghilangkan penat dan menyenangkan sehingga hasil dari kegiatan tersebut akan menghasilkan pemikiran warga yang lebih berkembang sehingga nantinya dapat diterapkan dalam kehidupan berekonomi mereka, dan juga diharapkan dapat menghasilkan kehidupan bersosialisasi warga yang lebih ideal dimana nantinya hal ini akan berujung pada pelepasan penat setiap pengunjung.

Konsep Proyek

Konsep dari proyek didapatkan melalui hasil analisa tapak kawasan sekitar dan aktivitas, hasil survey terhadap kawasan dan masyarakat Semanan, mendapat kesimpulan berupa wadah yang dibutuhkan kecamatan Semanan yaitu Fasilitas Kegiatan Interaktif Warga Semanan. Dimana wadah ini akan mewadahi aktivitas warga untuk mengembangkan kreatifitas dan keterampilan yang dapat berguna untuk kehidupan ekonomi dan sosial mereka. Program ini juga akan membuat suatu hubungan timbal balik seperti yang diharapkan dalam teori *Third Place* yaitu tempat untuk berinteraksi dan bersosialisasi antar sesama. Sebagai contoh ketika melaksanakan kelas *workshop* antar sesama peserta dan pembimbing akan melakukan hubungan interaksi dan pertukaran informasi.

Program Bangunan

Program bangunan dibuat sesuai dengan kebutuhan warga Semanan, sehingga terbentuklah wadah *third place* Fasilitas Kegiatan Interaktif Warga Semanan dengan program utama yaitu, *Edukasi*

Yaitu *workshop class* yang menampung berbagai kegiatan *workshop* dengan tema yang menetap yang diambil dari komunitas yang ada di kawasan Semanan seperti *workshop* tanaman hias dan memasak, dan tema yang bergilir seperti *workshop* bisnis, kerajinan tangan, memahat dan keahlian lainnya, dan area pendukung berupa perpustakaan dan area pameran yang bertujuan sebagai pelengkap dari program utama sehingga dapat memaksimalkan kerja program dalam proyek.



Gambar 10. Ruang Kelas *Workshop*
Sumber: penulis, 2020



Gambar 11. Area tanaman hias (kiri), Area ruang kegiatan (kanan)
Sumber: penulis, 2020

Entertain

Food court, play area, taman & plaza dimana area tersebut dibuat untuk mewujudkan visi bangunan sebagai area berkumpul dan menghilangkan penat, area-area tersebut dirancang menampung kegiatan berkumpul dengan latar tempat dan desain yang menarik.



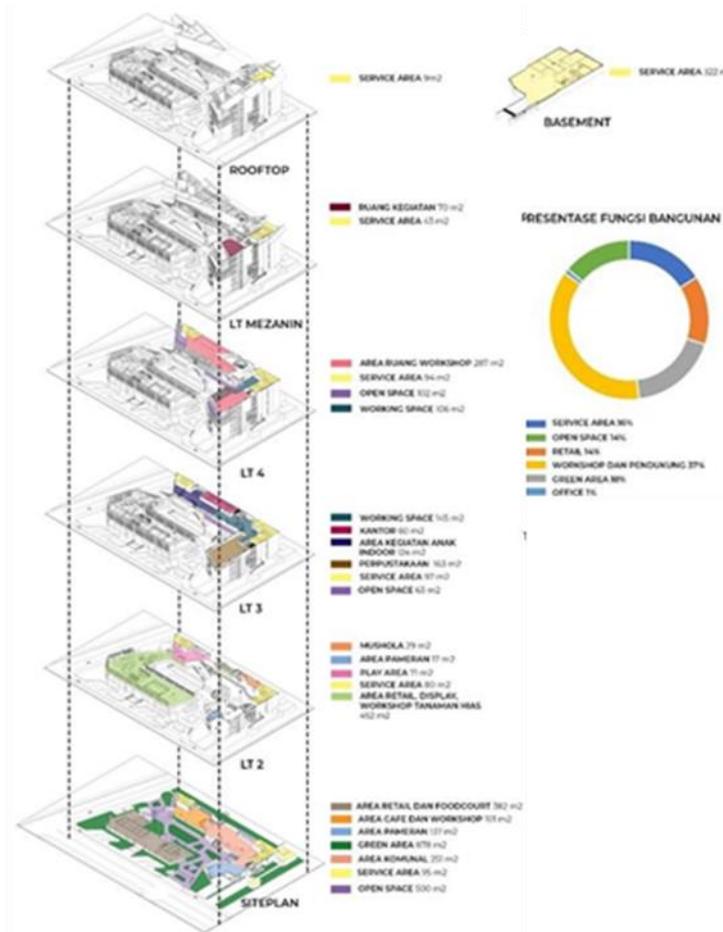
Gambar 12. Area *food court live music* (kiri), Taman dan *plaza* (kanan)
Sumber: penulis, 2020



Gambar 13. *Play area*
Sumber: penulis, 2020

Interaksi

Program ini diwujudkan dengan keseluruhan desain program yang berusaha memaksimalkan kegiatan pertukaran informasi antar sesama pengunjung. Berdasarkan hasil keperluan dan kebutuhan ruang dari program proyek dapat disimpulkan bahwa bangunan terdiri dari 4 lantai utama 1 lantai *mezzanine* dan 1 lantai *basement* untuk keperluan *service*. Dimana KLB dari proyek sebesar 4670 m², KDB sebesar 1083 m², dan KDH sebesar 878 m². Berikut merupakan diagram mengenai luasan dan zoning dari proyek dimana persentase fungsi bangunan terbesar merupakan area *workshop* sebagai program utama dari proyek.

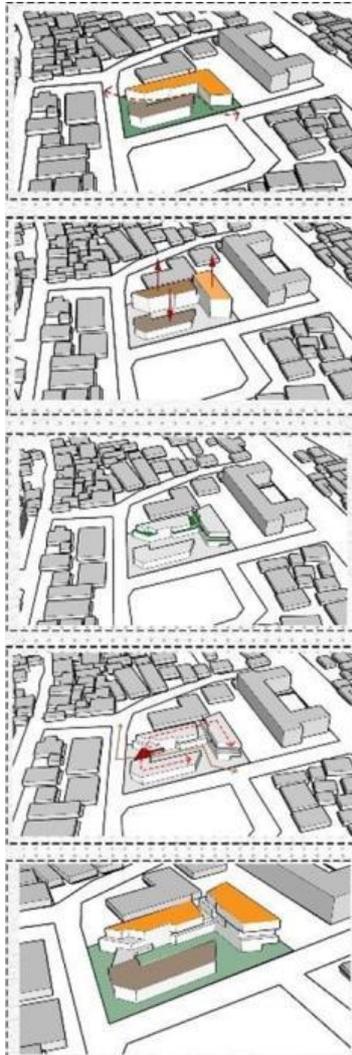


Gambar 14. Diagram Fungsi dan Luasan Proyek
Sumber: penulis, 2020

Gubahan Massa dan Zoning Massa

Konsep desain dari proyek berusaha menjawab kebutuhan dari kawasan Semanan secara fisik dan non fisik. Area publik yang dapat mengundang masuknya pengunjung diletakkan di bagian depan yang paling terlihat. Penentuan area publik semi *private* diletakkan pada area yang lebih dalam sehingga pengunjung yang memiliki keperluan tertentu akan melewati tempat-tempat lain terlebih dahulu. Untuk meningkatkan rembesan pengunjung dari pejalan kaki, dibuat desain area proyek yang menembus dari satu titik menuju titik lain. Desain juga dibuat merespon keadaan eksisting tapak yang kekurangan area terbuka hijau. Ciri khas kawasan dibuat menonjol dengan aplikasi pada program, dan desain proyek secara fisik, sehingga terciptalah desain proyek yang kontekstual tidak hanya secara fisik juga secara program. Bentuk rancangan dibuat sesuai dengan konsep desain tersebut. Proses gubahan massa dibuat dimulai dari mengikuti bentuk lahan dan dibuat memiliki area sirkulasi yang menembus dari satu titik menuju titik lain sehingga membentuk 2 gubahan terpisah yang berada di area belakang dan area depan, untuk meningkatkan rembesan pejalan kaki. Proses selanjutnya adalah penyesuaian bentuk bangunan sesuai kebutuhan yaitu peninggian bangunan, penyesuaian maju mundur bangunan sehingga bangunan tidak akan terlihat massif, setelah itu konektivitas antar massa dihubungkan. Setelah melakukan seluruh proses dibuat lah zoning setiap massa bangunan sesuai dengan konsep desain yaitu peletakkan area publik yang mengundang di area depan dan mudah terlihat, yaitu area *retail* dan *food court* dimana area tersebut menampung kegiatan makan dan bertemu pengunjung sehingga akan timbul rasa penasaran oleh pejalan kaki yang melewati area proyek dan terjadilah respon pejalan kaki yang masuk ke dalam area proyek. Area *workshop* dan pendukungnya diletakkan di area gubahan

belakang. Zoning area pusat yang menghubungkan seluruh gubahan merupakan area taman & *plaza*, area terbuka berupa taman dan *plaza* dibuat maksimal di dalam bangunan untuk merespon keadaan eksisting Semanan yang minim ruang terbuka hijau. Untuk sirkulasi kendaraan hanya dibuat di area luar dengan tujuan memaksimalkan pergerakan pengunjung di area dalam proyek dan memaksimalkan fungsi taman & *plaza* sebagai tempat berkumpul dan beraktivitas.



Gambar 15. Gubahan Massa dan Zoning
Sumber: penulis, 2020

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis mendapat kesimpulan bahwa wadah *third place* yang dapat menjawab kebutuhan masyarakat Semanan adalah Fasilitas Kegiatan Interaktif Warga Semanan, merupakan ruang yang mewadahi kegiatan interaktif yang dibutuhkan oleh masyarakat Semanan. Kegiatan interaktif yang diwadahi dalam proyek adalah kegiatan yang berusaha melatih kreatifitas dan keterampilan warga sehingga dapat berguna untuk kehidupan ekonomi dan sosial warga. Kegiatan tersebut ditampung dalam kelas *workshop* dan fasilitas pendukung lainnya seperti perpustakaan, *play area* dan area tanaman hias yang diadakan di dalam proyek, dalam *workshop* nantinya hasilnya dapat dipertunjukkan ke masyarakat luas di area pameran, sehingga ada timbal balik yang terjadi. Fasilitas pendukung lainnya seperti perpustakaan, *food court*, taman & *plaza* dibuat untuk mendukung kegiatan bertemu, berkumpul dan berinteraksi yang menjadi hakikat dari wadah *third place*, area-area

ini dibuat pula dengan desain dan konsep yang berusaha mendukung interaksi antar sesama pengunjung dan program. Semua program yang disuguhkan di dalam proyek, dengan konsep desain yang berusaha menyesuaikan dengan lingkungan sekitar. Diharapkan dengan adanya wadah *third place* ini akan bermanfaat untuk peningkatan kualitas hidup warga Semanan baik secara kehidupan ekonomi dan kehidupan berinteraksi bersosialisasi warga.

Saran

Diharapkan untuk studi lanjutan desain dapat menganalisa kembali kekurangan dari proyek *third place* sehingga dapat dikoreksi dan diperbaiki kekurangan dari desain. Untuk pembangunan proyek *third place* kedepannya diharapkan dapat memprioritaskan kebutuhan dari kawasan proyek sehingga nantinya proyek akan berfungsi semaksimal mungkin dalam mengikatkan kualitas hidup masyarakat kawasan.

REFERENSI

- Bosman, C. & Dolley, J. (2019). *Rethinking Third Places*. Cheltenham: Edward Elgar.
- Florida, R. (2012). *The Rise Of The Creative Class*. New York: Basic Books.
- Gallagher, J. J. (1985). *Teaching the Gifted Child*. Longman Higher Education.
- Jormakka, K. (2008). *Design Methods*. Birkhauser.
- Kurniati, E. & Rachmawati, Y. (2010). Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak. Jakarta: Kencana.
- Oldenburg, R. (1997). *The Great, Good Place*. Cambridge: Da Capro Press.
- Saddoen, A. (2020). Pengertian Kreatif : Bentuk-Bentuk, Ciri beserta Contohnya, TheMoonDoggies, diunduh 20 Februari 2020, <https://moondoggiesmusic.com/pengertian-kreatif/#gsc.tab=0>
- Tristanto, B. (2019). Petani di Semanan Ingin Ikut Progam Pengembangan Kewirausahaan Terpadu, [beritajakarta.id](http://m.beritajakarta.id), diunduh 20 Februari 2020, <http://m.beritajakarta.id/read/67012/petani-di-semanan-ingin-ikut-progam-pengembangan-kewirausahaan-terpadu>
- Utami, M. (1995). Dasar-Dasar Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat. Jakarta.
- Wahyono, E. (2018). Merantau ke Ibu Kota Jadi Petani, news.detik.com, diunduh 16 Februari 2020, <https://news.detik.com/x/detail/investigasi/20180202/Merantau-ke-Ibu-Kota-Jadi-Petani/ah>