JURNAL STUPA Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur
Vol. 2, No. 2,
Oktober 2020. hlm: 1847-1858
ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

RUANG KOMUNITAS TIONGHOA DI GLODOK

Leonardo[1)], Dewi Ratnaningrum[2)]

[1)]Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, leonardohalim987@gmail.com
[2)] Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, dewir@ft.untar.ac.id

Masuk: 14-07-2020, revisi: 31-07-2020, diterima untuk diterbitkan: 24-09-2020

Abstrak

Perkembangan masyarakat kota modern cenderung memiliki sifat yang individual dan lebih menyendiri terhadap personal space-nya, dimana seharusnya manusia diciptakan sebagai makhluk sosial yang membutuhkan interaksi dan sosialisasi dengan orang disekitarnya. Zaman modern dengan teknologi-teknologinya membuat masyarakat lebih mementingkan diri mereka sendiri dan seakan tidak membutuhkan orang lain. Untuk memenuhi kebutuhan sosial di era modern saat ini, dibutuhkan wadah sosial yang dapat menampung aktivitas-aktivitas masyarakat sekitar. Masyarakat dapat saling bertemu, bersosialisasi dan juga berinteraksi melalui media wadah sosial tersebut. Glodok dikenal sebagai pecinan di Jakarta, Mayoritas penduduk nya adalah kaum Tionghoa. Ruang Komunitas Tionghoa di Glodok hadir sebagai ruang ketiga atau "*The Third Place*", dimana tempat *third place* sebagai tempat untuk masyarakat dapat berkumpul, berinteraksi dan beraktivitas dengan sesamanya. Proyek ditujukan sebagai wadah bagi masyarakat setempat maupun pendatang untuk berinteraksi bersama, dan membangkitkan suasana seperti dahulu kala yang penuh dengan rasa senang, nyaman, dan bebas untuk dikunjungi oleh siapapun, seperti tempat hiburan, permainan, pertunjukan barongsai dan tari-tarian. Ide dari program yang direncanakan dalam proyek ini akan menjadi tempat untuk dapat menikmati pertunjukan dan rekreasi bagi masyarakat setempat dan sekitarnya dengan program yang di dalamnya seperti area pertunjukan, taman, kuliner makanan, permainan, dan galeri seni. Metode perancangan proyek ini mengambil kontekstual pada sekitar tapak dan mengambil unsur-unsur Tionghoa kawasan setempat.

Kata kunci: interaksi; komunitas; ruang; sosial

Abstract

The development of modern urban society tends to have an individual nature and is more aloof to its personal space, where humans should be created as social beings who need interaction and socialization with people around them. Modern times with their technologies make society more selfish and as if they do not need others. To meet social needs in the current modern era, it takes a social container that can accommodate the activities of the surrounding community. The community can meet with each other, socialize and also interact through these social media platforms. Glodok is known as a Chinatown in Jakarta, the majority of the population are Chinese. The Chinese Community Room in Glodok is present as the third room or "The Third Place", where the third place as a place for people to gather, interact and move with each other. The project is intended as a forum for local people and migrants to interact together, and create an atmosphere like the old days full of fun, comfort, and free to be visited by anyone, such as entertainment venues, games, dance performances and dance. The idea of the program planned in this project will be a place to be able to enjoy performances and recreation for the local community and its surroundings with programs in it such as performance areas, parks, food culinary, games, and art galleries. This project design method takes contextuality around the site and takes local Chinese elements into account.

Keywords: community; interaction; social; space

Vol. 2, No. 2,
Oktober 2020. hlm: 1847-1858
ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Perkembangan masyarakat kota modern cenderung memiliki sifat yang individual dan lebih menyendiri terhadap personal space-nya, dimana seharusnya manusia diciptakan sebagai makhluk sosial yang membutuhkan interaksi dan sosialisasi dengan orang disekitarnya. Zaman modern dengan teknologi-teknologinya membuat masyarakat lebih mementingkan diri mereka sendiri dan seakan tidak membutuhkan orang lain. Keadaan perkotaan pada zaman ini menjadi lebih individualis, dimana menyebabkan penduduk hanya melakukan aktivitas secara fungsional tanpa mementingkan elemen-elemen penting lainnya seperti sosialisasi dengan sesama mereka. Seperti, para pekerja zaman sekarang memiliki rutinitas yaitu sehabis mereka bekerja, biasanya mereka langsung pulang dan menghabiskan waktu mereka di rumah menonton televisi dan untuk menghilangkan stress.

Glodok merupakan kelurahan yang terletak di kecamatan Taman Sari, Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta, Indonesia. Kawasan Pasar Glodok merupakan sebuah wilayah Pecinan di kota Jakarta. Glodok Pancoran juga sekarang memiliki permasalahan yang serius dimulai dari ditinggalkan oleh banyak pengunjung dari berbagai kalangan usia, dimulai dari generasi muda hingga orang tua. Glodok ini sendiri mulai pudar dari kebudayaan yang ada di masa lalu, sehingga menimbulkan perbedaan, dari segi pengunjung hingga lokalitasnya. Kawasan Glodok sendiri mulai meredup dari segi kedatangan pengunjung, karena orang-orang yang datang ke sana hanyalah untuk ber-nostalgia hingga ber-ibadah saja, sehingga membuat kawasan ini semakin ditinggalkan oleh berbagai kalangan. Penyebab dari permasalahan ini dimulai dari program-program yang ada di masa lalu sudah berubah, dimana tidak ada lagi tempat *third place* untuk mereka dapat berkumpul, bersosialisasi kembali, seperti yang ada pada masa lalu. Oleh karena itu dengan adanya permasalahan yang ada, Glodok harus melahirkan konsep baru ataupun menghidupkan kembali kawasan tersebut dengan *The Third Place* yang mampu memberikan wadah bagi masyarakat Glodok dan membuat program-program yang berfungsi agar mereka dapat saling bersosialisasi dan berinteraksi dengan sesamanya dan terutama ingin menghidupkan kembali program-program yang ada di masa lalu, dan di ubah dengan kesesuaian di masa sekarang, sehingga kawasan tersebut dapat kembali menjadi kawasan yang ramai seperti masa lalu hingga dapat beroperasi 24 jam.

Rumusan Permasalahan

Bagaimana proyek Ruang Komunitas Tionghoa di Glodok dapat menjadi sebuah *The Third place* bagi masyarakat yang tinggal di Glodok dan sekitarnya. Bagaimana caranya dengan *The Third place* dapat menghidupkan kembali kawasan seperti yang ada di masa lalu?

Tujuan

Untuk menghidupkan kembali budaya-budaya Tionghoa yang ada di Glodok sehingga dapat menarik masyarakat yang ada di kawasan itu sendiri hingga pengunjung yang datang ke kawasan Glodok. Melalui *The Third Place* sebagai wadah untuk bersosialisasi dan berinteraksi, mereka yang datang kesini dapat menikmati kembali budaya-budaya yang ada pada masa lalu sehingga dapat menciptakan ruang yang baru untuk setiap para kalangan untuk dapat berinteraksi di dalamnya. Dengan adanya *Third Place* diharapkan menjadi wadah yang dapat mendukung kawasan Glodok, dan berupa titik berkumpul warga masyarakat agar kawasan tersebut mulai hidup dan kembali seperti masa lalu yang ramai akan pengunjung hingga 24 jam.

2. KAJIAN LITERATUR

Menurut Teori Ray Oldenburg (1997) yang membahas unsur dari karakteristik *The Third place* dan Brent C. Brolin yang membahas tentang kontekstual pada lingkungan sekitar, sebagai berikut;

Vol. 2, No. 2,
Oktober 2020. hlm: 1847-1858
ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

Ray Oldenburg "the great,good,place"

Ray Oldenburg menjelaskan *third place* merupakan tempat untuk orang-orang dapat melepas stress kesepian dan keterasingan, sehingga *third place* di dalamnya dapat menjadi tempat untuk bersantai bagi orang-orang yang berkunjung dan mereka akan merasa terhibur serta mendapatkan ketentangan dan kebahagiaan. *The Third place* bisa dikatakan sebagai tempat ketiga yang dibutuhkan oleh semua orang selain dari *First Place* (Tempat Tinggal) dan *Second Place* (Tempat Kerja). *The Third place* juga merupakan tempat yang dijadikan untuk berkumpul, berinteraksi, dan bersosialisasi antara sesama manusia dengan tujuan agar semua manusia dapat lebih terbuka dan tidak lagi mempunyai pikiran individualis di dalam suatu hubungan bermasyarakat.

Brent C. Brolin "Architecture in Contextual"

Menurut Brent C. Brolin. Architecture in Context 1980, Kontekstual merupakan pembangunan atau perancangan arsitektur dengan mengkaitkan kondisi lingkungan sekitarnya. Bangunan diharapkan memperhatikan dan menghormati lingkungan fisik sekitarnya, serta dapat memliki visual yang berkaitan dengan bangunan, bahkan gaya wilayah itu sendiri. Dalam pembagian arsitektur kontekstual terbagi menjadi 2 yaitu kontras, dan harmoni. Adapun arti kontras dan harmoni sebagai berikut:

a. Kontras; dapat menghidupkan suatu kawasan, yang dimana harus memperhatikan kondisi wilayah itu sendiri. Kontras bangunan baru dan lama dapat menjadi sebuah harmoni, tetapi tetap harus memperhatikan kondisi sekitar.
b. Harmoni; Dalam melakukan perancangan perlunya perhatian harmoni, hal ini untuk menjaga keserasian pada kondisi sekitar. Dalam konsep arsitektur kontekstual, terdapat 3 hal yang saling berkaitan satu sama lain yaitu kegiatan, lingkungan, dan visual. Kegiatan bangunan yang dirancang harus berhubungan dengan fungsi dan tata ruang. Lingkungan berhubungan dengan sirkulasi dan ruang publik, yang dimana sirkulasi menjadi penghubung ke ruang publik sehingga perlunya mengamati jalan-jalan pejalan kaki maupun kendaraan motor, drainase, serta jalan yang menghubungkan dengan kota-kota di sekitarnya. Visual dapat dilihat dari bentuk gaya dan arsitektur bangunan.

3. METODE PENELITIAN

Metode Pengumpulan Data

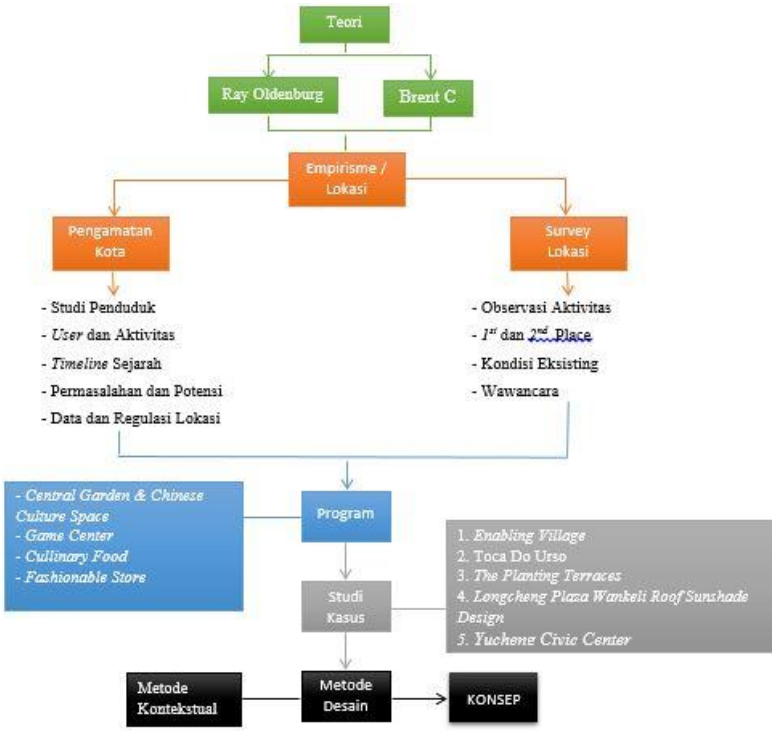
a. Observasi
   Melakukan pengamatan langsung dari tapak dan kawasan sekitar di Glodok, Pancoran.
b. Studi literatur
   Mempelajari unsur dari karakteristik *third place*, kebutuhan bagi kawasan tersebut, serta sejarah dan budaya dari kawasan di dalamnya.

Metode Analisis Data

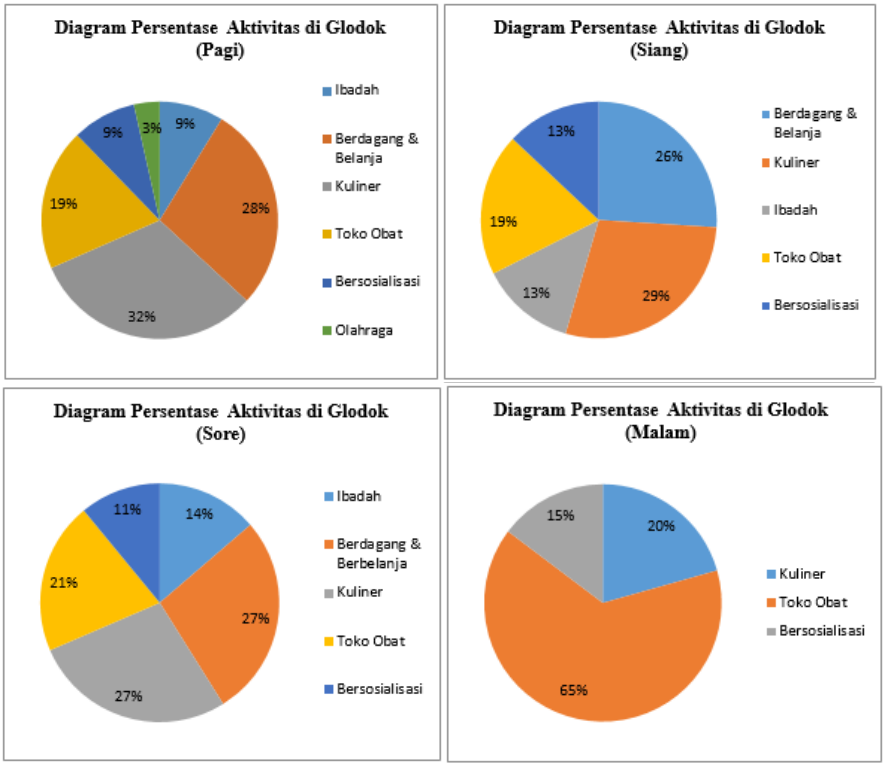
a. Data Kuantitatif; digunakan untuk menentukan tapak perancangan; melakukan mapping kegiatan yang terjadi pada pagi hari hingga malam hari, letak pusat-pusat aktivitas, titik transportasi umum, klasifikasi jalan, peraturan zonasi, serta memperhatikan kekurangan dan kelebihan dari kawasan.
b. Data Kualitatif; digunakan untuk mempelajari karakter dan nilai identitas kawasan; mempelajari sejarah Pecinan dan Glodok, budaya masyarakat Tionghoa yang tinggal di Indonesia dan di pecinan Glodok, aktivitas yang terjadi di masa lalu dan kegiatan apa saja di sana.

Diagram metode yang dipergunakan untuk penelitian dan hasil pengamatan di lapangan, berupa diagram persentase aktivitas-aktivitas yang terjadi di area Glodok dari Pagi hingga Malam hari dan *Mapping* kegiatan yang terjadi di Glodok.

ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)



Gambar 1. Alur Pola Pikir Perancangan
Sumber: Penulis, 2020



Gambar 2. Diagram Persentase Aktivitas di Glodok
Sumber: Penulis, 2020

Metode Perancangan

Metode yang diaplikasikan pada perancangan Ruang Komunitas Tionghoa di Glodok *Responses To Site - Contextualism* oleh Kari Jormakka (2007).

Vol. 2, No. 2,
Oktober 2020. hlm: 1847-1858
ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

4. DISKUSI DAN HASIL

Analisis Kawasan

Gambar 3. Diagram Persentase Aktivitas di Glodok
Sumber: Penulis, 2020

Rata-rata untuk kawasan Glodok didominasi dengan area Komersil dan Ruko-ruko, dan bagian perumahan hanyalah sebagian di area bawahnya. Untuk area komersil di daerah utama jalan pancoran, rata-rata mereka memiliki KDB 60%, KDH 30%, KB 4-22, KLB 2-3,5. Kawasan ini merupakan kawasan yang dapat dijadikan sebuah khusus untuk perekonomian, dimulai dari Glodok, Pinangsia, dan juga Pasar pagi.

Analisis Titik Keramaian

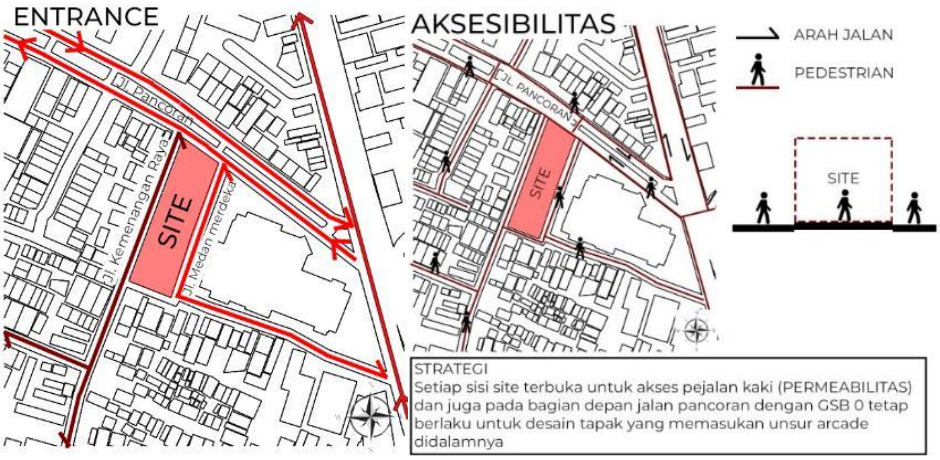
Gambar 4. Analisis Keramaian
Sumber: Penulis, 2020

Kawasan Glodok ini memiliki titik keramaian yang dominan, yaitu terletak pada area jalan pancoran yang sangat di dominasi oleh pengujung yang datang ke kawasan tersebut. Area keramaian tersebut dapat terjadi di karenakan area tersebut merupakan pusat dari perdagangan dan jasa di kawasan itu. Ada juga pengunjung maupun masyarakat lokal yang datang kesana untuk berbelanja maupun untuk beribadah. Titik lokasi dimulai dari vihara dhamma bakti menuju arah petak sembilan dan pada akhirnya sampai pada jalan pancoran yang merupakan pusat dari perdagangan tersebut hingga ke daerah pedalaman gang-gang yang berada di sebelah gedung chandra hingga menuju ke sekolah ricci

ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

dan juga vihara toasebio. Area ini merupakan lokasi yang sangat aktif dan dapat di katakan sebagai area yang ramai akan pengujung pada setiap harinya. Pada titik lokasi di sepanjang jalan pancoran menuju pasar pagi hingga kota tua, area tersebut sangatlah banyak dikunjungi oleh orang-orang yang datang kesana, sehingga kawasan di area tersebut merupakan tempat yang strategis untuk diciptakannya sebuah Third Place, karena dapat digunakannya sebagai area untuk permeabilitas dari area 1st place dan 2nd place.

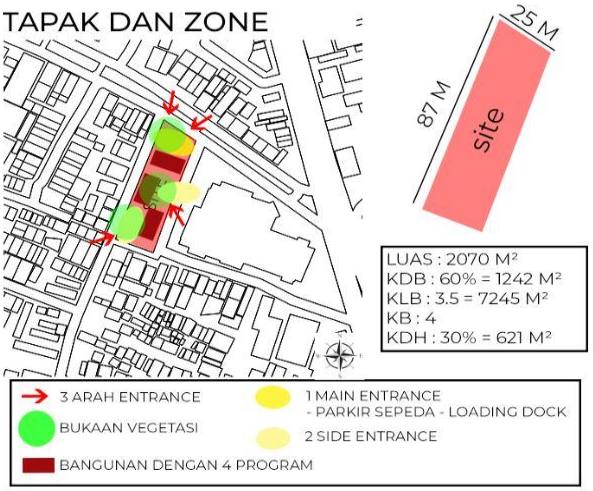
Analisis Entrance dan Aksesibilitas



Gambar 5. Analisis Entrance & Aksesibilitas
Sumber: Penulis, 2020

Masyarakat di kawasan glodok memiliki kebiasaan untuk berjalan kaki, sehingga mereka biasanya berlalu-lalang sepanjang jalan pancoran hingga menuju toko tiga. Mereka lebih sering untuk datang menaruh kendaraan mereka kemudian mereka berjalan kaki untuk mengelilingi sepanjang jalan pancoran. Entrance yang terbaik untuk proyek *Third Place* di Glodok ini, dimulai dari menganalisis alur kendaraan mobil dan motor, kemudia akses untuk pejalan kaki yang biasanya lebih sering untuk di lewat. Setelah melewati tahap analisis kemudian mulai untuk menentukan bagian entrance utama yang berada di jalan pancoran, lalu untuk side entrance berada di area jalan kemenangan dan jalan medan merdeka.

Analisis Tapak dan Zone

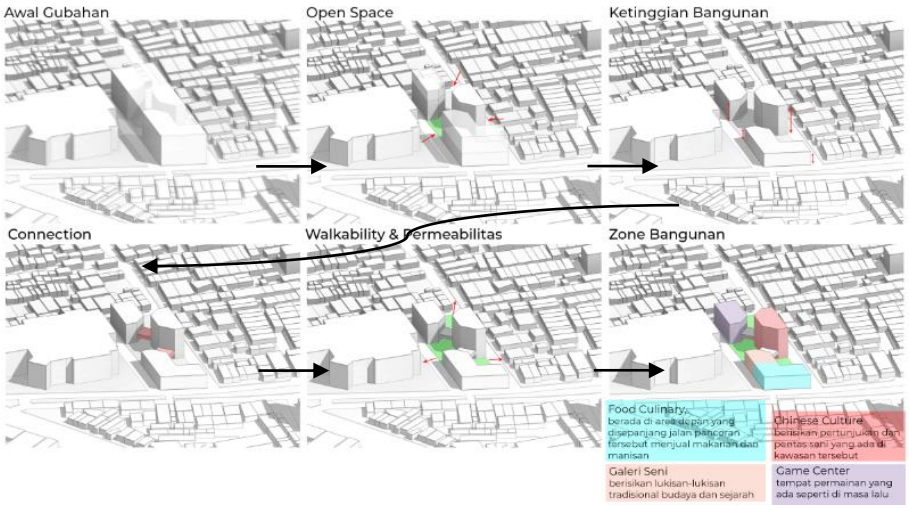


Gambar 6. Analisis Tapak dan Zone
Sumber : Penulis,2020

Vol. 2, No. 2,
Oktober 2020. hlm: 1847-1858
ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

Melakukan pengamatan lapangan, sirkulasi orang, kegiatan dan aktivitas di sekitar kawasan, dan juga mengamati kebutuhan dari kawasan tersebut. Proyek dirancang memiliki 4 program di dalamnya karena sesuai dengan kebutuhan pada kawasan tersebut. Proyek juga memiliki bukaan atau penghijauan yang cukup besar karena untuk menambahkan kawasan yang ada ruang hijau terbukanya. Peletakan massa pada proyek berdasarkan dari rute sirkulasi pejalan kaki dan untuk permeabilitas, sehingga menciptakan zona yang baik untuk proyek tersebut. Analisis di atas merupakan landasan untuk peletakan dan pembentukan gubahan hingga program yang akan dimasukkan kedalam tapak, dimulai dari peletakan zone, pemilihan entrance, penentuan ketinggian bangunan hingga penyatuan keharmonisan dengan lingkungan sekitar.

Skema Desain



Gambar 7. Analisis Entrance & Aksesibilitas
Sumber: Penulis, 2020

Mengikuti bentuk tapak yang memiliki peraturan dimulai dari GSB 0, arcade, dan kontekstual untuk kawasan setempat, kemudian dengan melalui analisis dari sirkulasi masyarakat setempat maka dibuat kan sebuah ruang untuk mereka dapat mengakses dengan mudah dengan memaksimalkan permeabilitas pada proyek. Gubahan proyek mulai disesuaikan dengan sekeliling kawasan, sehingga pengaturan ketinggian sesuai dengan peraturan dan sekeliling tapak, kemudian mulai adanya penghubung antara bangunan yang saling terkoneksi, kemudian mengacu pada tema soal yaitu open architecture, sehingga dibuatkan ruang terbuka yang dapat mengundang bagi orang-orang sekitar.

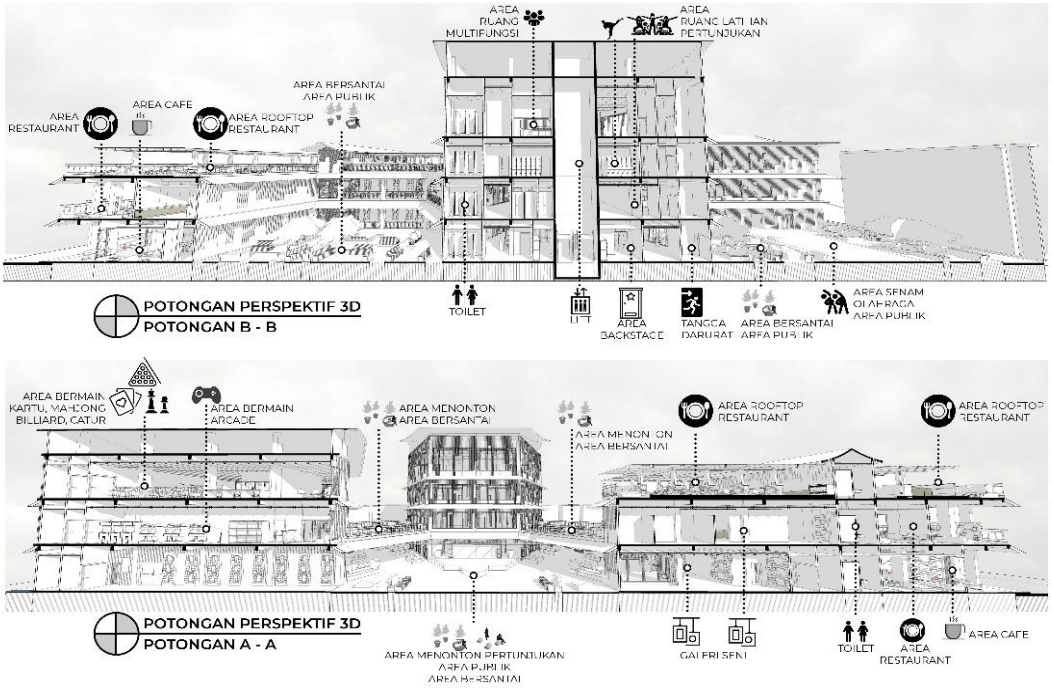
Programmatik

Tempat Ruang Komunitas Tionghoa di Glodok memiliki 4 program utama sebagai berikut;

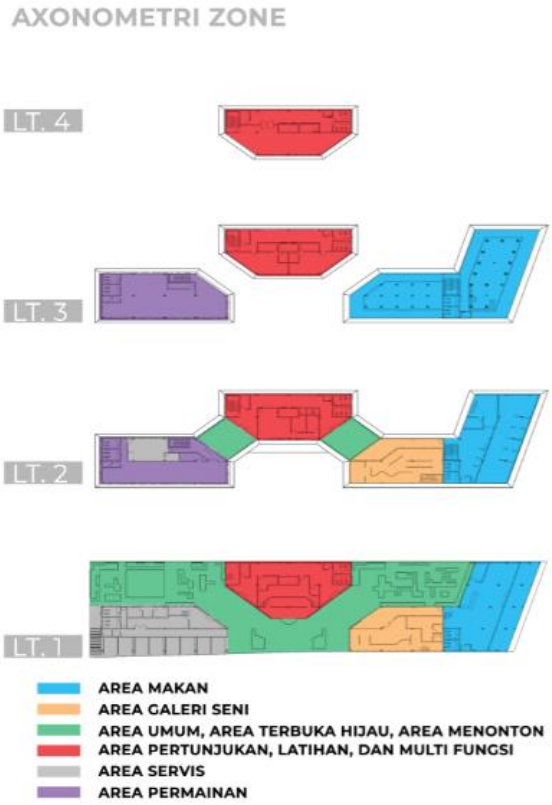
a. Area Pertunjukan Traditional Tionghoa (25%): Terletak pada massa ke 2 di antara 3 massa ,dan massa tersebut memiliki 4 lantai. Program yang berada di lantai 1 adalah program untuk ruang pertunjukan, pada lantai 2, 3 digunakan sebagai ruang latihan, dan pada lantai 4 digunakan sebagai ruang serba guna yang dapat di pakai oleh semua orang untuk berbagai kegiatan dan acara lainnya.
b. Kuliner Makanan (20%): Terletak pada massa ke 1 di bagian depan jalan Pancoran, di massa ke 1 mempunyai 3 lantai, pada lantai 1 digunakan sebagai area *cafe*, pada lantai 2 digunakan sebagai restaurant khas Tionghoa, pada lantai 3 digunakan sebagai restaurant outdoor yang terbuka.
c. Galeri Seni (15%): Terletak pada massa ke 1 yang bersebelahan dengan program kuliner makanan, di dalam galeri seni merupakan tempat untuk melihat pameran-pameran sejarah dan lukisan yang khas dengan sejarah kawasan tersebut hingga budaya di kawasan tersebut.
d. Tempat Permainan (20%): Terletak pada massa ke 3, pada massa ke 3 memiliki 3 lantai yang merupakan lantai pertama digunakan sebagai area service, pada lantai ke 2 dan 3 digunakan sebagai tempat permainan dan hiburan untuk semua kalangan usia yang datang.

ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

e. Area Service (5%): Penunjang untuk kebutuhan utilitas bangunan
f. Area taman terbuka (15%): Ruang terbuka hijau yang dapat digunakan dan dinikmati oleh semua orang yang datang disana.



Gambar 8. Potongan 3D
Sumber: Penulis, 2020



Gambar 9. Axonometri Zone
Sumber: Penulis, 2020

Vol. 2, No. 2,
Oktober 2020. hlm: 1847-1858
ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

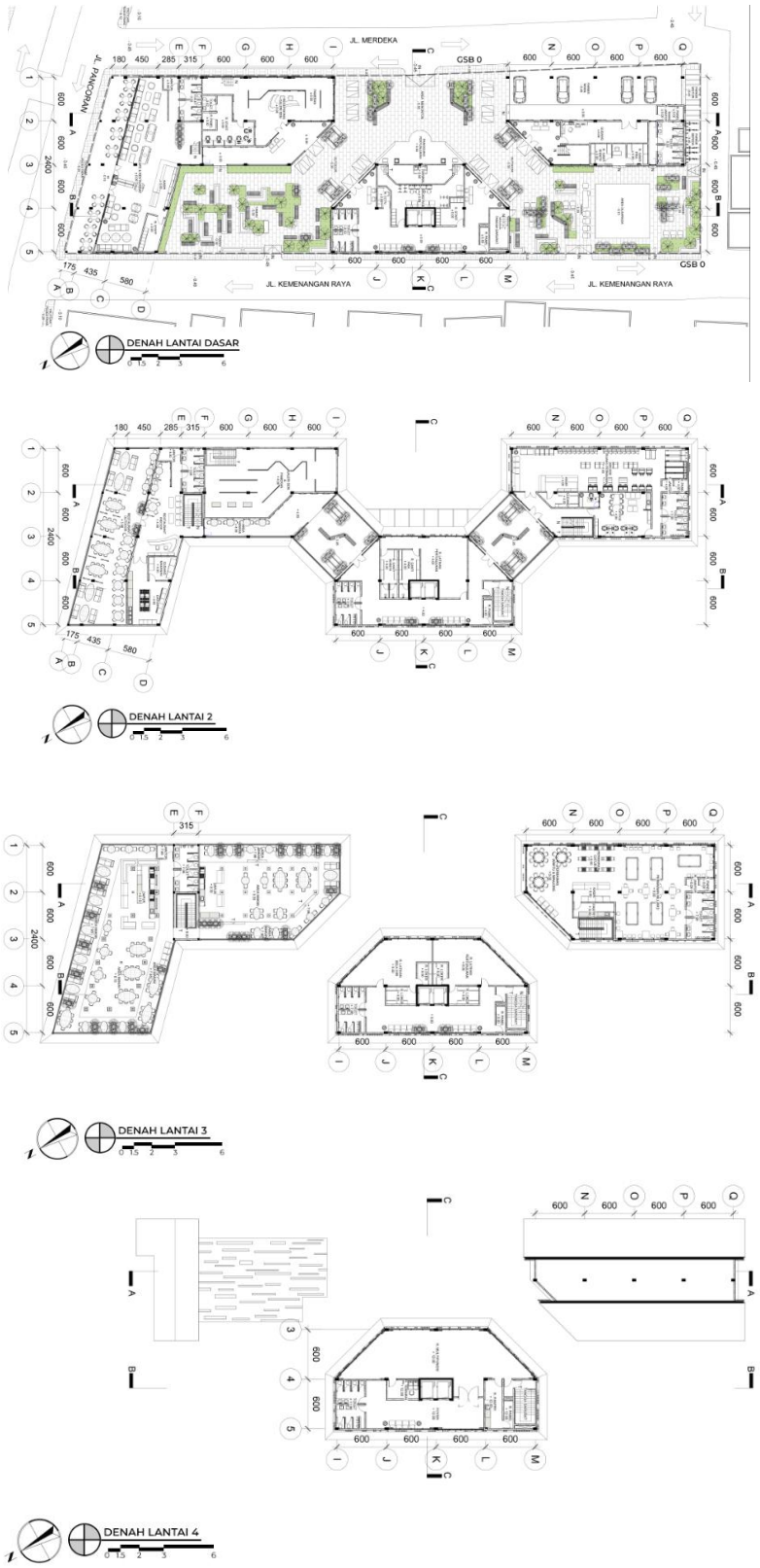
Hasil Bentuk Rancangan

Gambar 10. Perspektif 3D
Sumber: Penulis, 2020

a. Ruang terbuka di area taman digunakan untuk publik, ruang tersebut digunakan sebagai tempat olahraga dan senam bagi semua kalangan yang ingin ikut disana. Area tersebut memiliki tempat untuk ruang loker, dan juga area taman memiliki bangku untuk orang-orang yang datang kesana dapat duduk dan bersantai dengan dihiasi oleh pohon dan tanaman. Area ini memberikan ruang terbuka yang mengundang untuk pejalan kaki datang untuk bersantai maupun ikut berolahraga.
b. Area penonton untuk menonton pertunjukan, area tersebut terbuka sehingga penonton dari pertunjukan tidak hanya dari dalam bangunan saja, namun dari luar dan sekeliling tapak juga dapat menikmati pertunjukan yang ditampilkan. Area ini memberikan kesan terbuka dan mengundang untuk datang maupun hanya melewati tapak tersebut.
c. Area Rooftop Restaurant berada pada lantai 3, area ini memanfaatkan celah dari cahaya matahari yang memberikan kesan ruang nyaman. Area ini terbagi 2; ada area yang tertutup oleh penutup atap dengan celah kaca untuk cahaya masuk dan ada yang terbuka tidak mempunyai atap, yang meberikan perasaan kebebasan.
d. Perspektif dari keseluruhan dari bagian depan bangunan, dimana memberikan kesan kontekstual dengan sekitar dan juga tetap merupakan bangunan baru namun tidak merusak citra kawasan setempat.

ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

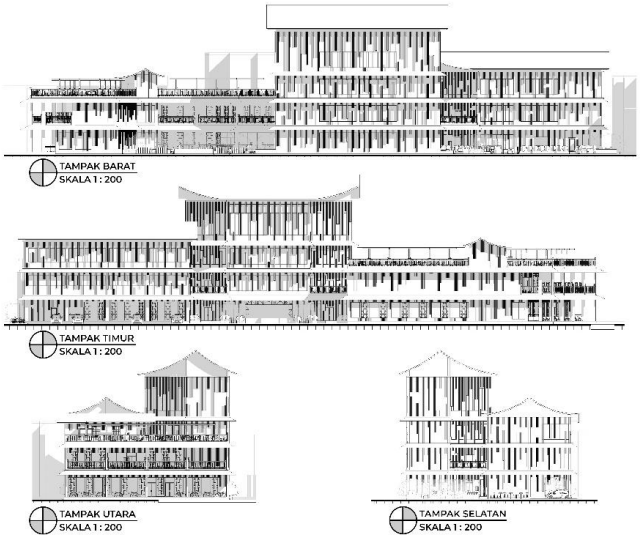
Denah Bangunan



Gambar 11. Denah Bangunan
Sumber: Penulis, 2020

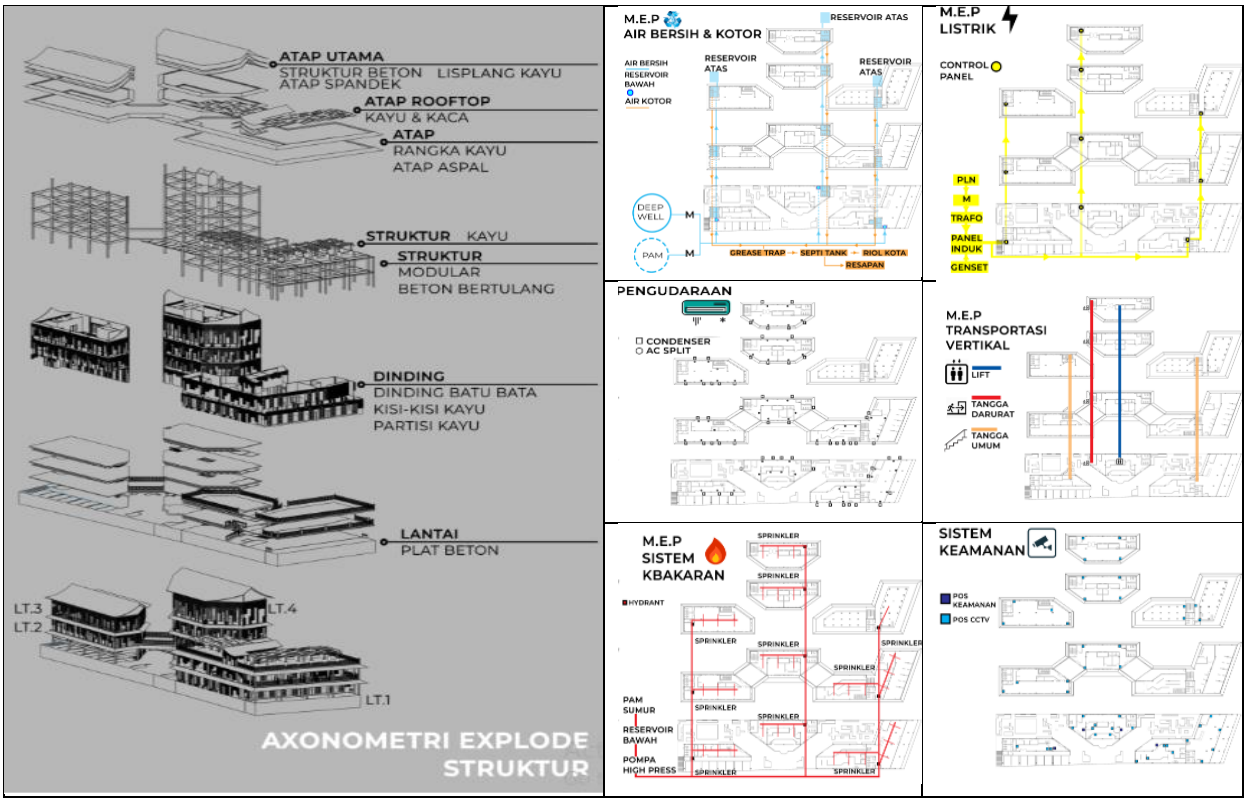
Vol. 2, No. 2,
Oktober 2020. hlm: 1847-1858
ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

Proyek dirancang memiliki 3 massa yang terpisah dengan memiliki 4 program di dalamnya. Bangunan didalamnya dibuat terpisah agar memiliki ruang untuk area taman yang digunakan sebagai ruang komunal, dan juga area taman dapat digunakan untuk sebagai permeabilitas kawasan. Pada lantai 2, antar bangunan diberikan sebuah jembatan penghubung agar tetap mudah diakses antar bangunan. Pada lantai 3 sudah tidak lagi memiliki koneksi dan ruang didalamnya sudah memiliki zona yang lebih privasi. Pada lantai 4 hanyalah ada pada massa yang ditengah, ruang didalamnya merupakan ruang multifungsi untuk kegiatan-kegiatan yang lebih tertutup.



Gambar 12. Tampak Bangunan
Sumber: Penulis, 2020

Struktur dan Utilitas



Gambar 13. Aksonometri Struktur dan Utilitas
Sumber: Penulis, 2020

Vol. 2, No. 2,
Oktober 2020. hlm: 1847-1858
ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

Bangunan menggunakan struktur beton untuk kolom, balok, dan plat lantai. Bentang terpendek 2-3 meter sedangkan bentang terpanjang adalah 6 meter. Kolom memiliki dimensi 30x45 cm dan plat lantai setebal 14 cm. Untuk rangka atap menggunakan struktur beton cor dan ada yang menggunakan rangka kayu dengan penutup atap yaitu atap aspal dan atap spandek.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Proyek dirancang didasari oleh kebutuhan masyarakat yang ada dari dalam kawasan itu sendiri maupun dari luar yang datang ke kawasan Glodok. Kawasan ini memang berkembang dan terkenal dengan Perdagangan yang sangat kental, dimulai dengan adat chinesenya yang sangatlah dominan di kawasan tersebut. Proyek ini bertujuan untuk menghidupkan kembali budaya-budaya yang ada di masa lalu mulai meredup, sehingga kawasan ini dapat kembali menjadi kawasan yang aktif seperti di masa lalu. Proyek ini akan menjadi jawaban untuk masyarakat di dalam kawasan tersebut maupun dari pengujung yang relatif jarang untuk berkunjung datang ke dalamnya dan untuk mendukung kawasan dari segi kebutuhan yang mereka inginkan yaitu dimulai dari dalam masyarakat kawasan itu sendiri hanyalah menginginkan kawasan itu dapat ramai pengunjung dan karena mayoritas masyarakat di sana adalah pedagang, lalu dari luar masyarakat pun menginginkan adanya sesuatu atraktif yang baru untuk dapat membuat kawasan ini menjadi lebih menarik dan berkembang lagi. Proyek ini juga banyak mengandung program-program gabungan berupa Area Pertunjukan Traditional Tionghoa, Kuliner Makanan, Galeri Seni, Tempat hiburan dan permainan, Area taman Terbuka untuk umum. Ruang Komunitas Tionghoa di Glodok dapat menjadi wadah fisik untuk mengisi kekurangan di kawasan tersebut sehingga semua orang dapat yang dikawasan tersebut menjadi lebih saling interaktif, mempunyai tempat untuk berkumpul, bertemu, berinteraktsi, dan bersosialisasi dengan sengaja maupun tidak sengaja.

Saran

Saran penulis alangkah lebih baik bila proyek ini bisa tetap hidup mengisi kekurangan dari kawasan tersebut untuk meningkatkan kembali kawasan Glodok menjadi lebih ramai seperti dulu kala dan masyarakat disekitarnya dapat bisa lebih saling berinteraksi dengan adanya proyek ini.

REFERENSI

Brolin, B. C. (1980). *Architecture in Context: Fitting New Buildings with Old.* Michigan: Van Nostrand Reinhold

Erwan. (2018, November 29). *Komunitas China Town Art Culture*, *Penjaga Akulturasi Budaya di Glodok*. Retrieved from Teras Jakarta, https://terasjakarta.id/plugin/article/view/3083/komunitas-china-town-art-culture-penjaga-akulturasi-budaya-di-glodok

Greenbaum, S. (2016, September 5). *Plaza*. Retrieved from Whole Building Design Guide, www.wbdg.org/space-types/plaza

Jormakka, K. (2007). *Basics Design Methods.* Switzerland: Birkhauser

Oldenburg, R. (1997). *The Great, Good Place.* Cambridge: Da Capro Press

Soja, E. (1996*). Thirdspace: Journeys to Los Angeles and Other Real-and-Imagined Places*. Cambridge