

## LEMBAR PERSETUJUAN

Yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa:

Judul Artikel : Fasilitas Kreativitas Seni Meruya Utara

Nama Penulis :

1. Anthea
2. Rudy Surya

Periode : Semester Genap 2019/2020

Telah **disetujui** untuk dipublikasikan pada Jurnal STUPA, Jurusan Arsitektur dan Perencanaan,

Jakarta, 13 Juli 2020

**Pembimbing Utama,**



Ir. Rudy Surya, M.M., M.Ars.

Paraf Asistensi 1	:		Paraf Asistensi 2	:	
Tanggal	:	3 Juli 2020	Tanggal	:	12 Juli 2020

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa:

**Judul Artikel** : Fasilitas Kreativitas Seni Meruya Utara

**Nama Penulis** : 1. Anthea  
2. Rudy Surya

**Periode** : Semester Genap 2019/2020

**Nomor Telepon/ Hp.** : 081298995749

**Alamat Email** : katarinaa\_anthea@yahoo.com

- Artikel yang dikirimkan ke Jurnal STUPA merupakan artikel yang belum pernah dipublikasikan atau tidak sedang dalam proses penerbitan di Jurnal lainnya serta bebas dari plagiarisme.
- Penulis bertanggung jawab penuh terhadap isi artikel tersebut.
- Telah menyetujui untuk dipublikasikan pada Jurnal STUPA, Jurusan Arsitektur dan Perencanaan, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara.
- Berkomitmen untuk mengikuti prosedur penerbitan Jurnal Stupa terutama jika terdapat permintaan Revisi.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa paksaan dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 13 Juli 2020

**Yang menyatakan,**



**(Anthea)**

## FASILITAS KREATIVITAS SENI MERUYA UTARA

Anthea<sup>1)</sup>, Rudy Surya<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi S1 Arsitektur/ S1 PWK, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara,  
 katarinaa\_anthea@yahoo.com

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

Masuk: 13-07-2020, revisi: dd-mm-yyyy, diterima untuk diterbitkan: dd-mm-yyyy

### Abstrak

Fasilitas Kreativitas Seni merupakan proyek *third place* yang mewadahi beraneka ragam kegiatan yang berhubungan dengan kreativitas seni. Seni yang dipilih adalah seni dalam bidang seni rupa. Proyek ini berlokasi di kelurahan Meruya Utara, dilatar belakangi oleh warga yang gemar melakukan berbagai kegiatan yang berhubungan dengan seni rupa terutama di kalangan remaja dan ibu rumah tangga. Oleh karena wadah yang menampung kegiatan seni masih sedikit sehingga diperlukan fasilitas untuk mewadahi kegiatan tersebut agar warga tidak menuangkan kreativitas di tempat yang tidak seharusnya. Sekaligus guna menciptakan rasa kebersamaan serta mengurangi kesenjangan sosial dan tingkat keamanan yang kondusif sehingga memungkinkan berkurangnya potensi kenakalan remaja di kawasan. Dengan demikian, kawasan ini perlu menyediakan fasilitas yang dapat mewadahi kegiatan warga berekspresi dan berkreatasi. Tujuan proyek adalah untuk memfasilitasi warga Meruya Utara sebagai *Third Place* dengan berbagai macam fasilitas yang berhubungan dengan seni agar kreativitas yang mereka miliki berkembang. Sekaligus dapat menyalurkan kreativitas mereka ke dalam kegiatan yang positif dan produktif, serta menjadi tempat mengekspresikan diri dengan bebas sekaligus berinteraksi sosial. Metode yang digunakan dalam penulisan ini adalah dengan melakukan studi literatur, melakukan survei dan observasi pada lokasi dan lingkungan sekitar tapak. Hasil survei dan observasi kemudian dianalisis agar dapat menghasilkan program yang dapat menjawab kebutuhan masyarakat dan memenuhi tujuan dari proyek ini.

**Kata kunci:** kreatif, seni, *Third Place*

### Abstract

*The Creative Art Facility is third place project that accommodate various activities which is related to art creativity. The chosen art is fine arts. This project is located in North Meruya, the background of the project is North Meruya residents like to do a variety of routine activities that related to art among teenagers and housewives. Therefore, there are only few facilities that can be used for them to do art creativity, so that they need a place that can facilitate all of the creative activities so they do not pour their creativity in a wrong place. In order to create a sense of togetherness also reduce inequality and conducive security level that allows the reduction of the potential for juvenile delinquency in the region. Thus, this area needs to provide facilities that can accommodate citizens to express and create. This project as Third Place aims to facilitate the residents of North Meruya with a variety of arts facilities so that they can develops their creativity. They can channel their creativity into positive and productive activities, also become a place to express themselves freely while interacting to each other. Methods that were used in this research are conducting study literature, do surveys and observations on the location and environment around the site. The results of the survey and observation are then analyzed in order to produce a program that can answer the needs of the community and fulfill the purpose of the project.*

**Keywords:** art, creative, third place

## 1. PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Kelurahan Meruya Utara merupakan kawasan yang terletak di Kecamatan Kembangan yang didominasi oleh zona perkantoran, perdagangan barang dan jasa, pendidikan, dan hunian. Kawasan ini mudah diakses karena banyak pemberhentian bus di titik-titik tertentu. Diantara kelurahan lainnya, Meruya Utara memiliki tingkat kesenjangan sosial yang paling tinggi dimana banyak anak remaja yang putus bersekolah, serta tingkat keamanan di kelurahan ini tergolong rendah. Hal ini dapat mengakibatkan remaja melakukan tindakan kriminal, seperti pencurian, pencoretan dinding, mengkonsumsi obat-obatan terlarang, dan sebagainya. Selain itu, minat warga kelurahan Meruya Utara yang berhubungan dengan kesenian cukup tinggi. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya kegiatan yang berhubungan dengan seni yang biasanya diselenggarakan di RPTRA karena tidak ada tempat lainnya, seperti kegiatan membuat kerajinan tangan, melukis, dan membuat mural. Banyak mural atau grafiti yang dapat ditemukan di dinding-dinding disepanjang jalan arteri maupun kolektor. Tidak hanya itu, di bawah jembatan tol Meruya Utara juga dihiasi oleh mural bertemakan adat Betawi dimana para pengunjung dapat berswafoto disana. Akan tetapi, kawasan ini belum memiliki fasilitas yang dapat memenuhi kreativitas terutama dalam bidang seni untuk warganya. Kawasan Meruya Utara juga minim akan fasilitas hiburan sekaligus mengedukasi yang bersifat publik sehingga kurangnya sosialisasi antar sesama warga yang dapat menurunkan kreativitas mereka.

Dengan demikian, mengingat akan pentingnya hidup bersosialisasi dan meningkatkan kreativitas untuk pengembangan diri menjadi pribadi yang lebih baik, kawasan Meruya Utara membutuhkan suatu wadah kreativitas dan aktifitas bagi setiap kalangan yang lebih inovatif untuk melengkapi fasilitas sosial dan rekreasi kota. Wadah aktivitas dan kreativitas ini diharapkan dapat menghasilkan pribadi yang lebih mandiri dan berguna bagi generasi yang akan datang sekaligus menjadikan kawasan ini maju.

### Rumusan Permasalahan

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan yang menjadi fokus dalam penelitian pada proyek ini, yaitu:

- a. Bagaimana meningkatkan kualitas kreativitas warga dalam mengisi waktu luangnya secara positif?
- b. Bagaimana menciptakan suatu wadah kreatif dimana warga Meruya Utara dapat berekspresi secara positif dan bersosialisasi dengan baik?

### Tujuan

Tujuan dari proyek Fasilitas Kreativitas Seni Meruya Utara adalah:

- a. Menjadikan proyek sebagai tempat bagi warga untuk berkreasi dengan aneka seni, mulai dari seni lukis hingga bisnis kreatif di tempat yang seharusnya.
- b. Mengembangkan imajinasi tiap-tiap individu.
- c. Menjadikan proyek sebagai tempat berwisata kuliner dan tempat untuk berkumpul dengan teman-teman maupun mencari souvenir.
- d. Menjadikan proyek sebagai daya tarik bagi para pengunjung untuk mengabadikan momen dengan latar belakang seni mural yang ada maupun seni lainnya.

## 2. KAJIAN LITERATUR

### *Third Place*

Menurut Ray Oldenburg (1999), *third place* merupakan tempat untuk orang yang ingin mengobati stres, kesepian, dan keterasingan. *Third place* adalah suatu tempat yang bisa dijadikan tempat berlindung sementara dari kebosanan dan memiliki fungsi utama yaitu menyatukan komunitas di lingkungan. Selain itu, tidak hanya dijadikan tempat untuk melarikan diri, tetapi seseorang juga dapat bersantai dan merasa terhibur serta mendapatkan ketenangan. Terdapat 7 karakteristik *third place*, yaitu netral bagi siapa saja dan mudah untuk diakses, tidak terikat dengan status sosial,

percakapan adalah aktivitas utama, terbuka untuk siapa saja dan dapat memenuhi kebutuhan masyarakatnya, memiliki wadah dimana pengunjung mempunyai kebutuhan untuk datang ke tempat ketiga, adanya suasana yang menyenangkan sehingga memberikan rasa nyaman bagi para pengunjung, dan adanya kebebasan bagi para pengunjung untuk menunjukkan jati dirinya.

### **Kreativitas**

Dalam kehidupan, kreativitas penting karena merupakan sesuatu yang berarti dalam proses kehidupan manusia. Menurut KBBI, kreatif memiliki arti daya cipta atau memiliki kemampuan untuk menciptakan. Dalam kehidupan, kreativitas sangat penting karena kreativitas merupakan suatu kemampuan yang sangat berarti dalam proses kehidupan manusia.

Menurut Treffinger (2001), ada beberapa nilai penting kreativitas dalam kehidupan, seperti adanya kemampuan untuk melahirkan sesuatu yang baru yang berupa pikiran maupun karya nyata dalam mengerjakan persoalan hidup bagi orang kreatif, adanya tingkat kualitas dari kinerja, karya, gagasan, dan perbuatan manusia dapat diantisipasi dari sejauh mana seseorang memiliki tingkat kreativitas tertentu, suatu karya kreatif sebagai hasil kreativitas seseorang dapat menimbulkan kepuasan pribadi yang tak terhingga nilainya, adanya kreativitas tinggi yang dimiliki seseorang maka seseorang tersebut akan mempunyai pengembangan diri secara optimal, dan adanya peningkatan Sumber Daya Manusia dalam era globalisasi dan era reformasi menunjukkan betapa pentingnya segi kreativitas diprioritaskan untuk dikelola dan dikembangkan secara optimal.

Secara komprehensif, kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan dalam berpikir dan bertindak tentang sesuatu dengan cara baru dan tidak biasa guna memecahkan berbagai persoalan. Kreativitas merupakan naluri yang sudah dimiliki manusia sejak lahir, akan tetapi kreativitas tidak dapat berkembang dengan sendirinya.

### **Seni**

Menurut KBBI, seni berarti keahlian dalam membuat karya yang bermutu (dilihat dari segi kehalusannya, keindahannya, dan sebagainya) atau karya yang diciptakan dengan keahlian yang luar biasa seperti tari, lukisan, dan ukiran. Seni dapat dinikmati melalui pendengaran, penglihatan, dan kombinasi keduanya. Secara umum, seni dibedakan menjadi 5 kelompok, yaitu:

- a. Seni Musik
- b. Seni Rupa
- c. Seni Tari
- d. Seni Sastra
- e. Seni Teater

### **Seni Rupa**



Gambar 1. Kreativitas Seni Rupa Bidang Lukis  
Sumber: educenter.id

Menurut Agung (2008), seni rupa dan jenis seni lainnya adalah sesuatu yang dibuat oleh manusia dan mengandung ekspresi serta keindahan. Namun, seni rupa utamanya dinikmati oleh indra penglihatan. Hal yang dinikmati tersebut dapat berupa kualitas unsur-unsur rupa yang disusun dan

memiliki kualitas harmoni, kesatuan dan ekspresi. Jadi, seni rupa adalah seni yang nampak oleh indra penglihatan dimana wujudnya terdiri dari unsur-unsur rupa seperti garis, bidang, wujud, maupun warna. Seni rupa terdiri dari:

- a. Seni Lukis, merupakan bidang seni rupa murni yang memiliki bentuk 2 dimensi. Karya seni lukis biasanya dibuat di kanvas dengan menggunakan cat minyak atau cat akrilik. Seni lukis kini tidak hanya dibatasi dengan menggambar diatas kanvas, melainkan juga menggambar diatas media dinding, tembok atau permukaan luas yang bersifat permanen lainnya dengan menggunakan cat tembok, cat kayu, kapur tulis, dan lainnya yang kini disebut dengan mural.
- b. Seni Kriya, biasa disebut juga dengan *applied art* yaitu suatu karya seni rupa yang memiliki nilai kegunaan dan seni. Karya seni rupa bertujuan untuk memenuhi kebutuhan praktis dan kebutuhan sehari-hari, misalnya *furniture*, tekstil, maupun keramik.
- c. Seni Pahat, merupakan karya seni yang hasil karyanya berupa tiga dimensi dan biasanya menggunakan bahan dari kayu yang sudah tidak terpakai.
- d. Seni Patung, merupakan karya seni rupa yang dibentuk dengan menggunakan suatu bahan bervolume seperti tanah liat, lilin, semen, kayu, batu, maupun logam.

### Ruang Kreatif

Menurut Lilian (2017), *creative space* adalah ruang fisik dimana orang berkumpul, bekerja, saling menginspirasi, belajar hal-hal baru, dan saling terhubung. Berpartisipasi dalam sebuah ruang yang membawa kita ke dalam hubungan dengan orang-orang yang memiliki pemikiran yang sama. Menurut Evans (2006), ada beberapa aspek mendasar yang perlu diperhatikan untuk mewujudkan ruang kreatif, yaitu:

- a. Kenyamanan: ruang harus memiliki tingkat kenyamanan yang tinggi dimana ruang tidak kumuh, tidak bising dan tertata dengan baik.
- b. Keterbukaan: ruang dapat menghadirkan suasana terbuka, bebas, dan tidak monoton.
- c. Aksesibilitas: memiliki lokasi strategis, misalnya dekat dengan kawasan hunian, pasar maupun perkantoran sehingga mudah diakses oleh warga.
- d. Toleransi: ruang kreatif harus terbuka bagi siapa saja dan tidak ada diskriminasi antar warga.
- e. Keragaman: ruang kreatif harus dinamis, memberi tempat untuk berkumpul agar warga dapat bertukar pikiran.

### 3. METODE

Metode yang digunakan penulis dalam perancangan adalah metode deskriptif dengan mengumpulkan dan menganalisa data-data yang didapat dan membandingkannya dengan studi literatur yang berkaitan dengan proyek untuk memperoleh program yang sesuai.

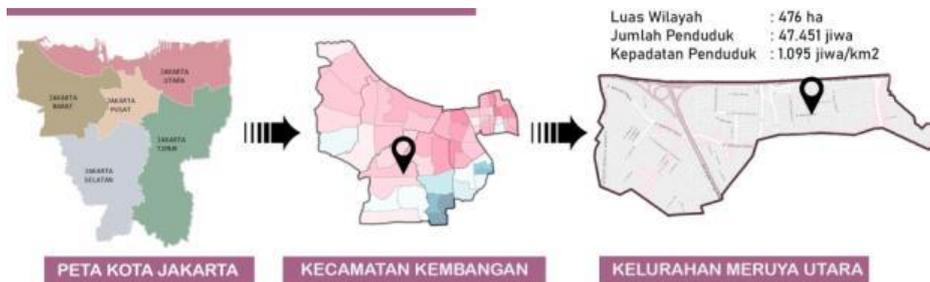
#### Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang digunakan dalam penulisan ini dilakukan dengan cara observasi dimana penulis mendatangi lokasi dan melakukan pengamatan terhadap kondisi fisik dan sosial sekaligus membuat catatan terhadap objek yang dijadikan sasaran. Penulis juga melakukan wawancara dimana adanya kegiatan tanya jawab dengan masyarakat kelurahan Meruya Utara untuk mengetahui pendapat serta kebutuhan penduduk. Tidak hanya itu, penulis juga menggunakan kajian teoritis dimana penulis mengumpulkan berbagai macam teori yang berkaitan dengan proyek dan permasalahan yang ada pada kawasan.

#### Metode Desain

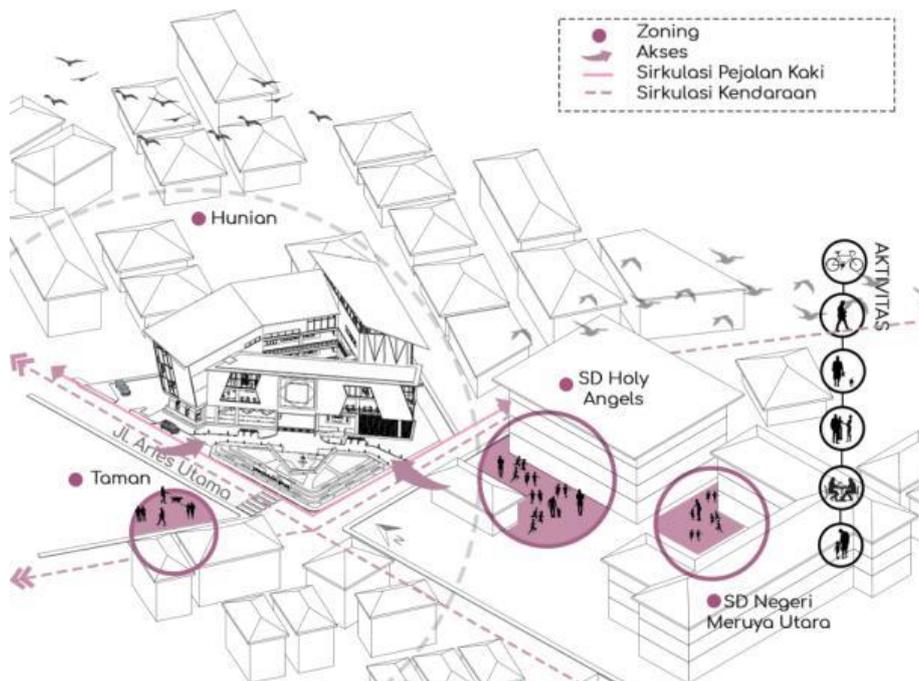
Metode desain yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah metode *transprogramming* dari Bernard Tchumi dimana terdapat dua program yang sifat dan konfigurasi spasialnya berbeda. Dalam hal ini, penulis mengkombinasikan area kerja dengan area pameran. Hal ini bertujuan agar hasil karya yang dibuat pengunjung tidak hanya dijadikan sebagai kebanggaan tersendiri tetapi juga dapat dijadikan bisnis kreatif. Area pameran tersebut dapat berupa galeri, *display area*, maupun distro.

#### 4. DISKUSI DAN HASIL Tinjauan Lokasi dan Tapak



Gambar 2. Peta Kota Jakarta, Kecamatan Kembangan, dan Kelurahan Meruya Utara  
Sumber: Penulis, 2020

Proyek ini akan ditempatkan di kelurahan Meruya Utara dengan pertimbangan kawasan ini memenuhi beberapa kriteria menurut Ray Oldenburg yaitu Meruya Utara merupakan Kawasan mandiri yang memiliki fasilitas lengkap dengan peruntukan fasilitas umum dan campuran serta sebagian besar merupakan kawasan hunian, kelurahan Meruya Utara belum memiliki suatu wadah yang memadai untuk menampung kegiatan yang berkaitan dengan kreativitas secara terbuka untuk berbagai kalangan.



Gambar 3. Analisis Tapak  
Sumber: Penulis, 2020

Lokasi sekitar tapak merupakan zona hunian, bangunan pelayanan umum, dan perkantoran. Pemilihan tapak berdasarkan kemudahan pengunjung dalam mengakses tapak dan zona di sekitar tapak didominasi oleh kantor dan perumahan sehingga tapak dapat menjadi permeabilitas bagi *first place* (hunian) dan *second place* (tempat kerja atau sekolah). Bila menggunakan kendaraan umum seperti TransJakarta, halte terdekatnya adalah halte Kebon Jeruk. Selain itu, lokasi ini juga dilalui oleh angkutan kota berwarna merah. Pemberhentian bus terletak sekitar 300 m dari lokasi tapak dan dapat ditempuh sekitar 5-8 menit dengan berjalan kaki.

Tapak dapat diakses dari 2 arah, arah barat dan arah selatan yaitu dari Jl. Aries Utama. Kedua jalan ini merupakan jalan sekunder. Jl. Aries Utama yang terletak di sebelah barat merupakan jalan

yang lebih ramai dimana digunakan warga untuk menuju Jl. Meruya Ilir, sehingga akses pada jalan tersebut tidak hanya untuk pejalan kaki tetapi juga kendaraan. Tapak dapat dilalui oleh pejalan kaki dan kendaraan. Zonasi sekitar tapak adalah hunian, taman, dan campuran. Di depan tapak terdapat taman sehingga dapat menghasilkan view yang baik dan dapat meredam kebisingan yang ada.



Luas Tapak	: 2.300 m <sup>2</sup>
KDB	: 50
KLB	: 2
KB	: 4
KDH	: 25
KTB	: 60
TIPE	: T

Batas-batas tapak:

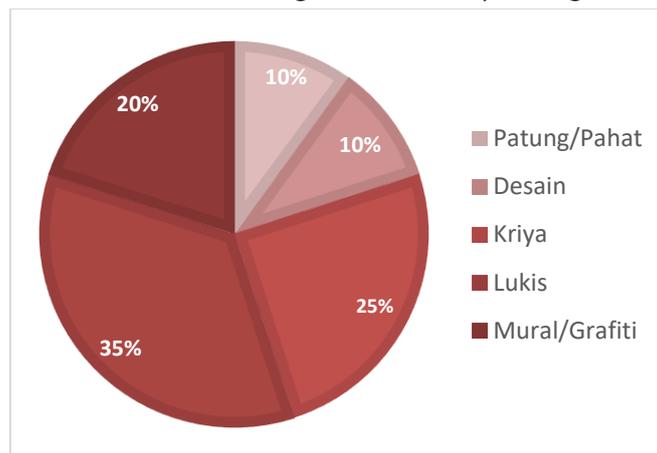
- Utara : Hunian
- Selatan: Taman
- Timur : Hunian
- Barat : Toko

Gambar 4. Data Tapak  
Sumber: Penulis, 2020

### Analisis Program

Program yang diusulkan adalah fasilitas kreativitas seni Meruya Utara. Kreativitas dalam bidang seni rupanya cukup banyak diminati oleh warga kelurahan Meruya Utara, hal ini dapat dilihat dari banyaknya seni mural yang ada di dinding-dinding bangunan maupun di kolong jembatan kelurahan Meruya Utara dan adanya kegiatan yang cukup rutin bagi warga kelurahan Meruya Utara dalam membuat kerajinan tangan di salah satu RPTRA Meruya Utara sehingga kreativitas yang dipilih yaitu kreativitas di bidang seni rupa. Selain itu, Meruya Utara juga tidak memiliki tempat untuk memajang atau mengekspresikan hasil karya-karya seni yang ada. Program ini dibuat untuk menurunkan tingkat kesenjangan sosial yang ada di Meruya Utara.

Tabel 1. Persentase Bidang Minat Seni Rupa Warga Meruya Utara

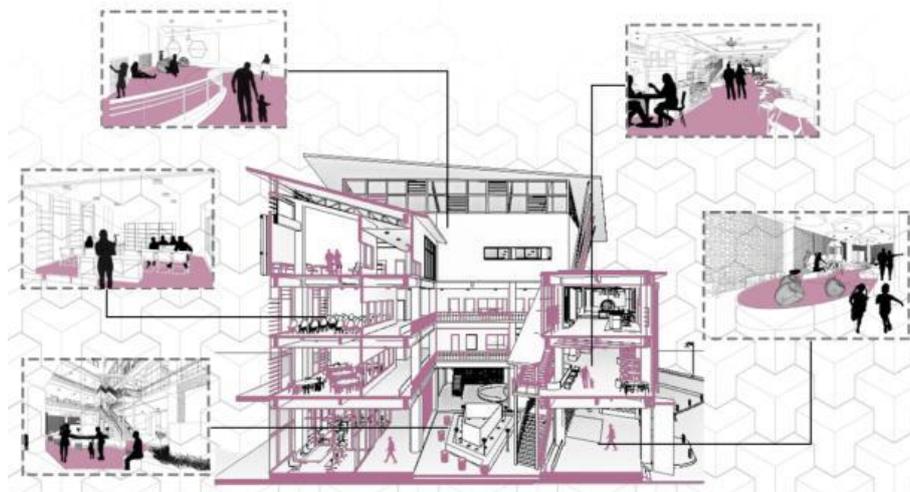


Sumber: Penulis, 2020

Dari hasil survei yang ada, dapat dilihat bahwa warga Meruya Utara paling gemar melakukan kegiatan seni rupa dibidang lukis, sehingga kegiatan lukis menjadi program utama dalam proyek ini. Sedangkan, untuk program tambahan ada seni pahat, seni patung, mozaik, dan seni kriya.

Program dibagi menjadi 2, yaitu program utama dan program pendukung. Program utamanya adalah *art studio*, sedangkan program pendukungnya ada galeri, cafetaria, perpustakaan, dan taman.

- *Art Studio*
- Studio Lukis *Outdoor*  
Studio Lukis *Outdoor* dikhususkan untuk kegiatan seni lukis mural yang menggunakan media dinding atau papan besar dengan teknik spray.
- Studio Lukis *Indoor*  
Studio Lukis *Indoor* dikhususkan untuk kegiatan seni lukis yang menggunakan media kanvas dan kertas gambar.
- Studio Kerajinan Tangan/Mozaik  
Studio bagi warga yang ingin mencoba melakukan kegiatan membuat suatu kerajinan tangan. Program ini merupakan salah satu kegiatan seni yang juga baik untuk meningkatkan kreativitas dalam diri seseorang.
- Studio Pahat/Patung  
Studio yang disediakan untuk melakukan kegiatan yang berhubungan dengan seni pahat/patung, yang dilengkapi dengan area cuci dan penyimpanan.
- Galeri  
Pada saat *event* tertentu, dapat digunakan sebagai tempat untuk pameran yang berhubungan dengan kreativitas kesenian seperti memajang hasil lukisan (mural) maupun tempat seminar seputar kesenian. Apabila tidak ada event tertentu, dapat dijadikan sebagai tempat berkumpul.
- Kafetaria  
Berfungsi sebagai tempat bagi pengunjung untuk berbincang, berkumpul, makan, dan minum dimana tujuan utamanya adalah memberikan ketenangan bagi pengunjung yang datang.
- Distro/*Artshop*  
Menyediakan tempat untuk memajang atau memamerkan karya-karya berbagai macam kreativitas terbaik yang dibuat oleh para pengunjung dan pengunjung juga dapat membeli karyanya tersebut.
- Perpustakaan  
Berfungsi sebagai tempat bagi para pengunjung untuk mengembangkan ide-idenya melalui buku-buku yang disediakan di perpustakaan.
- Taman  
Menyediakan tempat bagi pengunjung yang hanya ingin bersantai, duduk, berkumpul, dan sebagainya. Pada area ini juga terdapat area display untuk memajang karya-karya terbaik yang dibuat oleh para pengunjung.



Gambar 5. Diagram Aktivitas Fasilitas Kreativitas Seni Meruya Utara  
Sumber: Penulis, 2020

Program-program yang ada memenuhi beberapa kriteria *third place* menurut Ray Oldenburg karena program-program diatas dapat dinikmati oleh berbagai kalangan antara lain dalam melakukan sebuah seni tidak dibatasi oleh umur maupun *gender*, dapat menjadi tempat reguler bagi warga Meruya Utara karena memiliki fasilitas-fasilitas menarik yang dapat meningkatkan kreativitas, program bersifat *playful* karena tidak hanya orang dewasa tetapi anak-anak juga dapat menikmati dan mengikuti program yang ada, aktivitas utama dalam program ini tidak hanya melakukan kegiatan seni akan tetapi juga berkumpul dan berdiskusi, dan program ini aksesibel karena terdapat di kawasan Meruya Utara yang didominasi oleh zonasi perumahan dan perkantoran serta perdagangan barang dan jasa.

### Program Ruang

Berikut adalah tabel program ruang dimana program pada bangunan dibagi menjadi 4 bagian, yaitu area kerja seni rupa, galeri, fasilitas pendukung, dan area servis.

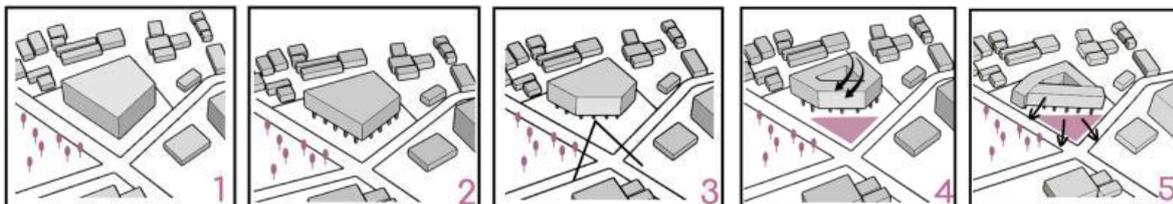
Tabel 2. Program Ruang

No.	Program	Ruang	Luas
1	Seni rupa	Tempat Pelatihan	148 m <sup>2</sup>
		Seni Lukis	234.8 m <sup>2</sup>
		Seni Mural/Grafiti	139 m <sup>2</sup>
		Seni Kriya	114 m <sup>2</sup>
		Seni Pahat/Patung/Mozaik	234.8 m <sup>2</sup>
		<i>Finishing Area</i>	46 m <sup>2</sup>
2	Galeri	Galeri	336 m <sup>2</sup>
3	Fasilitas Pendukung	Kafetaria	352 m <sup>2</sup>
		Distro/ <i>Artshop</i>	310 m <sup>2</sup>
		Retail	350 m <sup>2</sup>
		Perpustakaan	144.6 m <sup>2</sup>
		Area Berkumpul	328 m <sup>2</sup>
		<i>Mini playground</i>	108 m <sup>2</sup>
		Kantor pengelola	100 m <sup>2</sup>
4	Servis	Ruang Servis	580 m <sup>2</sup>
Luas Total (+30% sirkulasi)			4597m <sup>2</sup>

Sumber: Penulis, 2020

### Bentuk Rancangan

Proses pembentukan gubahan massa dipengaruhi oleh bentuk tapak dan lingkungan sekitar, seperti yang dapat dilihat dibawah ini:



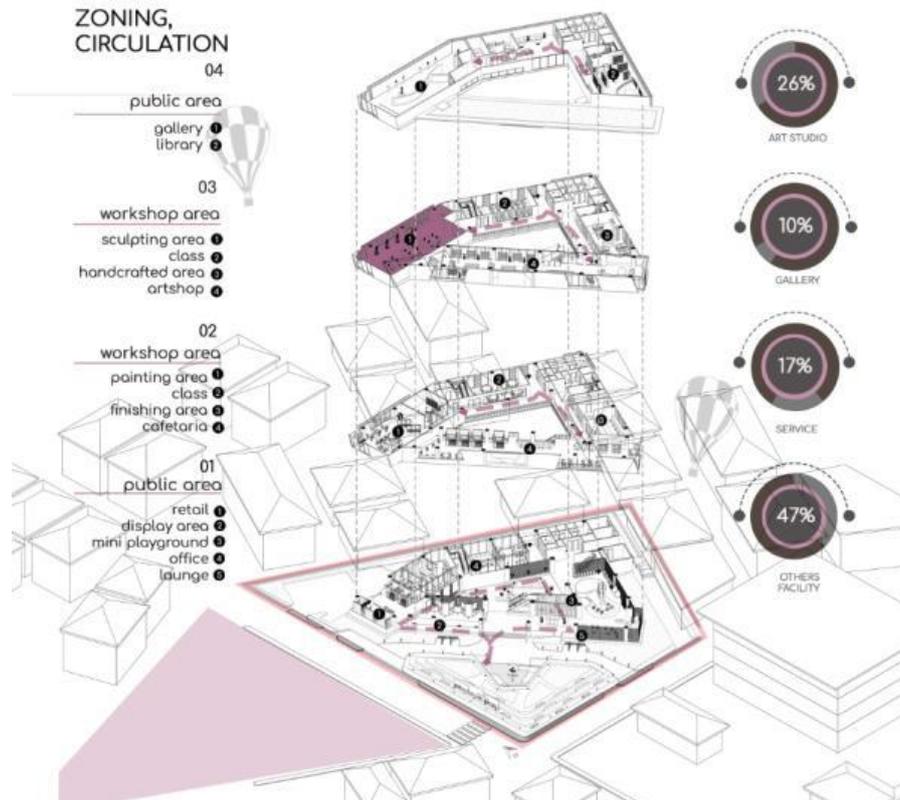
Gambar 6. Proses Gubahan Massa

Sumber: Penulis, 2020

Pada tahap 1, bentuk awal massa mengikuti bentuk tapak yaitu menyerupai sebuah trapesium. Pada tahap 2, massa diangkat dan dipotong pada bagian sudut agar menghasilkan sudut pandang yang menarik dari arah Barat yaitu Jl. Aries Utama. Pada tahap 3, pada bagian sudut tapak diberi taman mural *outdoor* sehingga bangunan terlihat menarik dan konteks dengan taman yang ada di seberang tapak. Pada tahap 4, bagian tengah bangunan diberi void yang besar agar bangunan tidak padat dan

adanya pengudaraan serta pencahayaan yang cukup. Tahap 5 merupakan hasil akhir dari gubahan massa dimana material yang digunakan sebagian besar adalah bata dan terdapat juga *second skin* maupun partisi garis-garis yang bermaterialkan *conwood*.

### Hasil Rancangan



Gambar 7. Zoning Horizontal

Sumber: Penulis, 2020

Lantai 1 sebagian besar adalah area publik dimana terdapat *lounge*, *mini playground*, *retail area*, taman, *display area*, dan kantor. Pada bagian tengah terdapat taman dan area *display outdoor*. Di sekeliling taman terdapat partisi yang tidak hanya digunakan sebagai pembatas tetapi juga dapat digunakan sebagai tempat untuk memajang hasil karya seni lukis terbaik yang dibuat oleh pengunjung. Tidak hanya itu, pada taman terdapat area duduk dimana pengunjung dapat bersantai sambil menikmati hasil karya yang ada. Lantai 1 merupakan area terbuka, hanya dibatasi oleh partisi-partisi kayu yang berukuran 100 cm. Akan tetapi, terdapat *rolling door* pada lantai 1 sehingga apabila bangunan sedang tidak beroperasi pengunjung tidak dapat keluar masuk ke dalam ruangan dan bangunan tetap aman.

Lantai 2 dan lantai 3 adalah area kerja seni. Pada lantai 2, terdapat ruang kelas pelatihan anak-anak, ruang kerja seni lukis, *finishing area* (pemasangan, penyemprotan, dan pengeringan), dan area kios makan. Pada lantai 3, terdapat ruang kelas pelatihan dewasa, ruang kerja seni pahat/patung, ruang kerja seni kriya/mozaik, dan distro/*artshop* tempat dimana pengunjung dapat membeli atau menjual karya mereka. Sedangkan, pada lantai 4 terdapat fasilitas umum yaitu galeri dan perpustakaan yang terbuka bagi siapa saja.

### Fasad dan Strategi Desain

Fasad bangunan pada tampak depan menggunakan bata dimana bata tersebut dihiasi dengan lukisan mural sehingga bangunan terlihat menarik dan mencerminkan program yang ada pada bangunan, yaitu program seni rupa terutama di bidang lukis. Fasad bata divariasikan dengan kaca agar bangunan tidak terkesan padat atau monoton dan tercukupinya pencahayaan dan pengudaraan pada

bangunan. Pada tampak depan, terdapat *billboard tv* yang berfungsi untuk menampilkan karya-karya seni terbaik yang dibuat oleh para pengunjung.



Gambar 8. Perspektif Eksterior  
Sumber: Penulis, 2020

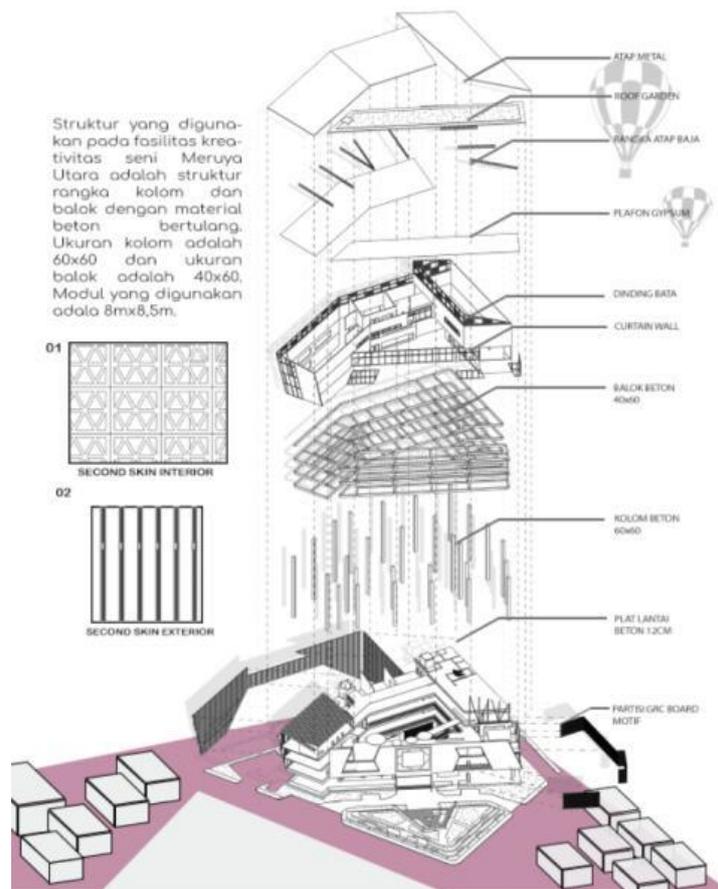
Desain ruang yang ada di dalam bangunan disesuaikan dengan program yang ada. Pada bangunan, terdapat 3 ruang kerja yaitu ruang kerja lukis, ruang kerja pahat/patung, dan ruang kerja kriya/mozaik. Ruang kerja umumnya memiliki luas yang lebih besar dibandingkan dengan fungsi lainnya. Ruang kerja dilengkapi dengan area cuci dan penyimpanan. Lantai yang digunakan pada area kerja adalah keramik dengan motif kayu sehingga ruangan tetap terasa sejuk dan mudah dibersihkan. Area ruang kerja memiliki salah satu kriteria dari *third place* yaitu reguler dimana pengunjung mempunyai kebutuhan untuk datang ketempat ini seperti melatih dan mengasah kemampuan mereka dalam berkreaitivitas di bidang seni rupa. Selain itu, pengunjung juga dapat berekspresi dengan bebas di dalam ruang kerja seni tersebut. Setiap ruang kerja memiliki desain yang berbeda-beda dimana pada ruang kerja lukis penempatan kursi dan tempat lukis disusun mengitari objek yang akan dilukis. Pada ruang kerja pahat/patung, meja disusun dibagian tengah ruang berhadap-hadapan agar interaksi antar pengajar dan pelajar dapat terjalin dengan mudah. Sedangkan pada ruang kerja kriya/mozaik meja dan kursi disusun seperti ruang-ruang kelas pada umumnya.



Gambar 9. Perspektif *Display Area Outdoor* dan Ruang Kerja Pahat/Patung  
Sumber: Penulis, 2020

Ruang publik yang ada pada bangunan seperti mural, galeri, dan *display area* merupakan ruang yang bersifat *neutral* dan *playful* dimana pengunjung dapat melakukan interaksi sosial sekaligus menikmati hasil karya seni yang ada. Ruang ini tentunya memenuhi salah satu kriteria dari *third place*. Ruang mural dan ruang display merupakan area *outdoor*, sedangkan ruang galeri apabila tidak ada

event tertentu dapat digunakan sebagai ruang serbaguna. Pada galeri, hasil karya lukisan dipajang dengan cara digantung dengan menggunakan kabel agar dapat diatur ketinggiannya sesuai dengan jarak pandang para pengunjung.



Gambar 10. Aksonometri Struktur Bangunan  
Sumber: Penulis, 2020

Struktur yang digunakan pada fasilitas kreativitas seni Meruya Utara adalah struktur rangka kolom dan balok dengan material beton bertulang. Ukuran kolom adalah 60x60 cm dan ukuran balok adalah 40x60 cm. Modul yang digunakan adalah 8x8,5 m. Pada lantai, struktur yang digunakan adalah plat lantai beton. Sedangkan, struktur atap ada 2, yaitu menggunakan struktur rangka baja pipa dengan penutup atap bermaterialkan metal dan atap beton yang digunakan sebagai *roof garden* pada bangunan. Dinding bangunan bermaterialkan bata alami yang di *expose* dengan tebal 15 cm yang divariasikan dengan kaca. Fasad bangunan bagian timur dan utara dilapisi dengan *second skin* bergaris yang bermaterialkan *conwood*. Sedangkan, material partisi pada interior bangunan adalah GRC motif kayu dengan desain segitiga. Kayu dapat memberikan kesan natural pada bangunan dan teksturnya yang beragam dapat membuat *visual* bangunan menjadi lebih menarik.

Bukaan pada dinding merupakan jendela hidup, memungkinkan pengudaraan alami dan sinar matahari dapat masuk kedalam ruangan. Sedangkan, lantai bermaterialkan keramik pada ruang kerja dan lantai parket kayu pada perpustakaan, galeri, kafetaria maupun distro/*artshop*. Untuk area *outdoor* mural, lantai menggunakan batu paving dan dinding untuk melukis mural bermaterialkan bata yang di cat putih.

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kelurahan Meruya Utara adalah kelurahan yang memiliki jumlah presentasi kesenjangan kesejahteraan sosial yang cukup tinggi dibandingkan dengan kelurahan lainnya yang ada di Kecamatan Kembangan. Hal ini terjadi karena jumlah anak yang terlantar maupun putus sekolah cukup banyak.

Tingkat keamanan di kawasan ini juga tergolong rendah karena memiliki jumlah pos hansip yang paling sedikit dibandingkan kelurahan lainnya, sehingga memungkinkan terjadinya tindak kejahatan yang tidak diharapkan seperti pencopetan, pencoretan dinding, dan lain sebagainya. Akan tetapi, warga di Meruya Utara memiliki potensi minat kreativitas dalam bidang seni yang cukup tinggi, hal ini dapat dilihat dari banyaknya kegiatan seni seperti lukis, membuat kerajinan tangan, dan mural/ grafiti yang ada di dinding sepanjang jalan di Meruya Utara juga kolong-kolong jalan tol.

Kreativitas memiliki peranan yang penting dalam kehidupan. Kreativitas dapat membantu mengembangkan diri seseorang menjadi lebih baik, membantu memecahkan masalah dengan mudah, dan menjadikan kehidupan seseorang lebih berhasil. Akan tetapi, kreativitas yang ada di dalam diri seseorang pada saat ini cenderung menurun karena kurangnya wadah bagi masyarakat untuk berkreasi maupun mengeskpresikan dirinya.

Dengan demikian, Fasilitas Kreativitas Seni adalah program yang cocok untuk menjawab kebutuhan warga Meruya Utara karena dengan adanya fasilitas ini, warga dapat mengekspresikan diri dan berkreasi dengan bebas dimana dapat menurunkan tingkat kesenjangan kesejahteraan sosial yang ada.

## REFERENSI

- Arifin, Saeful. (2010). Seni dan Kreativitas. Diunduh 13 Februari 2020, melalui [https://www.kompasiana.com/saseful\\_arifin/550039108133112019fa7266/seni-dan-kreativitas](https://www.kompasiana.com/saseful_arifin/550039108133112019fa7266/seni-dan-kreativitas).
- Buana, Sanji. (2015). Ruang Kreatif Publik. Diunduh 13 Februari 2020, melalui <https://www.kompasiana.com/madebhela/560ac4b02d7a61d319ab52db/ruang-kreatif-publikmewujudkan-lingkungan-kreatif-untuk-warga-kota?page=all>.
- Cartwright, Lillian. (2017). *What Are Creative Art Spaces and Why Do They Exist*. Diunduh 14 Februari 2020, melalui <http://tandfonline.com/doi/full/10.1080/02604027.2017>.
- Evans, G. Jo Foord. Meric S Gertler. Lori Tesolin. Sarah Weinstock. (2006). *Strategies for Creative Spaces and Cities: Lessons Learned*. Research Team: Cities Institute, London Metropolitan University.
- Oldenburg, Ray. (1999). *The Great Good Place: Cafes, Coffe Shops, Bookstores, Bars, Hair Salons, and Other Hangouts at the Heart of a Community*. USA: Marlowe & Company.
- Suryahadi, Agung. (2008). Seni Rupa Jilid 1. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah
- Treffinger, D.J. (1980). *A Preliminary Models of creative Learning*. Gifted child Quarterly, 24f, 127-138.
- Tchumi, B. (1996). *Architecture and Disjunction*. MIT Press.