

WADAH AKTIFITAS KREATIF DI MARUNDA, JAKARTA UTARA

Syamil Mumtaz¹⁾, Diah Anggraini²⁾

¹⁾ Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, smumtaaz17@gmail.com

²⁾ Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, diaha@ft.untar.ac.id

Masuk: 10-01-2020, revisi: 28-01-2020, diterima untuk diterbitkan: 09-05-2020 (doi: 10.24912/stupa.v2i1.6846)

Abstrak

Marunda Jakarta Utara dikenal sebagai kawasan pemukiman nelayan yang telah berusia ratusan tahun. Selain itu kawasan ini juga merupakan lokasi dibangunnya rusunawa bagi kelompok Masyarakat Berpenghasilan Rendah (MBR) yang sebagian penduduknya adalah warga yang direlokasi dari berbagai kampung di Jakarta, sehingga penghuni rusun bersifat sangat heterogen. Beragamnya latar belakang warga Marunda menyebabkan terjadinya perbedaan dalam budaya dan kebiasaan sehari-hari yang menjadikan terciptanya batas sosial yang mengakibatkan kurangnya keharmonisan dalam lingkup sosial baik antar penghuni Rusunawa maupun masyarakat Kampung Nelayan. Dalam proses relokasi sebagian warga kehilangan pekerjaannya. Selain hal tersebut perbedaan bentuk tempat tinggal yang berbeda dari yang sebelumnya padat *landed* lalu sekarang menjadi vertikal yang menyebabkan terbentuknya batas spasial yang sebelumnya tidak ada. Terdapat kebutuhan yang dapat menunjang masyarakat untuk mewujudkan keharmonisan dalam keberagaman masyarakat Marunda pada aspek sosial, ekonomi dan seni budaya. Kajian ini bertujuan untuk menyusun suatu konsep perancangan *Marunda Activity Center* sebagai *third place* untuk mewadahi kegiatan warga Marunda dengan menggunakan metode *Transprogramming*. Bangunan dirancang dengan menggabungkan program-program yang berbeda secara spasialnya, dengan tujuan untuk menghasilkan program yang *fit* kepada masyarakat sehingga dapat membangun interaksi sosial dan dapat menunjang perekonomian untuk meningkatkan kualitas hidup yang akan berdampak pada kesejahteraan masyarakat Marunda.

Kata kunci: rusunawa; spasial; *third place*

Abstract

Marunda North Jakarta is known as a fisherman settlement area that has been aged for hundreds of years, besides that this area is also the location of low-income housing construction for Low-Income Community Groups (MBR) whose residents are residents who are relocated from various villages in Jakarta, so that the residents of the flat are very heterogeneous. The diverse backgrounds of the Marunda people cause differences in culture and daily habits that create the creation of social boundaries that result in a lack of harmony in the social sphere between residents of Rusunawa and Kampung Nelayan communities, in the process of relocating some residents to lose their jobs. Apart from that, the difference in the shape of the dwellings that were different from those previously densely landed and now are now vertical which causes the formation of spatial boundaries that did not exist before. There is a need that can support the community to create harmony in the diversity of the Marunda community in social, economic and cultural aspects. This study aims to develop a Marunda Activity Center design concept as a third place to accommodate the activities of Marunda residents using the Transprogramming method. The building is designed by combining programs that are spatially different, with the aim of producing programs that are fit to the community so that they can build social interaction and can support the economy to improve the quality of life which will have an impact on the welfare of the people of Marunda.

Keywords: rusunawa; spatial; *third place*

1. PENDAHULUAN

Marunda Jakarta Utara dikenal sebagai kawasan pemukiman nelayan, selain itu kawasan ini merupakan lokasi dibangunnya Rusunawa bagi kelompok Masyarakat Berpenghasilan Rendah (MBR). Rusunawa Marunda terletak di Kelurahan Marunda, Kecamatan Cilincing, Jakarta Utara merupakan salah satu rusunawa yang dibangun oleh Pemprov DKI pada tahun 2004. Beragamnya latar belakang penghuni rusun Marunda menyebabkan adanya perbedaan dalam budaya dan kebiasaan sehari-hari yang menjadikan kurangnya keharmonisan dalam ruang lingkup sosial antar mereka, sebagian besar penghuni terprogram atau relokasi kehilangan pekerjaan lamanya yang berdampak pada kemunduran ekonomi warga rusun yang menyebabkan banyaknya warga yang menunggak pembayaran sewa rusun. Bentuk tempat tinggal yang berbeda dari yang sebelumnya padat *landed* lalu sekarang menjadi vertikal yang menyebabkan terbentuknya batas spasial yang sebelumnya tidak ada. Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang terjadi, terdapat kebutuhan suatu penunjang bagi masyarakat untuk mewujudkan keharmonisan dalam keberagaman masyarakat Rusun Marunda pada aspek sosial, ekonomi dan seni budaya.

Tujuan

Tujuan studi ini adalah menyusun konsep perancangan berdasarkan isu, potensi, dan penyelesaiannya dengan melakukan riset atau pencarian data menggunakan metode yang sudah dipilih dan menghasilkan program – program yang *fit* kepada masyarakat sehingga dapat membangun interaksi dan dapat menunjang perekonomian untuk meningkatkan kualitas hidup yang akan berdampak pada kesejahteraan masyarakat Marunda.

2. KAJIAN LITERATUR

Architecture of the Third place

Tempat ketiga atau tempat penting yang merupakan kebutuhan masyarakat selain dari rumah (*first place*) dan tempat kerja (*second place*). *Third place* juga dapat dikriteriakan sebagai *The Living Room of the Society* (Brookings Institution, 2016) atau sebagai ruang ‘tamu’ atau ruang berkumpul.

Karakteristik *third place* menurut Ray Oldenburg dalam *The Great Good Place* (1999) :

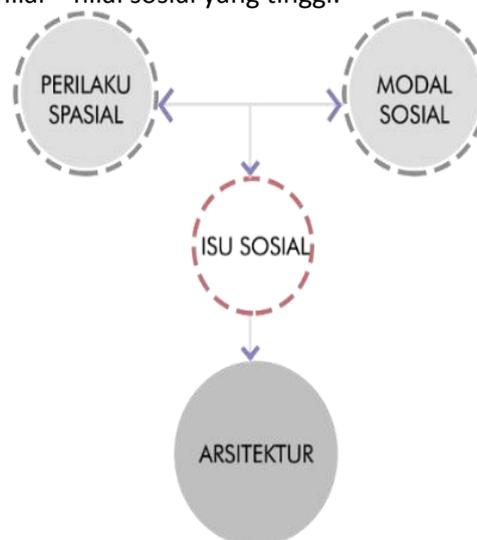
- Netral
Tempat yang bersifat netral dan membuat semua orang merasa nyaman agar dapat menjalin hubungan lebih intim
- Kesamarataan
Tempat yang dapat diakses oleh seluruh masyarakat umum dan tidak ada kriteria formal, semua orang berkumpul dengan tujuan “kegembiraan, kelincahan, dan kelegaan”
- Komunikasi adalah Hal Utama
Percakapan di tempat ketiga juga melengkapi proses *leveling* (sesuai dengan ketertarikan).
- Aksesibilitas dan Akomodasi
Third place memberikan layanan terbaik dan terlengkap di mana seseorang dapat pergi sendiri hampir setiap saat, siang atau malam hari. Akses ke *third place* harus mudah untuk dikunjungi. Jam operasional *third place* dapat diakses saat siang dan malam hari.
- Reguler
Tempat duduk, berbagai fasilitas, ketersediaan fitur lainnya dapat menjadi daya tarik *third place*. Namun pengunjung akan lebih tertarik datang karna adanya pelanggan tetap (yang dapat bersifat ramahtamah dan bersikap terbuka kepada pengunjung baru). Penerimaan pengunjung baru sangat penting bagi perkembangan *third place*. Kunjungan yang sering dan reguler dapat mempermudah dalam menjalankan komunikasi bersama komunitas.
- *A Low Profile*
Third place biasanya bersifat sederhana, tidak menarik banyak orang asing atau pelanggan sementara. Agar mencengah kepura-puraan antar anggota. Kesederhaan dapat dilihat dari dekorasi ruangan yang tidak menginterpretasikan *leveling* sosial.

- *The Mood is Playful*
Suasana yang tepat untuk *third place* adalah suasana menyenangkan. Semangat bermain adalah hal yang penting karena dapat meleburkan suasana antara pengunjung baru. Suasana yang menyenangkan/ *playful* dapat mendorong orang untuk mengunjungi *third place* berulang-ulang.
- *A Home Away from Home*
Terdapat perbedaan antara rumah dengan *third place*. Rumah memiliki aturan pribadi sedangkan *third place* adalah *non regulated*. Rumah menyediakan lebih banyak kegiatan dibandingkan dengan *third place*. Rumah adalah tempat di mana individu dilahirkan kembali atau dipulihkan sedangkan *third place* tidak direkomendasikan untuk orang yg sakit/ fisik yang kelelahan. *Third place* melibatkan ekspresi aktif kepribadian, penegasan diri dalam lingkungan.

Manfaat yang berharga dan unik didapatkan bagi mereka yang secara teratur menghadiri tempat ketiga dan yang menghargai bentuk-bentuk hubungan sosial yang ditemukan di sana. *Leveling*, keutamaan percakapan, kepastian bertemu teman, kelonggaran struktur, dan pemerintahan abadi dari kesenangan semua bergabung untuk mengatur panggung untuk pengalaman yang tidak ditemukan di tempat lain. Manfaat-manfaat ini juga berasal dari keterampilan bersosialisasi dan percakapan yang diolah dan dilaksanakan di tempat ketiga.

Merancang untuk Konteks Sosial

Definisi dari sosial adalah segala sesuatu yang dipakai sebagai acuan dalam berinteraksi antar manusia dalam konteks masyarakat atau komunitas sehingga dengan demikian, sosial haruslah mencakup lebih dari seorang individu yang terikat pada satu kesatuan interaksi. Dalam hubungan arsitektur terdapat perilaku spasial dan modal sosial, konsep besarnya adalah manusia membentuk ruang dan ruang membentuk manusia. Arsitektur (lingkungan binaan) dan mobilitas residensial merupakan determinan dalam pengembangan sosial. Arsitektur menanamkan nilai – nilai sosial yang tinggi.



Gambar 1. Diagram Arsitektur dan Sosial
Sumber : Penulis,2019

Pendekatan paradigma perilaku sosial merupakan aspek utama dalam dalam perancangan arsitektur, karena keberhasilan perancangan arsitektur berkaitan erat dengan penciptan lingkungan fisik yang memenuhi perilaku yang dikehendaki. Perilaku berkaitan erat dengan tempat (*setting*) dan pengguna (*user*). Ketiga hal ini membentuk sisten informasi lingkungan-perilaku yang mencerminkan subyek-sifat/perilaku subyek-tempat.

Adaptasi Sosial

Adaptasi sosial merupakan salah satu bentuk penyesuaian diri dalam lingkungan sosial. Adaptasi adalah suatu penyesuaian pribadi terhadap lingkungan. Penyesuaian ini dapat berarti mengubah diri pribadi sesuai dengan keadaan lingkungan, jadi dapat berarti mengubah lingkungan sesuai dengan keadaan pribadi (Gerungan,1991). Menurut Suparlan, adaptasi itu sendiri pada hakekatnya adalah suatu proses untuk memenuhi syarat-syarat dasar untuk tetap melangsungkan kehidupan.

Penyesuaian diri terhadap lingkungan fisik sering disebut dengan istilah adaptasi, dan penyesuaian diri dengan lingkungan sosial disebut dengan adjustment. Adaptasi lebih bersifat fisik, dimana orang berusaha menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya, karena hal ini lebih banyak berhubungan dengan diri orang tersebut. tingkah lakunya tidak saja harus menyesuaikan diri dengan lingkungan fisik, tetapi juga dengan lingkungan sosialnya (*adjustment*).

Soerjono Soekanto (Soekanto, 2000) memberikan beberapa batasan pengertian dari adaptasi sosial, yaitu:

- a. Proses mengatasi halangan-halangan dari lingkungan.
- b. Penyesuaian terhadap norma-norma untuk menyalurkan ketegangan.
- c. Proses perubahan untuk menyesuaikan dengan situasi yang berubah.
- d. Mengubah agar sesuai dengan kondisi yang diciptakan.
- e. Memanfaatkan sumber-sumber yang terbatas untuk kepentingan lingkungan.
- f. Penyesuaian budaya dan aspek lainnya sebagai hasil seleksi alamiah.

Adaptasi sosial yang terjadi di kawasan Marunda terjadi antara penghuni Rusunawa Marunda dengan warga kampung Marunda, yaitu penghuni rusunawa yang merupakan warga pendatang harus beradaptasi dengan lingkungan Marunda dalam aspek sosial, ekonomi, maupun budaya.

Pengertian Relokasi

Secara harfiah menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) (2007) relokasi diartikan sebagai pemindahan tempat atau pemindahan dari suatu lokasi ke lokasi lain. Jika dikaitkan dalam konteks perumahan dan pemukiman relokasi dapat diartikan pemindahan suatu lokasi permukiman ke lokasi pemukiman yang baru.

Menurut Siswono Yudo Husono, mantan Menteri Negara Perumahan Rakyat pada Kabinet Pembangunan V tahun 1988-1993 relokasi dilakukan terhadap pemukiman yang lokasinya tidak diperuntukkan bagi perumahan atau lokasi pemukiman yang rawan terhadap bencana atau bahkan terkena bencana. Relokasi atau *resettlement* merupakan salah satu alternatif untuk memberikan kesempatan kepada masyarakat yang tinggal di pemukiman kumuh, status lahannya yang tidak legal (*illegal*) atau bermukim di lingkungan yang rawan bencana untuk menata kembali dan melanjutkan kehidupannya di tempat baru. (Dikutip dari : <http://repository.uinjkt.ac.id/>)

Relokasi dan Dampaknya pada Masyarakat

Relokasi bukan hanya suatu proses pemindahan orang-orang dari suatu lokasi, akan tetapi juga memindahkan perilaku dan identitas – identitas dari orang – orang tersebut. Menurut Finsterbusch (1981) (Dikutip dari Jurnal : Musthofa, Zaini. 2011. *Evaluasi Pelaksanaan Program Relokasi Permukiman Kumuh*), individu – individu atau masyarakat merasakan dampak sosial dari suatu kebijakan relokasi dalam 5 kategori, yaitu :

- a. Secara ekonomi, sebagai pekerja yang kehilangan atau mendapatkan penghasilan maupun pekerjaan.
- b. Secara lingkungan, sebagai penduduk yang habitat di ubah atau disita.
- c. Secara transportasi, sebagai pengendara atau penumpang jasa transportasi yang kehilangan aksesibilitas.
- d. Secara sosial, sebagai kerabat atau teman anggota.
- e. Secara psikologi, sebagai individu yang mengalami stress ketakutan, dan perampasan.

3. METODE

Pendekatan Riset

Metode yang digunakan untuk pengumpulan data adalah survey dan tinjauan lokasi untuk mengetahui kondisi fisik tapak perancangan dan sekitarnya secara langsung, serta observasi dan wawancara untuk mengetahui kebutuhan warga agar konsep rancangan dapat memenuhi kebutuhan tersebut dan diterima oleh masyarakat.

Metode Perancangan

Konsep utama *Marunda Creative Activity Center* adalah sebagai wadah untuk meningkatkan interaksi sosial antar warga Marunda dengan tetap mempertahankan dan meningkatkan lokalitas setempat dan juga sebagai penunjang ekonomi sekitar. Maka dari itu metode perancangan yang dilakukan pada proyek ini adalah *Transprogramming*, yang terinspirasi dari ide konsep perancangan Bernard Tchumi (2012). *Trans-programming* yaitu mengkombinasikan dua program yang sifat dan konfigurasi spasialnya berbeda tanpa melihat kecocokannya.

Program – program yang dikombinasikan tersebut yang nantinya akan memberikan dampak positif secara bersamaan. Contohnya adalah program Jual Beli dan *Urban Farming*, yang dimana hasil dari *Urban Farming* tersebut dapat dijual atau disajikan di area jual beli, yang dimana dampak positif dari hal tersebut adalah menunjang ekonomi sekitar. Contoh selanjutnya adalah *workshop area* dengan *exhibition area* yang dimana hasil dari *workshop* dapat menjadi benda pameran, lalu kedua program tersebut berfokus kepada aspek seni budaya dengan tujuan untuk meningkatkan lokalitas setempat. Selain untuk dipamerkan, hasil *workshop* dapat diperjualbelikan di area jual beli (*buy and sell area*) yang pada akhirnya juga berdampak pada aspek ekonomi.

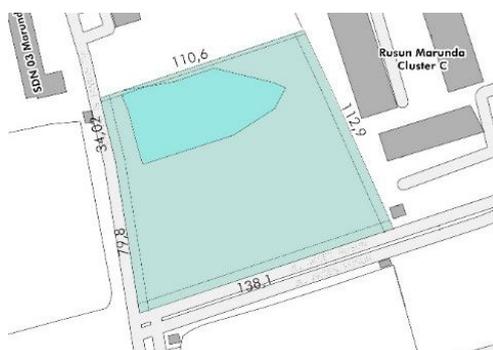
4. DISKUSI DAN HASIL

Proyek ini dinamakan Wadah Aktifitas Kreatif di Marunda, Jakarta Utara / *Marunda Activity Center* dengan konsep dasar sebagai sarana pendukung aktifitas warga di Marunda dengan memperhatikan tiga aspek dasar dalam perancangan program yaitu aspek sosial, ekonomi, dan seni budaya.

Proses dan Hasil Perancangan Tapak

Tapak merupakan lokasi yang dekat dengan pemukiman kampung Marunda dan Rusunawa Marunda sebagai target *first place* dan dekat dengan sarana pendidikan yaitu Sekolah Dasar dan Sekolah Tinggi Ilmu Pelayaran sebagai target *second place*, terletak di lokasi yang strategis dan mudah diakses bagi pejalan kaki, dan pengguna kendaraan pribadi maupun umum, karena tapak terletak berdekatan dengan halte. Tapak juga berdekatan dengan pusat keramaian area dimana orang berlalu-lalang dan berkumpul.

Batas dan Ukuran – Ukuran pada Tapak



Gambar 2. Batas-batas pada tapak
Sumber : Penulis.2019

Batas dan Ukuran-Ukuran pada Tapak

Batas Utara : Pemukiman
Batas Selatan : Masjid Al-Hijrah
Batas Timur : Pemukiman
Batas Barat : Jl. Marunda Kongsri



Legenda

- 1. Sekolah Tinggi Ilmu Pelayaran
- 2. Rusun Marunda Cluster B
- 3. Rusun Marunda Cluster C
- 4. Rusun Marunda Cluster D
- 5. SDN 02 Pagi
- 6. Rumah Si Pitung

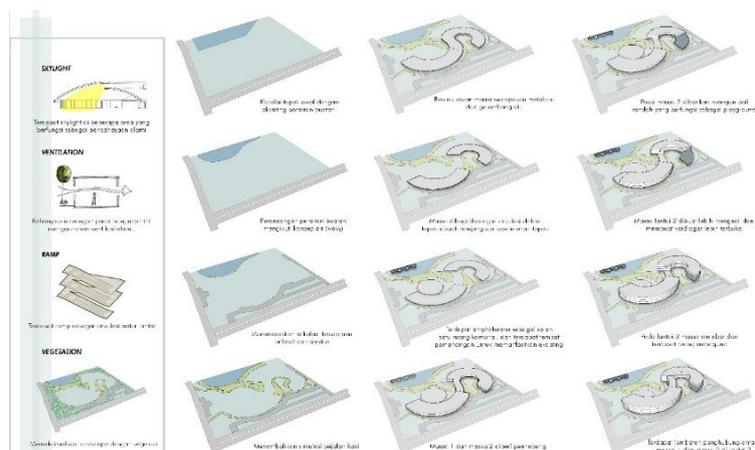
Luas Tapak : 1,08 Ha

Gambar 3. Legenda
Sumber : Penulis.2019

Program Kegiatan

Konsep utama *Marunda Creative Activity Center* adalah sebagai wadah untuk meningkatkan interaksi sosial antar warga Marunda dengan tetap mempertahankan dan meningkatkan lokalitas setempat dan juga sebagai penunjang ekonomi sekitar. Maka dari itu metode perancangan yang dilakukan pada proyek ini adalah *Transprogramming*, yaitu dengan mengkombinasikan program – program yang bersifat berbeda secara spasialnya. Program – program yang dikombinasikan tersebut yang nantinya akan memberikan dampak positif secara bersamaan. Contohnya adalah program Jual Beli dan *Urban Farming*, yang dimana hasil dari *Urban Farming* tersebut dapat dijual atau disajikan di area jual beli, yang dimana dampak positif dari hal tersebut adalah menunjang ekonomi sekitar. Contoh selanjutnya adalah *Workshop Area* dengan *Exhibition Area* yang dimana hasil dari *workshop* dapat menjadi benda pameran, lalu kedua program tersebut berfokus kepada aspek seni budaya dengan tujuan untuk meningkatkan lokalitas setempat. Selain untuk dipamerkan, hasil workshop dapat diperjualbelikan di area jual beli (*Buy and Sell Area*) yang pada akhirnya juga berdampak pada aspek ekonomi. Sesuai dengan karakteristik *third place* yang menjadi tempat ketiga bagi masyarakat sebagai ‘pelarian’ dari tempat pertama (rumah/tempat tinggal) dan tempat kedua (tempat kerja/sekolah), sifat tersebut di interpretasikan dalam bentuk pengalaman dan suasana ruang yang playful dengan lansekap yang *entertaining*, membuat suasana menjadi menyenangkan, serta ruang yang *flexible* yang dapat menjadi area serbaguna untuk menampung berbagai jenis kegiatan warga.

Marunda Creative Activity Center berkonsentrasi dengan kegiatan dan kebiasaan warga sehingga menciptakan program yang selaras dengan hal tersebut agar dapat diterima warga, sebagaimana dengan konsep *third place* yaitu *acceptable* yang juga berarti dapat diakses atau digunakan bagi seluruh masyarakat Marunda.



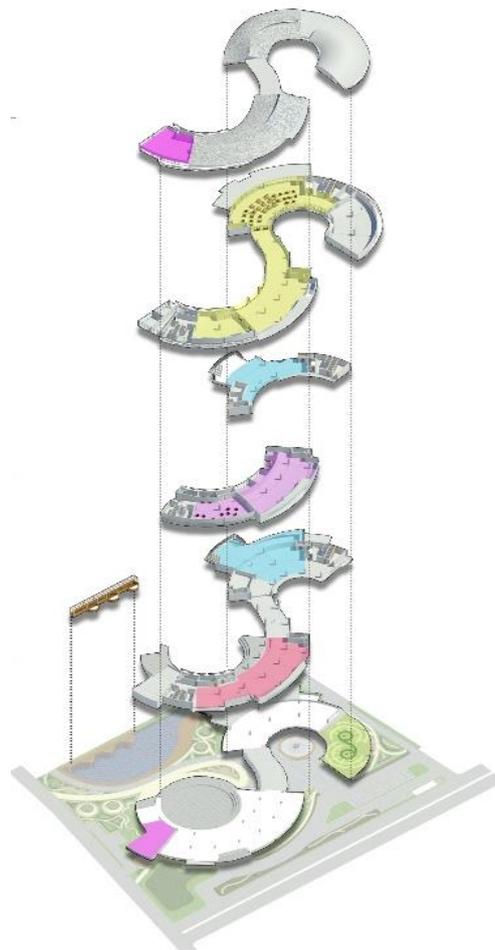
Gambar 4. Proses Transformasi Massa
Sumber : Penulis.2019

Proses perancangan tidak luput dari hasil analisis tapak yang telah dibuat. Hal yang paling berpengaruh dari analisis tapak adalah peletakan *entrance* dan sirkulasi kendaraan, baik kendaraan pribadi ataupun *service*, dari analisis tersebut juga mempengaruhi pada orientasi bangunan pada arah matahari dan bentuk bangunan itu sendiri, serta peletakan area terbuka. Akses masuk kendaraan pribadi pada tapak adalah melalui jalan besar yaitu Jl. Akses Rusun sedangkan akses kendaraan *service* pada tapak adalah melalui sisi barat tapak yaitu Jl. Rumah Si Pitung, terdapat dua drop off untuk mencegah terjadinya kemacetan pada sirkulasi kendaraan pribadi dalam tapak. Sirkulasi pejalan kaki dapat diakses dari semua sisi tapak.

Pada bagian depan terdapat area terbuka yang merupakan berupa sebuah plaza utama dengan fungsi sebagai area untuk *temporary events* peletakan area tersebut di bagian depan adalah untuk menarik perhatian pengunjung karna lokasi yang strategis diapit oleh dua jalan juga dapat dengan mudah diakses oleh pejalan kaki, sehingga memungkinkan untuk memanggil pengunjung.

Proses analisa tapak juga berpengaruh dalam proses transformasi massa, seperti orientasi matahari yang mempengaruhi orientasi dan bentuk massa terhadap tapak. Berkaitan dengan konsep *sustainability*, dalam pengaplikasiannya adalah berupa pemaksimalan bukaan pada bangunan, meminimalisir penggunaan AC, dan memaksimalkan ruang-ruang hijau baik di *landscape* maupun diatas bangunan (*rooftop*), selain itu cahaya pada bangunan juga di maksimalkan dengan cahaya alami berupa atap yang mempunyai *skylight*.

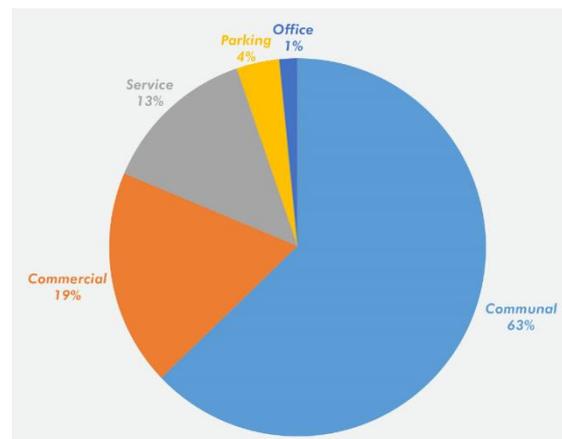
Bentuk massa awal berupa metafora dari bentuk gelombang (air) dikarenakan lokasi tapak yang berada dekat dengan laut. Lalu bangunan dibuat 3 lantai dan diisi dengan masing-masing fungsi per lantai, antara lantai diberi penghubung / sirkulasi vertikal berupa *lift* dan *ramp* dan setiap ketinggian lantai sehingga dapat mudah diakses oleh difabel.



Gambar 5 : Zoning
Sumber : Penulis,2019

Pada perancangan bangunan *Marunda Creative Activity Center*, zoning yang terbentuk adalah seperti **Gambar 5**. Pada lantai dasar kegiatan yang difokuskan lebih bersifat publik dan terbuka, terdapat area pameran terbuka, *gallery* terbuka, area *urban farming*, *playground*, area pemancingan dan *amphitheater* sebagai area yang paling terbuka dan *flexible* dalam penggunaannya. Pembatas antar ruang menggunakan perbedaan peil dan meminimalisir penggunaan dinding masif. Lantai dua difokuskan untuk area *workshop / maker space* baik pada area batik maupun *urban farming*. Pada lantai tiga adalah area komersil dimana kegiatan jual beli dilakukan, terdapat area bazar *indoor* dan area *foodcourt*. Pada lantai 4 atau lantai atap terdapat area *service plumbing* utilitas berupa reservoir atas dan pompa.

	SIZE (SQM)	%
COMMUNAL		
Playground	471	
Fishing	330	
Urban Farming	1348	
Workshop	998	
Pameran	1034	
Sharing Area	1080	76%
COMMERCIAL		
Foodcourt	742	
Buy and Sell Area	821	14%
SERVICE		
Lavatory	531	
Service	452	
Loading Dock	83,5	
Mushalla	60	6%
OFFICE		
Kantor Staff	130	
PARKING		
Parkir Mobil	182	
Parkir Motor	126	2%
LUAS BANGUNAN		
LT. 1	2260m2	
LT. 2	1685m2	
LT. 3	2906,2m2	
TOTAL :	6851,2m2	

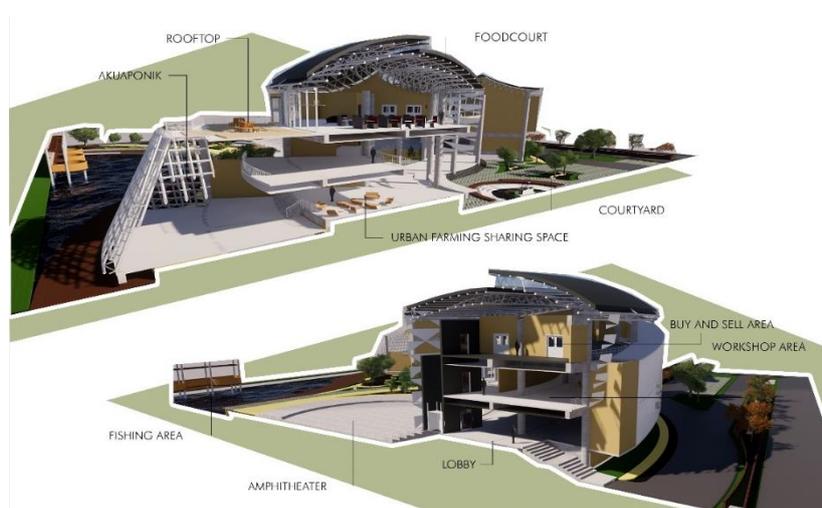


Gambar 6 : Program Ruang
Sumber : Penulis,2019

Gambar 7 : Persenan Program Ruang
Sumber : Penulis,2019

Total luas lantai bangunan adalah 6.851m2. Luas tersebut terbagi atas 3 lantai, lantai pertama dengan luas sebesar 2260 m2, lantai kedua 1685 m2, lantai ketiga 2906 m2, luas setiap lantai yang tidak sama dikarenakan perbedaan aktifitas dan terdapat area-area dak yang difungsikan sebagai ruang kegiatan seperti *rooftop garden*.

Berdasarkan hasil perancangan program ruang yang telah dibuat, luasan luasan pada setiap fungsi dan sifatnya dominan pada area komunal yaitu sebesar 63% dikarenakan memang tujuan proyek ini adalah area *third place* yang dapat menjadi wadah interaksi sosial untuk warga beraktifitas. Lalu komersial yang sebesar 19% sebagai area pendukung ekonomi lokal.



Gambar 8. Potongan Perspektif 1
Sumber: Penulis.2019

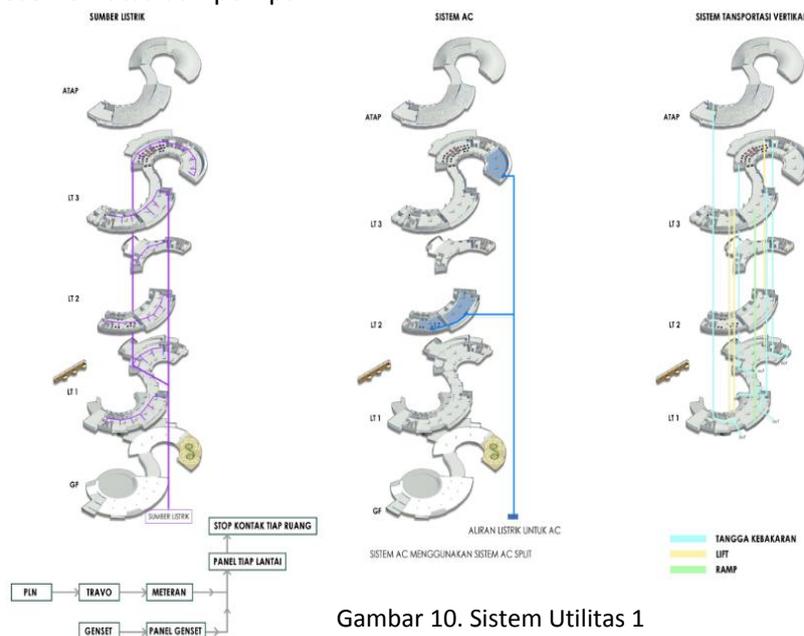
Pada lantai dasar terdapat area *indoor* berupa pameran, *semi outdoor* berupa *playground* dan area *urban farming*, dan didominasi oleh area *outdoor* berupa *amphitheater*, area pemancingan, plaza, dan taman – taman lansekap yang dapat diisi berbagai macam kegiatan. Kegiatan – kegiatan general banyak dilakukan di lantai dasar, karena lantai ini merupakan bagian *welcoming* jadi berusaha sebisa mungkin untuk mendatangkan pengunjung.

Lantai 2 merupakan *maker space* atau area *workshop* yang fokus pada pembuatan prakarya yang berhubungan dengan salah satu dari tiga aspek utama program yaitu seni budaya, dimana di lantai ini didominasi oleh kegiatan yang menghasilkan produk yang nantinya produk tersebut dapat dipamerkan, dijualbelikan, atau dijadikan koleksi pribadi. Lantai ini merupakan lantai yang fungsinya sangat berkaitan dengan aspek lokalitas setempat.

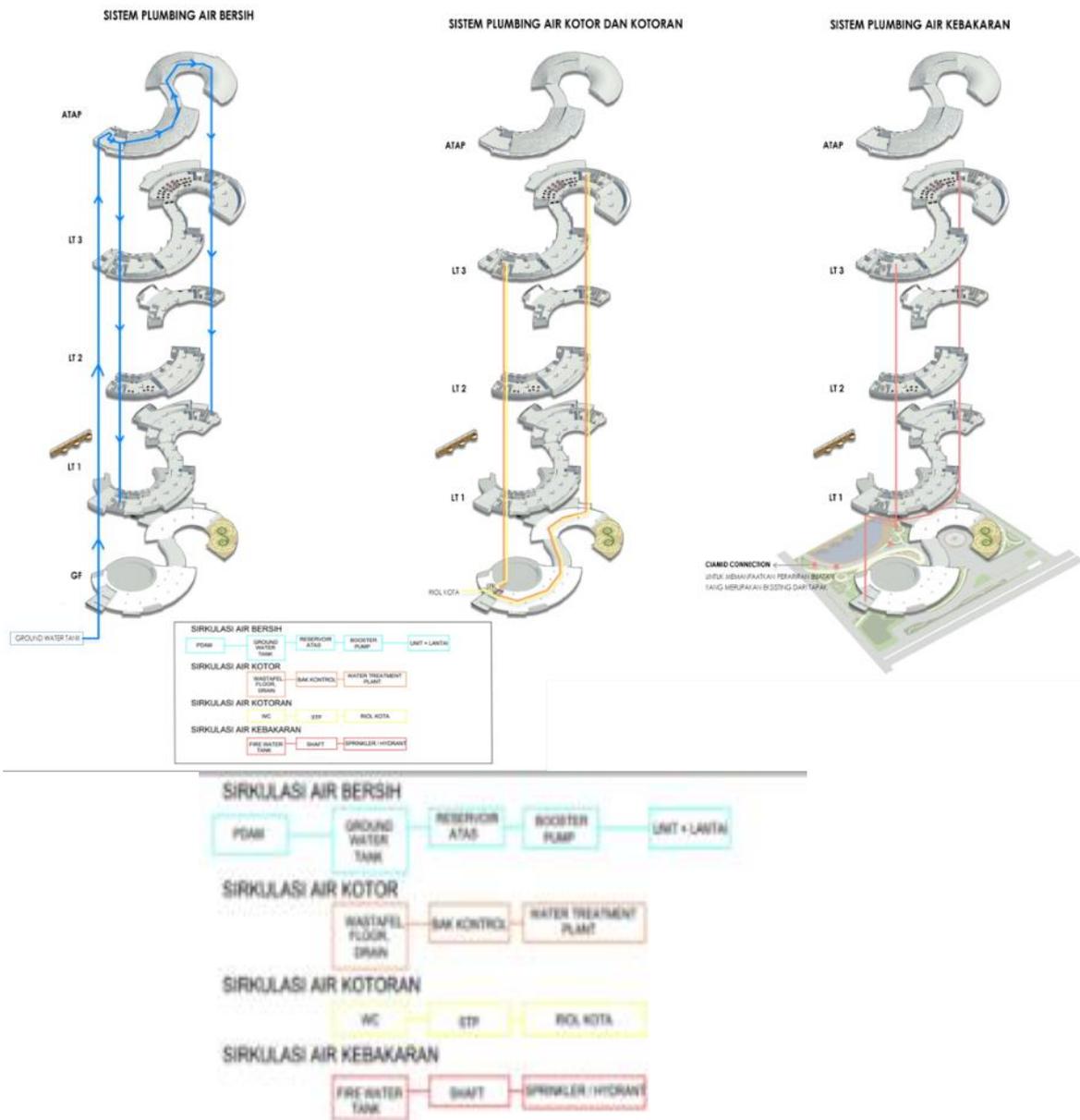


Gambar 9. Potongan Perspektif 2
Sumber: Penulis.2019

Pada lantai 3 fungsi atau kegiatannya berfokus pada komersil yaitu kegiatan jual beli, selain pada lantai ini kegiatan jual beli juga terdapat pada lantai dasar berupa plaza namun itu bersifat temporer, di lantai ini kegiatan tersebut bersifat permanen. Selain area jual beli juga terdapat *foodcourt* dan *rooftop garden* yang berfungsi juga untuk menarik perhatian pengunjung. Lantai atap merupakan lantai paling atas dan berfungsi sebagai tempat penyimpanan reservoir atas dan pompa.



Gambar 10. Sistem Utilitas 1
Sumber: Penulis.2019



Gambar 11. Sistem Utilitas 2
Sumber: Penulis,2019

Sistem MEP pada bangunan ini dibagi elektrik dan mekanikal. Sistem *plumbing* diatur oleh mekanikal. Air bersih, air kotor, air kotoran, dan air kebakaran semua terpusat pada zona *service* di lantai dasar bagian sisi barat. Terdapat *water treatment plan* sebagai pengolah air hujan menjadi air layak pakai. Pada sistem air kebakaran juga terdapat *ciamid connection* yang memanfaatkan eksisting air dari perairan buatan pada tapak sebagai saluran air untuk darurat kebakaran.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang didapat dari perancangan bangunan Wadah Aktifitas Kreatif di Marunda (*Marunda Activity Center*) adalah sebuah bangunan yang berisikan dengan beberapa fungsi yang berbeda beda secara spasial dan digabungkan dengan aktifitas-aktifitas yang beralur. Berorientasi kepada user sehingga menciptakan program yang erat kaitannya dengan aktifitas warga sekitar dan untuk memenuhi kebutuhan spasial warga. Memahami karakteristik *first*

place dan *second place* yang ada sehingga dapat memahami kebutuhan *third place* dan mengimplementasikannya pada perencanaan program dan perancangan bentuk bangunan. Memiliki fungsi yang fleksibel juga eksploratif sehingga tidak hanya menjadi tempat hiburan tetapi juga memberikan edukasi melalui kegiatan – kegiatan seperti *urban farming* ataupun *workshop*, dengan tetap memaksimalkan terjadinya interaksi sosial pada area – area komunal seperti ruang serbaguna dan *amphitater*.

REFERENSI

- Ayoub, L., Kobayashi, H. (2001). The Concept Of Openness In The Architectural Context. *J. Archit. Plann. Environ Eng., A II*, (546), 305–313, Aug, 2001
- Kattsoff, O. L. (1986). *Pengantar Filsafat. Alih Bahasa Soejono Soemargono*. Yogyakarta: Tiara Wacana Yogya
- Musthofa, Z. (2011). *Evaluasi Pelaksanaan Program Relokasi Permukiman Kumuh. Tugas Akhir Prodi Perencanaan Wilayah dan Kota Universitas Sebelas Maret Surakarta (tidak dipublikasikan)*
- Oldenburg, R. (1989). *The Great Good Place*. Philadelphia: Paragon House.
- Russel, B. (1997). *The Problems of Philosophy*. New York: Oxford University Press.
- Tschumi, B. (2012). *Architecture Concepts: Red is Not a Color*. New York: Rizzoli

