

JURNAL STUPA



Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur

JURNAL STUPA (Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur). Vol. 2, No. 1, APRIL 2020

Jurusan Arsitektur dan Perencanaan
Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara
Kampus 1, Gedung L, Lantai 7
Jl. Letjend. S. Parman No. 1, Jakarta Barat 11440
Telp. (021) 5638335 ext. 321
Email: jurnalstupa@ft.untar.ac.id

APRIL 2020
Vol. 2, No. 1



Jurusan Arsitektur dan Perencanaan
Fakultas Teknik
Universitas Tarumanagara



9 772685 626004



9 772685 563002

DAFTAR ISI

RUANG KONSOLIDASI MASYARAKAT <i>Helena Andriani, Franky Liauw</i>	1-6
TEMPAT RELAKSASI DI MERUYA <i>Bervianda, Franky Liauw</i>	7-20
RUMAH KEBERSAMAAN ANTARA HEWAN DAN MANUSIA <i>Benedikta Jennifer Christanto, Franky Liauw</i>	21-36
WADAH INTERAKSI SOSIAL <i>Yonathan Yoel Mulyadi, Franky Liauw</i>	37-44
FASILITAS EDUTAINMENT DI KELAPA GADING <i>Andreas Yonaftan, Timmy Setiawan</i>	45-58
RUANG KEBUGARAN DAN KOMUNITAS DI PERKAMPUNGAN INDUSTRI KECIL <i>Bun Merdianto, Timmy Setiawan</i>	59-72
REDEVELOPMENT PASAR KEMBANG CIKINI DENGAN KONSEP OPEN ARCHITECTURE SEBAGAI RUANG KETIGA DAERAH CIKINI, MENTENG <i>Erdin Yosep, Timmy Setiawan</i>	73-84
GERBANG TRANSIT TAMAN TEBET <i>Indra Aristyanto, Timmy Setiawan</i>	85-92
TEMPAT SINGGAH DUKUH ATAS STEPOVER PLACE <i>Marseno Sanjaya, Sutarki Sutisna</i>	93-104
TEMPAT PENGOLAHAN KOPI DI CIKINI <i>Christoforus Davin, Sutarki Sutisna</i>	105-116
KOMUNITAS LA PIAZZA <i>Arnold Christianto Oenang, Sutarki Sutisna</i>	117-128
RUMAH KACA PINGGIR KOTA DI DAAN MOGOT <i>Valdo Helmy, Sutarki Sutisna</i>	129-142
STUDIO MEDIA VISUAL DAN SINEMA RUANG LUAR MELAWAI <i>Maudy Maharani, Lina Purnama</i>	143-154
WADAH AKTIVITAS DAN KOMUNITAS PESIRIR DI MUARA BARU <i>Febi Claudia Lie, Lina Purnama</i>	155-164
WADAH AKTIVITAS PENUNJANG KESEJAHTERAAN FISIK DI UJUNG MENTENG <i>Ivana Setiawan, Lina Purnama</i>	165-178
TEMPAT BUDAYA PINANGSIA <i>Kevin Wiranata, Lina Purnama</i>	179-196

RUANG REFLEKSI DIRI <i>Jeremy Marshall, Alvin Hadiwono</i>	197-208
RUANG ASIMILASI BUDAYA JEPANG TRADISIONAL DAN MODERN <i>Meinius Erwin, Alvin Hadiwono</i>	209-224
WADAH KREATIVITAS-BERBASIS-PLASTIK <i>Putri Odelia, Alvin Hadiwono</i>	225-236
TAMAN BELAJAR MAHASISWA DI GROGOL <i>Devina Nathania, Suwardana Winata</i>	237-246
TEMPAT PERTUNJUKAN KESENIAN KHAS TIONGHOA DI GLODOK <i>Faustinus Hadinata Muliawan, Suwardana Winata</i>	247-260
FASILITAS PELATIHAN DAN KOMUNITAS DESAIN GRAFIS <i>Filbert Uriel Sulaiman, Suwardana Winata</i>	261-272
RUANG KOMUNITAS IBU DAN PASAR DI KRENDANG <i>Thao Phing, Suwardhana Winata</i>	271-282
NESTER - WADAH REKREASI DAN KEBUGARAN <i>Jesslyn, Budi Adelar Sukada</i>	283-296
RUANG FOTOGRAFI DI KEDOYA SELATAN <i>Naomi Patricia, Budi Adelar Sukada</i>	297-306
TEMPAT HIBURAN EKSPRES UNTUK DOMESTIK <i>Blandina Sherin, Budi Adelar Sukada</i>	307-316
RUANG BERSAMA UNTUK MANUSIA DAN ANJING <i>Merrie Ivana Uktolseja, Budi Adelar Sukada</i>	317-328
JARINGAN KULINER KOTA DI KEBON SIRIH <i>Andreas Tanuwijaya, Dewi Ratnaningrum</i>	329-338
WADAH AKTIVITAS MASYARAKAT DI TANAH SEREAL <i>Chantika Mayadewi, Dewi Ratnaningrum</i>	339-352
FASILITAS KEBUGARAN DAN REKREASI DI SETIABUDI <i>Ariwibowo Setiawan, Dewi Ratnaningrum</i>	353-360
WADAH AKTIVITAS TEMPORER DI RAWA BUAYA <i>Adelia Putri Octavini, Dewi Ratnaningrum</i>	361-372

WIYATA TAMAN REKREASI KESEHATAN <i>Artaxerxes Christopher Lee, Sidhi Wiguna Teh</i>	373-386
FASILITAS TRANSIT RAWA BUAYA <i>Cindy Herlim Santosa, Sidhi Wiguna Teh</i>	387-402
PAVILIUN KEBUDAYAAN BETAWI <i>Felicia Setiawan, Sidhi Wiguna Teh</i>	403-412
WADAH AKTIVITAS KRE-AKTIF <i>Melissa, Sidhi Wiguna Teh</i>	413-424
FASILITAS EDUTAINMENT: PERPUSTAKAAN FIKSI HIJAU DAN RUANG SENI PERTUNJUKAN DI BUMI SERPONG DAMAI <i>Michelle Ashikin, Tatang Hendra Pangestu</i>	425-436
RUANG APRESIATIF, REKREATIF DAN KREATIF <i>Eileen Rosabel Renaningtyas, Tatang Hendra Pangestu</i>	437-446
WADAH KOMUNITAS AGRIKULTUR DI KEBAYORAN LAMA <i>Maria Magdalena Venny Florentina, Tatang Hendra Pangestu</i>	447-460
WADAH PERTUNJUKAN SENI DI BEKASI <i>Vicosta Christy, Tatang Hendra Pangestu</i>	461-474
WADAH KOMUNITAS SEPEDA MOTOR DI KOTAMATSUM III - MEDAN <i>Erwin Andrianto, Rudy Trisno</i>	475-486
WADAH KOMUNITAS MUSIK DI KEMBANGAN SELATAN <i>Abram Reinhold, Rudy Trisno</i>	487-496
DISTRIK FESYEN NUSANTARA <i>Yanni Nursalim, Rudy Trisno</i>	497-508
RUANG KREATIF KRAMAT <i>Bella Octavia Darmawan, Suryono Herlambang</i>	509-520
PENATAAN ULANG PASAR TRADISIONAL MUARA KARANG <i>Cynthia Halim, Suryono Herlambang</i>	521-532
RUANG KOMUNITAS DI PESANGGRAHAN <i>Gilbert Japutra, Suryono Herlambang</i>	533-540

TEMPAT PETUALANGAN KULINER DI STASIUN PESING <i>Evan Hansabian, Martin Halim</i>	541-550
RUANG INTERAKTIF BEBAS STRES <i>Arif Suhardi Lambong, Martin Halim</i>	551-560
SENAYAN WATERLAKE SPORT ISLAND <i>Felicia Lim, Martin Halim</i>	561-574
TAMAN SOSIAL DAAN MOGOT <i>Seandy Sebastian, Martin Halim</i>	575-586
KAMPUNG KULINER SEHAT DI KEMANG <i>Ferdian, Suwandi Supatra</i>	587-598
WADAH MUSIK INDIE LOKAL <i>Yohanes Rheza, Suwandi Supatra</i>	599-608
WADAH SOSIAL : OLAHRAGA DAN KETERAMPILAN <i>Riando Agustian, Suwandi Supatra</i>	609-622
RUANG SENI DAN KULINER JALANAN DI SENEN <i>Andrean Hermanto, Suwandi Supatra</i>	623-636
TEMPAT REKREASI DI KAWASAN PURI INDAH <i>Heriyanto, Agustinus Sutanto</i>	637-650
PASAR NONGKRONG MODERN <i>Richard Juan Austen, Agustinus Sutanto</i>	651-664
PERPUSTAKAAN UMUM <i>Tjandra Huann, Agustinus Sutanto</i>	665-676
TAMAN VERTIKAL DI MATRAMAN <i>Octaviani Morgalita, Agustinus Sutanto</i>	677-694
TEMPAT PEMANDIAN UMUM <i>Charlene Vitricia, Agustinus Sutanto</i>	695-706
RUANG PERTUKARAN IDE DI BANDUNG WETAN <i>Muhammad Ricky Siswanto, Mieke Choandi</i>	707-718
RUANG KREATIF CIPINANG <i>Bagus Putra Wicaksono, Mieke Choandi</i>	719-728
ARENA OLAHRAGA ELEKTRONIK DI SETIABUDI <i>Fransiskus, Mieke Choandi</i>	729-742
RUANG KOLEKTIF DI WIJAYA KUSUMA <i>Vensiscaria, Mieke Choandi</i>	743-754

RUANG KEBUGARAN DI PLUIT <i>Jonea Kane Darmanto, Nina Carina</i>	755-766
RUANG PEMBELAJARAN KREATIVITAS DI BSD <i>Natasha Liunardi, Nina Carina</i>	767-780
KEMANG CRE.ACTIVE : WADAH EDUKASI DAN KREATIVITAS DI KEMANG <i>Putri Aprillia, Nina Carina</i>	781-794
SARANA EDUKASI HIBURAN DAN REKREASI KWEETANG <i>Yashinta Mettaserani Dewi, Nina Carina</i>	795-806
RUANG JEDA INTERAKTIF KEMBANGAN <i>Gary Santoso</i>	807-818
TAMAN SELUNCUR INTERAKTIF SETIABUDI <i>Stefanny Makmur</i>	819-832
RUANG INTERAKTIF DI MERUYA UTARA <i>Ursula Andrea</i>	833-844
RUANG AKTIVITAS MASYARAKAT PULOMAS <i>William Adiputra Dharmawan, Doddy Yuono</i>	845-856
PERANCANGAN TEMPAT BELAJAR DI TANJUNG DUREN DENGAN PENDEKATAN OPEN ARCHITECTURE SEBAGAI RUANG KETIGA <i>Harisno Coandy Wibowo, Doddy Yuono</i>	857-870
KONSEP MEDIATEK DALAM PERANCANGAN MEDIA CENTER SEBAGAI THIRD PLACE <i>Achmad Dimas Haristiyanto, Doddy Yuono</i>	871-884
PENDEKATAN MUSICARIUM SEBAGAI RUANG PENGHUBUNG KOMUNITAS MUSIK DAN RUANG KOMUNAL DENGAN PENDEKATAN THIRD PLACE <i>Rommy Gunawan, Doddy Yuono</i>	885-900
MAKNA AMBATIK – PALMERAH <i>Indra Lesmana, Petrus Rudi Kasimun</i>	901-908
SARANA REKREASI AIR DI BEKASI SELATAN <i>Karen Rafaela, Petrus Rudi Kasimun</i>	909-918
RUANG PERTUNJUKAN SENI DI BLOK M <i>Gary Cantonna Tamin, Petrus Rudi Kasimun</i>	919-928
TAMAN HEWAN PELIHARAAN DAN TEATER KEBON JERUK <i>Judy Christiana, Petrus Rudi Kasimun</i>	929-942

WADAH AKTIVITAS MASYARAKAT DI RAWA BELONG <i>Keane Martin</i>	943-950
WADAH PERTUKARAN PENGALAMAN RUANG DI MENTENG <i>Muhammad Yumna Helmy, Fermanto Lianto</i>	951-960
PEMBENTUKAN RUANG KOLEKTIF SEBAGAI LANSKAP KREATIF MASYARAKAT KAMPUNG KOTA DI KEBON KACANG <i>Nathanael Hanli, Fermanto Lianto</i>	961-974
RUANG RAJUTAN KEBERAGAMAN MASYARAKAT PASAR BARU <i>Veren Calisca, Fermanto Lianto</i>	975-986
KLUB OLAHRAGA DI KAWASAN KAPUK, JAKARTA <i>Edmund</i>	987-998
TEMPAT RELAKSASI DI JALAN JAKSA, JAKARTA <i>Fransiscus Jason</i>	999-1010
WADAH AKTIVITAS DAN KOMUNITAS DI CENKARENG, JAKARTA <i>Angel Valencia</i>	1011-1022
WADAH AKTIFITAS KREATIF DI MARUNDA, JAKARTA UTARA <i>Syamil Mumtaz, Diah Anggraini</i>	1023-1034
WADAH KOMUNITAS DAN REKREASI DI KELURAHAN GUNTUR, JAKARTA SELATAN <i>Mega Dwi Kusumawati, Diah Anggraini</i>	1035-1046
WADAH INTERAKSI SOSIAL DAN SARANA KREATIF DI KEMAYORAN, JAKARTA PUSAT <i>Steffi Gisela, Diah Anggraini</i>	1047-1060
SARANA KREATIFITAS, REKREASI, DAN KOMUNITAS DI KAWASAN RS FATMAWATI, JAKARTA SELATAN <i>Ivana Widjaja, Diah Anggraini</i>	1061-1070
GOR GROGOL SEBAGAI RUANG KETIGA KOTA <i>Gianto Purnomo, Tony Winata</i>	1071-1076
RUANG BERMAIN KOTA KAWASAN EPICENTRUM <i>Kevinn Sukhayanto, Tony Winata</i>	1077-1088
PERANCANGAN SARANA KEBUGARAN DAN KESEHATAN SEBAGAI <i>THIRD PLACE</i> BAGI KAWASAN SUNTER AGUNG <i>Kornelius Yonathan, Tony Winata</i>	1089-1100
PERANCANGAN TAMAN OLAHRAGA DI KELAPA GADING <i>Devi Septiani, Tony Winata</i>	1101-1110

EVALUASI PENGELOLAAN JEMBATAN PENYEBERANGAN MULTIGUNA TANAH ABANG <i>Hari Azhari, Parino Rahardjo</i>	1111-1122
STUDI KEBERHASILAN PENGELOLAAN OBJEK WISATA PANTAI PANDAWA OLEH BUMDA KUTUH <i>Ryan Andhikautami Oktadesia, Priyendiswara Agustina Bela</i>	1123-1136
PENATAAN KAWASAN WISATA PULAU PARI DENGAN KONSEP <i>ECOTOURISM</i> <i>Bram Benjamin, Priyendiswara Agustina Bela</i>	1137-1152
EVALUASI PENERAPAN RENCANA TATA BANGUNAN DAN LINGKUNGAN (RTBL) KAWASAN WISATA PANTAI TELUK PENYU DAN BENTENG PENDEM <i>Eka Lusiana, Sylvie Wirawati</i>	1153-1166
EVALUASI STRATEGI PENGELOLAAN WISATA ALAM KAWASAN CURUG LUHUR, KABUPATEN BOGOR <i>Rikiyama Anugrah Wijaya Fujiyama, B. Irwan Wipranata</i>	1167-1188
PENGEMBANGAN PERUMAHAN SUBSIDI UNTUK PEKERJA INDUSTRI DI KARAWANG <i>Hubert Winata, Parino Rahardjo</i>	1189-1200
PENATAAN KAWASAN PARIWISATA AIR TERJUN HUMOGO <i>Ivo Era-Era Zalukhu, Irwan Wipranata</i>	1201-1214

KEMANG CRE.ACTIVE : WADAH EDUKASI DAN KREATIVITAS DI KEMANG

Putri Aprillia¹⁾, Nina Carina²⁾

¹⁾ Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, putri.315150218@stu.untar.ac.id

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

Masuk: 09-01-2020, revisi: 28-01-2020, diterima untuk diterbitkan: 09-05-2020 (doi: 10.24912/stupa.v2i1.6744)

Abstrak

Rutinitas yang dilakukan antara rumah dan tempat kerja, sekolah atau kampus hampir setiap hari dapat memicu stres dan penat akibat beban pikiran dan juga beban kerja. Hal ini juga dapat menjadikan sifat individualisme semakin tinggi dan berkurangnya interaksi sosial antar individu dikarenakan kesibukan masing – masing. Oleh karena itu, ruang ketiga hadir sebagai ruang publik yang bersifat netral agar mampu mewedahi dan menjawab kebutuhan akan interaksi sosial untuk bertukar pikiran, melepas beban pikiran dan juga stres akibat padatnnya aktivitas di sekolah, kampus, tempat kerja, dan lain-lain tanpa merasa canggung untuk berinteraksi meskipun berbeda latar belakang. Permasalahan ini akan dijawab melalui produk arsitektur berupa penciptaan wadah untuk edukasi dan kreativitas yang dilengkapi dengan sarana bermain, berkumpul, dan juga bersantai guna menjaga kualitas hidup individu. Kawasan Kemang, Jakarta Selatan, dipilih sebagai kawasan untuk perancangan ruang ketiga karena Kemang merupakan kawasan yang dekat dengan perumahan, perkantoran, dan sekolah. Selain itu, Kemang juga menjadi lintasan banyak orang bepergian dari rumah ke tempat kerja, sekolah, atau kampus dan sebaliknya. Program akan mengangkat tema seputar seni dan olahraga yang kemudian akan didukung dengan beberapa program penunjang yang masih berkaitan dengan tema tersebut sebagai bentuk jawaban dari permasalahan dan pengangkatan identitas kawasan Kemang. Selain karena hal tersebut, seni dan olahraga juga memiliki keterkaitan yang cukup erat dengan ruang ketiga. Proyek ini akan dirancangan menggunakan metode *re-image* oleh John Zeisel yang kemudian akan didukung dengan teori *transparency* oleh Erica M. Bartels dengan mengutamakan sifat mudah ditembus sebagai bagian dari konsep perancangan dan juga memperhatikan faktor kesejaman yang ada.

Kata kunci: olahraga; rutinitas; seni; ruang ketiga

Abstract

The routine which is carried out between home and the workplace, school or campus every day could trigger stress which caused by the burden of thoughts and workloads. This could also make the individual traits get higher and reduce social interactions because of their respective activities. Therefore, the third place is present as a neutral public space to be able to accommodate the need for social interaction to exchange ideas, release the burden of thoughts and also emphasize the tightness of activities in schools, campus, workplace, etc without feeling awkward for doing interaction among people who have different backgrounds. These problems will be answered through architectural product as a space for education and creativity which is equipped with playing facilities, gatherings, and also leisure facilities to maintain the quality of individual's life. Kemang, South Jakarta, is selected as the area for designing a third place because Kemang is close to housing complex, office buildings, and schools. In addition, Kemang is also a trajectory for many people who travel from home to workplace, school or campus and vice versa. The program will raise art and sports as the design theme which will be supported by some supporting programs which are still related to the design theme as the answer of the problems and to strengthen the identity of Kemang. Moreover, art and sports are close to third place. This project will be designed by John Zeisel's re-image method and will be supported by Erica M. Bartels's transparency theory by giving priority to the permeable as part of the design concept and also paying attention to the existing factors of authenticity.

Keywords: art; routine; third place; workout

1. PENDAHULUAN

Persaingan ekonomi yang ketat mengiringi perkembangan kota Jakarta sehingga menuntut masyarakatnya menghabiskan sebagian besar waktunya di sekolah dan kampus untuk kemudian lulus dan bekerja demi memenuhi kebutuhan hidup yang meningkat. Seperti yang tertulis dalam artikel *The Impact of Third places on Community Quality of Life* yang ditulis oleh Leo W. Jeffres, Cheryl C. Bracken, Guowei Jian, dan Mary F bahwa keadaan seperti ini dapat membuat kualitas hidup masyarakatnya harus diperhatikan karena dapat memicu stres akibat banyaknya beban pekerjaan yang ditanggung dan dapat berpengaruh terhadap tingkat produktivitas. Rutinitas yang padat membuat masyarakatnya tidak memiliki banyak waktu untuk melakukan kegiatan lain seperti berkumpul dan bersosialisasi. Hal ini tentunya dapat membentuk sifat individualitas yang harus dihindari karena pada dasarnya manusia merupakan makhluk sosial yang membutuhkan interaksi sosial dengan sesamanya.

Third place hadir sebagai ruang publik yang bersifat netral agar mampu menjawab permasalahan tersebut. Tempat ini mawadahi kebutuhan akan interaksi sosial untuk berkumpul, bertukar pikiran, melepas beban pikiran dan juga stres akibat padatnya aktivitas di sekolah, kampus, tempat kerja, dan lain-lain tanpa merasa canggung untuk berinteraksi meskipun berbeda latar belakang. Lokasi yang strategis dan juga yang sering menjadi lintasan banyak orang bepergian dari rumah ke tempat kerja, sekolah, atau kampus dan sebaliknya, serta tidak terlalu jauh dari tempat – tempat tersebut menjadi kriteria utama dalam pemilihan kawasan dan tapak perancangan karena jarak dan waktu menjadi elemen penting yang harus dipertimbangkan agar nantinya lokasi dari *third place* yang akan dirancang dapat dengan mudah dijangkau oleh penggunanya. Kemang, Jakarta selatan, yang identik dengan industri kreatif akhirnya dipilih sebagai kawasan perancangan *third place* karena memenuhi kriteria pemilihan kawasan.

Kategori hiburan dan komersial akan dipilih dalam perancangan *third place* di Kemang. Perancangan akan dibantu dengan metode *re-image* dan teori *transparency* dengan menawarkan program olahraga dan seni yang terdiri dari *common/shared area, workout/exercise area, creative & edutainment area*, dan didukung dengan program penunjang lainnya. Program yang diciptakan akan berkaitan dengan tema industri kreatif, edukasi, dan hiburan sebagai bentuk penyesuaian dari karakteristik Kemang. Program yang ditawarkan diharapkan mampu menjawab berbagai kebutuhan, isu, dan permasalahan di Kemang seperti kebutuhan akan aspek penampilan fisik, kebutuhan akan area terbuka, area bermain, area olahraga, dan area kreativitas yang berkaitan dengan budaya yang ada di Kemang yang dapat digunakan untuk semua lapis masyarakat baik dari warga lokal hingga warga negara asing tanpa memandang status sosial.

Isu Kawasan

Seorang narasumber yang dihubungi oleh merahputih.com, Burhan Abe yang menjabat sebagai *Editor in Chief* dari male.co.id mengatakan bahwa karakteristik sebagian besar orang Jakarta Selatan juga cenderung memiliki tingkat pengeluaran yang tinggi dalam mendapatkan kesenangan dengan cara mengunjungi tempat – tempat hiburan dan juga mengunjungi tempat kecantikan dan penyegaran seperti salon, spa, dan sauna, serta studio olahraga. Hal ini dikarenakan penampilan secara fisik merupakan salah satu aspek penting bagi sebagian besar orang di Jakarta Selatan, khususnya dalam hal ini adalah kawasan Kemang. Adanya kebutuhan aktualisasi diri yang cukup tinggi, menyebabkan gaya hidup sehat dan kesadaran akan penampilan menjadi hal penting.

Kemang juga memiliki acara yang digelar tiap tahun yaitu Festival Palang Pintu Kemang. Festival ini diselenggarakan di Jalan Kemang Raya yang biasanya akan ditutup untuk sementara waktu selama festival diselenggarakan. Oleh karena itu, *third place* yang nanti akan dibangun di Kemang diharapkan dapat berperan menjadi tempat yang mawadahi acara serupa. *Third place* nantinya juga akan memperhatikan hal – hal yang berkaitan dengan karakteristik sebagian besar orang disini yaitu mengenai masalah aktualisasi diri, penampilan, dan maraknya fungsi yang

berkaitan dengan industri kreatif, edukasi, dan hiburan menjadi poin penting yang perlu diperhatikan agar nantinya *third place* tak hanya menjadi tempat untuk mewadahi kegiatan bersosialisasi, namun juga mampu mewadahi kebutuhan kawasan sehingga dapat membawa pengaruh positif yang cukup besar kepada kawasan.

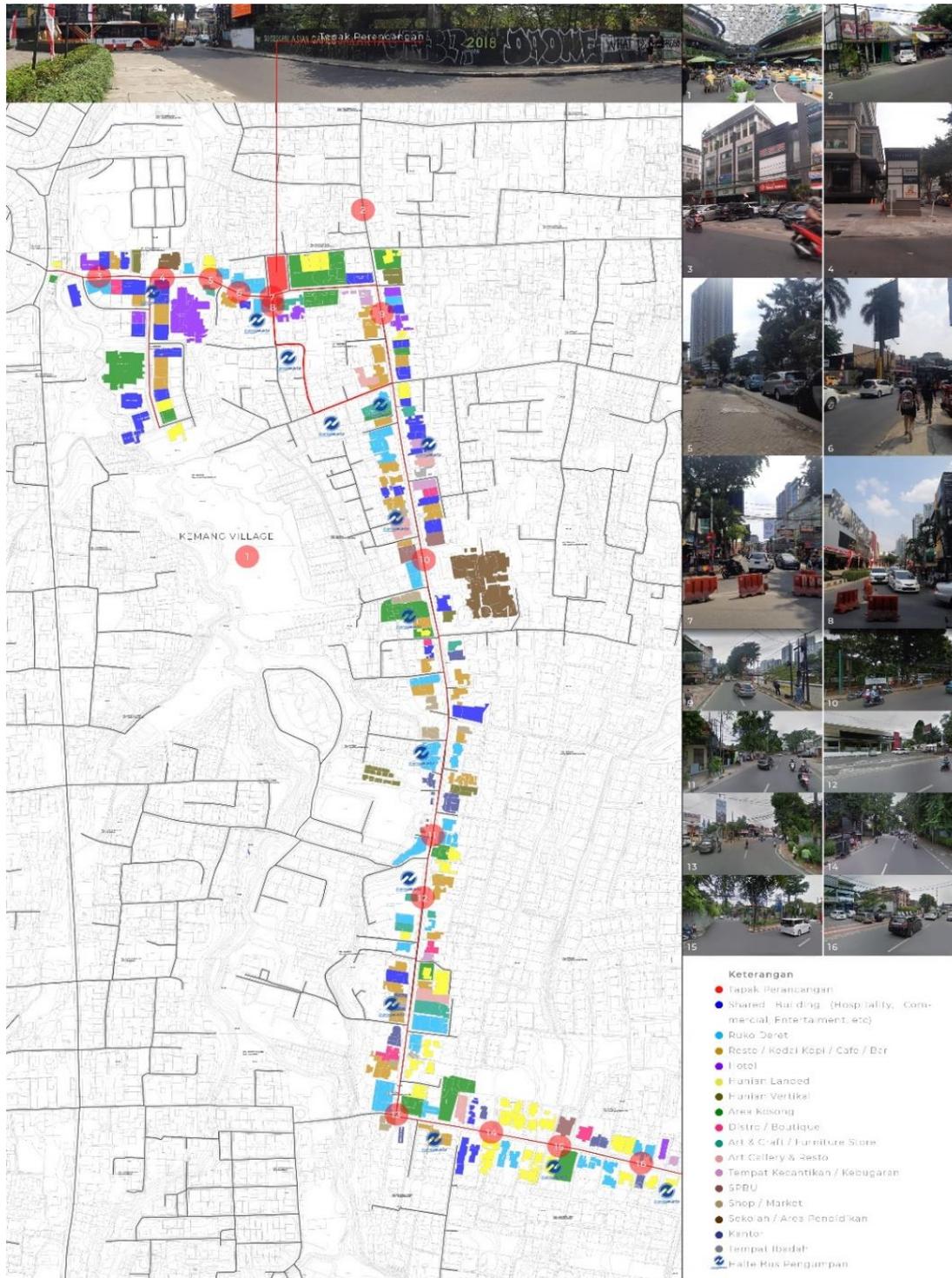
Kondisi Kawasan

Kemang memiliki aksesibilitas yang cukup mudah baik bagi pengguna transportasi umum seperti MRT, kereta, bus transjakarta, ojeg *online*, maupun transportasi pribadi. Informasi mengenai pencapaian menuju Kemang dapat dengan mudah di akses di internet dan di aplikasi *smartphone*. Dinyatakan dalam artikel Tribun, 23 Juni 2019, Kemang kini sedang dalam proses revitalisasi jalur pedestrian atau trotoar sepanjang 3 km, sehingga pada jam tertentu menimbulkan kemacetan. Trotoar di Kemang akan diperlebar hingga 7 meter, sehingga nantinya Kemang akan menjadi kawasan yang ramah bagi pejalan kaki. Kantung parkir akan disediakan di luar Kemang untuk membatasi akses kendaraan pribadi, kemudian untuk mencapai Kemang pengguna kendaraan pribadi tersebut akan menaiki bus pengumpan yang disediakan. Artikel CNN Indonesia pada 11 April 2019 juga menyatakan bahwa upaya revitalisasi ini dilakukan untuk menjadikan Kemang sebagai wilayah percontohan bagi wilayah lainnya.

Sesuai rencana tata ruang DKI Jakarta untuk tahun 2010 – 2030, Kemang termasuk ke dalam kawasan pemukiman yang dekat dengan kawasan pusat perkantoran, perdagangan dan jasa seperti Senayan, SCBD, Mega Kuningan, dan Setiabudi. Hal ini menjadikan Kemang menjadi pemukiman yang didominasi oleh kaum ekspatriat dan masyarakat dengan status sosial ekonomi tingkat menengah ke atas.

Dilihat dari peta zonasi Jakarta Selatan, Kemang kini didominasi oleh fungsi perdagangan, perkantoran, dan jasa serta tempat yang identik dengan industri kreatif (banyak galeri seni, toko *furniture* dan kerajinan, butik, dan lain - lain), edukasi, dan hiburan. Identitas ini sangat terlihat khususnya di koridor utama Kemang yaitu pada Jalan Kemang Raya. Fungsi bangunan sangat bervariasi, mencakup hunian vertikal maupun landed, hotel, perkantoran, pertokoan, kedai kopi, restoran, *café*, bar, galeri seni, toko kerajinan tangan, distro, *boutique*, tempat kebugaran dan kecantikan, tempat berbelanja, sekolah, SPBU, tempat ibadah, dan lain – lain.

Fungsi – fungsi tersebut banyak yang berada pada satu gedung (*shared building*) dan juga pada satu kompleks ruko deret. Fungsi ini sebagian besar ditargetkan untuk usia remaja, dewasa, hingga lanjut usia yang dapat diakses dengan cara berbayar. Karena berbayar, fungsi ini biasanya hanya didatangi oleh lapisan masyarakat menengah ke atas. Pemetaan fungsi bangunan di sepanjang kordior utama Kemang, yaitu pada Jalan Kemang Raya hingga Jalan Kemang Selatan dapat dilihat pada gambar 1.1.



Gambar 1. Pemetaan Fungsi Bangunan pada Koridor Utama Kemang
Sumber: Penulis, 2019

Tempat – tempat pada pemetaan yang terlihat pada gambar 1.1, khususnya yang memiliki fungsi seperti kedai kopi, restoran, *café*, bar, galeri seni, tempat kebugaran dan kecantikan telah menjadi tempat yang sering dikunjungi oleh sebagian besar masyarakat di luar jam kerja, sekolah, maupun kuliah. Namun, karena didominasi oleh yang sifatnya berbayar, tempat – tempat tersebut belum dapat menjangkau seluruh lapisan masyarakat sehingga belum memenuhi salah satu karakteristik *third place* yaitu bersifat setingkat. Terlihat pula bahwa area terbuka untuk bermain juga belum banyak ditemukan disini.

Identifikasi Masalah Kawasan

Di Kemang tempat – tempat seperti pusat perbelanjaan, kedai kopi, *café*, restoran, bar, galeri seni, dan lain – lain telah menjadi bentuk *third place* tersendiri. Namun sayangnya, bentuk seperti ini belum dapat memenuhi kebutuhan *third place* bagi semua kalangan. Tempat – tempat seperti ini biasanya memiliki harga yang cukup mahal sehingga didominasi oleh golongan menengah ke atas. Seringkali, banyak orang merasa segan bila ingin mengunjungi tempat – tempat ini bila tidak ditunjang dengan penampilan yang bagus. Padahal, walau Kemang sebagian besar kini ditinggali oleh golongan ekspatriat menengah ke atas, namun masih ada warga asli Kemang, yaitu warga Betawi yang tinggal di bagian dalam Kemang seperti Gang Langgar yang kini hidup diantara tembok – tembok besar Kemang.



Gambar 2. Kegiatan yang Membentuk Wajah Kemang

Sumber : Google Pictures

Berdasarkan liputan yang dilakukan oleh CNN Indonesia pada 2018 lalu, banyak dari warga Betawi yang tinggal di Gang Langgar Kemang merasa bahwa mereka kehilangan suasana asli Kemang dahulu. anak – anak disini juga telah kehilangan tempat bermain khususnya area terbuka karena sudah banyak yang digusur untuk pembangunan bangunan tinggi seperti apartemen dan lain – lain. Area terbuka dan area bermain khususnya bagi anak – anak di Kemang sebagian besar harus berbayar dengan biaya yang cukup mahal yaitu kisaran 30 ribu – 100 ribu sehingga tempat – tempat seperti ini biasanya hanya dapat didatangi oleh golongan menengah ke atas. Sedangkan, area terbuka dan area bermain yang tidak berbayar di Kemang masih sangat minim, padahal area seperti ini bisa menjadi wadah untuk bermain serta berolahraga bagi semua lapisan masyarakat bila melihat banyaknya sekolah yang ada di Kemang.

Profesi warga Betawi yang tinggal disini juga sangat beragam, ada yang bekerja sebagai *office boy*, peternak ayam, bahkan ada yang sebagai seniman. Pak Ali, yang akrab dipanggil Bang Poking, adalah warga asli Betawi yang tinggal di Gang Linggar, Kemang. Beliau adalah seorang pelukis dan pemahat patung. Beliau bekerja sebagai seniman secara otodidak dan bekerja di rumahnya dengan menggunakan alat seadanya. Hal ini menggambarkan karakter Kemang yang kaya akan seni yang berlaku untuk seluruh lapisan masyarakat. Namun,

kebutuhan akan tempat bermain, berolahraga, dan juga seni bagi golongan masyarakat menengah ke bawah belum begitu diperhatikan di Kemang.

2. KAJIAN LITERATUR

Definisi *Third place*

Third place merupakan "*sharing place*" yang merupakan dialog antara ruang privat dan juga publik. Menurut Ray Oldenburg (1989), *third place* didefinisikan sebagai "*the great, good place*" yang merupakan wadah untuk membina komunitas dan komunikasi diantara orang-orang diluar dari rumah yang disebut sebagai *first place* dan tempat bekerja yang disebut sebagai *second place*. *Third place* erat kaitannya dengan produksi ruang sosial yang memiliki tiga konsep utama seperti teori menurut Henri Lefebvre yang terdiri dari *perceived space*, *conceived space*, dan *lived space*.

Third place dirancang sebagai ruang antara yang membantu masyarakat agar bersifat humanis, terbuka, dinamis, dan produktif. *Third place* dapat berupa bar, kedai kopi, salon atau tempat pangkas rambut, arena bowling, pusat rekreasi, atau jenis tempat lainnya yang bersifat publik dan memungkinkan orang-orang untuk saling bertemu secara langsung, berkumpul, dan berkomunikasi. Kini, *third place* sudah menjadi bagian besar dalam kehidupan. Tempat ini bukan lagi hanya sebagai tempat rekreasi, namun sudah menjadi wadah atau sarana kegiatan yang berkaitan dengan gaya hidup.

Karakteristik *Third place*

Third place harus memiliki sifat fleksibel, terbuka, dan menyesuaikan konteks lingkungan sekitarnya. *Third place* merupakan tempat yang dapat memenuhi kebutuhan individual. Kebutuhan yang dimaksud dapat berupa kebutuhan akan interaksi sosial, kebutuhan akan kegiatan yang berkaitan dengan hal-hal kreatif, maupun yang berkaitan dengan kesehatan. *Third place* menurut Ray Oldenburg (1989) memiliki karakteristik yaitu bersifat netral yang berarti *third place* tidak terikat unsur finansial, politik, hukum, dan lain – lain. Bersifat setingkat berarti tidak adanya hierarki yang memandang latar belakang dan status sosial. Memiliki kegiatan utama berupa percakapan antar orang, tempatnya mudah diakses, memiliki pengunjung tetap, dan bersifat menyenangkan.

Hal yang Berkaitan dengan *Third place*

Mengutip artikel dari *Embrace The Place, Third places*, ada beberapa hal yang memiliki keterkaitan yang cukup erat dengan *third place*. Diantaranya adalah kegiatan yang berkaitan dengan hiburan, kesehatan, kebugaran, dan teknologi. Kegiatan hiburan biasanya mencakup hal – hal seperti musik, seni, dan juga *night life*. Tak hanya itu, *third place* kini juga erat kaitannya dengan tempat kerja. Sudah banyak tempat kerja yang memiliki konsep untuk mendirikan *third place* di dalamnya. Hal ini bertujuan agar para pekerja tetap dapat mengakses *third place* tanpa menghabiskan banyak waktu sehingga terhindar dari stres berlebih dan tetap produktif. Sebagai contoh, kantor Google menyediakan *third place* dalam bentuk *café*, restoran bintang lima, beberapa *fitness clubs*, *game room*, dan juga area taman terbuka di kantornya.

Edukasi dan Kreativitas

Rutinitas yang dilakukan antara rumah dan tempat kerja, sekolah atau kampus hampir setiap hari oleh banyak individu dapat memicu stress dan penat akibat beban pikiran dan juga beban kerja. Hal tersebut membuat kegiatan edukasi dipandang sebagai sesuatu yang formal dan membosankan. Padahal, unsur edukasi dapat dihadirkan pada *third place* dengan cara dikemas dalam bentuk yang lebih menyenangkan. Salah satu caranya adalah dengan mengombinasikan edukasi dengan unsur seni yang dapat meningkatkan kreativitas. Seni memiliki keterkaitan yang erat dengan *third place* karena memiliki peran penting dalam pengembangan utama dari *third place*. Hal ini terbukti dari adanya teater dan museum yang kaya akan unsur seni lokal sebagai

third place yang cukup populer dan menjadi tempat hiburan sekaligus tempat untuk belajar hal – hal yang berkaitan dengan kesenian dan budaya lokal.

Open Architecture

Desain dalam menciptakan *third place* akan sangat berpengaruh dalam mendorong adanya interaksi antar kelompok yang mungkin terputus satu sama lain. Oleh karena itu, *third place* erat kaitannya dengan *open city*, *open society*, dan *open architecture*. *Open architecture* juga memiliki kaitan yang erat dengan *multiprogramming* atau *cross programming (private in society)*, *passive coding*, area publik – servis yang jelas, situasi pedestrian yang menyesuaikan bangunan, serta pengaruh sosial. Di Indonesia sendiri, konsep *open architecture* yang diterapkan pada perancangan harus memperhatikan beberapa aspek seperti masyarakat (kerja sama dan gotong royong), kehidupan bersama, kekayaan suku, tempat untuk berekspresi, dan material lokal. Aspek – aspek ini harus tercermin pada hasil perancangan yang menerapkan konsep *open architecture*.

Isu Terpilih dan Peran Arsitek

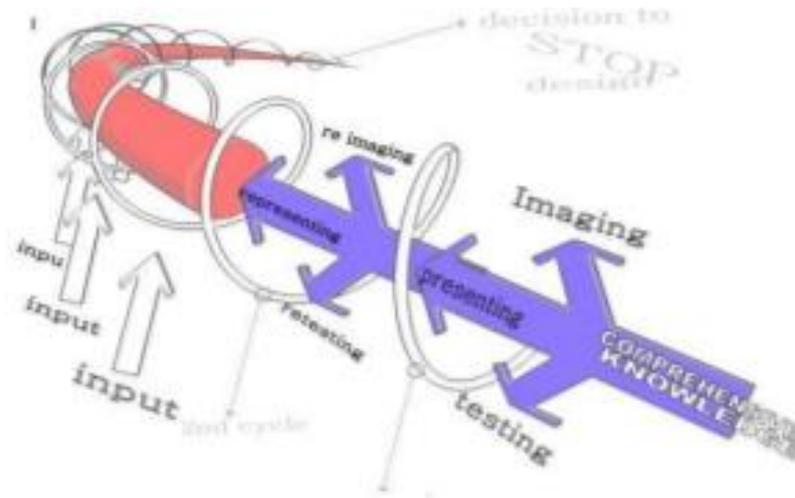
Melihat dari topik mengenai *third place* yang berkaitan pula dengan *open architecture*, keduanya memiliki kaitan yang erat dengan hal – hal seperti hiburan, kebugaran, serta teknologi. Oleh karena itu, program yang diusulkan nantinya akan berkaitan dengan hal – hal tersebut dan berkaitan dengan kegiatan makan, minum, berbicara, mengobrol, dan berbelanja, serta kegiatan terorganisasi seperti olahraga. Kegiatan – kegiatan tersebut menjadi fokus utama program karena merupakan jenis kegiatan yang paling banyak dilakukan di area *urban* dan *sub urban* seperti yang tertulis dalam artikel *The Impact of Third places on Community Quality of Life* yang ditulis oleh Leo W. Jeffres, Cheryl C. Bracken, Guowei Jian, dan Mary F. Bangunan akan menjadi wadah untuk melakukan kegiatan yang berkaitan dengan hiburan, seni, dan kebugaran yang ditunjang oleh fungsi komersial dan lain – lain yang masih berkaitan dengan aspek – aspek tersebut. Program diciptakan berdasarkan karakteristik Kemang yang identik dengan industri kreatif dan hiburan berbasis edukasi dan hiburan. Selain itu, program yang diciptakan juga didasari oleh perilaku dan pemikiran sebagian besar warga Kemang yang menganggap aspek penampilan fisik sebagai hal yang cukup penting.

3. METODE

Metode yang digunakan dalam proses perencanaan dan perancangan *Kemang Edu Cre.Active Space* dimulai dari identifikasi permasalahan dan persoalan yang terdiri dari investigasi kawasan dengan cara observasi langsung dan eksplorasi data. Eksplorasi data mencakup data dari berbagai sumber yang terdiri dari kajian literatur hingga data kawasan. Selanjutnya dilakukan analisis dengan menerapkan teori dari kajian literatur yaitu metode *re-image* dan teori *transparency* untuk menghasilkan sintesis perencanaan dan perancangan. Setelah sintesis didapat, maka proses selanjutnya adalah menerapkan teori ke dalam transformasi desain.

Metode Re-Image oleh John Zeisel

Dari kajian teori pada bab sebelumnya, didapat berbagai macam kriteria-kriteria umum untuk membantu merancang *third place*. Kriteria – kriteria tersebut diambil dari teori – teori *terkait open architecture for the third place* dan penelitian sejenis lainnya. Kriteria – kriteria yang telah didapat kemudian diseleksi dengan menggunakan metode *re-image* oleh John Zeisel, yang lebih berkonsentrasi pada lingkungan dan interaksi antar perilaku (Zeisel, J. (1987) *Inquiry by Design: Tools for Environment-Behavior Research*. New York and Melbourne: Press Syndicate of the University of Cambridge).



Gambar 3. Tiga Aktivitas Dasar oleh John Zeisel
Sumber : Duerk, 1993

Metode John Zeisel kemudian diadaptasi ke dalam diagram alur pikir desain yang menunjukkan proses alur berpikir yang dimulai dari pencarian data terkait studi teori, literatur, dan juga identifikasi permasalahan & persoalan sebagai awalan untuk melakukan tahap *imaging*. Kemudian diikuti oleh analisis dan pengolahan data yang akan menghasilkan kriteria desain yang akan dibuat sebagai bentuk dari tahap *presenting*. Dari hasil analisa yang sudah dilakukan, maka akan menghasilkan suatu transformasi dan hasil desain. Hasil desain itu kemudian akan memasuki tahap *testing* untuk dievaluasi guna mengetahui apakah tujuan yang ingin dicapai sudah terlaksana atau belum untuk kemudian dapat menjadi pembelajaran dan literatur bagi proyek – proyek baru yang serupa.

Teori *Transparency* oleh Erica M. Bartels

Selain dengan metode *re-image*, perancangan juga akan dilengkapi dengan teori *transparency* oleh Erica M. Bartels. *Transparency* merupakan suatu upaya arsitektural yang dilakukan guna menggugah psikologis manusia untuk menghasilkan hubungan antara manusia dan lingkungan yang baik serta menghasilkan output kerja yang optimal (Bartels, 2013). *Transparency* juga merupakan upaya untuk memasukan cahaya matahari seoptimal mungkin dengan menggunakan material tembus cahaya sehingga dengan menggunakan *transparency* maka akan berdampak pada privasi dari pengguna ruang yang akan mempengaruhi daya kontrol, ketertarikan untuk bereksplorasi, menimbulkan rasa nyaman, dan mendorong kolaborasi satu sama lain.

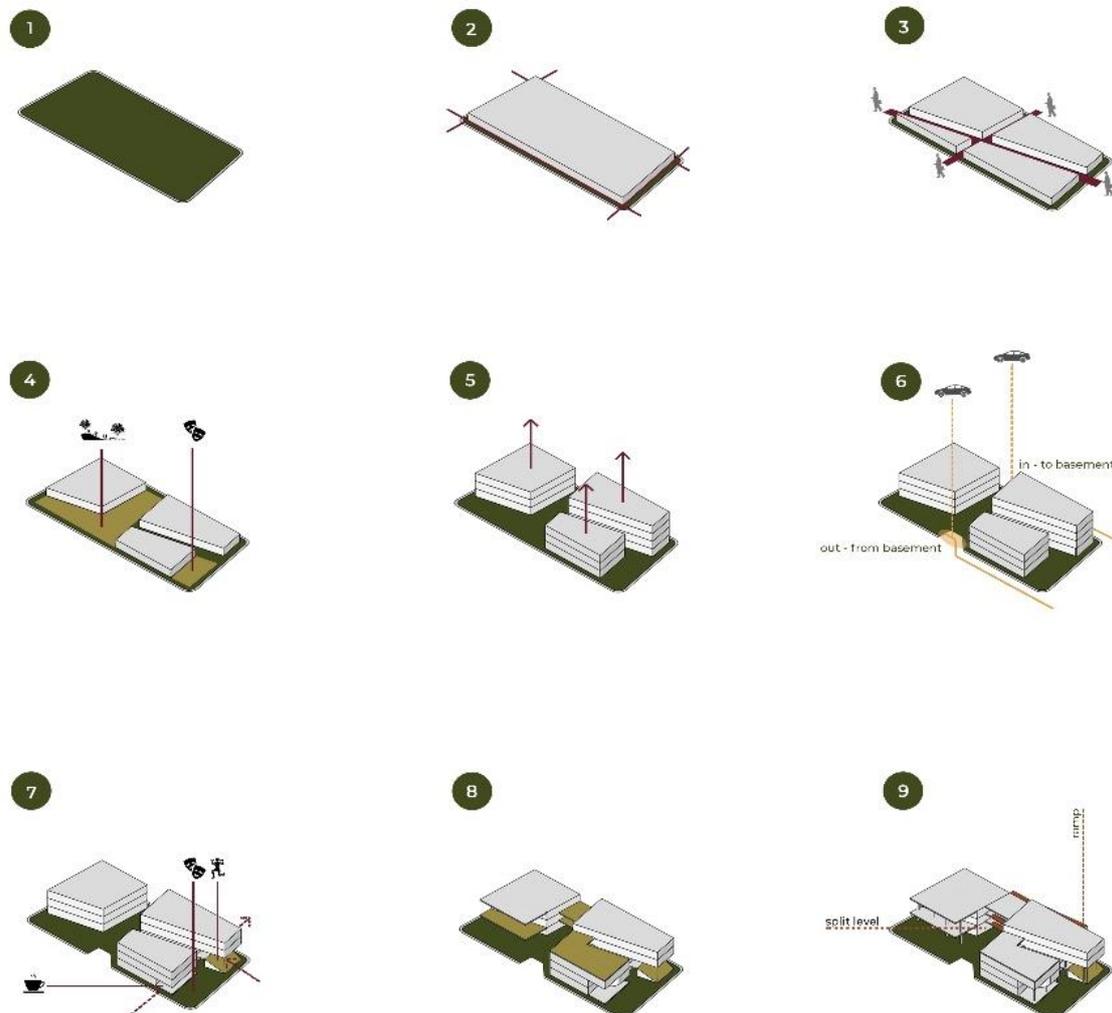


Gambar 4. Hubungan *Transparency* dengan Arsitektur dan *Output*-nya
Sumber : Bartels, 2013

Dari gambar diatas mampu dilihat bahwa *transparency* memiliki hubungan antara arsitektur dan hasil *output*-nya. Berawal dari ruang dan bahan material, ketika ruang memiliki keterbukaan visual yang tinggi dan menggunakan bahan material yang tembus cahaya maka akan menghasilkan tingkatan visibilitas yang tinggi pula. Tingkat visibilitas yang tinggi ini akan

Analisa *skyline* juga membantu menentukan ketinggian bangunan yang akan dirancang sehingga dapat selaras dengan *skyline* yang telah ada.

Gubahan Massa



Gambar 6. Skema Gubahan Massa
Sumber: Penulis, 2019

Tahap 1, menunjukkan kondisi *existing* tapak. Kemudian pada tahap 2, massa dibentuk dengan menyesuaikan peraturan GSB yang ada. Setelah itu, pada tahap 3 massa pada lantai dasar dibelah atau dipotong untuk keperluan jalur pedestrian (sebagai *shortcut*). Tahap selanjutnya adalah tahap 4, dimana merupakan proses penentuan letak area terbuka pada lantai dasar sebagai area bermain atau *common / shared area*. Pada tahap 5, dilakukan penambahan jumlah lantai sesuai dengan peraturan KB yang ada. Selanjutnya pada tahap 6, merupakan proses penentuan sirkulasi bagi kendaraan yang dilengkapi dengan penentuan area *drop off*. Tahap 7 mulai dilakukan permainan bentuk yang nantinya mempengaruhi tampilan fasad seperti pembentukan kesan pilotis pada bagian lantai dasar. Setelah itu, pada tahap 8 dilakukan penambahan konektor dan juga balkon sebagai *common / shared area* di lantai 1, 2, dan 3 yang disesuaikan dengan penerapan analisa *view*. Tahap terakhir yaitu tahap 9, dibuat adanya perbedaan ketinggian lantai antar massa untuk menciptakan *split level* dengan dilengkapi *ramp* sebagai jalur sirkulasi yang menghubungkan antar massa bangunan.

Deskripsi Desain

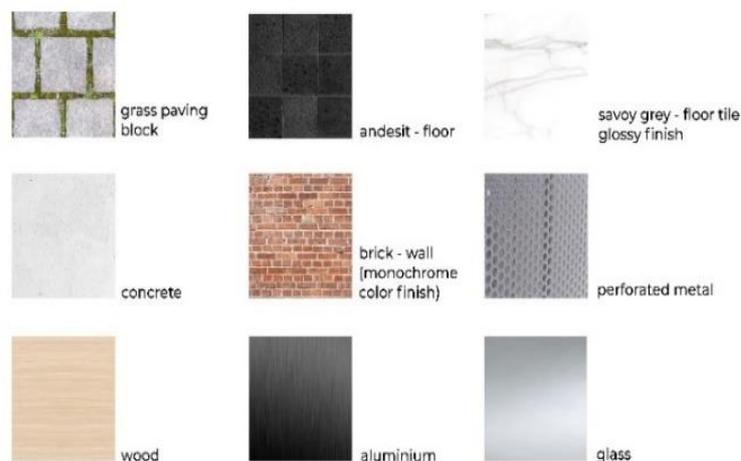
Setelah melalui proses perancangan yang diawali dengan pemahaman teori dan dilanjutkan dengan metode, identifikasi kawasan dan analisa tapak, maka dihasilkan wadah edukasi dan kreativitas dengan jumlah empat lantai yang diberi nama Kemang *Cre.Active* : Wadah Edukasi dan Kreativitas di Kemang atau *Kemang Edu Cre.Active Space* yang berusaha menjawab fenomena mengenai keberadaan ruang publik di Kemang yang belum dapat menjangkau semua lapisan masyarakat. *Kemang Edu Cre.Active Space* dalam perwujudan arsitektur, merupakan sebuah ruang publik yang menjadi wadah edukasi dan kreativitas yang mengangkat tema seputar seni dan olahraga berkelompok yang ditunjang dengan adanya ruang terbuka hijau dan area bermain. Proyek ini berusaha memperhatikan isu – isu kawasan yang ada dan juga memperhatikan faktor kesejaman dan mewadahi kegiatan berkumpul serta bersosialisasi di luar kegiatan yang ada pada *first place* dan *second place*.

Lantai dasar didesain untuk mudah ditembus sehingga dapat diakses dari berbagai sisi khususnya bagi pedestrian. Terdapat jalur bagi pedestrian sebagai jalan pintas dari Jalan Kemang Raya menuju Jalan Bangka XII, Jalan Kemang Utara A & B ataupun sebaliknya. Jalur ini dimaksudkan agar menambah tingkat kenyamanan pedestrian dalam berjalan kaki mengingat jalur pedestrian di sekitar tapak yang belum memadai. Hal ini tentunya berdampak pula pada bangunan ini sendiri, karena dengan adanya jalur ini, diharapkan banyak pedestrian yang berkunjung sehingga baik bagian dalam dan luar bangunan akan terus hidup.



Gambar 7 Perspektif Eksterior

Sumber: Penulis, 2019



Gambar 8. Material Bangunan

Sumber: Penulis, 2019

Fasad bangunan yang didominasi oleh penggunaan kisi – kisi dari material *perforated metal* berwarna abu – abu bertujuan untuk menciptakan kesan minimalis sekaligus memungkinkan cahaya dan juga udara dapat menembus dan masuk ke dalam bangunan. Penggunaan kisi – kisi ini sebagai salah satu bentuk penerapan teori *transparency*. Dengan penggunaan kisi – kisi ini, masalah mengenai aspek kontak visual antar ruang dalam dan luar serta masalah privasi dalam ruangan sama – sama dapat terpenuhi. Kesan minimalis juga diciptakan dengan cara memilih material bangunan bernuansa *monochrome* seperti beton, kayu, batu andesit, bata, aluminium berwarna hitam, ubin lantai berwarna abu – abu, kaca, dan lain – lain.



Gambar 9. Perspektif Interior

Sumber: Penulis, 2019

Bagian interior bangunan juga menerapkan kesan minimalis dengan pemilihan material yang didominasi cat berwarna putih sebagai pelapis luar pada dinding bangunan dan juga penggunaan perabot yang didominasi oleh kayu. Banyaknya penggunaan pintu lipat dan meminimalkan penggunaan dinding yang digantikan dengan dominasi penggunaan jendela kaca yang cukup besar serta penggunaan railing yang dilengkapi dengan kisi – kisi *perforated metal* yang juga berfungsi sebagai pembentuk fasad bangunan bertujuan untuk menciptakan kesan terbuka.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Disimpulkan bahwa *Kemang Edu Cre. Active Space* dengan ketinggian empat lantai berperan sebagai wadah edukasi dan kreativitas bertemakan seni dan olahraga. Didukung dengan berbagai program kegiatan penunjang yang bersifat terbuka untuk publik. *Kemang Edu Cre. Active Space* merupakan bentuk *third place* yang menjawab permasalahan kawasan serta turut mengangkat identitas kawasan Kemang.

Proses desain yang dilakukan dengan metode *re-image* yang didukung dengan teori *transparency* membuat hasil desain memiliki kesan terbuka khususnya pada lantai dasar bangunan yang menyediakan jalur pedestrian sebagai jalan pintas sehingga bersifat mudah ditembus dan diakses dari berbagai sisi. Pemilihan material dilakukan sedemikian rupa untuk menghasilkan kesan minimalis serta memenuhi aspek yang ada pada teori *transparency*.

Diharapkan proyek ini dapat menjawab permasalahan yang ada di Kemang dan dapat meminimalisir perbedaan antar kelas sosial yang ada. Kedepannya, proyek ini bisa lebih

dikembangkan khususnya dalam pengembangan program agar bisa menjalin kerjasama dengan berbagai bentuk *third place* yang sudah ada di Kemang sehingga memiliki keterkaitan antar satu sama lain. Sedangkan saran dari segi desain, jarak antar massa bangunan yang membentuk koridor untuk jalan pintas pejalan kaki di lantai dasar sebaiknya memiliki jarak yang lebih besar agar tidak terkesan sempit.

REFERENSI

- Bartels, E. M. (2013). *Transparency : The Unspoken Design Element -- How Levels of Visibility Affect Adult Learning and Sharing*. Lincoln: University of Nebraska – Lincoln.
- Cara untuk Pergi ke Kemang Raya di Jakarta Selatan. Diakses 8 Juli 2019, dari https://moovitapp.com/index/in/Transportasi_Umum-Kemang_Raya-Jakarta-street_4335810-2044
- Digdo, I. (2019). Gaya Hidup Orang Jakarta Berpusat di Barat dan Selatan. Dalam Artikel Merahputih. Diakses 23 Juni 2019, dari <https://merahputih.com/post/read/gaya-hidup-orang-jakarta-berpusat-di-barat-dan-selatan>
- Duerk, D. P. (1993). *Architectural Programming*. Van Nostrand Reinhold: Germany.
- Hakim, A. F. (2019). Proses Revitalisasi Trotoar Kemang Sepanjang 3 KM telah Dimulai. Dalam Artikel Tribun. Diakses 23 Juni 2019, dari <https://jakarta.tribunnews.com/2019/07/06/proses-revitalisasi-trotoar-kemang-sepanjang-3-km-telah-dimulai>
- Jeffres, Leo W, et al. (2009). The Impact of *Third place* on Community Quality of Life. Research Gate di Cleveland State University, 334 – 345.
- Khoiri, A. (2018). Kampung Betawi di Antara Impitan Tembok Kemang. Dalam CNN Indonesia. Diakses 22 Juni 2019, dari <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20180622093643-241-308008/kampung-betawi-di-antara-impitan-tembok-kemang>
- Novelino, A. (2019). Kemang Akan Jadi Contoh Revitalisasi Wilayah Lain di DKI. Dalam CNN Indonesia. Diakses 22 Juni 2019, dari <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20190411135407-20-385319/kemang-akan-jadi-contoh-revitalisasi-wilayah-lain-di-dki>
- Oldenburg, Ray. (1989). *The Great Good Place : Cafés, Coffee Shops, Bookstores, Bars, Hair Salons, and Other Hangouts at the Heart of a Community*. US : Da Capo Press.
- Peta zonasi Jakarta Selatan. Diunduh 7 Juli 2019, dari <https://dcktrp.jakarta.go.id/beranda/peraturan/Jakarta%20Selatan01.pdf>
- Setiawan, A. (2017). Produksi Ruang Sosial sebagai Konsep Pengembangan Ruang Perkotaan Kajian atas Teori Ruang Henry Lefebvre. Research Gate di Lancaster University, 1-12.
- Third places : a White Paper*. Diunduh 7 Juli 2019, dari <http://www.embracetheplace.com/wpcontent/themes/EtP%20Theme/docs/3thirdplaces.pdf>
- Wijayanti, K. (2009). Fenomena Pusat Kebugaran dalam Perkembangan Kota. Skripsi Fakultas Teknik Jurusan Arsitektur Universitas Indonesia.
- Zeisel, J. (1987). *Inquiry by Design: Tools for Environment-Behavior Research*. New York and Melbourne: Press Syndicate of the University of Cambridge.

RUANG PEMBELAJARAN KREATIVITAS DI BSD

Natasha Liunardi¹⁾, Nina Carina²⁾

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

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

Masuk: 10-01-2020, revisi: 28-01-2020, diterima untuk diterbitkan: 09-05-2020 (doi: 10.24912/stupa.v2i1.6831)

Abstrak

Kegiatan masyarakat sehari-hari hanya dilakukan antara rumah dengan sekolah atau kampus dan tempat kerja. Hal tersebut dapat memicu penat akibat beban kerja, beban pikiran, dan kurangnya aktivitas terlepas dari kesehariannya serta rasa sosial antar sesama karena sibuk dengan kegiatan masing-masing. Tempat ketiga adalah sebuah ruang publik yang netral untuk mawadahi kebutuhan dalam melepas beban kerja atau sekolah, dan bersosialisasi, berinteraksi, bertukar pikiran antar sesama masyarakat tanpa memandang adanya perbedaan latar belakang. Ruang pembelajaran kreativitas di BSD adalah sebuah ruang ketiga yang merupakan wadah edukasi - rekreasi berbasis seni dan dapat menjadi jawaban permasalahan tersebut. Dengan dilengkapi sarana bermain, belajar, berkumpul, dan bersantai yang masih berkaitan dengan program utama, tempat ini ditujukan bagi masyarakat sekitar dari seluruh kalangan tanpa adanya batasan umur. Proyek ini bertemakan kreativitas seni yang didapat dari jawaban permasalahan kawasan terpilih yaitu BSD, Tangerang Selatan serta hubungannya dengan tempat ketiga yang cukup erat. Metode yang digunakan dalam merancang tempat ketiga ini adalah *spatial archetype grid* yang memiliki sifat yang sama dengan karakteristik tempat ketiga yaitu terbuka dan tidak terikat serta netral. Metode ini merupakan bagian dalam konsep perancangan dalam menciptakan tempat ketiga dengan memperhatikan hubungan antar ruang dan program yang saling berkaitan satu dengan yang lainnya.

Kata kunci: kegiatan; kreativitas; masyarakat; tempat ketiga; *spatial archetype grid*

Abstract

Daily activities of the community are only carried out between home with college or school and workplace. This can trigger fatigue because burdens of thought and workload, and there is no activities separated from their daily lives and eliminates the social sense between the communities because they're busy with their activities. Third place is a neutral public space to accommodate the need for release work or school burdens and to socialize, interacting, and to share their views among community without looking at the difference in background. BSD creative learning space is a third place with an educational recreation forum and can be the answer to these problems. Equipped with play, study, gathering, and leisure who still related to main program being intended for the community around of all without age restrictions. This project has theme of art creativity as a result of answering the problems in BSD, South Tangerang and those are close to third place. The method that used in designing third place is spatial archetype grid has the same characteristics as third place such as openness, not bound, and neutral. This method is a part of the concept of design in creating third place by taking into account the relationship between space and programs are intertwined with each other.

Keywords: activities; community; creativity; third place; *spatial archetype grid*

1. PENDAHULUAN

Berkembangnya suatu komunitas atau suatu bangsa di masa depan sangat bergantung pada kontribusinya pendidikan. Shane (1984: 39), sangat yakin bahwa pendidikan dapat memberikan kontribusi pada kebudayaan di hari esok. Pendapat yang sama juga terdapat dalam penjelasan

Umum Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional (UU No. 20/2003), yang antara lain menyatakan: “*Manusia membutuhkan pendidikan dalam kehidupannya. Pendidikan merupakan usaha agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran dan atau cara lain yang dikenal dan diakui oleh masyarakat*”.

Dalam pendidikan terjadi proses pengembangan potensi manusiawi dan proses pewarisan kebudayaan. Setiap individu peserta didik berhak untuk mengembangkan dirinya sesuai potensinya secara alamiah, wajar, dan tanpa tekanan. Pada masa sekarang ini, pendidikan tidak hanya di dapat pada pendidikan formal, tetapi adanya pendidikan non-formal sebagai pelengkap dalam pengembangan potensi diri. Pendidikan non-formal ini dapat dijumpai seperti kursus, kelompok belajar, maupun pusat kegiatan masyarakat.

Pembelajaran zaman ini tidak hanya mengenai ilmu-ilmu sosial tetapi juga bisa dalam seni yang pada dasarnya juga merupakan sebuah pembelajaran. Seiring berkembangnya zaman, kebutuhan manusia semakin bertambah termasuk dari segi kebutuhan untuk berekreasi. Jenis rekreasi sekaligus sebagai sarana pembelajaran menjadi daya tarik tersendiri bagi masyarakat, seperti sarana rekreasi dan edukasi. Keseharian warga yang beraktivitas hanya di rumah (*first place*) dan sekolah, universitas, dan kantor (*second place*) mengakibatkan masih kurangnya sarana bersosialisasi masyarakat baik dalam aspek edukasi maupun rekreasi.

Dari hasil studi di atas, maka dirancanglah sebuah wadah/ *third place* untuk mengakomodasi kegiatan masyarakat. Kegiatan yang dilakukan selama bersosialisasi dapat berupa perkumpulan masyarakat dalam *workshop* atau seminar dan juga tempat belajar dengan sifat rekreatif, tetapi pengunjung yang datang tidak hanya sebatas orang yang ingin datang untuk mengikuti kelas *workshop* atau seminar, kehadiran publik juga disambut. Dari hal itu, maka terdapat program di dalam wadah berupa area umum seperti kafe dan restoran serta *event space*.

Manusia pada umumnya cenderung tidak tertarik untuk datang ke tempat tertutup dan terlihat formal, karena mereka akan merasa kegiatan di dalamnya tidak dapat diikuti oleh seluruh warga. Maka dari itu, wadah ini dirancang secara terbuka yang memberikan persepsi kepada warga bahwa wadah/ bangunan ini dapat didatangi oleh publik. Pengunjung akan merasa bahwa bangunan ini hanyalah sebuah tempat untuk berekreasi dan menyalurkan ketertarikan mereka terhadap sebuah kegiatan, tetapi tanpa mereka sadari kegiatan-kegiatan tersebut mengasah potensi dan kemampuan dalam mencapai kesejahteraan masyarakat untuk pengembangan kota yang lebih maju.

2. KAJIAN LITERATUR

Third Place

Third Place adalah tempat publik untuk menuangkan kegiatan/aktivitas masyarakat, tetapi masyarakat masih kurang menaruh perhatian pada *third place*. Selain itu, *third place* juga dapat menjadi tempat untuk berelaksasi dan melepas stres serta untuk tempat berlindung dan melakukan aktivitas untuk menambah pengalaman dan relasi sosial yang mungkin tidak dapat ditemukan di tempat lain. *Third place* dalam karakteristiknya mengajak pengguna untuk merasakan perbedaan dengan rumah dan kerja secara signifikan dan kontras. Adanya interaksi, kehidupan komunitas, fasilitas untuk relaksasi di publik dan pertemuan antara teman, keluarga, serta orang-orang yang baru atau pertama kali kenal atau bertemu.

Oldenburg (1989) dalam bukunya *Open Architecture* membuat 7 karakteristik *Third Place*:

a. *Neutral Ground*

Netral merupakan kata yang cocok untuk mendeskripsikan *third place* karena tidak terikat dengan hal-hal politik, sosial sehingga semua orang dapat datang dan pergi.

b. *They are Level (Leveler)*

Tidak adanya status individu dalam komunitas di *third place*. Status sosial dan ekonomi dianggap tidak ada dan peraturan tertentu yang membatasi orang untuk datang.

c. *Conversation is the main activity*

Playful dan percakapan yang menarik adalah fokus utama dari aktivitas di *third place*. Percakapan yang ringan dan *friendly* adalah point yang dijunjung tinggi.

d. *Accessibility and accommodation*

Akses yang mudah dan terbuka bagi pengunjung atau pengguna. Menyediakan akomodasi dan akses bagi seluruh kriteria sehingga pengguna merasa kebutuhannya terpenuhi.

e. *The regulars*

Adanya pengunjung *regular* yang datang sehingga dapat menciptakan suasana dan karakteristik *third place*. Dapat menarik pengunjung baru dan mengembangkan menjadi tempat yang lebih hidup.

f. *A low profile*

Third place tidak megah tetapi lebih memiliki suasana seperti rumah sehingga semua individu dapat merasakan perbedaan tiap hidup.

g. *The mood is playful*

Tidak adanya ketegangan dalam percakapan tetapi lebih relaks dan *enjoyable* sama halnya dengan suasana yang tercipta.

Open Architecture

The third place di dalam konteks kota dimana di dalamnya terdapat program utama yang didukung oleh program-program lain yang mampu melayani kebutuhan masyarakat kota modern yang menuntut kehidupan yang serba cepat, dinamis dan efisien yang kemudian diajukan sebagai proposal arsitektur yang dinamakan *open architecture*. *Open architecture* merupakan *the third place* bagi masyarakat kota, yang berfungsi sebagai ruang antara, ruang yang bukan tempat tinggal dan bukan tempat kerja. *Open architecture* merupakan sistem yang terbuka dan mampu beradaptasi dengan kepentingan terpilih (*selected*). Konflik-konflik yang terjadi dari masyarakat kota dapat dipecahkan atau dilakukan pendekatan melalui rangkaian pendekatan disain (*design approach*) dan juga strategi perancangan (*design strategy*). *Open architecture* menjadi kesempatan untuk menciptakan sebuah platform arsitektur yang dapat dikombinasikan dengan berbagai macam keadaan dan kondisi masyarakat dalam hal ini masyarakat perkotaan Jakarta atau kota besar lainnya.

Pembelajaran

Pengertian Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, walaupun mempunyai konotasi yang berbeda. Pembelajaran adalah pemberdayaan potensi peserta didik menjadi kompetensi. Kegiatan pemberdayaan ini tidak dapat berhasil tanpa ada orang yang membantu. Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20 dinyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Pendidikan

Pendidikan merupakan kebutuhan sepanjang hayat. Pendidikan sangat penting artinya, sebab tanpa pendidikan manusia akan sulit berkembang dan bahkan akan terbelakang. Dengan demikian pendidikan harus betul-betul diarahkan untuk menghasilkan manusia yang berkualitas dan mampu bersaing, di samping memiliki budi pekerti yang luhur dan moral yang baik. Di era informasi yang serba instan ini setiap masyarakat pasti membutuhkan pusat informasi dan pengetahuan. Pendidikan merupakan suatu proses yang sangat kompleks dan berjangka

panjang, di mana berbagai aspek yang tercakup dalam proses saling erat berkaitan satu sama lain dan bermuara pada terwujudnya manusia yang memiliki nilai hidup, pengetahuan hidup dan keterampilan hidup.

Empat pilar pendidikan sekarang dan masa depan yang dicanangkan oleh UNESCO yang perlu dikembangkan oleh lembaga pendidikan formal, yaitu:

- *Learning to Know* (belajar untuk mengetahui),
Dalam rangka merealisasikan *Learning to Know*, Guru berfungsi sebagai fasilitator. Di samping itu guru dituntut untuk dapat berperan sebagai teman sejawat dalam berdialog dengan siswa dalam mengembangkan penguasaan pengetahuan maupun ilmu tertentu.
- *Learning to Do* (belajar untuk melakukan sesuatu)
Learning to do akan bisa berjalan jika sekolah memfasilitasi siswa untuk mengaktualisasikan keterampilan yang dimilikinya, serta bakat dan minatnya. Keterampilan dapat digunakan untuk menopang kehidupan seseorang bahkan keterampilan lebih dominan daripada penguasaan pengetahuan dalam mendukung keberhasilan kehidupan seseorang.
- *Learning to be* (belajar untuk menjadi seseorang)
Learning to be erat hubungannya dengan bakat dan minat, perkembangan fisik dan kejiwaan, tipologi pribadi anak serta kondisi lingkungannya. Bagi anak yang agresif, proses pengembangan diri akan berjalan bila diberi kesempatan cukup luas untuk berkreasi. Sebaliknya bagi anak yang pasif, peran guru sebagai pengarah sekaligus fasilitator sangat dibutuhkan untuk pengembangan diri siswa secara maksimal.
- *Learning to live together* (belajar untuk menjalani kehidupan bersama).
Kebiasaan hidup bersama, saling menghargai, terbuka, memberi dan menerima (*take and give*), perlu ditumbuh kembangkan. Kondisi seperti ini memungkinkan terjadinya proses *learning to live together*.

Dari 4 pilar yang dicanangkan UNESCO sudah diterapkan dalam pembelajaran di sekolah, tetapi dalam proyek ini diharapkan dapat lebih menonjolkan *Learning to live together*. Kebersamaan dengan masyarakat dalam proses belajar dapat menambah pengetahuan dan dapat menumbuhkan kota menjadi kota yang berintegrasi tinggi dan masyarakat yang berpengetahuan luas. Menciptakan kota yang maju bagi masa mendatang dengan informasi dan komunikasi teknologi.

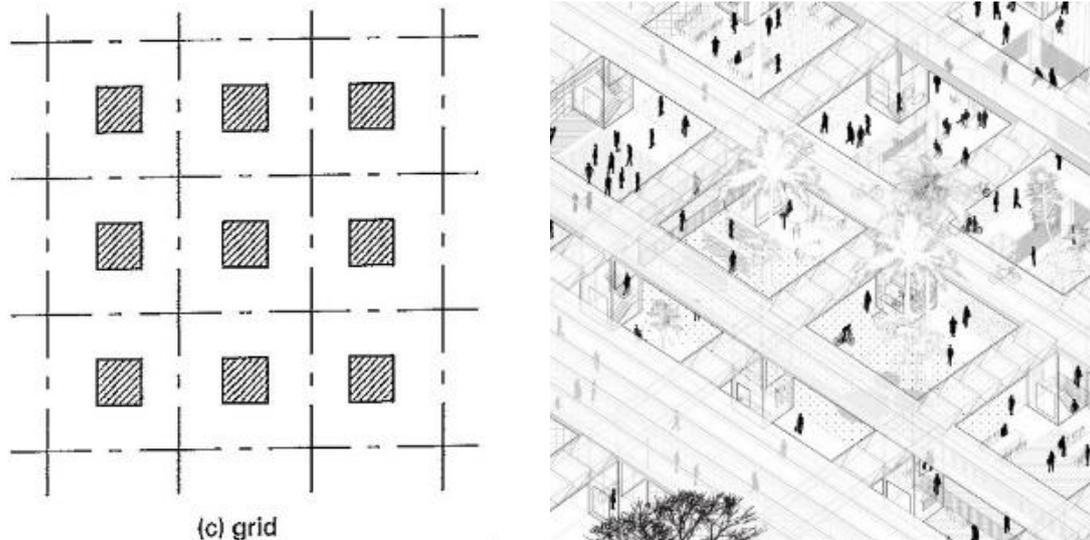
Kreativitas

Kreativitas dari segi operasional mencakup kelancaran, keluwesan, orisinalitas dalam berpikir. Kreativitas juga dapat dilihat dari konsep 4P yaitu pribadi, pendorong, proses dan produk. Kreativitas sebagai pribadi menunjukkan bahwa kreativitas dimiliki setiap orang. Sebagai pendorong, kreativitas diartikan sebagai seberapa besar lingkungan dapat memberikan bagian dalam memberikan dorongan. Proses menunjukkan pada bagaimana suatu hasil dapat dinikmati. Produk menunjukkan bahwa setiap hasil kreatif dapat dinikmati dan bermakna. Kemampuan kreatif seseorang sangat tergantung dari faktor dalam diri dan luar diri. Oleh karena itu sebagaimana layaknya bakat dan minat, kemampuan kreatif seseorang juga perlu dikembangkan. Oleh karenanya sumber-sumber kreativitas seperti kognitif, kepribadian, motivasional dan lingkungan perlu dikembangkan semaksimal mungkin.

3. METODE

Metode *Spatial Archetype Grid*

Metode perancangan yang digunakan pada proyek ini adalah metode pengumpulan data, analisis dan sintesis melalui konsep *spatial archetype grid* berdasarkan Mimi Lobell (1983: 69-82) dalam Gunawan (2000: hal 57-63). Metode ini menjelaskan bahwa tidak adanya batasan yang mengikat dalam ruang dan tidak adanya hirarki yang berperan di dalamnya. Metode ini dipilih karena konsep yang terbuka dan dapat diakses oleh semua orang adalah tujuan utama dari proyek ini.

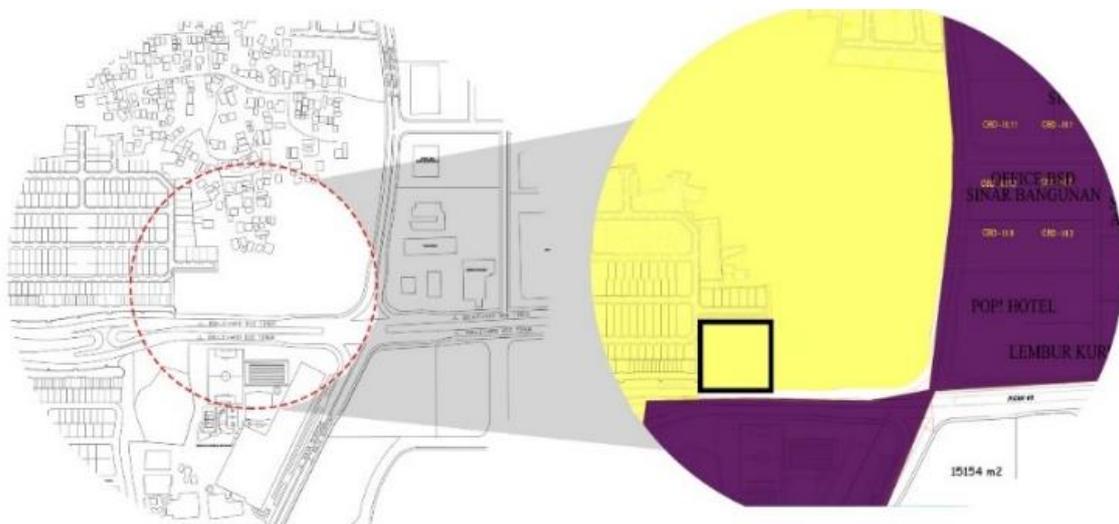


Gambar 1. Metode *spatial archetype grid*
Sumber : Tjahjono, 2000

Metode ini sangat cocok diterapkan pada perancangan *third place* karena ruang yang netral sesuai dengan karakteristik sebuah *third place*. Terlihat sebagai ruang dengan fungsi utama dan penunjang, tetapi pada kenyataannya ruang akan dapat digunakan dan memiliki manfaat yang setara.

4. DISKUSI DAN HASIL

Data Tapak



Gambar 2. Zonasi Tapak
Sumber: Penulis, 2019

Tapak memiliki Peraturan Pembangunan sebagai berikut:

Luas Tapak: 3.869 m²

Koefisien Dasar Bangunan (KDB): 60% = 2321,4 m²

Koefisien Dasar Hijau (KDH): 20% = 773,8 m²

Koefisien Luas Bangunan (KLB): 1.2 = 4642,8 m²

Ketinggian Bangunan (KB): 4 Lantai

Garis Sepadan Bangunan: 8 m

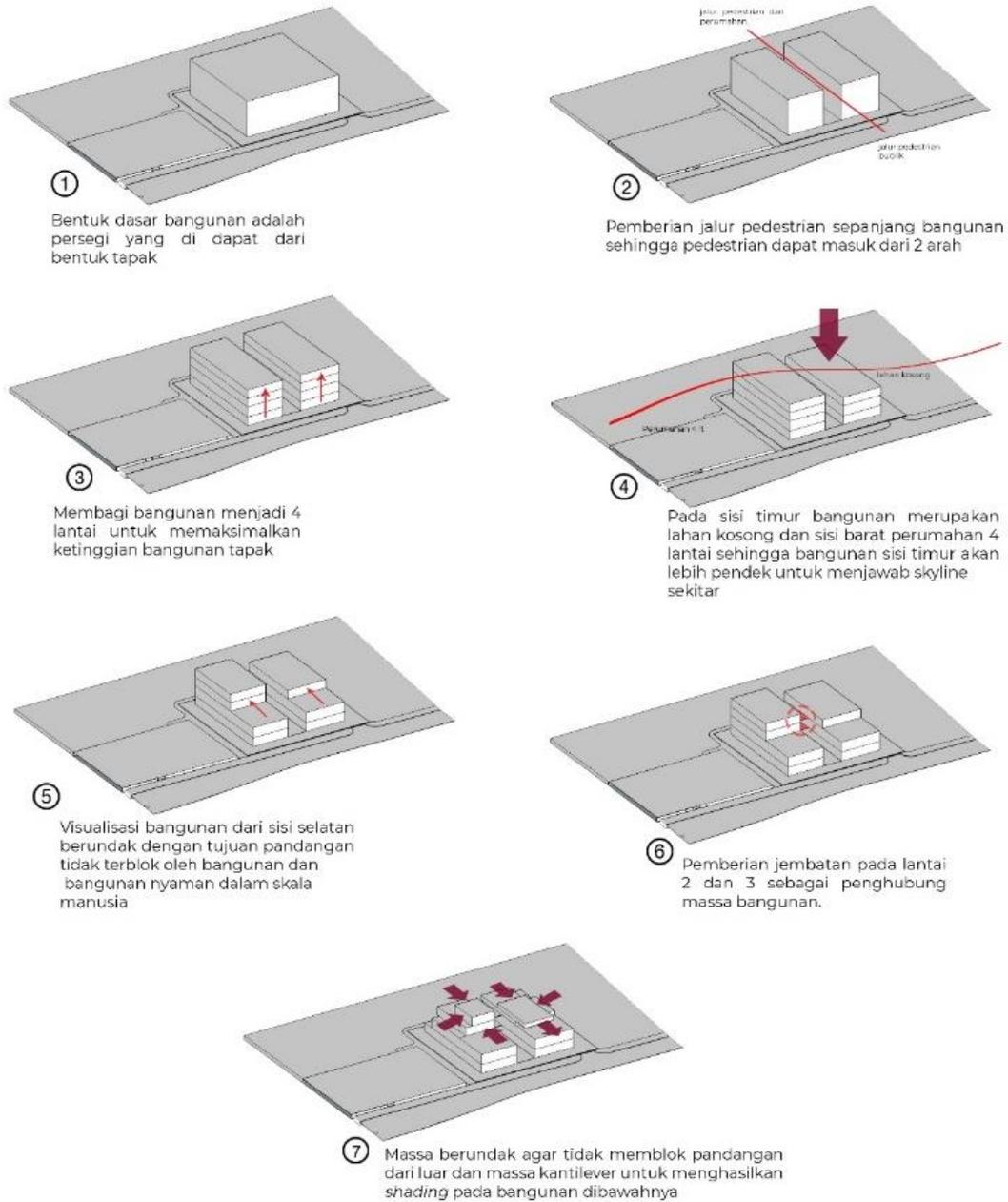
Zonasi: Perumahan diizinkan untuk pembangunan taman rekreasi



Gambar 3. Aksesibilitas Tapak
Sumber: Penulis, 2019

Pencapaian ke Tapak dapat dengan mudah dijangkau menggunakan *shuttle bus* BSD yang berhenti langsung di depan tapak, atau dapat menggunakan Transjakarta dan berjalan kaki sejauh 500 m atau melanjutkannya dengan *shuttle bus*.

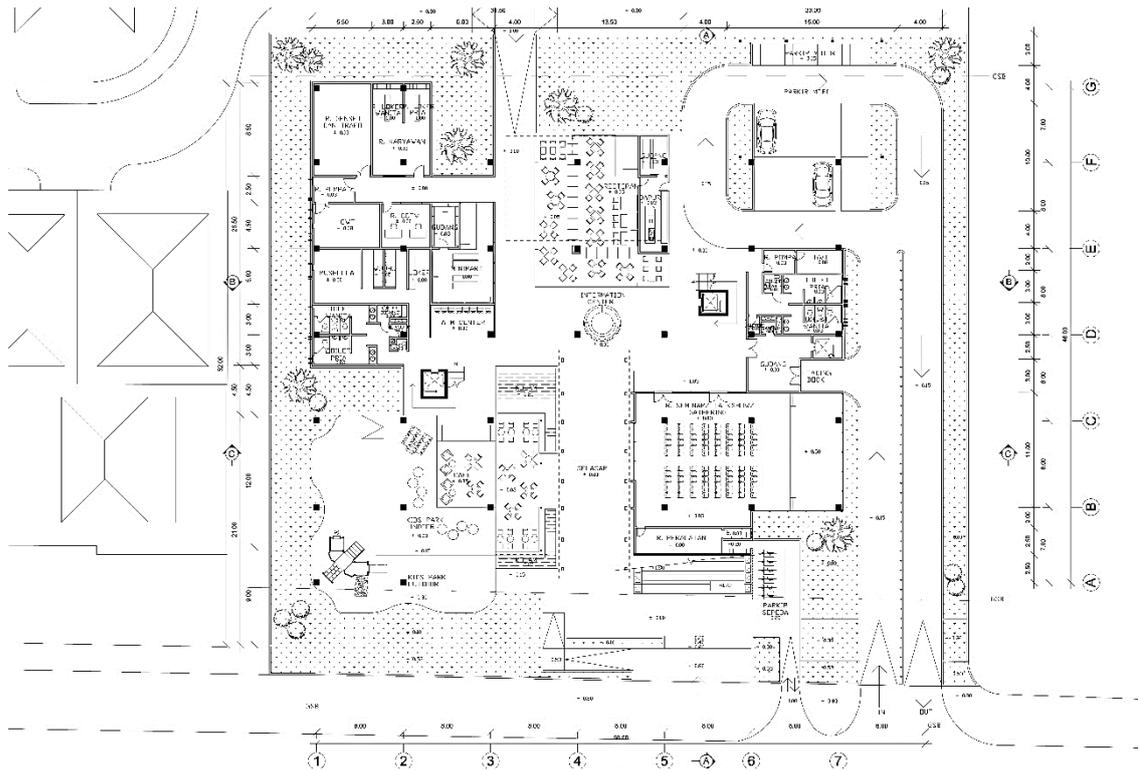
Skema Desain



Gambar 4. Skema Desain

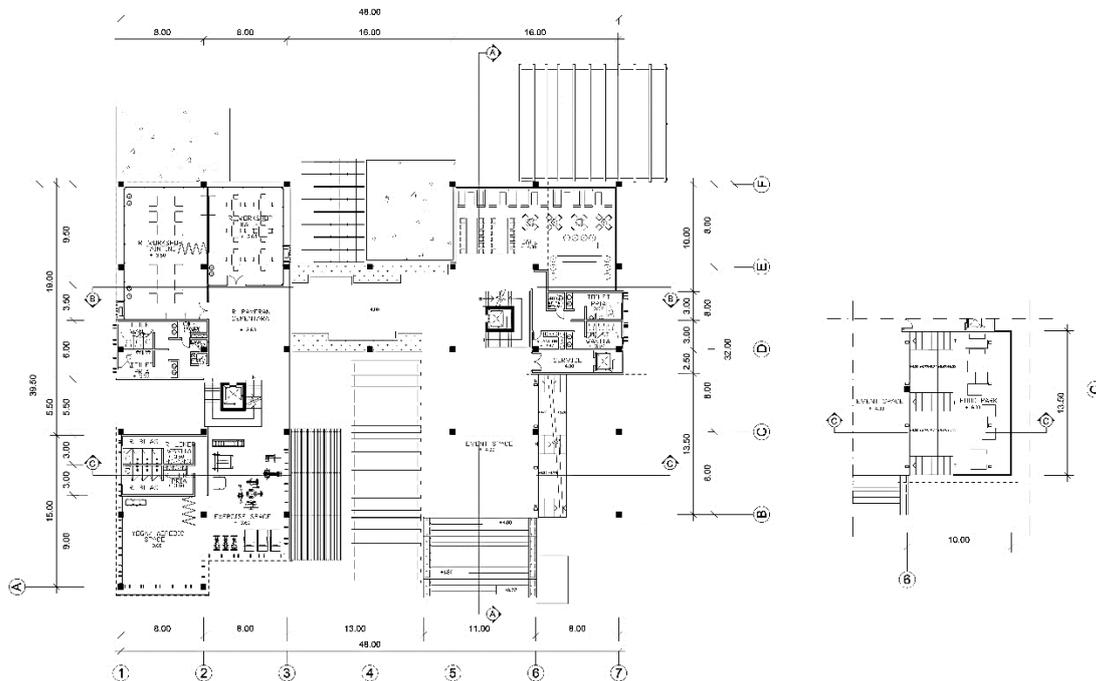
Sumber: Penulis, 2019

Berikut merupakan hasil rancangan berupa denah, tampak, dan potongan.



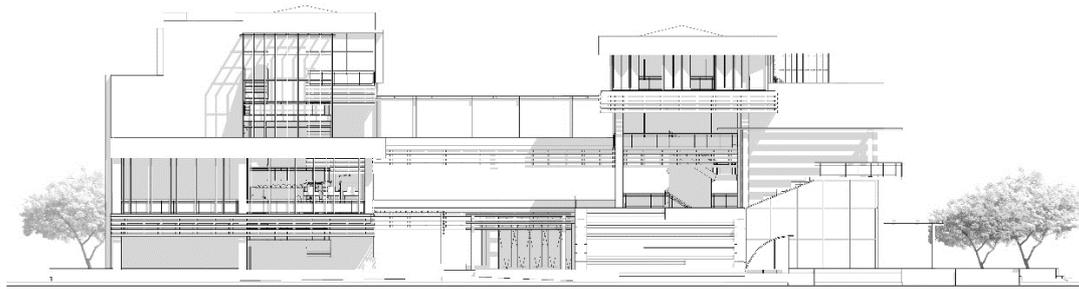
Gambar 5. Denah lantai 1

Sumber: Penulis, 2019

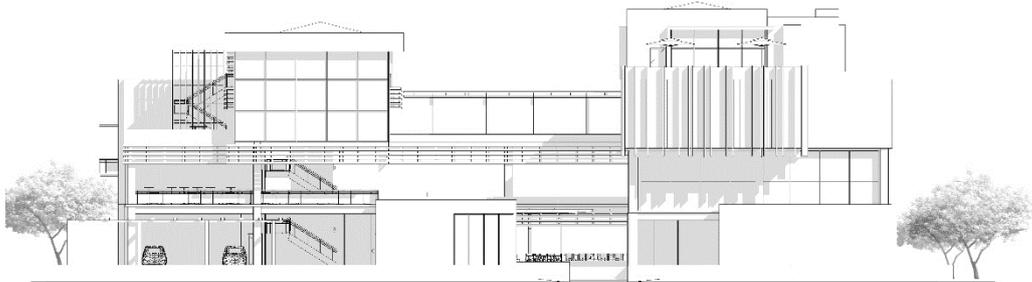


Gambar 6. Denah lantai 2 dan 2A

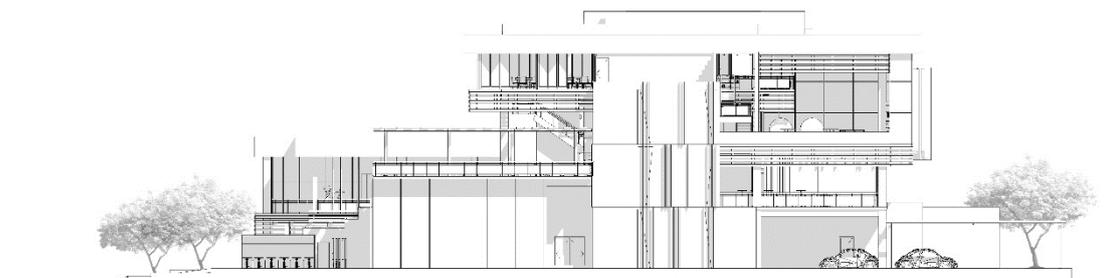
Sumber: Penulis, 2019



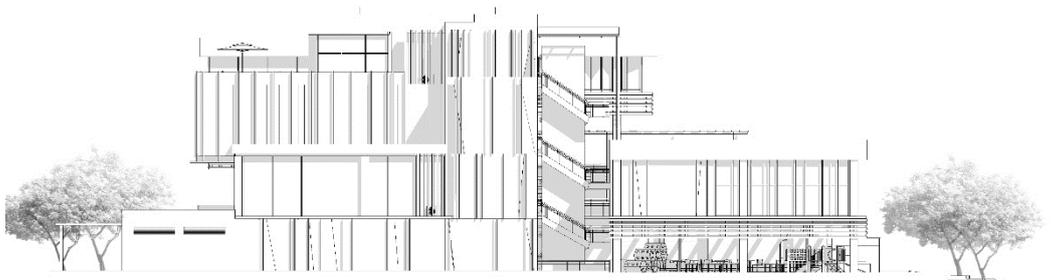
Tampak Depan



Tampak Belakang

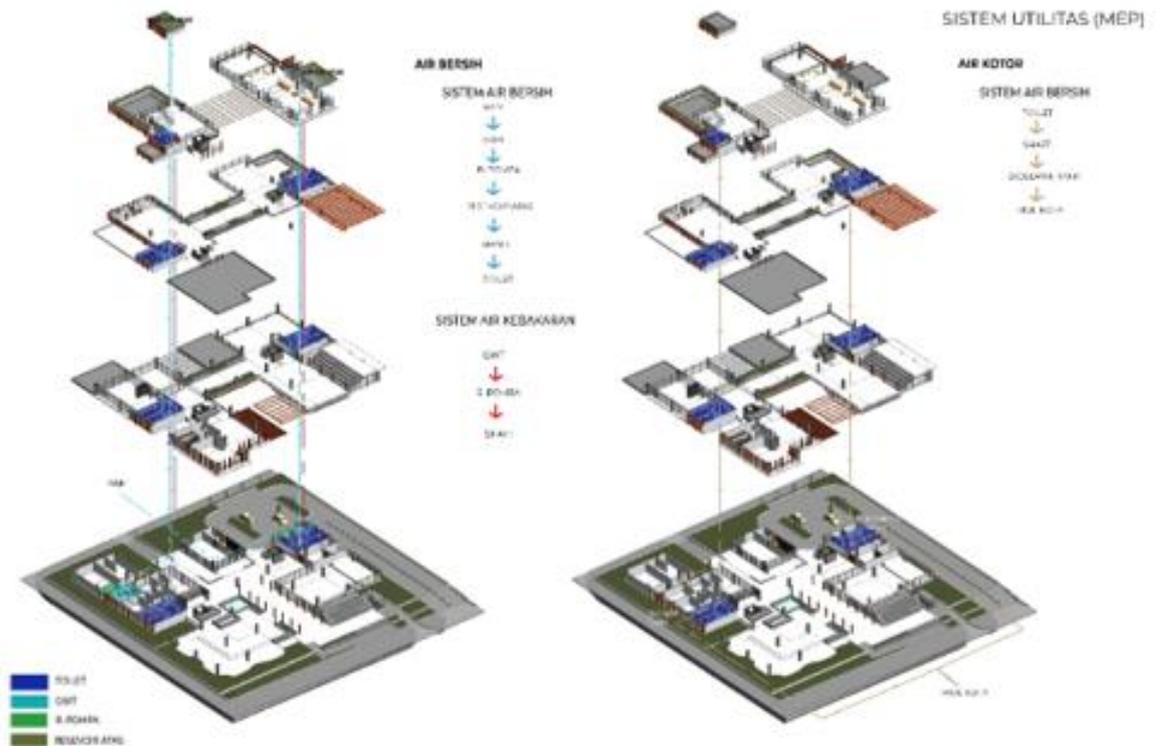


Tampak Samping Kanan



Tampak Samping Kiri

Gambar 11. Tampak Bangunan
Sumber: Penulis, 2019



Gambar 14. Sistem Plumbing Bangunan

Sumber: Penulis, 2019

Sirkulasi vertikal bangunan menggunakan tangga dan lift yang diperuntukan bagi penyandang disabilitas. Mayoritas pengudaraan bangunan menggunakan pengudaraan alami, ada beberapa ruangan menggunakan *ac split* sebagai penggunaannya tetapi memungkinkan juga menggunakan pengudaraan alami. Sistem listrik berasal dari PLN dan disebarkan ke tiap lantai dengan cadangan listrik genset serta sistem *plumbing* berasal dari PAM dan di tampung di penampungan air pada bangunan dan disebarkan ke toilet pada tiap lantai dengan sistem air kotor langsung menuju riol kota dan diolah terlebih dahulu di *bioseptic tank*.

Ruang Pembelajaran Kreativitas di BSD



Gambar 15. Perspektif Eksterior

Sumber: Penulis, 2019



Gambar 16. Perspektif Eksterior *Event Space* dan Ruang *Workshop*
Sumber: Penulis, 2019

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kawasan BSD merupakan kawasan maju yang masih dapat dikembangkan lagi. Dengan mayoritas masyarakat BSD merupakan masyarakat milenial menjadikan Ruang Pembelajaran Kreativitas ini dapat menjadi salah satu wadah *third place*. Dengan tujuan sebagai wadah bagi masyarakat dalam bersosialisasi, mengembangkan potensi diri di dalamnya terdapat program kesenian, kelas *workshop*, seminar, dan *study room*. Oleh karena itu, ruang ini diharapkan dapat menumbuhkan rasa sosial dan kreatif masyarakat melalui kegiatan-kegiatan di dalamnya.

REFERENSI

- Departemen Pekerjaan Umum. (1979). Pedoman Perencanaan Lingkungan Permukiman. Jakarta.
- Frf. (2016). Pengertian Kreativitas. Diakses 11 Desember 2019. <http://mangihot.blogspot.com/2016/11/pengertian-kreativitas.html>
- Lobell, M. (1983). *Spatial Archetypes*. Revisions. Vol. 6, No.2, Fall, 69-82.
- Loveday, Dr.T. (2008). *Construction, the Third Space of Architecture*. Australia.
- Oldenburg, R. (1989). *The Great Good Place*. New York: Paragon House.
- Shane, H.G. (1984). *Arti Pendidikan bagi Masa Depan*. Jakarta: Rajawali Pers
- Soja, E. (1996). *Thirdspace*. USA: Blackwell Press.
- Tjahjono, G. (2000). *Metode Perancangan Suatu Pengantar untuk Arsitek dan Perancang*. Depok: Universitas Indonesia.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Wikipedia. Bumi Serpong Damai. Di akses 17 Juli 2019. https://id.wikipedia.org/wiki/Bumi_Serpong_Damai
- Wikipedia. Serpong, Tangerang Selatan. Di akses 17 Juli 2019. https://id.wikipedia.org/wiki/Serpong,_Tangerang_Selatan
- Yenita, R.T. (2015). Pengembangan Pendidikan Masa Depan. Di akses 17 Juli 2019. <https://www.kompasiana.com/ratnatiwiy/55db2c44127b61ce0fc45664/pengembangan-pendidikan-masa-depan?page=all>.