

PENILAIAN *PLACEMAKING* DAN PRESEDEN SEBAGAI RUANG KETIGA DI KAWASAN CAGAR BUDAYA PERUSAHAAN UMUM PERCETAKAN UANG REPUBLIK INDONESIA, KEBAYORAN BARU JAKARTA SELATAN

Brian Julian Akbar ¹⁾, Etty R Kridarso ^{2)*}, Julindiani Iskandar ³⁾

^{1,2,3)} Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Trisakti,

*Corresponding author: etty.k@trisakti.ac.id; brian052001900025@std.trisakti.ac.id; yulindiani@trisakti.ac.id

Diterima: 1 Agustus 2023

Revisi: 14 Agustus 2023

Disetujui: 19 Agustus 2023

Terbit: 28 Agustus 2023

ABSTRAK

Kawasan Perusahaan Umum Percetakan Uang Republik Indonesia (PERUM PERURI) merupakan salah satu kawasan cagar budaya di Kebayoran Baru Jakarta Selatan yang memiliki bangunan cagar budaya sebagai salah satu daya tarik di dalam kawasan. Sebagai kawasan yang memiliki daya tarik tersendiri, perencanaan kawasan sebagai ruang ketiga bagi masyarakat dapat tercipta dengan mengoptimalkan kawasan sehingga memiliki nilai efektivitas yang tinggi bagi masyarakat. Konsep *placemaking* memiliki aspek yang dapat menjawab kebutuhan pengguna untuk melakukan kegiatan di dalam kawasan. Penelitian menggunakan metode kualitatif, data diperoleh dari sumber primer (survey objek) dan data sekunder berupa literatur dari berbagai sumber. Analisis dilakukan dengan menilai kualitas kawasan PERUM PERURI terhadap salah satu persyaratan *placemaking* dan aspek pembentuk karakter dalam pembahasan ruang ketiga. Kesimpulan menunjukkan bahwa kawasan PERUM PERURI dapat dioptimalkan dengan mengimplementasi beberapa contoh desain ke dalam kawasan dengan menerapkan indeks ruang ketiga sebagai wadah aktivitas pengunjung, namun indeks *Feels like home* merupakan poin yang sulit untuk dilengkapi. Penelitian diharapkan dapat menjadi pertimbangan dalam merancang kawasan Perum Peruri yang dapat menjadi ruang ketiga yang aktif bagi masyarakat sekitar.

Kata kunci : *Cagar Budaya, Placemaking, Perum Peruri, Ruang Ketiga.*

I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perusahaan Umum Percetakan Uang Republik Indonesia (PERUM PERURI) adalah bagian dari badan usaha milik negara yang memiliki tugas untuk mencetak uang dalam bentuk kertas maupun logam untuk Bank Indonesia (BI) serta mencetak barang - barang cetakan dan surat - surat berharga lainnya.

Perum Peruri merupakan hasil dari dua Perusahaan Negara Arta Yasa dengan Perusahaan Negara Pertjetakan Kebayoran menurut Peraturan Pemerintah Nomor 60 Tahun 1971. dalam kaitannya untuk mengembangkan bisnis *non core* dalam bentuk optimalisasi aset properti, Peruri membuat PT Peruri Properti (Pepro) dengan tujuan utamanya adalah untuk mengoptimalkan lahan milik Perum Peruri karena relokasi pabrik yang dilakukan oleh peruri pada tahun 1994 sampai 2000 dari kawasan Kebayoran Baru Jakarta Selatan ke Teluk Jambe Karawang.

Konsep *placemaking* dapat diterapkan untuk mengoptimalkan kawasan Perum Peruri dengan membuat konektivitas antar akses pedestrian terhadap setiap bangunan,

perubahan fungsi hunian menjadi komersial, dan ketersediaan ruang publik (Nugroho et al., 2022).

Ruang Ketiga di Jakarta adalah ruang yang berperan lebih sebagai ruang untuk menarik minat warga berkunjung karena kebutuhan eksistensi digital (Bachtar et al., 2023).

Dengan permasalahan seperti ruang - ruang *negative space* yang belum terencana serta hilangnya karakter kawasan peruri sehingga perencanaan kawasan ini sendiri diharapkan dapat merepresentasikan nilai - nilai dari Perum Peruri sebagai perusahaan yang dinamis, inovatif, kreatif dan berwawasan ke depan yang memiliki tujuan sebagai kawasan global namun tetap mempertahankan nilai dan identitas dari Bangsa Indonesia.

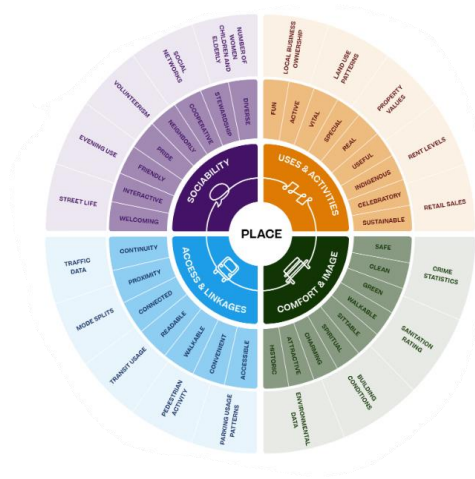
1.2 Tujuan Penelitian

Penelitian dilakukan dengan tujuan mendapatkan gagasan desain dalam rangka mengoptimalkan aset kawasan Perum Peruri dengan implementasi elemen *placemaking* sebagai dasar penilaian ruang terbuka yang baik sehingga dapat menciptakan ruang ketiga bagi pengunjung yang datang.

II STUDI PUSTAKA

Dalam usaha untuk mengoptimalkan kawasan dibutuhkan sebuah konsep untuk mengaktifkan kembali aktivitas di dalam kawasan. Ruang publik yang mengkomodifikasi kebutuhan serta kenyamanan pengguna menjadi sebuah dasar dalam membentuk sebuah kawasan yang baik untuk sekitar. Konsep *placemaking* menjadi salah satu alternatif dalam menciptakan sebuah ruang luar dengan melihat kenyamanan pengguna sehingga sebuah kawasan dapat kembali aktif. *Placemaking* adalah sebuah proses bagaimana menciptakan tempat yang berkualitas sehingga diinginkan oleh pengguna untuk tinggal, bekerja, bermain, dan belajar (M. A. Wyckoff, 2014) .

Ruang ketiga sendiri memiliki arti sebagai ruang di antara ruang pertama dan ruang kedua yang berfungsi sebagai tempat untuk bersosialisasi serta berkomunikasi dengan cara informal, dengan memiliki suasana seperti sedang di rumah (Oldenburg, 1989).



Gambar 1. Konsep Placemaking
Sumber: www.pps.org

Ruang ketiga dapat memiliki contoh sebagai *cafe*, pasar, perpustakaan, dan lainnya. Dalam pembahasannya (Oldenburg, 1989) menjelaskan aspek pembentuk karakter ruang ketiga yaitu:

- a. *Netral*
Pengunjung dapat mengakses dengan bebas semua ruang yang terbuka tanpa batasan ataupun status sosial sebagai tuan rumah;
- b. *Setara*
Ruang yang tercipta memberikan kesempatan untuk diakses tanpa melihat strata sosial untuk dinikmati;
- c. *Komunikasi aktif*
Perbincangan merupakan kegiatan atau aktivitas utama yang dilakukan secara informal dan menyenangkan;
- d. *Kemudahan akses*
Ruang ketiga dapat diakses dengan mudah sepanjang waktu dan kemudahan untuk berkunjung kembali;
- e. *Reguler*
Ruang yang memiliki komunitas sebagai pelaku kegiatan di dalam secara rutin sehingga membentuk karakter dan daya tarik;
- f. *Low profile*
Suasana yang tercipta sederhana dan tidak menunjukkan eksklusifitas;
- g. *Playful*
Suasana yang diciptakan umumnya menyenangkan dan rileks
- h. *Feels like home*
Ruang ketiga dapat memberikan kesan yang familiar sehingga merasa sedang di rumah sendiri.

III METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan metode kualitatif, data diperoleh dari sumber primer (survey objek) dan data sekunder berupa literatur dari berbagai sumber. Analisis dilakukan dengan menilai kualitas eksisting kawasan PERUM PERURI terhadap

persyaratan *placemaking* melalui salah satu aspek yaitu *comfort and image* dan turunannya



Gambar 2. Aspek *Comfort and Image*
Sumber: www.pps.org

Aspek *comfort and image* dapat menjadi parameter dalam membentuk ruang terbuka yang baik dalam mewujudkan ruang ketiga bagi pengunjung yang datang. Sehingga ruang publik yang menggunakan konsep *placemaking* dapat berfungsi lagi sebagai ruang ketiga bagi pengguna. Dalam aspek *comfort and image* memiliki beberapa poin yaitu *Crime statistics*, *Sanitation rating*, *Building conditions*, *Environmental data*. Hal ini yang membuat *placemaking* dapat menjadi penilaian dalam membentuk ruang luar yang baik sehingga menciptakan ruang ketiga yang ideal dalam penerapannya ke dalam kawasan.

Kemudian melihat aspek pembentuk karakter dalam pembahasan ruang ketiga lalu mengimplementasi contoh desain ke dalam tapak sebagai salah satu solusi desain yang dapat di implementasi ke dalam kawasan. Menilai kesesuaian desain dengan prinsip pembentuk ruang ketiga yang baik yaitu; netral, setara, komunikasi aktif, kemudahan akses, *reguler*, *low profile*, *playful*, *feels like home*, melalui pembahasan desain dalam penerapannya ke dalam kawasan.

IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Kawasan Peruri berada pada bagian pusat Kecamatan Kebayoran Baru Jl. Falatehan di kawasan *mixed-use* Blok M. Kawasan Blok M memiliki karakteristik sebagai kawasan yang mayoritas dengan fungsi komersial yang strategis berada di pusat Kota Jakarta. Fungsi komersial yang berada di Kawasan Blok M diantaranya, perkantoran, shopping, mall, pasar, hotel, fungsi lainnya yaitu residensial, fungsi *mixed-use (business district)*, serta fasilitas umum (olahraga dan transportasi umum).



Gambar 3. Kawasan Peruri
Sumber: Google Maps

4.1 *Comfort and Image*

Identifikasi melalui poin comfort dan image ke dalam kawasan perum peruri dalam upaya membentuk ruang luar yang baik adalah sebagai berikut:

a. *Environmental data*



Gambar 4. Kondisi bangunan sebelum dan sesudah di m bloc space
Sumber: Instagram Mbloc Space dan newman.id

Kawasan peruri memiliki nilai historis yang tinggi, salah satu bangunan di dalam kawasan peruri yaitu ex-kantor pusat Perum Peruri menjadi bangunan cagar budaya golongan I. Kawasan ini juga memiliki nilai sejarah bagi perkembangan banga Indonesia sehingga dapat menjadi kawasan yang ikonik dengan mempertahankan beberapa bangunan bagi rekam jejak perkembangan zaman melalui bentuk arsitektur bangunannya.

b. *Crime statistics*

Ruang yang tercipta pada *negative space* di dalam m bloc space dapat di implementasi ke dalam kawasan peruri dengan sedikit modifikasi sehingga ruang - ruang yang tercipta dapat menjadi ruang aktif sehingga meminimalisir ruang yang sepi dan memicu terjadinya tindak kejahatan serta menciptakan suasana yang kondusif dengan adanya kegiatan orang banyak di dalam kawasan.



Gambar 5. Suasana m bloc pada malam hari
Sumber: Dokumentasi pribadi dan www.kompas.com

c. *Sanitation rating*



Gambar 6. Sanitasi di dalam m bloc space
Sumber: www.Tribunnews.com dan www.kompas.com

Sanitasi di dalam kawasan peruri dapat mengembangkan konsep m bloc dengan prioritas akses ke dalam kawasan bagi pejalan kaki dan sepeda sehingga tidak menimbulkan polusi udara di dalam kawasan, memperbanyak titik - titik pembuangan sampah sehingga dapat menampung jumlah sampah yang dihasilkan dari sisa pemakaian wadah produk yang dibeli oleh pengunjung.

d. *Building conditions*



Gambar 7. Kondisi bangunan sebelum dan sesudah di m bloc space
Sumber: Instagram Mbloc Space dan www.idntimes.com

Kondisi bangunan lama yang telah direvitalisasi dapat menjadi parameter untuk bangunan di dalam kawasan peruri, dalam kondisi fisik bangunan tidak banyak berubah hanya ditambahkan beberapa fitur pendukung dan cat ulang sehingga dapat disimpulkan kondisi bangunan lama masih kuat walaupun sudah dialih fungsikan dari rumah tinggal dengan jumlah pengguna yang relatif lebih sedikit dibandingkan dengan fungsi baru komersial dengan pengguna yang lebih banyak namun perlu perbaikan pada bagian interior bangunan.

4.2 Ruang Ketiga di Dalam Kawasan Peruri

Implementasi preseden desain ke dalam kawasan peruri diharapkan dapat membuat karakter baru dengan tujuan menghidupkan kembali bangunan lama yang telah mati serta melihat *rating* implementasi desain dengan 8 indeks ruang ketiga (*netral, setara, komunikasi aktif, kemudahan akses, reguler, low profile, playful, feels like home*), sebagai berikut:

Tabel 1. Preseden Rancangan Desain ke Dalam Kawasan

Posisi Rancangan	Implementasi Desain Rancangan	Rating dan Pembahasan
 <i>Gambar 8. Posisi Rencana Desain Rancangan Pada Gudang Kosong</i> Sumber: Google Maps dan Olahan Pribadi	 <i>Gambar 9. Sporadic Infill by Studio Kota</i> Sumber: https://studiokota.com/	Rating Desain 7/8 Desain Sporadic Infill dari Studio Kota, bangunan gudang tua diubah menjadi bentuk ruang ketiga yang memiliki nilai lebih untuk kegiatan seni pertunjukan dan kegiatan transaksi tanpa melihat batasan pengunjung, namun ruang yang tercipta dirasa memiliki sifat yang terlalu publik sehingga tidak tercipta kesan privasi dan relaksasi saat berada di dalam rumah.
 <i>Gambar 10. Posisi Rencana Desain Rancangan Pada Pelataran Bangunan Ex - Kantor Peruri</i> Sumber: Google Maps dan Olahan Pribadi	 <i>Gambar 11. Pelataran Kota Tua</i> Sumber: news.republika.co.id	Rating Desain 7/8 Dalam implementasi pelataran untuk ruang terbuka pada bangunan cagar budaya, dapat mengimplementasi pelataran pada kawasan kota tua. memiliki nilai fungsionalitas yang tinggi, memiliki tempat yang dapat menampung pengunjung dari berbagai kalangan. Tetapi kekurangan yang terlihat adalah kesan penghijauan yang kurang sehingga kurangnya rasa rileks dari penghijauan.

 Gambar 12. Posisi Rencana Desain Rancangan Diantara Banunngnan Eksisting Sumber: Google Maps dan Olahan Pribadi	 Gambar 13. Rodda Lane Intervention by Sibling Architecture Sumber: Archdaily.com	Rating Desain 7/8 Penggunaan desain pada Rodda Lane Intervention di dalam kawasan dapat diletakan di antara setiap bangunan. Menghidupkan <i>negative space</i> dengan membuat aktivitas dan kegiatan yang khusus maupun sekedar istirahat dan mengobrol. Namun memiliki kekurangan pada pengunjung yang tidak terlalu suka dengan keadaan ruang yang lumayan sempit dan panjang.
 Gambar 14. Posisi Rencana Desain Rancangan Sepanjang Koridor Luar Kawasan Sumber: Google Maps dan Olahan Pribadi	 Gambar 15. Rodda Lane Intervention by Sibling Architecture Sumber: Archdaily.com	Rating Desain 7/8 Di sepanjang koridor luar kawasan dapat diberikan instalasi dengan bentuk yang dinamis dan warna yang menarik agar menghidupkan koridor dengan kegiatan atau aktivitas serta warna yang muncul kontras dengan kawasan dapat menciptakan suasana baru dan menonjolkan keadaan eksisting. Suasana yang tercipta tidak cukup untuk menimbulkan kesan nyaman saat berada di rumah.

V KESIMPULAN

Dalam mengidentifikasi kawasan eksisting peruri melalui zona *m-bloc space* melalui poin yang terdapat pada turunan *comfort and image* diketahui bahwa kawasan peruri memiliki nilai ikonik dan karakter yang tinggi, kemudian dari segi sanitasi sudah memenuhi kebutuhan pengguna, ruang - ruang yang tercipta dapat memunculkan kegiatan yang dapat menekan potensi tindak kriminal, serta kondisi bangunan yang masih layak pakai dengan sedikit renovasi untuk menyesuaikan fungsi baru di dalam kawasan. Dalam mengimplementasi desain ke dalam kawasan dapat disimpulkan bahwa; beberapa letak krusial di dalam kawasan yang dapat menghidupkan kembali kawasan peruri di antaranya adalah bagian gudang kosong, pelataran bangunan cagar budaya, ruang antara bangunan, koridor luar kawasan. Dalam implementasi desain rating desain berada di poin 7 dari 8 dilihat dari indeks ruang ketiga, hal ini disebabkan dari hasil desain kawasan rata - rata tidak bisa memenuhi aspek dalam membentuk ruang yang rileks dan nyaman saat berada di dalam rumah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdel, H. (2022, November 10). *Rodda Lane Intervention / Sibling Architecture*. ArchDaily. Retrieved May 29, 2023, online version https://www.archdaily.com/968590/rodde-lane-sibling-architecture?ad_source=search&ad_medium=projects_tab?ad_source=myad_bookmarks&ad_medium=bookmark-open
- Bachtiar, F., Rejeki, V. S., Tarigan, R., Ardiyanto, A., & Muljadinata, A. S. (2023, Februari 28). Kesesuaian Ruang Publik Di Dki Jakarta Sebagai Ruang Ketiga Di Era Digital. *Vitruvian : Jurnal Arsitektur, Bangunan, dan Lingkungan*, 12. [dx.doi.org/vitruvian.2023.v12i2.004](https://doi.org/10.24127/vitruvian.v12i2.004)
- Nugroho, M. I., Ischak, M., & S, R. A. (2022, Juli 08). Placemaking Pada Kawasan Cagar Budaya Perum Peruri Dengan Merespon Transit Oriented Development. *Agora Jurnal Penelitian dan Karya Ilmiah Usakti*, 20, 58-68. [http://dx.doi.org/1025105/agora.v20i1.13989](https://doi.org/10.25105/agora.v20i1.13989)
- Pintos, P. (2022, March 12). *Baltimore Bend Playground / Arttenders + Studio Spass*. ArchDaily. Retrieved May 29, 2023, from https://www.archdaily.com/977989/baltimore-bend-playground-arttenders-plus-studio-spasp?ad_source=search&ad_medium=projects_tab?ad_source=myad_bookmarks&ad_medium=bookmark-open
- Sporadic Infill*. (n.d.). Studio Kota. Retrieved May 29, 2023, from <https://studiokota.com/Sporadic-Infill>
- What is Placemaking?* (n.d.). Project for Public Spaces. Retrieved May 29, 2023, from <https://www.pps.org/article/what-is-placemaking>
- Wyckoff, M. A. (n.d.). Definition Of Placemaking: Four Different Types. [chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.canr.msu.edu/uploads/375/65824/4typesplacemaking_pzn_wyckoff_january2014.pdf](https://www.canr.msu.edu/uploads/375/65824/4typesplacemaking_pzn_wyckoff_january2014.pdf)