

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 *Public Space*

2.1.1.1 Elemen Penting pada Ruang Publik

Ruang publik memiliki peran penting dalam membentuk karakteristik sebuah kota. Biasanya, ruang publik berperan sebagai lokasi untuk interaksi sosial, kegiatan ekonomi, dan apresiasi terhadap aspek budaya. Sesuai dengan Pasal 29 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 26 tahun 2007, peran strategis ruang publik dalam perencanaan kota ditekankan, dengan persyaratan bahwa 30% dari luas wilayah kota dan 20% dari ruang terbuka hijau publik harus dialokasikan untuk fungsi tersebut. Maka dari itu, fungsi ruang yang ada pada ruang publik sangatlah penting dan perlu dikaji sebagai berikut (Darmawan, 2003).

a) Pusat interaksi

Aktivitas kelompok masyarakat seperti tempat untuk pertemuan, tempat berkumpulnya acara konser musik, *event* hari besar dan tempat pemberhentian untuk interaksi satu sama lain.

b) Ruang terbuka yang menampung koridor-koridor

Akses terbuka sebagai tempat transit masyarakat dari satu tujuan ke tujuan lainnya sekaligus sebagai pembagi ruang-ruang di suatu kota.

c) Sebagai tempat pedagang

Tersedia area berjualan yang menyediakan kebutuhan masyarakat seperti makanan, pakaian, alat-alat keseharian dan jasa *entertainment* untuk hiburan.

d) Elemen paru-paru kota

Tempat titik berkumpul untuk menyegarkan sebuah kawasan dan dapat digunakan sebagai evakuasi saat terjadinya bencana alam.

2.1.1.2 Faktor dan Peranan Ruang publik

Peranan ruang publik sangat dibutuhkan oleh masyarakat, dari berbagai kalangan dan usia. Dengan itu, untuk mencapai ruang publik yang optimal terdapat 3 aspek utama yang dibutuhkan dalam perencanaan ruang publik.

a) *Meaningful* - Menyediakan tempat yang bermakna pada setiap fungsi ruang nya.

b) *Responsive* - Dapat memberikan pengalaman ruang yang sesuai dengan fungsi ruang yang ada.

c) *Democratic* - Menyediakan ruang yang menerima seluruh kalangan serta keterbatasan kondisi masyarakat.

Faktor-faktor seperti itulah yang membuat masyarakat semakin tertarik dan datang ke suatu ruang publik. Kebebasan ruang yang dapat dirasakan masyarakat akan menciptakan ruang publik yang nyaman dan optimal. Jika ruang publik berhasil mencapai hal tersebut, ruang publik juga akan berperan terhadap ekonomi suatu kota maupun pedagang setempat. Melalui hal tersebut, perlu penataan yang tepat untuk kedepannya.

2.1.2 Cerita Tentang *Placemaking* oleh M Bloc Space

2.1.2.1 Pengertian dan Prinsip *Placemaking*

Placemaking merupakan pendekatan desain yang bertujuan untuk menciptakan ruang yang fungsional, menarik, dan relevan dengan kebutuhan masyarakat. Berdasarkan buku *Cerita tentang Placemaking*, *placemaking* tidak hanya tentang pembangunan fisik, tetapi juga bagaimana ruang tersebut mampu membangun koneksi sosial, memperkuat identitas komunitas, dan menciptakan rasa memiliki. Prinsip-prinsip utama dalam *placemaking* meliputi:

1. **Inklusivitas:** Menciptakan ruang yang dapat diakses dan dinikmati oleh semua kalangan.
2. **Fleksibilitas:** Merancang ruang yang mampu beradaptasi dengan berbagai aktivitas dan kebutuhan pengguna.
3. **Konteks Lokal:** Mengintegrasikan elemen budaya, sejarah, dan karakter lokal dalam desain.
4. **Partisipasi Komunitas:** Melibatkan komunitas dalam proses perencanaan untuk menciptakan ruang yang sesuai kebutuhan mereka.

2.1.2.2 Ruang Kreatif sebagai Komunitas

Ruang kreatif seperti M Bloc Space berfungsi sebagai platform yang menghubungkan komunitas lintas generasi dan latar belakang. Buku *Cerita tentang Placemaking* menyoroti pentingnya ruang kreatif sebagai wadah kolaborasi dan inovasi. Elemen desain yang mendukung keberhasilan ruang kreatif meliputi:

1. **Tata ruang** yang memungkinkan interaksi sosial, seperti area duduk bersama atau ruang multifungsi.

2. Pemanfaatan elemen visual untuk memperkuat identitas komunitas, seperti mural, instalasi seni, dan *signage*.
3. Aktivitas program, seperti pameran seni, konser, *workshop*, dan pasar kreatif, yang mendorong keterlibatan komunitas secara aktif.

2.1.2.3 Keberlanjutan dalam *Placemaking*

Keberlanjutan adalah salah satu aspek penting dalam *placemaking*. Buku ini menyoroti bagaimana desain ruang dapat mencerminkan nilai-nilai keberlanjutan, baik dari sisi lingkungan, sosial, maupun ekonomi. Prinsip keberlanjutan dalam *placemaking* meliputi:

1. Pengelolaan sumber daya: Menggunakan bahan daur ulang, memanfaatkan pencahayaan alami, dan mengurangi jejak karbon.
2. Ruang hijau: Menciptakan ruang terbuka yang mendukung ekosistem alami dan memberikan manfaat lingkungan serta kesehatan bagi pengguna.
3. Efisiensi energi: Mengintegrasikan teknologi ramah lingkungan, seperti panel surya atau sistem pengelolaan air hujan.

2.1.2.4 Sejarah dan Identitas M Bloc

M Bloc Space merupakan contoh sukses dari adaptasi bangunan bersejarah menjadi ruang modern yang relevan dengan kebutuhan komunitas masa kini. Berdasarkan *Cerita tentang Placemaking*, revitalisasi M Bloc Space memadukan identitas historis kawasan, yang dulunya adalah kompleks Peruri, dengan fungsi baru sebagai pusat kreatif.

Penerapan prinsip ini melibatkan:

1. Pelestarian elemen arsitektur bersejarah untuk menjaga identitas kawasan.
2. Penyesuaian fungsi ruang tanpa mengubah nilai estetika dan sejarah bangunan.

3. Menghidupkan kembali kawasan melalui program-program berbasis komunitas.

2.1.2.5 Inovasi Desain dalam Placemaking

Inovasi desain menjadi elemen kunci dalam menciptakan ruang yang dinamis dan menarik. Buku *Cerita tentang Placemaking* menjelaskan bagaimana M Bloc Space memanfaatkan pendekatan inovatif untuk menciptakan ruang yang fleksibel dan multifungsi. Beberapa contoh inovasi desain meliputi:

1. Adaptasi struktur eksisting: Mengubah bangunan lama menjadi ruang multifungsi dengan tetap mempertahankan elemen utama bangunan.
2. Desain modular: Menggunakan elemen modular yang dapat disesuaikan untuk berbagai jenis aktivitas.
3. Penggunaan teknologi: Mengintegrasikan teknologi untuk mendukung pengalaman pengunjung, seperti pencahayaan interaktif atau sistem informasi digital.

Buku *Cerita tentang Placemaking* menegaskan bahwa keberhasilan pengembangan ruang kreatif seperti M Bloc Space terletak pada penerapan prinsip *placemaking*, integrasi keberlanjutan, dan inovasi desain yang tetap mempertahankan identitas histori dari kawasan tersebut. Landasan ini menjadi acuan dalam proses perancangan, memastikan ruang yang dirancang mampu menjawab kebutuhan komunitas yang beragam sekaligus mencerminkan nilai-nilai keberlanjutan dan inovasi.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

2.2 Studi Preseden

2.2.1 *Gallery of Recreation Center, France*

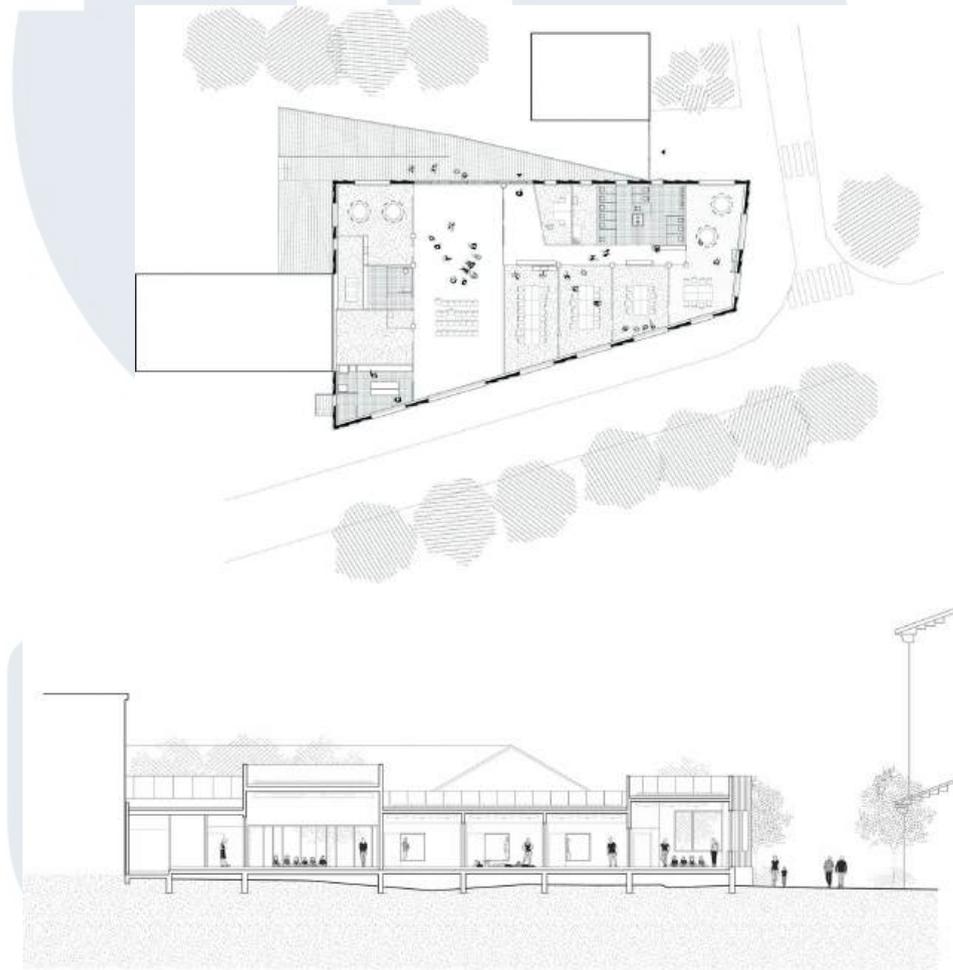


Gambar 14. *Gallery of Recreation center, France.*
Sumber : Archdaily, 2020.

Gallery of Recreation Center yang berada di Perancis merupakan salah satu contoh desain bangunan multifungsi yang menggabungkan ruang rekreasi, seni, dan komunitas dalam satu kesatuan. Bangunan ini dirancang dengan konsep fleksibilitas ruang, memungkinkan transformasi fungsi untuk berbagai kegiatan seperti pameran seni, acara komunitas, ruang olahraga, dan *workshop* kreatif. Salah satu keunggulan desainnya adalah pemanfaatan elemen arsitektur yang sederhana namun fungsional, dengan material dominan seperti kaca, baja, dan kayu untuk menciptakan suasana yang modern, terbuka, dan ramah lingkungan. Ruang terbuka hijau di sekitar bangunan dirancang sebagai area relaksasi dan interaksi sosial, yang memperkuat konektivitas antara pengguna dan lingkungan sekitar.



Gambar 15. Ruang Komunitas dan Workshop
Sumber : *Archdaily*, 2020.



Gambar 16. Denah dan Potongan Lingkungan
Sumber : *Archdaily*, 2020.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Bangunan ini memiliki ruang yang dapat beradaptasi untuk berbagai fungsi. Hal tersebut dapat diterapkan pada desain tugas akhir dengan menciptakan ruang multifungsi untuk mendukung beragam aktivitas komunitas. Kehadiran ruang terbuka hijau yang dirancang sebagai area relaksasi juga dapat meningkatkan kualitas lingkungan dan menjadi elemen keberlanjutan dalam desain perancangan tugas akhir.

2.2.2 *Lá da Favelinha Cultural Center, Brazil*



Gambar 17. *Lá da Favelinha Cultural Center*

Sumber : *Archdaily*, 2024.

Lá da Favelinha Cultural Center di Brazil terletak di kawasan yang padat, bangunan ini dirancang untuk menjadi ruang kreatif yang mendukung aktivitas seni, pendidikan, dan pemberdayaan ekonomi. Bangunan ini menggunakan pendekatan desain yang berhubungan dengan komunitas dan melibatkan warga setempat dalam perencanaan, pembangunan, dan pengelolaan. Material yang digunakan sebagian besar berasal dari daur ulang atau bahan lokal, mencerminkan prinsip keberlanjutan sekaligus menjaga keterjangkauan biaya.



Gambar 18. Ruang yang Digunakan untuk Beragam Komunitas.

Sumber : Archdaily, 2024.

Ruang-ruang pada bangunan tersebut dirancang untuk berbagai fungsi seperti kelas tari, studio musik, aktivitas kerajinan, hingga tempat pertunjukan. Ruang interior pada fungsi tersebut dirancang terbuka untuk mengakomodasi interaksi sosial, sementara fasad bangunan yang berwarna cerah mencerminkan semangat budaya lokal dan memberikan identitas visual yang kuat bagi komunitas.

Terdapat beberapa poin penting yang berhubungan dengan tugas akhir, antara lain:

1. Keterlibatan komunitas dalam menciptakan ruang yang inklusif.
2. Ruang multifungsi yang dapat menjadi inspirasi untuk mendesain area yang dapat beradaptasi dengan berbagai jenis kegiatan, seperti seni, musik, dan *workshop* kreatif di M Bloc Space.
3. Ruang terbuka yang disediakan untuk berbagai kegiatan komunitas.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

2.2.3 *Linimo Terrace Public Utility, Japan*



Gambar 19. *Linimo Terrace Public Utility*
Sumber : Archdaily, 2024.

Linimo Terrace Public Utility di Jepang merupakan sebuah fasilitas publik yang mengedepankan konsep keberlanjutan, efisiensi ruang, dan integrasi dengan lingkungan sekitar. Berfungsi sebagai ruang multifungsi, bangunan ini dirancang untuk mendukung berbagai kegiatan komunitas, termasuk pertemuan, rekreasi, dan kegiatan edukasi. Bangunan ini juga berperan sebagai penghubung yang memfasilitasi mobilitas masyarakat.



Gambar 20. Ruang Perkumpulan dengan Material Ramah Lingkungan.
Sumber : Archdaily, 2024.

Bangunan ini menggunakan material yang ramah lingkungan seperti kayu olahan dan beton ekspos yang menciptakan kesan minimalis. Penggunaan atap hijau dan panel surya menunjukkan komitmen terhadap keberlanjutan, sementara tata letak ruang yang fleksibel memungkinkan bangunan beradaptasi dengan kebutuhan komunitas yang beragam. Selain

itu, bangunan ini dirancang untuk mendorong interaksi sosial melalui ruang-ruang bersama yang terbuka, seperti teras dan area semi-outdoor.

Dari poin-poin yang ada pada bangunan tersebut, terdapat poin penting yang berhubungan dengan perancangan tugas akhir, yaitu

1. Bangunan yang memiliki fungsi ruang sesuai kebutuhan komunitas.
2. Lokasi yang strategis dekat dengan transportasi publik.

2.2.4 *Technology and Environment Laboratory Menciairi, Peru*



Gambar 21. *Gallery of Technology and Environment Laboratory Menciairi*

Sumber : *Archdaily*, 2024.

Bangunan ini berfungsi sebagai ruang pendidikan yang melengkapi ruang kelas sekolah, dengan fokus pada pelestarian pengetahuan tradisional mengenai tanaman dan hutan. Terdapat ruang kelas terbuka dengan bangku yang berfungsi sebagai tempat pertemuan, serta laboratorium untuk tempat pelestarian tanaman dan akar yang digantung.

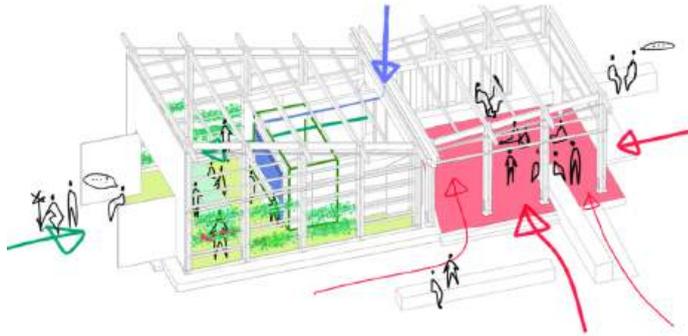




Gambar 22. Ruang Kegiatan Pendidikan

Sumber : Archdaily, 2024.

Bangunan ini mengadopsi prinsip-prinsip arsitektur berkelanjutan, seperti penggunaan material lokal dan ramah lingkungan, serta desain yang memanfaatkan iklim setempat untuk efisiensi energi. Pendekatan ini sejalan dengan kegiatan pembangunan pada laboratorium tersebut.



Gambar 23. Visualisasi Aktivitas Pengguna

Sumber : Diagram Penulis, 2024.

Fungsi ruang pada bangunan ini menyediakan ruang yang fleksibel dan terbuka yang dapat disesuaikan untuk berbagai kegiatan. Ruang ini memungkinkan penggunaannya untuk beradaptasi dengan berbagai jenis acara, mulai dari pertemuan informal hingga workshop atau pameran kreatif.

Dimulai dari beberapa kegiatan seperti *workshop*, pameran, konferensi, atau bahkan area santai dan kreativitas, dengan desain modular yang memudahkan perubahan pengaturan ruang sesuai kebutuhan. Area aktivitas pada ruang tersebut juga mendorong interaksi antar individu dengan latar belakang yang berbeda, menciptakan ruang sosial yang inklusif dan memperkaya pengalaman komunitas.

2.3 Perancangan Terdahulu

Dengan melihat perancangan sebelumnya, penulis dapat menentukan tolak ukur untuk perancangan tugas akhir ini dan mempelajari lebih lanjut bagaimana menciptakan ruang publik yang unik dan menjadi identitas sebuah tempat.

Tabel 3: Komparasi Bangunan Perancangan terdahulu

| No | Nama Bangunan | Lokasi | Konsep Desain | Fokus Utama | Poin Penting |
|----|-------------------------------|---------|--|---------------------------------|--|
| 1 | Revitalisasi Kota Tua Jakarta | Jakarta | Pelestarian budaya dengan integrasi modernitas | Pelestarian bangunan bersejarah | <ul style="list-style-type: none"> - Pentingnya menjaga elemen arsitektur bersejarah sambil menghadirkan fungsi modern untuk menarik pengunjung. - Integrasi ruang publik yang ramah bagi komunitas. |
| 2 | Creative Hub Bandung | Bandung | Ruang multifungsi untuk komunitas kreatif | Inklusivitas dan fleksibilitas | <ul style="list-style-type: none"> - Perancangan ruang fleksibel untuk berbagai kegiatan seperti <i>workshop</i>, pameran, dan |

| | | | | | |
|---|-----------------------------|---------|-------------------------------------|-----------------------------------|--|
| | | | | | coworking space. - Pemanfaatan ruang hijau untuk aktivitas luar ruangan. |
| 3 | Sarinah Building Rebranding | Jakarta | Modernitas berbasis identitas lokal | Identitas lokal dan keberlanjutan | - Penekanan pada elemen lokal sebagai daya tarik utama desain. - Penggunaan teknologi ramah lingkungan seperti pencahayaan alami dan efisiensi energi. |
| 4 | Ruang Rupa | Jakarta | Ruang seni kontemporer | Fokus pada seni dan budaya | - Desain yang mendukung kegiatan seni seperti pameran, diskusi, dan workshop. - Koneksi langsung antara ruang seni dan ruang komunitas untuk mendorong interaksi. |

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A