

BAB II

KAJIAN LITERATUR REVITALISASI KAWASAN JALAN

PINTU BESAR SELATAN DENGAN PENDEKATAN

SYMBIOSIS DAN ADAPTIVE REUSE

Bab II terdiri dari tiga bagian. (1) Penjabaran tipologi kawasan dan tipologi perancangan di Jalan Pintu Besar Selatan (2) Deskripsi mengenai pengertian kata kunci pada judul serta kajian teori yang menjadi acuan terhadap penelitian dan perancangan (3) Kajian preseden.

2.1 Kajian Objek Perancangan

Pada pembahasan mengenai kajian objek perancangan, penulis akan menjelaskan mengenai tipologi kawasan dan tipologi perancangan yang akan diambil oleh sebagai sebuah langkah penyelesaian terhadap rumusan masalah,

2.1.1 Kajian Tipologi Kawasan

Jalan Pintu Besar Selatan merupakan bagian dari jaringan jalan utama yang menghubungkan kawasan Kota Tua dengan Glodok dan Pinangisia. Secara historis, Jalan Pintu Besar dahulu merupakan koridor *mixed-use* yang aktif, namun kini mengalami degradasi fungsi dan kualitas ruang publik. Di sisi lain, posisi strategisnya menjadikannya lokasi ideal untuk program-program berbasis *Mixed-use development* (Sesuai dengan riwayat tipologi sebelumnya) dengan orientasi pengalaman pejalan kaki. Oleh karena itu, tipologi kawasan yang digunakan pada perancangan ini adalah *Pedestrian-Oriented Development* (POD).

Pedestrian-Oriented Development (POD) adalah bentuk pengembangan kawasan kota yang memprioritaskan kenyamanan dan aksesibilitas pejalan kaki, dengan, jaringan jalan yang terhubung, kedekatan terhadap fasilitas publik dan komersial, serta dukungan desain tata guna lahan campuran (*mixed-use*). Bartholomew & Ewing (2011)

menyatakan bahwa permintaan konsumen terhadap kawasan berbasis pedestrian semakin meningkat, dan permintaan ini tercermin dalam nilai properti. Hal ini menunjukkan bahwa masyarakat menilai tinggi lingkungan yang nyaman untuk berjalan kaki dalam konteks harga dan kualitas hidup.

Penerapan POD di kawasan ini juga sejalan dengan rencana pemerintah dalam pembangunan MRT fase 2A yang saat ini sedang berlangsung di bawah Jalan Pintu Besar Selatan, serta inisiatif menjadikan koridor ini sebagai bagian dari *Low Emission Zone (LEZ)* Kota Tua yang mendorong pergerakan ramah lingkungan dan minim kendaraan pribadi. Menurut Ewing & Bartholomew (2013), desain kawasan berbasis pedestrian memerlukan perencanaan menyeluruh yang mempertimbangkan pola sirkulasi, tata guna lahan, dan kualitas desain ruang terbuka.

2.1.2 Kajian Tipologi Rancangan

Pada kajian tipologi kawasan disebutkan bahwa salah satu aspek utama keberlangsungan POD dibutuhkannya *Mixed-Use Development*. *Mixed-Use Development* merupakan pendekatan perancangan kawasan atau tapak yang mengintegrasikan berbagai fungsi dalam satu struktur atau dalam jarak berjalan kaki (Wardner, 2015). Tipologi Rancangan di Jalan Pintu Besar Selatan berupa *Mixed Use-development*, sejalan dengan POD, program pemerintah (LEZ & MRT fase 2A), serta menyesuaikan kondisi tata letak fungsi bangunan di Jalan Pintu Besar Selatan yang sebetulnya sudah membentuk Kawasan *Mixed-Use*. Keseluruhan program dirancang dalam satu sistem *Mixed-Use*, yang saling terkait secara fungsional, spasial, dan temporal. Dalam rangka revitalisasi, Jalan Pintu Besar Selatan membutuhkan berbagai injeksi fungsi baru yang kontekstual dan relevan sehingga mampu mempertahankan karakteristik kawasan yang berupa *mixed-use*. Berikut penjabaran tipologi yang diterapkan pada perancangan:

A. Museum

Museum, menurut *International Council of Museums (Eleventh General Assembly of ICOM, 1974)* merupakan sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, dengan sifat terbuka dengan cara melakukan usaha pengoleksian, mengkonservasi, meriset, mengkomunikasikan, dan memamerkan benda nyata / pengalaman kepada masyarakat untuk kebutuhan studi, pendidikan, dan rekreasi. Menurut *ICOM*, Museum memiliki 6 jenis klasifikasi yang dibagi berdasarkan karakteristik koleksi dan fungsinya, yang meliputi:

1. Museum Seni (*Art Museum*)

Merupakan ruang tertutup maupun terbuka yang menampilkan karya seni visual seperti lukisan, patung, ilustrasi, serta seni terapan seperti gerabah, logam, marmer, dan karya desain lainnya.

2. Museum Sejarah (*Memorial Museum*)

Menampilkan artefak dan benda-benda arkeologis yang merepresentasikan hubungan antara peristiwa sejarah dengan kondisi masa kini, serta menjelaskan aspek tertentu dari suatu peradaban.

3. Museum Nasional (*Ethnographical Museum*)

Dikelola oleh pemerintah pusat atau daerah dan menampung koleksi etnografi serta budaya nasional, dengan pengelolaan yang tunduk pada kebijakan resmi negara.

4. Museum Ilmu Alam (*Natural History Museum*)

Mengangkat tema sejarah alam, evolusi, antropologi, dan keanekaragaman hayati, serta

menampilkan koleksi yang mencerminkan fenomena alam secara ilmiah dan edukatif.

5. **Museum IPTEK (*Science and Technology Museum*)**

Berfungsi sebagai sarana edukasi non-formal yang menampilkan teknologi melalui media interaktif, dengan koleksi yang mengedepankan prinsip sains dan penerapannya dalam kehidupan.

6. **Museum Khusus (*Specialized Museum*)**

Difokuskan pada koleksi tematik yang spesifik, seperti aspek tertentu dari seni, teknologi, atau ilmu pengetahuan, serta menampilkan objek yang tidak ditemukan pada museum umum lainnya.

Berdasarkan jenis-jenis museum yang diklasifikasikan oleh *ICOM*, museum yang akan dicetuskan oleh penulis sebagai salah satu fungsi utama dari proses revitalisasi kawasan Jalan Pintu Besar Selatan adalah **Museum Sejarah**. Dengan relevansi lokasi perancangan terhadap tragedi 1998 yang kuat serta bangunan yang terdampak karena tragedi tersebut, maka bangunan akan dijadikan sebagai benda memorial historis untuk mengenang dan mempelajari salah satu tragedi historis di Indonesia, tragedi 1998.

B. Cultural & Art District

Distrik seni merupakan suatu kawasan fisik dalam kota yang mengintegrasikan kegiatan seni dan budaya dengan fungsi komersial, pariwisata, serta aktivitas terkait lainnya, guna memperpanjang durasi dan meningkatkan kualitas pengalaman budaya. Selain berperan sebagai wadah penyelenggaraan berbagai program seni dari kelompok besar maupun kecil, distrik seni juga bertujuan untuk membentuk kebiasaan masyarakat dalam mengakses dan menikmati kegiatan seni. Potensi kawasan tersebut tidak hanya terletak pada akumulasi acara atau fasilitas seni, melainkan pada kemampuannya untuk dipromosikan sebagai sebuah destinasi yang menawarkan pengalaman menyeluruh secara spasial dan kultural (ConsultEcon, Inc., 2001). Berikut merupakan tipe-tipe distrik seni dan budaya yang dikategorikan berdasarkan fungsi:

1. Performing Arts Districts

Distrik yang berpusat pada kegiatan seni pertunjukan, biasanya tumbuh dari kawasan teater bersejarah dan diperkuat dengan pembangunan teater baru untuk menciptakan konsentrasi aktivitas seni pertunjukan.

2. Arts Districts

Distrik yang mencakup fasilitas seni secara lebih luas, biasanya disertai fasilitas pendukung seni lainnya.

3. *Cultural Facilities Districts/Corridors*

Kawasan yang menampung berbagai jenis fasilitas budaya dalam satu koridor atau wilayah terpadu, dengan institusi besar seperti museum dan pusat pertunjukan sebagai penanda utama.

4. *Entertainment Districts*

Distrik campuran yang menggabungkan fungsi komersial seperti bioskop dan klub malam dengan atraksi budaya seperti museum dan pusat seni interaktif.

5. *Neighborhood Arts Districts*

Distrik yang berkembang secara organik dalam skala lingkungan, didorong oleh inisiatif komunitas seniman yang memanfaatkan ruang di kawasan permukiman.

Berdasarkan jenis dari berbagai *Cultural Arts & District* diatas, *Art District* memiliki relevansi yang tinggi dengan konteks kawasan Pintu Besar Selatan karena terdapat berbagai seniman jalanan yang belum terfasilitasi.

C. Boutique Hotel

Boutique hotel merupakan jenis akomodasi yang dicirikan oleh skala kecil, karakter unik, serta pendekatan personal terhadap pengalaman tamu. Menurut definisi umum, boutique hotel adalah hotel kecil dan intim dengan karakter desain yang khas, pelayanan yang dipersonalisasi, serta biasanya berlokasi di kawasan urban yang bergaya atau bersejarah (Xotels, 2023).

Terdapat delapan atribut utama yang membentuk karakteristik *boutique hotel* (Buhagiar et al., 2024) , yaitu: struktur kepemilikan yang beragam, lokasi dalam bangunan bersejarah, posisi strategis, interior tematik, perancangan pengalaman tamu (*experience design*), tingkat personalisasi tinggi, layanan yang inovatif, serta strategi pemasaran yang menyasar pasar khusus (*niche marketing*). Atribut-atribut ini menunjukkan bahwa perancangan *boutique hotel* lebih menekankan pada kualitas pengalaman spasial dan emosional ketimbang kapasitas skala atau klasifikasi bintang. Tipologi perancangan *boutique hotel* dapat ditinjau dari beberapa aspek:

1. **Ukuran**, hotel ini umumnya memiliki jumlah kamar yang terbatas (sekitar 10–100 kamar), menciptakan suasana intim dan privat (Xotels, 2023).
2. **Lokasi dan struktur**, banyak *boutique hotel* mengadaptasi bangunan lama atau bersejarah (dengan pendekatan *adaptive reuse*) untuk mempertahankan karakter lokal dan autentisitas arsitekturnya (StudyLib, 2020).
3. **Desain interior**, ruang-ruang dalam *boutique hotel* biasanya dirancang dengan tema tertentu yang merujuk pada budaya lokal, narasi sejarah, atau konsep artistik tertentu (Buhagiar et al., 2024).

Aspek ukuran, lokasi dan struktur sangat relevan dengan tipologi dan lokasi bangunan terbengkalai di Jalan Pintu Besar Selatan yang berada di radius yang dekat dengan kota tua. Meskipun tidak bersejarah, bangunan terbengkalai tersebut merupakan bangunan lama yang memiliki lokasi strategis serta ukuran yang ideal untuk

menampung jumlah kamar serta berbagai fasilitas lainnya yang merangkul fungsi *boutique hotel*.

D. Temporary & Tactical Urbanism

Dalam perancangan kawasan *urban*, terdapat bentuk-bentuk intervensi ruang berskala kecil dan bersifat sementara yang berkembang sebagai bagian dari tipologi perancangan, beberapa diantaranya terdapat pada *Temporary & Tactical Urbanism*. Singkatnya *Temporary & Tactical Urbanism* adalah bentuk intervensi spasial bersifat sementara dan taktis yang muncul di luar perencanaan formal, memanfaatkan ruang kota sebagai medium eksperimen desain dan aktivasi sosial (Stevens & Dovey, 2023). *Temporary & Tactical Urbanism* mengedepankan tipologi bentuk yang fleksibel dan melibatkan masyarakat. Beberapa bentuk yang dapat diidentifikasi sebagai tipologi dari pendekatan ini meliputi:

1. ***Guerrilla Gardens & Guerrilla Grafting***: taman spontan dan penanaman pohon buah di ruang publik.
2. ***Pop-up Infrastructure***: elemen sementara seperti *parklets*, *markets / shops*, atau *street furniture*.
3. ***Temporary Mobility Interventions***: jalur sepeda eksperimental, *zebra cross* komunitas, hingga ruang berjalan kaki taktis.

Dalam konteks ini, *Temporary & Tactical Urbanism* diposisikan sebagai varian tipologi yang berfungsi dalam skala mikro dan temporal, Pemilihan beberapa bentuk seperti *pop-up infrastructure*, dan *temporary mobility* menjadi bagian dari respon terhadap kebutuhan komunitas

di Jalan Pintu Besar Selatan. Dengan demikian, respon terhadap hal tersebut menggunakan tipologi yang bersifat temporer dan fleksibel.

2.2 Pengertian Revitalisasi Kawasan Pintu Besar Selatan melalui prinsip *Symbiosis* dan *Adaptive Reuse*

2.2.1 Definisi *Urban*

Urban atau perkotaan adalah wilayah dengan konsentrasi tinggi penduduk dan infrastruktur fisik yang berfungsi sebagai pusat ekonomi, budaya, dan politik (UN-Habitat, 2016). Wilayah perkotaan terdiri dari struktur jalan, bangunan, lanskap, *street furnitures*, dan infrastruktur lainnya yang turut berkontribusi dalam menciptakan ruang kota. Struktur perkotaan juga dapat didefinisikan identitas kota yang dipengaruhi oleh tata ruang kota dan sistem transportasi. Maka dari itu Jalan Pintu Besar Selatan yang dipenuhi oleh bangunan terbengkalai masih merupakan bagian pembentuk struktur Kota Jakarta.

2.2.2 *Abandoned building*

Struktur perkotaan yang memburuk ditandai dengan kehadiran *Abandoned buildings* atau Bangunan terbengkalai (Rostami et al., 2012). *Abandonment* merupakan sebuah proses, diawali sebuah bangunan yang dikosongkan yang seiring waktu bangunan tersebut menjadi terbengkalai (Fletcher, 2008). Proses ini dapat dipecah menjadi beberapa fase, yang dapat diidentifikasi berdasarkan waktu yang berlalu atau tingkat deteriorasi fisik atau struktural (Fletcher, 2008). *Abandoned building* ditandai dengan adanya sampah, ditutupi dengan grafiti, serta beberapa hal yang mengancam kesehatan dan kesejahteraan masyarakat. Bangunan-bangunan terbengkalai kemudian bergerak seperti

penyakit yang menyebabkan "*Urban Infection*" (Machado, 2010). Hal ini dimulai dari satu bangunan dan dengan cepat menyebar ke bangunan lain, menyebabkan hilangnya konektivitas atau kesinambungan, kemudian mempengaruhi keseimbangan struktur perkotaan, seperti yang terjadi di Jalan Pintu Besar Selatan.

2.2.3 *Physical indicator of Abandoned building*

Sejauh ini, penelitian tentang bangunan terbengkalai telah banyak berfokus pada beberapa topik: definisi bangunan terbengkalai (Lami, 2020; Villa et al., 2019), penyebab dan langkah-langkah pencegahan untuk menghindari bangunan terbengkalai (Ariffin et al., 2018; Jeon & Kim, 2020), langkah-langkah untuk mengatasi masalah sosial yang ditimbulkan oleh bangunan terbengkalai (Mallach, 2006), serta strategi untuk pemanfaatan kembali bangunan terbengkalai (Lami, 2020; Simons et al., 2016). Meskipun beberapa penelitian telah mendefinisikan bangunan terbengkalai dari berbagai dimensi, aspek fungsional menjadi tantangan dalam proses identifikasi dan analisis. Aspek fungsional ditinjau menggunakan *Physical Indicator*. *Physical indicator* mengarah ke kualitas fisik dari bangunan terbengkalai, maka dari itu terdapat beberapa parameter untuk mengidentifikasi kualitas fisik bangunan terbengkalai yang memburuk (U.S Fire Administration, 2018):

1. *Structural Condition*; Ketahanan Elemen struktural berupa kolom, balok dan pelat yang rapuh.
2. *Exterior Appearance*; Terkena dampak dari infiltrasi, kehilangan fragmen plester, terdapat coretan / graffiti, retakan, dan pintu/jendela yang rusak.
3. *Interior Appearance*; Terkena dampak dari infiltrasi, terdapat coretan (graffiti), bagian terlepas dari dinding,

langit-langit, dan tangga, serta retakan yang meluas ke dinding, langit-langit, dan tangga, dll

4. *Stability of the constructive elements*; Reruntuhan blok plester, bata, dan ubin.
5. *Danger of arson* (keberadaan elemen yang mudah terbakar); Struktur kayu, bahan mudah terbakar, dan distribusinya memungkinkan kebakaran.
6. *The presence of waste/infection outbreaks*; Sampah bertebaran di dalam dan luar bangunan, kotoran hewan dan manusia.
7. *flooded spaces*; Air mengumpul di beberapa ruangan akibat hujan.

2.2.4 Impact Assessment pada Abandoned building

Impact assessment atau penilaian dampak merupakan sebuah proses untuk mengetahui dampak dari kerentanan dan kualitas dalam berbagai aspek, termasuk kualitas fisik suatu lingkungan. *Impact assessment* memberikan dasar yang kuat untuk mengukur tingkat keparahan dari kualitas fisik, Definisi dari *impact assessment* dikategorisasikan dalam bagian berikut (Urs Infrastructure, 2014):

- *Major Impact*: Dampak dengan signifikansi "Tinggi" kemungkinan akan mengganggu fungsi dan nilai kawasannya, serta dapat menimbulkan dampak kesejahteraan ekosistem atau sosial. Dampak-dampak ini menjadi prioritas untuk mitigasi & diperbaiki guna mengurangi signifikansi dampak.
- *Medium Impact*: Dampak dengan signifikansi "Sedang" akan menyebabkan perubahan yang bertahan lama terhadap kondisi dasar, yang mungkin menyebabkan degradasi pada

kawasannya, meskipun fungsi dan nilai keseluruhan aspek tidak terganggu. Dampak ini menjadi pertimbangan untuk penggunaan ulang.

- *Minimum Impact*: Dampak dengan signifikansi "Rendah" diperkirakan akan menjadi perubahan yang terlihat terhadap kondisi dasar, tidak diharapkan menyebabkan degradasi, atau mengurangi fungsi dan nilai kawasannya. Meskipun demikian, dampak ini memerlukan perhatian pengambil keputusan, dan sebaiknya dimitigasi jika memungkinkan.
- *No Impact* : Tidak memiliki dampak, berlaku untuk aspek fisik yang tidak dianalisis.

Impact assessment pada bangunan terbengkalai berperan sebagai instrumen untuk menunjukkan signifikansi dampak bangunan yang teridentifikasi. Proses ini akan ditinjau berdasarkan *Physical indicator* untuk mengukur sejauh mana kondisi fisik masing-masing bangunan terbengkalai berdampak terhadap sekitarnya, serta menunjukkan sejauh mana bangunan terbengkalai harus ditindaklanjuti untuk meminimalisir atau mengatasi dampak tersebut.

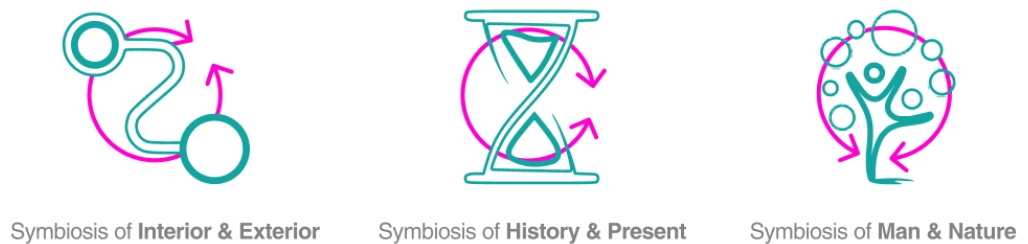
2.2.5 Revitalisasi Kawasan Pintu Besar Selatan

Revitalisasi merupakan rangkaian tindakan untuk menghidupkan kembali kawasan yang cenderung mati, dengan tujuan meningkatkan vitalitas strategis yang dimilikinya (Robert & Sykes, 2000). Maka dari itu, Revitalisasi kawasan merupakan serangkaian upaya untuk menghidupkan kembali kawasan yang mengalami penurunan fungsi, serta mengembangkan potensinya agar mampu memberikan kualitas lingkungan perkotaan yang berdampak positif terhadap kehidupan masyarakat (Jefrizon & Rimadewi, 2012). Secara teori terdapat beberapa pemahaman dari berbagai sumber terkait strategi revitalisasi kawasan:

- A. ***Adaptive reuse***, dengan melindungi elemen arsitektur bersejarah serta memberikan fungsi baru pada bangunan lama dengan tetap mempertahankan struktur dan nilai historisnya (Tiesdell, Oc, & Heath, 1996)
- B. **Aktivasi Fungsi Sosial dan Ekonomi**, dengan mendorong kehadiran ruang komunitas dan kegiatan ekonomi lokal berbasis warga/komunitas (Montgomery, 1998).
- C. **Peningkatan Konektivitas dan Aksesibilitas**, melalui integrasi jalur pedestrian dan sistem orientasi ruang yang baik (Gehl, 2010).
- D. **Aktivasi Ruang Terbuka**, melalui intervensi ringan dan fleksibel untuk mendukung aktivitas *urban* (Lydon & Garcia, 2015).
- E. **Partisipasi Komunitas dan Kolaborasi Stakeholder**, Melibatkan masyarakat dan berbagai pemangku kepentingan menjadi kunci keberhasilan revitalisasi yang berkelanjutan. (Healey, 1997)

Dalam konteks revitalisasi Kawasan Pintu Besar Selatan, beberapa strategi revitalisasi yang diterapkan adalah *Adaptive reuse*, aktivasi fungsi sosial dan ekonomi, peningkatan konektivitas dan aksesibilitas, serta aktivasi ruang terbuka.

2.2.6 The Philosophy of Symbiosis: as conceptual framework for urban intervention



Gambar 2.1: Prinsip Symbiosis pada perancangan
Ilustrasi: Penulis

Symbiosis memiliki terminologi “A living together”. Symbiosis adalah keadaan di mana perbedaan dapat hidup berdampingan secara harmonis tanpa harus menyatu atau melebur sepenuhnya (Kurokawa, 1991). Symbiosis merujuk pada sebuah filosofi arsitektur yang tidak memaksakan dominasi satu elemen atas yang lain, melainkan menekankan koeksistensi, dan saling melengkapi antara unsur-unsur yang tampaknya bertentangan: tradisional-modern, manusia-alam, Timur-Barat. Pendekatan ini menekankan strategi regeneratif, di mana ruang-ruang kosong dapat diaktifkan kembali melalui fungsi yang relevan dengan kebutuhan kawasan, sementara karakternya sebagai bagian dari sejarah tetap dipertahankan. Terdapat beberapa prinsip pemikiran symbiosis:

A. *Symbiosis of Interior & Exterior*, didefinisikan sebagai *intermediary space*. *Symbiosis* diciptakan sesuatu yang menghubungkan dua elemen itu sementara perbedaannya tetap dipertahankan. Maka dari itu, *intermediary space* merupakan ruang antara yang berperan sebagai penengah atau bisa dikatakan juga zona abu-abu (peralihan dari hitam ke putih).

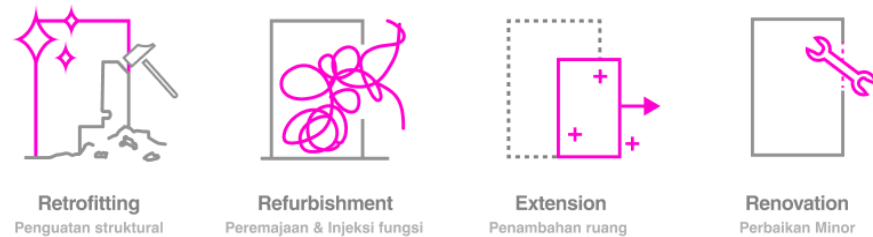
B. *Symbiosis of Past & Present*, merupakan hubungan harmonis antara masa lalu dan masa kini dalam arsitektur. Sejarah bukan sesuatu yang harus dipertahankan secara kaku atau dihapus sepenuhnya, tetapi sebagai sesuatu yang bisa hidup berdampingan dengan masa kini melalui berbagai pendekatan, seperti mempertahankan elemen bangunan, menggabungkannya, maupun menjadikannya sebagai bagian dari narasi ruang.

C. *Symbiosis of Man & Nature*, merupakan keseimbangan antara manusia dan lingkungan alam dalam arsitektur maupun skala urban. Prinsip ini menekankan bahwa arsitektur tidak boleh hanya berorientasi pada dominasi manusia atas alam, tetapi manusia dan alam harus hidup dalam hubungan yang saling menguntungkan.

D. *Symbiosis of Man & Technology*, Merupakan hubungan timbal balik antara manusia dan teknologi. Teknologi diposisikan sebagai mitra organik dalam siklus kehidupan, bukan sebagai kekuatan yang mengontrol atau merusak.

Pendekatan *Symbiosis* yang relevan dengan konteks perancangan adalah *Symbiosis of Interior & Exterior*; *Symbiosis of Past & Present*; dan *Symbiosis of Man & Nature*. Dengan menjadikan Jalan Pintu Besar Selatan sebagai *vessel* berbasis koeksistensi ini, kawasan tidak hanya menjadi jalur lalu lintas, tetapi juga ruang hidup sebagai penengah keberagaman aktivitas.

2.2.7 Adaptive reuse: A Strategies for abandoned building intervention



Gambar 2.2: Strategi Adaptive Reuse pada perancangan

Ilustrasi: Penulis

Adaptive reuse adalah sebuah strategi revitalisasi dalam merencanakan, memperoleh, mengolah, dan menggunakan kembali sebuah bangunan terbengkalai (Burchell & Listokin, 1981). Tidak hanya berbicara secara fungsionalitas, *adaptive reuse* juga dapat memperkaya makna suatu bangunan serta memperpanjang usia bangunan karena mampu beradaptasi dengan kebutuhan masa kini. Seiring berkembangnya waktu, definisi dan jenis dari *Adaptive reuse* semakin berkembang dan dapat diklasifikasikan menjadi 20 jenis yang berbeda (Wong, 2017). Perancangan ini menggunakan 4 dari 20 pemahaman *adaptive reuse* sebagai parameter pengolahan bangunan terbengkalai:

A. *Retrofitting*:

Retrofitting merupakan penguatan struktural dengan merombak dan melakukan perkuatan terhadap suatu bangunan dengan penggantian maupun penambahan komponen bangunan dengan komponen baru yang sebelumnya tidak ada. bertujuan untuk memperkuat serta lebih sesuai dengan kebutuhan saat ini (Ashworth, 1997).

B. *Refurbishment*:

Peremajaan, modernisasi, atau merombak bangunan yang mampu membawanya ke kondisi fungsional yang dapat diterima saat ini (Watt, 1999). Berbeda dengan *conversion*, *refurbishment* berusaha menggunakan elemen yang masih dapat dipertahankan baik struktural maupun tata letak (Giebeler, 2009).

C. *Extension*:

Memperluas volume bangunan dengan menambah tinggi, kedalaman, atau luas area lantai, baik secara horizontal maupun vertikal. *Extension* pada konteks ini bertujuan untuk menghargai pemilik bangunan dengan tidak merombak dan menggunakan bagian dalam bangunan secara paksa.

D. *Renovation*:

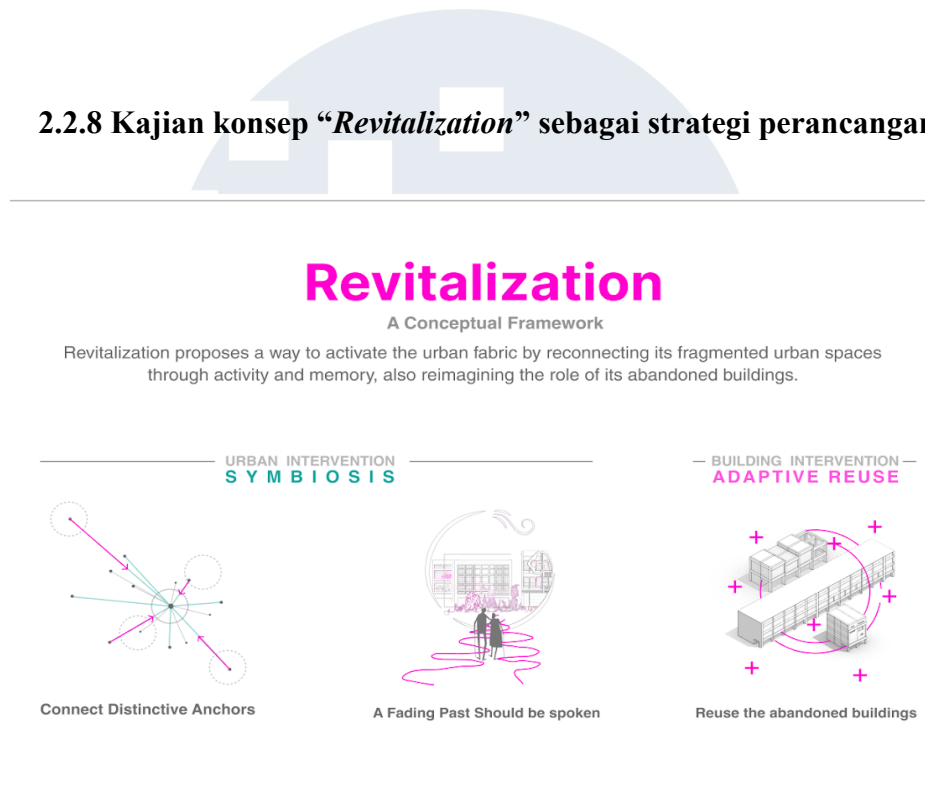
Memperbaiki bangunan lama hingga mencapai kondisi yang dapat diterima tanpa menambahkan sesuatu yang baru ke dalam bangunan, juga tidak mengganti yang lama dengan yang baru (James Douglas, 2006)

Dalam konteks Pintu Besar Selatan setiap bangunan memiliki kondisi fisik yang berbeda. Dengan demikian, Strategi *adaptive reuse* ini menyesuaikan masing-masing karakter bangunan berdasarkan dampak dari kerusakan struktur yang ditimbulkan:

- A. Dampak maksimal (*Retrofitting*)
- B. Dampak besar (*Retrofitting - Refurbishment*)
- C. Dampak sedang (*Refurbishment - Extension*)
- D. Dampak kecil (*Renovation*)

Implementasi strategi reuse dalam konteks ini memperhatikan status ownership dari bangunan. Bangunan yang berstatus *Government Property* akan dimaksimalkan penggunaannya, sedangkan *Private property* yang memiliki dampak fisik sedang hingga kecil akan diolah dengan pendekatan yang lebih *humble*.

2.2.8 Kajian konsep “Revitalization” sebagai strategi perancangan

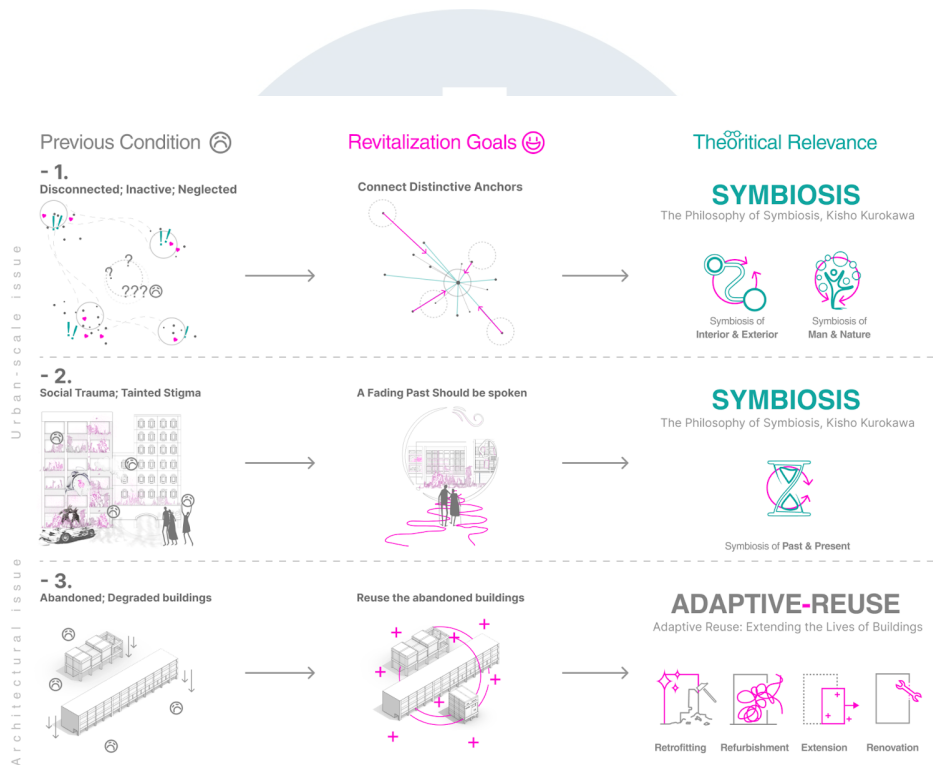


Gambar 2.3: “Revitalization” A Conceptual Framework

Ilustrasi: Penulis

“Revitalization” atau revitalisasi merupakan sebuah proses menghidupkan kembali kawasan kota yang mengalami penurunan dengan cara memulihkan fungsi ekonomi, sosial, dan fisik dari kawasan tersebut. Dalam konteks perancangan di Pintu Besar Selatan, *revitalization* berperan sebagai kerangka konseptual untuk menghidupkan kembali Kawasan Pintu Besar Selatan dengan menerapkan prinsip *Symbiosis* sebagai *urban intervention* dan *adaptive reuse* sebagai strategi pengolahan arsitektural. Dalam perancangan ini, *Symbiosis* diterapkan sebagai dasar untuk merekonstruksi konektivitas jaringan *urban*, agar Jalan Pintu Besar

Selatan dapat diaktifkan kembali sebagai ruang hidup yang memperkuat budaya dan memori kawasan. Sementara itu, *adaptive reuse* berperan untuk mengaktifkan kembali bangunan terbengkalai dengan berbagai strategi pengolahan terkait injeksi beragam fungsi yang relevan serta adaptasi dengan kondisi struktural.



Gambar 2.4: Previous Condition & Goals

Ilustrasi: Penulis

Revitalization berangkat dari *Previous paradigm* yang memperlihatkan berbagai permasalahan pada skala urban sampai arsitektur, mulai dari konektivitas ruang *urban* yang terputus, trauma sosial, hingga degradasi bangunan. Ketiga isu ini kemudian ditanggapi melalui tujuan-tujuan intervensi yang dirancang selaras dengan pendekatan *Symbiosis* dan *Adaptive Reuse* sebagai bagian dari kerangka konseptual. Dengan demikian goals yang hadir berdasarkan previous paradigm meliputi:

- A. ***Connect Distinctive Anchors***, Menjadikan Jalan Pintu Besar Selatan sebagai intermediary space yang menghubungkan Glodok, Kota Tua, dan Pinangsia. strategi ini menjadikan jalan pintu besar sebagai ruang transisi yang merangkul dan memperkuat kedua budaya di sekitarnya melalui *program, placemaking, dan mobility*.
- B. ***A Fading Past Should Be Spoken***, Mempertahankan berbagai bangunan saksi bisu kerusuhan 1998 sebagai bagian dari *memorial aspects* yang dipadukan dengan elemen masa kini. Bertujuan untuk menjembatani *past & present* sekaligus menunjukkan dampak kerusuhan terhadap arsitektur dan kawasan.
- C. ***Reuse the abandoned buildings***, Bangunan terbengkalai akan digunakan sebagai *vessel* untuk ekspansi aktivitas *urban*. Dalam perancangan ini, seluruh bangunan tidak akan dihancurkan; yang kosong akan diisi, yang rusak diperkuat, dan yang kurang dilengkapi agar mampu bertahan dan beradaptasi dalam menampung fungsi-fungsi baru. Strategi *adaptive reuse* akan disesuaikan dengan tingkat kerusakan dan karakteristik masing-masing bangunan.

UIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.3 Studi Preseden

2.3.1 Superkilen Park

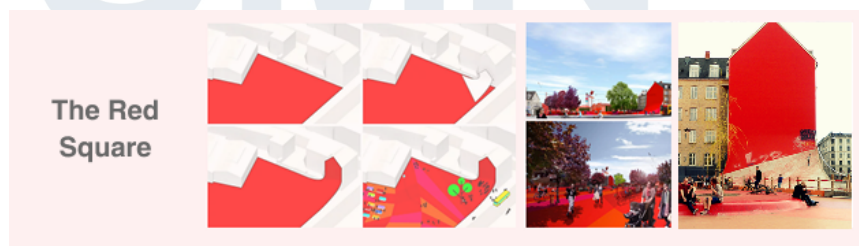


Gambar 2.5: Superkilen Park

Ilustrasi: Penulis

Sebuah taman *linear* sepanjang satu kilometer yang dirancang untuk mengubah kawasan industri lama yang telah ditinggalkan. Superkilen park dibagi menjadi tiga zona yang dibedakan berdasarkan warna (*Red Square*, *Black Park*, *Green Park*). Masing-masing zona menawarkan fungsi dan suasana yang khas, serta berfungsi sebagai wadah integrasi bagi beragam budaya yang terwakili di kawasan tersebut.

A. The Red Square



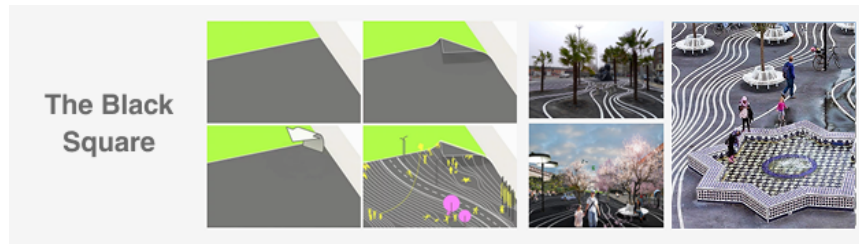
Gambar 2.6: The Red Square

Ilustrasi: Penulis

Segment ini difokuskan untuk aktivitas olahraga. Permukaan berwarna merah yang menyerupai "*red carpet*" diperluas hingga ke

dinding area pertokoan, menciptakan *seamless boundaries* antara ruang publik dan ruang komersial.

B. The Black Square



Gambar 2.7: Black Square

Ilustrasi: Penulis

Segment yang dirancang sebagai area untuk pasar dan piknik, sekaligus berfungsi mengintegrasikan ruang kota dalam skala yang lebih luas pada konteks perkotaan.

C. Green Space



Gambar 2.8: The Green Space

Ilustrasi: Penulis

Segment ini dikembangkan sebagai *green open space* yang berfungsi sebagai taman bermain.

Superkilen Park memperlihatkan bagaimana ruang publik mampu dihidupkan kembali dengan cara membaginya menjadi beberapa zona yang memiliki tema dan fungsi berbeda. Setiap zona dirancang untuk menjawab kebutuhan aktivitas dan karakter lingkungan sekitar, namun tetap terhubung sebagai satu kesatuan ruang.

2.3.2 Auschwitz Concentration Camp



Gambar 2.9: Auschwitz Concentration Camp

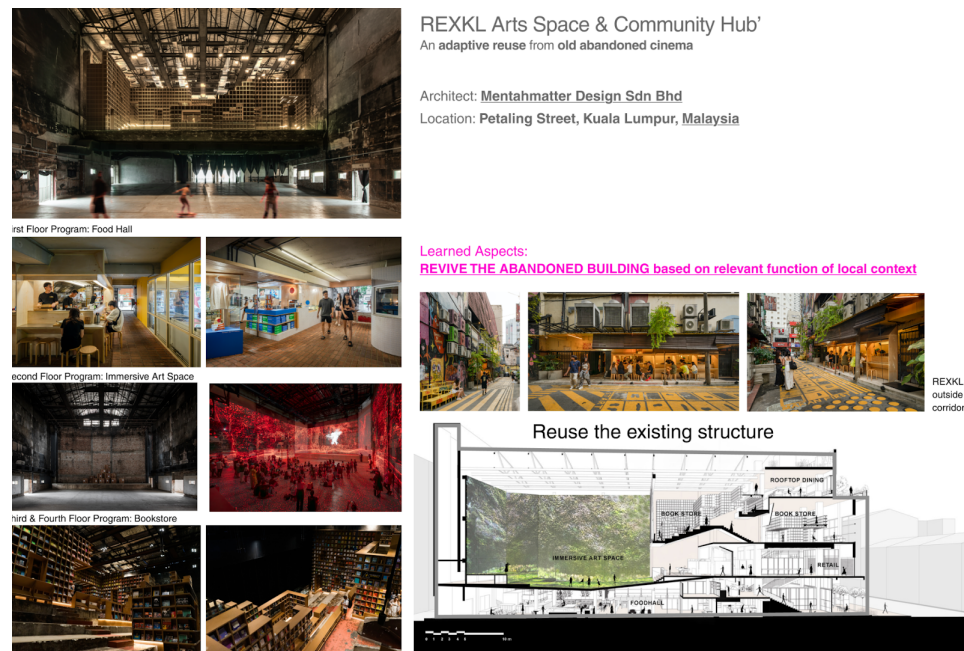
Ilustrasi: Penulis

Auschwitz menjadi kamp kematian terbesar pada Perang Dunia Kedua di Jerman dan sejak saat itu dikenal sebagai “simbol teror, genosida, dan *Holocaust*.” Kini, sisa-sisa bangunan *Auschwitz* yang sarat akan kenangan kekejaman masa lalu tetap dipertahankan dalam kondisi aslinya, tanpa dimungkinkan untuk digunakan kembali. Bangunan-bangunan ini berfungsi sebagai saksi sejarah yang tetap hidup meskipun tak bergerak *Auschwitz* menjadi sebuah “memori yang dibekukan,” sebuah situs sejarah yang tidak diubah, melainkan dijaga untuk memperingati tragedi *Holocaust*.

Auschwitz Concentration Camp menunjukkan bagaimana sebuah ruang dapat mempertahankan memori kolektif tanpa dihapus atau disatukan dengan konteks baru secara paksa. Prinsip ini selaras dengan konsep *Symbiosis* dalam perancangan Jalan Pintu Besar Selatan, di mana ruang tidak harus menyatu sepenuhnya, melainkan hidup berdampingan dan saling menguatkan antara sejarah dan masa kini. Studi kasus ini

relevan dengan konsep *Memorial 98* yang akan diterapkan di rancangan ini.

2.3.3 REXKL Art Space & Community Hub



Gambar 2.10: REXKL Art Space & Community

Ilustrasi: Penulis

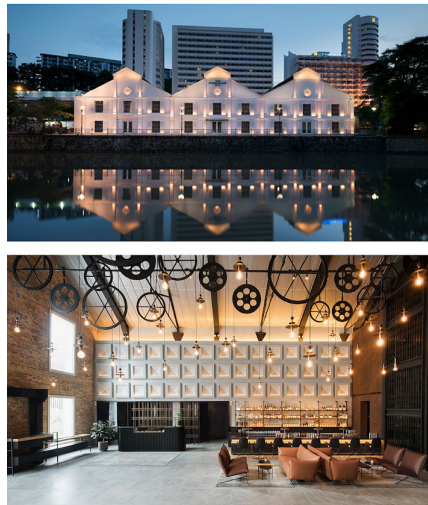
REXKL adalah gedung bioskop bersejarah yang sempat terbengkalai akibat kebakaran berulang dan pernah digunakan ilegal sebagai *hostel*. Kini, melalui pendekatan *adaptive reuse*, bangunan ini dihidupkan kembali sebagai ruang seni, kuliner, dan komunitas. Strategi ini menjaga struktur lama sambil menghubungkan konteks eksisting dengan fungsi baru yang relevan. Koridor luarnya menjadi elemen transisi yang mengalirkan aktivitas antara ruang dalam dan luar secara *seamless*, serta menghadirkan ruang-ruang kumpul di gang sekitar.

Peran *REXKL* sebagai *generator* kawasan yang adaptif terhadap lingkungan dan komunitas menjadi relevan dengan perancangan ini, di mana bangunan terbengkalai dimaknai kembali sebagai ruang hidup baru yang merangkul konteks sosial di sekitarnya. Kasus ini juga menunjukkan

bagaimana pengolahan *groundlevel* dan preservasi struktur *existing* mampu berkontribusi dalam proses revitalisasi bangunan terbengkalai di Jalan Pintu Besar Selatan.

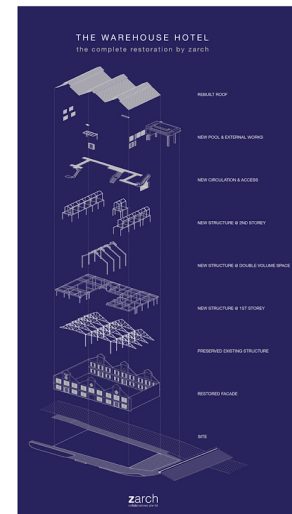
2.3.4 The Warehouse Hotel

The Warehouse Hotel'



Architect: Zarch
Collaboratives & Asylum
Location: Singapore

Learned Aspects:
Retrofitting



Gambar 2.11: The Warehouse Hotel

Ilustrasi: Penulis

The Warehouse Hotel merupakan hasil revitalisasi dari sebuah gudang tua berlantai 3–5 yang dibangun pada tahun 1895 di tepi Sungai Singapura. Bangunan ini dulunya berfungsi sebagai pusat perdagangan dan penyimpanan barang selama era kolonial, kemudian mengalami degradasi fungsi dan sempat terbengkalai. Proyek intervensi yang dilakukan mengubah bangunan utilitarian menjadi *boutique hotel* kelas atas dengan 37 kamar. Intervensi arsitektural dilakukan secara menyeluruh namun sensitif, termasuk pembongkaran sebagian atap untuk pencahayaan alami, penguatan struktur lama, serta penggabungan elemen baru seperti jembatan baja, void atrium, dan *open-concept lobby*.

The Warehouse Hotel menunjukkan bahwa bangunan lama tidak harus dibekukan dalam bentuk aslinya, tetapi dapat diaktivasi ulang

melalui desain yang memperkuat karakter asli sambil menjawab kebutuhan baru. Strategi ini relevan dengan perancangan *boutique hotel* di Jalan Pintu Besar Selatan.

2.3.5 Kajian Keseluruhan Studi Preseden

Case Study	Spatial Relationship	Potential Activities	Access & Circulation	Use of In-between spaces & Urban Interface
Superkilen Park	<i>Thematic linear zoning with functional zones</i>	<i>Sports, public market, picnic, play</i>	<i>Open, borderless, fluid movement</i>	<i>Extended surfaces blur boundary with commercial zone</i>
Auschwitz Camp	<i>Preserved original spatial order (narrative)</i>	<i>Memorial, historical education, contemplation</i>	<i>Historical route preserved for authenticity</i>	<i>Symbolic buffer, no active urban integration</i>
REXKL	<i>Atrium-centered layout with radial zoning</i>	<i>Art, culinary, performance, community programs</i>	<i>Seamless transition via semi-outdoor corridors</i>	<i>Alleys activated as collective community spaces</i>
The Warehouse Hotel	<i>Vertical layering with open atrium core</i>	<i>Boutique hotel, lounge, dining</i>	<i>Circulation via bridges and central void</i>	<i>Visual and spatial openness to the riverside context</i>

Tabel 2.1: Kajian Keseluruhan Studi Preseden

Ilustrasi: Penulis