

ADAPTIVE REUSE PLACEMAKING LAPANGAN BANTENG PARK

Dian Kusumawardani,

*Program Studi Arsitektur, FTSP, Institut Teknologi Budi Utomo Jakarta,
diankus@itbu.ac.id*

Abstrak

Ruang publik merupakan wadah interaksi bagi komunitas baik individu maupun kelompok untuk berbagai tujuan, Lapangan Banteng merupakan ruang publik di Kota Administrasi Jakarta Pusat. Eksisnya ruang publik dengan tingginya minat pengunjung, menjadi salah satu hal yang menarik untuk dikaji. Tujuan penelitian ini adalah melakukan studi terhadap konsep pendekatan placemaking pada perancangan ruang publik Lapangan Banteng, sebagai ruang public yang tidak hanya digunakan untuk berolah raga namun juga sering digunakan sebagai tempat berkumpul berbagai komunitas dan pameran, hal ini menunjukkan upaya untuk dapat memahami pembentukan ruang publik yang sesuai dengan tuntutan masyarakat. Penelitian dilakukan melalui metode analisis kajian literatur dan pengamatan secara langsung sehingga dapat memahami penerapan konsep adaptive reuse placemaking pada Lapangan Banteng Park sebagai ruang publik kota. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keberhasilan lapangan Banteng sebagai ruang publik dikarenakan: 1) Kesesuaian program dengan target user; 2) Citra sebagai ikon baru kawasan melalui adaptive reuse dan inklusifitas program; 3) Aksesibilitas yang tinggi; 4) Menjadi katalis interaksi antar komunitas.

Kata kunci : Adaptive, reuse, placemaking

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Lapangan Banteng dulu bernama **Waterlooplein** (bahasa Belanda: *plein* = lapangan) yaitu suatu lapangan yang terletak di Weltevreden, Batavia; tidak jauh dari Gereja Katedral Jakarta. Pada masa itu, Lapangan Banteng dikenal dengan sebutan Lapangan Singa karena di tengahnya terpancang tugu peringatan kemenangan pertempuran di Waterloo, dengan patung singa di atasnya.

Lapangan Banteng didirikan pada zaman pemerintahan pendudukan tentara Jepang pada tahun 1942-1945. Setelah Indonesia merdeka, namanya diganti menjadi Lapangan Banteng.

1.2. Permasalahan

Kebutuhan masyarakat khususnya di Jakarta pusat terhadap ruang publik kota yang dapat mewadahi aktifitas masyarakat kota berupa olah raga dan mewadahi aktifitas komunitas.

2. METODOLOGI

Metode dalam penulisan jurnal ini menggunakan deskriptif kualitatif dengan melakukan analisis terhadap data *literature* melalui kajian pustaka dengan mengumpulkan data-data dari sumber berupa

buku, paper dan *online* serta pengamatan secara langsung terhadap objek kajian dalam hal ini Lapangan Banteng Park untuk kemudian diolah sehingga dapat memperoleh kesimpulan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sekitar tahun 1980-an Lapangan Banteng Park ini sempat dipergunakan sebagai terminal bus untuk rute dalam dan luar kota, seperti dikutip dari laman Dinas Kebudayaan DKI Jakarta. Pada 1993, fungsi Lapangan Banteng dikembalikan lagi sebagai ruang terbuka hijau kota.

Taman Lapangan Banteng ditata secara bertahap dari tahun 2004 sebelum akhirnya disempurnakan pada 2007 dan direvitalisasi. Sebagai taman publik yang bisa dikunjungi gratis, Lapangan Banteng sering dimanfaatkan untuk berbagai kegiatan seperti olahraga, tempat bermain, dan pameran Pameran Flona.

Arsitek bernama Gregorius Antar Awal, adalah arsitek yang membuat rancangan pada proses revitalisasi Lapangan Banteng Pada 2016, setelah selesai mengerjakan rancangan Taman Diponegoro Jakarta Pusat dan kawasan Kalijodo Jakarta Barat, dia kembali ditunjuk oleh Pemprov DKI pimpinan Gubernur Basuki Tjahaja

Purnama (Ahok) untuk mengerjakan proyek Lapangan Banteng Park.

Lapangan Banteng Park saat ini merupakan salah satu ruang terbuka yang digemari warga Jakarta untuk menghabiskan waktu akhir pekan. Lapangan ini menjadi salah satu spot menarik bagi masyarakat, baik untuk rekreasi, wisata edukasi, atau sekedar berbincang menikmati terbenamnya senja.

Usai direvitalisasi pada 2018, Taman Lapangan Banteng semakin ramai dikunjungi keluarga, sahabat, anak-anak, ataupun pasangan.

Taman ini ditanami berbagai jenis tanaman dari mulai pohon peneduh, pengarah, penghias, berbagai jenis palem dan tanaman hias lainnya. Jenis pohon di taman ini antara lain mahoni, angsana, salam, asem, dan kupu-kupu.

Pada taman ini cukup banyak fasilitas atau sarana prasana yang bisa ditemukan. Mulai dari Tugu Pembebasan Irian Barat, plaza, kolam hias, aneka tanaman, bangku taman, dan jalan setapak. Ada juga amphitheatre, area parkir kendaraan, lapangan olahraga, area bermain anak, kamar mandi, tempat istirahat, hingga spot foto.

Secara konsep global, placemaking dibagi dalam 4 tipe: a) Standard Placemaking, b) Strategic Placemaking, c) Tactical Placemaking, dan d) Creative Placemaking. Dari keempat tipe placemaking tersebut, Standard Placemaking, merupakan tipe umum dari placemaking, dan dikenal secara umum oleh masyarakat untuk menciptakan ruang publik.

Tiga tipe placemaking yang lainnya merupakan tambahan untuk menghidupkan ruang publik yang sudah tercipta, secara lebih spesifik. Dalam bentuk standar ini, placemaking dapat digunakan untuk berbagai tujuan. Dalam beberapa kasus, kegiatan membentuk placemaking adalah merupakan kegiatan yang membutuhkan proses panjang, melibatkan komunitas sedemikian rupa sehingga kolaborasi antara manusia dan tempat dapat terjalin seiring waktu.

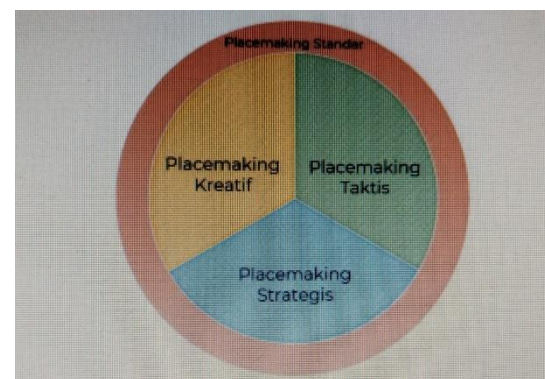
Dalam konteks Lapangan Banteng, konsep placemaking ternyata juga dapat diterapkan untuk waktu yang singkat, melibatkan komunitas tertentu, namun harus menerapkan sejumlah pertimbangan dan strategi.

Ada kriteria keberhasilan dalam menciptakan placemaking yaitu : 1) Accessible & linkages, memiliki kemudahan akses dan terhubung dengan berbagai tempat dalam satu area terpadu; 2) Comfort & image, memberikan kenyamanan bagi penghuninya dan memiliki citra sesuai dengan konteks lingkungannya; 3) Uses & activities, menarik pengunjung untuk datang dan melakukan aktivitas di dalamnya; dan 4) Sociability, merupakan lingkungan sosial yang menarik orang-orang untuk berkunjung dan berinteraksi satu sama lain. Kriteria tersebut banyak diterapkan oleh Kelompok Project for Public Spaces.

PPS adalah sebuah organisasi yang diinisiasi oleh Fred Kent sejak 1975 di New York, yang banyak bergerak dalam penciptaan placemaking di seluruh dunia. Organisasi telah selama tiga dekade mempromosikan placemaking dan membantu komunitas di seluruh negara (dan baru-baru ini di seluruh dunia) dengan implementasinya.

Melalui pembuatan dan penciptaan “tempat”. dengan melakukan kerja sama dalam satu komunitas yang membutuhkan dan membekali pengetahuan, keterampilan, dan strategi untuk mendorong perubahan yang mampu bertahan dalam jangka panjang.

Mottonya adalah: “Bersama-sama, kami menciptakan ruang publik berbasis komunitas di seluruh dunia”



Gambar 1 Empat Tipe Placemaking
Sumber: Dewiyanti, D. (2012).

Diagram tersebut digunakan untuk membantu komunitas mengevaluasi keberhasilan suatu placemaking. Cincin terdalam mewakili atribut kunci suatu tempat, cincin tengah mewakili kualitas tanpa wujud

(intangible), dan cincin terluar merupakan data terukur.

Angga Sinaga (2022) dalam seminar Placemaking berpendapat bahwa placemaking merupakan proses meningkatkan kualitas ruang di mana orang dapat hidup, bekerja, bermain, dan belajar di dalamnya. Hal ini dapat diartikan bahwa placemaking dapat dilakukan dengan mengumpulkan fungsi-fungsi berbeda dan mengolahnya ke dalam satu perencanaan kawasan atau site, dan terkoneksi satu sama lain.

Hal ini bertujuan agar pengguna di dalamnya dapat melakukan berbagai aktivitas dan menjangkaunya dengan mudah.

3.1. Lapangan Banteng Park dan Penerapan Konsep Placemaking.

Dalam melakukan perencanaan kawasan Lapangan Banteng Park dilakukan revitalisasi dengan memberikan fungsi ruang baru. Konservasi dilakukan dengan metode adaptive reuse.

Adaptive reuse adalah merupakan penerapan konsep dengan membuat sesuatu yang baru pada objek atau bangunan yang sudah ada tanpa merobohkannya, dengan minimalis perbaikan atau penggantian material bangunan, dan difungsikan kembali sesuai dengan kebutuhan dalam konteks waktu dan komunitas yang dianggap akan menggunakan fasilitas tersebut.

Kawasan ini juga menerapkan 4 kriteria yaitu:

3.1.1. Uses & Activities

Lapangan Banteng memiliki target utama user utama anak muda dan komunitas kreatif di sekitar Jakarta Pusat. Hal ini didasari oleh banyaknya kebutuhan ruang terbuka sehingga dibutuhkan sarana dengan fungsi utama sebagai ruang publik dan ruang kreatif bagi warga masyarakat Jakarta Pusat.

Seringkali Lapangan Banteng dijadikan sarana penyelenggaraan event-event pameran yang sangat menarik sebagai wadah berbagai kegiatan kreatif di penuhi melalui berbagai fasilitas seperti music live house, dan amfiteater.

Meski begitu, Lapangan Banteng tetap hadir dengan wajah dan program aktivitas yang inklusif dan cocok untuk dikunjungi oleh pengunjung dari berbagai jenis kalangan

dan umur serta dilengkapi dengan berbagai fasilitas penunjang kegiatan utamanya yaitu berupa toilet dan musala serta fasilitas air layak minum yang diletakan pada beberapa titik sebagai upaya pemenuhan kebutuhan air minum bagi masyarakat pengunjung yang beraktifitas pada Lapangan Banteng Park, sehingga diharapkan pengunjung akan merasa nyaman dan terpenuhi kebutuhannya saat melakukan aktifitas di Lapangan Banteng Park tersebut.



Gambar 2. memperlihatkan suasana penggunaan ruang oleh berbagai komunitas.

Sumber: Dokumentasi Mandiri

3.1.2. Comfort & Images

Sebagai ruang publik di Jakarta Pusat, lapangan Banteng Park sukses menjadi ikon dan pusat bagi komunitas dan menjadi sarana kegiatan berolah raga di sekitarnya. Lapangan Banteng juga Memiliki aspek lingkungan yang strategis dan nyaman, dengan citra baru yang hadir pada bangunan cagar budaya yang berada di sekitarnya yang menarik melalui proses adaptive reuse.

Lapangan Banteng Park berada disekitar Langunan Cagar Budaya berupa Gedung Maramis yang saat ini meupakan Gedung Kantor Kementerian Keuangan adalah bangunan peninggalan Daendles zaman Kolonial Belanda, Gereja Katedral, Masjid Istiqlal yang dapat dinikmati pengunjung dari tempat duduk yang berada di Lapangan Banteng Park yang cukup nyaman juga menjadi kelebihan tersendiri yang menarik orang untuk duduk dan berkumpul selain beraktifitas fisik berolah raga.

Selain dapat menjadi fasilitas berolah raga dan berkumpul untuk berbagai komunitas serta penyelenggaraan event-event Lapangan Banteng Park juga dapat menjadi

sarana pendidikan dengan memberi wawasan terhadap bangunan Cagar Budaya yang memiliki nilai sejarah dalam perjalanan Bangsa dan Negara Republik Indonesia sehingga akan menumbuhkan rasa menghargai terhadap perjuangan bangsa yang telah dirintis oleh generasi sebelumnya dan menumbuhkan rasa cinta tanah air dan bangsa.

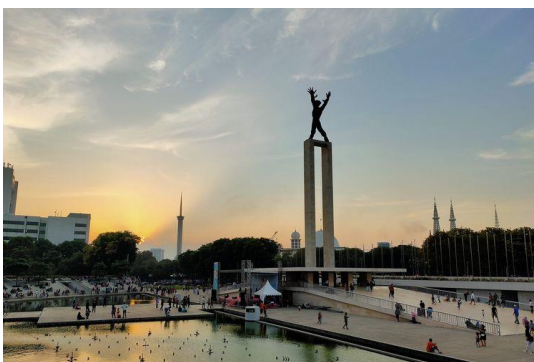


Gambar 3 Memperllihatkan Suasana Nyaman dan tertata pada Lapangan Banteng Park.

Sumber: Dokumentasi Mandiri

3.1.3. Sociability

Konsep terapan desain yang interaktif, ramah pada Lapangan Banteng berhasil menarik pengunjung untuk membangun jejaring bagi komunitas dan berbagai kelompok di dalamnya. Dengan waktu operasi yang semakin ramai pada jam berolah raga pada hari Jumat, Sabtu dan minggu juga pada jam pulang kerja jika terdapat kegiatan pameran, membuat Lapangan Banteng akan semakin ramai oleh para pengunjung kreatif yang bersosialisasi dan berkolaborasi setelah bekerja seharian.



Gambar 4 Memperllihatkan ruang yang berguna untuk ruang sosial, menggalang aktivitas antar komunitas.

Sumber: Dokumentasi Mandiri

3.1.4. Access & Linkages

Akses menuju Lapangan Banteng yang strategis dan berlokasi sangat dekat dengan stasiun kereta Commuter dan berbagai pusat perkantoran menambahkan nilai strategis bagi ruang publik ini. Selain Kereta Commuter juga berlokasi dekat dengan banyak Terminal Transjakarta Blok M dan feeder Busway, serta dilalui oleh berbagai angkutan kota lainnya.

Pengunjung dari berbagai penjuru dapat mengakses Lapangan Banteng dengan mudah, para pekerja dapat mampir sebentar setelah bekerja, berkunjung, hingga bersosialisasi dengan komunitasnya.



Gambar 4. Memperllihatkan kedekatan lokasi dengan kemudahan akses moda transportasi umum.

Sumber: Dokumentasi Mandiri

4. KESIMPULAN

Identifikasi keberhasilan pendekatan placemaking pada perancangan ruang public Kota di Lapangan Banteng Park menunjukkan bahwa Lapangan Banteng Park telah berhasil mengadaptasi kriteria-kriteria pembentuk tempat yang baik menurut Project for Public Space ke dalam lingkup perencanaan konservasi bangunan cagar budaya dengan menjadikan Lapangan Banteng yang dikenal sekarang. Kriteria-kriteria tersebut adalah melalui uses & activities dengan berbagai kesesuaian kebutuhan, program dengan target user, comfort & images sebagai ikon baru kawasan melalui adaptive reuse dan inklusifitas program, access & linkages melalui aksesibilitas yang tinggi, dan terakhir sociability dengan menjadi katalis interaksi antar komunitas.

DAFTAR PUSTAKA

A. Susanti & T. W. Natalia. (2018). Public Space Strategic Planning Based on Z Generation Preferences. IOP Conf. Series: Materials Science and Engineering 407 (2018) 012076 doi:10.1088/1757-899X/407/1/012076

Damajani, Gejala Ruang Ketiga (Thirdspace) di Kota Bandung, Paradoks dalam Ruang Publik Urban Kontemporer. 2008.

Darmawan, E. (2005, August). Ruang Publik dan Kualitas Ruang Kota. In Proceeding, Seminar Nasional PESAT 2005. Universitas Gunadarma. [24] Darmawan, E. (2007). Peranan Ruang Publik Dalam Perancangan Kota.

The Place Making of Salman Mosque. Prosiding Arte-Polis 4 International Conference - Dhimas Bimantoro, Dhini Dewiyanti, Nova Chandra Aditya, Tri Widiyanti Natalia 30 Creative Connectivity and the Making of Place: Living Smart by Design. Institut Teknologi Bandung, Bandung.

Dewiyanti, D. (2011). Ruang Terbuka Hijau Kota Bandung. Majalah Ilmiah UNIKOM. Diunduh Agustus 2022

Jacobs, A., Appleyard, D., & Gehl, J. (2016). What is Placemaking?. [26] Karacor, E. K. (2014). Placemaking approachment to accomplish social sustainability. European Journal of Sustainable Development, 3(4), 253-253.

Lew, A. A. (2017). Tourism planning and place making: place-making or placemaking?. Tourism Geographies, 19(3), 448-466.

Moleong, L. J., & Edisi, P. R. R. B. (2004). Metodologi penelitian. Bandung: Penerbit Remaja Rosdakarya.

Strydom, W., Puren, K., & Drewes, E. (2018). Exploring theoretical trends in placemaking: Towards new perspectives in spatial planning. Journal of Place Management and Development.

Zitcer, A. (2020). Making up creative placemaking. Journal of Planning Education and Research, 40(3), 278-288. [13] Toolis, E. E. (2017). Theorizing critical placemaking as a tool for reclaiming public space. American Journal of Community Psychology, 59(1-2), 184-199.

Richards, G. (2017). From place branding to placemaking: the role of events. International Journal of Event and Festival Management.

Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). Dasar metodologi penelitian. literasi media publishing.

T. Isfianty & T. W. Natalia. (2017). Thematic Interior at the Indischetafel Cafe as a Media for Forming Bandung Tempo Dulu's Atmosphere. Panggung Vol. 27 No. 4, Desember 2017

Tohjiwa, A. D. (2021). STRATEGI ADAPTIVE REUSE PADA BANGUNAN TUA DI KAWASAN Dewiyanti, D. (2012). REVITALISASI Studi Kasus: Restoran Oeang di Kawasan M Bloc, Jakarta. Jurnal Ilmiah Desain & Konstruksi, 20(1), 34-47.

T.W.Natalia & T.Rohmawati (2019). The Relationships between the Characteristics of Pedestrian and the Increase of Facilitation of Sidewalk. IOP Conf. Ser.: Mater. Sci. Eng. 662 042030.