

PERANCANGAN RUANG KOMUNAL PUBLIK SEBAGAI BENTUK REVITALISASI MAL DAN TERMINAL BLOK M

Karine Wangsaputra

NIM 1812134023

Program Studi Desain Interior ISI Yogyakarta

Abstrak

Mal dan Terminal Bus Blok M merupakan salah satu pusat hiburan dan transportasi terbesar dan teramai di Jakarta pada tahun 1990an. Keduanya terintegrasi secara langsung dalam satu area yang sama. Keunikannya terletak pada posisi Mal Blok M yang berada di bawah tanah dan hingga kini menjadi satu-satunya Mal di Jakarta yang seluruh aktivitasnya terjadi di bawah tanah. Namun seiring berjalannya waktu, popularitas Mal Blok M kian menurun karena banyaknya pesaing dan kini Mal Blok M menjadi sepi pengunjung. Di sisi lain, Terminal Blok M juga sudah mengubah kebijakan yang kini tidak lagi memberi *given market* pada Mal Blok M. Untuk itu perancangan ini bertujuan untuk merivitalisasi bangunan Mal dan Terminal Blok M yang sudah kurang produktif dengan pembuatan ruang komunal publik bertajuk *Blok M Underscape*. Pembuatan ruang komunal publik ini akan dirancang dengan gaya *Neo Retro* dan tema *underground* sehingga fasilitas ini diharapkan dapat menjadi wadah bagi masyarakat kreatif di Jakarta sebagai tempat berkolaborasi. Penerapan cahaya buatan yang meniru pencahayaan alami serta pembuatan *void* akan menjadi jawaban dari permasalahan rendahnya plafon pada ruang dan sangat sedikitnya bukaan di dalam area Mal.

Kata kunci : *ruang komunal publik, Mal bawah tanah, Neo Retro*

Abstract

Mall and Bus Terminal of Blok M was one of the largest and busiest entertainment and transportation centers in Jakarta in the 1990s. Both are directly integrated in the same area. Its uniqueness lies in the position of Blok M Mall which is underground and until now it is the only Mall in Jakarta where all of its activities occur underground. But over time, the popularity of Blok M Mall has decreased due to the many competitors and now Blok M Mall has become empty of visitors. On the other hand, Blok M Terminal has also changed the policy which no longer provides a given market to Blok M Mall. For this reason, this design aims to revitalize the less productive Mall and Blok M Terminal building by creating a public communal space titled Blok M Underscape. The construction of this public communal space will be designed with a Neo Retro style and an underground theme so that this facility is expected to be a forum for creative communities in Jakarta as a place to collaborate. The application of artificial light that imitates natural lighting and creating voids will be the answer to the problem of the low ceiling in the room and the very few apertures in the mall area.

Keywords : *communal public space, underground Mal, Neo Retro*

1. PENDAHULUAN

Terminal dan Mal Blok M merupakan salah satu pusat akomodasi dan hiburan terbesar di daerah Jakarta Selatan pada tahun 1990an. Terminal Blok M adalah salah satu terminal di Jakarta dengan tipe B (Dishub, 2018) yang melayani rute terbanyak yaitu 32 rute bus kota dengan 6 jalur (Hapiz, 2016). Terminal Blok M terintegrasi langsung dengan Mal Blok M

yang berada tepat di bawahnya. Keunikan Mal Blok M terletak pada lokasinya yang berada di bawah tanah secara keseluruhan. Hal ini disebabkan oleh adanya peraturan pemerintah saat itu yang tidak memperbolehkan pembangunan lebih dari satu lantai di atas permukaan tanah karena Jakarta Selatan merupakan area pemukiman.

Pada masa jayanya, Mal Blok M merupakan salah satu pusat hiburan dan pusat perbelanjaan teramai di Kawasan Jakarta Selatan. Hal ini didukung oleh adanya *given market* yang diberikan oleh Terminal Blok M dengan banyaknya penumpang bus yang harus melawati Mal jika ingin keluar dari area terminal. Seiring berjalannya waktu, Mal Blok M mulai ditinggalkan bersamaan dengan dibuatnya kebijakan baru ketika PT. Transjakarta memasuki Terminal Blok M. Penumpang Bus Transjakarta tidak harus melewati Mal Blok M untuk keluar dari area terminal. Kebijakan dari PT. Transjakarta tersebut cukup banyak menyebabkan dampak penurunan jumlah pengunjung Mal Blok M. Kini Terminal Blok M menjadi tempat transit yang kurang terawat karena banyaknya pengunjung yang hanya transit dari satu bus ke bus lain. Sedangkan Mal Blok M tidak lagi menjadi pusat hiburan dan pusat perbelanjaan yang ramai. Kondisi fisik bangunan sudah kurang terawat secara keseluruhan namun keunikan bentuk dan kondisi bangunan masih dapat dirasakan.

Perancangan ulang pada proyek ini menjadi sangat penting mengingat panjangnya sejarah perjalanan Terminal dan Mal Blok M yang pada tahun 2022 akan segera diambil alih oleh pemerintah mengingat habisnya kontrak tender dengan PT. Langgeng Ayom Lestari. Bangunan ini telah menjadi bagian dari cerita anak muda Jakarta pada tahun 90an dan kini hampir terlupakan serta semakin tidak terawat. Selain cerita dibalik sejarah perkembangannya, bangunan ini juga menjadi sangat unik karena merupakan satu-satunya mal yang memiliki konsep *underground* di Jakarta dan menghubungkan banyak tempat. Oleh karena itu revitalisasi bangunan ini juga menjadi perhatian dari PT. Transjakarta dan Pemprov DKI Jakarta.

Berdasarkan fakta-fakta diatas, maka perancangan ulang ini akan diarahkan ke pembuatan ruang komunal publik pada area kosong di dalam Mal Blok M untuk mengoptimalkan kembali bangunan Mal serta Terminal Blok M yang terintegrasi secara langsung. Sehingga permasalahan yang didapat adalah :

Bagaimana merancang ruang komunal publik yang kontemporer dan dapat mewadahi masyarakat kreatif di dalam bangunan Mal Blok M?

2. TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Pustaka Umum

1) Pengertian, Jenis, dan Karakteristik Penumpang Terminal Bus Blok M

Terminal Bus merupakan prasarana untuk keperluan menurunkan dan menaikkan penumpang, perpindahan intra dan/moda transportasi serta mengatur kedatangan dan pemberangkatan kendaraan umum. Terminal Bus Blok M merupakan terminal bus tipe B dengan 6 jalur yang 4 diantaranya kini merupakan jalur Transjakarta.

Penumpang bus kota di wilayah Jabodetabek mayoritas merupakan pekerja atau pedagang yang secara rutin menggunakan moda transportasi ini setiap harinya. Sedangkan minoritas merupakan penduduk Jabodetabek yang berpergian untuk rekreasi (Rianto, 2021). Dengan adanya pandemik, perilaku penumpang cukup banyak berubah. Beberapa kebiasaan baru

muncul selama pandemi berlangsung. Berikut beberapa karakteristik penumpang bus kota dan perilakunya:

- a) Pegawai atau pekerja, kebanyakan pegawai atau pekerja ramai di pagi dan sore hari. Mayoritas dari mereka turun dan naik bus dalam keadaan yang tergesa-gesa karena takut terlambat bekerja atau ingin cepat pulang ke rumah.
 - b) Pedagang, umumnya para pedagang menaiki bus kota untuk mencapai tempat mereka berjualan. Para pedagang umumnya membawa barang dagangan mereka ke dalam bus dengan menggunakan karung atau tas kemudian berbetah di terminal, atau pusat keramaian lainnya.
 - c) Pelajar, merupakan minoritas penumpang bus kota (Rianto, 2021). Menurut survey Octa Rianto pada tahun 2021 dari 171 responden hanya 22 orang yang berusia di bawah 20 tahun yang kemungkinan besar merupakan pelajar.
 - d) Wisatawan, para wisatawan yang menaiki bus kota biasanya merupakan penduduk kota yang berwisata di area Jabodetabek. Beberapa berpergian sendiri, namun ada juga yang membawa anak kecil dan bayi.
- 2) Perkembangan Pusat Perbelanjaan di Indonesia
- Pusat perbelanjaan di Indonesia baru mulai muncul pada tahun 1980-an. Sebelumnya bentuk utama dari industri ritel di Jakarta masih berupa pasar-pasar tradisional, ruko-ruko, dan toko-toko yang berdiri sendiri. Dengan perkembangan ekonomi yang cukup baik pada saat itu, pusat perbelanjaan di Jakarta mulai berkembang diawali dengan adanya dua mal pertama yaitu Gajah Mada Plaza dan Ratu Plaza yang keduanya terletak di Jakarta Pusat. Pertumbuhan ekonomi yang tinggi akibat regulasi perbankan di akhir tahun 1980-an ditambah dengan meningkatnya kemakmuran masyarakat mengakibatkan pembangunan pusat perbelanjaan atau yang kini lebih sering disebut mal di Indonesia khususnya di Jakarta menjadi sangat pesat hingga saat ini. (UAJY, 2021)

B. Tinjauan Pustaka Umum

1) Ruang Komunal Publik

Ruang komunal adalah sebuah situasi yang dipengaruhi oleh tiga unsur selain unsur fisiknya yaitu manusia sebagai pelaku, kegiatan dan pikiran manusia. Menurut Wellman dan Leighton(1979), ruang komunal merupakan sebuah kebutuhan ruang yang berfungsi sebagai ruang sosial, yaitu sebagai salah satu kebutuhan pokok pemukim untuk mengembangkan kehidupan bermasyarakat. Sedangkan menurut Newman(1990), ruang komunal dapat menjadi pembangkit hasrat penghuni dalam suatu komunitas sehingga dapat dikondisikan sesuai sifat pemakaian, pemeliharaan, dan pengawasan yang dilakukan secara bersama oleh penghuni lingkungan tersebut. (Tamariska, 2019).

Peranan komunal dapat ditelaah lebih lanjut berdasarkan teori peranan Ruang Publik yang dinyatakan oleh Carmona, et al (2008), yaitu dalam bidang berikut;

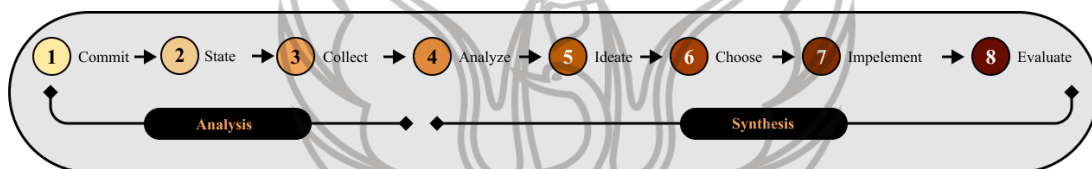
- a) Ekonomi; memberi nilai yang positif pada nilai property, mendorong performa ekonomi regional, dan dapat menjadi bisnis yang baik.
- b) Kesehatan; mendorong masyarakat untuk aktif melakukan gerakan fisik, menyediakan ruang informasi dan formal bagi kegiatan olahraga, mengurangi stress.
- c) Sosial; menyediakan ruang bagi interaksi dan pembelajaran sosial pada segala usia, mengurangi resiko terjadinya kejahatan dan sikap anti-sosial, mendorong dan meningkatkan kehidupan berkemunitas, mendorong terjadinya interaksi antarbudaya.

2) Ruang Komunal Interior

Ruang komunal interior merupakan ruang publik yang diartikan sebagai sebuah ruang yang dapat diakses oleh siapa saja karena sifatnya umum dan berfungsi sebagai pusat dimana kegiatan sosial, ekonomi, serta pertukaran budaya dapat terjadi (UNS, 2022). Di Indonesia tren ruang komunal publik merupakan kemasam baru dari area seperti taman, foodcourt, atau sebuah kantor sewa yang dibuat oleh pengembang usaha agar lebih masuk ke pengguna di era sekarang. Kata ruang komunal menjadi lebih dekat dengan generasi milenial maupun Gen Z dalam bentuk yang lebih fleksibel seperti co-working space atau atrium sebuah cagar budaya. Ruang komunal publik tidak hanya memberi ruang interaksi bagi masyarakat tetapi juga dapat menjadi sumber pendapatan bagi pelaku bisnis yang sangat menguntungkan dimana customer tidak lagi merasa tertekan untuk berbelanja tetapi adanya ruang komunal membebaskan pengunjung untuk sekedar duduk santai atau sambil bekerja yang tanpa disadari akan mengundang daya tarik pengunjung untuk membeli produk di sekitar mereka. (Tour, 2017)

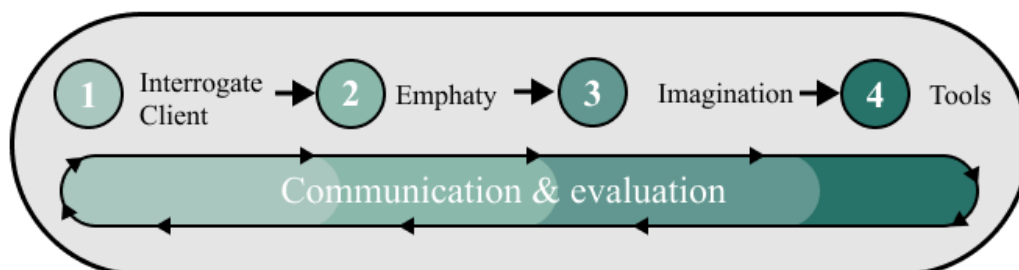
3. METODE DESAIN

Metode perancangan akan dibagi menjadi dua yaitu metode perancangan dan proses perancangan. Proses perancangan yang digunakan oleh penulis diadaptasi dari metode yang dipelopori oleh Rosemary Kilmer. Menurut Kilmer, proses desain dibagi menjadi dua tahap yaitu analisis dan sintesis. Pada tahap analisis, penulis akan mencari data-data fisik dan non fisik yang dibutuhkan hingga membuat proposal ide berupa langkah pemecahan masalah perancangan. Sedangkan pada tahap sintesis, penulis akan menghasilkan pemecahan masalah melalui bentuk dan visualisasi terhadap masalah yang ada (Kilmer, 1992).



Gb. 1 Proses Desain Menurut Rosemary Kilmer (Sumber: Diadaptasi dari Rosemary Kilmer, 1992)

Sedangkan metode perancangan yang digunakan adalah metode dari Ilse Crawford, seorang desainer asal Inggris. Alasan penulis memilih metode beliau adalah kesesuaian target yang ingin dicapai, yaitu memanusiakan manusia melalui perancangan ruang. Dalam metode ini, Ilse mengatakan, “design is a tool to enhance our humanity,” (Roma, 2020). Menurut Crawford, metode merancang dibagi menjadi empat tahapan yaitu interrogate client, empathy, imagination, tools, dan communication & evaluation.

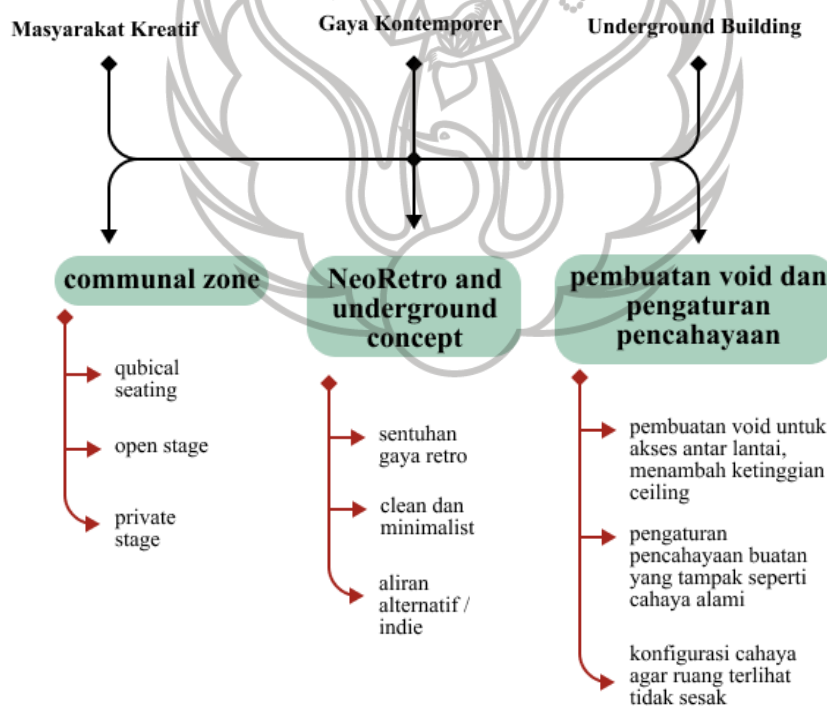


Gb. 2 Metode Merancang Ilse Crawford (Sumber: Diadaptasi dari Ilse Crawford, 2022)

Tahap pertama yaitu *interrogate client* adalah tahapan dimana penulis mewawancarai klien seputar sejarah, perkembangan, serta data-data yang diperlukan untuk perancangan. Yang kedua, *emphaty* adalah tahapan dimana penulis melakukan tinjauan keseluruhan terhadap kondisi bangunan serta merasakan langsung pengalaman berada di dalam bangunan dan lingkungan tersebut. Hasil peninjauan berbentuk foto, video, serta pengalaman penulis yang sangat dekat dengan lingkungan perancangan. Kemudian pada tahapan *imagination* penulis akan mengeluarkan ide sebagai bentuk dari penyelesaian masalah yang sudah dirangkum pada tahapan sebelumnya. Tahapan *imagination* akan dituangkan ke dalam bentuk visual pada tahapan *tools* untuk dapat dipresentasikan pada klien. Dan yang terakhir adalah *communication and evaluation* yang merupakan sebuah tahapan menerus yang dilakukan selama proses pengerjaan perancangan. Komunikasi yang dijalani penulis juga merupakan konsultasi seputar struktur bangunan Mal dan Terminal Blok M bersama Ir. L. Yuandra Y. Hoga MTH.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyelesaian masalah desain dibagi menjadi tiga ide utama yaitu pembuatan area komunal, pengaplikasian gaya Neo Retro dan tema *underground*, serta pembuatan *void* dan pengaturan cahaya yang khusus untuk mengimitasi cahaya alami. Gaya *Neo Retro* diangkat dari asal gaya retro dan ditambahkan kata *neo* yang berarti baru. Gaya retro dipilih karna dirasa mampu mewadahi preferensi masyarakat Jakarta yang menjadi *target user* perancangan, sedangkan penambahan kata *neo* untuk membangun nuansa yang lebih modern dan dinamis.



Gb. 3 Diagram Ide Penyelesaian Masalah (Sumber: dokumen penulis, 2022)

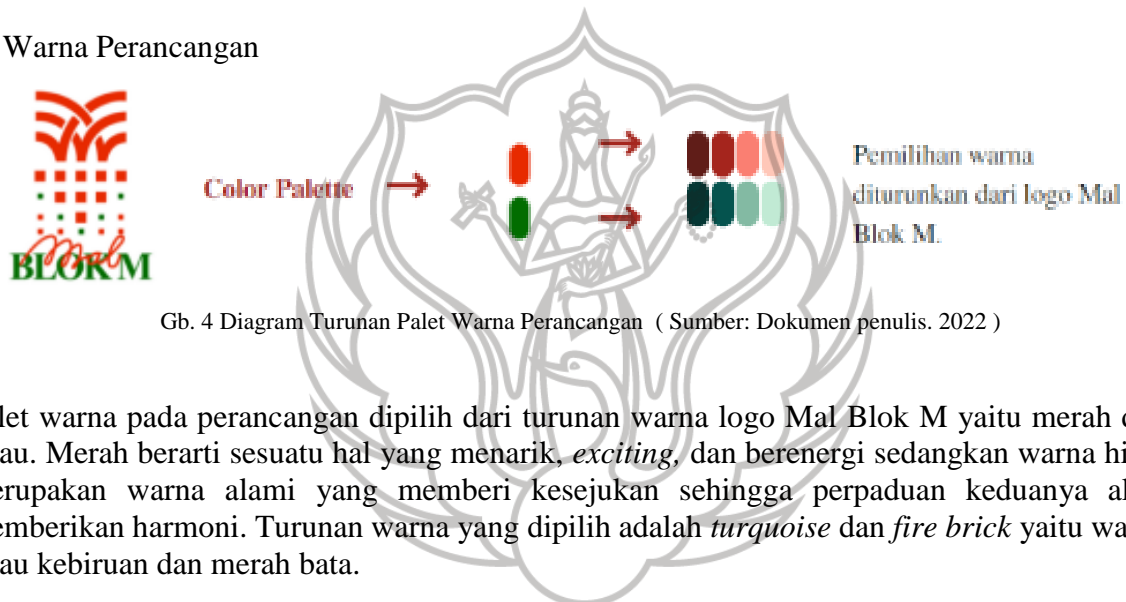
A. Tema Perancangan

Tema atau konsep secara keseluruhan diadaptasi dari kondisi gedung yang berada di bawah tanah. Tema underground memiliki banyak referensi yang sangat menarik seperti suasana basement, tempat parkir yang sedikit industrial, atau hal-hal yang terkesan alternatif atau indie.

B. Gaya Perancangan

Dalam perancangan ini gaya yang diangkat adalah *Neo Retro*, neo berarti baru sedangkan Retro dipilih karena dirasa mampu mewadahi preferensi masyarakat Jakarta yang menjadi target user dari Blok M Underscape ini. Selain itu konsep retro juga dirasa dapat menyatu dengan arsitektur Mal Blok M yang memang memiliki warna-warna cerah dan bentuk-bentuk postmodern khas bangunan tahun 1990an. Sentuhan retro yang berwarna cerah dan bold namun disederhanakan dengan bentuk yang lebih simple serta material yang tidak bercorak menjadi identitas dari *Neo Retro*.

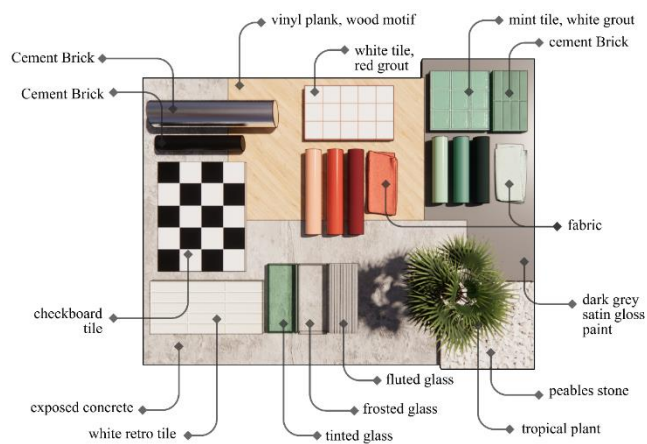
C. Warna Perancangan



Gb. 4 Diagram Turunan Palet Warna Perancangan (Sumber: Dokumen penulis. 2022)

Palet warna pada perancangan dipilih dari turunan warna logo Mal Blok M yaitu merah dan hijau. Merah berarti sesuatu hal yang menarik, *exciting*, dan berenergi sedangkan warna hijau merupakan warna alami yang memberi kesejukan sehingga perpaduan keduanya akan memberikan harmoni. Turunan warna yang dipilih adalah *turquoise* dan *fire brick* yaitu warna hijau kebiruan dan merah bata.

D. Material Perancangan



Gb. 5 Skema Material (Sumber: Dokumen penulis, 2022)

Pemilihan material disesuaikan dengan tema yaitu Underground dan gaya Neo Retro. Keduanya digabungkan dan menjadi kombinasi yang sangat menarik. Elemen kaca banyak digunakan untuk menonjolkan sisi Neo yang segar namun tetap memiliki grid yang bergaya retro serta material yang glossy akan memantulkan cahaya dan membuat ruang menjadi lebih terang dan terkesan lebih luas.

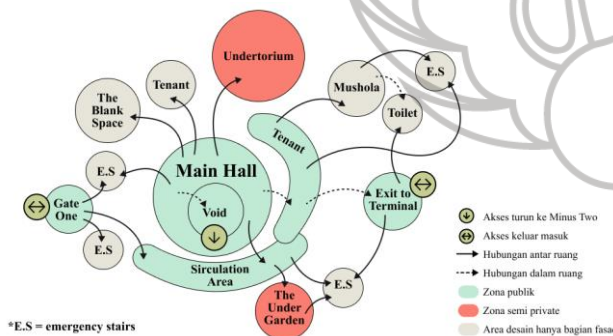
E. Penataan Ruang

Kriteria Matrix Blok M Underscape		Akses Publik	Cahaya Alami	Privasi	Saluran Air	Pertimbangan Khusus
1	Gate One	H	H	N	N	Area masuk utama, harus bisa menampung banyak orang.
2	Main Hall	H	L	N	N	Ada void untuk akses naik turun antar lantai.
3	Area Sirkulasi	H	H	N	N	Harus dapat memisahkan dua arah sirkulasi.
4	The Blank Space	L	I	Y	N	Fasadnya harus menyatu dengan keseluruhan Blok M Underscape.
5	The Under Garden	M	M	Y	N	Area duduk untuk waktu yang lama.
6	Shopping Tenant	H	R	N	N	Desain harus general untuk semua brand.
7	Undertorium	M	I	Y	N	Digunakan untuk aktivitas gerak (menari, bernyanyi, seni peran).
8	Open Stage	M	R	N	N	Harus bisa terlihat dari lantai <i>Minus One</i> & <i>Minus Two</i> .
9	Food Tenant	H	R	N	Y	Desain harus general untuk semua brand.
10	Tangga Darurat	M	N	N	N	Signage menuju area ini harus sangat jelas.
11	Toilet	H	I	Y	Y	Signage menuju area ini harus sangat jelas.
12	Management Office	L	I	Y	Y	Aksesnya terbatas hanya untuk pegawai dan tamu khusus.
13	Exit to Terminal Blok M	H	L	N	N	Dapat menampung banyak pengunjung yang bergerak.

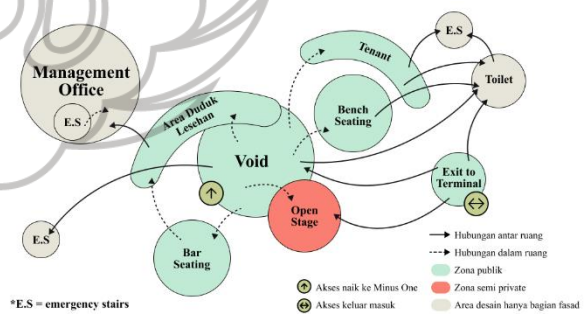
Keterangan:
● Bersebelahan ■ Minus One Y= Yes H= High
● Dekat ■ Minus Two N= No/Nope M= Medium
● Cukup Dekat ■ Ada di kedua level I= Important but not required L= Low
● Jauh R= Required

Gb. 6 Diagram Martix (Sumber: Dokumen penulis, 2022)

Area perancangan yang terdiri dari dua lantai dihubungkan dengan sebuah void di tengah ruang. Pembuatan void tidak hanya berperan sebagai penghubung tetapi juga area komunal utama dimana interaksi antar pengunjung akan terjadi. Berbagai fasilitas ditempatkan mengelilingi void dengan layout radikal sehingga ketika berada di *MainHall*, semua fasilitas dapat terlihat oleh pengunjung.



Gb. 7 Bubble Plan Lantai Minus One (Sumber: Dokumen penulis, 2022)



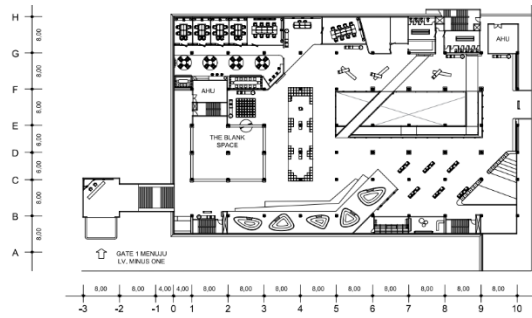
Gb. 8 Bubble Plan Lantai Minus Two (Sumber: dokumen penulis, 2022)

F. Layout

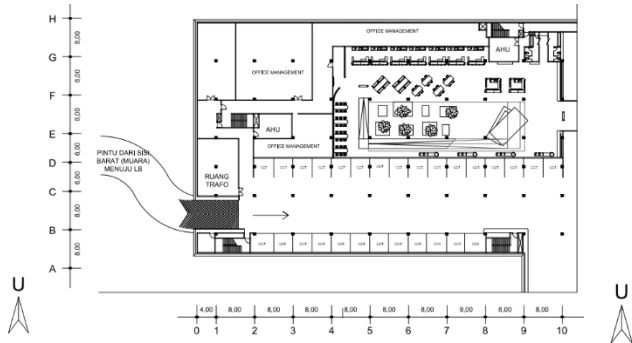
Pembuatan layout pada perancangan Blok M Underscape ini didasari oleh beberapa masalah utama yaitu banyaknya pilar, luasnya area dengan plafon yang rendah, serta bagaimana membuat sirkulasi yang dapat membuat orang berfikir kreatif sekaligus mengundang daya tarik pengunjung untuk mengeksplor setiap sudut ruang. Pengaturan layout yang diagonal dipilih

agar orang tidak hanya berjalan dengan pandangan lurus tetapi dapat melihat banyak hal dari sudut yang berbeda.

Pada lantai bawah yaitu M2 atau Minus 2, pembuatan layout berpusat pada area void dimana pada area itu terdapat tempat duduk dengan konsep lesehan di bawah sinar matahari. Di area sekitarnya terdapat beberapa pilihan tempat duduk seperti tempat duduk berbentuk *bar*, *bench*, dan *single chair*.



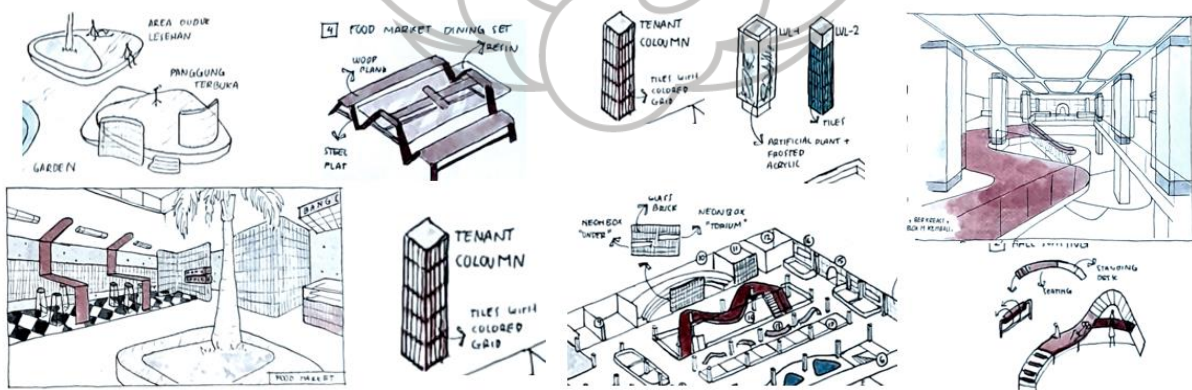
Gb. 10 *Layout Lantai Minus One* (Sumber: Dokumen penulis, 2022)



Gb. 9 *Layout Lantai Minus Two* (Sumber: Dokumen penulis, 2022)

G. Skematik Desain

Pada tahap ini penulis membuat sketsa mengenai bentuk, penempatan, serta detail-detail lain yang akan diterapkan ke dalam desain. Tahapan ini merupakan salah satu proses yang paling Panjang karena sebagian besar ide-ide dikeluarkan pada tahapan ini. Ide-ide tersebutlah yang akan menjawab permasalahan-permasalahan desain pada perancangan ini.

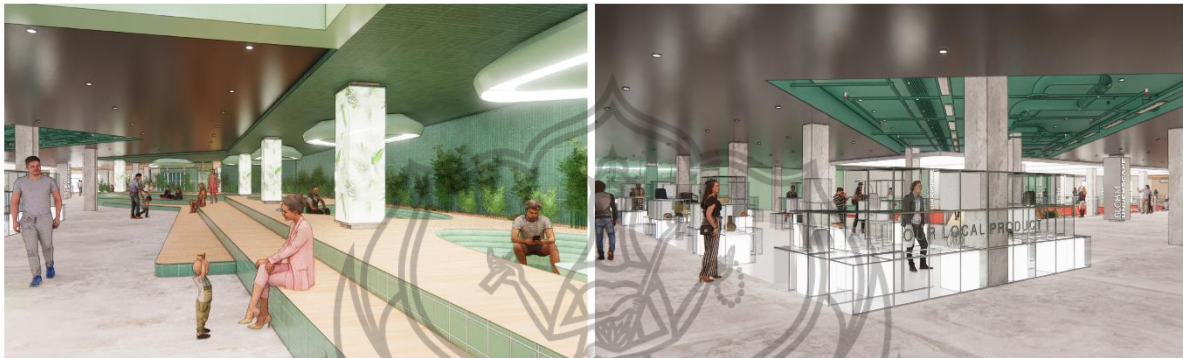


Gb. 11 *Sketsa Ide* (Sumber: Dokumen penulis, 2022)

H. Perspektif Hasil 3D Rendering



Gb. 13 Perspektif *Rendering Gate One* (Sumber: Dokumen penulis, 2022)



Gb. 14 Perspektif *Rendering Undergarden dan Our Local Project* (Sumber: Dokumen penulis, 2022)



Gb. 12 Perspektif *Rendering The Undertorium* (Sumber: dokumen penulis, 2022)



Gb. 15 Perspektif *Rendering The Co-Room* (Sumber: dokumen penulis, 2022)



Gb. 16 Perspektif *Rendering MainHall* (Sumber: Dokumen penulis, 2022)



Gb. 17 Perspektif *Rendering FoodMarket* (Sumber: Dokumen penulis, 2022)

5. KESIMPULAN

Kesimpulan dalam perancangan Blok M *Underscape* adalah : revitalisasi Mal dan Terminal Blok M dapat dilakukan dengan pembuatan ruang komunal publik. Perancangan ruang komunal publik tersebut harus dapat menarik kembali minat masyarakat untuk berkunjung ke Mal Blok M serta memberi sarana berkumpul bagi masyarakat kreatif, dan ruang tunggu yang lebih nyaman bagi para penumpang bus dari Terminal Blok M. Pengadaan ruang komunal publik dengan desain yang dinamis bergaya *Neo Retro* diharapkan dapat membentuk sebuah ekosistem baru yang akan melahirkan komunitas-komunitas kreatif di Jakarta. Hal ini tidak hanya menguntungkan bagi pihak pengelola gedung melainkan tempat ini akan menjadi wadah bagi masyarakat untuk berkolaborasi secara bebas.

DAFTAR PUSTAKA

- Dishub, A. (2018, January 31). *Informasi*. Retrieved from Dishub Aceh:
<https://dishub.acehprov.go.id/informasi/taukah-kamu-perbedaan-terminal-tipe-a-tipe-b-dan-tipe-c/>
- Hapiz, R. (2016, Januari 30). *Potret Jakarta*. Retrieved from Berita Jakarta:
<https://www.beritajakarta.id/potret/album/2359/terminal-blok-m-terminal-dengan-rute-bus-terbanyak>

Kilmer, R. (1992). *Designing Interiors*.

Rianto, O. (2021). Analisis Perilaku Penumpang Bus Transjakarta Blok M-Kota Pada masa Pandemi dan Pengaruhnya terhadap Pola Perjalanan. *Jurnal Mitra Teknik Sipil*, 373-382.

Roma, S. (Director). (2020). *Abstract: The Art of Design | Ilse Crawford: Interior Design* [Motion Picture].

Tamariska, S. R. (2019). Peran Ruang Komunal Dalam Menciptakan Sense of Community. *Studi Komparasi Perumahan Terencana dan Perumahan Tidak Terencana*, 65-73.

Tour, C. (2017, April 7). *Food & Travel*. Retrieved from Kumparan:
<https://kumparan.com/city-tour/ruang-komunal-tempat-ide-dan-konsep-bertemu-1491571885824/full>

UAJY, e.-j. (2021). Perkembangan Pusat Perbelanjaan. *Perkembangan Pusat Perbelanjaan*, 11-24.

UNS, J. (2022). Konsep Perencanaan dan Perancangan Ruang Komunal Kelurahan Kemlayan. *digilib.uns.ac.id*, 1-12.

