

**PERANCANGAN INTERIOR GEDUNG FILATELI JAKARTA
(HERITAGE BUILDING) SEBAGAI CREATIVE HUB**



PERANCANGAN

Oleh:

Adika Prinayoma

NIM 1812189023

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2022**

PERANCANGAN INTERIOR GEDUNG FILATELI JAKARTA (*HERITAGE BUILDING*) SEBAGAI *CREATIVE HUB*

Adika Prinayoma

NIM 1812189023

Program Studi Desain Interior ISI Yogyakarta

Abstrak

Gedung Filateli Jakarta merupakan salah satu Bangunan Cagar Budaya yang berlokasi di Jalan Pos No.2, Pasar Baru, Sawah Besar, Kota Jakarta Pusat. Bangunan ini dahulunya merupakan sebuah kantor pos Indonesia yang didirikan pada tahun 1746 oleh VOC yang kemudian dipugar kembali dan beralih fungsi menjadi sebuah *Creative Hub* bernama Pos Bloc Jakarta pada akhir tahun 2021. Pos Bloc Jakarta sebagai *creative hub* merupakan sebuah tempat dimana masyarakat kreatif dapat berkumpul, bersosialisasi, dan mendapatkan jaringan yang luas sekaligus tempat untuk berbelanja serta sekadar makan/minum. Perancangan interior Gedung Filateli Jakarta sebagai *creative hub* ini kemudian menerapkan tema besar yaitu "*Coexistence between Old Architecture and New Interior*" yang mana penulis akan menghadirkan interior dengan gaya yang berbeda dari arsitektur bangunan aslinya. Maka terpilihlah gaya *Industrial Contemporary* sebagai gaya yang dapat merepresentasikan masyarakat muda kreatif khususnya Generasi Milenial dan Z. Gaya desain yang bertolak belakang dengan arsitektur bangunan tersebut dipilih karena penulis ingin mencoba mengapresiasi apa yang telah dirancang dan dibangun oleh arsitek terdahulu pada masanya. Perancangan ini menggunakan konsep *Adaptive Reuse* sekaligus akan menerapkan strategi desain yang umumnya dipakai sebagai perancangan interior. Karya desain dari perancangan ini kemudian menerapkan metode perancangan proses desain yang digagas oleh Rosemary Kilmer yaitu analisa dan sintesa, dimana penulis akan mengumpulkan keseluruhan data lalu mengolahnya menjadi alternatif desain yang dapat memberikan solusi dan hasil yang optimal.

Kata kunci : *Creative Hub, Bangunan Cagar Budaya, Adaptive Reuse*

Abstract

Filateli Building, Jakarta is one of the Heritage Building located at Jalan Pos No.2, Pasar Baru, Sawah Besar, Central Jakarta. This building was formerly an Indonesian post office established in 1746 by the VOC which was later restored and switched functions to a Creative Hub called Pos Bloc Jakarta at the end of 2021. Pos Bloc Jakarta as a creative hub is a place where creative people can gather, socialize, and get a wide network as well as a place to shop and just buy food/drink. The interior design of the Filateli Building, Jakarta as a creative hub, then applies a big theme, namely "Coexistence between Old Architecture and New Interior" where the author will present the interior with a different style from the architecture of the original building. Industrial Contemporary style was chosen as a style that can represent creative young people, especially millennials and Z. Interior design styles that are contrary to the architecture of the building were chosen because the author wanted to try to appreciate what had been designed and built by previous architects at that time. This design uses the concept of Adaptive Reuse as well as will use design strategies that are generally used as interior design. The planning of this design then tries to use the design method of the design process initiated by Rosemary Kilmer which consists of analysis and synthesis, where the author will collect all the data and then process it into design alternatives that can provide optimal solutions and results.

Keywords : *Creative Hub, Heritage Building, Adaptive Reuse*

I. PENDAHULUAN

Cagar Budaya adalah salah satu warisan budaya yang bersifat “benda” berupa Bangunan Cagar Budaya, Situs Cagar Budaya, Struktur Cagar Budaya, dan Kawasan Cagar Budaya yang berada di darat atau di air dan harus dilestarikan keberadaannya dikarenakan memiliki nilai yang sangat penting sebagai sejarah meliputi diantaranya ilmu pengetahuan, agama, pendidikan, dan/atau kebudayaan melalui proses penetapan. (UU RI Nomor 11 Tahun 2010). Di Indonesia, benda cagar budaya tidak bergerak berupa bangunan-bangunan bersejarah merupakan saksi bisu sejarah suatu masa yang mencerminkan identitas daerah atau masyarakat pada periode tertentu. DKI Jakarta sebagai Ibu kota negara Indonesia saat ini, memiliki 168 unit Cagar Budaya. Persebaran terbanyak ada di Jakarta Pusat, yaitu terdapat sebanyak 95 unit. Di sisi lain, unit yang paling sedikit terletak di Kepulauan Seribu dan Jakarta Selatan, dimana masing-masing memiliki jumlah lima unit dan enam unit. (Databoks.katadata.co.id. 2020).

Melalui Keputusan Gubernur DKI Jakarta No.475/1993, Gedung Filateli Jakarta merupakan sebuah Gedung Cagar Budaya (*Heritage Building*) kelas A yang merupakan peninggalan bersejarah dan berlokasi di Jalan Pos No.2 Kawasan Gambir, Jakarta Pusat. Dibangun pada tahun 1746, gedung ini dahulunya merupakan kantor pos Indonesia pertama yang didirikan oleh VOC. Gedung ini sangat kental dengan gaya Art Deco.

Saat ini, Gedung Filateli Jakarta menurut Peraturan Gubernur DKI Jakarta telah mendapat persetujuan untuk direvitalisasi kembali. *Heritage Building* ini telah dijadikan ruang kreatif dan/atau *creative hub* serta tempat para UMKM berjualan. Terdapat gerai-gerai yang dapat disewa sesuai dengan kebijakan yang telah ditetapkan oleh pihak PT. Pos Properti Indonesia yang berkolaborasi dengan pihak swasta PT Ruang Kreatif. Oleh karena itu, penulis sangat tertarik untuk mendesain kembali interior Bangunan Filateli Jakarta yang merupakan bangunan bersejarah sebagai *creative hub* dan nantinya akan menyediakan berbagai hal terkait kebutuhan “anak muda” di zaman sekarang dengan menggunakan konsep *adaptive reuse*, yang mana dapat memperpanjang umur bangunan dengan cara mempertahankan semua atau sebagian besar sistem pada bangunan, termasuk struktur dan material interior bangunan.

Berdasarkan data-data yang telah dikumpulkan dari berbagai sumber, maka dapat disimpulkan bahwa pernyataan masalah dari objek tugas akhir ini adalah bagaimana merancang sebuah *Creative Hub* yang berdiri di Bangunan Cagar Budaya (*Heritage Building*) dan diwujudkan dalam interior bergaya industrial kontemporer dengan menerapkan strategi insersi, intervensi dan instalasi sebagai bentuk *adaptive reuse*?

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Pustaka Umum

Creative atau kreatif dalam Bahasa Indonesia menurut KBBI adalah kemampuan untuk menciptakan atau daya cipta. Kreativitas juga bermakna sebagai kreasi terbaru dan orisinal yang tercipta. Sedangkan menurut Matheson dan Easson (2015), *Creative hub* merupakan tempat baik fisik ataupun virtual yang dapat menyatukan orang-orang kreatif dan memiliki peran sebagai penghubung dengan menyediakan ruang dan dukungan untuk menjalin koneksi, pengembangan bisnis dan keterlibatan masyarakat dalam sektor kreatif, budaya, dan teknologi.

Creative hub atau pusat kreatif khususnya di Indonesia memiliki fungsi diantaranya:

1. Menyediakan berbagai fasilitas untuk mengembangkan industri kreatif di Indonesia,
2. Menyediakan tempat/wadah untuk para pelaku kreatif dalam mengembangkan bisnis kreatifnya,
3. Menyediakan ruang untuk para pelaku industri kreatif yang membutuhkan tempat untuk mengerjakan dan mengembangkan kegiatan kreatifnya,
4. Mengadakan program pelatihan dalam bidang-bidang subsektor industri kreatif,
5. Mengintegrasikan keseluruhan kegiatan subsektor industri kreatif sehingga terbentuk jaringan kreatif yang mampu meningkatkan pengetahuan masyarakat Indonesia dan wisatawan asing akan produk-produk kreatif Indonesia.

Sedangkan menurut buku *Enabling Spaces: Mapping Creative Hubs in Indonesia* oleh *British Council*, ada 3 kategori *Creative Hubs* yang ada di Indonesia, yaitu:

1. *Creative/Communal Space*, umumnya dijalankan oleh individu maupun komunitas seni yang menyediakan ruang untuk menghasilkan, memamerkan/memajang, atau menjual karya.
2. *Working Space*, memiliki fungsi tidak hanya sebagai tempat bekerja, namun juga merupakan sebuah tempat berkumpulnya berbagai individu atau komunitas yang ingin berkolaborasi serta menambah jaringan relasi dengan menyediakan peralatan untuk bekerja.
3. *Maker Space*, hampir sama dengan *Working Space* namun pada *Maker Space* terdapat mesin khusus yang biasa digunakan sebagai alat untuk memproduksi dan menghasilkan sebuah produk maupun karya.

B. Tinjauan Pustaka Khusus

Menurut UNESCO, definisi *heritage* merupakan warisan budaya pada masa lalu, semua hal yang sekarang dijalani oleh manusia adalah hal yang akan diteruskan kepada generasi mendatang. Dalam hal ini, *Heritage* seharusnya dapat diteruskan dari generasi ke generasi berikutnya sehingga tetap memiliki nilai untuk dipertahankan serta dilestarikan keberadaannya. Menurut Shirvani (1985), Kawasan cagar budaya adalah kawasan yang dahulunya pernah menjadi pusat-pusat dari sebuah kompleksitas fungsi dari kegiatan terkait perekonomian, sosial, dan budaya yang mengakumulasi makna kesejarahan (*historical significance*) dan memiliki kekayaan tipologi serta morfologi yang berupa *historical site*, *historical distric*, dan *historical cultural*.

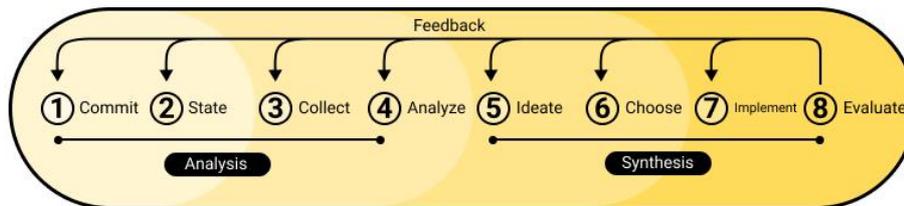
Adaptive Reuse merupakan suatu tahap memodifikasi dan/atau merubah suatu tempat untuk disesuaikan dengan pemanfaatan eksisting atau pemanfaatan yang diusulkan serta juga dapat diartikan proses yang menyesuaikan bangunan untuk penggunaan fungsi baru sementara tetap mempertahankan fitur atau ciri-ciri bersejarah yang ada. Melalui pendekatan *Adaptive Reuse*, bangunan lama dapat menjadi bangunan “segar” yang cocok untuk berbagai jenis kegiatan, sehingga penggunaan kembali struktur yang ada dalam sebuah bangunan akan sangat efisien jika dilakukan, sehingga tidak menghasilkan limbah. (Sofiana, Retdia, et al. 2014)

Dalam pelaksanaannya, merancang sebuah desain interior dengan konsep *adaptive reuse* umumnya menggunakan tiga strategi desain, yaitu:

1. Inseri : memasukan sebuah benda atau ruangan baru ke dalam sebuah ruang yang telah ada,
2. Intervensi : merubah/menambah/mengurangi bagian dari bangunan yang telah ada.
3. Instalasi : membuat sebuah elemen baru yang menempel dan menyatu dengan bangunan yang telah ada.

III. METODE DESAIN

Penulis akan menerapkan metode desain yang dipelopori oleh Rosemary Kilmer. Menurut Rosemary Kilmer, proses desain dapat dibagi menjadi dua tahap, yaitu Analisis dan Sintesis. Pada tahap Analisis, penulis akan menghasilkan sebuah proposal ide mengenai langkah dalam pemecahan suatu permasalahan. Kemudian pada tahap Sintesis, penulis akan mencoba mengolah hasil dari proses Analisis yang kemudian muncul sebuah solusi desain yang dapat diterapkan.



Gambar 3.1 Bagan Pola Pikir Perancangan

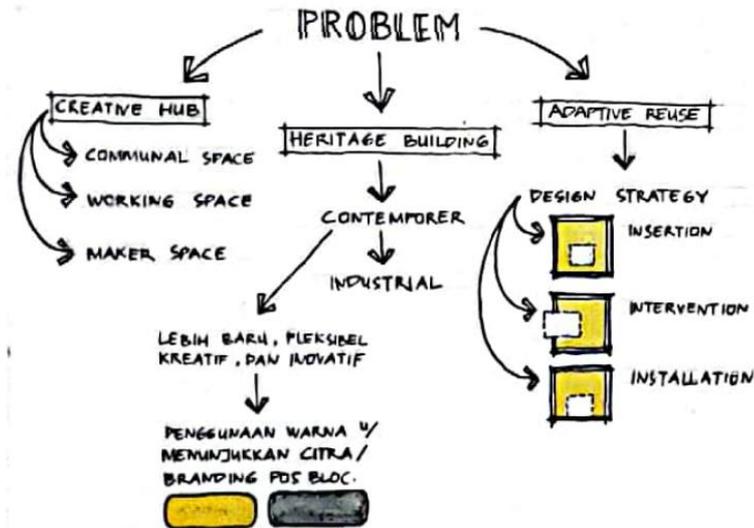
Sumber : Dokumem Penulis, 2021, (diadaptasi dari buku karya Rosemary Kilmer, 2014)

Pada perancangan interior Gedung Filateli Jakarta, penulis menggunakan pola pikir yang dibagi menjadi dua tahap, yaitu Analisa dan Sintesa. Dimana Analisa merupakan tahap proگرامing yang meliputi pengumpulan data-data fisik, data non fisik, serta data pendukung lainnya. Sedangkan Sintesa adalah tahap mendesain, dimana dalam tahap ini dimulai banyak ide-ide terkait solusi dari permasalahan desain yang sudah diuraikan di tahap sebelumnya.

Dalam proses ini, penulis akan melalui tahapan pengumpulan data dan penelusuran masalah diantaranya melakukan survey langsung ke lapangan, izin kepada pihak kampus dan pengelola Gedung Filateli Jakarta, dan mengumpulkan dokumen-dokumen terkait bangunan yang bersumber dari internet maupun buku. Kemudian, tahap selanjutnya adalah pencarian ide dan pengembangan desain meliputi pembuatan alternatif *zoning*, sirkulasi, elemen ruang, material pembentuk ruang, dan pemilihan bentuk serta ukuran furnitur. Yang terakhir, sebagai satu tahapan yang paling penting yaitu evaluasi pemilihan desain, dimana penulis akan menentukan desain mana saja yang tepat dan sesuai untuk dimasukkan ke dalam perancangan desain interior ini.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

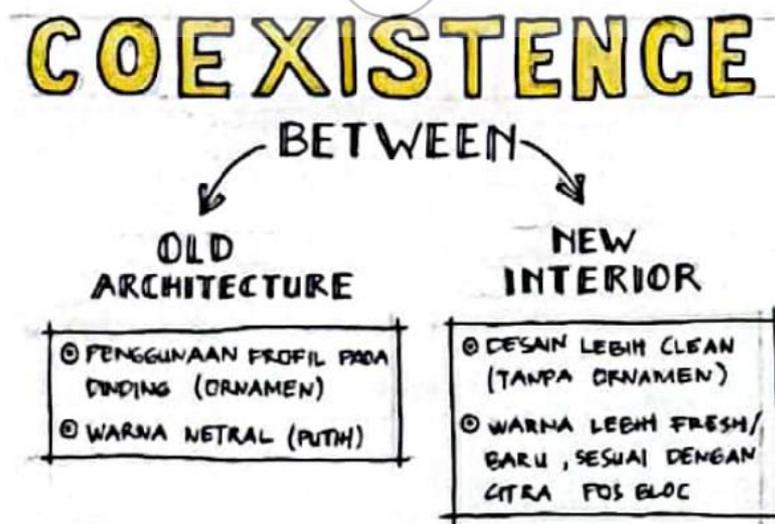
Dalam buku *Enabling Spaces: Mapping Creative Hubs in Indonesia* oleh *British Council*, ada 3 kategori ruang yang harus ada pada *Creative Hubs*, yaitu *Creative/communal Space*, *Working Space*, dan *Maker Space*. Untuk saat ini, Pos Bloc Jakarta hanya menyediakan *Communal Space* yang juga berfungsi sebagai *Great Hall*, yang mana dapat digunakan untuk acara-acara tertentu jika diperlukan. Hal tersebut juga yang menjadi fokus penulis untuk merancang dua ruang yang belum tersedia untuk mendukung aktivitas dari para pelaku kreatif, yaitu *Working Space* dan *Maker Space*. Nantinya, *Working Space* akan berada di atas area *tenants* yang juga ada di dalam *Great Hall*. Sedangkan *Maker Space* terdapat di ruangan lain yang mana akan dibagi menjadi dua area yaitu *Fashion Studio* dan *Woodworking Studio*.



Gambar 4. 1 Diagram Solusi Perancangan
 Sumber : Dokumen Penulis, 2022

A. Tema Perancangan

Coexistence between Old Architecture and New Interior menjadi tema besar dalam perancangan *Creative Hub* ini. Desain arsitektur indische serta interior yang lebih baru dan relevan dengan remaja/para pelaku kreatif saat ini akan sangat menarik jika dipadukan. Tema ini diambil karena penulis ingin menghadirkan interior yang berbeda dengan keadaan bangunan yang sudah ada untuk menghargai karya dari arsitektur dari bangunan aslinya. *Tagline* dari konsep yang diangkat adalah “merasakan kesan masa lalu dan menyesuaikan dengan penggunaan masa kini”.



Gambar 4. 2 Diagram Tema Perancangan
 Sumber : Dokumen Penulis, 2022

B. Gaya Perancangan

Perancangan ini nantinya akan menggunakan desain kontemporer yang memiliki kesan fleksibel, kreatif, dan inovatif. Kemudian, *industrial clean* merupakan gaya dominan yang akan diaplikasikan pada interior yang akan dirancang. Selain itu, Pos Bloc Jakarta sebagai *Creative Hub* diharapkan dapat terus ada, karena kenyamanan, awet, dan tahan lama merupakan nilai penting dalam gaya kontemporer.



Gambar 4. 3 Moodboard Area *Great Hall*, *Working Space*, *Maker Studio*
Sumber : Dokumen Penulis, 2022

C. Warna Perancangan

Penggunaan warna pada interior *Creative Hub* ini nantinya akan didominasi dengan warna kuning dan hitam. Penggunaan warna ini tentunya diambil dari logo Pos Bloc Jakarta. Hal tersebut juga bertujuan untuk menunjukkan dan menonjolkan citra dari Pos Bloc Jakarta itu sendiri.



Gambar 4. 4 Logo dan Skema Warna Perancangan
Sumber : Dokumen Penulis, 2022

Warna kuning merupakan turunan warna dari jingga, yaitu warna dari logo PT. Pos Indonesia yang memiliki arti dinamis dan cepat. Sedangkan warna hitam merupakan *background* dari logo Pos Bloc yang bertujuan untuk menonjolkan grafis dari bentuk fasad Gedung Filateli dan teks Pos Bloc. Warna kuning dan hitam kemudian dipadukan dengan warna-warna netral seperti abu-abu serta warna yang telah dipakai di arsitektur Gedung Filateli sebagai bangunan Cagar Budaya yaitu putih.

D. Material Perancangan

Pemilihan material akan sangat penting karena material pada elemen pembentuk ruang serta furnitur dapat dengan tidak langsung memberikan identitas dan karakter dari interior pada ruangan. Material-material yang akan digunakan dalam perancangan ini meliputi *stainless plate*, *stainless steel hairline finished*, *yellow glass*, *translucent acrylic*, dan *perforated steel*.



Gambar 4. 5 Skema Material Perancangan
Sumber : Dokumen Penulis, 2022

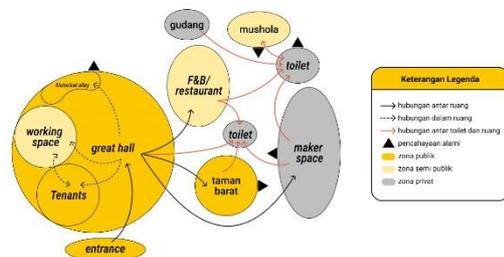
E. Penataan Ruang

Terbagi menjadi dua, yaitu diagram matrix yang menjabarkan organisasi kedekatan dan pertimbangan khusus pada tiap ruang dalam perancangan, dan bubble diagram yang menunjukkan hubungan antar ruang serta jenis-jenis tiap ruangnya.

Kriteria Matrix Pos Bloc Jakarta	Akses Publik	Calapa	Pemadangan	Privasi	Suhum Air	Pemilahan Khusus	Pertimbangan Khusus
1 Great Hall	H	H	N	N	N	N	Area harus elem ketika tidak ada acara
2 Historical Alley	H	L	N	N	N	Y	Penggunaan dinding sebagai layar
3 Tenants	H	R	N	N	N	N	Sesuai dengan pesyewa
4 Working Space	M	H	N	Y	N	N	Penggunaan furniture custom
5 Area Taman Barat	H	H	Y	N	Y	Y	Penilaian furniture outdoor
6 Maker Space	M	R	N	Y	Y	Y	Terdapat mesin-mesin yang mendukung
7 F&B Restaurant	M	I	Y	N	Y	N	Pencapaian citra branding "Sedjak Bakmi"
8 Gudang	L	R	N	Y	N	N	Ada banyak storage
9 Mushola	H	H	Y	N	N	N	Bersada di dalam toilet
10 Toilet	H	R	N	Y	Y	N	Bersada di ruang bangunan

Keterangan Legenda			
● Dekat	● Publik	Y = Yes	H = High
● Cukup Dekat	● Semi Publik	N = No/Nope	M = Medium
● Jauh	● Privat	I = Important but not required	L = Low
		R = Required	

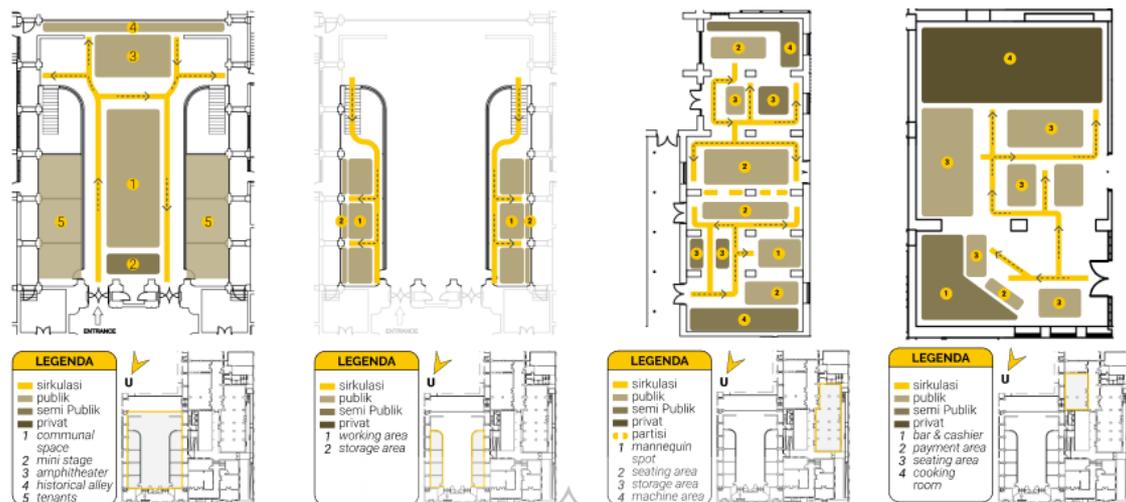
Gambar 4. 6 Diagram Matrix Organisasi Ruang
Sumber : Dokumen Penulis, 2022



Gambar 4. 7 Bubble Diagram Perancangan
Sumber : Dokumen Penulis, 2022

F. Block Plan dan Sirkulasi

Block plan dan sirkulasi pada tiap ruang yang dirancang dibuat lebih beraturan dengan pola horizontal dan vertikal. Pola ini dibuat karena ruang-ruang yang telah ada memiliki bentuk yang cenderung persegi, sehingga block plan yang diciptakan harus mengikuti layout dari ruang yang telah ada.

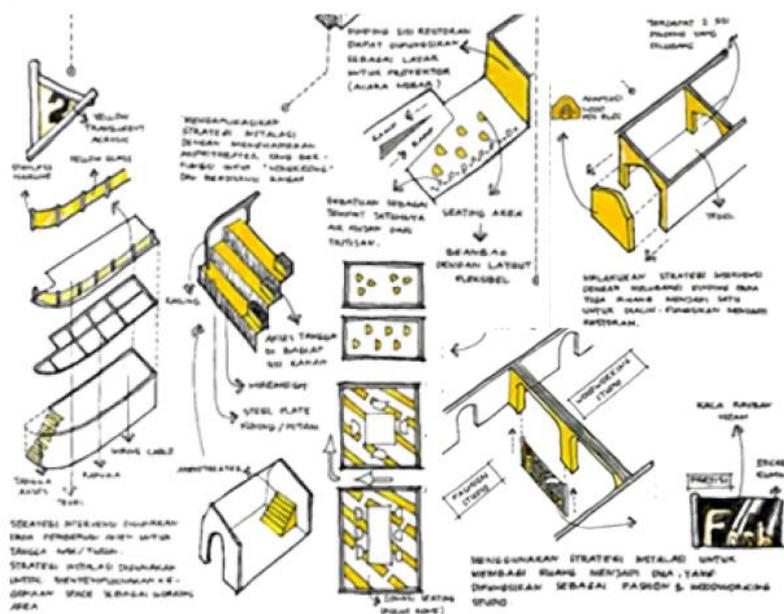


Gambar 4. 8 Block Plan dan Sirkulasi

Sumber : Dokumen Penulis, 2022

G. Skematik Desain

Pada tahap skematik, penulis mencoba membuat alternatif-alternatif desain berdasarkan proses desain pada tahap sebelumnya. Seluruh skematik desain dibuat sesuai dengan fungsi dan tujuan yang ingin diciptakan oleh penulis sebagai jawaban dari permasalahan yang telah dirumuskan. Penerapan strategi desain seperti insersi, intervensi, dan instalasi juga diterapkan pada perancangan desain interior ini.



Gambar 4. 9 Skema Material Perancangan

Sumber : Dokumen Penulis, 2022

H. Perspektif Hasil 3D Rendering



Gambar 4. 10 Perspektif *Rendering Area Great Hall*
Sumber : Dokumen Penulis, 2022



Gambar 4. 11 Perspektif *Rendering Area Working Space*
Sumber : Dokumen Penulis, 2022



Gambar 4. 12 Perspektif *Rendering Area West Garden*
Sumber : Dokumen Penulis, 2022



Gambar 4. 13 Perspektif *Rendering Area Maker Space*
Sumber : Dokumen Penulis, 2022



Gambar 4. 14 Perspektif Rendering Area Restaurant

Sumber : Dokumen Penulis, 2022



Gambar 4. 15 Perspektif Rendering Area Coridor, Backyard, dan Mushola

Sumber : Dokumen Penulis, 2022

V. KESIMPULAN

Perancangan interior Gedung Filateli sebagai Creative Hub ini mengangkat tema besar yaitu “*Coexistence between Old Architecture and New Interior*” dimana penulis ingin mencoba membuat interior dengan gaya kontemporer dan berfokus pada industrial dengan penerapan warna dan diambil dari logo Pos Bloc Jakarta yaitu kuning dan hitam. Tema besar ini diambil karena gaya yang ingin ditampilkan pada tiap ruang interior akan dapat menjadi daya tarik tersendiri selain daripada arsitektur dari bangunan kolonial yang sangat megah dan indah. Hal tersebut merupakan bentuk apresiasi dan penghargaan dari penulis terhadap arsitek terdahulu yang telah membangun Gedung Filateli Jakarta pada masanya.

Gaya industrial kontemporer pada perancangan ini didominasi dengan material-material seperti plat besi dan *perforated steel* yang *finishing* dengan warna kuning/hitam sebagai citra dari Pos Bloc Jakarta. Penggunaan kaca-kaca pada *railing* serta *translucent acrylic* berwarna kuning pada *signage system* dan elemen dekoratif juga menjadi daya tarik tersendiri di tiap ruang. Selain itu, penerapan material-material seperti pada elemen lantai, dinding, dan plafond dibuat mudah dalam proses pemasangan serta pembongkaran. Material dominan yang diaplikasikan pada lantai adalah *Vinyl Roll* dengan *pattern concrete* sebagai pendukung dari gaya yang diangkat yaitu industrial.

Ruang-ruang yang dijadikan perancangan pada Gedung Filateli ini meliputi *Great Hall*, *Working Space*, *Maker Space (Fashion Studio & Woodworking Studio)*, *Restaurant*, *West Garden*, *West Coridor*, *Mushola*, dan *Toilet*. Tiap-tiap ruang memiliki fungsi tersendiri yang dapat menunjang aktivitas para pengunjung serta masyarakat kreatif. Mulai dari *Great Hall* yang berfungsi sebagai tempat acara-acara besar dan terdapat *tenant-tenant*, *Working Space* yang disediakan untuk bekerja, *Maker Space* dengan mesin-mesin yang dapat digunakan dan diakses secara mudah, dan *Restaurant* sebagai tempat bersantai selagi menikmati hidangan makanan yang telah dipesan. Selain itu, terdapat dua sisi dinding yang nantinya dapat difungsikan sebagai kanvas para masyarakat kreatif yang ingin bereksprei dengan mural.

DAFTAR PUSTAKA DAN LAMAN

- Databoks. (2020). *Berapa Jumlah Cagar Budaya di DKI Jakarta?*. Diakses pada 25 Oktober 2021 melalui (<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/01/22/selain-monas-berapa-jumlah-cagar-budaya-di-dki-jakarta>).
- Fisher-Gewirtzman D. (2016). Adaptive Reuse Architecture Documentation and Analysis. *J Archit Eng Tech* 5: 172
- Kilmer, Rosemary., & Kilmer, W. Otie. (2004). Second Edition : *Designing Interiors*. New Jersey : Jhon Wiley & Sons, Inc
- Matheson, J., & Easson, G. (2015). *Creative Hubkit: Made by Hubs for Emerging Hubs*. UK: British Council.
- Republik Indonesia. (2010). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2010 tentang Benda Cagar Budaya*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
- Shirvani, Hamid. (1985). *The Urban Design Process*. New York: Van Nostrand Reinhold Company.
- Siregar, Fajri, et al. (2017). *Enabling Spaces: Mapping creative hubs in Indonesia*. British Council.

