

UNIVERSITAS INDONESIA

PENATAAN KEMBALI KAWASAN SEPANJANG SUMBU KOTA TUA - SUNDA KELAPA DENGAN PENERAPAN *PATTERN LANGUAGE* PADA ELEMEN FISIK RUANG KOTA

TESIS

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Arsitektur

HENDRY TAMBOTO

NPM: 0806422265

DEPARTEMEN ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK

PROGRAM MAGISTER PERANCANGAN PERKOTAAN

DEPOK, FEBRUARI 2011



UNIVERSITAS INDONESIA

PENATAAN KEMBALI KAWASAN SEPANJANG SUMBU KOTA TUA - SUNDA KELAPA DENGAN PENERAPAN *PATTERN LANGUAGE* PADA ELEMEN FISIK RUANG KOTA

TESIS

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Arsitektur

HENDRY TAMBOTO

NPM: 0806422265

DEPARTEMEN ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK

PROGRAM MAGISTER PERANCANGAN PERKOTAAN

DEPOK, FEBRUARI 2011

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Tesis ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk

Telah saya nyatakan dengan benar

Hendry Tamboto

0806422265

22 Februari 2011

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kepada Tuhan YME, atas kemurahannya, sehingga tesis perancangan ini akhirnya dapat diselesaikan. Tesis perancangan ini dibuat melalui proses yang panjang dan tidak terlepas dari dukungan serta bantuan dari banyak pihak.

Saya mengucapkan terima kasih kepada Prof. Ir. Gunawan Tjahjono M.Arch., Ph.D, selaku pembimbing pertama,dan Ir. Evawani Ellisa M.Eng Ph.D sebagai pembimbing kedua.

Kepada Ir. Herlily, M.Urb.Des selaku dosen wali, kepada Prof. Ir. Triatno Judho Hardjoko M.Sc., Ph.D selaku koordinator mata kuliah Tesis, dan kepada Dr. Kemas Ridwan Kurniawan ST., M.Sc. selaku koordinator S2.

Terima kasih saya ucapkan kepada Ir. Teguh Utomo Atmoko MURP atas waktu, wawasan serta materi yang telah diberikan, kepada Dita Trisnawan, ST., M.Arch. STD atas kesempatan berdiskusi selama proses penyusunan tesis ini .

Kepada Keluarga yang selalu mendukung dan memberikan semangat,, saya ucapkan banyak terima kasih atas pengertiannya selama proses pembuatan tesis ini berlangsung. kepada Emeralda atas segala bantuan dan waktu yang diberikan.

Teman-teman angkatan 2008, terima kasih atas kebersamaannya, Olga, Ega, Jepri, Harry, Mudjiardjo, Ferro, Wanda, Christine, Rendy, Diah dan Errin.

Saya mengucapkan banyak terima kasih kepada para staff Jurusan Arsitektur Universitas Indonesia.

Tak ada gading yang tak retak, tak ada tesis yang sempurna. Demikian pula dengan tesis perancangan ini. Jika terdapat kekurangan apapun dalam tesis perancangan ini maka kekurangan tersebut adalah sepenuhnya merupakan tanggung jawab saya.

Hendry Tamboto

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Indonesia, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Hendry Tamboto

NPM : 0806422265

Program Studi : Perancangan Perkotaan

Departemen : Arsitektur

Fakultas : Teknik

Jenis Karya : Tesis

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Indonesia Hak Bebas Royalti Nonekslusif (Non-Exclusive Royalty- Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

PENATAAN KEMBALI KAWASAN SEPANJANG SUMBU KOTA TUA - SUNDA KELAPA DENGAN PENDEKATAN POLA FISIK RUANG KOTA YANG BERKARAKTER REMPAH-REMPAH

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Nonekslusif ini Universitas Indonesia berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

demikian peryataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Depok

22 Februari 2011

Hendry Tamboto

ABSTRAK

Nama : **Hendry Tamboto**

Program Studi : Perancangan Perkotaan

Judul :

PENATAAN KEMBALI KAWASAN SEPANJANG SUMBU KOTA TUA – SUNDA KELAPA DENGAN PENERAPAN PATTERN LANGUAGE PADA ELEMEN FISIK RUANG KOTA

Kawasan di sepanjang sumbu Kota Tua-Sunda Kelapa pernah menjadi jalur perekonomian utama bagi kota Batavia. Sumbu ekonomi ini melintasi 3 kawasan utama yaitu kawasan komersial Kali Besar, Kawasan Gudang Tua, dan Kawasan Pasar ikan. Masing-masing kawasan memiliki perbedaan karakter yang signifikan antara satu dengan yang lainnya, perbedaan tersebut dibentuk oleh pola hubungan tertentu dari elemen fisik yang spesifik pada masing-masing kawasan.

Sumbu sepanjang satu kilometer yang memiliki beberapa kawasan dengan karakter berbeda-beda tentulah merupakan potensi karena keunikannya. Namun perbedaan karakter antar kawasan yang tidak terjembatani dengan baik dapat menimbulkan permasalahan di sepanjang ruang sumbu tersebut, terutama dalam konteks elemen fisik ruang kota. Karakter membentuk identitas masing-masing kawasan harus menjadi perhatian utama sewaktu merencanakan kembali kawasan disepanjang sumbu ini, tujuannya agar pembangunan di masa yang akan datang dapat tetap mempertahankan karakter dan identitas dari masing-masing kawasan.

Hasil dari analisis pada elemen fisik di kawasan-kawasan sepanjang sumbu Kota tua—Sunda Kelapa memperlihatkan adanya serangkaian susunan pola dari elemen fisik yang khas, dan membentuk karakter spesifik dari masing-masing kawasan tersebut. Dengan mengacu pada kosa kata pola yang telah didapatkan, saya akan menyusun Panduan Rancang Kawasan (*Urban Design Guide lines*) untuk kawasan disepanjang sumbu Kota Tua—Sunda Kelapa. Selanjutnya saya akan mengaplikasikan esensi dari masing-masing kawasan (esensi diturunkan dari tema rempah — rempah yang telah di abstraksikan) sebagai panduan dalam menciptakan imageabilty bagi kawasan-kawasan disepanjang sumbu Kota Tua — Sunda Kelapa.

Kata kunci: sumbu, pola, rempah-rempah, tema, esensi, Imageability, panduan rancang kawasan

ABSTRACT

Name : Hendry Tamboto

Study Program: Urban Design

Title :

RE-PLANNING OF THE AREA ALONG THE OLD TOWN - SUNDA KELAPAAXIX THROUGH THE APPLICATION OF PATTERN LANGUAGEON PHYSICAL ELEMENTS OT THE URBAN SPACE

The area along the Old Town - Sunda Kelapa Axis has been the major economic area for the City of Batavia. This strips intersects three main district, the first is the Kali Besar commercial Strips, second is Old Warehouse District, the third one is the Fish Market District. Each District have a distinct character that made a distinction from the others. The distinction was made by a certain pattern from the specific physical element of the urban space in each district.

One kilometer Axis with several distinct character has created an unique urban spaces. But without any organized and well designed at the area in-between each of the districts has caused many problems along this Axis. The character and identity of each districts is the major concern while doing the re-Planning for this area, so that the future development can protect and enhance the character that creates an identity of this axis.

The analysis of the physical elements along this axes shown that there are several relation patterns from the distinct physical element that created the distinct character of this area. Using the Pattern of relationships from the previous analysis, I then arranged an Urban Design Guidelines for each of the districts along this axis. Latter on, I will add a theme adopted from the spices that fit for each districts to develop an imageability for each districts.

Key Words: Axis, Pattern, spices, Theme, imageability, Urban design Guidelines

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ı
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
UCAPAN TERIMA KASIH	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR DAN DIAGRAM	ix
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 PERMASALAHAN PERANCANGAN	2
1.3 PERTANYAAN PERANCANGAN	4
1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PERANCANGAN	5
1.5 LINGKUP PERANCANGAN	5
1.6 TINGKATAN PENGAMATAN	6
1.7 BATAS WILAYAH PERANCANGAN	6
BAB II. SUMBU KOTA TUA – SUNDA KELAPA	8
2.1 SEJARAH SUMBU SEPANJANG KOTA TUA - SUNDA KELAPA	10
2.2 KARAKTER DAN IDENTITAS KAWASAN	17
2.3 IDENTITAS SUMBU KOTA TUA-SUNDA KELAPA	20
2.4 PATTERN LANGUAGE	21
2.5 POLA DAN TIPE BANGUNAN	28
2.6. DATTERN LANGUAGE ELEMEN EISIK PUANG KOTA	28

BAB III. ELEMEN FISIK RUANG KOTA SEPANJANG SUMBU KOTA TUA-SUNDA KELAPA	43
3.1 RUANG SUMBU KOTA TUA SUNDA KELAPA	43
3.2 ANALYSIS OF SPATIAL FORM	49
3.3 SKALA RUANG LUAR SUMBU KOTA TUA – SUNDA KELAPA	54
3.4 MERANCANG DENGAN TEMA	56
3.5 TEMA REMPAH – REMPAH PADA SUMBU KOTA TUA- SUNDA KELAPA	58
3.6 TEMA KAWASAN DI SEPANJANG SUMBU KOTA TUA - SUNDA KELAPA	61
DIAGRAM EPISTEMIC FREEDOM	66
DAFTAR REFERENSI	67

DARTAR GAMBAR DAN DIAGRAM

Gambar II-01	Kawasan Kali Besar	8
Gambar II-02	Oud Batavia	9
Gambar II-03	Foto Trulli Housedi Italia	25
Gambar II-04	Pola dari rumah Trulli di Italia Selatan	25
Gambar III-01	Kawasan Komersial Kali Besar	31
Gambar III-02	Fasad Bangunan di Kali Besar Barat bagian Selatan	32
Gambar III-03	Fasad Bangunan di Kali Besar Barat bagian Utara	33
Gambar III-04	Fasad Bangunan di Kali Besar Timur bagian Selatan	34
Gambar III-05	Fasad Bangunan di Kali Besar Timur bagian Utara	35
Gambar III-06	Fasad Bangunan Raja Kuring sisi Timur	36
Gambar III-07	Fasad Bangunan Raja Kuring sisi Barat	37
Gambar III-08	Fasad Bangunan VOC Galangan sisi Timur	38
Gambar III-09	Fasad Bangunan VOC Galangan sisi Barat	39
Gambar III-10	Fasad Bangunan di komplek Menara Syah Bandar	40
Gambar III-11	Fasad Bangunan Museum Bahari	41
Gambar III-12	Fasad Bangunan Gudang Tua	42
Gambar III-13	Pengakhiran Sumbu	43
Gambar III-14	Tipe-tipe sumbu	43
Gambar III-15	Rasio antara tinggi dengan jarak pandangan bangunan	44
Gambar III-16	Bidang pandangan skala manusia	44
Gambar III-17	Hubungan antara Aksis dan Terminus	45
Gambar III-18	Hubungan antara Aksis dan elemen – elemennya	46
Gambar III-19	Pembelokan Sumbu	46
Gambar III-20	Terminus sebagai generator Sumbu	46
Gambar III-21	Hubungan antara Sumbu dengan objek di dekatnya	47
Gambar III-22	Organisasi Sumbu	47
Gamhar III-23	Vista Primer dan Sekunder dari Sumbu	48

Gambar III-24	Terminus Sumbu	48
Gambar III-25	Gambar Ulm Cathedral, Gyptothek, Notre Dame, Villa Rotunda	51
Gambar III-26	Gerakan pada Ulm Cathedral, Gyptothek, Notre Dame, Villa Rotunda	51
Gambar III-27	Castle Heddingham	52
Gambar III-28	Rossi, Ossuary Modena Cemetery	52
Gambar III-29	Palazzo Della Chancelleria	52
Gambar III-30	Appartment Building, Chicago	53
Gambar III-31	Checker Board Pattern	53
Gambar III-32	Palazzo Farnese	53
Gambar III-33	Krolls, Maison Medicale	53
Gambar III-34	Derajat ketertutupan bangunan	55
Gambar III-35	Hubungan antara jarak dengan sudut pandangan mata	55
Gambar III-36	Kimberly Art Museum	57
Gambar III-37	Modern Art Museum, Fort Worth Texas	58
Gambar III-38	Rempah-rempah	58
Gambar III-39	Kawasan Plaza Fatahillah	61
Gambar III-40	Kawasan Kali Besar	63
Gambar III-41	Kawasan Pasar Ikan dan Kawasan Gudang Rempah	64
	#. F. T. T.	
Diagram I-07	Diagram Kerangka Pemikiran	6
Diagram III-01	Diagram Epistemic Freedom	66

BABI

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG PERANCANGAN

Kawasan di sepanjang sumbu Kota Tua-Sunda Kelapa pernah menjadi jalur perekonomian utama bagi kota Batavia. Rempah-rempah sebagai komoditas utama dari perekonomian ini telah membentuk keseluruhan dari pola kota Batavia ini, mulai dari Pola aktivitasnya, pola peruntukan, sampai ke pola fisik ruang kotanya. Seluruh kawasan yang terdapat di sepanjang sumbu Kota Tua – Sunda Kelapa dirancang untuk mewadahi kegiatan perdagangan rempah. Dalam konteksnya sebagai sumbu ekonomi, komoditas rempah – rempah telah menjadi aktor utama yang berperan dalam mengikat keseluruhan kawasan di sepanjang sumbu Kota Tua – Sunda Kelapa.

Bukti konkrit bahwa rempah–rempah telah membentuk pola–pola kota Batavia ini diperlihatkan dengan sangat jelas terutama melalui jejak fisik dan peruntukan bangunan -bangunan utama yang tersebar di sepanjang sumbu perekonomian ini. Pelabuhan sunda kelapa pada masanya menjadi pelabuhan yang sangat sibuk melayani kapal-kapal mancanegara yang mengangkut komoditas rempah-rempah, lalu lintas kapal ini diawasi melalui menara Syah Bandar yang terdapat di tepi terluar pelabuhan. Komoditas rempah dimuat di gudang — gudang tua sebagai tempat penyimpanan sementara. Gudang-gudang memiliki dengan orientasi sejajar kanal guna efisiensi proses bongkar-muat barang. Kanal sebagai sirkulasi utama menerus ke kawasan komersial Kali-Besar sampai ke batas selatan kota Batavia. Kanal ini juga digunakan sebagai sarana transportasi rempah-rempah dari daerah pedalaman. Gambaran di atas memperlihatkan bagaimana rempah-rempah telah membentuk pola fisik dari keseluruhan kota Batavia.

Sebagai sebuah kawasan yang melayani aktivitas perdagangan rempah secara utuh, mulai dari proses pengangkutan, penyimpanan, proses jual belinya, sampai pengirimannya ke luar negeri, sumbu ini mempunyai beberapa kawasan yang dipetakan berdasarkan

peruntukannya atau fungsinya pada masa itu. Kawasan-kawasan tersebut antara lain adalah kawasan Pasar Ikan, kawasan gudang tua dan kawasan komersial Kali Besar. Kawasan Pasar Ikan memiliki kedekatan dengan pelabuhan dan laut lepas demi efisiensi dan efektifitas fungsi. Kawasan gudang tua yang digunakan sebagai fasilitas penyimpanan rempah — rempah memiliki kedekatan dengan kanal air. Sedangkan Kawasan komersial Kali Besar berbentuk strip yang membentang di sepanjang kanal sebagai orientasi utamanya. Kawasan-kawasan dengan peruntukan yang berbeda memiliki pola fisik yang juga berbeda. Pola fisik ini berperan besar dalam membentuk karakter kawasan yang pada akhirnya akan menjadi identitas bagi kawasan tersebut.

1.2 PERMASALAHAN PERANCANGAN

Kawasan di sepanjang sumbu utama Kota Tua – Sunda Kelapa sekarang dalam kondisi yang stagnan, tidak berkembang, tidak hidup bahkan dapat dikategorikan mati pada beberapa titik. Fungsi-fungsi yang ada sekarang tidak berhasil menghidupkan kawasan di sepanjang sumbu. Memuseumkan bangunan cagar budaya dalam konteks yang tidak sesuai hanya akan menjadikan sejarah sebagai memori belaka. Memori yang akan hilang setelah generasinya berlalu.

Kevin Lynch mengungkapkan bahwa suatu kawasan historis dapat dirasakan kepentingan maknanya apabila dialami langsung oleh seseorang. Pengalaman tersebut yang akan memberikan memori tertentu pada orang tertentu dengan kadar yang berbeda-beda bagi masing-masing individu. (Lynch, 1972: 29-64).

Proyek revitalisasi kota yang telah dilakukan selama ini terbukti belum sanggup meningkatkan vitalitas kawasan di sepanjang sumbu Kota Tua — sunda Kelapa. Mengandalkan sektor turisme saja telah tidak menjadi solusi yang tepat bagi kawasan ini. Suatu kawasan yang memiliki vitalitas tinggi biasanya ditunjang oleh faktor ekonomi, dan ciri ciri berkembang suburnya perekonomian adalah pembangunan yang berkelanjutan. Pada kondisi sekarang, kawasan di sepanjang sumbu Kota Tua — Sunda Kelapa memiliki prosentase pembangunan yang sangat kecil apabila dibandingkan dengan kawasan di sekitarnya. Padahal masih banyak lahan kosong yang dibiarkan terlantar dan digunakan tidak sesuai dengan peruntukannya. Hal ini terkait status kawasan sebagai kawasan cagar

budaya. Panduan rancang kawasan yang ada dianggap tidak sesuai untuk mengembangkan sektor perekonomian, akibatnya baik pemilik lahan maupun pengembang memilih untuk tidak membangun pada kawasan tersebut. Salah satu contoh aturan yang dianggap membatasi pengembangan ekonomi adalah pengaturan ketinggian dari bangunan baru. Peraturan eksisting berkenaan dengan intensitas bangunan mengatur agar ketinggian bangunan baru tidak boleh melebihi ketinggian bangunan cagar budaya di sekitarnya. Otomatis semua bangunan baru hanya memiliki ketinggian 2 – 3 lantai, padahal skala ruang kota yang ada memungkinkan untuk melakukan pembangunan yang lebih tinggi tanpa merusak skala ruang kota yang ada.

Tanpa adanya pembangunan sulit rasanya untuk mengembangkan perekonomian kawasan ini, dan tanpa peningkatan dari sektor ekonomi semakin mustahil untuk menghidupkan kawasan ini. Namun membangun sebuah pusat grosir modern dengan intensitas tinggi belum tentu merupakan solusi yang tepat. Yang menjadi pertanyaan, apakah yang harus dibangun dan dihadirkan di kawasan ini? bagaimanakah caranya agar pembangunan baru tersebut dapat harmonis dengan sekitarnya? Faktor-faktor apa saja yang harus diperhatikan dalam pembangunan pada kawasan cagar budaya? Mungkinkah kehadiran sebuah bangunan baru dengan skala yang lebih besar dapat menjalin harmoni dengan bangunan cagar budaya disekitarnya?

Vitalitas kawasan yang meredup telah dibuntuti oleh kemunculan masalah-masalah lain. Permasalahan ini merupakan turunan dari permasalahan utama, fenomenanya sangat jelas dan sangat mudah untuk diamati, beberapa diantaranya adalah sebagai berikut ini:

- kawasan menjadi mati, aktivitas tidak merata, ada kawasan yang ramai, ada yang sangat sepi, terjadi ketidakseimbangan pada kawasan.
- Tanpa pembangunan berskala menengah, peruntukan yang paling sesuai dari segi ekonomi hanyalah pabrik dan gudang, karena tidak membutuhkan biaya besar untuk pembuatannya.
- Peruntukan bangunan yang tidak berorientasi kepada publik telah menyebabkan ruang kota yang ada tidak sesuai dengan skala manusia yang berjalan kaki.

- Banyak Bangunan bangunan (baik bangunan tua maupun yang baru) yang kosong dan ditinggalkan dengan kondisi rusak. Kapling-kapling yang masih ada dibiarkan terlantar dan digunakan sebagai tempat parkir kendaraan besar, semakin menambah *lost space*.
- Jalan kereta api dan jalan tol yang memotong sumbu Kota Tua Sunda Kelapa secara tegak lurus menjadi penghalang secara visual dan memutuskan jalur sirkulasi.
- Peruntukan bangunan yang tidak sesuai dengan perencanaan dan karakter kawasan. Contohnya fungsi gudang penyimpanan barang yang sekarang banyak terdapat di kawasan gudang tua. Walaupun memiliki kesesuaian dengan fungsinya di masa lampau, namun menghadirkan gudang secara harafiah belum tentu tepat bagi kawasan ini. Karena Gudang memiliki asosiasi dengan kendaraan berat, sementara pola jalan dan ruang kota yang ada sekarang dirancang bukan untuk dilewati kendaraan berat, yang memang belum ada pada masanya. Akibatnya kapasitas jalan tidak mencukupi dan resiko kerusakan pada bangunan cagar budaya yang diakibatkan oleh getaran kendaraan berat.

1.3 PERTANYAAN PERANCANGAN

- Apakah pola-pola hubungan yang seharusnya membentuk kawasan-kawasan di Sepanjang sumbu Kota Tua - Sunda Kelapa ?
- 2. Bagaimana seharusnya panduan rancang kawasan yang dapat mempertahankan dan memperkuat karakter dari kawasan-kawasan di sepanjang sumbu Kota Tua - Sunda Kelapa berdasarkan pola hubungan yang telah ditemukan sebelumnya?
- 3. Apakah yang seharusnya menjadi pengikat kawasan kawasan di sepanjang sumbu Kota Tua – Sunda Kelapa yang masing-masing berbeda karakter dan apakah yang seharusnya diterapkan agar keseluruhan kawasan menjadi sinambung?

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PERANCANGAN

1.4.1 Tujuan Perancangan

Tujuan Perancangan ini adalah untuk menghasilkan Panduan Rancang Kawasan (*Urban Design Guidelines*) yang akan dijadikan pedoman bagi penataan kembali kawasan di sepanjang sumbu Kota Tua - Sunda Kelapa. Panduan Rancang Kawasan yang dihasilkan memiliki esensi dari nilai historis kawasan tersebut serta berkesesuaian dengan karakter spesifik dari masing-masing kawasan tersebut.

1.4.2 Manfaat Perancangan

Panduan Rancang Kawasan yang dihasilkan dari perancangan ini akan bermanfaat sebagai pedoman dalam penataan kembali serta perencanaan pembangunan yang berwawasan lingkungan bagi seluruh kawasan di sepanjang sumbu Kota Tua – Sunda Kelapa yang diharapkan dapat meningkatkan mutu kawasan ini melalui penegaskan karakter khas dari masing-masing kawasan dan menjalinnya dalam satu kesatuan kawasan yang tidak terpisahkan yang direncanakan dengan pendekatan sebuah tema.

1.5 LINGKUP PERANCANGAN

Lingkup perancangan adalah penataan kembali kawasan di sepanjang sumbu Kota Tua – Sunda kelapa melalui pengaturan pola-pola hubungan dari elemen fisik yang membentuk karakter kawasan di Sepanjang Sumbu Kota Tua – Sunda Kelapa dan dengan pendekatan tema, yang diwujudkan dalam bentuk panduan Rancang Kota (Urban Design Guidelines).

1.6 TINGKATAN PENGAMATAN:

1.6.1 Urban Level

Yang termasuk pola hubungan dalam skala urban antara lain pola hubungan blok kota, pola hubungan jalan dengan blok, pola hubungan sumbu dengan blok, Pola hubungan sumbu dengan jalan, Pola hubungan jalan serta pola perletakan massa bangunan dalam blok ruang kota.

1.6.2 Street Level

Pola yang diamati mencakup pola hubungan massa bangunan, Pola hubungan massa bangunan dengan ruang kota, pola hubungan antar bangunan, pola fasad bangunan, serta pola-pola fisik lainnya yang merupakan faktor pembentuk karakter lingkungan.

1.7 BATAS WILAYAH PERANCANGAN:

Batas Timur-Barat wilayah perancangan mengambil satu blok kota yang bersinggungan langsung dengan sumbu yaitu Kali Besar sampai batas jalan yang berbatasan dengan lapisan blok yang lebih luas. Batas Utara-Selatan mengambil jalan yang membatasi kawasan terminus sebagai pengakhiran sumbu.

Batas Utara : Situ Pasar Ikan (laut Jawa)

Batas Selatan : Jalan Malaka dan Jalan Bank

 Batas Timur : Jalan Tongkol – Jalan Teh dan Jalan Kali Besar yang berbatasan

dengan sisi Barat Plaza Fatahillah

Batas Barat : Jalan Kakap – Jalan Roa Malaka Utara – Jalan Roa

Malaka Selatan

1-07 DIAGRAM KERANGKA PEMIKIRAN

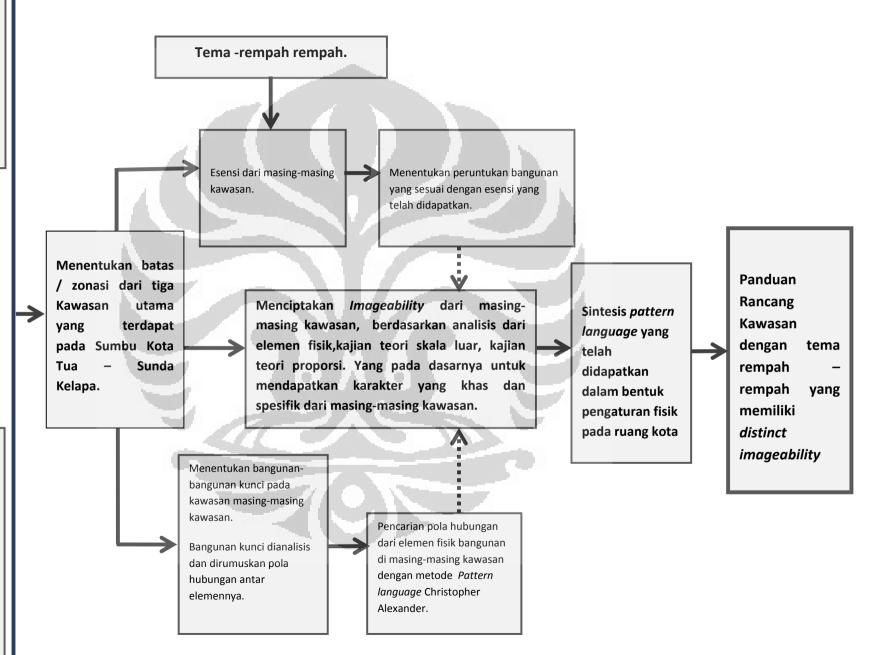
Analisis sejarah dan latar belakang dari masing-masing kawasan.

Sumber : literatur, Dokumentasi, catatan sejarah, Buku Sejarah kota Tua.

> Kawasan Kawasan di sepanjang sumbu Kota Tua – Sunda Kelapa.

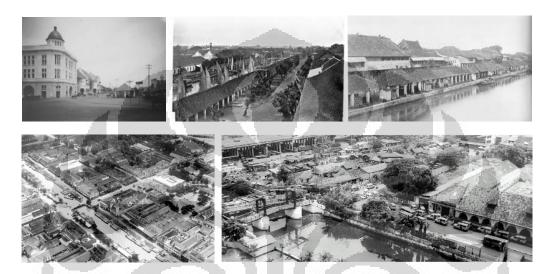
Pengamatan pola fisik ruang kota eksisting pada masing-masing kawasan.

Sumber: foto, pengukuran, peta udara (google map).



BAB II

KOTA TUA – SUNDA KELAPA



Gambar II-01. Kawasan Kali Besar

(Sumber: arsip musium Tropen, diunduh pada 1 Januari 2010)

2.1 SEJARAH SUMBU SEPANJANG KOTA TUA - SUNDA KELAPA

Kota tua Jakarta, biasa disebut *old Jakarta* atau *Oud Batavia*, merupakan sebuah area di Utara Jakarta. Wilayah ini terbentang sepanjang 1.3 kilometer persegi dan merupakan gabungan dari empat kecamatan yaitu kecamatan Pademangan, Kecamatan Tambora, Kecamatan Taman Sari, dan Kecamatan Penjaringan.

Wilayah ini disebut-sebut sebagai "perhiasan dari Asia" atau " ratu dari timur" oleh pelaut Eropa di abad ke -16. Kota tua Jakarta atau yang dinamakan Batavia oleh orang Belanda , pernah menjadi area pusat perdagangan karena lokasinya yang strategis dan sumber daya alamnya yang subur.

2.1.1 SEJARAH OUD BATAVIA



Gambar II-02. Oud Batavia

(sumber: http://www.platitudes.nl/html/batavia.html)

Pada tahun 1526, Fatahillah diutus oleh Sultan Demak untuk merebut Pelabuhan Sunda Kelapa dari kerajaan Hindu Pajajaran, hingga kemudian mengubah nama pelabuhan Sunda Kelapa menjadi Pelabuhan Jayakarta.Kota ini hanya berukuran seluas 15 hektar dan menampilkan citra kota pelabuhan tradisional Jawa. Pada tahun 1916 VOC menghancurkan Jayakara dibawah pimpinan Jan Pieterzoon Coen. Lalu Setahun kemudian VOC mendirikan kota baru bernama "Batavia" yaitu diambil dari kata "Batavieren"yang merupakan leluhur orang Belanda. Kota ini dipusatkan disekeliling bagian hilir sungai Ciliwung, sekarang kita kenal dengan nama Plaza Fatahillah (http://id.wikipedia.org/wiki/Sunda_Kelapa, diunduh pada 6 Juli 2010)

Penduduk kota Batavia disebut dengan nama "Batavianen", yang sekarang kita kenal dengan sebutan orang "Betawi", yaitu merupakan masyarakat tertua yang terdiri atas etnis bermacam-macam etnis antara lain suku tionghoa, sunda dan Bali. Mereka telah lama mendiami kota Batavia. (http://id.wikipedia.org/wiki/Sunda_Kelapa, diunduh pada 6 Juli 2010)

Di tahun 1635, Kota ini diperluas hingga bagian hulu sungai Ciliwung dalam kegiatan perombakan Kota Jayakarta. Kota Batavia dirancang dengan gaya eropa Belanda lengkap dengan Benteng (Casteel Batavia), tembok pembatas kota, dan kanal. Kota ini selesai dibangun pada tahun 1650, dan dijadikan pusat pemerintahan VOC di Hindia Timur. Kanal – kanal yang dibangun kemudian tidak difungsikan akibat serangan wabah penyakit tropis di daerah batas kota sebagai akibat dari masalah sanitasi dan kebersihan. Kota ini mulai bergerak meluas jauh ke selatan akibat gejala epidemis di tahun 1835-1870 yang mendorong banyak orang pindah ke arah selatan dari pelabuhan, yaitu ke daerah Weltevreden (Saat ini wilayah Taman Merdeka). Selanjutnya kota Batavia menjadi pusat pemerintahan administratif dari Kolonial Belanda. Pada tahun 1942 disaat Jepang mulai menjajah Indonesia, nama "Batavia" berubah menjadi "Jakarta" dan hingga saat ini Jakarta menjadi Ibukota Negara Indonesia. (http://id.wikipedia.org/wiki/Sunda_Kelapa, diunduh pada 6 Juli 2010)

2.1.2 SEJARAH PELABUHAN SUNDA KELAPA

Sunda Kelapa adalah nama sebuah pelabuhan Sunda Kelapa juga merupakan nama dari Jakarta sebelum tahun 1527. Pelabuhan ini terletak di kelurahan Penjaringan, kecamatan Penjaringan, Jakarta Utara.

Meskipun sekarang Sunda Kelapa hanyalah nama salah satu pelabuhan di Jakarta, daerah ini sangat penting karena desa di sekitar pelabuhan Sunda Kelapa adalah cikal-bakal kota Jakarta yang hari jadinya ditetapkan pada tanggal 22 Juni 1527. Kala itu Sunda Kelapa merupakan pelabuhan Kerajaan Sunda yang beribukota di Pakuan Pajajaran atau Pajajaran (sekarang kota Bogor) yang direbut oleh pasukan Demak dan Cirebon. Walaupun hari jadi kota Jakarta baru ditetapkan pada abad ke-16, sejarah Sunda Kelapa sudah dimulai jauh lebih awal, yaitu pada zaman pendahulu Kerajaan Sunda, yaitu kerajaan Tarumanagara. Kerajaan Tarumanagara pernah diserang dan ditaklukkan oleh kerajaan Sriwijaya dari Sumatera. Oleh karena itu, tidak heran kalau etnis Sunda di pelabuhan Sunda Kelapa menggunakan bahasa Melayu yang umum di Sumatera, yang kemudian dijadikan bahasa nasional,jauh sebelum terjadinya peristiwa Sumpah Pemuda pada tahun 1928. (http://id.wikipedia.org/wiki/Sunda Kelapa., diunduh pada 6 Juli 2010)

2.1.3 SEJARAH SUNDA KELAPA

Pelabuhan Sunda Kelapa telah dikenal semenjak abad ke-12 dan menjadi pelabuhan terpenting Kerajaan Sunda yang beribukota di Pajajaran. Masuknya Islam dan para penjelajah Eropa membuat Sunda Kelapa diperebutkan oleh banyak pihak. Akhirnya Belanda berhasil menguasainya cukup lama sampai lebih dari 300 tahun. Para penakluk ini mengganti nama-nama pelabuhan Sunda Kelapa dan daerah sekitarnya. Namun pada awal tahun 1970-an, nama kuno "Sunda Kelapa" kembali digunakan sebagai nama resmi pelabuhan tua ini. (http://id.wikipedia.org/wiki/Sunda Kelapa, diunduh pada 6 Juli 2010)

2.1.4 MASA HINDU-BUDDHA

Menurut sumber Portugis, Sunda Kelapa merupakan salah satu pelabuhan yang dimiliki Kerajaan Sunda selain pelabuhan Banten, Pontang, Cigede, Tamgara dan Cimanuk. Sunda Kelapa yang dalam teks ini disebut *Kalapa* dianggap pelabuhan yang terpenting karena dapat ditempuh dari ibu kota kerajaan yang disebut dengan nama *Dayo* (dalam bahasa Sunda modern: dayeuh yang berarti kota) dalam tempo dua hari. (http://id.wikipedia.org/wiki/Sunda_Kelapa, diunduh pada 6 Juli 2010)

Pelabuhan ini telah dipakai sejak zaman Tarumanagara dan diperkirakan sudah ada sejak abad ke-5, saat itu disebut Sundapura. Pada abad ke-12, pelabuhan ini dikenal sebagai pelabuhan lada yang sibuk milik Kerajaan Sunda, yang memiliki ibukota di Pakuan Pajajaran atau Pajajaran yang saat ini menjadi Kota Bogor. Kapal-kapal asing yang berasal dari Tiongkok, Jepang, India Selatan, dan Timur Tengah sudah berlabuh di pelabuhan ini membawa barang-barang seperti porselen, kopi, sutra, kain, wangi-wangian, kuda, anggur, dan zat warna untuk ditukar dengan rempah-rempah yang menjadi komoditas dagang saat itu. (http://id.wikipedia.org/wiki/Sunda_Kelapa, diunduh pada 6 Juli 2010)

2.1.5 MASA ISLAM DAN AWAL KOLONIALISME BARAT

Pada akhir abad ke-15 dan awal abad ke-16, para penjelajah Eropa mulai berlayar mengunjungi sudut-sudut dunia. Bangsa Portugis berlayar ke Asia dan pada tahun 1511, mereka bahkan bisa merebut kota pelabuhan Malaka, di Semenanjung Malaka. Malaka

dijadikan basis untuk penjelajahan lebih lanjut di Asia Tenggara dan Asia Timur. Tome Pires, salah seorang penjelajah Portugis, mengunjungi pelabuhan-pelabuhan di pantai utara Pulau Jawa antara tahun 1512 dan 1515. Ia menggambarkan bahwa pelabuhan Sunda Kelapa ramai disinggahi pedagang-pedagang dan pelaut dari luar seperti dari Sumatra, Malaka, Sulawesi Selatan, Jawa dan Madura. Menurut laporan tersebut, di Sunda Kelapa banyak diperdagangkan lada, beras, asam, hewan potong, emas, sayuran serta buah-buahan. (http://id.wikipedia.org/wiki/Sunda Kelapa, diunduh pada 6 Juli 2010)

Laporan Portugis menjelaskan bahwa Sunda Kelapa terbujur sepanjang satu atau dua kilometer di atas potongan-potongan tanah sempit yang dibersihkan di kedua tepi sungai Ciliwung. Tempat ini ada di dekat muaranya yang terletak di teluk yang terlindung oleh beberapa buah pulau. Sungainya memungkinkan untuk dimasuki 10 kapal dagang yang masing-masing memiliki kapasitas sekitar 100 ton. Kapal-kapal tersebut umumnya dimiliki oleh orang-orang Melayu, Jepang dan Tionghoa. Di samping itu ada pula kapal-kapal dari daerah yang sekarang disebut Indonesia Timur. Sementara itu kapal-kapal Portugis dari tipe kecil yang memiliki kapasitas muat antara 500 - 1.000 ton harus berlabuh di depan pantai. Tome Pires juga menyatakan bahwa barang-barang komoditas dagang Sunda diangkut dengan *lanchara*, yaitu semacam kapal yang muatannya sampai kurang lebih 150 ton. (http://id.wikipedia.org/wiki/Sunda Kelapa, diunduh pada 6 Juli 2010)

Lalu pada tahun 1522 Gubernur Alfonso d'Albuquerque yang berkedudukan di Malaka mengutus Henrique Leme untuk menghadiri undangan raja Sunda untuk membangun benteng keamanan di Sunda Kalapa untuk melawan orang-orang Cirebon yang bersifat ekspansif. Sementara itu kerajaan Demak sudah menjadi pusat kekuatan politik Islam. Orang-orang Muslim ini pada awalnya adalah pendatang dari Jawa dan merupakan orang-orang Jawa keturunan Arab. (http://id.wikipedia.org/wiki/Sunda_Kelapa, diunduh pada 6 Juli 2010)

Maka pada tanggal 21 Agustus 1522 dibuatlah suatu perjanjian yang menyebutkan bahwa orang Portugis akan membuat loji (perkantoran dan perumahan yang dilengkapi

benteng) di Sunda Kelapa, sedangkan Sunda Kelapa akan menerima barang-barang yang diperlukan. Raja Sunda akan memberikan kepada orang-orang Portugis 1.000 keranjang lada sebagai tanda persahabatan. Sebuah batu peringatan atau *padraõ* dibuat untuk memperingati peristiwa itu. Padrao dimaksud disebut sebagai layang salaka domas dalam cerita rakya Sunda Mundinglaya Dikusumah. Padraõ itu ditemukan kembali pada tahun 1918 di sudut Prinsenstraat (Jalan Cengkeh) dan Groenestraat (Jalan Nelayan Timur) di Jakarta.

Kerajaan Demak menganggap perjanjian persahabatan Sunda-Portugal tersebut sebagai sebuah provokasi dan suatu ancaman baginya. Lantas Demak menugaskan Fatahillah untuk mengusir Portugis sekaligus merebut kota ini. Maka pada tanggal 22 Juni 1527, pasukan gabungan Demak-Cirebon di bawah pimpinan Fatahillah (Faletehan) merebut Sunda Kelapa. Tragedi tanggal 22 Juni inilah yang hingga kini selalu dirayakan sebagai hari jadi kota Jakarta. Sejak saat itu nama Sunda Kelapa diganti menjadi Jayakarta. Nama ini biasanya diterjemahkan sebagai kota kemenangan atau kota kejayaan, namun sejatinya artinya ialah "kemenangan yang diraih oleh sebuah perbuatan atau usaha" dari bahasa Sansekerta jayak□ta. (http://id.wikipedia.org/wiki/Sunda_Kelapa, diunduh pada 6 Juli 2010

2.1.6 MASA KOLONIALISME BELANDA

Kekuasaan Demak di Jayakarta tidak berlangsung lama. Pada akhir abad ke-16, bangsa Belanda mulai menjelajahi dunia dan mencari jalan ke timur. Mereka menugaskan Cornelis de Houtman untuk berlayar ke daerah yang sekarang disebut Indonesia. Eskspedisinya walaupun biayanya tinggi dianggap berhasil dan *Vereenigde Oostindische Compagnie* (VOC) didirikan. Dalam mencari rempah-rempah di Asia Tenggara, mereka memerlukan basis pula. Maka dalam perkembangan selanjutnya pada tanggal 30 Mei 1619, Jayakarta direbut Belanda di bawah pimpinan Jan Pieterszoon Coen yang sekaligus memusnahkannya. Di atas puing-puing Jayakarta didirikan sebuah kota baru. J.P. Coen pada awalnya ingin menamai kota ini Nieuw Hoorn (Hoorn Baru), sesuai kota asalnya Hoorn di Belanda, tetapi akhirnya dipilih nama Batavia. Nama ini adalah nama sebuah suku Keltik yang pernah tinggal di wilayah negeri Belanda dewasa ini pada zaman Romawi. (http://id.wikipedia.org/wiki/Sunda Kelapa, diunduh pada 6 Juli 2010)

Berbicara tentang rempah rempah tidak terlepas dari peran sebuah Kongsi dagang negeri Belanda yang bernama VOC, singkatan dari *Vereenigde Oostindische Compagnie* (Perserikatan Perusahaan Hindia Timur). VOC didirikan pada tanggal 20 Maret 1602 sebagai perusahaan Belanda yang memiliki monopoli untuk aktivitas perdagangan di Asia. Disebut Hindia Timur karena ada pula VWC yang merupakan perserikatan dagang Hindia Barat. Perusahaan ini dianggap sebagai perusahaan pertama yang mengeluarkan pembagian saham. (http://id.wikipedia.org/wiki/Sunda_Kelapa, diunduh pada 6 Juli 2010)

Meskipun sebenarnya VOC merupakan sebuah badan dagang saja, tetapi badan dagang ini istimewa karena didukung oleh negara dan diberi fasilitas-fasilitas sendiri yang istimewa. Misalkan VOC boleh memiliki tentara dan boleh bernegosiasi dengan negara-negara lain. Bisa dikatakan VOC adalah negara dalam negara (http://id.wikipedia.org/wiki/Sunda_Kelapa, diunduh pada 6 Juli 2010)

Menurut Laporan penelitian dari Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI, VOC membangun pelabuhan Sunda Kelapa dengan kanal sepanjang 810 meter. Pada tahun 1817, pemerintah Belanda memperbesarnya menjadi 1.825 meter. Setelah zaman kemerdekaan, dilakukan rehabilitasi sehingga pelabuhan ini memiliki kanal sepanjang 3.250 meter yang dapat menampung 70 perahu layar dengan sistem susun sirih. (Rahardjo et al, 1996: 6)

2.1.7 ABAD KE-19

Sekitar tahun 1859, Sunda Kalapa sudah tidak seramai masa-masa sebelumnya. Akibat pendangkalan, kapal-kapal tidak lagi dapat bersandar di dekat pelabuhan sehingga barang-barang dari tengah laut harus diangkut dengan perahu-perahu. Kota Batavia saat itu sebenarnya sedang mengalami percepatan dan sentuhan modern (modernisasi), apalagi sejak dibukanya Terusan Suez pada 1869 yang mempersingkat jarak tempuh berkat kemampuan kapal-kapal uap yang lebih laju meningkatkan arus pelayaran antar samudera. Selain itu Batavia juga bersaing dengan Singapura yang dibangun Raffles sekitar tahun 1819.

Maka dibangunlah pelabuhan samudera Tanjung Priok, yang jaraknya sekitar 15 km ke timur dari Sunda Kelapa untuk menggantikannya. Hampir bersamaan dengan itu dibangun jalan kereta api pertama (1873) antara Batavia - Buitenzorg (Bogor). Empat tahun

sebelumnya (1869) muncul trem berkuda yang ditarik empat ekor kuda, yang diberi besi di bagian mulutnya. (http://id.wikipedia.org/wiki/Sunda_Kelapa, diunduh pada 6 Juli 2010)

Selain itu pada pertengahan abad ke-19 seluruh kawasan sekitar menara syahbandar yang ditinggali para elit Belanda dan Eropa menjadi tidak sehat. Dan segera sesudah wilayah sekeliling Batavia bebas dari ancaman binatang buas dan gerombolan budak pelarian, banyak orang yang tinggal di Sunda Kalapa berpindah ke wilayah selatan. (http://id.wikipedia.org/wiki/Sunda Kelapa, diunduh pada 6 Juli 2010)

2.1.8 ABAD KE-20

Pada masa pendudukan oleh bala tentara Dai Nippon yang mulai pada tahun 1942, Batavia diubah namanya menjadi Jakarta. Setelah bala tentara Dai Nippon keluar pada tahun 1945, nama ini tetap dipakai oleh Belanda yang ingin menguasai kembali Indonesia. Kemudian pada masa Orde Baru, nama Sunda Kelapa dipakai kembali. Berdasarkan Surat Keputusan Gubernur DKI Jakarta No.D.IV a.4/3/74 tanggal 6 Maret 1974, nama Sunda Kelapa dipakai lagi secara resmi sebagai nama pelabuhan. Pelabuhan ini juga biasa disebut Pasar Ikan karena di situ terdapat pasar ikan yang besar.

2.1.9 SUNDA KELAPA SEKARANG

Pada saat ini Pelabuhan Sunda Kelapa direncanakan menjadi kawasan wisata karena nilai historisnya yang tinggi. Saat ini Pelabuhan Sunda Kelapa adalah salah satu pelabuhan yang dikelola oleh PT Pelindo II yang tidak disertifikasi *International Ship and Port Security* karena sifat pelayanan jasanya hanya untuk kapal antar pulau.

Pelabuhan Sunda Kelapa memiliki luas daratan 760 hektar serta luas perairan kolam 16.470 hektar, terdiri atas dua pelabuhan utama dan pelabuhan Kalibaru. Pelabuhan utama memiliki panjang area 3.250 meter dan luas kolam lebih kurang 1.200 meter yang mampu menampung 70 perahu layar motor. Pelabuhan Kalibaru panjangnya 750 meter lebih dengan luas daratan 343.399 meter persegi, luas kolam 42.128,74 meter persegi, dan mampu menampung sekitar 65 kapal antar pulau dan memiliki lapangan penumpukan

barang seluas 31.131 meter persegi. (Sumber: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI dalam laporan penelitian berjudul Sunda Kelapa sebagai bandar di Jalur sutra)

Dari segi ekonomi, pelabuhan ini sangat strategis karena berdekatan dengan pusatpusat perdagangan di Jakarta seperti Glodok, Pasar Pagi, Mangga Dua, dan lain-lainnya.
Sebagai pelabuhan antar pulau Sunda Kelapa ramai dikunjungi kapal-kapal berukuran 175
BRT. Barang-barang yang diangkut di pelabuhan ini selain barang kelontong adalah sembako
serta tekstil. Untuk pembangunan di luar pulau Jawa, dari Sunda Kelapa juga diangkut bahan
bangunan seperti besi beton dan lain-lain. Pelabuhan ini juga merupakan tujuan
pembongkaran bahan bangunan dari luar Jawa seperti kayu gergajian, rotan, kaoliang,
kopra, dan lain sebagainya. Bongkar muat barang di pelabuhan ini masih menggunakan cara
tradisional. Di pelabuhan ini juga tersedia fasilitas gudang penimbunan, baik gudang biasa
maupun gudang api.

Dari segi sejarah, pelabuhan ini pun merupakan salah satu tujuan wisata di kota Jakarta. Tidak jauh dari pelabuhan ini terdapat Museum Bahari yang menampilkan dunia kemaritiman Indonesia masa silam serta peninggalan sejarah kolonial Belanda masa lalu. Di sebelah selatan pelabuhan ini terdapat pula Galangan Kapal VOC dan gedung-gedung VOC yang telah direnovasi. Selain itu pelabuhan ini direncanakan akan menjalani reklamasi pantai untuk pembangunan terminal multi fungsi Ancol Timur sebesar 500 hektar.

Dari bahasan sebelumnya di atas diperlihatkan bahwa motif utama yang mendorong Bangsa Portugis, Belanda dan Inggris datang ke Nusantara adalah mencari komoditas dagang rempah rempah. Ya, cengkeh, pala, lada yang biasa kita temukan di dapur itulah yang mengawali sejarah panjang imperialisme di abad ke 16, sekaligus melahirkan kota Batavia sebagai cikal bakal Jakarta. (Sumalyo, et.al., 2007: 4)

Karena hal tersebut, sangatlah tepat apabila Rempah – rempah saya jadikan kata kunci atau *key words* yang mengikat keseluruhan kawasan Kota Tua – Sunda Kelapa, karena semua kawasan ini memang dirancang dan dipersiapkan dengan landasan perdagangan rempah rempah ,keseluruhan kawasan memiliki keterkaitan yang sangat erat dengan rempah – rempah.

Bangunan - bangunan utama yang menjadi *icon* cagar budaya di Kota Tua juga mempunyai keterkaitan langsung dengan rempah – rempah. Museum Bahari dan VOC Galangan dulu difungsikan VOC sebagai gudang penyimpanan rempah –rempah sampai akhir abad ke 19. Deretan bangunan cagar budaya di sepanjang jalan Kali Besar merupakan komersial distrik dari kota Batavia yang melayani perdagangan rempah rempah. Kanal air Kali Besar yang menjadi sumbu kota merupakan jalur transportasi air utama yang sangat aktif, Jalur air ini digunakan untuk memindahkan rempah-rempah dari kapal besar yang bersandar di Pelabuhan Sunda Kelapa untuk disimpan maupun langsung dijual di kawasan Kali Besar. Jalur ini juga digunakan oleh kapal – kapal kecil dari pedalaman yang mengangkut hasil panen rempah-rempah. Pelabuhan Sunda Kelapa pernah menjadi salah satu pelabuhan tersibuk di asia tenggara melayani pelayaran lintas samudra untuk pengiriman rempah – rempah. (Sumalyo,et.al.,2007: 88)

Kebudayaan maritim yang terbentuk di kawasan sunda kelapa adalah kebudayaan Maritim yang terbentuk karena perdagangan rempah rempah. Kebudayaan Maritim ini bersifat khusus dan spesifik, mempunyai karakter yang erat kaitannya dengan rempah – rempah. Bandingkan misalnya dengan kebudayaaan maritim yang dibentuk untuk tujuan penaklukan daerah lain (conquest), misalnya armada laut kapal Sriwijaya.

Maka dari itu, penataan kembali kawasan di sepanjang sumbu historis ini perlu memperhatikan karakter spesifik yang menjadi dasar atau landasan kawasan tersebut. Menggali dan mengembalikan esensi dari kejayaan rempah – rempah yang tumbuh subur di bumi Nusantara.

2.2 KARAKTER DAN IDENTITAS KAWASAN

Kevin Lynch menyatakan bahwa Identitas dari sebuah tempat adalah sesuatu yang membentuk individualitasnya, identitas membedakan satu tempat dengan tempat lainnya, dan menjadi dasar untuk mengenali tempat tersebut sebagai sebuah kesatuan yang terpisah. (lynch, 1984: 247-256)

Edward Relph menambahkan, bahwa terdapat tiga komponen dasar pembentuk identitas sebuah tempat. Yang pertama adalah bentukan fisik atau tampilan, yang kedua adalah aktivitas fungsional yang dapat diamati dan yang terakhir adalah simbol atau pemaknaan dari tempat tersebut. (Relph, 1976 : 44-62)

Identitas sebuah tempat tidak mudah untuk dapat segera disimpulkan dan di deskripsikan dalam bentuk fakta-fakta, seseorang yang tinggal untuk waktu yang sangat lama dapat saja menderfinisikan karakter sebuah tempat dengan cara yang berbeda dangan seorang pendatang. Namun seorang pendatang dapat juga melihat dan merasakan karakter spesifik yang dibentuk oleh tempat itu ketimbang orang dalam. Contohnya kita sebagai orang Indonesia mungkin sudah terbiasa melihat kampung dibandingkan dengan orang asing yang terkesima dengan keintiman ruang-ruang didalamnya.

2.2.1 GENIUS LOCI

Genius Loci berasal dari mitologi romawi kuno adalah protective spirit of place, atau roh yang menjagakan tempat. Genius loci terbentuk dari komposisi lingkung alam dan lingkung bangun (elemen fisik). Dalam pengertian yang lebih modern genius loci adalah ruh yang menjiwai sebuah tempat dalam bentuk karakter spesifik dan unik yang menciptakan mood dan ambiance tertentu pada sebuah tempat yang membedakan tempat tersebut dengan tempat lainnya di muka bumi ini. Setiap tempat termasuk ruang terbuka khalayak memiliki genius Loci-nya masing-masing. (Schulz, 1979: 18)

Genius Loci pertama kali diungkapkan oleh Christian Norberg Schulz, seorang arsitek teoritis asal Norwegia, yang terkenal dengan bukunya Genius Loci ; Towards a Phenomenology of Architecture, ia menjelaskan dampak fenomena suatu peristiwa dengan lingkungan alam maupun buatan manusia.

Seamon mendefinisikan fenomenologi sebagai berikut: "Phenomenology as the exploration and description of phenomena, where phenomena refer to things or experiences as human beings experience them". Fenomenologi mengembalikan sesuatu ke asalnya dalam tujuan untuk mengungkap esensi dari sebuah tempat.

Tujuan utama bagi riset secara fenomenologi ini adalah untuk mendapatkan esensi yang paling mendasar dari sesuatu (*thing*). Esensi ini dapat mengubah persepsi kita akan suatu benda yang telah melekat selama ini. Pemberian nama terkadang dapat menyesatkan karena membentuk persepsi berdasarkan pengalaman masa lalu. Contohnya apabila kita menyebut sebuah benda yaitu pensil, di kepala kita akan keluar image pensil dengan bahan kayu. Image ini dihasilkan oleh pengalaman yang terbentuk, dengan melepaskan diri hal hal yang mengikat kita memungkinkan untuk menghasilkan bentuk yang benar benar baru dari sebuah pensil, namun tetap memiliki esensi sebuah pensil.

Fenomenologi memberikan perhatian kepada hal-hal spesifik terhadap sebuah fenomena dengan harapan bahwa hal-hal ini pada waktunya akan menunjukan kualitas dan karakter yang secara akurat mendeskripsikan esensi dasar dari sebuah fenomena. Dengan cara ini arsitek dan desainer dapat menciptakan ruang arsitektur yang memiliki makna melalui penggalian terus menerus dalam pencarian esensi. Sekadar permainan estetik ataupun terobosan konstruksi belaka tidak akan mampu menciptakan genius loci.

Menurut Norberg Schulz, fenomena pada suatu tempat merupakan suatu metode untuk mendekati suatu pendekatan terhadap keabstrakan dan konstruksi mental suatu desain. Secara keseluruhan, inti dari esainya adalah tentang potensi suatu fenomena untuk membuat suatu lingkungannya memiliki arti yang spesifik dalam desain suatu tempat. sehingga lingkungan tersebut akhirnya memiliki suatu ciri khas yang dapat dirasakan langsung oleh penggunanya.

"Different places on the face of the earth have different vital effluence, different vibration, different chemical exhalation, different polarity with different stars; call it what you like. But the spirit of place is a great reality'" (Lawrence, 1964: 6)

2.2.2 MAN MADE PLACE – GENIUS LOCI

Lingkung bangun buatan manusia memiliki keterkaitan dengan lingkung alam dalam tiga ikatan utama. Pertama manusia ingin membuat struktur alam yang liar menjadi lebih presisi dan lebih terukur, Kedua, dari kondisi yang telah ada, manusia menambahkan apa yang kurang bagi pemenuhan kebutuhannya dan Ketiga, manusia mensimbolisasikan alam melalui bentukan. (Schulz, 1979: 17)

Struktur dari sebuah tempat tidak abadi untuk selamanya. Seraya aturan sebuah tempat berubah kadang kadang secara cepat. Namun hal ini tidak berarti bahwa genius loci pasti berubah atau hilang. Kestabilan genius loci adalah kondisi yang dibutuhkan oleh kehidupan. Timbul pertanyaan, bagaimanakah stabilitas ini bersikap terhadap dinamika perubahan? Hal pertama yang harus digaris bawahi adalah bahwa setiap tempat harus mempunyai kapasitas untuk menampung aktivitas yang berbeda, tentunya dalam batasan tertentu. Sebuah tempat yang hanya cocok dipakai untuk satu tujuan tertentu cenderung menjadi tidak berguna , yang Kedua adalah telah terbukti bahwa sebuah tempat dapat diinterpretasikan dalam berbagai cara.

Untuk melindungi dan mengkonservasikan genius loci sebuah tempat adalah untuk melindungi dan mempertahankan esensi dasarnya. Nilai historis biasanya merupakan faktor yang sangat tepat terutama dalam konteks bangunan cagar budaya. Sejarah sebuah tempat merupakan aktualisasi dari tempat itu sendiri.

Identifikasi dan orientasi adalah aspek utama dari keberadaan / kehadiran manusia di dunia ini. Identifikasi adalah dasar pijakan bagi rasa memiliki seseorang terhadap lingkungannya. Sementara orientasi adalah fungsi yang dapat membuat seseorang mengetahui keberadaannya lokasinya terhadap suatu arah.(Schulz, 1979: 22)

Segala jenis objek, peristiwa, situasi, atau pengalaman yang dapat didengar, dilihat, dicium, dirasakan, diketahui, dipahami, atau dilewati menjadi topik dari investigasi fenomenologi. Akan ada fenomenologi dari cahaya, dari warna, dari arsitektur, landsekap, sebuah tempat, rumah, perjalanan, melihat, pembelajaran, kecemburuan, perubahan, pertemanan, kekuatan, ekonomi, sosial dll. Semua ini dinamakan fenomena karena dapat dialami, dihadapi atau hidup dengannya dalam beberapa cara.

2.3 IDENTITAS SUMBU KOTA TUA – SUNDA KELAPA

Dalam mencari esensi tema masing – masing kawasan, saya memulai dengan melihat rekam sejarah kawasan tersebut. Tujuannya untuk mendapatkan identitas dari masing-masing kawasan tersebut, terutama saat masa kejayaan kawasan tersebut di masa lalu.

Seperti telah kita ketahui bahwa identitas dari sebuah kawasan tidak selalu dibentuk oleh elemen fisik seperti bangunan, jalan dan ruang kota. Identitas sebuah kawasan dapat juga dibangun oleh pengulangan aktivitas yang terjadi disana.

Contoh berikut ini memperlihatkan maksud di atas, JaLan Latumenten mempunyai identitas sebagai pusat penjualan ikan hias, padahal tidak ada bentukan fisik tertentu yang khas pada jalan tersebut yang bersifat khusus. Pola jalannya hampir sama dengan pola jalan lain di blok berikutnya , bangunannya juga bangunan biasa berupa ruko – ruko 2 -3 lantai seperti kebanyakan ruko pada kawasan grogol, namun identitas pusat ikan hias sudah sangat melekat pada kawasan tersebut walaupun karakter fisiknya biasa – biasa saja.Hal ini sesuai dengan pernyataan Christopher Alexander sebelumnya *Pattern of Space* bukanlah penyebab dari *Pattern of event*. (Alexander, 1979, 92) .Identitas biasanya didapatkan dari pola berulang yang memiliki khas.

2.4 PATTERN LANGUAGE

Di sepanjang Sumbu Kota Tua –Sunda Kelapa terdapat beberapa kawasan dengan karakter yang berbeda-beda Kawasan dengan karakter yang berbeda beda menurut *Christopher Alexander* perbedaan karakter ini dibentuk oleh serangkaian pola hubungan antar elemen yang spesifik. Pola hubungan ini, menurutnya lebih lanjut dapat dirumuskan dalam sebuah kosa kata Bahasa Pola atau *Pattern Language* .

Bahasa Pola atau *Pattern Language* yang dikemukakan oleh *Christopher Alexander* memiliki kesamaan dengan bahasa umum yang biasa kita kenal dan gunakan. Christopher Alexander mengungkapkan bahwa pola dari peristiwa tidak menjadi penentu pola dari ruang dan hal yang sebaliknya juga berlaku , bahwa pola dari ruang tidak menentukan aktivitas yang didalamny. Sebuah pedestrian tidak harus difungsikan sebagai pejalan kaki, bisa untuk tidur. Dan kegiatan tidur tidak menharuskan sebuah bentuk ruang yang seperti itu. Kebudayaanlah yang merangkai pola atrivitas tidur tertentu bagi orang tertentu

Membandingkan bahasa umum dengan *Pattern Language* sesuai tingkatannya ditunjukan oleh penjelasan berikut ini. Kata – kata (words) dalam bahasa umum

bersesuaian dengan pola-pola dalam *Patterns Language* , sementara aturan dalam penggunaaan kata , yang biasa disebut grammar dalam bahasa Inggris memiliki kesesuaian dengan pola yang merincikan hubungan antara pola, dan akhirnya sebuah kalimat dalam bahasa umum setara dengan bangunan dan sebuah tempat dalam konteks arsitektur.

Sebuah bahasa merupakan sistem kombinatorik terbatas yang dapat dikombinasikan untuk menghasilkan variasi yang tidak terbatas. Beberapa Kata saja dapat membentuk banyak kalimat dengan arti yang berbeda beda. Begitu pulalah dengan Pattern Language. Dengan mengunakan koleksi pola-pola yang telah dikumpulkan dan digolongkan, seseorang dapat membangun atau memodifikasi kamar, rumah, atau ruang apapun sesuai dengan karakter yang diinginkannya dan dalam kombinasi yang tidak terbatas

Christopher Alexander menggunakan kata pattern Language atau bahasa pola untuk merumuskan hubungan-hubungan dan gejala yang membentuk karakter suatu tempat atau benda. Ia mengambil kata pola merujuk kepada sifat pengulangannya. Menurutnya, setiap konteks yang menghasilkan karakter tertentu pasti mempunyai pengulangan yang dapat diprediksi. Pengulangan ini meupakan pola, yang dapat dirumuskan melalui pengamatan yang seksama menjadi bahasa pola atau Pattern Language.

Pola dapat kita temui hampir pada semua disiplin ilmu. Keilmuan Arsitektur mengenal istilah *Golden Section* atau Proporsi emas. Proporsi ini merupakan sebuah perbandingan antara sisi sisi sehingga (a + b) / a = a / b (a / b adalah proporsi emas). Proporsi ini akan menghasilkan bentuk dengan perbandingan yang dianggap seimbang dan indah.

Proporsi emas merupakan sebuah pola juga. Leonardo Da Vinci menggunakan pola ini dalam kebanyakan karya seninya. Pola tersebut diulang untuk menghasilkan karya seni yang berbeda. Seluruh Alam raya ini juga dibentuk dari serangkaian pola yang saling bertautan satu dengan yang lainnya, Kelopak bunga, cangkang kerang, debur ombak sampai tubuh manusia dan bagian-bagiannya itu sendiri merupakan sebuah pola. (sumber: http://en.wikipedia.org/wiki/Golden section, diunduh pada tanggal 4 Juni 2010)

Pola sangat umum ditemui pada matematika, yang dianggap ilmu pengetahuan tentang pola. Contoh sebuah pola matematika dapat kita temui pada pembagian yang sederhana. Apabila angka 1 kita bagi dengan 81 hasilnya adalah 0.012345679....angka 0 sampai 9 akan berulang terus tanpa akhir kecuali angka 8. 1 dibagi 81 disebut desimal berulang atau *recurring decimal*. (sumber: http://en.wikipedia.org/wiki/Pattern, diunduh pada tanggal 4 Juni 2010)

Setiap hubungan antar pola mendeskripsikan sebuah masalah atau context yang telah terjadi lagi dan lagi pada lingkungannya. Lalu ia menghasilkan inti penyelesaian atau solusi terhadap masalah itu. Solusi ini dapat digunakan sesering mungkin tanpa dilakukan dengan cara yang persis sama.

Pattern itu sendiri berasal dari bahasa perancis, *patron*, is a type of theme of recurring events or objects, sometimes referred to as elements of a **set** of objects. *Pattern Language* adalah jaringan dari pola – pola yang bertautan satu sama lainnya, Pola-pola ini akan membantu kita mengingat pemahaman dan pengetahuan dari desain dan kombinasi pola – pola ini dapat digunakan untuk menghasilkan solusi yang tepat. (sumber: http://en.wikipedia.org/wiki/Pattern diunduh pada 4 Juni 2010)

Christopher Alexander dalam bukunya Pattern Langguage mengemukakan tentang pattern of event dan pattern of space yang membentuk pattern language. Keduannya akan dibahas lebih lanjut pada sub-bab berikut dibawah ini. (Alexander, 1979: 55-100)

2.4.1 PATTERNS OF EVENTS

Pattern of Events tidak selalu peristiwa yang diakibatkan oleh manusia Pattern of events di kawasan – kawasan perancangan. Semua kota, bangunan dan ruangnan mendapatkan karakternya dari peristiwa dan pola peristiwa yang paling sering berulang terjadi di sana, dan pola dari peristiwa ini terkait dengan ruang

2.4.2 PATTERN OF SPACE

Pattern of events selalu terkait dengan pola geometris tertentu pada ruang. Pada skala geometris kita dapat melihat bahwa ada elemen fisik terus berulang dan membentuk kombinasi yang tidak ada habisnya. Christopher Alexander memberikan contoh seperti

berikut: sebuah Kota terbentuk dari rumah, taman, jalan, pedestrian, toko, kantor dan lain lainnya lagi, sementar rumah itu sendiri terbentuk dari elemen dinding, jendela, pintu, ruangan, jika kita melihat lebih hati hati lagi, jendela itu pun merupakan pola dari hubungan antara daun jendela, kusen dan engsel, begitu seterusnya hal yang sama terjadi berulang dalam sebuah hubungan pola yang serupa. (Alexander, 1979: 83-84)

Setiap elemen ini memiliki pola ruang spesifik yang terkait dengan suatu peristiwa yang juga spesifik. Keluarga tinggal di rumah, mobil melaju di jalan raya, bunga tumbuh di bak bunga,dan seterusnya. Dalam setiap pengulangan yang tak terhingga kita dapat melihat terbentuknya variasi yang tidak terhingga. Setiap bangunan dengan jenisnya sedikit banyak tetap memiliki perberbedaan dengan bangunan yang sejenis dengannya.

Untuk mencari tahu apa yang sebenarnya berulang sebagai sebuah pola suatu bangunan atau suatu kota maka kita harus melakukan pengamatan dengan hati — hati terhadap sebuah struktur dari ruang pembentuknya. Setiap bangunan memiliki sekumpulan hubungan antar pola tertentu yang membentuk karakteristiknya.

"Beyond its elements each builing is defined by certain patterns of realtionships among the elements" - Christopher Alexander (Alexander, 1979 : 85)

Christopher Alexander menyatakan bahwa seluruh alam ini dibentuk oleh serangkaian pola hubungan yang berulang. Semua benda pada dasarnya memiliki pola hubungannya sendiri, dan benda itu sendiri merupakan pola berulang dari sebuah sistem yang lebih besar. Contohnya sebuah Jendela , sebuah Jendela dibentuk oleh pola hubungan dari kusen, engsel dan daun jendela itu sendiri. Sementara Engsel itu sendiri juga dibentuk oleh suatu pola hubungan antara pelat dan baut, begitu seterusnya, pola hubungan akan terus berulang pada berbagai tingkatan sistem. (Alexander, 1979: 91)

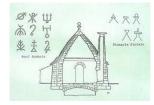
Begitu pula halnya dengan kawasan perancangan di sepanjang sumbu Kota Tua – Sunda Kelapa. Kawasan ini dibentuk dari tingkatan pola yang lebih besar, misalnya pola hubungan antara jalan dengan blok kota sampai tingkatan pola yang lebih kecil seperti pola

hubungan jendela dengan fasad bangunan. Hal tersebut di atas menuntut adanya pembatasan dari Lingkup perancangan saya yaitu pada urban level sampai street level. Pembatasan tersebut bertujuan untuk mencegah agar skala dari lingkup perancangan tetap di dalam konteks urban.





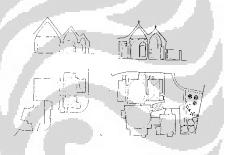




Gambar II-03. Trulli house, Italy

(Sumber: http://archihousedesign.com/page12.php , http://www.permies.com/permaculture-forums/4472_40/green-building/photos-of-alternative-buildings-amp-structures-)





Gambar II-04. Pola dari rumah Trulli di Italia Selatan

(Sumber: Alexander, 1979: 189)

Alexander pada bukunya **Timeless Way of Building** memberikan contoh hubungan pola – pola hubungan antar elemen yang membentuk sebuah gereja katedral gotik. Dibawah ini adalah beberapa contoh hubungan pola – pola yang membentuk sebuah katedral gothik (Alexander, 1979: 86)

- Koridor tengah dari gereja diapit oleh gang pada posisi sejajar
- Koridor sayapnya membentuk sudut tegak lurus dengan Koridor tengah dan gang

- Koridor tengah pada gereja Katedral selalu berbentuk persegi empat dengan proporsi yang memanjang, rasionya berkisar antara 1 : 3 dan 1 :6 tapi tidak pernah 1:2 atau 1 : 20
- Setiap kubah menghubungkan empat pilar dengan karakteristik bentuk tertentu, bersilangan pada tampak atas dan membentuk cekungan pada ruang
- lorong pada gereja selalu lebih sempit daripada koridor tengahnya

Dari contoh di atas, kita dapat melihat adanya sekumpulan hubungan pola – pola yang membentuk sebuah gereja Katedral (dipertegas dengan dicetak miring). Sekumpulan pola tersebut tidak berarti membatasi bentuk dari sebuah gereja katedral, namun dengan mengikuti pola – pola hubungan elemen yang spesifik di atas sebagai panduan, orang dapat membangun sebuah gereja yang baru, dengan dimensi yang berbeda, pilar kolom yang berbeda dan derajat kelengkungan busur yang juga berbeda namun tetap menampilkan karakter sebuahgereja Katedral. Setiap bangunan mendapatkan karakternya dari pola yang terus berulang dan paling sering terjadi di sana .Pola yang berulang adalah yang paling mudah diingat oleh manusia, memori seseorang tentang sebuah kota adalah tentang sesuatu yang paling sering dilihatnya, misalnya kanal-kanal di Venice , atau kanopi kafe di jalan-jalan kota paris

Menemukan dan menentukan pola – pola hubungan antar elemen tersebut memerlukan kejelian, dan hati hati. Metode yang sama dapat diterapkan beragam skala dan tingkatan ruang, mulai dari ruang kota, bangunan sampai ruang dalam. 'And each urban region , too , is defined by certain patterns of relationships among itus elements' – Christopher Alexander. (Alexander, 1979: 86)

Christopher Alexander mengungkapkan bahwa Sebuah elemen yang merupakan bagian dari pola hubungan antar elemen, sebenarnya merupakan sebuah pola hubungan antar elemen juga, contohnya adalah pola hubungan dari pintu, bingkai dan engsel, yang telah kita bahas sebelumnya. (Alexander, 1979: 91)

"And each law or pattern is itself a pattern of relationships among still other laws, which are themselves just patterns or relationships again" (Alexander, 1979: 90)

2.4.3 PATTERNS OF EVENTS DAN PATTERNS OF SPACE

Karakter dapat dibentuk melalui patterns of events dan patterns of space, namun hubungan keduanya berlaku seperti kutipan yang dinyatakan oleh Christopher Alexander dibawah ini:

'This does not mean that space creates events, or that it causes them'

(Alexander, 1979: 72)

la memberikan Contoh pada sebuah kota modern, sebuah ruang pejalan kaki tidak menyebabkan jenis dari perilaku manusia yang terjadi disana. Yang terjadi adalah hal yang lebih kompleks lagi . Orang pada berada pada trotoar dengan ikatan kultural yang sama, akan melakukan pola aktivitas yang merupakan bagian dari kebudayaan mereka , sehingga dua orang dengan latar belakang budaya yang berbeda mungkin saja memandang totoar dari sudut pandang yang berbeda juga. Sebagai pembanding di kota New york , trotoar adalah tempat untuk berjalan, berdesak desakan, dan bergerak cepat. Sementara di India trotoar adalah tempat untuk duduk, berbicara, bermain musik atau bahkan untuk tidur. (Alexander, 1979, 72-73)

'The pattern of space does not cause the patterns of events neither does the pattern of events cause the pattern in the space. The total pattern, space and events togethere, is an element of peolpe culture. It is invented by culture, transmitted by culture, and mereley anchored in space '(Alexander, 1979: 92)

Menurutnya lebih lanjut bahwa pattern in the space, tentu saja merupakan prekondisi , persyaratan yang memungkingkan sebuah patterns of events untuk terjadi. Pattern of space memainkan peran mendasar untuk memastikan agar pattern of events dapat terus berulag lagi dan lagi, pada ruang.

2.5 POLA DAN TIPE BANGUNAN

Tipologi adalah studi dan teori tentang tipe arsitektural / architectural types. sebuah tipe arsitektur biasanya berkaitan dengan bentuk atau morfologi walaupun bisa saja digolongkan berdasarkan materials (contohnya adalah georgian town house yang identik dengan fasad yang tersusun dari bata ekspos)

Tipe arsitektural harus dapat dibedakan dari tipe bangunan , yang biasanya lebih mengacu kepada fungsi ketimbang bentuk. Dalam melakukan analisis fasad Kota Tua – Sunda Kelapa, saya lebih memfokuskan pengamatan kepada tipe dari bentuk bangunan atau morfologi. (Kelbaugh, 2002)

Ketika sebuah tipe dijadikan sebagai panduan bentuk, ia dijadikan sebagai acuan (model), saya menyebut bangunan yang akan dijadikan model untuk kemudian dianalisis sebagai bangunan kunci (*key building*). Sebagai setiap model bangunan mengalami perubahan dan membentuk karakter individual yang spesifik karena mengakomodir dan mencerminkan tapaknya yang spesifik juga. Ia bukan sebuah kloning yang tidak mempunyai individualitas dan hanya merupakan prototipe dari produk mekanik. (Kelbaugh, 2002)

Sebuah tipe arsitektural yang berhasil akan tetap hidup, model baru akan diproduksi dan di isi ulang dengan fungsi yang baru dan berbeda beda. Namun jika tidak lagi difungsikan, bangunan akan kehilangan vitalitasnya dan terdegradasi menjadi sekadar sentimental stereotip saja . (Kelbaugh, 2002)

2.6 PATERN LANGUAGE ELEMEN FISIK RUANG KOTA

Christopher Alexander mengumpulkan dan menyusun sekumpulan pola yang ia dapatkan dari pengamatannya terhadap elemen fisik baik berupa bangunan maupun elemen fisik lain misalnya jalan, ruangan, parkir atau benda-benda tertentu, untuk kemudian disusun ke dalam sebuah kosa kata pola yang spesifik dari elemen tersebut diatas.

Dalam bukunya Pattern Language tentang **Sheltering roof** - Pola no 117, ia menyatakan bahwa atap memainkan peranan yang penting dalam hidup kita. Kebanyakan

dari bangunan primitif bukanlah apa – apa kecuali atap semata . Jika atap disembunyikan, jika keberadaannya tidak dapta dirasakan pada bangunan atau jika ia tidak dapat berfungsi dengan baik maka orang akan kekurangan perasaan sebuah tempat yang menaungi - bernaung (sense of shelter)

Fungsi dari tempat bernaung ini tidak dapat diciptakan dengan pitched roof atau atap besar yang serta merta diletakan di atas bangunan yang sudah ada, atap hanya dapat disebut sebagai tempat bernaung apabila ia mengandung, merangkul, melingkupi proses kehidupan. Dalam arti yang sederhana sebuah atap tidak saja harus besar dan terlihat melainkan harus menyertakan kehidupan pada volumenya , bukan hanya pada bagian dibawah atap.

la meyakini bahwa hubungan yang dibentuk dari geometri atap dan kapasitas atap secara psikologis sebagai tempat bernaung dapat diletakan secara empiris, riset dan pengamatan menunjukan bahwa manusia, baik anak —anak maupun orang dewasa secara alamiah menjadikan bentuk naungan atap sebagai archetype bagi rumah, hal ini dapat dibuktikan dengan percobaan menggambar sebuah rumah idaman, yang hasilnya secara mengejutkan mengungkapkan gambar rumah dengan atap tradisional, bahkan untuk anak — anak yang dilahirkan dan tinggal di apartemen sepanjang hidupnya.

Amos Rapoport yang menyatakan bahwa atap adalah sebuah simbol dari ruamh, ada frasa berbunyi " a roof over one's head " (Rapoport, 1969, p 134.)

Berikut ini kesimpulan dari pola hubungan antara bentuk geometris dari atap dengan persepsi atap sebagai sebuah shelter:

- Ruang di bawah atap harus dapat digunakan sehari hari, keseluruhan perasaan dari shelter datang dari kenyataan bahwa keberadaan atap dapat di rasakan di sekitar orang dan saat yang sama menaungi mereka.
- 2. Jika Bangunan dilihat dari kejauhan, maka atap dari bangunan harus terlihat sebagai bagian yang masif dari bangunan, ketika bangunan dilihat, atapnya juga terlihat.
- 3. Atap bangunan shelter di letakan agar seseorang dapat menyentuhnya dari luar

Unsur utama ambang atas sebuah bangunan adalah bidang atap. Bidang tersebut tidak hanya menutupi ruang dalam bangunan dari iklim tetapi dapat mempengaruhi bentuk bangunan secara keseluruhaan dan bentuk ruang-ruangnya. Bidang atau ditentukan oleh material, proporsi dan geometri sistim struktur yang menyalurkan beban melalui ruang kepada penyangga penyangganya. Bidang atap dapat menjadi unsur utama pembatas ruang dari sebuah bangunan dan secara visual mengorganisir bentuk – bentuk dan ruang – ruang dibawahnya

Dalam pattern no 109, *Long Thin House* Christopher Alexander mengemukakan tentang Pola bangunan tipis memanjang. Bangunan dengan pola seperti ini banyak terdapat pada kawasan gudang Tua. Menurutnya jenis bangunan memanjang memiliki ruang – ruang yang lebih privat karena jarak yang tercipta antara ruang satu dengan ruang lainnya yang lebih jauh, Pola ini dapat dijadikan panduan dalam merencanakan peruntukan pada bangunan memanjang. Pattern Language diatas memperlihatkan bahwa ternyata sebuah bangunan memanjang mungkin saja untuk difungsikan sebagai hotel yang menuntut ruangruang privat.

Pencarian pola dari elemen fisik diatas akan saya lakukan terhadap elemen fisik di sepanjang sumbu Kota Tua - Sunda Kelapa. Tujuannya adalah sebagai panduan dalam menentukan guidelines yang kontekstual dengan masing-masing kawasan. Selain itu seperti pada contoh pola bangunan memanjang diatas, pencarian akan pola-pola ini dapat membantu kita dalam menentukan peruntukan yang sesuai bagi sebuah bangunan.

Kawasan Komersial Kali Besar



Gambar: III-01. Kawasan Komersial Kali Besar

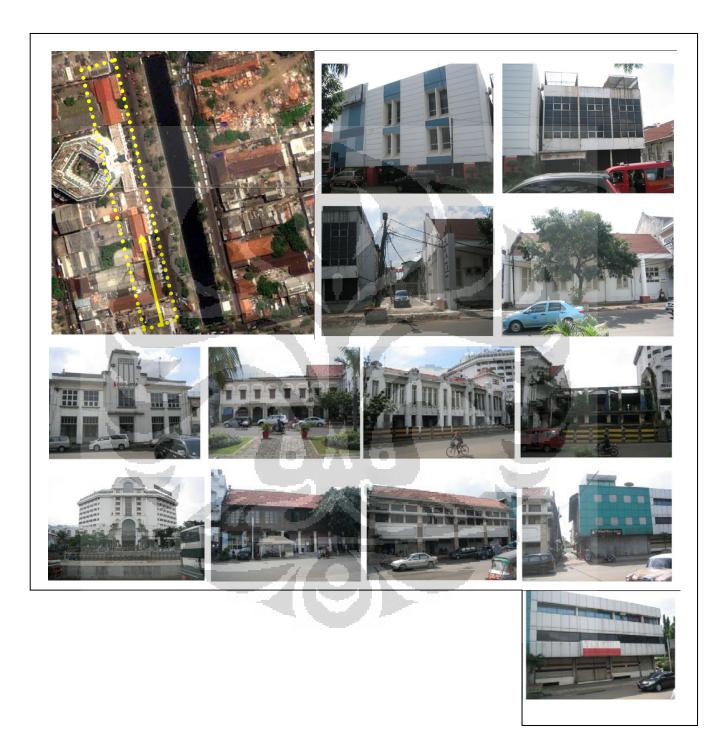
(Sumber:Google Earth.com, diunduh pada 1 Februari 2010)

Kawasan Kali besar Barat



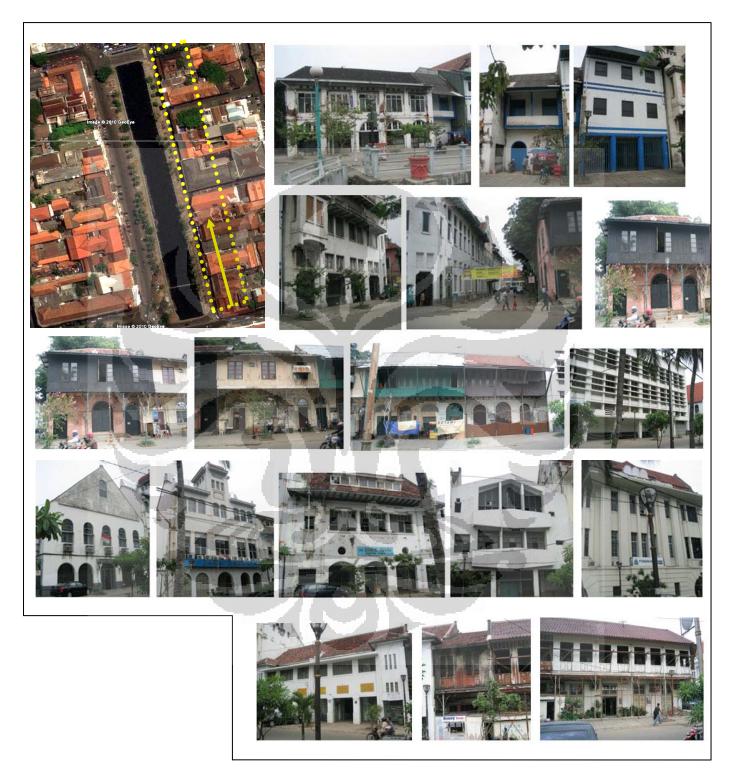
Gambar III-02. Fasad bangunan di Kali Besar Barat bagian selatan

Kawasan Kali Besar Barat



Gambar III-03. Fasad Bangunan di Kali Besar Barat bagian Utara

Kawasan Kali Besar Timur



Gambar III-04. Fasad bangunan di Kali Besar Timur bagian Selatan

Kawasan Kali Besar Timur



Gambar III-05. Fasad bangunan di Kali Besar Timur bagian Utara

Kawasan Fudang Tua - Restoran Raja Kuring



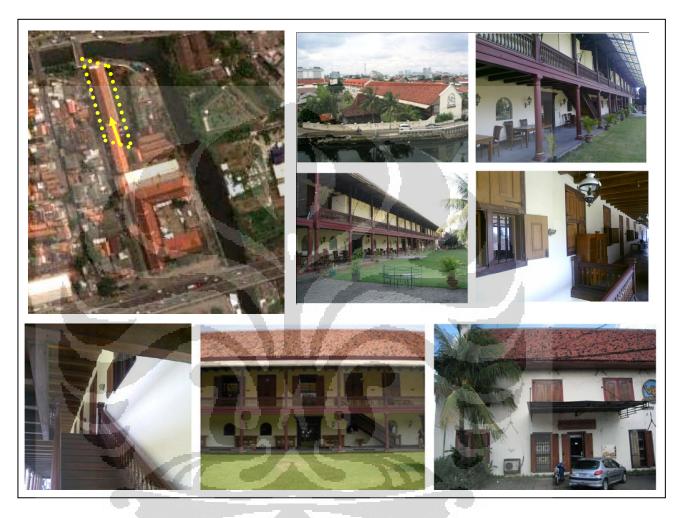
Gambar III-06. Fasad Bangunan Restoran Raja Kuring, Sisi Timur

Kawasan Fudang Tua - Restoran Raja Kuring



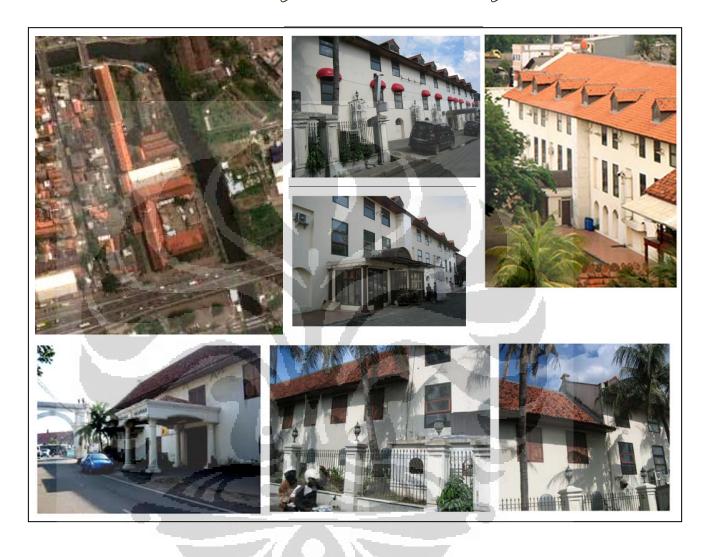
Gambar III-07. Fasad Bangunan Restoran Raja Kuring, sisi Barat

Kawasan Gudang Tua- VOC Galangan



Gambar III-08. Fasad Bangunan VOC Galangan, sisi Timur

Kawasan Fudang - VOC Galangan



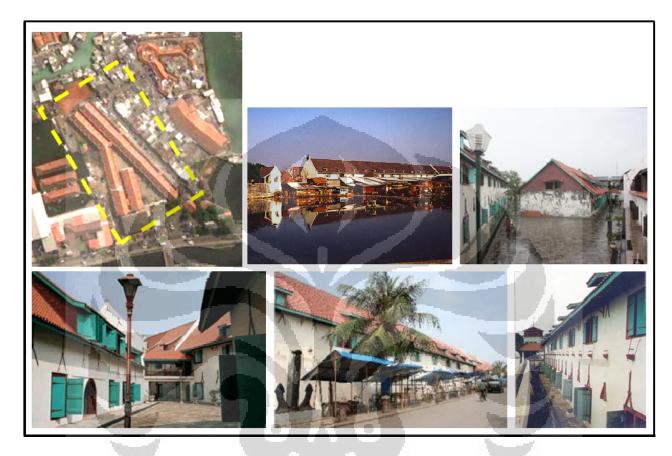
Gambar III-09. Fasad Bangunan VOC Galangan sisi Barat

Kawasan Pasar Ikan - Komplek Menara Syahbandar



Gambar III-10. Fasad bangunan di komplek Menara Syah Bandar

Kawasn Pasar Ikan - Musum Bahari



Gambar III-11. Fasad bangunan Museum Bahari
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2010)

Kawasan Pasar Ikan - Gudang Tua dibelakang Museum Bahari



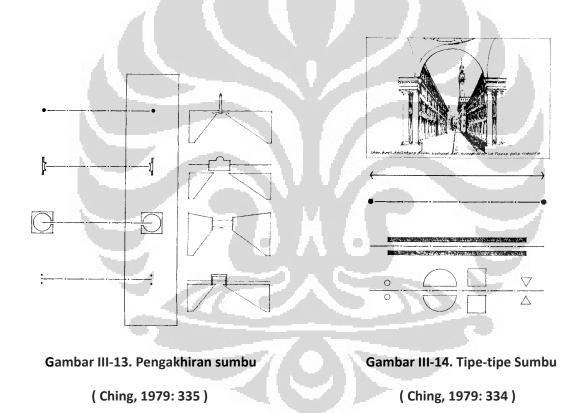
Gambar III-12.. Fasad bangunan Gudang tua

BAB III

ELEMEN FISIK RUANG KOTA SEPANJANG SUMBU KOTA TUA – SUNDA KELAPA

3.1 SUMBU KOTA TUA – SUNDA KELAPA

Menurut DK. Ching dalam bukunya *arsitektur bentuk, ruang dan susunannya*, Sumbu dinyatakan sebagai sebuah garis yang terbentuk oleh dua buah titik di dalam ruang dimana terhadapnya bentuk bentuk dan ruang – ruang dapat disusun menurut cara yang teratur ataupun tidak teratur.

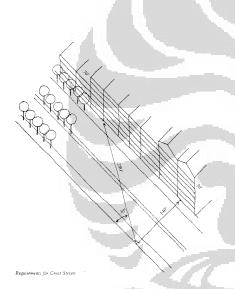


Sumbu merupakan sarana yang paling elementer untuk mengorganisir bentuk – bentuk dan ruang -ruang di dalam arsitektur. Sumbu tidak selalu tidak terlihat secara fisik, berbentuk maya. Namun sumbu merupakan sesuatu alat yang kuat, mempunyai sifat menguasai ,dan mengatur objek-objek disekitarnya. Sumbu harus berbentuk linier, sumbu

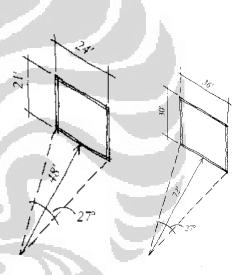
mempunyai kualitas panjang dan arah yang menimbulkan adanya gerak dan pandangan sepanjang jalannya.

Sumbu dapat diperkuat pada sisi sisi searah panjangnya, sisi-sisi ini bisa merupakan garis sederhana pada tanah, atau bidang vertikal yang membentuk ruang linier mirip sumbu, pada kasus ini garis pada tanahnya berupa sebuah kanal Kali Besar, dan bidang vertikalnya adalah deretan fasad bangunan komersil di sepanjang Kali Besar,

Suatu sumbu dapat dibentuk oleh suatu susunan simetris dari bentuk – bentuk dan ruang-ruang (seperti pada Kali Besar, bangunan menjadi definisi yang sangat kuat di sepanjang sumbunya)



Gambar III.-15. Rasio antara tinggi dengan jarak pandangan sebuah dinding bangunan (Jacobs, 1996: 279)



Gambar III-16. Skala manusia (gambar kiri) dan skala yang intim bagi

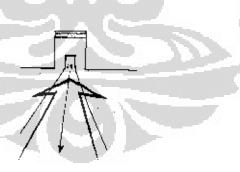
Manusia (gambar kanan)

(Jacobs, 1996: 279)

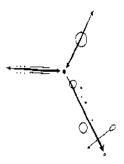
Ruang sumbu pada kawasan komersial kalibesar mempunyai kualitas ruang sumbu yang paling kuat karena *definition* atau pembatasnya yang menerus dengan kualitas yang konstan. Walaupun perbandingan antara ketinggian bangunan dengan ruang kotanya lebih dari 1:3 (secara teori skala ruang luar, daya timbal baliknya sudah melemah) namun kanal – Kali Besar di sepanjang sumbu ini menjadi pengikat,

Sebuah sumbu memiliki pengakhiran pada kedua ujungnya. Pengakhiran ini disebut terminus. Unsur pengakhir dari sebuah sumbu dapat berupa: titik misalnya menara atau monumen, bidang vertikal contohnya fasade bangunan yang menghadap ke lapangan, ruang terpusat contohnya plaza , atau sebuah pintu gerbang yang menciptakan vista dihadapannya. Sebuah aksis atau sumbu yang kuat harus memiliki terminus yang dapat menyeimbangkannya. Terminus menjadi generator yang memberikan gerakan di sepanjang sumbu. Terminus dari sebuah vista dapat berupa objek atau berupa ruang . Dalam kasus Sumbu Kota Tua — Sunda Kelapa terminus dari sumbu adalah Pasar Ikan dan Plaza Fatahillah.

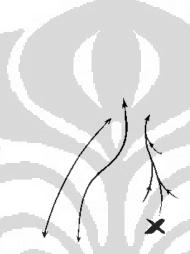
John Ormsbee Simonds dalam bukunya Landscape Architecture membahas tentang sifat dan karakter dari sebuah Sumbu. Diagram dibawah ini menjelaskan hal tersebut:



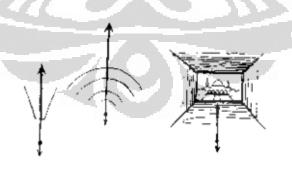
Gambar III-17. Sebuah aksis yang kuat memerlukan terminus yang kuat (Simonds, 1998: 227)



Gambar III-18. Aksis atau sumbu yang menyatukan elemen-elemen (Simonds, 1998: 227)

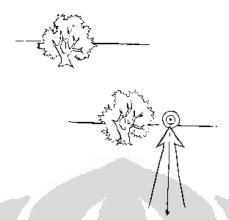


Gambar III-19. Sebuah aksis dapat saja dibelokan namun tidak pernah bercabang (Simonds, 1998: 227)



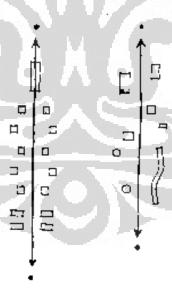
Gambar III-20. Terminus adalah generator dari gerakan aksial

(Simonds, 1998: 228)



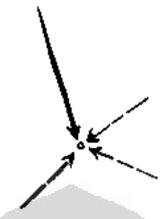
Gambar III-21. Objek yang berdekatan dengan sumbu yang kuat seringkali menerima dampak secara hubungan

(Simonds, 1998: 228)



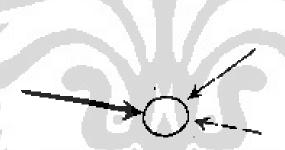
Gambar III-22. aksis dapat saja berbentuk simetris, namun biasanya tidak

(Simonds, 1998: 228)



Gambar III-23. Vista primer dan vista sekunder tidak perlu berbentuk garis lurus

(Simonds, 1998: 229)



Gambar III-24. Terminus dari vista dapat berupa ruang atau objek

(Simonds, 1998: 228)

Sebuah sumbu dapat saja dibelokkan tapi sebuah sumbu tidak pernah bercabang. Sumbu yang membelah Kota Tua – Sunda Kelapa (berupak kanal) juga sedikit membelok Spada bagian ujung utaranya. Sebuah sumbu dapat berbentuk simetri namun biasanya tidak. Pada Sumbu Kota Tua – Sunda Kelapa sumbu hampir berbentuk simetri pada kawasan Kali Besar, sementara pada kawasan Gudang tua sumbu tidak berbentuk simetri. Pasar ikan

dan Plaza Fatahillah sebagai terminus tidak terletak tepat di depan sumbu, melainkan di samping kiri dan kanan sumbu, hal ini memperkuat kesan sumbu yang tidak simetris

Pada sumbu Kota Tua – Sunda Kelapa, Kanal kali besar berperan sumbu utama karena letak dan fungsinya. Kanal yang merupakan sungai ciliwung yang diluruskan digunakan sebagai jalur transportasi utama pada masanya. Kanal ini membelah kota menjadi dua, dan menghubungkan sisi utara dengan selatan dari kota Batavia.

3.2 ANALYSIS OF SPATIAL FORM

Dalam bukunya *Pattern Language* Christopher Alexander tidak mempelajari elemen fisik dari suatu objek, melainkan menganalisis hubungan yang berulang dari elemen fisik suatu objek, yang menjadi polanya. Saya menggunakan teori yang dikemukakan oleh Ralf Weber untuk menganalisis elemen fisik yang terdapat di wilayah perancangan serta teori tentang skala ruang luar yang dikemukakan oleh Yoshinobu Ashihara dalam analisis ruang kota.

Walaupun karakter sebuah tempat dapat dibentuk oleh elemen non fisik seperti cahaya, suara, bebauan, temperatur, yang dapat mendistorsikan analisis bentuk fisik dari sebuah ruang , namun tidak dapat dipungkiri elemen fisiklah yang memiliki peranan yang terbesar dalam pembentukan karakter suatu lingkungan.

Sebuah elemen fisik kompleks baik 2 dimensi maupun 3 dimensi mempunyai kesan yang tercerap secara visual. Kesan tersebut membuat seseorang dapat merasakan bahwa satu bangunan berkesan lebih berat dari yang lain, ada bangunan yang berkesan stabil, ada yang dinamis, dan lain sebagainya secara garis besar . Ralf Weber dalam bukunya On The Aesthetics of Architecture (Weber, 1995: 194) menyatakan bahwa secara garis besar, persepsi yang dihasilkan oleh suatu elemen fisik dapat dibedakan atas:

• Perceptual weight atau persepsi akan berat bangunan

Tiga komponen utama dari persepsi berat adalah ukuran, tone dan artikulasi. Benda yang lebih besar akan berkesan lebih berat daripada yang lebih kecil, benda yang

lebih gelap terlihat lebih berat dari benda yang terang, dan benda memiliki diartikulasi tampak lebih berat dari yang kosong/polos

• perceptual center atau persepsi akan pusat dari bangunan

Titik pusat sebuah bangunan ditentukan oleh pengaturan figure dan ground serta komposisi dari bentuk-bentuk penyusun fasad.

• Perceptual balance atau persepsi keseimbangan bangunan

Pengaturan atau organisasi pada fasad berperan penting dalam menentukan keseimbangan sebuah bangunan. Transparansi juga menentukan keseimbangan dari berat. Kemiringan terutama secara vertikal mempunyai dampak yang paling besar dalam membentuk persepsi keseimbangan

Perceptual forces atau persepsi gerakan

Kesan gerak yang ditimbulkan oleh pengaturan dan bentuk dari elemen figure dan ground pada fasad bangunan, artikulasi dan komposisi dari massa juga dapat membentuk gerakan pada fasad.

Dalam melakukan analisis elemen fisik di sepanjang sumbu Kota Tua – Sunda Kelapa, saya menitik beratkan bahasan kepada gerakan / movement pada fasad dan organisasi figure - ground pada fasad bangunan – bangunan di kawasan ini. Kedua perceptual forces ini memiliki gaya yang paling kuat dan dominan dalam menentukan karakter sebuah bangunan.

Movement atau gerakan pada fasad

Gerakan pada fasad dapat dibedakan atas 2 gerakan utama yang mengacu pada arah kartesian, yaitu gerakan horisontal dan gerakan vertikal. Gerakan pada fasad berperan dalam mempengaruhi stabilitas dari suatu bangunan . Foto-foto di bawah ini menunjukan perbandingan dari gerakan-gerakan yang terjadi pada fasad bangunan.



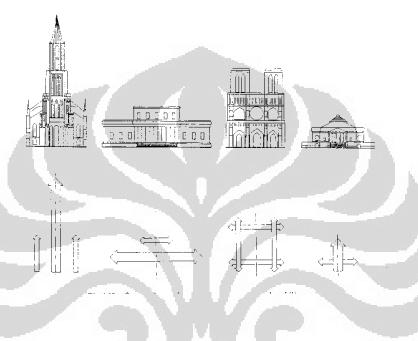






Gambar III-25. Dari kiri-kanan : Gambar Ulm Cathedral, Gyptothek, Notre Dame, Villa Rotunda

(Sumber: Google Images.com)



Gambar III-26. Diagram gerakan horisontal dan vertikal pada fasad
Ulm Cathedral; Notre Dame, Paris; Villa Rotunda

(Sumber: Weber, 1995: 208)

Salah satu faktor yang sama pentingnya selain distribusi berat visual dan massa adalah artikulasi internal dari figure. Karena penampilan figure dapat memberikan karakter terhadap sebuah bangunan memiliki karakternya. Dari sekian banyak artikulasi fasad bangunan,tampilan tekstur dan penagturan elemen elemen nya ke dalam figure dan ground mempunyai pengaruh yang sangat .

Dibawah ini adalah faktor faktor yang berperan dalam pengaturan / organisasi dari fasade sebuah bangunan :

- 1. Law of Proximity (hukum kedekatan jarak antar elemen utama / figures dalam kaitan dengan besaran ruang antara atau ruang negatif yang terbentuk)
- 2. *law of Concavity* (kelengkungan dari figure, bentuk lengkung dianggap mempunyai kekuatan visual yang lebih besar dari pada bentuk persegi)
- 3. *Focus* (pusat visual mata, ditentukan oleh proporsi fasad dan pengaturan elemen figure dan ground)
- 4. Kestabilan (ditentukan oleh komposisi dari figure dan ground)
- 5. Gerakan elemen horisontal dan vertikal

Variasi yang dimungkinkan dari organisasi figure-ground pada fasad bangunan dapat dikelompokkan ke dalam 5 bagian utama seperti di bawah ini (Weber, 1995: 233-238)

1. Unified ground – intervening spaces do not form figures.

latar merupakan satu kesatuan, ruang negatif di antara bentuk utama tidak membentuk sosok



Gambar III-27. Castle Heddingham

2. Unified ground – intervening spaces form figures.

Latar merupakan satu kesatuan, ruang negatif di antara bentuk utama membentuk sosok



Gambar III-28. Rossi, Ossuary Modena Cemetery



Gambar III-29. Palazzo Della Chancelleria

3. Unified Ground – duo formation of shapes.

Latar merupakan satu kesatuan ,tidak ada pembeda yang jelas antara figure dan ground. Kesetaraan dominasi antara keduannya.





Gambar III-30. Appartment Building, Chicago

Gambar III-31. CheckerBoard Pattern

4. Nonunified Ground - intervening spaces form figures.

Latar tidak berupa satu kesatuan, ruang negatif diantara figure dapat membentuk sosok



Gambar III-32. Palazzo Farnese

5. Nonunified Ground - intervening spaces form figures.

Latar tidak berupa satu kesatuan, ruang negatif tidak dapat membentuk sosok



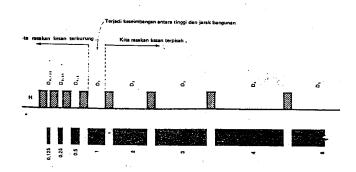
Gambar III-33. Krolls, Maison Medicale

3.3 SKALA RUANG LUAR SUMBU KOTA TUA – SUNDA KELAPA

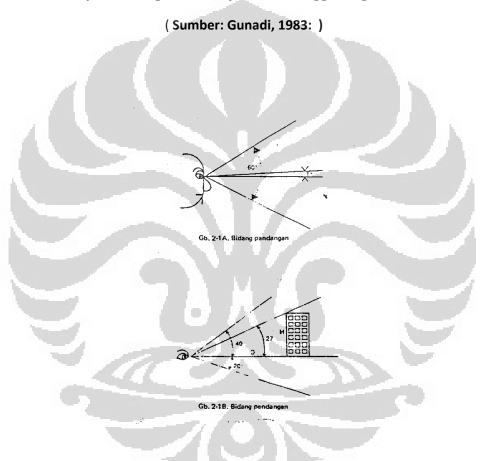
Pada sumbu Kota Tua - Sunda Kelapa, skala dan proporsi dari ruang luar menjadi salah satu elemen yang sangat penting dalam membentuk karakter masing-masing kawasan. Jarak antar bangunan, lebar Jalan, serta perbandingan antara bangunan dengan ruang terbukanya merupakan bahasan utama dalam pengaturan skala dan proporsi ruang luar . saya akan melakukan analisis dari ruang kota eksisting dan hasil yang didapatkan digolongkan ke dalam kategori tertentu, maksudnya agar penataan kembali kawasan dikemudian hari tetap menjaga dan mempertahankan skala yang telah ada untuk mempertahankan karakter di sepanjang sumbu Kota Tua – Sunda Kelapa.

Sudut pandang manusia secara normal dalam bidang vertikal adalah 60 derajat, tetapi jika melihat dengan intensif atau berfokus pada sebuah detail akan membuat sudut pandangan berkurang menjadi 1 derajat. Dalam Scale in Civic Design karya H. Marten seorang arsitek jerman , dinyatakan bahwa pada pandangan lurus ke depan bidang vertikal diatas bidang pandangan horisontal mempunyai sudut 40 derajat atau 2/3 dari seluruh sudut pandangan mata. Orang dapat melihat keseluruhan bangunan apabila sudut pandangnya 27 derajat atau bila jarak D/H = 2 (D adalah distance atau jarak antar bangunan dan H adalah height atau tinggi bangunan).

Hal ini diperkuat oleh Werner Hegemann dan Elbert Peets dalam buku American Vitruvius. Mereka menyimpulkan bahwa orang akan merasa terpisah dari bangunannya bila melihat bangunan dari jarak 2 kali tinggi bangunannya. Ini berarti sudut pandang 27 derajat . Bila inign melihat sekelompok bangunan maka ia membutuhkan jarak 3 kali bangunannya, yang berarti memerlukan sudut 18 derajat.



Gambar III-34. Diagram diatas menunjukan hubungan derajat ketertutupan dengan perbandingan antara jarak dan tinggi bangunan



Gambar III-35. Gambar di atas memperlihatkan sudut pandangan mata dan hubungannya dengan jarak pengamat

(Sumber: Gunadi, 1983:)

Teori-teori di atas nantinya akan saya gunakan dalam merencanakan set back dalam bentuk pengaturan selubung bangunan untuk menciptakan perbandingan ruang antar bangunan tertentu, untuk menjaga dan mempertahankan karakter ruang yang sudah ada

Walaupun peraturan ini telah diujikan melalui serangkaian eksperimen, namun teori ini tidak bersifat mutlak. Elemen lain yang bersifat fisik maupun non fisik dapat saja membentuk deviasi atau simpangan. Contohnya adalah kehadiran pohon pada ruang kota, atau kanal air sebagai pemisah, dan lain-lainnya.

3.4 MERANCANG DENGAN TEMA

Tema diturunkan dari masalah atau konteks yang dihadapi. Setiap konteks mempunyai ciri khasnya masing-masing yang membedakan antara satu konteks dengan konteks lainnya. Kekhasan ciri ini akan membentuk Karakter yang spesifik, yang tidak dipunyai oleh tempat lain. Sebagai contoh misalnya sebuah konteksnya dalam bentuk tapak. Sebuah Tapak yang berlokasinya di tepi pantai sudah pasti mempunyai karakter yang berbeda dengan tapak di tepian sungai. Walaupun memiliki kesamaan yaitu sama-sama memiliki kedekatan dengan sejumlah kumpulan elemen air, namun karakter air pada tepian Pantai pasti berbeda dengan karakter air di tepi sungai.

Apabila seorang arsitek kurang menghayati dan belum mendalami karakter dari tapak tersebut serta dengan segera menyimpulkan air secara umum sebagai tema utama bangunannya air, maka dapat dipastikan mendapatkan hasil rancangan yang kurang spesifik. Sehingga bisa saja bangunan tersebut diletakan di tempat manapun dengan kumpulan air, misalnya di danau, atau di dekat air terjun. Padahal faktor penyebab gerakan air di pantai dan gerakan air di sungai, berbeda satu dengan lainnya. Aliran air di tepi pantai terbentuk oleh arus laut dan tiupan angin, sementara gerakan air di sungai dibentuk oleh perbedaan ketinggian sebuah tempat atau limpahan air dari tempat lain.

Louis Khan merancang *Kimberly Art Museum* dengan tema senyap dan terang. Terang yang bersumber dari cahaya. Ia dengan jeli mengamati karakter yang khas dari tapak. Museum yang berlokasi di Texas, Amerika Serikat ini mempunyai intensitas matahari yang tinggi, dan cahayanya sangat terang terutama di musim panas, dengan konsep langit ke dua, Louis khan menemukan bentuk lengkungan silindris memanjang adalah solusi dari permasalahan dari temanya.







Gambar III-36 . Kimberly Art Museum

(Sumber : http://www.flickr.com/photos/25831000@N08/2432449050/
http://blog.livedoor.jp/modernarchitecture/archives/cat_50016623.html dan Google Earth
diunduh tanggal 14 Maret 2010)

Sebuah konsep yang diturunkan dari tema memungkinkan kita untuk membuka wawasan baru dan kemungkinan-kemungkinan yang tidak terhingga. Tadao Ando yang terpilih untuk merancang Modern Art Museum pada contoh kedua dibawah ini menunjukan betapa menariknya sebuah bentukan arsitektur yang dikembangkan dari sebuah tema.

Lokasi museum baru ini terletak persis bersebrangan dengan *Kimberly Art Museum* yang dirancang olah Louis Kahn. Salah satu persyaratan sdari penugasan tersebut adalah agar desain dari museum yang baru ini memiliki kesinambungan dengan desain museum pendahulunya.

Tadao Ando mempelajari tema senyap dan terang yang digunakan oleh Louis Khan dan ia juga menggunakan cahaya sebagai tema utama dari perancangnya, hanya saja kali ini ia mengembangkan konsep yang berbeda dari konsep yang dikembangkan oleh Louis Khan, namun keduanya merupakan konsep yang sama-sama diturunankan dari tema cahaya.

Museum rancangan Tadao Ando memasukan sejumlah besar elemen air pada tapaknya sebagai salah satu syarat dari penugasan. Untuk menciptakan harmoni dengan museum yang dirancang oleh Louis Khan sebelumnya, ia mempelajari tata atur dari Kimbell art Museum, ia menciptakan organisasi ruang berupa pengulangan massa bangunan berbentuk box yang diatur dengan posisi paralel. Masing – masing Massa Box terdiri atas

dua elemen yaitu box beton pada bagian dalam yang diselubungi oleh dinding kaca yang juga berbentuk box.







Gambar III-37. Modern Art Museum, Fort Worth Texas

(Sumber: http://figure-ground.com/mamfw/0016/,

http://www.toddlandryphotography.com/2010/12/12/modern-art-museum-fort-worth-texas-2 /dan Google Images, diunduh pada 14 Maret 2010)

Tadao Ando berpendapat bahwa cahaya yang disaring melalui dua medium ini memberikan esensi yang paling mengena untuk museum ini. Dinding kaca berfungsi sebagai pembeku waktu, yang akhirnya menghasilkan kekekalan . Pantulan cahaya matahari dan pencerminan bangunan pada kolam yang dipantulkan melalui 2 medium, kaca serta beton membuat ilusi fatamorgana, yang membiaskan antara imajinasi dengan realitas. Sebuah Konsep yang sangat mengena untuk bangunan dengan fungsi museum.

3.5 TEMA REMPAH - REMPAH PADA SUMBU KOTA TUA – SUNDA KELAPA







Gambar III-38. Rempah-rempah

(Sumber gambar kiri: http://rempahrempahhasilbumi.blogspot.com/2011/02/rempah-rempah-hasil-bumi.html, gambar tengah: http://sehatmelaluimakanan.blogspot.com/2010/12/5-rempah-rempah-bahan-penyembuh-alami.html,Gambar kanan:

http://ngerockbanget.blogspot.com/2009/04/turki.html diunduh pada 17 Maret 2010)

Rempah-rempah adalah bagian tumbuhan yang beraroma atau berasa kuat yang digunakan dalam jumlah kecil di makanan sebagai pengawet atau penambah rasa dalam masakan. Rempah-rempah biasanya dibedakan dengan tanaman lain yang digunakan untuk tujuan yang mirip, seperti tanaman obat, sayuran beraroma, dan buah kering.

Saya menggunakan tema rempah-rempah dalam re-desain kawasan sumbu sepanjang Kota Tua – Sunda Kelapa. Tema rempah-rempah ini saya ambil karena keterkaitan sejarah yang tidak dapat dilepaskan dengan kawasan ini. Kawasan ini merupakan kawasan cagar budaya, sehingga mengambil tema dengan nilai historis saya nilai sangat tepat.

Sejarah menunjukan bagaimana bentuk dan karakter kota Batavia ini dibentuk oleh rempah-rempah. Sepanjang sumbu Kota Tua — Sunda Kelapa merupakan area yang digunakan sebagai jalur ekonomi dengan komoditas utamanya berupa rempah-rempah. Kongsi dagang Belanda melakukan kolonialisasi, Koloni berasal dari kata Colony 'a country or area under the full or partial political control of another country, typically a distant one, and occupied by settlers from that country. Sebuah koloni mempunyai kebutuhan yang kompleks. Kolonisasi pada akhirnya membuat Jalan dan kanal dibangun kepentingan efesiensi dalam kegiatan transportasi rempah-rempah. Gudang-gudang besar yang dibangun di sisi utara sumbu kota Tua — Sunda Kelapa berfungsi sebagai penyimpanan rempah-rempah, orientasi bangunan. Pada bagian Timur laut Sumbu Kota Tua — Sunda Kelapa terdapat benteng sebagai pertahanan sebagai fungsi kontrol eksistensi monopoli kongsi dagang VOC di bumi Nusantara.

Tingginya permintaan akan rempah-rempah telah menjadikan kota di utara pulau jawa ini sebagai rebutan beberapa negara, diantaranya adalah Portugis juga Inggris. Untuk memperkuat kedudukannya sebagai Kongsi dagang yang berkuasa di Nusantara maka VOC sebagai pusat pemerintahannya. Untuk memastikan kelangsungannya maka Batavia dijadikan sebuah kota yang utuh, calon penghuninya didatangkan, pekerja didatangkan, batavia menjadi metropolitan pada masanya. Sebagai sebuah kota yang utuh Batavia membutuhkan fasilitas dan sarana penunjang. Daerah dibuka untuk dibuat Jalan- jalan, rawa ditimbun untuk dijadikan perumahanruang terbukan, perumahan, sampai kegiatan lainnya untuk mewadahi kebutuhan penghuninya. Batavia dijadikan pusat kegiatan monopoli

rempah - rempah. Batavia dirancang untuk menjadi sebuah kota yang berdasarkan atas perdagangan rempah — rempah. Pola Jalan, Pola Kanal air, benteng serta gudang penyimpanan rempah — rempah menjadi sarana yang mewadahi kegiatan perdagangan rempah rempah

Tema rempah-rempah yang saya gunakan akan menjadi pengikat di sepanjang Sumbu mulai dari Kota Tua sampai ke Sunda Kelapa. Dengan penerapan yang tepat diharapkan tema dapat menjadi pemicu terbentuknya karakter ruang kota yang menghadirkan nostalgia akan rempah-rempah. Tema rempah-rempah yang saya gunakan bukan diturunkan dari objek rempah-rempah itu sendiri, melainkan dari identitas yang dibentuk oleh rempah-rempah terhadap kawasan tersebut.

Di sepanjang Sumbu kota Tua – Sunda Kelapa terdapat kawasan-kawasan dengan karakter dan identitas yang berbeda-beda. Perbedaan karakter dapat dirasakan dengan mudah, karena dibentuk oleh pola dari elemen fisik yang terdapat pada kawasan tersebut.

Tema rempah-rempah saya sintesiskan untuk mendapatkan esensi per kawasan, yang nantinya diharapkan dapat menjadi pengikat yang membentuk keutuhan cerita pada kawasan – kawasan di sepanjang sumbu Kota Tua - sunda Kelapa.

Banyak bangunan utama yang telah menjadi *icon* cagar budaya di Kota Tua memiliki hubungan langsung dengan cerita rempah – rempah. Museum Bahari dan VOC Galangan berfungsi sebagai gudang penyimpanan rempah –rempah sampai akhir abad ke 19. Sementara deretan bangunan cagar budaya di sepanjang jalan Kali Besar Kawasan sunda adalah bangunan niaga / toko dan gudang, yang melayani kebutuhan akan rempah rempah untuk penduduk kota kelapa. Sungai di depannya (Kali Besar) merupakan jalur transportasi air yang sangat aktif. Banyak dilalui oleh kapal – kapal kecil dari pedalaman yang mengangkut hasil rempah rempah untuk di jual kepada toko -toko di sepanjang jalan Kali Besar. Pelabuhan Sunda Kelapa yang pernah menjadi salah satu pelabuhan tersibuk di asia tenggara melayani kapal – kapal mancanegara yang memburu komoditas rempah – rempah.

Tema rempah – rempah akan di gunakan sebagai panduan dalam menemukan esensi dari masing-masing kawasan. Esensi yang telah didapatkan akan digunakan sebagai panduan dalam merencanakan peruntukan baru bagi kawasan di sepanjang sumbu.

3.6 TEMA KAWASAN DI SEPANJANG SUMBU KOTA TUA – SUNDA KELAPA

3.6.1 TEMA REMPAH-REMPAH - KAWASAN PLAZA FATAHILLAH



Gambar III-39. Plaza Fatahillah dengan latar belakang bangunan *stadhuis* (Sumber: http://vienavista09.wordpress.com/2009/06/29/still-about-jakarta-heritage/ diunduh pada 1 Februari 2010)

LATAR BELAKANG - IDENTITAS

Kawasan Plaza Fatahillah yang menjadi *terminus*. keberangkatan dari aksis Kota Tua – Sunda Kelapa Sudah lama dikenal sebagai ruang untuk rakyat, Gedong bicara adalah julukan bagi Museum Fatahillah yang dahulu digunakan sebagai kantor pusat pemerintahan. Plaza Fatahillah menjadi tempat berkumpul bagi penduduk kota Batavia. berbagai kelas menemukan kesetaraan ditempat ini, tempat perayaan, pelaksanaan hukuman, upacara, peringatan kemerdekaan Belanda.

Di sekeliling Plaza fatahillah terdapat Bangunan *Stadhuis* yang artinya balai rakyat. Selain itu dulu terdapat fungsi gereja yang sekarang dijadikan Museum Wayang dan terdapat Kantor Pos serta Cafe Batavia yang masih difungsikan hingga saat ini. *Stadhuis* adalah gedung bicara, tempat warga sipil berbicara dengan pejabat. Gereja adalah tempat komunikasi seseorang dengan a Tuhannya, dan Kantor pos adalah cara komunikasi antara orang di sebuah tempat dengan orang lain di tempat yang berbeda. Dari macam macam komunikasi maka saya mengambil esensi **Media komunikasi**. Media = *jamak*, Medium = *tunggal*

Esensi ini nantinya akan menjadi Guidelines yang ditujukan bagi peruntukan bangunan – bangunan yang terdapat pada kawasan ini. Panduan ini sifatnya tidak membatasi, malah dapat membuka terhadap kemungkinan-kemungkinan peruntukan yang baru namun dengan karakter yang sesuai dengan tema kawasan. Sebagai acuan saya juga akan membandingkan dengan peruntukan yang sekarang

Fungsi yang telah ada sekarang: kantor pos, museum, cafe

Fungsi diusulkan:

- Komunitas, komunikasi media / informasi kepada khalayak esensi media
- Kursus Bahasa, tempat komunikasi antar bahasa –esensi media (jamak)
- Tempat yang bersifat third space, tempat komunikasi yang membuat kedudukan sejajar, menghilangkan status, Kantor perjalanan (travel)

3.6.2 TEMA REMPAH-REMPAH DI KAWASAN KALI BESAR



Gambar III-40. Pandangan udara Kawasan Kali Besar

(Sumber: http://archive.kaskus.us/thread/4592369 diunduh pada 1 Januari 2010)

LATAR BELAKANG - IDENTITAS

Kawasan Komersil di sepanjang Kali Besar merupakan komponen terbesar dari Sumbu Kota Tua - sunda Kelapa , mencakup hampir setengah dari keseluruhan panjang Sumbu Kota Tua - Sunda Kelapa Berdasarkan catatan harian dan rekam sejarah saya dapatkan bahwa identitas utama kawasan ini adalah perdagangan. Perdagangan pada kawasan ini terjadi di Kali Besar, Pedagang membawa komoditas melalui perahu dan dijual kepada toko toko di sepanjang deretan Kali Besar.

Perdagangan memiliki Esensi *Exchange* atau pertukaran , sebuah kesepakatan untuk menukar sesuatu dengan sesuatu yang lain, Benda A dengan benda B. Peruntukan yang diusulkan: pasar pertukaran barang, Pasar loak, Toko, retail, bank - pertukaran uang, Fungsi pertukaran informasi – warnet, dan lain- lain.

3.6.3 TEMA REMPAH-REMPAH DI KAWASAN GUDANG TUA





Gambar III-41. Kawasan Pasar Ikan (kiri) & Bangunan Gudang Rempah-rempah (kanan) Sumber gambar kiri: http://www.jakartafishport.com/products.htm, gambar kanan http://jakartapunyasouvenir.blogspot.com/2011/04/museum-bahari.html

LATAR BELAKANG - IDENTITAS

Kawasan gudang tua di sisi timur kali besar dahulunya digunakan sebagai tempat menyimpan rempah –rempah sebelum atau setelah diturunkan dari kapal. Gudang mempunyai esensi menyimpan. Dari kata kunci menyimpan saya mencari peruntukan yang cocok untuk diterapkan di kawasan tersebut serta mempunyai korelasi dengan kata menyimpan (untuk mempertahankan karakter gudang) .

Apabila Peruntukan yang baru diusulkan pada bangunan kosong, tentunya peruntukan harus memiliki kesesuaian dengan karakter fisik gudang, contohnya massa bangunan yang memanjang, dan memiliki banyak bukaan di lantai dasar (pintu) dengan orientasi tertentu. Contoh peruntukan yang memungkinkan: Perpustakaan - gudang ilmu, atau Museum – gudang cagar budaya dan lain-lain

GUIDE LINES EXISTING

- Peruntukan Makro: Museum, galeri, hotel, apartemen, komersiak, jasa/retail, pendidikan, konvensi
- Peruntukan mikro Lantai Dasar : museum, restoran, toko, retail, galeri, hiburan

• Peruntukan Mikro Lantai Atas : galeri, pendidikan, perkantoran, hotel, apartemen

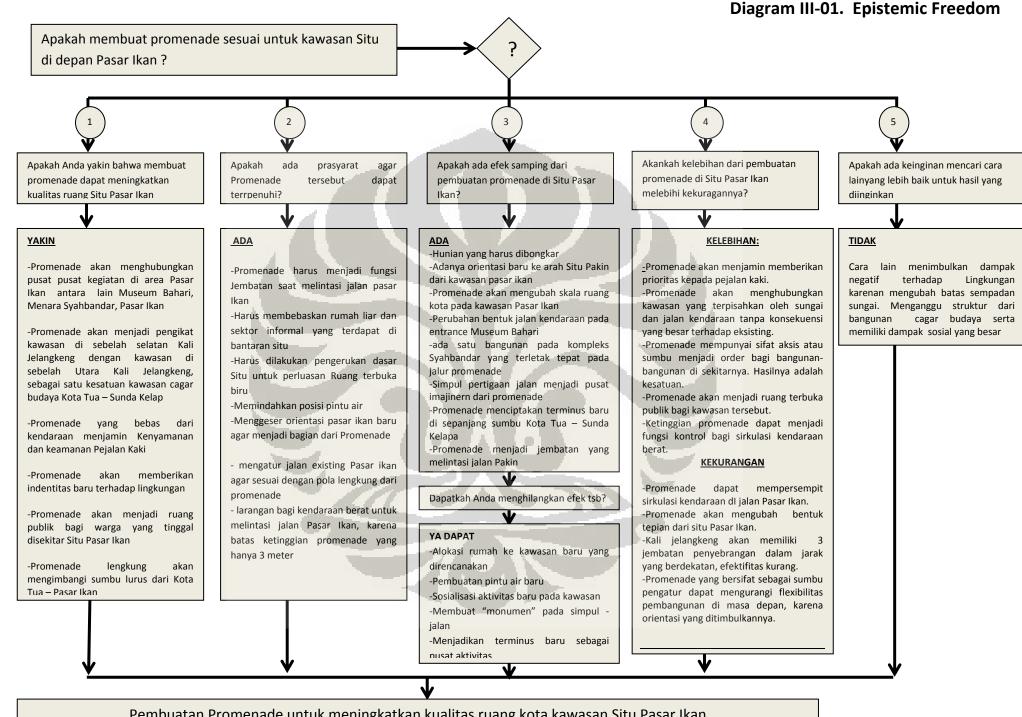
FUNGSI YANG SEKARANG ADA DI SEPANJANG SUMBU KOTA TUA - SUNDA KELAPA

KAWASAN PLAZA FATAHILLAH

Museum, kantor pos, cafe, mini market, diskotek.

KAWASAN KALI BESAR

- Kawasan Kali Besar Barat bagian selatan: Kantor asuransi, bank, hiburan diskotek, kantor ekspedisi pelayaran, kantor pengacara, Bangunan kosong-Cagar budaya, sektor informal (warung kopi, warung makan)
- Kawasan Kali Besar Barat bagian utara: Kantor keuangan, Kantor pelayanan pajak,
 Inkoad tni angkatan darat, Kantor pengacara, Toko Kue / bakery, Toko Elektronik,
 Hotel Omni Batavia, toko kimia, bangunan kosong, sektor informal
- Kawasan Kali Besar Timur bagian selatan: perkantoran niaga,kantor.
- Kawasan Kali Besar Timur bagian utara: Terminal bus, Kantor jasa Asuransi,
 Bangunan kosong-dijual, bangunan kosong pengumpulan sampah plastik daur ulang
- Kawasan Gudang Tua di jalan Kakap: Gudang, Restoran Raja Kuring, gedung serba guna-pernikahan, Restoran Voc Galangan, kursus kebudayaan, Gudang, Parkir Kendaraan Berat
- Kawasan Pasar Ikan: Museum Bahari, Bangunan cagar budaya-Komplek Menara Syahbandar, Pasar Ikan, toko peralatan kapal, toko kelontong, warung makan, sektor informa



DAFTAR REFERENSI

- Adi, Windoro, Batavia 1740: Menyisir Jejak Betawi, Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 2010.
- Alexander, Chrisoper, et. al., A Pattern Language: Towns, Building, Construction,
 Oxford University Press, New York, 1977.
- Alexander, Christoper, The Timeless Way of Building, Oxford University Press, New York, 1979.
- Baker, H. Geoffrey, The Design Strategies in Architecture: An approach to the analisys of form, Chapman & Hall, New Orleans, 1989.
- Barnett, Jonathan, Redesigning Cities, American Planning Association, USA, 2003.
- Carmona, Mathew, and Tiesdell, Steve, *Urban Design Reader*, Architectural Press, Great Britain, 2001.
- Dinas Kebudayaan dan Permuseuman Provinsi Daerah Khusus Ibukota, Sejarah Kota
 Tua, Jakarta Culture & Heritage, Jakarta, 2007.
- Gunadi, Sugeng, Merancang Ruang Luar (terjemahan dari Exterior Design in Architecture, oleh Yoshinobu Ashihara), PT Dian Surya, Surabaya, 1983.
- Jacobs, Allan B., Great Streets, MIT Press, Massachusetts, 1996.
- Kelbaugh,D, Typology, An Architecture of Limits, Repairing the American Metropolis, University of Wahington Press, Seattle, 94-132.
- Norberg, Christian-Schulz, *Genius Loci*, Rizzoli International Publications, Inc., New York,1980.
- Rapoport, Amos, House Form and Culture, Englewood Cliffs, N. J.: Pretice Hakll.
 1969

- Relph, E, 'On the Identity of Places', in Relph, E. (1976), Place an Placelessness,
 Pion, London, 44-62
- Rittel Horst, Epistemic Freedom Diagram
- Simonds, John Ormsbee, Landscape Architecture 3rd edition,, McGraw-Hill,USA, 1998.
- Weber, Ralf, On The Aesthetic of Architecture, Avebury, USA, 1995
- Tjahjono, Gunawan, Merancang Dengan Tema Sebagai Titik Awal Penyelesaian,
 KILAS Jurnal Arsitektur FTUI Vol.2. No. 1/ Januari 2000, hal 79 88.
- http://www. wikipedia.com sunda kelapa
- http://www. Googleearth .com
- http://www.lmages.Google.co.id
- http://www. KILTV . com
- http://www. Leuven.com



UNIVERSITAS INDONESIA

PENATAAN KEMBALI KAWASAN SEPANJANG SUMBU KOTA TUA – SUNDA KELAPA DENGAN PENERAPAN *PATTERN LANGUAGE* PADA ELEMEN FISIK RUANG KOTA

TESIS DESAIN

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Arsitektur

HENDRY TAMBOTO NPM: 0806422265

PEMBIMBING
Prof. Ir. Gunawan Tjahjono, M.Arch., Ph.D
Ir. Evawani Ellisa, M.Eng., Ph.D

PROGRAM MAGISTER PERANCANGAN PERKOTAAN
DEPARTEMEN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS INDONESIA

PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis saya dengan judul:

PENATAAN KEMBALI KAWASAN SEPANJANG SUMBU KOTA TUA – SUNDA KELAPA DENGAN PENERAPAN PATTERN LANGUAGE PADA ELEMEN FISIK RUANG KOTA

Yang disusun untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Magister Arsitektur pada Program Studi Teknik Arsitektur, Program Pasca Sarjana Bidang Ilmu Teknik, Universitas Indonesia, sejauh yang saya ketahui bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari tesis yang sudah dipublikasikan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar kesarjanaan di lingkungan Universitas Indonesia maupun di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali di bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Depok, 22 Februari 2011

Hendry Tamboto NPM. 0806422265

LEMBAR PENGESAHAN

Tesis Desain dengan judul:

PENATAAN KEMBALI KAWASAN SEPANJANG SUMBU KOTA TUA – SUNDA KELAPA DENGAN PENERAPAN PATTERN LANGUAGE PADA ELEMEN FISIK RUANG KOTA

Disusun untuk melengkapi persyaratan kurikulum Program Pascasarjana Bidang Ilmu Teknik Universitas Indonesia guna memperoleh gelar Magister Arsitektur

Penelitian ini diajukan dalam sidang ujian tesis dan disetujui.

Depok, 22 Februari 2011 Menyetujui,

Dosen Pembimbing I

Prof. Ir. GUNAWAN TJAHJONO, M.Arch., Ph.D

Dosen Pembimbing II

Ir. EVAWANI ELLISA, M.Eng., Ph.D

Dosen Penguji I

M. Ridwan Kamil, ST, MUD

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

Prof. Ir. GUNAWAN TJAHJONO, M.Arch., Ph.D Ir. EVAWANI ELLISA, M.Eng., Ph.D

Selaku dosen pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu dan pemikiran dalam memberikan arahan, diskusi, bimbingan serta persetujuan sampai akhirnya tesis ini dapat diselesaikan.

- 1. Kawasan Sepanjang Sumbu Kota Tua Sunda Kelapa tempo Dulu
- 2. Kawasan Sepanjang Sumbu Kota Batavia antara abad ke-17 sampai abad ke-18
- 3. Kawasan Sepanjang Sumbu Kota Tua Sunda Kelapa Kondisi sekarang
- 4. Peran Kawasan sumbu Kota Tua Sunda Kelapa terhadap Jakarta
- 5. Permasalahan Kawasan
- 6. Jalur Ekonomi dan Jalur Budaya di sepanjang Sumbu Kota Tua Sunda Kelapa
- 7. Analisis Pola Fisik Ruang Kota
- 8. Bangunan bangunan di Kali Besar Timur
- 9. Bangunan bangunan di Kali Besar Barat
- 10. Bangunan –bangunan di kawasan Gudang Tua dan Pasar Ikan
- 11. Peruntukan Kawasan Eksisting
- 12. Peruntukan Bangunan -berdasarkan Guidelines Kota Tua
- 13. Kondisi Eksisting
- 14. Tingkatan Intervensi
- 15. Peruntukan Makro
- 16. Intensitas Kawasan
- 17. Peruntukan Mikro
- 18. Fasade sebagai Pembentuk Ruang Sumbu-kawasan Komersial Kali Besar
- 19. Komponen penyusun fasad pada bangunan kawasan Komersial Kali Besar
- 20. Diagram Analisis Fasad Bangunan Komersial Kali Besar 1
- 21. Diagram Analisis Fasad Bangunan Komersial Kali Besar 2
- 22. Diagram Analisis Fasad Bangunan Komersial Kali Besar 3
- 23. Analisis Fasad Bangunan Komersial Kali Besar 1.1
- 24. Analisis Fasad Bangunan Komersial Kali Besar 1.2
- 25. Analisis Fasad Bangunan Komersial Kali Besar 2
- 26. Analisis Fasad Bangunan Komersial Kali Besar 3
- 27. Pattern Language bangunan komersial Kali Besar
- 28. Analisis Bangunan Gudang Rempah-Rempah
- 29. Pattern Language Gudang Rempah-Rempah

- 30. Gambar Penggal Jalan di Kawasan sepanjang sumbu Kota Tua Sunda Kelapa
- 31. Garis Sempadan Bangunan dan Garis Sempadan Sungai
- 32. Gambar Selubung Bangunan
- 33. Guidelines bangunan di kawasan gudang tua
- 34. Guidelines bangunan di Kawasan Komersial Kali Besar
- 35. Jalur Sirkulasi Air *Outer Route*
- 36. Jalur Sirkulasi Air inner Route
- 37. Jalur Sepeda
- 38. Pola Sirkulasi dan Jalan
- 39. Rencana Ruang Hijau
- 40. Pengaturan Street Furniture
- 41. Pengaturan Signage Bangunan
- 42. Green Concept
- 43. Imageability
- 44. Preseden Singapore River
- 45. Zonasi Kawasan Imageability
- 46. Creative Industries & Cultural Industries
- 47. Imageability Kawasan Plaza Fatahillah, Kawasan Kali Besar, Kawasan Gudang Tua
- 48. Imageability Kawasan Plaza Fatahillah
- 49. Imageability Kawasan Kali Besar
- 50. Imageability Kawasan Gudang Tua
- 51. Gambar Perspektif Suasana
- 52. Gambar Perpektif Kawasan
- 53. Site Plan & Peruntukan Kawasan
- 54. Aksonometri Kawasan
- 55. Studi Maket Penataan Kawasan di sepanjang sumbu Kota Tua Sunda Kelapa
- 56. Rencana Ruang Event
- 57. Gambar Perspektif Kanal Pasar Ikan
- 58. Gambar Perpektif Kawasan Gudang Tua
- 69. Gambar Perspektif Bangunan Baru di Kawasan Gudang Tua
- 60. Batavia Old Drawings

Kawasan Sepanjang Sumbu Kota Tua – Sunda Kelapa

Tempo Dulu



Foto- foto di atas adalah suasana kota Batavia sekitar tahun 1800 – 1900, gambaran diatas menjelaskan bentuk serta tatanan dari ruang kota pada masa tersebut antara lain kawasan di sekitar alun-alun balai kota yang sekarang kita kenal dengan nama Plaza Fatahillah, kawasan niaga dan bangunan-bangunan di sepanjang kali Besar, gudang rempah-rempah dan bangunan Pasar ikan di mulut laut Jawa.

Kawasan Sepanjang Sumbu Kota Batavia antara abad ke-17 sampai abad ke-18







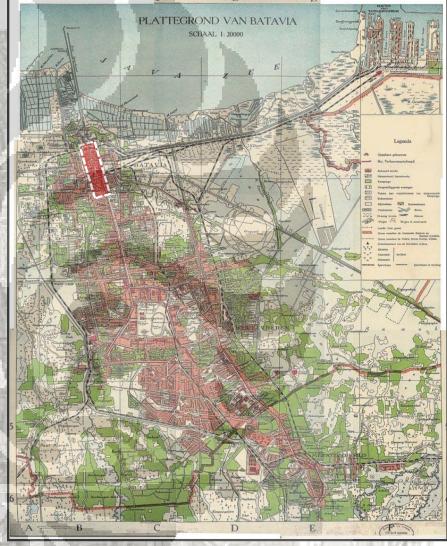


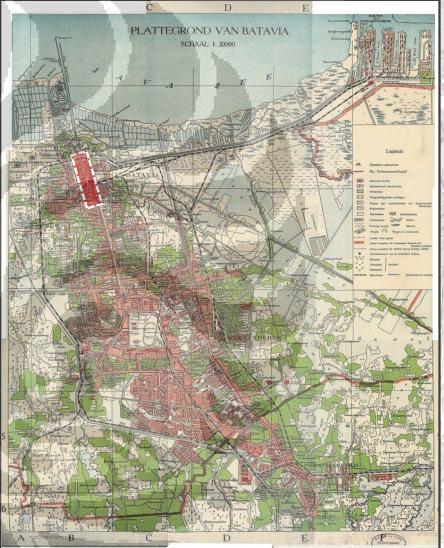


Kawasan Pasar Ikan



Peta Batavia abad ke- 17





Peta Batavia akhir abad ke -18









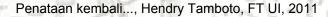
Kawasan Komersial Kali Besar

Batas wilayah dalam penataan kembali kawasan sepanjang sumbu Kota Tua - Sunda Kelapa mengacu pada batas - batas yang ditunjukan oleh peta kota Batavia abad ke - 17 (perimeter ditunjukan oleh diagram garis putus-putus yang berwarna putih). Pada saat itu masih terdapat kota benteng di Batavia. Sekarang, jejak peninggalan fisik yang tersisa pada kawasan inti masih cukup banyak, sehingga memungkinkan saya untuk mendapatkan data yang cukup lengkap untuk kemudian dianalisis pola hubungan fisiknya.



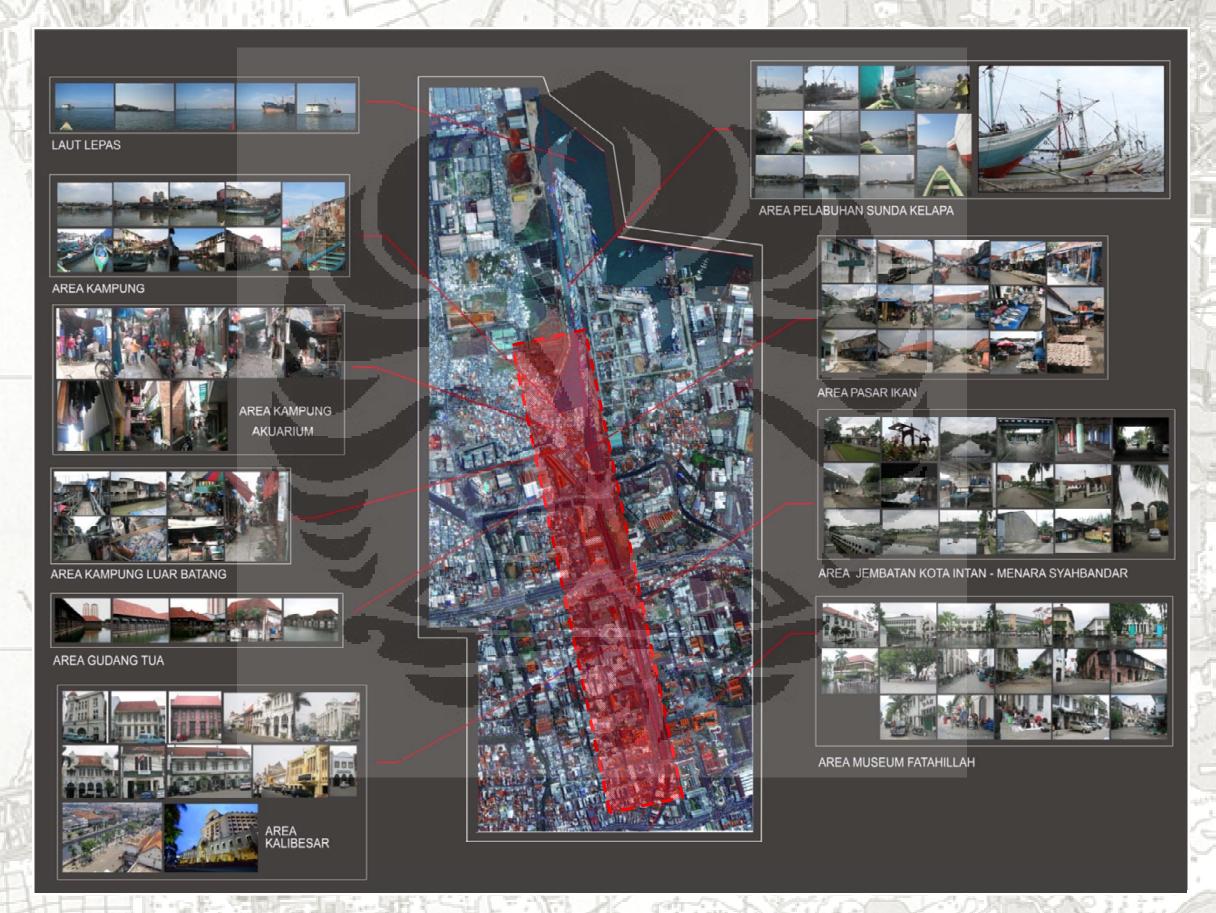
Kawasan Plaza Fatahillah

Kawasan Gudang Tua



Kawasan sepanjang sumbu Kota Tua - Sunda Kelapa

Kondisi sekarang



W

Peran Kawasan sumbu Kota Tua – Sunda Kelapa terhadap Jakarta

Sub kawasan

pada kawasan Cagar

Budaya Kota Tua:

[1] Sunda Kelapa

[2] Kampung Luar

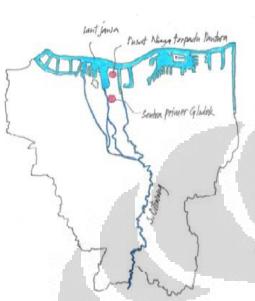
Batang [3] Museum Bahari dan Pasar Ikan [4] Galangan Benteng [5] Kampung Bandan

[6] Kali Besar [7] Roa Malaka [8] Taman Fatahilah [9] Stasiun Kota [10] Pintu Kecil [11] Pasar Pagi Perniagaan

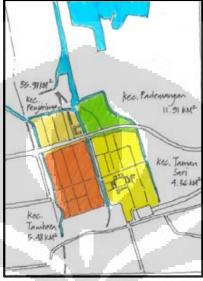
[12] Glodok [13] Pinangsia



Kawasan Kota tua yang terletak di pesisir Utara Jakarta berbatasan dengan Laut Jawa pada sisi utaranya. Kawasan ini terletak pada Kotamadya Jakarta Utara.



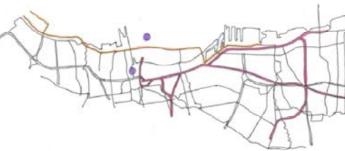
Kawasan Kota Tua diapit oleh pusat aktivitas Pasar ikan dan sentra primer Glodok . Pada bagian reklamasi di sisi Timur Laut kawasan ini direncanakan sebagai Pusat Niaga Terpadu Pantura. Kawasan Kota Tua merupakan muara dari sungai Ciliwung.



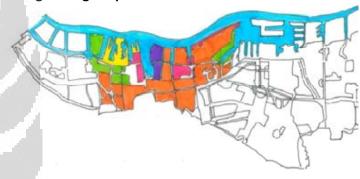
Kawasan di sepanjang sumbu Kota Tua - Sunda Kelapa berbatasan dengan kecamatan, yaitu kecamatan : Taman Sari , Tambora, Pademangan dan Penjaringan.



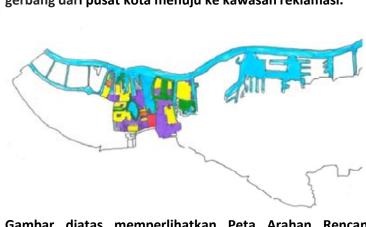
Gambar diatas memperlihatkan letak sumbu terhadap kawasan Cagar Budaya Kota Tua.



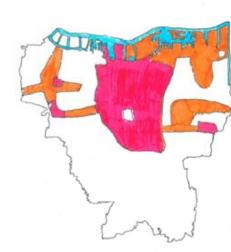
Gambar diatas memperlihatkan rencana Jalan & Pusat aktivitas pada area reklamasi di timur laut kawasan Kota Tua. Dikawasan reklamasi pada sisi utara Kawasan Kota Tua akan dibuat jalan tol sebagai sirkulasi utama yang menghubungkan pesisir utara Jakarta.



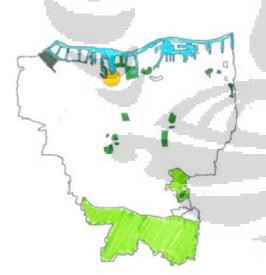
Gambar diatas memperlihatkan intensitas Kawasan reklamasi di sebelah timur laut kawasan kawasan Kota Tua. Diagram yang berwarna ungu memiliki KLB 5 - 10 lantai dan akan menjadi pusat kegiatan ekonomi terpadu pantura. Kawasan sumbu Kota Tua akan menjadi pintu gerbang dari pusat kota menuju ke kawasan reklamasi.



Gambar diatas memperlihatkan Peta Arahan Rencana Pemanfaatan Ruang pada kotamadya Jakarta Utara. kawasan Sunda Kelapa direncanakan mempunyai peruntukan bangunan umum, industri dan pergudangan.



Pada peta arahan Pengembangan Kawasan Ekonomi Prospektif, Kawasan di sekitar sunda kelapa direncanakan direncanakan sebagai Kawasan Ekonomi Prospektif dengan intensitas tinggi



Polder pluit dan daerah reklamasi di Timur Laut Sunda Kelapa direncanakan menjadi Ruang Terbuka Hijau.

Permasalahan Kawasan





Lahan kosong dan terbengkalai di kawasan yang seharusnya menjadi pusat aktivitas





Banjir Rob atau pasang air laut, merusak bangunan dan memutuskan sirkulasi







Bangunan-bangunan tidak berorientasi ke Sumbu utama









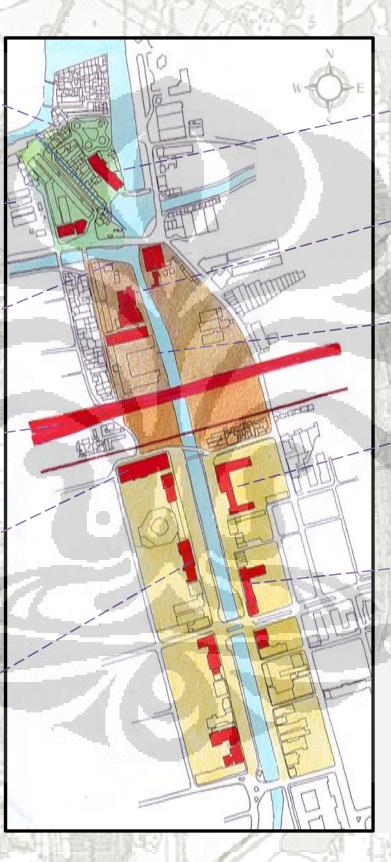
Lost space / ruang negatif pada kawasan sepanjang sumbu



Langgam bangunan tidak sesuai dengan Karakter lingkungan Cagar Budaya



Peruntukan bangunan bersifat intern / orientasi ke dalam





Bangunan kosong, tanpa ada aktivitas, kawasan kehilangan identitasnya







Fungsi bangunan yang tidak sesuai dengan peruntukan kawasan







Kawasan memiliki tingkat aktivitas rendah









Bangunan - bangunan dalam kondisi rusak dan ditinggalkan



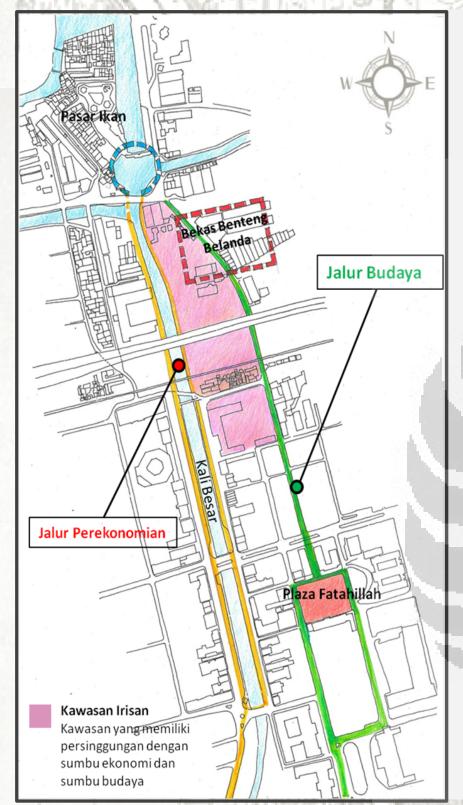






Bangunan kosong dalam kondisi tidak terawat

Diagram diatas memperlihatkan titik — titik permasalahan yang terdapat di sepanjang sumbu Kota Tua — Sunda Kelapa. Foto-foto pada sisi sebelah kiri adalah permasalahan di kawasan Kali Besar sedangkan foto-foto pada sisi kanan memperlihatkan permasalahan di kawasan Gudang tua dan Pasar ikan. Permasalahan kawasan diambil berdasarkan tinjauan dari konteks fisik ruang kota di sepanjang sumbu.



Sumbu di kawasan Kota Tua

Pada Kawasan cagar budaya Kota Tua terdapat dua sumbu utama yang berperan penting bagi kota Batavia. Sumbu yang pertama biasa disebut sebagai sumbu Ekonomi. Jalur ini membentang mulai dari Situ Pasar ikan kearah selatan melewati Kawasan gudang tua dan berakhir di Kawasan Komersial Kali Besar. Sumbu ini selalu bersisian dengan jalur air atau kanal sebagai sarana transportasi bagi komoditas utama saat itu yaitu rempah-rempah.

Sumbu yang kedua biasa disebut sebagai dengan Jalur budaya. Jalur ini terbentang mulai dari benteng Voc, menyusuri jalan tongkol sampai ke jalan cengkeh dan berakhir di Plaza Fatahillah.

Saya mengambil sumbu ekonomi sebagai ruang lingkup perancangan karena Ketertarikan saya dengan karakter dari kawasankawasan di sepanjang kanal air yang terbentuk oleh hubungan antar pola tertentu dari elemen fisik, diantaranya adalah bangunanbangunan cagar budaya dan skala ruang kota dengan karakter khusus yang masih banyak terdapat di sepanjang sumbu ekonomi ini.

Sumbu Ekonomi dan Batas Wilayah

Dalam konteks ruang , sebuah sumbu harus memiliki terminus yang menjadi pengakhirannya. Pada kasus perancangan di sepanjang sumbu ekonomi maka terminus dari sumbu ditentukan pada kawasan Pasar Ikan disebelah utara dan pada kawasan Plaza Fatahillah di sebelah selatan.

Pasar Ikan ditentukan sebagai terminus sumbu dengan pertimbangan sejarah dan kesesuaian dengan tema sumbu. Pada abad ke 18 Pasar ikan menjadi batas utara dari jalur perdagangan yang membelah kota Batavia. Pertimbangan lainnya adalah fungsi pasar ikan sebagai tempat aktivitas jual beli saya anggap memiliki kesesuaian tema dengan sumbu ekonomi. Dimensi luas dari dari kawasan Pasar Ikan serta terdapatnya objek-objek vital (museum Bahari, bangunan Heksagon serta menara Syahbandar) disekitarnya dapat meningkatkan daya dukung Kawasan untuk menjadi sebuah terminus.

kawasan Plaza Fatahillah ditentukan sebagai terminus Selatan sumbu dengan pertimbangan sejarah dan fungsi plaza sebagai pusat aktivitas bahkan sampai masa sekarang. Walaupun Plaza Fatahillah tidak membentuk vista yang tegak lurus dengan sumbu ekonomi namun dimensi fisik, peranan dan keberadaannya pada kawasan ini telah membuatnya sebagai terminus yang sangat kuat bagi kawasan Kota Tua.

Konteks sumbu juga menjadi faktor yang menentukan batasan lebar wilayah perancangan. Kawasan yang mengapit ruang sumbu merupakan kawasan inti perancangan. Besarnya selebar satu blok di sisi sebelah Timur dan Barat sumbu.

Berdasarkan wacana diatas maka batas wilayah perancangan di sepanjang sumbu Kota Tua – Sunda kelapa saya tentukan sebagai berikut:

Batas Barat:

Jalan Pasar Ikan – Jalan Kakap - Jalan Tiang Bendera – Jalan Roa Malaka Utara – Jalan Roa Malaka Selatan

Batas Selatan:

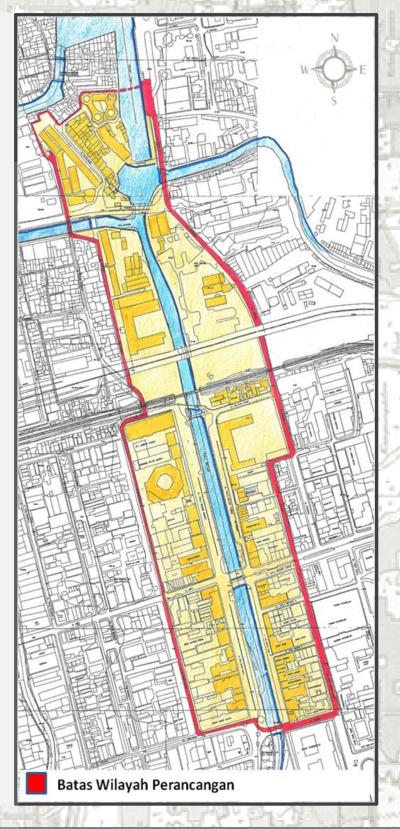
Jalan Malaka – Jalan Bank

Batas Timur:

Jalan Kerapu - Jalan Tongkol - Jalan Cengkeh- Jalan. Teh- Jalan Pintu Besar Utara

Batas Utara:

Jalan yang mengelilingi bangunan heksagon – Jalan Pelabuhan

























Fungsi-fungsi di sepanjang Jalur Budaya : Benteng Batavia, Prinsenstraat, Amsterdamse Port, Stadhuis

Penataan kembali..., Hendry Tamboto, FT UI, 2011

Analisis Pola Fisik Ruang Kota

Kawasan sepanjang sumbu Kota Tua – Sunda Kelapa

Pola Jalan

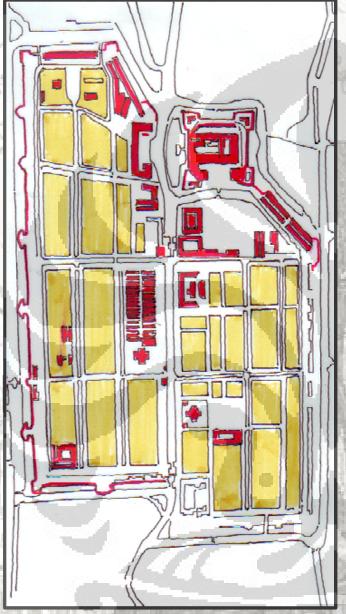
- •Jalan utama terletak bersebelahan , sejajar dengan kanal.
- •Percabangan antara jalan utama dengan jalan sekunder membentuk sudut tegak lurus, 90 derajat.
- •Pola jalan menjadi batas blok kota dengan pola persegi empat.
- •Pada persimpangan jalan utama terdapat jembatan yang menyebrangi kanal dan menghubungkan dengan jalan diseberangnya.
- •Hampir seluruh jalan utama pada kota Batavia terletak bersisian dengan kanal. Orientasi kanal adalah utara – selatan kecuali pada daerah benteng dan Gudang tua, kanal membentuk sudut kurang lebih 45 derajat.

Pola Kanal:

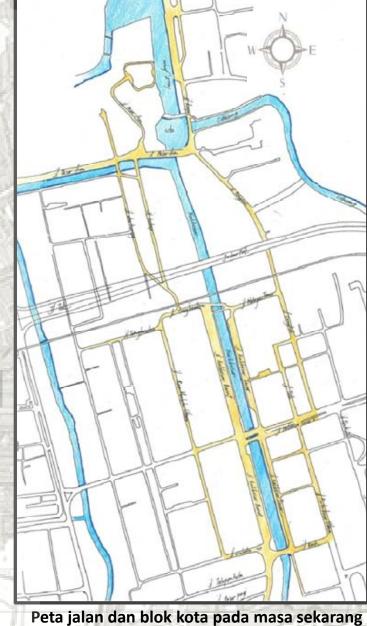
- •Kanal utama membentang dengan orientasi Utara Selatan.
- •Kanal mengelilingi seluruh blok kota benteng Batavia.
- •Lebar Kanal utama kebanyakan memiliki lebar yang sama dengan ruang jalan yang mengapitnya.

Pola Blok

- •Blok kota berbentuk persegi dengan perbandingan panjang berbanding lebar adalah antara 1 berbanding 2,5 sampai 1 berbanding 3,5.
- •Blok kota mempunyai pola persegi panjang, dengan sisi panjang menghadap ke sirkulasi utama/ kanal.
- •Blok kota dikelilingi oleh kanal dan jalan. Blok kota memiliki lebar dan panjang yang sama dengan blok di sampingnya
- •Kota Batavia berbentuk grid yang sebagian besar blok kotanya memiliki pola persegi panjang kecuali pada kawasan benteng Belanda di sebelah Timur Laut.







Peta Batavia abad Ke-17

Peta satelit kawasan

Ruang Fisik Kota Sepanjang Sumbu Dalam Angka

•Panjang Sumbu Ekonomi mulai dari Jalan Malaka sampai ke Menara Syahbandar adalah sepanjang 1075 meter.

•Lebar kanal Kali Besar berkisar antara 25 - 30 meter.

•Kawasan Komersial Kali Besar terbentang sepanjang 632 meter, terhitung mulai dari jembatan yang terletak pada simpangan jalan Malaka sampai ke Jembatan

Kota Intan.

- •Kawasan Gudang Rempah-rempah memiliki total panjang 270 meter dari jalan Tol sampai ke batas Kali Jelakeng .
- •Ukuran Blok-blok kota di sepanjang sumbu memiliki lebar dengan kisaran 90 100 meter dan panjang 260 m 340 meter.
 - •Perbandingan panjang blok berbanding dengan lebarnya berkisar antara 1 berbanding 2,5 sampai 1 berbanding 3.
 - •Jarak dari pusat Plaza Fatahillah sampai Pasar Ikan Sunda Kelapa adalah 978 meter.

Penataan kembali..., Hendry Tambologak dari, Plaza Fatahillah sampai ke laut lepas di utara Pelabuhan Sunda Kelapa adalah 2.130 meter

Bangunan – Bangunan di Kali Besar Timur



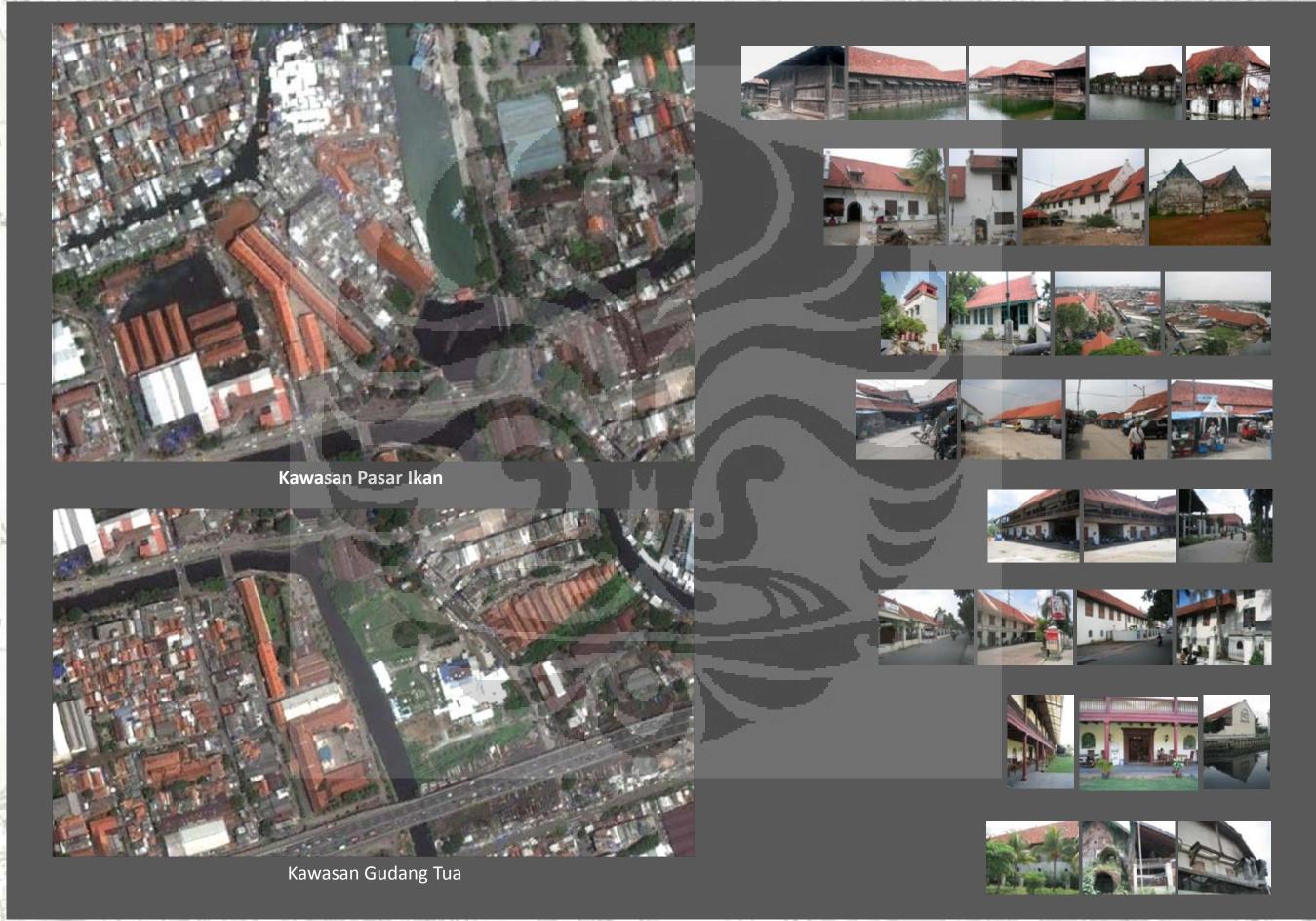


Bangunan – Bangunan di Kali Besar Barat

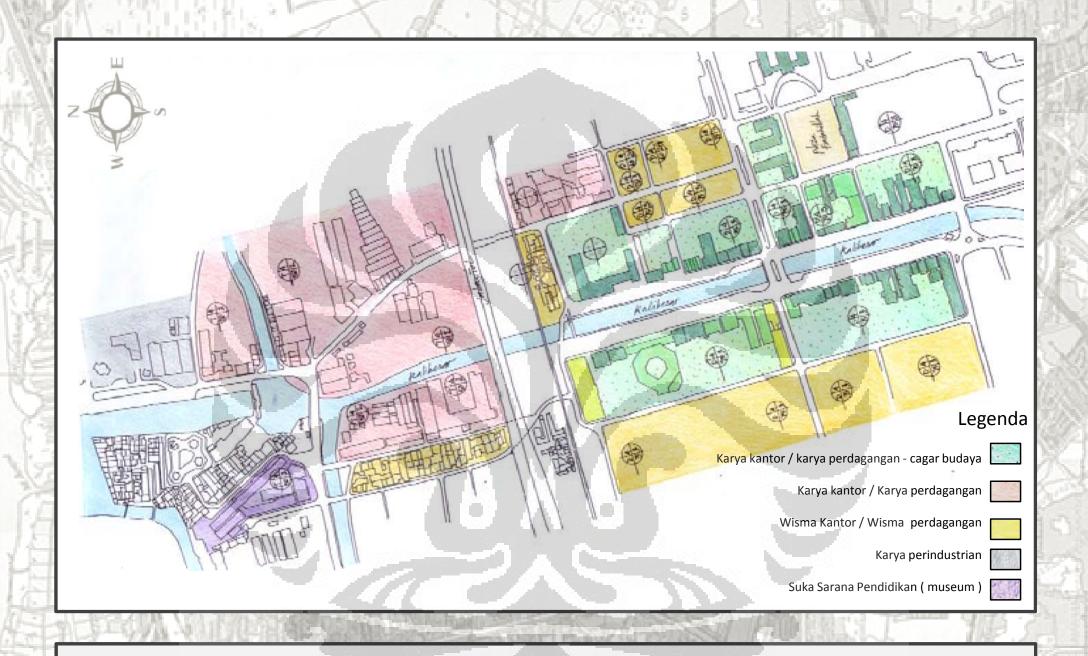




Bangunan –bangunan di kawasan Gudang Tua dan Pasar Ikan



Peruntukan Kawasan Eksisting



Peruntukan eksisting di sepanjang sumbu Kota Tua – Sunda Kelapa didominasi oleh fungsi perkantoran dan perdagangan, dengan ketinggian bangunan maksimal 4 lantai. Di sepanjang jalan Kali Besar merupakan fungsi perkantoran dan perdagangan dengan kekhususan karena merupakan bangunan cagar budaya. Bangunan cagar budaya di kawasan ini dibedakan atas 3 golongan yaitu golongan A, B dan C. Peruntukan dengan fungsi hunian - komersial dengan ketinggian 2 lantai terdapat pada blok lapis ke-2 yang mengapit blok inti (blok inti adalah blok yang bersinggungan langsung dengan sumbu Kali Besar). Di sebelah utara Kali Besar terdapat dua unit bangunan tunggal bekas gudang tua dengan peruntukan komersial. Kawasan Pasar Ikan dan sekitarnya belum mendapatkan ketetapan peruntukan kecuali bangunan gudang tua di sebelah Pasar Ikan dan komplek menara syahbandar yang sekarang digunakan sebagai museum. Semakin ke utara (arah pelabuhan Sunda Kelapa) , peruntukan kawasan semakin beralih untuk kegiatan industri. Bangunan pada kawasan ini merupakan bangunan tunggal ,dengan ketinggian maksimal dua lantai yang berfungsi sebagai gudang penyimpanan barang.

Peruntukan Bangunan

Berdasarkan Guidelines Kota Tua

Guidelines existing kawasan komersial Kali Besar

W

Peta disamping kanan memperlihatkan penggolongan atau status dari bangunan cagar budaya di kawasan Kali Besar. Hampir seluruh bangunan deret yang terletak pada sisi selatan jalan Kali Besar Barat dan jalan Kali Besar Timur merupakan bangunan cagar budaya. Sementara pada blok di sisi utara dari jalan Kali Besar Barat hampir setengah dari bangunannya sudah berupa bangunan baru. Terdapat lahan kosong yang digunakan sebagai parkir kendaraan berat pada sisi Utara jalan Kali Besar Timur. Pada kawasan ini juga terdapat beberapa bangunan baru diantara bangunan — bangunan cagar budaya.



Bangunan Cagar Budaya gol A

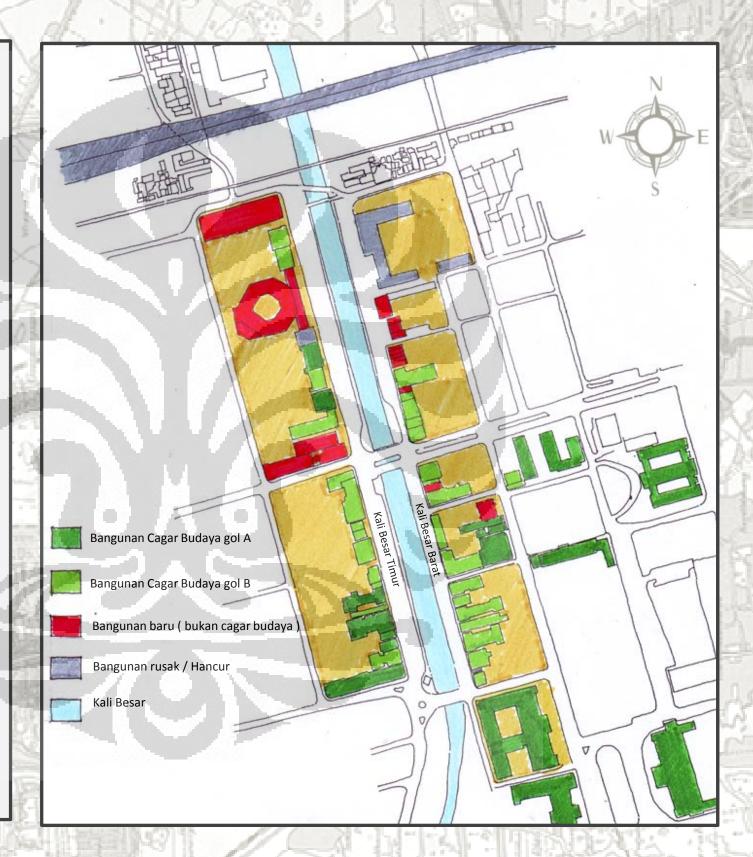


Bangunan Cagar Budaya gol B

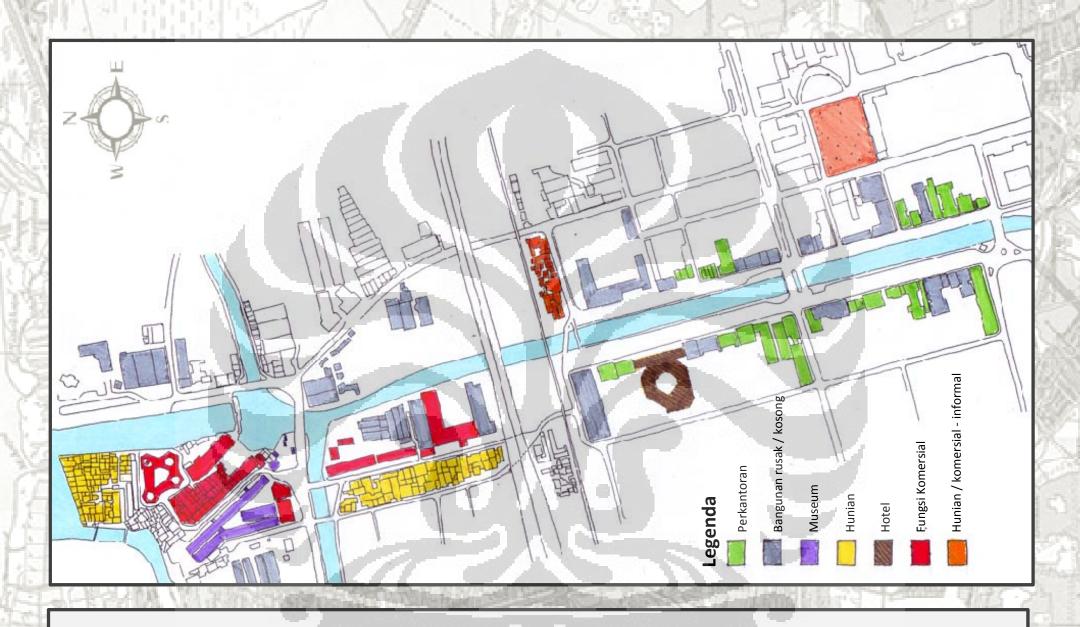




Bangunan Baru

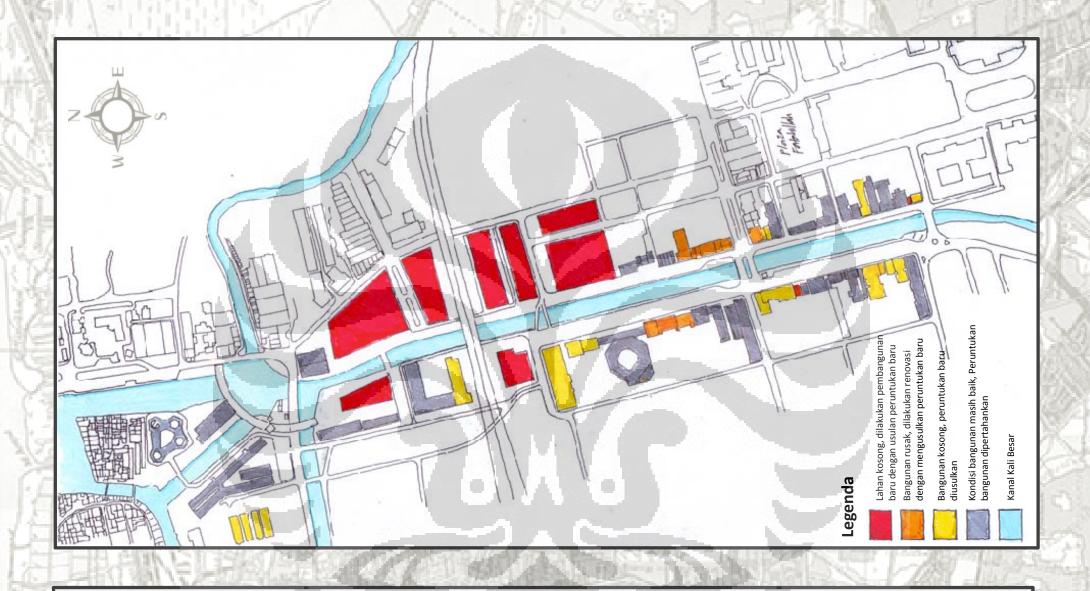


Kondisi eksisting



Gambar diatas memperlihatkan sebaran bangunan kosong yang ditinggalkan atau rusak (berwarna hitam) dengan prosentase yang cukup tinggi terutama di kawasan Kali Besar Timur bagian Utara. Hampir seluruh bangunan di kawasan Kali Besar berfungsi sebagai kantor, kecuali sebuah bangunan 8 lantai yang terdapat diKali Besar Barat yang memiliki fungsi hunian sementara atau hotel. Pada kawasan gudang tua, terdapat 2 bangunan cagar budaya bekas gudang rempah-rempah yang digunakan untuk fungsi komersial (restoran dan cafe). Peta fungsi eksisting ini memperlihatkan simpangan / deviasi antara peruntukan direncanakan dengan kenyataan di lapangan, Simpangan ini terlihat sangat jelas terutama pada kawasan gudang tua. Kebanyakan bangunan di kawasan ini difungsikan sebagai gudang penyimpanan barang (berwarna abu-abu), dimana peruntukan yang seharusnya adalah fungsi komersial. Deviasi lainnya terjadi pada kawasan di sebelah Timur kawasan gudang tua. Kawasan yang seharusnya dijadikan fungsi komersial dibiarkan kosong dan tidak terbangun. Hanya beberapa bangunan gudang dan kantor yang menempati sebagian kecil dari perpetakan.

Tingkatan Intervensi



Tingkatan intervensi pada kawasan sepanjang sumbu kota Tua – Sunda Kelapa direncanakan dengan mengacu pada kondisi fisik dari bangunan eksisting. Peluang untuk melakukan intervensi fungsi baru terhadap kawasan terdapat pada bangunan dengan kondisi fisik rusak, bangunan ditinggalkan serta pada perpetakan kosong. Diagram yang berwarna abu-abu adalah bangunan yang peruntukannya akan saya pertahankan. Diagram berwarna merah adalah pembangunan baru pada perpetakan kosong, dan diagram kuning dan orange adalah bangunan kosong dan rusak. Peta tingkatan intervensi diatas memperlihatkan sebaran dan jenis intervensi di kawasan ini. Intervensi berupa pembangunan baru akan dominan pada kawasan gudang tua, sementara intervensi berupa usulan peruntukan baru dapat diterapkan pada bangunan kosong dan rusak yang tersebar di sepanjang kawasan komersial Kali Besar.

Peruntukan Makro



Peruntukan makro pada kawasan ini direncanakan dengan mengacu kepada 3 hal yaitu fungsi kawasan sepanjang sumbu dimasa lampau, kondisi eksisting sumbu dan peruntukan direncanakan bagi kawasan ini. Rekam sejarah memperlihatkan bahwa kawasan di sepanjang sumbu Kota Tua – Sunda Kelapa pernah menjadi pusat perekonomian bagi kota Batavia. Pada perencanaan di masa depan kawasan ini direncanakan sebagai kawasan ekonomi prospektif. Ironisnya kondisi sekarang sangat bertolak belakang dengan masa lalu maupun masa depan kawasan ini. Peta eksisting sebelumnya memperlihatkan kondisi eksisting yang tidak sesuai dengan peruntukan kawasan sekarang. Kuat dugaan hal ini disebabkan oleh kebijakan yang mengatur kawasan dengan status cagar budaya ini, yang tidak sejalan dengan kepentingan bisnis, akibatnya baik pemilik lahan maupun investor lebih memilih untuk tidak melakukan pembangunan kawasan ini. Berangkat dari su diatas maka peruntukan makro kawasan cagar budaya ini direncanakan dengan pertimbangkan konteks masa lalu dan rencana di masa depan yaitu dengan mengembalikan keseluruhan kawasan sepanjang sumbu sebagai fungsi komersial . Rencana ini dilakukan dengan strategi peningkatkan intensitas bangunan pada kawasan tertentu (yang memungkinkan) untuk memberikan peluang bagi perkembangan ekonomi. Salah satunya adalah dengan merencanakan kawasan komersial terpadu (diagram berwarna orange) dengan intensitas sedang yaitu 8 lantai pada kawasan gudang di sisi timur kanal. Kawasan kali besar tetap mengikuti peruntukan yang telah direncanakan yaitu perkantoran (diagram berwarna cokelat) . Kawasan hunian di sisi barat kawasan gudang dan di utara pasar Ikan juga dipertahankan peruntukannya. Bangunan rusak di depan terminal dipugar sebagai podium bagi bangunan baru dengan tinggi maksimal 8 lantai. Diagram berwarna merah adalah bangunan-bangunan yang direncanakan sebagai komersial umum (beberapa bangunannya sudah memiliki kesesuaian fungsi dengan perencanaan), bangunan pasar ikan, museum Bahari dan Komplek menara Syahbandar mengikuti

Intensitas kawasan



Diagram yang berwarna merah adalah kawasan perencanaan baru dengan ketinggian bangunan 8 lantai. Perpetakan yang terletak pada bagian utara kawasan cagar budaya tersebut dipersiapkan untuk menghadapi rencana reklamasi Pantai utara Jakarta sebagai kawasan Ekonomi Prospektif (sesuai dengan RTRW 2010 – 2030). Dengan pengaturan tertentu, maka ketinggian 8 lantai dapat dicapai tanpa harus mengubah prinsip dari skala ruang kota pada kawasan gudang tua yang ketinggian rata-ratanya hanya 2 lantai. Hal ini dimungkinkan melalui perencanaan yang tepat dalam menempatkan massa bangunan serta pengaturan skyline bangunan melalui panduan selubung bangunan. Perpetakan pada kawasan gudang direncanakan memiliki KDB 50 persen, pengaturan tersebut dibuat untuk mempertahankan karakter ruang terbuka dari perpetakan ini yang dulunya merupakan bekas benteng Belanda. Diagram yang berwarna hijau dan coklat memiliki KLB yang sama dengan KLB eksisting. Diagram yang berwarna kuning adalah perkampungan nelayan yang akan dipertahankan, bangunan pada kampung nelayan memiliki ketinggian maksimal 2 lantai. Hal ini dilakukan untuk menjaga skala ruang biru .

Peruntukan Mikro

Secara garis besar perencanaan peruntukan mikro di kawasan sumbu Kota Tua — Sunda Kelapa ini dibedakan menjadi dua bagian berdasarkan lokasi bangunan terhadap dua sumbu utama. Yang pertama adalah bangunan-bangunan yang hanya bersinggungan dengan jalur ekonomi dan yang kedua adalah bangunan-bangunan yang bersinggungan dengan jalur ekonomi dan jalur budaya sekaligus. Bangunan yang bersinggungan dengan jalur ekonomi memiliki peruntukan mikro terkait dengan kegiatan komersial, sementara pada bangunan yang bersinggungan dengan jalur ekonomi dan budaya maka peruntukan mikronya harus memiliki aspek budaya yang memiliki nilai jual .





Salah satu strategi untuk menghidupkan kawasan yang sekarang mati adalah dengan melakukan intervensi fungsi baru pada kawasan tersebut. Intervensi fungsi baru di kawasan komersial Kali Besar akan memecah kemonotonan dari fungsi perkantoran yang sekarang ada. Peruntukan mikro untuk fungsi baru ini diturunkan dari konsep rempah-rempah yang notabene sangat kontekstual dengan latar belakang kawasan ini. Rempah-rempah adalah bumbu dapur pemberi cita rasa, ketajaman aromanya identik dengan selera atau kesukaan. Selera yang sifatnya personal tersebut akan diturunkan menjadi sebuah peruntukan fungsi khusus yang juga personal. Fungsi ini sangat kental nilai subjektivitas (dari konsumenya) . Fungsi ini adalah fungsi dengan target market khusus yaitu konsumen yang sudah memiliki kecocokan dengan barang atau jasa yang ditawarkan.

Peruntukan Mikro bagi bangunan dengan konsep rempah-rempah, antara lain adalah : Bridal, Fotografi, kantor desain, toko furniture , biro perjalanan, Desainer baju, jasa catering, kantor Event Organizer, Toko Furniture dan lain-lain. (seringkali terkait dengan industri kreatif)



Peruntukan mikro yang diusulkan bagi bangunan-bangunan yang bersinggunan dengan 2 jalur sekaligus (jalur budaya dan jalur ekonomi) antara lain adalah: Galeri seni, Toko kerajinan (handycraft), Toko barang antik, Toko perhiasan, Restoran kuliner nusantara, dan kursus bahasa dan kursus kebudayaan.

Kawasan komersial terpadu /mix dengan diagram warna berselang antara pink – ungu adalah kawasan pembangunan yang bersinggungan dengan 2 jalur, sekaligus. Artinya peruntukan mikro di lantai satu bangunan harus memiliki unsur - unsur diatas. Peruntukan mikro yang diusulkan antara lain adalah Galeri seni, food court, atau pasar seni.

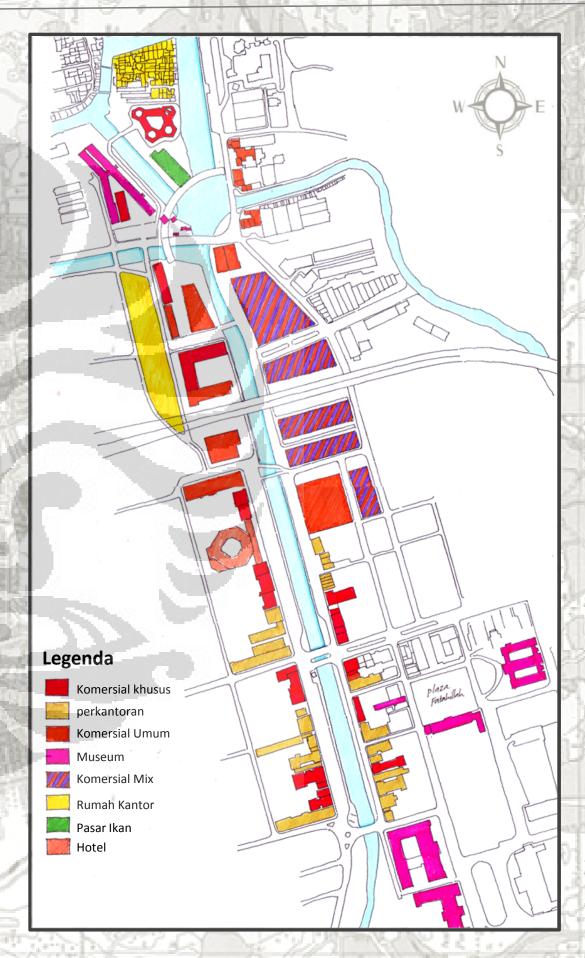
Peruntukan kawasan yang berwarna pink adalah museum, Lantai satu dari museum diusulkan untuk fungsi yang bersifat publik seperti *cafe*, toko cindera mata, atau toko majalah.

Diagram yang berwarna orange adalah kawasan komersial umum. Peruntukan mikronya bebas selama dalam ranah komersial, misalnya kantor, retail atau tempat kursus .

Peruntukan mikro di lantai satu dari pasar ikan adalah tempat pelelangan ikan, dengan pengembangan RTH di depannya sebagi tempat makan outdoor yang bersifat sementara. (lihat gambar perspektif kanal Baru)

Diluar peruntukan yang telah diatur diatas, Peruntukan yang tidak diperbolehkan sesuai guidelines yang telah ada untuk mengatur kawasan cagar budaya Kota Tua tetap berlaku. Fungsi yang tidak diperbolehkan antara lain fungsi yang menghasilkan pencermaran seperti pabrik Kimia, pabrik alat berat, bengkel mobil, fungsi yang bersifat ekslusif, contohnya rumah ibadah, dan fungsi –fungsi yang bertentangan dengan norma susila (misalnya panti pijat, diskotek, rumah bordil, dan lain-lain Penataan kembali..., Hendry Tamboto, FT UI, 2011

Peruntukan Mikro



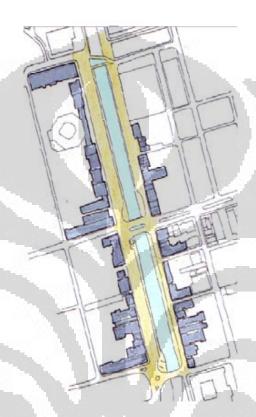
Fasade sebagai Pembentuk Ruang Sumbu

Kawasan Komersial Kali Besar

Pada skala jalan atau *street level*, deretan fasad bangunan di sepanjang Kawasan komersial Kali Besar berperan sebagai dinding pembatas atau *definition* yang membentuk ruang sumbu. Dengan ketinggian fasad bangunan rata-rata 15 meter (tiga lantai) sepanjang hampir 300 meter setiap bloknya, dinding fasad ini menjadi komponen utama pembentuk ruang sumbu.



Definition (pembatas) di sisi Barat sumbu Kali Besar Gambar diatas diambil dari Jalan Kali Besar Timur dengan horison pada ketinggian mata manusia.



Deretan Bangunan di kawasan Komersial Kali Besar yang membentuk dinding pembatas sumbu.



Definition di sisi timur sumbu Kali Besar Gambar diatas diambil dari Promenade jalan Kali Besar Timur, dengan ketinggian horison pada mata manusia, semakin dekat dengan dinding pembatas (definition) maka semakin kuat pula pengaruhnya sebagai pembatas ruang.

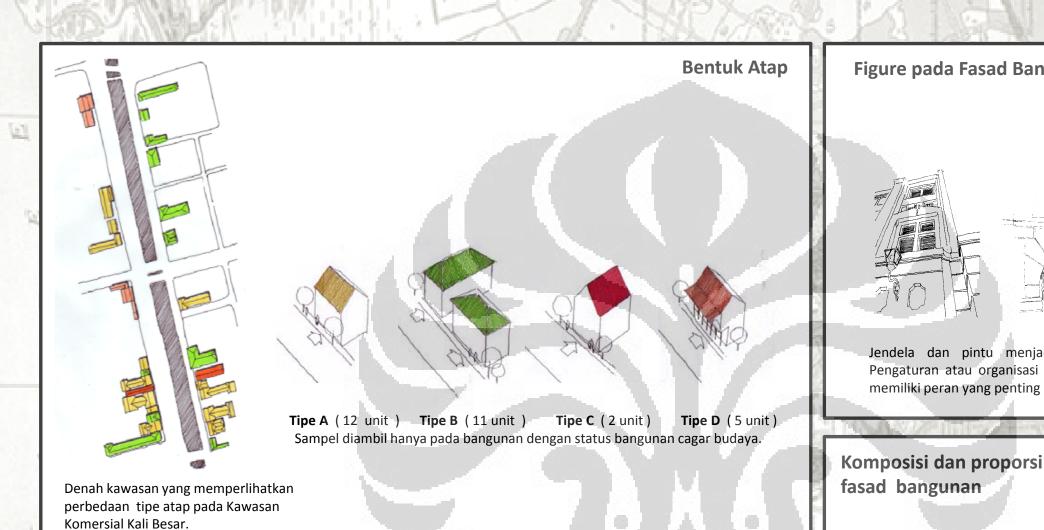
Karakter ruang sumbu kawasan Kali Besar

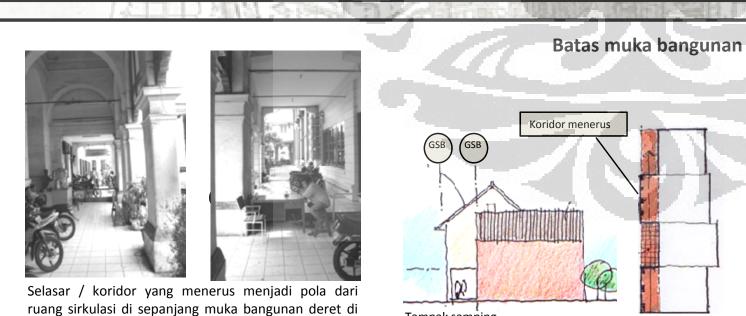
Karakter ruang sumbu pada kawasan Kali Besar dibentuk oleh deretan fasad bangunan yang berperan menjadi dinding pembatas atau definition dari sumbu. Fasad ini dapat dengan mudah dirasakan sebagai sebuah kesatuan yang menjadi 'dinding' karena Keseragaman dari pola penyusunnya. Keseragaman pola tersebut dibentuk dari beberapa komponen antara lain adalah keseragaman pola ketinggian, keseragaman pola kedudukan muka bangunan dan keseragaman pola organisasi fasad bangunan.

Fasad bangunan menjadi komponen utama penyusun dinding sumbu. Sehingga keseragaman pola pada fasad masing-masing bangunan menjadi kosa kata yang menentukan karakter dari definition. Dalam skala yang lebih kecil, pola fasad ini akan membentuk karakter dari unit bangunan itu sendiri. Karakter bangunan yang dominan menjadi kunci dalam menciptakan karakter dinding pembatas (definition) yang pada akhirnya akan membentuk karakter dari keseluruhan kawasan komersial Kali Besar. Analisis fasad bangunan untuk menurunkan pola-pola yang membentuknya dilakukan untuk mendapatkan pattern language atau kosa kata pola dari kawasan tersebut.



Komponen penyusun fasad pada bangunan kawasan Komersial Kali Besar





kawasan Kali Besar.

Tampak samping

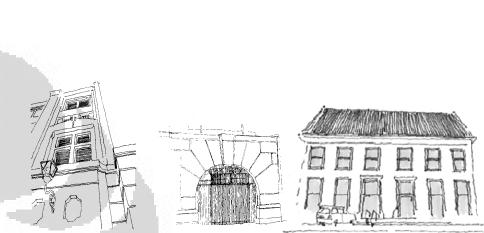
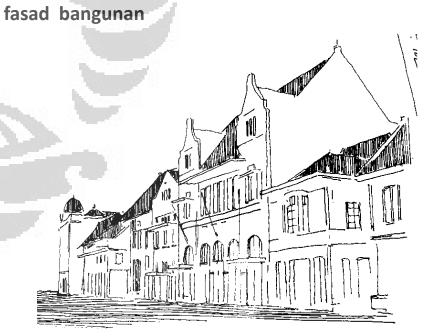


Figure pada Fasad Bangunan

Jendela dan pintu menjadi elemen figure pada fasad bangunan. Pengaturan atau organisasi dari elemen figure dan ground pada fasad memiliki peran yang penting dalam pembentukan karakter bangunan.



Gambar diatas memperlihatkan pola skyline dari bangunan

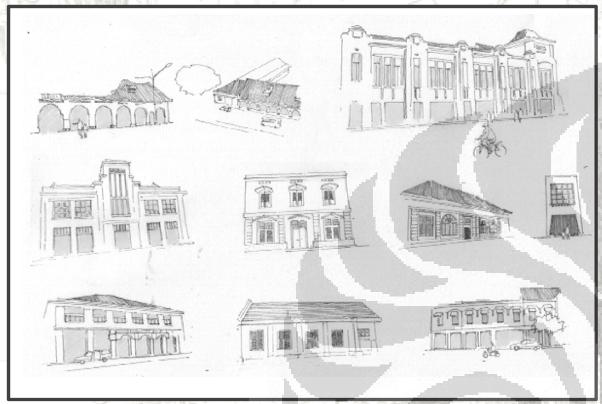
deret di kawasan komersial Kali Besar. Deretan atap yang

menerus membentuk kesatuan ambang atas pada sepanjang

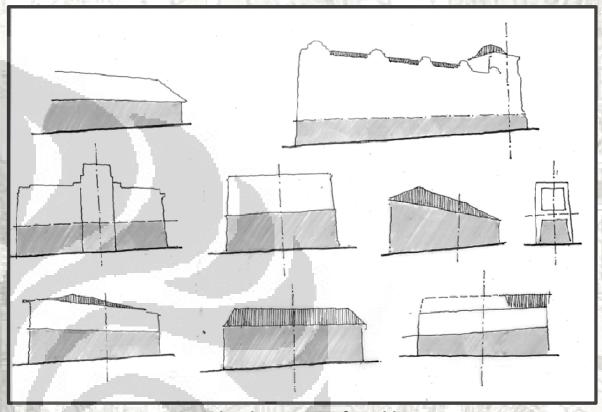
pembatas definition.

Tampak atas

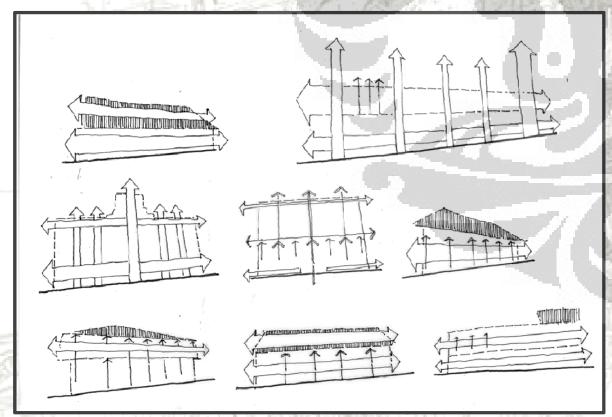
Analisis Fasad Bangunan Komersial Kali Besar



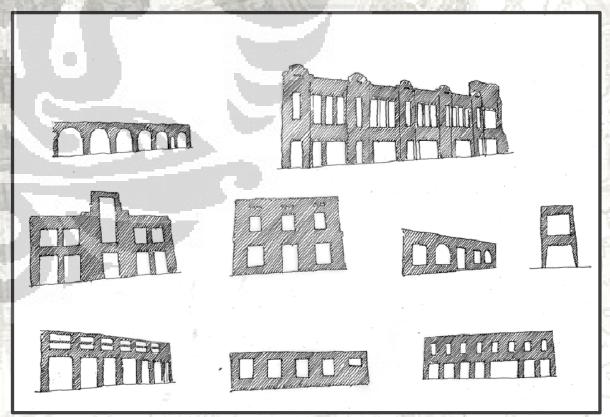
Fasad Bangunan



proporsi dan komposisi fasad bangunan



Gerakan (movement) fasad bangunan



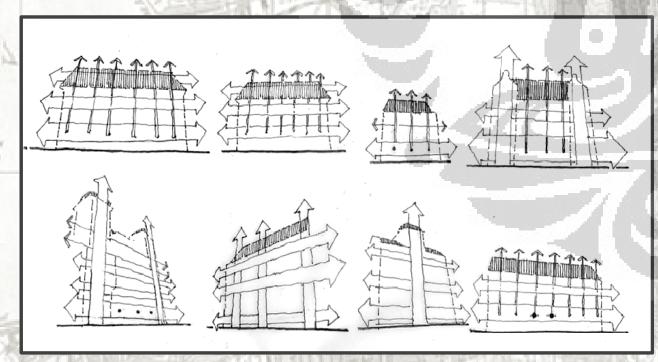
Organisasi figure -ground pada fasade bangunan



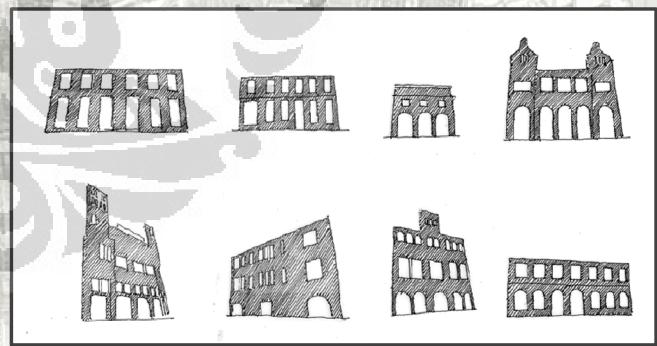
W

Fasad bangunan

Proporsi dan komposisi fasad bangunan







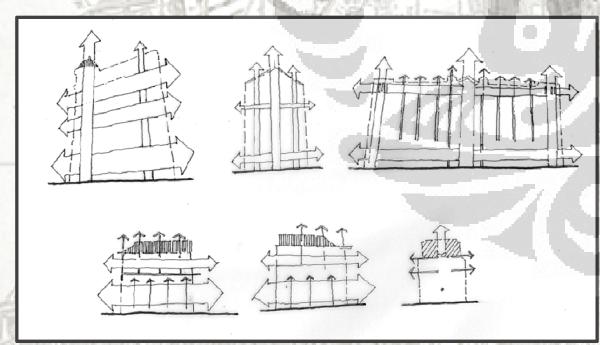
Organisasi figure – ground pada fasad bangunan



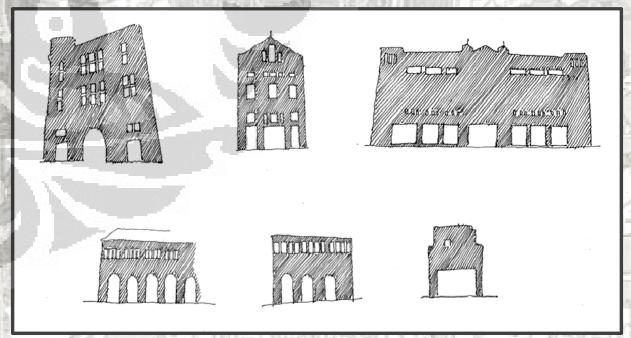
W

Fasad Bangunan

Proporsi dan Komposisi Fasad Bangunan



Gerakan (movement) pada fasad bangunan



Organisasi figure - ground pada Fasad Bangunan

Analisis Fasade bangunan Kali Besar

Fasad Bangunan	Proporsi dan komposisi	Movement	Figure-ground
<u>Mannam</u>	 Komposisi fasad didominasi oleh Kepala (atap) bangunan. Hal ini disebabkan oleh ukuran figure yang sangat besar dan saling berdekatan, sehingga hanya tersisa sedikit ruang negatif antar figure, Akibatnya fasad bangunan seolah-olah lenyap dan digantikan oleh pilar penopang atap. Bangunan dapat dibedakan atas 2 bagian utama yaitu kepala dan badan. 	•Keseimbangan antara gerak horisontal dan vertikal. •Gerakan ke arah horisontal dibentuk melalui massa yang memanjang dan repetisi dari figure pada fasad bangunan. Walaupun ketinggian bangunan hanya satu lantai, ruang negatif di antara figure membentuk gerakan vertikal yang cukup kuat dengan kelengkungan sebagai pengakhiran geraknya.	*Keseimbangan antara elemen figure dengan ground. *Walaupun figure diperkuat dengan bentuk cekungan, kare kedekatan jarak antar figure maka ruang negatif di antaran seolah-olah membentuk sosok pilar-pilar penopang atap. *Latar merupakan satu kesatuan (unified ground)
	 Komposisi fasad didominasi oleh badan dan kaki bangunan. Dari skala jalan sudut atap yang landai menyebabkan atap menjadi kurang terlihat, ditambah ketinggian bangunan yang mencapai 3 lantai. Walaupun proporsi antara sayap kiri bangunan lebih besar dibandingkan dengan sayap kanannya (sudah hancur) namun pengaturan secara simetris masih dapat dirasakan dengan kehadiran menara tengah yang sedikit lebih tinggi dari keseluruhan bangunan. Kesan kaki pada bangunan dibentuk melalui ambang atas dari deretan figure di lantai dasar. Bangunan dapat dibedakan atas 3 bagian utama yaitu kepala, badan dan kaki. 	•Keseimbangan antara gerak horisontal dan vertikal. •Pembagian fasad oleh elemen vertikal berhasil mengimbangi gerakan ke arah horisontal yang dibentuk oleh massa bangunan memanjang . Walaupun repetisi figure cukup banyak dan berpotensi untuk memperkuat gerakan ke arah horisontal, namun bentuk memanjang (potrait) dari unit figure sekali lagi berhasil menciptakan keseimbangan antara gerak vertikal dengan gerak horisontal.	•Keseimbangan antara elemen figure dengan ground. •Menara – menara pembagi fasad yang menerus secara vertil serta memiliki perbedaan kedalaman dengan fasad utar membentuk ruang negatif yang yang dapat mengimbangi domini figure di lantai dasar. Figure diperkuat melalui kedekatan jarakn (lihat komposisi dari 3 unit figure pada fasad). •Latar bukan merupakan satu kesatuan (non unified ground) – a serangkaian elemen verikal / tower yang latarnya (ground) lek maju dari latar keseluruhan.
	•Komposisi fasad memiliki pengaturan simetris. •Kesan simetris semakin dipertegas dengan kehadiran sumbu lateral yang membagi fasad menjadi 2 bagian sama besar. Atap bangunan hampir tidak terlihat sama sekali karena kelandaian sudutnya. Batas antara badan bangunan dengan kaki bangunan dibentuk oleh ambang atas dan bawah dari figure. Profil yang mengelilingi bagian atas bangunan, berperan sebagai kepala. Walapun atap bangunan hampir tidak terlihat, kesan kehadiran kepala bangunan masih dapat dirasakan dengan kuat melalui ketinggian tower yang lebih tinggi dari fasad di kiri dan kanannya. •Bangunan dapat dibedakan atas kepala, badan dan kaki	•Gerakan vertikal utama dibentuk oleh menara pada bagian tengah fasad, diperkuat dengan kesamaan lebar figure dari lantai dasar sampai lantai atas. Gerakan horisontal dibentuk oleh ruang negatif antara figure yang seolah olah membentuk kolom dan balok imajiner. Ornamen pada bagian atas bangunan membentuk gerakan ke arah horisontal.	*Keseimbangan antara figure dengan ground. *Figure dilantai atas merupakan komposisi dari figure-figure ya lebih kecil . Figure gabungan diperkuat keutuhan bentukr dengan pembingkaian (closure). Kedekatan antar figumenyebabkan ruang negatif membentuk sosok imajiner berupilar dan kolom imajiner . *Latar bukan merupakan satu kesatuan (ada elemen tower ya latarnya sedikit lebih maju dari keseluruhan latar).
	*Reseimbangan antar badan dengan kaki. *Pembagian Fasad lantai atas (badan) dengan fasad lantai bawah (kaki) dibentuk melalui perbedaan kualitas dari latar. Karena atap bangunan sudah hancur maka bagian kepala bangunan tidak dimasukan ke dalam pembahasan. *Bangunan dapat dibedakan dengan sangat jelas antara badan dengan kaki (melalui perbedaan kualitas fasad)	 Tidak ada gerakan vertikal dan horisontal yang tegas pada fasad bangunan. Gerakan horisontal dibentuk secara samar melalui perbedaan kualitas antara fasad di lantai dasar dengan fasad di lantai atas. Perbedaan kualitas ini membagi fasad menjadi dua bagian secara horisontal. Akibatnya ketinggian fasad seolah-olah berkurang dan proporsi dari masing – masing fasad menjadi melebar. Gerakan vertikal dibentuk dengan samar melalui perletakan figure pada satu sumbu lateral./ vertikal. Namun antara figure dibatasi oleh elemen horisontal yang melemahkan gerakan vertikalnya. Gerakan vertikal sedikit diperkuat melalui kanopi figure yang membentuk sudut ke atas. 	•Keseimbangan antara figure dengan ground. •Figure pada fasad dibentuk oleh 5 buah jendela dan satu bu pintu masuk. Figure diperkuat melalui pembingkaian (closure Latar (ground) dibagi dua secara horisontal melalui perbeda kualitas fasad. Ruang negatif antar figure dapat membentuk sos karena adanya ornamen pilar. •Latar tidak merupakan satu kesatuan (terdapat perbedaan kuali fasad antar lantai).

Analisis Fasade bangunan Kali Besar

Fasad Bangunan	Proporsi dan komposisi	Movement	Figure Ground
	Kesan simetris pada fasad bangunan diperkuat melalui penempatan pintu tepat ditengah tengah fasad. Bangunan dapat dibedakan atas kepala dan badan. Ketinggian bangunan yang hanya satu lantai menyebabkan kaki bangunan hampir tidak ada.	•Gerakan ke arah horisontal dibentuk oleh artikulasi 5 figure yang berjajar. Jumlah yang sedikit diimbangi dengan keunikan bentuk dari figure (cekung dan persegi). ketinggian bangunan yang hanya satu lantai memperkuat gerak ke arah horisontal.	Variasi bentuk figure (cekung dan persegi) memperkuat dominasi figure pada latar. Ruang negatif antar figure dapat membentuk sosok dengan kehadiran ornamen kolom yang menonjol dari dinding dan memiliki tekstur.
	Bangunan dapat dibedakan antara kepala dan kaki. Figure di lantai atas lebih berkesan sebagai kepala bangunan ketimbang menjadi badan bangunan. Bangunan cenderung berat diatas karena dimensi pembolongan oleh figure di lantai bawah. Besaran figure menyebabkan ruang negatif membentuk sosok imajiner sebagai sepasang kolom penopang.	•Gerakan vertikal dominan. •Gerakan vertikal dibentuk oleh ikatan visual dari dua kelompok figure. Yang pertama di lantai dasar dan yang kedua di lantai atas. Karena fasad bangunan berbentuk memanjang ke atas / potrait maka gerakan ke arah horisontal hampir tidak dapat dirasakan.	•Kesembangan antara figure dengan ground. •Terdapat dua figure utama, yang pertama figure di lantai atas yang dibentuk dari kumpulan figure- figure yang lebih kecil dan dipertegas melalui pembingkaian (closure), sementara figure yang kedua terletak di lantai bawah, berjenis pembolongan fasad. Latar (ground) dapat me- nyeimbangkan figure karena ruang negatif membentuk batas – batas /sosok bangunan keseluruhan (hal ini disebabkan karena figure bertipe tunggal yang terletak di as tengah atau sumbu lateral bangunan.
	Bangunan memiliki komposisi dari kepala badan dan kaki. Kedekatan jarak antar figure menyebabkan ruang negatif yang terbentuk sangat minim (berupa kolom struktur saja), sehingga bangunan berkesan berat dia tas. Antara badan dan kaki bangunan dibedakan dengan tegas melalui perbedaan	Gerakan horisontal dibentuk dengan pemisahan latar lantai dasar dan lantai atas. Repetisi dari figure di lantai atas semakin memperkuat gerakan ke arah horisontal. Bentuk landscape dari figure di lantai atas semakin mempertegas arah horisontal. Gerakan vertikal dibentuk melalui ruang negatif berupa di lantai dasar	 Ada keseimbangan antara figure dan ground. Perbedaan latar dibentuk oleh perbedaan proporsi latar (ground) pada lantai atas (yang lebih tipis) dibandingkan dengan lantai bawah. Latar bukan merupakan satu kesatuan
	•Keseimbangan antara atap dan fasad bangunan Atap. •Bangunan dengan ketinggian satu lantai ini seolah-olah terdiri atas dua bagian utama yaitu kepala (atap) dan badan (fasad).	Gerakan horisontal dominan. Gerakan horisontal dibentuk oleh proporsi fasad yang memanjang . Ketinggian bangunan yang hanya satu lantai menyebabkan atap menjadi dominan . Komposisi atap dan fasad menegaskan perbedaan elemen bangunan secara horisontal yang akhirnya memperkuat gerakan ke arah horisontal	Keseimbangan antara figure dan ground. Figure dibentuk melalui jendela yang dipertegas dengan pembingkaian oleh elemen kusen (closure). Latar (ground) memiliki pilar yang menempel pada dinding dapat membentuk sosok. Latar merupakan satu kesatuan
555555 0007	 Bangunan terdiri atas komposisi kepala, badan dan kaki. Pembagian ini diperjelas dengan elemen horisontal dan perbedaan dimensi dari figure (antar lantai) yang sangat jelas. Dominasi figure di lantai dasar memberikan kesan berat diatas dari bangunan ini. 	•Gerakan horisontal dominan. •Bangunan terbagi atas kepala, badan dan kaki, tampilan 3 elemen memanjang secara landscape ini mennegaskan arah horisontal. Gerakan horisontal juga diperkuat oleh jumlah interval dari figure. Sementara gerakan vertikal dibentuk oleh ruang negatif antar figure dalam bentuk kolom, namun gerak vertikal diperlemah karena terpotong oleh ornamen horisontal yang terletak diantara lantai atas dan lantai bawah. Walaupun terletak dalam satu sumbu lateral, perbedaan dimensi dari lebar figure di lantai bawah dengan lantai diatasnya mengurangi gerak visual secara vertikal.	*Keseimbangan antara figure dengan ground. *Figure dibentuk oleh elemen jendela, dan latar dibentuk dari ruang negatif yang membentuk sosok. *Latar merupakan satu kesatuan

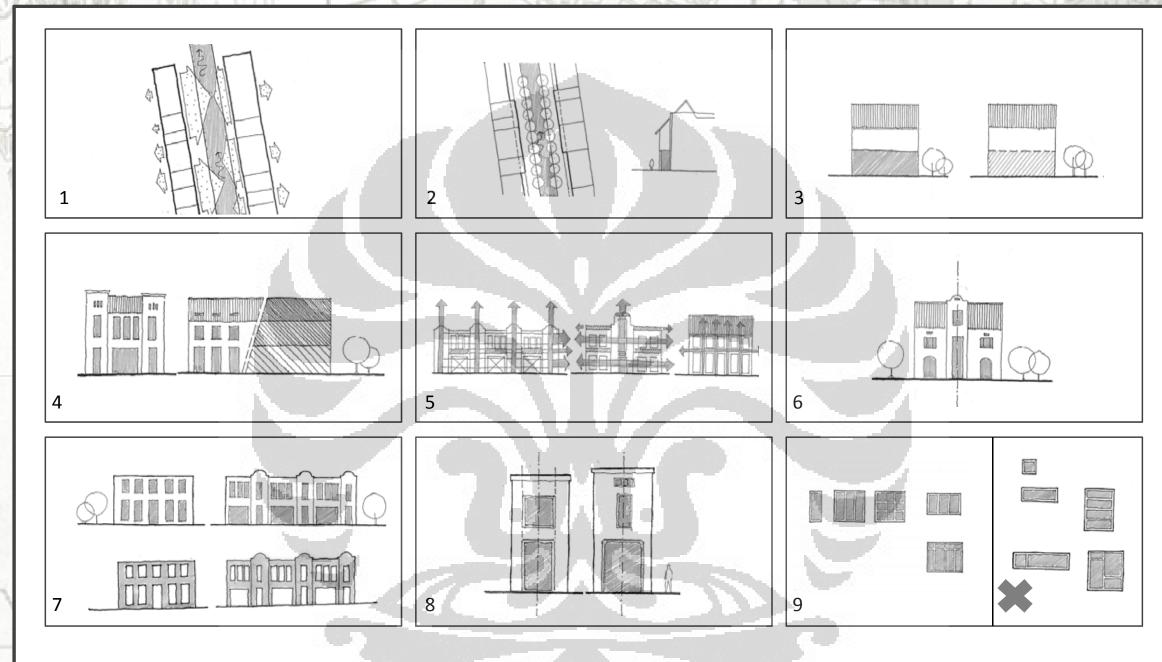
Analisis Fasade bangunan Kali Besar

asad Bangunan	Proporsi dan komposisi	Movement	Figure-ground
BEE EEE	Bangunan terbagi atas atap dan fasad. Fasad dibedakan antara badan dan kaki dengan figure dan ruang negatif antar figure.	 Keseimbangan antar gerak horisontal dan vertikal. Gerak horisontal dibentuk oleh ruang negatif antar figure. Gerak vertikal dibentuk oleh perletakan figure antar lantai ke dalam satu sumbu lateral 	•Keseimbangan antara figure dengan ground. •Latar merupakan satu kesatuan. •Ruang negatif dapat membentuk sosok / figure.
	Bangunan terbagi atas atap (kepala) dan fasad. Fasad dibedakan antara badan dan kaki dengan ornamen horisontal dan elemen figure.	Keseimbangan antara gerak horisontal dan vertikal. Gerak horisontal oleh elemen pembagi fasad lantai atas dan bawah Gerak vertikal dibentuk oleh perletakan figure anta lantai ke dalam satu sumbu lateral	•Keseimbangan antar a figure dengan ground. •Latar merupakan satu kesatuan. •Ruang negatif dapat membentuk sosok / figure.
	Bangunan terbagi atas atap dan fasad. Fasad dibedakan atas badan dan kaki melalui perbedaan figure dan ground.	Keseimbangan antara gerak horisontal dan vertikal. Tidak ada gerakan yang tegas dari organisasi fasade	Figure dominan dibandingkan ground. Latar merupakan satu kesatuan. Ruang negatif tidak membentuk sosok / figure.
	 Bangunan terbagi atas atap dan dinding. Tower membuat pengaturan simetris terhadap fasad Fasad dibedakan atas badan dan kaki oleh figure dan ruang negatif antar figure. 	 Keseimbangan antara gerak horisontal dan vertikal. Gerak vertikal diperkuat dengan kehadiran tower pengapit di kiri – dan kanan bangunan. 	•Keseimbangan antar figure dengan ground. •Latar tidak merupakan satu kesatuan. •Ruang negatif membentuk sosok / figure.
	 Fasad bangunan didominasi oleh fasad. Fasad dibedakan atas kepala dan badan melalui elemen horisontal serta ketinggian dari tower. Fasad dibedakan atas badan dan kaki oleh perbedaan figure antar lantai dan ruang negatif antar figure. 	Keseimbangan antara gerak horisontal dan vertikal. Gerak vertikal dibentuk oleh 2 menara yang mengapit bangunan. Gerak horisontal yang dibentuk oleh Interval figure dan ruang negatif antar lantai.	•Keseimbangan antara figure dengan ground. •Latar tidak merupakan satu kesatuan. •Ruang negatif membentuk sosok / figure.
	Bangunan dibedakan atas atap dan fasad. Fasad dibedakan atas badan dan kaki melalui perbedaan figure antar lantai, dan ruang negatif antar figure.	Keseimbangan antara gerak horisontal dan vertikal. Gerak Vertikal dihasilkan oleh penonjolan kolom menerus dari lantai bawah sampai atas. Elemen horisontal dibentuk oleh ruang negatif antar figure	•Keseimbangan antar figure dengan ground. •Latar tidak merupakan satu kesatuan. •Ruang negatif membentuk sosok.
	Bangunan didominasi oleh fasad. Fasad dibedakan atas kepala, badan dan kaki melalui kesejajaran figure dan ruang negatif antar figure Penataan k	 Ada keseimbangan antara gerak horisontal dan gerak vertikal Gerak vertikal dihasilkan oleh dengan menara dan perletakan figure antar lantai ke dalam sebuah sumbu lateral. Gerak horisontal dihadirkan oleh ruang negatif antar figure lantai bawah dengan lantai atasnya. Embali, Hendry Tamboto, FT UI, 2011 	 Figure sedikit lebih dominan dibandingkan ground. Latar berupa satu kesatuan. Ruang negatif tidak dapat membentuk sosok.

Analisis Fasade bangunan Kali Besar

Fasad Bangunan	Proporsi dan komposisi	Movement	Figure-ground
	Bangunan didominasi oleh fasad. Fasad dibedakan antara badan dan kaki dengan pengaturan figure.	 Gerak vertikal dominan. Gerak vertikal dibentuk oleh tower pada sudut bangunan serta perletakan figure antar lantai ke dalam satu sumbu lateral. Gerak horisontal dibentuk oleh interval figure dan perbedaan bentuk figure di lantai dasar. 	 Keseimbangan antara figure dengan ground. Latar tidak merupakan satu kesatuan. Ruang negatif dapat membentuk sosok / figure.
m none s	Bangunan didominasi oleh fasad. Fasad dibedakan antara badan dan kaki dengan figure dan ruang negatif antar figure.	Gerak vertikal dominan. Gerak vertikal dibentuk oleh fasade yang memanjang secara vertikal, diperkuat dengan bentuk atap yang meruncing. Gerak horisontal dibentuk oleh ornamen horisontal.	•Keseimbangan antara figure dengan ground. •Latar merupakan satu kesatuan. •Ruang negatif dapat membentuk sosok / figure
	 Bangunan didominasi oleh fasad. Fasad dibedakan antara badan dan kaki dengan pembolongan figure di lantai dasar dan dominasi latar di lantai atas. 	*Keseimbangan antar gerak horisontal dan vertikal. *Gerak horisontal dibentuk olehornamen horisontal dan massa yang memanjang ke samping. *Gerak vertikal dibentuk oleh kualitas latar (ground).	 Latar / Ground dominan. Latar tidak merupakan satu kesatuan. Ruang negatif dapat membentuk sosok / figure
Tanhadaay (1)	Bangunant terbagi atas atap dan fasad. Fasad dibedakan antara badan dan kaki oleh figure dan ornamen horisontal.	Gerak horisontal dominan. Gerak horisontal dibentuk interval figure di lantai atas dan dilantai bawah. Gerak vertikal dibentuk oleh proporsi figure di lantai dasar.	*Keseimbangan antara figure dengan ground. *Latar tidak merupakan satu kesatuan. *Ruang negatif tidak dapat membentuk sosok / figure
	Bangunan terbagai atas atap dan fasad. Fasad dibedakan antara badan dan kaki dengan figure danornamen horisontal.	 Gerak horisontal dominan. Gerak horisontal dibentuk interval figure di lantai atas dan dilantai bawah. Gerak vertikal dibentuk oleh proporsi figure di lantai dasar. 	 Keseimbangan antar figure dengan ground Latar tidak merupakan satu kesatuan. Ruang negatif tidak dapat membentuk sosok / figure
	Bangunan didominasi oleh fasad. Fasad dibedakan antara kepala dan kaki dengan figure dan perbedaan maju- mundurnya fasad Bangunan didominasi oleh fasad.	•Tidak ada gerakan vertikal maupuh horisontal.	 •figure dominan. •Latar merupakan satu kesatuan. •Ruang negatif dapat membentuk sosok / figure

Pattern Language bangunan komersial Kali Besar



- 1. Bangunan bertipe deret dengan orientasi utama ke arah Kali Besar.
- 2. Terdapat 2 tipe kedudukan muka bangunan. Tipe pertama adalah bangunan dengan Garis Sempadan Bangunan yang berhimpit dengan Garis Sempadan Jalan. Tipe kedua adalah bangunan dengan Garis Sempadan Bangunan yang mundur sebesar 2,5 meter dari Garis Sempadan Jalan. Lantai dasar dari bangunan Tipe pertama mundur sampai sejajar dengan bangunan tipe kedua.
- 3. Bangunan terdiri atas 2 lantai . Terdapat elemen horisontal yang memisahkan antara lantai bawah dengan lantai diatasnya. Pemisahan ini memiliki 2 tipe, tipe pertama yang bersifat tegas (dengan ornamen horisontal) dan tipe kedua yang bersifat samar (dibentuk oleh ruang antara *figure* lantai bawah dengan lantai atas).
- 4. Terdapat tingkat-tingkatan transparansi pada fasade bangunan. Lantai dasar memiliki tingkat transparansi yang terbesar, Tingkatan transparansi akan secara gradatif mengecil pada lantai yang lebih tinggi.
- 5. Organisasi *figure* pada fasad bangunan menciptakan gerak horisontal dan gerak vertikal. Terjadi keseimbangan antara keduanya.
- 6. Simetri pada pengaturan fasad bangunan.
- 7. Terjadi keseimbangan antara figure (jendela dan pintu) dengan latar atau ground pada fasad bangunan. Latar atau ground merupakan satu kesatuan (unified ground).
- 8. Perletakan titik pusat dari *figure* antar lantai terletak pada satu sumbu vertikal.
- Proporsi jendela (tunggal) adalah meninggi atau *potrait* , gabungan dari beberapa unit jendela memungkinkan untuk membentuk komposisi yang melebar atau *landscape* . Komposisi jendela memiliki pengaturan secara simetris.

Analisis Bangunan Gudang Rempah-Rempah



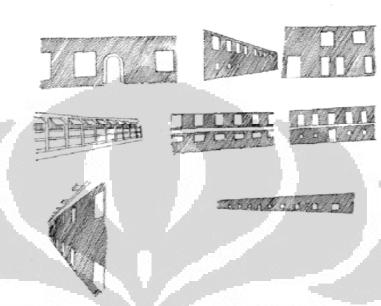
Massa bangunan gudang

Bangunan gudang mempunyai proporsi massa yang memanjang. dengan perbandingan sisi pendek dengan sisi panjangnya berada dalam kisaran satu berbanding tiga sampai satu berbanding sepuluh. Bangunan gudang seringkali merupakan komposisi dari beberapa massa bangunan . Bangunan utama dapat dengan jelas dibedakan dari bangunan pendukung melalui perbedaan yang mencolok dari sisi memanjangnya. Sementara lebar dan tinggi bangunan pendukung biasanya sama dengan bangunan utama. Kebanyakan bangunan gudang tua memiliki komposisi dari dua massa utama dengan perletakan sejajar dan hampir berdempetan, hanya menyisakan ruang terbuka yang sempit memanjang sebagai *courtyard* antar massa bangunan



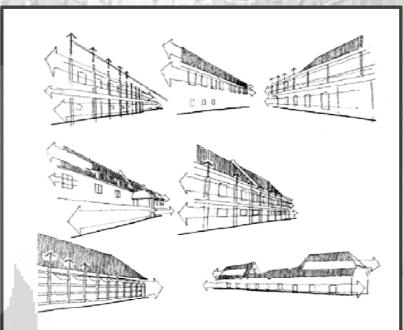
Orientasi bangunan gudang rempah - rempah

Diagram diatas memperlihatkan orientasi massa utama bangunan gudang yang sejajar dengan kanal sebagai sirkulasi utama saat itu. Jarak antara bangunan dengan bantaran kanal kurang lebih sebesar lebar kanal. Massa pendukung memiliki orientasi sejajar atau tegak lurus kanal, tapi tidak pernah membentuk sudut tertentu terhadap kanal.



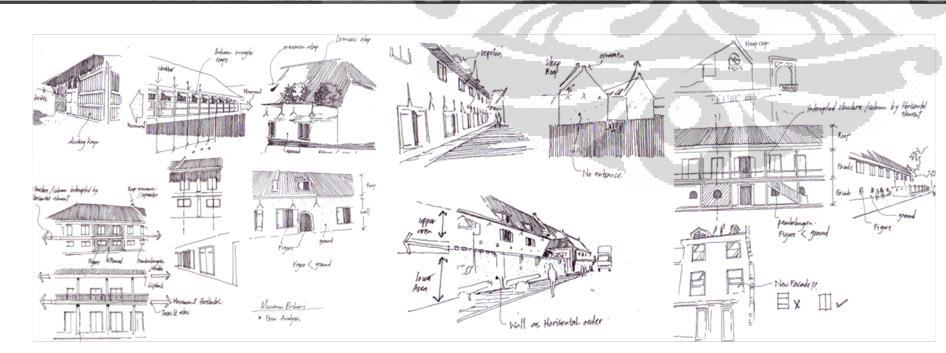
Analisis figure – ground pada fasade bangunan gudang tua

Analisis diatas memperlihatkan adanya kesamaan pola organisas figure dengan ground pada fasad bangunan gudang. Pembolongan latar atau ground oleh figure yang dalam kasus ini diwakilkan oleh elemen jendela dan pintu, membentuk ruang negatif antar figure atau Intervening space dengan kelebaran yang besar. Jarak ini menyebabkan ruang negatif tidak dapat membentuk sosok. Kesederhanaan tampilan fisik dari latar semakin memperlemah latar dari fasad bangunan gudang. Sementara figure menjadi dominan pada fasad disebabkan oleh dimensinya yang cukup besar, kedalaman figure yang memisahkannya dengan latar serta keutuhan bentuk dari figure yang mengalami perkuatan di kelilingnya atau closure. Latar pada bangunan gudang digolongkan sebagai sebuah kesatuan (unified ground).



Analisis gerakan (movement) pada fasad bangunan gudang tua

Pada bangunan gudang tua, gerakan horisontal pada fasad bersifat dominan. Massa bangunan yang memanjang serta interval dari figure semakin memperkuat gerakan fasad ke arah horisontal. Perbandingan tinggi fasad dengan lebarnya juga menjadi faktor pembentuk gerak horisontal. Gerakan vertikal justru diperlemah terputusnya secara visual elemen — elemen vertikal, misalnya kolom struktur bangunan gudang yang diputus ditengah-tengah oleh elemen horisontal berupa ornamen fasad atau parapet pada teras.Beberapa bangunan gudang memiliki gerakan vertikal yang secara samar dibentuk oleh kesejajaran figure pada satu sumbu lateral (vertikal) .

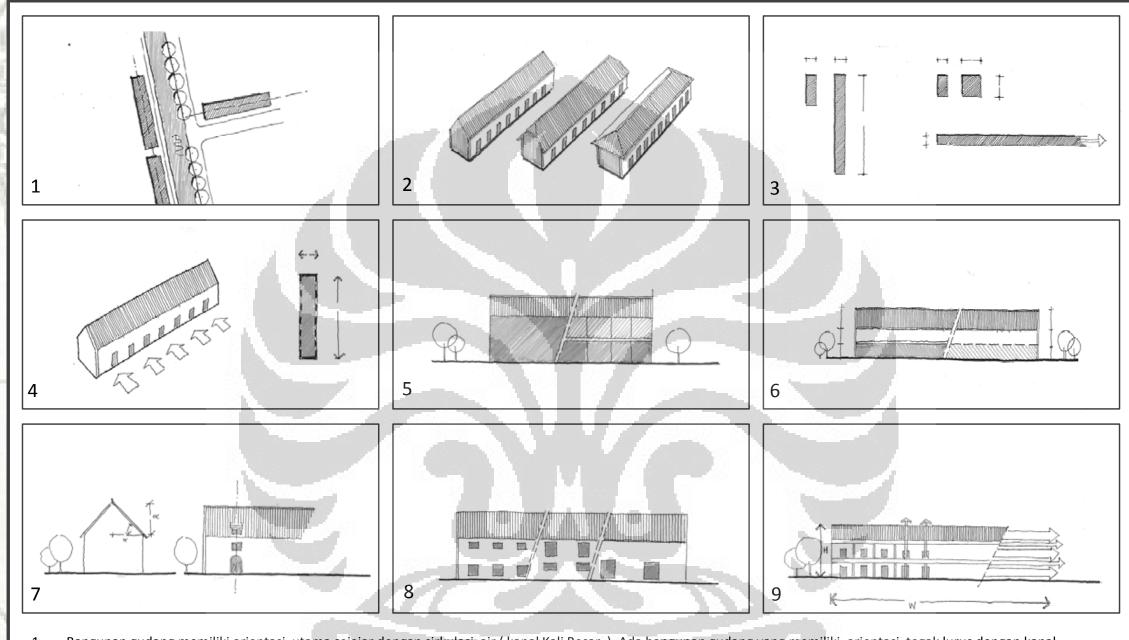


Penataan kembali..., Hendry Tamboto, FT UI, 2011

Diagram disamping ini merupakan kumpulan analisis dari fasad – fasad bangunan yang berada di kawasan gudang tua – Pasar Ikan. Semua bangunan yang diamati merupakan bekas gudang rempah-rempah pada abad ke 17 - 18. Bangunan tersebut antara lain: museum Bahari, Gedung VOC Galangan, Restoran Raja Kuring dan komplek gudang tua dibelakang museum Bahari.

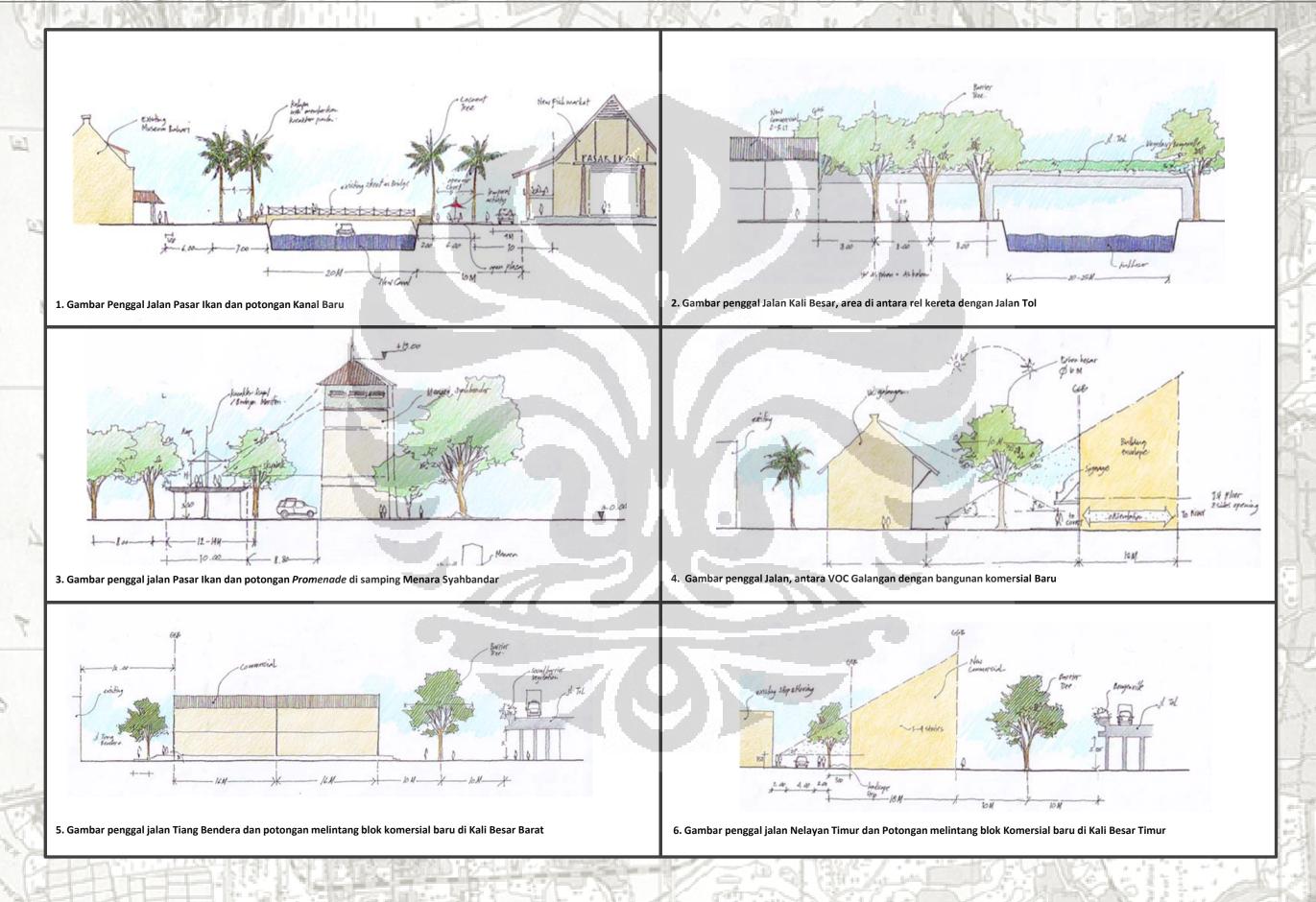
Jika ruang sumbu pada kawasan Kali Besar dibentuk oleh komponen utama berupa fasad bangunan deret, tidak demikian halnya dengan ruang sumbu pada kawasan Gudang tua - Pasar Ikan. Pada kawasan ini kebanyakan bangunannya bermassa tunggal dan memanjang dengan ukuran yang besar. Ruang sumbu tidak dibentuk secara tegas seperti pada kawasan Kali Besar. Orientasi dari massa bangunan gudang yang mengungkapkan jejak dari keberadaan sumbu. Walaupun kondisinya sekarang ini, sebagian sumbu Kota Tua — Sunda Kelapa sudah mengalami perubahan (dengan menimbun kanal menjadi daratan). Dan sudah banyak bangunan baru didirikan di sekitar kawasan gudang tua — Pasar ikan.

Pattern Language Gudang Rempah-Rempah

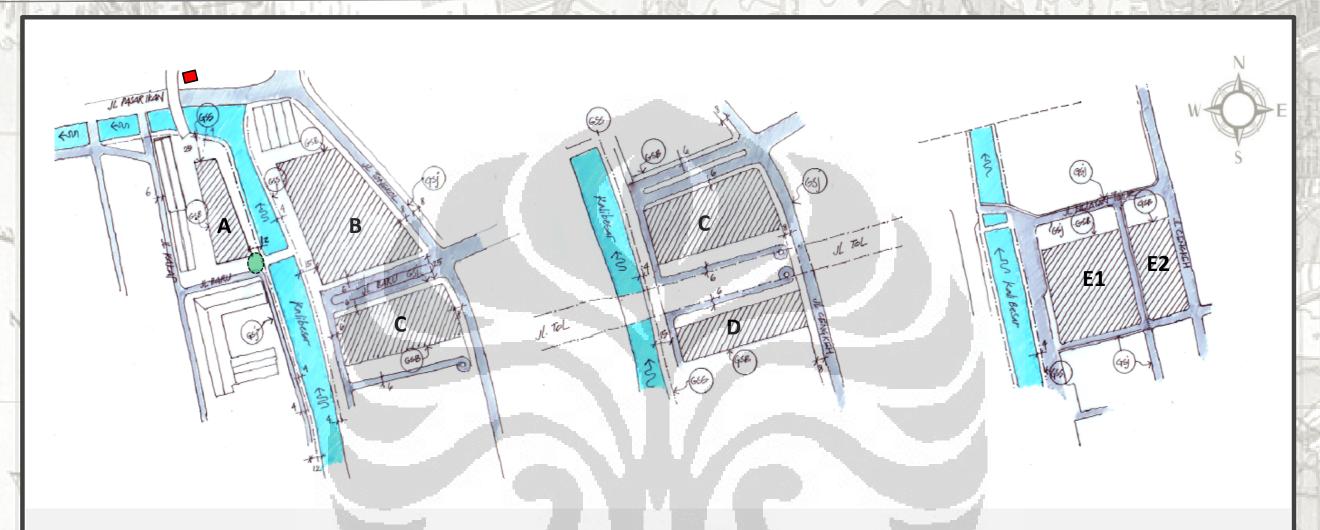


- 1. Bangunan gudang memiliki orientasi utama sejajar dengan sirkulasi air (kanal Kali Besar). Ada bangunan gudang yang memiliki orientasi tegak lurus dengan kanal.
- 2. Terdapat 3 tipe bentuk atap bangunan gudang. Atapa bangunan gudang memiliki hiasan atap yang berfungsi sebagai trafe pembagi atap.
- 3. Bangunan gudang memiliki proporsi massa bangunan yang memanjang dengan perbandingan sisi pendek dengan sisi panjang antara 1 : 3 sampai 1 : 12.
- 4. Pintu masuk (entrance) ke dalam bangunan gudang selalu melalui sisi memanjang dari bangunan, tidak pernah melalui sisi pendek (sopi-sopi).
- 5. Komposisi fasad bangunan gudang terdiri atas 2 komponen utama yaitu atap dan fasad.
- 6. Elemen horisontal membagi fasad bangunan, memisahkan antara lantai atas dengan lantai bawahnya. Berdasarkan sifatnya terdapat 2 tipe pembagi horisontal.,yang pertama pembagi yang bersifat tegas (berupa ornamen fisik atau bentukan teras yang membelah fasad secara horisontal, dan yang kedua adalah pembagi yang bersifat samar (dibentuk oleh ruang negatif antara yang secara imajiner memisahkan *figure* di lantai bawah dengan *figure* di lantai atas).
- 7. Atap menjadi komponen utama dari bangunan. Elemen figure pada atap menjadi pengikat yang memberikan kesatuan secara vertikal dengan fasade di bawahnya.
- 8. Pengulangan dari *figure* (pembolongan) yang berulang pada fasad bangunan gudang membentuk transparansi. Terdapat 2 tipe transparansi fasad pada bangunan gudang, tipe pertama adalah fasad dengan transparansi pada lantai dasar yang lebih besar dibandingkan dengan lantai atasnya, sementara tipe yang kedua bersifat sebaliknya. Fasad menjadi latar yang menyatu (unified ground). Elemen figure pada fasade bersifat pembolongan, ruang antara figure (*intervening spaces*) tidak membentuk sosok atau *figure* .
- 9. Gerakan (movement) dari fasad bangunan gudang didominasi oleh gerakan ke arah horisontal. Hal ini diperkuat lagi dengan artikulasi dari figure serta bentuk bangunan gudang yang memanjang.

Gambar Penggal Jalan di Kawasan sepanjang sumbu Kota Tua – Sunda Kelapa



Garis Sempadan Bangunan dan Garis Sempadan Sungai



Perpetakan A

GSB di sisi timur kapling A dibentuk oleh garis koridor visual yang ditarik dari simpangan jalan baru dengan Kali Besar ke Menara Syahbandar. Sisi Barat GSB ditentukan mundur sebesar 20 meter dari bangunan VOC Galangan. Hal ini ditentukan dengan alasan kepemilikan lahan dari bangunan VOC Galangan. Sementara sisi Utara ditentukan mundur 25 meter dari bantaran Kali Jelakeng dengan pertimbangan untuk menciptakan skala plaza Padrao di mulut promenade yang seimbang dengan ketinggian bangunan VOC Galangan. GSB pada batas selatan kapling A mengambil kedudukan sejajar dengan batas dari bangunan gudang eksisting didepannya, menciptakan set back bangunan yang sama dari ruang jalan baru (bekas kanal purba).

Perpetakan B

GSB pada Sisi Timur perpetakan B mundur sejauh 8 meter dari GSJ jalan Tongkol. Pertimbangannya adalah untuk menyediakan sirkulasi yang memadai bagi jalur pejalan kaki dan jalur sepeda. Sementara pada sisi Baratnya GSB mundur dari bantaran Kali Besar secara gradatif mulai dari kisaran 15 sampai 20 meter. Tujuannya lebih kepada pengaturan skala ruang sepanjang promenade di samping kanal Kali Besar serta membuka pandangan kepada bangunan gudang eksisting. Sisi Utara perpetakan B mengambil jarak 12 meter dari bangunan gudang eksisting. Tujuan pengaturan skala ini adalah membentuk ruang positif antar bangunan (ketinggian gudang eksisting sekitar 10 meter). GSB pada sisi selatan mundur sejauh 6 meter dari GSJ jalan baru. Tujuannya sebagai pengaturan skala jalan agar tetap memiliki karakter kanal.

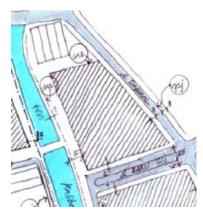
Perpetakan E

Perpetakan ini dibelah menjadi dua (E1 dan E2) oleh Jalan Baru dengan lebar 6 meter. Jalan Baru ini meneruskan pola jalan dari blok di sisi selatan perpetakan E. GSB pada sisi utara perpetakan E mundur sebesar 20 meter dari GSJ jalan Nelayan Timur. Jarak ini diambil berdasarkan batas bangunan gudang lama yang pernah ada, Tujuannya selain sebagai nilai historis sejarah, sekaligus untuk menyediakan skala ruang jalan yang sesuai dengan skala dari bangunan baru (dengan ketinggian 8 lantai). GSB pada sisi selatan, Timur dan Barat dari perpetakan E mengikuti GSB yang telah ada sebelumnya.

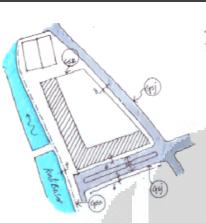
Garis Sempadan Sungai (GSS)

GSS sebesar 4 meter dari bantaran sungai akan difungsikan sebagai *Promenade*. Penempatan pohon besar di sepanjang Kali Besar akan dimulai setelah garis batas GSS ke arah jalan. Jarak selebar 4 meter dari bantaran sungai ke titik tanam pohon disamping untuk memenuhi persyaratan bagi ruang akar pohon juga mempunyai tujuan lain yaitu untuk memperkuat ruang Kanal Kali Besar dengan menghadirkan ruang terbuka di tepian kanal yang bebas dari rintangan visual (termasuk elemen vegetasi) di sepanjang sumbunya.

Gambar Selubung Bangunan







Rencana – Zona terbangun

Simulasi Massa bangunan pada perpetakan

Perhitungan Perpetakan

Rencana - Perpetakan

93

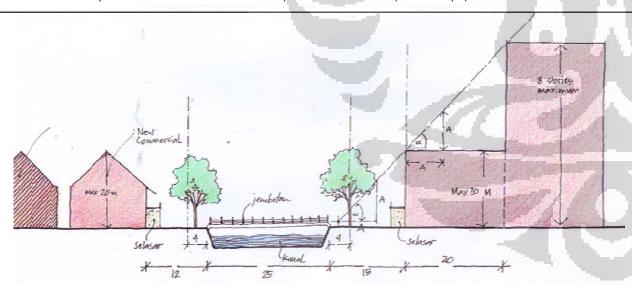
•Luas Perpetakan

= 0,5 x 10.839 m2 = 5.419 m2 •KDB 50 persen •Luas Ruang Terbuka = 10.839m2 - 5.419 m2 = 5.419 m2

= 4x 10.839 m2 = 43.356 m2

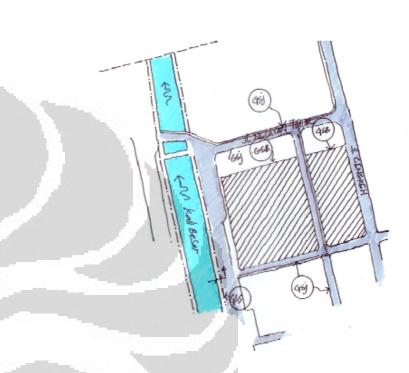
•Luas lantai efektif 6 lt = 6 x 5.419 = 32.514 m2 (2 lantai digunakan untuk ruang parkir)

- •Kebutuhan ruang parkir pusat perkantoran dengan kisaran luas efektif 30.000 m2 adalah 450 mobil
- •Kebutuhan ruang parkir mobil = $400 \times (2.5 \text{ m} \times 5 \text{ m}) = 5625 \text{ m}$ 2
- •Kebutuhan ruang parkir motor = $150 \times (0.75 \times 2 \text{ m}) = 225 \text{ m}$
- •Luas Lahan parkir berikut sirkulasi kendaraan parkir = 10.838 m2 (mencukupi)

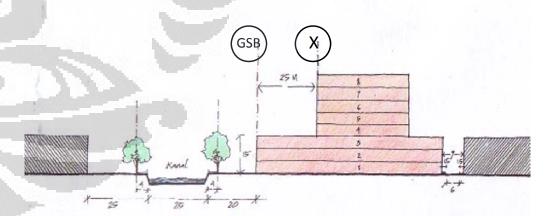


Potongan Jalan Kali Besar Kawasan Gudang Rempah – rempah

Pada perpetakan ini, sudut panduan yang digunakan untuk menentukan garis selubung bangunan memiliki nilai tangent sama dengan 1. Pada segitiga sudut, tinggi segitiga memiliki perbandingan yang sama dengan alas segitiga. Titik awal garis selubung bangunan dimulai dari median promenade, yaitu 2 meter dari bantaran kanal, dengan ketinggian 1,5 meter dari tanah. Bangunan baru harus memiliki podium dengan ketinggian maksimal 4 lantai. Tinggi maksimal dari bangunan pada perpetakan ini adalah 8 lantai



Rencana Perpetakan



Potongan Jalan Kali Besar Timur

Selubung Bangunan pada perpetakan ini ditentukan dengan panduan garis vertikal. Area pembangunan yang terletak diantara garis GSB dengan garis X (selebar 25 meter) memiliki ketentuan ketinggian bangunan maksimal 4 lantai. Pada perpetakan ini selubung bangunan tidak membentuk sudut secara gradatif melainkan berupa garis tegak lurus. Hal ini dapat dilakukan dengan pertimbangan keberadaan massa bangunan eksisting diseberang kanal yaitu Hotel Omni Batavia yang memiliki skala podium dan bangunan dengan pola selubung bangunan yang se-tipe.

No	Guidelines bangunan di kawasan gudang tua		
1.	Massa bangunan utama disarankan memiliki orientasi utama sejajar dengan sirkulasi air (kanal Kali Besar). Massa bangunan pendukung (lebih kecil secara dimensi) dapat saja memiliki orientasi yang tegak lurus dengan kanal. Orientasi massa bangunan di kawasan gudang tidak boleh membentuk sudut tertentu misalnya miring terhadap sumbu utamanya.		
2.	Bangunan di kawasan ini disarankan memiliki proporsi massa bangunan yang memanjang dengan perbandingan sisi pendek dengan sisi panjang antara 1 : 3 sampai 1 : 12.		
3.	Komposisi fasad bangunan dari skala jalan terdiri atas 2 komponen utama yaitu atap (kepala) dan dinding (badan).		
4.	Terdapat 3 tipe bentuk atap bangunan gudang (terlampir pada <i>pattern language</i> sebelumnya) . Atap bangunan gudang disarankan hiasan atap yang berfungsi sebagai trafe pembagi atap. Hiasan atap disarankan membentuk satu sumbu vertikal dengan <i>figure</i> pada fasad bangunan agar menciptakan gerakan (setempat) ke arah vertikal.		
5.	Fasad bangunan disarankan mempunyai elemen horisontal membagi fasad bangunan, memisahkan antara lantai atas dengan lantai bawahnya. Berdasarkan sifatnya terdapat 2 tipe pembagi horisontal, yang pertama pembagi yang bersifat tegas (berupa ornamen fisik atau bentukan teras yang membelah fasad secara horisontal, dan yang kedua adalah pembagi yang bersifat samar yang dibentuk oleh ruang negatif antara yang secara maya memisahkan figure di lantai bawah dengan figure di lantai atas.		
5.	Pintu masuk (entrance) ke dalam bangunan disarankan melalui sisi memanjang dari bangunan, sisi pendek dapat memiliki bukaan untuk fungsi pencahayaan, penghawaan atau kepentingan desain fasad.		
7.	Atap disarankan membentuk sudut tertentu terhadap jalan, sehingga sebagian besar komponen dari atap masih dapat terlihat dari skala ketinggian jalan. (sudut atap yang disarankan minimal 45 derajat).		
8.	Fasad bangunan harus didominasi oleh <i>figure</i> . Derajat transparansi pada fasad bangunan di kawasan ini ditentukan oleh besarnya dimensi <i>figure</i> . Terdapat 2 jenis transparansi fasad pada bangunan, tipe pertama adalah fasad dengan transparansi pada lantai dasar yang lebih besar dibandingkan dengan lantai atasnya, sementara tipe yang kedua adalah kebalikannya. Fasad menjadi latar yang menyatu (<i>unified ground</i>). Elemen <i>figure</i> pada fasade bersifat pembolongan dinding, ruang antara <i>figure</i> (<i>intervening spaces</i>) tidak membentuk sosok atau <i>figure</i> .		
9.	Fasad bangunan didominasi oleh gerakan (movement) arah horisontal. Gerakan ke arah gorisontal dapat dibentuk melalui: interval dan artikulasi dari figure, bentuk ketinggian dengan panjang bangunan pada fasad, dan elemen horisontal yang bersifat fisik, misalnya pembagian fasad menjadi dua secara horisontal dengan pembentukan teras di lantai atas, atau memutus secara visual elemen vertikal dengan elemen horisontal, contohnya kolom yang tidak menerus karena terpotong ornamen profil horisontal.		

国

No	Guidelines bangunan di Kawasan Komersial Kali Besar	
1.	Bangunan harus memiliki orientasi utama ke arah Kali Besar.	
2.	Bangunan disarankan menggunakan salah satu dari 4 jenis tipe atap - pattern language Kali Besar.	
3.	Bangunan disarankan menggunakan salah satu dari ketiga jenis atap dominan.	
4.	Bangunan harus berupa bangunan deret. Terdapat 2 tipe kedudukan muka bangunan. Tipe pertama adalah bangunan dengan Garis Sempadan Bangunan yang berhimpit dengan Garis Sempadan Jalan. Tipe kedua adalah bangunan dengan Garis Sempadan Bangunan yang mundur sebesar 2,5 meter dari Garis Sempadan Jalan. Lantai dasar dari bangunan Tipe pertama mundur sampai sejajar dengan bangunan tipe kedua. Terdapat Selasar menerus / koridor yang menghubungkan antar bangunan deret pada tingkatan lantai dasarnya, koridor ini dibentuk oleh 2 tipe GSB dari bangunan.	
5.	Ketinggian bangunan adalah maksimal 4 lantai, ketinggian maksimal adalah 20 meter dari tanah. Pada bangunan yang melebar, disarankan untuk melakukan pembagian fasad.	
6.	Fasad bangunan harus memiliki keseimbangan antara <i>figure</i> dengan <i>ground</i> . Latar (<i>ground</i>) merupakan satu kesatuan (<i>unified ground</i>) dengan ruang negatif (<i>intervening spaces</i>) dapat membentuk sosok.	
7.	Fasad bangunan memiliki keseimbangan antara gerak horisontal dengan gerak vertikal. Gerak Horisontal dapat dibagi atas 2 yang bersifat tegas atau yang bersifat samar. Gerak horisontal yang bersifat tegas dapat dihadirkan melalui ornamen fisik, misalnya ornamen horisontal, atau pembagian fasad melalui perbedaan kedalaman. Gerakan horisontal yang bersifat samar dapat dibentuk oleh artikulasi figure dan ground pada fasad yang membentuk bentuk sosok imajiner. namun gerakan horisontal tidak boleh dibentuk oleh figure secara langsung (misalnya dengan membuat bukaan tunggal yang berbentuk horisontal pada fasad). Gerakan vertikal juga dapat dibedakan atas 2, yaitu yang bersifat tegas dan yang bersifat samar. Gerak vertikal yang tegas dibentuk oleh elemen fisik, misalnya menara yang memisahkan fasad, atau kolom struktur yang menerus. Gerakan vertikal secara samar dapat dibentuk melalui kesejajaran figure antar lantai dalam satu sumbu vertikal, atau ruang negatif (intervening spaces) yang membentuk sosok vertikal imajiner.	
8.	Bangunan memiliki pembeda antar level vertikal agar fasad dapat dibedakan dengan jelas terdiri atas 3 komponen utama yaitu kepala – badan – kaki. Pembeda tersebut dapat dibedakan atas 2 : yangbersifat tegas dan yang bersifat samar. Pembeda yang bersifat tegas dapat dibentuk oleh elemen fisik misalnya perbedaan kualitas fasad (material, kedalaman atau derajat kompleksitas nya) atau pembatas fisik yang sifatnya nyata (misalnya berupa ornamen profil horisontal). Sementara pembeda yang bersifat samar dibentuk antara lain oleh perbedaan tingkatan transparansi atau pembeda yang dibentuk oleh interval dari ambang / batas <i>figure</i> . Pada bangunan yang memiliki ketinggian 2 lantai atau lebih, disarankan agar ketinggian dinding lantai yang lebih bawah memiliki porsi yang lebih besar dibandingkan dengan lantai diatasnya, sehingga bangunan menjadi lebih berat di bawah. Bangunan harus merepresentasikan kestabilan yang kokoh pada bagian kakinya.	

No	Guidelines bangunan di Kawasan Komersial Kali Besar
9.	Latar dari fasad bangunan merupakan satu kesatuan (unified ground) dengan ruang berselang (intervening spaces) dapat membentuk sosok.
	Bangunan bisa saja memiliki latar (ground) bukan merupakan satu kesatuan (<i>nonunified ground</i>), namun ruang berselangnya (<i>intervening spaces</i>) tetap membentuk figur.
10.	Figure pada fasad umumnya diwakili oleh elemen Jendela dan pintu. Figure mempunyai sifat mengisi ruang di antara struktur fasad bangunan.
11.	Pembingkaian <i>figure</i> (<i>closure</i>) dilakukan dalam bentuk kusen atau relung dinding dari seke - lompok unit figure yang memiliki kedalaman permukaan yang berbeda dengan fasad secara kese-Luruhan.
	Closure (pembingkaian) akan mempertegas bentuk sebagai elemen utama dari fasad bangunan.
12.	Tingkatan transparansi paling besar pada lantai paling bawah dan secara gradatif mengecil pada lantai diatasnya.
13.	Prinsip simetri pada pengaturan fasad bangunan.
14.	Figure memiliki proporsi memanjang secara vertikal (potrait) . Sebagai kelompok, Beberapa figure dapat membentuk unit gabungan yang memanjang secara horisontal / landscape (memanjang secara horisontal).
15.	Ground atau latar merupakan ruang antara figure, umumnya diwakili oleh struktur bangunan.
16.	Perletakan titik pusat dari figure antar lantai terletak pada satu sumbu vertikal.
	Gerakan Vertikal pada fasad dibentuk oleh : Elemen vertikal misalnya kolom, pemisahan fasad bangunan secara vertikal, kesejajaran <i>figure</i> antar lantai pada satu sumbu vertikal, aksen (menara) pada fasad bangunan, <i>ground</i> (latar yang membentuk gerak vertikal imajiner).
17.	Gerakan horisontal pada fasad dibentuk oleh: pengulangan atau interval dari <i>figure</i> , proporsi fasad bangunan yang memanjang secara horisontal, dan ornamen bangunan yang bersifat horisontal, <i>ground</i> (latar) yang membentuk gerak horisontal imajiner.

Jalur Sirkulasi Air Outer Route









Pusat aktivitas yang menjadi tujuan Sirkulasi air
Dari kiri ke kanan Suaka margasatwa Muara Angke, Taman Impian Jaya Ancol, Pelabuhan Tanjung
Priok, dan Rumah si Pitung - cagar budaya betawi











Pulau – pulau Wisata Sejarah dan pulau berpenduduk Dari kiri ke kanan, Pulau Kelor, pulau cipir, pulau Bidadari, Pulau Tidung dan pulau Kelapa









Kapal Phinisi untuk wisata sejarah, kapal solar untuk angkutan antar pulau, kapal boat untuk transportasi rute luar









Gambar diatas memperlihatkan aktivitas nelayan tradisional

Jalur air rute luar

Sunda Kelapa pernah menjadi pelabuhan utama bagi kota Batavia. Kapal Dagang mancanegara dan para penjelajah bahari menjejak nusantara melalui gerbang air ini. Pelabuhan Sunda Kelapa tercatat sebagai salah satu pelabuhan tersibuk di Asia Tenggara. Dipindahkannya pelabuhan utama ke Tanjung Priok pada abad ke 19 mulai menyurutkan pamor dari pelabuhan ini. Sekarang Sunda Kelapa merupakan pelabuhan kelas dua yang hanya melayani pengiriman barang antar pulau.

Tidak adanya lagi pelayanan transportasi air bagi penumpang dari pelabuhan ini telah menyebabkan seluruh kawasan pelabuhan hanya didominasi oleh satu jenis aktivitas, yaitu bongkar muat barang dari dan ke dalam kapal. Truk dan kontainer serta buruh angkut menjadi satu-satunya pemandangan disini.

Pembangunan pusat pelelangan ikan Muara Baru berimbas terhadap nelayan tradisional di Sunda Kelapa. Banyak dari mereka yang beralih mata pencaharian dan menyebabkan jalur air hanya didominasi oleh kapal barang. Padahal dulunya jalur air yang terhubung ke kanal pasar ikan merupakan jalur yang sangat sibuk bagi kegiatan perikanan tradisional.

Tujuan utama dari penataan jalur air ini adalah untuk mengembalikan fungsi pelabuhan Sunda Kelapa sebagai pelabuhan multi fungsi berskala menengah yang melayani kapal barang, kapal penumpang dan perahu nelayan.

Strategi yang dilakukan adalah dengan merencanakan transportasi air (untuk penumpang) yang melayani rute di sepanjang utara teluk Jakarta., dengan tujuan utama berupa pusat - pusat aktivitas di utara Jakarta. Seperti Muara Angke, Ancol, Tanjung Priok dan Cilincing. Rute sepanjang 25 kilometer ini juga dapat menjadi sarana transportasi alternatif yang bebas dari kemacetan.

Area tujuan dari Jalur air - rute luar Legenda ute kapal per Rute Perahu Nelay Terminal Air Area Parkir Kapal Dermaga Nelayan Terminal Transportasi Darat Ruang Biru

Wisata Sejarah

Transportasi air ini juga melayani pelayaran ke pulau seribu dengan tujuan pulau - pulau yang sarat dengan nilai sejarah seperti Pulau kahyangan, pulau Cipir, pulau Onrust, pulau Bidadari dan pulau Kelor. Pulau-pulau tersebut pernah digunakan oleh kongsi dagang VOC dengan peninggalan bangunan-bangunan benteng dan pelabuhan kuno. Beberapa diantaranya adalah benteng Martello di pulau Bidadari dan bentent Fort De Derkhof di pulau Kelor. Selain melayani pulau bersejarah rute luar iuga melayani rute ke pulau penduduk seperti pulau Untung Jawa, pulau Kelapa, pulau Pramuka, pulau tidung.

Rute air ini mempunyai dua terminal kedatangan dan sebuah terminal keberangkatan. Terminal kedatangan yang pertama terletak di ujung utara pelabuhan sunda Kelapa dan yang kedua terletak di depan Pasar Ikan. Lokasi ini dipilih untuk mengintegrasikan terminal air dengan terminal darat yang lokasinya direncanakan di depan Museum Bahari .Terminal keberangkatan memiliki lokasi yang terpisah dengan terminal kedatangan dengan pertimbangan keterbatasan ruang kota yang tersedia .

Rute untuk Nelayan tradisional diarahkan melalui kanal baru dan dipisahkan dengan jalur kapal penumpang. Pertimbangannya adalah keterbatasan dimensi kanal untuk menampung seluruh jenis kapal. Perahu nelayan yang melintasi kanal baru dapat menjadi atraksi bagi pengunjung . Promenade di sepanjang kanal baru akan difungsikan sebagai warung tenda *outdoor* dengan tema masakan hasil laut (sea food). Pada lokasi tertentu di promenade Pasar Ikan, nelayan dapat menyandarkan perahunya untuk menjual secara langsung hasil tangkapannya kepada pengunjung.

Alat transportasi pada jalur air rute luar akan menggunakan perahu bermesin solar atau motor berkecepatan rendah, dengan daya tampung 40 – 80 orang. Untuk wisata sejarah diusulkan untuk menggunakan perahu Phinisi . Di luar jam operasionalnya Perahu nelayan ini akan di parkir di kawasan utara Kampung Akuarium. Pemilihan lokasinya didasarkan atas kedekatan jarak dengan tempat tinggal mereka (kampung Luar Batang dan Kampung Akuarium)

Jalur Sirkulasi Air

Inner Route





- •Salah satu keunikan yang membentuk karakter kawasan kota Tua adalah keberadaan kanal sebagai sirkulasi air sekaligus menjadi sumbu utama kota Batavia. Kanal ini membelah kota menjadi dua bagian dan difungsikan sebagai sarana pengiriman komoditas rempah rempah.
- •Menghidupkan aktivitas pada jalur air dapat menjadi atraksi sekaligus sarana tranportasi sifatnya rekreatif dan dapat menjadi pengikat kawasan disepanjang sumbu dengan memberikan arah imajiner.
- •Rute dalam (inner route) jalur air akan dimulai dari jalan Malaka di sebelah selatan jalan Kali Besar. Area ini akan menjadi terminus awal dari rute air. bagian selatan sampai ke tugu Padrao di utara,
- •Pada pengembangannya Jalur air rute dalam ini dapat diteruskan di sepanjang kali Jelakeng, ke arah barat dengan terminus Polder pluit yang nantinya direncanakan menjadi sarana hijau rekreasi. .
- •Terminal air diletakan pada titik titik pengakhiran rute air. Terminal air mengambil ruang dari promenade yang melebar, yaitu di pertigaan antara jalan Malaka, jalan Kali Besar Barat dan Jalan Bank (lihat peta satelit d kanan bawah)
- •Jalur air akan menggunakan perahu motor berkecepatan rendah. Jenis perahu yang digunakan adalah perahu kayu seperti yang banyak terdapat di kampung Nelayan Luar Batang . Perahu memiliki kapasitas 8 10 penumpang. Tujuan penggunaan perahu tradisional adalah untuk memberikan tema budaya.
- •Perahu (taksi air) harus terdaftar dan jumlahnya dibatasi dengan dengan mempertimbangkan dengan kapasitas kanal dana daya angkut penumpang
- •Di luar jam operasionalnya Kapal-kapal ini harus disandarkan pada area parkir yang telah ditentukan. Area parkir ini terletak di sekitar bagian bawah Jalan Tol. Pengelompokan ini memiliki fungsi kontrol untuk menjaga kualitas visual dari sumbu disepanjang kali besar.



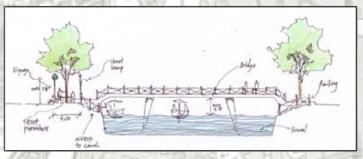


Gambar diatas memperlihatkan Terminal air di kanal Besar Barat





Foto – foto yang memperlihatkan aktivitas pada sirkulasi air di sepanjang kanal Kali Besar tempo dulu



Gambar diatas memperlihatkan potongan Kanal Kali Besar, Jalur air dibagi terdiri dari dua arah dan dua jalur.Pengaturan ketinggian minimum dari jembatan di sepanjang kanal agar dapat dilewati oleh perahu.



Terminus awal (perempatan jalan Malaka)

Terminus akhir (Plaza Padrao)

Jalur sepeda di sepanjang sumbu Kota Tua – Sunda Kelapa

RTRW kota Jakarta tahun 2010 - 2030 telah mengesahkan pengadaan jalur sepeda yang terintegrasi dengan jalur pedestrian.

Sebenarnya kegiatan bersepeda sudah berkembang dengan baik di kawasan ini, sayangnya hingga sekarang belum ada sedikit pun penggal jalan yang menyediakan jalur sepeda.

Secara garis besar Kegiatan bersepeda di kawasan Sumbu Kota Tua – Sunda Kelapa dapat dibedakan atas 3 jenis, yaitu :

- 1. Sebagai sarana transportasi, dibedakan lagi atas 2 yaitu yang menggunakan sepeda pribadi dan yang menggunakan jasa ojek sepeda , berarti perlu disediakan parkir sepeda dan terminal ojek
- 2 . Menjadi ajang rekreasi bagi turis untuk berkeliling kota tua. Berarti ada tempat untuk penyewaan sepeda. Rute terjauh untuk bersepeda tamasya adalah 4 kilometer, terhitung mulai dari plaza Fatahillah sampai ujung utara pelabuhan Sunda Kelapa
- 3. Ajang berkumpul Komunitas sepeda (Plaza Fatahillah dan kawasan kota tua kerap dijadikan tempat bagi kegiatan bersepeda masal, terutama pada akhir pekan dan hari libur)

Perencanaan rute Jalur sepeda di sepanjang kawasan sumbu akan dimulai dari Jalan Malaka yang berada di sisi selatan kawasan Komersial Kali Besar, melintasi plaza Fatahillah sebagai terminus, lalu melewati kawasan gudang tua sampai ke Pelabuhan Sunda kelapa di bagian utara sumbu.

Pangkalan ojek Sepeda diatur perletakannya pada pusat - pusat aktivitas, antara lain di terminal air, di kawasan Plaza Fatahillah,di simpangan jalan Kali Besar, dan di Pasar ikan

Pusat aktivitas dan semua bangunan penting dengan luasan lahan diatas 1.000 meter persegi harus mempunyai fasilitas parkir sepeda. Lokasi parkir sepeda disarankan memiliki kedekatan dengan akses masuk ke dalam bangunan, namun tidak boleh diletakan pada area fasad utama bangunan .Parkir sepeda harus terletak di dalam batas GSB. Kapasitas Parkir sepeda di ruang terbuka dibatasi maksimal 10 unit sepeda atau ruang parkir sepanjang 6 meter.

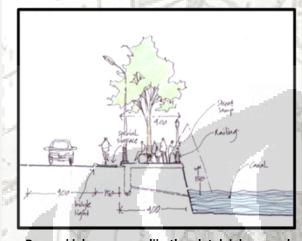
Penyewaan sepeda onthel akan dipusatkan di area sekitar Plaza Fatahillah (untuk pengunjung dari selatan) dan di kawasan Pasar Ikan untuk pengunjung dari utara pesisir pantai yang menggunakan sirkulasi air .

Desain jalur sepeda di kawasan sumbu Kota Tua – Sunda Kelapa

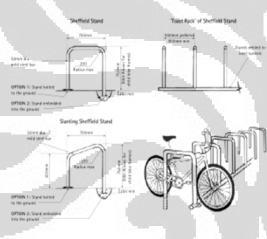
Perencanaan jalur sepeda di sepanjang kawasan sumbu Kota Tua – Sunda Kelapa memerlukan perhatian khusus terkait dengan statusnya sebagai kawasan cagar budaya. Intervensi jalur sepeda pada ruang sirkulasi sudah pasti akan mempengaruhi skala jalan dan ruang kanal eksisting. Jalur sepeda direncanakan agar berdampak minimal terhadap skala ruang kota yang telah ada.

Agar karakter ruang jalan dan pedestrian eksisting dapat dipertahankan maka jalur sepeda direncanakan memiliki level ketinggian yang sama dengan jalan. Jalur sepeda terletak di samping Jalur pedestrian dengan lebar 1,8 meter. Jalur sepeda dibedakan dengan jalur kendaraan melalui garis marka jalan yang berwarna netral, misalnya putih atau abu - abu. Sedangkan jalur sepeda itu sendiri memiliki warna yang sama dengan jalan.

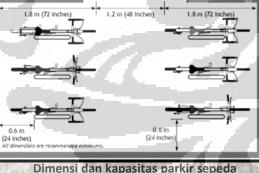
Jalur Sepeda







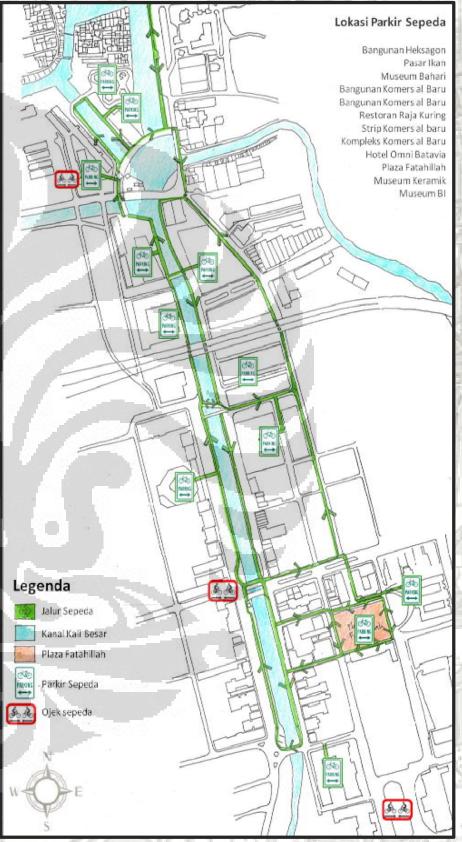
Contoh tipe parkir sepeda dan dimensinya



Dimensi dan kapasitas parkir sepe



Penyewaan sepeda onthel di Plaza Fatahillah



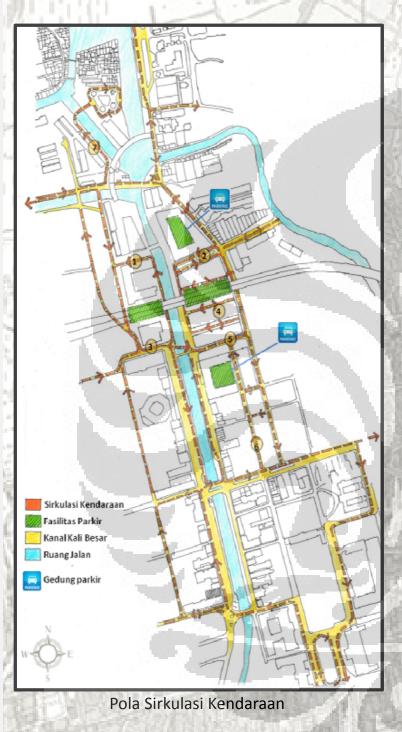


Pola Sirkulasi dan Jalan

Perencanaan jalur sirkulasi kendaraan

Sebagian besar jalan eksisting di kawasan sumbu Kota Tua – Sunda Kelapa merupakan bagian dari pola fisik ruang kota Batavia yang sudah ada sejak abad ke-17. Pembangunan jalan tol dan rel kereta api pada kawasan ini telah mengintervensi keharnonisan dari tatanan pola fisik yang ada sebelumnya. Kota tua yang dirancang sebagai kota benteng dikelilingi oleh kanal air sebagai sirkulasi utamanya. Karakter ruang Kota dibentuk oleh pola ruang kanal dan jalan. Berangkat dari hal diatas, Penataan kembali sirkulasi dan jalan ini dibuat. Penataan kembali akan dititik-beratkan kepada aspek fisik ruang kota. Sirkulasi utama akan dipertegas, ruang - ruang bekas Kanal dihadirkan kembali , dan penataan kembali skala dari beberapa ruas jalan. Dibawah ini adalah strategi penataan kembali jalur Sirkulasi di sepanjang sumbu Kota Tua – Sunda kelapa:

- 1 . Membuka jalan Baru di kawasan gudang bangunan gudang yang dulunya merupakan bekas kanal. Jalan Baru ini akan menghubungkan jalan kakap dengan jalan Kalibesar. Tujuan utama pembukaan jalan ini adalah untuk mengembalikan pola fisik kota Tua sekaligus memberikan orientasi ke arah sumbu utama.
- **2.** Membuka jalan baru bekas kanal di sisi timur gudan tua. Jalan Baru ini akan menghubungkan Jalan Tongkol dengan Jalan Kalibesar
- **3.** Memperlebar Jalan Tiang Bendera untuk menyesuaikan dengan kapasitas kendaraan yang cukup tinggi (merupakan limpahan dari beberapa arus kendaraan)
- **4.** Membuka jalan baru untuk pencapaian menuju kantong-kantong parkir (di bawah Jalan tol)
- **5.** Pembukaan Jalan Baru pada tanah kosong di Timur kawasan gudang. Jalan Baru ini diposisikan pada jalur kanal yang telah tidak ada. Jalan ini akan disesuaikan sudutnya agar membentuk vista ke plaza Raja Kuring.
- **6.** Pengaturan arah arus lalu lintas di kawasan mix komersial Baru
- **7.** Membatasi jenis kendaraan yang akan melintas di jalan Pasar ikan dan jalan baru dikawasan gudang kendaraan pribadi dan angkutan umum berskala kecil.

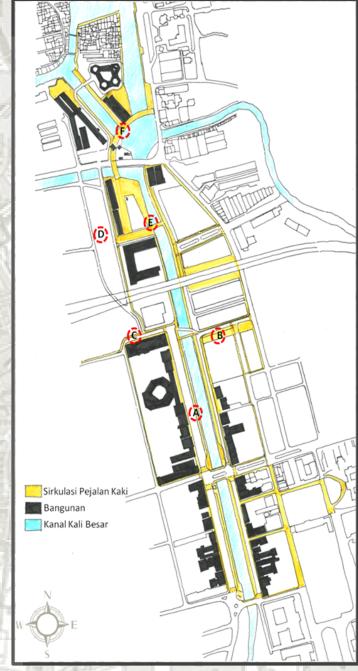


Perencanaan Jalur Pedestrian

Jalur Pedestrian utama direncanakan menerus di sepanjang sumbu Kota Tua – Sunda Kelapa mulai dari Kawasan Kali Besar, kawasan gudang tua, sampai ke Kawasan Pasar Ikan. Dibawah ini adalah beberapa strategi penataan kembali jalur pedestrian di sepanjang sumbu .

- **A.** Menghidupkan jalur pedestrian eksisting di jalan Kali Besar. Strateginya terintegrasi dengan pengaturan street furniture dan pengaturan ruang hijau .
- B. Menjadikan sisi samping dari bangunan komersial baru di seberan hotel Omni Batavia sebagai jalur pedestrian. Jalur ini digunakan untuk memperlebar ruang jalan Nelayan Timur guna menyesuaikan skala ruang jalan dengan skala bangunan baru setinggi delapan lantai.
- **C.** Membuat jalur pedestrian di jalan Tiang Bendera . Pedestrian ditempatkan pada sisi yang bersebelahan dengan bangunan komersial baru (sebelumnya tidak ada pedestrian pada jalan ini).
- **D.** Memanfaatkan ruang terbuka privat / halaman dari bangunan VOC Galangan di jalan kakap sebagai jalur pedestrian. (sebelumnya pedestrian terlalu sempit)
- **E.** Membuat jembatan penghubung antara kawasan gudang di sisi Timur dengan kawasan komersial baru di sisi Barat
- F. Membuat promenade lengkung yang menjadi skywalk saat melintasi kali Jelakeng dan Jalan Pasar ikan. Promenade ini akan berperan sebagai penerus dari sumbu memanjang eksisting dan menghu bungkan antara kawasan Gudang Tua dengan Kawasan Pasar Ikan. Promenade Lengkung akan menyatukan secara visual, objek objek penting di kawasan Pasar Ikan.

Sumbu tidak dapat diluruskan menjadi garis lurus karena kapasitas ruang jalan di kawasan gudang tua yang tidak memadai. (Bangunan di kawasan gudang memiliki jarak yang jauh lebih dekat dengan bantaran kanal dibandingkan dengan bangunan di kawasan Kali Besar). Selain itu bentuk kanal sedikit serong ke kiri pada bagian yang bercabang kali jelakeng. Memaksakan sumbu yang benar-benar lurus dapat menimbulkan dampak lanjutan terhadap lingkungan. Permasalahan diatas menjadi latar belakang pemilihan promenade yang melengkung untuk diterapkan di kawasan Pasar ikan. Bentuk lengkung juga mempunyai kekuatan yang dihasilkan dari derajat kecekungannya (concavity). Kekuatan ini dipakai sebagai pengimbang skala dan dimensi dari sumbu eksisting.



Pola Pedestrian

Perencanaan ruang hijau

Dalam konteks sebagai elemen arsitektur, vegetasi dapat dilihat dan diperlakukan sama seperti elemen Fisik lainnya . Bentuk dan ukurannya dapat membentuk ruang dapat menciptakan skala tertentu pada ruang.

Status kawasan Cagar budaya mengharuskan penataan kembali RTH di sepanjang kawasan sumbu yang memperhatikan karakter ruang sumbu dan identitas kawasan tersebut. Beberapa strategi perencanaannya antara lain

Penataan vegetasi untuk memperkuat vista

Contoh kasus pada kawasan gudang Tua dengan vista menara Syahbandar. Pola tanam mengikuti panduan garis visual koridor sehingga pohon menjadi Definition (pembatas) yang mengarahkan visual ke objek tertentu.

Penataan vegetasi untuk mempertahankan skala jalan

Contoh kasus pada jalan baru bekas kanal purba di kawasan Gudang tua. Untuk menghadirkan karakter ruang kanal maka titik tanam pohon tidak diletakan di median jalan melainkan di sisi Kiri dan kanan jalan.

Penataan vegetasi yang memperkuat karakter dan identitas kawasan

Contoh kasus pada jalan cengkeh. Penanaman pohon Cengkeh di sepanjang Jalan Cengkeh untuk mengembalikan identitas dari asal muasal penamaannya (toponimi).

Fungsi lainnya dari perencanaan ruang hijau pada kawasan ini adalah:

Pengaturan visual yaitu dengan membukan pemandangan yang diinginkan dan menyembunyikan pemandangan yang tidak diinginkan Contohnya diperlihatkan pada gambar potongan 1.A dibawah

Meningkatkan daya dukung lingkungan, dengan pemilihan jenis pohon yang tepat. Contohnya pada kawasan peralihan yang akan dijadikan green belt, Pemilihan jenis pohon tertentu yang dapat menyimpan air tanah menghambat intrusi air laut

Menciptakan iklim mikro (kenyamanan termal), contohnya di sepanjang promenade yang terletak diantara bangunan gudang tua dengan bangunan baru. Perencanaan titik tanam pohon memperhatikan sudut matahari dan letaknya terhadap bangunan.

Prosentase Ruang Hijau

Pada kawasan Kali Besar dengan KDB 75 persen, Ruang terbuka yang tersisa hanya 25 persen, digunakannya RTH sebagai sirkulasi / koridor jalan semakin memperkecil prosentase ruang hijau di kawasan ini. Salah satu pemecahannya adalah dengan menanam pada media pot tanaman yang perletakannya diatur agar tidak mengganggu sirkulasi, dan desainnya disesuaikan dengan karakter kawasan bersangkutan. Untuk mengimbangi rendahnya prosentase hijau dikawasan ini maka di sepanjang promenade akan dihijaukan dengan pohon pelindung berukuran besar.

Di kawasan Kali Besar RTH adalah 50 persen. Dari 50 persen ini 30 persennya dihijaukan, terutama di kawasn gudang tua bekas benteng. Tujuannya adalah untuk membatasi pembangunan agar karakter bekas benteng dapat dipertahankan.

Target ruang hijau bagi kawasan ini adalah 20 persen dari keseluruhan luaslahan, dengan 15 persen diantaranya merupakan ruang terbuka hijau umum, dan 5 persen sisanya merupakan ruang terbuka hijau privat

Selain panduan khusus diatas, guidelines ruang hijau yang sifatnya normatif tetap diperhatikan dalam penataan kembali ruang hijau di kawasan ini, terutama mengingat karena kondisi bangunan cagar budaya. Contohnya adalah pengaturan pohon atau vegetasi agar tidak menghalangi fasad bangunan cagar budaya,perencanaan jarak titik tanam dan ruang akar pohon terhadap bangunan agar tidak menggangu pondasi dari bangunan cagar budaya

Rencana Ruang Hijau



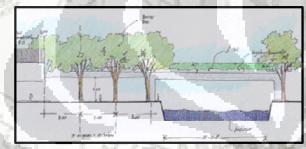








Foto 3 Foto 4 Foto diatas peran pola hijau di dalam ruang kota. Foto 1 - pohon membentuk karakter khas dari sebuah tempat. Foto 2 dan 3 - dinding pohon yang memperkuat ruang sumbu dengan menjadi pembatas (definition). Foto 4 pohon yang mengarahkan pandangan ke vista. foto 5 -pohon sebagai elemen vertikal yang membentuk skala ruang jalan



Gambar Potongan 1

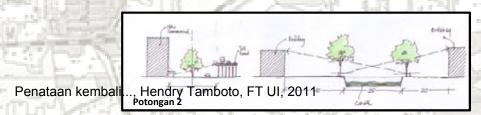
Gambar diatas memperlihatkan pola hijau - pohon yang digunakan sebagai pengatur visual. Pohon disisni berfungsi untuk menghalangi struktur jalan Tol sekaligus sebagai bantalan peredam polusi suara dan filter bagi polusi udara.

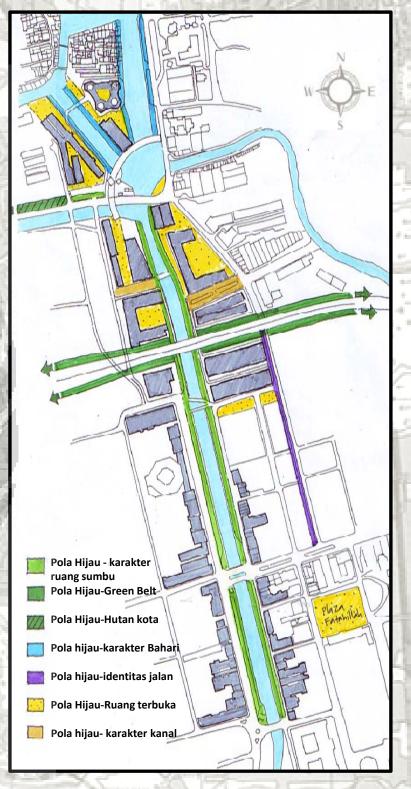


RTRW Jakarta 2010 - 2030 merencanakan polder pluit sebagai hijau rekreasi / hutan kota bagi kawasan disekitarnya. Kedekatan posisi polder pluit dengan jalan Pakin yang termasuk dalam bagian sumbu memungkinkannya untuk dicapai dengan berjalan kaki. Kesinambungan dengan hutan kota menjadi tujuan dalam penataan kembali ruang hijau di kawasan ini. Strateginya adalah dengan menghadirkan pengantar yang merupakan representasi dari kawasan tujuan, Contohnya jika tujuannya sebuah pantai mungkin pohon kelapa merupakan representasi yang sangat tepat. Sehubungan direncanakannya polder Pluit sebagai hutan kota maka pohon pelindung berukuran besar dipilih menjadi pola hijau disepanjang jalan ini.



Gambar diatas memperlihatkan beberapa jenis pohon yang akan digunakan di sepanjang sumbu Kota Tua - Sunda Kelapa. Pemilihan jenis pohon menjadi salah satu strategi dalam perencanaan RTH disepanjang sumbu Kota Tua - Sunda Kelapa . Tujuannya adalah untuk membentuk identitas kawasan dengan karakter yang diinginkan. Pada kawasan yang mempunyai keterikatan dengan rempah-rempah apabila memungkinkan akan ditanami tanaman rempah seperti Cengkeh. Kawasan kanal ditanami pohon kelapa untuk karakter bahari





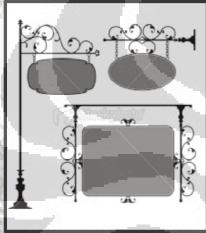
Gambar potongan 2 memperlihatkan pengaturan dimensi pohon sebagai salah satu strategi dalam penataan kembali Ruang Terbuka hijau di kawasan Kali Besar. Gambar yang di sebekah kiri memperlihatkan pengaturan ketinggian untuk meng halangi pemandangan yang tidak diinginkan dalam kasus ini adalah Jalan Tol, sementara hal yang sebaliknya ditunjukan pada gambar di sebelah kanan yang memperlihatkan pengaturan ketinggian pohon agar pemandangan yang diinginkan tidak terhalangi (dalam konteks ini berupa fasad bangunan cagar budaya)

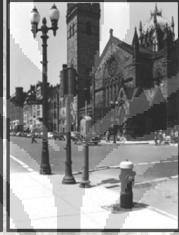
Pengaturan Street furniture



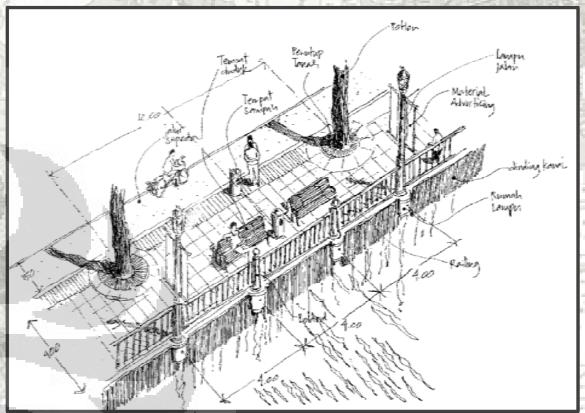


Foto diatas menunjukan beberapa street furniture eksisting pada kawasan Kota Tua yangdapat dijadikan acuan dalam perencanaan street furniture di masa depan.





Ilustrasi kiri atas memperlihatkan desain dari berbagai jenis street furniture dengan jenis signage yang memiliki langgam yang sama. Foto di kanan atas menunjukan sebuah sudut jalan yang memiliki komposisi harmonis dari elemen – elemen street furniture.



Gambar atas adalah contoh simulasi dari perencanaan street Furniture. Street furniture diletakan di sepanjang promenade dengan kelebaran 4 meter. Perletakan sepasang kursi taman jenis double menjadi point of attraction dari promenae. Kursi taman diletakan dengan pengaturan simetris diantara lampu promenade. Sistem modular menjadi pilihan karena efek keseragaman yang ditimbulkannya .

Pengaturan Street Furniture pada kawasan sumbu Kota Tua – Sunda Kelapa

Semua elemen fisik non-bangunan yang terletak pada area umum dapat dikategorikan sebagai street furniture. Termasuk didalamnya antara lain adalah Lampu Jalan, bolard, railing, signage jalan, tempat duduk, sampai tempat sampah. Pada dasarnya pengaturan Street furniture di kawasan sumbu Kota Tua – Sunda Kelapa ditujukan untuk memperkuat karakter dari ruang sumbu di sepanjang Kali Besar. Beberapa strategi yang dapat diterapkan untuk tujuan tersebut antara lain adalah:

1. Perencanaan street furniture sebagai pengikat kawasan di sepanjang sumbu.

Keseragaman dari street furniture, misalnya lampu promenade yang menerus di sepanjang kanal dapat memberikan kesan kepada seseorang bahwa ia masih berada dalam satu kawasan yang sama.

2. Perencanaan street furniture untuk memperkuat orientasi ke arah kanal.

Contohnya adalah dengan dengan pengaturan letak dari street furniture misalnya bangku yang menghadap sisi kanal, pengaturan skala street furniture di sepanjang sumbu untuk membentuk ruang positif yang hidup di sepanjang promenade, misalnya dengan membuat lampu promenade dengan skala pejalah kaki, atau pemilihan railing yang lebih ramping guna meningkatkan transparansi ke arah kanal.

3. Perencanaan street furniture untuk memperkuat karakter fisik ruang sumbu.

Ruang Kanal sepanjang 1,5 Km dapat dipertegas gerak ke arah horisontalnya dengan pengaturan jarak dari elemen *street furniture*. Contohnya pada lampu promenade, Kedekatan jarak antar lampu promenade dapat memperkuat arah dari ruang kanal dengan membentuk persepsi kedalaman perspektif, terutama jika dilihatsecara frontal. Sementara pandangan dari samping menampilkan artikulasi dari lampu promenade . Artikulasi ini menjadi atraksi yang mengarahkan pandangan mata. Strategi lainnya adalah dengan merencanakan langgam atau gaya dari *street furniture* yang memiliki kesesuaian dengan karakter fisik bangunan cagar budaya.

Dibawah ini adalah beberapa teknis panduan rancang dari street furniture

Street furniture menggunakan material metal (disarankan jenis wrought iron atau besi tempa yang dilapisi oleh bahan anti karat (korosif dari uap air laut).

Street furniture disarankan berwarna gelap atau menggunakan warna –warna netral (pilihan warnanya antara lain :hitam, abuabu, cream, sampai kecoklatan). Warna –warna yang kuat tidak disarankan karena akan menyebabkan distraksi visual.

Street furniture memiliki jenis permukaan matte atau doff (tidak mengkilap) tujuannya adalah untuk memberikan kesan tua serta menghindari glare atau pantulan permukaan akibat cahaya matahari.

Secara umum dimensi dari street furniture mengikuti standar normatif yang berlaku, namun jika ada pertimbangan khusus, yang berhubungan dengan ruang fisik bangunan cagar budaya maka penyesuaian dimensi dari *street furniture* dapat dilakukan .

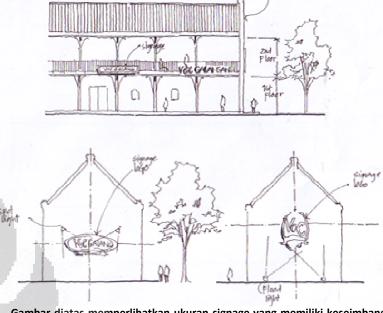
Pengaturan Signage Bangunan



Gambar diatas memperlihatkan 3 tipe perletakan signage yang diusulkan untuk fasad bangunan di kawasan Kali Besar,



Gambar diatas memperlihatkan penempatan signage pada fasad bangunan dengan pertimbangan prinsip pengaturan / organisasi fasad yang berlaku pada fasad bangunan



Gambar diatas memperlihatkan ukuran signage yang memiliki keseimbangan proporsi dengan media dinding. Signage menjadi figure bagi dinding.

Pengaturan Signage

- 1. Pengaturan signage meliputi signage yang terletak pada ruang kota kota (street signage) dan signage yang terletak pada bangunan (building signage) . Pengaturan signage ditekankan pada aspek keserasian dan keharmonisan signage dengan sekitar.
- 2. Signage sebagai penanda bangunan harus terintegrasi dengan fasad bangunan. Pada dasarnya penempatan signage pada fasad bangunan harus mengikuti pola dari organisasi fasad yang telah dikumpulkan dalam pattern language sebelumnya. Penempatan signage yang tildak tepat dapat merusak keharmonisan dari fasad bangunan cagar budaya yang rata-rata direncanakan dengan sangat teratur.
- 3. Bentuk, ukuran dan posisi signage harus disesuaikan dengan karakter figure dan ground dari fasad bangunan. Diupayakan agar signage juga sesuai dengan pola gerakan dari fasad. Pattern Language yang dihasilkan dari analisis fasad bangunan menjadi acuan dalam perencanaan signage.
- 4. Signage harus menempel atau terletak pada fasad bangunan. Penempatan signage tidak boleh menghalangi atau didepan dari figure. Signage harus terletak pada latar. (ground). Tidak diperkenankan untuk membuat signage yang terpisah dari bangunan (free standing signage)
- 5. Tipe *signage* yang diusulkan adalah signage huruf timbul (*lettering*). Signage diperbolehkan untuk mempunyai dasaran / *background* selama dimensinya tidak mengganggu komposisi dari fasad. Penempatan signage pada atap bangunan (tipe *roof top*) tidak diperbolehkan.
- 6. Dengan pertimbangan untuk menjaga karakter ruang kota yang serasi, maka segala signage dengan jenis neon sign dan neon box, banner, dan billboard tidak diperbolehkan di kawasan ini karena berpotensi menimbulkan polusi visual.
- 7. Ukuran maksimum signage pada fasad bangunan di kawasan Kali Besar disarankan selebar *figure* pintu masuk bangunan atau sebesar dari gabungan 2 unit *figure* -jendela, sementara tinggi huruf memiliki kisaran antara 1/3 sampai 2/3 dari tinggi ruang negatif (*intervening spaces*) yang tersedia.
- 8. Pada bangunan di kawasan komersial Kali Besar, signage disarankan untuk diletakan pada lis atau parapet yang terletak diantara kaki dan badan dari komposisi bangunan. (disarankan terletak pada ruang negatif antar figure)
- 9. Pada Bangunan gudang rempah-rempah signage diusulkan untuk diletakan pada bagian sopi-sopi atau sisi pendek dengan pengaturan dimensi signage yang proporsional dan seimbang dengan media tempelnya. (ukuran signage berkisar antara sepertiga sampai setengah dari lebar dinding). Apabila signage diletakkan pada sisi panjang maka signage harus diletakkan pada ruang negatif antara lantai dasar dengan lantai atas.
- 10. Signage disarankan mendapatkan pencahayaan dari luar / frontlit dengan warna cahaya hangat atau netral. Signage disarankan memiliki desain yang sesuai dengan karakter lingkungan di sepanjang sumbu Kota Tua Sunda Kelapa, yaitu bangunan klasik.





Foto diatas memperlihatkan contoh – contoh signage yang diperbolehkan di kawasan sepanjang Sumbu



Foto diatas memperlihatkan contoh-contoh jenis signage yang tidak diperbolehkan di kawasan sepanjang Sumbu

Green Concept













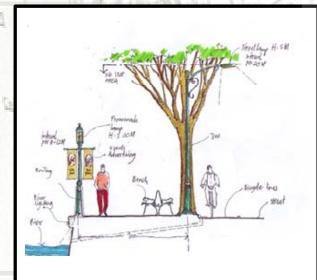










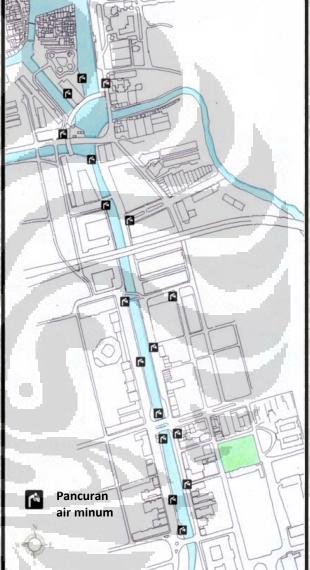


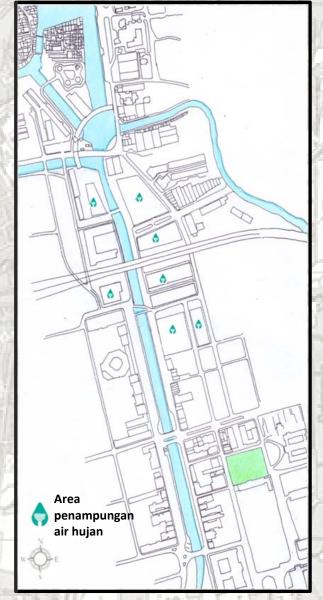
Gambar Potongan diatas memperlihatkan perletakan Lampu Jalan bertenaga Surya dengan posisi solar panel yang terintegrasi dengan armatur lampu yang membentuk sudut diatas sudut pandangan mata manusia. (kurang lebih pada ketinggian 5 meter dari tanah). Tujuannya untuk mencegah gangguan visual yang disebabkan oleh jejeran lampu disepanjang sumbu.



Gambar diatas memperlihatkan posisi dari pancuran air minum yang diletakan pada persimpangan jalan utama serta pada pelebaran Promenade.







Peta Rencana Lampu Jalan Tenaga Surya

Penempatan lampu jalan bertenaga surya di sepanjang kanal direncanakan dengan pertimbangan tingginya kebutuhan akan penerangan di sepanjang 900 meter ruang sumbu Kali Besar. Dimensi ruang terbuka dari kanal yang memungkinkan solar panel untuk mendapatkan waktu penyinaran matahari yang lebih panjang. Pemanfaatan tenaga matahari juga dapat diaplikasikan terhadap taksi air yang melayani rute dalam. Dengan pertimbangan kecepatan perahu yang rendah serta rute tempuh yang tidak terlalu jauh

Peta Rencana Pancuran Air Minum

Penyediaan pancuran air minum akan mengurangi konsumsi dari botol plastik. Pancuran air minum ini diletakan pada titik — titik penting antara lain di persimpangan jalan utama misalnya antara jalan Kali Besar Tiga dengan jalan Kali Besar Timur, pada pelebaran Promenade, pada pusat aktivitas dan pada objek-objek penting di sepanjang sumbu, Antara lain di kawasan komersial baru, terminal air, Jembatan Kota Intan, Pasar ikan, dll. Pancuran air minum ditempatkan dengan mempertimbangakan jarak antar

Peta Rencana Penampungan Air Hujan

Semua kawasan atau bangunan baru di kawasan sumbu Kota Tua — Sunda Kelapa harus menyertakan sistem penampungan air hujan yang terintegrasi pada atap bangunan. Hampir 80 persen pembangunan baru yang direncanakan terletak kawasan gudang tua . Salah satu aspek yang diatur dalam guidelines kawasan ini adalah tipe atap. Pola atap gudang tua mempunyai luasan permukaan yang besar sehingga sangat efektif sebagai media tangkapan air hujan. Diagram teknis penampungan air hujan mulai dari atap sampai penyimpanannya diperlihatkan pada salah satu ilustrasi di atas

Imageability, is the quality of a physical object, which gives an observer a strong, vivid image.

To understand the layout of a city, people first and foremost create a mental map. Mental maps of a city are mental representations of what the city contains, and its layout according to the individual. These mental representations, along with the actual city, contain many unique elements, which are defined by Lynch as a network of paths, edges, districts, nodes, and landmarks.

Paths, are channels by which people move along in their travels. Examples of paths are roads, trails, and sidewalks.

Edges, are all other lines not included in the path group. Examples of edges include walls, and seashores.

Districts, are sections of the city, usually relatively substantial in size, which have an identifying character about them.

A wealthy neighborhood such as Beverly Hills is one such example.

Nodes, are points or strategic spots where there is an extra focus, or added concentration of city features.

Prime examples of nodes include a busy intersection or a popular city center.

Landmarks, are external physical objects that act as reference points. Landmarks can be a store, mountain, school, or any other object that aids in orientation when way-finding.

'a well-formed city is highly reliant upon the most predominant city element, paths. Examples of well-designed paths may include special lighting and having clarity of direction '

'Highly imageable city would be well formed, would contain very distinct parts, and would be instantly recognizable to the common inhabitant'

Kevin Lynch - The Images of the City, 1960

Imageability sebuah kawasan berkaitan erat dengan batasbatas dari kawasan serta elemen fisik yang spesifik dari kawasan tersebut yang menjadi pembeda antara satu kawasan dengan kawasan yang lain.



Paths









Landmarks

Penataan kembali..., Hendry Tamboto, FT UI, 2011

Preseden – Singapore River

Boat Quay & Clarke Quay Distinct Imageability

















Peta udara di atas memperlihatkan beberapa area / district di sepanjang sungai singapura.

Masing-masing kawasan / District dapat dibedakan dengan jelas dari pola fisik ruang kotanya / urban pattern.

kawasan Raffles Place di sisi utara sungai didominasi oleh bangunan-bangunan bermassa tunggal sementara kawasan Boat Quay memiliki bangunan dengan deret yang memanjang.

Batas antar kawasan biasanya berupa batas alam / edges (dalam preseden ini adalah Singapore River) , jalan atau jembatan (Path) . Karakter yang spesifik (distinct Imageability) dari masing – masing kawasan diperlihatkan pada gambar berikut.



B: Kawasan Asian Civilization Museum

C: Cavenagh Bridge

D: Raffles Place

E: Raffles Place

F: Bonham Street Singapore

G: Singapore Parlimentary House

H: Elgin Bridge

I: Clarke Quay

J: Clarke Quay











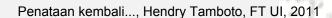












Zonasi Kawasan - Imageability



Tema Rempah-rempah

Rempah-rempah adalah bumbu dapur pemberi cita rasa pada masakan. Rempah-rempah sebagai penyedap masakan sangat bersifat personal, tergantung dengan selera dari orang tersebut.

Bagi sebagian orang, rasa pedas yang menggigit mungkin dapat menggugah selera makan, sementara orang yang lainnya lebih menyukai citarasa masam. Dalam konteks ini rempahrempah sarat dengan nilai subjektivitasnya.

Dari wacana diatas maka saya mengasumsikan rempah rempah dengan suatu peruntukan yang kental dengan nilai subjektivitas. Sebuah kegiatan yang ditujukan bagi komunitas tertentu / hobiis yang memiliki pangsa pasar yang spesifik.

Maka dari itu peruntukan yang saya anggap sesuai dan dapat mewakili persyaratan diatas adalah Industri kreatif / Creative Industries.



Gambar di atas memperlihatkan pembagian kawasan yang terdapat di sepanjang sumbu Kota Tua – Sunda Kelapa. Diagram yang berwarna hijau adalah area gudang tua, diagram berwarna merah adalah kawasan komersial Kali Besar dan diagram dengan warna ungu merupakan komplek Plaza Fatahillah.

Latar belakang peruntukan dari masing-masing kawasan dan keseragaman tipe dari bangunan eksisting menjadi pertimbangan utama untuk tetap mempertahankan zonasi kawasan sesuai dengan pembagian di atas.

Zonasi kawasan ini nantinya akan menentukan zoning peruntukan yang sesuai dengan tema keseluruhan kawasan yang diturunkan dari esensi rempah-rempah.

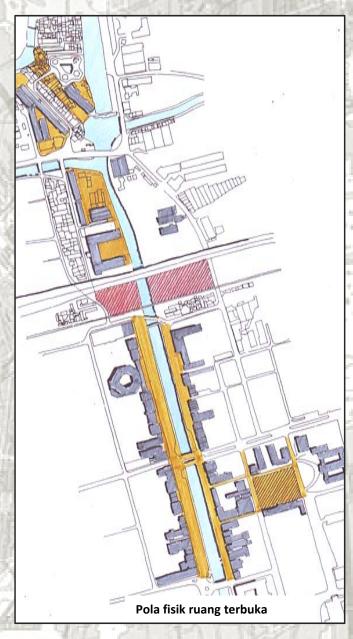


Gambar di atas memperlihatkan dua jalur utama yang terdapat pada sumbu Kota Tua – Sunda Kelapa yaitu jalur ekonomi dengan diagram berwarna biru dan jalur budaya yang berwarna hijau .

Peruntukan dari bangunan-bangunan yang berada pada jalur ekonomi lebih ditekankan pada sektor creative industries atau ekonomi kreatif karena memiliki kesamaan landasan yaitu ekonomi. Sementara pada jalur budaya, peruntukan yang diusulkan adalah Cultural Industries yang lebih berasaskan nilai / value.

Pada kawasan yang bersinggungan dengan kedua jalur di atas, maka peruntukannya adalah *mix* (campuran).

Peruntukan eksisting bangunan yang berwarna hijau adalah museum, dan bangunan yang berwarna biru berfungsi komersil.



Perbedaan pola fisik antar zonasi di sepanjang sumbu Kota Tua - Sunda Kelapa menjadi dasar pijakan dalam melakukan penataan kembali masing-masing kawasan.

Diagram yang berwarna coklat merupakan ruang negatif (ruang terbuka) dan diagram yang berwarna abu-abu merupakan bangunan. Gambar di atas memperlihatkan perbedaan yang sangat jelas antara ruang negatif di Kali Besar yang lurus memanjang, dengan ruang negatif di kawasan gudang yang memiliki kantung – kantung. Lain lagi halnya dengan Plaza Fatahillah, ruang negatif menjadi pusat yang mengikat bangunana di sekelilingnya.

Pola fisik yang unik dan spesifik diperkuat dan diipertegas melalui pengulangan bentukan fisik tertentu yang mengikat keseluruhan kawasan sekaligus menjadi karakter / imageability dari kawasan tersebut.

Creative Industries & Cultural Industries



"those industries which have their origin in individual creativity, skill and talent and which have a potential for wealth and job creation through the generation and exploitation of intellectual property."



















Intensitas Sumber Daya

menciptakan sesuatu.





Substansi Dominan dalam Industri Tersebut

Industri merupakan proses penciptaan barang dan

jasa yang mempunyai nilai tambah (value added). Sedangkan kreatif berarti create yaitu proses









"Cultural industries are best described as an adjunct-sector of the creative industries. Cultural industries include industries that focus on cultural tourism and heritage, museums and libraries, sports and outdoor activities, and a variety of 'way of life' activities "







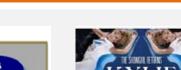




Industri Kreatif berfokus pada penciptaan barang dan jasa dengan mengandalkan keahlian, bakat, dan kreativitas sebagai kekayaan intelektual.

Industri kreatif didefinisikan sebagai "Industri yang

Industri kreatif didefinisikan sebagai "Industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, ketrampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan melalui penciptaan dan pemanfaatan daya kreasi dan daya cipta individu tersebut."













Cultural industries memiliki perbedaan dengan Creative Industries. Cultural Industries dapat dideskripsikan sebagai sektor tambahan dalam creative Industries. Yang berfokus kepada industri yang bergerak dalam ruang lingkup Cultural Tourism, & Heritage, Museum & perpustakaan serta aktivitas di ruang terbuka (Outdoor Activities) yang menjadi aktivitas Gaya Hidup '/ way of life activities yang berorienntasi bagi para hobiis atau komunitas tertentu.

Karena itu *Cultural Industries* lebih terfokus untuk meningkatkan keluhuran budaya / budaya *Cultural wealth* dan status sosial / social wealth, berbeda dengan Creative Industries yang lebih bersifat komersial.



Kawasan Plaza Fatahillah

Kawasan Kali Besar

Kawasan Gudang Tua



Latar Belakang Sejarah:

Kawasan Plaza Fatahillah merupakan kawasan pusat Pemerintahan VOC

Tema - Esensi: media komunikasi



•Jalan akses pada sudut sudut plaza, menghubungkan Plaza Fatahillah dengan Jaan utama di sekitarnya.

•Bangunan sudut sebagai pengakhiran jalan akses.

•Jalan Cengkeh merupakan satu – satunya jalan yang membentuk vista ke arah bangunan - museum Fatahillah .

•Bangunan – bangunan terorganisir di sekeliling Plaza Fatahillah sebagai pusat orientasi (*landmark*).

Sektor industri kreatif yang memiliki kesesuaian dengan karakter kawasan:

Seni Pertunjukan, Film, Video dan Fotografi Periklanan, Penerbitan dan Percetakan















Latar Belakang sejarah:

Kawasan Kali Besar menjadi pusat perekonomian bagi kota Batavia

Tema - Esensi : Exchange / pertukaran

Distinct Imageability

•Fasad Bangunan menjadi batas / Definition yang membentuk ruang sumbu.

•Bangunan memiliki jarak tertentu (cukup jauh) dengan batas sempadan sungai.

•Kali Besar menjadi sumbu lateral dari kawasan Kali Besar.

•Keseragaman tipe bangunan deret, bangunan memiliki set back yang seragam .

•Koridor menerus pada lantai dasar bangunan yang digunakan sebagai jalur pedestrian.

Sektor industri kreatif yang memiliki kesesuaian dengan karakter kawasan:

Kerajinan, Pasar dan Barang seni, Film, Video dan Fotografi Permainan Interaktif, Fesyen











Tema - Esensi: Menyimpan

Distinct Imageability

•Bangunan gudang memiliki kedekatan akses / jarak dengan sempadan sungai.

•Terdapat plaza / Ruang terbuka yang terbentuk diantara massa bangunan gudang.

•Kali Besar menjadi sumbu utama dari kawasan Gudang

Sektor industri kreatif yang memiliki kesesuaian dengan karakter kawasan :

Arsitektur, Desain, Fesyen, Musik, Pasar & Barang seni.









Imageability kawasan Plaza Fatahillah









Gambar bangunan - bangunan sudut pada simpul A





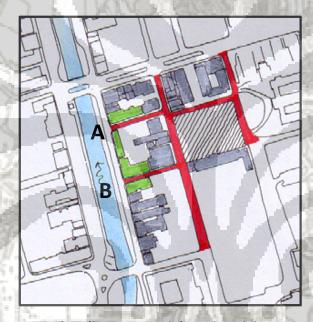


Gambar bangunan - bangunan sudut pada simpul B

Desain Imageability:

Membuat simpul aktivitas dimuka jalan akses

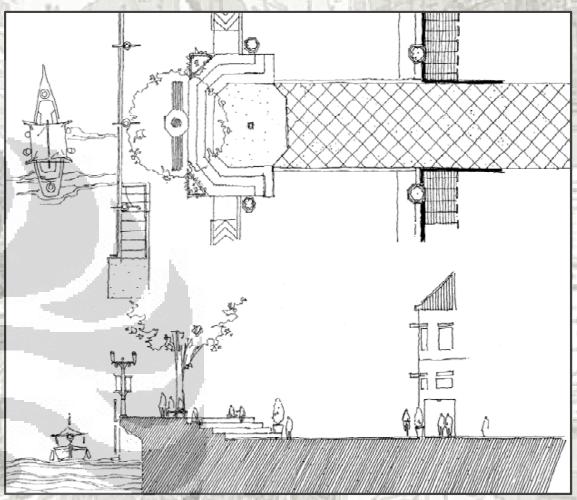
- •Membuat simpul aktivitas pada jalur pedestrian di depan pengakhiran jalan akses sebagai representasi dari plaza yang bersifat 'memusat'.
- Menghubungkan perpanjangan jalan akses dengan simpul aktivitas dengan pola perkerasan tertentu yang menjadi batas imajiner dari plaza Fatahillah yang menegaskan keberadaannya batasnya .
- •Mengusulkan agar bangunan bangunan sudut yang menjadi portal menuju Plaza Fatahillah dijadikan sebagai bangunan umum / public building.
- •Pengulangan pola perkerasan dan *Street furniture* pada jalan akses dari pola yang telah ada di plaza fatahillah.



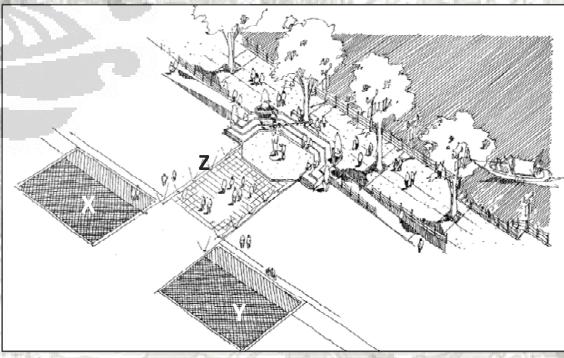
Gambar diatas menunjukan akses jalan yang merupakan perpanjangan dari Plaza Fatahillah (diagram yang berwarna merah)



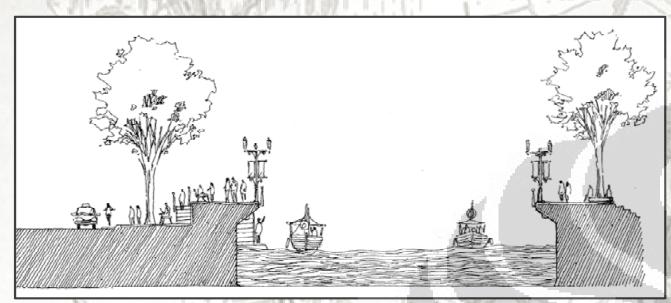
Gambar di atas memperlihatkan kondisi eksisting dari jalur pedestrian di depan jalan akses



Gambar di atas menunjukan potongan dan tampak atas dari simpul aktivitas yang pada pedestrian yang merupakan pengakhiran dari terusan jalan akses dari Plaza Fatahillah. Simpul aktivitas ini merupakan batas imajiner dari Plaza Fatahillah. Trap tangga dengan konfigurasi 'U' berfungsi sebagai stopper dari gerak linier yang dominan di sepanjang jalur pedestrian sekaligus menjadi representasi yang tepat dari fungsi Plaza Fatahillah sebagai sesuatu yang sifatnya memusat.



Imageability Kawasan Kali Besar



Gambar di atas memperlihatkan potongan jalur pedestrian di kawasan Kali Besar. Jalur pedestrian yang ditinggikan akan membentuk dinding sungai yang lebih dalam, sementara kantilever dari promenade berfungsi sebagai pengakhiran / ambang atas dari ruang sungai yang keduanya akan memperkuat ruang sungai sebagai sumbu lateral di kawasan Kali Besar.

Desain *Imageability:*Memperkuat ruang sumbu Kali Besar

- •Mempertinggi promenade dengan dibuat bertingkat sebagai viewing point sekaligus untuk memperkuat dan menegaskan ruang sumbu Kali Besar. Lebar sungai eksisting tetap, kantilever merupakan pilihan untuk memperlebar promenade tanpa harus mengubah lebar sungai eksisting.
- •Melebarkan promenade dengan kantilever untuk memberikan closure / ambang atas pada Kali Besar. (dapat dirasakan secara maksimal oleh orang yang berada di atas perahu).
- •Penataan street furniture yang memperkuat ruang sumbu. mis: penempatan lampu jalan berjajaran / berderet membentuk garis lurus.
- •Penataan Jalur hijau dititik beratkan untuk memberikan kesatuan dari ruang sumbu di kawasan Kali Besar (misalnya dengan menanam vegetasi / pohon yang memiliki karakter batang atau daun tertentu di sepanjang kawasan ini)



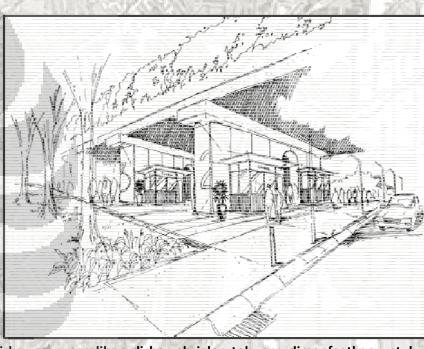
Gambar peta udara dari kawasan peralihan



Gambar di atas memperlihatkan jalur pedestrian eksisting di kawasan komersial Kali Besar.



Gambar di sebelah kiri memperlihatkan area eksisting dibawah jalan tol

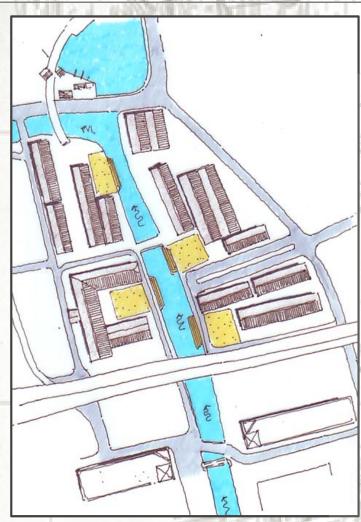


Gambar di atas memperlihatkan penataan kembali kawasan peralihan di bawah jalan tol yang dimanfaatkan untuk fungsi kios-kios kecil (yang jumlahnya dikontrol) serta promenade beratap yang menghubungkan jalan Kakap dengan perpanjangan jalan Kali Besar Barat . Penataan pada Kawasan peralihan ini ditekankan sebagai jalur sirkulasi bukannya sebagai pusat aktivitas.

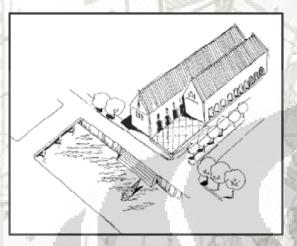


Gambar diatas memperlihatkan suasana di sepanjang jalur pedestrian di kawasan Kali Besar. Pedestrian yang ditinggikan sebesar150 CM (1) secara fungsional akan memisahkan pedesrian pada kawasan ini menjadi dua bagian kempali... Hendry lamboto, FI (1) 2011 utama yaitu jalur atas yang berfungsi sebagai viewing corridors dan jalur bawah yang berfungsi sebagai pedestrians activity.

Imageability Kawasan Gudang Tua



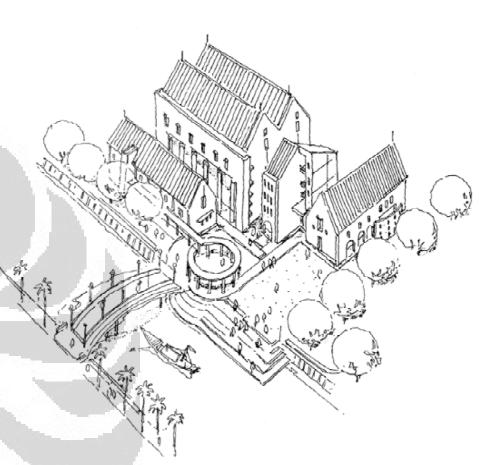
Gambar di atas memperlihatkan beberapa area yang diusulkan untuk dijadikan ruang terbuka sebagai pusat aktivitas yang memiliki akses dengan sungai di hadapannya. Pemilihan lokasi ruang terbuka dengan pertimbangan kedekatan ruang tapak dengan jalur aktivitas berupa jalan atau jembatan.



Gambar di sebelah kiri memperlihatkan pola dari tatanan bangunan sudut pada kawasan gudang tua. Pola Ruang terbuka yang dihasilkan akibat massa bangunan memanjang yang digeser saya anggap dapat memperkuat karakter bangunan pada kawasan ini yang mempunyai ruang terbuka berupa kantong dan kedekatan akses dengan sungai.



Gambar diatas memperlihatkan potongan jalur pedestrian. Pertemuan jalur pedestrian dengan sungai berupa trap tangga yang menurun. Gambar diatas juga menunjukan strategi penempatan street furniture (lampu jalan) yang lebih dinamis / berselang di sepanjang promenade kawasan ini.

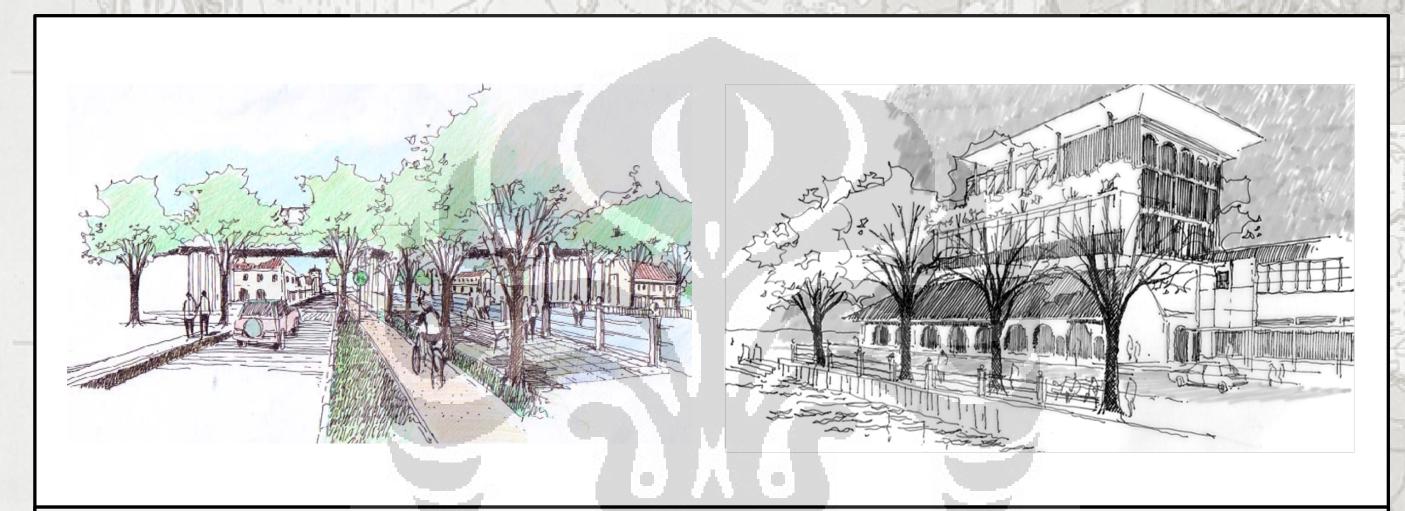


Gambar di atas memperlihatkan bangunan sudut dengan plaza terbuka. Penataan kembali bangunan sudut pada kawasan gudang tua dilakukan dengan pertimbangan untuk memberikan akses ke sungai dari ruang terbuka yang dibentuk oleh massa bangunan. Fasad bangunan pada simulasi di atas memperlihatkan prinsip organisasi fasad yang sesuai dengan pola / pattern language dari Kawasan Gudang tua yaitu pembolongan. Bentuk atap dan massa bangunan memanjang tetap dipertahankan walaupun ketinggian bangunan bertambah sampai maksimal 8 lantai.

Desain Imageability:

Plaza terbuka - pertemuan jalur pedestrian dengan sungai.

- •Ruang terbuka dibentuk oleh jarak dari dua massa bangunan dengan pola memanjang.
- •Membuka akses ke arah sungai dengan memperlebar jalur pedestrian melalui bentukan trap tangga menurun, yang dapat digunakan sebagai tempat beraktivitas / duduk-duduk.
- •Penataan kembali area peralihan di bawah Jalan tol untuk memperkuat arah sirkulasi sesuai dengan sumbu Kali Besar dan memanfaatkan Jalan Tol layang sebagai jalur sirkulasi sekunder (menghubungkan jalan Kakap dengan jalan Kali Besar) yang memiliki pelindung (atap).
- •Penataan Street furniture untuk membentuk ruang promenade yang lebih mengalir. Contohnya dengan penempatan lampu jalan yang berselang di sisi kiri dan kanan promenade.
- •Penataan detail street furniture yang memberikan kesan terbuka, misalnya pada beberapa bagian yang tidak memiliki trap tangga, pembatas sungai menggunakan dinding masif, namun pendek, sehingga bisa digunakan untuk duduk sekaligus memberikan bukaan maksimal ke arah sungai.
- •Pemilihan vegetasi yang sesuai dengan karakter kawasan, semisal yang dapat men**pensikan karaktar** rin**gan dayar dinamis**, **serta b vaka**an maksimal ke arah sungai, contohnya pohon kelapa.



kawasan sumbu di antara Kali Besar dan kawasan gudang

Gambar diatas memperlihatkan promenade di sepanjang Kali Besar. Promenade memiliki jalur sepeda dan Jalur Kendaraan bermotor yang terletak terletak saling bersisian. Pengaturan pola penanaman pohon didepan jalan tol memiliki peranan penting sebagai kontrol visual untuk memperlunak keberadaan massa jalan tol yang melintasi kawasan ini. Vegetasi dapat dimanfaatkan sebagai tahanan bagi polusi suara dan polusi udara dari kendaraan dengan intensitas tinggi yang melintas di jalan tol. Kesinambungan promenade di sepanjang Kanal Kali Besar serta pembangunan baru dengan fungsi utama komersil menjadi strategi untuk menghidupkan kawasan peralihan ini.

Komplek bangunan Komersial baru di Kali Besar Timur

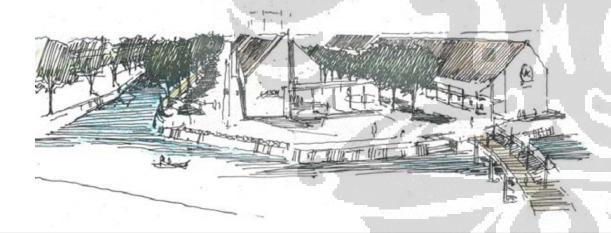
Gambar diatas memperlihatkan bangunan di depan terminal yang telah dipugar dengan latar belakang bangunan baru yang memiliki ketinggian delapan lantai. Bangunan yang lama tetap dipertahankan dan berfungsi sebagai podium, tujuannya agar skala ruang pada kawasan ini dapat tetap dipertahankan serta menciptakan harmoni dengan sekitarnya.

Gambar Perspektif Kawasan



Perspektif Kawasan Pasar Ikan

Gambar diatas memperlihatkan Kanal Baru yang menghubungkan Situ Pasar Ikan dengan perkampungan nelayan di sisi utaranya. Kanal Baru terletak ditengah-tengah museum Bahari dan Pasar ikan dan membentuk sebuah ruang kota berkarakter bahari dengan menghadirkan elemen air. Pasar ikan akan dikembalikan fungsi semulanya sebagai tempat pelelangan ikan berskala kecil yang dikhususkan bagi nelayan tradisional. Pada bagian tertentu dari sisi promenade akan disediakan ruang merapat bagi perahu nelayan yang akan menurunkan muatannya untuk kemudian dilelang di Pasar Ikan . Aktivitas nelayan tradisional ini menjadi atraksi yang menarik bagi pengunjung pasar Ikan. Di sepanjang kanal pada sisi pasar ikan akan disediakan tempat untuk makan-makan yang bersifat terbuka, dan temporer (sementara) dengan tema menu hidangan laut.. Promenade lengkung menjadi sirkulasi utama yang mengikat dan menyatukan objek-objek penting pada kawasan ini dan menjadi penerusan dari sumbu Kota Tua, dengan kawasan Pasar Ikan sebagai terminus nya .



Perspetif Kawasan Gudang Rempah-rempah

Gambar diatas memperlihatkan area promenade di depan bangunan baru pada kawasan gudang tua. Monumen *padrao membentuk plaza kecil yang berfungsi sebagai halaman dari promenade lengkung*. Bangunan baru memiliki orientasi sejajar dengan gudang tua sehingga membentuk ruang *courtyard* yang memanjang. *Courtyard* ini membentuk skala ruang luar yang bersifat intim yang menciptakan interaksi timbal balik dari kedua bangunan tersebut sekaligus berfungsi sebagai ruang terbuka bagi kawasan ini.



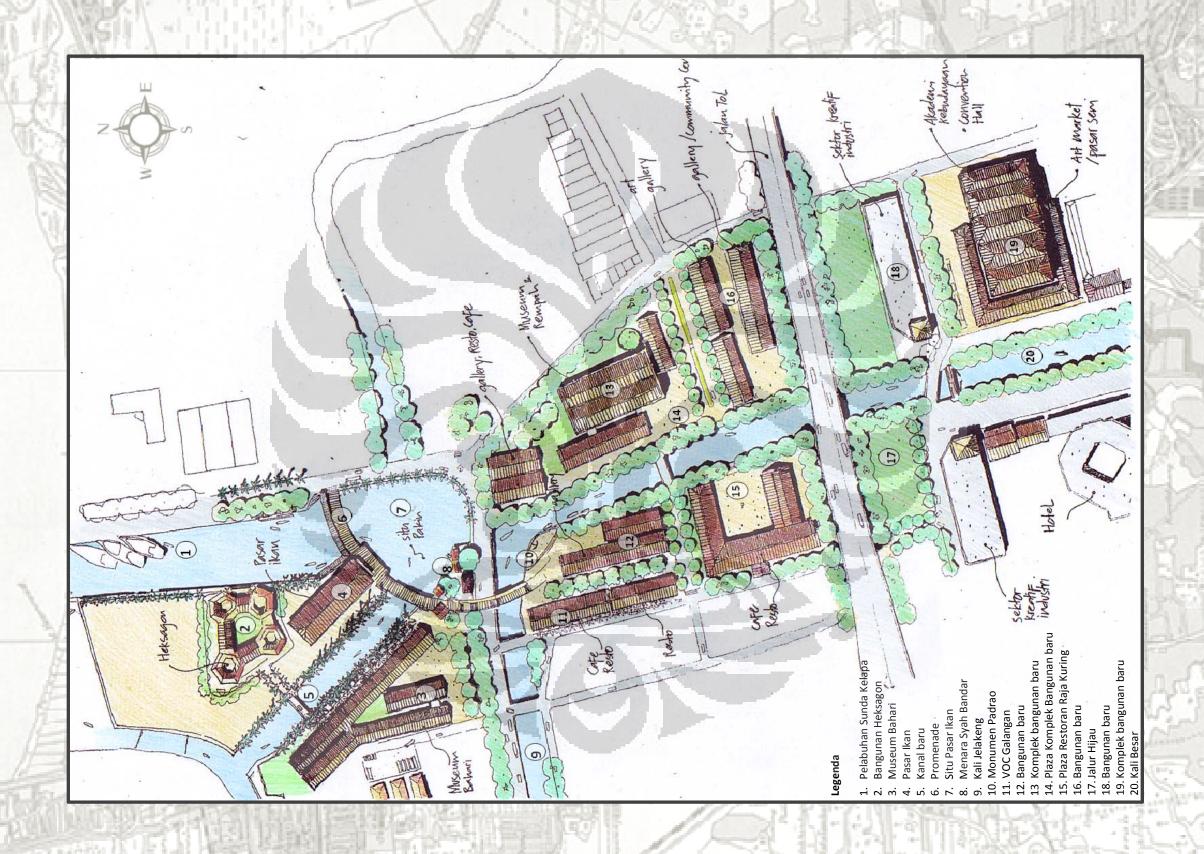
Perspektif Promenade Kali Besar

Gambar diatas memperlihatkan aktivitas di sepanjang sumbu Kali Besar dari arah Kota Tua menuju Sunda kelapa. Menara Syahbandar menjadi vista dari ruang sumbu tersebut. Monumen *Padrao* dijadikannya sebuah tempat perhentian (*spot*) yang dapat digunakan untuk berfoto atau duduk-duduk. Keberadaan *Padrao* dimanfaatkan untuk memperkuat ruang plaza di depan Promenade lengkung dengan menjadikannya *icon* yang memperkuat keberadaan terminal air .

Pada sisi yang berbatasan dengan bangunan gudang terdapat sirkulasi menerus yang terletak dibawah teras dari lantai diatasnya. Teras ini menjadi penyambung dari pola sirkulasi koridor di sepanjang kawasan komersial Kali Besar.

Penataan Kembali sumbu Kota Tua Sunda Kelapa

Site Plan & Peruntukan Kawasan Gudang Rempah – Pasar Ikan



Aksonometri kawasan

Gudang Rempah-rempah - Pasar Ikan



Studi Maket -Penataan Kawasan di sepanjang sumbu Kota Tua – Sunda Kelapa



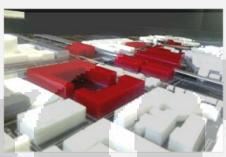
Pandangan kawasan sepanjang sumbu Kali **Besar Timur dan Barat** bagian utara.

W

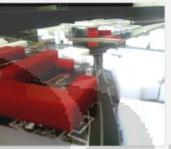
93



Pandangan dari arah Barat Jalan Tol, memperlihatan bangunan bangunan komersial baru yang mengapit jalan tol.



Pandangan dari arah Jalan Cengkeh menuju ke komersial baru kali



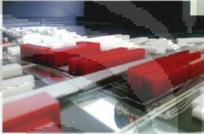
Vista ke arah Pasar Ikan jalan dari jalan Tongkol.



Pandangan dari Jalan Pasar Ikan, memperlihatkan menara Syah Bandar di sebelah kiri dan VOC Galangan di sebelah kanan.



Pandangan dari Barat Jalan Tol ke arah bangunan komersial



Pandangan yang memperlihatkan area peralihan antara Kawasan Komersial Kali Besar dengan Kawasan Gudang.



Vista ke arah Jalan Baru di seberang kanal Kali Besar.



Ruang kota di sepanjang Kanal Baru, dengan Museum Bahari di sebelah kanan dan Pasar Ikan (berwarna merah) di sisi kiri.



Pandangan dari arah Jalan Pasar Ikan ke kawasan Gudang Baru.



Pandangan ke arah Jalan Tiang Bendera dari arah Barat, memperlihatkan bekas rel kereta api yang telah dibongkar.



Area peralihan di bawah jalan tol dari arah Pasar



Massa bangunan baru

Massa bangunan eksisting



Plaza Fatahillah





Laut Jawa

Rencana Ruang Event

















Perencanaan Ruang Sumbu sebagai Wadah Kegiatan Event

Salah satu strategi untuk menghidupkan Kawasan di sepanjang sumbu Kota Tua – Sunda Kelapa adalah dengan menyediakan ruang terbuka sebagai wadah bagi peristiwa atau aktivitas tertentu. Peristiwa atau *Event* yang direncanakan sudah tentu harus memiliki kesesuaian dengan karakter tempat berlangsungnya peristiwa tersebut. Kegiatan atau *event* yang diusulkan adalah kegiatan yang bertemakan seni – budaya. Contohnya antara lain adalah : festival kuliner Nusantara, perayaan *Cap Go Meh*, Festival Bahari, pameran kebudayaan, pertunjukan seni, Pasar Seni, dan lain-lain.

Event tertentu membutuhkan kebutuhan ruang yang tertentu pula. Ada event yang membutuhkan ruang yang terpusat, ada juga event yang kebutuhan ruangnya linear. Selain itu masih ada event / kegiatan yang kebutuhan ruangnya lebih flexibel sehigga dapat ditempatkan baik di ruang yang memusat maupun di ruang yang linear.

Secara garis besar kebutuhan ruang event dapat dibedakan atas dua jenis yaitu ruang yang memusat, contohnya Plaza, *Courtyard* atau alun-alun (untuk menampung kegiatan event seperti konser,bazaar, *gathering*, atau *exhibition*) dan ruang yang linear, contohnya *promenade*, jalan, atau *courtyard* memanjang (untuk menampung kegiatan event seperti karnaval, parade, happening art , arak-arakan, kirab,Pusaka, *exhibition*,dll)

Perencanaan jenis kegiatan / event di sepanjang sumbu Kota Tua – Sunda Kelapa ditentukan berdasarkan dimensi dan karakter dari ruang terbuka yang tersedia.

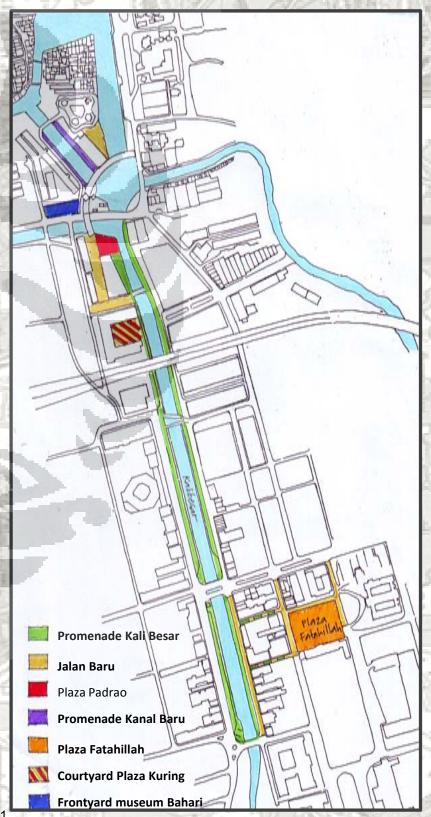
Ruang kota di sepanjang sumbu Kota Tua – Sunda Kelapa yang diusulkan untuk kegiatan event:

Ruang event yang bersifat memusat:

- 1. Plaza Fatahillah (dimensi: 100 x 70 meter)
- 2. Courtyard Restoran Raja Kuring (dimensi: 45 x 40 meter)
- 3. Plaza Monumen Padrao (dimensi: 30 x 40 meter)
- 4. Ruang terbuka di sebelah selatan Museum Bahari, di tepi jalan Pakin (dimensi: 70 x 30 meter)

Ruang event yang Bersifat memanjang:

- 1. Promenade di sepanjang Kali Besar Timur sampai ke Plaza Fatahillah (total panjang 1 kilometer)
- 2. Promenade di depan Pasar Ikan (dimensi: 120 x 8 meter)
- 3. Jalan Baru bekas kanal diantara Raja Kuring dan VOC Galangan (dimensi: 75 x 25 meter)
- 4. Courtyard memanjang diantara VOC Galangan dan Bangunan komersial baru (dimensi: 15 x 125 meter)



Gambar Perspektif

Kanal Baru di Kawasan Pasar Ikan

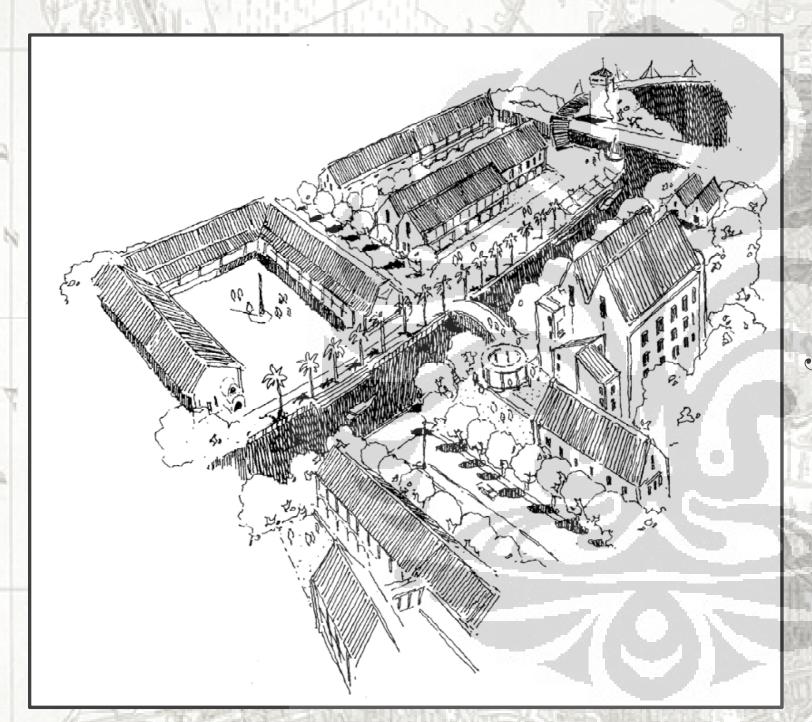


143

Kanal Pasar Ikan

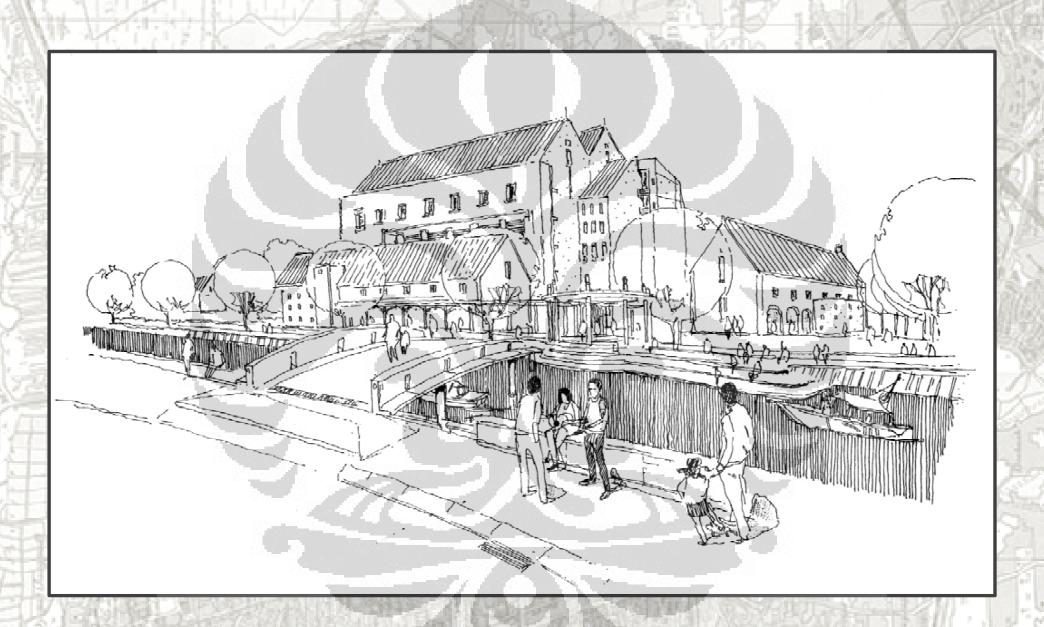
Gambar Perspektif

Jalan baru di Kawasan Gudang Tua



Kawasan Gudang Tua

Bangunan baru di Kawasan Gudang Tua



Aktivitas di kawasan Gudang Tua

Batavia Old Drawings

