

## **Analisa *Uses & Activities* pada *Placemaking* Gedung Filateli Jakarta Tsara Dhinna Mawardini\*<sup>1</sup>, Deddy Wahjudi<sup>2</sup>, Gregorius Prasetyo Adhitama<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Magister Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung, <sup>2</sup>Kelompok Keahlian Manusia dan Desain Produk Industri, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung, <sup>3</sup>Kelompok Keahlian Manusia dan Ruang Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi.

Penulis Korespondensi

\*tsaradm@gmail.com

### **ABSTRAK**

Bangunan cagar budaya memuat identitas budaya dan merupakan saksi perkembangan peradaban. Namun dalam tatanan kehidupan modern bangunan *cahar budaya* tidak lagi memiliki fungsi yang sama dengan mulanya. Adanya perbedaan fungsi tersebut merupakan salah satu upaya untuk mempertahankan keberadaan bangunan tersebut melalui melahirkan fungsi baru yang menyesuaikan dengan kebutuhan kehidupan sosial dan budaya saat ini. Siasat tersebut juga merupakan salah satu upaya melaksanakan pembangunan minim emisi dengan cara mengoptimalkan fungsi dari bangunan yang sudah ada. Prinsip yang erat kaitannya dengan praktik optimisasi bangunan *cahar budaya* dikenal dengan *adaptive reuse*. Pada objek bangunan cagar budaya strategi *adaptive reuse* dijalankan dengan pendekatan *placemaking* agar menghasilkan ruang publik yang bermanfaat bagi masyarakat, khususnya pengunjung. Gedung Filateli merupakan bangunan cagar budaya yang direvitalisasi dengan pendekatan *placemaking*. Artikel ini bertujuan untuk menganalisa penerapan indikator *uses* dan *activities* pada *placemaking* fase I Gedung Filateli, khususnya area *great hall*. Pemilihan area *great hall* sebagai objek penelitian dikarenakan area tersebut merupakan area dengan konektivitas tertinggi sekaligus area yang paling sering digunakan baik untuk mewadahi program aktivitas regular maupun non regular. Identifikasi indikator *uses* dan *activity* bertujuan untuk mengetahui terpenuhi atau tidaknya kebutuhan masyarakat melalui pendekatan *placemaking* yang diterapkan pada pelestarian Gedung Filateli. Metoda yang digunakan dalam penulisan artikel ini adalah observasi dan deskriptif. Temuan selama observasi pada area *great hall* Gedung Filateli disintesa dengan menggunakan indikator *uses* dan *activity*. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada *placemaking* Gedung Filateli khususnya area *great hall* ditemukan bahwa area tersebut berhasil mewadahi beragam aktivitas dan program aktivitas yang sehingga indikator penerapan indikator *uses* dan *activities* sudah teridentifikasi dan terpenuhi. Keberadaan program aktivitas dan fasilitas mempengaruhi analisa terhadap indikator *uses* dan *activities*. Program aktivitas dan fasilitas yang ditawarkan pada *placemaking* Gedung Filateli menjadi media penyalur nilai sosial, budaya dan ekonomi pada pengunjung. Sehingga dapat disimpulkan bahwa analisa penerapan indikator *uses* dan *activity* pada *placemaking* Gedung Filateli perlu dilakukan karena *uses* dan *activity* merupakan indikator yang berperanan penting dalam mentransformasi bangunan cagar budaya tersebut menjadi ruang publik yang hidup, berkelanjutan serta memberi manfaat bagi pengunjung melalui kegunaan dan aktivitas yang ditawarkan.

**Kata kunci:** *uses & activities; placemaking; adaptive reuse; bangunan cagar budaya*

### **PENDAHULUAN**

Bangunan cagar budaya merupakan salah satu unsur penting dalam kehidupan karena memberikan gambaran terkait periodeisasi sebuah peradaban. Selain memberikan gambaran terkait periodeisasi sebuah peradaban, menurut MIsIrlIsoy & Günçe, (2016) bangunan cagar budaya berfungsi sebagai identitas suatu budaya yang turut merepresentasikan gaya hidup yang berlaku pada zaman tersebut. Umumnya fungsi lama dari sejumlah bangunan cagar budaya sudah tidak relevan dengan kebutuhan, aktivitas dan budaya masyarakat saat ini sehingga dibutuhkan penyesuaian fungsi agar bangunan cagar budaya tersebut dapat bermanfaat pada dinamika kehidupan modern. Upaya pelestarian keberadaan bangunan cagar budaya melalui penambahan maupun penyesuaian fungsi baru yang selaras dengan kebutuhan, aktivitas dan budaya masyarakat saat ini merupakan salah satu wujud tanggung jawab terhadap sejarah,

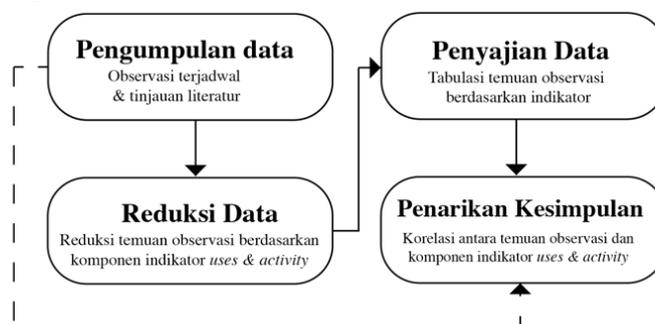
budaya dan lingkungan. Penambahan fungsi baru yang menyesuaikan konteks bangunan, kebutuhan, aktivitas dan budaya masyarakat saat ini pada bangunan cagar budaya dapat berjalan dengan optimal melalui penerapan prinsip *adaptive reuse* (Plevoets Koenraad Van Cleempoel, 2012). Dalam praktiknya penerapan *adaptive reuse* sejalan dan melebur dengan *placemaking*. *Adaptive reuse* dan *placemaking* sama-sama memiliki tujuan untuk menciptakan ruang yang berkualitas bagi masyarakat melalui optimalisasi identitas dan kontekstualitas sebuah tempat. Kedua konsep tersebut erat kaitannya dengan eksplorasi peluang dan kebaruan fungsi yang dapat ditawarkan suatu objek spasial kepada masyarakat. Project for Public Spaces, (2016) memaparkan bahwa praktik *placemaking* pada bangunan cagar budaya merupakan proses pemanfaatan asset, inspirasi dan juga potensi yang dimiliki komunitas lokal untuk tujuan menciptakan ruang publik yang sejahtera. Kemudian Toolis, (2017) memaparkan bahwa secara garis besar, elemen-elemen merespon pada skala kesadaran inderawi manusia dengan mengintegrasikan tradisi, alam dan inovasi serta menekankan pada pembentukan identitas. Pernyataan tersebut juga diperkuat dengan pendapat (Wahyuni, 2018) bahwa salah satu alternatif penataan lingkungan binaan yang mengakomodir kenyamanan pelaku dalam melakukan aktivitas di kawasan adalah melalui penerapan *placemaking*. Sehingga identitas suatu lingkungan binaan direpresentasikan oleh bagaimana lingkungan binaan itu digunakan serta jenis aktivitas apa yang dapat ditawarkan oleh lingkungan binaan tersebut kepada pengunjungnya. Cara paling ideal untuk melestarikan aset cagar budaya adalah dengan menggunakannya, sehingga penggunaan kembali bangunan cagar budaya secara adaptif dianggap sebagai cara yang efektif untuk menanganinya daripada menghancurkannya (Sing dkk., 2019). Meskipun merupakan sebuah solusi yang positif namun pelaksanaan *placemaking* masih perlu diidentifikasi guna mengetahui keefektifan dan kesesuaian fungsi baru yang dihasilkan.

Gedung Filateli merupakan bangunan cagar budaya milik PT. Pos Properti yang direvitalisasi dengan pendekatan *placemaking*. Sebelum penerapan *placemaking* bangunan cagar budaya tersebut kerap mengalami perubahan fungsi. Mulanya Gedung Filateli berfungsi sebagai kantor pos pada masa pemerintahan Hindia Belanda, Gudang logistik PT. Pos, Gedung pertemuan komunitas filateli, coworking *space* hingga kembali menjadi gudang logistik PT. Pos dikarenakan tidak sesuainya fungsi yang ditawarkan oleh bangunan tersebut dengan kebutuhan, budaya dan aktivitas kehidupan modern. Saat ini Gedung Filateli sudah ditransformasi menjadi ruang publik kreatif yang berorientasi pada sinergi beragam aktivitas dan fasilitas untuk memajukan sekaligus memenuhi kebutuhan pengembangan ekonomi kreatif. Peleburan konsep *placemaking* dan *adaptive reuse* dalam upaya revitalisasi bangunan cagar budaya tersebut selayaknya menjadikan Gedung Filateli memiliki fungsi baru yang lebih relevan dengan kebutuhan, budaya dan aktivitas masyarakat saat ini tanpa meninggalkan identitas awalnya. Untuk itu pentingnya menganalisis bagaimana indikator *uses* dan *activity* pada *placemaking* Gedung Filateli guna mengidentifikasi serta membuktikan apakah fungsi baru Gedung Filateli sudah sesuai dengan kebutuhan, budaya, dan aktivitas kehidupan saat ini tanpa meninggalkan identitasnya sebagai bangunan cagar budaya. Indikator *uses* dan *activity* merupakan salah satu indikator penting dalam pelaksanaan *placemaking*. *Uses* dan *activity* merupakan indikator yang menganalisis bagaimana sebuah lingkungan binaan digunakan dan aktivitas seperti apa yang ditawarkan pada lingkungan tersebut agar *placemaking* pada lingkungan binaan tersebut menjadi efektif dan bermanfaat. Penelitian ini akan khusus mengamati area *great hall* pada Gedung Filateli dikarenakan area tersebut merupakan area yang paling sering digunakan untuk memfasilitasi beragam program aktivitas yang ditawarkan Gedung Filateli sebagai ruang publik kreatif kepada pengunjung. Selain itu *area great hall* merupakan *area* dengan konektivitas tertinggi pada Gedung Filateli. Kedua alasan tersebut melatarbelakangi pentingnya untuk

menganalisis bagaimana penerapan indikator *uses* dan *activity* pada area *great hall* serta bagaimana area tersebut digunakan dan aktivitas apa saja yang dapat ditawarkan pada area tersebut kepada pengunjung dalam pemenuhan fungsi barunya melalui *placemaking*.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dengan pendekatan kualitatif. Data yang digunakan pada penelitian ini bersumber dari tinjauan literatur dan observasi terjadwal pada area *great hall* Gedung Filateli Jakarta. Observasi lapangan dilakukan secara terjadwal pada *weekday*, *weekend* dengan jam observasi yang menyesuaikan pada jam operasional dan sebaran program kegiatan yang berlangsung yakni pada pukul : 07.30-08.30, 10.00-11.00, 14.00-15.00. Periode observasi lapangan berlangsung pada bulan Agustus- September 2022. Adapun area yang menjadi objek penelitian adalah area *Great Hall* pada *placemaking* Gedung Filateli fase I. Temuan pada proses observasi terjadwal dan studi literatur dihimpun, direduksi kemudian diidentifikasi dalam bentuk table sehingga memperoleh kesimpulan penelitian. Berikut merupakan skema tahapan penelitian.



**Gambar 1** Tahapan penelitian

Sumber : Dokumen pribadi, (2022)

Dalam penelitian ini data dihimpun dan dianalisis menggunakan teori *placemaking* khususnya indikator *uses* dan *activities*. Penggunaan indikator *uses* dan *activity* untuk mengetahui bagaimana efektivitas program *placemaking* pada Gedung Filateli melalui bagaimana area tersebut digunakan dan aktivitas seperti apa yang ditawarkan khususnya pada area *great hall*. Analisis tersebut bertujuan untuk mengetahui terpenuhi atau tidaknya kebutuhan pengunjung sebagai pengguna ruang melalui fungsi baru yang ditawarkan area *great hall* Gedung Filateli melalui pelaksanaan *placemaking*. Berikut merupakan indikator *uses* & *activities* beserta kriteria yang digunakan untuk menganalisis temuan pada proses observasi terjadwal.

**Tabel 1** Indikator *uses* and *activity*

No	Indikator	Kriteria
1	<i>Fun</i>	Menyenangkan, pengunjung dapat mengasosiasikan objek <i>placemaking</i> sebagai tempat yang menyenangkan sehingga adanya konsiderasi untuk terlibat dalam aktivitas yang berlangsung
2	<i>Active</i>	Aktif, objek <i>placemaking</i> memfasilitasi beragam kegiatan yang dapat diikuti oleh pengunjung sehingga tempat tersebut diasosiasikan sebagai tempat yang aktif bagi pengunjung.
3	<i>Vital</i>	Penting, objek <i>placemaking</i> diasosiasikan sebagai suatu area yang penting bagi masyarakat khususnya pengunjung, sehingga mendorong pengunjung untuk menggunakan dan beraktivitas pada objek <i>placemaking</i> tersebut.

4	<i>Special</i>	Spesial, objek <i>placemaking</i> diasosiasikan sebagai tempat yang spesial dan dapat memfasilitasi kegiatan yang spesial oleh pengunjung.
5	<i>Real</i>	Asli, objek <i>placemaking</i> menawarkan nilai keaslian sehingga mendorong pengunjung untuk menggunakan dan beraktivitas di area tersebut
6	<i>Usefull</i>	Bermanfaat, objek <i>placemaking</i> diasosiasikan sebagai tempat yang bermanfaat sehingga mendorong pengunjung untuk beraktivitas di dalamnya.
7	<i>Indigenous</i>	Otentik, objek <i>placemaking</i> memuat nilai otentik serta memfasilitasi kegiatan yang bersifat otentik dan kontekstual sehingga mendorong pengunjung untuk menggunakan tempat tersebut
8	<i>Celebratory</i>	Selebrasi, objek <i>placemaking</i> memfasilitasi kegiatan yang dapat diasosiasikan pengunjung dengan selebrasi.
9	<i>Sustainable</i>	Berkelanjutan, penerapan <i>uses and activity</i> pada objek <i>placemaking</i> mengusung prinsip berkelanjutan.
10	<i>Local Business Ownership</i>	Kepemilikan bisnis lokal, objek <i>placemaking</i> mendorong adanya kepemilikan bisnis lokal sehingga pengunjung
11	<i>Land use and patterns</i>	Pola penggunaan lahan, pola penggunaan lahan yang diterapkan pada objek <i>placemaking</i> mendorong kebergunaan dan aktivitas yang dapat difasilitasi
12	<i>Property values</i>	Nilai property, nilai property objek <i>placemaking</i> mendorong munculnya aktivitas yang beragam
13	<i>Rent Levels</i>	Level sewa, sewa yang diberlakukan pada objek <i>placemaking</i> mendorong aktivitas
14	<i>Retail sales</i>	Penjualan ritel, aktivitas ritel pada objek <i>placemaking</i> mendorong keberlangsungan aktivitas lainnya pada objek <i>placemaking</i> . Penilaian terhadap penjualan ritel juga dapat digunakan untuk mengetahui level pengeluaran konsumen untuk berbelanja.

Sumber: Project for Public Space, (2016)

## HASIL PENELITIAN & PEMBAHASAN

Berdasarkan studi literatur dan observasi terjadwal yang sudah dilakukan di area *great hall* Gedung Filateli, terdapat temuan yang akan dibahas dan diidentifikasi serta dianalisis guna mengetahui bagaimana penerapan indikator *uses* dan *activities* pada *placemaking* Gedung Filateli.

### A. *Placemaking* pada Gedung Filateli

Menurut Wyckoff, (2014) *placemaking* adalah suatu proses guna menciptakan tempat ataupun fasilitas yang berkualitas dimana partisipasinya dari tempat tersebut merasa peduli dan ingin menjadi bagian di dalamnya, dan berproses terkait: *tinggal, bermain, belajar*, dan bekerja. Sedangkan Project for Public Spaces, (2016) memaparkan bahwa *placemaking* didefinisikan sebagai sebuah metoda perancangan dan perencanaan yang merujuk pada proses yang dilakukan bersama-sama untuk melakukan imajinasi dan inisiasi ulang dan menciptakan kembali suatu ruang publik sebagai suatu tempat sehingga nilai yang ada pada tempat tersebut dapat dioptimalisasi. Dalam pelaksanaannya Project for Public Spaces, (2016) memaparkan bahwa *placemaking* memiliki empat kriteria utama yakni : *sociability, uses and activities, acces and linkage* dan *comfort and image*.



**Gambar 2** Indikator Uses and activities pada Placemaking  
Sumber : Project for Public Space, (2016)

Penelitian ini akan khusus membahas terkait indikator *uses* dan *activity* pada *placemaking* Gedung Filateli. Yakni bagaimana fungsi, kegunaan dan aktivitas yang ditawarkan Gedung Filateli melalui pendekatan *placemaking* menjadikan bangunan cagar budaya tersebut bermanfaat bagi masyarakat. Konsep *placemaking* bertujuan untuk mempromosikan desain perkotaan yang lebih baik dan memfasilitasi pola penggunaan yang kreatif, memberikan perhatian khusus pada identitas fisik, budaya, dan sosial yang menentukan suatu tempat, dan mendukung evolusinya yang berkelanjutan. *Placemaking* dapat terbentuk melalui sinergi fasilitas, program aktivitas, dan partisipasi pengelola, pemerintah dan masyarakat sebagai pengunjung. Gedung Filateli merupakan bangunan cagar budaya milik PT. Pos Properti yang direvitalisasi dengan pendekatan *placemaking*. Selain menerapkan pendekatan *placemaking*, upaya revitalisasi Gedung Filateli juga menerapkan strategi *adaptive reuse*. Kedua hal tersebut saling menguatkan. Berikut merupakan identifikasi *adaptive reuse* pada *placemaking* Gedung Filateli.

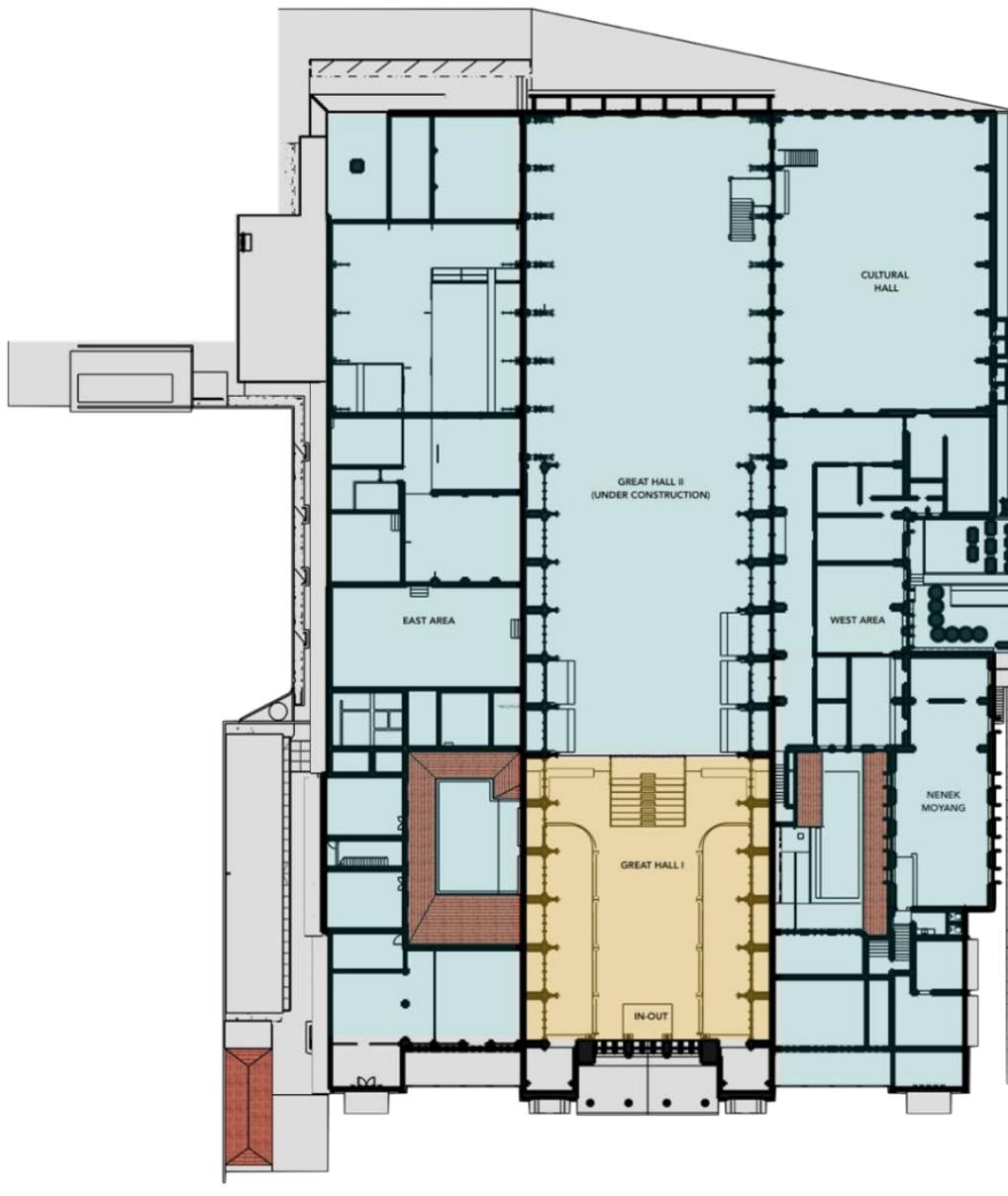
**Tabel 2** *Adaptive reuse* pada Gedung Filateli.

No	Prinsip <i>Adaptive Reuse</i>	Great Hall
1	<i>Memory and Plan</i>	Elemen fisik vital pada area <i>great hall</i> Gedung Filateli masih dipertahankan sehingga nilai <i>memory and plan</i> terpenuhi dan terlindung
2	<i>Planning Control</i>	MBLOC Grup sebagai pihak inisiator dan pelaksana <i>placemaking</i> sehingga proses <i>placemaking</i> terarah
3	Environmental Sustainability	Area <i>great hall</i> memanfaatkan pencahayaan dan penghawaan alami pada pagi hingga sore hari serta banyak bukaan sehingga memenuhi aspek <i>environmental sustainability</i>
4	Sosial Sustainability	<i>Placemaking</i> yang dilakukan melahirkan fungsi baru yang mewadahi beragam kegiatan sosial dan budaya sehingga memenuhi aspek sosial <i>Sustainability</i>
5	<i>Efficiency</i>	Area <i>great hall</i> mempertahankan keaslian elemen dinding, lantai dan ceiling sehingga memenuhi aspek <i>efficiency</i>
6	<i>Authenticity</i>	Proses <i>placemaking</i> Gedung filateli khususnya area <i>great hall</i> masih mempertahankan bentuk asli dan fungsi asli. Terdapat elemen pembentuk ruang yang tidak diintervensi. Sehingga nilai sejarah masih dapat dinikmati oleh pengguna ruang

Sumber: Hasil analisis indikator *adaptive reuse*, (2022)

### **B. Sense of Place pada Placemaking Gedung Filateli Area Great Hall**

*Sense of place* merupakan pengalaman seseorang ketika berada di suatu tempat, *sense of place* yang dapat membentuk keterikatan terhadap suatu tempat, dengan mengkombinasikan 3 elemen, yaitu lokasi, lansekap, dan keterlibatan seseorang (Cross, 2001). Proses identifikasi *sense of place* terhadap sebuah tempat dapat dilakukan melalui observasi berkala. Identifikasi *sense of place* dilakukan terlebih dahulu sebelum melakukan proses identifikasi indikator *placemaking uses* dan *activity* karena bertujuan untuk mengetahui keterikatan pengguna ruang terhadap ruang tersebut melalui pengamatan pada elemen fisik, aktivitas, fungsi dan pemaknaan terhadap ruang tersebut. Identifikasi *sense of place* juga bertujuan untuk mengetahui bagaimana ruang dapat mengakomodasikan fungsinya terhadap pengguna. Berikut merupakan layout Gedung Filateli dan identifikasi *sense of place* pada *placemaking* Gedung Filateli dengan konsentrasi pada area *great hall*.



**Gambar 3** *Layout* Gedung Filateli  
Sumber : Project for Public Space, (2016)

**Tabel 3** Temuan *Sense of place* pada area *great hall placemaking* Gedung Filateli

<i>Sense of place</i>			
Periode observasi	<i>Physical Setting</i>	<i>Findings of the activities and meaning</i>	
Non-program	<p>Weekday 10.00-11.00 WIB</p> 	<p>Area <i>great hall</i> merupakan area multifungsi yang berada didekat akses masuk dan keluar dari Gedung Filateli. Area <i>great</i> dapat memfasilitasi beragam aktivitas dan <i>event</i> yakni pameran seni, pentas music, pameran produk lokal dan peragaan busana. Ketika tidak ada program kegiatan area digunakan sebagai area sirkulasi</p>	<p><b>Activity :</b> Dinamis <b>Who :</b> Pengunjung Wanita dan Laki-laki <b>Act:</b> Berjalan, berbincang, berdagang. <b>With Whom:</b> Berkunjung dengan pengunjung lain <b>Relationship:</b> <i>Aural &amp; Visual</i> <b>Setting :</b> <i>Spatial relation</i></p>
	<p>Weekday 14.00-15.00 WIB</p> 	<p>Tidak terdapat banyak intervensi pada <i>physical setting</i> saat <i>weekday</i> pukul 14.00. Area digunakan hanya untuk sirkulasi utama menuju area lain</p>	<p><b>Activity :</b> Dinamis <b>Who :</b> Pengunjung Wanita dan Laki-laki <b>Act:</b> Berjalan <b>With Whom:</b> Berkunjung dengan pengunjung lain <b>Relationship:</b> <i>Aural &amp; Visual</i> <b>Setting :</b> <i>Spatial relation</i></p>
	<p>Weekend 07.30-08.30 WIB</p> 	<p>Pada hari Sabtu pukul 07.30-10.30 area <i>great hall</i> digunakan untuk program olahraga bersama mulai dari Pound Fit pada pukul 07.30-08.30 dan Zumba pada pukul 08.30-10.30. Dalam rentang observasi tersebut setting tempat menggunakan pencahayaan buatan berupa lampu gantung dan penghawaan buatan berupa kipas angin</p>	<p><b>Activity :</b> Dinamis dan statis <b>Who :</b> Pengunjung Wanita <b>Act:</b> Berolahraga yoga dan berwisata <b>With Whom:</b> Berolahraga dengan pengunjung lain <b>Relationship:</b> Visual, tactile, aural, olfaktori <b>Setting :</b> <i>Spatial realltion</i></p>
	<p>Weekend 14.00-15.00 WIB</p> 	<p>Terdapat podium yang digunakan sebagai <i>meeting point</i> dan area bersantai. Saat tidak ada program kegiatan khusus tidak terdapat intervensi elemen fisik pada area <i>great hall</i></p>	<p><b>Activity :</b> Dinamis dan statis <b>Who :</b> Pengunjung Wanita dan laki-laki <b>Act:</b> Bersantai, Membaca, berdiskusi, makan <b>With Whom:</b> berkunjung dengan pengunjung lain <b>Relationship:</b> Visual aural, olfaktori <b>Setting :</b> <i>Spatial relation</i></p>

Program	Weekday Event 14.00- 15.00 WIB		Pada program perayaan hari kemerdekaan terdapat beberapa intervensi elemen fisik untuk membangun suasana dan <i>mood</i> ruang. Intervensi elemen fisik tersebut berupa penambahan dekorasi bendera Indonesia, lampion merah putih dan <i>sticker</i> yang bertemakan kemerdekaan pada podium <i>great hall</i> . Dekorasi beriringan dengan program bazaar yang diselenggarakan pada area tersebut sehingga area <i>great hall</i> menjadi aktif dan terberdaya	<b>Activity:</b> Dinamis dan statis <b>Who :</b> Pedagang, Pengunjung Wanita dan laki-laki <b>Act:</b> Berjualan, belanja, eksibisi produk <b>With Whom:</b> berkunjung dengan pengunjung lain <b>Relationship:</b> Visual& aural, olfaktori <b>Setting :</b> <i>Spatial relation</i>
	Weekend Event 14.00- 15.00 WIB		Pada program kegiatan tertentu seperti pertunjukan orchestra gesek pencahayaan buatan pada Gedung Filateli diatur menyesuaikan tema kegiatan yang bertujuan untuk memperkuat suasana sakral dan syahdu seperti selayaknya konser orchestra pada auditorium. Area podium difungsikan untuk area duduk bagi penonton sedang musisi duduk menggunakan <i>loose furniture</i>	<b>Activity :</b> Dinamis dan statis <b>Who :</b> Pemusik, Pengunjung Wanita dan laki-laki <b>Act:</b> Berjualan, belanja, eksibisi produk <b>With Whom:</b> Menonton pertunjukan musik <b>Relationship:</b> Aural& visual, olfaktori <b>Setting :</b> <i>Spatial relation</i>

Sumber: Hasil analisis *sense of place*, (2022)

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa area *great hall* dapat membentuk *setting* tempat yang berbeda dan memfasilitasi beragam aktivitas sehingga memiliki pemaknaan yang berbeda bagi pengguna ruang menyesuaikan program aktivitas yang sedang berlangsung. Temuan tersebut memvalidasi bahwa *placemaking* Gedung Filateli memiliki pemaknaan *sense of place* yang khusus bagi tiap pengunjung. Tiap program kegiatan yang ada pada area *great hall* dapat dihadiri oleh pengunjung dengan latar belakang yang beragam. Selain dapat memfasilitasi beragam program kegiatan, *great hall* juga memfasilitasi beragam hubungan yang terjadi antara pengguna dan pengguna maupun pengguna ruang mulai dari visual, aural, olfaktori hingga *tactile*.

### C. *Uses and Activities* pada Area Great Hall Gedung Filateli

Upaya *placemaking* menghasilkan perubahan yang signifikan pada Gedung Filateli. Prinsip *Uses and activities* yang dikemukakan oleh Project for Public Spaces, (2016). merupakan perilaku dalam suatu ruang secara terus menerus dan terdapat keragaman fungsi (Toolis, 2017). Untuk mengetahui berfungsinya area *great hall* pada *placemaking* Gedung Filateli dapat diidentifikasi menggunakan indikator *uses* dan *activities* yang merujuk pada atribut *placemaking* yang dikemukakan oleh Project for Public Spaces, (2016). Proses identifikasi ini bertujuan untuk mengetahui kedekatan serta korelasi fungsi ruang tersebut dengan aktivitas pengguna. Proses identifikasi dilakukan melalui observasi terjadwal pada area *great hall* Gedung Filateli. Berdasarkan observasi terjadwal yang sudah dilakukan, maka *uses* dan *activities* pada *placemaking* Gedung Filateli dapat diidentifikasi dan dianalisa sebagai berikut.

**Tabel 4** Analisa *Uses & Activities* pada area *Great Hall* Gedung Filateli

Indikator	Objek Observasi	Temuan	Isu dan Saran	
<b>Kualitas intangible</b>	<b>Fun</b> Menyenangkan		Area <i>great hall</i> memenuhi indikator fun karena dapat memfasilitasi beragam kegiatan dan dapat digunakan oleh pengunjung dengan beragam usia dan latarbelakang	Perlu adanya peraturan terkait pelaksanaan program kegiatan yang dapat menjaga ketertiban dan nilai <i>fun</i>
	<b>Active</b> Aktif		Terdapat banyak program yang digelar pada area <i>Great Hall</i> Gedung Filateli yang juga merupakan bagian dari <i>placemaking</i> pada Gedung Filateli	Saat tidak ada program aktivitas khusus beberapa area <i>great hall</i> pada Gedung filateli berfungsi sebagai area sirkulasi.
	<b>Vital</b> Penting		Area <i>great hall</i> merupakan area utama yang bersifat penting dalam memberikan kesan awal pada pengunjung. Selain berperan penting dalam memberikan kesan, area tersebut dapat memfasilitasi beragam program aktivitas dan juga menjadi area penghubung ke area lain pada Gedung Filateli	Perlu adanya garis pembatas pada lantai untuk menandai area sirkulasi sehingga tidak mengganggu program lain yang sedang berlangsung
	<b>Special</b> Spesial		Intervensi elemen fisik pada area <i>great hall</i> bersifat minor dan tidak merusak keaslian bangunan sehingga area <i>great hall</i> Gedung Filateli memiliki ciri khas yang menjadi pembeda dengan area lain dan	Perlu adanya perlakuan dan perawatan khusus untuk tetap menjaga keaslian dan keunikan area <i>great hall</i>

			bangunan cagar budaya lainnya	
	<b>Real Asli, nyata</b>		Nilai dan konteks sejarah Pos Batavia masih dipertahankan dan dinarasikan kembali pada elemen pembentuk ruang pada area <i>great hall</i>	Aspek real dan orisinal masih perlu dipromosikan melalui program kegiatan dan cinderamata.
	<b>Usefull Berguna</b>		Area <i>great hall</i> dapat memfasilitasi beragam kegiatan mulai dari bazaar, konser hingga peragaan busana. Keragaman aktivitas yang diakomodir menjadikan area <i>great hall</i> dapat diasosiasikan dengan kata berguna.	Meskipun dapat diasosiasikan sebagai <i>usefull</i> , area <i>Great Hall</i> pada saat tidak ada program aktivitas tertentu menjadi <i>meaningless</i> dan dimanfaatkan untuk area sirkulasi
	<b>Indigenous, Autentik</b>		Masih ada area yang dipertahankan pada <i>great hall</i> yang difungsikan sesuai dengan fungsi aslinya yakni sebagai kantor pos meskipun area ini sudah mengalami <i>placemaking</i>	Perlu adanya promosi area tersebut agar tidak tergerus oleh fungsi baru yang juga difasilitasi pada area <i>great hall</i>
	<b>Celebratory Perayaan, megah</b>		Area <i>great hall</i> dapat memberikan kesan megah karena perpaduan <i>ceiling</i> eksisting yang tinggi dan adanya intervensi elemen fisik berupa podium	Area ini dapat diintervensi dengan elemen dekoratif yang menyesuaikan program kegiatan sehingga memenuhi indikator <i>celebratory</i>
	<b>Sustainable Berkelanjutan</b>		Area <i>great hall</i> masih mempertahankan elemen <i>structural</i> pada plafon, lantai dan dinding. Sehingga minim emisi dan tergolong <i>sustainable</i> .	Perlu adanya regulasi dan edukasi terkait sampah dan sustainable yang disisipkan pada program kegiatan untuk mendukung implementasi <i>sustainable</i> yang sudah diterapkan pada elemen fisik
<b>Data yang dapat diukur</b>	<b>Local Business Ownership</b> Kepemilikan bisnis lokal		Area <i>great hall</i> juga difungsikan untuk eksibisi dan bazaar kurasi produk lokal sehingga berkontribusi meningkatkan dan mempromosikan produk lokal.	Ketersediaan area promosi dan edukasi harus diiringi dengan ketersediaan program yang mendukung <i>local business ownership</i>
	<b>Land Use Patterns</b> Pola penggunaan lahan		Area <i>great hall</i> dapat dikonfigurasi sesuai dengan kebutuhan ruang per program kegiatan	Plot area untuk program tertentu tidak boleh mengganggu area sirkulasi

<p><b>Property Values</b> Nilai properti</p>		<p><i>Properties values</i> pada Gedung Filateli tergolong tinggi mengingat bangunan ini merupakan bangunan <i>heritage</i> yang direvitalisasi dan diperhatikan oleh beragam pihak.</p>	<p>Beberapa elemen arsitektural belum dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan <i>values</i> dari tempat tersebut.</p>
<p><b>Rent Levels</b> Level sewa.</p>		<p>Area <i>great hall</i> Gedung filateli disewakan kepada beragam <i>tenant</i> mulai dari kuliner, <i>fashion</i> dan <i>merchandise</i>. Area ini juga dapat memfasilitasi beragam kegiatan sehingga memiliki <i>rent levels</i> yang tergolong tinggi</p>	<p>Bervariasinya program aktivitas yang ditawarkan menunjukkan peluang <i>rent levels</i> yang tinggi. Namun untuk beberapa <i>tenant</i>, tingginya <i>rent levels</i> tidak sebanding dengan <i>sales</i> sehingga hanya ada beberapa <i>tenant</i> yang bertahan dalam waktu yang lama sedangkan beberapa <i>tenant</i> lain cepat berganti. Sedangkan area untuk eksibisi tetap aktif disewa, dapat ditunjukkan dengan bervariasinya program aktivitas yang dilaksanakan pada area tersebut.</p>
<p><b>Retail Sales</b> Penjualan ritel</p>		<p>Penjualan pada retail tergolong tinggi khususnya retail makanan dan <i>merchandise</i>.</p>	<p>Retail makanan memiliki sales tertinggi namun pada retail lain tidak terjadi kegiatan jual beli yang signifikan.</p>

Sumber: Hasil Analisis indikator *uses* dan *activity*, (2022)

Berdasarkan analisis indikator *uses* dan *activities* pada area *great hall* Gedung Filateli dapat disimpulkan bahwa area tersebut berhasil memenuhi beragam aktivitas melalui adanya intervensi elemen fisik dan program aktivitas sehingga turut menimbulkan minat partisipasi dari pengunjung sebagai pengguna ruang. Aktivitas dan bagaimana area *great hall* digunakan oleh pengunjung merepresentasikan indikator *uses* dan *activity*. Secara umum penerapan indikator *uses* dan *activity* pada *placemaking* Gedung Filateli sudah baik namun masih dapat ditingkatkan guna menyediakan ruang publik yang lebih berkualitas. Peningkatan penerapan indikator *uses* dan *activity* dapat dilakukan melalui pemberlakuan peraturan, promosi dan mengkurasi program aktivitas yang ditawarkan pada ruang publik tersebut.

## KESIMPULAN

Penggunaan kembali bangunan cagar budaya secara *adaptive reuse* merupakan salah satu aspek konstruksi perkotaan yang berkelanjutan. Strategi *adaptive reuse* dapat diimplementasikan bersamaan dengan *placemaking* objek bangunan cagar budaya. *Placemaking* Gedung Filateli merupakan sinergi antara fasilitas dan program fasilitas sehingga menghasilkan ruang publik yang bermanfaat dan dapat menyesuaikan kebutuhan masyarakat

saat ini meskipun berada pada bangunan cagar budaya. Merujuk pada indikator *uses and activities* maka upaya *placemaking* yang diselenggarakan pada area *Great Hall* Gedung Filateli tergolong berhasil. Keberagaman program aktivitas yang berhasil diselenggarakan pada area *great hall* Gedung Filateli memberi makna yang beragam akan area tersebut bagi pengunjung. Melalui penerapan indikator *uses* dan *activity* pada *Placemaking* Gedung Filateli pengunjung dapat memperoleh nilai budaya, sosial dan ekonomi. Teridentifikasi dan terpenuhinya indikator *uses and activities* pada Gedung Filateli memverifikasi bahwa fungsi baru yang ada pada *great hall* Gedung Filateli sesuai dengan kebutuhan masyarakat tanpa harus menghilangkan fungsi asli dari Gedung Filateli sebelum direvitalisasi menggunakan pendekatan *placemaking*. Berdasarkan proses analisa indikator *uses* dan *activity* pada *placemaking* area *great hall* Gedung Filateli keseluruhan indikator sudah diterapkan dengan baik sehingga proses *placemaking* Gedung Filateli berhasil mentransformasi bangunan cagar budaya menjadi ruang binaan yang berkualitas, bermanfaat bagi pengunjung. Walaupun penerapan indikator *uses* dan *activity* pada *placemaking* area *great hall* sudah terpenuhi, perlu adanya evaluasi berkala dikarenakan fungsi bangunan, aktivitas serta bagaimana area tersebut digunakan merupakan fenomena yang dinamis dan dipengaruhi oleh perkembangan kebutuhan, kebudayaan dan aktivitas pengunjung. Evaluasi berkala tersebut bertujuan untuk mempertahankan kedudukan area *great hall* Gedung Filateli sebagai ruang publik yang bermanfaat dan relevan dengan perkembangan kebutuhan, kebudayaan dan aktivitas pengunjung.

## DAFTAR PUSTAKA

- Cross, J. E. (2001). *What is Sense of Place?*  
<https://www.researchgate.net/publication/282980896>
- MIsIrlIsoy, D., & Günçe, K. (2016). Adaptive reuse strategies for heritage buildings: A holistic approach. *Sustainable Cities and Society*, 26, 91–98.  
<https://doi.org/10.1016/j.scs.2016.05.017>
- Plevoets Koenraad Van Cleempoel, B. (2012). *RIE INTERNATIONAL CONFERENCE 2012 Reinventing Architecture and Interiors: the past, the present and the future ADAPTIVE REUSE AS A STRATEGY TOWARDS CONSERVATION OF CULTURAL HERITAGE: A SURVEY OF 19TH AND 20TH CENTURY THEORIES.*
- Project for Public Spaces. (2016). *Placemaking: What If We Built Our Cities Around Places?*
- Sing, M. C. P., Love, P. E. D., & Liu, H. J. (2019). Rehabilitation of existing building stock: A system dynamics model to support policy development. *Cities*, 87, 142–152.  
<https://doi.org/10.1016/j.cities.2018.09.018>
- Toolis, E. E. (2017). Theorizing Critical Placemaking as a Tool for Reclaiming Public Space. *American Journal of Community Psychology*, 59(1–2), 184–199.  
<https://doi.org/10.1002/ajcp.12118>
- Wahyuni, S. (2018). *PLACEMAKING SEBAGAI STRATEGI REVITALISASI KAWASAN Studi Kasus : Kawasan Pecinan Kota Makassar.*
- Wyckoff, M. A. (2014). *DEFINITION OF PLACEMAKING: Four Different Types.* www.miplace.org.