

TUGAS AKHIR
REDESAIN AREA KOMERSIAL DI MARRAKASH SQUARE
dengan Pendekatan *Placemaking*



disusun oleh :
STEVI EUNIKE
61150122

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA YOGYAKARTA
2022

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
SKRIPSI/TESIS/DISERTASI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Kristen Duta Wacana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Stevi Eunike
NIM : 61.15.0122
Program Studi : Arsitektur
Fakultas : Fakultas Arsitektur dan Desain
Jenis Karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (*None-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**“REDESAIN AREA KOMERSIAL DI MARRAKASH SQUARE DENGAN
PENDEKATAN *PLACEMAKING*”**

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif ini, Universitas Kristen Duta Wacana 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 pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada Tanggal : 11 Juli 2022

Yang menyatakan



(Stevi Eunike)
NIM. 61150122

HALAMAN PERSETUJUAN

REDESAIN AREA KOMERSIAL DI MARRAKASH SQUARE

dengan Pendekatan *Placemaking*

Diajukan kepada Program Studi Arsitektur Fakultas Arsitektur dan Desain Universitas Kristen Duta Wacana – Yogyakarta,
sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Arsitektur disusun oleh :

STEVI EUNIKE

61150122

Diperiksa di

: Yogyakarta

Tanggal

: 4 Juli 2022

Dosen Pembimbing 1



Stefani Natalia Sabatini, S.T., M.T.

Dosen Pembimbing 2



Christian Nindyaputra Octarino, S.T., M.Sc.

Mengetahui

Ketua Program Studi



Dr.-Ing. Sita Yulastuti Amijaya, S.T., M.Eng.

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : Redesain Area Komersial di Marrakash Square dengan Pendekatan *Placemaking*

Nama Mahasiswa : **STEVI EUNIKE**

NIM : 61150122

Mata Kuliah : Tugas Akhir **Kode** : DA8888

Semester : Genap **Tahun** : 2021/2022

Program Studi : Arsitektur **Fakultas** : Fakultas Arsitektur dan Desain

Universitas : Universitas Kristen Duta Wacana

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir Program Studi Arsitektur Fakultas Arsitektur dan Desain Universitas Kristen Duta Wacana – Yogyakarta dan dinyatakan **DITERIMA** untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Arsitektur pada tanggal :

4 Juli 2022

Yogyakarta, 11 Juli 2022

Dosen Pembimbing 1



Stefani Natalia Sabatini, S.T., M.T.

Dosen Penguji 1



Tutun Seliari, S.T., M.Sc.

Dosen Pembimbing 2



Christian Nindyaputra Octarino, S.T., M.Sc.

Dosen Penguji 2



Maria Kinanthi Sakti Ning Hapsari, S.Ars., M.Ars.

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa Tugas Akhir :

REDESAIN AREA KOMERSIAL DI MARRAKASH SQUARE dengan Pendekatan *Placemaking*

adalah benar-benar hasil karya sendiri. Pernyataan, ide, maupun kutipan langsung maupun tidak langsung yang bersumber dari tulisan atau ide orang lain dinyatakan secara tertulis dalam skripsi ini pada catatan kaki dan Daftar Pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti saya melakukan duplikasi atau plagiasi sebagian atau seluruhnya dari Tugas Akhir ini, maka gelar dan ijazah yang saya peroleh dinyatakan batal dan akan saya kembalikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta.

Yogyakarta, 11 Juli 2022



Stevi Eunike

61150122

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan yang Maha Esa atas berkat dan penyertaan-Nya, sehingga Penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan baik. Laporan Tugas Akhir yang diberi judul **"Redesain Area Komersial di Marrakash Square dengan Pendekatan Placemaking"** ini merupakan hasil dari proses pengerjaan dari tahap kolokium, tahap *programming*, hingga ke tahap studio; yaitu berupa grafis yang berfungsi sebagai pedoman untuk masuk ke tahap studio, gambar kerja, poster, dan gambar 3D. Laporan ini ditujukan sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S-1) di Program Studi Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Kristen Duta Wacana.

Dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini, Penulis mendapatkan dukungan dalam bentuk doa, bimbingan, dan bantuan dari beberapa pihak. Maka pada kesempatan ini, Penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih dan doa yang terbaik kepada:

1. Ibu Stefani Natalia Sabatini, S.T., M.T. dan Bapak Christian Nindyaputra Octarino, S.T., M.Sc. selaku dosen pembimbing yang telah dengan baik dan sabar mendukung dan memberikan arahan kepada Penulis selama proses penyelesaian Tugas Akhir ini.
2. Ibu Tutun Seliari, S.T., M.Sc. dan Ibu Maria Kinanthi Sakti Ning Hapsari, S.Ars., M.Ars. selaku dosen penguji yang telah dengan baik menguji dan mengevaluasi Tugas Akhir ini.
3. Ibu Dr. -Ing. Sita Yulastuti Amijaya, S.T., M.Eng. selaku Kepala Program Studi Arsitektur Universitas Kristen Duta Wacana.
4. Para dosen Program Studi Arsitektur yang telah mengajar, membimbing, dan berbagi pengalaman serta inspirasi kepada Penulis.
5. Papa, Mama, dan kedua adik terkasih yang selalu memberikan doa, dukungan, dan hiburan kepada Penulis.
6. Sirius dan Moony yang menjadi salah satu alasan Penulis untuk bertahan menyelesaikan Tugas Akhir ini.
7. Teman-teman dan rekan-rekan Arsitektur angkatan 2015 yang sudah mendukung, baik langsung maupun tidak langsung.
8. Pihak-pihak lainnya yang telah berkontribusi dan membantu dalam kelancaran proses pengerjaan Tugas Akhir ini.

Akhir kata, Penulis sangat menyadari kalau Tugas Akhir ini jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, Penulis mengharapkan adanya kritik dan saran yang dapat membangun menjadi lebih baik ke depannya. Semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat berkontribusi secara positif bagi ilmu pengetahuan dan semua pihak yang membacanya. Kasih Tuhan kiranya selalu menyertai kita semua.

Atas perhatiannya, Penulis menyampaikan terima kasih.

Yogyakarta, 11 Juli 2022

Penulis

BAB 1: PENDAHULUAN

Arti Judul.....	2
Latar Belakang.....	2
Fenomena.....	3
Permasalahan.....	4
Pendekatan Solusi.....	5

BAB 4: PROGRAM RUANG

Jenis Pengguna.....	20
Alur Aktivitas Pengguna.....	20
Hubungan Antar Ruang.....	23
Besaran Ruang.....	25

BAB 2: TINJAUAN TEORI

Tinjauan Area Komersial.....	6
Tinjauan Ruang Kreatif.....	7
Tinjauan Placemaking.....	8
Standar Ruang.....	9
Kriteria Desain.....	10
Studi Preseden.....	11
Kesimpulan Studi Preseden.....	14

BAB 5: KONSEP DESAIN

Strategi Kriteria Desain.....	26
Implementasi Kriteria Desain.....	27
Transformasi Bentuk Bangunan.....	28
Kriteria Ruang.....	29

BAB 3: ANALISIS SITE

Profil Site.....	15
Evaluasi Eksisting: Akses & Sirkulasi.....	16
Evaluasi Eksisting: Aktivitas Pengguna.....	17
Evaluasi Eksisting: Karakter/Citra.....	18
Analisis Site.....	19

Daftar Pustaka.....	30
---------------------	----

REDESAIN AREA KOMERSIAL DI MARRAKASH SQUARE DENGAN PENDEKATAN *PLACEMAKING*

Stevi Eunike¹

¹ Program Studi Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Kristen Duta Wacana
Jalan dr. Wahidin Sudirohusodo, No. 5-25, Kotabaru, Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55224
Email: eunivets@gmail.com

ABSTRAK

Marrakash Square adalah sebuah kawasan multifungsi di Kelurahan Bahagia, Kecamatan Babelan, Kabupaten Bekasi, yang menjadi salah satu pusat aktivitas masyarakat umum, komunitas, maupun UMKM di wilayah ini. Seiring berjalannya waktu, Marrakash Square berkembang dengan menambahkan fasilitas-fasilitas untuk menarik lebih banyak pengunjung. Sayangnya, meskipun jumlah pengunjung yang datang memang bertambah, tetapi penyebaran aktivitas pengguna tidak merata, sehingga adanya beberapa area yang tidak terpakai dengan baik dan menjadi terbengkalai.

Kasus terparah ditemukan di area komersialnya, yaitu Pertokoan Pasar Modern, yang terletak di dekat gerbang masuk utama Marrakash Square. Bangunan ini tampak tidak terawat dan hampir mati karena minimnya aktivitas di sana, sehingga memberi kesan kumuh dan horor, mengakibatkan citra baik Marrakash Square sebagai ruang publik menjadi menurun. Ditambah lagi dengan kekhawatiran akan aktivitas negatif yang terjadi di dalam bangunan ini karena terdapat banyak ruang-ruang yang tertutup.

Oleh karena itu, area komersial ini membutuhkan redesain untuk menghidupkan kembali area ini. Redesain ini nantinya akan mengarah kepada ruang kreatif, dengan mengaplikasikan elemen-elemen *placemaking* guna membentuk suasana dalam ruang. Dengan demikian, area komersial ini dapat menjadi ruang yang lebih aktif dan dapat memberikan dampak positif bagi para penggunanya.

Kata kunci: redesain, area komersial, ruang kreatif, *placemaking*

REDESIGNING THE COMMERCIAL AREA IN MARRAKASH SQUARE WITH A PLACEMAKING APPROACH

Stevi Eunike¹

¹ Department of Architecture, Faculty of Architecture and Design, Duta Wacana Christian University
Jalan dr. Wahidin Sudirohusodo, No. 5-25, Kotabaru, Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55224
Email: eunivets@gmail.com

ABSTRACT

Marrakash Square is a multi-functional site in Bahagia, Babelan, Bekasi Regency, which also accommodates various activities of public, community, and UMKMs in Bahagia. As time goes by, Marrakash Square has been developing their area by adding some facilities, hoping that they would attract more people to come and visit. Unfortunately, although they succeed in attracting visitors and gaining more numbers, but there is uneven distribution of visitors' activities, causing several areas are not used well and becoming abandoned.

The most severe case can be found in the commercial area, Pertokoan Pasar Modern, which is located near the main entrance of Marrakash Square. The building does not get a proper maintenance, not to mention how quiet this area is, giving people the creeps every time they enter this building. Moreover, there are some hidden activities found in the building which left a negative impression. Thus, the bad image of the building can affect Marrakash Square's image as a whole.

Therefore, redesigning is needed to revitalize the building and its surrounding. The redesign strategy will be committed to creating a creative space for community and UMKM, and cultivating a strong sense of place by using a placemaking approach. Hence, the new commercial area would be more active and giving a positive impact for its users.

Keywords: redesign, commercial area, creative space, placemaking

PERMASALAHAN

- Hampir sebagian besar kondisi bangunan terbengkalai, gelap, dipenuhi sampah, hingga rusak, sehingga memberikan kesan kumuh dan horor.
- Visibilitas unit-unit yang berada di bagian dalam tidak memadai, sehingga tidak dapat menarik perhatian pengunjung.

FENOMENA

- Area pertokoan pasar modern masih sepi penyewa dan pengunjung.
- Malah beralih fungsi menjadi tempat latihan paskibraka, tempat olahraga, gudang, dan tempat berkumpul.
- Khawatirnya, sepi ini dapat dimanfaatkan untuk aktivitas-aktivitas negatif dan mengarah ke tindak kriminal.

LATAR BELAKANG

- Marrakash Square merupakan ruang publik terbesar sekaligus menjadi ikon & landmark Kelurahan Bahagia.
- Awalnya berupa pusat pertokoan, pasar, dan alun-alun, namun fasilitasnya kini berkembang dengan menambahkan tempat bermain anak berbayar, pasar malam, lapangan olahraga, dan wisata danau.
- Marrakash Square juga menjadi basecamp komunitas dan UMKM di Bahagia.

03

PENDEKATAN SOLUSI

- Revitalisasi/redesain untuk menghidupkan kembali area pertokoan pasar modern, yang mengarah kepada ruang yang kreatif untuk komunitas dan UMKM di Bahagia.
- Menggunakan pendekatan placemaking untuk memunculkan sense of place pada area pertokoan pasar modern yang baru.

04

02

METODE

Data Primer:

- Observasi aktivitas pengguna Marrakash Square
- Observasi kondisi eksisting Marrakash Square
- Wawancara pengunjung dan pengelola Marrakash Square
- Dokumentasi dengan foto

Data Sekunder:

- RTRW Kabupaten Bekasi Tahun 2011 - 2031
- Kabupaten Bekasi dalam Angka 2021
- Kecamatan Babelan dalam Angka 2021
- Buku & jurnal
- Studi preseden
- Informasi di internet

05

KONSEP DESAIN

Konsep Desain:

- Strategi kriteria desain
- Implementasi kriteria desain
- Transformasi bentuk bangunan
- Kriteria ruang

09

01

TINJAUAN LITERATUR

Tinjauan Literatur:

- Tinjauan bangunan komersial
- Tinjauan ruang kreatif
- Tinjauan placemaking
-

Studi Preseden:

- LinGang Community Shopping Center
- Kumulo Creative Compound
- Pasar Sarijadi Bandung

06

PROGRAM RUANG

- Identifikasi pengguna
- Identifikasi kebutuhan ruang
- Hubungan antar ruang
- Besaran Ruang

08

ANALISIS SITE

- Tinjauan profil eksisting
- Evaluasi eksisting
- Analisis site

07



BAB 1

PENDAHULUAN

ARTI JUDUL



Redesain

Redesain adalah suatu karya yang dirancang dan direncanakan kembali sehingga mencapai tujuan tertentu. (Helmi, 2008)



Area Komersial

Area: bagian permukaan bumi, daerah; wilayah geografis yang digunakan untuk keperluan khusus. (KBBI)

Komersial: berhubungan dengan niaga atau perdagangan; dimaksudkan untuk diperdagangkan; bernilai niaga tinggi. (KBBI)

Area komersial dapat diartikan sebagai sebuah wilayah yang digunakan untuk aktivitas niaga atau perdagangan.



Marrakash Square

Marrakash Square merupakan salah satu ruang publik terbesar yang berlokasi di Kelurahan Bahagia, Kecamatan Babelan, Kabupaten Bekasi.



Pendekatan

Pendekatan adalah proses, cara, perbuatan mendekati. (KBBI)



Placemaking

Placemaking adalah sebuah proses dalam menciptakan tempat/ruang yang berkualitas, di mana orang-orang menjadi ingin tinggal, bekerja, bermain, atau belajar lebih lama di sana. (Wyckoff, 2012)

Jadi, judul **"Redesain Area Komersial di Marrakash Square dengan Pendekatan Placemaking"** berarti sebuah perancangan kembali area untuk berniaga yang ada di Marrakash Square dengan pendekatan placemaking guna menciptakan tempat/ruang yang berkualitas, di mana orang-orang menjadi ingin tinggal, bekerja, bermain, atau belajar lebih lama di sana.

BAB 1

PENDAHULUAN

LATAR BELAKANG



GERBANG MASUK MARRAKASH SQUARE



SITUASI MARRAKASH SQUARE

Marrakash Square

Marrakash Square adalah sebuah kawasan multifungsi yang menjadi ikon sekaligus landmark di Kelurahan Bahagia, Kecamatan Babelan, Kabupaten Bekasi.

Dengan area seluas kurang-lebih 11,7 hektar, Marrakash Square menjadi ruang publik yang vital di Bahagia dan menyediakan fasilitas yang beragam, mulai dari tempat jual-beli hingga tempat untuk berekreasi.

Lokasi Marrakash Square



KABUPATEN BEKASI, JAWA BARAT



KELURAHAN BAHAGIA



KECAMATAN BABELAN



MARRAKASH SQUARE

Kondisi Sekitar Marrakash Square



Area di sekitar Marrakash Square didominasi oleh **area perumahan warga** dan **area komersial**, seperti toko, rumah makan, dan PKL. Maraknya pembangunan perumahan di kawasan Bahagia, menyebabkan jumlah penduduk semakin bertambah dan permintaan kebutuhan pun ikut bertambah. Karenanya, fasilitas komersial untuk menyediakan kebutuhan masyarakat pun menjamur di kawasan ini.

TIMELINE



Marrakash Square mulai dibangun



Marrakash Square pertama kali dibuka untuk umum. Awalnya hanya berupa alun-alun, pasar, ruko, pertokoan, dan wisata danau



Dibangunnya area perumahan di bagian timur kawasan Marrakash Square



Fasilitas atraktif seperti taman bermain anak berbayar, pasar malam, dan PKL untuk kuliner dibuka untuk menarik lebih banyak pengunjung

Fasilitas-fasilitas di Marrakash Square

KETERANGAN:

1. Tempat bermain anak berbayar	8. Area perumahan
2. Superindo	9. RTH
3. Area pertokoan pasar modern	10. Kantor pemasaran Candrabhaga
4. Pasar basah	11. Kolam renang
5. Area ruko	12. Danau buatan
6. Lapangan olahraga	13. Pasar malam
7. Alun-alun	14. Area PKL

Komunitas dan UMKM di Bahagia

Selain menjadi pusat aktivitas masyarakat, rupanya Marrakash Square juga menjadi rumah bagi beberapa komunitas dan UMKM yang ada di Kelurahan Bahagia. Ada beberapa komunitas yang menyewa unit-unit toko untuk dijadikan basecamp dan melakukan kegiatan rutin mereka di area Marrakash Square, terutama di area alun-alun).

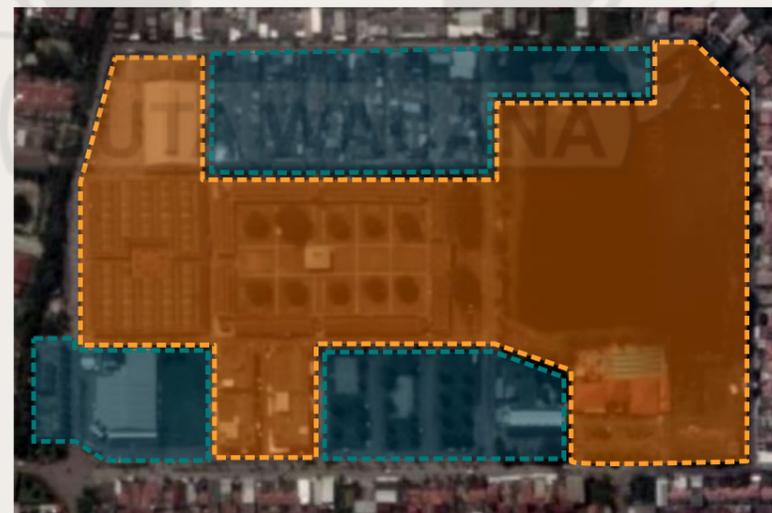
- KOMUNITAS & UMKM DI MARRAKASH SQUARE**
- Pecinta Burung Hias
 - Ikatan Seluruh Pengemudi Indonesia (ISPI)
 - Pemuda Batak Bersatu (PBB)
 - Institut Karate Nasional (Inkanas)
 - Marley Enterprise
 - Ikatan Keluarga Minang
 - Lestari Fams



FENOMENA

Pengembangan Fasilitas

Pada awal pengembangannya, fasilitas di Marrakash Square hanya berupa alun-alun, pasar basah, pertokoan, ruko, kantor pemasaran, kolam renang, dan wisata danau. Tapi, seiring berjalannya waktu, fasilitas berkembang dengan menambahkan perumahan, taman bermain anak berbayar, pasar malam, dan Superindo.



Area fasilitas lama Area fasilitas baru

Potensi

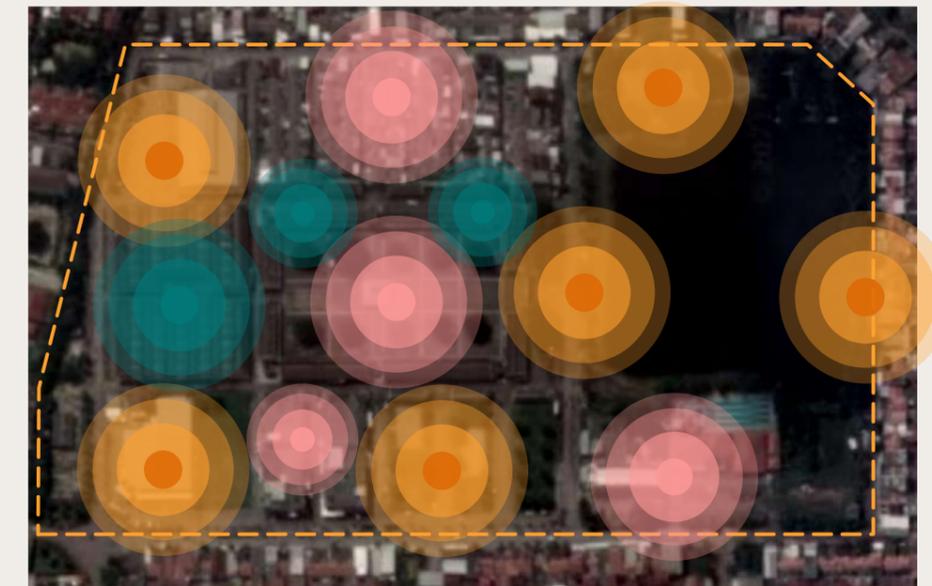
Berdasarkan RTRW Kabupaten Bekasi tahun 2011 - 2031, Kelurahan Bahagia yang termasuk ke dalam wilayah Kecamatan Babelan merupakan salah satu kawasan yang berpotensi menjadi **kegiatan perekonomian tinggi**. Hal ini dapat tampak dari maraknya kemunculan usaha-usaha di kawasan Bahagia, terutama dalam bidang kuliner. Selain itu, karena penduduk Bahagia lebih didominasi oleh angkatan kerja, sehingga kawasan ini bisa menjadi kawasan yang produktif, baik dalam sektor pendidikan maupun sektor kreatif.



BEBERAPA AREA PERTOKOAN YANG ADA DI KELURAHAN BAHAGIA

Penyebaran Aktivitas Pengunjung

Meskipun sudah menambahkan fasilitas atraktif untuk menarik lebih banyak pengunjung, tapi nyatanya aktivitas pengunjung hanya terpusat pada titik-titik tertentu dan tidak menyebar, sehingga ada ruang-ruang yang tidak terpakai dengan baik dan menyebabkannya terbengkalai.



Aktivitas tinggi Aktivitas sedang Aktivitas rendah

Aktivitas Pengunjung Marrakash Square

Sebagai salah satu ruang publik di Bahagia, lantas membuat Marrakash Square menjadi pusat aktivitas masyarakat Bahagia. Penggunaanya pun beragam, mulai dari anak-anak hingga kaum lansia. Aktivitas-aktivitas yang umum dijumpai di Marrakash Square adalah sebagai berikut:

- Jual-beli
- Olahraga
- Jajan kuliner
- Rekreasi
- Kegiatan komunitas

BAB 1

PENDAHULUAN

Area Pertokoan Pasar Modern

Salah satu area yang kondisi terbelakangnya cukup parah adalah area pertokoan pasar modern yang berada di bagian utara kawasan Marrakash Square.



KONDISI DI DALAM AREA PERTOKOAN PASAR MODERN

Karena sepi pengunjung maupun penyewa unit di area ini, mengakibatkan:



Kurangnya perhatian dan maintenance dari pihak pengelola, sehingga kondisi bangunan rusak dan penuh sampah



Pengalihan fungsi dari tempat jual-beli menjadi tempat untuk berolahraga, latihan paskibraka, tempat berkumpul, dan gudang



Khawatirnya sepi area ini dijadikan peluang untuk orang-orang yang ingin melakukan hal-hal ilegal

PERMASALAHAN

Penyebab Sepi

Selain karena persebaran aktivitas pengunjung yang tidak merata, sepi area ini juga disebabkan oleh:

01 Visibilitas Unit

Dilihat dari *layout* bangunannya, area pertokoan memiliki *layout* ruang berbentuk *grid*, di mana dua unit toko disatukan ke arah yang berlawanan, lalu dideretkan ke dalam 6 deret di setiap sisi timur dan barat, yang dikelilingi oleh unit-unit yang menghadap ke arah luar area, dan dihubungkan oleh lorong yang tertutup dengan sebuah *open space* di tengahnya.



Karena *layout*-nya seperti ini, membuat unit-unit yang berada di dalam menjadi tidak terlihat, sehingga perhatian pengunjung hanya terpaku pada unit-unit yang berada di bagian luar saja dan membuat mereka tidak berminat untuk datang ke dalam.

Selain itu, calon penyewa juga akan menganggap unit-unit di bagian dalam tidak akan laku dan ramai dikunjungi, sehingga minat penyewa menjadi menurun.



UNIT-UNIT YANG BERHASIL TERISI

02 Kurangnya Promosi

Selain karena visibilitas unit yang kurang baik, pihak manajemen juga tidak mempromosikan unit pertokoan ini. Mereka lebih memprioritaskan pada promosi unit ruko yang dianggap memiliki peluang lebih besar untuk mendapatkan penyewa.



SALAH SATU IKLAN PENJUALAN RUKO DI INTERNET

Citra Area

Karena sejak awal area ini sudah sepi dan kurang *maintenance*, membuat citra area ini menjadi buruk. Kondisi bangunan yang mulai rusak, disertai dengan area yang minim penerangan dan sampah yang berserakan di mana-mana, menimbulkan kesan kumuh dan horor setiap kali melewati area ini. Selain itu, bentuk bangunan yang masif membuatnya terasa sesak dan tertutup, sehingga pengunjung enggan untuk datang ke sana.



SAMPAH BERSERAKAN



TAMPAK GELAP DAN MENCEKAM

Padahal, menurut Wungow (2011), salah satu aspek penting dalam perancangan bangunan komersial adalah karakter/citra (*brand image*), di mana bangunan harus memiliki citra yang kuat yang dapat meningkatkan daya tarik pengunjung untuk datang ke area tersebut. Selain itu, citra yang baik juga menjadi aspek yang penting dalam pembentukan ruang publik yang baik. Khawatirnya, apabila citra buruk dari area pertokoan ini tetap ada, justru dapat menurunkan nilai Marrakash Square di mata masyarakat.

BAB 1

PENDAHULUAN

Pengalihan Fungsi

Alih-alih menjadi tempat untuk kegiatan berniaga seperti area komersial pada umumnya, area pertokoan ini justru lebih besar dipakai untuk kegiatan yang lain, seperti berolahraga, latihan paskibraka, gudang, dan tempat berkumpul.



Kalau terus-terusan seperti ini, dikhawatirkan area pertokoan tidak akan menghasilkan profit yang diinginkan, terutama untuk pengelola. Area pertokoan seolah akan kehilangan "jati dirinya" dan membuatnya seperti bangunan yang terbangun sia-sia.



Potensi Kriminalitas

Karena kondisinya yang minim aktivitas, didukung juga dengan layout bangunannya yang memunculkan banyak ruang yang tersembunyi dari jarak pandang, menimbulkan kekhawatiran bahwa area pertokoan dapat dijadikan tempat untuk melakukan hal-hal yang ilegal atau mengarah ke kriminalitas.

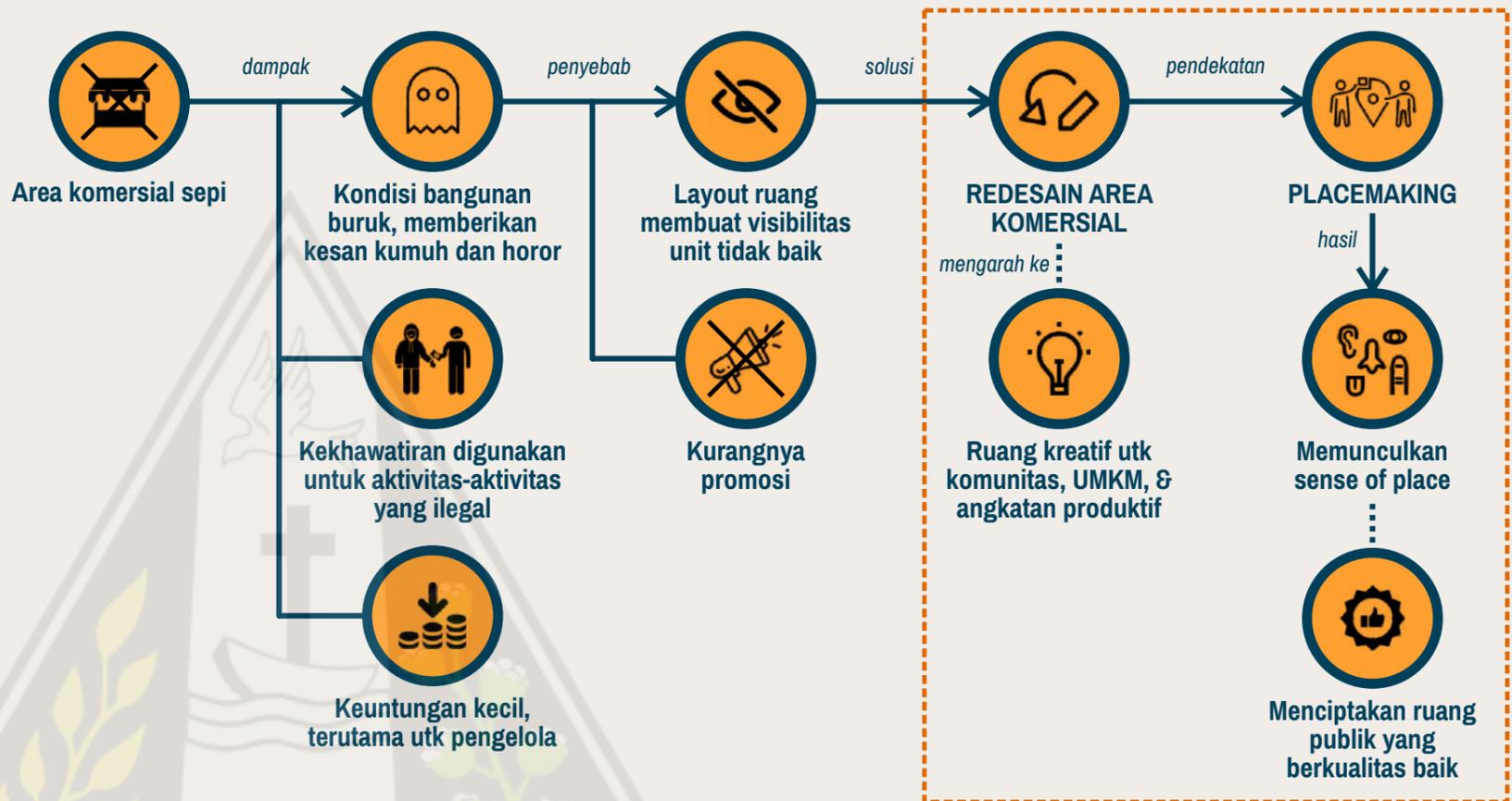


Kecurigaan ini diperkuat dengan ditemukannya beberapa area yang sengaja ditutup dengan kain lebar, seolah-olah dipakai untuk menutupi kegiatan apapun di dalamnya. Selain itu, terdapat juga unit yang tertutup, namun terdengar suara orang di dalamnya. Botol bir dan gelas-gelas kosong juga berserakan di beberapa tempat.

BAB 1

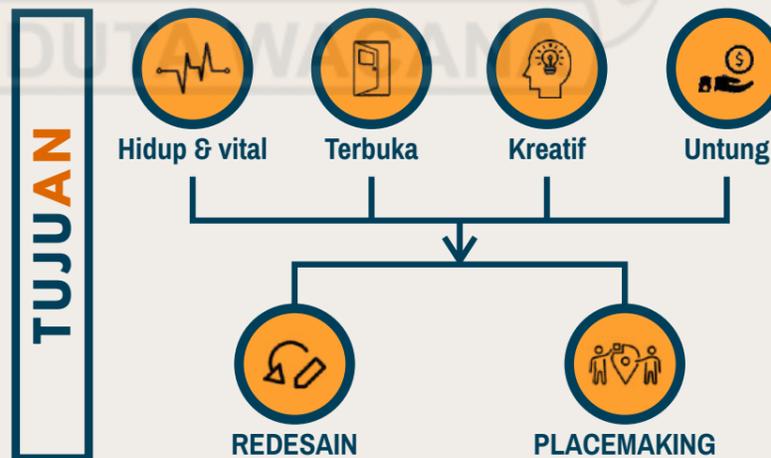
PENDAHULUAN

PENDEKATAN SOLUSI



RUMUSAN MASALAH

Bagaimana merancang ulang area komersial di Marrakash Square yang dapat menghidupkan ruang agar dapat digunakan sebagai ruang yang positif dan kreatif, serta mampu mendatangkan keuntungan bagi penggunanya?



METODE PENGUMPULAN DATA

Data Primer:

- Observasi aktivitas pengguna Marrakash Square
- Observasi kondisi eksisting Marrakash Square
- Wawancara pengunjung dan pengelola Marrakash Square
- Dokumentasi dengan foto

Data Sekunder:

- RTRW Kabupaten Bekasi Tahun 2011 - 2031
- Perda Kabupaten Bekasi
- Kabupaten Bekasi dalam Angka 2021
- Kecamatan Babelan dalam Angka 2021
- Buku & jurnal
- Studi preseden
- Informasi di internet

- Bohl, C.C. (2002). Place making – developing town centers, main streets, and urban villages. Dalam Candrawati, P. & Ekomadyo, A.S. (2016). Kriteria placemaking untuk fashion hub: Prosiding Temu Ilmiah IPLBI, Malang, 26-28 Oktober 2016 (Hal. D 191-196). Malang, Indonesia: IPLBI. Diakses dari <https://temuilmiah.iplbi.or.id/wp-content/uploads/2016/12/IPLBI2016-D-191-196-Kriteria-Penciptaan-Tempat-untuk-Fashion-Hub-0.pdf>
- British Council. (2015). Creative hubkit: made by hubs for emerging hubs. Dalam Dewi, P. R. S. (2016). Ketertarikan publik terhadap keberadaan creative space: Prosiding Temu Ilmiah IPLBI, Malang, 26-28 Oktober 2016 (Hal. C 029-034). Malang, Indonesia: IPLBI. Diakses dari <https://temuilmiah.iplbi.or.id/wp-content/uploads/2016/12/IPLBI2016-C-029-034-Ketertarikan-Publik-Terhadap-Keberadaan-Creative-Space.pdf>
- Budi S, Rizki P, Amiruddin, 2011. Pengertian dan jenis-jenis tentang redesain sebuah bangunan. *Jurnal of Architecture*.
- Carr, S., Francis, M., Rivlin, L. G., & Stone, A.M. (1992). Public space. Dalam Liem, Y. (2018). Evaluasi pemanfaatan ruang terbuka publik: studi kasus Taman Nostalgia Kecamatan Kelapa Lima Kota Kupang Nusa Tenggara Timur. (Tesis S2, Universitas Kristen Duta Wacana, 2018). Diakses dari <https://katalog.ukdw.ac.id/648>
- El Gawad, N. S. A., Al-Hagla, K. S., & Nassar, D. M. (2019). Place making as an approach to revitalize neglected urban open spaces (NUOS): a case study on Rod El Farag Flyover in Shoubra, Cairo. *Alexandria Engineering Journal*, 58(3), 967-976. Diakses dari <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1110016819300857>
- Gehl, J. (1987). Life between buildings: using public space. Dalam Rubianto, L. (2018). Transformasi ruang kampung space menjadi place di Kampung Tambak Asri Surabaya sebagai kampung berkelanjutan. (Skripsi S1, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, 2018). Diakses dari https://repository.its.ac.id/54727/1/08211440007002_Undergraduate_Theses.pdf
- Shirvani, H. (1985). The urban design process. Dalam Rubianto, L. (2018). Transformasi ruang kampung space menjadi place di Kampung Tambak Asri Surabaya sebagai kampung berkelanjutan. (Skripsi S1, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, 2018). Diakses dari https://repository.its.ac.id/54727/1/08211440007002_Undergraduate_Theses.pdf
- Wungow, T. 2011. Metafora dalam arsitektur.