

**Memperbaharui Kawasan *Heritage* Gajah Mada dengan
Pengadaan Industri Kreatif Berkonsep *Adaptive Reuse***

Chindy Dewi¹, Ida Bagus Gede Parama Putra², Ni Wayan Nurwarsih³

^{1,2,3} Program Studi Arsitektur, Universitas Warmadewa, Jl. Terompong No. 24, Denpasar, Indonesia

e-mail: chindydewi08@gmail.com¹

How to cite (in APA style):

Dewi, C., Putra, I.B.G.P., Nurwarsih, N.W. (2023). Memperbaharui Kawasan *Heritage* Gajah Mada dengan Pengadaan Industri Kreatif Berkonsep *Adaptive Reuse*. *Undagi : Jurnal Ilmiah Arsitektur Universitas Warmadewa*. 11 (2), pp.230-236.

ABSTRACT

Kawasan Gajah Mada sudah menjadi Pusaka Budaya (*cultural heritage*) yang berarti seluruh unsur budaya yang sudah berumur minimal 50 tahun; identik dengan nilai *religius*, *estetik*, dan *historis*; mewakili *style*, gaya hidup, waktu, daerah, dan *mindset*. Kota berwawasan budaya memposisikan kebudayaan menjadi 3 fungsi utama yaitu sebagai potensi dasar, pendekatan, dan *orientasi* bangunan. Kawasan *heritage* berpotensi tinggi untuk menunjang kreatifitas masyarakat karna berpedoman dengan nilai sejarah kebudayaan Bali. Untuk mencegah tertinggalnya kawasan ini perlu diadakannya penataan dan perancangan kembali Kawasan *Heritage* Gajah Mada menjadi industri kreatif di Kota Denpasar. Kawasan yang mulanya berfokus pada kegiatan berdagang secara offline kini akan dikembangkan menjangkau beberapa sektor. Sektor yang berpotensi dikawasan ini adalah sektor fashion, kuliner, musik, workshop, dan entertain. Lima sektor tersebut diangkat karna originalitas items yang didagangkan sejak etnis cina datang hingga sekarang masih memiliki daya tarik yang tinggi, namun belum terfasilitasi dengan baik.

Keywords: *Heritage; Industri Kreatif; Gajah Mada, Adaptive Reuse.*

ABSTRAK

The Gajah Mada area has become a cultural heritage which means all cultural elements that are at least 50 years old; synonymous with religious, aesthetic, and historical values; represents style, lifestyle, time, region, and mindset. Cities with a cultural perspective position culture into 3 main functions, namely as a basic potential, approach, and building orientation. Heritage areas have high potential to support community creativity because they are guided by the historical values of Balinese culture. So later the developments that occur will still be balanced and filtered so as to create a balance between the progress of the times and the history of Balinese culture. To prevent this area from being left behind, it is necessary to reorganize and redesign the Gajah Mada Heritage Area into a creative industry in Denpasar City. Areas that initially focused on offline trading activities will now be developed to reach several sectors. Sectors that have the potential in this area are the fashion, culinary, music, workshops, and entertainment sectors. These five sectors were appointed because the originality of the items traded since the Chinese arrived until now still has high appeal, but has not been facilitated properly.

Kata kunci: *Heritage; Creative Hub; Gajah Mada, Adaptive Reuse.*

PENDAHULUAN

Denpasar melambangkan kota yang kental akan nilai budaya, baik dalam aspek keagamaan, adat istiadat, kesenian, bahkan gaya arsitekturnya. Denpasar memiliki perkembangan yang pesat karna merupakan salah satu pusat kerajaan di Bali. Tingginya *produktifitas* membuat beberapa *etnis* pendatang seperti Bugis, Cina, dan Jawa yang sebagian besar *berprofesi* sebagai pedagang banyak bermukim di pusat Kota Denpasar. *Etnis* Cina yang menetap disuatu kawasan cenderung menata kawasan dengan efisien, seperti pengadaan rumah toko merupakan *alternatif* solusi dari kebutuhan hunian dan dagang pada lahan terbatas di pusat Kota Denpasar.

Kawasan Gajah Mada sudah menjadi Pusaka Budaya (*cultural heritage*) yang berarti seluruh unsur budaya yang sudah berumur minimal 50 tahun; identik dengan nilai *religijs*, *estetik*, dan *historis*; mewakili *style*, gaya hidup, waktu, daerah, dan *mindset*. Kota berwawasan budaya memposisikan kebudayaan menjadi 3 fungsi utama yaitu sebagai potensi dasar, pendekatan, dan *orientasi* bangunan. *Background historical* Kawasan Gajah Mada harus terus digaungkan guna mengingatkan bangunan *oriental style* Bali. Jika potensi kawasan terus di gali dan dikembangkan sehingga menarik bagi seluruh kalangan masyarakat, secara tidak langsung masyarakat juga turut serta mempelajari kawasan *heritage* di Denpasar. Kawasan *heritage* berpotensi tinggi untuk menunjang kreatifitas masyarakat karna berpedoman dengan nilai sejarah kebudayaan Bali. Jadi nantinya perkembangan yang terjadi masih diimbangi dan disaring sehingga tercipta *balancing* antara kemajuan zaman dan sejarah kebudayaan Bali.

Seiring perjalanan waktu banyak pengelola rumah toko yang tidak siap menerima perubahan zaman sehingga mengakibatkan minat masyarakat untuk datang berkurang. Menurunnya *produktifitas* pada kawasan Gajah Mada membuat terjadinya penurunan kualitas kawasan, seperti kepemilikan toko tidak jelas karna mulai ditinggalkan, terjadi perubahan pada fasad dan ruang dalam sesuai selera pengelola, menimbulkan kesan kumuh, penataan pedestrian disepanjang jalan membuat elevasi rumah toko menjadi sangat rendah dari

trotoar, minimnya lahan parkir yang tersedia karna banyak bermunculan permukiman di belakang rumah toko. Hal tersebut juga membuat minat pengunjung untuk berkunjung semakin minim. Persaingan bangunan fungsional dari segi kenyamanan juga sudah mulai berkembang, banyak bermunculan swalayan, supermarket yang lebih menarik untuk dikunjungi. Jika limit waktu tidak diantisipasi dengan tepat berfokus pada tindakan alternatif atau solusi untuk meningkatnya *produktifitas*, kawasan Heritage Gajah Mada berpotensi menjadi kawasan *heritage* yang mati.

Untuk mencegah tertinggalnya kawasan ini perlu diadakannya penataan dan perancangan kembali Kawasan Heritage Gajah Mada menjadi industri kreatif di Kota Denpasar. Kawasan yang mulanya berfokus pada kegiatan berdagang secara offline kini akan dikembangkan menjangkau beberapa sektor. Sektor yang berpotensi dikawasan ini adalah sektor fashion, kuliner, musik, workshop, dan entertain. Lima sektor tersebut diangkat karna originalitas items yang didagangkan sejak etnis cina datang hingga sekarang masih memiliki daya tarik yang tinggi, namun belum terfasilitasi dengan baik.

Dengan mengacu pada kebudayaan Bali yang tercermin pada bangunan Kawasan Heritage Gajah Mada keberadaan *creative space* ini akan menjembatani dan mengkombinasi budaya Bali dengan kemajuan zaman. Sehingga tidak menutup kemungkinan segala kalangan usia akan dapat menikmati seluruh fasilitas yang diwadahi di *creative space* ini. *Creative space* mewadahi 5 sektor yang memiliki daya minat tinggi di kawasan Denpasar sehingga pelaku industri tidak kebingungan lagi mencari wadah untuk menuangkan aspirasi mereka. Ini adalah alternatif tindakan guna melestarikan arsitektural bangunan dan meningkatkan *produktifitas* di kawasan *heritage* gajah mada.

METODE PENELITIAN

Metode (Perancangan).

Pendekatan perancangan ditunjukkan sebagai acuan dalam membuat pemecahan masalah arsitektur terkait obyek perancangan

yang akan dilakukan, yaitu Perencanaan Dan Perancangan Kembali Pusat Industri Kreatif Di Gajah Mada, Denpasar, Bali. Dengan metode pendekatan lingkungan dan teknologi, diharapkan mampu membantu dan meningkatkan perekonomian dan memulihkan kembali pariwisata seperti dahulu sehingga bisa mengakomodasikan para pengrajin dan pengunjung yang meliputi fungsional, kontekstual, teknis kinerja dan arsitektural. Adapun beberapa pendekatan yang dilakukan di lapangan, yaitu pendekatan melalui masyarakat yang diberdayakan, masyarakat sebagai wisatawan, dan kondisi eksisting Kawasan.

Metode Pengumpulan Data

Dalam tahap ini, data yang diperlukan untuk perencanaan dan perancangan pusat industri kreatif ada dua jenis data yang digunakan:

A. Data Primer, dapat diperoleh melalui tahap:

- a. Teknik observasi adalah metode yang dimana melakukan survei langsung menuju suatu tempat atau objek dan memiliki fungsi yang sama. Disini data diperoleh dari melakukan Analisa preseden berjumlah 5 objek bangunan, yaitu M Block, Tamora Gallery, Dharma Negara Alaya, De Tjolomade, Leszczynski Antoniny. Data diperoleh melalui survei dan internet.
- b. Metodologi wawancara digunakan untuk mewawancarai pihak yang berkepentingan, termasuk pemilik rumah toko, pengelola, maupun pengunjung. Wawancara pengunjung dilakukan di salah satu bangunan yang berlokasi di Gajah Mada, yaitu Nadhi Heritage. Bangunan ini berfungsi sebagai toko yang memfasilitasi kegiatan jual beli alat tulis, dan *coffe shop*. Menurut pengunjung yang penulis temui dan wawancara bangunan Nadhi Heritage memiliki keunikan *historical* jadi terlihat *vintage*. Beberapa sudut ruang menceritakan salah satu kejadian di masa lampau dan beberapa jenis benda dari masa ke masa. Diluar kelebihan yang disuguhkan bangunan ini, pengunjung merasa kurang nyaman dengan kondisi ruang dalam karna fungsi 2 bangunan yang kurang

sinkron disatukan dalam satu bangunan. *Coffe shop* terasa sempit, gelap, dan kurang nyaman jika dihuni oleh beberapa kelompok.

Wawancara yang dilakukan di rumah toko UD. Sumber Jaya ini penulis bertemu langsung dengan pemiliknya. Pemilik rumah toko ini mengatakan intensitas pengunjung datang sudah mulai menurun. Banyak teman teman pemilik rumah toko lainnya yang mulai meninggalkan Kawasan Gajah Mada ini karena sudah mulai tidak produktif. Pemilik rumah toko juga mengeluh mengenai ketersediaan lahan parkir. Minimnya lahan parkir membuat pengunjung enggan untuk singgah. Kawasan ini hanya padat sebagai jalur kendaraan, padatnya kendaraan yang lewat setiap harinya membuat Kawasan ini sering menimbulkan kemacetan. Pemilik rumah toko ini juga memiliki rencana untuk meninggalkan Kawasan ini dalam rentan 1-2 tahun kedepan karna melihat tidak ada perkembangan yang signifikan, malah terjadi penurunan kualitas Kawasan.

B. Data Sekunder

Didapat melalui survei literatur yang relevan sebagai bahan pembanding dan pedoman perencanaan dan perancangan kembali Kawasan Heritage Gajah Mada menjadi Pusat Industri Kreatif.

Metode Penyajian Data

Adapun Metode penyajian data yang digunakan pada perencanaan Pusat Industri Kreatif ini ada 2, yaitu :

1. Kompilasi Data

Merupakan proses menyusun data ke dalam urutan tertentu sehingga menghasilkan database yang lengkap, kemudian disajikan dalam bentuk uraian deskripsi, tabel, diagram, dan foto.

2. Klasifikasi Data

Merupakan pengolahan data yang mengasosiasikan karakteristik data ke setiap aspek, yang mengidentifikasi jenis data yang terkait dengan aspek tersebut.

Metode Analisis Data.

Metode analisis data yang diterapkan ada 3, yaitu :

1. Komparatif
Merupakan metode analisis dengan cara membandingkan kondisidi lapangan dan permasalahan yang muncul, kemudian data yang sudah diperoleh akan dikompilasi.
2. Analisa
Merupakan data yang sudah di kompilasi kemudian di Analisa untuk mengetahui permasalahannya, penyebab, dan akibat yang mungkin dapat ditimbulkan serta mencari pemecahan alternative masalah.
3. Sintesis
Merupakan tahap mengintegrasikan dari setiap unsur beserta faktor-faktor dengan tujuan memilih alternative terbaik bagi penyelesaian program serta dan dapat menarik kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendekatan Perumusan Konsep Dasar

Adapun pendekatan yang dilakukan untuk memahami situasti di kawasan Heritage Gajah Mada ini guna mengetahui apa saja yang harus diadakan dan dibenahi. Terdapat 4 pendekatan yang menjadi dasar pertimbangan yaitu ;

A. Pendekatan Lingkungan.

Adapun pendekatan yang dilakukan dilihat dari kondisi eksisting Kawasan Gajah Mada. Pada Kawasan Gajah Mada ini terdapat 4 jenis ruko yang memiliki tingkatan berbeda, menganalisa dengan metode mentipekalkan ruko yang ada. Pada Kawasan ini memfasilitasi dagang dalam bidang painting, office stuff, fashion, grocery, bank, dan kuliner.



Gambar 1
Eksisting Kawasan Gajah Mada
(Sumber: Chindy, 2023)

B. Pendekatan Budaya.

Pusat industri kreatif dilihat dengan pendekatan kebudayaan, bisa dilihat juga dari sejarah bangunan heritage Gajah Mada ini yang dari masa ke masa selalu mensaring dan berkembang dengan mode zaman yang ada. Maka perancangan pusat industri kreatif ini menggunakan pendekatan historiscal, yang dimaksudkan perancangan ini merupakan sebuah tempat atau wadah untuk menikmati karya seni atau bahkan membuat suatu karya dengan style atau pakem pakem yang ada tanpa harus berpindah pindah tempat untuk menikmatinya baik itu sejarah wujud arsitektur hingga seninya yang ada di Kota Denpasar. Tujuannya yaitu untuk memperkenalkan dan melestarikan seni yang ada di Kota Denpasar dan dapat secara langsung melihat proses pembuatannya.

C. Pendekatan Teknologi.

Penggunaan sistem otomatisasi pada bangunan BAS (building automation system) juga diperlukan karena bangunan ini akan beroperasi 24 jam sehari nonstop dengan tujuan tidak membatasi gerak kreatifitas anak muda. Dimana disini juga akan menggunakan sistem smart lamp dimana lampu bisa menyimpan energi dari panas kemudian akan digunakan pada malam hari sehingga bisa meminimalisir penggunaan listrik.

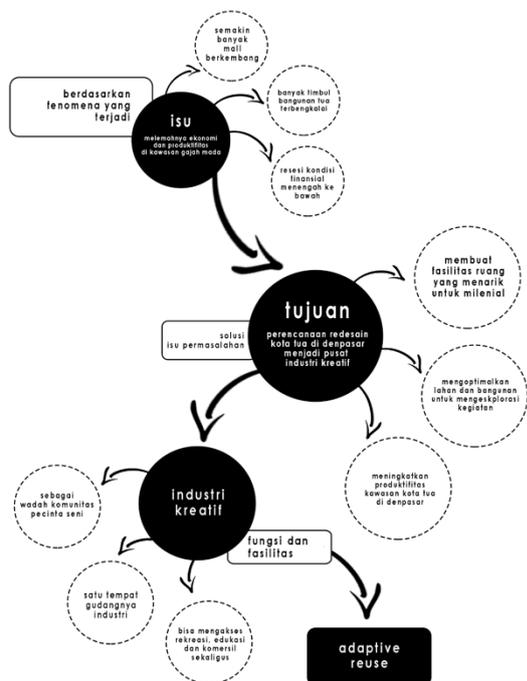
D. Pendekatan Ekonomi.

Strategi dalam pendekatan ekonomi yang dilakukan adalah promosi dan branding suatu tempat yang menjadi wadah industry kreatif di pusat kota Denpasar. Dengan keberadaan pusat industry kreatif di Kawasan Gajah Mada ini diharapkan bisa menghidupkan kembali kawasan ini, bisa menarik minat dan mengembangkan bakat generasi masyarakat agar kawasan ini lebih fungsional dan produktif sehingga bisa meningkatkan per ekonomian bagi pelaku usaha maupun warga sekitar yang tinggal.

Perumusan Konsep Dasar.

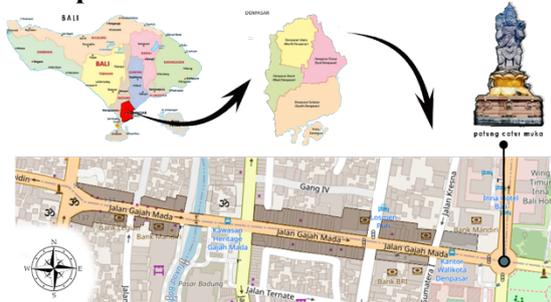
Kawasan yang penuh historical dihuni oleh banyak orang yang menimbulkan julukan Kawasan dagang pecinaan, nuansa Kawasan yang masih alami dan terjaga, menggugah pemikiran untuk membuat suatu perubahan

guna mendapatkan peningkatan kualitas Kawasan, sehingga bisa memajukan Kawasan ini. Melalui teknologi yang ada dan disaring dengan kebudayaan Bali sehingga tercipta suatu inovasi yang kreatif disuatu titik pertemuan yang dinamakan pusat industri kreatif. Mengadaptasi dan mengkombinasi bangunan historical agar menjadi bangunan yang kekinian adalah suatu konsep adaptive reuse.



Gambar 2
Analisa Pola Pikir Konsep Dasar
(Sumber: Chindy, 2023)

Deskripsi Lokasi.



Gambar 3
Mapping Lokasi Site
(Sumber: Chindy, 2023)

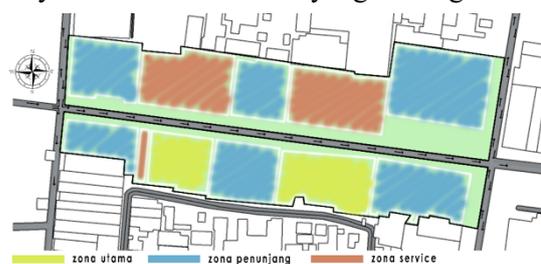
Lokasi yang akan diredesain terletak di Kawasan Gajah Mada, Denpasar Utara, Denpasar Bali. Kawasan wisata Jalan Gajah Mada Denpasar sebagai kawasan heritage di kota Denpasar memiliki sejarah panjang. Kawasan yang merupakan pusat niaga dan

bisnis terbesar, dihuni oleh mayoritas kaum etnis Tionghoa. Kawasan heritage Jalan Gajah Mada merupakan kawasan kota tua Denpasar. Kawasan ini terbagi menjadi 5 zona, dimana semua zona terletak di Jl. Gajah Mada. Zona ini terbagi berdasarkan pola massa rumah toko, sirkulasi massa bangunan dan jalan.

Kecamatan Denpasar Utara dari segi geografis terletak disisi utara Kota Denpasar dengan luas wilayah: 3.302,148 Ha, yang terdiri dari tanah sawah (765 Ha), tanah kering (1.342,668 Ha), tanah untuk fasilitas umum (Kantor, lapangan dan lainnya: 327,91 Ha) dan lain-lain.

Konsep Perencanaan Tapak

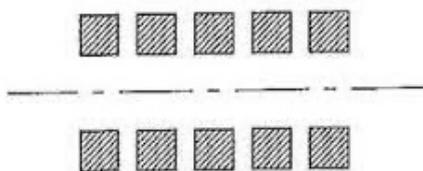
Berdasarkan dari hasil pertimbangan yang sudah dilakukan sesuai dengan perumusan dan kreteria penetapan zoning yang telah di lakukan sebelumnya, maka dari itu pengaplikasi zona terbangun dan zona ruang terbuka akan diaplikasikan kedalam tapak, dengan zona area terbangun akan disesuaikan dengan KDB dan garis sempadan bangunan yang berlaku, sedangkan dasar pertimbangan utama mengenai penetapan zona area terbuka yang menyesuaikan fungsi kegiatan dalam menutupi kekurangan tapak agar tidak mengganggu kenyamanan didalam area yang terbangun.



Gambar 4
Zoning Makro
(Sumber: Chindy, 2023)

Konsep Pola Massa

Pola massa bangunan harus dapat mencerminkan hubungan kegiatan yang digunakan serta kesesuaian dengan kondisi tapak. Pola massa yang akan diterapkan adalah pola masa linier, terdiri dari ruang-ruang yang berulang. Selain itu pola massa linier ini juga dapat menerima ruang-ruang yang berlainan ukuran, bentuk dan fungsinya, tetapi tetap berhubungan satu dengan yang lainnya.



Gambar 5
Pola Linier
(Sumber: Chindy, 2023)

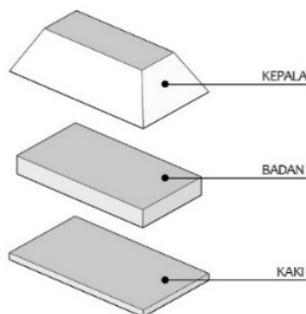
Konsep Tampilan Bangunan



Gambar 6
Fasade Bangunan
(Sumber: Chindy, 2023)

Bentuk dasar atau konsep bentuk dari usulan desain Pusat Industri Kreatif, mengadaptasi sistem aliran irigasi sawah, dimana memainkan leveling dan kemiringan. Bentuk ini cocok diadaptasi menyatukan pola massa bangunan di Kawasan heritage Gajah Mada. Disini akan mengkombinasikan intervensi bangunan dengan 3 modul, yaitu : transisi, parasite, dan umbrella.

Konsep Struktur Bangunan.



Gambar 7
Struktur Bangunan
(Sumber: Chindy, 2023)

Berdasarkan Perda Kota Denpasar Nomor 5 Tahun 2015 tentang bangunan gedung, maka bentuk bangunan akan terlihat unsur Tri Angga yaitu terdapat unsur kepala bangunan/atap, unsur badan bangunan/dinding dan kaki

bangunan/pondasi. Sehingga bangunan tetap serasi dengan lingkungan sekitarnya, tanpa menghilangkan fungsi Industri Kreatif dan tema rancangan neo vernacular.

Konsep Ruang Luar.

Tabel 1. Softscape Tanaman

Vegetasi (softscape)				
No.	Jenis Vegetasi	Perletakan	Fungsi	Gambar
1	Ketapang Kencana	Pada area parkir dan pedestrian	Sebagai peneduh dan penyaring debu atau polusi karena daunnya yang rapat	
2	Palm sadeng	Pada area depan site, pada bagian entrance	Penambah estetika pada lingkungan site	
3	Kamboja	- Area entrance - area plaza - pada pedestrian	-Sebagai penambah estetika -memberikan kesan nuansa Bali	
4	Pisang kodok	-Area tempat parkir - area pedestrian	-Sebagai tanaman pembatas -penambah estetika karena daunnya yang indah.	
5	Talas Gajah	Pada area pedestrian	Sebagai tanaman hias pada pedestrian	
6	Pisang kipas	Pada pinggir dinding pembatas pada site	Sebagai penghias pada dinding batas site	
7	Monstera Deliciosa	Pada sekitar pedestrian	Sebagai tanaman pembatas	

(Sumber: Chindy, 2023)

Tabel 2. Hardscape

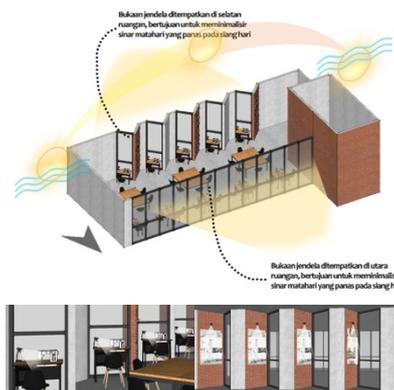
Pekerasan (hardscape)				
No.	Pekerasan	Perletakan	Fungsi	Gambar
1	Bata Merah	Pada planter box	Memberikan nuansa alami dengan warna bata	
2	Paving block grass	Pada tempat parkir mobil dan motor	Sebagai penyerap air hujan dan memberikan warna hijau pada parkir.	
3	Batu kobel andesit	Pada plasa dan area amphitheater	Sebagai pekerasan pada pedestrian agar tidak licin	
4	Concrete	Pada planter box	Untuk memberikan kesan alami dan unfinished	

(Sumber: Chindy, 2023)

Tabel 3. Hardscape

Site Furniture				
No.	Site Furniture	Perletakan	Fungsi	Gambar
1	Patung logo Pusat Pengembangan Industri Creative	Area depan lobby /parkir	Sebagai identitas Pusat Pengembangan Industri Kreatif yang ada di Denpasar	
2	Lampu Taman	Pada tempat parkir mobil dan motor	Sebagai penerangan pada malam hari	
3	Tempat sampah	Area tempat parkir, plaza, koridor, dan area makan	Memudahkan pengunjung dan tenant untuk membuang sampah	

(Sumber: Chindy, 2023)



Gambar 9
Struktur Bangunan
(Sumber: Chindy, 2023)

Hasil Visual Bangunan Fasad Bangunan



Gambar 8
Fasade Bangunan
(Sumber: Chindy, 2023)

Bahan bangunan yang akan digunakan pada Pusat Pengembangan Industri Kreatif ini adalah bahan-bahan yang sesuai dengan tema rancangan modern tropis, yaitu dapat membentuk garis-garis vertikal dan horizontal secara tegas, dan mempunyai daya tahan panas yang tinggi untuk menjaga suhu ruangan tetap stabil. Bahan material yang akan mendominasi adalah sebagai berikut.

Ruang Dalam

Sistem pencahayaan yang berasal dari sinar matahari. Pencahayaan alami memiliki banyak keuntungan yaitu dapat menghemat energi listrik dan suasana yang dihasilkan dalam ruangan lebih sehat. Berikut merupakan penerapan pencahayaan alami pada Pusat Pengembangan Industri Kreatif.

SIMPULAN

Dengan mengacu pada kebudayaan Bali yang tercermin pada bangunan Kawasan Heritage Gajah Mada keberadaan pusat industry kreatif ini akan menjembatani dan mengkombinasi budaya Bali dengan kemajuan zaman. Sehingga tidak menutup kemungkinan segala kalangan usia akan dapat menikmati seluruh fasilitas yang diwadahi di creative space ini. Creative space mewadahi 5 sektor yang memiliki daya minat tinggi di kawasan Denpasar sehingga pelaku industri tidak kebingungan lagi mencari wadah untuk menuangkan aspirasi mereka. Ini adalah alternatif tindakan guna melestarikan arsitektural bangunan

DAFTAR PUSTAKA

Purnomo, R. A., 2016. M.Si. In: *Ekonomi Kreatif Pilar Pembangunan Indonesia*. s.l.:www.nulisbuku.com, p. 9.
Ching, F. D., 2008. In: L. Simarmata, ed. *Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Tatanan*. III ed. Jakarta: Penerbit Erlangga.