

DEKONSTRUKSI DALAM DESAIN URBAN STUDI KASUS: PLAZA E'X, JALAN M.H. THAMRIN, JAKARTA PUSAT

Fanty Puspita Dewi

funky.fun.t@gmail.com

Program Studi Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik Matematika, dan IPA,
Universitas Indraprasta PGRI

Abstract. An urban design is always interesting to be viewed. It is because an urban design belongs to the “urban” itself. So, an urban design must have a design that be able to facilitate the needs of the “urban”. The fast movement of Jakarta city needs an urban design which representing the fast movement of this city. A deconstruction concept can provide it. One example of urban design in Jakarta which using this concept in purpose is the E’X Plaza in Jalan Thamrin, Central Jakarta. The question research of this thesis is how the impact of the Plaza E’X as a deconstruction building to the Koridor Thamrin area in an urban context in the research area. What the writer wants to know is how the impact of architectural physical as a single building to a city, considered from the visual form of the image of the city in the area. The approach of this thesis is using the descriptive qualitative method and phenomenological method. This phenomenological method lets the area to tell the story of itself to the writer as a viewer, about the phenomena in it, and then it described qualitatively by the writer from the single first person’s point of view, in this case is the writer as a direct observer. The theory those used to help the writer tells the story about the E’X Plaza as a single building and the connection with the urban area is the deconstruction theory as the architectural approach, and the urban theories, one as the approach by Kevin Lynch with its five elements which formed the image of the city. Finally, there is a conclusion that functionally the E’X Plaza give the answer of the user’s needs of the entertainment center in that area which have its own style and class, for the young, funky and exclusive executive. Its existency works together with other buildings with different function, such as offices, embassy and hotels. But if it put inside a city visual form, the deconstruction concept of this building doesn’t give a strong impact to the visual form of the whole Thamrin area.

Keywords : urban, kevin lynch, the image of the city, deconstruction, thamrin area

PENDAHULUAN

Sebuah desain urban harus dapat menjadi suatu desain yang dapat dinikmati oleh para “urban” tersebut. Dekonstruksi sebagai salah satu bentuk konsep yang dapat diterapkan dalam suatu desain, memiliki pendekatan menarik yang dapat diterapkan dalam desain urban. Beberapa desain urban yang menggunakan konsep dekonstruksi dirasakan dapat memiliki warna lain yang menjadi unsur kekuatan dalam desain urban tersebut.

Pergerakan Kota Jakarta yang cepat membutuhkan suatu desain urban yang dapat mewakili kecepatan pergerakan kota ini. Salah satu contoh desain urban di Jakarta

yang sengaja menerapkan konsep dekonstruksi ini adalah Plaza E’X yang terletak di Jalan M.H. Thamrin, Jakarta Pusat. Hal yang ingin diketahui lebih lanjut, adalah bagaimana konsep desain bangunan dekonstruksi, dalam hal ini adalah Plaza E’X, berpengaruh terhadap suatu kawasan urban Koridor M.H. Thamrin, bila dilihat dalam konteks urban.

PERUMUSAN MASALAH

Perumusan masalah yang akan dibahas dalam penulisan ini, adalah :

“Bagaimana pengaruh bangunan dekonstruksi Plaza E’X terhadap kawasan Koridor Thamrin bila dilihat dalam konteks urban?”

Tujuan dari penulisan ini adalah untuk mengetahui kaitan fisik arsitektur sebagai bangunan tunggal terhadap lingkungan kota yang bersifat majemuk, bila dilihat dalam konteks urban.

Ruang lingkup dari penulisan ini adalah membaca keterkaitan sebuah bangunan dekonstruksi dengan kawasan urban di sekelilingnya. Dari pembacaan tersebut kemudian dicari suatu kesimpulan adakah keterkaitan dan peran bangunan tersebut terhadap kawasan urban yang melingkupinya. Kemudian dapat dilihat seberapa besar pengaruh yang ditimbulkan bangunan tersebut terhadap lingkungan urbannya, dalam hal ini pengaruh Plaza E'X terhadap kawasan Koridor Thamrin. Kawasan Koridor Thamrin sebagai ruang lingkup area urban dalam penelitian ini adalah sepanjang Jalan M.H. Thamrin, dari Bundaran Hotel Indonesia sampai dengan Persimpangan Sarinah.

Teori desain urban yang digunakan adalah teori urban dari Prof. Kevin Lynch. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif-fenomenologis, sehingga yang menjadi perangkat (*tools*) dalam metode ini adalah penulis sendiri sebagai pengamat.

KAJIAN TEORI

Dalam desain perkotaan (Shirvani, 1985) terdapat elemen-elemen fisik desain urban yang bersifat ekspresif dan suportif yang mendukung terbentuknya struktur visual kota serta terciptanya citra lingkungan yang dapat pula ditemukan pada lingkungan di lokasi penelitian, elemen-elemen tersebut adalah :

a. Tata Guna Tanah

Zoning ordinance merupakan suatu mekanisme pengendalian yang praktis dan bermanfaat dalam desain urban, penekanan utama terletak pada masalah tiga dimensi yaitu hubungan keserasian antarbangunan dan kualitas lingkungan.

b. Bentuk Dan Massa Bangunan

Menyangkut aspek-aspek bentuk fisik karena *setting*, spesifik yang meliputi

ketinggian, besaran, *floor area ratio*, koefisien dasar bangunan, pemunduran (*setback*) dari garis jalan, *style* bangunan, skala proporsi, bahan, tekstur dan warna agar menghasilkan bangunan yang berhubungan secara harmonis dengan bangunan-bangunan lain di sekitarnya.

Prinsip-prinsip dan teknik desain urban yang berkaitan dengan bentuk dan massa bangunan meliputi :

- *Scale*, berkaitan dengan sudut pandang manusia, sirkulasi dan dimensi bangunan sekitar.
- *Urban Space*, sirkulasi ruang yang disebabkan bentuk kota, batas dan tipe-tipe ruang.
- *Urban Mass*, meliputi bangunan, permukaan tanah dan obyek dalam ruang yang dapat tersusun untuk membentuk urban space dan pola aktifitas dalam skala besar dan kecil.

c. Sirkulasi Dan Parkir

d. Ruang Terbuka

e. Jalur Pejalan Kaki

f. *Activity Support*

g. Simbol dan Tanda

Teori dan Prinsip Desain Urban

Sebuah desain urban peduli akan penataan, tampilan dan fungsi dari kota, dan dalam hal ini adalah bentuk dan kegunaan dari ruang publik urban.

Hal yang utama dalam perancangan urban, adalah :

1. Mempelajari preseden sejarah dan cara bagaimana kota modern tumbuh
2. Pembangunan pemahaman akan teori perancangan urban
3. Pembangunan kemampuan dalam penyerapan dan pengaplikasiannya dalam proses desain.

Suatu desain urban akan lebih baik untuk dikonseptualisasikan sebagai sebuah

praktek desain yang berjalan pada pertemuan dari perencanaan urban, arsitektur dan urbanisme lansekap, dan membutuhkan pegertian yang baik dari area lainnya, seperti ekonomi urban, politik ekonomi dan teori sosial.

Hubungan Antara Fisik Arsitektur dengan Lingkungan Perkotaan

Manusia dan alam lingkungan merupakan kesatuan yang tidak dapat dipisahkan, keduanya saling berinteraksi yang akan mempengaruhi pada tingkah laku manusia. Pola tingkah laku manusia berkembang menjadi kebudayaan dalam bentuk arsitektur.

Arsitektur adalah usaha untuk memberi bentuk dari jiwa ruang sehingga arsitektur bukanlah semata-mata teknik dan estetika, melainkan mampu membentuk ruang yang harus ditinjau sebagai "habitat", arsitektur sebagai habitat berarti kesatuan dari diri dan hal yang di luar diri. Arsitektur dalam masyarakat adalah pembentuk ruang sebagai wadah tempat kegiatan, ruang yang berbentuk wujud. fisik, teknik, dan estetika, serta citra keindahan lingkungan, dan bertempat di suatu lahan. Karya arsitektur hadir dalam rentang waktu yang cukup lama. Dengan demikian arsitektur tergolong ke dalam pembentukan lingkungan hidup yang cukup penting.

Bertitik tolak dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa antara manusia dengan bentuk lingkungan terdapat hubungan timbal balik yang saling berinteraksi dan saling mempengaruhi. Bentuk lingkungan erat hubungannya dengan ruang arsitektur. Bentuk ruang arsitektur tersebut dapat memberikan imajinasi terhadap kemungkinan bentuk kota.

Tinjauan Elemen Ruang Kota Terhadap Bentuk Kota dengan Pendekatan Prof. Kevin Lynch

Menurut Prof. Kevin Lynch dalam bukunya *The Image of The City*, yang mempengaruhi image kota adalah bagaimana penduduk di kota itu mengorientasikan diri mereka sendiri dalam lingkungan sekitarnya

khususnya berupa kritik yang ditujukan pada perancang urban (arsitek) untuk mengkritik kemampuan ber-*image* pada bangunan mereka sehingga dapat menyelesaikan masalah semantik urban .

Setiap karya arsitektur berpengaruh, dan sering terhadap keseluruhan gambaran mental bersama dari gambaran sebuah kota yang mempengaruhi tiap ruang sesuai dengan dirinya sendiri. Hal ini akan membentuk suatu lingkungan yang harmonis.

Secara garis besar Prof. Kevin Lynch menemukan dan mengumpulkan ada lima elemen pokok atau dasar yang oleh orang-orang digunakan untuk membangun gambaran mental mereka terhadap sebuah kota. Adapun lima elemen pokok yang digunakan untuk membangun gambaran mental seseorang terhadap bentuk kota adalah *paths*, *edges*, *districts*, *nodes* dan *landmark*.

Paths adalah jalur-jalur sirkulasi yang digunakan oleh orang sebagai pengamat untuk melakukan pergerakan. Setiap kota mempunyai jaringan jalur utama dan jaringan jalur minor. Jaringan jalan raya kota adalah jaringan *paths* untuk keseluruhan kota. *Paths* dapat berupa jalan raya, *pedestrian*, jalur transit, kanal dan rel kereta api. Bagi kebanyakan orang *paths* merupakan elemen yang paling utama dalam *image* mereka.

Edges merupakan elemen linear yang tidak digunakan atau disadari sebagai *paths* oleh pengamat. *Edges* adalah batasan-batasan antara dua fase, pemecahan yang linear dalam kontinuitas : tepian, akhir rel kereta api, batas dari pengembangan dan dinding-dinding. Mereka merupakan acuan lateral dari koordinat aksis. Beberapa *edges* dapat menjadi penghalang, dapat ditembus, yang menutup satu *region* terpisah dari *region* lain; atau mereka dapat menjadi berlapis, berdampingan sejajar di mana dua *region* berhubungan dan bergabung bersama.

Districts adalah bagian medium menuju besar dari sebuah kota yang tersusun dari perluasan dua dimensi di mana pengamat secara gambaran mental masuk 'di dalamnya' dan dikenal memiliki kesamaan yang umum, yakni identifikasi karakter. Identifikasi karakter ini selalu dapat

diidentifikasi dari dalam, mereka juga digunakan bagi acuan atau referensi eksterior apabila dilihat dari luar. Sebuah kota terdiri dari berbagai lingkungan bagiannya yang disebut *districts* seperti : pusat kota , *uptown*, *midtown*, daerah perumahan, daerah industri, suburban, kampus dan sebagainya. Kadang-kadang lingkungan ini berbeda dalam bentuk dan besarnya. Dan kadang-kadang dapat berbaur dalam karakter dan tidak mempunyai batas-batas (pemisah) yang jelas.

Nodes adalah poin, merupakan titik strategis dalam suatu kota yang dapat dimasuki pengamat, dan merupakan ‘foci’ yang intensif ke mana dan dari mana pengamat berjalan. *Nodes* dapat merupakan persimpangan besar atau primer, tempat perpecahan jalur transportasi, perempatan atau persimpangan dari *paths*, pergeseran dari satu struktur tempat ke yang lainnya. Atau *nodes* dapat merupakan pemusatan sederhana. *Nodes* ini juga agak mirip dengan konsep *districts*, karena *core* merupakan ‘foci’ intensif dari *districts*, pusat polar mereka. Dalam banyak kejadian, beberapa titik nodal ditemukan dalam hampir setiap *image* dan dalam kasus-kasus khusus mereka dapat menjadi ciri-ciri yang dominan.

Landmark adalah tipe lain dari referensi titik, tetapi dalam kasus ini pengamat tidak memasukinya, pengamat terlibat sebagai eksternal. *Landmark* biasanya didefinisikan secara mudah sebagai obyek fisik : bangunan, penanda (*signs*), pertokoan atau gunung. Penggunaannya mencakup munculnya suatu elemen dari berbagai macam kemungkinan.

Lima elemen pokok ini sudah cukup untuk membuat sebuah survei visual yang berguna dari bentuk sebuah kota. Pentingnya elemen ini terletak pada kenyataan, bahwa orang-orang selalu berpikir tentang bentuk kota atas dasar kelima elemen pokok ini. Dan atas dasar ini pulalah terletaknya kepribadian dari sebuah kota. Masing-masing kategori memiliki ketetapan bagi seorang pengamat apabila dia berlaku pada bagian yang diamatinya. Tidak ada tipe-tipe elemen yang dibatasi keberadaannya pada kondisi sebenarnya. *District* terstruktur dari *nodes*, terbatas oleh *edges*, terpenetrasi oleh *paths* dan tersebar oleh *landmarks*. Elemen-

elemen ini biasanya saling *overlap* dan saling memasuki satu sama lain.

Teori Dekonstruksi

Deconstructivism; atau *deconstructivist architecture* atau yang lazim disebut arsitektur dekonstruksi hadir pada tahun 1970-an melengkapi berbagai langgam arsitektur yang masuk dalam *postmodernism* atau langgam postmodern. Arsitektur dekonstruksi merupakan suatu pendekatan desain bangunan yang merupakan usaha-usaha percobaan untuk melihat arsitektur dari sisi yang lain.

Beberapa prinsip penting yang digariskan dalam arsitektur dekonstruksi :

1. Tidak ada yang absolut dalam arsitektur, sehingga tidak ada satu langgam yang dianggap terbaik sehingga semuanya memiliki kesempatan sama untuk berkembang.
2. Tidak ada pen'dewa'an tokoh dalam arsitektur sehingga tidak timbul kecenderungan pengulangan ciri antara arsitek satu dengan yang lain hanya karena arsitek yang satu dianggap dewa yang segala macam karyanya harus ditiru.
3. Dominasi pandangan dan nilai absolut dalam arsitektur harus diakhiri, sehingga perkembangan arsitektur selanjutnya harus mengarah pada keragaman pandangan dan tata nilai
4. Pengutamakan indera penglihatan sebagai tolak ukur keberhasilan suatu karya arsitektur harus diakhiri. Potensi indera lain harus dapat dimanfaatkan pula secara seimbang.

Arsitektur modern seringkali menganggap dirinya sebagai arsitektur yang paling rasional, yang paling memiliki teknologi tinggi dan sistem fungsional yang sempurna sehingga arsitektur pada saat itu tidak memiliki ruang untuk alternatif pemikiran lain selain “berpikir monoton” seperti halnya paham fungsional arsitektur

modern. Hal ini dirasakan berpengaruh pada bentukan-bentukan desain yang tidak berkembang, seperti misalnya desain yang penuh dengan “kotak-kotak” sederhana saja. Keadaan ini menimbulkan kejenuhan, sehingga mulai timbul konflik penyangkalan dan usaha-usaha untuk keluar dari jalur ini. Dekonstruksi merupakan salah satu bentuk jalan keluar tersebut, sehingga dapat dihasilkan pemahaman dan perspektif baru tentang arsitektur.

Jacques Derrida, filosof Perancis pencetus dekonstruksi melihat arsitektur

sebagai sebuah pengendalian yang mengarah ke komunikasi dan transportasi pada bidang sosial, begitu pula terhadap bidang ekonomi. Dekonstruksi merupakan bagian dari kritik postmodern yang tujuannya untuk mengakhiri dominasi arsitektur modern. Penampakan visual dari bangunan yang telah selesai yang ditunjukkan oleh banyak “*style*” dekonstruksi terbentuk dari stimulasi ketidakterdugaan dan kekacauan yang terkendali (terkontrol).



Gambar 1. Parc de la Villette oleh Bernard Tschumi

Sebagai studi empiris dari bangunan dekonstruksi dalam keberadaannya di dalam konteks urban adalah Museum Guggenheim yang terletak di kota Bilbao, Spanyol. Museum Guggenheim di Bilbao dimaksudkan untuk dapat menyesuaikan dengan proporsi kota yang telah ada (eksisting), dan dengan material konstruksi tradisional yang ditemukan sepanjang daerah tepian sungai. Bentuk *sculptural* dari atas bermaksud untuk menyatukan bangunan-bangunan yang berbeda. Sebuah pandangan futuristik pada sebuah distrik industrial tua, Museum Guggenheim mentransformasikan secara cepat kota komersial ini menjadi sebuah pusat seni (cultural). Kota Bilbao ini, yang merupakan kota komersial di Spanyol, terrevitalisasi pada tahun 1997 dengan dibukanya museum konvensional yang radikal ini. Museum ini merupakan gabungan bentuk tidak beraturan yang terdiri atas material *limestone*, kaca dan *shell* (kulit luar) yang terdiri dari ribuan lembaran titanium.

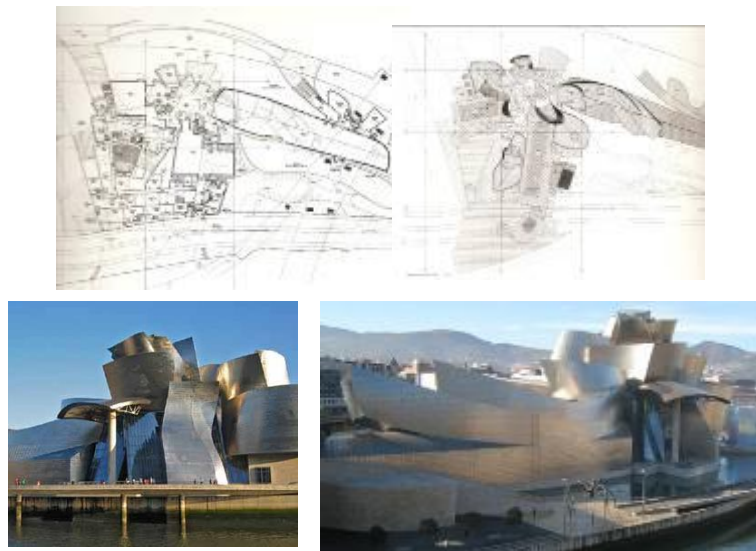
Tanggapan penulis :

Bangunan museum bergaya dekonstruksi ini membawa pengaruh yang sangat kuat bagi keberadaan urban di

sekelilingnya, bahkan sampai bisa merubah kondisi lingkungan di sekitarnya menjadi lebih baik. Hal ini dimungkinkan karena adanya beberapa faktor sebagai berikut :

- konsep desain bentuk yang kuat dengan konsep dekonstruksi dapat menjadi sebuah gambaran mental yang kuat karena bentuk yang *eye-catching*
- lokasi yang luas dan strategis, sehingga dapat menjadi sebuah gambaran mental yang kuat bagi orang yang melalui daerah tersebut
- skala bangunan yang megah
- fungsi bangunan sebagai museum seni belum ada sebelumnya di tepian sungai tersebut
- kebijakan yang baik dari pemerintah kota dalam melakukan manajemen kotanya

Maka dapat dikatakan bahwa dalam studi kasus ini bangunan dekonstruksi memang memiliki pengaruh yang besar dalam pembentukan citra kawasan urban di sekitarnya.



Gambar 2. Museum Guggenheim di Bilbao, Spanyol oleh Frank O' Gehry

METODE PENELITIAN

Metode dan Teknik Pengumpulan Data

Ada beberapa teknik pengumpulan data dan metode yang dilakukan dalam penelitian ini, yaitu :

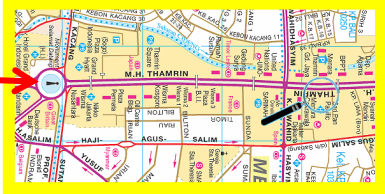
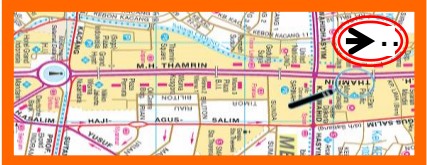
- a. data primer, dilakukan dengan cara observasi untuk mengamati kondisi kawasan Koridor Thamrin dan area sekitarnya dan mengamati pengaruh Plaza E'X terhadap Koridor Thamrin tersebut dilihat dari skala konteks desain urban
- b. data sekunder, yang dilakukan dengan tiga cara, yaitu studi literatur buku, studi literatur jurnal dan studi literatur website

- c. data narasumber
- d. metode penelitian deskriptif.

Narasumber dalam penelitian ini adalah penulis sendiri sebagai pengamat, karena metode yang digunakan adalah metode fenomenologi, di mana *tools* dari metode ini adalah dari sudut pandang orang pertama tunggal. Dalam penelitian ini penulis adalah pengamat dari sudut pandang orang pertama tunggal. Ada pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kepada pengamat berkenaan dengan *image* yang mungkin terbentuk dari kognitif penulis sebagai pengamat mengenai kawasan koridor Thamrin. Adapun pertanyaan-pertanyaan dan jawaban dari pengamat, dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 1. Daftar Pertanyaan dan Jawaban Pengamat yang Digunakan sebagai Alat Bantu untuk Menganalisa Image Kota Kawasan Urban Koridor Thamrin, Jakarta Pusat

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa yang pertama kali terbersit jika mendengar kawasan Thamrin, Jakarta Pusat ?	Bundaran HI dengan jalur jalan dan pedestrian yang rapi
2.	Gambarkan <i>rough sketch</i> (sketsa kasar) kawasan Thamrin apabila pengamat harus menjelaskan kawasan ini kepada orang asing !	

3.	Dalam perjalanan di kawasan Thamrin, adakah perasaan emosional pada kawasan tersebut ?	Ada, pada saat melintasi Bundaran HI
4.	Apakah elemen pada kawasan Thamrin yang menjadi lingkup penelitian yang paling menarik perhatian pengamat ? Ceritakan yang paling mudah diingat dan diidentifikasi !	Bundaran HI. Bundaran HI mudah diingat dan diidentifikasi karena lokasinya yang menjadi pusat (karena bentuknya yang lingkaran)
5.	a. Deskripsikan elemen no. 4 ! b. Apakah ada perasaan emosional tertentu dari elemen no. 4 ? c. Tunjukkan pada peta, apakah batasan dari elemen no. 4 ?	a. Bentuk Bundaran HI yang melingkar dengan konsep yang kuat dari air mancur dan patung ‘Selamat Datang’ yang unik. Terasa sejuk di mata ketika melintasi air mancur tersebut, walau dalam kondisi jalan macet sekalipun b. Ya, ada; melewati Bundaran HI ini, selain menyejukkan mata skala megahnya juga dapat dirasakan secara emosional c. 
6.	Tunjukkan arah utara pada peta !	
7.	a. Apa yang sedang dicoba untuk ditemukan oleh pengamat yang juga berlaku sebagai peneliti, dalam penelitiannya ? b. Apa pentingnya orientasi dan pengenalan dari elemen kota bagi pengamat dan orang-orang ? c. Apakah menyenangkan untuk mengetahui kita sedang berada di mana atau akan menuju ke mana ? d. Apakah kawasan Thamrin mudah ditemukan dan diidentifikasi bagi pengamat sebagai pengguna jalan, dan juga bagi orang lain yang diberi penjelasan oleh pengamat ? e. Daerah mana yang menurut pengetahuan pengamat memiliki orientasi yang bagus ? Mengapa ?	a. Mencari cantolan kognitif pada kawasan yang menjadi lingkup penelitian, yang dapat dikatakan memiliki pengaruh paling kuat dalam kawasan penelitian dalam pembentukan <i>image</i> kawasan. b. Orientasi penting untuk memberikan acuan arah sebagai penunjuk jalan atau letak dari suatu tujuan c. Menyenangkan banget sih tidak, menenangkan iya d. Ya, kawasan Thamrin cukup mudah ditemukan dalam peta; atau tanpa peta sekalipun, dengan catatan pengamat menggunakan orientasi yang mudah ditemukan dan diidentifikasi, seperti misalnya Bundaran HI seperti dalam elemen no. 4 e. Daerah sekitar Bundaran HI; karena merupakan area terbuka dengan bentuk melingkar dan terdapat sculpture air mancur dan patung selamat datang → mudah untuk menjadi cantolan memori

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif, dengan metode fenomenologi dengan *tools* adalah penulis sendiri sebagai pengamat, sebagai orang pertama tunggal. Kualitatif karena yang dinilai adalah nilai kualitasnya, bukan nilai kuantitas, karena yang diteliti adalah fenomena apa yang ada pada lingkup penelitian, bukan data statistik dari lokasi penelitian.

ANALISA DAN PEMBAHASAN

Lingkungan Urban pada Koridor Jalan M.H. Thamrin

Kawasan koridor M.H. Thamrin yang menjadi lokasi penelitian lingkungannya berawal dari Bundaran Hotel Indonesia sampai dengan persimpangan Sarinah Thamrin. Juga tercakup area-area yang masih berada pada kawasan Thamrin tersebut. Lingkungan perkotaan pada Koridor Jalan M.H. Thamrin mayoritas merupakan bangunan gedung-gedung perkantoran yang rata-rata memiliki langgam *international style*. Kebanyakan memiliki bentuk kotak-kotak dengan permainan kaca-kaca pada fasad bangunan, namun ada pula yang menggunakan permainan *sun shading* untuk fasad bangunan, biasanya pada gedung-gedung perkantoran lama.

Tentang Plaza E'X

Plaza E'X atau Entertainment X'enter terletak di Jalan M.H. Thamrin 28-30, Kecamatan Gondangdia, Menteng, Jakarta Pusat 10350. Ide awal untuk konsep bangunan tersebut berasal dari dewan direksi yang menyebutnya E'X, kependekan dari Entertainment X'nter. Ide awal konsep bangunan tersebut kemudian diterjemahkan kembali ke dalam aspek perancangan arsitektur dan interior mal oleh tim konsultan arsitek PT Duta Cermat Mandiri, yang merupakan afiliasi dari konsultan arsitektur Denton Corker and Marshall di Australia. Tim perancang terdiri dari Budiman Hendropurnomo, Dicky Hendrasto, dan Sonny Sutanto. Atas kesepakatan bersama kemudian didapat *positioning* (perletakan) bagi bangunan yang bersifat sementara ini menjadi bangunan tingkat rendah sebanyak empat lantai. Para perancang juga peka terhadap estetika sekitar. Sebelum mendesain, ada pertimbangan jarak yang cukup dan bentuk lahan yang melengkung mengikuti pola bundaran HI. Jarak ini menjadi sekat pandang yang cukup pas bagi setiap orang untuk bisa mengamati tanpa harus membelalakkan mata.



Gambar 3. Fasad Plaza E'X

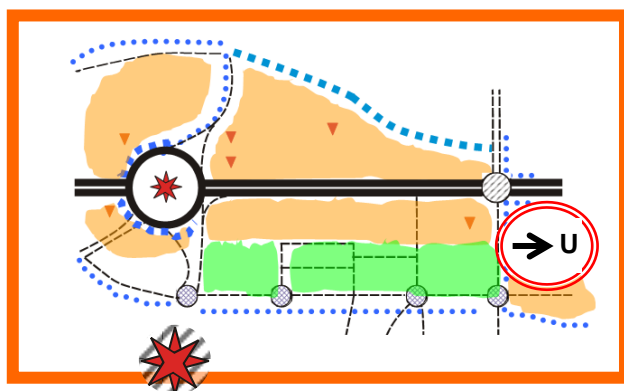
Tinjauan peran Plaza E'X Dilihat dari Elemen Ruang Kota terhadap Bentuk Kota Berdasarkan Pendekatan Prof. Kevin Lynch

Berdasarkan buku *The Image of The City*, secara garis besar Prof. Kevin Lynch menemukan dan mengumpulkan ada lima elemen pokok atau dasar yang oleh orang-

orang digunakan untuk membangun kognisi dan gambaran mental mereka terhadap sebuah kota. Pada lokasi urban yang diteliti, yakni sepanjang Koridor Jalan M.H. Thamrin dari Bundaran HI sampai dengan Perempatan Sarinah, kelima elemen tersebut akan dibahas secara lebih detail pada pembahasan berikut ini.



Gambar 4. Kawasan Koridor Jalan M.H. Thamrin, Foto dari View Favorit Pengamat



Gambar 5. Visual Form Kawasan Koridor Jalan M.H. Thamrin

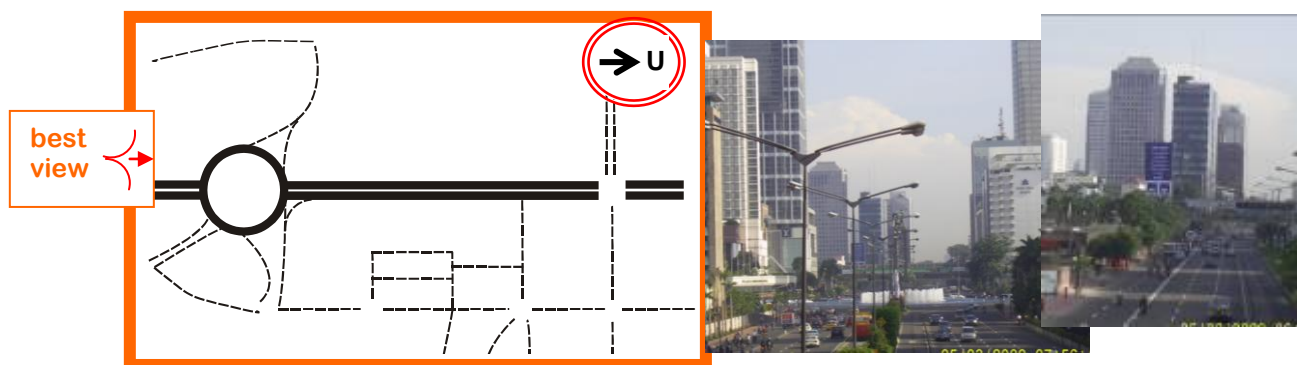
Tabel 2. Legenda Visual Form pada Koridor Thamrin

	PATH	EDGE	DISTRICT	NODE	LANDMARK
MAJOR ELEMENT					
MINOR ELEMENT					

Path

Pada koridor Thamrin ini, yang menjadi jalur (*path*) mayor adalah Jalan M.H. Thamrin yang dimulai dari Bundaran HI, di mana Bundaran HI ini juga berperan

sebagai *path* mayor. Untuk keseluruhan jaringan kota Jakarta, poros Jalan Sudirman – Bundaran HI – Thamrin – yang berakhir di Tugu Monas merupakan bagian dari jaringan mayor Kota Jakarta.



Gambar 6. Visual Form Paths Kawasan Koridor Jalan M.H. Thamrin

Best view atau dalam hal ini merupakan *view* favorit pengamat pada koridor ini, adalah apabila posisi pengamat berada pada Jalan Jend. Sudirman dan memandang ke arah Koridor Thamrin melalui air mancur dan patung ‘Selamat Datang’ Bundaran HI. Pergerakan kendaraan secara radial mengelilingi Bundaran HI menjadi *view* yang menarik yang menggambarkan perputaran keadaan di Kota Jakarta yang tidak pernah mati. Namun *view* ini menjadi kurang menyenangkan untuk dilihat apabila terjadi kemacetan pada Bundaran HI pada jam-jam sibuk.

Edges dan District

Edge mayor pada kawasan ini adalah perairan pada bagian barat kawasan koridor, kemudian berlanjut ke sekeliling Bundaran HI sebagai *edge* mayor juga. Di samping *edge* mayor juga terdapat beberapa *edge* minor : pada bagian belakang Grand Indonesia; *path* minor pada bagian timur kawasan juga menjadi *edge* minor; demikian juga *path* minor pada bagian utara kawasan (pada persimpangan Sarinah Thamrin) juga

menjadi *edge* minor. Kemudian juga ada area Jalan Sabang yang menjadi *edge* minor karena ketika berbicara tentang kawasan Koridor Thamrin terkadang terasosiasi juga Jalan Sabang sebagai tempat wisata kuliner. Tempat ini sudah menjadi kognitif asosiasi bagi penulis sebagai pengamat.

District mayor pada kawasan ini merupakan *district* yang memiliki pengaruh kuat untuk dijadikan gambaran mental kognitif atas kawasan pada Koridor Thamrin ini. *District-district* mayor tersebut, adalah kawasan pada bagian barat Koridor Thamrin dari arah Bundaran HI sampai dengan Persimpangan Sarinah; kemudian pada bagian timur Koridor Thamrin dari arah Bundaran HI sampai dengan Persimpangan Sarinah; kemudian area di sekitar Bundaran HI dan juga kawasan Jalan Sabang yang tidak dapat dipisahkan dari kawasan ini. Untuk *district* minor adalah kawasan yang terletak pada sisi timur dari koridor Thamrin, yang terletak di sepanjang *path* minor pada bagian timur tersebut. Salah satunya adalah kawasan Menteng.



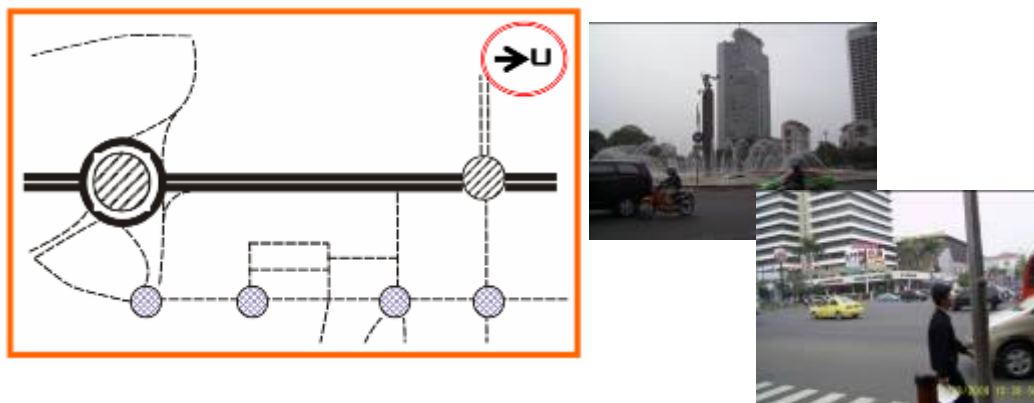
Gambar 7. Visual Form Edges dan Districts Kawasan Koridor Jalan M.H. Thamrin

Node

Ada banyak *node* pada kawasan ini, namun yang menjadi *node* mayor adalah Bundaran HI dan persimpangan Sarinah Thamrin. Pada node mayor ini sebuah keputusan akan tujuan perjalanan harus dibuat dengan cepat dan tepat : pada Bundaran HI apakah hendak ke arah Jalan H. Agus Salim, atau hendak menuju Kebon Kacang, atau hendak memasuki Koridor Thamrin ataupun hendak menuju ke arah

Jalan Jend. Sudirman; sementara pada persimpangan Sarinah, harus mengambil keputusan apakah hendak lurus ke arah Tugu Monas, ataukah hendak ke arah Tanah Abang, ataukan hendak ke arah Jalan Sabang ataupun Menteng.

Sementara itu *node-node* minor banyak terdapat pada *path* minor di bagian timur kawasan, di mana *node* dapat berupa pertigaan, perempatan ataupun bentuk persimpangan lainnya.



Gambar 8. Visual Form Nodes Kawasan Koridor Jalan M.H. Thamrin

Landmark

Landmark yang paling kuat pada kawasan Koridor M.H. Thamrin ini jelas adalah Bundaran Hotel Indonesia. Bundaran HI ini menjadi cantolan memori yang sangat kuat bagi penulis pada khususnya, dan juga bagi kebanyakan orang pada umumnya. Pada Bundaran HI ini ada suatu ketertarikan yang

sangat kuat yang dirasakan penulis, dari segi lokasi, skala, bentuk visual dan juga sejarah, yang menjadikannya sebagai orientasi yang sangat kuat bagi bangunan-bangunan dan lingkungan di sekitarnya. Bangunan-bangunan yang berhadapan langsung dengan Bundaran HI sudah pasti akan berorientasi ke arah bundaran tersebut.



Gambar 9. Visual Form Landmarks Kawasan Koridor Jalan M.H. Thamrin

Bahkan bangunan yang tidak berhadapan langsung dengan bundaran tersebut pun juga dapat menggunakannya sebagai orientasi. Hal ini dapat dilihat pada studi kasus penulis, yakni Plaza E’X, yang menggunakan Bundaran HI sebagai pusat dari gaya sentrifugal bagi konsep bentuk Plaza E’X. Fungsi Bundaran HI sebagai orientasi yang kuat membuatnya menjadi sebuah *landmark* yang sangat mudah diingat dalam *visual form* kawasan Koridor Thamrin. Bundaran HI ini merupakan satu-satunya *landmark* mayor pada kawasan ini.

Untuk *landmark* minor pada kawasan ini, dapat ditemukan pada beberapa bangunan pada kawasan ini. *Landmark* minor yang cukup kuat adalah keberadaan Grand Indonesia yang juga dapat menjadi ikon baru pada Bundaran HI, dan juga Plaza E’X yang dapat menjadi ikon pada Jalan M.H. Thamrin. *Landmark* minor lainnya adalah Plaza Indonesia, Hotel Grand Hyatt, Hotel Mandarin Oriental, Hotel Nikko dan pusat perbelanjaan Sarinah Thamrin.

Apabila dilihat lagi dalam konteks kawasan urban Koridor Thamrin sebagai lingkup lokasi yang diteliti, maka keberadaan *landmark-landmark* minor ini hanya terasa bagi blok ataupun bangunan yang berada di sekitarnya saja. Bundaran HI sebagai *landmark* mayor tetap saja menjadi

orientasi terkuat pada lingkup kawasan ini. Sebagai contoh, penulis lebih mudah memberikan pengarahannya pada seseorang yang baru tiba di Jakarta dan menanyakan letak Hotel Nikko, dengan menyebutkan bahwa jaraknya kira-kira lima ratus meter dari arah Bundaran HI (Bundaran HI sebagai acuan). Apabila dibandingkan dengan menggunakan acuan jarak dari Plaza E’X ataupun dari pusat perbelanjaan Sarinah, yang tentunya tidak semua orang yang baru datang ke Jakarta mengetahuinya. Sedangkan apabila menggunakan acuan Bundaran HI, orang akan lebih mudah memahaminya. Hal inilah yang membuat Bundaran HI ini begitu kuat membentuk visual kota pada kawasan Koridor Thamrin ini.

Jadi, dalam penelitian ini, Bundaran Hotel Indonesia menjadi sebuah obyek yang paling berpengaruh dalam pembentukan *image* kota kawasan Koridor M.H. Thamrin.

KESIMPULAN

1. Kawasan Koridor Thamrin apabila diamati dalam konteks urban dengan kognisi elemen ruang kota, dapat dilihat bahwa kawasan ini memiliki peran dalam pembentukan elemen ruang kota di Kota Jakarta.

Sebagaimana telah dibahas pada bab sebelumnya, yang terasa kuat membentuk bentuk visual pada koridor ini adalah Bundaran Hotel Indonesia dengan air mancur dan Tugu 'Selamat Datang'nya. Bundaran HI ini berfungsi kuat sebagai *path* mayor, dengan area sekelilingnya yang menjadi *edge* mayor dan *distrcit* mayor, juga menjadi *node* mayor dan yang terutama adalah sebagai *landmark* mayor yang memberikan orientasi yang sangat kuat bagi kawasan.

2. Menjawab pertanyaan penelitian pada Bab I : **“Bagaimana pengaruh bangunan dekonstruksi Plaza E’X terhadap kawasan Koridor Thamrin bila dilihat dalam konteks urban?”**, maka dapat disimpulkan bahwa Plaza E’X (Entertainment X’enter) memiliki peran yang tidak terlalu berpengaruh kuat bila dilihat dalam konteks urban kawasan Koridor Thamrin, terutama bila dibandingkan dengan keberadaan Bundaran HI tersebut di atas.
3. Secara fungsi, Plaza E’X memang memberi jawaban atas kebutuhan dari pengguna kawasan tersebut akan keberadaan sebuah *entertainment center* atau pusat hiburan yang memiliki gaya dan kelas tersendiri. Namun secara visual bentuk perkotaan, konsep dekonstruksi yang diusung bangunan ini tidak memberikan pengaruh kuat pada bentuk visual keseluruhan kawasan.

Saran untuk Peneliti di Masa yang Akan Datang

Sebaiknya untuk peneliti yang akan datang dapat membahas elemen-elemen visual pembentuk ruang kota taersebut di atas dengan lingkup lokasi yang lebih luas, misalnya Bundaran HI terhadap lingkup lokasi koridor dari Bundaran HI hingga Monas. Sehingga dapat lebih dilihat seberapa jauh pengaruhnya dalam konteks urban yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Andyono, Yuli S.,2006. *Indonesia Shopping Center*, Jakarta : PT Griya Asri Prima .
- Angkatan 90-91, Mahasiswa S2 Arsitektur ITB (Pembimbing Dr. Ir. M. Danisworo, M. Arch., MUP), *Teori Perancangan Urban*, ITB, Bandung, 1991.
- Drajat, Daniel, *Review Jurnal Juhani Pallasmaa Geometri Rasa Memandang Arsitektur Fenomenologi*, Mata Kuliah AR 745 Teori Arsitektur Lanjut, Jurnal dimuat pada Skala : Nordic Journal of Architecture and Art 4 (Juni 1986), ITB, Bandung, 2000.
- Dubost, Jean Claude & Jean-Francois Gonthier, *Architecture for The Future*, TERRAIL, Paris, 1996.
- Gallion, Arthur B., FAIA & Simon Eisner, APA, AICP, *Pengantar Perancangan Kota Jilid 2*, edisi 5, Erlangga, Jakarta 1994.
- Gosling, David & Barry Maitland, *Concepts of Urban Design*, St. Martin’s Press, New York, 1984.
- Gossel, Peter & Gabriele Leuthauser, *Architecture in The Twentieth Century*, Taschen, Koln, 1991.
- Hakam, Abdul, *Review Pengantar The Phenomenon of Place Christian Norberg-Schluz*, Mata Kuliah AR 745 Teori Arsitektur Lanjut, ITB, Bandung, 2000.
- Hoy, W. K., & Miskel, C. G., *Educational Administration* (seventh ed.), McGraw Hill, New York, 2005.
- http://en.wikipedia.org/wiki/Cognitive_Perspective, *Cognitive Perspective - Wikipedia, the free encyclopedia*.
- http://en.wikipedia.org/wiki/Cognitive_Science, *Cognitive Science - Wikipedia, the free encyclopedia*.
- http://en.wikipedia.org/wiki/Phenomenology_Architecture, *Phenomenology (Architecture) - Wikipedia, the free encyclopedia*.
- http://en.wikipedia.org/wiki/Phenomenology_Psychology, *Phenomenology (Psychology) - Wikipedia, the free encyclopedia*.
- http://en.wikipedia.org/wiki/Guggenheim_Museum_Bilbao, *Guggenheim Museum Bilbao - Wikipedia, the free encyclopedia*.
- http://en.wikipedia.org/wiki/Jaques_Derrida#Work, *Jacques Derrida - Wikipedia, the free encyclopedia*.

http://id.wikipedia.org/wiki/Jaques_Derrida#Riwayat_Hidup, *Jacques Derrida – Wikipedia bahasa Indonesia, ensikloedia bebas*

<http://weburbanist.com/2008/02/03/the-house-that-shape-an-architectural-generation-frank-gehry's-first-deconstructivist-building/>, *The House that Shape an Architectural Generation Frank Gehry's First 'Deconstructivist' Building Weburbanist*.

<http://zulfikri.orgfree.com/myresearch01.html>, *Zulfikri's weblog*.

Kusrini, Asmayani, *Dekonstruksi Ruang Publik*, Kolom Arsitektur Majalah Gatra Edisi 11, Jakarta, Januari 2004.

Lynch, Kevin, *The Image of The City*, The MIT Press (twenty-sixth printing, 1998), Massachusetts, 1960 .

Raksadjaja, Rini, *Konsep bentuk kota dalam kognisi spasial masyarakat kota Bandung*, Abstraksi Makalah Desertasi Departemen Teknik Planologi ITB, Bandung, 1999.

Shirvani, Hamid, *The Urban Design Process*, Van Nostrand, Reinhold Company, New York, 1985.