

STRATEGI ADAPTIVE REUSE PADA BANGUNAN TUA DI KAWASAN REVITALISASI

Studi kasus: Restoran Oeang di Kawasan M Bloc, Jakarta

ADAPTIVE REUSE STRATEGY ON OLD BUILDING IN REVITALIZATION AREA

Case study: Oeang Restaurant in the M Bloc Area, Jakarta

Agus Dharma Tohjiwa

Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Gunadarma

agusdhr@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan strategi adaptive reuse pada bangunan lama di kawasan revitalisasi. Sebagai studi kasus dipilih bangunan bekas gudang percetakan uang milik Perum Peruri yang sudah lama di tinggalkan. Bangunan lama yang berlokasi di M Bloc Jakarta ini diubah fungsinya menjadi restoran. Penelitian studi kasus ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Terdapat tiga aspek yang akan dijelaskan melalui penelitian ini yaitu (1) proses restorasi bangunan, (2) implementasi adaptive reuse, dan desain interior. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan adaptive reuse dilandasi keinginan mengembalikan kondisi kawasan Blok M ke era 1980-an di mana kawasan tersebut menjadi pusat berkumpul (pergaulan) dan trendsetter anak-anak muda di Jakarta. Strategi Adaptive reuse diterapkan dengan mengubah fungsi bangunan tetapi masih menjaga nilai historisnya. Perubahan fisik dilakukan tanpa mengubah kondisi aslinya walaupun ada beberapa renovasi seperti penambahan skylight dan pemanfaatan beranda sebagai ruang makan tambahan. Adanya intervensi desain yang tepat dan cermat telah berhasil mengubah fungsi bangunan gudang menjadi restoran dan bar yang unik. Arsiteknya tetap berupaya melakukan konservasi bangunan seperti layaknya cagar budaya. Elemen interior yang diterapkan dalam restoran ini mempertahankan gaya dan material pada bangunan aslinya. Secara keseluruhan desain interior restoran ini berkonsepkan industrial tropical vintage di mana elemen lantai, dinding, plafon, dan pendukung lainnya cenderung diekspos untuk menciptakan keunikan tetapi tetap menjaga kenyamanan fungsional.

Kata kunci : *adaptive reuse, M Bloc Space, restoran Oeang, revitalisasi.*

Abstract

This study aims to explain the adaptive reuse strategy in old buildings in the revitalization area. As a case study, the former banknote printing warehouse owned by Perum Peruri which had been abandoned for a long time was chosen. The old building, located in M Bloc Jakarta, was converted into a restaurant. This case study research uses a descriptive method with a qualitative approach. There are three aspects that will be explained through this research, namely (1) the building restoration process, (2) the implementation of adaptive reuse, and interior design. The results show that the application of adaptive reuse is based on the desire to restore the condition of the Blok M area to the 1980s era where the area became a center for gathering and trendsetters for young people in Jakarta. Adaptive reuse strategy is applied by changing the function of the building but still maintaining its historical value. Physical changes were made without changing the original condition although there were some renovations such as the addition of skylights and the use of the veranda as an additional dining room. The existence of the right and careful design intervention has succeeded in changing the function of the warehouse building into a unique restaurant and bar. The architect is still trying to conserve the building like a cultural heritage. The interior elements applied in this restaurant maintain the style and materials of the original

building. Overall, the interior design of his restaurant has an industrial tropical vintage concept where the elements of the floor, walls, ceiling, and other supports tend to be exposed to create uniqueness but still maintain functional comfort.

Keywords: *adaptive reuse, M Bloc Space, Oeang restaurant, revitalization.*

PENDAHULUAN

Dunia kegiatan kreatif di Jakarta saat ini semakin bertumbuh terlihat dari banyaknya acara yang semakin sering diselenggarakan. Para pelaku kegiatan kreatif yang terus muncul dari berbagai bidang dan karya-karya yang semakin variatif serta penuh kolaborasi khususnya di kalangan milenial. Namun demikian, tidak dapat dipungkiri belum banyak ruang yang dapat disebut sebagai *creative space* tempat pelaku kegiatan kreatif di mana masyarakat dapat berinteraksi secara terus menerus.

Blok M atau Melawai adalah kawasan yang cukup ikonik dan bersejarah di Jakarta. Kemunculan kawasan ini tak lepas dari perkembangan Kebayoran Baru, wilayah yang tadinya di rencanakan sebagai kota satelit Jakarta pada 1950-an untuk mengatasi kepadatan penduduk di Jakarta pada tahun-tahun tersebut. Pemerintah mencoba mendesain Kebayoran sebagai kota mandiri pertama di daerah metropolitan Jakarta. Kebayoran Baru didesain menjadi beberapa distrik terbagi atas beberapa blok alfabetis dari A sampai S, termasuk di dalamnya Blok M. Memasuki 1970-an, Blok M berkembang menjadi pusat pergaulan muda-mudi di Jakarta. Ada berbagai tempat makan, pusat perbelanjaan, dan diskotek di sini. Namun seiring waktu, pamor Blok M sebagai tempat nongkrong anak muda mulai meredup. Banyak daerah lain di Jakarta yang menjadi alternatif tempat nongkrong bagi para kawula muda. Tempat-tempat itu menawarkan berbagai konsep baru yang kreatif yang menyaingi Blok M (Kemenparekraf, 2021).

Adanya program *Transit Oriented Development* (TOD) tahun 2015-2019 di Jakarta menyebabkan beberapa pihak menilai bahwa program infrastruktur ini dapat turut

serta mendongkrak kegiatan kreatif di sekitarnya. Muncul gagasan dari Perusahaan Umum Percetakan Uang Negara (Peruri) untuk menghidupkan ulang aset mangkrak mereka dengan membangun sebuah ruang kreatif baru dan area ritel yang terletak Blok M. Upaya ini merupakan bagian dari upaya revitalisasi kawasan Blok M. Tujuannya adalah menghidupkan kembali kawasan Blok M sebagai tempat nongkrong generasi milenial sekaligus menjadi wadah bagi para pelaku kegiatan kreatif (Kawasan Berorientasi Transit, 2010).

Pada pertengahan 2019, Peruri dan PT. Ruang Riang Millennial berkomitmen untuk menghidupkan kembali bangunan *idle* tersebut menjadi ruang kreatif bagi kaum milenial. PT Arga Callista Disain (Arcadia Architect) terpilih menjadi perencana arsitektur. Dalam proses perancangannya Arcadia menghadirkan arsitektur di M Bloc Space dengan tema perancangan berkarakter khas Blok M pada masa kejayaannya pada tahun 1970-1980an. Pelaksanaan perencanaan M Bloc Space ini mengusung konsep *adaptive reuse*. Secara teoritis *adaptive reuse* dapat diartikan proses mengerjakan bangunan yang sudah ada, di perbaiki atau di pulihkan untuk penggunaan secara terus menerus dan memiliki fungsi yang terkait dengan kebutuhan saat ini (Plevoets dan Cleempoel, 2012). Arcadia memperlakukan bangunan yang direnovasi selayaknya bangunan cagar budaya, walaupun bangunan belum terdaftar sebagai bangunan cagar budaya. Sebagaimana diketahui bahwa bangunan yang belum terdaftar sebagai bangunan cagar budaya masih memiliki kelonggaran dalam hal mengubah atau merenovasinya (Susanto, 2020).

Bangunan yang cukup sukses dalam upaya *adaptive reuse* di kawasan tersebut

adalah Oeang *Restaurant Roastery and Bar* atau sering disingkat namanya menjadi Restoran Oeang. Bangunan ini sebelumnya adalah gedung produksi percetakan uang milik Perum Peruri yang dibangun tahun 1971 namun sejak tahun 1994 terbengkalai dan tidak lagi dipakai. Saat ini gudang tersebut diubah fungsinya menjadi *live house* untuk konser musik dan menjadi restoran. Perubahan fungsi ini menggunakan strategi *adaptive reuse* untuk tetap melindungi keberadaan bangunan tetapi dengan mengganti fungsi lama menjadi fungsi baru yang bermanfaat sesuai konteks zamannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana strategi atau upaya *adaptive reuse* yang diterapkan pada bangunan Restoran Oeang di kawasan revitalisasi *M Bloc Space* tersebut.

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan pada penulisan ilmiah ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan studi kasus. Melalui penelitian deskriptif ini penulis berusaha mengungkapkan kejadian, gambaran, atau fenomena yang terjadi secara faktual dan akurat serta hubungan antar fenomena yang terjadi saat penelitian berlangsung (Rahmat,

2020). Melalui penelitian ini penulis berusaha memahami penerapan *adaptive reuse* yang di gunakan pada bangunan lama Peruri sebagai representasi bangunan-bangunan tua lain di kawasan revitalisasi M-block. Ada 3 aspek yang akan diteliti menyangkut *adaptive reuse* di bangunan ini yaitu (1) proses restorasi bangunan, (2) penerapan *adaptive reuse*, dan (3) elemen desain interior. Penelitian ini menggunakan data primer maupun sekunder. Data primer yang digunakan berasal dari hasil observasi lapangan dan wawancara ke pengunjung obyek penelitian. Untuk data sekunder berasal sumber tertulis seperti buku, jurnal, maupun data dari internet yang berkaitan dengan topik penelitian.

Metode analisa yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Metode deskriptif mendeskripsikan suatu keadaan atau fenomena sebagaimana adanya. Dalam studi ini peneliti tidak melakukan manipulasi atau memberikan perlakuan-perlakuan tertentu terhadap objek penelitian, semua kegiatan atau peristiwa berjalan seperti apa adanya. Analisis penelitian deskriptif menjelaskan fenomena atau kejadian yang berkaitan dengan lingkungan alam sekitar dan manusia (Gall, 2003).

Tabel 1. Variabel dan Kebutuhan Data Penelitian

Aspek	Variabel	Kebutuhan Data
Restorasi Bangunan	Kondisi Awal Bangunan	Informasi perubahan fasad dan interior sebelum diadaptasi
	Perubahan Fisik	Perubahan fisik yang telah dilakukan dari segi arsitektural
<i>Adaptive Reuse</i>	Perubahan Fungsi	Informasi perubahan fungsi awal hingga fungsi saat ini
	Tata Letak Ruang	Tata letak ruang setelah di ubah
	Suasana Ruang	Suasana ruang yang dirasakan oleh para pengunjung
Elemen Interior	Lantai	Kondisi lantai seperti bentuk, warna, material dan tekstur
	Dinding	Elemen dinding yang digunakan dari material, jenis, dan warna
	Plafon	Pola plafon dan bahan plafon yang digunakan
	Perabot	Furniture yang digunakan
	Aksesoris	Tambahan aksesoris yang digunakan seperti lampu, tumbuhan, dan lainnya

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Restorasi Bangunan

Kompleks bangunan *M Bloc Space* dahulunya adalah tempat percetakan uang dan tempat tinggal karyawan dari Perusahaan Umum Percetakan Uang Republik Indonesia, atau dikenal sebagai Perum Peruri. Sebuah BUMN yang dibangun pada 15 September 1971, ditugasi untuk mencetak uang rupiah. Pada 1991, Peruri membangun sebuah kawasan produksi di Desa Parungmulya, Karawang, Jawa Barat. Setelah pembangunan itu selesai, produksi perlahan dipindah ke sana. Para karyawan pun juga ikut serta pindah ke sana. Pada 1994, kawasan produksi Peruri pun resmi dipindah ke Karawang. Bangunan-bangunan di kawasan tersebut kosong dan dibiarkan terbengkalai. Dalam bukunya *Conservation of Historic Buildings*, Fielden (2003) mengidentifikasi 'nilai' pada objek, monumen atau situs. Dengan cara ini, pesan penting objek akan dihormati dan dilestarikan. Nilai ini dapat diklasifikasikan dalam tiga faktor utama yaitu nilai emosional (rasa ingin tahu, identitas, kontinuitas, penghormatan, simbolis dan spiritual), nilai budaya (dokumentasi, sejarah, estetika, pemandangan kota, lanskap, ekologis, dan teknologi), dan

nilai guna (fungsional, ekonomi, pariwisata, sosial, pendidikan, dan politik. Ketiga aspek ini dicoba dieksplorasi dalam mentransformasikan bangunan lama Peruri ini.

Kondisi awal fasad area gudang milik Peruri, yang pernah menjadi bagian dari proses-proses percetakan uang RI pada tahun 70-an masih terlihat cukup baik. Pada Gambar 2 terlihat keadaan dari gudang ini di biarkan berantakan dan terbengkalai karena telah di tinggalkan selama kurang lebih sekitar 24 tahun lamanya tanpa ada kegiatan. Bagian interior dari gudang tersebut masih menyisakan peninggalan-peninggalan bekas percetakan uang seperti kardus dan karung-karung tidak terpakai serta alat yang digunakan untuk membantu mobilitas pekerjaan percetakan uang seperti *crane* yang berwarna oranye. Kondisi jendela dan pintu masih berfungsi dan terlihat masih cukup baik.

Bangunan tetap dipertahankan dari mulai fasad bangunan sampai ke interior bangunan yang disesuaikan dengan fungsi barunya. Hanya ada penambahan papan logo di fasad bangunan dan juga papan nama resto di dinding luar. Dinding bagian luar dibiarkan seperti awalnya tanpa ada perubahan untuk memberikan kesan *vintage* pada bangunan.



Gambar 1. Kondisi Awal Bangunan Gudang Peruri
Sumber: M Bloc Space, 2020.



Gambar 2. Kondisi Luar Gudang
Sumber: M Bloc Space, 2020.



Gambar 3. Kondisi Dalam Gudang
Sumber: M Bloc Space, 2020.



Gambar 4. Fasad Bangunan
Sumber: Survei lapangan, 2020.



Gambar 5. Dinding yang Dibiarkan Asli
Sumber: Survei lapangan, 2020.

Sekilas bangunan ini terlihat kurang menarik dalam tampilan luar atau eksteriornya. Beberapa tamu yang penulis wawancarai mengatakan bangunan ini terlihat kumuh dan tidak terawat sehingga kurang menarik saat penglihatan pertama. Dari luar terlihat seperti kusam dan tidak terawat sehingga beberapa pengunjung merasa enggan singgah jika belum tahu dan mengerti bagaimana bagian interiornya. Perubahan sedikit dilakukan pada area atap bangunan yaitu menambahkan *skylight* untuk menambah pencahayaan alami saat pagi, siang dan sore hari. *Skylight* dipasang menggunakan rangka baja ringan yang bertumpu di dinding bangunan. Setelah rangka selesai terpasang di pasang penutup atap dari *solartuff solid*

dengan bahan *polycarbonate*. Hasilnya atap menjadi sebening kaca dan juga ringan. Walaupun ada sinar matahari masuk tetapi dengan lapisan *UV protection* lapisan ini akan membiarkan cahaya masuk tetapi tidak dengan suhunya. Sebelumnya dipasang ruangan terkesan gelap sehingga kurang nyaman untuk kegiatan kuliner yang rekreatif.. Hasil renovasi *skylight* memberikan memberikan cahaya masuk sehingga ruangan terasa lebih terang karena cahaya sinar matahari. Hal ini penting karena pencahayaan sebuah gudang harus diubah sedemikian rupa agar memenuhi kriteria ruang untuk restoran yang kontemporer (Susanto, 2020).



Gambar 6. Proses Renovasi Skylight
 Sumber: M Bloc Space, 2020.



Gambar 7. Pengaruh Skylight Terhadap Ruang
 Sumber: Survei lapangan, 2020.



Gambar 8. Proses Renovasi Lantai 2
 Sumber: Survei lapangan, 2020.



Gambar 9. Ruang Makan Tambahan di Lantai 2
 Sumber: Survei lapangan, 2020.

Lantai 2 yang dahulunya hanya berupa beranda kosong yang ditumbuhi alang-alang diperbaiki dan disesuaikan dengan fungsi baru untuk penambahan kapasitas pengunjung. Proses renovasi lantai 2 yang sebelumnya lantai dari semen kemudian ditinggikan dengan penambahan habel sebagai rangka lantai. Di atas ruang ini ditambahkan juga atap menggunakan rangka besi *hollow* dan penutup atap *polycarbonate* untuk melindungi dari sinar matahari dan hujan. Ruang di lantai 2 ini digunakan untuk ruang untuk pengunjung menikmati hidangan yang disediakan resto. Ruang makan tambahan ini hanya di buka

menjelang sore. Konsep dari ruang makan tambahan ini disesuaikan dengan konsep yang ada di lantai 1 seperti penggunaan *furniture vintage* tetapi ada perbedaan bahan lantainya yaitu lantai kayu *unfinished*.

B. Implementasi Adaptive Reuse

Dalam *Burra Charter article 1.9* (2013) disebutkan bahwa *adaptive reuse* merupakan salah satu upaya dalam konservasi bangunan. Pada dasarnya semua konservasi terdiri dari tindakan yang dilakukan untuk melindungi dan menjaga keberlangsungan bangunan yang dilakukan dengan mengganti atau

meninggalkan fungsi lama dengan fungsi baru yang bermanfaat. Adaptasi ini adalah segala upaya untuk mengubah tempat agar dapat digunakan untuk fungsi yang sesuai.

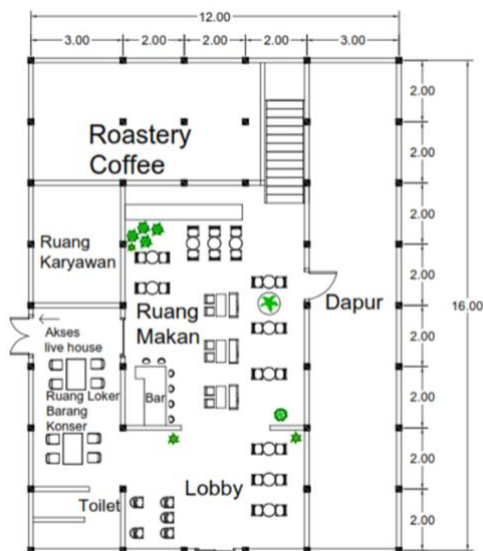
Bangunan ini awalnya adalah bangunan gudang produksi percetakan uang yang dirubah menjadi *live house* untuk pertunjukan musik kemudian menjadi restoran yang bernama *Oeang Restaurant Roastery and Bar*. Perubahan fungsi ini menggunakan strategi *Adaptive Reuse* yaitu tindakan yang dilakukan untuk melindungi dan menjaga keberlangsungan bangunan yang di mengganti atau meninggalkan fungsi lama dengan fungsi baru yang bermanfaat.

Arsitek Arcadia yaitu Jacob Gatot Sura selaku perancang menyatakan bahwa restoran Oeang ini bertujuan untuk melakukan tindak konservasi karena ingin mempertahankan konsep pada era 1980-an. Karena Jakarta Selatan dahulu begitu populer pada era '80-'90-an dan merupakan *trendsetter* untuk pergaulan anak muda di pada masa itu serta menjadi perhatian bagi anak-anak muda di kota lainnya di Indonesia. Bangunan tersebut kental dengan nilai historis dan kearifan lokal.

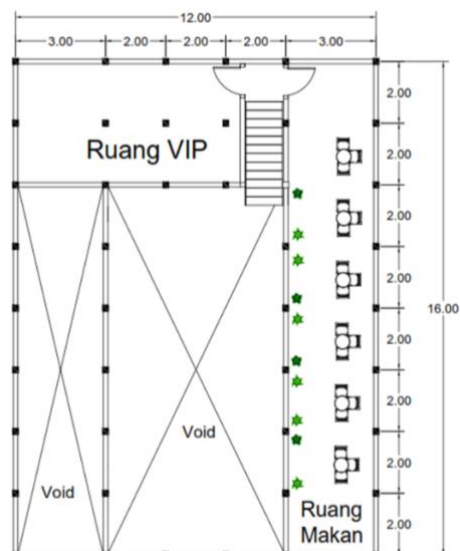
Dengan adanya fungsi baru ini diharapkan akan mendukung pelestarian nilai sejarah dan juga mengangkat usaha kreatif produksi dalam negeri (Andanwerti, et al., 2020).

Bangunan *Oeang Restaurant Roastery and Bar* terdiri dari 2 lantai di mana lantai 1 digunakan sebagai ruang utama yang terdiri dari *lobby*, ruang makan, toilet, *bar*, dapur, ruang karyawan, ruang loker dan *roastery coffee*. Lantai 2 digunakan untuk ruang makan tambahan dan ruang VIP. Ruang VIP ini disewakan untuk orang kepentingan khusus untuk *meeting* kantor atau kegiatan lainnya.

Secara umum bangunan ini berfungsi baru ini bergaya *vintage*. Menurut Oxford Dictionary arti dari kata *Vintage* adalah *The year or place in which wine especially wine of high quality, was produced*. Artinya adalah sesuatu yang menunjukkan dari masa lalu yang berkualitas tinggi, terutama sesuatu yang mewakili yang terbaik dari masa tersebut. Sehingga dapat disimpulkan definisi *Vintage style* dalam interior adalah gaya desain yang memadukan unsur dari masa lalu yang memiliki kualitas seni yang tinggi dalam aplikasi pada interior desain.



Gambar 10. Denah Lantai 1
Sumber: Survei lapangan, 2020.



Gambar 11. Denah Lantai 2
Sumber: Survei lapangan, 2020.



Gambar 12. Ruang Makan Utama
Sumber: Survei lapangan, 2020.



Gambar 13. Dapur Bagian Samping
Sumber: Survei lapangan, 2020.



Gambar 14. Roastery Coffee
Sumber: Survei lapangan, 2020.



Gambar 15. Bar
Sumber: Survei lapangan, 2020.

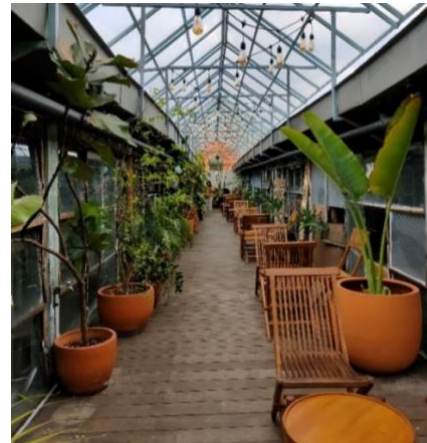
Secara keseluruhan Oeang *Restaurant Roastery and Bar* berkonsepkan *Industrial Tropical Vintage* yang bertujuan menjaga keutuhan dari peninggalan-peninggalan bekas gudang ini. Karena bangunan ini dahulu adalah gudang produksi uang, elemen-elemen interior seperti lantai, dinding, plafon yang sengaja di biarkan asli sehingga mendapatkan mengesankan gaya *industrial* yaitu gaya dengan penekanan pada penggunaan material mentah atau material dasar yang diekspos. Hal ini dibantu juga dengan elemen-elemen interior seperti kursi, perabot, tanaman tropis dan lainnya yang mendukung konsep dari *Industrial Tropical Vintage*. Dengan konsep *Industrial Tropical Vintage* ini pengunjung akan dimanjakan dengan suasana gedung Jakarta *tempo doeloe*, seni instalasi uang kuno, dan penghijauan yang unik sambil menikmati

berbagai kreasi olahan dari Oeang *Restaurant Roastery and Bar*.

Bagian dapur tetap di jaga keasliannya dengan sedikit perubahan untuk fungsi baru seperti beberapa kaca yang di hilangkan untuk perantara pesanan makanan yang diserahkan dari *chef* kepada pelayan. Untuk bar, seperti pada umumnya dilengkapi meja bar dan juga peralatan pendukung seperti meja gelas, wastafel, dan alat-alat pelengkap racikan minuman. Bar di tempatkan di dekat pintu akses ke *live house*. Dengan daya tarik dari bekas panel listrik dan juga *artwork* uang di atasnya. Selain itu juga ada ruang *roastery coffee* yaitu ruang yang menangani dari produk minuman yang di tawarkan. Di ruang ini terdapat beberapa mesin pembuat kopi dan juga bahan-bahan dari minuman yang akan di racik.



Gambar 16. Ruang VIP
Sumber: Survei lapangan, 2020.



Gambar 17. Ruang Makan Tambahan
Sumber: Survei lapangan, 2020.

Di lantai 2 terdapat ruang makan tambahan dan juga ruang *VIP*. Ruang *VIP* disewakan untuk orang-orang dengan kepentingan khusus untuk *meeting* kantor atau kegiatan lainnya. Dengan penggunaan parket lantai kayu dan *furniture* yang mewah yang membuat kesan elegan. Pada ruang makan tambahan yang berada di lantai 2 dilengkapi dengan bangku-bangku dan meja serta tanaman-tanaman yang berada di sebelah kiri. Ruang makan tambahan ini hanya di buka menjelang sore. Konsep dari ruang makan tambahan ini disesuaikan dengan konsep yang ada di lantai 1 seperti penggunaan *furniture vintage* dan juga perbedaan penggunaan lantai yaitu lantai kayu *unfinished*.

C. Elemen Interior

Dalam mendesain suatu ruang dalam, seorang desainer diharapkan dapat menerapkan prinsip-prinsip perancangan

desain interior guna mencapai suasana tertentu.

Masing-masing bagian dari elemen interior tersebut berguna untuk menghasilkan suatu karya yang fungsional dan nyaman dari segi fisik maupun psikis (Kilmer, 2014). Desain lantai yang digunakan pada lantai 1 bangunan ini masih mempertahankan bentuk dan material aslinya yaitu dengan jenis tegel tanpa mengubah sedikitpun. Kerusakan-kerusakan kecil sengaja dibiarkan dengan tujuan untuk memperlihatkan jejak-jejak karakter dari bangunan lama. Di lantai 2, *outdoor* resto menggunakan material papan kayu dengan pola yang teratur. Penggunaan lantai kayu dengan *unfinished* memberikan kesan industrial dengan tekstur yang tampak kasar dan ketidaksempurnaan menjadikan seni keindahan tersendiri. Tampilan kayu terlihat kusam dan kuno juga memberikan kesan *Vintage*.



Gambar 18. Material di Lantai 1
Sumber: Survei lapangan, 2020..



Gambar 19. Material di Lantai 2
Sumber: Survei lapangan, 2020.



Gambar 20. Kondisi Dinding Terkelupas
Sumber: Survei lapangan, 2020.



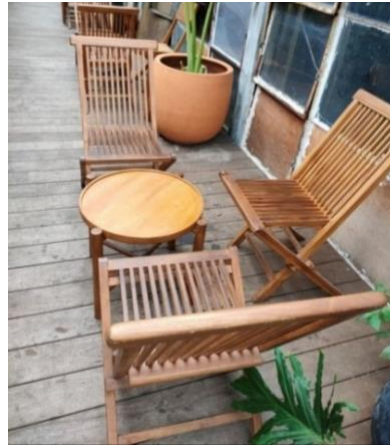
Gambar 21. Plafon Sesuai Aslinya
Sumber: Survei lapangan, 2020.

Elemen dinding juga tetap mempertahankan bentuk aslinya dengan dinding bata yang di lapisi semen dan *finishing* menggunakan perpaduan cat putih dan hijau. Terlihat bahwa cat-cat tersebut terkelupas seiring berjalannya waktu. Ekspos bata-bata yang terkelupas tersebut memberikan kesan *Vintage* seolah-olah menceritakan sejarah perjalanan bangunan terdahulu. Pada bagian plafon, bahan yang digunakan juga masih asli yaitu jenis plafon asbes. Karakter dari plafon asbes ini memberikan kesan industrial dan karena sebelumnya juga merupakan bekas gudang percetakan. Walaupun *industrial* identik dengan ekspos pipa atau rangka atap tetapi dengan adanya plafon asbes ini tidak

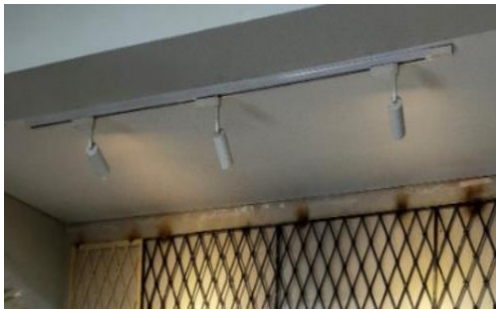
menghilangkan kesan konsep *industrial* tersebut. Selain dari bentuk fisik bangunan, perabot yang digunakan juga mendukung kesan *Industrial Tropical Vintage*. Kursi lantai 1 yang digunakan adalah dengan gaya *vintage* berdesain jengki dengan kombinasi kursi 1 orang dengan bantalan dengan warna coklat tua dan muda. Terdapat juga kursi panjang dengan kapasitas 3 orang dengan anyaman kayu. Untuk kursi lantai 2 menggunakan kombinasi kursi lipat dan juga anyaman kayu gaya jengki dengan masing-masing kapasitas 1 orang. Pengguna kursi lipat ini terkesan sederhana tetapi dengan kombinasi kursi anyaman gaya jengki juga dapat memberi kesan *vintage* (Tejo et. al., 2014).



Gambar 22. Kursi di Lantai 1
Sumber: Survei lapangan, 2020.



Gambar 23. Kursi di Lantai 2
Sumber: Survei lapangan, 2020.



Gambar 24. Lampu Lantai 1
Sumber: Survei lapangan, 2020.

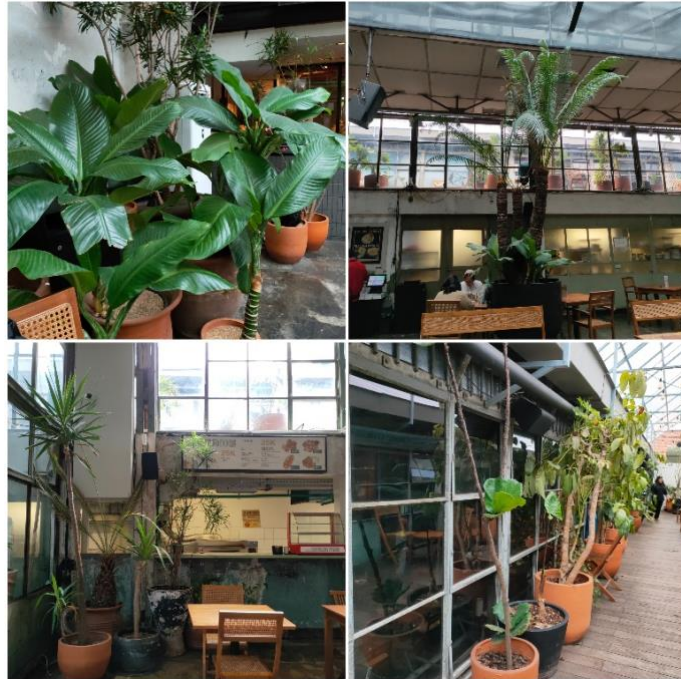


Gambar 25. Lampu Lantai 2
Sumber: Survei lapangan, 2020.

Lampu yang digunakan adalah jenis lampu *spotlight*. Lampu *spotlight* ini berfungsi untuk meng-*highlight* pada bagian-bagian tertentu saja.

Pada lantai 2 menggunakan lampu bohlam yang digantung. Pada ruang ini menjadi daya tarik pengunjung dan sering digunakan oleh pengunjung menjelang malam hari sebagai *spot* foto untuk konten sosial media. Pencahayaan lampu bohlam ini cukup menerangi saat malam hari dan tidak terlalu menusuk mata karena lampu bohlam menerangkan sinar kuning kemerahan yang

nyaman di mata. Banyak jenis tumbuhan yang digunakan dalam restoran ini. Jenis-jenis tumbuhan tersebut adalah *tropical* seperti palem hias, pisang calathea, dan lain sebagainya. Penggunaan tumbuhan *tropical* seperti ini mendukung konsep yang di tawarkan serta juga bermanfaat dari segi kesehatan seperti memberikan kesegaran, mengurangi debu, dan membuat ruangan terlihat lebih hidup. Penempatan tanaman hias dipadukan dengan komposisi furnitur dan perbandingan atau skala dari elemen-elemen interior.



Gambar 26. Penataan Tanaman
 Sumber: Survei lapangan, 2020.



Gambar 27. Bekas Panel Listrik di Bar
 Sumber: Survei lapangan, 2020.



Gambar 28. Peninggalan Crain
 Sumber: Survei lapangan, 2020.

Beberapa peninggalan bekas gudang di bangunan ini sengaja dimanfaatkan untuk menambah elemen estetika interior. Panel-panel listrik lama digunakan sebagai pelengkap untuk bar. *Crane* yang dulu digunakan untuk mengangkut hasil percetakan uang sebelum dikirim ke Bank Indonesia juga dibiarkan posisinya. *Crane* ini digunakan sebagai aksesoris pendukung desain sekaligus saksi sejarah dari gudang percetakan uang tersebut yang memiliki nilai historis. Di atas bar terdapat *artwork* akrilik berupa uang-uang

generasi pertama dari uang Indonesia. *Artwork* ini berbentuk uang-uang generasi pertama dan dijadikan sebuah instalasi seni penghias ruang yang memiliki nilai informasi sejarah dan edukasi bagaimana rupa uang generasi pertama Indonesia.

Secara umum pengunjung dari restoran *Oeang* ini berpendapat bahwa suasana ruang yang dirasakan sangat unik dengan gaya *Industrial Tropical Vintage* yang kental. Mereka merasakan suasana nostalgia dan tercipta suasana yang nyaman untuk

bersosialisasi. Pengunjung merasa tertarik dengan perubahan fungsi tanpa mengubah bentuk asli bangunan dan pemanfaatan elemen-elemen bekas gudang yang menghadirkan suasana baru dan pengalaman baru. Implementasi desain interior bangunan berkonsep *Industrial Tropical Vintage* ini sangat serasi membuat kesan baru dan unik. Hal ini sangat menunjang keberhasilan *adaptive reuse* bangunan tua tersebut. Di era digital dan sosial media saat ini dibutuhkan desain unik secara fisik sekaligus memiliki jiwa dan karakter yang kuat (Wicaksono dan Tisnawati, 2014).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa kondisi awal dari restoran *Oeang* ini tetap dipertahankan dengan penyesuaian terhadap fungsi barunya. Perubahan fisik dilakukan tanpa mengubah kondisi aslinya walaupun ada beberapa renovasi seperti penambahan *skylight* untuk pencahayaan ruang dan juga beranda kosong di lantai 2 yang diubah menjadi ruang makan tambahan.

Strategi *adaptive reuse* diimplementasikan dengan mengubah kegunaan atau fungsi bangunan agar sesuai dengan kebutuhan masyarakat saat ini tanpa melakukan perubahan menyeluruh atau hanya mengakibatkan dampak sekecil mungkin. Adanya intervensi desain yang tepat dan cermat di restoran *Oeang* di kawasan M Bloc Space ini telah berhasil mengubah fungsi gudang produksi percetakan uang menjadi restoran dan bar yang unik. Walaupun bangunan belum masuk dalam kategori cagar budaya, tetapi arsitek perencana tetap berupaya melakukan konservasi seperti layaknya cagar budaya. Sehingga bangunan tersebut masih memiliki kesan nilai historis dan menjadi sarana dokumentasi sejarah di Indonesia.

Elemen interior yang diterapkan dalam restoran ini mempertahankan gaya dan

material pada bangunan aslinya. Elemen lantai, dinding, dan plafon, secara umum dipertahankan dan cenderung diekspos. Selain itu, ada juga penambahan elemen-elemen interior seperti ornamen, tanaman, dan peninggalan pabrik yang dapat dijadikan pendukung kesan dan suasana yang disesuaikan dengan konsep *industrial tropical vintage*. Perpaduan elemen-elemen interior tersebut memberikan karakter yang unik dan menjadi daya tarik bagi pengunjung sehingga strategi *adaptive reuse* pada bangunan ini dapat dikatakan berhasil.

DAFTAR PUSTAKA

- Andanwert, N., Ismanto, A., Fivanda. (2019) Penerapan Konsep Adaptive Reuse pada Desain Interior Café di Kawasan Kota Lama Semarang. *Jurnal Seni Rupa dan Desain*, Vol 15, No 1, <https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/article/view/7393/4900> [diakses 13/09/2020].
- Fielden., B., M. (2003). *Conservation of Historic Buildings*. Burlington: Architectural Press.
- Gall, M., D., Gall, J., P., Borg, W., R. (2003) *Educational Research An Introduction: Seventh Edition*. United States of America: Pearson Education, Inc.
- Kawasan Berorientasi Transit (2010). <https://jakartamrt.co.id/id/kawasan-berorientasi-transit-tod> [diakses pada 10 Oktober 2020].
- Kilmer, Rosemary., Kilmer, W., O. (2014) *Designing Interiors*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Kemenparekraf/Baparekraf RI. M Bloc Space, Creative Hub Bagi Para Pelaku Ekonomi Kreatif. <https://kemenparekraf.go.id/ragam-ekonomi-kreatif/M-Bloc-Space%2C-Creative-Hub-Bagi-Para-Pelaku-Ekonomi-Kreatif> [diakses 12/03/21].
- M Bloc Space. <https://mbloc.space/> [diakses 23/11/20].

- Oxford Dictionary. Kamus on-line.
<https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/> [diakses 25/11/20].
- Plevoets, B., Clemmpoel, K. V. (2012) *Adaptive Reuse As A Strategy Towards Conservation of Cultural Heritage: A Survey of 19th and 20th Century Theories*.
https://www.researchgate.net/publication/263124836_Adaptive_Reuse_as_a_Strategy_towards_Conservation_of_Cultural_Heritage_a_Survey_of_19th_and_20th_Century_Theories [diakses 28/10/2020]
- Susanto, W., P., Medina, R., D., Adwitya, A., M. (2020) Penerapan Metoda Adaptive Reuse pada Alih Fungsi Bangunan Gudang Pabrik Badjoe Menjadi Kafetaria.
<https://ejurnal.itenas.ac.id/index.php/terracotta/article/view/4019>. [Versi Online via ejurnal itenas] [diakses 1/12/2020]
- Tejo, L. M., Wibowo, Mariana. (2014) *Studi Gaya Vintage pada Interior Cafe Di Surabaya*.
<https://media.neliti.com/media/publications/90994-ID-studi-gaya-vintage-pada-interiorcafe-> [diakses 29/09/2020]
- The Burra Charter. (2013) *The Bura Chater*, The Australia ICOMOS Charter for Places of Cultural Significance.
http://portal.iphan.gov.br/uploads/ckfinder/arquivos/The-Burra-Charter-2013-Adopted31_10_2013.pdf [diakses 29/10/2020]
- Wicaksono, A., A., Trisnawati, Endah. (2014). *Teori Interior*. Jakarta: Griya Kreasi.