

PROSES PEMANFAATAN PERMUKIMAN TERBENGKALAI MENJADI TEMPAT KREATIF

Studi Kasus *M Bloc Space* di Blok M Jakarta

Irma Dianingtyas¹, Wiryono Raharjo², Oktira Susetyaningtyas³

^{1,2,3}Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia,
Yogyakarta

¹Surel: 18512134@students.uui.ac.id

ABSTRAK: Salah satu kota yang mempunyai kawasan serta penduduk yang cukup banyak adalah Kota Jakarta. Salah satu kawasan di Jakarta yang terkenal adalah kawasan Blok M. Dahulu, pada kawasan ini, terdapat permukiman sederhana yang terdiri dari beberapa bangunan besar dan deretan rumah tua yang sudah tidak terurus. Sebelum terbengkalai, permukiman ini merupakan rumah bagi para pegawai Perum Peruri dan sebuah gudang percetakan uang. Pemilik permukiman ini akhirnya memutuskan untuk mengaktifkan kembali permukiman ini. Namun bukan dijadikan sebagai permukiman kembali, melainkan dijadikan ruang kreatif. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, dimana pada penelitian ini, data diambil dengan cara survei lapangan dan studi literatur. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses pemanfaatan permukiman yang sudah tidak terpakai menjadi wadah bagi para anak muda untuk berkreasi serta untuk mengetahui sejauh mana tempat ini memenuhi kebutuhan dan aspirasi masyarakat khususnya para pelaku kreatif. Hasil dari penelitian ini adalah bangunan *M Bloc Space* merupakan bangunan yang dibangun hasil dari adaptive reuse suatu permukiman terbengkalai, yaitu Permukiman Perum Peruri. Bangunan *M Bloc Space* dapat dikatakan berhasil dalam merevitalisasi sebuah permukiman yang terbengkalai menjadi tempat kreatif karena telah memenuhi aspirasi masyarakat khususnya para pelaku industri kreatif di Jakarta dengan memberikan wadah berupa ruang-ruang kreatif seperti ruang untuk mengadakan pameran, konser musik, talkshow, bahkan spot untuk foto bagi para pengunjung.

Kata Kunci: *M Bloc Space*, pemanfaatan bangunan terbengkalai, tempat kreatif.

PENDAHULUAN

Saat ini, industri kreatif dan pelaku kreatif di Indonesia terus berkembang, salah satunya di Jakarta. Banyak dari mereka yang telah menghasilkan karya ke dalam berbagai komunitas. Dalam hal ini, kebutuhan tempat kreatif menjadi penting untuk mewadahi serta menjaga keberlangsungan komunitas kreatif tersebut. Salah satu ruang kreatif yang dapat mewadahi aktivitas para pelaku kreatif adalah *M Bloc Space* yang berada di Jakarta. *M Bloc Space* merupakan tempat bagi para pelaku kreatif memperlihatkan karya-karya mereka. Selain fungsinya yang sebagai tempat kreatif, di sana juga terdapat tempat untuk usaha kuliner, seni rupa, musik, film, hingga co-working space yang terdiri dari berbagai merek lokal.

Karena perkembangan pembangunan yang ada di Jakarta, menyebabkan munculnya banyak bangunan baru, sehingga bangunan lama yang ada di sana menjadi tidak terpakai dan terbengkalai. Salah satunya adalah permukiman yang dimiliki Perusahaan Umum Percetakan Uang Republik Indonesia (Perum Peruri) yang sekarang telah menjadi *M*

Bloc Space. Permukiman ini telah lama kosong dan tidak terurus sehingga menjadi terbengkalai. Pemilik permukiman tersebut memutuskan ingin membangun kembali permukiman tersebut dengan fungsi lain. Permukiman tersebut didesain kembali bersama dengan perencana yang lain. Permukiman yang awalnya tidak terurus sekarang telah direvitalisasi menjadi ruang kreatif untuk para anak muda.

Berdasarkan yang diungkapkan Nugraha (2020), *adaptive reuse* yang merupakan salah satu dari tindakan pelestarian dilakukan pada pelestarian bangunan *M Bloc Space*. Bangunan usang atau reruntuhan yang terbengkalai masih memiliki sisa dari reruntuhan yang harus dilestarikan dan dihidupkan lagi supaya bisa menginspirasi generasi mendatang (Nugraha, 2020). Bangunan *M Bloc Space* dibangun dengan menerapkan konsep *adaptive reuse*, dimana memanfaatkan permukiman terbengkalai milik Perum Peruri yang diubah fungsinya menjadi tempat kreatif. Oleh karena itu, fokus pada penelitian ini adalah proses adaptasi permukiman yang awalnya terbengkalai hingga bisa menjadi *M Bloc Space* sebagai tempat kreatif bagi para anak muda dan pelaku kreatif.

Atas dasar latar belakang tersebut, rumusan permasalahan pada penelitian ini yaitu bagaimana proses pemanfaatan dari permukiman terbengkalai tersebut menjadi tempat kreatif dan sejauh mana tempat kreatif ini memenuhi kebutuhan dan aspirasi masyarakat khususnya para anak muda dan pelaku kreatif. Manfaat dari penelitian ini adalah memberikan wawasan mengenai proses bagaimana permukiman terbengkalai tersebut dimanfaatkan sebaik-baiknya dengan mengubah fungsi bangunan lama yang sebagai hunian dan gudang percetakan uang menjadi tempat kreatif.

METODE PENELITIAN

Fokus dari penelitian ini adalah bangunan *M Bloc Space*, lokasinya berada di Jalan Panglima Polim, Melawai, Kebayoran Baru, Kota Jakarta Selatan. Dimana *M Bloc Space* merupakan bangunan yang memanfaatkan bangunan yang sudah tidak terpakai dan terbengkalai. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses adaptasi dari bangunan terbengkalai tersebut hingga menjadi bangunan *M Bloc Space* dan sejauh mana bangunan ini memenuhi kebutuhan dan aspirasi masyarakat.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, dimana pada penelitian ini, data diambil dengan cara survei lapangan dan studi literatur. Pengamatan di lapangan meliputi pengamatan visual dan wawancara. Pengamatan visual dalam penelitian ini menghasilkan berbagai output seperti foto dan deskripsi. Sedangkan wawancara akan menghasilkan output berupa deskripsi mengenai apa yang akan diteliti.

Pada survey lapangan peneliti akan melakukan pengamatan di lokasi penelitian yaitu *M Bloc Space*, Jakarta. Terdapat beberapa hal yang akan diamati, yaitu:

1. Kondisi bangunan baru dengan bangunan lama di sekitarnya
2. Fungsi bangunan baru
3. Ruang-ruang kreatif yang ada di sana

Untuk wawancara, yang akan diwawancarai adalah karyawan/pengelola *M Bloc Space* serta pengunjung *M Bloc Space*.

KAJIAN PUSTAKA

Proses Pemanfaatan Bangunan Terbengkalai

Menurut Suprpta (2010) yang juga diungkapkan oleh Hayati (2014), pemanfaatan bangunan terbengkalai dapat dilakukan dengan salah satu cara yaitu pelestarian. Pemanfaatan bangunan terbengkalai memiliki tantangan yang berat, karena selain dengan melestarikan bangunan tersebut, bangunan harus membawa dampak ekonomi bagi masyarakat. Pelestarian dalam hal pemanfaatan berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) yaitu upaya mempertahankan sifat bermanfaat yang berkesinambungan.

Pemanfaatan kembali bangunan yang telah tidak terpakai dan terbengkalai juga dapat dilakukan dengan cara menggunakan kembali bangunan tersebut dengan fungsi lain. Dengan mengganti fungsi bangunan menjadi fungsi yang berbeda dari sebelumnya dapat memberikan dampak yang baru bagi bangunan dan lingkungan. Dalam penelitian yang dilakukan Sari (2018) mengenai pemanfaatan bangunan Kota Tua Jakarta, memilih ide dengan menganalisis fungsi-fungsi baru dilakukan hingga menentukan fungsi yang cocok untuk bangunan tersebut.

Sejarah *M Bloc Space*

M Bloc Space berada di daerah kantor Perusahaan Umum Percetakan Uang Republik Indonesia yang berada di daerah Melawai, Kebayoran Baru, Jakarta Selatan. Sebelum menjadi *M Bloc Space*, bangunan ini merupakan komplek bagi para karyawan Perum Peruri dan gudang percetakan uang yang sudah tidak beroperasi lagi dan terbengkalai. Kemudian oleh Perum Peruri bersama PT Ruang Riang Millennial (RRM), permukiman ini dialihfungsikan menjadi tempat kreatif yang multi-fungsi dan diberi nama *M Bloc Space*. Tempat kreatif ini akan menjadi sebuah wadah untuk para pelaku kreatif yang ingin menampilkan hasil karya mereka serta pengembangan merek lokal.

Awal mula dari pembangunan *M Bloc Space* ini dimulai dengan ditandatanganinya Nota Kesepahaman antara Peruri dan PT Ruang Riang Milennial pada bulan Mei tahun 2019. Rencana pembangunan *M Bloc Space* ini selesai pada Kamis, 26 September 2019 dan dapat dibilang cepat karena selesai dalam waktu lima bulan. Direktur Utama Peruri, Dwina Septiani Wijaya (2019) mengungkapkan bahwa *M Bloc Space* diharapkan dapat membuat lingkungan di Blok M hidup kembali menjadi pusat kegiatan-kegiatan kreatif bagi anak muda di Jakarta Selatan. Pada area depan permukiman dijadikan sebagai tempat bisnis mengembangkan merek lokal, sedangkan bekas gudang percetakan uang di bagian belakang dijadikan sebagai ruang-ruang kreatif untuk konser musik, pameran, seminar, dan lain-lain.

Adaptive Reuse

Pelestarian merupakan salah satu contoh dari pemanfaatan kembali bangunan yang sudah terbengkalai. *Adaptive reuse* adalah satu dari berbagai macam cara dalam melestarikan bangunan (Miranda, 2021). Menurut Almahdar (2018), *adaptive reuse* memiliki arti sebagai proses merubah suatu tempat untuk disesuaikan dengan pemanfaatan bangunan eksisting atau dapat diartikan juga sebagai proses yang menyesuaikan fungsi baru dari bangunan tersebut namun tetap mempertahankan sebagian bangunan yang ada. Ia pun juga berpendapat bahwa pendekatan *adaptive reuse* yang memanfaatkan kembali struktur bangunan yang sudah ada dapat mengurangi energi untuk penghancuran serta

mengurangi limbah bangunan. Burchell dan Listokin berpendapat dalam Susanto dkk (2020), *adaptive reuse* memiliki arti sebagai sebuah strategi revitalisasi yang berkaitan dengan pekerjaan dalam merancang, menghasilkan, mengadaptasi, dan memanfaatkan kembali bangunan yang sudah tidak terpakai. *Adaptive reuse* berperan dalam menghilangkan limbah pada proses pembongkaran dan rekonstruksi, dan berdampak besar pada pembangunan masyarakat yang berkelanjutan (Bullen, 2007). Menurut Latham (2000) dalam Bullen (2007) *adaptive reuse* merupakan sebuah proses yang mempertahankan sebanyak mungkin bangunan asli dengan meningkatkan kinerja agar sesuai dengan standar modern dan mengubah kebutuhan pengguna.

Tempat Kreatif atau Ruang Kreatif

Menurut Creative HubKit British Council Creative Economy dalam Wicaksono (2020), tempat kreatif atau ruang kreatif merupakan tempat nyata atau virtual yang terdiri dari gabungan komunitas atau para pelaku kreatif, di dalamnya menyediakan ruang dan bantuan untuk komunitas, mempertemukan, peningkatan bisnis, dan area lain: kreatif, budaya, dan teknologi. Menurut Sanjaya dan Juliarthana (2019), kegiatan kreatif pemuda sangat beragam karena adanya dampak dari penggunaan lahan dan aktivitas di lingkungan sekitar. Dalam mengembangkan ruang kreatif, terlebih publik, terdapat aspek-aspek yang diperhatikan. Seperti yang dikatakan Buana (2013), beberapa aspek ruang kreatif publik diantaranya yaitu kenyamanan, aksesibilitas, toleransi, dan keragaman. Misalnya adalah fasilitas yang mendukung kenyamanan pengunjung, kemudahan akses pengunjung, toleransi antar pengunjung, serta keragaman aktivitas yang ada. Dalam penelitian Utami (2014) tentang proses pembentukan kampung kreatif di Bandung, tahapan yang dilalui dalam proses pembentukan Kampung Kreatif adalah tahapan menghasilkan ide yang kreatif, tahapan mewujudkan ide tersebut, tahapan memperkuat sistem pendukung, dan tahapan pemberian ruang kreatif dan evaluasi.

Ruang kreatif merupakan wadah untuk berkumpul dengan komunitas-komunitas kreatif, wadah untuk mempromosikan karya-karya dari komunitas tersebut sehingga karya-karya tersebut dapat diapresiasi oleh masyarakat, tempat yang memiliki lokasi strategis, dan memiliki desain ruang yang khas (Dewi, 2016). Berdasarkan penelitian yang dilakukannya mengenai ketertarikan publik terhadap keberadaan ruang kreatif, ruang kreatif memiliki berbagai macam kegiatan yang dapat dilakukan, diantaranya; pameran, loka karya, pertemuan, pertunjukan seni, presentasi, dan acara-acara lainnya.

STUDI PRESEDEN

Preseden 1

Studi preseden yang diambil yaitu mengenai konsep *adaptive reuse* yang diterapkan pada bangunan lama Gedung PT PPI (bekas kantor PT Tjipta Niaga) di kawasan Kota Tua Jakarta. Dalam penelitian ini, penulis (Retdia Sofiana, Ari Widyati Purwantiasning, Anisa) memilih untuk melaksanakan pelestarian konservasi bangunan PPI / PT lama. Kantor Tjipta Niaga menggunakan konsep *adaptive reuse* sebagai aplikasi pelestarian bangunan tua. Bangunan ini dipilih karena kondisinya yang memprihatinkan. Ini adalah bagian dari sejarah kehidupan komersial di wilayah Kota Tua dan harus dilestarikan. Bangunan tersebut terletak di kawasan Kota Tua yang hampir sepanjang hari didatangi warga, sehingga dinilai layak untuk didaur ulang.

Pada penelitian ini, strategi desain *adaptive reuse* yang dianggap cocok untuk wilayah Kota Tua Jakarta adalah:

1. Menggunakan bangunan lama dengan mengganti fungsi yang baru berdasarkan wilayah, tingkat perencanaan, pengguna fasilitas bangunan (publik, semi publik, privat) menggunakan konsep *mix-used*.
2. Meningkatkan penggunaan fasilitas umum dengan menyediakan fasilitas yang lebih baik seperti:
 - a. Akses yang dapat dilalui oleh semua pengguna
 - b. Memperbaiki area penjualan pedagang agar tidak mengganggu aktivitas pejalan kaki.
 - c. Memperluas area hijau
 - d. Melakukan pembersihan pada aliran sungai di sepanjang wilayah Kota Tua, agar sungai tersebut bersih dan segar serta dapat dijadikan sebagai tempat wisata air di wilayah Kotatua.
3. Infrastruktur (jalan raya, lalu lintas, dll.) diperbaiki untuk memfasilitasi akses ke kawasan Kota Tua.

Terdapat beberapa strategi yang digunakan dalam melakukan pemeliharaan dengan konsep *adaptive reuse* di gedung PT PPI, diantaranya adalah:

1. Strategi untuk dapat menunjukkan “keberadaan” bangunan tersebut. Teknik ini diharapkan tidak hanya memberikan keindahan, tetapi juga memberikan “pesan” dari bangunan tersebut.
2. Proses *adaptive reuse* diawali dengan pembuatan fungsi baru yang lebih cocok bagi wisatawan untuk menciptakan gambaran baru pada bangunan tersebut.
3. Memiliki strategi dalam aspek ekonomi yang dapat bersaing dengan bangunan-bangunan yang berada di daerah Kota Tua Jakarta. Ciri ekonomi ini harus memiliki komposisi yang menguntungkan, tumbuh, dan berkelanjutan agar dapat mandiri dan memperoleh manfaat darinya di tingkat makro, untuk komunitas, dan kepentingan umum.
4. Membuat organisasi atau lembaga pengawas yang terdiri dari pemangku kepentingan, sejarawan, dan seniman agar bentuk bangunan tetap terjaga tampilan aslinya.

Kesimpulan dari penelitian ini yaitu perubahan fungsi suatu bangunan sebaiknya menggunakan konsep pengembangan *mixed use* agar setiap elemen dapat saling melengkapi dan terintegrasi supaya dapat menghasilkan banyak manfaat pada berbagai bidang. Misalnya pada bidang ekonomi, perolehan hasil yang didapat digunakan untuk biaya perawatan dan pemeliharaan, sehingga kelestarian dan nilai bangunan dapat tetap terjaga. Pada bidang pariwisata, budaya dan masyarakat dapat mengajak anak-anak muda untuk bisa lebih mengapresiasi peninggalan sejarah, serta dapat mendatangkan wisatawan lokal dan mancanegara dengan tetap menjaga ciri khas kota.

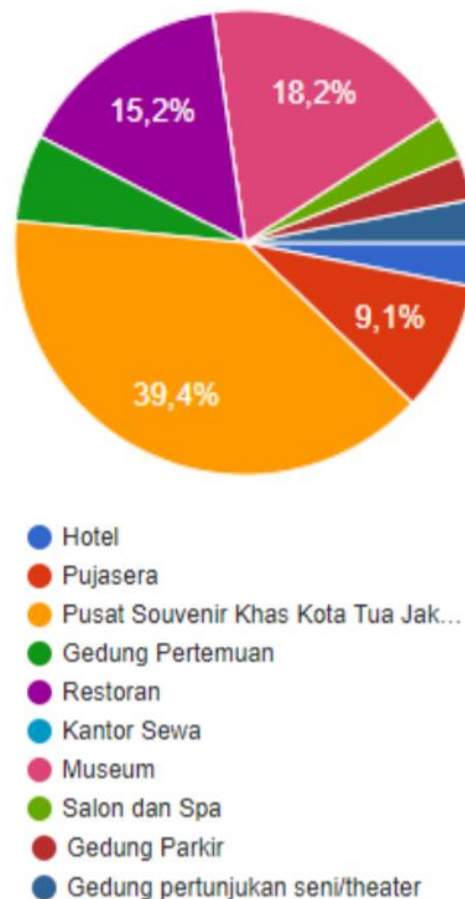
Preseden 2

Preseden yang kedua adalah mengenai “Analisis Pemanfaatan Kembali Bangunan Cagar Budaya Toko Merah Kota Tua Jakarta”. Penelitian yang dilakukan oleh Yeptadian Sari dan Ari Widyati Purwantiasning ini bertujuan untuk mengetahui mengenai cara pemanfaatan kembali bangunan tersebut dengan mengganti fungsi bangunan lama dan

diantara pilihan fungsi baru tersebut, mana yang lebih bermanfaat untuk bangunan tersebut dan lingkungan sekitar. Penelitian ini berfokus pada bangunan Toko Merah dimana bangunan ini adalah bangunan yang ditinggalkan oleh kolonial Belanda yang lokasinya berada di Kota Tua Jakarta.

Untuk mencapai tujuannya, peneliti membuat tahapan-tahapan yang dikerjakan, diantaranya adalah:

1. *Brainstorming Idea*. Peneliti menemukan beberapa ide sebagai fungsi baru bangunan ini, yaitu; hotel, pugasera, pusat souvenir khas Kota Tua, gedung pertemuan, restoran, kantor sewa, museum, salon dan spa, gedung parkir, serta gedung pertunjukan seni/teater. Dari beberapa alternatif tersebut, peneliti menyaring dengan cara mewawancarai warga sekitar Kota Tua dan yang sering datang ke Kota Tua Jakarta.
2. Penyaringan ide. Berdasarkan hasil dari wawancara tersebut, didapatkan hasil seperti Gambar 1.



Gambar 1 Diagram hasil wawancara alternatif fungsi baru Toko Merah

Sumber: analisis data primer oleh Sari (2018)

Dari diagram di atas, terlihat bahwa terdapat tiga fungsi yang mendapat presentase tertinggi. Dari ketiga alternatif tersebut, dipilih fungsi yang paling sesuai dengan luas dan kondisi bangunan, lingkungan, dan lahannya.

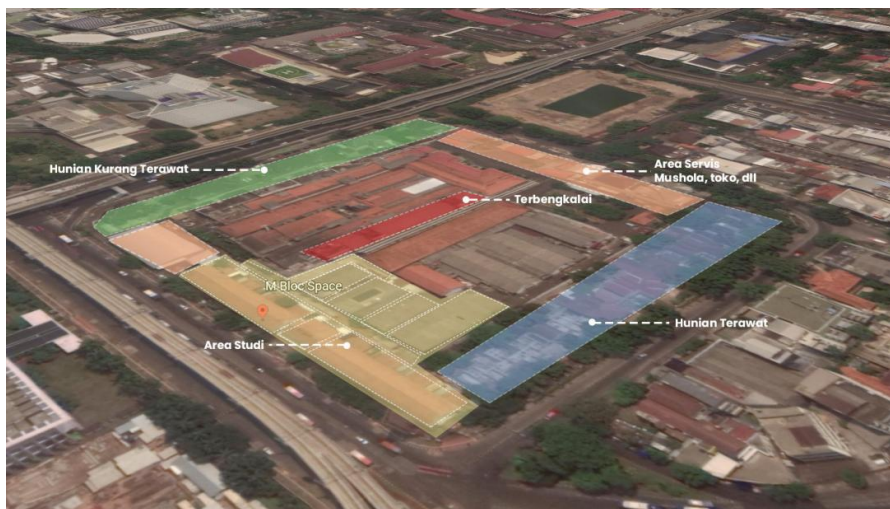
3. Pemilihan ide. Pada tahap ini, peneliti membandingkan tiga alternatif fungsi baru kemudian dari perbandingan tersebut dipilih mana fungsi yang paling memungkinkan untuk diadaptasi pada bangunan Toko Merah ini.
4. Riset pasar. Peneliti menentukan jenis pengunjung dan apa saja yang berhubungan dengan fungsi bangunannya. Kemudian peneliti menentukan metode pengambilan data dan melakukan identifikasi berdasarkan hasil analisis data yang ada.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan metode pada penelitian ini, data-data didapatkan dari hasil studi literatur, pengamatan langsung di *M Bloc Space* terkait dengan kajian teori yang telah dibahas, dan wawancara untuk mendapatkan data mengenai ruang dan fungsi bangunan yang lebih pasti. *M Bloc Space* merupakan ruang kreatif yang disediakan untuk para komunitas pelaku kreatif. Lokasinya berada di permukiman Perum Peruri di Jakarta Selatan. (Gambar 1, 2)



Gambar 1 Kawasan Perum Peruri Secara Keseluruhan
Sumber: Google Maps dan diolah kembali oleh penulis (2021)



Gambar 2 Area Studi (*M Bloc Space*) dan Kondisi Wilayah Sekitar
Sumber: Google Maps dan diolah kembali oleh penulis (2021)

Dikutip dari situs web Peruri, area permukiman yang terbengkalai milik Perum Peruri seluas 6.500 meter persegi (area studi pada Gambar 2) akan diubah menjadi tempat kreatif yang multi fungsi yaitu *M Bloc Space*, dengan fungsi awalnya adalah permukiman pegawai Peruri dan gudang percetakan uang. Proyek *M Bloc Space* yang dibangun oleh PT Ruang Riang Millenial ini merupakan bagian dari kompleks perkantoran Peruri di daerah Melawai, Kebayoran Baru, Jakarta Selatan.

Terdapat 16 rumah bekas pegawai Peruri di permukiman tersebut yang akan dialihfungsikan menjadi tempat sewa dari berbagai macam bidang usaha seperti kuliner, seni rupa, musik, animasi, film, dan *co-working space*. Sementara itu, gudang bekas percetakan uang dialihfungsikan menjadi aula yang dapat digunakan untuk mengadakan konser musik dan seni pertunjukan lainnya. Bangunan-bangunan eksisting tersebut masih ada yang tetap dipertahankan.

Sebelum menjadi *M Bloc Space*, permukiman Peruri ini sudah tidak terpakai, hingga pada tahun 2019 Perum Peruri berkolaborasi dengan PT Ruang Riang Milenial untuk menciptakan ruang kreatif sebagai wadah bagi para pelaku industri kreatif. Konsep dari bangunan *M Bloc Space* ini menerapkan konsep *adaptive reuse*. Rumah bagi para pegawai (Gambar 3) direnovasi dengan tetap mempertahankan bangunan asli yang bertema *post-colonial* dan dialihfungsikan menjadi beberapa tempat sewa untuk pemilik usaha merek lokal (Gambar 4). *M Bloc Space* juga dirancang dengan tidak adanya tempat parkir untuk menghimbau masyarakat menggunakan transportasi umum atau jalan kaki.



Gambar 3 Bangunan eksisting rumah pegawai Peruri
(sebelum direnovasi pada tahun 2019)

Sumber: Instagram M Bloc Space dalam www.kabarsidia.com diakses pada 2021



Gambar 4 Bangunan *M Bloc Space* untuk tempat sewa

Sumber: Dokumentasi penulis 2021

Karena bangunan *M Bloc Space* merupakan bangunan hasil dari *adaptive reuse* permukiman, hal tersebut menjadikan *M Bloc Space* terdiri dari bangunan-bangunan yang terpisah. Pada setiap bangunan yang berbeda memiliki fungsi yang berbeda pula. Fungsi-fungsi tersebut diantaranya adalah *entrance lobby*, tempat makan, serta ruang-ruang kreatif yang ada di sana.



Gambar 5 Fungsi-fungsi pada *M Bloc Space*

Sumber: Google Maps dan diolah kembali oleh penulis (2021)

Hasil dari wawancara karyawan yang ada di *M Bloc Space* didapatkan bahwa ruang-ruang kreatif yang dimaksud pada *M Bloc Space* ini adalah ruang untuk mewadahi para pelaku industri kreatif. Salah satu ruang kreatif di sini adalah ruang untuk mengadakan seminar *talkshow* yang diadakan di amfiteater (Gambar 6). Seminar *talkshow* ini dapat dikunjungi oleh pengunjung *M Bloc Space* ataupun pengunjung dengan undangan.



Gambar 6 Amfiteater sebagai tempat seminar

Sumber: Dokumentasi penulis (2021)

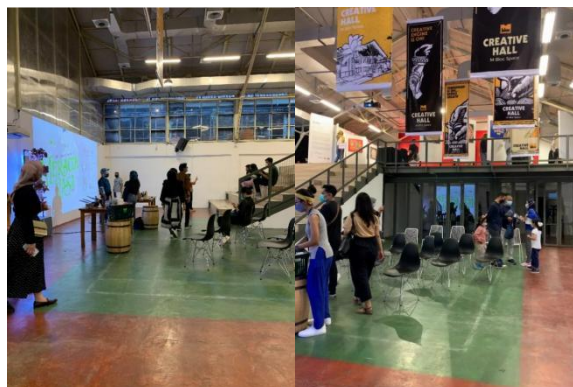
Dikarenakan kapasitas pada amfiteater terbatas, maka dibuat ruang kreatif baru yaitu *creative hall* yang dapat menampung lebih banyak orang di dalamnya, dimana ruang ini merupakan bekas salah satu gudang yang ada di sana (Gambar 7). Selain digunakan untuk seminar, *creative hall* ini juga dapat digunakan sebagai tempat untuk mengadakan pameran (Gambar 9).



Gambar 7 Beberapa gudang percetakan uang sebelum direnovasi pada tahun 2019
Sumber: www.jpnn.com diakses pada



Gambar 8 Eksterior Creative hall hasil renovasi gudang percetakan uang
Sumber: Dokumentasi penulis (2021)



Gambar 9 Creative hall
Sumber: Dokumentasi penulis (2021)

Selain direnovasi menjadi *creative hall*, gudang percetakan uang tersebut juga dimanfaatkan menjadi tempat untuk konser musik (Gambar 10). *Hall* untuk konser musik ini dapat menampung hingga 500 orang. Dikarenakan adanya pandemi Covid-19, *hall* konser ditutup untuk menghindari peningkatan kasus Covid-19. Gudang percetakan yang lainnya diadaptasi menjadi resto dan bar (Gambar 11).



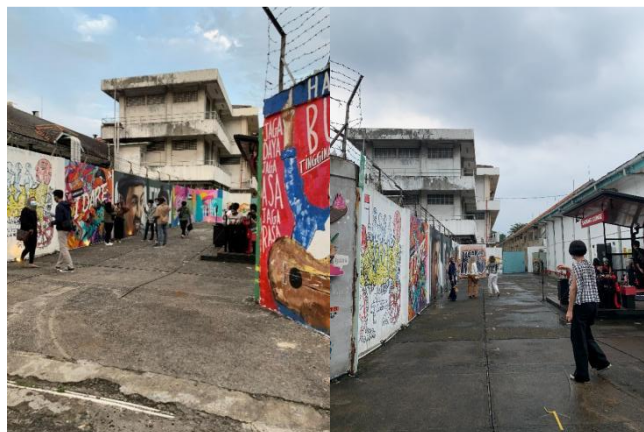
Gambar 10 Pintu masuk Hall konser musik
Sumber: Dokumentasi penulis (2021)



Gambar 11 Resto dan bar

Sumber: Instagram.com/_oeang dan Dokumentasi penulis (2021)

Ruang kreatif yang lain adalah area mural (Gambar 12) yang dapat digunakan oleh pengunjung sebagai tempat untuk menyelenggarakan berbagai macam acara, bahkan musik. Area mural ini juga sering digunakan sebagai spot untuk foto bagi para pengunjung.



Gambar 12 Area mural

Sumber: Dokumentasi penulis (2021)

Gudang percetakan lain yang dimanfaatkan kembali dijadikan sebagai tempat perbelanjaan dengan tujuan memajukan produk dengan merek lokal yang dinamakan *M Bloc Market* (Gambar 13). Tempat ini menjual kebutuhan sehari-hari, seperti makanan dan minuman ringan; bumbu dan kebutuhan dapur; makanan siap saji, sayuran, daging dan buah segar; produk organik; serta perawatan tubuh.



Gambar 13 *M Bloc Market*
Sumber: manual.co.id diakses pada 2021

KESIMPULAN

Setelah melakukan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa bangunan *M Bloc Space* merupakan bangunan yang dibangun hasil dari *adaptive reuse* suatu permukiman terbengkalai, yaitu Permukiman Perum Peruri. Bangunan terbengkalai yang dimanfaatkan kembali diantaranya adalah rumah pegawai dan gudang percetakan uang. Bangunan direnovasi dengan tetap mempertahankan gaya/tema dari bangunan eksisting itu sendiri.

M Bloc Space dapat dikatakan berhasil dalam merevitalisasi sebuah permukiman yang terbengkalai menjadi tempat kreatif karena telah memenuhi aspirasi masyarakat khususnya para pelaku industri kreatif di Jakarta. *M Bloc Space* telah memberikan wadah bagi para pelaku kreatif dengan membuat ruang-ruang kreatif seperti ruang untuk mengadakan pameran, konser musik, *talkshow*, bahkan spot untuk foto bagi para pengunjung. Tidak hanya memberikan ruang-ruang kreatif tersebut, namun juga tempat sewa untuk para *brand* lokal mengembangkan usahanya baik dalam bidang kuliner, musik, film, dsb. *M Bloc Space* juga memberikan wadah sebagai tempat perbelanjaan produk kebutuhan sehari-hari dengan tujuan memajukan *brand* lokal.

DAFTAR PUSTAKA

- Adella, M. R. (2021). *Penerapan Konsep Adaptive Reuse Pada Salah Satu Bangunan M Bloc Space Ex. Rumah Dinas Peruri (Studi Kasus: Mbok Ndro)*. <http://eprints.upj.ac.id/id/eprint/1247>
- Aigwi, I. E., Ingham, J., Phipps, R., & Filippova, O. (2020). Identifying parameters for a performance-based framework: Towards prioritising underutilised historical buildings for adaptive reuse in New Zealand. *Cities*, 102. <https://doi.org/10.1016/j.cities.2020.102756>
- Almahdar, F. P. (2018). PERANCANGAN MUSEUM BATIK KAUMAN YOGYAKARTA DENGAN PENDEKATAN ADAPTIVE REUSE DAN INFILL DESAIN RUMAH BATIK HANDEL.
- BUANA, M. B. S. (2013). *LAPANGAN PUPUTAN BADUNG SEBAGAI RUANG KREATIF PUBLIK BAGI PENGEMBANGAN KOTA KREATIF DENPASAR*. Universitas Gadjah Mada.

- Bullen, P. A. (2007). *Adaptive reuse and sustainability of commercial buildings*.
<https://doi.org/10.1108/02632770710716911>
- Dewi, P. R. S. (2016). *Ketertarikan Publik terhadap Keberadaan Creative Space*.
<https://temuilmiah.iplbi.or.id/wp-content/uploads/2016/12/IPLBI2016-C-029-034-Ketertarikan-Publik-Terhadap-Keberadaan-Creative-Space.pdf>
- Hayati, R. (2014). PEMANFAATAN BANGUNAN BERSEJARAH SEBAGAI WISATA WARISAN BUDAYA DI KOTA MAKASSAR. *Jurnal Master Pariwisata (JUMPA)*, 01, 1.
<https://doi.org/10.24843/jumpa.2014.v01.i01.p01>
- Nugraha, A. S. (2020). *Karakteristik arsitektur jengki bangunan retail M Bloc Space Jakarta sebagai hasil dari Nostalgic Restoration*.
repository.unpar.ac.id/handle/123456789/11110
- Putranto, A. (2018). MODEL SPATIAL ANALYSIS UNTUK PENILAIAN BANGUNAN CAGAR BUDAYA DI KOTA GRESIK. *AMERTA*, 37, 132–144.
[http://download.garuda.ristekdikti.go.id/article.php?article=976094&val=13651&title=Model Spatial Analysis untuk Penilaian Bangunan Cagar Budaya di Kota Gresik](http://download.garuda.ristekdikti.go.id/article.php?article=976094&val=13651&title=Model%20Spatial%20Analysis%20untuk%20Penilaian%20Bangunan%20Cagar%20Budaya%20di%20Kota%20Gresik)
- Sanjaya, A. A. N. A., & Juliarthana, I. N. H. (2019). PEMANFAATAN BALE BANJAR SEBAGAI RUANG KREATIVITAS ANAK MUDA DI KOTA DENPASAR. *SPACE*, 1.
<https://ejournal.unhi.ac.id/index.php/space/article/download/261/241>
- Sari, Y., & Purwantiasning, A. W. (2018). *ANALISIS PEMANFAATAN KEMBALI BANGUNAN CAGAR BUDAYA TOKO MERAH KOTA TUA JAKARTA*.
https://www.researchgate.net/publication/327623643_ANALISIS_PEMANFAATAN_KEMBALI_BANGUNAN_CAGAR_BUDAYA_TOKO_MERAH_KOTA_TUA_JAKARTA
- Suprpta, B. (2016). Model Pemanfaatan Cagar Budaya untuk Kesejahteraan Masyarakat Studi Kasus Event Malang Kembali. *Sejarah Dan Budaya : Jurnal Sejarah, Budaya, Dan Pengajarannya*, 10(1), 11–28. <https://doi.org/10.17977/um020v10i12016p011>
- Susanto, W. P., Medina, R. D., Maudy, A., Program, A. P., Arsitektur, S., Arsitektur, F., & Desain, D. (2020). Penerapan Metoda Adaptive Reuse pada Alih Fungsi Bangunan Gudang Pabrik Badjoe Menjadi Kafetaria. *Jurnal Arsitektur TERRACOTTA |*, 1(2), 124–135.
<https://ejournal.itenas.ac.id/index.php/terracotta/article/view/4019>
- Utami, S. (2014). *PROSES PEMBENTUKAN KAMPUNG KREATIF (STUDI KASUS: KAMPUNG DAGO POJOK DAN CICUKANG, KOTA BANDUNG)*.
https://www.academia.edu/download/40956050/kategori_stakeholder.pdf