

BAB I PENDAHULUAN

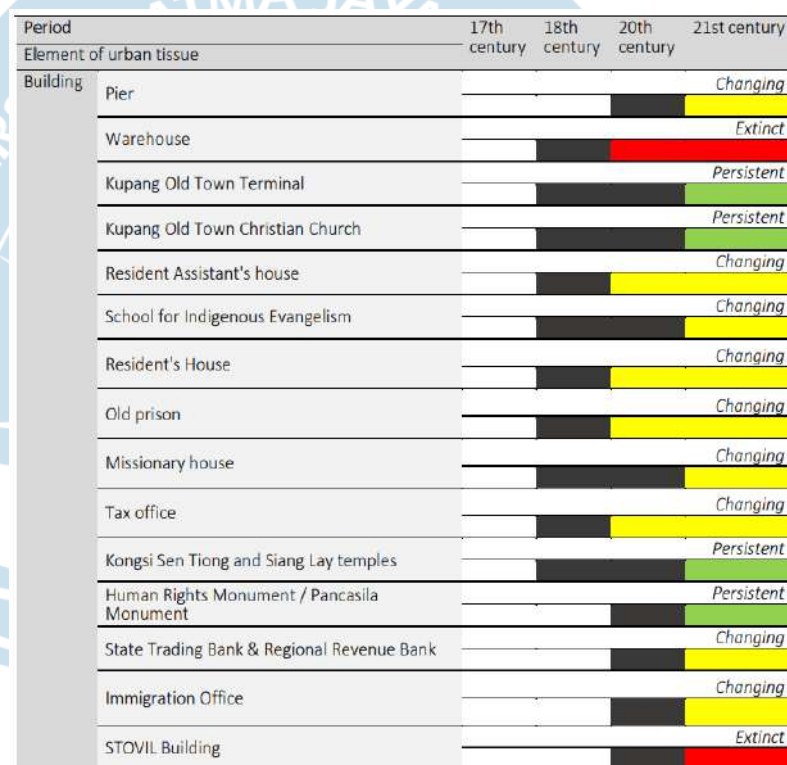
1.1. LATAR BELAKANG PEMILIHAN TOPIK

1.1.1. Fenomena Lapangan

Kota adalah ekspresi dari organisasi sosial manusia yang terus berkembang dan beradaptasi dengan perubahan zaman (Mumford, 1961). Perubahan ini menciptakan tantangan bagi kota dalam menjaga relevansi fungsi elemen-elemen kotanya, tidak terkecuali bangunan bersejarah. Seiring dengan perkembangan kota yang pesat dan kebutuhan masyarakat meningkat, banyak bangunan yang dulunya memiliki fungsi tertentu menjadi kurang relevan. Menurut Lasaiba (2022), hal tersebut dapat disebabkan oleh faktor ekonomi, politik, sosial, dan budaya yang mungkin tidak lagi sesuai dengan kebutuhan masyarakat modern yang dinamis. Faktor-faktor tersebut disandingkan dengan kebutuhan masyarakat dinamis yang terus meningkat dan berdampak pada tatanan kota. Salah satu dampak yang ditimbulkan adalah bangunan yang berubah fungsi atau bahkan terbengkalai, sehingga memunculkan kekosongan fungsi dan tatanan kota yang tidak beraturan. Selain itu, perencanaan kota yang kurang terstruktur dapat memicu krisis lahan dalam mencukupi kebutuhan masyarakat.

Permasalahan ini sering ditemukan di berbagai kota di Indonesia, salah satunya adalah Kota Kupang. Kota Kupang, atau disebut dengan Kota Karang, merupakan ibu kota Provinsi Nusa Tenggara Timur yang berfungsi sebagai pusat pemerintahan, pusat ekonomi perdagangan dan bisnis baik skala makro maupun mikro, pusat pendidikan dan kesehatan, pariwisata dan berbagai hal lainnya. Dalam beberapa dekade terakhir, perkembangan urbanisasi yang pesat pada Kota Kupang, khususnya di kawasan Kota Lama, telah menyebabkan banyak bangunan lama yang dulunya berfungsi dengan baik menjadi terbengkalai atau beralih fungsi (Dion B. Sarmento & Sunaryo, 2024). Melalui penelitian yang dilakukan oleh (Nday, 2024) tentang potensi Kota Lama Kupang sebagai cagar budaya, terdapat sekitar 9 dari 15

bangunan lama yang terbengkalai dan 12 bangunan mengalami kerusakan yang variatif. Keberagaman bangunan lama di kawasan tersebut menunjukkan potensi pariwisata Kawasan Kota Lama Kupang sebagai kawasan cagar budaya. Namun, kondisi fisik bangunan yang tidak terawat menjadi tantangan utama. Beberapa contoh bangunan yang terindikasi cagar budaya seperti Pabrik Es Minerva, Kantor Pajak Lama, dan Bank Dagang Negara (Nday, 2024). Kerusakan ini tidak hanya disebabkan oleh faktor alam, tetapi juga kurangnya kesadaran dalam menjaga, merawat, dan memelihara nilai-nilai sejarah.



Period	17th century	18th century	20th century	21st century
Element of urban tissue				
Building				
Pier				Changing
Warehouse				Extinct
Kupang Old Town Terminal				Persistent
Kupang Old Town Christian Church				Persistent
Resident Assistant's house				Changing
School for Indigenous Evangelism				Changing
Resident's House				Changing
Old prison				Changing
Missionary house				Changing
Tax office				Changing
Kongsi Sen Tiong and Siang Lay temples				Persistent
Human Rights Monument / Pancasila Monument				Persistent
State Trading Bank & Regional Revenue Bank				Changing
Immigration Office				Changing
STOVIL Building				Extinct

Gambar 1. 1 Table 7. Permanence Matrix of the Elements of the Urban Tissue: Buildings
 Sarmiento, D. B., & Sunaryo, R. G. (2024). *The Old Town of Kupang: Persistent elements and the quality of the space based on public views*. *International Journal on Livable Space*, 9(2), 89–108.
<https://doi.org/10.25105/livas.v9i2.20421>

Pabrik Es Minerva merupakan salah satu contoh bangunan lama yang berfungsi sebagai penghasil es di Kota Lama Kupang. Dulunya Minerva berperan penting dalam menghasilkan es bagi para nelayan

yang berlabuh di Pelabuhan Kupang, sebelum akhirnya lahan untuk menambatkan kapal dibangun ruko yang mematikan aktivitas ekonomi pabrik tersebut. Saat ini, bangunan tersebut sudah tidak beroperasi dan berada dalam kondisi yang sangat tidak terawat.

Selain tantangan fisik, kesadaran masyarakat terhadap pelestarian bangunan bersejarah juga menjadi perhatian. Pada tahun 2018, terjadi penolakan dari sejumlah masyarakat ketika rumah tua peninggalan Belanda, yaitu Rumah Wakil Karesidenan Timor (Timor en Onderhoorigheden) hendak dihancurkan. Menurut masyarakat, Eduard Gana dalam wawancara dengan Media Indonesia (Amalo, 2018), situs-situs yang menjadi bagian sejarah Kota Kupang seharusnya dilestarikan, bukan dirobohkan untuk diganti dengan bangunan baru. Fenomena ini menjadi hal yang perlu disoroti karena tidak hanya berdampak negatif pada bangunannya, tetapi juga berpotensi menghilangkan identitas budaya lokal. Hal ini menunjukkan bahwa pelestarian bangunan bersejarah tidak hanya mementingkan aspek estetika kota, tetapi juga memiliki dampak sosial yang signifikan, seperti tergerusnya nilai-nilai dari sejarah dan budaya Kota Lama bagi komunitas setempat.



Gambar 1. 2 Pantai Kelapa Lima Sebelum (Kiri) dan Sesudah (Kanan)

Sumber : Google Earth Pro

Di sisi lain, kota Kupang memiliki potensi besar untuk mengembangkan sektor pariwisata. Menurut Peraturan Daerah No. 11 Tahun 2011 mengenai Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Kupang, sektor pariwisata kota dibagi menjadi tiga bagian, yaitu : pariwisata alam, buatan, dan budaya. Dari ketiga sektor tersebut, pariwisata budaya

memiliki potensi besar untuk dikembangkan, terutama dalam sektor kuliner. Upaya Pemerintah Kota Kupang dalam mengembangkan sektor pariwisata terlihat dari arahan revitalisasi Pantai Kelapa Lima sebagai area wisata kuliner. Namun, di kawasan Kota Lama Kupang, jumlah usaha kuliner menurun dari 109 pada tahun 2018 menjadi 73 tahun 2023. Penurunan ini mengindikasikan dampak signifikan pada sektor ekonomi lokal. Dengan terbatasnya infrastruktur pendukung, aktivitas ekonomi kawasan tidak berkembang sesuai potensinya.

Nama Kecamatan	Jumlah Rumah Makan/Restoran Menurut Kecamatan (Unit)					
	2018	2019	2020	2021	2022	2023
Alak	41	48	50	53	48	48
Maulafa	105	119	121	95	97	80
Oebobo	442	495	508	451	448	420
Kota Raja	94	107	115	105	99	80
Kelapa Lima	249	301	308	306	301	256
Kota Lama	109	128	135	113	110	73
Kota Kupang	1040	1198	1237	1123	1103	957

Gambar 1. 3 Tabel Jumlah Rumah Makan Kota Kupang

Sumber : Badan Pusat Statistik (BPS) Kota Kupang, 2024

Selain itu, kualitas infrastruktur di kawasan ini juga perlu diperhatikan. Beberapa masalah, seperti kemacetan, kurangnya ruang parkir, kondisi pedestrian yang kurang baik, dan penggunaan badan jalan oleh PKL untuk aktivitas perekonomian, menghambat pengembangan kawasan ini sebagai destinasi wisata yang nyaman. Salah satu contohnya bisa ditemukan pada area kuliner di Kota Lama Kupang, yaitu di Pasar Malam Kampung Solor yang bersampingan dengan Pabrik Es Minerva. Pasar Malam Kampung Solor juga menjadi salah satu destinasi wisata kuliner, dimana para pedagang kaki lima (PKL) berjualan dengan menggunakan badan jalan sepanjang jalan Kosasih dan jalan Udayana. Meskipun adanya perijinan dari pemerintah sebagai area berjualan PKL saat sore hari, kendala seperti tempat parkir, kebersihan, dan fasilitas penunjang untuk pedagang dan pengunjung masih perlu dikembangkan.



Gambar 1. 4 Pasar Malam Kampung Solor

Sumber : Dok. Pribadi, 2024

Penggunaan jalan sebagai area perekonomian menunjukkan kurang memadainya infrastruktur pariwisata kuliner yang teratur dan nyaman di kawasan tersebut. Menurut Dinas Pariwisata Kota Kupang, sektor pariwisata memiliki peran penting dalam meningkatkan lapangan kerja dan pertumbuhan ekonomi. Dari sektor pariwisata, terdapat delapan peluang untuk pengembangannya, yaitu : usaha penginapan, restoran dan usaha kuliner, rental mobil, *tour guide* dan penerjemah, pedagang kaki lima dan pusat oleh-oleh khas daerah berbasis masyarakat. Oleh karena itu, masalah-masalah yang disebutkan merupakan permasalahan yang perlu diatasi baik pemerintah maupun kerja sama masyarakat dalam memberi kenyamanan dan kepuasan kepada pengunjung, baik warga lokal atau wisatawan.

1.1.2. Sudut Pandang Topik

Kawasan Kota Lama Kupang menyimpan banyak peninggalan bangunan lama yang kaya akan nilai historis dan arsitektur. Keberadaan berbagai bangunan lama yang masih berdiri menjadikannya sebagai kawasan yang berpotensi untuk dijadikan cagar budaya. Namun pada kenyataannya, upaya pelestarian bangunan lama masih kurang merata. Terdapat beberapa bangunan yang mengalami kerusakan dan terbengkalai akibat kurangnya perhatian serta pemeliharaan bangunan yang memadai.

Melihat kajian fenomena lapangan, salah satu pendekatan yang dapat diambil untuk menyelesaikan masalah ini adalah melalui pendekatan adaptasi fungsi. Dalam mengatasi kekosongan fungsi bangunan, pendekatan *adaptive reuse* bertujuan untuk menghidupkan kembali bangunan lama dengan memberikan fungsi baru yang relevan dengan tetap mempertahankan nilai historis dan arsitektur bangunan. Dalam konteks Kota Lama Kupang pendekatan *adaptive reuse* menjadi relevan, khususnya dalam memanfaatkan pariwisata yang ada, salah satunya pariwisata budaya dalam sektor kuliner.

Kawasan Kota Lama Kupang memiliki daya tarik budaya yang besar, dengan salah satu bangunan bersejarahnya yaitu Pabrik Es Minerva. Oleh karena itu, pendekatan *adaptive reuse* dapat dimanfaatkan untuk mengubah bangunan-bangunan lama ini menjadi sentra kuliner dan toko oleh-oleh, yang dapat membantu perekonomian lokal dan peningkatan pariwisata. Hal ini sejalan dengan rencana pemerintah pada Peraturan Daerah Kota Kupang Nomor 11 Tahun 2011, yang mengarahkan Kota Lama menjadi bagian kawasan pengembangan rekreasi kuliner, khususnya di kawasan Kampung Solor dan Pantai Pasir Panjang.

Implementasi *adaptive reuse* dalam sektor pariwisata kuliner sebagai contoh yaitu Pabrik Es Minerva dari bangunan industrial menjadi non industrial. Selain itu, ruko-ruko yang besar juga bisa dimaksimalkan lantai dasar menjadi ruang parkir, yang menjadi solusi atas masalah aksesibilitas dan kenyamanan pengunjung. Transformasi ini tidak hanya memberikan kehidupan baru untuk bangunan terbengkalai, tetapi berpotensi menjadi daya tarik utama bagi pariwisata Kota Kupang. Dengan mempertahankan langgam arsitekturnya, pengunjung dapat merasakan pengalaman kuliner bersejarah.

Dalam hal ini, *adaptive reuse* juga berperan dalam mengurangi *urban sprawl* dan mengurangi jumlah bangunan terbengkalai yang secara langsung berkontribusi pada keberlanjutan kawasan Kota Lama. Dengan demikian, *adaptive reuse* pada bangunan lama dapat menjadi solusi yang tepat untuk mengatasi tantangan keberlanjutan kawasan ini,

sambil tetap mengoptimalkan nilai historis dan mendukung pengembangan ekonomi lokal melalui sektor pariwisata kuliner dan oleh-oleh.

1.2. LATAR BELAKANG PENELUSURAN MASALAH

1.2.1. Ruang Lingkup

1.2.1.1. Lingkup Spasial



Gambar 1. 5 Lokasi Tapak Perancangan

Sumber : Google Earth Pro dan diedit oleh penulis, 2024

Lokasi Perancangan berada di Jalan Siliwangi No.01, Solor, Kec. Kota Lama, Kota Kupang, Nusa Tenggara Timur dengan luas area perancangan 7378 m². Berikut batasan area objek perancangan :

- Sebelah Utara : KFC Kota Lama Kupang dan EZRA Mart
- Sebelah Selatan : Kios Penjahit Baju
- Sebelah Barat : Pegadaian Cab. Kupang kel. Solor
- Sebelah Timur : Kuliner Sea Food Kampung Solor dan PT. Sulung Budi Abadi

1.2.1.2. Lingkup Substantial

Perancangan sentra kuliner dan oleh-oleh pada area bangunan lama Pabrik Es Minerva melalui pendekatan *adaptive reuse* bertujuan untuk melestarikan bangunan lama yang sudah tidak difungsikan atau mangkrak sebagai upaya meningkatkan identitas dan pariwisata Kota Kupang.

1.2.1.3. Lingkup Temporal

Penulisan proposal akan berlangsung selama 4 bulan. Dua bulan pertama akan dilakukan pengumpulan dan survei di Kota Lama Kupang dan dua bulan kedua akan dilakukan pengelolaan data dan finalisasi proposal di Yogyakarta.

1.2.2. Isu dan Permasalahan

1.2.2.1. Aspek Ekonomi

Dari aspek ekonomi, kawasan Minerva memiliki nilai historis yang tinggi dan berpotensi untuk memberikan kontribusi positif bagi perekonomian lokal. Pada lingkungan sekitarnya, terdapat aktivitas perekonomian dalam sektor kuliner, yaitu Pasar Malam Kampung Solor. Kehadiran pasar malam memberikan ruang dalam mengembangkan UMKM bagi masyarakat lokal sekitar. Namun, perekonomian lokal tersebut belum berkembang secara sempurna karena pembatasan waktu berdagang bagi PKL yang aktif dari jam 16:00 – 01:00 WITA.

1.2.2.2. Aspek Lingkungan



Gambar 1. 6 Lingkungan dan Sanitasi Pasar Malam Kampung Solor

Sumber : Dok. Pribadi, 2024

Lokasi Pabrik Es Minerva yang berdekatan dengan pasar malam Kampung Solor memberikan dampak terhadap kondisi lingkungan sekitarnya. Meskipun pasar malam ini memiliki nilai ekonomis yang penting bagi masyarakat lokal, keberadaannya juga memicu sejumlah permasalahan lingkungan yang perlu diperhatikan. Pembuangan sampah dan sistem sanitasi yang tidak diatur dengan baik di area sekitar Pabrik Es Minerva, khususnya di halaman depan, menimbulkan aroma tidak sedap yang berdampak negatif pada kenyamanan dan kesehatan masyarakat. Kondisi lingkungan yang tidak higienis ini juga berpotensi hama dan penyakit, yang dapat meningkatkan risiko kesehatan bagi warga sekitar. Selain itu, polusi dan sampah yang menumpuk dapat merusak nilai historis dan estetika arsitektur bangunan Minerva, yang sudah mengalami penurunan kondisi akibat kurangnya pemeliharaan. Secara keseluruhan, dampak lingkungan dari aktivitas pasar malam dengan fasilitas yang kurang memadai dapat memperburuk citra kawasan dan mereduksi potensi revitalisasi bangunan bersejarah seperti Pabrik Es Minerva.

1.2.2.3. Aspek Aksesibilitas



Gambar 1. 7 Jalan Kosasih sebagai Pasar Malam Kampung Solor

Sumber : Dok. Pribadi, 2024

Penggunaan jalan Kosasih dan jalan Udayana sebagai kawasan kuliner menyebabkan keterbatasan infrastuktur kota yang seharusnya difungsikan sebagai akses pedestrian dan kendaraan. Lokasi yang bersampingan dengan bangunan cagar budaya juga menghambat akses masuk ke bangunan, ditambah dengan keterbatasan lahan parkir untuk pasar malam karena jalan sudah difungsikan untuk kebutuhan lainnya. Selain itu, kurangnya infrastruktur pendukung seperti jalur pedestrian, lampu jalan, dan fasilitas umum lainnya, yang semakin memperburuk aksesibilitas dan kenyamanan pengunjung.

1.3. RENCANA PENDEKATAN DESAIN

Berdasarkan fenomena lapangan dan permasalahan yang ada, proposal ini berfokus pada penggunaan kembali bangunan lama yang rusak atau terbengkalai menjadi fungsi baru yang relevan. Pendekatan **adaptive reuse** di kawasan Minerva akan memanfaatkan bangunan eksisting sambil mempertahankan nilai historis dan karakter arsitekturnya. Dengan pendekatan ini, bangunan dapat berfungsi sebagai sentra kuliner dan oleh-oleh dalam mendukung pengembangan usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) di sekitar. Rencana ini juga mencakup pengembangan infrastruktur pendukung

untuk meningkatkan aksesibilitas kawasan. Penyediaan jalur pedestrian yang nyaman, lampu jalan, dan area parkir diharapkan dapat memudahkan pengunjung mengakses bangunan dan aktivitas di sekitarnya. Penataan lingkungan yang lebih baik akan meningkatkan kenyamanan masyarakat dan daya tarik kawasan, serta mengurangi dampak negatif dari kondisi lingkungan yang tidak teratur.

1.4. RUMUSAN MASALAH

“Bagaimana bentuk penerapan *adaptive reuse* pada bangunan Pabrik Es Minerva dan sekitarnya sebagai ruang sentra kuliner dan oleh-oleh di Kota Lama Kupang?”

1.5. TUJUAN DAN SASARAN

1.5.1. Tujuan

Mewujudkan rancangan sentra kuliner dan oleh-oleh di kawasan Pabrik Es Minerva dan sekitarnya dengan pendekatan *adaptive reuse*, sebagai strategi pelestarian bangunan bersejarah dan pengembangan pariwisata budaya di Kota Lama Kupang?

1.5.2. Sasaran

Terdapat beberapa sasaran dalam mencapai tujuan, yaitu :

- Mengidentifikasi permasalahan kondisi eksisting tapak dan bangunan lama.
- Mengkaji kebutuhan ruang yang mendukung aktivitas kuliner dan oleh-oleh.
- Mengidentifikasi jenis kuliner sekitar tapak perancangan.
- Menganalisis potensi bangunan *adaptive reuse* pada eksisting tapak
- Merumuskan konsep *adaptive reuse* sebagai bentuk pelestarian bangunan lama dengan fungsi baru.

1.6. SISTEMATIKA PENULISAN

BAB I PENDAHULUAN :

Membahas latar belakang yang mencakup fenomena lapangan, sudut pandang topik, ruang lingkup, permasalahan dan esensi proyek, rumusan masalah serta tujuan dan sasaran perancangan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA :

Membahas tinjauan studi literatur, studi preseden yang terkait dengan pendekatan atau tipologi yang akan digunakan.

BAB III TINJAUAN TAPAK DAN OBJEK DESAIN :

Membahas data tapak perancangan serta karakteristik objek desain yang akan dikerjakan.

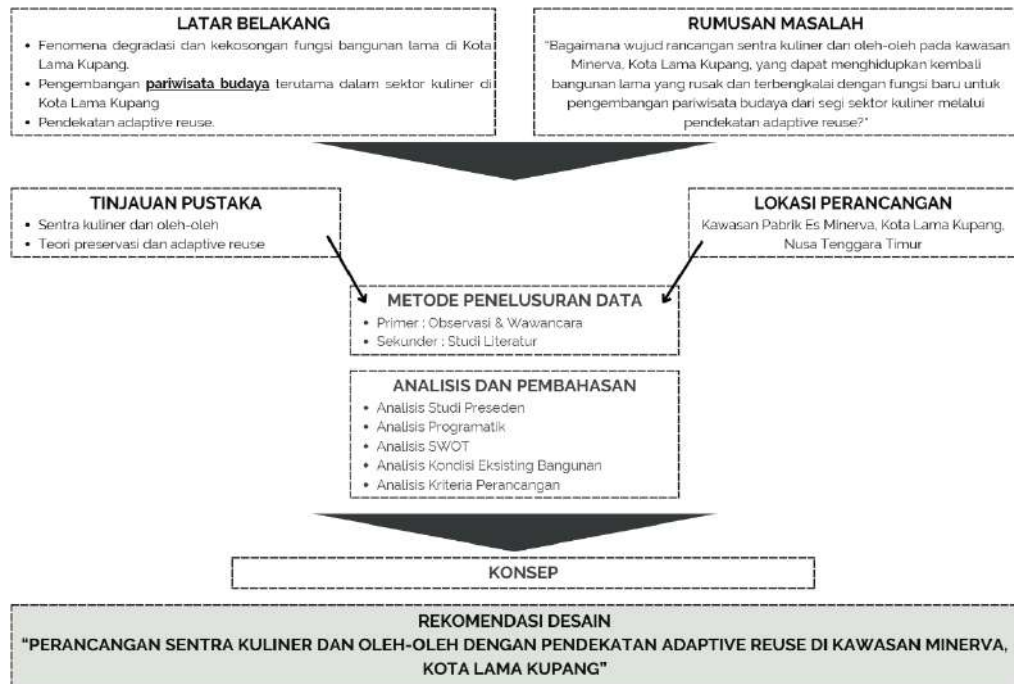
BAB IV ANALISIS DAN METODE :

Menjabarkan metode yang digunakan untuk mengumpulkan, mengelolah, dan menganalisis data yang membantu proses perancangan. Kemudian, membuat kerangka analisis berdasarkan kerangka desain yang difokuskan sebagai bentuk proses awal perancangan.

BAB V KONSEP DESAIN :

Menjabarkan konsep desain yang sesuai dari analisis data yang dikumpulkan. Konsep dan pendekatan yang dipilih dijadikan sebagai acuan desain.

1.7. KERANGKA BERPIKIR



Gambar 1. 8 Kerangka Berpikir

Sumber : Analisis Penulis, 2024

1.8. KEASLIAN PENULISAN

NO	PENELITI	JUDUL	LOKASI	FOKUS	METODE PENELITIAN
1	(Jiantari Arnanda Tyas, 2019)	Perancangan Pusat Kuliner Dan Kesenian Di Janti, Yogyakarta Dengan Pendekatan Adaptive-Reuse dan Regionalisme Kritis	Yogyakarta, Indonesia	Perancangan sentra kuliner dan oleh-oleh dengan pendekatan adaptive reuse dan regionalisme kritis yang memadukan elemen lokal dengan prinsip arsitektur modern melalui penggunaan kembali bangunan yang sudah ada.	Deskriptif Kualitatif

2	(Rahmi, 2024)	Perancangan Pusat Wisata Kuliner Dan Oleh-Oleh Di Kota Tankengon, Aceh Tengah (Pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular)	Aceh, Indonesia	Perancangan sentra kuliner dan oleh-oleh dengan pendekatan arsitektur <i>neo-vernakular</i> sebagai upaya dalam menciptakan pengalaman wisata autentik sesuai karakteristik budaya Aceh.	Deskriptif Kualitatif
3	(Desy Kusumawardani, 2016)	Pusat Kuliner dan Oleh-Oleh Di Bantul, D.I. Yogyakarta	Yogyakarta, Indonesia	Perancangan pusat kuliner dan oleh-oleh di Bantul dengan pendekatan arsitektur vernakular sebagai bentuk pengembangan perekonomian dan pariwisata di Kabupaten Bantul	Deskriptif Kualitatif
4	Rio Natan, (2024)	Perancangan Sentra Kuliner dan Oleh Dengan Pendekatan <i>Adaptive Reuse</i> Di Kawasan Minerva, Kota Lama Kupang	Kupang, Indonesia	Perancangan Upaya menggunakan bangunan yang mengalami kerusakan atau dikosongkan dengan fungsi yang baru sebagai sentra kuliner dan oleh-oleh untuk mendukung UMKM lokal.	Deskriptif Kualitatif Analisis Kawasan Tapak