

OLAH DESAIN ARSITEKTUR PUSAKA (ODAP) GEDUNG EKS WARENHUIS DAN BORSUMIJ SEBAGAI BUTIK HOTEL

Sutra M H Rajagukguk¹, Wahyu Utami²

^{1,2}Departemen Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Sumatera Utara
Jl. Dr. T. Mansur No. 9, Medan, 20155, Sumatera Utara
Email: ¹sutragukguk1@gmail.com

Abstrak

Medan sebagai salah satu kota yang pernah dikuasai oleh kolonial Belanda mempunyai banyak bangunan bergaya kolonial yang masih bertahan. Khususnya di Kawasan Kesawan sebagai kawasan kota lama Medan, terdapat bangunan bergaya kolonial yang mencolok yaitu bangunan Eks Warenhuis. Bangunan tersebut sampai saat ini masih mempertahankan bentuk aslinya walaupun dengan banyak kerusakan khususnya di bagian dalam dan atap bangunan. Di satu sisi, Medan sebagai salah satu kota besar yang ada di Indonesia harus selalu berkembang mengikuti perubahan zaman. Oleh karena itu, dalam tulisan ini disajikan olah desain pada arsitektur kolonial Belanda dan tapak di sebelahnya untuk fungsi Hotel Butik dengan alasan Kawasan Kesawan menjadi salah satu tujuan wisata. Pada tulisan ini digunakan pendekatan Olah Desain Arsitektur Pusaka (ODAP) dengan metode perancangan menggunakan Evidence Based Design (EBD) dan pertimbangan Post Occupation Evaluation (POE) atau Evaluasi Purna Huni (EPH) sebagai dasar mendesain dan pertimbangan pengolahan bentuk dan fungsi bangunan yang tepat berada di sisi selatan eks Warenhuis dan tepat berada di lahan eks Borsumij. Perancangan hotel boutique mempertimbangkan nilai-nilai yang melekat pada bangunan eks Warenhuis dan Borsumij serta nilai Kawasan Kesawan dengan tetap memperhatikan kebutuhan tata ruang bangunan dan kesesuaian gaya arsitektur saat ini.

Kata kunci: Butik hotel, Olah desain arsitektur pusaka (ODAP); perancangan

Abstract

Title : *Infill Design The Ex Warenhuis And Borsumij Building As A Boutique Hotel*

Medan as one of the cities that was once controlled by the Dutch colonials has many colonial-style buildings that still survive. Especially in the Kesawan area as the old city of Medan, there are striking colonial-style buildings, namely the Ex Warenhuis building. The building to this day still maintains its original shape although with a lot of damage, especially on the inside and the roof of the building. On the one hand, Medan as one of the big cities in Indonesia must always develop to keep up with the changing times. Therefore, in this paper, present the design of the Dutch colonial architecture and the adjacent site for the function of a boutique hotel with the reason that the Kesawan area is a tourist destination. In this paper, the Infill design is used with the design method using Evidence Based Design (EBD) and Post Occupational Evaluation (POE) or Post Occupation Evaluation (EPH) considerations as the basis for designing and considering processing the form and function of the right building located on the south side of Ex Warenhuis and right on the grounds of Ex Borsumij. The design of the boutique hotel takes into account the values inherent in the Ex Warenhuis and Borsumij buildings as well as the value of the Kesawan area while taking into account the spatial needs of the building and the suitability of the current architectural style.

Keywords: *Boutique hotel, Infill Design; design*

Pendahuluan

Kota Medan yang dulunya bernama kampung Medan Putri dan didirikan oleh Guru Patimpus merupakan salah satu kota tertua di Indonesia. Kampung yang berkembang dengan pesat akibat masuknya kapitalisme perkebunan Eropa pada tahun 1865 berakibat memunculkan banyak bangunan pendukung antara fasilitas perniagaan serta perkantoran yang tersebar di beberapa titik, termasuk di Kawasan Kesawan. Kawasan Kesawan yang berdekatan dengan kompleks Istana Maimoon merupakan kawasan pusat kota yang dibentuk oleh kolonial dengan dominansi fungsi perkantoran dan perniagaan. Karakter kawasan kolonial masih terasa sampai saat ini dengan beberapa bangunan mengalami perubahan fungsi dari waktu ke waktu sesuai dengan tuntutan fungsi yang dinamis. Namun sayang sekali, terdapat bangunan terbengkalai cukup lama dan membutuhkan sentuhan olah desain agar bisa memberikan fungsi yang optimal dengan bentuk yang tidak mengubah aslinya serta tidak merusak nilai kawasan Kesawan sebagai kawasan bersejarah bernilai tinggi.

Salah satu bangunan yang terbengkalai dengan nilai jual yang tinggi di Kawasan Kesawan adalah eks bangunan Warenhuis, *departement store* pertama di Medan, yang berdiri sejak 1918 dan eks Borsumij di sebelahnya yang hanya menyisakan lahan dan fasad sisi depan bangunan. Gedung eks Warenhuis dengan fasad yang unik telah beberapa kali mengalami pergantian fungsi sampai akhirnya tidak terpakai dan menjadikan bangunan tersebut mengalami kerusakan di beberapa bagian antara lain kondisi fisik jendela yang rusak bahkan berlubang karena dilepas, atap yang lapuk dan berlobang, tangga yang rusak dan kerusakan pada lantai (Rajagukguk et al., 2021). Sementara lahan dan eks gedung Borsumij tersisakan fasad bangunannya depannya saja, sementara bagian bangunan yang lainnya sudah tidak terlihat secara fisik (Rajagukguk et al., 2021).

Kondisi Gedung eks Warenhuis dan eks Borsumij yang bersebelahan dan terbengkalai, sementara posisinya sangat strategis membutuhkan sentuhan olahan desain agar tidak menjadi patologi Kawasan Kesawan. Bertujuan melestarikan bangunan bersejarah eks Warenhuis dan eks kantor Borsumij yang kini kondisinya telah memprihatinkan maka diperlukan perancangan sebuah wadah yang mampu menampung kegiatan yang menarik seperti pengalaman wisata sejarah dan menginap pada kawasan yang sama. Perancangan ini bertujuan untuk merancang eks Gedung Warenhuis sebagai galeri pusaka guna mempertahankan fungsi bangunan dengan jenis kegiatan baru yang ada di dalamnya, selain itu untuk mempertahankan fungsi lamanya, bagian lantai 1 digunakan sebagai pusat UMKM kuliner dan pakaian khas dari Medan. Tapak eks Kantor Borsumij akan dirancang menjadi Butik Hotel untuk menghidupkan kembali kawasan yang telah terbengkalai dengan harapan dapat meningkatkan minat wisatawan dalam berlibur sekaligus mempelajari sejarah dari kota Medan.

Pendekatan yang digunakan dalam perancangan eks Warenhuis dan Borsumij sebagai bangunan butik hotel adalah Olah Desain Arsitektur Pusaka (ODAP) atau *Infill Design* dengan metode analisa data saat merancangan menggunakan *Evidence Based Design (EBD)* dan *Post Ecupation Occupation (POE)* atau Evaluasi Purna Huni (EPH).

Tinjauan Teori Olah Desain Arsitektur Pusaka

Undang-Undang RI Nomor 11 Tahun 2010 menjelaskan bahwa cagar budaya adalah warisan budaya bersifat kebendaan berupa benda cagar budaya, bangunan cagar budaya, struktur cagar budaya, situs cagar budaya dan kawasan cagar budaya di darat dan atau di air yang perlu dilestarikan keberadaannya karena memiliki nilai penting sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama dan/ atau kebudayaan melalui proses penetapan (Indonesia, 2010). Cagar budaya sebagai warisan budaya yang harus dilestarikan sering dikenal dengan pusaka (JPPI & ICOMOS, 2003).

Sesuai Undang-Undang RI nomor 11 Tahun 2010 terdapat kriteria suatu bangunan dinyatakan sebagai cagar budaya yaitu (Indonesia, 2010):

- a. Berusia 50 (lima puluh) tahun atau lebih
- b. Mewakili masa gaya paling singkat berusia 50 (lima puluh) tahun
- c. Memiliki arti khusus bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama dan/atau kebudayaan dan
- d. Memiliki nilai budaya bagi penguatan kepribadian bangsa

Olah Desain Arsitektur Pusaka (ODAP), seringkali disebut juga sebagai arsitektur adaptasi, arsitektur tambahan atau *infill design*, merupakan metode dalam adaptive reuse (pemanfaatan kembali) yang merupakan salah satu bentuk pelestarian. Bentuk-bentuk lain adalah revitalisasi, retrofit, pemugaran, rehabilitasi, restorasi, rekonstruksi dan mitigasi bencana (Adishakti, 2017). Adaptasi adalah upaya pengembangan cagar budaya untuk kegiatan yang lebih sesuai dengan kebutuhan masa kini dengan melakukan perubahan terbatas yang tidak akan mengakibatkan kemerosotan nilai pentingnya atau kerusakan pada bagian yang mempunyai nilai penting (Indonesia, 2010). Adaptasi juga dijelaskan sebagai modifikasi sebuah tempat untuk disesuaikan dengan pemanfaatan eksisting atau pemanfaatan yang diusulkan (ICOMOS, 2013).

Untuk mendapatkan olah desain yang maksimal pada arsitektur bangunan pusaka, hal yang harus dilakukan yaitu (Handayani, 2017):

- a. Melakukan penilaian sejarah yang terkandung pada bangunan dan ruang terbuka
- b. mengumpulkan data teknis yang menjelaskan tentang kondisi bangunan dan ruang terbuka dengan segala permasalahan kerusakan dengan mempertimbangkan keaslian bangunan dan arti pentingnya
- c. mengolah data untuk menentukan kelayakan olah desain
- d. memastikan olah desain sesuai dengan prinsip pelestarian dan mempunyai asas manfaat untuk kesejahteraan dan kelestarian bangunan

Upaya olah desain ini dilakukan setelah mengetahui bagaimana nilai manfaat yang akan diperoleh bila dilakukan pemanfaatan kembali arsitektur pusaka. Banyak upaya olah desain arsitektur pusaka di berbagai penjuru dunia serta praktek lapangan dapat digolongkan beberapa bentuk olah desain arsitektur pusaka sebagai berikut (Adishakti, 2017; BPPI, 2013):

- a. Olah desain bangunan : penambahan bangunan baru yang menjadi kesatuan bangunan pusaka
- b. Olah desain interior : menambah interior dengan perubahan minor, fasad luar maupun tata ruang relatif tetap
- c. Olah desain interior konstruktif : merubah secara total interior termasuk konstruksinya, namun fasad luar tetap dipertahankan
- d. Olah desain atap : mengisi dan menambah ruang pada atap
- e. Olah desain atap konstruktif: secara konstruktif mengolah atap menjadi ruang baru
- f. Olah desain lantai dasar: merubah lantai dasar termasuk fasad untuk memenuhi kebutuhan baru namun tetap mempertahankan fasad dan lantai-lantai di atasnya.

Tinjauan Teori Hotel Butik

Hotel didefinisikan sebagai tempat tinggal untuk para pengunjung dengan membayar sejumlah uang, dengan dua pelayanan dasar yaitu akomodasi dan makan minum (Lawson, 1995). Hotel butik memiliki serangkaian karakteristik khusus yang membuatnya menonjol dari hotel biasa. Untuk memulai, hotel butik terbatas ukurannya, meskipun tidak ada konsensus yang jelas mengenai jumlah kamar yang dikandungnya. Umumnya, hotel butik berukuran lebih besar dari tempat tidur dan sarapan, yang sering kali memiliki 10 kamar atau kurang. Di ujung lain skala, mereka biasanya menawarkan tidak lebih dari 150 kamar. Ukuran hotel sangat penting, karena yang utama. Tujuannya adalah untuk memberikan pengalaman pribadi yang intim bagi para tamu. Ini adalah sesuatu yang kurang dalam jaringan hotel standar, yang umumnya beroperasi dalam skala besar dengan lebih dari 200 kamar. Perbedaan ukuran ini memiliki sejumlah implikasi yang membuat konsep butik menonjol, mulai dari tingkat layanan yang diberikan, hingga efisiensi operasional hotel. Hotel butik juga memiliki fleksibilitas yang jauh lebih besar di mana mereka dapat ditempatkan dalam konteks perkotaan.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah EBD (*evidence based design*). EBD dilakukan dengan membandingkan informasi dan praktek di lapangan, kemudian dianalisis kembali untuk mengumpulkan bukti-bukti ilmiah yang dijadikan dasar perancangan. Yang spesifik dari desain berbasis bukti adalah desainer melakukan penelitian dengan pedoman tertentu/ formal, kemudian dibuktikan apakah bukti yang diperoleh mendukung hasil desain yang diharapkan atau tidak, sehingga penerapan ke dalam desain menjadi lebih tepat (Malkin, 2008). *Evidence-based design*, yaitu sebagai hasil penerapan dari berbagai informasi terbaik untuk meningkatkan dan menghasilkan keputusan desain; *Evidence-based design* merupakan sebuah proses mendesain dalam penggunaan bukti (*evidence*) terbaru dan yang terbaik dari berbagai penelitian (*researches*) dan praktik yang ada, secara menyeluruh, eksplisit dan dilakukan dengan penilaian yang baik bersama dengan klien yang penuh informasi tentang desain proyek yang unik dan memiliki ciri khas tersendiri (Hamilton & Watkins, 2009).

Pengumpulan data untuk penelitian ini adalah melalui studi kepustakaan atau studi pustaka, serta observasi langsung terhadap bangunan. Studi literatur melalui buku, jurnal, dan peraturan pemerintah terkait revitalisasi bangunan cagar budaya. Observasi dilakukan dengan mengamati kondisi bangunan saat ini dan mendokumentasikan bangunan dengan foto dan video. Data yang diperoleh bersifat kualitatif, yaitu data yang dideskripsikan bukan berupa angka-angka, melainkan berupa foto, video, observasi terkait lingkungan sekitar, kondisi lokasi, aktivitas masyarakat di kawasan tersebut, dan sebagainya.

Hasil dan Desain Hotel Butik Sebagai Hasil dari Olah Desain Arsitektur Pusaka

Medan Warenhuis adalah toko serba ada di pusat kota Medan yang dibangun oleh perusahaan dagang N. V Medan Warenhuis. Lapangan Warenhuis dirancang oleh Gerard Bos pada tahun 1918. Gedung Warenhuis terdiri dari 2 lantai dengan luas total 8000 m², luas lantai dasar 1400 m² dan lantai dua seluas 1000 m². Pada masanya, Medan Warenhuis merupakan tempat para elite berbelanja. Hanya orang-orang yang memiliki jabatan tinggi dan banyak uang yang bisa berbelanja di sini. (Nasution. Junaidi, 2018).



Gambar 1 Vista Eks Warenhuis dan Borsumij pada Jl. A. Yani – Jl. Hindu

Sumber : Observasi, Oktober 2021

PT Borsumij Wehry Indonesia (BWI) adalah anak perusahaan dari Grup Mantrust di bawah PT. Frisian Flag Indonesia yang dikenal masyarakat sebagai *brand* susu bendera. Di bekas Kantor Borsumij, Kota Medan, kondisi bangunan sudah terbengkalai dan ditumbuhi rumput liar, bahkan tapaknya sudah dipenuhi pepohonan, namun fasad bangunan ini masih bisa terlihat.



Gambar 2 Posisi Eks Warenhuis dan Borsumij pada Jl. A. Yani – Jl. Hindu di Peta Tahun 1945 dan 2021

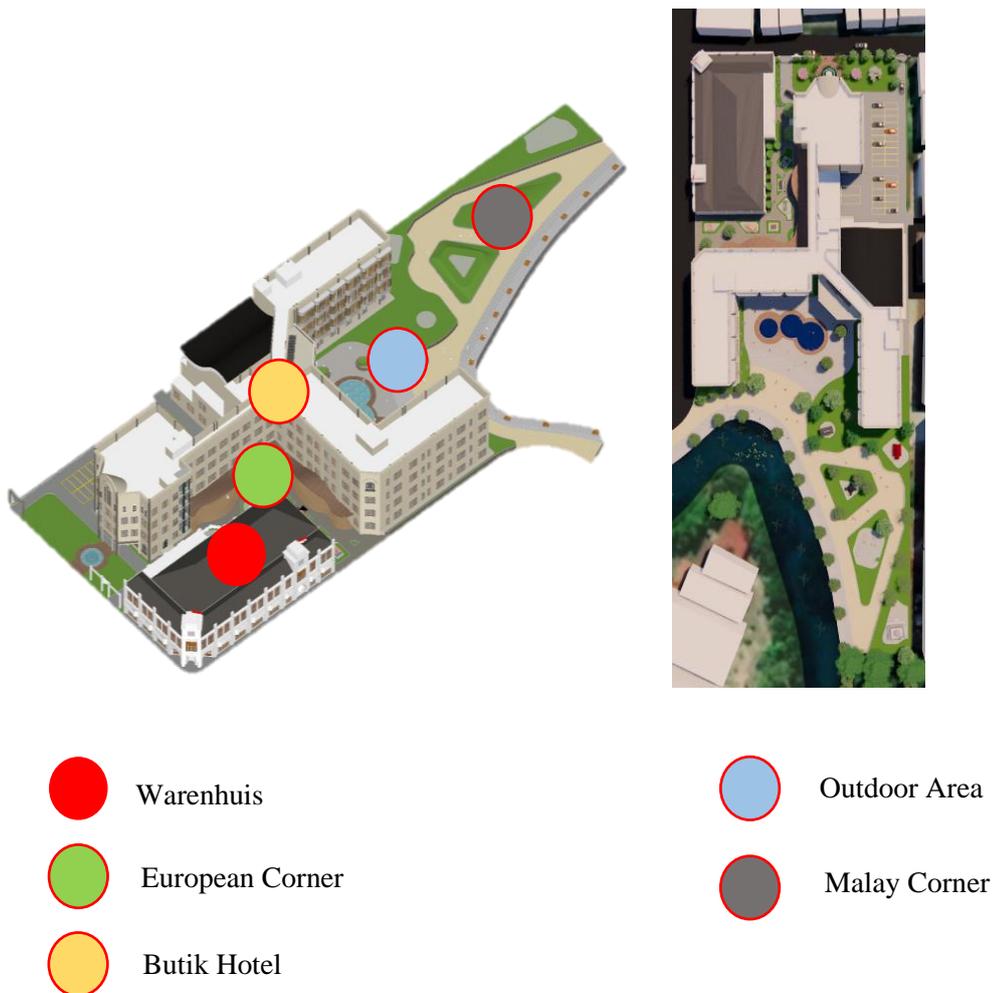
Sumber : Observasi, Oktober 2021

Untuk merevitalisasi Gedung Warenhuis dan bekas Kantor Borsumij, diperlukan konsep *adaptif reuse/ infill design* atau ODAP. Penggunaan kembali adaptif adalah proses estetika yang menyesuaikan bangunan dengan penggunaan baru sambil mempertahankan fitur historisnya dengan melihat ketentuan yang berlaku sesuai Undang-Undang RI Nomor 11 Tahun 2010 dan Piagam Burra tahun 2013. Rekomendasi desain untuk bangunan ini sendiri mengubah fungsi Gedung Warenhuis dari toko serba ada menjadi Galeri Warisan. Bekas Kantor Borsumij yang sebelumnya berfungsi sebagai kantor direkomendasikan untuk menjadi hotel butik.

Hasil dari desain tersebut antara lain sebagai berikut :

a. Konsep Massa

Bentuk massa akan menggunakan bentuk kotak sederhana untuk mengapresiasi penataan bangunan di sekitar taman yang memiliki bentuk sederhana namun kaya akan detail bangunan. Untuk merepresentasikan bentuk sungai Deli, Massa juga akan mengikuti lekukan sungai Deli sehingga pandangan akan terpusat ke arah sungai dan ruang luar.

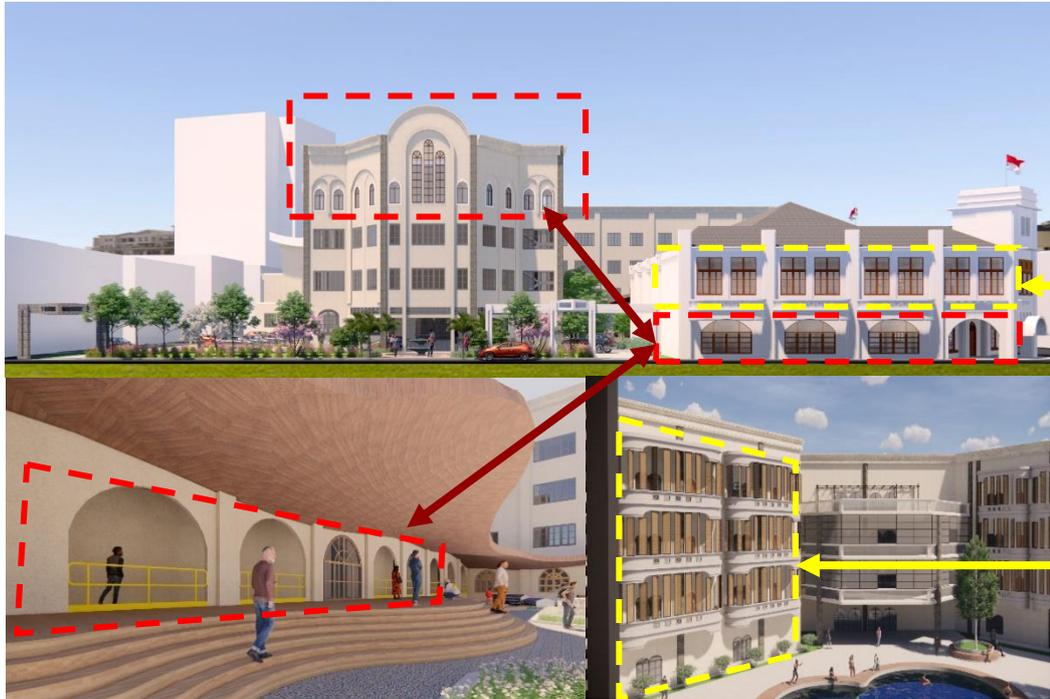


Gambar 3. Konsep Massa Butik Hotel

Sumber : Olahan pribadi

b. Elemen

Penggunaan elemen arcade sebagai bagian dari fasad dan koridor hotel butik menghormati Warenhuis sebagai bangunan yang memiliki nilai sejarah tinggi. Penggunaan balkon pada ruangan juga mengikuti Warenhuis, namun ada penambahan kulit sekunder untuk mengatasi panas matahari yang langsung mengarah ke bangunan.



Gambar 4. Penggunaan Adaptive Reuse untuk menghormati Warenhuis

Sumber : Olahan Pribadi

c. Hubungan antara Sejarah dan Masa Kini

Sebagai penghubung antara bangunan bersejarah yang sudah ada dengan bangunan baru, sebuah taman dirancang berisi miniatur bangunan bersejarah bergaya Eropa yang terdapat di lapangan antara hotel butik dan Warenhuis. Sungai Deli yang berada di belakang situs juga penting secara historis karena merupakan jalur jalan orang pada masa lalu untuk menuju kota Medan, untuk itu dirancanglah sebuah taman yang berisikan miniatur-miniatur bangunan dengan gaya khas melayu yang ada di kota tersebut. Medan seperti Masjid Agung, Istana Maimoon dan lain-lain.

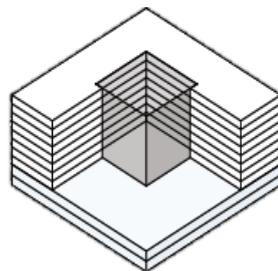


Gambar 5 European Corner (Kiri) dan Malay Corner (Kanan)

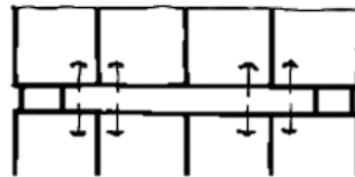
Sumber : Olahan Pribadi

d. Tipologi Kamar

Bentuk massa pada area kamar menggunakan tipologi hotel Decentralize Atrium. Maksud dari bentuk ini adalah agar perhatian dapat dipusatkan pada suatu titik yang telah ditentukan. Di situs ini titik yang dituju adalah pemandangan Sungai Deli yang menarik. Tipologi ruangan menggunakan sistem *double load* yang bertujuan untuk memaksimalkan luas tapak yang ada dan memberikan kesan berbeda pada setiap sisinya.



Decentralize Atrium



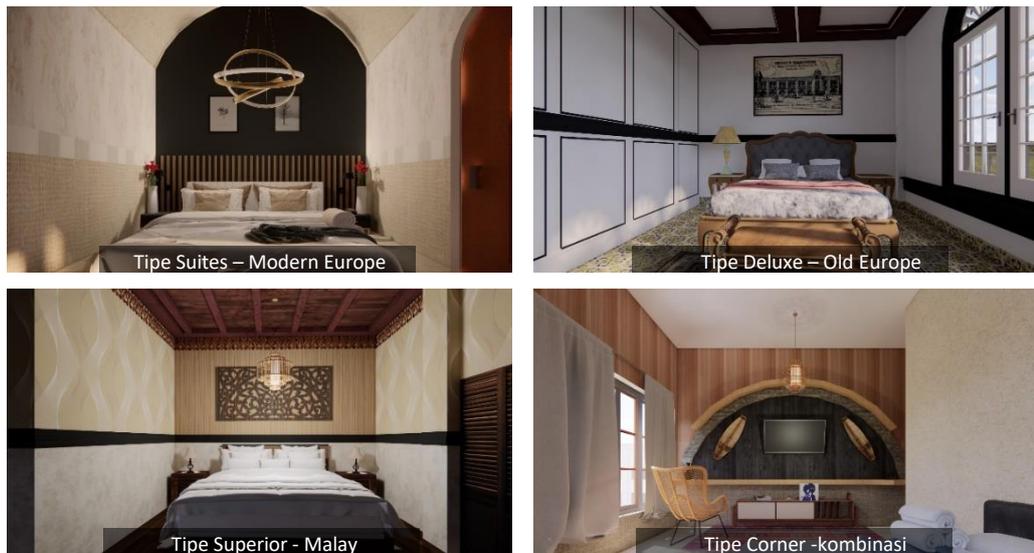
Double Loaded

Gambar 6 Tipologi Kamar Butik Hotel

Sumber : Hotels (2008)

e. Keunikan

Terdapat 4 tipe kamar di hotel butik ini yaitu tipe kamar Suites, Deluxe, Superior dan Corner. Keunikan dari keempat tipe kamar ini adalah setiap tipe kamar memiliki gaya yang berbeda-beda. Tipe kamar *Suites* menawarkan pengalaman menginap dengan kamar bergaya Eropa modern yang memiliki kesan berbeda dari kamar tipe *deluxe*, *superior* dan *corner*, oleh karena itu setiap tamu yang menginap dengan tipe kamar berbeda akan mendapatkan kesan yang berbeda.



Gambar 7 Tipe Kamar Butik Hotel

Sumber : Olahan Pribadi

Kesimpulan

Banyaknya bangunan cagar budaya dan atau- yang masih diduga cagar budaya dengan sisa lahan yang masih bisa terbangun membutuhkan sentuhan olah desain agar mampu menjadi bangunan yang menarik dengan fungsi yang optimal. Perancangan Butik Hotel yang bertujuan untuk mengembalikan kejayaan eks Warenhuis dan eks Borsumij sebagai bagian dari Kawasan Kota Lama Kesawan mempunyai karakter unik sehingga bisa menarik minat pendatang tidak hanya sekedar menginap namun juga menikmati karya kreatifnya. Pada perancangan Hotel Butik ini digunakan pendekatan Interior Olah Desain Arsitektur Pusaka (ODAP) di Warenhuis dan bangunan baru di lokasi bekas Kantor Borsumij mengunggulkan bentukan lama Warenhuis dan mempertimbangkan prinsip arsitektur lokal. Keunikan didapatkan tidak hanya karena kolaborasi dua bangunan yang menyatu, namun juga penggunaan interior serta penempatan miniatur bangunan.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan Terimakasih yang sebesar besarnya ditujukan kepada Dr. Wahyu Utami, ST,MT selaku pembimbing Mata Kuliah TGA Perancangan Arsitektur sehingga penulis dapat menyusun Jurnal ini hingga selesai.

Referensi

- Adishakti, L. T. (2017). Pelestarian Bangunan Cagar Budaya, Tonggak Keberlanjutan Kota Pusaka. *Workshop Pelestarian Bangunan Gedung Cagar Budaya*.
- BPPI. (2013). *Modul Olah Desain Arsitektur Pusaka*.
- Hamilton, & Watkins. (2009). *Evidence Based Design for Multiple Building Types*. John Wiley & Sons Inc.
- Handayani, T. (2017). Pelestarian Arsitektur Museum Sonobudoyo Yogyakarta. *Atrium*, 3(1).
- ICOMOS. (2013). Burra Charter: The Australia ICOMOS Charter for Places of Cultural Significance (1999). In *Encyclopedia of Global Archaeology*. https://doi.org/10.1007/978-1-4419-0465-2_1046
- Indonesia, P. R. (2010). Undang-Undang Cagar Budaya. In *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2010 Tentang Cagar Budaya*.
- JPI & ICOMOS. (2003). *Piagam Pelestarian Pusaka Indonesia - Indonesian Charter for Heritage Conservation*. 1–4.
- Lawson, F. R. (1995). *Hotels and Resorts : Planning and Design*. Architectural Press.
- Malkin. (2008). *A Visual Reference for Evidence Based Design*.
- Nasution, Junaidi. (2018). Transformasi Modernitas di Kota Medan: Dari Kampung Medan Putri Hingga Gemeente Medan. *Jurnal Sejarah*, 1(2).
- Rajagukguk, S. M. H., Rahmi, N. E., & Utami, W. (2021). Kajian arsitektur dan sejarah pada bangunan wahrenhuis dan tapak eks kantor borsumij sebagai cagar budaya di kota medan. *Nilai Budaya Indigenous Sebagai Pendukung Sustainable Development Di Era Industri 4.0*, 191–200.