

## RUANG REKREASI WISATA DAN BUDAYA DI PASAR LAMA

Vellicia Gunawan<sup>1)</sup>, Sutarki Sutisna<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, vellicia.gunawan907@outlook.co.id

<sup>2)</sup> Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, tarkisutisna@gmail.com

Masuk: 20-01-2021, revisi: 21-02-2021, diterima untuk diterbitkan: 26-03-2021

### Abstrak

Berjalan dan berhenti merupakan aktivitas dasar bagi manusia, sebuah konsep dasar dari bergerak dan hidup bagi manusia. Ketika berhenti, manusia melakukan apa yang disebut dengan berhuni. Tungku perapian merupakan tempat lahir berhuni, dimana manusia pertama kali berkumpul dan saling bertukar cerita, berinteraksi antar satu sama lain. Dari tungku perapian lahir komunitas yang terus berkembang hingga sekarang. Bentuknya terus berubah, tetapi esensi berhuni di tengah perapian tetap sama. Kawasan Pasar Lama merupakan sebuah tungku perapian bagi masyarakat Kota Tangerang, sebuah jantung kota dimana menjadi titik temu bagi masyarakat untuk berinteraksi sosial. Seiring dengan waktu, sebuah lokasi dengan beragam cagar budaya akan terkikis oleh waktu bila tidak dipertahankan dan dikembangkan untuk kemudian hari. Proyek ini bertujuan untuk menghidupkan kembali kawasan Pasar Lama dengan menghadirkan sebuah ruang baru bagi masyarakat untuk bersosialisasi. Berlokasi tepat di salah satu simpul terpenting Kota Tangerang, proyek ini berharap untuk mengembalikan esensi berhuni di Pasar Lama dengan mewadahi ekstensi dari wisata kuliner serta kegiatan pasar yang sudah ada, serta mewadahi kegiatan festival yang kerap diselenggarakan di kawasan. Desain proyek mengangkat tarian liong yang merupakan sebuah bentuk kebudayaan lokal yang erat kaitannya dengan etnis Tionghoa di Tangerang sebagai benang merah dari berhuni di Pasar Lama, proyek berperan sebagai sebuah *landmark* baru bagi masyarakat Kota Tangerang yang dapat mengangkat citra berhuni di Pasar Lama.

**Kata kunci:** arsitektur; cagar budaya; tari liong; tungku

### Abstract

*Moving and stopping are the basic activities for human, the base concept of movement and living for human. When we stop, we do what is called dwelling. The hearth was the birthplace of dwelling, where human gathered for the first time and exchanged stories, interacting with each other. From the hearth then the community was born of which it kept changing through the age until now. The form always changes, but the essence of dwelling remains the same. The Pasar Lama district is a hearth for the citizens of Kota Tangerang, the heart of a city where it is the crossing point for people to interact socially. With time, a location rich with cultural heritage will slowly lose its existence if not preserved and taken into consideration for future development. This project intends to reenergize the Pasar Lama district by bringing forth a new space for people to interact. Located in one of the most important junctions in Kota Tangerang, this project hopes to return the essence of dwelling in Pasar Lama by creating a space catering to the extension of the culinary destination and the existing market, as well as holding the annual festival being hold in the area. The project utilizes the dragon dance which is an integral local culture for the Chinese ethnicity in Tangerang as a red-string to dwelling of Pasar lama, the proyek aims to be a new landmark for the citizen of Kota Tangerang that can lift the image of dwelling in Pasar Lama.*

**Keywords:** architecture; dragon dance; hearth; heritage

## 1. PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Manusia hidup dengan melakukan sebuah proses berjalan (*wander*) dan berhenti (*linger/dwell*) yang terus berputar. Ketika manusia menemukan api, berhuni menjadi dasar atas peradaban manusia. Dengan adanya api, manusia dapat bertahan hidup lebih lama, manusia dapat mengolah makanannya, dapat berlandung dari predator lainnya, dapat melihat disaat gelap. Perapian atau *Hearth* merupakan pondasi dari cara berhuni manusia. Secara filosofis memiliki esensi sentral yang menghubungkan manusia antar satu sama lain. Di tengah perapian manusia pertama melakukan interaksi sosial, membangun komunitas, dan mulai berhuni secara tetap. (Semper, 1989)

Seiring dengan perkembangan zaman, *Hearth* atau tungku berkembang mengikuti kemajuan teknologi. Esensi paling mendasarnya adalah sebagai sebuah konsep spasialitas sebuah titik tempat manusia berkumpul dan berinteraksi. Sebagai bentuk hubungan sosial pertama manusia, hal ini menjadi bagian mendasar dari cara manusia berinteraksi antar satu sama lain. Kebutuhan manusia akan kontak sosial sangat erat kaitannya dengan adanya tempat yang mewadahi interaksi tersebut, dalam hal ini sebuah *Hearth*. (McKenna, 2013)

Pasar Lama dapat dikatakan sebagai sebuah *Hearth* atas beberapa dasar, antara lain eksistensinya sebagai tempat berkumpul bagi sebuah komunitas lokal, terutama bagi etnis Tionghoa Benteng. Titik-titik fokus dalam Pasar Lama seperti Klenteng Boen Tek Bio dan pasar tradisionalnya merepresentasikan sebuah *Hearth* dalam masyarakat Kota Tangerang. Simbol klenteng yang erat kaitannya dengan api, begitu juga dengan konteks kuliner Pasar Lama. Pasar Lama merupakan sebuah jantung kota yang sudah ada sejak ratusan tahun yang lalu sebagai pusat perkembangan Kota Tangerang. Akan tetapi dalam perjalanan waktu, deteriorasi relevansi Pasar Lama kian memburuk. Hal-hal seperti kawasan *heritage* yang tidak terurus, daerah wisata yang tidak tertata maupun terarah, serta bangunan-bangunan yang semakin ditinggalkan menjadi beberapa alasan utamanya. Pasar Lama masih menjadi tempat usaha dan berbelanja setiap harinya, akan tetapi sebagai sebuah tempat berhuni sudah mulai ditinggalkan dalam beberapa dekade terakhir. Saat ini kawasan Pasar Lama adalah sebuah kawasan *heritage* yang tidak terurus.

Menggunakan strategi *Heritage Future* dimana bangunan baru dirancang dengan memperhatikan konteks lingkungannya serta untuk kedepannya, diharapkan dapat membangkitkan kembali 'api' kawasan Pasar Lama. Membangkitkan kembali nilai berhuni di kawasan, mengembalikan esensi *Hearth* yang mulai pudar dalam Pasar Lama, menarik kembali masyarakat yang mulai meninggalkan daerah tersebut untuk kembali dan berkumpul di tengah Pasar Lama.

### Rumusan Permasalahan

Berdasarkan latar belakang terhadap mulai terkikis eksistensi kawasan Pasar Lama sebagai simbol berhuni di Kota Tangerang, dapat dirumuskan beberapa masalah yang menjadi fokus dalam proyek ini, yaitu:

- a. Bagaimana arsitektur dapat membangkitkan kembali eksistensi sebuah kawasan dengan mengangkat citranya di masyarakat?
- b. Bagaimana tindakan yang dapat dilakukan untuk pengembangan sebuah kawasan kota lama?

### Tujuan

Proyek ini bertujuan untuk mewadahi kegiatan wisata kuliner serta pasar yang sudah ada di kawasan, menambah daya tampung aktivitas Pasar Lama. Bertujuan sebagai tempat

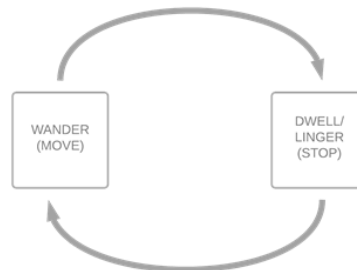
berkumpul serta berinteraksi bagi masyarakat Kota Tangerang, proyek ini dapat memwadahi kegiatan sehari-hari maupun aktivitas perayaan yang sering diselenggarakan. Selain itu, proyek juga berperan sebagai titik berorientasi dalam kawasan. Sebagai sebuah ruang publik, menjadi landmark serta fokus dari kawasan Pasar Lama.

## 2. KAJIAN LITERATUR

### *Wandering – Dwelling – Linger*

Manusia secara naluri terus bergerak. berpindah dari satu tempat ke tempat lainnya, dalam perjalanannya meninggalkan jejak. Setiap orang berjalan pada jejaknya masing-masing, suatu saat bertemu dengan orang lainnya. Berpapasan merupakan bagian dari perjalanan manusia. Pada posisi tersebut, dalam konteks ruang dan waktu, orang-orang menempati sebuah posisi dan menjadi 'ada'.

Dalam proses berpindah, manusia berteduh dan beristirahat. Hal tersebut merupakan bagian dari perjalanan dan adalah bentuk dari kapasitas manusia yang terbatas untuk beraktivitas. Berhenti merupakan bagian dari berjalan. Dalam perhentian, manusia bertempat pada konteks ruang dan waktu. Siklus berjalan, berhenti, bertempat ini menjadi pondasi peradaban manusia. (Heidegger, 1962)



Gambar 1. Skema Hubungan Wander - *Dwell/Linger*

Sumber: Penulis, 2020

*Wander*, *Linger*, dan *Dwell* merupakan aktivitas yang tidak dapat terpisahkan, dimana keduanya saling memaknai satu sama lain sebagai sebuah proses yang terus berlanjut. Sebagai sebuah kata kerja, kata *Linger* mengacu pada subjek/objek, dimana 'sesuatu' menjadi ditinggalkan, menempati, dan lainnya. *Dwell* merupakan bentuk dari *Linger*, keduanya merupakan hal yang sama, hanya berbeda penekanan, dimana kata *Dwell* mengacu pada proses kerja itu sendiri. *Linger* menekankan pada adanya 'sesuatu' subjek/objek diluar kata tersebut, sedangkan *Dwelling* menekankan pada tindakan itu sendiri. Dengan kata lain, menekankan pada 'keberadaan', *Be(ing)*. Arsitektur merupakan salah satu bentuk interpretasi dari proses di atas. Arsitektur adalah bukti dari kegiatan *Wandering*, *Linger*, *Dwelling* yang dilakukan oleh manusia, merupakan hasil sekaligus proses yang saling berkaitan.

### *Hearth* dalam konsep *Dwelling*

Manusia pada esensinya hidup dengan melakukan sebuah proses berjalan dan berhenti. Awalnya manusia hidup secara nomaden, berpindah-pindah dari satu tempat ke tempat lainnya untuk bertahan hidup. Ketika manusia menemukan api, perlahan berubah pola kehidupan manusia awal. Api digunakan untuk mengolah makanan, untuk penerangan pada malam hari, sebagai perlindungan terhadap predator lainnya. Orang-orang berkumpul mengelilingi perapian dan terjadi aktivitas sosial di dalamnya. Makan bersama, bertukar cerita, berlindung bersama.

*Hearth*, perapian atau tungku, menjadi sebuah hal penting bagi manusia dalam berhuni. Tungku adalah sebuah tempat yang dijaga, bahkan sakral bagi beberapa budaya. Kata '*hearth*' berbagi asal-usul yang sama dengan kata '*heart*', sama halnya dengan kata '*hearth*' dalam

bahasa Yunani modern yakni kardia yang juga berarti *'heart'*. Dalam Yunani kuno, konsep *hearth* and *home* lebih dikenal secara luas dengan kata *oikos*, yang sekarang masih dapat ditemukan dalam kata seperti ekonomi dan ekologi. Kata *'hearth'* dalam bahasa Latin adalah *focus*. Esensi dari makna sentralitas terlihat jelas terkandung dalam koneksi kata *'hearth'* dengan *'heart'*. (Fry, 2017:59)

Tanda pertama manusia berhuni adalah adanya api. Disekitar perapian manusia pertama kali berkumpul, konsep komunitas lahir. *Hearth* atau perapian merupakan elemen moral arsitektur pertama dan terpenting. Kemudian disekitarnya muncul 3 elemen lainnya, yakni: *roof*, *enclosure*, dan *mound*. Ketiga elemen tersebut bertindak sebagai pelindung bagi api *hearth* dari alam. (Semper, 1989)

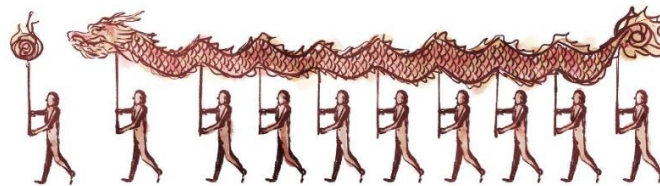
### **Heritage**

Kata *'heritage'* dalam bahasa Indonesia adalah *'warisan'*, yang dapat diartikan sebagai suatu hal yang diturunkan, dialihkan, diteruskan pada yang berikutnya. Berdasarkan UNESCO, warisan dapat digolongkan menjadi 2, yaitu: Warisan yang Terlihat (*tangible*) mengacu pada artefak fisik, dan warisan yang Tak Terlihat (*intangible*) mengacu pada hal-hal yang berkaitan dengan representasi, ungkapan, pengetahuan, dan artefak lainnya yang tidak memiliki fisik.

Sebuah benda ketika menjadi sebuah warisan memiliki ingatan akan masa lalu. Dalam perjalanan benda tersebut dalam menjadi sebuah *'masa lalu'*, lahir dua nilai di dalamnya; yaitu nilai sosial kolektif dan nilai memori kolektif. Nilai sosial kolektif adalah nilai-nilai yang ada dan berkembang dalam masyarakat pengaruhnya. Sedangkan nilai memori kolektif adalah hal-hal yang berkaitan dengan ingatan pengamat terhadap sejarah tersebut. (Sutanto, 2020)

### **Tari Liong**

Tari Liong atau Tari Naga merupakan sebuah bentuk tarian tradisional dalam budaya Tionghoa. Umumnya tarian ini dipertunjukkan dalam acara-acara tertentu atau dalam sebuah festival. Bentuk utama tarian ini adalah gerakan akrobatik yang dilakukan oleh sejumlah pemain yang memikul sebuah naga yang terbuat dari kain atau kertas dengan tongkat.



Gambar 2. Ilustrasi Tari Liong

Sumber: Penulis, 2020

Simbol naga merupakan sebuah simbol penting dalam kebudayaan Tionghoa. Tari Liong diduga berasal dari zaman dinasti Han, dimana dahulu tarian ini digunakan sebagai tarian pemanggil hujan karena figur naga dalam mitologi Tionghoa erat dikaitkan dengan air, sungai, laut, hujan, maupun pertanian. Selain sebagai tarian pemanggil hujan, Tari Liong juga digunakan untuk menyambut musim panen. Naga juga memiliki simbol kekuatan, kebijaksanaan, dan harmoni, serta merupakan simbol kekaisaran Tiongkok. Seiring dengan berjalannya waktu, Tari Liong semakin umum dilakukan dalam penyambutan perayaan-perayaan atau momen-momen penting. (Cindy, 2020)

Struktur badan naga terdiri atas sebuah bentuk naga atau ular panjang yang dibagi menjadi sejumlah bagian (umumnya 9) berikut kepala dan ekor. Badan naga ditopang oleh tiang yang masing-masing dibawa oleh satu pemain. Rangka badan naga terbuat dari material bambu

atau aluminium, sedangkan bagian luar naga terbuat dari kertas, kain, ataupun plastik. Panjang naga tergantung dari kebutuhan, umumnya berkisar 34 meter yang dibagi menjadi 9 bagian. Jarak antar bagian sepanjang 35 cm. Terdapat satu orang pemain yang membawa bola sebagai simbol mutiara (*pearl*) naga. Gerakan dalam Tarian Liong umumnya berupa gerakan yang menyerupai naga saat terbang di udara; gerakan seperti melingkar, spiral, berputar, mengelilingi area, dan sebagainya. Tarian diiringi oleh musik yang dimainkan oleh tim ansambel perkusi, gerakan kemudian mengikuti ritme dari dentuman musik. Naga menari mengejar bola atau mutiara yang dibawa pemain, gerakan ini menyimbolkan naga yang terus mengejar kebijaksanaan. (Meiyu, 2016)

### 3. METODE

Metode perancangan atau strategi desain adalah sebuah acuan dan batasan yang digunakan dalam merancang atau mendesain sebuah proyek. Penggunaan sebuah metode atau strategi merupakan bantuan dalam kegiatan merancang, membantu untuk mendapatkan ide maupun fokus dalam mendesain. Dalam proyek ini, strategi perancangan yang digunakan adalah pendekatan *Heritage Future* yang berasal dari Dunia *Environmental* seperti yang dipaparkan oleh Agus Sutanto dalam bukunya 'Peta Metode Desain'. Strategi perancangan *Heritage Future* menekankan pada kontinuitas sejarah dan identitas urban dari isu yang terkait. Bagaimana penanganan warisan budaya serta pembaharuan kota sebagai fokus utamanya, serta cara untuk melakukan intervensi baru terhadap kondisi asli dan lingkungannya. Intervensi yang dilakukan menilai konteks dari keaslian kawasan Heritage. Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan dalam proses perancangan proyek, yaitu:

- a. Survey dan Observasi; menelusuri dan mengamati kondisi asli di kawasan sebagai acuan dasar konteks lingkungan.
- b. Studi Literatur dan Studi Preseden; sebagai panduan serta inspirasi dalam perancangan.
- c. Menghasilkan karya perancangan sebagai jawaban atas isu yang diangkat.

### 4. DISKUSI DAN HASIL

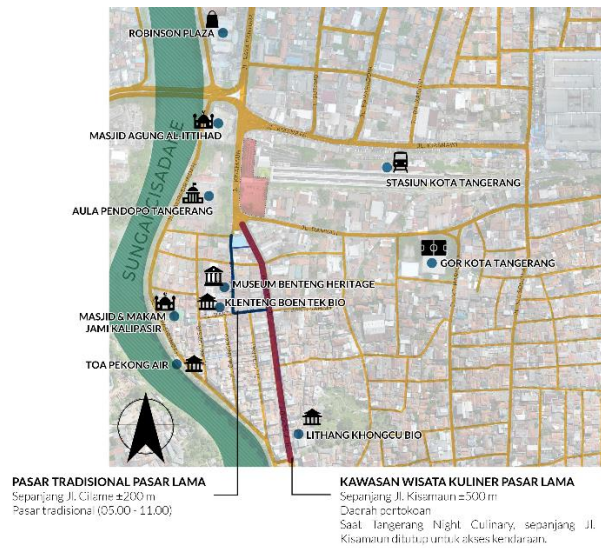
Desain diambil dari tarian liong atau tarian naga yang merupakan salah satu simbol kebudayaan dan berhuni etnis Tionghoa di Kota Tangerang. Tiga komponen utama diambil dari tarian liong tersebut, antara lain figur naga atau liong yang menari, tiang-tiang penyokong naga, dan aktivitas manusia di bawahnya.

#### Konteks Lokasi

Kawasan Pasar Lama terletak di Kelurahan Sukasari, Kecamatan Tangerang, Kota Tangerang. Kawasan Pasar Lama berada dalam Zonasi Kawasan Pariwisata, dengan kegiatan yang diperbolehkan adalah kegiatan yang menunjang sektor pariwisata serta nilai *Heritage* kawasan. Merupakan daerah padat permukiman dengan strata sosial kelas bawah dan menengah. Kawasan berada di pinggir Sungai Cisadane. Menurut sejarah, rombongan pertama dari Tiongkok yang dipimpin oleh Tjen Tjie Lung (Halung) pertama kali mendarat di muara Sungai Cisadane (sekarang Teluk Naga) dan kemudian bermukim serta membuka lahan pertanian di sepanjang sungai. Salah satu permukiman tersebut adalah kawasan Pasar Lama.

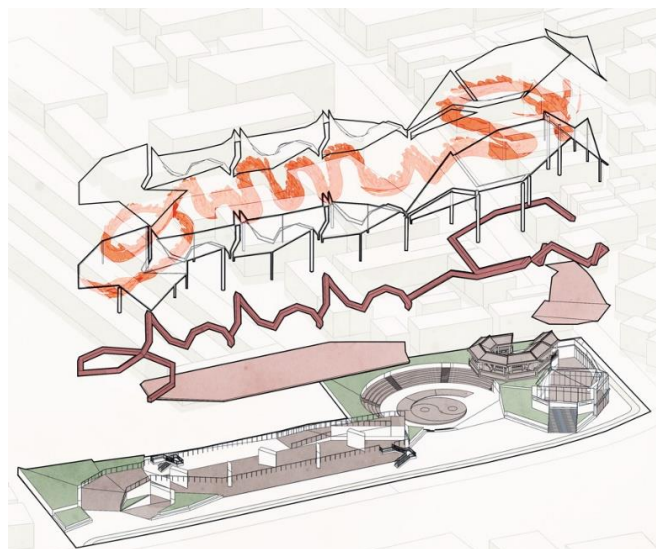
Mempertimbangkan posisi strategis tapak, bangunan dirancang sebagai *supporting role* terhadap kawasan Pasar Lama, menjadi sebuah ekstensi dari aktivitas komunitas Pasar Lama (kuliner, berdagang, edukasi), serta mengembalikan esensi hiburan (pertunjukan, pentas, kesenian) yang merupakan bagian dari budaya etnis Tionghoa Benteng dengan sebuah panggung pertunjukan. Dengan membuka akses menuju stasiun, proyek dengan sendirinya dapat mendatangkan pengunjung berkat aktivitas lalu-lalang pengguna stasiun. Pejalan kaki merupakan bentuk mobilitas utama dalam kawasan Pasar Lama, sehingga tapak dirancang dengan konsep akses terbuka dari berbagai sisi yang menghadap jalan, menjaga permeabilitas

pejalan kaki. Keterbukaan ini juga digunakan untuk mempermudah akses dari dan ke Stasiun Kota Tangerang yang berada tepat di sisi timur tapak.



Gambar 3. Peta Pasar Lama  
Sumber: Penulis, 2020

### Bentuk Rancangan



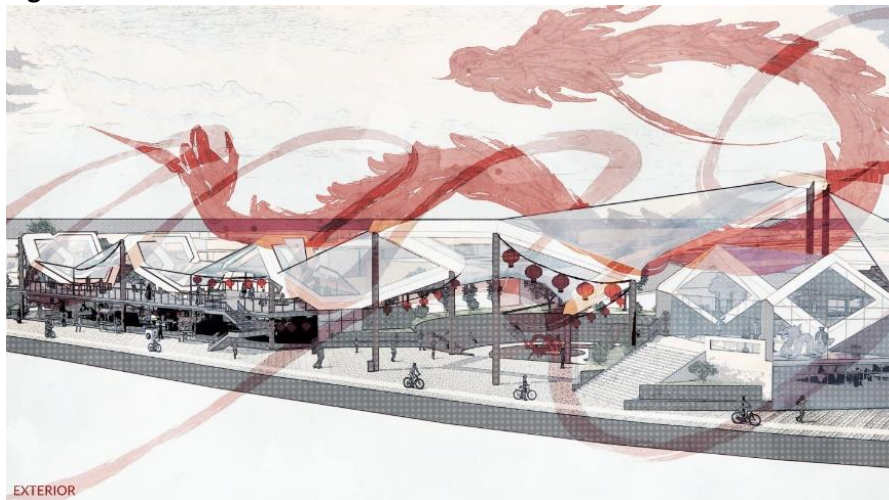
Gambar 4. Exploded desain perancangan  
Sumber: Penulis, 2020

Proyek dirancang untuk beroperasi selama 24 jam, mewadahi aktivitas dalam kawasan dari pagi hingga malam. Struktur utama dari desain adalah struktur penerangan yang berlikuk menyerupai gerakan naga dalam Tari Liong. Struktur ini kemudian dibungkus dengan atap membran, menciptakan ruang di bawahnya untuk berbagai macam aktivitas. Bangunan dirancang setinggi 2 lantai, menilai bahwa bangunan di sekitar kawasan merupakan bangunan rendah, untuk menyelaraskan dengan lingkungan sekitarnya. Titik tertinggi ada pada struktur penerangan, yakni pada posisi kepala naga di ujung. Desain memperbanyak ruang terbuka hijau dengan tujuan sebagai bentuk penghijauan untuk Pasar Lama. Sebagai upaya untuk mengatasi isu minimnya daerah resapan dalam kawasan Pasar Lama, maka proyek menghadirkan ruang terbuka hijau serta menggunakan material paving yang dapat menyerap air.

Bentuk perancangan juga mengantisipasi adanya acara-acara penting atau festival yang sering diadakan dalam kawasan, seperti perayaan Arak-Arakan Gotong Toapekong, ataupun kegiatan kompetisi Tari Barongsai yang membutuhkan area untuk pentas. Desain terbuka memberikan kemudahan view terhadap jalan pada saat parade maupun pentas. Proyek dirancang dengan tujuan sebagai sebuah landmark baru bagi kawasan Pasar Lama tanpa memberi kesan masif, oleh sebab itu desain dibuat dengan konsep terbuka dan ringan. Memanfaatkan lokasi strategis sebagai daya tarik. Desain dibuat agar mudah dikenali dengan struktur pencahayaannya, sehingga dapat digunakan sebagai arah berorientasi bagi pendatang dari luar kota. Proyek dapat menjadi titik kumpul bagi wisatawan ketika berkunjung ke Pasar Lama, selain itu juga menjadi simbol 'gerbang' baru bagi kawasan.

Tari Liong dalam perancangan diterjemahkan menjadi sebuah struktur yang menaungi bangunan, diibaratkan seperti figur naga yang terbang di atas tapak. Mutiara dalam Tari Liong disimbolkan dengan bentuk arena yang melingkar. Kepala naga berada di titik persimpangan dan menghadap jalan, seolah menyambut kedatangan pendatang yang akan memasuki Kawasan Wisata Kuliner Pasar Lama. Struktur terbagi menjadi 3 koreografi utama dalam Tari Liong yang disusun menjadi sebuah gerakan naga yang utuh, yakni: Gerakan naga memasuki area (Enter the Dragon), Gerakan melingkar (Wave Pattern), dan Gerakan naga melayang (Dragon Ascension). Gerakan tersebut disusun menjadi sebuah struktur naga utuh yang menyelubungi tapak serta bangunan. Menjadi sebuah bentuk tarian sambutan bagi para pengunjung Pasar Lama. Mobilitas manusia di bawah naga menggambarkan pemain serta penonton dalam pertunjukan Tari Liong.

### Program Kegiatan



Gambar 5. Tampilan eksterior bangunan  
Sumber: Penulis, 2020

Liong Sembilan merupakan sebuah titik temu di tengah Kota Tangerang. Terhubung dengan Jakarta oleh keberadaan Stasiun Kota Tangerang, serta lokasinya yang tepat berada di jantung kota. Liong Sembilan merupakan tempat bertemu dan berinteraksi bagi masyarakat Pasar Lama. Ditujukan sebagai ekstensi dari eksistensi kehidupan berhuni di Pasar Lama, Liong Sembilan juga menjadi sebuah sambutan utama ketika pendatang dari stasiun pertama datang ke Pasar Lama. Mewadahi kegiatan kuliner serta pasar yang secara organik tumbuh di kawasan, Liong Sembilan juga menghadirkan kembali unsur kebudayaan sebagai salah satu fokus interaksi dalam bertukar cerita di sebuah Hearth. Mewadahi kegiatan kesenian serta festival-festival yang umum mewarnai kawasan Pasar Lama.

Program dalam proyek meliputi:

a. *Plaza*

Merupakan sebuah area *pedestrian street* yang terbuka untuk mobilitas pejalan kaki di kawasan Pasar Lama. Ruang ini menjadi penghubung aksesibilitas Stasiun Kota Tangerang dengan kawasan Pasar Lama, memperpendek jarak yang biasa ditempuh. *Plaza* didesain terbuka tanpa ada penghalang untuk menjaga lalu-lalang pejalan kaki yang secara alami mengisi kawasan, menjaga permeabilitas aktivitas pasar serta kuliner yang ada. Sepanjang *Plaza* juga dilengkapi dengan *Bike Lane* untuk pengunjung dapat bersepeda dengan lebih aman sebab proyek terletak di sebuah persimpangan.

b. *Arena*

Konsep *hearth* sebagai sebuah tempat berkumpul dan berbagi cerita diterjemahkan menjadi sebuah arena pertunjukan. *Arena* atau panggung (*stage*) ini menjadi fokus dalam keseluruhan desain. Berbentuk *sunken plaza*, arena dapat berfungsi menjadi ruang terbuka yang dapat digunakan untuk pertunjukan secara umum, dan siapa saja. Pada saat perayaan atau festival, arena dapat digunakan untuk mewadahi acara-acara tersebut. Bentuk lingkaran dari arena juga sebagai simbol mutiara (*pearl*) dalam tarian naga.

c. *Street Mall*

Berfungsi sebagai area transisi antara kawasan Pasar Lama dengan Stasiun Kota Tangerang. Mewadahi aktivitas PKL yang sudah ada di kawasan, menjadi ekstensi dari Wisata Kuliner Pasar Lama. Secara tidak langsung, bangunan menjadi sebuah gerbang antara kedua daerah (Pasar Lama dengan Stasiun). Berbentuk ruang terbuka dua lantai yang dapat diakses oleh publik.

d. *Gallery*

Merupakan ruang tertutup serbaguna untuk pameran. Sebagai penunjang sarana edukasi serta kebudayaan untuk kawasan Pasar Lama. Dapat digunakan untuk kegiatan umum. Struktur utama dibentuk dari bentuk geometri naga yang melingkar, jika dilihat dari sudut menghadap persimpangan, naga membentuk sebuah figur geometri yang bersambung.

e. *Reading Pavilion*

Paviliun yang menyediakan ruang untuk duduk dan bersantai sambil membaca. Berfungsi sebagai ruang kegiatan edukasi di luar bagi sekolah yang ada di kawasan. Paviliun berbentuk berundak dan melingkar, menyatukan *level ground* dengan *level upper ground*. Di tengah paviliun terdapat sebuah kolam teratai. Paviliun juga melambangkan simbol pengetahuan atau kebijaksanaan (*wisdom*) yang dari sebuah mutiara (*pearl*) dalam tarian naga.

f. *Studio*

*Studio* atau sanggar atau *workshop* berfungsi sebagai ruang serbaguna yang dapat digunakan untuk umum. Dapat digunakan untuk aktivitas edukasi di luar jam sekolah bagi pelajar (ekstrakurikuler). Dapat digunakan sebagai ekstensi dari *Gallery* untuk pameran. Merupakan sebuah area terbuka untuk mengekspresikan diri bagi masyarakat Pasar Lama. *Studio* terbagi atas dua, yakni *studio* di lantai dasar dengan ruang tertutup, dan *studio* di lantai atas dengan ruang terbuka yang merupakan ruang transisi antara Paviliun dengan *Gallery*.

## 5. KESIMPULAN

Tungku merupakan simbol berhuni dan Pasar Lama merupakan simbol berhuni bagi Kota Tangerang. Sebagai sebuah kawasan yang merupakan jantung kota, eksistensinya perlu dipertahankan dan terus dikembangkan. Proyek ini bertujuan untuk membangkitkan kembali citra berhuni di Pasar Lama dengan menghadirkan sebuah figur baru yang dapat menjebatani antara nilai historis dan budaya dari kearifan lokal dengan pergerakan zaman. Program dan desain perancangan lahir dari konteks lokal yang melekat dalam kawasan dimana proyek ini mencoba untuk mewadahi aktivitas yang secara organik berkembang dalam kawasan. Desain yang terbentuk diharapkan dapat mengangkat wajah kawasan Pasar Lama sebagai sebuah tempat berhuni yang patut menjadi sorotan dunia.



## REFERENSI

- Cindy. (2020). *Chinese Dragon Dances, History and Styles*. Retrieved September 16, from China Highlights: <https://www.chinahighlights.com/travelguide/special-report/chinese-new-year/new-year-dragon-dance.html>
- Fry, S. (2017). *Mythos: The Greek Myths Retold*. UK: Penguin Random House.
- Heidegger, M. (1962). *Being and Time*. Translated by J. Macquarrie and E. Robinson. New York: Harper.
- McKenna, E. (2013). *The Four elements of Architecture: Gottfried Semper's Place in Design 8*.
- Meiyu, L. (2016). *Dragon Dance*. Retrieved September 16, from Singapore Infopedia: [https://eresources.nlb.gov.sg/infopedia/articles/SIP\\_924\\_2004-12-30.html](https://eresources.nlb.gov.sg/infopedia/articles/SIP_924_2004-12-30.html)
- Semper, G. (1989). *The Four Elements of Architecture*. Translated by H. Mallgrave and W. Hermann. UK: Cambridge.
- Sutanto, A. (2020). *Peta Metode Desain*. Jakarta: Universitas Tarumanagara.

