

SENI KONTEMPORER BETAWI DI PESANGGRAHAN

Indah Dwi Allanis¹⁾, Mieke Choandi²⁾¹⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, idallanis13@gmail.com²⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, mieke@untar.ac.id

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

Abstrak

Kesenian dan budaya merupakan salah satu karakter yang bisa membangun peradaban bangsa. Keberadaan budaya Betawi termasuk kesenian tradisional yang merupakan salah satu aset budaya Indonesia. Umumnya kesenian dinyatakan sebagai ekspresi jiwa manusia akan keindahan. Pada masyarakat Betawi kesenian terwujud dalam bermacam-macam bentuk seperti seni sastra, seni musik, seni tari, seni main pukulan (seni bela diri) dan seni teater. Namun tidak adanya wadah ruang publik yang interaktif berdasarkan teknologi modern membuat budaya tersebut lambat laun akan tergeser dengan era modern. Betawi Contemporary Art in Pesanggrahan menggunakan metode pendekatan kontekstual yang mengkaji empat parameter kontekstual (budaya, alam, urban, dan fisik bangunan) dan memiliki program *edutainment*. Dimana *Edutainment* sebagai inovasi baru untuk mengembangkan budaya Betawi dengan menggabungkan *education*, *entertainment* dan *menggabungkan arsitektur kontemporer pada desain bangunan agar menambahkan Architourism* pada Kawasan Pesanggrahan. Konsep pengalaman baru untuk menikmati sebuah budaya dengan media yang berbeda-beda dan memberikan ruang publik yang dapat di pergunakan untuk berinteraksi dan bersantai.

Kata kunci: *Architourism*; budaya; kesenian; kontemporer; ruang publik**Abstract**

Art and culture are one of the character that can build nation civilization. Betawi culture's existence is included in traditional art as one of Indonesia's cultural asset. Generally art is stated as human's soul expression to beauty. To betawi people art is materialized in many forms like literature, music, dance, self-defense and theatre. But the missing of interactive public space based on modern technology, that culture slowly will replaced with modern era. Betawi Contemporary Art in Pesanggrahan uses a contextual approach which examines four contextual parameters (culture, nature, urban, and physical buildings) and has an edutainment program. Where Edutainment is a new innovation to develop Betawi culture by combining education, entertainment and incorporating contemporary architecture in building designs to add architourism to the Pesanggrahan area. The concept of a new experience is to enjoy a culture with different media and provide a public space that can be used to interact and relax.

Keywords: *Architourism*; culture; art; contemporary; public area**1. PENDAHULUAN**

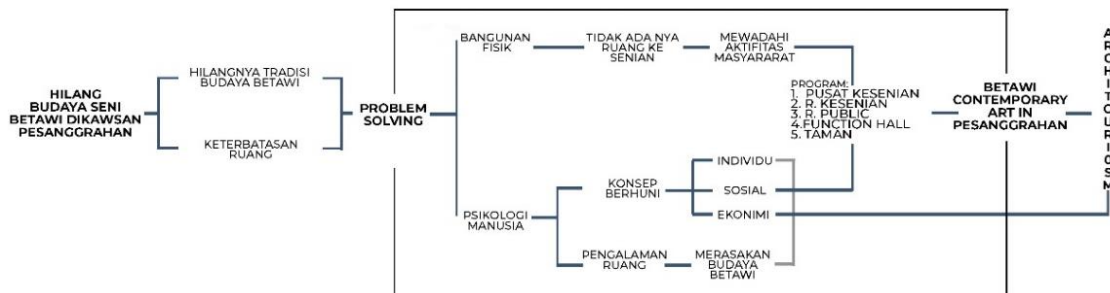
Kelurahan Pesanggrahan dikenal dengan kampung Betawi. Sejak dulu hingga kini masih bertahan walaupun pengembangan pembangunan kota semakin pesat. Kampung Betawi masih terus menjaga keaslian dan keluhuran budaya. Seiring dengan pembangunan di ibukota, kampung Betawi di kawasan ini tergusur karena adanya pembangunan TOL ruas Lingkar Luar Jakarta W2 Utara (Kebon Jeruk - Ulujami).

Kesenian dan budaya merupakan salah satu karakter yang bisa membangun peradaban. Keberadaan budaya Betawi termasuk kesenian tradisional yang merupakan salah satu aset terbesar Indonesia. Umumnya kesenian dinyatakan sebagai ekspresi jiwa manusia akan keindahan. Pada masyarakat Betawi kesenian terwujud dalam bermacam-macam bentuk seperti seni sastra, seni musik, seni tari, seni main pukulan (seni bela diri), dan seni teater.

Latar Belakang

Dalam desain *Betawi Contemporary Art in Pesanggrahan* dengan tujuan mengembalikan citra budaya Betawi dan memberikan wadah aspirasi bagi warga untuk menjaga budaya Betawi dengan konsep desain bangunan Arsitektur kontemporer. Arsitektur kontemporer menonjolkan sebuah desain yang inovatif, fleksibel, maju dan variatif; baik secara bentuk maupun tampilan, jenis material, pengolahan material, dan teknologi yang dipakai serta menampilkan gaya yang lebih baru. Seni ini tidak terikat pakem atau aturan-aturan kuno, seni ini terus berkembang mengikuti zaman dan memiliki tema yang merefleksikan keadaan yang sedang dilalui.

Sama halnya dengan Tipologi Rumah Betawi, secara umum memiliki bentuk yang terbuka. Hal tersebut menandakan masyarakat Betawi adalah masyarakat yang terbuka dan siap menerima pengaruh dari luar. Sifat terbuka tersebut tercermin dari pola tata ruang, Pola tapak (Halaman) rumah, bentuk bangunan, serta detail ragam hiasnya. Rumah Betawi tidak ada peraturan baku dalam penentuan arah dan desain bangunan yang disepakati oleh warga Betawi sejak dulu hingga sekarang, Yang ada hanyalah pemaksimalan fungsi dengan alasan kemudahan mencapai jalan/ menyesuaikan dengan Kebutuhan. Dan adanya *Betawi Contemporary Art In Pesanggrahan* mendimbulkankesan modern di kawasan ini yang menghasilkan architourisom untuk menambah perekoniman warga.



Gambar 1. Mapping Pola berfikir

Sumber: Penulis, 2020

Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas dapat diidentifikasi sebuah masalah sebagai berikut:

- Pesanggrahan tidak memiliki ruang seni budaya Betawi;
- Hilangnya citra kampung Betawi di Kawasan Pesanggrahan;
- Banyaknya aktivitas kesenian sehingga banyak ruang yang dibutuhkan;
- Kurangnya ruang publik untuk mengenal, memahami, dan mempelajari seni budaya Betawi;
- Tidak adanya *art space* di Kawasan Pesanggrahan;

Rumusan Masalah

Terdapat beberapa rumusan permasalahan yang dijawab melalui penelitian sebagai landasan bagi perencanaan proyek Betawi Contemporary Art in Pesanggrahan, diantaranya:

- Bagaimana menciptakan budaya Betawi dengan perkembangan era modern saat ini?
- Bagaimana fasilitas ruang yang dapat memenuhi segala kegiatan dan aktivitas dalam sebuah Betawi Contemporary Art in Pesanggrahan?

Tujuan Proyek

Tujuan utama sebuah perancangan Betawi Contemporary Art in Pesanggrahan, yakni perancangan yang berguna sebagai wadah untuk mengekspresikan ide dan gagasan pelaku budayawan dan masyarakat dalam bentuk karya maupun pertunjukan seni tanpa adanya Batasan. Sehingga dapat menciptakan ruang seni yang bersifat menginspirasi dan saling memberikan apresiasi satu sama lain. Dengan sasaran perancangan sebagai berikut:

- a. Memahami lebih dalam tentang seni budaya Betawi;
- b. Memahami lebih dalam tentang sebuah Seni, terutama seni kontemporer;
- c. Memanfaatkan semua sudut ruang sesuai dengan kebutuhan;
- d. Menciptakan ruang yang berbeda;
- e. Membuat inovasi sehingga menciptakan ruang yang dapat menginspirasi dan membangkitkan kreativitas;
- f. Tidak hanya mengutamakan estetika tetapi juga fungsi.

2. KAJIAN LITERATUR

Pengertian *Dwelling*

Christian Norberg-Schulz dalam buku *The Concept of dwelling* *Dwell* memiliki makna sebagai bertukar produk, ide dan perasaan (adanya makna kehidupan), *dwell* juga memiliki makna adanya kesepakatan atas nilai-nilai umum. *Dwell* terdiri dari orientasi dan identifikasi. Untuk memperoleh makna *Dwell*, kita harus tahu/sadar dimana posisi kita berada sehingga kita dapat mengalami keberadaan sebagai makna. Dalam cerita vass, hutan sebagai *dwell* menggambarkan suatu konsep interpretasi, eksistensial, kualitatif. *Dwell* menuntut kita untuk memiliki pemikiran yang terbuka. Identifikasi terdiri dari ruang yang terorganisasi (konkret). Dalam cerita vass dalam buku Christian menggambarkan bahwa hutan merupakan *dwell* dari vass di karenakan ia sadar dan secara tidak sengaja ia mengetahui apa yang terjadi dalam *dwell* tersebut. Selain itu adanya juga ketergantungan antara rumah dan lingkungan. Rumah memiliki makna sosial sedangkan lingkungan akan selalu mempengaruhi manusia.

Art Space

Pengertian *Art Space*

Art (Seni) adalah aneka keahlian yang didapatkan dari pengalaman yang memungkinkan seseorang memiliki kecakapan membuat, menyusun dan merencanakan sesuatu secara sistematis dan tujuan mengungkapkan makna kejiwaan dan untuk mencapai hasil-hasil yang menyenangkan sesuai dengan prinsip-prinsip estetis, baik secara intuitif maupun kognitif (Soedarso SP, 1988).

Space (Ruang) adalah yang berbatas atau terlingkung oleh bidang. Ruang secara konstan melingkupi keberadaan kita. Sebuah bidang yang mendapat perluasan dengan perbedaan arah asalnya pun dapat di katakan sebagai ruang (Francis D.K Ching, 2000).

Jadi *art space* merupakan sebuah ruang yang mewadahi seniman, untuk memamerkan karya yang akan ditampilkan.

Arsitektur Kontemporer

Pengertian Arsitektur Kontemporer

Arsitektur kontemporer merupakan suatu bentuk karya arsitektur yang sedang terjadi di masa sekarang. Dalam buku Indonesian *Architecture Now* karya Imelda Akmal, digambarkan karya-karya arsitektur yang kontemporer yang terdapat di Indonesia. Karya ini dibangun dalam satu dasawarsa terakhir dan cukup menggambarkan tren arsitektur dalam negeri. Tren yang berkembang dalam satu dasawarsa terakhir didominasi oleh pengaruh langgam arsitektur modern yang memiliki kesamaan ekspresi dengan karya arsitektur modern dari belahan dunia barat di dekade 60-an. Karya-karya arsitektur kontemporer Indonesia memiliki kesamaan dengan karya Mies van de Rohe, *Wassily* karya Marcel Breuer atau kursi B306 *chaise-lounge* karya Le Corbusier dan *lounge chair* karya Charles Eames.

Ciri dan Prinsip Arsitektur Kontemporer

Berikut prinsip Arsitektur Kontemporer menurut Ogin Schirmbeck : Bangunan yang kokoh,, Gubahan yang ekspresif dan dinamis; Konsep ruang terkesan terbuka,, Harmonisasi ruangan

yang menyatu dengan ruang luar;, Memiliki fasad transparan;, Kenyamanan Hakiki;Eksplorasi elemen lansekap area yang berstruktur.

Strategi Pencapaian Arsitektur Kontemporer

Tabel 1. Strategi Pencapaian Arsitektur Kontemporer

NO	Prinsip Arsitektur Kontemporer	Strategi Pencapaian
1	Gubahan yang ekspresif dan dinamis	Gubahan massa tidak berbentuk formal (kotak) tetapi dapat memadukan beberapa bentuk dasar sehingga memberikan kesan ekspresif dan dinamis.
2	Konsep ruang terkesan terbuka	Penggunaan dinding dari kaca, antara ruang dan koridor (dalam bangunan) dan optimalisasi bukaan sehingga memberikan kesan bangunan terbuka dan tidak masif.
3	Harmonisasi Ruang Luar dan dalam	Penerapan <i>courtyard</i> sehingga memberikan suasana ruang terbuka di dalam bangunan. Pemisahan ruang luar dengan ruang dalam dengan menggunakan perbedaan pola lantai atau bahan lantai.
4	Memiliki fasad yang transparan	Fasad bangunan menggunakan bahan transparan memberikan kesan terbuka, untuk optimalisasi cahaya yang masuk ke ruang sekaligus mengundang orang untuk datang karena memberikan kesan terbuka.
5	Kenyamanan hakiki	Kenyamanan tidak hanya dirasakan oleh beberapa orang saja (misalnya orang normal) tetapi juga dapat dirasakan oleh kaum difabel. Misalnya penggunaan <i>ramp</i> untuk akses ke antar lantai.
6	Eksplorasi elemen lansekap	Mempertahankan vegetasi yang kiranya dapat dipertahankan yang tidak mengganggu sirkulasi di luar maupun dalam <i>site</i> . Penerapan vegetasi sebagai pembatas antara satu bangunan dengan bangunan lain. Menghadirkan jenis vegetasi yang dapat memberikan kesan sejuk pada <i>site</i> sehingga semakin menarik perhatian orang untuk datang
7	Bangunan yang kokoh	Menerapkan sistem struktur dan konstruksi yang kuat serta material modern sehingga memberikan kesan kekinian.

Sumber: Penulis, 2020

Tipologi Bentuk Rumah Betawi

Rumah Betawi secara umum memiliki bentuk yang terbuka. Hal tersebut menandakan masyarakat Betawi adalah masyarakat yang terbuka dan siap menerima pengaruh dari luar. Sifat terbuka tersebut tercermin dari pola tata ruang, Pola tapak (Halaman) rumah, bentuk bangunan, serta detail ragam hiasanya.

Rumah Betawi tidak ada peraturan baku dalam penentuan arah dan desain bangunan yang disepakati oleh warga Betawi sejak dulu hingga sekarang, Yang ada hanyalah pemaksimalan fungsi dengan alasan kemudahan mencapai jalan/ menyesuaikan dengan Kebutuhan.

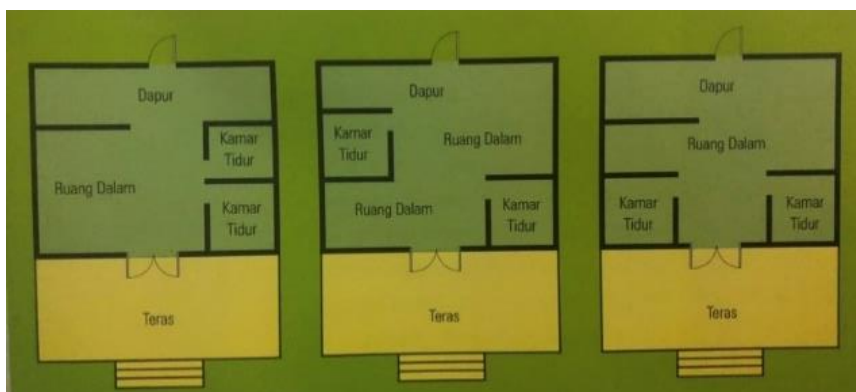
Secara umum arsitektur Rumah Etnis Betawi dapat di kelompokkan ke dalam tiga jenis, yaitu Rumah Gudang, Rumah Joglo, serta rumah bapang atau kebaya. Berdasarkan ketiga jenis tersebut, secara umum rumah etnik Betawi setidaknya memiliki tiga unsur. Pertama adalah Paseban, yang merupakan sejenis serambi yang terbuka. Kedua adalah bangunan inti, dan yang ketiga adalah bagian belakang. Bila dilihat dari arsitektur modern maka akan menjadi area

publik (Ruang Tamu sementara dan berandal), Area Privet (Kamar dan ruang tegah) serta area servis (dapur).

Masing-masing Zona terkadang merupakan suatu bagian bangunan dengan pola atap tersendiri. Namun ada juga yang merupakan suatu bagian bangunan dengan pola atap tersendiri. Namun ada juga yang menggunakan suatu pola atap untuk menaungi ketiga zona. Variasi ini sangat ditentukan oleh ketiga zona. Variasi ini sangat ditentukan oleh status sosial dan ekonomi penghuninya. (*Rumah Etnis Betawi, Swadarma dan Yunus Aryanto, 2013*)

Organisasi Ruang dan Bentuk

Berdasarkan organisasi ruangnya, rumah Betawi dapat dikelompokkan atas tiga bagian. Bagian-bagian tersebut antara lain adalah bagian depan atau *serambi* depan yang biasa disebut dengan *paseban*, digunakan untuk menerima tamu, tidur siang, bersosialisasi dengan tetangga. Pada *paseban* terdapat jendela *bujang* di sisi kanan dan kirinya, yang memiliki bentuk persegi dan ada pula yang berbentuk menyerupai kubah masjid. Kemudian bagian tengah atau ruang dalam rumah, yang merupakan bagian utama dari rumah Betawi yang berisikan ruang keluarga yang bercampur dengan ruang makan, dan kamar tidur. Kamar tidur bagian depan biasanya diperuntukkan untuk anak perempuan. Terakhir adalah bagian belakang yang berisi dapur dan *padasan*. Masyarakat Betawi mengenal dapur dengan sebutan *serondoyan*, digunakan untuk memasak dan menyimpan kayu bakar. *Padasan* terletak diluar bangunan inti dan 19 memiliki sumur timba, digunakan sebagai sarana mengambil air wudhu dan mencuci pakaian. Namun seiring perkembangannya, kini *padasan* menjadi jarang ditemukan di rumah Betawi.



Gambar 2. Tiga Organisasi Ruang Rumah Etnis Betawi

Sumber: (Sumber : Rumah Etnik Betawi. Swadarma dan Yunus Aryanto. 2013)

Selain organisasi ruangnya, teori mengenai bentuk rumah Betawi juga diperlukan. Teori ini berguna untuk mengidentifikasi bentuk rumah Betawi pada lokasi penelitian. Menurut Harun *et al.* (1991) berdasarkan bentuknya, rumah Betawi dapat dikelompokkan atas tiga jenis rumah, yaitu :

a. Rumah Gudang

Rumah ini berdenah segi 4 (empat), memanjang dari depan ke belakang dan dapur hanya bagian tambahan. Mempunyai atap berbentuk pelana, namun ada pula rumah gudang yang beratap perisai. Selain itu, pada bagian depan rumah gudang terdapat sepenggal atap miring yang disebut juga *dak topi* atau *markis*, yang berfungsi menahan cahaya matahari atau hujan pada ruang depan yang selalu terbuka. *Dak* ini ditopang oleh *sekor*, baik yang terbuat dari kayu atau besi.

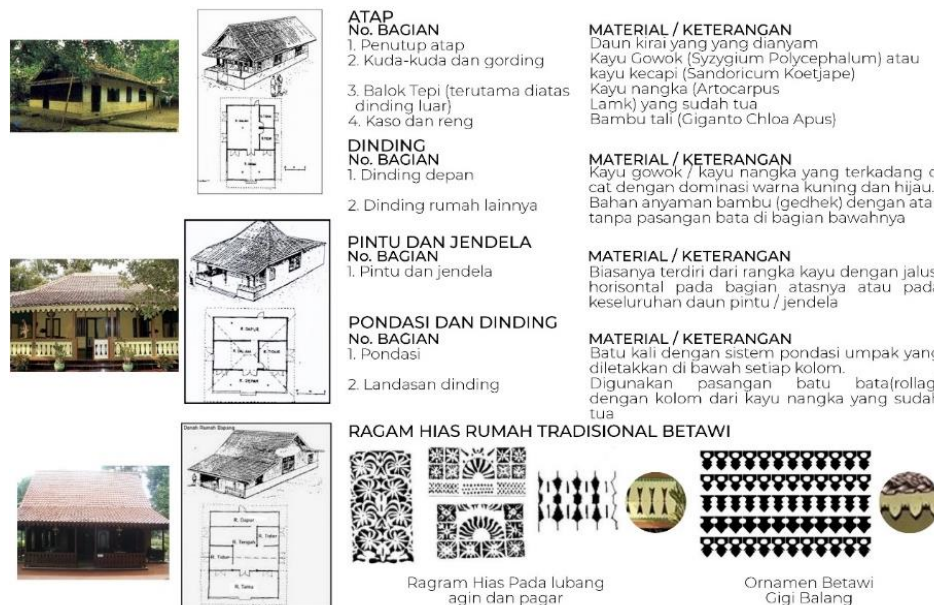
b. Rumah Joglo

Rumah ini berdenah bujur sangkar, namun dari seluruh bentuk bujur sangkar tersebut bagian yang sebenarnya membentuk rumah Joglo adalah bagian empat persegi panjang yang salah satu

garis panjangnya terdapat dari kiri ke kanan bagian depan rumah. bentuk atap ini dipengaruhi oleh bentuk atap rumah Joglo Jawa, namun tidak seperti Joglo murni, karena pada rumah Betawi ditambah dengan tekukan (dalam bahasa Sunda dinamakan "*sorondoy*").

c. Rumah Bapang/Kebaya

Rumah ini memiliki bentuk empat persegi Panjang, atap rumah Bapang/Kebaya juga berbentuk pelana. Namun berbeda dengan atap rumah Gudang, Bentuk pelana rumah Bapang tidaklah penuh. Berbentuk pelana yang dilipat (memiliki dua sudut kemiringan.)



Gambar 3. Material Bangunan Rumah Etnis Betawi
Sumber: Penulis, 2020

3. METODE PERANCANGAN

Dalam penelitian ini penulis menggunakan Metode Parameter Kontektual, yaitu: pendekatan budaya (*cultural respect*) dalam skala makro, pendekatan alam (*nature*) dalam skala *messo*, pendekatan urban (*urban context*) dalam skala *messo*, dan pendekatan fisik bangunan (*physical respect*) dalam skala mikro. Adapun tujuan-tujuan yang ingin di capai melalui empat parameter:

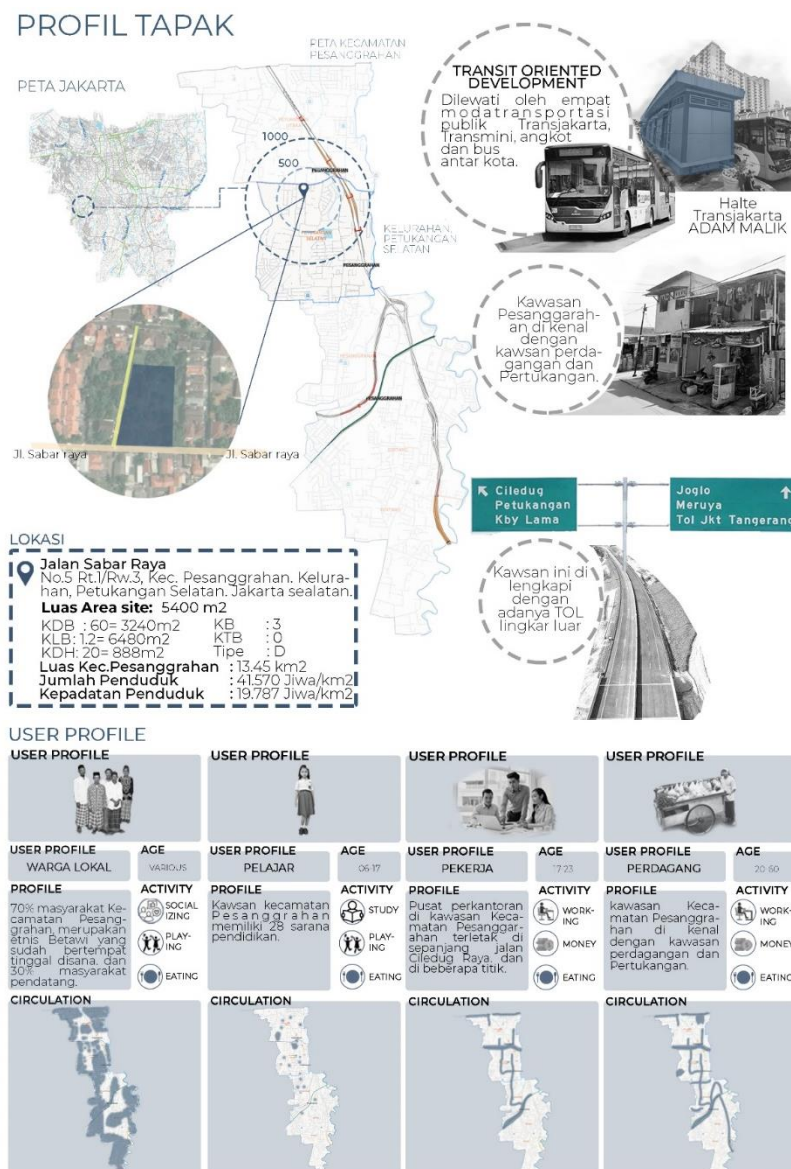
- Pendekatan Budaya (*Cultural Respect*)
Merespon fenomena mudarnya citra budaya Betawi yang menjadi permasalahan utama Karena tergusurnya pusat kampung Betawi yang terjadi di Kawasan Pesanggrahan;
- Pendekatan alam (*Nature*)
Rensponsivitas terhadap kondisi iklim kawasan dan penerapan green-architecture demi kelangsungan lingkungan sekitar, tapak yang berada di kawasan urban harus dapat berkontribusi terhadap kelangsungan lingkungan hijau dan tidak merusak alam;
- Pendekatan urban (*Urban-context*)
Penyelesaian karya dalam lingkup kota dengan melibatkan elemen-elemen infrastruktur dan elemen manusia yang menjadi elemen pendukung pada proyek yang berpengaruh terhadap aksesibilitas dan pencapaian terhadap tapak, serta pertimbangan atas keragaman subjek tapak dalam hal usia, *background* ekonomi, dan kebutuhan- kebutuhan khusus;
- Pendekatan fisik bangunan (*Physical Respect*)
Sebuah respon terhadap tapak yang berlokasi di kelilingi oleh bangun campuran. Berdasarkan kajian dan analisa yang dilakukan, dapat disimpulkan gambaran proyek yang akan dirancang serta kesinambungannya terhadap lokasi yang dipilih sesuai dengan tema yang ditentukan. Lokasi yang terpilih berada di Pesanggrahan, Petukangan Selatan, Jakarta Selatan karena sesuai dengan kriteria proyek dan isu yang telah dipilih.

Isu

Dikutip dari artikel “Hilangnya Kampung Betawi Petukangan”. Pada Tahun 1992 Gubernur DKI Jakarta menetapkan *Trace Jakarta Outer Ring Road (JORR) W2 North* melalui Keputusan Gubernur Kepala Daerah Khusus Ibukota Jakarta Nomor 195 Tahun 1992, selang 16 (enam belas) tahun kemudian sekitar tahun 2008 terbentuk Tim Pengadaan Tanah (TPT) untuk proyek Pembebasan Lahan Jalan TOL Ruas Lingkaran Luar Jakarta W2 Utara (Kebon Jeruk – Ulujami) berdasarkan Surat Keputusan Menteri Pekerjaan Umum Nomor 234/KPTS/M/2008, tanggal 27 Maret 2008 yang dapat dikatakan sebagai awal dari “petaka” hilangnya kampung Betawi Petukangan.

4. DISKUSI DAN HASIL

Untuk pemilihan tapak, tapak yang saya pilih berlokasi kurang lebih 500meter persegi dari hilangnya kampung Betawi di petukangan.



Gambar 4. Profil Tapak
Sumber: Penulis, 2020

Ide Desain

Betawi Contemporary Art in Pesanggrahan merupakan sebuah proyek yang bertujuan untuk menjawab kebutuhan masyarakat akan ruang kesenian Budaya Betawi, Terutama masyarakat Pesanggrahan sangat dekat kaitannya dengan Budaya Betawi ter-utama dalam hal Seni Beladiri atau disebut dengan Pencak silat.

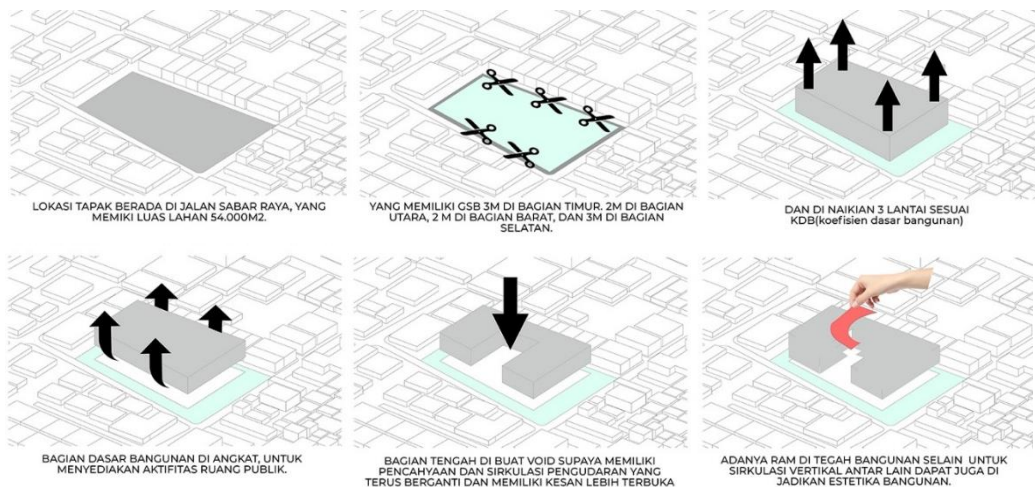


Gambar 5. Perspektif Ekterior *Betawi Contemporary Art in Pesanggrahan*
Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

Proyek ini memiliki tujuan utama untuk mengembalikan Citra budaya Betawi dalam hal kesenian seperti seni Tari, Seni Musik, Seni Teater atau lenong, Seni Beladiri, Workshop Budaya.

Proses Gubahan Massa

Gubahan ini bertentuk sesuai dengan program ruang yang sesuai dengan kebutuhan *Betawi Contemporary Art in Pesanggrahan*, dan adanya banyak bukan di dalam proyek ini mencerminkan Masyarakat Pesanggrahan adalah masyarakat yang terbuka dan siap menerima pengaruh dari luar. Sifat terbuka tersebut tercermin dari pola tata ruang, Pola tapak (Halaman) rumah, bentuk bangunan, serta detail ragam hiasnya. Karena rumah Betawi tidak memiliki peraturan Baku dalam penentuan arah dan desain bangunan, Yang ada hanyalah pemaksimalan fungsi dengan alas an kemudahan mencapai jalan/ menyesuaikan dengan Kebutuhan.



Gambar 6. Gubahan Massa *Betawi Contemporary Art in Pesanggrahan*
Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

Gubahan massa *Betawi Contemporary Art in Pesanggrahan*. Yang ber-lokasi tapak berada di jalan Sabar Raya, Yang memiliki Luas dengan Lahan 54.000 m². Dengan GSB 3 m di bagian Timur, 2 m di bagian utara, 2 m di bagian barat dan 3 m di bagian selatan. Masa tersebut di naikan 3 lantai sesuai KDB (Koefisien dasar bangunan). Pada bagian dasar bangunan di angkat, untuk menyediakan aktifitas bangunan Publik. Dan Pada bagian tengah di buat Void supaya memiliki pencahayaan dan sirkulasi pengudaran yang terus berganti dan memiliki kesan lebih terbuka. Dan adanya ran di tengah bangunan selain untuk sirkulasi vertical antara Lantai, selain itu dapat juga di jadikan estetika bangunan. Sekaligus atap untuk bagian bawah.

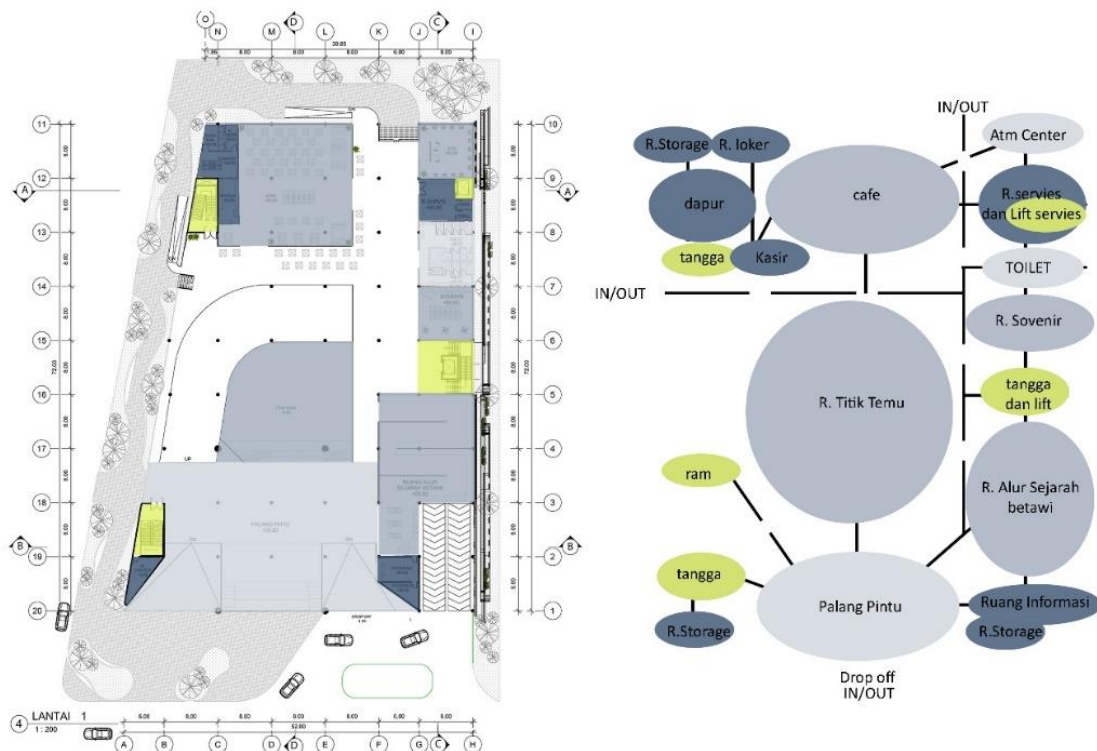
Program Proyek

Secara garis besar, terdapat 2 program utama yang direncanakan yakni berfokus pada menjaga kelestarian budaya Betawi dan *art space*. Program utama *Betawi Contemporary Art in Pesanggrahan* sebagai ruang interaksi dan kreasi bagi para intan kreatif.

Lantai 1

Lantai satu memiliki Luas 591.85 meter persegi. Pada saat kita memasuki Proyek *Betawi Contemporary Art in Pesanggrahan* kita langsung di hadapkan oleh Ruang Palang pintu yang berada di Timur yang merupakan *Entrans* Utama pada proyek ini.

Tepat di depan Palang Pintu langsung di hadapkan oleh ruang Titik Temu, dan Ram menuju Lantai 2. selain memiliki fungsi sebagai aksesibilitas antar lantai satu dengan lantai 2, Ram tersebut juga memiliki fungsi sebagai estetika dan Atap untuk lantai bawah. Lalu di sebelah utara terdapat Ruang informasi dan ticketing yang bersebelahan dengan R.Alur Sejarah Betawi. Pada saat kita keluar dari ruangan tersebut terdapat Tangga dan lift menuju ke lantai 2. Dan adanya Ruang Sovenir. Pada bagian Barat terdapat ruang Café dengan beberapa ruang pendukung seperti (Kasir, Dapur, R.storage, dan Loker karyawan). Dan tepat di sebelah café terdapat ATM Center. Ruang Servies dan ruang Lift.



Gambar 7. Denah dan Sirkulasi Ruang Lantai satu (1)

Sumber: Penulis, 2020

a. Palang Pintu



Gambar 8. Ekterior Palang Pintu

Sumber: Penulis, 2020

Palang Pintu dalam Proyek *Betawi Contemporary Art in Pesanggrahan* diartikan sebagai area Entrans Utama pada Bangunan ini yang berada tebat di jalan Sabar Raya. Dengan Ornamen sepadang Ondel-ondel.

Tidak adanya pintu mencerminkan bangunan ini dapat di akses oleh semua kalangan masyarakat karena Rumah Betawi secara umum memiliki bentuk yang terbuka. Hal tersebut menandakan masyarakat Betawi adalah masyarakat yang terbuka dan siap menerima pengaruh dari luar. Sifat terbuka tersebut tercermin dari pola tata ruang, Pola tapak (Halaman) rumah, bentuk bangunan, serta detail ragam hiasnya.

b. Ruang Alur Sejarah Betawi

Area ini berada tepat di sebelah Utara bangunan, yang dimanakan Ruang Alur Sejarah Betawi dalam Proyek *Betawi Contemporary Art in Pesanggrahan* berkeinginan untuk mengajarkan maupun mengingatkan Sejarah perkembangan Budaya Betawi yang berkembang dikawasan Pesanggrahan amupun di Indonesia. Dengan program *edutainment*. Dimana *Edutainment* sebagai inovasi baru untuk mengembangkan budaya Betawi dengan menggabungkan *education*, *entertainment*. Melalui metode *Visual*, *VR (Virtual Reality)*, *interaktif light*, dan beberapa *Biorama*.



Gambar 9. Interior Ruang Alur Sejarah Betawi

Sumber: Penulis, 2020

c. Ruang Titik Temu

Area Ruang titik temu berada tepat di tengah bangunan bertujuan untuk menjadikan titik pertemuan dari bangunan. Ruang Titik Temu, di artikan sebagai ruang pertemuan antara warga untuk menikmati pertunjukan. Yang di selenggarakan oleh *Betawi Contemporary Art in Pesanggrahan* dengan ruang Semi Outdoor. Pertunjukan yang di tampilkan seperti Seni Tari, Seni Teater atau lenong, Seni Nyayi. Yang di selenggarakan setiap satu kali dalam seminggu. Dan Seni Beladiri atau pencak silat yang diadakan setiap hari pada saat di pagi hari mau pun di sore hari. Menjadikan ruang Titik Temu selalu jadi pusat pertemuan warga untuk berinteraksi dan bersanati di Kawasan pesanggrahan tanpa pembelian Tiket. Ditambah dengan adanya *Ram* untuk memisahkan antara penonton dan penari. Pada saat pertunjukan berlangsung.



Gambar 10. Perspektif Eksterior Titik Temu

Sumber: Penulis, 2020

d. Ruang Sovenier

Pada ruang Sovenier di *Betawi Contemporary Art in Pesanggrahan*, menjual *miniature* Miniatur Ondel-ondel, Baju Adat Betawi, dodol khas Betawi. Barang-barang yang di jual di peroleh dari Workshop yang berada di lantai tiga.

e. Café

Pada Zona ini Café, di buat lebih terbuka dengan penggunaan material Kaca untuk bagian dinding, yang berfungsi pengunjung dapat leluasa untuk datang. Dan suasana ruang berwarna putih dengan dominan kayu pada bagian plafon dan furniture. Yang mencerminkan Rumah Betawi lebih modern dan minimalis.



Gambar 11. Perspektif Interior Café

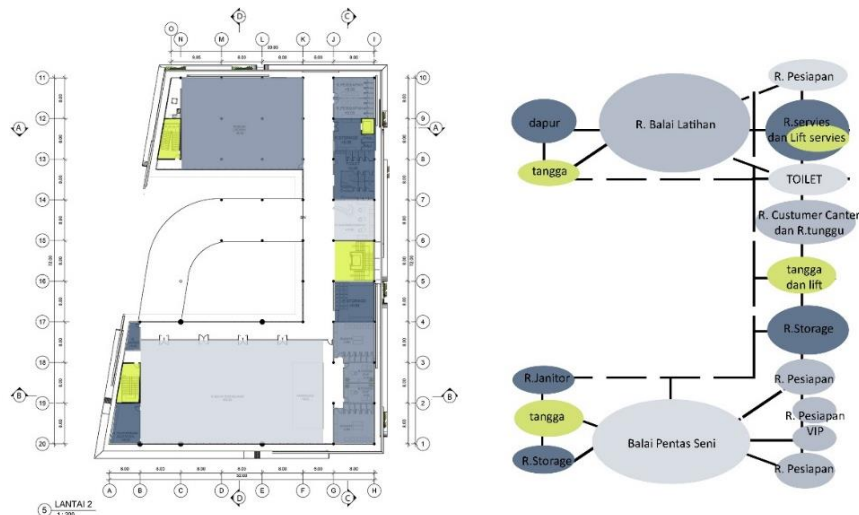
Sumber: Penulis, 2020

Lantai Dua (2)

Lantai Dua memiliki Luas 1819,45 meter persegi. Saat kita berada di lantai dua melalui Ram langsung di hadapkan oleh Ruang Customer Center dan Ruang Tunggu, dan bersebelahan dengan Tangga dan lift.

Pada sisi bagian Timur terdapat Zoning Utama yaitu Ruang Balai Pertunjukan yang di lengkapi dengan Panggung Pentas, Ruang Storage, Ruang persiapan (tunggu, penari), Ruang Tunggu VIP yang berada di sisi sebelah utara. Dan disisi sebelah selatan terdapat Ruang Storage, Ruang Janitor dan tangga dalurat.

Pada bagian Barat terdapa zoning utama yaitu Ruang Balai Latihan dan di lengkapi oleh Ruang Pantry dan tangga dalurat. Dan Pada bagian sis sebelah Utara terdapat Ruang persiapan untuk Latihan. Dan bersebelahan dengan Ruang Servies, Lift servies. Dan di lengkapi dengan Toilet



Gambar 12. Denah dan Sirkulasi Ruang Lantai dua (2)

Sumber: Penulis, 2020

a. Ruang Balai Pertunjukan

Area ini tepat berada di lantai Dua sRuang Bali Pertunjukan, merupakan ruang pertunjukan atau pentas ke senian yang di selenggarakan di dalam ruang indoor. Dengan fasilitas, panggung yang berlatar belakang rumah Betawi dan sepasang ondel-ondel, Dua ruang tunggu vip, dua ruang tunggu ganti atau persiapan pentas dan ruang kontrol audio. Selain untuk Pertunjukan Seni, ruang ini dapat di alih fungsikan sebagai ruang serbaguna, seperti adanya workshop dari Pemprov DKI, pertemuan dengan Gubernur, mau pun pameran budaya.



Gambar 13. Perspektif Interior Balai Pertunjukan

Sumber: Penulis, 2020

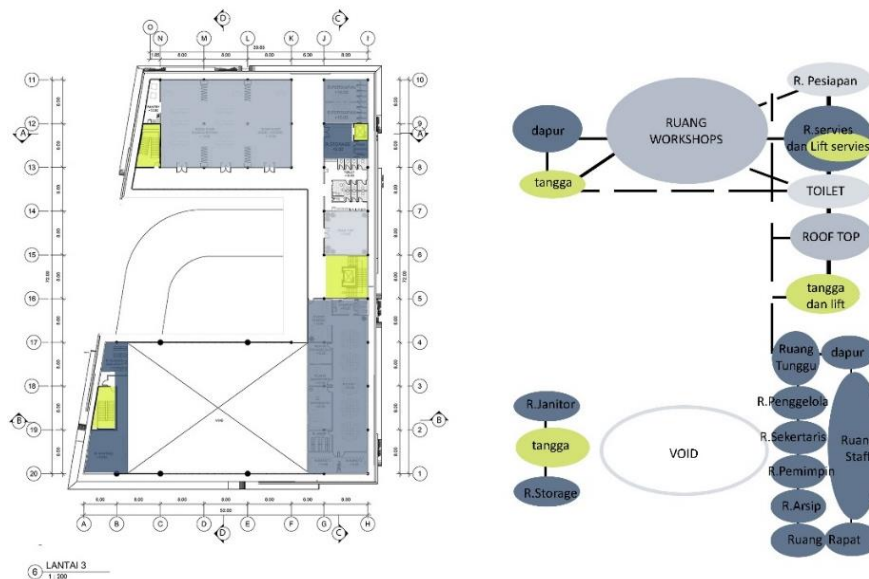
b. Ruang Customer Center dan Ruang Tunggu

Ruang Customer Center dan Ruang Tunggu, yang berfungsi untuk memberikan informasi dan menunggu pertunjukan yang barada di balai Pertunjukan.

c. Ruang Latihan

Ruang Latihan atau disebut juga dengan ruang sanggar tari, sesuai dengan Namanya ruang ini di gunakan untuk melatih masyarakat terutama remaja untuk tariaan Tari Budaya Betwai, seperti: Tari lapin Betawi, Tari lenggang nyai, Tari sirih kuning, Tari topeng, Tari sitek balen, Tari belenggo, Ronggeng blantek, Tari ngarongjeng, Tari cokek, Tari nandak sanjen, Tari lenggo jinke, Tari kembang lembang sari, dan Tari topeng tunggal. Untuk menanamkan rasa cinta akan Budaya Indonesia terutama Budaya Betawi di Kawasan Pesanggrahan, Jakarta selatan. Dengan hari dan waktu sesuai Jadwal. Dan akan di pentaskan di Ruang Balai pertunjukan Setiap bulannya. Sehingga menimbulkan rasa percaya diri dan bangga kan Budaya sendiri.

Lantai Tiga (3)



Gambar 14. Denah dan Sirkulasi Ruang Lantai tiga (3)

Sumber: Penulis, 2020

Lantai tiga memiliki luas 1400.1 meter persegi. Pada bagian barah terdapat zoning utama yaitu Ruang Workshop terbagi menjadi tiga bagian yaitu Workshop Ondel-ondel, Workshop Budaya Betawi seperti dodol Betawi dan Betail Baju Betawi. Yang di lengkapi dengan Ruang Pantry. Dan di sisi bagian Utara terdapat Ruang persiapan Workshop, Ruang Servies dan Lift Servies, dan toilet. Dan Pada bagian selatan terdapat Ruang Kontrol audio yang dilengkapi dengan Ruang Gundang dan Arsip. Dan bagian Timur terdapat Ruang Staff yang di lengkapi dengan Ruang tunggu, Ruang Pemimpin, Ruang sekretaris, Ruang Penggelola, Ruang Arsip, Ruang Rapat, Ruang Pantry, dan Toilet staff.

Workshops Budaya Betawi dan ondel-ondel

Adanya Workshop di *Betawi Contemporary Art in Pesanggrahan* untuk meningkatkan UMKM (Usaha Mikro, Kecil, Menengah). dengan di selenggaranya 3 workshop seperti: Workshops Pembuatan dodol khas Betawi, Workshops Pembuatan Baju Adat Betawi, Workshops Pembuatan Ondel-ondel. Hasil Workshops tersebut akan di jual belikan di ruang Souvenir yang berada di lantai satu, diharapkan untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan tangan di Kawasan Pesanggrahan. Dan untuk menarik minat turis untuk datang dan belajar tentang budaya Betawi, seminggu menjadikan Kawasan Pesanggrahan salah satu destinasi *Architourism* di Kota DKI Jakarta.



Gambar 15. Perspektif interior workshop Baju Betawi

Sumber: Penulis, 2020

5. KESIMPULAN

Proyek *Betawi Contemporay Art In Pesanggrahan* berhasil menjawab dan mewujudkan cita - cita masyarakat Pesanggrahan, dengan adanya wadah aspirasi warga dalam hal kesenian yang di wujudkan kedalam bentuk sebuah Bangunan, untuk mengembalikan Citra Kawasan Pesanggrahan yang di kenal dengan Budaya Betawi.

Dengan penggabungan *Edutainment* sebagai inovasi baru untuk mengembangkan budaya Betawi dengan menggabungkan *education, entertainment dan menggabungkan arsitektur kontemporer pada desain bangunan agar menambahkan Architourism* pada Kawasan Pesanggrahan. Konsep pengalaman baru untuk menikmati sebuah budaya dengan media yang berbeda-beda dan memberikan ruang publik yang dapat di pergunakan untuk berinteraksi dan bersantai.

REFERENSI

- Heidegger, M (1971). *Building Dwelling Thinking*. Di dalam *Poetry, Language, Thought* (A.Hofstadter, Penerjemah). New York: Harper Colophon Books.
- Chen, C (2012, Maret 19). Ualchenchen. <http://ualchencen.wordpress.com/>
- Webster, M (2013). Merriam-Webster. <http://www.merriam-webster.com/>
- Artikel tentang petukangan yang Diunduh pada tanggal 05/08/2020
<http://www.beritajakarta.id/read/68525/petukangan-diusulkan-jadi-destinasi-wisata-seni-budaya-silat-beksi#.XzTU1jUxVPb>
- MetodeEdutainment yang Diunduh pada tanggal 07/08/2020
<https://www.kompasiana.com/valeriana/5d3dc85d0d8230764d5e55a7/edutainment-metode-pembelajaran-menuju-industri-kreatif?page=all>
- Pengertian Edutainment yang Diunduh pada tanggal 07/08/2020
<http://www.wincompmagic.com/apa-itu-edutainment/>
- <https://www.bantuanhukum.or.id/web/hilangnya-kampung-betawi-petukangan/>
- Suku Betawi yang Diunduh pada tanggal 07/08/2020
https://id.wikipedia.org/wiki/Suku_Betawi