

SENEN ART HUB: MENGEMBALIKAN CITRA PUSAT HIBURAN DI KAWASAN SENENVanessa Marcella¹⁾, Rudy Trisno²⁾¹⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, vanesamarcella02@gmail.com²⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, rudyt@ft.untar.ac.id*Masuk: 14-07-2022, revisi: 14-08-2022, diterima untuk diterbitkan: 03-09-2022***Abstrak**

Dalam sejarah, kawasan Senen pada tahun 1930 menjadi pusat perbelanjaan serta pusat hiburan. Dilatar belakangi oleh kumpulan anak muda dan seniman yang gemar berkumpul di sekitar Senen menjadi cikal bakal ekosistem seni terbesar di Jakarta. Namun, sekarang kondisi Senen mengalami degradasi dalam aspek mental (*history*). Citra pusat hiburan dan ekosistem seni yang hilang, serta potensi kawasan Senen yang kurang dimanfaatkan. Tujuan penelitian ini adalah menciptakan ruang ekspresi seniman dan wadah masyarakat khususnya remaja untuk mengenalkan potensi kawasan Senen sebagai pusat hiburan dalam menikmati pameran dan pertunjukkan seni terbuka agar mengembalikan citra pusat hiburan di kawasan Senen. Metode perancangan dengan *urban acupuncture*, *logic of space*, konsep kontekstual dan kebudayaan Betawi menghasilkan tahapan a) Identifikasi masalah pada kawasan terkait; b) Investigasi kawasan; c) Analisis tapak; d) Penggunaan konsep perancangan; e) Zoning dan program ruang; f) Konsep gubahan massa dan pembentukannya; g) Hasil akhir berupa desain eksterior & interior. Temuan penelitian yang didapatkan sebagai hasil dari perancangan ini sebagai upaya pengembalian citra pusat hiburan di Senen dengan penerapan teori *urban acupuncture*, *logic of space*, konsep kontekstual dan kebudayaan Betawi.

Kata kunci: Citra; Degradasi; Senen; Seni; Seniman; Sejarah**Abstract**

According to Senen's history, in 1930 Senen is known as a shopping and entertainment center. Back then, there are a group of teenager and artists who like to gather around in Senen and it became the pioneer of the largest art ecosystem in Jakarta. However, now Senen's condition has decreased in the mental (historical) aspect. The image of the entertainment center and arts ecosystem are vanished, as well as the unorganized condition of the area. The purpose of this research is to create a space for artists' and community center. Senen has a big potential to bring back the memory as an entertainment center. In order to create an art and cultural tourism destination in Senen, art exhibitions and performances are the main attraction in this project. The used methods are a) Identification of problems in the related area; b) Area investigation; c) Site analysis; d) Use of design concepts; e) Zoning and program; f) The concept of mass composition and its formation; g) The final result such as exterior & interior design. The findings of this research are design indicators as an idea to restore the image of the entertainment center in Senen by applying urban acupuncture theory, logic of space, contextual concepts and Betawi culture in building.

Keywords: Art; Artist; Degradation; History; Image; Senen**1. PENDAHULUAN****Latar Belakang**

Pada masa ini, Kawasan Senen dikenal sebagai pusat perdagangan di Jakarta. Awalnya Kawasan Senen diperuntukkan untuk kalangan elit, dengan pembangunan Pasar Senen. Pasar Senen dibangun pada tahun 1733 oleh Justinus Vinck. Pasar Senen menjadi daya tarik bagi masyarakat pada masa itu. Pasar yang sebelumnya buka pada hari Senin, berganti menjadi setiap hari karena keramaiannya.

Pada tahun 1930-an (pada masa pra-kemerdekaan Indonesia), intelektual muda dan pejuang bawah tanah dari STOVIA senang berkumpul dan menggelar pertemuan di kawasan ini seperti Ir. Soekarno dan Moh. Hatta (Anandar, 2017). Para seniman memiliki latar kesenian yang beragam, mulai dari aktor, penyair, penulis, pelukis dan sutradara yang secara tidak direncanakan berkumpul dan berkarya di Senen (Asyhad, 2017). Hingga pada tahun 1962, seniman di Senen kian berkurang. Hal ini karena terjadinya isu politik dan agitasi PKI yang menyebabkan obrolan yang berbaur politik kerap membuat seniman merasa sebal. Di masa mekarnya demokrasi terpimpin, beberapa seniman mulai berpihak pada suatu kalangan tertentu (Firdausi, 2018).

Keruntuhan pamor Kawasan Senen terjadi pada tahun 1998 saat terjadinya krisis moneter yang menyebabkan kerusakan yang menyerang ras dan etnis tertentu. Kawasan Senen yang merupakan pusat dagang menjadi salah satu target untuk melakukan penjarahan toko dan pelecehan seksual terhadap beberapa perempuan etnis Tionghua. Kejadian ini menyebabkan memori buruk dan meninggalkan trauma sehingga image Senen menjadi buruk dan orang-orang tidak tertarik untuk berbelanja di Senen. Kawasan Senen pun semakin ditinggalkan dan menjadi Kawasan yang kumuh dan tidak terawat (Alexander, 2014).

Kawasan Senen mengalami degradasi mental yang dapat menutupi potensi-potensi yang dimiliki Senen. Kawasan Senen terdapat stasiun kereta api, halte TransJakarta serta masuk ke dalam stasiun MRT sehingga potensi ini semua masuk ke dalam pembenahan Senen. Lokasi yang strategis dan aksesibilitas yang mudah dapat menjadi salah satu potensinya. Kegiatan kebudayaan Senen masih kental di Kawasan Senen, namun fasilitasnya yang kurang memadai.

Sejarah mengenai Kawasan Senen yang merupakan pusat berkumpul seniman sudah tergerus oleh jaman, padahal Senen menjadi saksi bisu di mana pertemuan seniman-seniman hebat di Indonesia. Sehingga diperlukannya penyembuhan di Kawasan Senen dalam *urban acupuncture* agar Kawasan Senen mendapatkan kembali citra pusat hiburan dan ekosistem seni yang sudah hilang.

Rumusan Permasalahan

Rumusan permasalahan dari latar belakang adalah: (1) Degradasi mental (historis) di Senen yang menyisakan memori jejak seniman di masa lampau; (2) Potensi kawasan Senen belum dimaksimalkan dengan baik

Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembalikan citra Senen yang tidak hanya sebagai pusat perdagangan, tetapi juga pusat hiburan dan juga memanfaatkan potensi Kawasan Senen dengan baik.

2. KAJIAN LITERATUR

Kajian literatur membahas poin-poin rumusan permasalahan. Dalam masalah degradasi mental (historis) pada kawasan Senen, menggunakan teori *urban acupuncture* dan *logic of space*. Dan masalah potensi kawasan yang belum maksimal, menggunakan teori kontekstual dan kebudayaan Betawi.

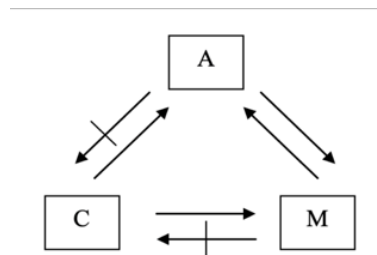
Urban Acupuncture

Merupakan akupunktur perkotaan dengan menggunakan teori sosio-lingkungan yang menggabungkan akupunktur tradisional China dengan desain perkotaan. Intervensi skala kecil digunakan untuk mengubah (menyembuhkan) dalam konteks perkotaan yang lebih besar. Lokasi dipilih melalui analisis komprehensif dari faktor sosial, ekonomi dan ekologi, dan dikembangkan melalui dialog antara desainer dan masyarakat. Sama seperti praktik akupunktur yang bertujuan untuk menghilangkan stres dalam tubuh manusia, tujuan akupunktur perkotaan adalah untuk mengurangi stres pada lingkungan buatan (Lerner, 2003)

Logic of Space

Teori Logic of Space adalah konsep yang mendasar dalam *urban acupuncture*. Teori ini menjelaskan konsep dasar dari dua ruang dengan hubungan dari *Configuration, Movement, Attraction* (Hanson & Hiller, 1984).

Hiller dan Hanson (1984) mengemukakan analisa diagram pada bangunan yang menunjukkan bagaimana hubungan manusia tidak ditunjukkan sesuai dengan yang diekspresikan (diperlihatkan), namun bagaimana konfigurasi meruang, bangunan mengorganisirnya dengan hubungan publik dan kebutuhan privasi berhubungan ruang dan akses kontrolnya (Kent, 1990).



Gambar 1. Diagram CMA

Sumber: Konfigurasi, Budaya, dan Penggunaan Ruang dalam Morfologi Arsitektur dan Perkotaan, 2007

Di atas adalah gambar hubungan diantara daya tarik lingkungan bagaimana hubungan antara konfigurasi, pergerakan manusia (*movement*) dan apa yang membuat kawasan itu menarik (*attractor*).

Kontekstual

Menurut Ian Bentley dalam buku *Responsive Environment* terdapat 7 kriteria kontekstual mendasar yang dapat diterapkan, yaitu: (1) *Permeability*; kemudahan akses dan sirkulasi; (2) *Variety*; keberagaman fungsi; (3) *Legibility*; kemudahan identifikasi bangunan dan orientasi; (4) *Robustness*; ruang-ruang temporal; (5) *Richness*; kekayaan rasa (material); (6) *Visual Appropriateness*; fisik yang mudah dikenali sesuai fungsinya; (7) *Personalization*; melibatkan keikutsertaan antara komunitas dan masyarakat (Bentley, 1985).

Kebudayaan Betawi

Menurut Koentjaningrat, kebudayaan adalah hasil dari seluruh perilaku manusia yang diperoleh dari berbagai macam tahapan proses hingga tersusun dengan sistematis di dalam kehidupan manusia (Kurniasih, 2022). Suku Betawi adalah sekelompok orang yang menduduki wilayah Jakarta dan sekitarnya (Jabodetabek). Suku Betawi adalah hasil dari perkawinan campur berbagai ras pada masa Hindia Belanda sejak abad ke 17 (Pemerintah Kota Adm. Jakarta Selatan, 2018). Terdapat 11 ciri kebudayaan Betawi yang mejadi ciri khas suku Betawi, yaitu (1) bahasa Betawi; (2) Lenong; (3) Ondel-ondel; (4) Pencak silat Betawi; (5) Tari topeng Betawi; (6) Wayang kulit Betawi; (7) Kopyah dan peci; (8) Rumah Kebaya; (9) Baju koko dan baju kurung; (10) Gambang kromong; (11) Batik Betawi (Jurnal Ponsel, 2022).

Hasil kajian teori, maka dapat membuat pernyataan bahwa dengan teori *urban acupuncture* menghasilkan pembahasan dari identifikasi masalah pada Kawasan terkait. Teori *logic of space* (CMA) menghasilkan investigasi kawasan. Teori kontekstual dan kebudayaan betawi menghasilkan tahapan analisis tapak, penggunaan konsep perancangan dan konsep gubahan massa dan pembentukannya.

3. METODE

Metode perancangan dengan *urban acupuncture*, *logic of space*, kontekstual dan kebudayaan betawi

yang berkaitan dengan latar belakang masalah dalam topik yang terkait. Tahapan penelitian antara lain:

- Identifikasi masalah pada kawasan terkait
- Investigasi Kawasan
- Analisis Tapak
- Penggunaan konsep perancangan
- Zoning dan program ruang
- Konsep gubahan massa dan pembentukkannya
- Hasil akhir berupa desain eksterior & interior

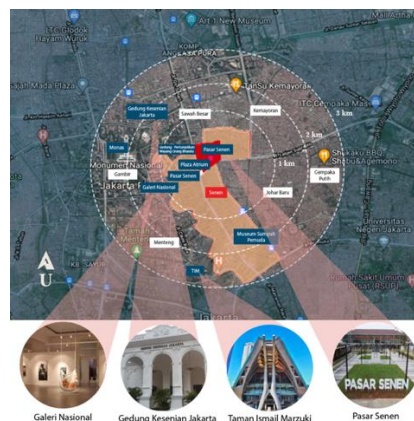
4. DISKUSI DAN HASIL

Identifikasi Masalah Pada Kawasan Terkait

Degradasi mental (historis) dan potensi Kawasan yang belum di dimanfaatkan adalah masalah yang dialami Kawasan Senen. Kawasan Senen sebelumnya dikenal untuk kalangan elit dengan fungsi sebagai pusat berdagang dan pusat hiburan. Pada tahun 1950an-1962, Senen merupakan *melting point* dari seniman-seniman di Jakarta. Sehingga, terbentuklah komunitas seniman di Senen dengan panggilan Anak Senen. Namun, kini Senen hanya menjadi pusat perdagangan yang menyisakan memori jejak seniman di masa lampau.

Investigasi Kawasan

Kawasan berada di kecamatan Senen, Jakarta Pusat. Kawasan Senen yang dulu kerap disebut Planet Senen (yang meliputi Pasar Senen, Stasiun Senen, Gelanggang Remaja Senen, dan Bioskop Grand) merupakan tempat berkumpulnya para seniman yang dikenal dengan sebutan Seniman Senen pada tahun 1950an (Wikipedia, 2022).



Gambar 2. Mapping Peta Makro

Sumber: Penulis, 2022

Kecamatan Senen akan dianalisis sejauh radius 3km. Dengan *mapping* akan diketahui fungsi di kawasan dan di sekitarnya. Serta aksesibilitas yang strategis di kecamatan Senen. Setelah menganalisis Kawasan senen sejauh radius 3km, maka diketahui CMA dari Kawasan Senen yang merupakan penerapan dari teori logika ruang dan mengetahui potensi dari Kawasan Senen.

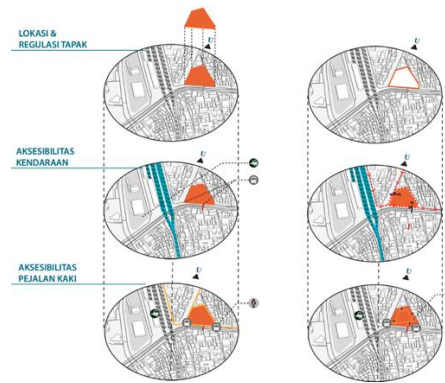
Configuration: Hilangnya citra pusat hiburan dan ekosistem seniman di Senen

Movement: Degradasi mental dan sosial menjadikan pergerakan manusia di Senen berkurang

Attractor: Diperlukannya attractor agar terjadi pergerakan dalam konfigurasi ruang yang ada

Analisis Tapak

Tapak berada di Jalan Letjend Suprpto, Jakarta Pusat, Senen. Dalam menganalisis tapak terdapat beberapa aspek yang diperhatikan, yaitu:



Gambar 3. Analisis Tapak

Sumber: Penulis, 2022

a. Lokasi & Regulasi Tapak

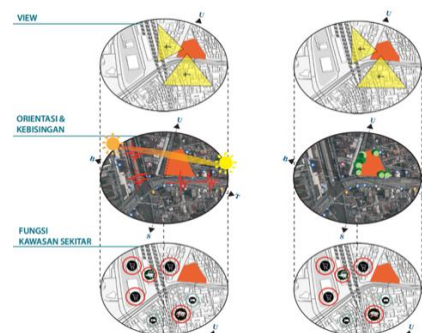
Lokasi berada di Jl. Letjend Suprpto yang merupakan jalan arteri di Kecamatan Senen. Lebar jalannya adalah 8m (GSB 4m). Sedangkan di sisi Barat terdapat Jalan Kali Baru Timur dengan lebar 4m(GSB 2m). Sisi Utara dan Timur terdapat jalan lingkungan selebar 5 m (GSB 2,5m). Eksisting tapak belum memaksimalkan regulasi, maka usulan pada rancangan akan setinggi 4 lantai dan memiliki ruang terbuka hijau yang sesuai dengan regulasi

b. Aksesibilitas Kendaraan

Aksesibilitas kendaraan sangat strategis sehingga memudahkan pencapaian. Tapak yang berada di hoek membuat adanya 2 *entrance* yang dapat di lewati di sisi Barat (Jl. Kali Baru Timur) dan Selatan yang merupakan entrance utama berada di jalan Letjend Suprpto.

c. Aksesibilitas Pejalan Kaki

Tapak berada di kawasan TOD sehingga ramah bagi pejalan kaki, terdapat Halte bus Poncol dengan jarak 110m, Halte Kali Baru Timur dengan jarak 74m beserta JPO, dan stasiun kereta api Senen dengan jarak 350m. Sirkulasi pedestrian dapat diakses melalui semua sisi jalan, namun yang utama terdapat di sisi Selatan dan Barat karena berdekatan dengan halte bus dan Stasiun Senen



Gambar 4. Analisis Tapak

Sumber: Penulis, 2022

d. View

Lokasi tapak yang berada di jalan arteri mempengaruhi view tapak karena mayoritas merupakan zonasi perdagangan, perkantoran dan jasa. Pada sisi Timur, Utara dan Selatan merupakan sisi jalan yang memiliki kepadatan lalu lintas. Maka, dalam usulan perancangan tampak pada bangunan akan dibuat menarik dalam konsep kontekstual dengan bangunan sekitar

e. Orientasi dan Kebisingan

Orientasi tapak yang menghadap Selatan cukup baik dalam penyinaran matahari, pada sisi Selatan dapat digunakan sebagai publik amphitheater karena udaranya yang sejuk. Pada sisi Timur, akan memanfaatkan cahaya matahari alami untuk digunakan pada bangunan. Lokasi tapak yang berada di sisi jalan arteri dan berjarak dekat dengan stasiun Senen (350m) menyebabkan kebisingan. Sehingga pada sisi Barat dan Selatan dapat dilakukan penanaman pohon sebagai *buffer*.


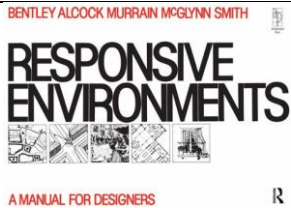
f. Fungsi Kawasan Sekitar

Fungsi bangunan sekitar tapak didominasi oleh perbelanjaan serta terdapat hotel dan sanggar seni betawi. Pada usulan rancangan, proyek yang merupakan pusat seni dan budaya mempunyai area publik yaitu public amphitheater yang dapat menjadi titik kumpul masyarakat dalam menikmati seni tanpa batasan sosial.

Strategi UA: Dalam 3km, terdapat sanggar kebudayaan Betawi yang masih beroperasi namun dengan kondisi yang kumuh, sehingga sanggar dapat dipindahkan ke dalam proyek agar mendapatkan perhatian dari masyarakat luar & memberikan fasilitas yang lebih baik.

Penggunaan Konsep Perancangan

Tabel 1. Tabel Konsep Perancangan

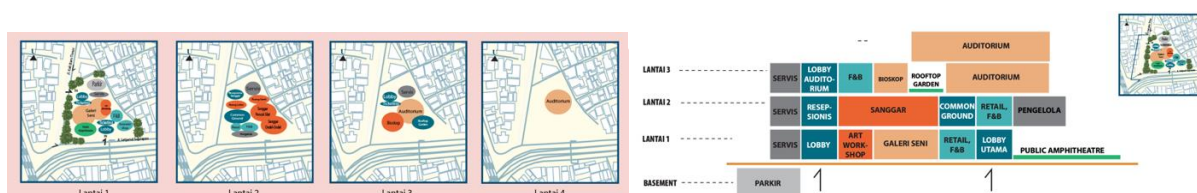
No	Tema	Deskripsi	Gambar
1.	Budaya	Kebudayaan Betawi sebagai acuan dalam usulan program ruang dan arsitektural	 Gambar 5. Tari topeng Sumber: Google, 2022
2.	Kontekstual	Konsep kontekstual dari buku Ian Bentley (1985) yang berjudul <i>Responsive Environment</i> pada tapak dalam mengolah gubahan massa	 Gambar 6. <i>Responsive Environment</i> Sumber: Google, 2022

Sumber: Penulis, 2022

Zoning dan Program Ruang Usulan

Zoning

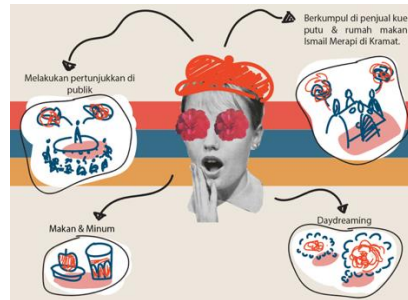
Pada *zoning* vertikal dan horizontal menunjukkan pertunjukkan zonasi dari program yang ada di dalam proyek. Lantai 1 terdapat galeri seni dan *art workshop*, lantai 2 untuk seni dan budaya, lantai 3 campur seni budaya dan seni pertunjukkan dan lantai 4 untuk seni pertunjukkan.



Gambar 7. *Zoning* Horizontal dan Vertikal

Sumber: Penulis, 2022

Program Ruang Usulan Aktifitas Seniman di Senen Dulu



Gambar 8. Aktivitas Seniman Dulu

Sumber: Penulis, 2022

Kegiatan para seniman di Senen dulu menjadi acuan untuk konsep program ruang yang akan dirancang. Kegiatan didapatkan pada buku Keajaiban di Pasar Senen oleh Misbach Yusa Biran (Biran, 1971).

a. Perkembangan Seni di Senen Sekarang

Pada masa kini, kegiatan seni didominasi oleh seniman seni pertunjukan dan sanggar kebudayaan betawi. Seniman yang dulu berkumpul di kawasan Pasar Senen dan Keramat Bunder kini sudah menghilang. Seniman di Senen yang dulunya berkumpul nomaden, kini disediakan tempat untuk berkarya.

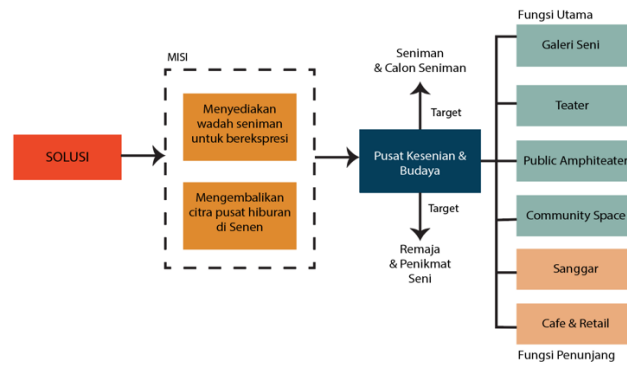
b. Wadah seniman di Senen pada saat ini, lebih mengarah ke pendidikan. Seniman pelukis, penyair dan penulis kini sudah tergerus oleh jaman. Terdapat 5 sanggar seni kebudayaan Betawi, serta 1 seni pertunjukan di Gedung Kesenian Wayang Orang Bharata di Senen.

c. Trend Seni Masa Kini

d. Perkembangan seni di Indonesia telah melalui berbagai periode dari masa perintis dari tahun 1807 yang terus mengikuti perkembangan politik di Indonesia tahun 1940 hingga 1960 yang disebut sebagai periode masa kemerdekaan. Kini, pada tahun 2000an-sekarang seni di Indonesia berada di periode *post modern*. Ini adalah masa saat ini di mana para pelukis dengan bebas mengekspresikan ide yang mereka miliki sehingga disebut periode emas karena semua pelukis menghasilkan karya yang luar biasa. Media yang digunakan juga tidak selalu bersifat kebendaan, saat ini seniman sedang gentar-gentarnya dengan tren *NFT Art*. *NFT* adalah aset digital berbasis *blockchain* yang dapat mewakili objek tertentu, seperti lukisan dan properti lainnya. Mereka dianggap sebagai salah satu metode terbaik untuk membeli dan menjual aset digital.

e. Gambaran Konsep Program Ruang

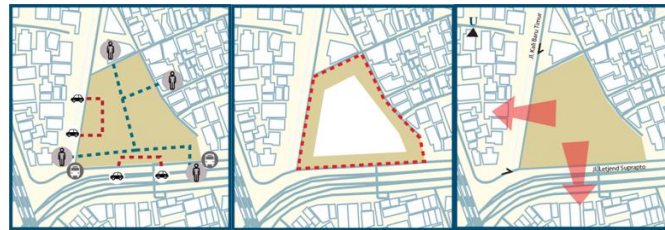
f. Penulis telah membandingkan aktifitas seniman Senen tempo dulu dan sekarang dan membandingkan 3 preseden dalam studi kasus, maka didapatkannya kata kunci yang dapat menjadi acuan dalam gambaran konsep program ruang dan berikut adalah diagram dari konsep program ruang dan *target user*nya.



Gambar 9. Diagram Konsep Program Ruang
Sumber: Penulis, 2022

Konsep Gubahan Massa dan Pembentukannya

Konsep perancangan arsitektur yang akan diaplikasikan adalah kontekstual. Berdasarkan buku *Responsive Environment* yang ditulis oleh Ian Bentley (1985).



Gambar 10. Penerapan kontekstual pada tapak
Sumber: Penulis, 2022

a. *Permeability*

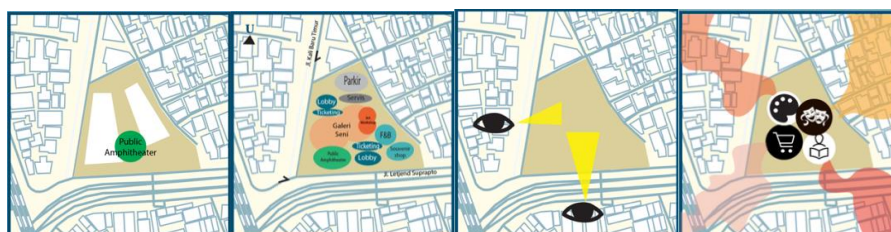
Akses dan sirkulasi yang mudah bagi pengguna khususnya pejalan kaki. Maka terdapat 4 akses pejalan kaki untuk mencapai bangunan

b. *Richness*

Kawasan Senen memiliki bangunan tua yang tidak terawat sehingga tidak terlihat menarik, sehingga pada bangunan akan menggunakan material dan pencahayaan yang menarik agar kontras

c. *Legibility*

Tapak berada di jalan arteri Jl. Letjend Suprpto yang merupakan potensi agar bangunan dapat mudah dikenali. Maka orientasi dan entrance utama berada di sisi Selatan



Gambar 11. Penerapan kontekstual pada tapak
Sumber: Penulis, 2022

d. *Robustness*

Bangunan memiliki ruang yang fleksibel agar dapat berganti pada suatu acara dan waktu tertentu, yaitu public amphitheatre

e. Variety

Keragaman fungsi dalam suatu bangunan diaplikasi dengan menggabungkan fungsi seni, budaya, pelatihan, dan retail

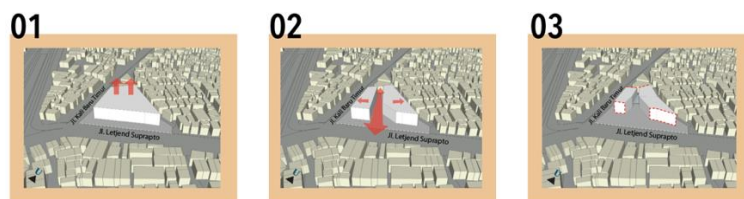
f. Visual Appropriateness

Bangunan dengan fungsi seni dan budaya dapat memberikan kesan yang artistik di bangunan, agar user mendapatkan pengalaman dan motivasi

g. Personalization

Fungsi bangunan melibatkan partisipasi komunitas sehingga terciptanya interaksi antara manusia dan lingkungan. Fungsi bangunan sekitar terdapat sanggar kesenian Betawi, retail, serta seni pertunjukan wayang.

Pembentukan gubahan massa terdapat 6 tahapan, yaitu:



Gambar 12. Pembentukan gubahan massa

Sumber: Penulis, 2022

(1) Pembentukan massa berawal dari bentuk trapesium yang kontekstual dengan bentuk tapak dan sudah mengikuti aturan GSB; (2) Kemudian massa dipotong dan dipisah sehingga terdapat open space ditengahnya sebagai jalur pedestrian dari sisi Utara dan Barat; (3) Massa dilakukan pemotongan agar massa tidak masif dan pada bagian Utara dan Selatan dipotong dengan menjorok kedalam sebagai penanda entrance



Gambar 13. Pembentukan gubahan massa

Sumber: Penulis, 2022

(4) Setelah mendapatkan bentuk dasar, massa diberikan ketinggian maksimal 4 lantai dan sirkulasi kendaraan dan pedestrian sudah ditentukan, peletakkan *openspace* berada di tengah massa dan disebelah Timur pada lantai 3 agar menghindari sinar matahari panas dari Barat; (5) Pembentukan massa tiap lantai dilakukan dengan lebih detail dan *open space* pada lantai 3 massa dijadikan *public amphitheater* yang dapat dijadikan seni pertunjukan lenong, musik, pencak silat yang bersifat fleksibel. Jembatan ditambahkan agar memberikan konektivitas antar 2 massa; (6) Penambahan atap yang bersifat geometri sebagai identitas bangunan dan transisi dari bangunan lama ke yang baru

Hasil Desain**Entrance**

Pada siteplan, tapak yang menghadap ke utara terdapat jalan Letjend. Suprpto yang merupakan jalan arteri sehingga adanya *entrance* utama dan pedestrian. Di sisi Barat terdapat *entrance* untuk motor dan *loading dock* menuju basement, serta parkir motor dan *entrance* pedestrian tersedia di sisi Selatan. Aksesibilitas menuju proyek *walkable* karena sesuai dengan teori kontekstual Ian Bentley, yaitu *permeability*. Di mana pada tapak terhadap halte bus dan kereta api, sehingga terdapat 3 akses pejalan kaki yang dapat di capai pada sisi Utara, Barat dan Selatan tapak.

Untuk *entrance* utama, mobil masuk dan dapat *drop off* di main *entrance*, dimana pengunjung dapat memilih untuk ke sisi kiri yang merupakan bangunan dengan fungsi sanggar dan *art workshop*, atau ke kanan dengan bangunan yang berfungsi galeri, ruang pameran *temporary* lalu *art and hobby* bazar dan lurus ke *courtyard* dan sentra jajanan lokal. Pada siteplan diberikan area duduk di luar yang mengambil dari kebiasaan orang Betawi yaitu ngemper.



Gambar 14. Siteplan & Courtyard

Sumber: Penulis, 2022

Pembagian Zoning dan Suasana Ruang



Gambar 15. Potongan Aksonometri

Sumber: Penulis, 2022

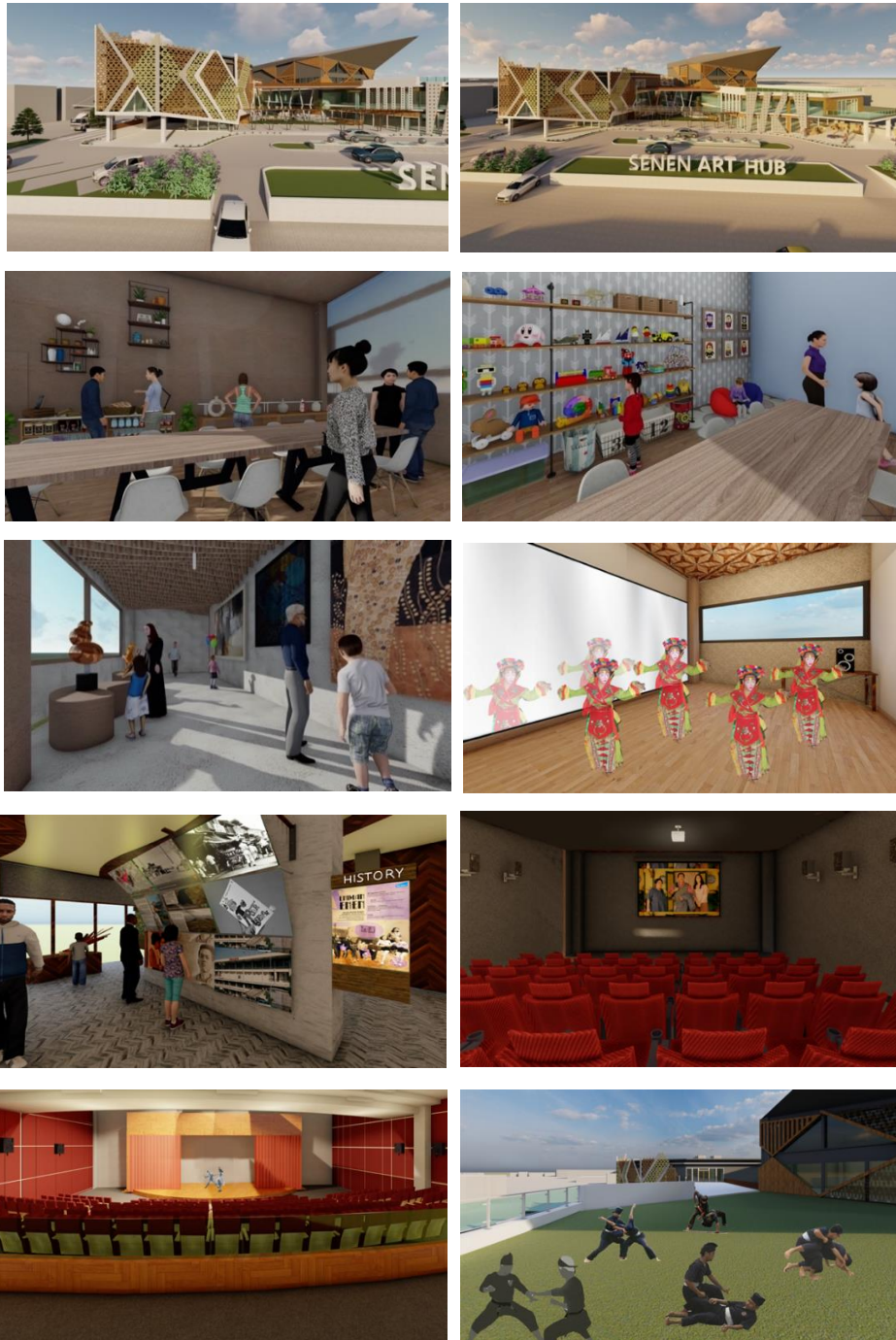
Pada lantai 1, terdapat *art workshop* sebagai wadah untuk generasi muda maupun calon seniman untuk berkarya. Aktivitas berkarya dalam seni menjadi kata kunci dalam proyek ini, untuk menyediakan wadah seniman dan calon seniman untuk berkarya bebas. Selain berkarya, pengunjung juga dapat menikmati karya seni di galeri dari seniman lokal agar dapat dikenal oleh generasi muda dan turis.

Pada lantai 2, massa kiri untuk sanggar kebudayaan betawi serta terdapat diorama sejarah kesenian di Senen sebagai wadah edukasi. Terdapatnya wadah pelatihan kebudayaan Betawi merupakan upaya dalam *urban acupuncture*, di mana pelatih sanggar yang akan mengajar adalah kumpulan dari pelatih sanggar Betawi di Senen yang kumuh. Terdapat sentra jajanan lokal di massa kanan, Kawasan Senen masih kental dengan kebudayaan Betawinya, sehingga dengan adanya sentra jajanan lokal dapat melestarikan kebudayaan Betawi lewat makanan

Di lantai 3, terdapat bioskop dengan sistem rental film. Film yang disediakan mayoritas adalah film lawas jaman dulu. Hal ini dilakukan sebagai pengenalan kepada generasi muda terhadap seniman-seniman jaman dulu. Penyediaan ruang yang fleksibel merupakan salah satu upaya dalam teori kontekstual dari Ian Bentley. Di lantai 3 terdapat *rooftop garden* yang fleksibel yang berganti 2 kegiatan pada siang dan malam. Pada siang hari, dapat dijadikan ruang terbuka untuk sanggar pencak silat dan pada malam hari dapat dijadikan untuk layar tancap.

Pada lantai 4 terdapat auditorium dengan kapasitas 500 orang dan *function hall* yang dapat digunakan untuk acara pernikahan dan lainnya. Auditorium memiliki atap yang modern, berbentuk seperti geometri dengan material *m-system*. Bentuk atap yang unik memberikan ekspresi pada ruangan dibawahnya, yaitu auditorium. Kebebasan penulis dalam mendesain bentuk atap disesuaikan dengan hubungan *form – function* dalam ekspresi keruangan (Trisno & Lianto, 2019). Auditorium menampilkan seni pertunjukkan khas Betawi yaitu lenong. Lenong pada masa kini sudah tergerus jaman, maka itu dengan adanya pertunjukkan lenong di proyek, diharapkan dapat menarik perhatian generasi muda agar mengetahui dan menghargai seni budaya Betawi.

Eksterior dan Interior



Gambar 16. Eksterior dan Interior
Sumber: Penulis, 2022

5. KESIMPULAN

Kesimpulan menjawab rumusan masalah berdasarkan pendahuluan.

- a. Masalah degradasi mental (historis) di Senen yang menyisakan memori jejak seniman di masa lampau. Senen Art Hub merupakan sebuah proyek yang dapat mengembalikan memori jejak seniman di masa lampau. Dengan adanya wadah untuk berkarya dan menikmati seni di Senen dapat menciptakan aktifitas seni di Senen sehingga dapat mengembalikan citra pusat hiburan melalui seni. Dengan strategi *urban acupuncture* dan *logic of space* dalam proyek adalah memindahkan sanggar kebudayaan betawi di kawasan Senen yang kumuh ke dalam proyek. Agar mendapatkan fasilitas yang lebih baik dan dapat lebih dikenal oleh masyarakat
- b. Masalah potensi kawasan Senen belum dimaksimalkan dengan baik
Menerapkan konsep kontekstual dan kebudayaan Betawi pada proyek adalah pemanfaatan dari potensi kawasan Senen yang berada di kawasan strategis dan kebudayaan betawi yang masih kental dan sebagai kegiatan yang mendukung aktifitas kawasan.

TEMUAN

Temuan sebagai hasil dari indikator perancangan bangunan sebagai upaya pengembalian citra pusat hiburan di Senen dengan penerapan teori *urban acupuncture*, *logic of space*, konsep kontekstual dan kebudayaan Betawi. Kiranya, dengan hasil perancangan dapat membantu dalam ilmu arsitektur dalam mengembalikan citra pusat hiburan pada kawasan Senen.

REFERENSI

- Alexander, H. B. (2014, Mei 2). *Kompas*. Diunduh 5 Februari, Kompas: <https://properti.kompas.com/read/2014/05/02/1522106/Sejuta.Masalah.Perkotaan.Ada.di.Kawasan.Senen>
- Anandar, R. (2017, Maret 3). *Whiteboard Journal*. Diunduh 5 Februari, Column: <https://www.whiteboardjournal.com/column/column/keajaiban-lain-di-pasar-senen/>
- Asyhad, M. H. (2017, Januari 19). *Intisari*. Diunduh 5 Februari, Intisari: <https://intisari.grid.id/read/0389707/pasar-senen-gudangnya-seniman-dan-budayawan-jakarta?page=all>
- Bentley, I. (1985). *Responsive Environment*. Britania Raya: Elsevier Ltd.
- Biran, M. (1971). *Keajaiban di Pasar Senen*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Darjoso, E. T. (2007). *Konfigurasi, Budaya, dan Penggunaan Ruang dalam Morfologi Arsitektur dan Perkotaan*.
- Firdausi, F. A. (2018, April 5). *Tirto*. Diunduh 5 Februari 2022, Tirto: <https://tirto.id/seniman-senen-muda-urakan-bubar-karena-agitasi-pki-cHbm>
- Hanson, H. B., & Hiller, H. B. (1984). *Space is the machine : a configurational theory of architecture*. Cambridge University Press.
- Jurnal Ponsel, (2022), Diunduh 5 Februari 2022, <https://www.jurnalponsel.com/sifat-karakter-dan-kebiasaan-orang-betawi/>
- Kent, S. (1990). *Domestic Architecture and the Use of Space: An Interdisciplinary Cross-Cultural Study (New Directions in Archaeology)*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Kurniasih, W. (2022). *Pengertian Kebudayaan: Ciri, Fungsi, Jenis, dan Unsur*. Diunduh 5 Februari 2022, Gramedia Blog: <https://www.gramedia.com/literasi/kebudayaan/>
- Lerner, J. (2003). *Urban Acupuncture*. Washington. D. C.: Island Press.
- Pemerintah Kota Adm. Jakarta Selatan. (2018). Diunduh 5 Februari, <https://selatan.jakarta.go.id/page-sejarah-betawi>
- Trisno, R., & Lianto, F. (2019). *Relationship Between Function-Form in The Expression of Architectural Creation*. Advance.
- Wikipedia. (2022, Januari 17), *Wikipedia*. Diunduh 5 Februari, Wikipedia: https://id.wikipedia.org/wiki/Pasar_Senen