

## RUANG SENI SENEN SEBAGAI TITIK AKUPUNKTUR PERKOTAAN UNTUK MENGHIDUPKAN IDENTITAS KESENIAN DAN MEMORI SENEN

Venny Felicia Hens<sup>1)</sup>, Sutarki Sutisna<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, vennyfeliciahens@gmail.com

<sup>2)</sup> Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, sutarkis@ft.untar.ac.id

Masuk: 14-07-2022, revisi: 14-08-2022, diterima untuk diterbitkan: 03-09-2022

### Abstrak

Kawasan Senen dahulu dikenal sebagai pusat aksi kesenian dan kebudayaan di Jakarta. Kemudian sempat menjadi tempat kongko seniman yang dikenal sebagai Seniman Senen. Pada 1968, Gubernur Jakarta memutuskan untuk membangun Taman Ismail Marzuki yang diharapkan menjadi pusat seni baru di Jakarta. Tetapi perlahan nama besar Seniman Senen meredup ketika agitasi politik di kalangan seniman mulai menguat. Senen mulai kehilangan esensi seni seiring dengan perkembangan zaman yang memudahkan budaya lokal. Sementara itu, Kawasan Senen yang sudah beberapa kali direvitalisasi ternyata masih memiliki titik degradasi. Salah satunya Grand Theater, bangunan pertunjukan film bersejarah yang terbengkalai karena kalah bersaing digerus arus globalisasi. Grand Theater sempat terbakar oleh unjuk masa yang menolak kebijakan UU Onibus Law akhirnya memasuki fase stagnansi selama enam tahun dan merusak citra kawasan Senen. Pada titik inilah akupunktur perkotaan dapat bekerja untuk menghidupkan kembali Grand Theater, didukung dengan metode narasi dan eksperimental. Diharapkan dapat membangkitkan seni perfilman, menciptakan wadah seni, dan jalur seni yang mampu memperkuat identitas juga memori kawasan sebagai pusat kesenian di Jakarta. Diharapkan pula dapat menjadi masukan dan menghasilkan wadah yang tepat untuk masyarakat Senen dalam pengembangan kesenian, kebudayaan, juga mengembalikan citra kawasan ditengah arus globalisasi. Proyek ini mengubah konsep seni menjadi lebih baru berdasarkan memori kolektif agar dapat relevan dengan kehidupan masyarakat saat ini dan masa depan.

**Kata kunci:** Akupunktur Perkotaan; Degradasi; Grand Theater; Seni Senen

### Abstract

*The Senen area was formerly known as the center for arts and cultural action in Jakarta. Then it became a hangout place for artists known as Seniman Senen. In 1968, the Governor of Jakarta decided to build Taman Ismail Marzuki which was expected to become a new art center in Jakarta. But slowly the big name of Seniman Senen dimmed when political agitation among artists began to strengthen. Senen began to lose the essence of art along with the times that faded the local culture. Meanwhile, the Senen area, which has been revitalized several times, still has a point of degradation. One of them is the Grand Theater, a historic film show building that was abandoned because it was unable to compete with the currents of globalization. The Grand Theater was burned by mass demonstrations against the policy of the Onibus Law, which finally entered a phase of stagnation for six years and damaged the image of the Senen area. It is at this point that urban acupuncture can work to revive the Grand Theater, supported by narrative and experimental methods. It is hoped that it can awaken the art of film, create an art platform, and an artistic path that can strengthen the identity and memory of the area as the center of art in Jakarta. It is also hoped that it can be input and produce the right forum for the Senen community in developing arts, culture, as well as restoring the image of the region in the midst of globalization. This project changes the concept of art into a newer one based on collective memory so that it can be relevant to people's lives today and in the future.*

**Keywords:** Degradation; Grand Theater; Senen Art; Urban Acupuncture

## 1. PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Kawasan Senen dahulu dikenal sebagai pusat aksi kesenian dan kebudayaan di Jakarta. Senen pernah menjadi tempat kongko seniman pada masanya untuk berkumpul melakukan pertunjukan seni seperti membaca puisi, dan teatrikal yang kemudian dikenal sebagai Seniman Senen. Terdapat pula Gedung Wayang Orang Bharata Purwa sebagai tempat pentas wayang orang yang rutin diselenggarakan. Kawasan Senen kemudian dikenal sebagai ikon perdagangan dengan Pasar Senen sebagai pusat dari sentra perdagangan itu.

Pada 1968, Gubernur Jakarta yang memegang jabatan saat itu memutuskan untuk membangun Taman Ismail Marzuki, yang diharapkan akan menjadi pusat seni baru bagi para seniman di Jakarta. Tetapi perlahan nama besar Seniman Senen meredup ketika agitasi politik di kawasan Senen mulai menguat. Senen mulai kehilangan esensi seni itu sendiri. Perkembangan zaman perlahan memudahkan budaya lokal Senen.

Kebangkitan kembali kesenian Senen ketika terbentuknya Komunitas Planet Senen sebagai penyambung generasi Seniman Senen. Kawasan Senen yang sudah beberapa kali di revitalisasi ternyata masih memiliki titik degradasi karena pembangunan lebih terfokus pada Pasar Senen, Halte, dan Stasiun Senen. Adanya kesenjangan pembangunan membuat bangunan lama terlihat kontras. Salah satunya yaitu Grand Theater, bangunan pertunjukan film bersejarah yang terbengkalai dan juga Pasar Buku Kwitang yang sepi pengunjung.

Grand Theater menyimpan sejarah panjang perjalanan teater di Indonesia. Grand Theater perlahan ditinggalkan karena kalah bersaing dan digerus oleh arus globalisasi. Teater yang menjadi saksi bisu sejarah kesenian dan budaya Senen pun dibiarkan tutup dan terbengkalai. Grand Theater sempat terbakar dan menjadi korban unjuk masa yang menolak kebijakan UU Onibus Law. Hingga saat ini, Grand Theater memasuki fase stagnansi selama enam tahun dan merusak citra kawasan Senen.

Pada titik inilah akupunktur perkotaan dapat bekerja untuk menghidupkan kembali Grand Theater, didukung dengan metode narasi dan eksperimental. Diharapkan dapat membangkitkan seni perfilman, menciptakan wadah seni, dan jalur seni yang mampu memperkuat identitas juga memori kawasan sebagai pusat kesenian di Jakarta. Proyek ini mengubah konsep seni menjadi lebih baru berdasarkan memori kolektif agar dapat relevan dengan kehidupan masyarakat saat ini dan masa depan.

### Rumusan Permasalahan

Kawasan Senen perlahan kehilangan identitas seni dan juga memori karena perkembangan globalisasi, padahal dahulu Kawasan Senen dikenal dengan aksi kesenian dan kebudayaannya. Senen tidak lagi menjadi tempat kongko dan tempat aktivitas Seniman Senen. Sementara itu, pembangunan pada Kawasan Senen lebih terfokus pada Pasar Senen, Halte, dan Stasiun. Adanya kesenjangan pembangunan ini membuat bangunan lama terlihat kontras. Hal ini menyebabkan terjadinya degradasi dan akhirnya menjadi *urban void* bagi sekitarnya. Beberapa bangunan di kawasan Simpang Lima Senen ini mengalami penurunan seperti Grand Theater, mulai dari sepi pengunjung bahkan tutup dan dibiarkan terbengkalai hingga saat ini yang sangat kontras dengan masa kejayaan pada zaman dahulu.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka terbentuklah rumusan masalah bagaimana cara menciptakan wadah yang mampu menghidupkan kembali citra dan memori Kawasan Simpang Lima Senen sebagai pusat kesenian serta budaya di Jakarta. Lalu bagaimana cara menemukan strategi adaptasi yang dapat dilakukan Grand Theater dalam menanggapi perkembangan arus

globalisasi melalui akupunktur perkotaan. Kemudian melihat bagaimana akupunktur perkotaan bekerja dan berdampak pada kawasan Simpang Lima Senen melalui titik intervensi tersebut.

### Tujuan

Tujuan dari Proyek Ruang Seni Senen adalah untuk menghidupkan kembali Grand Theater melalui metode akupunktur perkotaan dengan menciptakan wadah yang mampu mengembalikan citra dan memori Senen sebagai pusat kesenian serta budaya di Jakarta. Dapat menemukan strategi desain agar Grand Theater dapat beradaptasi dengan perkembangan globalisasi di masa yang akan datang. Diharapkan dapat menjadi masukan untuk pengembangan kebudayaan di Kawasan Senen dan menghasilkan wadah yang tepat untuk masyarakat sekitar Kawasan Senen dalam pengembangan kesenian, kebudayaan, juga mengembalikan citra Kawasan Senen.

## 2. KAJIAN LITERATUR

### *Urban Acupuncture*

*Urban acupuncture* merupakan filosofi sebagai pendekatan untuk menangani masalah yang berhubungan dengan masyarakat dan kota, serta memperbaiki dan meningkatkan kualitas lingkungan. Menurut Jaime Lerner (2014), *urban acupuncture* sebagai pendekatan yang memvitalkan kembali kota dengan didukung peraturan kota. Penataan kota berfokus pada titik berskala kecil yang kemudian dapat berdampak positif bagi kota dan reaksi berantai bagi sekitarnya. Profesor Marco Casagrande (2015), menggambarkan *urban acupuncture* sebagai metode perpaduan *urban design* dengan teknik akupunktur. Kota memiliki energi yang terus mengalir sejalan dengan perubahan dan perkembangan kota. Prinsip *urban acupuncture* (Lerner, 2014; Ryan, C. 2013; Apostolou, M. 2018; Casagrande, M. 2015 ) yaitu *Revitalized Urban Space, Strategic Placement, Citizen Participation, Inspirational, Synergy, dan Social Catalytic*.

Berdasarkan *Urban Acupuncture The Old Cinema Novo* (Lerner, 2014), akupunktur perkotaan memiliki peran dalam memulihkan identitas budaya suatu tempat. Contohnya sebagian besar bioskop lokal di dunia mulai menghilang digantikan oleh pusat perbelanjaan, supermarket, gereja, dan sebagainya. Padahal di masa lalu, bioskop adalah dunia fantasi ajaib, musik, utopia, mimpi, dan harapan bagi banyak orang. Di atas segalanya, bioskop adalah tempat bagi warga untuk bertemu. Bioskop juga menyebarkan mode, sastra, musik, dan merekam peristiwa sejarah suatu negara. Di negara bagian Paraná Brasil Selatan, sebuah proyek telah diluncurkan untuk memulihkan bioskop lokal. Dilengkapi dengan proyeksi film dan teknologi, sehingga menciptakan tempat baru untuk festival film nasional dan produksi lokal yang sering diabaikan studio besar. Program yang memperkuat identitas budaya ini adalah akupunktur perkotaan yang mencoba memulihkan ingatan dan memori kolektif suatu kawasan.

### Arsitektur Naratif

Metode *narrative architecture* oleh Nigel Coates (2012) dimulai dari identifikasi permasalahan kawasan dengan observasi. Ekplorasi data dari berbagai macam sumber dari kajian literatur dan lainnya untuk diolah menjadi program sehingga membentuk ruang yang memberikan pengalaman bagi penggunaannya. Berdasarkan Peta Metode Desain (2020), pendekatan yang dapat dilakukan dalam metode narasi adalah narasi sebagai ide menciptakan keruangan (misalnya diangkat dari sebuah novel), narasi sebagai alat menceritakan citra guna, dan narasi sebagai alat analisis.

### Memori Kolektif

Bersumber pada Arch.ive (2018) Aldo Rossi berpendapat bahwa suatu konsep yang menghadirkan kumpulan cerita pada akhirnya akan membentuk memori kolektif bagi kota itu

sendiri. Kota tidak lagi dilihat sebagai bentukan fisik saja, tetapi mewakili aspirasi masyarakat yang hadir dalam kota tersebut. Memori kolektif terbentuk dari kumpulan memori, ilmu pengetahuan, dan informasi dari kelompok sosial yang berhubungan dengan identitasnya. Memori kolektif dapat menjadi rekaman dari suatu kejadian, memori sekelompok orang yang disatukan karena memiliki pengalaman serupa, bahkan dapat menjadi identitas bagi kawasan.

### **Eksperimental**

Menurut buku Peta Metode Desain (2020), arsitektur eksperimental merupakan salah satu cara bagi arsitektur untuk memikirkan kembali suatu hal dengan adanya semangat utopis yang terlibat. Tujuan utama dari eksperimental adalah untuk mengeksplorasi dan mengembangkan pemikiran, alat, metode, serta gambar yang inovatif untuk menghadirkan semangat kebaruan dalam bentukan arsitektur.

### **Budaya**

Budaya menurut Edward Burnett Tylor (1871) adalah istilah yang meliputi perilaku masyarakat dan kebiasaan atau adat yang mencakup pandangan, keyakinan, seni, hukum, adat istiadat, dan lain-lain, serta cara hidup dan posisinya sebagai anggota masyarakat. Koentjaraningrat (1989) menyatakan komponen dari kebudayaan yaitu sistem kepercayaan dan upacara keagamaan; sistem dan organisasi kemasyarakatan; sistem pengetahuan; bahasa; kesenian; mata pencaharian hidup; dan sistem teknologi peralatan. Terdapat tiga wujud kebudayaan, yaitu ide/gagasan, aktivitas, dan hasil budaya.

### **Seni**

Berdasarkan pada Yuksinau.id (2021) pengertian seni menurut para ahli adalah rasa indah yang terdapat pada jiwa manusia, diungkapkan dengan perantara alat agar dapat ditangkap oleh indra pendengar (seni suara), penglihatan (seni lukis), atau perantaraan gerak (seni tari dan drama). Seni dapat dibedakan menjadi seni rupa (wujud fisik), seni musik (bunyi), seni tari (gerak), seni teater (perpaduan musik dan tari), dan seni sastra (kata dan kalimat).

### **Seniman Senen**

Menurut Misbach Yusa Biran (2008) Seniman Senen terbentuk dari perkumpulan anak-anak Senen yang berdiskusi untuk kemudian menghasilkan karya seperti puisi, nyanyian, buku, pertunjukan, film, teater, dan masih banyak lagi. Seniman Senen pada masanya dengan mudah dikenali melalui pakaiannya dan rambutnya yang berantakan. Mereka memiliki jiwa yang berkoar dikenal dengan pemberontakan, liar, bahkan masyarakat ada yang menyebutnya sebagai seniman jadi-jadian. Senen adalah tempat pertama bagi munculnya seniman besar dan melatih banyak seniman muda meniti karir, sebagai pemain film, pentas teater, penulis naskah, puisi, dan pembaca puisi. Seniman Senen tidak memiliki tempat khusus untuk berkarya, biasanya mereka kongko di pinggir jalan, rumah makan padang, hingga Pasar Senen.

### **Komunitas Planet Senen (KOPs)**

Menurut Kompas (2009) Komunitas Planet Senen didirikan pada tanggal 28 April 2008, merupakan Komunitas Seni dan Budaya yang memperkenalkan kembali seni ke masyarakat Senen. KOPs sebagai benang merah penyambung generasi Seniman Senen. KOPs pernah menyelenggarakan program bernama "Snenan" dengan konsep dasar seni yang melibatkan masyarakat. Memiliki tujuan membuat Senen menjadi wadah ekspresif dalam proses kreatif bagi masyarakat.

## **3. METODE**

### **Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data yang dilakukan yaitu metode observasi untuk mendapatkan data

dengan mengamati secara langsung dan menganalisa kondisi Kawasan Simpang Lima Senen, kemudian dilakukan studi literatur, berupa pengambilan data sekunder seperti pengertian para ahli, hasil penelitian, dan artikel dari publikasi elektronik. Menggali data sejarah, memori Senen, dan segala informasi yang mendukung dari internet, buku, dan berita. Selanjutnya metode Wawancara, dilakukan untuk mengetahui, menganalisa kondisi, dan keseharian masyarakat sekitar Grand Theater.

### **Metode Perancangan**

#### *Urban Acupuncture*

Metode *Urban Acupuncture* dilakukan dengan melakukan analisis *configuration, movement, attraction, dan degradation* pada kawasan kemudian memetakan titik hidup, hampir mati, dan mati pada kawasan untuk menemukan permasalahan dan potensi kawasan. Kemudian mendalami memori Senen untuk mengintervensi titik degradasi agar menemukan titik intervensi yang tepat dan berdampak luas bagi kehidupan kawasan Senen di masa yang akan datang.

#### *Arsitektur Naratif*

Dalam proyek ini, didasari oleh sejarah seni yang ada dari Kawasan Senen. Narasi sejarah dan ingatan kolektif dapat diimplementasikan melalui suasana ruang dengan narasi spasial. Mengambil kisah sejarah yang dan membangunnya menjadi bentukan arsitektur. Arsitektur naratif lebih mengedepankan pengalaman ruang yang menciptakan *sense of place* bagi para penggunanya. Melalui ruang yang terbentuk dapat memiliki potensi yang melibatkan pengalaman, perasaan, dan rasa memiliki.

#### *Memori Kolektif*

Pada proyek ini memori kolektif Senen didapatkan melalui kumpulan cerita dan pengalaman masyarakat Kawasan Simpang Lima Senen. Memori kolektif ini akan diadaptasikan untuk menemukan program yang tepat bagi masyarakat Senen. Tujuan dari metode ini adalah mengembalikan identitas kesenian Kawasan Senen yang mulai memudar dan menimbulkan *sense of place*.

#### *Eksperimental*

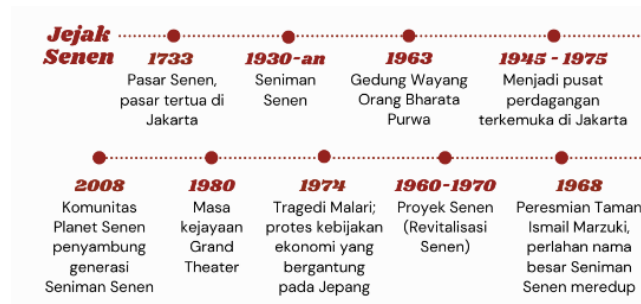
Metode desain eksperimental dilakukan untuk menemukan sesuatu yang baru sebagai ekspresi dari seni dan menghadirkan memori dari Kawasan Senen. Semangat kebaruan seni dibutuhkan pada Kawasan Senen karena mulai hilangnya identitas kesenian. Oleh karena itu, eksperimental diperlukan dalam menemukan bentukan masa bangunan sebagai wajah dari seni Senen dan Grand Theater.

## **4. DISKUSI DAN HASIL**

### **Lokasi Perancangan**

Dalam penentuan titik lokasi tapak, ada beberapa pertimbangan yang diperhatikan dalam prinsip acuan *urban acupuncture* meliputi sudah ada jaringan jalan, infrastruktur, dan penduduk; sudah pernah hidup tapi kemudian ditinggalkan karena berbagai sebab atau perubahan struktur lingkungan; struktur kota masih ada, masih ada orang yang tinggal didalamnya, masih punya nilai budaya dan sejarah. Berdasarkan kriteria yang telah disebutkan, lokasi tapak berada pada Simpang Lima Senen, Jakarta Pusat.

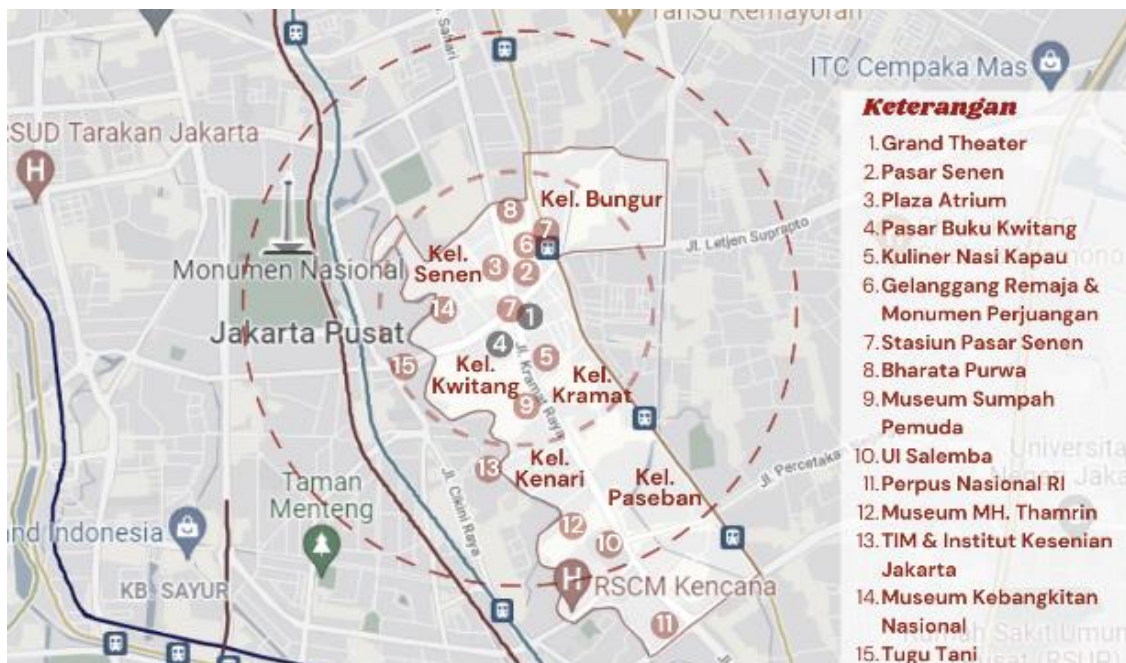




Gambar 1. Jejak Senen

Sumber: Penulis, 2022

Pada zaman dahulu, Senen pernah menjadi ruang sosial yang melahirkan seniman besar. Pasar Senen menjadi tempat perdagangan sekaligus tempat bertukar ide dan pendapat. Sejak kemerdekaan, Senen menjadi tempat kongko seniman mulai dari pemain teater, musisi, penyair, penulis, hingga pelukis. Seniman Senen menjadikan Senen sebagai ruang untuk menumpahkan gagasan kreatif. Selain itu, Kawasan Senen juga dikenal dengan budaya Betawi berupa ondel-ondel dan tari lenong.



Gambar 2. Pemetaan Kecamatan Senen

Sumber: Penulis, 2022

Kecamatan Senen terdiri dari Kelurahan Bungur, Kelurahan Senen, Kelurahan Kwitang, Kelurahan Kramat, Kelurahan Kenari, dan Kelurahan Paseban. Pada zaman dahulu, Senen dikenal dengan perekonomiannya berupa perdagangan dan banyak PKL. Kini, Senen sudah mengalami banyak perubahan menjadi pasar modern, pusat perbelanjaan (Plaza Atrium) dan Pasar Tradisional (Pasar Senen, Pasar Kwitang, Pasar Paseban, Pasar Gaplok). Faktor ekonomi yang terus berkembang menarik masyarakat dari berbagai daerah untuk urbanisasi ke Kawasan Senen.

#### *Configuration Simping Lima Senen*

Sejak dahulu kawasan Senen merupakan kawasan perdagangan dan kesenian di Jakarta. Dalam perkembangannya kawasan Senen bertransformasi menjadi lebih modern sehingga perlahan kesenian Senen memudar. Senen mulai kehilangan esensi seni. Senen dilihat dari

atas merupakan kawasan yang padat sehingga minimnya lahan hijau. Hanya terdapat sedikit lahan hijau dekat monumen perjuangan. Oleh karena itu, Senen memerlukan ruang terbuka yang sesuai dengan identitas masyarakat Senen untuk berekspresi dan beraktivitas. Pada daerah Timur dan Selatan didominasi blok kecil sebagai hunian, sedangkan Barat dan Utara didominasi blok lebih besar sebagai perdagangan. Blok tersebut dipisahkan oleh lima jalan yaitu yaitu Jl. Kramat Raya, Jl. Kramat Kwitang, Jl. Senen Raya, Jl. Pasar Senen, Jl. Letjen Suprpto. Terdapat pula Flyover Senen. Oleh karena itu, dibutuhkan penghubung berupa *zebra cross* ataupun jembatan penyeberangan orang untuk mempermudah masyarakat. Kondisi kawasan eksisting saat ini didominasi hunian, perdagangan dan jasa. Direncanakan sebagai kawasan perekonomian dengan banyaknya zona perdagangan jasa dan campuran.



Gambar 3. Titik Hidup, Hampir Mati, dan Mati Simpang Lima Senen  
Sumber: Penulis, 2022

#### Attraction Simpang Lima Senen

Kawasan Senen dikenal sebagai ikon perdagangan di Jakarta dengan Pasar Senen sebagai ikon sentra perdagangan itu. Didukung dengan adanya moda transportasi seperti stasiun KRL dan juga Halte Transjakarta Sentral. Simpang Lima Senen dikenal dengan banyaknya ikon seperti Pasar Senen, Pasar Kwitang, Food Street Kramat, dan Plaza Atrium. Kawasan Senen menjadi objek wisata kuliner nasi kapau, tempat bernostalgia, serta menjadi bagian dari memori kolektif warga.

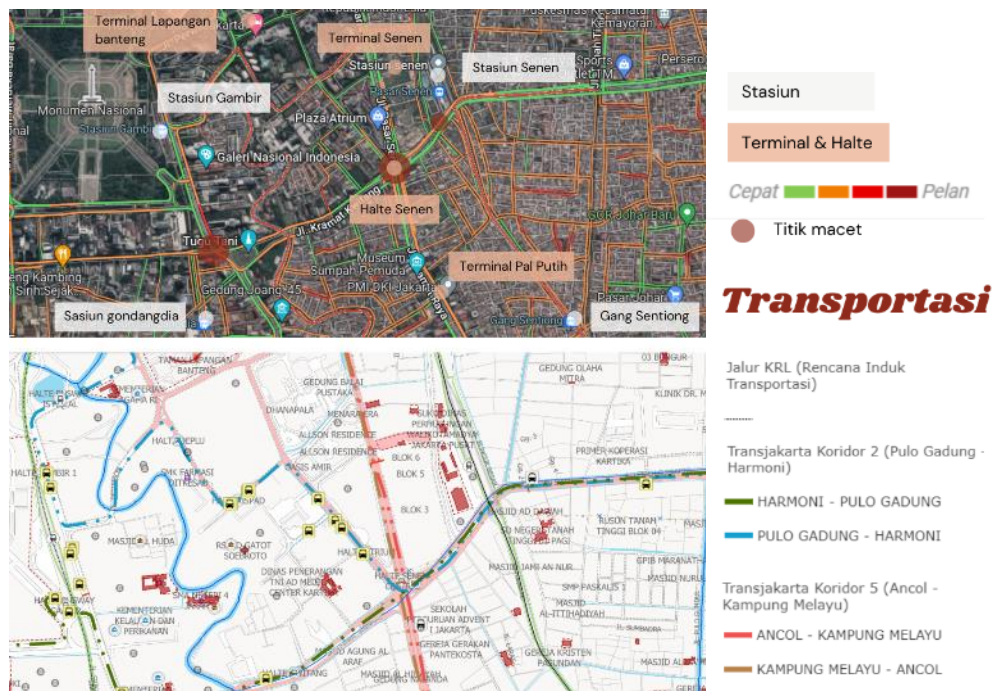




Gambar 4. Peta Degradasi Simpang Lima Senen  
Sumber: Penulis, 2022

#### *Degradation Simpang Lima Senen*

Tidak semua bangunan di Kawasan Simpang Lima Senen memiliki peranan penting bagi aktivitas warga dan akhirnya menjadi *urban void* bagi sekitarnya. Beberapa bangunan di kawasan Simpang Lima Senen mengalami penurunan, mulai dari sepi pengunjung bahkan tutup dan dibiarkan terbengkalai hingga saat ini yang sangat kontras dengan masa kejayaan pada zaman dahulu. Degradasi fisik terjadi pada bangunan bersejarah yang dulu ramai kini terbengkalai di tengah perkembangan kota sehingga merusak visual kawasan. Degradasi sosial terjadi karena tidak ada aktivitas pada bangunan yang dulunya sebagai ruang sosial. Degradasi memori yaitu kehilangan memori, identitas seni, dan budaya memudar.

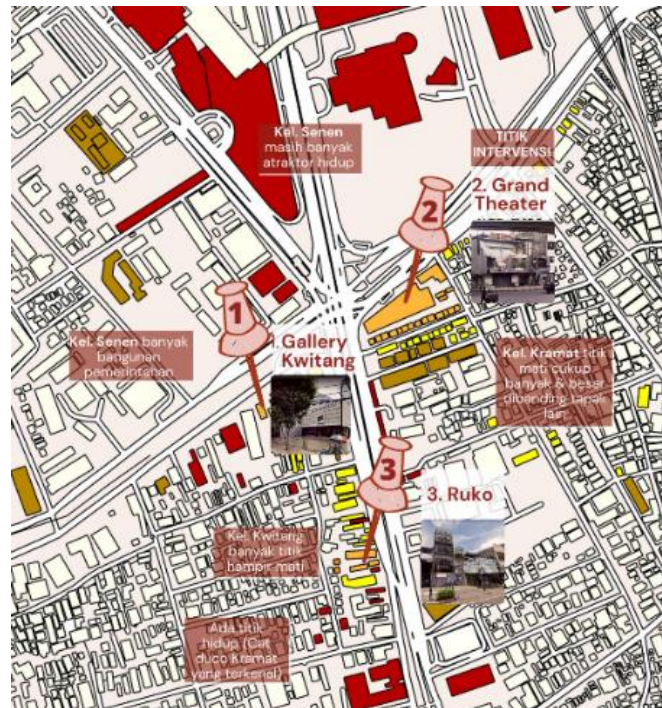


Gambar 5. Peta Movement dan Transportasi  
Sumber: Diolah penulis dari beberapa sumber, 2022

#### *Movement Simpang Lima Senen*

Simpang Lima Senen sering terjadi kemacetan karena mobilitas kendaraan yang padat dan persimpangan jalan. Pergerakan padat terdapat pada Pasar Senen, Plaza Atrium dan Kuliner Nasi Kapau. Simpang Lima Senen dilalui Trans Jakarta, Jak Lingko, dan dekat dengan Stasiun yang mendukung pergerakan manusia. Oleh karena itu tanpa adanya strategi yang diterapkan, Grand Theater hanya akan menjadi sejarah dan *urban void* bagi kawasan karena berjuang menyendiri, tidak adanya kehidupan dan pergerakan manusia didalamnya.





Gambar 6. Peta Titik Alternatif Intervensi Tapak  
Sumber: Penulis, 2022

Berdasarkan analisis alternatif tapak, terpilih titik no 2. Grand Theater sebagai titik intervensi akupunktur perkotaan karena terdapat titik hampir mati dan titik mati yang lebih besar daripada titik lainnya. Grand Theater berada di lokasi yang strategis sehingga sangat disayangkan jika dibiarkan terbengkalai. Selain itu Grand Theater menyimpan memori kolektif bagi masyarakat Senen dan memiliki sejarah perjalanan perkembangan teater. Diharapkan dari menghidupkan titik intervensi Grand Theater dapat menghidupkan kembali identitas kesenian Senen.



Gambar 7. Peta tapak terpilih (tapak: garis merah)  
Sumber: Google Maps, 2022

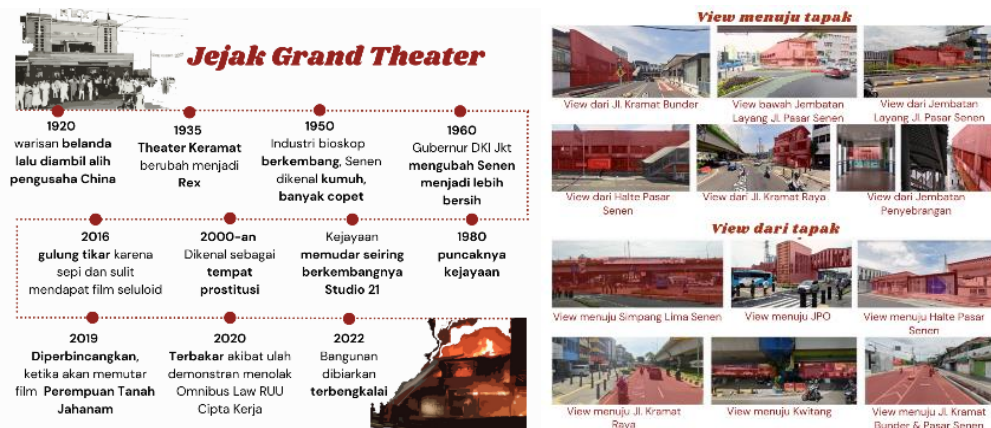
Lokasi tapak berada pada Simpang Lima Senen dengan kepadatan lalu lintas yang tinggi. Terdapat jalur pejalan kaki dan jalur sepeda eksisting pada sekitar tapak. Tingkat kebisingan paling besar terdapat pada Simpang Lima Senen karena mobilitas kendaraan tinggi.



Gambar 8. Analisis Tapak (tapak: garis merah)

Sumber: penulis, 2022

Pada arah utara terdapat Halte dan JPO Senen yang menghubungkan langsung dengan Pasar Senen. Pada arah timur terdapat toko pakaian, toko buku, toko kertas, restoran dan hunian dengan ketinggian 1-2 lantai. Pada arah selatan terdapat Toko Buku Kramat dan penerbit dengan ketinggian 4 lantai. Dan pada arah barat terdapat Flyover Senen dan Pasar Buku Kwitang.

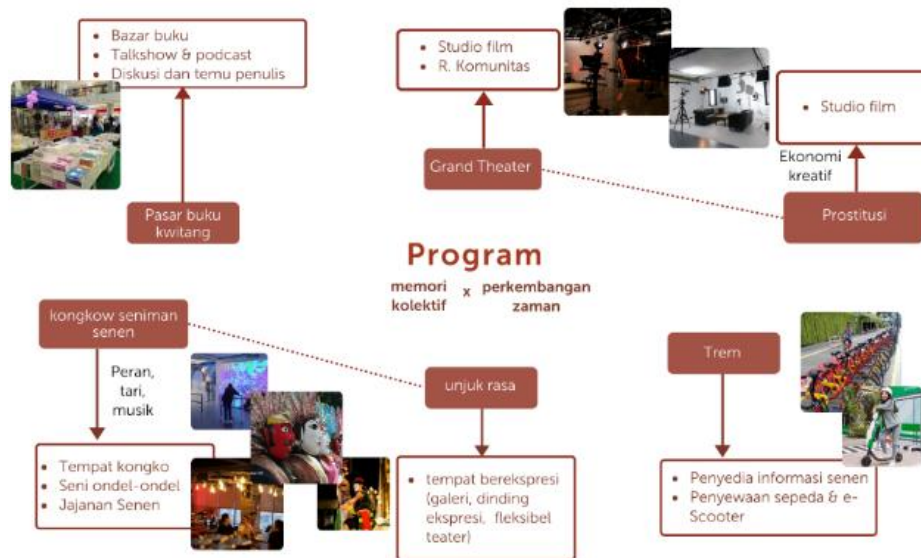


Gambar 9. Jejak Grand Theater dan *view*

Sumber: Penulis, 2022

## Program

Program diadaptasi dari memori kolektif kawasan Senen yang berfokus pada identitas kesenian Senen. Seni dan kebudayaan diangkat menjadi program sebagai penyatu masyarakat Senen. Proyek ini menyediakan wadah kreatif, pusat kebudayaan untuk membangkitkan memori dan melestarikan budaya lokal. Program kesenian berupa studio film, standing movie theater, ruang komunitas, kongko Senen, ondel-ondel, galeri seni, dinding ekspresi, dan fleksibel teater. Program penunjang berupa Bazar buku, talkshow, diskusi, temu penulis, dan penyewaan sepeda / *e-scooter*. Target pengunjung Ruang Seni Senen yaitu seniman, komunitas pecinta seni, generasi muda, dan wisatawan. Masyarakat sekitar juga dapat turut berpartisipasi dalam program seperti menyediakan jajanan Senen, informasi Senen, dan seni pertunjukan seperti tari lenong atau ondel-ondel.



Gambar 10. Adaptasi Program  
Sumber: Diolah penulis dari beberapa sumber, 2022

### Konsep Eksperimental Pembakaran Pita Film

Eksperimen pembakaran pita film terinspirasi dari Grand Theater bangunan pertunjukan film yang hangus terbakar. Konsep ini untuk menghadirkan sesuatu yang baru pada kawasan Senen sebagai ekspresi dari seni dan menghadirkan memori tersebut. Karakteristik pita film yaitu gerak berulang, berputar, dinamis, struktur bentuk dasar geometri persegi transparan, sederhana, sedikit ornamen, warna gelap dan terang (maroon, hitam, abu, putih).



Gambar 11. Eksperimental Pembakaran Pita Film  
Sumber: Penulis, 2022

### Pembentukan Gubahan Massa

Rancangan proyek berdasarkan konsep eksperimen pembakaran pita film yang diadaptasikan ke dalam tapak. Area rancangan meliputi Grand Theater, JPO, dan Halte Senen. Pembentukan Gubahan Massa berawal dari membatasi garis sempadan bangunan 5 m, kemudian menganalisis sirkulasi pada tapak yang berpusat pada tengah untuk menghidupkan koneksi terhadap Toko Buku Kramat. Selanjutnya menggunakan konsep frame pada pita film yang dibagi menjadi frame memori masa lalu dan frame masa yang akan datang. Frame tersebut dibuat menjadi dua masa yang berbeda yang disatukan dengan pola pembakaran pita film yang berdasar pada bangunan pertunjukan film yang terbakar. Konsep ini sebagai bentuk ekspresi dari seni dan menghadirkan memori kolektif dari Grand Theater itu sendiri.





Gambar 12. Pembentukan Gubahan Massa

Sumber: Penulis, 2022

Akses pejalan kaki untuk masuk ke tapak dapat melalui Jalan Kramat Raya, Jalan Kramat Bunder, Jalan Kramat Pulo, dan JPO Senen. Akses kendaraan bermotor hanya untuk *drop off* pada Jalan Kramat Bunder. Akses sepeda dan *e-scooter* dapat melalui sisi belakang bangunan dan terdapat tempat parkir di sisi jalan tersebut. Sedangkan parkir motor dan mobil hanya dikhususkan untuk servis dan pengelola saja.

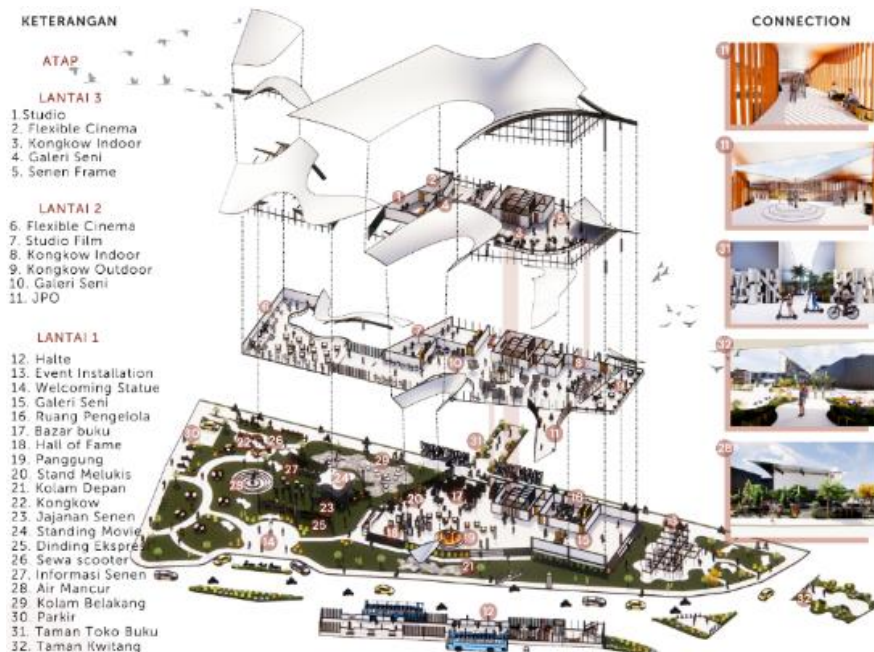


Gambar 13. Area Rancangan

Sumber: Penulis, 2022

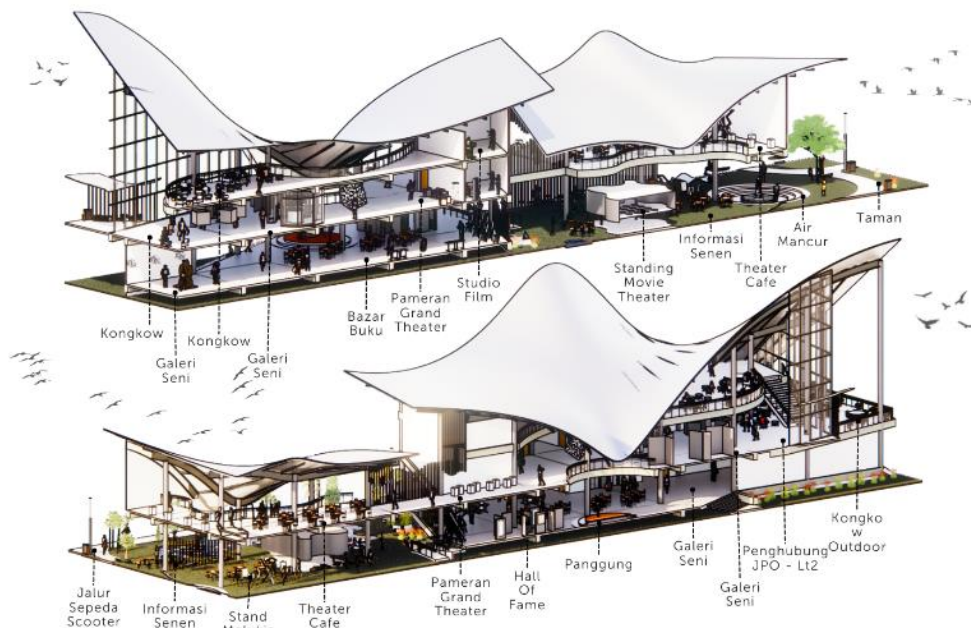
Intervensi yang diterapkan dalam proyek yaitu intervensi fisik mendesain wajah baru Grand Theater dengan kondisi fisik bangunan yang sudah rusak karena terbakar, intervensi tidak berwujud membangkitkan memori dan budaya Senen, intervensi formasi sosial menyediakan tempat kongko, bersosialisasi, edukatif bagi masyarakat, membangkitkan sektor perekonomian kreatif berbasis budaya, dan Intervensi sistematis menghidupkan kembali Grand Theater dan hubungan dengan sekitarnya membentuk jalur seni Senen.





Gambar 14. Exploded Axonometric Plan  
Sumber: Penulis, 2022

Konektivitas yang terjadi di tapak yaitu JPO menuju Pasar Senen dan Halte Senen yang tersambung langsung pada lantai 2 bangunan, konektivitas berupa taman menuju Toko Buku Kramat, Pasar buku Kwatang, dan Ruko sisi Jalan Kramat Pulo.



Gambar 15. Potongan Aksonometri Program  
Sumber: Penulis, 2022

JPO Senen berfungsi untuk menghubungkan Halte Senen, Pasar Senen, dan Ruang Seni Senen (lantai 2) sehingga memudahkan pejalan kaki. Desain JPO menggunakan konsep pola pembakaran pita film berupa atap gelombang dengan kisi-kisi agar pengguna dapat melihat Simpang Lima Senen sembari berjalan. Program yang ditambahkan pada JPO adalah tempat kongko, instalasi memori agar orang awam yang melewati dapat mengenal Senen, dan atraksi seni sebagai wadah seniman untuk berekspresi.



Gambar 16. Perspektif JPO dan Halte Senen

Sumber: Penulis, 2022

Halte Senen sebagai tempat pemberhentian TransJakarta Harmoni-Pulogadung dan Ancol-Kp. Melayu yang mempermudah masyarakat untuk berpergian dengan biaya yang terjangkau. Desain Halte ini menggunakan konsep pola pembakaran pita film berupa atap gelombang dengan kisi-kisi dan curtain wall panel agar pengguna dapat melihat ke arah Ruang Seni Senen sembari menunggu.



Gambar 17. Perspektif Ruang Seni Senen

Sumber: Penulis, 2022

Penerapan Prinsip *urban acupuncture* yaitu *revitalized urban space* menghidupkan kembali Grand Theater yang mati sebagai ruang seni, *strategic placement* memulihkan tanda vital dari Grand Theater yang mati dan berpengaruh menghidupkan titik sekitarnya, *citizen participation* melibatkan warga untuk meningkatkan citra kawasan seperti menyediakan jajanan Senen atau informasi Senen, *inspirational* mengedukasi dengan unsur budaya ondel-ondel atau lenong, *synergy* kerjasama yang berdampak pada penghidupaan lingkungan, *social catalytic* sebagai tempat kongko, berdiskusi, dan ekspresi.



## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Proyek Ruang Seni Senen merupakan tempat bagi seniman untuk berekspresi, wadah kreativitas, dan tempat aktivitas seni yang mengangkat kembali kesenian dan memori kolektif Senen. Lokasi Grand Theater terpilih sebagai titik intervensi *urban acupuncture* berdasarkan *analisis configuration, movement, attraction, dan degradation*. Proyek ini juga mengangkat memori kolektif Senen untuk diadaptasikan menjadi program sehingga dapat memunculkan kembali identitas kawasan. Diharapkan dengan hadirnya proyek ini dapat memberikan dampak positif bagi kehidupan kawasan Senen kedepannya.

### Saran

Diperlukan studi lanjutan dalam proyek Ruang Seni Senen untuk meningkatkan kualitas dari ekspresi seni Senen dan struktur bangunan. Penelitian ini membahas budaya yang dapat mengedukasi masyarakat seberapa pentingnya identitas dalam suatu kawasan sehingga dibutuhkan pengembangan. Diharapkan dengan penelitian ini, identitas kesenian Senen semakin dikenal sehingga semakin kuat dalam menghadapi perkembangan zaman. Diharapkan pula perkembangan kota kedepannya dapat berpegang pada memori dan identitas kawasan itu sendiri sehingga tidak kehilangan identitas.

## REFERENSI

- \_\_\_ . (2009). *Berkesenian Peringati Setahun Komunitas Planet Senen*. Kompas.com. Diakses pada 9 Februari 2022, dari <https://lifestyle.kompas.com/read/2009/04/26/18192417/~Oase~Cakrawala?page=all>
- Ahmad. (2021). *Pengertian Seni*. Yuksinau.id. Diakses pada 11 Februari 2022, dari [https://www.yuksinau.id/pengertian-seni/#Pengertian\\_Seni\\_Menurut\\_Para\\_Ahli](https://www.yuksinau.id/pengertian-seni/#Pengertian_Seni_Menurut_Para_Ahli)
- Apostolou, M. (2018). *Urban eco-acupuncture methods: case study in the city of Athens*. 2nd International Conference on Changing Cities II: Spatial, Design, Landscape & Socio-economic Dimensions Porto Heli, Greece.
- Biran, M. Y. (2008). *Keajaiban di Pasar Senen*. Jakarta: Gramedia.
- Casagrande, M. (2015). *Paracity: Urban Acupuncture*. Public Spaces Bratislava: International Conference.
- Coates, N. (2012). *Architectural Digest: Narrative Architecture*. Oxford: Wiley.
- Koentjaraningrat. (1989). *Kebudayaan, Mentalitas, dan Pembangunan*. Jakarta: Gramedia.
- Lerner, J. (2014). *Urban acupuncture*. Washington, DC: Island Press.
- Ryan, C. (2013). *Eco-Acupuncture: Designing and facilitating pathways for urban transformation, for a resilient low-carbon future*. Journal of Cleaner Production.
- Salim, H. (2018). *tHEORY 101: Aldo Rossi's Collective Memory*. Arch.ive. Diakses pada 11 Februari 2022, dari <https://medium.com/@heryantoslim/theory-101-aldo-rossis-collective-memory-1caa3e006069>
- Sutanto, A. (2020). *Peta Metode Desain*. Jakarta.
- Tylor, E. B. (1871). *Primitive Culture: Researches Into the Development of Mythology, Philosophy, Religion, Art, and Custom, Volume 1*. London: John Murray Publisher.

