

PUSAT EKONOMI KREATIF SENEN: MENGHIDUPKAN KAWASAN PERDAGANGAN DI SENEN

Jovan Kendrix¹⁾, Agnatasya Listianti Mustaram²⁾

¹⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara,
jovan.315180152@stu.untar.ac.id

²⁾ Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, agnatasyal@ft.untar.ac.id

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

Abstrak

Senen adalah kawasan yang lekat dengan pusat perekonomian, perdagangan, dan juga tempat berkumpul anak muda yang ramai pada masanya. Namun setelah terjadinya krisis moneter yang menyebabkan adanya kerusuhan menyebabkan banyak pedagang yang tinggal di daerah Senen memutuskan untuk pindah. Degradasi yang terjadi menyebabkan kawasan Senen yang sebelumnya dijadikan sebagai Segitiga Senen dan merupakan pusat perdagangan menjadi kurang maksimal dan hanya bertumpu di beberapa tempat saja yang ramai dengan kegiatan jual beli. Dengan metode *narrative architecture*, Kawasan Senen yang sebelumnya mengalami degradasi akibat krisis moneter dapat kembali menjadi pusat perdagangan, yang dapat meningkatkan perekonomian masyarakat Senen. Salah satu caranya dengan memanfaatkan UMKM yang ada disekitar kawasan Senen untuk dijadikan sebagai ekonomi kreatif yang adaptif agar dapat beradaptasi dengan era modern sekarang ini. Tujuan dari Pusat Ekonomi Kreatif Senen yaitu dapat menjadi solusi untuk meningkatkan perekonomian terutama ekonomi kreatif seperti UMKM. Selain untuk meningkatkan ekonomi untuk masyarakat sekitar Pusat Ekonomi Kreatif Senen juga diharapkan dapat menjadi gerbang untuk memperkenalkan sekilas kawasan Senen. Dengan adanya Pusat Ekonomi Kreatif, kawasan ini diharapkan dapat beradaptasi dengan zaman dan dapat mengembalikan serta memulihkan kawasan Senen sebagai tempat ekonomi dan tempat berkumpul.

Kata kunci: Degradasi; Ekonomi Kreatif; *Urban Acupuncture*

Abstract

Senen is an area known as the center of economy, trade, and a bustling youth gathering place in its time. But after the monetary crisis that caused riots, many traders who lived in Senen area decided to move. The degradation that occurred caused the Senen area, which was previously called as the Senen Triangle and was the center of trade. But now less than optimal and only relied on a few places that were busy with buying and selling activities. With the narrative architecture method, the Senen area which was previously degraded due to the monetary crisis can again become a trading center, which can improve the economy of the Senen community. One way is by utilizing UMKM around the Senen area to be used as an adaptive creative economy in order to adapt to modern era. Senen Creative Economy Center is expected to be a solution to improve the economy, especially the creative economy such as UMKM. In addition to improving the economy for the surrounding community, the Senen Creative Economy Center is also expected to be a gateway to introduce a glimpse of the Senen area. With the Creative Economy Center, this area is expected to adapt to the times and can restore and restore the Senen area as an economic place and gathering place.

Keywords: *Creative Economy; Degradation; Urban Acupuncture*

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Senen merupakan kawasan yang memiliki banyak memori sejarah yang dimulai pada tahun 1735 pada saat itu kawasan senen merupakan rawa. Kemudian Justinus Vinck memutuskan untuk membangun pasar dan perumahan pejabat Belanda. Pada tahun 1776 eksistensi kawasan Senen meningkat, salah satu penyebabnya adanya Pasar Senen sebagai pusat perdagangan serta berbagai macam tempat hiburan yang menjadi daya tarik pada masa itu. Pada tahun 1930-an, Senen menjadi tempat tujuan bagi anak muda dari seantero nusantara. Kebanyakan dari mereka adalah mahasiswa pejuang bawah tanah serta seniman. Dikarenakan banyaknya orang yang datang di Senen, kawasan ini semakin dikenal sebagai pusat perdagangan, pusat hiburan, dan juga tempat untuk berkumpul atau nongkrong. Pada tahun 1988, Gubernur DKI Jakarta Ali Sadikin, berencana untuk membuat kawasan Senen menjadi kawasan Segitiga Senen, untuk dikembangkan menjadi kawasan perkantoran dan perdagangan. (Ferissa, 2018) Namun pada tahun 1998 mengalami degradasi disaat krisis moneter menjajah bangsa Indonesia memberikan dampak yang buruk. Senen menjadi sasaran penjarahan yang meresahkan banyak pedagang dan banyak dari pedagang yang berpindah ke tempat yang lebih aman. Kesan Senen yang dulunya merupakan kawasan perdagangan dan perekonomian semakin memudar. Kawasan ini mulai ditinggalkan sehingga mengalami degradasi yang cukup berpengaruh.

Rumusan Permasalahan

- Bagaimana wujud arsitektur yang dapat menghidupkan kembali Grand Theater Senen?
- Bagaimana wujud arsitektur yang dapat menjadi daya tarik untuk memperkenalkan kawasan Senen?
- Bagaimana peran Urban Acupuncture dalam menghidupkan kembali Grand Theater Senen sebagai pusat perdagangan dan tempat berkumpul di kawasan Senen?

Tujuan

Senen adalah kawasan yang lekat dengan pusat perekonomian, perdagangan dan juga tempat berkumpul. Dengan adanya Pusat Ekonomi Kreatif Senen diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan perekonomian terutama ekonomi kreatif seperti UMKM. Selain untuk meningkatkan ekonomi juga dapat menjadi gerbang untuk memperkenalkan sekilas kawasan Senen. Harapan kedepannya Pusat Ekonomi Kreatif Senen dapat beradaptasi dengan zaman dan mengembalikan serta memulihkan kawasan Senen sebagai pusat perdagangan, perekonomian dan tempat berkumpul.

2. KAJIAN LITERATUR

Urban Acupuncture

Urban Acupuncture adalah metafora dari teknik medis dalam teori medis tradisional Tiongkok di mana jarum tipis dimasukkan ke dalam kulit pada titik-titik tertentu di tubuh, yang dianggap sebagai jalur energi. Menurut teori, tubuh dipandang sebagai sebuah sistem yang besar di mana bagian yang kecil terhubung dengan keseluruhan tubuh. Teknik ini dilakukan dengan menusukkan jarum pada bagian tubuh tertentu dengan tujuan untuk mengobati berbagai gangguan dengan merangsang denyut saraf. Hal yang menyebabkan terjadinya sakit adalah ketika *chi* diblok dan dihalangi pergerakannya pada jalur meridian. (Lerner, 2016)

Menurut Jaime Lerner, *urban acupuncture* dinilai sebagai sebuah revitalisasi dan keberlanjutan kepada area metropolitan. Lerner mengungkapkan bahwa untuk mengatasi masalah perkotaan perlu ditemukan "titik tekanan" yang tepat dapat menyebabkan efek riak positif di seluruh seluruh komunitas. Ia juga mengatakan bahwa sangat penting untuk masyarakat berusaha mengadopsi desain perkotaan yang tidak memisahkan tempat tinggal penduduk dari tempat mereka bekerja, bermain, dan berbelanja. Sebaliknya, semua elemen ini harus disediakan pada area yang sama sehingga manusia tidak perlu menggantungkan dirinya lagi pada kendaraan untuk menghidupi

kehidupannya setiap hari. Lerner mencoba mengumpulkan upaya-upaya lainnya untuk untuk mengubah masalah pada urban dengan solusi yang inovatif.

Marco Casagrande melihat kota sebagai sebuah energi yang kompleks di mana lapisan saling tumpang tindih yang berbeda aliran energi, menentukan perilaku warga sekitar sebagai hasil dari perkembangan kota. Dengan memadukan lingkungan dan desain perkotaan, Casagrande mengembangkan metode tepat waktu manipulasi aliran energi perkotaan untuk menciptakan kota yang berkelanjutan secara ekologis pembangunan menuju Kota Generasi ke-3. (Casagrande, 2015)

Pada dasarnya *urban acupuncture* memiliki tujuan untuk merangsang titik-titik perkotaan melalui pendekatan atau teknik sederhana secara tepat sasaran yang berusaha untuk mengaktifkan dan menghidupkan kembali (setelah dilakukan proses analisis kota secara sosial, ekonomi dan budaya) sehingga menjadi lebih positif yang memiliki pengaruh yang menyebar ke beberapa segmen dan seluruh kota.

Prinsip *Urban Acupuncture* menurut Jaime Lerner (Lerner, 2016)

- a. **Penentuan Lokasi Sensitif**
Penentuan lokasi merupakan hal yang paling penting dalam metode ini. Menurut Lerner, penentuan lokasi yang dimaksud mengarah ke titik sensitif di sebuah jaringan perkotaan dimana tempat tersebut “sakit”.
- b. **Skala Kecil**
Setiap implementasi dari metode *urban acupuncture* harus diimplementasikan ke dalam skala kecil yang nantinya akan dapat berdampak besar terhadap kota.
- c. ***Quick Action Plan***
Berbeda dengan perancangan urban pada umumnya yang membutuhkan waktu lama untuk dirasakan, metode *urban acupuncture* harus bersifat cepat dirasakan.
- d. ***Having a Scenario***
Lerner adalah orang pertama yang mengklaim bahwa perlu memiliki skenario di akupunktur perkotaan yang menarik. Dia menyatakan bahwa setiap proyek pengembangan kota akan memakan waktu tiga tahun untuk tercapai, dan untuk mewujudkannya kita akan perlu memiliki skenario tertentu dengan desain usulan dan ide.
- e. **Edukasi Masyarakat**
Sama halnya seperti *placemaking*, dalam pendekatan urban acupuncture perlu memahami bagaimana membangun lingkungan yang telah diterima bagi masyarakat. Pengetahuan dan pemahaman tentang intervensi kota akan mempercepat kesuksesan.
- f. **Partisipasi Masyarakat**
Partisipasi masyarakat akan mengarahkan perancang untuk membuat visi baru dari pembangunan itu sendiri, dimana setiap perancang tentu tidak memiliki jawaban yang tepat jika tidak melibatkan masyarakat dalam menyelesaikan masalah yang ada.

Tujuan *Urban Acupuncture*

Tujuan dari *urban acupuncture* sendiri adalah memperbaiki area-area terbengkalai pada struktur kota, dengan menggunakan atau memperkenalkan kembali dan menyesuakannya dengan konteks lingkungan, sehingga kota menjadi lebih compact. Salah satunya dengan cara menggunakan area publik sebagai titik temu pekerjaan dan relaksasi, untuk mengurangi jarak antara dua fungsi yang berbeda dan menciptakan kota yang lebih efisien dan berkelanjutan. (Lerner, 2016)

Manfaat *Urban Acupuncture* (Lerner, 2016)

Terdapat beberapa manfaat dari *urban acupuncture*

- Membantu meregenerasi area terbengkalai
- Mengkonsolidasi infrastruktur sosial kota

- Memperbaiki isu sosial dan kota
- Perencanaan kota yang lebih baik serta implementasi yang lebih cepat
- Biaya yang rendah

Sejarah Senen

1735		Kawasan Senen masih rawa, kemudian Justinus Vinck membangun pasar dan perumahan pejabat belanda.
1736		Kawasan Senen merupakan kawasan elit, berupa rumah pejabat dan adanya pasar Senen yang membuat ramai.
1930		Menjadi titik puncak kejayaan Senen. Kawasan senen menjadi tempat tujuan anak muda dan seniman untuk nongkrong.
1988		Gubernur DKI Jakarta Ali Sadikin, berencana membuat kawasan Segitiga Senen, untuk dikembangkan menjadi kawasan perkantoran dan perdagangan.
1998		Terjadinya degradasi di Senen akibat krisis moneter yang sebelumnya merupakan kawasan untuk perdagangan dan titik kumpul anak muda mulai menghilang, diakibatkan menjadi sasaran penjarahan sehingga banyak pedagang pindah.
2000- Sekarang		Sekarang ini kawasan Senen sudah tidak dikenal sebagai titik temu dan pusat perdagangan melainkan kawasan yang kumuh dan semrawut.

Sumber: (Arief, 2014)

Sejarah Grand Theater

1920



Bioskop Grand Theater Senen baru dibangun dan menjadi bangunan penginggalan belanda untuk menonton film.

1950



Bioskop Grand Theater Senen baru mulai berkembang seiring mulai berkembangnya produksi film di Indonesia.

1980



Bioskop Grand Theater Senen berada di masa jayanya karena produksi film Indonesia mencapai 100 film per tahun sehingga pemutarannya banyak.

2016



Bioskop Grand Theater Senen mengalami kebangkrutan akibat semakin banyaknya bioskop modern yang semakin banyak sehingga Grand Theater Senen kalah bersaing.

2020



Bioskop Grand Theater mengalami kebakaran akibat dibakar oleh demonstran yang menolak undang-undang Omnibus Law.

2022



Bioskop Grand Theater menjadi bangunan yang kumuh dan tidak layak digunakan. Kondisi di dalam bangunan sudah hancur akibat kebakaran.

Ekonomi Kreatif

Ekonomi kreatif merupakan proses ekonomi yang termasuk kegiatan produksi dan distribusi barang serta jasa di dalamnya yang membutuhkan gagasan dan ide kreatif serta kemampuan intelektual dalam membangunnya. Ekonomi kreatif merupakan gabungan dua kata yang masing-masing memiliki makna tersendiri. Ekonomi itu sendiri menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia merupakan ilmu tentang asas-asas produksi, distribusi, dan pemakaian barang-barang serta kekayaan, sementara kreatif merupakan kemampuan dalam memiliki daya cipta serta kemampuan untuk menciptakan. Dapat dikatakan bahwa ekonomi kreatif merupakan proses perekonomian yang mengutamakan nilai kreativitas. (Suci, 2008)

Alvin Toffler (1980) mengungkapkan dalam teorinya bahwa terdapat tiga gelombang dalam peradaban ekonomi. (Wan, 2012) Pertama, ialah pertanian. Kedua, ialah ekonomi industri, dan ketiga adalah ekonomi informasi. Ia juga kemudian memprediksi bahwa akan ada gelombang keempat, yakni ekonomi kreatif. Ekonomi kreatif merupakan bentuk pengembangan dari konsep ekonomi, namun dengan penambahan kreativitas. Namun, kreativitas tersebut tidak hanya terbatas pada kegiatan produksi saja, tetapi juga termasuk ke dalam bagaimana penggunaan bahan baku serta inovasi suatu teknologi di dalamnya.

Jenis Ekonomi Kreatif

Dikutip dari laman resmi Kemenparekraf, terdapat 16 subsektor ekonomi kreatif di Indonesia.



Gambar 1 : Jenis Ekonomi Kreatif
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022

Keterikatan Isu dengan Urban Acupuncture

Tahun 1930-1988 adalah pusat kejayaan perdagangan di kawasan Senen. Namun seiring berjalannya waktu dengan terjadinya degradasi pada masa krisis moneter, menyebabkan banyaknya pedagang yang pindah. Namun demikian, masih ada beberapa pedagang yang masih bertahan untuk bertahan hidup. Melihat dari sisi sejarahnya sebagai tempat berkumpul dan juga perdagangan. Maka perdagangan di kawasan Senen memiliki potensi untuk dihidupkan kembali tentunya dengan program yang mengikuti perkembangan zaman sehingga daerah Senen mendapat akupunktur yang bisa menjadi wadah untuk perdagangan yang lebih modern dan juga dapat meningkatkan perekonomian masyarakat.

3. METODE

Metode yang digunakan dalam perancangan ini :

- a. Studi Literatur
Sebagai dasar teoritis untuk dasar konsep pemikiran; Mengetahui urban fabric yang membangun kota; Mengetahui standar yang terkait perancangan ruang kota
- b. Studi preseden
Sebagai pembandingan antara proyek; Mengerti standar yang dipakai proyek yang dijadikan sebagai preseden
- c. Pengamatan lingkungan
Lokasi: lokasi sekitar kawasan Senen;
Waktu: Siang hingga sore hari, Pukul 11:00 – 16:00
- d. Metode pengamatan:
Survey lapangan dan Pengambilan foto

Metode perancangan yang digunakan adalah *narrative architecture* oleh Nigel Coates. (Sutanto, 2020) Metode ini dimulai dari identifikasi permasalahan dan persoalan yang terdiri dari investigasi kawasan dengan cara melakukan observasi secara langsung dan dari data-data yang ada. Eksplorasi data mencakup berbagai macam sumber dari kajian literatur dan lainnya. Lalu dari data yang ada maka diterapkan ke dalam program dan konten sehingga membentuk sebuah ruangan yang bisa

memberikan pengalaman ruang yang imersif. Dalam proyek ini, proyek didasari oleh sejarah pusat perdagangan dan segitiga senen sebagai pusat perdagangan yang ada dari kawasan Senen itu sendiri

4. DISKUSI DAN HASIL

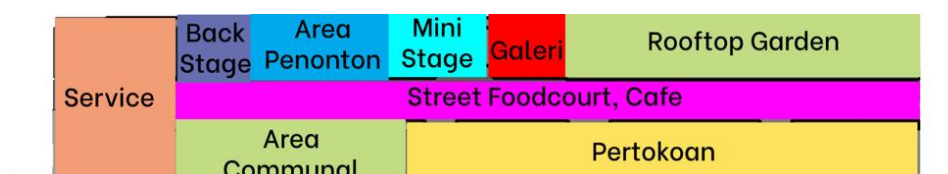
Program

Dari hasil studi Kawasan, terdapat beberapa isu baik internal maupun eksternal dari site kemudian menciptakan usulan program sebagai berikut:



Gambar 2: Diagram Persentase Program

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022



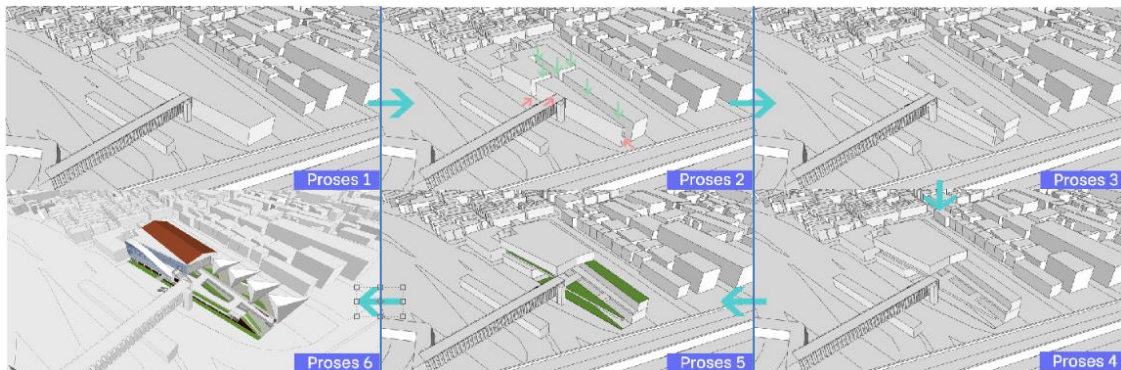
Gambar 3: Diagram Zoning Vertikal

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Konsep Perancangan

- *Urban Acupuncture*
Diharapkan program yang diletakkan di kawasan ini dapat menghilangkan degradasi yang terjadi di kawasan Senen dan membuat identitas baru serta menghidupkan kembali kawasan Senen.
- *Sustainability*
Keberlanjutan bangunan sangat dibutuhkan agar program dapat selalu beradaptasi dengan perkembangan zaman yang semakin cepat. (Organization, 2016)
- *Community Economy*
Dengan adanya program yang diberikan di kawasan ini dapat mengembalikan degradasi kawasan sebagai tempat perekonomian dan menaikkan perekonomian, UMKM baik dari dalam maupun luar Senen.
- *Education*
Diharapkan program dapat memberikan edukasi terhadap orang yang datang ke dalam bangunan melalui pengetahuan dari nilai kesenian di Senen.
- *Meeting Point*
Menghidupkan kembali tapak yang dulunya merupakan tempat yang menjadi tujuan untuk di datangi oleh berbagai kalangan terutama anak muda.
- *Transit Oriented Development*
Dapat mewadahi fasilitas transportasi umum yang ada di sekitar tapak yaitu Transjakarta. Terlebih akan adanya pembangunan MRT di masa yang akan datang.

Proses Pembentukan Gubahan Massa

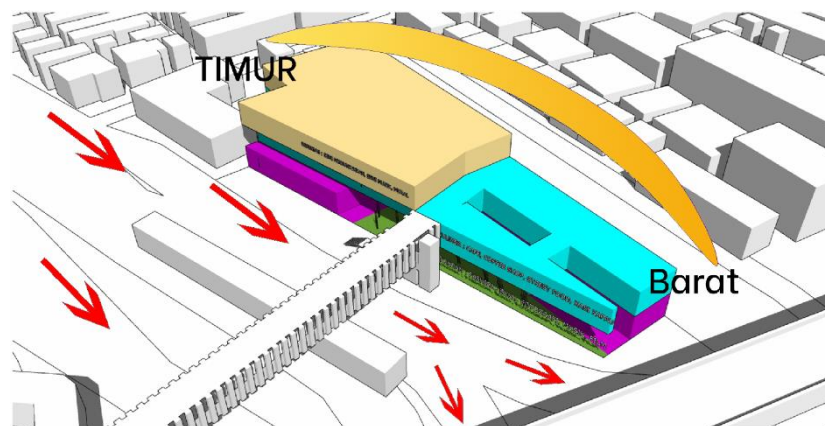


Gambar 4: Diagram Proses Pembentukan Gubahan Massa

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Dalam pembentukan gubahan massa bangunan ditarik ke atas sesuai dengan bentuk tapak, untuk menghargai bentuk dari tapak itu sendiri. Lalu untuk alur sirkulasi dan akses masuk ke dalam gubahan massa maka dibuat void di tengah bangunan yang memotong dari bagian depan dan samping bangunan. Pada lantai 2 yang merupakan void, diberikan jembatan untuk dijadikan akses dan sirkulasi. Pada lantai 2 ini juga terhubung langsung dengan JPO Halte Transjakarta Senen. Lantai 1 dan 2 dibuat lebih terbuka agar mendapatkan pengudaraan alami selain itu bangunan juga dibuat terbuka agar dapat melihat sekeliling bangunan sehingga dapat memberikan rasa keamanan. Bangunan juga diberikan vegetasi untuk memberikan kesan sejuk dan juga dapat menjadi tempat untuk berkumpul bagi pengunjung. Untung pemanis dan memberikan daya tarik bagi orang yang akan melewati bangunan bangunan diberikan fasade yang menarik.

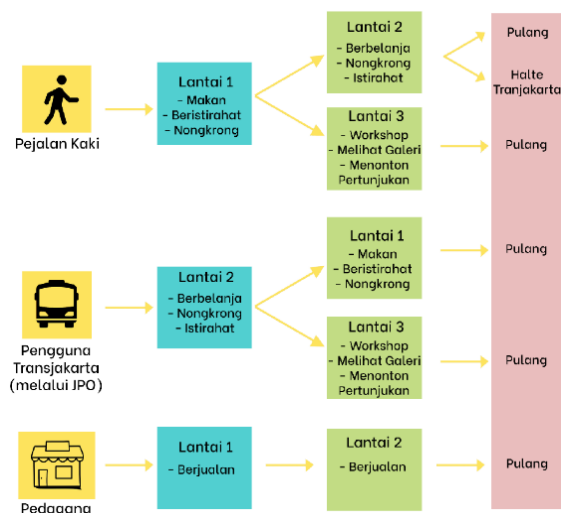
Hierarki Zoning



Gambar 5: Zoning Gubahan Massa
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Zoning di dalam gubahan massa dibagi menjadi 3 bagian agar dapat memudahkan pengunjung yang datang. Pada lantai satu merupakan area perdagangan yang diisi dengan UMKM yang bergerak di bidang ekonomi kreatif. Sehingga pengunjung yang datang dapat langsung masuk dan berbelanja. Pada lantai kedua merupakan area kuliner dan berkumpul, lantai kedua ini juga terhubung langsung dengan JPO Transjakarta Senen, maka dari itu dengan adanya area kuliner dapat membantu pengguna Transjakarta yang kebanyakan merupakan pekerja kantoran dapat membeli makanan baik sebelum berangkat bekerja maupun setelah selesai bekerja. Pada lantai ketiga merupakan area kesenian dimana area ini dapat memwadahi para seniman untuk berkarya dan juga untuk mencari pendapatan salah satunya dengan mengadakan acara pementasan seperti tari, musik dan masih banyak lagi.

Alur Aktivitas User



Gambar 6: Alur User Bangunan
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Alur untuk pengguna bangunan dibagi menjadi tiga berdasarkan penggunaannya yang pertama adalah pejalan kaki. Untuk pejalan kaki sendiri dapat mengakses langsung untuk masuk ke lantai dari bagian depan dan samping bangunan. Untuk pengguna Transjakarta mendapat akses untuk masuk langsung ke lantai kedua yang merupakan area kuliner dan juga berkumpul. Untuk pedagang sendiri hanya mendapatkan akses untuk masuk melewati lantai satu dan lantai 2 untuk berdagang di dalam

bangunan. Untuk area service sendiri terdapat di belakang yang bangunan yang dapat menjadi akses untuk memasukan barang dagangan ke dalam bangunan.

Jalur Masuk ke Dalam Bangunan

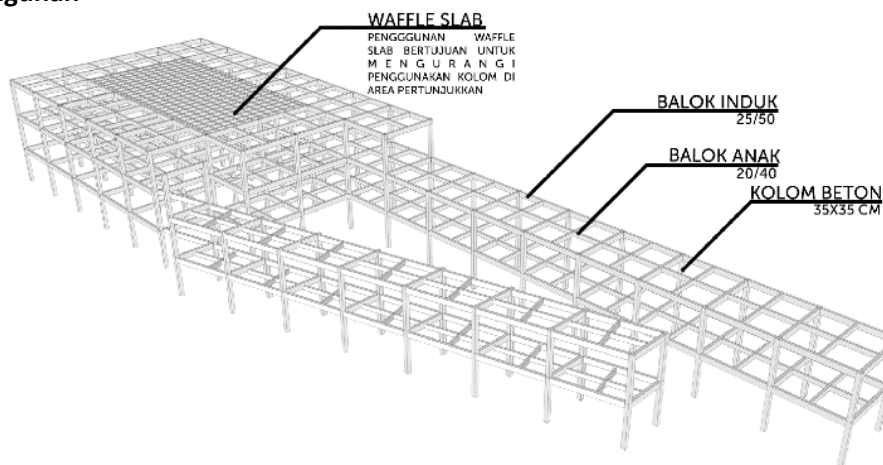


Gambar 7: Jalur Masuk ke Dalam Bangunan

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Terdapat tiga jalur masuk ke dalam bangunan yang pertama merupakan jalur masuk melewati Jl. Kramat Bunder yang turun dari JPO. Jalur masuk kedua merupakan jalur masuk samping yang berasal dari Jl. Kramat Raya yang parkir maupun pengunjung dari *Food Street Kramat*. Jalur masuk ketiga merupakan jalur yang berhubungan langsung dengan JPO. Pengunjung yang masuk melalui jalur masuk ketiga ini akan langsung masuk ke area kuliner sehingga pengunjung yang ingin mampir untuk berwisata kuliner dan berkumpul.

Struktur Bangunan

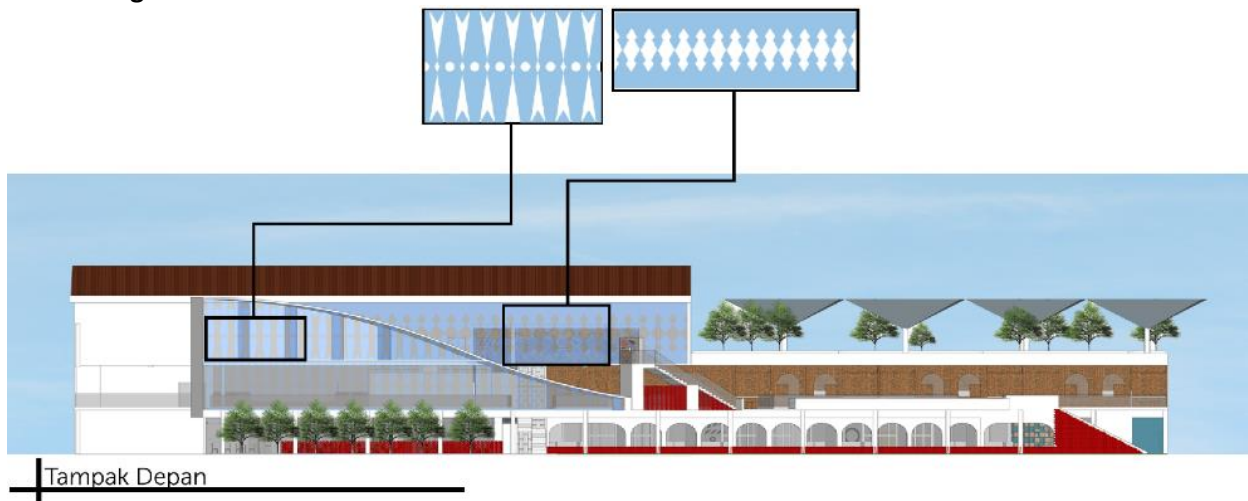


Gambar 8: Struktur Bangunan

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Struktur bangunan menggunakan kolom dan balok beton bertulang. Kolom beton memiliki ukuran 35cm x 35cm sehingga dapat menopang balok dengan bentang 6m. Balok induk memiliki ukuran 25/50cm untuk menghubungkan kolom dengan bentang 6m dan untuk memperkuat struktur menggunakan balok anak berukuran 20/40cm. Untuk area pertunjukkan menggunakan struktur waffle slab untuk mengurangi penggunaan kolom dan balok.

Fasad Bangunan



Gambar 9: Fasad Bangunan
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Pada bagian depan, kaca bangunan yang menjadi fasad menggunakan ornamen Betawi yang direpetisi dan biasanya dijadikan pagar pada rumah adat betawi. Hal ini memiliki arti pemilik rumah senantiasa terbuka dan menghargai tamu yang datang tanpa membedakan. Pada bagian belakang, kaca bangunan yang menjadi fasad menggunakan ornamen betawi yang direpetisi yang biasanya dijadikan sebagai atap. Ornamen ini melambangkan masyarakat yang jujur, rajin, ulet dan juga kreatif.

Fitur di Dalam bangunan

Pusat Ekonomi Kreatif Senen memiliki beberapa UMKM yang berdagang di dalam bangunan. Agar dapat menarik pengunjung terdapat beberapa fitur yang dapat menarik pengunjung untuk datang dan mencobanya langsung.

1. Toko Pakaian (*Virtual Try On*)



Gambar 10: Toko Pakaian
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Toko pakaian menggunakan *virtual try on*, dimana pembeli dapat mencoba pakaian menggunakan layar. Setelah memilih pakaian pembeli dapat langsung memilih pakaian yang mereka pilih dan membayar di kasir.

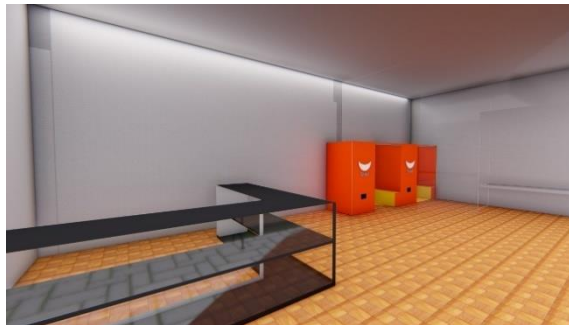
2. Mini Theater



Gambar 11: Mini Theater
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Adanya program mini theater untuk mengingat sejarah bangunan yang merupakan Grand Theater Senen. Film yang akan diputar merupakan film Indonesia baik film independent maupun film layar lebar.

3. Toko Kamera



Gambar 12: Toko Kamera
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Fotografi merupakan salah satu bidang ekonomi kreatif yang sedang banyak digemari. Di dalam toko kamera menyediakan photobox untuk berfoto dan diharapkan dapat menarik pengunjung.

4. Area Virtual Reality



Gambar 13: Area Virtual Reality
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Adanya fitur ini digunakan untuk menjadi daya tarik. Fitur yang ada di dalam virtual reality adalah informasi sejarah bangunan dan juga untuk pengalaman ruang mengelilingi bangunan.

5. Area Mural



Gambar 14: Area Mural
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Adanya area mural digunakan untuk kesenian mural. Area mural dibatasi dengan kaca sehingga di saat ada seniman mural yang sedang berkreasi orang dapat melihat langsung dan tidak terganggu.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Senen adalah kawasan yang lekat dengan pusat perekonomian, perdagangan, dan juga tempat berkumpul anak muda yang ramai pada masanya. Degradasi yang terjadi menyebabkan kawasan Senen yang sebelumnya dijadikan sebagai Segitiga Senen dan merupakan pusat perdagangan menjadi kurang maksimal dan hanya bertumpu di beberapa tempat saja yang ramai dengan kegiatan jual beli. Ke depannya bila terjadi terus menerus, maka pedagang di kawasan Senen akan mengalami penurunan pendapatan akibat dari kegiatan jual beli yang hanya bertumpu di beberapa tempat saja.

Dengan metode *narrative architecture*, Kawasan Senen yang sebelumnya mengalami degradasi akibat krisis moneter dapat kembali menjadi pusat perdagangan, yang dapat meningkatkan perekonomian masyarakat Senen. Salah satu caranya adalah dengan menganalisis aktivitas UMKM di sekitar kawasan untuk dijadikan usulan program dalam pusat ekonomi kreatif yang adaptif agar dapat beradaptasi dengan era modern sekarang ini.

Pusat Ekonomi Kreatif Senen diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan perekonomian terutama ekonomi kreatif seperti UMKM. Selain untuk meningkatkan ekonomi untuk masyarakat sekitar Pusat Ekonomi Kreatif Senen juga diharapkan dapat menjadi gerbang untuk memperkenalkan sekilas kawasan Senen. Dengan adanya Pusat Ekonomi Kreatif, kawasan ini diharapkan dapat beradaptasi dengan zaman dan dapat mengembalikan serta memulihkan kawasan Senen sebagai tempat ekonomi dan tempat berkumpul.

Saran

Diharapkan dengan adanya proyek perancangan ini, pemerintah Kota DKI Jakarta dapat lebih memperhatikan kawasan Senen sebagai kawasan perdagangan yang sangat maju pada zamannya. Adanya potensi kawasan Senen sebagai pusat perdagangan yang disebut Segitiga Senen harus dapat dioptimalkan untuk kemajuan perekonomian masyarakat Senen. Proses pengkajian lebih lanjut di bidang perancangan arsitektur dibutuhkan apabila proyek ini akan dikembangkan dan direalisasikan dikemudian hari.

REFERENSI

- Arief, W. (2014). SEJARAH DAN PERKEMBANGAN PASAR SENEN. *Sejarah Kebudayaan*, 4-6.
- Casagrande, M. (2015). From Urban Acupuncture to the Third Generation City. *Published in "La ville rebelle. Démocratiser le projet urbain"*, 6-7.
- Ferissa, A. (2018). Pasar Senen : Reorganisasi Pasar Tahun 1966 -1993. *Ilmu Budaya Universitas Padjadjaran*, 87-88.
- Lerner, J. (2016). *Urban Acupuncture*. Curitiba: Island Press.
- Organization, U. N. (2016). *Sustainable Cities*. Vienna, Austria: UNIDO.
- Suciu, M.-C. (2008). THE CREATIVE ECONOMY . *Academy of Economic Studies, Bucharest*, 5-7.
- Sutanto, A. (2020). *PETA METODE DESAIN*. Jakarta: Universitas Tarumanagara.
- Wan, F. (2012). Alvin Toffler: Knowledge, Technology and Change in Future Society. *International Journal of Islamic Thought*, 6-8.