

RE-IMAGINE PRINSEN PARK: MENGEMBALIKAN MEMORI MELALUI RUANG SENI PERTUNJUKAN

Callista Chrysilla¹⁾, Tony Winata²⁾

¹⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, callistachrysilabs@gmail.com

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

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

Abstrak

Pada dasarnya, hiburan sangat diperlukan manusia demi mempertahankan kehidupannya dan setiap orang pun memiliki caranya sendiri untuk mendapatkan hiburan, salah satunya adalah mengunjungi tempat hiburan. Namun dengan pertumbuhan tempat hiburan sekarang, seperti mal dan juga kafe-kafe, tempat hiburan yang dulunya terkenal, kini menjadi terlupakan. Salah satunya adalah Prinsen Park, atau yang sekarang disebut sebagai Lokasari. Prinsen Park merupakan taman hiburan yang populer pada sekitar tahun 1900-1985, namun kini mengalami pergeseran fungsi dan memori menjadi kawasan perbelanjaan yang disebut sebagai Taman Hiburan Rakyat Lokasari (THR Lokasari). THR Lokasari juga identik dengan hiburan malam dan citra negatif, sehingga sangatlah bertolak belakang dengan citra Prinsen Park, yang dulunya merupakan taman hiburan dan tempat seni pertunjukan yang tenar. Demi menghilangkan citra negatif dari THR Lokasari dan mengembalikan memori kolektifnya, maka THR Lokasari dirancang ulang dengan urban acupuncture, serta menggali jejak-jejak yang lampau. Dengan program-program yang memberikan edukasi mengenai sejarah Prinsen Park beserta dengan kesenian pada masa itu, masyarakat dapat bernostalgia terhadap masa lalu ataupun menambah pengetahuan baru. Selain itu, proyek ini juga dapat memenuhi kebutuhan akan ruang ketiga di kawasan yang menggunakan seni pertunjukan dan sirkus sebagai media untuk bersosialisasi.

Kata kunci: Lokasari; Memori; Prinsen Park; Seni Pertunjukan; Urban Acupuncture

Abstract

Basically, entertainment is needed by humans to maintain their lives and everyone has their own way of getting entertainment, such as visiting entertainment places. However, with the growth of today's entertainment venues, such as malls and cafes, the once famous entertainment place have now become forgotten. One of them is Prinsen Park, or what is now known as Lokasari. Prinsen Park is an amusement park that was popular around 1900-1985, but is now experiencing a shift in function and memory into a shopping area known as the Taman Hiburan Rakyat Lokasari (THR Lokasari). THR Lokasari is also known of its nightlife and a negative image, so it is in stark contrast to the image of Prinsen Park, which used to be an entertainment place and a famous performing arts venue. In order to eliminate the negative image of THR Lokasari and restore its collective memory, THR Lokasari is redesigned through urban acupuncture while finding traces of the past. With programs that provide education about the history of Prinsen Park along with the arts at that time, people can reminisce about the past or gain new knowledge. In addition, this project can also meet the need for a third space in the area that uses performing arts and the circus as a medium for socializing. All in all, this project is expected to be able to restore a fading memory and bring back Lokasari's positive image.

Keywords: Lokasari; Memory; Performing Arts; Prinsen Park; Urban Acupuncture

1. PENDAHULUAN

Latar belakang

Di era modern, teknologi berkembang dengan pesat dan tuntutan untuk menjadi produktif pun meningkat. Dengan banyaknya aktivitas dan juga tekanan yang tinggi, tidak sedikit masyarakat

yang merasa stress dan penat dengan kehidupan yang monoton ini. Oleh karena itu, hiburan adalah salah satu cara untuk melepaskan penat dan mengembalikan energi. Hiburan pun berkembang seiring zaman, menyesuaikan pada tren-tren yang sedang berlangsung. Pada abad ke-20, masyarakat mencari hiburan dengan menonton kesenian tradisional, menonton layar tancap, mendengarkan radio, berkunjung ke pasar malam, membaca komik, dan aktivitas lainnya (Lubis, 2018).

Degan pertumbuhan tempat hiburan sekarang, seperti mal dan juga kafe-kafe, tempat hiburan yang dulunya terkenal kini seakan tergerus zaman dan terlupakan. Salah satunya adalah Prinsen Park, atau yang sekarang lebih dikenal sebagai THR Lokasari. Dahulunya Prinsen Park merupakan taman hiburan yang sangat terkenal di kalangan masyarakat pada tahun 1900-1985. Tempat ini pada awalnya merupakan taman yang sering dijadikan tempat seniman berkumpul, mengembangkan idenya ataupun pentas, sehingga dibangunlah sebuah tempat kesenian dan hiburan yang bernama Prinsen Park. Bahkan artis papan atas pada masa itu sering mengadakan pentas di lokasi ini (Kompas, 2013).

Namun semakin berjalannya waktu, pamor Prinsen Park pun memudar dan hal ini diperparah setelah Prinsen Park berganti nama dan diremajakan oleh pemerintah menjadi Taman Hiburan Rakyat Lokasari (THR Lokasari), yang sekarang terdapat Lokasari Square di dalam kawasan tersebut. Kawasan yang pada awalnya merupakan tempat kesenian dan hiburan kini berubah menjadi dengan tempat perbelanjaan dan jasa. THR Lokasari kini lebih identik sebagai tempat hiburan malam sehingga Lokasari memiliki citra yang kurang baik (Puput Tripeni Juniman, 2017). Tidak sedikit pun jejak memori yang dapat ditemukan pada THR Lokasari. Padahal THR Lokasari memiliki cukup banyak potensi untuk dikembangkan karena masih menyimpan memori kolektif yang cukup kuat sebagai Prinsen Park. Dengan demikian diperlukan suatu intervensi arsitektur demi mengembalikan menghilangkan aktivitas negatif yang ada di dalam Prinsen Park sehingga citra kawasannya menjadi positif, serta mengembalikan memori dari Prinsen Park itu sendiri sebagai tempat hiburan dan seni pertunjukan.

Rumusan permasalahan

Seperti yang telah disebutkan di latar belakang, THR Lokasari mengalami berbagai degradasi dan memiliki citra negatif. Bahkan jika dibandingkan dengan Prinsen Park, program dan suasana juga sudah sangatlah berbeda. Oleh karena itu, terdapat beberapa rumusan masalah, yaitu:

- a. Bagaimana cara menghidupkan kembali dan menumbuhkan citra positif THR Lokasari melalui *urban acupuncture*?
- b. Tempat kesenian seperti apakah yang diminati masyarakat dan yang dapat mencerminkan identitas Prinsen Park?
- c. Bagaimana cara mengembalikan memori Prinsen Park yang telah pudar?

Tujuan

Proyek ini bertujuan untuk mengembalikan citra dan suasana Prinsen Park seperti masa lampau dan juga memori kolektifnya. Dengan program berdasarkan Prinsen park dulu namun tetap disesuaikan dengan tren sekarang, masyarakat dapat mendapatkan hiburan dan bernostalgia tentang Prinsen Park.

2. KAJIAN LITERATUR

Urban acupuncture

Urban acupuncture pertama kali diungkapkan oleh Manuel de Solà-Morales (2008, p. 24), dimana ia mengaitkan *urban acupuncture* dengan sistem pengobatan akupunktur medis. Dalam hal ini, kota diumpamakan sebagai tubuh dan kulitnya terdiri dari konstruksi, tekstur, jalanan, taman, dsb. Sedangkan menurut Jaime Lerner (2014, p. 1), *urban acupuncture* adalah

serangkaian intervensi berskala kecil dan sangat terfokus untuk meregenerasi atau memulai proses regenerasi di ruang-ruang kota yang sudah mati atau terbengkalai dan sekitarnya. Hal ini bisa dilakukan melalui berbagai media dan cara, dan seringkali juga dilakukan tanpa disadari masyarakat.

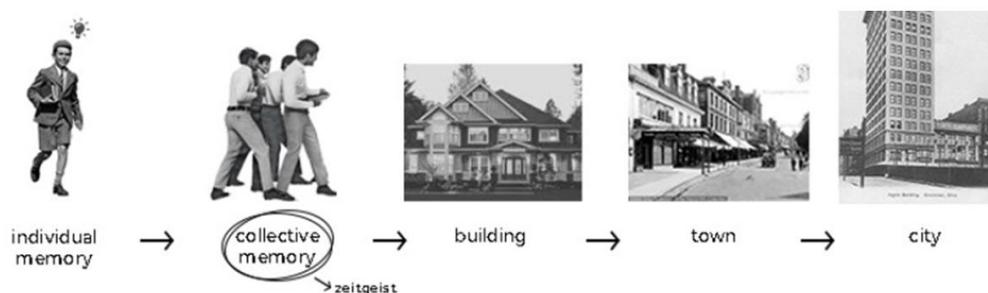
Di sisi lain, Marco Casagrande (2014, p. 4) menganggap kota sebagai suatu sistem organik, *multi-dimensional* dengan kumpulan energi dan intelektual dimana *urban acupuncture* harus dapat memberikan sentuhan alam ke dalam kota. Pengertian terakhir adalah menurut Casanova dan Hernandez (2014, p. 6), dimana mereka menganggap kota yang sekarang sudah kehilangan kegiatan bersosialisasi pada lingkungan urban. Dengan demikian *urban acupuncture* dapat membantu mengembalikan kehidupan sosial masyarakat dengan cara menambahkan area public ke dalam kota.

Jika disimpulkan, *urban acupuncture* adalah suatu metode untuk meregenerasi suatu kawasan yang sudah ada dan yang mengalami penurunan. Sama seperti teknik pengobatan akupunktur, melalui satu titik akupunktur dapat memberikan dampak pada sekitarnya. *Urban acupuncture* bersifat partisipatori dimana masyarakat dilibatkan dalam perencanaan dan perancangan.

Berdasarkan pandangan-pandangan yang berbeda tersebut, dapat juga ditemukan benang merah yang berupa prinsip dari *urban acupuncture* suatu proyek *urban acupuncture* harus tepat guna, presisi dan cepat, namun dapat memberikan dampak yang besar. Bentuk intervensi yang dapat digunakan juga sangat bervariasi, seperti menggunakan air, vegetasi, music, cahaya, dan sebagainya. Akupunktur yang baik dapat menciptakan atau meningkatkan interaksi antar manusia. Stasiun MRT, misalnya, tidak hanya berfungsi sebagai titik transit tapi juga dapat menjadi tempat perkumpulan. Kemudian, harus ada kontinuitas dalam kehidupan di perkotaan. Contohnya adalah jika ada satu toko yang tutup atau mulai terbengkalai, bangunan itu harus diisi dengan suatu fungsi walaupun temporer. Fungsi yang ditambahkan juga sebaiknya berupa fungsi yang belum ada di sekitarnya sehingga ada aktivitas yang beragam dalam satu daerah. Terakhir, suatu proyek *urban acupuncture* sebaiknya menggunakan *participatory approach*, yaitu melibatkan masyarakat sekitar dalam proses perancangan dan manusia sebagai fokus utama

Memori kolektif

Aldo Rossi mengatakan bahwa arsitektur dibentuk oleh memori yang berupa informasi yang diterima indera masing-masing individu. Memori setiap individu jika digabungkan dapat membentuk dan menjadi memori kolektif, yang merupakan sebuah pemikiran yang telah diproses secara pemikiran bersama oleh suatu komunitas. Pemikiran inilah yang membentuk elemen-elemen dasar arsitektur, mulai dari bangunan sampai menjadi kota (Rossi, 1982).



Gambar 1. Memori kolektif

Sumber: medium.com, 2018

Menurutnya, kota adalah suatu artefak yang meninggalkan jejak sejarah, dan jejak tersebut merupakan perwujudan memori kolektif suatu kota. Dengan kata lain, kota merupakan sebuah

memori kolektif penduduk kota, dan diasosiasikan dengan suatu objek dan tempat. Kota merupakan sebuah “*locus*” dari memori kolektif, dan hubungan antara lokus dan penduduknya yang membentuk citra sebuah kota, baik dari segi arsitektur atau lanskap.

Suatu intervensi di ruang kota sebaiknya fokus untuk membentuk *locus* untuk memori kolektif suatu kota, daripada fokus untuk merancang sebuah bentukan arsitekturnya. Oleh karena itu, suatu intervensi arsitektural dinyatakan berhasil, jika dapat menimbulkan *locus* tempat tersebut. Contohnya adalah suatu artifak kecil yang menyimpan memori kolektif dapat lebih mendefinisikan locus daripada satu blok kawasan yang tidak menyimpan memori apa pun.

Rossi juga mengkaitkan monumen bersejarah sebagai perwujudan dari memori kolektif karena dapat menjadi identitas dan ikon suatu tempat. Ia percaya tentang konsep “*cultural continuance*”, dimana sejarah ataupun kejadian masa lampau itu juga sangatlah penting, berbeda dengan pemikiran para modernis. Menurutnya, suatu bentuk arsitektur merupakan warisan kebudayaan dari generasi lampau untuk generasi yang akan datang (Hannesen, 1994).

Memori dan *urban acupuncture*

Salah satu ciri-ciri yang dimiliki oleh proyek *urban acupuncture* yang berhasil adalah menjaga ataupun mengembalikan identitas kultural dari suatu tempat atau komunitas (Lerner, 2014). Saat ini, banyak sekali ruang-ruang dalam kota yang telah kehilangan memorinya dan mengalami degradasi. Padahal memori tersebut sangatlah penting dalam pembentukan identitas suatu kota.

Suatu tempat yang semula ada, namun sekarang telah berubah atau menghilang, mungkin hanya terlihat seperti suatu kenangan belaka atau nostalgia. Padahal memorinya tidak pernah hilang. Tempat itu dapat dihidupkan kembali dengan menelusuri kembali sejarah dan identitas kultural demi mencari tahu cara untuk merestorasi momen-momen yang telah hilang itu. Jamie Lerner menyebutkan hal ini sebagai *memory acupuncture*. Dengan memberikan suntikan berupa aktivitas baru yang disesuaikan dengan zaman sekarang, ruang-ruang mati tersebut dapat dibangkitkan kembali.

Salah satu contohnya adalah teater-teater jaman dulu yang sudah semakin menghilang karena ketinggalan jaman. Oleh karena itu, teater tersebut direstorasi dan dilengkapi dengan teknologi jaman sekarang sehingga dapat memenuhi kebutuhan kegiatan jaman ini. Hal tersebut merupakan salah satu cara untuk mengembalikan ingatan dan identitas kolektif yang telah hilang.

Third place

Third place atau tempat ketiga, menurut Ray Oldenburg (1997, p .16) merupakan tempat umum di lokasi netral, dimana orang dapat berkumpul dan berinteraksi. *Third place* merupakan tempat yang berbeda dari *first place* (rumah) dan *second place* (tempat kerja). *Third place* merupakan sebuah ruang sosial yang mengedepankan sifat keterbukaan dengan menjawab kebutuhan sebuah komunitas (Sutanto, 2020). Beberapa prinsip dari *third place* adalah sebagai berikut:

- a. Tempat netral: Proyek bersifat netral dan tidak mengikat pengunjung dengan politik, budaya, status, hukum, jabatan, atau keuangan.
- b. Tempat tanpa kelas: Bangunan bersifat inklusif yang bisa dikunjungi masyarakat dari segala kalangan
- c. Percakapan adalah kegiatan utama: Menyediakan ruang komunal untuk bersosialisasi dan kesenian menjadi media utama untuk mendukung percakapan
- d. Aksesibilitas dan akomodasi: Bangunan bersifat terbuka dan mengundang dengan menjadikan pejalan kaki sebagai fokus utama

- e. Pelanggan tetap: Bangunan dapat menciptakan komunitas yang tertarik dengan seni sirkus
- f. Tempat yang rendah hati: Membuat bangunan yang memberikan rasa tenang dan tidak mengintimidasi
- g. Suasana menyenangkan: Membuat program yang bersifat lebih fleksibel dan massa yang tidak terlalu kaku/ formal sehingga adanya suasana bebas dan menyenangkan
- h. Jauh dari rumah: Proyek memiliki suasana nyaman, santai, dan hangat sehingga terasa seperti rumah sendiri.

Seni dan hiburan

Seni adalah keahlian membuat karya yang bermutu, dilihat dari segi kehalusannya, keindahannya, dan sebagainya. Menurut aristoteles, seni merupakan suatu bentuk ekspresi dan perasaan seseorang yang tidak berbeda dari kenyataan dan meniru alam (Martinique, 2016). Sementara Ki Hajar Dewantara (1962) mengatakan bahwa seni adalah suatu keindahan yang dihasilkan seseorang dan dapat mempengaruhi perasaan orang lain yang melihatnya.

Oleh karena itu, jika disimpulkan seni dapat diartikan sebagai suatu wujud dari ekspresi seseorang yang dituangkan dalam suatu barang ataupun ekspresi tubuh atau sesuatu yang dapat diterima panca indera. Seni biasanya merupakan suatu keindahan yang juga dapat mempengaruhi perasaan orang yang melihatnya. Seni dibagi menjadi 3 golongan, yaitu seni rupa (meliputi seni murni, seni terapan, desain, dan kriya), seni pertunjukan (meliputi seni musik, seni teater, seni tari, film, pantomim), dan seni sastra (meliputi prosa dan puisi).

Di sisi lain, hiburan merupakan sesuatu atau perbuatan yang dapat menghibur hati. Hiburan dapat dibagi menjadi hiburan aktif dan pasif. Hiburan aktif merupakan hiburan dimana manusia memiliki peran aktif seperti yoga, futsal, atau melukis. Sedangkan hiburan pasif adalah dimana manusia sebagai pendengar atau penonton, seperti menonton bioskop atau mendengar musik. Menurut Al Baxter (2017), terdapat beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam merancang tempat hiburan, yaitu:

- a. Menciptakan pengalaman: Arsitektur harus menjadi suatu wadah untuk menciptakan pengalaman - hal ini bisa tercapai dengan memiliki nilai estetika, akses yang mudah, tersedia tempat bersantap dan ruang komunal, dan menciptakan perasaan aman dan inklusif
- b. Sense of Place: Tempatnya harus unik dan memiliki karakter lokal, sehingga menawarkan sesuatu yang otentik dan telah hilang pada komunitas
- c. Konektivitas: Bangunan harus memiliki koneksi secara fisik (seperti transportasi) dan budaya dengan sekitarnya
- d. Merancang untuk masa depan: Harus memikirkan dan memprediksi tren ataupun teknologi yang mungkin populer di masa yang akan datang

Seni sirkus kontemporer

Menurut kamus oxford, circus adalah sebuah perusahaan perjalanan akrobat, badut, dan penghibur lainnya yang memberikan pertunjukan, biasanya di tenda besar, di serangkaian tempat yang berbeda. Namun sebenarnya pengertian tersebut lebih mengarah pada sirkus tradisional. Seiring berjalannya waktu, sirkus pun berkembang. dan pada akhir tahun 1960 muncullah pendekatan baru dari sirkus, yang dikenal sebagai *new circus/ contemporary circus* (UK Contemporary Circus History, 2022).

Sirkus kontemporer adalah jenis sirkus yang menggabungkan aspek sirkus klasik dengan teater, jarang menggunakan hewan dan lebih fokus pada estetika, perkembangan karakter dan cerita. Sirkus kontemporer seringkali juga menggabungkan keterampilan non-sirkus seperti akting, musik, tari, dsb. Lokasi pementasan juga tidak terikat hanya di dalam tenda besar, namun lebih

fleksibel. Sirkus kontemporer juga sangat memperhatikan aspek produksinya agar menciptakan pengalaman yang tidak terlupakan bagi penontonnya (Biskupovi, 2014). Secara garis besar, sirkus memiliki lima disiplin utama, yaitu akrobatik, *aerials*, *clowning*, *equilibristics*, dan *object manipulation* (Smithsonian, 2017).



Gambar 2. Disiplin utama sirkus
Sumber: festival.si.edu

3. METODE

Tahapan perancangan

Tahapan perancangan dimulai dengan menganalisis tapak terpilih secara makro sampai mikro dari segi sejarah, sosial budaya, ekonomi, lingkungan, dan sebagainya melalui observasi. Wawancara juga dilakukan untuk menemukan memori kolektifnya. Proses perancangan juga didukung oleh studi literatur dari berbagai buku untuk mencari tahu sejarah dan perbedaan Prinsen Park dan THR Lokasari.

Program didasari oleh program yang dulu ada di Prinsen Park, lalu disesuaikan dengan tren sekarang. Studi kasus juga dilakukan untuk mendapatkan referensi mengenai proyek yang serupa. Lalu untuk proses pembentukan massa menggunakan metode *third place* dan juga berdasarkan konteks dari tapak. Massa yang telah terbentuk kemudian akan diolah lebih lanjut dalam segi peletakkan program, sirkulasi, struktur, dan tampak bangunan.

Observasi

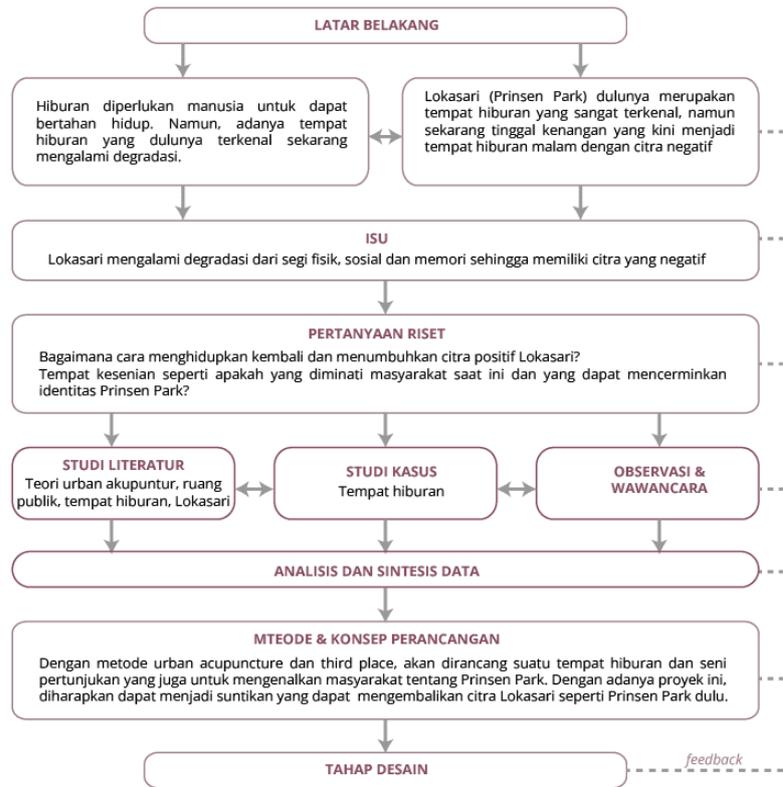
Observasi dilakukan dengan mengunjungi THR Lokasari secara langsung pada siang dan malam hari untuk melihat kondisi dan aktivitas yang ada. Dokumentasi juga dilakukan melalui teknik foto dan video. Hasil observasi menunjukkan bahwa kompleks Lokasari tidak terlalu sepi namun aktivitas cenderung hanya berpusat pada Lokasari Square. Sedangkan beberapa bangunan selain Lokasari Square, terlihat tidak terawat dan sepi pengunjung. THR Lokasari juga memiliki suasana yang susunan massa yang sudah berbeda dengan Prinsen Park dulu yang lebih terbuka dan massa yang memiliki kesatuan.

Wawancara

Dikarenakan minimnya informasi yang ditemukan pada internet tentang Prinsen Park, maka wawancara pun dilakukan. Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui suasana, fungsi, dan sejarah dari Prinsen Park untuk dijadikan landasan/ dasar dari perancangan. Wawancara dilakukan pada 3 narasumber dengan satu narasumber yang tinggal di daerah sekitar Prinsen Park dan 2 narasumber lainnya sering pergi ke Prinsen Park. Hasil wawancara menemukan bahwa Prinsen Park dulunya merupakan salah satu tempat yang sangat terkenal dan sering dikunjungi oleh narasumber. Mayoritas menyebutkan bahwa Prinsen Park memiliki suasana seperti pasar malam dan bersifat terbuka. Narasumber pergi Prinsen Park biasanya untuk makan di restoram, berbelanja, merekam kaset, menonton bioskop atau melihat pertunjukan.

Alur berpikir

Berikut adalah alur berpikir dalam perancangan proyek.



Gambar 3. Alur berpikir
Sumber: penulis, 2022

4. DISKUSI DAN HASIL

Analisis Lokasi perancangan

Proyek ini berada di THR Lokasari (dulunya bernama Prinsen Park), Jalan Raya Mangga Besar Kecamatan Taman Sari, Jakarta Barat. Kecamatan Taman Sari dihuni oleh 119.509 penduduk dengan kepadatan penduduk 29.436 jiwa/km², menjadikannya kecamatan terpadat di Jakarta Barat (*Kecamatan Taman Sari Dalam Angka 2021, 2021*). Melalui mapping 3km dari tapak, ditemukan beberapa titik penting di sekitar lokasi, seperti glodok, Mangga Dua dan Kota Tua. Kawasan ini masih tergolong wilayah pecinaan (Lokasari berjarak 1.5km dari Glodok), sehingga cukup banyak terdapat restoran dan toko-toko Tionghoa. Lokasi tapak juga strategis karena terdapat banyak halte bus transjakarta dan stasiun kereta. Kawasan didominasi oleh fungsi komersial dan campuran, serta hunian menengah ke bawah. Kemudian, untuk aktivitas di dalam THR Lokasari juga cukup beragam, meliputi perbelanjaan, olahraga, hiburan, kuliner, dan sebagainya.



Gambar 4. Analisis kawasan
Sumber: penulis, 2022

Memori tentang Prinsen Park

Pada awalnya, Prinsen Park merupakan taman kota yang kemudian dibangun bedeng-bedeng pertunjukkan yang kemudian dikenal sebagai Prinsen Park. Pada tahun 1920, Prinsen Park mulai terkenal karena adanya pentas komedi stamboel, opera melayu, dan berbagai pentas kesenian lainnya. Oleh karena itu, muncul permukiman artis di belakang Prinsen Park yang dikenal sebagai Tangkiwood.



Gambar 5. Prinsen Park
Sumber: merahputih.com, 2017

Prinsen Park semakin tenar akibat kemunculan kelompok sandiwara Orion dan Dardanella pada tahun 1925. Lalu sekitar tahun 1939, perusahaan film mulai muncul di sekitar Prinsen Park dan beberapa bioskop pun dibangun di Prinsen Park, seperti Roekiah, Sri Intan, New Orient, Merpati, dan Mangga besar. Prinsen Park pada masa itu sangatlah populer sebagai taman hiburan. Prinsen Park bersifat terbuka seperti taman dengan plaza dan danau yang berada di tengah, dan dikelilingi oleh berbagai bangunan. Terdapat berbagai pertokoan yang menjual mainan, pakaian, buku, serta obat-obatan dan juga restoran yang menyajikan hidangan cina dan makanan ekstrem. Selain itu, ada juga lapangan basket, kolam renang, lantai dansa, layar tancap, serta pertunjukan sirkus.

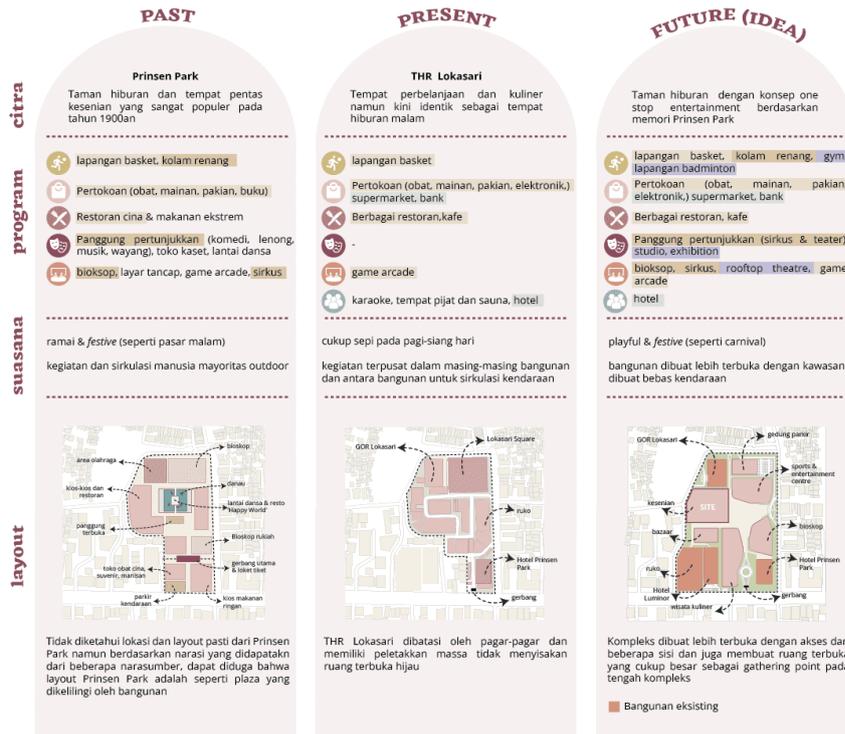
Namun pada tahun 1970, pamor Prinsen Park mulai memudar dan pada 1985, Pemprov DKI meremajakan Prinsen Park dengan mengganti namanya menjadi Taman Hiburan Rakyat (THR) Lokasari. Lima tahun kemudian, dibangun Lokasari Square yang mengubah citra THR Lokasari menjadi seperti pusat perbelanjaan. Meskipun Prinsen Park telah berubah namanya menjadi THR Lokasari, namun memori tentang Prinsen Park masih tertinggal. Masih banyak masyarakat yang mengingat Prinsen Park sebagai taman hiburan (Kompas, 2013).

Perbandingan Prinsen Park dan THR Lokasari

Setelah dianalisis lebih lanjut, THR Lokasari mengalami berbagai degradasi dengan citra yang sangatlah berbeda dengan Prinsen Park. Banyak bangunan di THR Lokasari yang kini tidak dihuni dan tidak terawat sehingga memiliki kesan kumuh. Kenangan akan taman hiburan telah sirna, dan kini lebih dikenal sebagai tempat hiburan malam (Puput Tripeni Juniman, 2017). Fungsi dan aktivitas THR Lokasari yang lebih mengarah kepada aktivitas jual-beli dan kuliner, cukup berbeda dengan Prinsen Park dulu yang memiliki fungsi kesenian dan hiburan. Selain itu,

Suasana keduanya juga berbeda dimana Prinsen Park bersifat lebih terbuka, berfokus pada pejalan kaki (kendaraan tidak boleh masuk ke dalam kawasan), dan setiap bangunannya memiliki program berbeda namun saling terintegrasi dengan plaza di tengah. Sedangkan THR Lokasari bersifat lebih tertutup dengan bangunan yang berdiri sendiri-sendiri. Kendaraan juga bebas masuk ke dalam kawasan THR Lokasari.

Padahal THR Lokasari memiliki potensi yang cukup besar untuk dikembangkan karena masih tersimpannya memori kolektif sebagai taman hiburan dan kawasan seni yang dulu sangat populer. Lokasinya juga cukup strategis dan terletak di jalan arteri sekunder. Oleh karena itu,



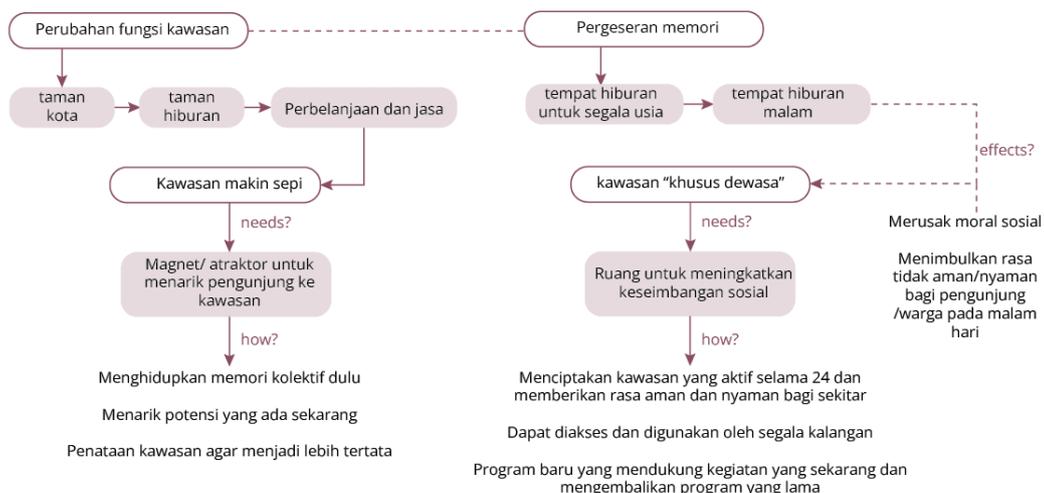
THR Lokasari akan dirancang ulang dengan metode *urban acupuncture*.

Gambar 6. Perbandingan Prinsen Park, THR Lokasari, dan usulan

Sumber: Penulis, 2022

Re-imagine Prinsen Park

Proyek ini mengangkat tema 'Re-imagine Prinsen Park'. Re-imagine memiliki arti untuk memikirkan sesuatu ataupun menghasilkan sesuatu yang berdasarkan hal yang sudah ada sebelumnya, tetapi dengan sudut pandang yang baru. Menurut filsuf postmodern Michel Foucault, *re-imagine* memiliki arti mendekonstruksi suatu sistem demi memungkinkan cara-cara baru melalui "pemikiran ulang" sepenuhnya apa yang ada dan telah dilakukan sebelumnya (Lindsay, 2021).



Gambar 7. Re-imagine Prinsen Park

Sumber: Penulis, 2022

Dengan demikian, proyek ini akan mencoba untuk mengimajinasikan ulang/ menghadirkan kembali Prinsen Park. THR Lokasari akan dirancang ulang karena kondisi sekarang ini tidak mencerminkan identitas Prinsen Park. Hal ini tidak berarti bahwa Lokasari akan diubah kembali menjadi Prinsen Park persis seperti dahulu kala, namun lebih kepada pengembalian memori dan suasana dari Prinsen Park menjadi kawasan kesenian dan hiburan dengan suasana yang lebih terbuka.

Program

Area proyek yang akan dirancang tidak menggunakan seluruh kawasan Lokasari, namun hanya dipilih sebagian (KDB: 45; KLB: 2,5; KB: 8; KDH:30 ; KTB: 55; Luas: 6210 m²). Prinsen Park semula merupakan tempat para seniman berkumpul dan pentas, dan diadakannya pertunjukan sirkus. Maka itu, memori sebagai tempat kesenian akan dikembalikan sehingga didapatkan usulan program yang dapat memberikan hiburan dan mengedukasi tentang seni pertunjukan zaman dulu. Program-program yang diusulkan adalah sebagai berikut:

- Exhibition*: pameran mengenai sejarah Prinsen Park dan seni pertunjukan
- Teater: panggung pertunjukan untuk pentas seni, sirkus atau pertunjukan lainnya
- Studio/sanggar seni & sirkus: Ruang untuk berlatih tari, musik, akting, atau sirkus
- Collectible store*: menjual berbagai *collectible*, seperti piringan hitam, kaset, CD. Dsb.
- Perpustakaan: memiliki koleksi buku seputar Prinsen Park dan seni pertunjukan
- Lainnya: area kuliner, communal space, courtyard, ruang staff dan servis



Gambar 8. Program
Sumber: Penulis, 2022

Usulan penataan

Berdasarkan analisis-sintesis sebelumnya, THR Lokasari akan ditata dan zoning ulang (kecuali beberapa bangunan yang masih mencerminkan citra Prinsen Park). Penataan akan berfokus untuk menciptakan suasana yang lebih terbuka dengan fungsi setiap bangunan yang saling bergantung, tidak berdiri sendiri-sendiri. Sama seperti Prinsen Park dulu, area di dalam THR Lokasari akan dibuat bebas dari kendaraan dan lebih terbuka. Program yang ada di Prinsen Park dulu, seperti panggung pertunjukan, bioskop, sirkus, dan tempat olahraga akan dikembalikan. Lalu program eksisting seperti restoran, GOR Lokasari dan Hotel Prinsen Park akan tetap dibiarkan karena memiliki signifikansi dengan program Prinsen Park dulu.



Gambar 9. Usulan penataan
Sumber: Penulis, 2022

Jika dilihat secara satu kawasan, dapat ditemukan beberapa titik-titik nostalgia, yaitu:

- Gerbang prinsen park: Mengembalikan gerbang Prinsen Park yang merupakan ikon kawasan
- Hotel prinsen park: Hotel yang berdasarkan nama Prinsen Park (eksisting)
- Wisata kuliner: Restoran dan kafe yang menyajikan hidangan Tiongkok dan Betawi
- Bazaar: Kios-kios outdoor yang menjual barang *collectibles*
- Bioskop: Bioskop yang menayangkan film Tiongkok dan film jaman dulu
- Walk of fame: jalan yang dipenuhi dengan plakat nama artis Tangkiwood
- Area kesenian: Sanggar, teater dan pameran tentang seni pertunjukan dan Prinsen Park
- Amphitheatre: untuk pentas seni atau acara tertentu

Penerapan metode *third place*

Berdasarkan metode *third place*, kesenian menjadi media bagi masyarakat untuk bercakap dan mendapatkan hiburan. Oleh karena itu, dibuat studio dan sanggar beserta dengan communal space untuk bersosialisasi. Di tengah bangunan juga dibuat courtyard yang berfungsi sebagai titik kumpul. Sedangkan penerapannya pada desain adalah dengan membuat banyak ruangan yang terbuka dengan jalur sirkulasi yang dibuat semi-outdoor. Massa juga dipecah menjadi beberapa bagian sesuai zoning utama agar tidak terlalu masif dan di bagian depan bangunan dibuat semacam tangga-tangga yang dapat dijadikan tempat duduk agar massa terlihat lebih mengundang.



Gambar 10. Perspektif bangunan
Sumber: Penulis, 2022

Perwujudan memori melalui desain

Sesuai dengan pemikiran rossi, memori dari Prinsen Park harus juga dapat tercermin dalam bentuk fisik. Oleh karena itu, bangunan yang dirancang mengadopsi gaya bangunan Prinsen Park yang lama, yaitu Art Deco. Beberapa unsur dari art deco, seperti garis-garis vertikal dan horizontal, atap datar, sudut yang melengkung, dan *arch*, akan diterapkan dan digabungkan dengan gaya kontemporer sehingga didapatkanlah Prinsen Park dengan wajah yang baru.



Gambar 11. Adopsi gaya bangunan Prinsen Park
Sumber: Penulis, 2022

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Proyek 'Re-imagine Prinsen Park' berupaya mengembalikan suasana dan memori Prinsen Park masa lalu dengan program-program edukasi dan hiburan seputar seni pertunjukan dan Prinsen Park, seperti *exhibition*, studio/ sanggar, dan teater. Gubahan dan desain juga diadopsi dari gaya bangunan Prinsen Park yang lampau dan digabungkan dengan gaya kontemporer. Kemudian dengan merancang bangunan menjadi lebih terbuka dan memiliki ruang komunal, proyek ini juga dapat memenuhi kebutuhan akan *third place* di kawasan sekitar. Akhir kata, pendekatan memori kolektif tentang Prinsen Park merupakan sebagian solusi *urban acupuncture* demi memperbaiki citra kawasan dan mengembalikan memori.

Saran

Secara garis besar, program yang diusulkan pada proyek ini berfokus pada seni pertunjukan. Oleh karena itu, untuk kedepannya program dan fungsi yang ada di kawasan Prinsen Park dapat dikembangkan sehingga menjadi kawasan yang utuh dan dapat bertahan lama.

REFERENSI

- Al Baxter. (2017). *6 Guiding Principles That Result In Designing Great Entertainment-lead Precincts*. Retrieved 13 February, 2022, from <https://populous.com/6-guiding-principles-result-designing-great-entertainment-lead-precincts>
- Badan Pusat Statistik Jakarta. (2021). *Kecamatan Taman Sari Dalam Angka 2021*. Jakarta: BPS Kota Adm. Jakarta Barat.
- Biskupovi, A. (2014). *Unpack The Arts*. Paper presented at the London International Mime Festival, London.
- Casagrande, M. (2015). *Paracity : Urban Acupuncture. International Conference, Bratislava*.
- Casanova, H., & Hernández, J. (2014). *Public Space Acupuncture*. Barcelona: Actar Publisher
- Dewantara, K. H. (1962). *Pendidikan*. Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa
- Hannesen, H. G. (1994). *Aldo Rossi Architect*. London: Wiley
- Kompas. (2013). *Prinsen Park, Kenangan akan Taman Budaya*. Retrieved 13 February, 2022, from <https://regional.kompas.com/read/2013/04/12/04044738/prinsen.park.kenangan.akan.taman.budaya?page=all>
- Lerner, J. (2014). *Urban Acupuncture*. Washington: Island press
- Lindsay, J. (2021). Retrieved 7 April, 2022, from *Reimagine*. <https://newdiscourses.com/tftw-reimagine/>
- Lubis, F. (2018). *Jakarta 1950-1970*. Jakarta: Masup Jakarta
- Martinique, E. (2016). Retrieved 26 May, 2022, from *What is Art According to Famous Thinkers Through History*. <https://www.widewalls.ch/magazine/what-is-art>
- Morales, M. de S., Frampton, K., & Ibelings, H. (2008). *A Matter of Things*. Rotterdam: NAI Publishers
- Oldenburg, R. (1997). *The Great Good Place*. Cambridge: Da Capo Press
- Puput Tripeni Juniman. (2017). Retrieved 24 May, 2022, from *Yang Tersisa dari Kampung Artis dan Kapal "Mesum" Tangkiwood*. <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20170622052037-241-223427/yang-tersisa-dari-kampung-artis-dan-kapal-mesum-tangkiwood/2>
- Rossi, A. (1982). *The Architecture of the City*. Cambridge: MIT Press
- Smithsonian. (2017). Retrieved 22 May, 2022, from *Circus Arts*. <https://festival.si.edu/2017/circus-arts/featured-circus-disciplines/smithsonian>
- Sutanto, A. (2020). *Peta Metode Desain*. Jakarta: Universitas Tarumanagara
- UK Contemporary Circus History. (2022). Retrieved 15 March, 2022, from <https://palaceofvariety.co.uk/uk-contemporary-circus-history/>