

## KEMBALINYA PUSAT HIBURAN KEBUDAYAAN DI THR LOKASARI, JAKARTA BARAT

Paramitha Mauina Hartanto<sup>1)</sup>, Sidhi Wiguna Teh<sup>2)</sup>

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

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

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

### Abstrak

Fenomena degradasi tidak hanya terjadi pada manusia, namun juga dapat terjadi pada sebuah kawasan. Degradasi baik secara fungsi dan moral terjadi di Kawasan THR Lokasari, Kecamatan Taman Sari, Jakarta Barat. Degradasi yang terjadi ialah kawasan yang dulunya dikenal sebagai pusat hiburan kebudayaan di Batavia, kini berbanding terbalik menjadi kawasan yang jarang terjamah dan berisi hiburan malam sehingga dianggap berbahaya. Tujuan dari proyek adalah untuk menghadapi degradasi yang ada dengan mengembalikan Lokasari menjadi kawasan hiburan kebudayaan yang positif dan menyediakan tempat bagi masyarakat sekitar untuk berkumpul. Diharapkan proyek juga bermanfaat sebagai magnet kota, tempat berekreasi dari aktivitas sehari-hari, dan kembali merasakan memori indah yang pernah mereka miliki pada kawasan THR Lokasari. Penelitian menggunakan metode desain meminjam untuk mendapatkan program ruang serta metode desain tipologi untuk mendapatkan bentuk dari gubahan massa. Berdasarkan latar belakang yang ada, Pusat Kebudayaan Lok(Art-H)sari kini hadir dan dimaksudkan untuk menghidupkan kembali unsur kebudayaan di kawasan Lokasari. Proyek akan menjadi tempat di mana masyarakat juga dapat berkumpul, berinteraksi, dan berekreasi. Pusat kebudayaan akan mengangkat kembali berbagai program yang pernah menjadi kenangan Lokasari dengan disertakan penambahan dan memasukkan sentuhan penyesuaian masa kini agar memberi kesan menarik. Kenangan akan budaya yang sangat melekat dengan kawasan digunakan sebagai "magnet" untuk menghidupkan interaksi para masyarakat dan menjadikan pusat hiburan yang inklusif sehingga dapat dinikmati oleh seluruh golongan masyarakat.

**Kata kunci:** Degradasi Kawasan; Lokasari; Pusat Kebudayaan; Rekreasi

### Abstract

*The phenomenon of degradation does not only occur in humans, but can also occur in an area. Degradation both functionally and morally occurred in the Lokasari THR area, Taman Sari District, West Jakarta. The degradation that occurs is that the area that was once known as the center of cultural entertainment in Batavia is now inversely becoming an area that is rarely touched and contains nightlife so it is considered dangerous. The aim of the project is to deal with existing degradation by turning Lokasari back into a positive cultural entertainment area and providing a place for local people to gather. It is hoped that the project will also be useful as a city magnet, a place for recreation from daily activities, and again to experience the beautiful memories they once had in the Lokasari THR area. This research uses borrowed design methods to get space programs and typology design methods to get the shape of the mass composition. From the existing background, the Lok(Art-H)sari Cultural Center is now present and is intended to revive cultural elements in the Lokasari area. The project will be a place where people can also gather, interact, and have fun. The cultural center will bring back various programs that have become Lokasari's memories by including additions and adding a touch of modern adjustments to give an interesting impression. The memory of the culture that is very attached to the area is used as a "magnet" to revive the interaction of the community and make it an inclusive entertainment center so that it can be enjoyed by all groups of people.*

**Keywords:** Area Degradation; Cultural Center; Lokasari; Recreation

## 1. PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Lokasari merupakan kawasan yang terdapat di Kelurahan Tangki, Kecamatan Taman Sari, Jakarta Barat. Kawasan ini dulunya dikenal dengan nama Prinsen Park, yang menjadi saksi bisu dari sebuah kawasan hiburan yang menjanjikan dan tidak pernah mati di tengah kota Batavia. Terdapat berbagai jenis hiburan yang disajikan pada waktu itu, di antara lain adalah opera Cina, wayang potehi, *stand up comedy* ala Cina kuno, layar tancap, dan lainnya. Prinsen Park tidak hanya terkenal akan hiburannya, tetapi juga didukung oleh lokasinya yang dekat dengan kota lama dan kawasan Pecinan di Batavia, sehingga membuatnya dikenal dengan sangat cepat.

Prinsen Park berkembang bersamaan dengan sejumlah bangunan seperti bangunan pertunjukkan dan perusahaan film yang mulai bertebaran di sepanjang jalan di sekitarnya. Di samping itu, lahir pula Tangkiwood yang merupakan kawasan permukiman elit bagi para pemeran dan pemain hiburan. Lokasinya yang berada dekat dengan kawasan hiburan Prinsen Park menjadikan Kampung Artis Tangkiwood ini menjadi tempat tinggal yang strategis. Bahkan, beberapa artis besar ibukota yang dikenal malang melintang di dunia perfilman Indonesia berasal dari Tangkiwood (Fahmi, 2017).

Pamor Prinsen Park dan Tangkiwood akhirnya memudar seiring berjalannya waktu karena diakibatkan oleh beberapa faktor seperti larangan pertunjukkan berbau Cina oleh pemerintah pada Masa Orde Baru, kemajuan teknologi dengan adanya televisi, yang akhirnya semakin sepi hingga tidak lagi menjadi pusat hiburan kelas atas (Mikicheung, n.d.). Beberapa artis pun perlahan mulai pergi dan meninggalkan Tangkiwood untuk mencari peruntungan di tempat lain.

Prinsen Park diremajakan oleh pemerintah Provinsi DKI Jakarta pada tahun 1985 dan berganti nama menjadi Tempat Hiburan Rakyat (THR) Lokasari. Ketika itu Lokasari memuat berbagai program dan fungsi seperti gedung bioskop, lapangan basket, kolam renang, kios-kios cendera mata, sekolah dansa, bar, serta sejumlah restoran. Selanjutnya pada tahun 1990 hingga saat ini, Lokasari berubah menjadi kawasan yang negatif berisi hiburan malam, seperti diskotik, karaoke, hotel, panti pijat, dan klub malam dan lain sebagainya.

Nama Prinsen Park kini hanya menjadi sebuah kenangan yang menyisakan sejarah panjang untuk seni pertunjukan pada masa Hindia Belanda. Maka dari itu, perlu adanya intervensi dan sentuhan yang tepat dalam bidang arsitektur guna mengembalikan wajah dan citra positif kawasan THR Lokasari. Sebuah konsep dan perencanaan yang dapat menghidupkan kembali kawasan ini ditujukan kepada masyarakat untuk dapat berkumpul, berinteraksi, dan berekreasi yang akhirnya mengacu kepada kembalinya kawasan THR Lokasari, kawasan hiburan yang positif, dan tidak lagi sepi.

### Rumusan Permasalahan

Kawasan THR Lokasari yang sebelumnya merupakan kawasan hiburan kebudayaan yang positif dan ramai, kini menjadi kawasan hiburan yang negatif. Kegiatan seperti diskotik, karaoke, hotel, panti pijat, dan klub malam inilah yang menimbulkan citra negatif kawasan yang akhirnya dinilai sebagai sebuah kawasan yang berbahaya. Kurangnya tempat bagi masyarakat untuk berkumpul, berinteraksi, dan berekreasi menjadikan tempat ini sepi, ditinggalkan, serta seakan mendukung stigma 'kawasan berbahaya'.

Rumusan permasalahan yang nantinya dapat dijawab melalui penelitian ini antara lain adalah menemukan cara untuk mengembalikan wajah Lokasari sebagai kawasan hiburan yang positif di Jakarta, mengetahui bentuk dari intervensi arsitektur dalam peningkatan dan kembalinya

kawasan hiburan kebudayaan di Lokasari, serta mendapatkan dan mengetahui dampak dan manfaat dari produk arsitektur bagi para penduduk di sekitar kawasan Lokasari.

### Tujuan

Tujuan dari proyek ini adalah untuk menghadapi degradasi fungsi, moral, dan fisik yang terdapat di Lokasari. Melalui beberapa cara seperti mengembalikan wajah Lokasari menjadi kawasan hiburan kebudayaan yang positif dan juga menyediakan tempat bagi masyarakat sekitar untuk berkumpul. Sehingga diharapkan, proyek ini dapat menciptakan solusi yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan lokasi. Diharapkan, proyek dapat menjadi magnet dan mengatasi ketakutan masyarakat akan Lokasari sebagai tempat hiburan malam yang dianggap berbahaya. Selain itu, proyek juga dapat bermanfaat bagi masyarakat untuk beristirahat sejenak dari aktivitas sehari-harinya yaitu bekerja. Melalui proyek ini, masyarakat juga dapat kembali merasakan memori indah yang pernah mereka miliki pada kawasan Lokasari.

## 2. KAJIAN LITERATUR

### *Urban Acupuncture*

Jaime Lerner, arsitek dan politisi asal Brazil, mendefinisikan akupunktur perkotaan sebagai sebuah rangkaian berskala kecil yang bertujuan untuk bertindak pada titik-titik strategis tubuh manusia untuk memperbaharui energi keseluruhan pada tubuh (Lerner, 2003). Artinya, sebuah tindakan atau tusukan kecil dalam kota dapat menyembuhkan sekitarnya. Di samping itu, intervensi yang berskala kecil dan terpusat, dapat memicu regenerasi area yang sudah mati untuk hidup kembali.

Marco Casagrande, arsitek asal Finlandia, memandang sebuah kota sebagai organisme dengan energi yang kompleks, dimana perbedaan layer energi tersebut dapat menentukan perilaku masyarakat dan pengembangan kota itu sendiri yang mana *urban acupuncture* mendasar pada hal ini. Dengan memadukan lingkungan dan desain perkotaan, Casagrande mengembangkan metode manipulasi dari aliran energi perkotaan untuk menciptakan pembangunan kota yang berkelanjutan secara ekologis yang sering disebut *3rd Generation City* atau kota *post-industrialism* (Casagrande, n.d.).

Manuel de Solà-Morales, arsitek dan *urban designer* asal Spanyol, menyatakan bahwa *urban acupuncture* adalah sebuah intervensi berskala kecil yang menghasilkan atau menimbulkan riak, bukan sebuah pengembangan yang komprehensif (Sola-Morales, 2008). Sehingga, dapat disimpulkan, *urban acupuncture* adalah sebuah proses pendekatan berskala kecil yang memiliki efek kepada wilayah di sekitarnya (*chain effect*) dengan berfokus kepada manusia sebagai unsur utamanya.

Akupunktur perkotaan memiliki tujuan yang sama seperti praktik akupunktur pada tubuh, yaitu menghilangkan *stress* atau secara luas dimaknai sebagai perbaikan alur energi (yang dalam konteks ini) pada skala perkotaan. Terdapat empat fungsi perkotaan yang ditargetkan sebagai titik akupunktur ini terkait dengan ide penting dari *Eco-city* atau pembangunan kota yang bersifat berkelanjutan, empat fungsi tersebut diantaranya adalah:

- a. Transportasi
- b. Daur Ulang
- c. Perumahan yang Terjangkau
- d. Taman Kota

Proses atau metode *urban acupuncture* dilakukan dengan dimulai dari pemilihan lokasi dengan kriteria tertentu. Setelah itu, dilakukan pemetaan serta pengamatan dalam radius tertentu dari lokasi terpilih. Kemudian, mengidentifikasi permasalahan yang terdapat di kawasan sekitar

lokasi yang tentunya terkait dengan bidang arsitektur atau dapat dijawab melalui produk arsitektur.

*Urban acupuncture* disimpulkan sebagai sebuah proses pendekatan (digambarkan dengan jarum) kepada suatu perkotaan yang berskala kecil. Dengan hal ini, walaupun berskala kecil, tindakan tersebut dapat memberikan efek yang transformatif kepada wilayah yang berada di sekitarnya (disebut sebagai *chain effect*), namun pastinya dengan proses yang tidak instan.



Gambar 1. Perubahan *Urban Planning* menjadi *Urban Acupuncture*  
 Sumber: Penulis, 2022

### Seni Budaya

Kata seni sendiri berasal dari Bahasa Sansekerta yaitu "*sani*" yang berarti persembahan, pelayanan, dan pemberian yang tulus (Yusa, 2016). Secara umum, seni memiliki pengertian sebagai suatu ekspresi dari perasaan manusia yang di dalamnya terdapat unsur keindahan dan diungkapkan melalui suatu media yang nyata, baik dalam bentuk nada, rupa, gerak, dan syair, serta dapat dirasakan oleh panca indera manusia. Sedangkan, kata budaya berasal dari Bahasa Sansekerta yaitu "*buddayah*" yang artinya sesuatu yang terkait dengan budi dan akal manusia. Dalam Bahasa Inggris, budaya disebut dengan "*culture*", yang berasal dari Bahasa Latin "*colere*", yang berarti mengolah atau mengerjakan (Pudjitrherwanti, Sunahrowi, Elmubarok, & Kuswardono, 2019). Budaya juga dapat diartikan sebagai suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang, kemudian diwariskan dari generasi ke generasi.

Ki Hajar Dewantara mengungkapkan bahwa seni adalah hasil dari keindahan sehingga dapat mempengaruhi perasaan seseorang yang melihatnya. Di samping itu, seni merupakan perbuatan manusia yang bisa mempengaruhi dan menimbulkan perasaan yang indah. Sedangkan, budaya adalah buah budi dari manusia yang muncul karena adanya hasil alam serta kodrat masyarakat. Kebudayaan menurut Ki Hajar Dewantara juga bentuk dari kejayaan dari masyarakat yang mampu mengatasi kesulitan-kesulitan serta menjadi awal dari munculnya tata tertib di masyarakat (Zen, n.d.). Seni budaya sendiri, menurut Harry Sulastianto, seorang dosen seni rupa dari Universitas Pendidikan Indonesia (UPI), ialah sebuah keahlian dalam aktivitas mengekspresikan ide-ide dan pemikiran estetika, termasuk mewujudkan kemampuan dan imajinasi dari beberapa benda, karya, atau pun suasana, yang dapat menghadirkan dan menciptakan peradaban manusia yang lebih maju.

Seni budaya dapat disimpulkan sebagai sebuah ungkapan ekspresi dan akal budi manusia dengan unsur keelokan dan keindahan di dalamnya, yang diwujudkan melalui media nyata dan diwariskan kepada generasi selanjutnya demi menciptakan peradaban yang lebih maju.

### Fungsi Seni Budaya

William A. Haviland, seorang antropologi budaya, menjabarkan beberapa fungsi seni budaya adalah sebagai berikut (Prinada, 2021):

1. Sebagai hiburan bagi masyarakat, yang di mana, ekspresi kebahagiaan bisa disajikan dan dinikmati melalui kesenian.
2. Penunjuk eksistensi norma yang sesuai, pada zaman dahulu, arahan dan tuntunan tingkah laku yang benar dapat disampaikan lewat seni wayang. Hal ini menjadikan masyarakat dapat menerima aturan dengan cara yang lebih kreatif dan menghibur.
3. Meningkatkan rasa solidaritas kelompok masyarakat, hal ini dapat terbentuk ketika seorang manusia menyadari bahwa kebudayaan atau karya seni mereka ternyata memiliki peran penting dalam kehidupan kelompoknya.
4. Simbol komunikasi dengan masyarakat lain, maksudnya adalah sebuah seni dapat menunjukkan identitas, baik itu tentang pencipta ataupun lokasinya.

### Daerah Kebudayaan

Daerah menurut KBBI adalah bagian dari permukaan bumi yang berkaitan dengan keadaan alam dan sebagainya yang khusus. Sedangkan, Menurut E.B. Taylor, seorang antropolog Inggris, kebudayaan merupakan hal kompleks yang mencakup beberapa hal di dalamnya seperti kepercayaan, kesenian, hukum, moral, adat istiadat serta kemampuan yang dapat diperoleh manusia sebagai bagian dari kelompok masyarakat tersebut. Daerah kebudayaan adalah suatu daerah geografis yang memiliki sejumlah ciri-ciri budaya dan kompleksitas lain yang dimilikinya (Rabbani, 2017). Menurut Kamus Merriam-Webster, daerah kebudayaan adalah daerah geografis yang berdekatan yang terdiri dari sejumlah masyarakat dengan ciri-ciri yang sama atau serupa atau yang memiliki orientasi budaya yang dominan. Sehingga, daerah kebudayaan dapat disimpulkan sebagai sebuah daerah yang mencakup kepercayaan, kesenian, hukum, moral, adat istiadat, serta kemampuan sama atau serupa yang bersifat dominan sehingga dapat diperoleh oleh kelompok masyarakat di dalamnya.

### 3. METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini dibedakan menjadi 2, yaitu metode pengumpulan data dan metode perancangan. Berkaitan dengan dengan tema dan teori *urban acupuncture*, metode yang digunakan dalam penelitian adalah *site to idea*, di mana pada tahap awal, pencarian tapak atau lokasi dilakukan untuk kemudian mencari masalah yang ada di lokasi tersebut.

Metode pengumpulan data adalah sebagai berikut:

1. Studi Literatur  
 Pencarian data yang mendukung proses penelitian, bersumber dari media cetak (buku) dan media digital (internet) serta media pendukung terpublikasi lainnya.
2. Observasi Secara Langsung (survei)  
 Pengamatan secara langsung pada lokasi sehingga dapat melihat secara langsung keadaan eksisting dan aktivitas yang terjadi pada lokasi terpilih.



Gambar 2. Dokumentasi Survei (19 Februari 2022)

Sumber: Penulis, 2022

3. Wawancara  
 Melakukan wawancara dengan masyarakat sekitar terkait dengan sejarah, aktivitas

dan kegiatan yang ada, permasalahan serta harapan untuk lokasi terpilih.

Metode perancangan yang digunakan adalah sebagai berikut (Sutanto, 2020):

1. Meminjam

Metode desain meminjam merupakan istilah untuk sebuah tindakan arsitektur yang berkaitan dengan melihat sesuatu, dipinjam sebagai sebuah referensi ide, lalu diterjemahkan kedalam bentuk arsitektural. Dalam hal ini, terdapat 2 kriteria yaitu metafora dan mimesis.



Gambar 3. Metode Desain Meminjam

Sumber: Penulis, 2022

2. Tipologi

Tipologi di dalam arsitektur memberikan gambaran mengenai hubungan bangunan secara individual dengan fenomena yang lebih besar, seperti konteks sejarah, kota atau urban, perubahan generasi, kapitalisme, dan lain sebagainya. Namun, peran utamanya adalah menghubungkan kembali sebuah karya pada peran atau alasan asalnya dibentuk. Berdasarkan etimologinya, kata tipe diserap dari bahasa Yunani "typos" yang berarti model dan jejak yang membawa karakter asal (Sutanto, 2020). Dapat diartikan bahwa kata tipe memberikan konotasi bentuk dengan pengaturan yang membangun kemiripan dan representasi karakter dari asalnya. Dalam hal ini, tipologi Arsitektur Tionghoa dan THR Lokasari menjadi acuan yang digunakan dalam proses perancangan proyek.

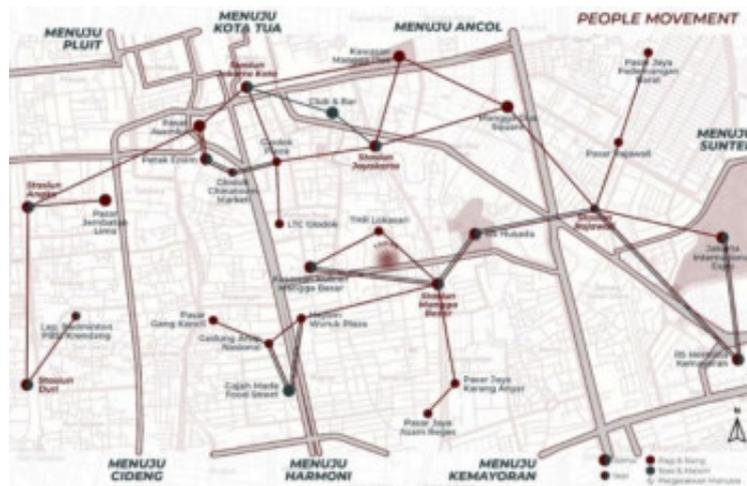


Gambar 4. Metode Desain Tipologi

Sumber: Penulis, 2022



Peta pergerakan manusia juga dilakukan untuk mendukung proses pengumpulan data dalam penelitian ini. Pemetaan pergerakan manusia dilakukan untuk mengetahui titik-titik di sekitar kawasan yang masih aktif dan dikunjungi oleh masyarakat pada setiap harinya.



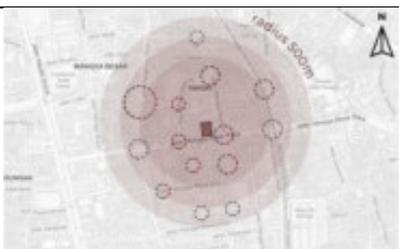
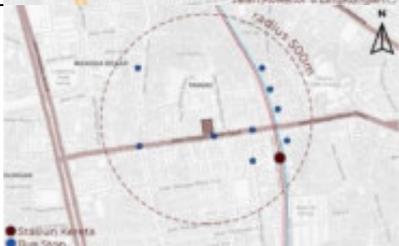
Gambar 7. Peta Pergerakan Manusia  
 Sumber: Penulis, 2022

**Messo – Kawasan THR Lokasari**

Analisis tapak secara rinci dan mendetail dari sebelumnya perlu dilakukan dengan fokus skala yang lebih kecil. Maka dari itu, di dalam penelitian ini, dilakukan analisis tapak dengan radius 500 meter. Terdapat beberapa faktor penentu seperti fungsi bangunan, rencana bangunan, peta eksisting, titik kemacetan, jaringan jalan, dan jalur pejalan kaki serta titik transportasi di sekitar tapak.

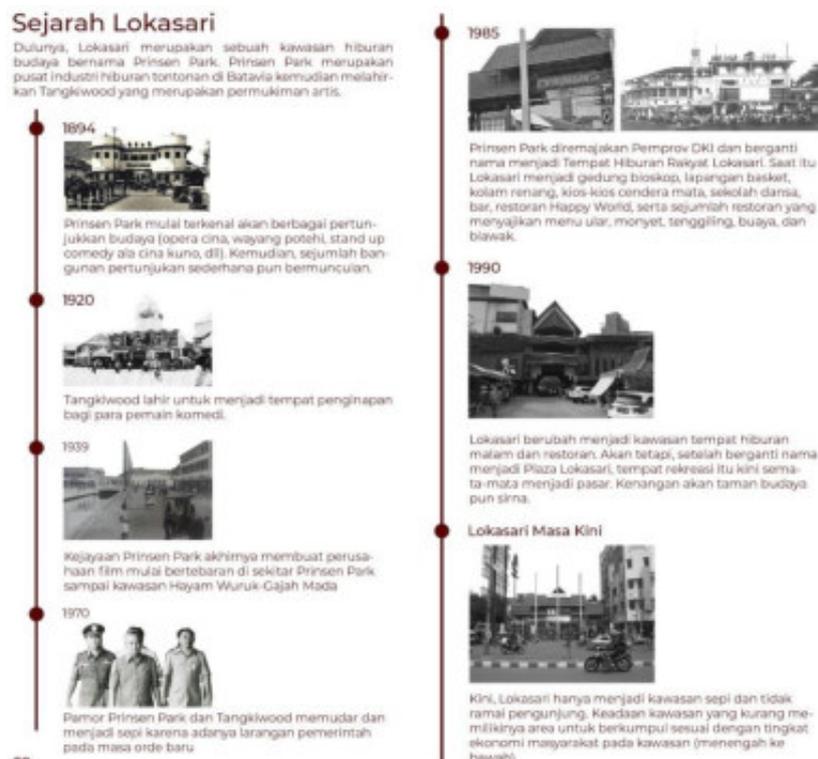
Tabel 1. Analisis Tapak Radius 500 Meter

Faktor	Gambar	Analisis
Fungsi Sekitar		Kawasan ini didominasi oleh sektor / zona perdagangan dan jasa yaitu hotel, disusul oleh fungsi lainnya.
Rencana Bangunan		Kawasan sekitar diperuntukkan untuk zonasi permukiman, campuran, perdagangan dan jasa (JakartaSatu, n.d.).
Peta Eksisting		Kawasan sekitar Lokasari didominasi oleh zonasi permukiman, perdagangan dan jasa, serta campuran (JakartaSatu, n.d.).

<p>Titik Kemacetan</p>		<p>Titik kemacetan di jalan arteri terjadi di pagi, siang, dan malam hari. Terdapat titik kemacetan lain di jalan kolektor dan juga jalan lingkungan terutama pada malam hari.</p>
<p>Jaringan Jalan</p>		<p>Kawasan dilewati oleh berbagai jaringan jalan seperti jalan arteri, kolektor, dan juga lingkungan.</p>
<p>Pejalan kaki &amp; Transportasi</p>		<p>Jalur pejalan kaki dan jalur transportasi (KRL &amp; bus) sudah terdapat di sekitar kawasan.</p>

Sumber: Penulis, 2022

Tapak terpilih berlokasi di Taman Hiburan Rakyat (THR) Lokasari, Kelurahan Tangki, Kecamatan Taman Sari, Jakarta Barat (Jakarta Barat, 2021). Berikut merupakan sejarah singkat mengenai Lokasari yang melatar belakangi dan berperan penting bagi proyek.



Gambar 8. Sejarah kawasan THR Lokasari  
 Sumber: Penulis, 2022

**Mikro – Data Tapak**

Tapak bertepatan langsung dengan pintu masuk THR Lokasari, tepatnya di Jl. Mangga Besar Raya dan Jl. Mangga Besar IX. Kondisi eksisting tapak merupakan bangunan yang ditinggalkan, tempat penitipan gerobak, dan bangunan bekas mess pekerja Hotel Olympic yang tidak lagi digunakan. Pada area pejalan kaki dan area parkir kendaraan, digunakan oleh para pedagang (PKL) untuk berjualan pada sore hingga malam hari.



Gambar 9. Data Tapak  
 Sumber: Penulis, 2022

Latar belakang kawasan yang di mana di dalamnya terdapat memori kolektif yang kuat, pemetaan masalah dilakukan untuk mencari permasalahan lain yang mungkin terdapat di lokasi tersebut. Untuk menghasilkan perancangan bangunan yang baik, perlu dilakukan pengumpulan data dan survey yang lebih mendalam dan berfokus pada tapak.

Tabel 2. Data & Analisis Tapak

Faktor	Gambar	Analisis
Pencahayaan		Adanya 2 bangunan dengan ketinggian 6-8 lantai dinilai menguntungkan karena secara tidak langsung dapat menjadi <i>buffer</i> sinar matahari yang akan masuk ke dalam bangunan.
Aksesibilitas		Eksisting tapak terletak di jalan arteri sekunder. Tapak juga berlokasi tepat di jalan masuk THR Lokasari sehingga mobilitas di sekitar tapak dinilai tinggi dan padat akan aktivitas.
Jalur Pejalan Kaki		Jalur pejalan kaki di sekitar tapak masih minim. Jalur pejalan kaki yang tersedia hanya berada pada bagian JL. Mangga Besar Raya.

Kebisingan		Tapak terletak di jalan arteri sekunder yang banyak digunakan oleh masyarakat, sehingga tapak dinilai memiliki tingkat kebisingan yang tinggi.
Vegetasi		Kurangnya daerah hijau di sekitar tapak & pada area pejalan kaki, padahal dengan adanya vegetasi, para pengguna akan lebih nyaman.
View		2 view terbaik menghadap ke Jl. Manga Besar Raya dan jalan masuk kawasan THR Lokasari. Untuk 2 view lainnya dianggap kurang karena menghadap ke ruko dan tembok pembatas.
Tata Guna Lahan		Fungsi sekitar didominasi oleh fungsi perdagangan, jasa, dan hunian rumah kecil. Disusul oleh fungsi lainnya seperti campuran, pelayanan umum (pendidikan & keagamaan), dan bangunan pemerintahan.
Peta Rencana Kota		Berdasarkan Peta Rencana Kota, kawasan didominasi oleh zona perdagangan & jasa dan zona campuran. Di samping itu, terdapat juga zona permukiman dan pelayanan umum.
Magnet Kawasan		Titik penting kawasan terletak di Kawasan THR Lokasari yaitu Lokasari Square, GOR Lokasari, dan Hotel Olympic.

Sumber: Penulis, 2022

SWOT Analysis

- |   |   |   |  |
|---|---|---|--|
| <p><b>S</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. posisi tapak di jalan utama</li> <li>2. berada kawasan THR Lokasari</li> <li>3. daerah bebas banjir</li> <li>4. tempat memiliki sejarah budaya</li> </ol> | <p><b>W</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. minim area parkir &amp; vegetasi</li> <li>2. mobilitas tinggi karena berbatasan langsung dengan pintu masuk THR Lokasari</li> </ol> | <p><b>O</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. belum adanya fungsi bangunan serupa di sekitar kawasan</li> <li>2. terletak di pusat kota</li> <li>3. adanya memori kolektif yang kuat</li> </ol> | <p><b>T</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. tingkat keamanan rendah</li> <li>2. berisik &amp; polusi dari jalan raya</li> <li>3. terdapat titik kemacetan</li> </ol> |
|---|---|---|--|

Gambar 10. Analisis SWOT  
 Sumber: Penulis, 2022

### Respon Bangunan

Data dan analisis tapak yang ada mengacu kepada respon dari bangunan sebagai berikut. Fasad yang menghadap ke arah Timur dan Barat akan diberikan *void* untuk memaksimalkan masuknya sinar matahari dan sirkulasi pengudaraan ke dalam bangunan, serta menghilangkan kesan padat pada bangunan. Untuk aksesibilitas, pintu masuk kendaraan terletak di Jl. Mangga Besar Raya dan pintu keluar berada di Jl. Mangga Besar IX (di dalam kawasan THR Lokasari). Untuk aksesibilitas *loading dock* akan berasal dari jalan di dalam THR Lokasari. Lokasi tapak yang berada tepat di jalan arteri sekunder dan jalan masuk ke kawasan THR Lokasari menjadikan tingginya mobilitas dan kebisingan. Sehingga, area terbuka hijau hadir sebagai *buffer* atau pembatas dari kebisingan yang ada. Dari hasil eksisting, *view* terbaik tapak adalah yang menghadap ke jalan raya dan jalan masuk ke Kawasan THR Lokasari. Sesuai dengan peta rencana kota, tapak berada di zona perdagangan dan jasa, sehingga dapat dinilai bahwa proyek tepat dan sesuai dengan peruntukannya. Proyek juga dapat dikatakan merupakan *high and best use* dari tapak.



Gambar 11. Respon Bangunan  
 Sumber: Penulis, 2022

### Alur Pemikiran Program

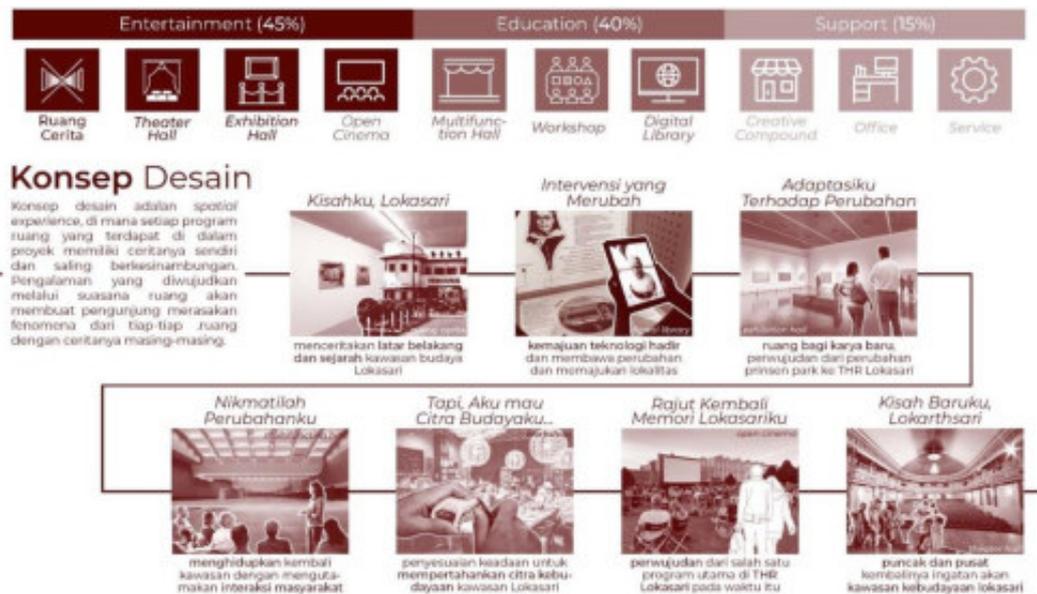
Alur pemikiran program adalah diagram hasil dari proses pemikiran penulis mengenai mengapa proyek adalah jawaban yang tepat untuk menjawab permasalahan yang ada di lokasi, bagaimana cara proyek dapat berefek kepada masyarakat, serta bagaimana proyek dapat menghidupkan kembali kawasan. Proses tercapainya visi proyek yang sesuai dengan standar *Sustainable Development Goals* juga terdapat di dalam alur pemikiran program.



Gambar 12. Alur Pemikiran Program  
 Sumber: Penulis, 2022

### Program Ruang

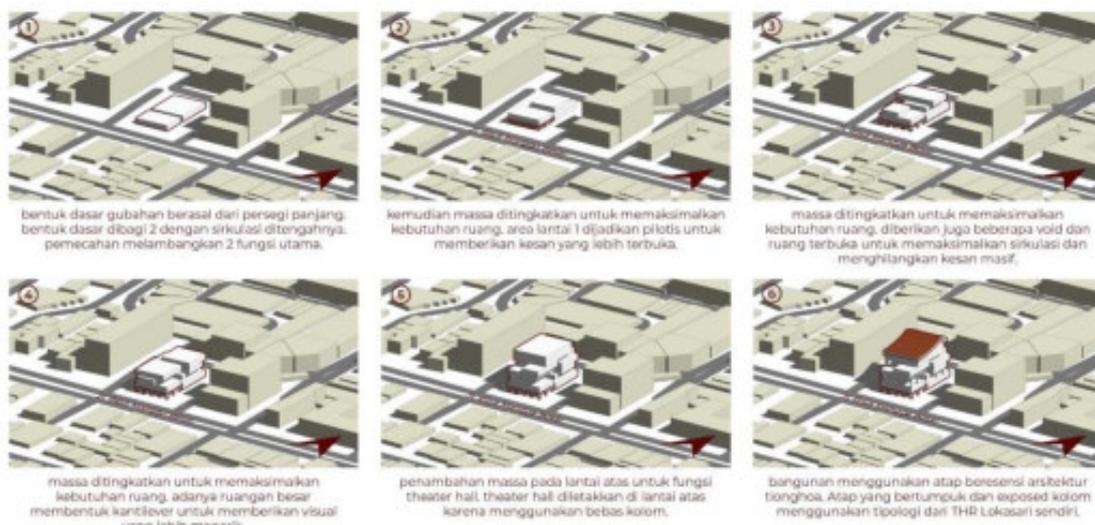
Program ruang yang ada pada proyek bertujuan untuk mengangkat kembali memori Prinsen Park pada zaman dahulu serta ditambahkan beberapa program penyesuaian pada masa kini untuk menarik minat masyarakat. Program terbagi menjadi 3 yaitu program *entertainment*, *education*, dan juga *support*. Program puncak pada proyek adalah *theater hall* yang digunakan untuk melaksanakan pertunjukan budaya yang merupakan program utama juga pada Prinsen Park. Pertunjukan diantaranya adalah wayang potehi, tari-tarian, opera, drama, dan pertunjukan kebudayaan lainnya.



Gambar 13. Program Ruang & Konsep Desain  
 Sumber: Penulis, 2022

### Gubahan Massa

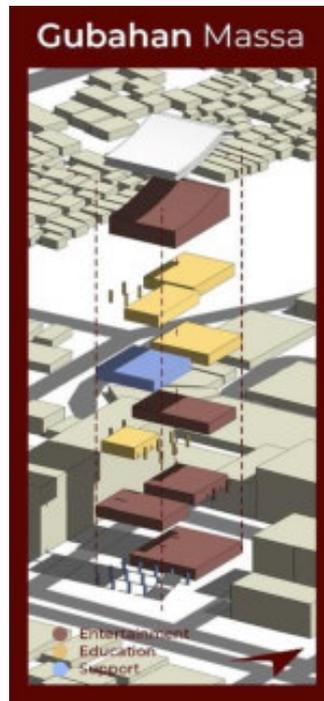
Bentuk dasar gubahan massa adalah persegi panjang yang posisinya disesuaikan dengan bentuk tapak guna memaksimalkan luas tapak yang ada. Hadirnya *void*, *pilotis*, dan *kantilever* dalam penyusunan gubahan massa berguna untuk mengimplementasikan fungsinya masing-masing.



Gambar 14. Proses Gubahan Massa  
 Sumber: Penulis, 2022

### Zoning

Zoning vertikal memuat fungsi *entertainment* (ruang cerita) dan *support* (*creative compound*) pada lantai dasar sebagai penerimaan. Proyek bersifat ruang publik sehingga sebagian besar program merupakan ruang publik dan dapat diakses oleh seluruh pengunjung. Untuk program *support* yang merupakan kantor diletakkan di lantai atas untuk memberikan sedikit ruang yang lebih privat.



Gambar 15. Zoning Vertikal  
Sumber: Penulis, 2022

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Citra kawasan Taman Hiburan Rakyat Lokasari yang mengalami degradasi secara fungsi dan moral serta timbulnya pandangan negatif akhirnya memberikan gambaran sebuah kawasan yang berbahaya. Sebuah kawasan hiburan yang dulunya selalu ramai dan tidak pernah mati, bak jantung hiburan di Batavia pada masanya, kini hanya menyimpan kenangan akan kemewahan dan kejayaan Prinsen Park yang lalu. Perlahan, masyarakat pun seakan lupa dengan megah dan menjanjikannya kawasan Prinsen Park.

Citra dan wajah kawasan yang mengalami degradasi tersebut memberikan sebuah ide bagi penulis untuk menghasilkan proyek yang dirancang dan dibangun untuk mengembalikan wajah dan citra positif dari kawasan THR Lokasari. Mengangkat kembali beberapa program unggulan yang pernah ada dengan penambahan dan memasukkan sentuhan penyesuaian program lainnya agar lebih menarik. Proyek yang memuat berbagai program seperti *theater hall*, *multifunction hall*, *open cinema*, *digital library*, *workshop*, ruang cerita, dan *creative compound* menjadikan proyek ini sebagai sebuah rancangan yang tepat untuk menghidupkan kembali kawasan dan perlahan mengembalikan citra positif kawasan THR Lokasari. Berbagai fungsi program yang ada berpotensi cukup besar terhadap kawasan mengingat jarang ditemukannya program serupa di sekitar kawasan.

Proyek diharapkan dapat menjadi magnet kawasan dan menghidupkan kembali kawasan THR Lokasari dan sekitarnya. Tersedianya tempat untuk berkumpul, berinteraksi, dan berekreasi

bagi masyarakat sekitar tidak hanya dapat menghidupkan kembali kawasan, tetapi juga dapat menghidupkan kembali interaksi warga yang menjadi titik utama dalam mengembalikan kehidupan suatu kawasan. Proyek kedepannya akan menjadi pusat hiburan yang inklusif bagi seluruh golongan masyarakat dan citra kawasan THR Lokasari pun menjadi kembali positif.

### Saran

Penelitian perlu diperhatikan, dikembangkan, dan disempurnakan untuk meningkatkan kualitas pada desain dan keterkaitannya dengan lingkungan. Pada penelitian ini, aksesibilitas jalur kendaraan yang ada menciptakan sebuah desain bangunan yang terlihat berdiri sendiri dan terpisah. Padahal, kawasan THR Lokasari adalah 1 area kawasan yang *walkable* dan dapat diakses dengan mudah tanpa adanya *cross circulation* antara kendaraan dan para pejalan kaki.

Proses penyelesaian masalah yang terdapat di lokasi penelitian melalui arsitektur dan rancang bangunan memerlukan survei secara langsung dan pengumpulan data secara lengkap serta mendalam sehingga didapatkan hasil rancangan yang sesuai, tepat sasaran, dan tidak menimbulkan permasalahan baru.

### REFERENSI

- Casagrande, M. (n.d.). *Marco Casagrande*. Diakses pada 4 Februari 2022, dari Casagrande Laboratory: <https://www.casagrandelaboratory.com/marco-casagrande/>
- Fahmi, Y. (2017). *Mengenal Sejarah Tangkiwood, Hollywood Versi Jakarta Jaman Dulu*. Diakses pada 8 Februari 2022, dari Shopback: <https://www.shopback.co.id/katashopback/tangkiwood-hollywoodnya-jakarta-jaman-dulu>
- Jakarta Barat, B. K. (2021). *Kecamatan Taman Sari Dalam Angka 2021*. Jakarta Barat: BPS Kota Administrasi Jakarta Barat.
- JakartaSatu*. (n.d.). Diakses pada 9 Februari 2022, dari <https://jakartasatu.jakarta.go.id/>
- Lerner, J. (2003). *Urban Acupuncture*. Washington DC: Island Press.
- Mikicheung. (n.d.). *Jalan jalan ke Prinsen Park*. Diakses pada 8 Februari 2022, dari Wattpad: <https://www.wattpad.com/496193765-stories-from-my-childhood-jalan-jalan-ke-prinsen>
- Prinada, Y. (2021, February 27). *Apa Itu Seni dan Fungsinya dalam Kehidupan Masyarakat*. Diakses pada 8 Februari 2022, dari tirto.id: <https://tirto.id/apa-itu-seni-dan-fungsinya-dalam-kehidupan-masyarakat-gaF7>
- Pudjitrherwanti, A., Sunahrowi, Elmubarok, Z., & Kuswardono, S. (2019). *Ilmu Budaya Dari Strukturalisme Budaya Sampai Orientalisme Kontemporer*. Semarang: Rizquna.
- Rabbani, A. (2017, Januari 9). *Daerah Budaya (Culture Area)*. Diakses pada 12 Februari 2022, dari SOSIOLOGI79: <https://www.sosiologi79.com/2017/09/daerah-budaya-culture-area.html>
- Sola-Morales, M. d. (2008). *In A Matter of Things*. Rotterdam: NAI Publishers.
- Sutanto, A. (2020). *Peta Metode Desain*. Jakarta: Universitas Tarumanagara.
- Yusa, I. M. (2016). *Sinergi Sains, Teknologi dan Seni: Dalam Proses Berkarya Kreatif di Dunia Teknologi Informasi*. Denpasar: STMIK STIKOM Indonesia.
- Zen, L. (n.d.). *Seni Budaya*. Diakses pada 12 Februari 2022, dari GBSRI: <https://gbsri.com/seni-budaya/>

