

BIOSKOP SEBAGAI WADAH SOSIAL DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KESEHARIAN DI KAWASAN SENEN, JAKARTA PUSAT

Hansen Lieandra¹⁾, Suwardana Winata²⁾

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

²⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, danarsitek@gmail.com

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

Abstrak

Kalangan muda dan tua sudah lama menikmati tontonan di bioskop. Seiring berkembangnya zaman, banyak juga yang terjadi kepada bioskop dan selalu mengikuti perkembangan zaman. Melihat perkembangan bioskop, terdapat bioskop layar tancap yang bisa dinikmati outdoor, drive-in cinema yang bisa ditonton dari mobil, dan ada kursi yang eksklusif di bioskop seperti, teater 3d, *love seat*, *premiere*, dan lainnya. Tidak hanya tempat untuk menonton tetapi bioskop juga dapat digunakan secara multifungsi yang mungkin sudah pernah kita temui contohnya, konser di bioskop, *meet and greet* di bioskop, ibadah di bioskop, hingga melakukan pertunjukan di bioskop. Perkembangan zaman memang mempengaruhi bioskop dan perubahan itu terus terjadi, apalagi sekarang sudah ada platform streaming yang menyediakan tontonan film melalui internet yang mudah untuk diakses sekarang. Streaming yang mudah ditonton dimana saja mengancam dunia perfilman, meskipun terancam tetapi bioskop dan streaming ini masih saling membutuhkan, jadi ada persetujuan diantara keduanya untuk tetap menyediakan konten untuk menonton sehingga kita masih bisa menonton film. Seperti di Senen, film juga dapat dinikmati oleh masyarakat sekitar yaitu, di *Grand Theater Senen* dimana disana ditemukan banyak aktivitas untuk menonton dan bersosialisasi di Senen. Namun, aktivitas dan bangunan *Grand Theater Senen* mengalami perubahan yang terus terjadi dan gaya hidup masyarakat di Senen juga mulai berubah, perubahan ini menjadikan kawasan sekitar bioskop menjadi terbengkalai.

Kata kunci: arsitektur keseharian; atraktor; bioskop

Abstract

Young and old have been enjoying watching movies in the cinema for a long time. Along with the development of the times, a lot has also happened to the cinema and always follows the times. Seeing the development of cinemas, there are step-by-step cinemas that can be enjoyed outdoors, drive-in cinemas that can be watched from the car, and there are exclusive seats in cinemas such as 3d theaters, love seats, premieres, and others. Not only a place to watch, but cinemas can also be used multifunctionally which we may have encountered, for example, concerts at the cinema, meet and greets at the cinema, worship at the cinema, to performing at the cinema. The times have indeed affected cinemas and these changes continue to occur, especially now that there are streaming platforms that provide movie viewing via the internet that are easy to access now. Streaming that is easy to watch anywhere threatens the world of cinema, even though it is threatened, cinema and streaming still need each other. Like in Senen, the local community can also enjoy films, namely, at the Grand Theater Senen where there are many activities to watch and socialize at Senen. However, the activities and buildings of the Grand Theater of Senen undergo continuous changes and the lifestyle of the people in Senen also begins to change, this change makes the area around the cinema neglected.

Keywords: *attractor; cinema; everydayness architecture*

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Senen merupakan suatu distrik perbelanjaan tertua yang dulunya menjadi pusat pemerintahan serta perdagangan pada abad ke-19. Sehingga hal tersebut mempengaruhi kawasan sekitar yang berfokus kepada tempat pusat pemerintahan dan perdagangan seperti kawasan Senen yang dahulu hingga sekarang menjadi salah satu pusat perdagangan yang masih aktif. Waktu, pengembangan terus terjadi sehingga area pusat ini menjadi area yang memiliki nilai kawasan yang tinggi dengan adanya berbagai area penunjang yang saling memenuhi secara fungsi dari kota tersebut. Namun, hadirnya Pasar Senen kian menurun dan disaat Senen direvitalisasi dan mulai membaik tutur M. Y. Biran (2008), Senen masih menyisakan area-area yang memudar. Sehingga diperlukan strategi untuk meningkatkan kembali titik-titik kawasan yang mulai pudar, salah satunya dengan metode *Urban Acupuncture*.

Bangunan kawasan Senen yang dapat dilihat mengalami terbelah adalah *Grand Theater Senen* yang awalnya telah menjalani masa jayanya sebagai bioskop yang mewadahi sarana untuk menonton dan juga sarana bagi seniman untuk berkarya. Namun, karena terbelahnya bioskop ini yang dapat membangkitkan seniman dan kondisi wadah hiburan maka area sekitar bioskop *Grand Theater Senen* menjadi terdampak karena matinya sebuah fungsi dari bioskop yang dulunya berperan penting bagi kawasan Senen. Kegiatan yang dilakukan di sepanjang area bioskop *Grand Theater* mempengaruhi karakter pengunjung dan masyarakat sekitar untuk menunjang area itu karena tidak berfungsinya *Grand Theater Senen*. Melihat keseharian masyarakat Senen yang didasari perdagangan sebagai kegiatan sehari-harinya membuat kawasan Senen memiliki karakter sebagai area perdagangan. Namun citra kawasan Senen sebagai wadah hiburan sudah menjadi pudar dan mengubah citra kawasan secara utuh khususnya area sekitar *Grand Theater Senen*.

Rumusan Permasalahan

Dari konteks kawasan dan dampak yang diberikan dari terbelahnya *Grand Theater Senen* yang telah dibahas, *Grand Theater* menjadi titik dari kawasan Senen yang perlu diperbaharui. Akibat kondisi fungsi yang sudah lama mati dan kebakaran akibat massa demo Omnibus Law Oktober 2020 lalu serta berkurangnya intensitas pengunjung yang datang kepada area di sekitar *Grand Theater* serta kurang efektifnya kondisi PKL membuat keadaan pada kawasan *Grand Theater* terkesan lebih sepi dibandingkan kawasan area Pasar Senen. Melihat hal ini, diperlukan aksi lebih untuk mendekatkan diri kepada keseharian warga dan pengunjung disekitar *Grand Theater*. Peran arsitektur keseharian bekerja untuk melihat kebiasaan yang dapat menjadi potensi untuk kawasan *Grand Theater* untuk bangkit lagi.

Tujuan

Bioskop adalah tempat di mana orang menghadiri pemutaran film, di mana penonton memberikan semua perhatian dan kasih sayang mereka pada gambar langsung yang mereka lihat. Penonton akan menyaksikan kisah nyata tepat di depan mata mereka. Bioskop adalah salah satu dari banyak alternatif hiburan seseorang. Ketajaman dan efek suara di bioskop juga sangat menentukan kepuasan penonton sebuah bioskop. Sehingga disaat bioskop mengalami degradasi secara fungsi, dampaknya akan terasa. M. Abduh Aziz (2019). Dengan revitalisasi, bioskop dapat berfungsi sebagai wadah hiburan bagi kawasan. Pendekatan baru bagi bioskop juga diperlukan untuk memberikan dampak yang lebih luas kepada pengunjung dari luar maupun dalam tapak. Perubahan ini tentu dapat mengubah pandangan dan pengalaman menonton bagi orang sekitar dengan adanya pendekatan terapan arsitektur keseharian, transformasi bentuk dan tipologi bioskop sebagai kunci untuk membuat perubahan berdampak bagi kawasan *Grand Theater*.

2. KAJIAN LITERATUR

Perkembangan Bioskop

Fase perkembangan bioskop dipengaruhi oleh produktivitas film yang semakin cepat dengan diperkenalkannya sistem industri. Jumlah film semakin meningkat seiring dengan semakin populernya film dan kebiasaan menonton film yang merambah ketiga kebutuhan masyarakat. Fenomena ini menuntut teater untuk kembali diadaptasi untuk menampung lebih banyak film dalam satu teater. Sejak itu, konsep *Cineplex* dikembangkan. Ini berarti beberapa layar, yang berarti ada beberapa pertunjukan pada saat yang sama di satu gedung. Perkembangan film saat ini dan yang sedang berlangsung semakin dipengaruhi oleh fenomena teknologi rumah atau pribadi yang dimiliki oleh masyarakat umum. Fenomena ini menyebabkan penurunan minat dan frekuensi penggemar film yang menonton film bersama di bioskop. Koordinasi oleh beberapa bioskop berupa pengurangan jumlah tempat duduk, perluasan layar dan ruang proyeksi, serta peningkatan variasi film. Beberapa bioskop lain menggunakan strategi menonton mereka sendiri, mengganti tempat duduk dengan matras, bathtub, atau strategi lain dengan membuat ruang proyeksi lebih natural berupa ruang proyeksi terbuka.

Fenomena Teknologi Bioskop

Fenomena penyebaran personal technology tidak hanya berdampak pada film, tetapi semua sektor multimedia seperti industri musik. Di Amerika Serikat, misalnya, bioskop mulai berkembang menjadi bioskop komunitas dengan kapasitas lebih kecil, layar lebih besar, dan jenis film lebih spesifik, tergantung minat masyarakat. Fenomena ini muncul ketika budaya visual mulai berkembang dan budaya visual mulai berubah, memungkinkan kita untuk secara fleksibel mengejar kebutuhan yang kita butuhkan pada waktu yang berbeda. Hal ini biasa terjadi di banyak bagian kota, dan pengadaannya dimulai dengan permintaan dari pemerintah kota sendiri dengan bantuan insentif pemerintah. Melalui sistem ini, teater berhubungan dengan masyarakat, mengendalikan populasi orang yang pergi ke teater. Salah satu nilai tambah sinema komunitas Amerika adalah terintegrasi ke dalam ruang komunitas atau fitur layanan masyarakat dan siap untuk memutar film independen oleh pembuat film lokal. Akibatnya, film menjadi media untuk menyebarkan informasi dan isu-isu dan menghubungkan aktivitas sosial masyarakat yang sebenarnya.

Budaya Menonton

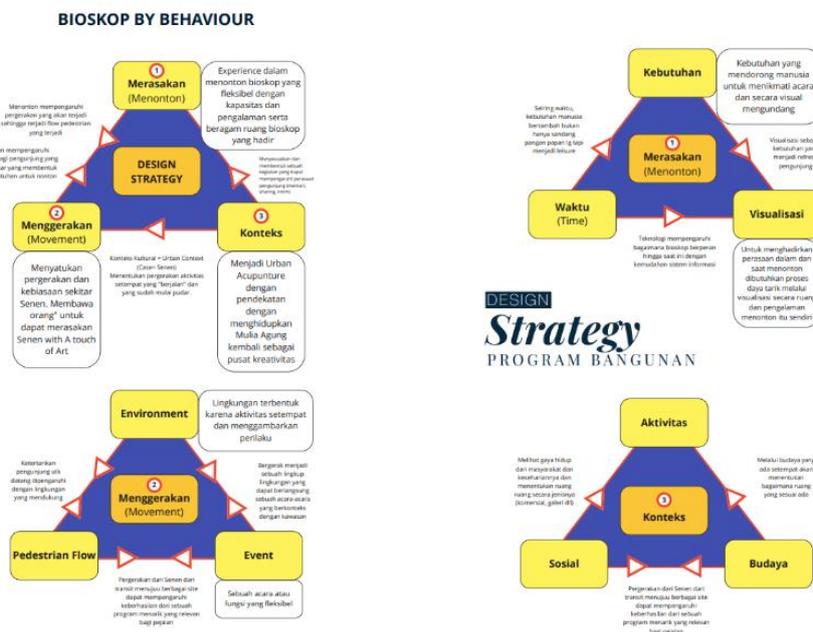
Berdasarkan cerita dari pengalaman orang-orang yang datang menonton ke bioskop, maka ada beberapa alasan yang mendorong penonton datang ke bioskop, diantaranya: Pertama, Keinginan untuk menonton film. Sebagian orang memiliki hobi untuk menonton film dan menikmati jalannya cerita yang disuguhkan oleh film tersebut. Kedua, bioskop sebagai tempat bertemu dengan pasangan. Hingga saat ini, masih banyak pihak yang menjadikan bioskop tujuan saat ingin berpacaran. Pengaruh saat masuk bioskop yang gelap dan terlihat privat mendukung untuk menjadikan tempat bertemu pasangan karena rasa privasi yang terjaga saat didalam bioskop. Ketiga, menonton bioskop menjadi gengsi (gaya hidup) dimana saat menonton di bioskop pengunjung diberikan eksklusivitas didalamnya dan merasa spesial karena mereka dapat menonton di layar lebar dengan berbagai peralatan yang khusus, berbeda dengan menonton di rumah atau melalui wadah digital. Merujuk kepada John Howkins (2001) setiap individu yang menikmati film dengan menonton berkontribusi dalam menggerakkan pertumbuhan ekonomi negara, melalui ekonomi kreatif. Perkembangan dalam dunia ekonomi kreatif sekarang di tahap sumber daya manusia yang berorientasi pada ide, kreativitas, teknologi, seni, serta warisan budaya dan lingkungan. Meningkatnya interaksi manusia melalui kontribusi yang diberikan mendorong setiap sosok kreatif untuk semakin banyak memberikan karya-karya (Howkins, 2001). Bioskop menjadi suatu hal yang sangat dirindukan melalui dampak COVID-19 ini karena menginginkan *vibes* dan *ambience* yang diberikan saat menonton di bioskop dan itu merupakan kesenangan pribadi.

Wadah Sosial

Wadah hiburan dapat menjadi sarana sosial di tengah sibuknya masyarakat diperlukan dan menjadi salah satu pendekatan untuk menghilangkan penatnya kehidupan dalam perkotaan. Pada umumnya hiburan dapat berupa permainan video, musik, film, opera, drama, ataupun berupa permainan bahkan olahraga. Berwisata juga dapat dikatakan sebagai upaya hiburan dengan menjelajahi alam ataupun mempelajari budaya. Mengisi kegiatan pada waktu senggang seperti membuat kerajinan, keterampilan, membaca juga dapat dikategorikan sebagai hiburan. Interaksi adalah aktivitas sosial yang melibatkan lebih dari satu orang; manusia adalah makhluk sosial yang membutuhkan orang lain. Bila menggunakan prinsip ini, hubungan manusia-manusia dapat dianggap sebagai prinsip untuk membangun sebuah bangunan. Banyak interaksi antara orang-orang dalam kehidupan sehari-hari berlangsung seperti kelelawar, menurut penelitian psikologis. Namun seiring berjalannya waktu, manusia akan lebih dibandingkan dengan teknologi; meskipun demikian, manusia sendirilah yang harus memahami teknologi.

Ide Konsep

Penerapan berbagai transformasi dalam perubahan sebuah arsitektur dari zaman ke zaman memerlukan cara pendekatan yang sesuai yang dilihat dari bagaimana manusia dapat berinteraksi dan berkorelasi dengan bentuk arsitektur yang baru. Untuk meningkatkan pengalaman masyarakat melalui interaksi sosial di dalam bioskop, diperlukan pendekatan teknologi dan juga melihat keseharian yang dilakukan manusia dalam berinteraksi satu sama lain di dalam kawasan tersebut. Program yang diusulkan juga mengacu kepada fenomena yang terjadi kepada masyarakat sekitar yaitu kurangnya interaksi yang terjadi pada spesifik bangunan sehingga dapat berdampak kepada fungsi lain di kawasan sekitarnya. Hal ini juga memacu degradasi kawasan dari berbagai aspek.



Gambar 1. Diagram Strategi Desain Bioskop dari Perilaku dalam Keseharian
Sumber: America Alliance Museum & Penulis

Keseharian manusia dapat membentuk karya arsitektur karena manusia menjadi pemeran penting dalam setiap ruang yang tercipta dan digunakan. Dalam penerapan pendekatan bioskop melalui kebiasaan manusia, dapat dilihat bagaimana manusia memegang bagian besar dalam penentuan strategi desain dalam arsitektur. Untuk menghasilkan sebuah gerakan baru bagi bioskop, peranan manusia diperlukan untuk mendorong perubahan pada fungsi dan bentuk bioskop yang ada saat ini. Dengan kebiasaan manusia yang baru saat menonton, bergerak, dan

sesuai dengan konteks dan perkembangan zaman, diperlukan sebuah transformasi bagi bioskop untuk dapat memadai kebutuhan sosial khususnya di Kawasan Senen.

3. METODE

Ada tiga tahap metode diskusi untuk pembuatan tugas akhir ini.

Tahap pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan observasi lapangan terkait dengan lokasi penelitian yang dipilih, melakukan wawancara dengan penduduk setempat-melakukan penelitian sastra, penelitian sastra Implementasi-Pelaksanaan Studi Kasus.

Analisis tahapan dan metode pelaksanaan analisis

Hal yang dilakukan adalah melihat tata pembuatan jurnal, melaksanakan survey dan kunjungan kepada kawasan yang akan dibahas.

Tahap pengembangan konsep dari hasil analisis

Data diperoleh melalui BPS (Badan Pusat Statistik), majalah, ebook, dan wawancara singkat dengan warga. Pengasuh adalah anggota masyarakat, ketua RT, dan penjaga toko (usia 25-55). Selain itu, wilayah studi dan lokasi yang dipilih dalam program serupa dengan proyek akan disurvei.

4. DISKUSI DAN HASIL

Analisis *Grand Theater Senen, Jakarta Pusat*

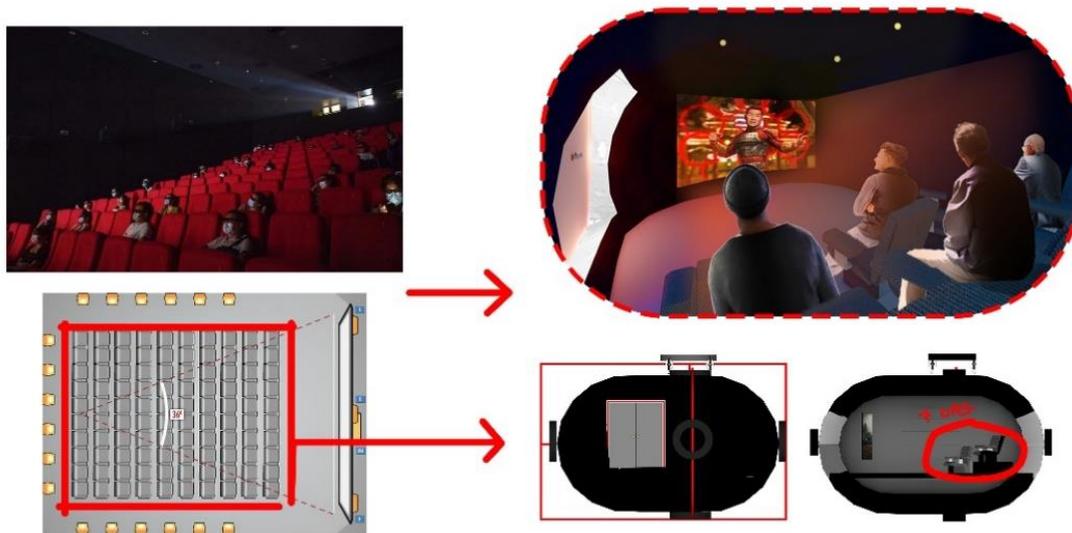
Grand Theater Senen merupakan bangunan terbengkalai yang memiliki nilai sejarah tinggi dengan desain *Art Deco* dan menjadi tempat wadah hiburan bagi kawasan Senen yang sering kita kenal sebagai kawasan perdagangan sekarang. *Grand Theater* juga menjadi area yang cukup memberikan sinergi kepada kawasan Senen karena menjadi salah satu kegiatan hiburan film pada masanya. Sekarang, *Grand Theater Senen* sudah terbengkalai karena bioskop tidak relevan bagi masyarakat Senen dan juga bioskop ini mengalami kebakaran Oktober 2020 yang membuat area sekitar bioskop menjadi terdampak dan menjadi semakin pudar. Dikarenakan Bioskop *Grand Theater* berada di pusat segitiga Senen dan juga memberikan potensi bagi kawasan untuk dapat dijadikan bioskop dengan bentuk baru yang dapat menghadirkan pengalaman baru pada penonton. Bioskop *Grand Senen* diketahui telah berdiri sejak tahun 1920-an dan menjadi salah satu warisan Belanda di Jakarta. Kala itu, bioskopnya masih bernama *Theater Kramat* sebelum berganti nama jadi *Rex* di tahun 1935. Namun, industri bioskop di Indonesia sendiri baru mulai berkembang di tahun 1950-an seperti diungkapkan oleh Firman Lubis dalam bukunya yang berjudul *Jakarta 1950-1970*.

Melihat kondisi dari *Grand Senen*, banyak terjadi perubahan disekitarnya seperti, re-desain halte dan JPO Senen, munculnya kios-kios makanan, dan *underpass* Senen yang menghidupkan aktivitas sekitar Senen. Namun, dari kondisi eksisting bioskop yang terbengkalai, maka diperlukan sebuah perubahan bagi wajah bioskop *Grand Senen* agar dapat bersinergi dengan kondisi lingkungan kawasan Senen.

Transformasi pada Bioskop

Dari teknologi yang dikembangkan maka diperlukan penyesuaian terhadap kondisi bioskop terkini sehingga dalam penelitian ini terdapat transformasi dalam bioskop yaitu melalui pendekatan *Maglev*. Transformasi sistem dan bentuk bioskop menjadi sebuah bentuk yang lebih *compact* dan berkapasitas lebih sedikit. Bioskop ini sekaligus menjadi perubahan bagi pengunjung dengan bagaimana interaksi dalam sebuah *pod*/ modul-modul. Didukung dengan kemudahan untuk sirkulasi vertikal dan horizontal dari setiap modul bioskop yang ada untuk

bergerak menjemput dan menurunkan pengunjung E. K. Murlok (1984). *Maglev* berperan besar memberikan sebuah pengalaman dalam menonton dengan adanya pergerakan dari magnet.



Gambar 2. Transformasi Bioskop Konvensional menjadi Bioskop baru, *moving bioskop*
Sumber: Penulis, 2022

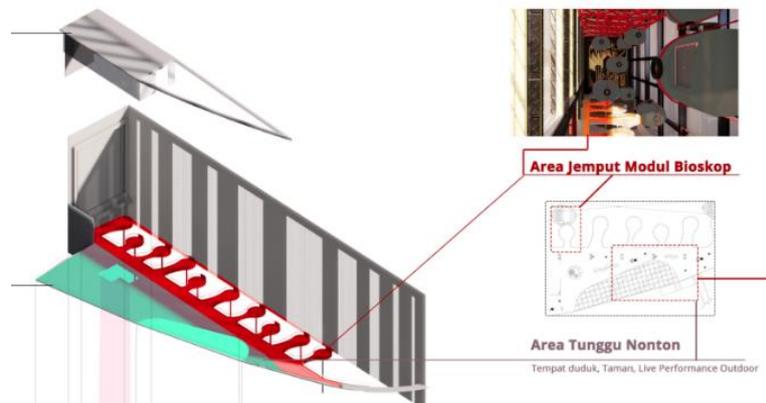
Pembahasan dari perubahan bioskop menyesuaikan dengan kebiasaan manusia saat menonton. Karena kurangnya interaksi intim antar penonton, program modul bioskop ini mawadahi kebutuhan untuk melakukan hiburan melalui tontonan berupa film. Transformasi ini juga memperlihatkan bagaimana pengunjung dapat menerapkan kegiatan fleksibel di setiap ruang bioskop. Menyediakan wadah sosial, bioskop dijadikan ruang yang dapat memberikan pengalaman ruang juga pada penonton seperti adanya gimbal yang dapat memberikan efek pengalaman 4DX bagi penonton di dalamnya.



Gambar 3. Modul Bioskop sebagai Program Utama Bangunan
Sumber: Penulis, 2022

Pengalaman dari luar dan dalam bioskop dilengkapi dengan adanya interaksi kuat antar modul dengan penonton. Bioskop yang dilengkapi dengan teknologi *Maglev* ini dapat memberikan pengalaman ruang berupa atraksi pergerakan setiap modul untuk dapat bergerak dan menjemput pengunjung yang datang untuk menonton. Setiap modul juga dilengkapi dengan teknologi *advertising screen* untuk membuka potensi kepada produk atau pemasaran dari sekitar Senen untuk menayangkan iklan disaat modul bioskop sedang aktif digunakan untuk menonton bagi pengunjung. Dengan memberikan pengalaman baru bagi penonton maupun pengunjung bioskop, hal ini juga mendukung transformasi dari bentuk bioskop yang berubah.

Banyak yang memberikan dampak bagi kawasan juga seperti, hadirnya layar di dalam dapat menarik pengunjung untuk berkunjung ke bioskop.

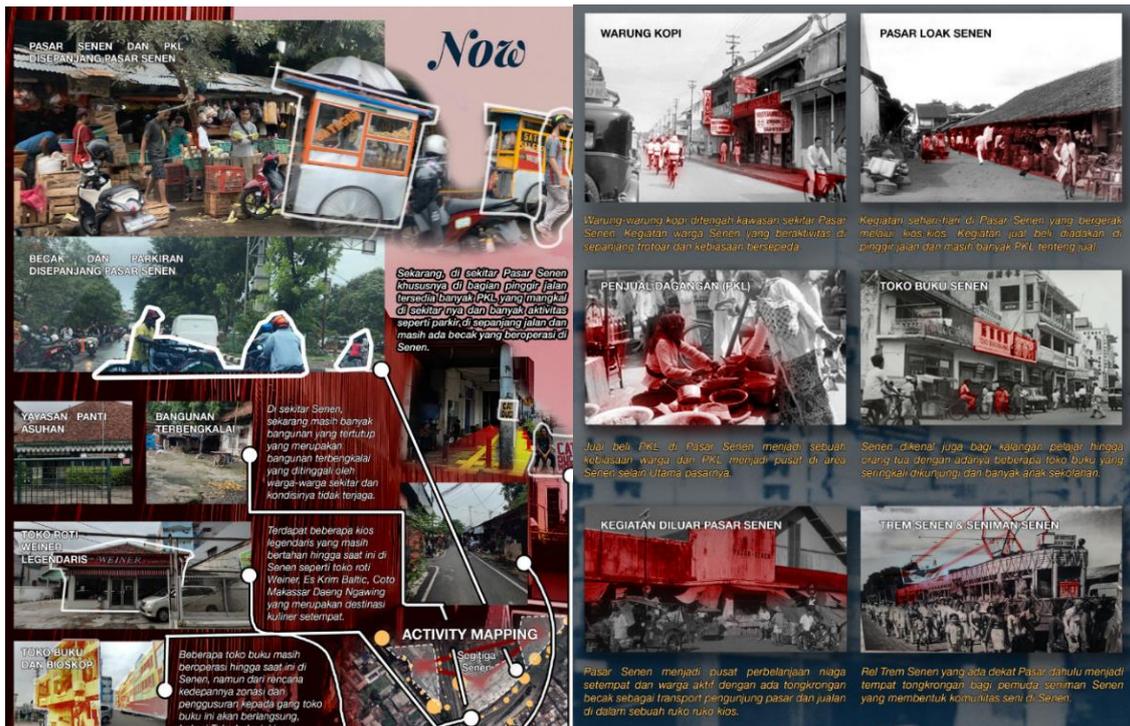


Gambar 4. Zonasi Area Jemput Modul Bioskop
 Sumber: Penulis, 2022

Area penjemputan bagi pengunjung yang ingin merasakan pengalaman bioskop disediakan dan akan dijemput modul karena di setiap modul terdapat katrol untuk mendukung sirkulasi vertikal. Pengunjung juga dipermudah untuk dapat mengakses modul bioskop karena bioskop ini didukung dengan sistem *online ticketing* sehingga setiap modul hanya perlu diakses melalui perangkat elektronik yang tidak memerlukan *pos ticketing* manual.

Keseharian (*Everydayness*)

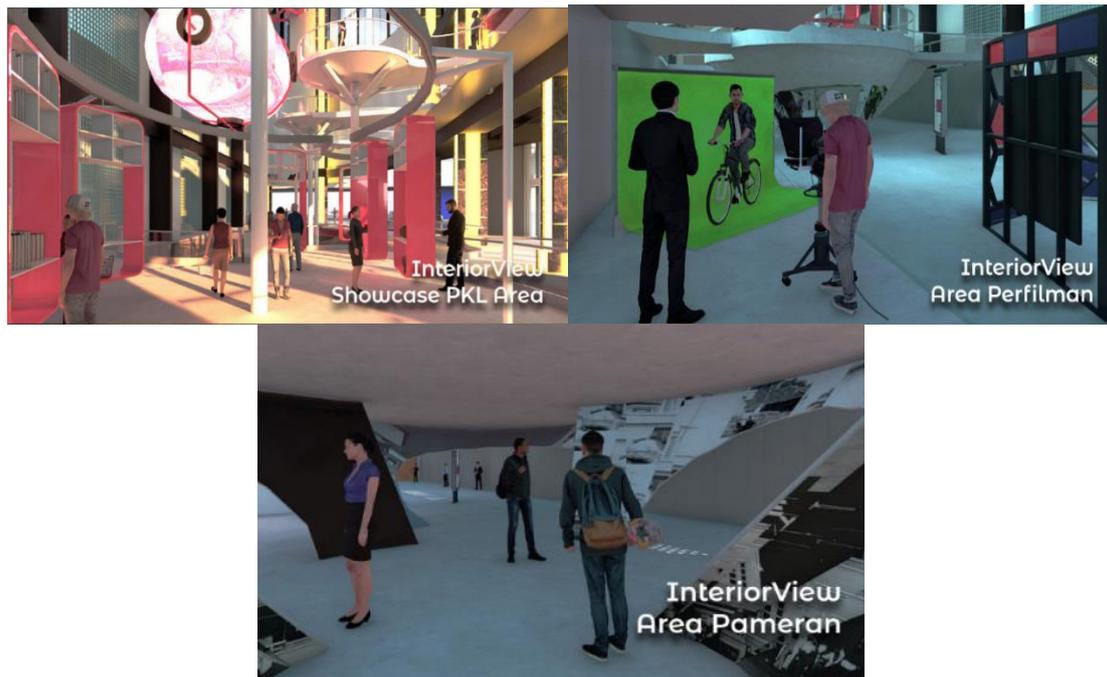
Metode keseharian digunakan untuk melihat dan memperhatikan lingkungan masyarakat yang beraktivitas di kawasan Senen. Melihat masa lalu dari kawasan Senen memiliki berbagai karakter yang berhubungan erat dengan konteks kawasan hingga saat ini. Agustinus Sutanto (2020) membuat metode ini diterapkan pada proses perancangan yang diutarakan dengan cara observasi dan wawancara penduduk sekitar yang seringkali masih berpegang kepada kegiatan yang sejak dahulu mereka lakukan. Aktivitas dan perubahan yang terjadi di kawasan Senen seiring waktu berubah dan mengalami banyak penyesuaian pada fungsi sekitar kawasan Senen. Melalui proses perancangan, didapatkan pemetaan beberapa titik kawasan yang seiring waktu berubah dan aktivitas di Senen mengalami perubahan kondisi dan keadaan dari tahun ke tahun. Keseharian ini dapat terlihat jelas bagaimana masyarakat Senen dapat menyesuaikan keadaan dari simpul ekonomi kawasan dengan fungsi yang dapat bekerja dengan baik dan efisien di masa sekarang. Dari berbagai aktivitas yang diamati sekitar Kawasan Senen maka, program dari *Grand Theater Senen* dapat diambil dari analisa kegiatan yang relevan di Senen. Penerapan strategi ini dapat mendukung proyek untuk menjadi sesuai dengan konteks lokasi sesungguhnya.



Gambar 5. Aktivitas Masyarakat Masa Lalu dan Masa Kini Kawasan Senen
Sumber: Penulis, 2022

Melalui sejarah bioskop *Grand Theater Senen* yang menyimpan banyak hal tentang kebiasaan warga Senen dulu, ditemukan bahwa kawasan tersebut sudah memiliki karakter dalam hal kesenian bagi kawasan Kramat Kwitang dengan hadirnya bioskop, area kuliner, pasar toko buku yang banyak dikenal orang. Sekarang, kondisinya sudah mulai memudar dan orang hanya memandang kawasan sekitar bioskop sebagai jalanan dengan ruko dan bangunan yang tidak lagi berfungsi. Oleh karena itu, perancangan ini memerlukan program yang baru untuk menjadi atraktor bagi kawasan sekitar.

Program aktivitas yang menjadi penunjang sekaligus memberikan pengalaman bagi pengunjung lebih yaitu seperti, area untuk PKL yang dilengkapi dengan jam operasional, area pertunjukan bagi seniman dan juga artis atau kegiatan publik lainnya, kegiatan edukasi sebagai wadah bagi area sekolah di sekitar tapak, dan juga area pameran yang menunjang untuk memberikan pengetahuan dan pengalaman tentang perkembangan Kawasan Senen dan juga sejarah dari *Grand Theater Senen*.



Gambar 6. Perspektif Interior dari Setiap Ruang Aktivitas
Sumber: Penulis, 2022

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Bioskop hadir dengan bentuk transformasi baru yang berfungsi untuk memberikan pengalaman yang baru bagi pengunjung di Senen. Bioskop ini berfungsi sebagai wadah sosial hiburan di tengah Kawasan Senen yang relatif padat dengan kondisi perdagangannya. Selain itu, bentuk terbelengkalainya tapak Grand Theater juga berdampak kepada area sekitar bangunan. *Experience*/pengalaman dari setiap pengunjung yang datang dan beraktivitas dalam bioskop juga dilengkapi dengan program edukasi, pertunjukkan, dan juga pameran untuk mengenal lebih mengenai Senen. Metode perancangan yang digunakan adalah Transformasi dan Keseharian (*Everydayness*) yang masing-masing memberikan fungsi terhadap pengalaman ruang, adalah sebagai berikut:

Transformasi

Metode ini bertujuan untuk membuat suatu perubahan atau penyesuaian beberapa elemen bentuk fisik, karakter arsitektur. Baik itu masih terdapat unsur asli maupun tidak dalam fisiknya. Namun dalam prosesnya masih bersumber dari kajian keaslian objek transformasi. Oleh karena itu, metode ini berupaya untuk memberikan pengalaman baru dengan bentuk bioskop yang baru namun dengan aktivitas yang tetap yaitu, menonton.

Keseharian (*Everydayness*)

Metode ini bertujuan untuk menceritakan realitas yang berhubungan langsung dengan kegiatan aktivitas sehari-hari masyarakat. Pemetaan aktivitas yang terlihat untuk mempengaruhi kawasan dari waktu ke waktu. Dengan melihat kemungkinan-kemungkinan yang terjadi pada setiap bagian kawasan seperti pakaian, alat transportasi, lingkungan, dan juga ornament arsitektur yang dapat diterapkan untuk memberikan pengalaman ruang yang baik bagi pengunjung.

Penerapan kedua metode ini menghasilkan perancangan modul bioskop dengan teknologi *Maglev* yang menjadi satu kesatuan bangunan yang menghadirkan suasana dan pengalaman

baru bagi penonton bioskop secara menyeluruh. Dengan adanya perubahan transformasi baru pengunjung juga dapat merasakan bagaimana pengalaman dari setiap ruang membentuk suatu kesatuan bagi kawasan Senen.

Saran

Perancangan Modul Bioskop *Grand Theater Senen* dan teknologi *Maglev* memberikan pengalaman yang cukup baru dan belum terlihat bagaimana masyarakat sekitar dapat merespon terhadap pengalaman baru itu. Fokus perancangan ini adalah pada bagian sistem dari rel magnet yang dapat memberikan pengalaman terhadap penonton didalam modul bioskop. Walaupun sudah diberikan bagian demi bagian arah pengunjung dalam tapak untuk memberikan suasana lebih namun, harus tetap ada bagian dimana pengunjung juga dapat berinteraksi kembali terhadap aktivitas di dalamnya. Pada bagian teknologi bagi setiap bangunan secara eksterior maupun pengalaman interior bioskop secara sistematis juga memerlukan pengkajian lebih terperinci mengenai bagaimana dapat menyesuaikan dengan kondisi sekitar untuk diterapkan ke dalam proyek Transformasi Bioskop agar dapat selalu mengikuti perkembangan zaman tanpa menghilangkan pengalaman ruang bagi pengunjungnya.

REFERENSI

- Aziz, M. Abduh. (2019). *Film Indonesia Masa Kini: Bayang-Bayang Politik Kebudayaan*
- Biran, M. Y. (2008). *Keajaiban di Pasar Senen*. Jakarta: KPG.
- Howkins, J. (2001). *The Creative Economy: How People Make Money from Ideas*. London: Penguin.
- Murlok, E. K. (1984). *Pengantar Teknik dan Perencanaan Transpotasi*. Civil and Urban Engineering Departement, University of Pennsylvania. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Orde Baru. (2011). *Film dan Kebudayaan: Esai-Esai M. Abduh Aziz*. Jakarta: Panitia Mengenang Abduh.
- Pertiwi, W. K., & Yusuf, O., 2021, *Pelanggan Disney Plus Hotstar Lampau Netflix di Indonesia*, diunduh dari Kompas.com.
- Sutanto, A. (2020). *Keseharian. Dalam Peta Metode Design*. Jakarta.
- Vox, 2021, *Why Movie Theaters aren't Dead yet*, diunduh 10 Februari 2022, <https://www.youtube.com/watch?v=JdYiPSI0xpo>