

## MERANCANG TEATER IMERSIF DENGAN KONSEP MEMBAYANGKAN-KEMBALI CERITA KAWASAN ANCOL

Andree<sup>1)</sup>, Alvin Hadiwono<sup>2)</sup>

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

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

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

### Abstrak

Perkembangan teknologi merupakan salah satu fenomena global yang memiliki dampak besar terhadap perubahan gaya hidup dan pola pikir manusia. Generasi Alpha yang mendatang merupakan generasi yang dilahirkan di era perkembangan teknologi yang pesat. Hiburan, komunikasi, edukasi, hingga kehidupan sehari-hari berputar sekitar teknologi. Menghadapi perubahan ini, arsitektur juga perlu beradaptasi. Sementara itu, struktur ruang kota yang sudah terbentuk kerap belum dipersiapkan untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang pesat ini. Kawasan Ancol yang dikenal sebagai kawasan hiburan terbesar di Jakarta ikut terdampak oleh fenomena global ini. Titik yang tadinya ramai dikunjungi sebagai tujuan utama rekreasi dan hiburan mengalami pengurangan pergerakan manusia didalamnya. Berkurangnya pergerakan manusia didalamnya mengakibatkan beberapa bangunan mengalami perubahan fungsi sebagai upaya untuk kembali menarik orang menuju kawasan Ancol. Titik yang mengalami degradasi dijadikan wadah ekspresi yang kurang tepat. Melalui riset yang telah dilakukan, arsitektur dapat memanfaatkan teknologi sebagai upaya untuk beradaptasi. Perkembangan teknologi yang pesat memungkinkan arsitektur untuk membayangkan-kembali hiburan pada kawasan Ancol. Melalui analisis, adanya penambahan program teater imersif pada titik yang bermasalah dapat memenuhi kebutuhan hiburan yang dapat mewadahi ekspresi kawasan. Dampaknya, arsitektur dapat membangkitkan kawasan hiburan yang mengalami penurunan akibat perubahan kebutuhan hiburan melalui urban akupunktur.

**Kata kunci: Hiburan; Kawasan Ancol; Membayangkan-kembali; Teater Imersif; Urban Akupunktur**

### Abstract

*The development of technology is a global phenomenon that has a major impact on changes in human lifestyles and mindsets. The next generation of Alpha is a generation born in an era of rapid technological development. Entertainment, communication, education, to everyday life revolve around technology. Facing this change, the architecture also needs to adapt. Meanwhile, the urban spatial structure that has been formed is often not prepared to adapt to this rapid technological development. The Ancol area, which is known as the largest entertainment area in Jakarta, is also affected by this global phenomenon. The point that was once crowded as a main destination for recreation and entertainment has experienced a reduction in human movement in it. The reduced movement of people inside has resulted in several buildings undergoing a change in function in an effort to re-attract people to the Ancol area. The degraded point is used as an inappropriate expression container. Through the research that has been done, architecture can take advantage of technology as an effort to adapt. Rapid technological developments allow architecture to re-imagine the entertainment of the Ancol area. Through analysis, the addition of an immersive theater program at the problematic point can meet the needs of entertainment that can accommodate regional expressions. As a result, architecture can revive an entertainment area that has decreased due to changing entertainment needs through urban acupuncture.*

**Keywords: Ancol District; Entertainment; Immersive Theatre; Re-Imagining; Urban Acupuncture**

## 1. PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Kawasan Ancol merupakan kawasan yang berada di Pademangan, Jakarta Utara. Pada masa kepemimpinan Soekarno, Ancol direncanakan sebagai pusat hiburan terbesar di Jakarta. Kawasan ini menjadi saksi sejarah perkembangan kota Jakarta sebagai kawasan hiburan yang juga berfungsi untuk mendongkrak anggaran pembangunan Jakarta. Kawasan Ancol hingga sekarang masih merupakan kawasan hiburan, sayangnya ada beberapa titik yang kehilangan daya tariknya hingga menyebabkan degradasi pada kawasan ini. Fasilitas pertama yang dibangun adalah pantai Bina Ria Ancol yang terkenal dengan drive-in theaternya, kasino Hailai, dan Taman Hiburan Dunia Fantasi. Area Ancol yang tadinya berupa rawa dan kolam yang sepi akhirnya menjadi salah satu kawasan pusat hiburan dan ramai dikunjungi. Salah satu atraktor pada kawasan Ancol pada tahun 1970-an merupakan Gedung Hailai yang merupakan tempat hiburan kasino yang diresmikan oleh gubernur Jakarta Ali Sadikin. Hailai memiliki daya tarik dan identitas yang kuat sebagai tempat hiburan yang dijadikan tujuan pada kawasan Ancol ini.

Setelah perjudian kembali dilarang, bangunan Hailai mulai kehilangan daya tariknya dan mengalami penurunan pengunjung sehingga akhirnya sempat mengalami beberapa kali pergantian fungsi sebelum akhirnya berhenti beroperasi dan mengalami kebakaran. Seiring perkembangan jaman, kawasan mengalami degradasi yang menyebabkan pergerakan manusia menuju lokasi berkurang terlebih dengan penutupan sementara atraksi bermain disekitar tapak selama pandemi. Degradasi fisik dari segi bangunan yang tidak terurus dan dibongkar karena tidak dapat beradaptasi dengan jaman. Degradasi ekonomi juga dirasakan akibat berkurangnya pengunjung yang datang. Degradasi yang terjadi mengakibatkan beberapa masalah pada kawasan.

Perkembangan teknologi yang pesat mengakibatkan adanya perubahan gaya hidup dan pola pikir manusia. Adanya teknologi dan internet menyediakan hiburan digital seperti sosial media dan permainan online yang dapat digunakan kapan dan dimana saja. Hiburan yang bersifat luring mulai digantikan dengan hiburan daring yang dinilai lebih praktis. Generasi mendatang yang dilahirkan dengan teknologi memiliki ketergantungan terhadapnya sehingga setiap aspek kehidupan berkaitan dengan teknologi. Atraksi maupun hiburan yang bersifat luar jaringan pun mulai kehilangan daya tariknya terhadap generasi mendatang.

### Rumusan Permasalahan

Kondisi tapak yang kosong sekarang dijadikan ruang berekspresi dalam bentuk coretan tembok. Penggunaan tapak sebagai wadah ekspresi yang kurang tepat menimbulkan ketidakteraturan. Masalah tersebut menarik perhatian dikarenakan kondisi tapak yang sekarang digunakan sebagai wadah coretan berpotensi menjadi suatu wadah ekspresi yang dapat menarik pergerakan manusia kedalamnya dalam bentuk hiburan. Dengan adanya penambahan bangunan bercorak hiburan yang dapat menampung ekspresi kawasan secara lokal menjadikan tapak yang kosong penuh dengan potensi.

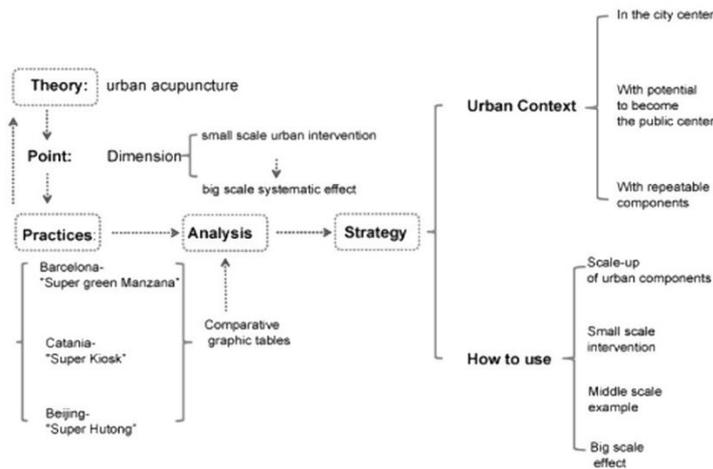
### Tujuan dan Sasaran

Proyek diusulkan dengan tujuan untuk mengidentifikasi titik yang mengalami degradasi dan menimbulkan permasalahan pada kawasan Ancol untuk dilakukan analisis dan sintesis dengan tujuan untuk mengembalikan atraktor atau penarik pergerakan manusia yang hilang pada kawasan Ancol dan membayangkan ulang unsur lokal kawasan berupa ekspresi atau cerita yang dijadikan suatu bentuk hiburan sebagai daya tarik baru pada kawasan.

## 2. KAJIAN LITERATUR

### Akupunktur Perkotaan (*Urban Acupuncture*)

Pendekatan urban akupunktur berorientasi terhadap orang atau manusia yang tinggal di kota tersebut. Perancangan sebuah kota memiliki proses yang cukup panjang dan tidak dapat berlangsung secara tiba-tiba. Titik permulaan dimana adanya perubahan atau intervensi di sebuah titik di kota adalah awal mula dari urban akupunktur. Menurut Lerner (2014), titik intervensi dari urban akupunktur mengarah kepada sebuah titik atau lokasi keadaan yang dalam kondisi sangat membutuhkan perbaikan dan bersifat memaksa. Beberapa contoh gerakan yang memulai urban akupunktur biasanya beranjak dari hal yang terlihat kecil tetapi memiliki dampak yang besar dan berpengaruh.

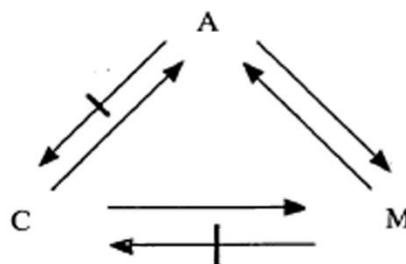


Gambar 1. Kerangka Berpikir Akupunktur Perkotaan (*Urban Acupuncture*)

Sumber: Zhang Yimeng's *Rethinking the Dimensions in Urban Acupuncture*, 2015.

Pengertian lainnya mengenai urban acupuncture menurut Profesor Marco Casagrande, menggambarkan urban acupuncture sebagai suatu metode yang menggabungkan antara ilmu perancangan perkotaan dengan teknik akupunktur medis Cina. Kota memiliki energi yang kompleks dan terus mengalir sejalan dengan perkembangan kota yang ada. Dengan fokus pada sebuah titik dengan pemberian energi positif maka akan mampu berdampak pada energi makro yang ada pada kota. Sehingga penataan pada suatu titik tertentu pada kota mampu memberi dampak besar pada kualitas kehidupan kota tersebut.

### Teori Configuration, Movement & Attractors



Gambar 2. Hubungan *Configuration, Movement, dan Attractors*

Sumber: *Natural movement: or, configuration and attraction in urban pedestrian movement*. 1993.

A adalah gaya tarik (atraktor), C adalah konfigurasi (configuration), M adalah gerakan (movement). Penarik dan gerakan mungkin mempengaruhi satu sama lain, tetapi dua hubungan lainnya asimetris. Konfigurasi dapat mempengaruhi lokasi penarik, tetapi lokasi penarik tidak dapat mempengaruhi konfigurasi. Juga, konfigurasi dapat mempengaruhi gerakan tetapi

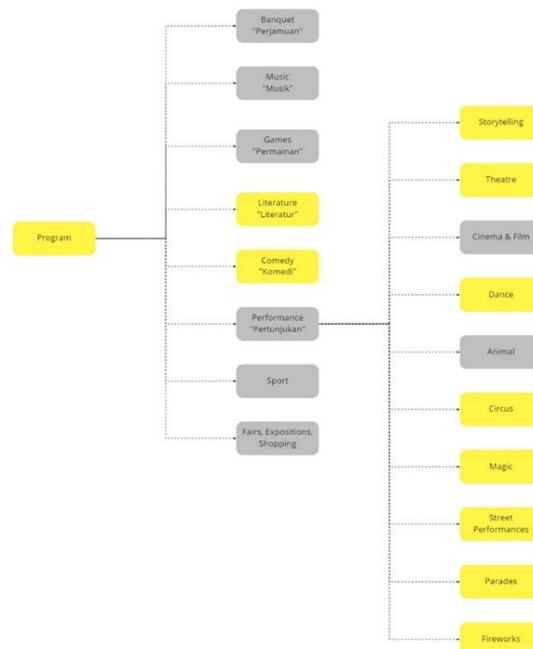
gerakan tidak dapat mempengaruhi konfigurasi. Jika kuat korelasi ditemukan antara gerakan dan konfigurasi dan penarik, satu-satunya garis pengaruh yang mungkin secara logis adalah dari konfigurasi hingga gerakan dan penarik, dengan dua yang terakhir saling mempengaruhi.

Argumennya adalah bahwa konfigurasi adalah generator utama, dan tanpa memahaminya kita tidak dapat memahami baik perkotaan pergerakan pejalan kaki, atau sebaran penarik atau memang morfologi jaringan perkotaan itu sendiri. Karena pergerakan yang dihasilkan oleh konfigurasi grid sangat mendasar, kami menyarakannya harus diidentifikasi dengan istilah khusus. Kami mengusulkan istilah gerakan alami. Pergerakan alami dalam grid adalah proporsi pergerakan pejalan kaki perkotaan ditentukan oleh konfigurasi grid itu sendiri. Gerakan alami, meski tidak selalu secara kuantitatif komponen terbesar pergerakan di ruang perkotaan, adalah jenis pergerakan yang paling meresap di daerah perkotaan yang tanpanya sebagian besar ruang akan kosong untuk sebagian besar waktu. Itu juga yang paling konsisten, sedemikian rupa sehingga sulit untuk menghindari kesimpulan bahwa gerakan alami adalah *raison d'etre* dari jaringan perkotaan itu sendiri. Grid perkotaan tampaknya terstruktur untuk menciptakan, oleh generasi dan penyaluran gerakan, semacam bidang potensi probabilitas pertemuan dan penghindaran

### Entertainment

#### Definisi

Morissan (2011) telah menjelaskan bahwa program hiburan adalah segala bentuk siaran atau pertunjukan yang bertujuan menghibur penonton (*audience*) dalam bentuk musik, lagu, cerita dan permainan. Program yang termasuk dalam kategori hiburan menurut pengertian diatas termasuk drama, permainan), musik dan pertunjukan.. Dalam perkembangannya, konsep hiburan mengalami perubahan yang relatif kecil pada bentuk dan tempat terjadinya. Jenis hiburan juga terus datang dan pergi karena dipengaruhi oleh zaman, mode, budaya, teknologi, dan ekonomi. Hiburan yang disediakan untuk massa yang ramai terdapat dalam struktur yang dibangun khusus seperti teater, auditorium, atau stadion. Jenis Hiburan hiburan dibagi menjadi beberapa kategori sesuai dengan bentuk hiburan yang ditampilkan dalam grafik sebagai berikut:



Gambar 3. Jenis Hiburan  
Sumber: Olahan Pribadi. 2022.

### Konsep Membayangkan-kembali (*Re-Imagining*)

Konsep membayangkan-kembali atau *re-imagining* merupakan konsep yang mencoba untuk membayangkan ulang suatu bentuk atau tipologi bangunan yang sudah ada, disesuaikan dengan suatu ide baru. Pada proyek ini, konsep *re-imagining* coba diterapkan pada teater tradisional yang diubah menjadi teater imersif.

### 3. METODE

Dalam menentukan permasalahan yang ada serta program yang akan disuntikkan terhadap tapak, digunakan diagram alur berpikir berikut.



Gambar 4. Diagram Alur Berpikir

Sumber: Olahan Pribadi. 2022.

Diagram alur berpikir didasarkan sumber data dan analisis yang telah dilakukan. Dengan adanya perubahan zaman dan perkembangan teknologi yang pesat menyebabkan perubahan yang cukup besar terhadap hiburan yang ada. Berdasarkan pada analisis yang telah dilakukan, diperlukan adanya program hiburan yang dapat mawadahi ekspresi kawasan Ancol yang diharapkan dapat menghidupkan kembali kawasan dan memulihkan tapak yang dulu sempat menjadi penarik pergerakan manusia pada kawasan. Metode yang digunakan pada penelitian ini merupakan metode kualitatif dan deskriptif dimana metode kualitatif menggunakan data hasil pengamatan atau observasi yang dianalisis untuk mendapatkan strategi perancangan yang dapat mengembalikan kondisi tapak kembali menjadi atraktor kawasan Ancol. Metode deskriptif digunakan untuk mengumpulkan informasi aktual secara terperinci menggambarkan hal-hal sesuai realita yang ada.

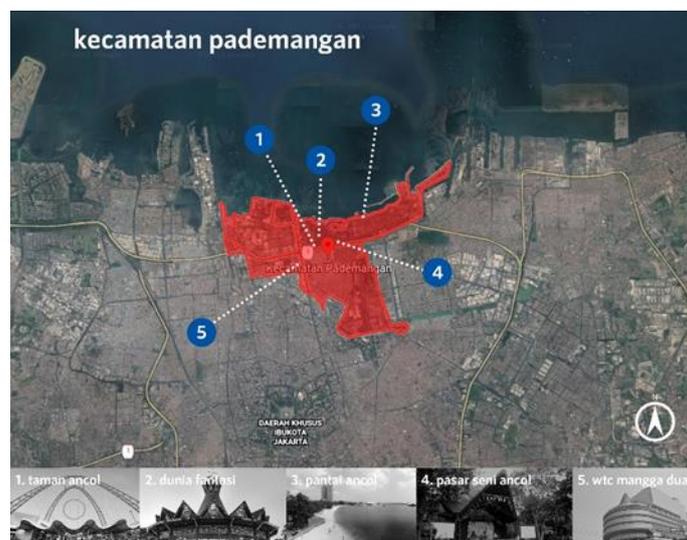
#### 4. DISKUSI DAN HASIL

##### Studi Kawasan

Kota Jakarta Utara merupakan salah satu kota administrasi di bagian Utara Daerah Khusus Ibukota Jakarta. Di bagian Utara, Kota Jakarta Utara berbatasan langsung dengan Laut Jawa. Dibagian Barat, Kota Jakarta Utara berbatasan langsung dengan Provinsi Banten. Provinsi Jawa Barat terletak di bagian Timur Kota Jakarta Utara. Pada bagian Selatan berbatasan dengan kota administrasi Jakarta Selatan, Barat dan Timur. Kota Jakarta Utara memiliki luas 146,66 km<sup>2</sup> yang dibagi dalam 6 kecamatan yaitu Cilincing, Kelapa Gading, Koja, Pademangan, Penjaringan, dan Priok yang dibagi lagi menjadi 31 kelurahan. Kota Jakarta Utara memiliki populasi 1.843.537 jiwa pada tahun 2020 dengan kepadatan 12.570 jiwa/km<sup>2</sup>. Jakarta Utara memiliki beberapa pelabuhan yaitu Pelabuhan Tanjung Priok dan Pelabuhan Sunda Kelapa. Terletak pada bagian utara kota Jakarta dan berbatasan langsung dengan Laut Jawa, Jakarta Utara memiliki kontur tanah yang lebih rendah.



Gambar 5. Kota Jakarta Utara  
Sumber: Olahan Pribadi. 2022.



Gambar 6. Titik Degradasi Kecamatan Pademangan  
Sumber: Olahan Pribadi. 2022.

Kawasan Ancol merupakan sebuah kawasan yang berada di Kecamatan Pademangan. Terjadi berbagai lapis pergerakan di kawasan ini seperti tempat hiburan, pertokoan, dan dermaga. Kawasan Ancol yang sejak pemerintahan Soekarno direncanakan sebagai kawasan hiburan memiliki beberapa atraktor kawasan yang berhasil menarik movement atau pergerakan

manusia kedalamnya. Namun, seiring waktu mengalami penurunan atau degradasi. Pada pemetaan diatas merupakan beberapa titik yang mengalami degradasi dalam aspek fisik maupun aspek sosial. Degradasi yang terjadi disebabkan oleh beberapa faktor antara lain faktor usia bangunan dan perubahan tren hiburan.

### Analisis Kawasan



Gambar 7. Diagram Analisis Mezzo Kawasan Ancol  
Sumber: Olahan Pribadi. 2022.

#### *Jaringan Jalan*

Jalanan yang langsung melewati kawasan Ancol merupakan arteri primer Jalan Lodan Raya.

#### *Titik Transit*

Terdapat Stasiun Kampung Bandan yang berjarak 600 m dan Stasiun Ancol yang berjarak 1.2 km. Terdapat beberapa perhentian bus sepanjang jalan Lodan Raya.

#### *RTH dan Vegetasi*

RTH dan vegetasi pada kawasan Ancol cukup mendominasi pada zona perkantoran dan perdagangan, namun kurang pada bagian permukiman.

#### *Peruntukan Fungsi*

Lahan Kawasan Ancol yang direncanakan sebagai kawasan hiburan didominasi oleh zona perdagangan dan jasa.

#### *Titik Penting*

Dikarenakan perencanaan awal kawasan Ancol sebagai kawasan hiburan, fungsi infrastruktur bangunan yang banyak adalah tempat hiburan.

#### *Solid Void*

Solid dan void pada kawasan Ancol terbagi merata dengan solid mendominasi kawasan permukiman dan void mendominasi kawasan perdagangan dan perkantoran.

### Analisis Tapak

Gedung Hailai pada tapak yang terbakar menyebabkan kondisi bangunan dibongkar sebagian, sehingga kondisi eksisting tapak merupakan lahan kosong dengan sebagian bekas bangunan.



Gambar 8. Kondisi Eksisting Tapak  
Sumber: Olahan Pribadi. 2022.



Gambar 9. Diagram Analisis Mikro Tapak  
Sumber: Olahan Pribadi. 2022.

Aksesibilitas - Jalan di depan tapak merupakan arteri primer Jalan Lodan Raya. Terdapat beberapa titik transit transportasi umum sekitar tapak; Solid-Void di sekitar tapak mendominasi. Jarak antar bangunan tidak terlalu rapat. Void di sekitar tapak berupa jalan arteri primer, vegetasi, dan RTH; Iklim - Muka tapak menghadap arah Selatan. Memanfaatkan iklim untuk membuat bangunan yang sustainable.

### Timeline Tapak

Tahun 1971-1981 Gedung Hailai dibangun dan mencapai masa kejayaannya sebagai kasino. Tidak lama setelah dibangun, gedung Hailai langsung menjadi salah satu atraktor kawasan Ancol; Tahun 1984-2018, Gedung Hailai mulai mengalami degradasi setelah mengalami beberapa perubahan fungsi setelah kasino ditutup. Jalan Tol Lingkar dibangun di depan tapak. Tahun 2019-Sekarang - Gedung Hailai berhenti beroperasi dan mengalami kebakaran. Degradasi yang dialami mengakibatkan pergerakan manusia di dalam dan sekitar tapak mengalami penurunan.



Gambar 10. Timeline Tapak  
Sumber: Olahan Pribadi. 2022.

**Data Tapak**

Lokasi: Jalan Lodan Raya, Ancol  
 Luas Tapak: 11.375 m<sup>2</sup>  
 Kondisi: Lahan Kosong  
 Kode Blok: 09  
 Sub Blok: 001  
 Sub Zonasi: K.1  
 KDB: 50  
 KLB: 3.5  
 KB: 16  
 KDH: 30  
 KTB: 55

**SWOT Tapak**

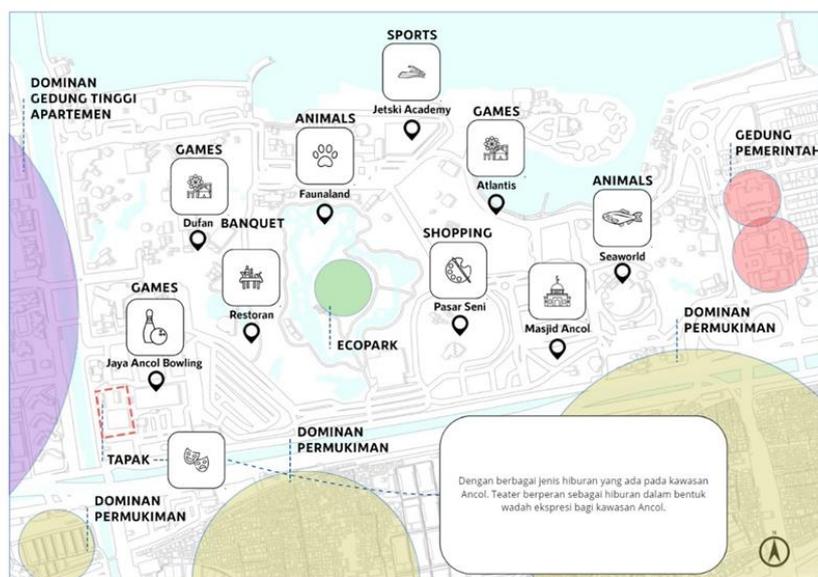
Tabel 1. Analisis SWOT Tapak & Kawasan

Strength	Tapak berada pada jalan arteri primer Terletak di titik TOD Berada pada kawasan hiburan Ancol
Weakness	Akses pedestrian yang kurang baik Berada pada area banjir
Opportunity	Perencanaan MRT Ancol pada area Akses tapak yang dekat jalan tol
Threat	Dapat menjadi lahan tidak terurus dan menimbulkan ketidakteraturan pada kawasan sekitarnya

Sumber: Olahan Pribadi

**Analisis Bangunan Sekitar Tapak**

Terdapat banyak bangunan hiburan pada kawasan Ancol, tetapi belum ada yang dapat berfungsi menjadi wadah ekspresi. Dari analisis ini, program teater sebagai salah satu jenis hiburan yang dapat menjadi wadah ekspresi diusulkan sebagai solusi dari permasalahan yang ada pada tapak yang terletak di kawasan Ancol ini.

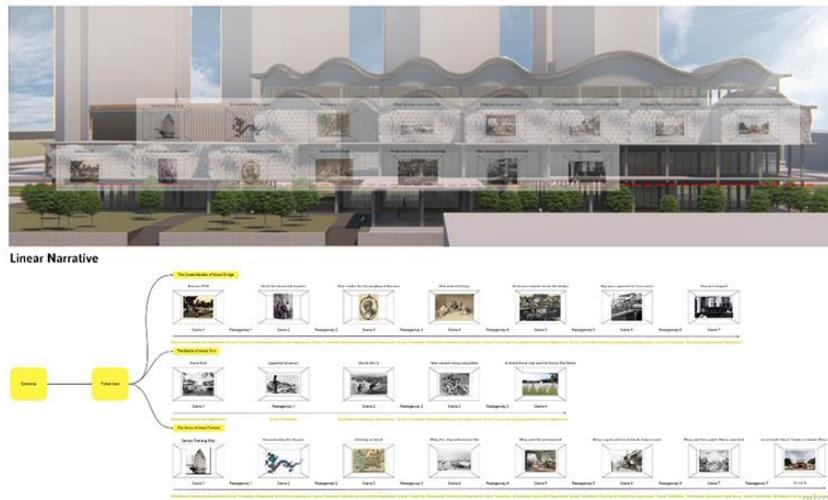


Gambar 11. Analisis Bangunan Sekitar Tapak

Sumber: Olahan Pribadi. 2022.

### Konsep Perancangan *Linear Narrative*

Metode perancangan narasi yang membentuk ruang dalam teater imersif dalam satu garis linear. Narasi yang disusun linear ini dibagi kedalam beberapa adegan sesuai dengan latar cerita. Setiap adegan memiliki ukuran ruang yang berbeda sesuai dengan pengalaman ruang yang ingin dibuat dalam teater imersif sehingga setiap cerita memiliki pengalaman yang berbeda.

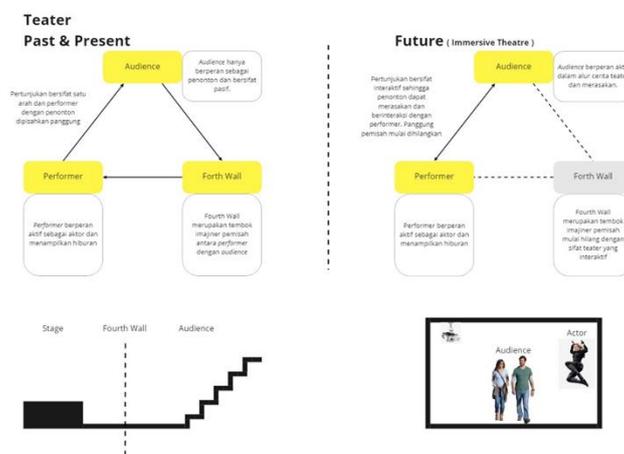


Gambar 12. Penerapan Konsep *Linear Narrative*  
Sumber: Olahan Pribadi. 2022

Dalam penerapannya pada proyek ini, terdapat 3 studio teater imersif pada bangunan yang masing-masing memiliki cerita yang berbeda diangkat dari sekitar kawasan Ancol sehingga menciptakan suatu program yang baru namun tetap mengangkat unsur lokal kawasan Ancol berupa cerita sejarah dan cerita urban kawasan. Ketiga cerita ini dibagi kedalam beberapa adegan sesuai dengan jalan cerita yang diangkat kemudian disusun menjadi tiga studio teater imersif.

### Konsep Perancangan *Re-Imagining*

Konsep re-imagining pada proyek diterapkan dalam proses berpikir terhadap bentuk teater. Dengan teater imersif yang menghilangkan fourth wall atau pembatas antara penonton dengan penampil, bentuk teater yang akan dirancang pada proyek dibayangkan kembali sesuai dengan kebutuhan ruang teater yang akan dibuat.

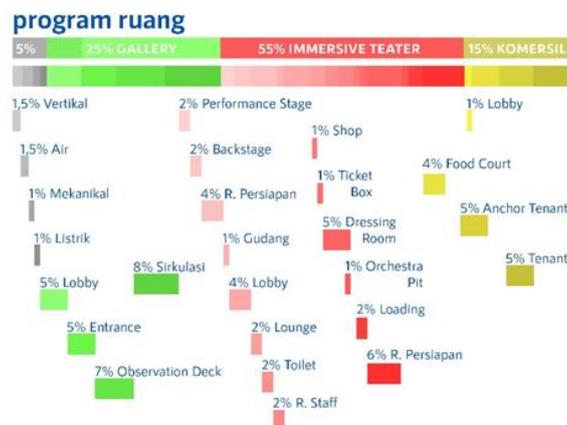


Gambar 13. Konsep *Re-Imagining*  
Sumber: Olahan Pribadi. 2022

Teater tradisional yang memisahkan penonton dengan penampil membuat suatu batasan, sehingga teater imersif yang dibuat mencoba untuk menghilangkan batasan pemisah antara penonton dengan penampil. Konsep ini membentuk suatu teater dimana penonton dapat merasakan penuh jalan cerita yang ada pada teater imersif yang dirancang.

### Program Ruang

Pembagian program ruang berdasarkan kebutuhan besaran ruangan. Usulan program diambil dari fungsi lama bangunan yang merupakan tempat berkumpul yang juga menjadi atraktor atau daya tarik kawasan, fungsi ini bertujuan untuk menarik movement masuk kedalam bangunan sehingga bangunan dan sekitarnya dapat hidup kembali dan beradaptasi dengan kondisi kawasan sekarang. Program yang diusulkan merupakan teater sebagai jenis hiburan yang menggabungkan unsur tarian, musik dan drama sebagai jenis hiburan yang belum ada pada kawasan Ancol yang juga dapat dijadikan sebagai wadah ekspresi. Program ini mengimajinasikan ulang unsur musik dan tarian yang sempat menjadi atraktor kawasan pada tapak dalam bentuk teater imersif yang baru.

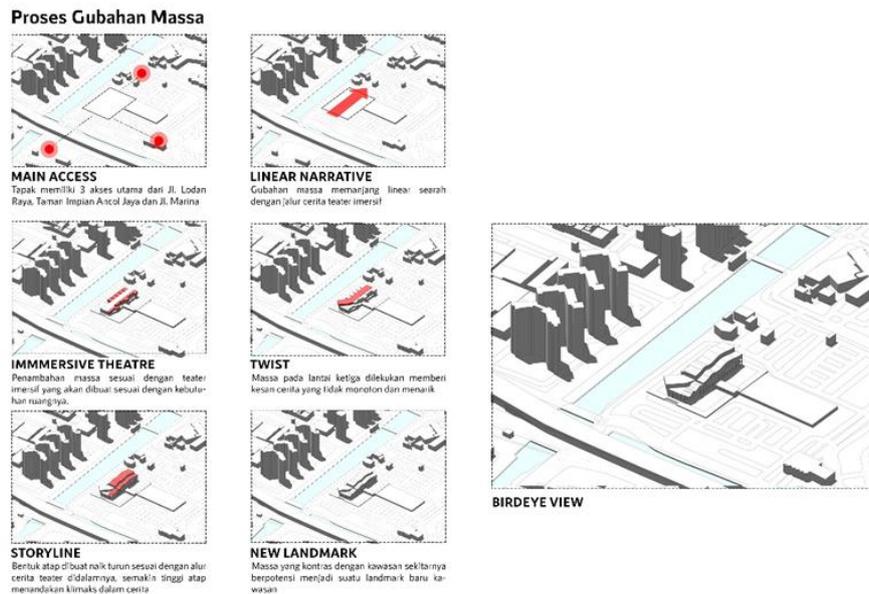


Gambar 14. Program Ruang  
Sumber: Olahan Pribadi. 2022.

Program studio sebagai pendukung dari teater kesenian berupa tempat pelatihan dan persiapan untuk penampil. Program ini melibatkan masyarakat untuk berpartisipasi dan turut menghidupkan titik pada kawasan. Program galeri juga diusulkan sebagai ruang publik. Galeri ini berupa peletakkan instalasi dan objek yang berperan sebagai pengenalan untuk pengunjung sebelum memasuki program teater imersif. Usulan program yang terakhir merupakan program komersial yang berfungsi sebagai program pendukung teater imersif.

### Pembentukan Gubahan Massa

Dalam proses pembentukan gubahan massa, kondisi eksisting tapak yang terhubung dengan Jl. Lodan Raya, Jl. Marina, dan dari Taman Impian Ancol Jaya menjadi pertimbangan pembuatannya tiga akses utama menuju tapak. Konsep linear narrative kemudian diterapkan pada bentuk tapak yang memanjang. Sebagian besar massa pada lantai dasar dibuat void untuk menciptakan ruang publik yang juga berfungsi sebagai zona buffer untuk mengendalikan kepadatan manusia dalam bangunan. Kemudian massa pada lantai kedua bangunan disusun sesuai dengan kebutuhan ruang teater imersif. Massa kemudian ditekuk mengikuti aksis bangunan sekitarnya memanfaatkan pandangan menghadap sungai didekat tapak. Bentuk atap yang bergelombang mengikuti jalur cerita yang ada pada studio teater imersif didalamnya. Secara keseluruhan, bentuk gubahan massa yang kontras dengan kawasan sekitarnya berpotensi menjadi suatu *landmark* baru kawasan.



Gambar 15. Proses Gubahan Massa  
Sumber: Olahan Pribadi. 2022.

### Hasil Perancangan

Teater Imersif dirancang sesuai dengan kebutuhan ruang dan disusun dengan konsep linear narrative yang memanfaatkan alur cerita yang disusun secara linear dengan pengalaman ruang yang berbeda pada setiap adegan cerita pada studio teater imersif. Pembagian adegan dimuat pada event sequence yang telah disusun pada konsep perancangan.



Gambar 16. Teater Imersif  
Sumber: Olahan Pribadi. 2022.

Setiap studio teater imersif dilengkapi dengan ruang kontrol teater dan gudang yang digunakan untuk menyimpan peralatan pendukung studio teater imersif seperti proyektor dan kacamata AR. Setiap ruangan studio teater imersif juga dilengkapi pintu keluar sebagai sirkulasi untuk keadaan darurat.

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Perancangan Teater Imersif pada tapak bekas Gedung Hailai yang terletak pada kawasan Ancol merupakan langkah penting dalam menghidupkan titik yang sudah mati pada kawasan hiburan Ancol. Teater Imersif diharapkan dapat menjadi tempat hiburan yang dapat mawadahi ekspresi dari kawasan Ancol yang di bayangkan-kembali dalam bentuk *immersive theatre*. Perancangan

yang dilakukan memperhatikan kawasan hiburan Ancol secara keseluruhan dan mencoba untuk menghadirkan sesuatu yang kurang pada kawasan Ancol. Perancangan teater ini juga dilakukan sebagai suatu bentuk adaptasi terhadap degradasi yang terus terjadi pada titik yang terletak di kawasan Ancol dan menghidupkan kembali titik yang mulai mati dikarenakan oleh degradasi yang ada. Perancangan juga menyediakan beberapa program yang mendukung program utama teater sehingga program yang diusulkan dapat bertahan dan bersifat berlangsung lama. Perancangan pada titik ini juga merupakan respon terhadap kondisi eksisting tapak yang sudah mulai mengalami degradasi dan menimbulkan permasalahan. Teater Imersif diharapkan dapat menjadi solusi yang diterapkan dengan tujuan untuk menjadikan titik ini kembali menjadi atraktor pada kawasan hiburan Ancol.

### Saran

Perancangan yang menggunakan konsep membayangkan-kembali hiburan pada kawasan Ancol menjadi salah satu solusi yang dapat diterapkan pada tapak dengan tujuan menghidupkan kembali tapak dan menjadikan penarik pergerakan manusia pada kawasan Ancol mencegah permasalahan yang mulai timbul dikarenakan degradasi yang terjadi pada tapak. Perancangan pada tapak ini menjadi penting melihat kondisi eksisting tapak yang sudah tidak beroperasi dan mulai mempengaruhi lingkungan sekitarnya pada kawasan hiburan Ancol. Saran dari penulis dapat dilakukan studi atau desain lanjut untuk memperdalam pemahaman dari studi ini.

### REFERENSI

- Appleton, I. (2008). *Buildings for the Performing Arts: A Design and Development Guide Second*.
- Cash, J. (2022). *Immersive Theatre*. Retrieved April 19, 2022, from The Drama Teacher: <https://thedramateacher.com/immersive-theatre/>
- Feuerstein, M., & Read, G. (2013). *Architecture as a Performing Art*.
- Google Maps. (2022). Retrieved February 10, 2022, from Google Maps: [googlemaps.com](https://www.google.com/maps)
- Hillier, B. (2007). *Space is the Machine: A Configurational Theory of Architecture*.
- Hillier, B., Penn, A., Hanson, J., & Grajewski, T. (1993). Natural Movement: Or, Configuration and Attraction in Urban Pedestrian Movement. *Natural Movement: Or, Configuration and Attraction in Urban Pedestrian Movement*.
- Iaconesi, S., & Persico, O. (2016). *Digital Urban Acupuncture*.
- IND Architects. (2022). *Immersive Theatre and Museum, Kaifeng*. Retrieved April 21, 2022 from Archello: <https://archello.com/project/immersive-theater-and-museum-kaifeng>
- Jakarta Satu. (2022). Retrieved February 11, 2022, from Jakarta Satu: [jakartasatu.com](https://jakartasatu.com)
- Kompas. (2022, Februari 8). *Riwayat Gedung Hailai Ancol Ladang Uang DKI Zaman Ali Sadikin Yang Sudah 4 Kali Terbakar*. Retrieved from Kompas: <https://megapolitan.kompas.com/read/2019/11/06/09315091/riwayat-gedung-hailai-ancol-ladang-uang-dki-zaman-ali-sadikin-yang-sudah?page=all>
- Lim, C. (2006). *DEVICES: a manual of architectural + spatial machines*.
- Littlefield, D. (2008). *Metric Handbook Planning Design Data Third Edition*.
- Nassar, U. (2021). Urban Acupuncture in Large Cities: Filtering Framework to Select Sensitive Urban Spots in Riyadh for Effective Urban Renewal. *Urban Acupuncture in Large Cities: Filtering Framework to Select Sensitive Urban Spots in Riyadh for Effective Urban Renewal*.
- Neufert, E. (1936). *Data Arsitek Jilid I & II*.
- Susanto, A. (2020). *Peta Metode Desain*.
- Tschumi, B. (1944). *Architecture and Disjunction*.
- Yimeng, Z. (2015). Rethinking the Dimension in Urban Acupuncture. *Rethinking the Dimension in Urban Acupuncture*.

