

## MENGHIDUPKAN KEMBALI LOKASARI SESUAI DENGAN KESEJAMANAN MELALUI METODE AKUPUNKTUR URBAN DAN PERSEPSI SPASIAL

Devita Garcia<sup>1)</sup>, Suwardana Winata<sup>2)\*</sup>

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

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

\*Penulis Korespondensi: suwardanaw@ft.untar.ac.id

Masuk: 03-02-2023, revisi: 13-02-2023, diterima untuk diterbitkan: 09-04-2023

### Abstrak

Taman Hiburan Rakyat (THR) Lokasari, sebuah kompleks perniagaan yang berlokasi di Mangga Besar, Jakarta Barat, merupakan salah satu tempat hiburan yang populer di masa lalu. Berangkat dari masa lalunya sebagai Prinsen Park, pusat seni sandiwara dan teater, kemudian Lokasari Square dengan ragam klub malam yang membuatnya aktif 24 jam, tempat ini menjadi terkenal akan hiburannya dan menuai citra buruk dari masyarakat. Seiring berjalannya waktu, THR Lokasari mengalami degradasi fungsi dan fisik. Ruang-ruang untuk menaungi kegiatan sosial masyarakat telah hilang, dan perlahan-lahan kompleks ini menjadi kian sepi dan ditinggalkan. Untuk itu, THR Lokasari akan menerima intervensi melalui pendekatan akupunktur urban untuk menjadi tempat sosial dan ekonomi yang aktif selama 24 jam sebagai upaya membarui kembali kawasan. Dengan tujuan untuk meminimalkan intervensi, struktur yang sudah ada tetap dipertahankan, namun dilakukan penambahan maupun perbaikan fungsi ruang. Penerapannya dilakukan dengan menambahkan taman hijau dan jalan kuliner khusus pejalan kaki sebagai ruang terbuka hijau dan sosial, yang juga akan turut memperbaiki Lokasari Square sebagai sebuah pusat perbelanjaan dan hiburan. Intervensi difokuskan pada area teraktif kompleks yang dibagi menjadi tiga zona, yaitu Prinsen "Park", Old Lokasari, dan Neo Lokasari, masing-masing dengan pengalaman ruang yang berbeda untuk membentuk persepsi spasial pengunjung yang positif. Intervensi ini diharapkan dapat menjadikan THR Lokasari sebagai tempat yang mampu menyediakan kebutuhan masyarakat sekitar dan memiliki citra baru yang positif.

**Kata kunci:** hiburan; identitas; sosial

### Abstract

*Taman Hiburan Rakyat (THR) or Folk Entertainment Park Lokasari, a commercial complex located in Mangga Besar, West Jakarta, is one of the most popular entertainment places in the past. Starting from its past as Prinsen Park, an amusement and theater center, consequently became Lokasari Square with its various nightclubs that make it active 24 hours, this place was infamous for its entertainment and bad image from society. As time went by, a degradation in its functions and spaces happened at THR Lokasari. The spaces that were used to accommodate social activities have gone, and slowly this complex became dull and left out. Therefore, THR Lokasari will receive an intervention through urban acupuncture approach to accomplish a 24-hour social and economic place as a rejuvenation to the area. With a view to minimalizing the intervention, the former structures will remain, yet some additions and improvements will be applied to the space functions. The implementation will be an addition of a green park and culinary street as green and social open spaces, which will also improve Lokasari Square as a shopping and entertainment center. The intervention will be focused on the most active area in the complex which is divided into three zones, namely Prinsen "Park", Old Lokasari, and Neo Lokasari, each with a different spatial experience to achieve visitors' positive spatial perception. This intervention is expected to make THR Lokasari a place that provides society's needs, thus receiving a new positive image.*

**Keywords:** entertainment; identity; social

## 1. PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Prinsen Park, taman kota yang didirikan oleh Kaum Kolonial Belanda, adalah tempat berkumpul para seniman di kawasan yang sekarang dikenal dengan nama Mangga Besar. Kemudian, sebagai tempat singgah para ningrat Jawa ketika berkunjung ke Batavia, Prinsen Park perlahan-lahan berubah menjadi salah satu pusat hiburan Batavia yang terkenal dengan ragam penampilan, seperti komedi, opera, dan sandiwara, serta ragam aktivitas, seperti berdansa, bermusik, serta menikmati kuliner. Prinsen Park kala itu turut menjadi latar awal genre musik Jazz maupun perfilman Indonesia. Raminya Prinsen Park membuat para artis mendirikan Tangkiwood, kompleks hunian di belakang Prinsen Park yang ditempati para artis dan berlokasi di Kelurahan Tangki (Fahmi, 2017). Akan tetapi, seiring berjalannya waktu, kejayaan Prinsen Park mulai pudar. Para penampil yang dulu aktif perlahan-lahan pindah ke dunia televisi dan meninggalkan baik Prinsen Park maupun Tangkiwood (detikcom, 2014). Melihat hal tersebut, pemerintah setempat memutuskan untuk melakukan peremajaan pada Prinsen Park untuk menyesuaikan kebutuhan zaman.

Pada tahun 1980, Prinsen Park berubah menjadi Taman Hiburan Rakyat (THR) Lokasari. THR Lokasari menyediakan banyak aktivitas menarik, seperti gedung bioskop, lapangan basket, kolam renang, kios-kios cendera mata, sekolah dansa, bar, serta restoran dengan kuliner unik: daging ular, monyet, trenggiling, buaya, dan biawak. Kendati demikian, THR Lokasari gagal menyediakan hiburan rakyat dan berjaya seperti Prinsen Park sedia kala. Untuk menghidupkan kawasan, Lokasari Square dibangun dengan fungsi sebagai pusat perbelanjaan maupun tempat berkumpul masyarakat sehari-hari. Kawasan pun semakin ramai, diiringi dengan berkembangnya kuliner malam, baik berupa kuliner tenda maupun *chinese food* di sepanjang Jl. Raya Mangga Besar (Aditya, 2020). Di saat yang bersamaan, prostitusi dan hiburan malam kembali marak di kawasan ini akibat pembubaran prostitusi di Gang Mangga yang berlokasi tidak jauh dari THR Lokasari. Hal ini membuat kawasan kembali hidup dan ramai, khususnya pada malam hari. Namun, citra buruk pun menjadi melekat pada kawasan ini.

Sebagai akibatnya, masyarakat enggan datang berkunjung, banyak usaha sepi, dan para pemilik usaha terpaksa tutup atau pindah ke tempat lain. Bangunan-bangunan kosong dan tidak terurus menjadi semakin banyak, membuat kawasan kehilangan fungsinya, menjadi semakin tidak hidup dan kehilangan *sense of place* maupun *sense of belonging* bagi masyarakat setempat. Hal ini tidak hanya terjadi di kawasan THR Lokasari, tetapi juga seluruh kawasan Mangga Besar. Tidak hanya itu, kawasan yang dikelilingi zona perumahan ini juga direncanakan untuk menjadi zona perniagaan dan pertokoan pada tahun 2030, dibantu dengan adanya pembangunan moda transportasi MRT (*mass rapid transportation*) yang sedang berjalan untuk membuat kawasan ini semakin mudah dikunjungi.

Untuk itu, arsitektur perlu melakukan akupunktur urban untuk memberi intervensi yang dapat kembali menghidupkan kawasan ini, agar fungsi-fungsi kawasan yang telah direncanakan dalam perencanaan tata kota dapat terlaksana, serta kawasan dapat menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari masyarakat.

### Rumusan Permasalahan

Citra THR Lokasari terus mengalami pergantian seiring dengan perkembangannya. Sebagai Prinsen Park, citra yang dimiliki tempat ini adalah menyenangkan dan positif—masyarakat berbondong-bondong datang untuk mendapatkan hiburan, bahkan memberi label terhadap tempat tinggal mereka sesuai konteks kawasan karena rasa *sense of place* yang kuat pada tempat tersebut. Tetapi setelah kalah oleh zaman, citra Prinsen Park menjadi membosankan, sehingga diubah menjadi THR Lokasari dengan citra yang lebih modern. Bersamaan dengan

tumbuhnya hiburan malam dan perjudian, citra tempat ini kembali menjadi menyenangkan seperti sedia kala, tetapi juga beriringan dengan citra buruk yang menjadi stigma masyarakat akan tempat ini. Saat ini, THR Lokasari yang sudah sepi memiliki citra yang semakin buruk karena sisi menyenangkan serta *sense of place*-nya yang positif bagi masyarakat pun sudah hilang.

### **Tujuan**

Tujuan dari penelitian ini adalah mempelajari, memahami, dan mengeksplorasi aplikasi generator baru untuk menghidupkan kembali kawasan dan memberikan citra positif pada area urban yang telah termakan zaman dan ditinggalkan, melalui observasi kontekstual dan intervensi yang minimal. Kawasan yang hidup memiliki arti kawasan aktif baik secara sosial maupun ekonomi, yaitu terjadi interaksi yang terus terjadi dari waktu ke waktu dan jumlah yang banyak, dan menghidupkan kembali berbicara tentang sesuatu yang sebelumnya telah hidup di masa lalu namun mati, sehingga memiliki identitas yang perlu dipreservasi dan disesuaikan dengan zaman. THR Lokasari sebagai kawasan yang dahulu aktif perlu diberi intervensi agar dapat memiliki citra baru yang positif, yaitu dengan menghadirkan pengalaman ruang yang baru dan berfungsi secara optimal bagi masyarakat sekitar.

## **2. KAJIAN LITERATUR**

### **Akupunktur Urban sebagai Pendekatan Arsitektur**

Akupunktur urban (*urban acupuncture*) adalah pendekatan arsitektur yang berfokus pada regenerasi urban dalam waktu cepat, yaitu dengan merevitalisasi dan membuat dampak yang transformatif pada area tersebut dan sekitarnya. Disebut demikian karena strategi desain urban ini menggunakan dasar teori sebuah metode pengobatan tradisional Cina, yaitu akupunktur yang berfokus pada titik-titik strategis tubuh manusia untuk kembali merevitalisasi energi ke seluruh tubuh (Lerner, 2016). Untuk itu, akupunktur urban adalah intervensi kecil bersifat katalis pada kota untuk menyembuhkan beragam isu kota. Adapun prinsip penerapan akupunktur urban adalah sebagai berikut.

#### *Sensitive Spot Selection (Pemilihan Titik Sensitif)*

Langkah pertama adalah memilih tapak tepat pada bagian sensitif jaringan kota yang kurang sehat (Lerner, 2016). Untuk itu, analisis yang seksama perlu dilakukan.

#### *Small Scale (Skala Kecil)*

Setiap intervensi akupunktur urban perlu ada pada skala yang kecil dengan dampak yang besar. Skala yang dimaksud relatif dan tidak hanya tentang ukuran, tetapi juga dapat berupa pembiayaan (De Sola-Morales, 2008).

#### *Quick Action Plan (Rencana Cepat Aksi)*

Akupunktur urban memerlukan perencanaan yang cepat diselesaikan dan direalisasikan, hal ini karena waktu yang terbatas untuk segera melakukan intervensi urban (Lerner, 2016).

#### *Having a scenario (Memiliki skenario)*

Setiap proyek pengembangan kota akan memakan waktu cukup lama sehingga diperlukan skenario pada proposal desain dan ide agar tetap terarah (Lerner, 2016).

#### *Educate people (Menedukasi orang-orang)*

Pendekatan akupunktur urban perlu memahami bagaimana membangun lingkungan yang diterima masyarakat. Hal ini merupakan faktor penentu kesuksesan, yaitu pemahaman masyarakat terhadap intervensi yang sedang berlangsung.

### *Citizen Participation* (Partisipasi masyarakat)

Masyarakat setempat perlu mengambil peran dalam intervensi akupunktur urban, sehingga membentuk visi baru yang membuat perubahan berkelanjutan dan semakin menuju ke arah yang lebih baik.

Akupunktur urban dipilih sebagai metode menyembuhkan kota karena memiliki beberapa manfaat, diantaranya adalah membantu regenerasi area terbengkalai, mengonsolidasi infrastruktur sosial kota, memperbaiki isu sosial dan isu perkotaan, mampu membentuk perencanaan kota yang lebih baik dengan implementasi yang juga cepat, serta menggunakan biaya yang cenderung lebih rendah. Metode ini sudah berhasil memperbaiki beberapa kota, di antaranya kota Curitiba dengan BRT (*bus rapid transit*) oleh Jaime Lerner dan kota Bilbao dengan Guggenheim Museum Bilbao oleh Frank Gehry.

### *Sense of Place*

*Sense of place* adalah ikatan emosional yang dimiliki atau dirasakan seseorang terhadap suatu lingkungan atau tempat, baik dalam skala kecil seperti jalan atau bangunan, maupun skala besar seperti negara. Ikatan ini berhubungan dengan memori seseorang akan pengalaman ruang, baik berupa ikatan positif terhadap memori akan kenyamanan, keamanan, serta kesejahteraan, maupun ikatan negatif seperti rasa takut, tidak terkoneksi, maupun tidak cocok. *Sense of place* juga digunakan untuk mendeskripsikan perbedaan atau keunikan suatu karakteristik tempat (Foote & Azaryahu, 2009). Tidak hanya terhadap tempat secara fisik, *sense of place* juga berbicara tentang suatu tempat yang dipengaruhi oleh komunitas, ekonomi, budaya, sejarah, keindahan, politik, dan aspek-aspek lainnya yang membentuk suatu tempat (Russ, 2016).

Dengan *sense of place*, seseorang dengan tempat ia berada—atau tinggal—akan membentuk ikatan, kemudian menjadi bagian dari masyarakat yang berkomunitas dan saling berinteraksi, berkomunikasi, serta mempengaruhi masa depan tempat tersebut. *Sense of place* akan membentuk *sense of belonging*—atau rasa kepemilikan, sehingga membuat masyarakat memiliki rasa keterikatan terhadap tempat tersebut dan keinginan untuk memeliharanya. Hal ini akan membentuk sebuah siklus, di mana tempat yang baik akan membuat masyarakat memiliki *sense of place* yang positif, kemudian membuat tempat tersebut menjadi lebih baik—inklusif, sesuai kebutuhan, dan memiliki identitas, dan sebaliknya, tempat yang buruk akan membuat masyarakat memiliki *sense of place* yang negatif dan semakin tidak acuh terhadap tempat tersebut.

### *Placemaking*

*Placemaking* adalah fokus arsitektur yang membangun tempat (*places*) untuk membawa perubahan positif kepada ruang publik, yaitu dengan memperkuat koneksi antara masyarakat dengan tempat-tempat tersebut. Dalam prosesnya, *placemaking* berpusat pada kebutuhan, aspirasi, keinginan, serta visi masyarakat, sehingga sangat mengandalkan partisipasi mereka (Moreira, 2021). Dengan membentuk visi kolektif tersebut, masyarakat dapat membayangkan kembali ruang dalam keseharian mereka, dan melihat potensi yang terdapat di dalamnya—baik itu taman, plaza, lingkungan, jalan, dan lain-lain. Untuk itu, *placemaking* membutuhkan observasi terhadap konteks agar dapat menyesuaikan intervensi desain dengan identitas kawasan. *Placemaking* memiliki karakteristik yang tumbuh dari visi komunitas, sehingga bersifat kolaboratif dan mendukung sosialisasi. Dalam proses perancangan, *placemaking* mengutamakan fungsi alih-alih bentuk untuk mencapai tujuan yang spesifik pada konteks. Sifat rancangannya pun harus fleksibel dan mampu beradaptasi, inklusif, dinamis, serta transformatif dan terbentuk dari beberapa disiplin.

### 3. METODE

#### Metode Pengumpulan Data Penelitian

Pengumpulan data menggunakan metode deskriptif, yaitu dengan sumber buku, jurnal, laporan, penelitian, dan sebagainya. Selain itu, observasi, wawancara, dan dokumentasi pada tapak secara langsung juga dilakukan untuk membuat data sesuai dengan konteks, aktual, dan nyata. Pengumpulan data difokuskan untuk mengenal, mempelajari, dan memahami citra THR Lokasari dari masa ke masa. Proses ini dilakukan untuk menjadi acuan dalam menganalisis isu serta potensi solusi untuk THR Lokasari sebagai sebuah proyek akupunktur urban.

#### Metode Desain Arsitektur

##### *Akupunktur Urban*

Akupunktur pada kawasan difokuskan untuk memperbaiki citra kawasan. Menurut KBBI, citra memiliki arti rupa dan gambaran yang dimiliki orang banyak mengenai sesuatu. Terdapat lima elemen yang membentuk citra kawasan, yaitu *paths* (lintasan), *edges* (tepi), *districts* (distrik), *nodes* (node), dan *landmarks* (tengara) (Lynch, 1960), sehingga intervensi akan menerapkan perubahan pada elemen-elemen tersebut.

##### *Re-programming*

THR Lokasari adalah kawasan yang terkenal dengan keaktifannya selama 24 jam sehari namun telah memudar. Metode ini dipilih untuk mengembalikan identitas tersebut. Metode *re-programming* adalah sebuah metode yang menegaskan bahwa sebuah program tidak hanya menjalankan fungsinya sendiri, tetapi juga menjadi bagian dari skema lain yang lebih besar. Untuk menghasilkan sebuah program dalam arsitektur, diperlukan hubungan antara: ruang, kejadian, dan waktu. Dalam hal ini, metode *re-programming* pada tapak dilakukan dengan keterhubungan waktu, yaitu hubungan yang terbentuk karena pergantian waktu operasional.

##### *Persepsi Spasial*

Persepsi spasial (*spatial perception*) adalah metode yang berfokus pada persepsi pengguna ruang. Kata persepsi sendiri memiliki arti kemampuan untuk melihat, mendengar, atau menjadi sadar akan sesuatu melalui indra. Lokasari telah mengalami perubahan fisik dari masa ke masa, sehingga identitas fisik yang dimiliki berubah-ubah. Namun, arah perkembangannya saat ini cenderung memiliki persepsi yang buruk, di mana bangunan yang ada tidak memiliki karakter dan tidak menyenangkan untuk didatangi. Penerapan metode berupaya agar perancangan berfokus dalam membentuk persepsi positif dari kelima indera manusia, yaitu penglihatan, penciuman, pendengaran, sentuhan, maupun rasa. Tujuannya adalah agar melalui persepsi positif pengunjung terhadap ruang, *sense of place* yang positif dapat kembali tumbuh.

### 4. DISKUSI DAN HASIL PERANCANGAN

#### Lima Elemen Lokasari

Kelima elemen ini menjadi faktor penentu pemilihan tapak, yaitu dari gerbang depan hingga Lokasari Square, dan terbagi menjadi tiga zona, yaitu jalan depan, antara massa 2 dan 3 (ruko), serta massa 1 (Lokasari Square).

##### *Lintasan (Paths)*

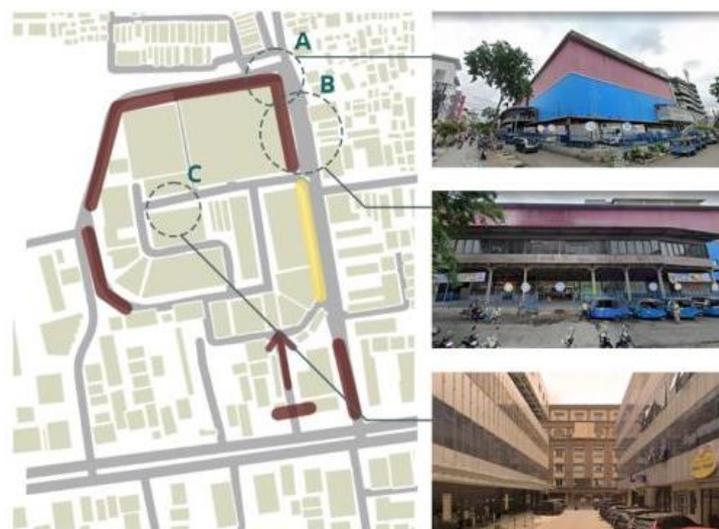
Jalan pada THR Lokasari cenderung dipenuhi oleh parkir mobil pada bagian yang ramai dilalui, serta kosong pada bagian ruko-ruko kosong. Potensi kawasan terletak pada bagian yang masih ramai, dengan tujuan mempermudah menarik perhatian pengunjung dan menjadi generator bagi kawasan di sekitarnya. Jalan pada kawasan ini juga cenderung lebar, dengan lebar rata-rata  $\pm 10$  meter. Namun, karena padatnya parkir pada pinggir jalan, tidak ada koneksi antara bangunan dengan pengunjung, menyebabkan citra kawasan menjadi tidak hidup dan tidak saling terkoneksi.



Gambar 1. Jalan pada THR Lokasari  
Sumber: Olahan Penulis, 2022

### *Tepian (Edges)*

Pada sisi depan (utara), kawasan tidak terlalu terlihat karena terhalang gerbang dan cukup menjorok ke dalam, selain itu sisi belakang (selatan) dan kiri (barat) kawasan terhalang oleh massa pada kawasan, yaitu hotel dan *mall*. Akan tetapi, sisi kanan (timur) kawasan berbatasan langsung dengan ruko-ruko dan perumahan, sehingga memperlihatkan bagian dalam kawasan. Sisi ini kurang terawat dan mengundang, karena hanya menunjukkan ruko-ruko kosong dan bagian mal dengan fasad masif dan besar yang kurang terawat karena merupakan area servis, sehingga citra yang ditunjukkan menjadi negatif. Akan tetapi, sisi ini memiliki potensi untuk diolah.



Gambar 2. Pinggiran Kawasan  
Sumber: Olahan Penulis, 2022

### *Distrik (Districts)*

Ciri fisik semula kawasan adalah banyak ruang terbuka, serta massa bangunan dengan dinding melengkung dan fasad *garis streamline* yang tegas. Ketika menjadi THR Lokasari, jumlah ruang terbuka berkurang, serta massa bangunan menjadi ruko dengan atap tropis. Saat ini, THR Lokasari berisi ruko-ruko dengan ragam fasad dan kehilangan memori akan ruang terbuka.

### *Node (Nodes)*

Tidak ada node tertentu pada pertemuan jalan di THR Lokasari, sehingga dapat menyebabkan

bingung ketika berjalan kaki berkeliling. Hal ini disebabkan karena banyak ruko yang sudah kosong dengan fasad yang serupa, sehingga tidak ada penanda tertentu.

*Tengara (Landmarks)*

Tengara yang cukup ikonik pada kawasan adalah gerbang depan, area transisi, serta gerbang samping kawasan dengan atap segitiga tropis yang tegas. Akan tetapi, gerbang-gerbang ini memberi citra kawasan yang eksklusif—yaitu memberi batas pada pengunjung. Selain itu, Lokasari Square dengan massa bangunan yang masif serta fasad dengan warna merah dan biru juga sudah menjadi bagian dari memori masyarakat, sekalipun dalam bentuk citra negatif yang mengintimidasi.

**Perbedaan dengan Sekarang**

**Prinsen Park - Lokasari Dulu**  
Perubahan Program dan Kaitan terhadap Ruang



Berperan sebagai entrance, transisi luar ke dalam, serta focal point. Ketinggian: 2 lantai

**Lokasari Sekarang**



Entrance gate Ketinggian: 2 lantai

Transisi luar (area hotel dan kios kecil) ke dalam Ketinggian: +/- 5 lantai (program-program utama) Ketinggian: 4 lantai

Focal point kawasan

**Perubahan Program dan Kaitan terhadap Ruang**  
**Prinsen Park**

Happy World (dance club)	Panggung (Teater/Komedi)	Restoran	Area Judi	Layar Tancep & Bioskop
--------------------------	--------------------------	----------	-----------	------------------------

Fungsi utama: Hiburan  
Orientasi ruang: Ruang terbuka

**Lokasari 80-90'an**

<b>Pusat Perbelanjaan</b> - toko kelontong - toko pakaian - tukang potong rambut	<b>Rekreasi &amp; Hiburan</b> - 5 studio bioskop - amphitheater - billiard centre - perjudian	<b>Rumah Makan</b> - restoran - kedai kopi
---	---	--



● : pertokoan	● : bar & diskotik	● : hotel	● : kantor keurahaan	Kesimpulan: Banyak ruang tak terpakai karena berwujud ruko yang dibagi secara vertikal
● : olahraga	● : kantor	● : salon & pijat	● : tidak aktif	
● : kuliner	● : klinik	● : gedung parkir	● : tidak diketahui	

Gambar 3. Degradasi Lokasari dari Masa ke Masa  
Sumber: Olahan Penulis, 2022



Gambar 4. Peta Lokasari dan Tapak Intervensi  
Sumber: Olahan Penulis, 2022

### Strategi Desain

#### *Membangkitkan Citra Positif Lama*

Citra positif yang sebelumnya ada pada THR Lokasari terbentuk tidak hanya dari program yang ada, tetapi juga dari wujud fisiknya, yaitu pemanfaatan ruang terbuka untuk memaksimalkan kegiatan sosial serta kesan santai dari massa bangunan dengan dinding melengkung. Selain itu, atap segitiga tropis pada area transisi serta fasad Lokasari Square juga sudah menjadi bagian dari memori kolektif masyarakat akan THR Lokasari, sehingga perlu dipreservasi.

#### *Penerapan Kontras pada Desain*

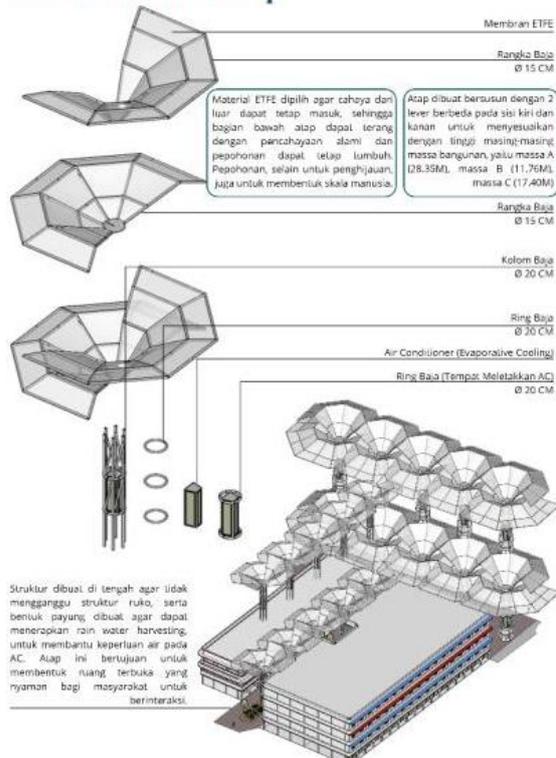
Teknologi, material, serta sistem baru diterapkan untuk memberi unsur kebaruan pada kawasan. Zona antara massa 2 dan 3 diberi atap agar membentuk ruang interaksi sosial yang lebih nyaman dan hidup.

Teknologi baru: Bersama dengan program *food court*, atap-atap ini menyediakan penyejuk udara (*air conditioner* atau AC) dengan sistem *evaporative cooling*. *Evaporative cooling* adalah jenis AC yang mengubah udara panas dari luar menjadi udara yang lebih sejuk dengan bantuan air pada *evaporative pads*. Hasilnya, suhu udara ruang luar pun dapat terkontrol dan sejuk.

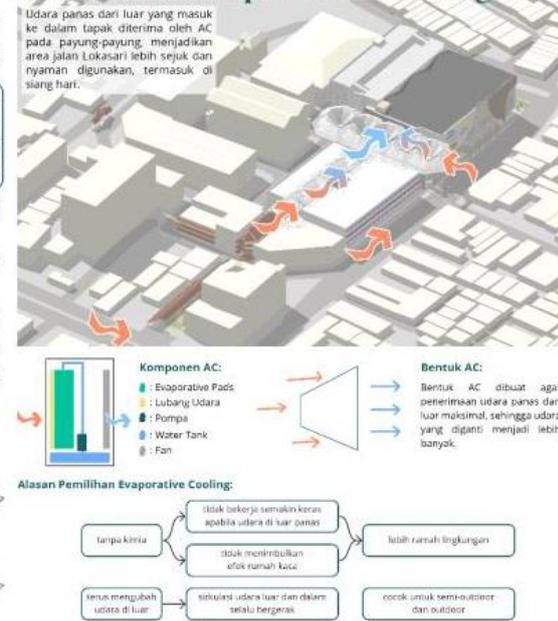
Material baru: Atap menggunakan bentuk seperti payung dengan material ETFE (*ethylene tetrafluoroethylene*) karena bersifat *translucent*, yaitu cahaya matahari dapat masuk dan menahan sedikit panas matahari. Dengan penggunaan material ini, bagian jalan di bawahnya pun dapat diberi vegetasi yang menjadi penyesuaian skala manusia dari atap-atap yang tinggi.

Sistem baru: Penggunaan air pada AC ini tidak memerlukan bahan kimia, serta dapat dibantu dengan *rain water harvesting* atau mengumpulkan air hujan sehingga lebih ramah lingkungan. Untuk itu, air hujan akan ditampung dan dialirkan ke WTP (*water treatment plan*) bersamaan dengan air sisa AC agar dapat diolah kembali untuk sistem AC. Sisa air pun dapat juga digunakan untuk keperluan toilet atau menyiram tanaman pada tapak.

### Aksonometri Atap



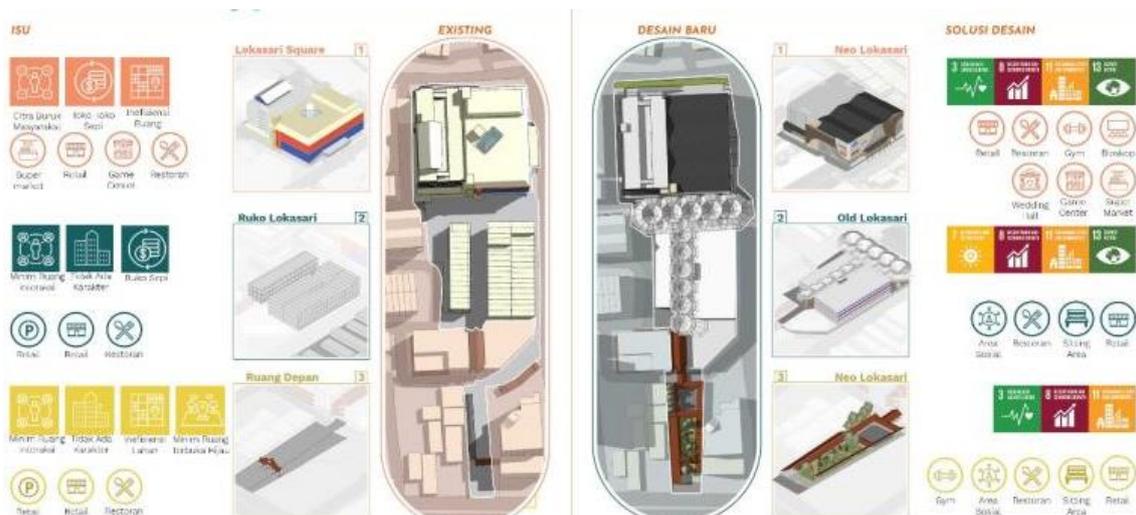
### Sistem AC: Evaporative Cooling



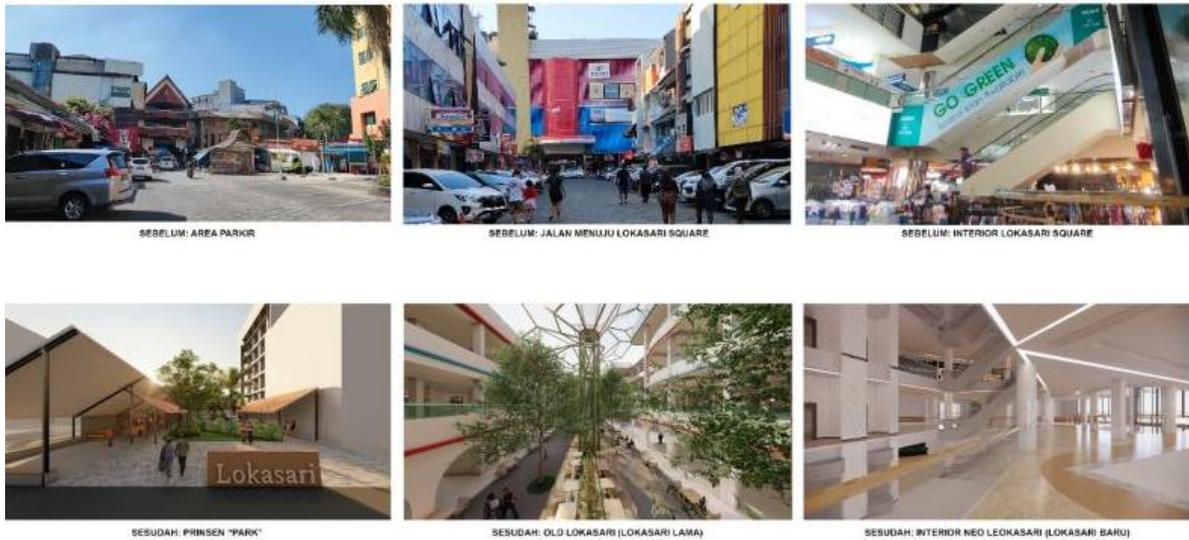
Gambar 5. Kontras pada Desain: Atap  
Sumber: Olahan Penulis, 2022

### Hasil Desain: Tiga Zona Lokasari

Lokasari dibagi menjadi tiga zona dengan pengalaman ruang berbeda untuk mencapai persepsi spasial pengunjung yang positif. Ketiga zona tersebut disesuaikan dengan linimasa Lokasari, yaitu Prinsin "Park", Old Lokasari, dan Neo Lokasari. Bersama dengan program yang menyesuaikan kebutuhan masyarakat, yaitu retail, kuliner, dan hiburan, serta sifat ruang yang beragam, yaitu secara berurutan adalah terbuka (*outdoor space*), semi terbuka (*semi-outdoor space*), serta tertutup (*indoor space*), perancangan ini berusaha menyesuaikan zaman kontemporer untuk membuat kompleks kembali menjadi bagian dari keseharian masyarakat.



Gambar 6. Skema Desain  
Sumber: Olahan Penulis, 2022



Gambar 7. Tiga Zona Lokasari  
Sumber: Olahan Penulis, 2022

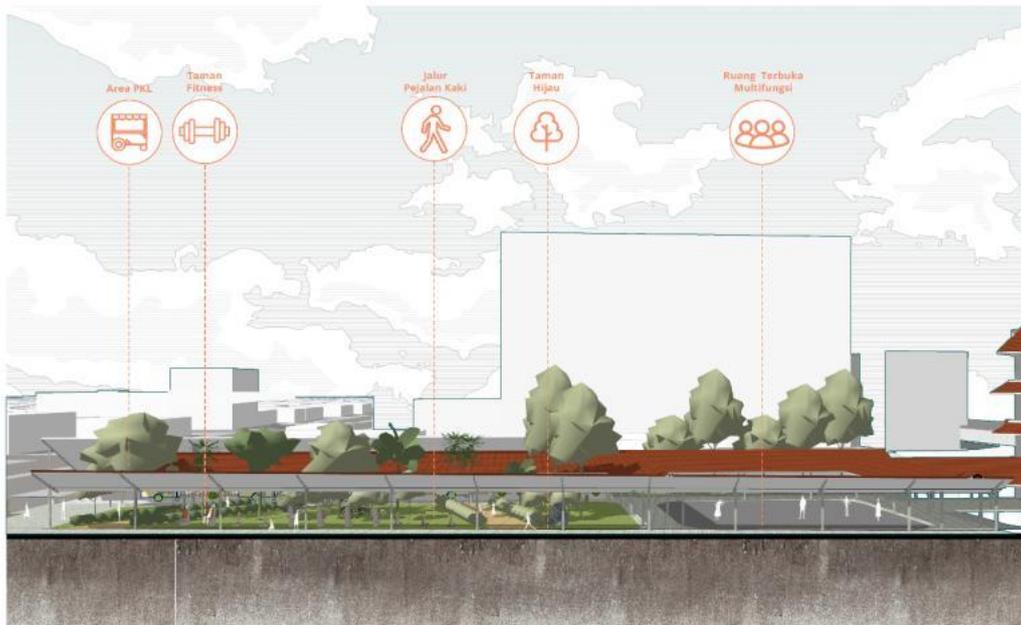


Gambar 8. Perbedaan Pengalaman Ruang pada Tiga Zona  
Sumber: Olahan Penulis, 2022

### Prinsen "Park"

Prinsen "Park" adalah zona ruang terbuka pada bagian depan yang bertujuan membangkitkan citra positif melalui citra lama, yaitu *park* atau taman, seperti awal Prinsen Park yang merupakan taman kota. Untuk membuat area ini lebih fungsional dan efektif, area ini juga memiliki sudut

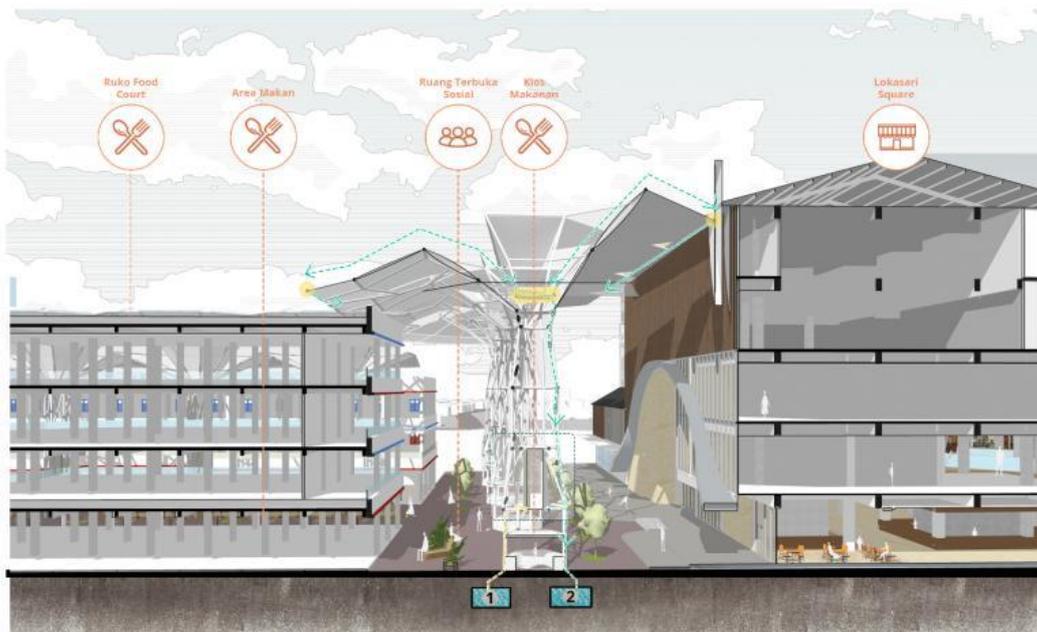
menunggu ojek, area pedagang kaki lima, taman hijau dan kebugaran, serta ruang terbuka multifungsi. Dari bagian depan sampai transisi pun disediakan jalur dengan peneduh untuk mendukung perjalanan para pejalan kaki agar lebih nyaman.



Gambar 9. Potongan Perspektif Zona Prinsen "Park"  
Sumber: Olahan Penulis, 2022

#### *Old Lokasari (Lokasari Lama)*

Old Lokasari merupakan perpaduan dari penerapan kembali citra lama, yaitu massa ruko yang dibuat ber dinding melengkung dengan garis *streamline* berwarna biru dan merah khas Lokasari Square saat ini, dengan kontras baru yaitu atap berbentuk payung. Hal ini sebagai penanda akan perubahan persepsi terhadap Lokasari yang baru, yaitu Lokasari yang cocok untuk memwadahi interaksi dan memenuhi kebutuhan sehari-hari masyarakat.

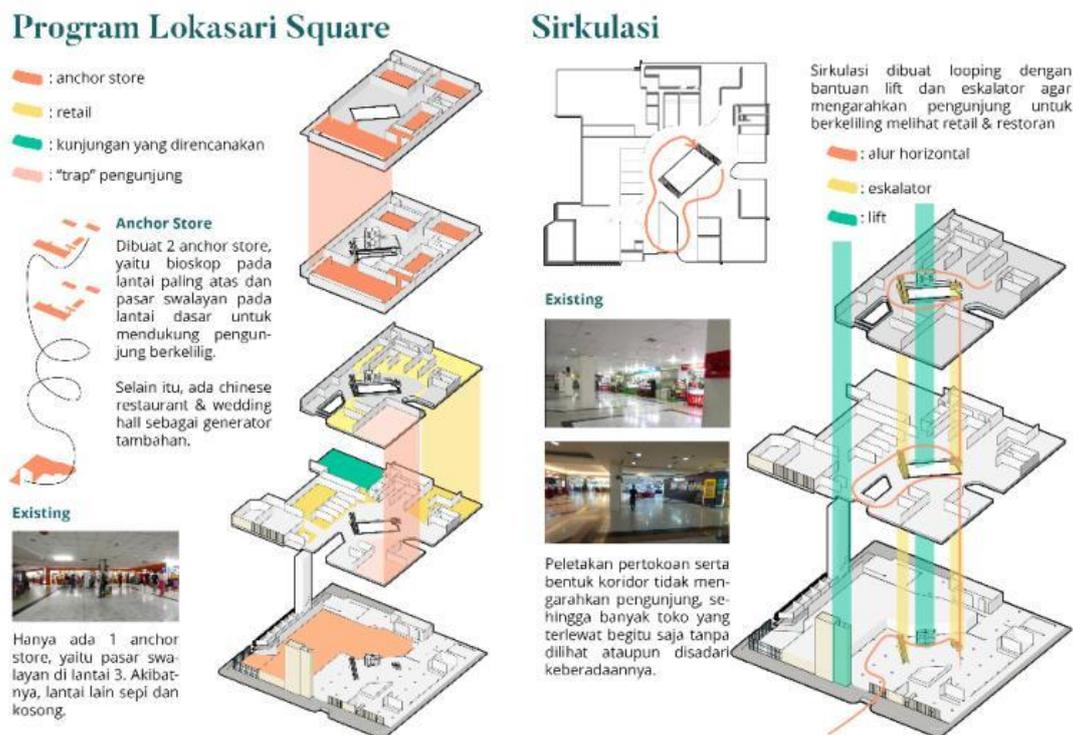


Gambar 10. Potongan Perspektif Antara Massa 3 (Ruko) dan Massa 1 (Mal)  
Sumber: Olahan Penulis, 2022

### Neo Lokasari (Lokasari Baru)

Lokasari Square saat ini secara umum berfokus hanya pada pasar swalayan yang terletak di lantai 3, dan membuat lantai-lantai lainnya terabaikan dan sepi. Selain itu, akibat kebakaran pada 2019 silam, lantai 4 dan 5 dari bangunan ini menjadi tidak terawat dan terpaksa ditutup. Ditambah dengan sirkulasi pola ruang yang tidak terarah, retail dan restoran Lokasari Square semakin terabaikan dan sepi pengunjung.

Lokasari Square yang telah berdiri sejak tahun 1990 tentu sudah menjadi memori dari keseharian masyarakat sekitar, serta untuk meminimalkan intervensi, struktur lama dipertahankan dan fungsi diperbaiki. Citra positif dibentuk dari komunikasi yang terbentuk antar lantai melalui penambahan sejumlah *void* untuk mengarahkan para pengunjung menuju retail dan restoran yang tersedia, serta ditambahkan *anchor store* pada lantai dasar dan lantai paling atas bangunan untuk mengajak para pengunjung berkeliling. Hal ini bertujuan agar seluruh bangunan kembali hidup dan tidak hanya bergantung pada satu program. Fasad massa ini pun diolah agar massa tidak terkesan masif dan mengintimidasi, yaitu dengan detail yang beragam untuk membuat fokus pada hal kecil, membagi ketinggian menjadi beberapa level dengan ragam tekstur, serta penghijauan pada beberapa sisi dengan *perforated steel*.



Gambar 11. Exploded Axonometric Lokasari Square  
Sumber: Olahan Penulis, 2022



Gambar 12. Fasad Neo Lokasari  
Sumber: Olahan Penulis, 2022

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Pengubahan persepsi ruang pengguna THR Lokasari dapat mengubah citra lama THR Lokasari yang sebelumnya negatif menjadi positif. Perubahan ini dapat dilakukan dengan cara menghidupkan kembali hal-hal positif yang membentuk citra positif lama, serta memberikan unsur kebaruan dengan penerapan kontras pada desain baru. Hal ini bertujuan agar desain tetap terasa familiar bagi masyarakat dan masih menjadi bagian dari keseharian mereka, tetapi tetap memiliki kebaruan yang menarik para pengunjung dan mampu menjadi intervensi yang memiliki peran dalam memperbaiki kota dan membawa dampak baik bagi penggunaannya. Dengan membagi THR Lokasari menjadi beberapa zona yang memiliki fungsi dan pengalaman ruang berbeda pada masing-masing zona, THR Lokasari dapat kembali menyediakan kebutuhan masyarakat sekitar, yaitu kebutuhan akan produk sehari-hari maupun hiburan dan interaksi sosial, dan menjadi hidup kembali dengan citra yang positif.

### Saran

THR Lokasari memiliki banyak potensi terhadap ruang-ruang negatif (ruang tanpa fungsi yang jelas dan terabaikan yang ada saat ini), sehingga perlu menerima perbaikan maupun injeksi program yang bersifat positif dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat secara efektif dan efisien. Program yang diterapkan memerlukan observasi lebih lanjut agar sesuai dengan kebutuhan dan budaya masyarakat penggunaannya, agar THR Lokasari dapat kembali hidup, memiliki berkelanjutan, serta membentuk memori kolektif positif pada masyarakat. Dengan begitu, citra baru yang positif akan terbentuk.

### REFERENSI

- Aditya, N. R. (2020). *Asal-usul Mangga Besar Jadi Pusat Kuliner Malam di Jakarta*. Retrieved from Kompas.com: <https://www.kompas.com/food/read/2020/07/02/212100775/asal-usul-mangga-besar-jadi-pusat-kuliner-malam-di-jakarta?page=all>
- Baxter, A. (2017). *6 Guiding Principles That Result In Designing Great Entertainment-lead Precincts*. Retrieved from Populous: <https://populous.com/6-guiding-principles-result-designing-great-entertainment-lead-precincts>

- BPS Kota Adm. Jakarta Barat. (2021). *Kecamatan Taman Sari dalam Angka 2021*. Jakarta: BPS Kota Adm. Jakarta Barat.
- BPS Kota Administrasi Jakarta Barat. (2021). *Kota Administrasi Jakarta Barat dalam Angka 2021*. Jakarta: BPS Kota Administrasi Jakarta Barat.
- detikcom. (2014). *Dulu Tempat Artis, Kini Tangkiwood Jadi Sarang Kos-kosan Pelacur*. Retrieved from detikNews: <https://news.detik.com/berita/d-2490544/dulu-tempat-artis-kini-tangkiwood-jadi-sarang-kos-kosan-pelacur>
- Fahmi, Y. (2017). *Mengenal Sejarah Tangkiwood, Hollywood Versi Jakarta Jaman Dulu*. Retrieved from ShopBack: <https://www.shopback.co.id/katashopback/tangkiwood-hollywoodnya-jakarta-jaman-dulu>
- Footo, K., & Azaryahu, M. (2009). Sense of Place. In R. Kitchin, & N. Thrift, *International Encyclopedia of Human Geography* (pp. 96-100). Amsterdam: Elsevier Science.
- Gjestland, R. (2019). *How to Design a Cinema Auditorium*. Oslo: Union International Des Cinémas.
- Jain, K. (2011). *Urban Acupuncture and Better Cities*. Delhi: Guru Gobind Singh Indraprastha University.
- Kompas.com. (2013). *Prinsen Park, Kenangan akan Taman Budaya*. Retrieved from Kompas.com: <https://regional.kompas.com/read/2013/04/12/04044738/prinsen.park.kenangan.akan.taman.budaya?page=all>
- Lerner, J. (2016). *Urban Acupuncture*. Washington, D.C.: Island Press.
- Lynch, K. (1960). *The image of the city*. Massachusetts: MIT Press.
- Mijarto, P. (2013). *Kembalikan Prinsenpark, Kembalikan Taman Hiburan untuk Rakyat*. Retrieved from Tribun News: <https://wartakota.tribunnews.com/2013/07/02/kembalikan-prinsenpark-kembalikan-taman-hiburan-untuk-rakyat>
- Moreira, S. (2021). *What Is Placemaking?* Retrieved from ArchDaily: <https://www.archdaily.com/961333/what-is-placemaking>
- Nassar, U. A. (2021). Urban Acupuncture in Large Cities: Filtering Framework to Select Sensitive Urban Spots in Riyadh for Effective Urban Renewal. *Journal of Contemporary Urban Affairs*, 1-18.
- Russ, A. (2016). *Sense of Place*. Retrieved from the nature of cities: <https://www.thenatureofcities.com/2016/05/26/sense-of-place/>
- Santoso, A. S. (2020). *Menilik Sejarah Mangga Besar yang Kini Jadi Pusat Kuliner Malam di Jakarta*. Retrieved from Tribun Travel: <https://travel.tribunnews.com/2020/07/03/menilik-sejarah-mangga-besar-yang-kini-jadi-pusat-kuliner-malam-di-jakarta>
- Shashwat, K. (2018). *Active and Passive Entertainment - Why are they important and which one fills most of your leisure?* Retrieved from medium: <https://medium.com/@ksacha137/active-and-passive-entertainment-why-are-they-important-and-which-one-fills-most-of-your-leisure-2b54e423d69f>
- Solà-Morales, M. d. (2008). *A Matter of Things*. Rotterdam: nai010 publishers.
- Sutanto, A. (2020). *Peta Metode Desain*. Jakarta: Universitas Tarumanagara.
- UNESCO. (2004). *Tangible and Intangible Heritage*. Retrieved from Intangible Cultural Heritage: <https://ich.unesco.org/en/tangible-and-intangible-heritage-00097>