

INTEGRASI RUANG DAN KEHIDUPAN MELALUI ADAPTIVE REUSE DI KAWASAN SENEN, JAKARTA PUSAT

Rainy¹⁾, Theresia Budi Jayanti^{2)*}

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

^{2)*} Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, Jakarta
theresiaj@ft.untar.ac.id

*Penulis Korespondensi: theresiaj@ft.untar.ac.id

Masuk: 28-06-2024, revisi: 05-10-2024, diterima untuk diterbitkan: 10-10-2024

Abstrak

Grand Theater Senen merupakan salah satu gedung bioskop tunggal pertama di Jakarta yang sangat populer pada era 80-an. Kemunduran *Grand Theater Senen* disebabkan oleh kalah saing karena kemunculan bioskop modern, juga terjadinya degradasi pada Kawasan Senen yang disebabkan oleh krisis *moneter*. Walaupun pemerintah sudah berupaya melakukan revitalisasi Kawasan Senen beberapa kali, namun hanya ada beberapa titik yang ramai. Akibat dari degradasi tersebut, *GTS* disalahgunakan sebagai tempat pemutaran film biru, penjualan narkoba, dan prostitusi. Saat ini, bangunan tersebut terbengkalai. Lokasi bangunan ada di Simpang Lima atau Kawasan Segitiga Senen, salah satu persimpangan yang memiliki mobilitas tinggi di Jakarta Pusat. Dalam konteks ini, penelitian bertujuan untuk memahami peran kerusakan lingkungan dan degradasi kawasan dalam kondisi bangunan, dengan mengusulkan Adaptive Reuse sebagai solusi utama. Rencana ini mencakup pengembangan jembatan penyeberangan orang (*JPO*), hotel kapsul untuk komuter, kantor sewa, dan area komersial, yang tidak hanya meningkatkan konektivitas namun juga menciptakan lingkungan yang lebih nyaman, aman, dan berkelanjutan, sehingga *GTS* dapat mendukung pertumbuhan ekonomi masyarakat terutama di Kawasan Senen yang dinamis, sambil meningkatkan kualitas hidup masyarakat dan memperbaiki kondisi lingkungan yang terabaikan, menjadikan *GTS* sebagai sebuah hub fungsional yang dapat memudahkan aksesibilitas baik dari luar maupun dalam ruangan, penyediaan akomodasi yang aman dan nyaman.

Kata kunci: *Adaptive reuse*; Hotel kapsul; Interkoneksi; Kantor sewa virtual; Komuter

Abstract

The Grand Theater Senen was one of the first single cinema buildings in Jakarta to be very popular in the 1980s. The Senen Grand Theatre's downturn was caused by the defeat of the competition due to the emergence of modern cinemas, as well as the degradation of the Senen area as a result of the monetary crisis. Although the government has attempted to revitalize the Senen Area several times, there are only a few crowded points. As a result of the degradation, the *GTS* was abused as a venue for blue films, drug sales, and prostitution. Currently, the building is abandoned. The location of the building is in Simpang Lima or Senen Triangle Area, one of the high-mobility intersections in central Jakarta. In this context, the research aims to understand the role of environmental damage and area degradation in building conditions, by proposing Adaptive Reuse as a primary solution. The plan includes the development of people-crossing bridges (*JPOs*), capsule hotels for commuters,

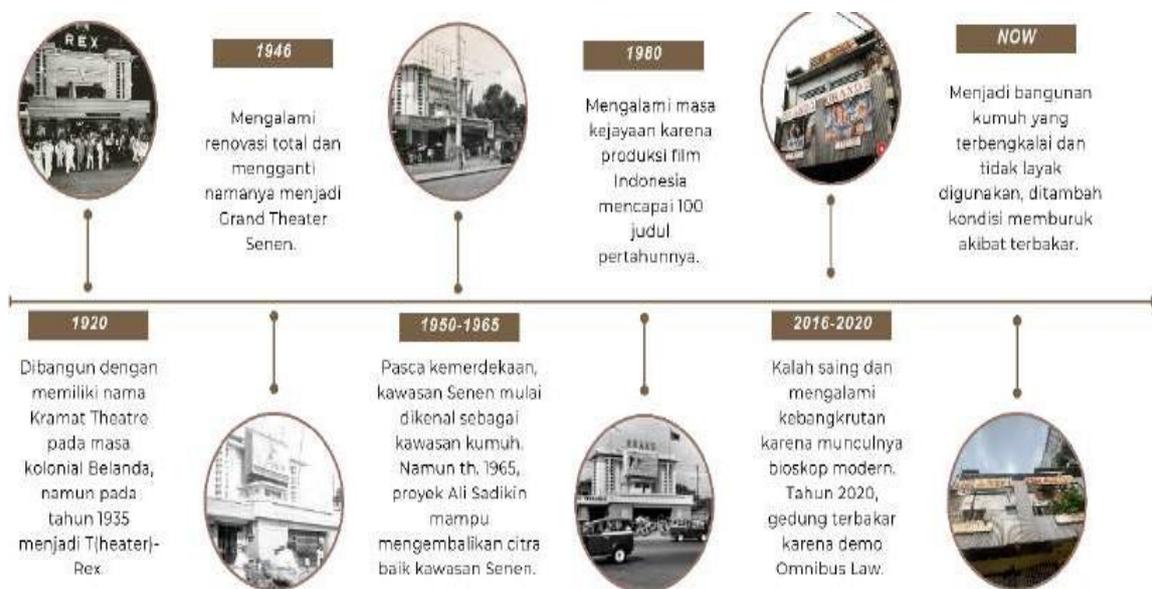
rental offices, and commercial areas, which not only enhance connectivity but also create a more comfortable, secure, and sustainable environment, so that GTS can support the economic growth of communities especially in the dynamic Senen Area, while improving the quality of life of people and improving neglected environmental conditions, making GTS a functional hub that can facilitate both outdoor and indoor accessibility, providing safe and comfortable accommodation.

Keywords: Adaptive reuse; Commuter; Hotel capsule; Interconnection; Rent virtual office

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Grand Theater Senen merupakan sebuah pusat hiburan utama pada tahun 1980-an, kini dibiarkan terbengkalai ditengah keramaian Kawasan Segitiga Senen dengan kondisi bangunan yang sudah rusak dan tidak terawat. Terletak di jalan primer Dengan kemunculan bioskop modern dan terdampak krisis moneter, tempat ini mengalami kemunduran yang sangat signifikan. Bangunan yang dulunya merupakan salah satu simbol kebanggaan, sebagai tempat pertunjukkan film dan para pemain musik menampilkan karyanya, namun seiring berjalannya waktu disalahgunakan menjadi tempat kegiatan ilegal (prostitusi, pertunjukkan film biru, transaksi narkoba). Titik puncak permasalahan yang menyebabkan terbengkalainya bangunan yaitu pada saat terjadinya krisis moneter pada Mei 1998 dan terbakarnya bangunan yang disebabkan oleh peristiwa demo *omnibus law* pada tahun 2018. Meskipun upaya revitalisasi telah dilakukan beberapa kali oleh pemerintah, namun hanya beberapa titik lokasi yang berhasil pulih dan mengalami keramaian.



Gambar 1. Linimasa Grand Theater Senen

Sumber: Penulis, 2024

Berdasarkan sejarahnya, sebenarnya *Grand Theater* Senen merupakan sebuah titik lokasi yang memiliki potensi. Pengembangan secara *Adaptive Reuse* dapat menjadi solusi untuk memberikan sirkulasi baru dengan memanfaatkan lokasi strategisnya di Kawasan Segitiga Senen. Pengembangan termasuk mengembangkan pembangunan Jembatan Penyebrangan Orang (*JPO*) dan hotel kapsul sebagai titik interkoneksi dan peristirahatan yang nyaman dan aman untuk para komuter. Selain itu, kantor sewa *virtual* juga diusulkan, yang tidak hanya memberikan fleksibilitas kerja, tetapi juga mendorong kolaborasi antar industri dan masyarakat lokal sehingga menjadikan Kawasan Senen sebagai salah satu pusat ekonomi yang lebih berkembang di Jakarta. Dengan demikian, pengembangan menggunakan *Adaptive Reuse* di *Grand Theater* Senen diharapkan dapat menghadapi tantangan kawasan urban ditengah perubahan *global* yang cepat, dan menjadikannya pusat aktivitas yang dinamis, inklusif, dan berkelanjutan baik bagi masyarakat sekitar maupun pengunjung kawasan tersebut.

Keruangan Kawasan Segitiga Senen (disebut juga Simpang Lima Senen), mencerminkan tantangan yang kompleks dalam konteks urban. Bangunan bersejarah seperti *Grand Theater* Senen yang terbengkalai dan terpinggirkan, menjadi saksi bisu dari degradasi lingkungan akibat perubahan sosial dan ekonomi yang terjadi. Banyak isu keruangan yang terjadi seperti: peningkatan kejahatan, penyalahgunaan lahan, dan penurunan kualitas hidup bagi sebagian masyarakat sekitar. Pemanfaatan kembali ruang yang terbengkalai untuk meningkatkan kualitas lingkungan dan kehidupan sekitar, terutama area *Grand Theater* Senen. Menggunakan *Adaptive Reuse* dan mengintegrasikan konsep arsitektur yang efektif, efisien, dan berkelanjutan merupakan upaya menghidupkan kembali *Grand Theater* Senen untuk menciptakan dampak positif bagi lingkungan dan kehidupan sosial ekonominya.



Gambar 2. Peta Grand Theater Senen
Sumber: Penulis, 2024

Dengan mengeksplorasi *Adaptive Reuse Grand Theater* Senen, kebutuhan akan ruang yang lebih efisien dan berkelanjutan, juga bertujuan untuk inklusivitas sosial; di mana beragam kegiatan dapat dilakukan di satu tempat tanpa mengganggu mobilitas yang awalnya sudah tinggi. Dengan memanfaatkan lokasi strategisnya, pengembangan *JPO* dan usulan hotel kapsul selain untuk menciptakan ruang-ruang baru untuk konektivitas yang lebih baik dan tempat peristirahatan yang lebih aman dan nyaman, tetapi juga sebagai titik pertemuan dan interaksi sosial. Serta kantor sewa *virtual* yang diusulkan untuk memanfaatkan potensi ekonomi kawasan ini.

Adaptive reuse mengacu pada praktik mengubah bangunan atau struktur yang ada untuk digunakan kembali, biasanya dengan tujuan yang berbeda dari fungsi aslinya. Ketika kita membicarakan integrasi

ruang dan kehidupan melalui adaptive reuse, kita berbicara tentang bagaimana praktik ini dapat mendukung konsep integrasi yang lebih luas antara ruang fisik dengan kehidupan sehari-hari manusia.

Integrasi antara ruang dan kehidupan adalah konsep atau upaya untuk menyatukan ruang fisik atau lingkungan dengan kehidupan sehari-hari manusia secara harmonis. Ini mencakup berbagai aspek seperti pembangunan perkotaan yang berkelanjutan, desain ruang terbuka, transportasi ramah lingkungan, penggunaan sumber daya alam yang bijaksana, dan penciptaan lingkungan yang mendukung kesejahteraan manusia. Hal-hal yang menjadi pertimbangan penting dalam integrasi ruang dan kehidupan antara lain: Pembangunan dan penataan kota yang memperhatikan kebutuhan lingkungan, sosial, dan ekonomi; Aksesibilitas serta sistem transportasi yang efisien dan mendukung pejalan kaki dan sepeda; Pengembangan ruang terbuka untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat. Integrasi ruang dan kehidupan bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang mendukung kehidupan manusia secara holistik dan berkelanjutan, dengan memperhatikan hubungan kompleks antara manusia dan lingkungan di kawasan Senen, terutama di sekitar area *Grand Theater*.

Rumusan Permasalahan

Degradasi kawasan Senen dan terbengkalainya *Grand Theater* Senen menjadi tantangan bagi pembangunan perkotaan berkelanjutan di Jakarta. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan panduan yang efektif untuk menciptakan lingkungan yang lebih baik bagi masyarakat sekitar. Implementasi *adaptive reuse*, yaitu memanfaatkan kembali bangunan dan area yang terbengkalai secara inovatif dan berkelanjutan, adalah salah satu pendekatan yang dapat diambil. Tantangan utamanya adalah mencapai integrasi harmonis antara ruang fisik dan kehidupan masyarakat setempat. Oleh karena itu, strategi yang efektif harus dirumuskan, mencakup aspek fisik, arsitektural, sosial, ekonomi, dan budaya, agar kawasan Senen dapat kembali menjadi pusat aktivitas yang hidup dan produktif.

Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi peran dan pengaruh kerusakan lingkungan serta degradasi kawasan terhadap terbengkalainya *Grand Theater* Senen, guna memahami konteks yang melatarbelakangi kondisi bangunan tersebut. Fokus utama penelitian adalah penerapan strategi *adaptive reuse* untuk mengintegrasikan ruang fisik dan kehidupan di kawasan Senen. Melalui perancangan fasilitas seperti *JPO*, hotel kapsul, kantor sewa, dan area komersial, diharapkan *Grand Theater* Senen dapat meningkatkan konektivitas serta kualitas lingkungan yang lebih nyaman, aman, dan berkelanjutan. Penelitian ini juga akan meneliti bagaimana *adaptive reuse* dapat mengubah kawasan stasiun Pasar Senen menjadi lingkungan yang lebih ramah pengguna dengan fasilitas yang ditingkatkan, sehingga mampu meningkatkan kualitas hidup masyarakat dan pemanfaatan ruang secara lebih efektif.

2. KAJIAN LITERATUR

Kajian literatur yang digunakan untuk landasan penelitian adalah *placeless place*, *adaptive reuse*, hotel kapsul, interkoneksi, dan kantor sewa. Kajian literatur digunakan sebagai dasar penelitian guna menganalisis data dan menghasilkan sintesis dan solusi dalam bentuk bangunan arsitektural.

Placeless Place

Menurut pemikiran Edward Relph dalam (Seamon & Sowers, 2008), *placeless place* adalah sebuah tempat yang telah kehilangan identitas dan maknanya yang unik, sehingga menjadi bagian dari

lingkungan yang seragam dan tidak membedakan dirinya dari tempat lain. Tempat seperti ini tidak lagi memiliki daya tarik atau pengaruh yang khas bagi manusia, karena kehilangan karakteristiknya yang membedakan. Dengan demikian, *placeless place* merupakan hasil dari proses *placelessness* yang terjadi ketika tempat kehilangan kesan dan signifikansinya dalam pengalaman manusia. Dalam konsep Relph, *placelessness* merujuk pada kehilangan identitas dan makna yang dialami oleh suatu tempat. Hal ini terjadi ketika tempat kehilangan ciri khasnya dan menjadi bagian dari lingkungan yang seragam dan standar. Menurut Relph, *placelessness* timbul dari kurangnya sensitivitas terhadap makna tempat, yang dipicu oleh penerimaan tanpa kritis terhadap nilai-nilai massa atau prioritas terhadap efisiensi (Relph, 1976)

Hubungan antara tempat (*place*) dan ruang (*space*) sangat erat. Dia menekankan bahwa tempat bukanlah hanya sekadar ruang fisik, melainkan memiliki makna yang dalam dan identitas yang unik bagi manusia. Ruang dipahami sebagai dimensi yang lebih abstrak, sedangkan tempat mengacu pada pengalaman manusia yang terkait dengan ruang tersebut (Relph, 1976). Relph berpendapat bahwa pemahaman yang mendalam tentang tempat menjadi penting karena tempat memberikan fokus dan urutan bagi pengalaman, tujuan, dan tindakan manusia dalam ruang tersebut. Namun, dengan munculnya modernitas, Relph mengidentifikasi fenomena *placelessness* yang mengancam makna dan identitas tempat.

Menurut Relph, hubungan manusia dengan tempat sangat penting dalam konteks konsep *placeless place*. Dia menekankan bahwa tempat bukan hanya sekadar lokasi fisik, tetapi juga memiliki makna yang mendalam bagi manusia (Relph, 1976). Ketika suatu tempat kehilangan karakteristiknya yang membedakan dan menjadi bagian dari lingkungan yang seragam, manusia cenderung kehilangan ikatan emosional dan afeksi terhadap tempat tersebut. Identitas dan makna yang unik dari tempat menjadi penting bagi manusia untuk merasakan keterikatan, kenyamanan, dan keamanan di lingkungan tersebut. Namun, dalam situasi *placeless place*, hubungan manusia dengan tempat tersebut menjadi kurang bermakna dan kurang mendalam karena tempat telah kehilangan daya tarik dan pengaruhnya yang khas.

Adaptive Reuse

Adaptive Reuse merupakan proses untuk mengerjakan bangunan-bangunan yang sudah ada, memperbaiki atau memulihkannya agar berkelanjutan dan memiliki fungsi yang relevan dengan kebutuhan terkini (Plevoets & Cleempoel, 2012). Proses penggunaan kembali bangunan atau struktur yang ada untuk penggunaan baru, bangunan yang cukup dikenal dalam beberapa tahun terakhir, sehingga bangunan menjadi relevan kembali dan mengurangi dampak negatif lingkungan sekitar dan membantu meningkatkan kualitas kawasan perkotaan (Misirlisoy & Gunce, 2016). Tidak hanya sekedar merubah tampilan fisik arsitektur semata dan membuat fungsi baru yang lebih tepat dan bermanfaat, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap kawasan itu sendiri.

Proses *adaptive reuse* diklasifikasikan dalam 3 sistem perlakuan yang dapat dilakukan terhadap bangunan sesuai dengan seberapa dekat hubungan antara fungsi yang lama dan baru, yaitu *the the insertion system*, *the intervention system*, *the installation system*. Pemahaman singkat mengenai sistem tersebut; *the insertion system* adalah pembangunan dimensi yang telah ditentukan dengan batas-batas bangunan yang sudah ada, *the intervention system* adalah bangunan yang sudah ada diubah sedemikian rupa sehingga menjadi lebih baik dan lebih layak untuk area sekitar, *the installation*

system adalah penambahan elemen baru (bisa seperti bangunan yang baru) yang kemungkinan dipengaruhi bangunan yang ada, lalu ditempatkan dalam batasan bangunan itu sendiri.

Hotel Kapsul

Dalam arsitektur, konsep hotel kapsul merupakan solusi inovatif yang menggabungkan efisiensi ruang dengan kenyamanan penginapan. Hotel kapsul, yang pertama kali diperkenalkan di Jepang, dirancang untuk menyediakan akomodasi minimalis namun fungsional bagi pelancong atau komuter yang membutuhkan tempat istirahat sementara. Konsep ini memanfaatkan ruang terbatas secara optimal, dengan kapsul yang berisi fasilitas dasar seperti tempat tidur, pencahayaan, dan koneksi internet, yang disusun dalam struktur modular. Menekankan prinsip efisiensi ruang dan utilitas tinggi, di mana setiap unit kapsul dirancang untuk memaksimalkan kenyamanan dalam ruang yang sangat terbatas. Desain ini memungkinkan penyediaan akomodasi yang hemat biaya dan efisien, serta mudah diintegrasikan ke dalam lingkungan urban yang padat (Kurokawa, 1987).

Hotel kapsul merupakan jenis hotel *low budget* yang perkembangannya tergolong cukup tinggi di beberapa kota besar. Berikut beberapa faktor yang memengaruhi keunggulan hotel kapsul berdasarkan latar belakang kemunculannya: Letak hotel strategis: Para wisatawan sering mencari hotel kapsul karena letaknya yang strategis. Kapsul hotel memiliki visibilitas standar atau dapat dilihat dari jarak tertentu. Hotel kapsul biasanya dibangun di pusat kota metropolitan atau kota wisata, yang membuat perjalanan lebih mudah. Di Jepang, hotel kapsul dibangun di area dekat stasiun kereta api atau terminal bus di Jepang; Aksesibilitas yang mudah Hotel kapsul biasanya memiliki aksesibilitas yang bagus menuju hotel karena biasanya terletak di area pusat kota atau pusat komersial kebutuhan perjalanan dan atau kebutuhan; Menghemat biaya transportasi. Lokasi strategis dan akses mudah ke hotel kapsul memungkinkan pengunjung minimalis untuk menghemat uang untuk transportasi. Tarif transportasi umum tidak terlalu mahal dan penginapan di hotel kapsul di bandara atau stasiun kereta api dapat diakses dengan berjalan kaki.

Integrasi

Integrasi merujuk pada penyatuan berbagai elemen fisik dan fungsi ruang untuk menciptakan lingkungan yang *kohesif*, berkelanjutan, dan fungsional. Integrasi dalam desain arsitektur bertujuan untuk memastikan bahwa bangunan, infrastruktur, dan ruang publik tidak hanya berdiri sendiri, tetapi saling berhubungan dan mendukung satu sama lain dalam mendukung aktivitas manusia dan kualitas hidupnya. Integrasi yang efektif melibatkan penciptaan pola-pola desain yang memastikan interaksi harmonis antara berbagai elemen dalam ruang perkotaan, seperti jalan, bangunan, dan ruang hijau, sehingga membentuk jaringan yang mendukung aktivitas sosial dan ekonomi secara optimal. Peningkatan konektivitas dan kenyamanan pengguna, serta menghidupkan kembali kawasan yang terbengkalai tersebut sebagai pusat aktivitas yang dinamis dan inklusif (Christopher, Ishikawa, & Silverstein, 1977).

Interkoneksi (Interconnection)

Dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), interkoneksi dalam konteks kata benda merupakan hubungan satu sama lain, sedangkan dalam konteks kata kerja merupakan menghubungkan satu sama lain dan dalam Oxford *Dictionary* dengan konteks kata sifat merupakan *to be or become connected or interrelated*. Istilah interkoneksi masih belum terlalu umum dalam dunia arsitektur. Secara harfiah, interkoneksi tidak hanya dapat diartikan untuk menghubungkan antar jaringan dalam telekomunikasi, namun ke semua bentuk jaringan yang ada. (Bullen & Love, 2011) menekankan pentingnya interkoneksi. Ketika bangunan bersejarah diadaptasi untuk penggunaan baru, integrasi yang efektif dengan lingkungan sekitarnya dapat meningkatkan nilai dan fungsionalitas bangunan tersebut, serta berkontribusi pada peningkatan kualitas kawasan secara keseluruhan.

Menurut (Lynch, 1960) interkoneksi menciptakan "*legibility*," yang membantu orang mengenali dan mengorientasikan diri dalam ruang perkotaan. Hal ini penting untuk menciptakan kota yang tidak hanya mudah dinavigasi tetapi juga menyediakan lingkungan yang mendukung kehidupan sosial dan ekonomi. Interkoneksi kerap dikaitkan dengan urban *design* dan *spatial planning*, yang menekankan pentingnya integrasi antara berbagai elemen lingkungan perkotaan untuk menciptakan ruang yang berfungsi secara optimal. Interkoneksi ini mencakup tidak hanya aspek fisik seperti jalan, jembatan, dan bangunan, tetapi juga aspek sosial dan ekonomi, di mana ruang-ruang publik dan fasilitas umum dirancang untuk mendorong interaksi sosial dan aktivitas ekonomi yang dinamis.

Kantor Sewa

Untuk berbagai jenis bisnis, terutama startup dan bisnis kecil, kantor sewa juga dikenal sebagai "kantor sewa" merupakan solusi arsitektural yang fleksibel yang menyediakan ruang kerja yang siap pakai dan dilengkapi dengan berbagai fasilitas. Konsep kantor sewa memungkinkan perusahaan, terutama bisnis kecil, untuk mendapatkan akses ke lingkungan kerja profesional tanpa terikat pada janji jangka panjang yang biasanya terkait dengan sewa kantor tradisional. Konsep ini menekankan efisiensi, fleksibilitas, dan aksesibilitas. Ini juga memungkinkan pelanggan untuk berkonsentrasi pada operasi utama perusahaan mereka tanpa khawatir tentang pemeliharaan fasilitas (J & Ross, 2003).

Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan "kantor sewa" sebagai "balai (gedung, rumah, ruangan) tempat mengurus pekerjaan atau tempat melakukan pekerjaan", dan "menggunakan sesuatu dengan membayar atau membayar karena menggunakan atau meminjam sesuatu". Kantor yang disewa adalah tempat untuk transaksi bisnis dan layanan profesional. Selain itu, kantor sewa didefinisikan sebagai ruang kantor yang tergabung dalam satu bangunan yang disewakan (Marlina & Endy, 2008). Ini dibuat sebagai tanggapan terhadap perkembangan ekonomi yang semakin pesat, khususnya di kota-kota besar, yang dipengaruhi oleh perkembangan industri, konstruksi, perdagangan, perbankan, dan lain-lain. Kantor sewa adalah bangunan atau area yang disewakan dengan harga tertentu dan digunakan sebagai tempat kerja. Menurut (Marlina & Endy, 2008), definisi ini menunjukkan bahwa setiap jenis bangunan yang disewakan sebagai kantor juga dapat dikategorikan sebagai kantor sewa.

Kantor sewa menawarkan banyak keuntungan, seperti yang dinyatakan oleh (J & Ross, 2003), termasuk pengurangan biaya operasional, fleksibilitas dalam hal skala dan durasi sewa, dan akses ke fasilitas dan teknologi canggih. Ruang-ruang di dalamnya terdiri dari ruang-ruang yang memiliki fungsi yang sama kantor; pemakai menyewa ruang tersebut. Melihat fenomena ini, membangun kantor sewa mungkin merupakan bisnis yang menguntungkan di masa depan. Menurut (Marlina & Endy, 2008), ada beberapa faktor yang memengaruhi hal ini: aktivitas ekonomi yang tinggi di daerah tersebut, harga lahan yang tinggi, dan distribusi pembangunan yang tidak merata di daerah tersebut.

3. METODE

Jenis Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode kualitatif *eksplanatoris* untuk mengkaji pengaruh kerusakan lingkungan dan degradasi kawasan terhadap terbenkhalainya *Grand Theater* Senen. Metode ini dipilih karena memungkinkan eksplorasi mendalam mengenai konteks dan faktor-faktor yang melatarbelakangi kondisi bangunan tersebut. Data dikumpulkan melalui kajian literatur dari jurnal-jurnal terdahulu dan artikel-artikel website yang relevan. Setelah itu, dilakukan observasi langsung dan survei pada lokasi terpilih untuk mengumpulkan data empiris. Proses analisis kualitatif akan digunakan untuk menentukan fungsi-fungsi yang tepat dalam rencana adaptive reuse, guna menciptakan lingkungan yang lebih baik dan berkelanjutan di kawasan Senen.

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek: Masyarakat sekitar lokasi penelitian dan Objek: Kondisi bangunan *Grand Theater Senen*, Kondisi sekitar bangunan *Grand Theater Senen*, Aktivitas sekitar kawasan *Grand Theater Senen*, Mobilitas manusia dan kendaraan sekitar *Grand Theater Senen*.

Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini mengumpulkan dua jenis data: data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui observasi langsung di lokasi tapak terpilih, menghasilkan foto eksisting bangunan, kondisi sekitar tapak, aktivitas sekitar, dan foto-foto pendukung lainnya. Data ini dianalisis secara kualitatif untuk memahami kondisi fisik dan aktivitas di lokasi. Data sekunder diperoleh dari observasi kawasan Senen, kemudian fokus pada *Grand Theater Senen* dan sekitarnya, termasuk mapping site untuk mempermudah pengolahan data. Sumber kedua meliputi artikel website, jurnal, dan buku terkait penelitian. Jurnal yang digunakan adalah jurnal 5 tahun terakhir, bereputasi, dan terpublikasi oleh penerbit terpercaya, kemudian diolah kembali.

Metode Analisis

Setelah pengumpulan data dari artikel, buku, jurnal, dan observasi tapak, akan dilakukan analisis dengan pendekatan makro, meso, dan mikro pada kawasan Senen, yang mengerucut ke *Grand Theater Senen* dan sekitarnya. Analisis ini akan dilakukan dengan mengaitkan teori-teori yang relevan, melakukan komparasi dengan studi kasus serupa, dan menggunakan simulasi untuk memprediksi hasil implementasi. Hasil analisis ini akan disintesis menjadi ide perencanaan dan perancangan desain arsitektur yang komprehensif.

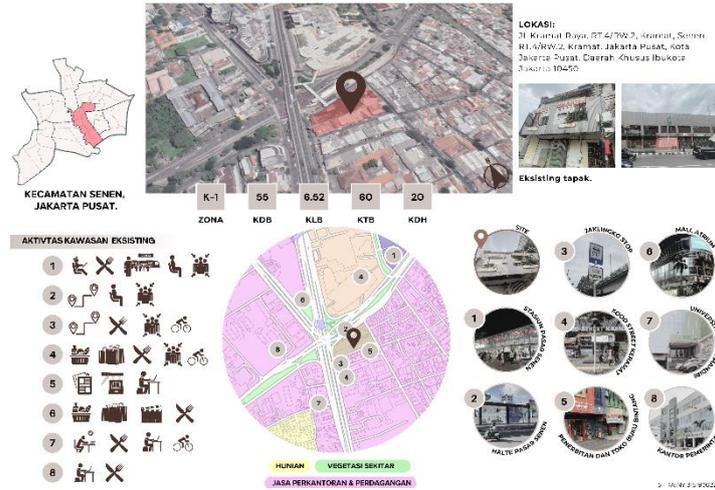
Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan adalah *adaptive reuse*. Seiring perkembangan era dan teknologi, dengan penggunaan fungsi dan desain baru pada bangunan lama diharapkan perancangan dapat menjadi sebuah tempat yang lebih relevan dan lebih layak untuk digunakan oleh masyarakat sekitar. Tidak hanya menjadi relevan dan lebih layak, tetapi dari tempat kumuh yang sudah tidak dapat digunakan, perancangan tempat dapat menjadi lebih berguna untuk aktivitas dan mobilitas masyarakat yang area sekitar yang tergolong cukup tinggi.

4. DISKUSI DAN HASIL

Analisis Makro

Lokasi tapak terpilih terletak di Kelurahan Kramat, Kecamatan Senen, Jakarta Pusat. Kawasan Senen lekat dengan sebutan pusat komersial, kesenian, dan budaya. Dalam konteks sejarahnya, Senen telah memainkan peran sentral dalam perkembangan kota Jakarta (dulu disebut Batavia) dan terus berkembang menjadi titik fokus bagi kegiatan perekonomian. Kawasan Senen juga merupakan area *Weltevreden*, merupakan sebuah pusat pemukiman, hiburan dan perkantoran. Namun, walaupun memiliki nilai sejarah yang cukup tinggi dan penting dari masa ke masa, kawasan Senen mengalami kemunduran dan penurunan kualitas areanya, meskipun sudah beberapa kali dilakukan revitalisasi oleh pemerintah setempat. Oleh karena itu, respon yang dapat dilakukan untuk menanggapinya adalah merancang bangunan multi-program yang dapat membantu mempermudah kehidupan mobilitas dan kegiatan masyarakat sekitar, tetapi tetap memperhatikan kualitas lingkungan dan bangunan yang akan digunakan nantinya.

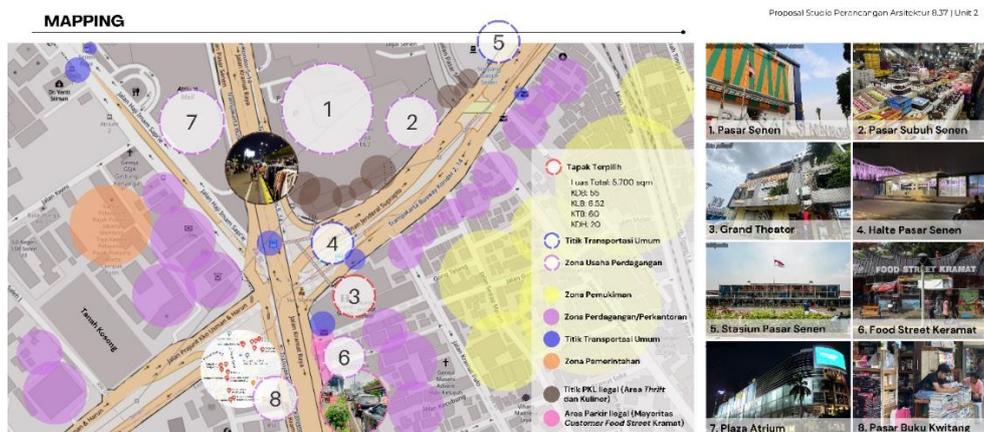


Gambar 3. Kecamatan Senen dan Kelurahan Kramat.
Sumber: Data Pribadi, 2024

Terdapat beberapa program usulan yang akan diterapkan yaitu, hotel pod, perkantoran, area komersial. Tiga program utama ditujukan dalam rangka mendukung perkembangan ekonomi dan meningkatkan fasilitas yang ada di sekitar kawasan Senen. Hotel pod yang dirancang untuk memberikan akomodasi yang efisien dan terjangkau untuk para komuter. Selain itu, perkantoran yang diharapkan akan mendukung dalam peningkatkan pusat kegiatan bisnis yang dinamis, dan efisien karena terletak di titik yang cukup strategis. Unruk melengkapi rancangan bangunan, diusulkan area komersial yang menyediakn beragam pilihan belanja, kuliner, dan hiburan. Area komersial tidak hanya berfungsi seperti yang disebutkan, tetapi juga sebagai pusat gaya hidup yang menarik bagi penduduk lokal maupun pengunjung. Melalui kombinasi ketiga program utama ini, diharapkan terciptanya lingkungan yang terintegrasi, aman, dan nyaman sehingga dapat meningkatkan kualitas lingkungan dan kehidupan masyarakat.

Analisis Mikro

Lokasi tapak memiliki banyak titik transportasi umum disekitarnya, seperti Stasiun Kereta Api Pasar Senen, Halte Transjakarta Bus Pasar Senen, dan Halte Jaklingko 1R dan 10A. Lalu, kondisi jalan untuk pejalan kaki yang tergolong cukup baik di sekitar tapak. Dengan beberapa sarana transportasi yang ada di sekitar lokasi, bangunan memiliki cukup banyak potensi yang akan terus berkembang karena memungkinkan memenuhi kebutuhan masyarakat sekitar.



Gambar 4. Analisis Mapping Transportas dan Zona sekitar.
Sumber: Data Pribadi, 2024



Gambar 5. Potongan dan Program Bangunan.

Sumber: Data Pribadi, 2024

Untuk memenuhi data yang ada, konektivitas yang baik pada eksisting merupakan kunci untuk menciptakan sebuah ruang fungsional. Interkoneksi yang tidak hanya memudahkan akses transportasi, tetapi juga mobilitas dan akomodasi yang lebih baik dan dapat terhubung secara efisien dan memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi masyarakat untuk beaktivitas. Solusi yang efektif dengan mengintegrasikan bangunan dengan moda transportasi yang ada, memungkinkan perpindahan yang cepat dan mudah.

Pendekatan Konsep Desain

Pendekatan konsep desain untuk kawasan Segitiga Senen, dengan fokus pada *Grand Theater Senen*, dapat dirinci dalam sebagai berikut:

Adaptive Re-use dan Interkoneksi

Pendekatan pertama adalah penerapan konsep *adaptive re-use* pada *Grand Theater Senen* untuk menghidupkan kembali bangunan bersejarah ini sebagai pusat seni dan budaya. Desain ini harus mengintegrasikan elemen-elemen modern sambil mempertahankan karakteristik asli bangunan untuk menciptakan daya tarik baru bagi masyarakat dan wisatawan. Selain itu, interkoneksi antara berbagai moda transportasi di sekitar kawasan harus dioptimalkan, dengan membangun jalur pejalan kaki yang nyaman dan aman serta fasilitas sepeda yang terintegrasi. Ini akan memudahkan akses dan mobilitas masyarakat di dalam dan sekitar kawasan, meningkatkan konektivitas dengan lingkungan sekitar.



Gambar 56 Visual Bangunan

Sumber: Data Pribadi, 2024

Ruang Publik Inklusif dan Hub Transportasi Terintegrasi

Pendekatan ketiga adalah menciptakan ruang publik yang *inklusif* dan hub transportasi terintegrasi. Desain ruang publik harus ramah bagi semua kalangan, termasuk anak-anak, lansia, dan penyandang disabilitas, dengan menyediakan area hijau, taman bermain, dan tempat istirahat yang nyaman. Sementara itu, hub transportasi terintegrasi harus dibangun untuk menghubungkan berbagai moda transportasi seperti bus, kereta api, dan transportasi online. Fasilitas ini harus dilengkapi dengan area istirahat bagi komuter, informasi transportasi yang jelas, dan akses mudah ke setiap moda transportasi. Dengan demikian, kawasan ini akan menjadi pusat mobilitas yang efisien dan nyaman, mendukung pergerakan orang dan barang dengan lancar serta menciptakan lingkungan yang lebih manusiawi dan berkelanjutan.



Gambar 5. Ruang Publik
Sumber: Data Pribadi, 2024

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penelitian ini menekankan pentingnya penerapan *adaptive reuse* dalam revitalisasi kawasan Segitiga Senen, terutama pada *Grand Theater Senen*, dengan tujuan menghidupkan kembali bangunan bersejarah sambil mempertahankan karakteristik aslinya dan menciptakan daya tarik baru bagi masyarakat dan wisatawan. Melalui pengembangan fasilitas hiburan dan komersial, serta penciptaan ruang publik *inklusif* dan hub transportasi terintegrasi, kawasan ini dapat menjadi destinasi menarik yang mendukung pertumbuhan ekonomi lokal. Proyek perancangan *Grand Theater Senen* menjadi *Senen Hub* adalah pendekatan inovatif yang menghubungkan berbagai fungsi dan aktivitas dalam satu kompleks terpadu, menciptakan sinergi antara ruang komersial, akomodasi, dan perkantoran. Desain ini menekankan zoning dan organisasi ruang yang efisien untuk kenyamanan dan kemudahan akses pengunjung, dengan lantai dasar sebagai area komersial dan kuliner, serta lantai atas untuk fasilitas akomodasi modern dan kantor sewa. Fasilitas pendukung seperti loker, kamar mandi umum, dan lounge menambah kenyamanan pengguna, menciptakan pengalaman menyeluruh. Pendekatan ini tidak hanya menghidupkan kembali *Grand Theater Senen*, tetapi juga berkontribusi positif terhadap perkembangan ekonomi dan sosial di kawasan tersebut, menjadikan *Senen Hub* sebagai *landmark* baru yang signifikan di Jakarta melalui interkoneksi ruang yang menghubungkan kehidupan.

Saran

Untuk memastikan keberhasilan pengembangan kawasan Segitiga Senen, kolaborasi antara pemerintah, arsitek, pengembang, dan masyarakat sangat penting. Pemerintah perlu memberikan dukungan regulasi dan insentif untuk proyek *adaptive reuse*, termasuk kemudahan perizinan dan

insentif *fiskal*. Arsitek dan pengembang harus fokus pada desain ramah lingkungan dan *inklusif*, memastikan ruang publik dapat diakses oleh semua lapisan masyarakat. Partisipasi aktif masyarakat dalam perencanaan sangat penting untuk memenuhi kebutuhan dan aspirasi lokal, menghasilkan desain yang relevan dengan konteks sosial dan budaya setempat. Promosi yang efektif dan berkelanjutan mengenai fitur-fitur baru akan menarik pengunjung dan menghidupkan ekonomi lokal. Desain arsitektur harus mempertimbangkan keberlanjutan jangka panjang dengan bahan bangunan ramah lingkungan dan teknologi hemat energi, serta integrasi elemen alam seperti ruang hijau, taman, dan jalur pedestrian yang nyaman. Dengan demikian, Segitiga Senen dapat menjadi lingkungan yang lebih baik, harmonis, dan berkelanjutan, memperkuat identitas kawatmivitas sosial dan ekonomi yang dinamis.

REFERENSI

- Bullen, P. A., & Love, P. E. (2011). *Structural Survey. Adaptive Reuse of Heritage Buildings*.
 Christopher, A., Ishikawa, S., & Silverstein, S. (1977). *A Pattern Language: Towns, Buildings, Construction*. USA: OUP.
- J, M., & Ross, P. (2003). *The 21st Century Office*. Laurence King Publishing.
- Kurokawa, K. (1987). Van Nostrand Reinold. *Capsule Architecture*.
- Lynch, K. (1960). *The Image of the City*. MIT Press.
- Marlina, & Endy. (2008). *Panduan Perancangan Bangunan Komersial*. Penerbit Andi.
- Misirlisoy, D., & Gunce, K. (2016). Sustainable Cities and Society 26. *Adaptive reuse strategies for heritage buildings: A holistic approach*.
- Plevoets, B., & Cleempoel, K. V. (2012). RIE INTERNATIONAL CONFERENCE 2012. *ADAPTIVE REUSE AS A STRATEGY TOWARDS CONSERVATION OF CULTURAL HERITAGE: A SURVEY OF 19TH AND 20TH CENTURY THEORIES*.
- Relph, E. (1976). *Place and Placelessness*. United Kingdom: Pion.
- Seamon, D., & Sowers, J. (2008). Place and Placelessness, Edward Relph. *Place and Placelessness, Edward Relph*.
- Seamon, D., & Sowers, J. (2008). Place and Placelessness, Edward Relph. *Place and Placelessness, Edward Relph*.