JURNAL STUPA Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur
Vol. 6, No. 2,
Oktober 2024. hlm: 1187-1200
ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

# PENERAPAN ARSITEKTUR NARATIF DI KAWASAN LOKASARI UNTUK MENGHIDUPKAN MEMORI KOLEKTIF PRINSEN PARK

Rudy Dharma Tjhindra[1)], Budi Adelar Sukada[2)*]

[1)]Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, Jakarta
rudydharma100@gmail.com
[2)*] Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, Jakarta
budia@ft.untar.ac.id
*Penulis Korespondensi: budia@ft.untar.ac.id*

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

**Abstrak**

Prinsen Park merupakan cikal bakal dari industri perfilm-an di Indonesia yang telah melahirkan banyak seniman dan aktor serta diberi julukan tangkiwood. Kejayaan dari Prinsen Park mulai pudar disebabkan penurunan minat menonton film dan berkembangnya televisi analog pada tahun 1970-an. Prinsen Park atau yang sekarang bernama Lokasari mulai kehilangan identitas aslinya sejak dilaksanakan program peremajaan pada tahun 1985 disertai dengan mulai menjamurnya klub malam di kawasan tersebut pada tahun 90-an. Proyek ini bertujuan untuk mengembalikan citra Prinsen Park dan menjadikan kawasan Lokasari sebagai pusat kegiatan masyarakat di Taman Sari. Metode *cross section* digunakan dalam pengumpulan data melalui proses observasi kawasan eksisting disertai perbandingan terhadap bukti sejarah yang tertulis pada jurnal dan buku, data yang dikumpulkan diperkuat kredibilitasnya melalui wawancara pada masyarakat mengenai impresi terhadap kawasan lokasari terdahulu hingga sekarang. Hasil analisis berupa kumpulan memori kolektif masyarakat yang digunakan dalam proses desain untuk menghadirkan suasana Prinsen Park di Lokasari. Suasana dari Prinsen Park kembali dihadirkan melalui metode naratif arsitektur. Arsitektur naratif berperan dalam membentuk memori kolektif yang berguna dalam membangun citra dari sebuah kawasan dan membangun *sense of place* serta *sense of belonging* pada pengguna untuk menjaga sejarah dari Prinsen Park dan menjadi lembaran baru bagi kawasan Lokasari.

**Kata kunci:** Lokasari; memori; naratif; Prinsen; taman

***Abstract***

*Prinsen Park is the pioneer of the film industry in Indonesia which has given birth to many famous artists and actor and was given a nicknamed as tangkiwood. The glory of Prinsen Park began to fade due to a decline in interest in watching films and the development of analog television in the 1970s. Prinsen Park or what is now called Lokasari began to lose its original identity since the rejuvenation program which was implemented in 1985 and popping up of nightclubs in the area at the 90s. This project aims to restore the image of Prinsen Park and make the Lokasari area the center of community activities in Taman Sari. The cross section method was used to collect data through the process of observing existing areas accompanied by comparisons with historical evidence written in journals and books. The credibility of the data collected was strengthened through interviews with people regarding their impressions of the former location until now. The results of the analysis are a collection of collective community memories which were used in the design process to create the atmosphere of Prinsen Park in Lokasari. The atmosphere of Prinsen Park is presented again through the architectural narrative method. Narrative architecture plays a role in forming a collective memory which is useful in building an image of an area and building sense of place and sense of belonging among users to maintain the history of Prinsen Park and become a new chapter for the Lokasari.*

***Keywords:*** *Lokasari; memory; narrative; park; Prinsen*

Vol. 6, No. 2,
Oktober 2024. hlm: 1187-1200
ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

## 1. PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Pada jaman kolonial Belanda terdapat sebuah taman yang dijadikan tempat berkumpulnya para seniman dan aktor di Kecamatan Taman Sari. Taman ini dinamanakan Prinsen Park (Nasyidah, 2013). Penampilan seperti sandiwara, komedi, opera, musik, dan teatrikal merupakan beberapa hal yang terkenal di kawasan Prinsen Park. Prinsen Park juga merupakan cikal bakal dari industri perfilm-an di Indonesia yang melahirkan banyak seniman, aktor, dan aktris terkenal seperti Tan Tjeng Bok, Laila Sari, Misbach Yusa Biran, Mak Wok, Aminah Cendrakasih, Idris Sardi dan masih banyak lagi.

Gambar 1. Pintu Masuk Utama Prinsen Park Pada Tahun 1950-an
Sumber: https://indonesiancinematheque.blogspot.com/2020/07/batavia-bioscoop.html, diakses pada 12 Juli 2024

Terdapat perubahan nama di kawasan tersebut pada tahun 70-an dengan mengubah Prinsen Park menjadi Lokasari. Masa Kejayaan dari Lokasari sebagai pusat kesenian dan industri perfilman mulai pudar disebabkan oleh penurunan jumlah pengunjung dan berkembangnya televisi analog pada tahun 80-an (Saputra, 2016). Kemudian pengelola kawasan mengadakan peremajaan kawasan Lokasari dengan mengubah fungsi kawasan Lokasari yang dulunya kawasan industri perfilman dan seni sebuah kawasan Komersial dengan dibangunnya Mall Lokasari dan ruko-ruko baru di kawasan tersebut.

### Rumusan Permasalahan

Prinsen Park adalah sebuah tempat bersejarah yang merupakan cikal bakal dari perkembangan seni pertunjukan dan perfilman di Indonesia, namun kawasan ini sekarang telah mengalami Degradasi sehingga jejak dari Prinsen Park sudah tidak dapat dilihat dan dirasakan saat ini. Seiring berjalannya waktu kini Lokasari juga mempunyai citra buruk di mata masyarakat karena Lokasari telah menjadi area hiburan malam sejak tahun 90-an. Kini jumlah pengunjung dari Lokasari semakin menurun setiap tahunnya. Sehingga penulisan ini akan membahas salah satu cara untuk mengatasi permasalahan mengenai degradasi Lokasari, citra buruk dari Lokasari di mata masyarakat dan penurunan jumlah pengunjung dari tahun ke tahun.

### Tujuan

Perancangan ini bertujuan untuk memvitalkan kembali kawasan Lokasari dan mempreservasi sejarah dari Prinsen Park yang kini sejarahnya mulai hilang ditelan oleh waktu. Perancangan ini juga bertujuan agar kawasan Lokasari dijadikan pusat kegiatan masyarakat di Taman Sari, serta

Vol. 6, No. 2,
Oktober 2024. hlm: 1187-1200
ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

menjadikan Lokasari sebagai wadah bagi para seniman dan sineas untuk belajar, berlatih, dan berekspresi dan berkarya. Kedepannya dengan berdirinya proyek ini nantinya akan mengaburkan citra negatif dari kawasan lokasari. Fungsi dan program baru yang hadir di kawasan Lokasari dapat menjadi lembaran baru bagi *image* dari Lokasari.

## 2. KAJIAN LITERATUR

### *Placeless Place*

Istilah *placeless place* pertama kali diungkap oleh Edward Relph di bukunya yang berjudul *Place and Placelessness*, ia menjelaskan bahwa hilangnya identitas dari sebuah tempat merupakan akibat dari homogenisasi dalam proses modernisasi (Relph, 1976). Modernisasi menyebabkan mulai pudarnya keunikan atau citra dari sebuah tempat dan digantikan menjadi gaya modern yang membuat sebuah tempat menjadi kehilangan identitas dan citranya. Tempat terbentuk oleh individu dan komunitas yang beraktivitas dan tinggal di dalam maupun area sekitar sehingga sebuah tempat dapat dipastikan memiliki identitas ataupun ciri khasnya tersendiri yang membedakannya dengan tempat-tempat lainnya. Kuat dan lemahnya sebuah identitas akan mempengaruhi pandangan masyarakat luas mengenai tempat tersebut. Faktor utama yang mempengaruhi seseorang untuk dapat mengenali atau mengingat identitas dari sebuah tempat dikarenakan tempat tersebut memiliki keunikan, identitas, dan karakter yang berbeda dengan tempat lainnya (Calder, 2020).

Kedalaman perasaan terhadap sebuah tempat atau *depth of place* dapat diidentifikasi melalui hubungan ikatan antara manusia dengan tempat. Ikatan dapat terjadi jika ada *sense of place* berupa tempat, lingkungan, aktivitas, makna, peristiwa, dan situasi (Relph, 1976). Rasa kepedulian, keterlitaban, dan ketertarikan kepada sebuah tempat disebabkan karena tempat tersebut bermakna dalam kehidupan manusia. Semakin kuat keterikatan dan perasaan manusia kepada sebuah tempat, semakin kuat pula identitas dan *sense of place* tempat tersebut. *Sense of place* atau *sense of belonging* adalah hal yang menciptakan identitas dari sebuah tempat (Relph, 1976). Kedalaman ikatan antara tempat dengan manusia. Kedua hal ini mempengaruhi kedalaman ikatan manusia terhadap sebuah tempat baik psikologis dan fisik dapat mempengaruhi persepsi seorang manusia terhadap tempat yang pernah dan yang belum pernah dikunjungi.

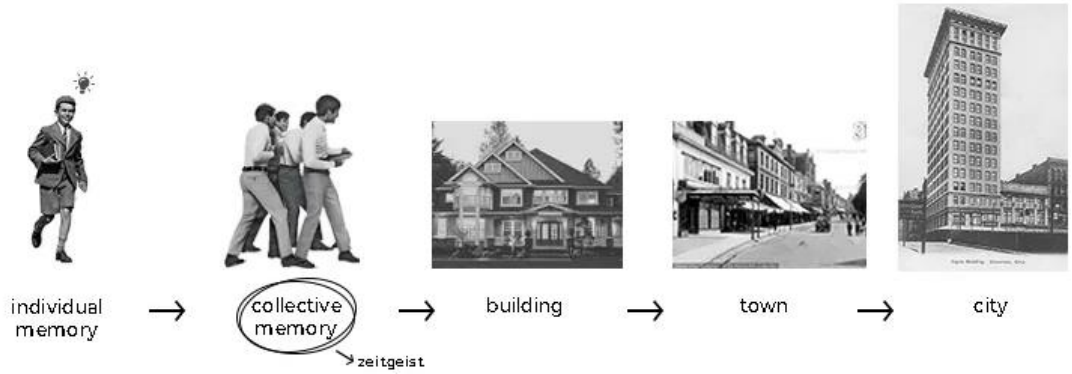
Pengalaman, makna, sosial, dan budaya adalah contoh psikologis, sedangkan ruang dan elemen dari lingkungan adalah contoh fisik. *Sense of place* dari sebuah tempat dapat terjaga, serta etika dan tindakan terhadap tempat tersebut dapat terpengaruhi jika manusia merasa terikat dan peduli terhadap tempat tersebut. Tindakan terhadap identitas sebuah tempat seperti mempertahankan, mengembangkan, dan menggantikan juga terpengaruhi oleh keterikatan yang terjadi terhadap suatu tempat melalui perasaan seseorang terhadap tempat tersebut (*sense of place*).

### Memori Kolektif

Aldo Rossi menyatakan bahwa arsitektur dibentuk oleh memori yang berasal dari informasi yang diterima oleh indera setiap individu. Ketika memori individu-individu ini digabungkan, mereka membentuk memori kolektif, yaitu pemikiran yang telah diproses bersama dalam sebuah komunitas. Pemikiran ini menciptakan elemen-elemen dasar arsitektur, mulai dari bangunan hingga menjadi kota. Menurut Rossi, kota adalah sebuah artefak yang menyimpan jejak sejarah, dan jejak tersebut merupakan perwujudan dari memori kolektif suatu kota (Wachoński, 2020). Dengan kata lain, kota adalah memori kolektif dari penduduknya, yang diasosiasikan dengan objek dan tempat tertentu. Kota berfungsi sebagai "*locus*" dari memori kolektif, di mana hubungan antara tempat dan penduduknya membentuk citra kota dari segi arsitektur dan lanskap (Jo, 2013). Rossi juga mengaitkan monumen bersejarah sebagai

Vol. 6, No. 2,
Oktober 2024. hlm: 1187-1200
ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

perwujudan memori kolektif karena mereka bisa menjadi identitas dan ikon suatu tempat. Dia percaya pada konsep "*cultural continuance*," yang menekankan pentingnya sejarah dan kejadian masa lalu, berbeda dengan pandangan para modernis.




Gambar 2. Memori Kolektif Menurut Aldo Rossi
Sumber: https://miro.medium.com, diakses pada 15 Juli 2024

Menurut Aldo Rossi, arsitektur terbentuk oleh memori, yaitu informasi yang diperoleh melalui indra setiap individu. Hubungan yang tercipta antara individu-individu menghasilkan informasi atau memori yang berkumpul menjadi memori kolektif (Miller, 2017). Gagasan atau ide ini diproses sebagai pemikiran bersama oleh komunitas atau masyarakat. Hal ini menjadi dasar dari elemen-elemen arsitektur, mulai dari struktur, fungsi, hingga bentuk bangunan. Kota berfungsi sebagai *locus* dari memori kolektif, yaitu tempat yang dapat dipahami sebagai memori. Memori buatan ini, yang berasal dari locus dan citra, dibentuk menjadi ruang dan suasana, sehingga kenangan dan pengalaman sejarah dapat dilestarikan dan diulang terus-menerus (Jo, 2013).

Eviatar Zerubavel dalam bukunya berjudul '*Time Maps' menyebutkan* bahwa ingatan kolektif tidak harus merupakan representasi dari pengalaman pribadi seseorang, namun ingatan tersebut mewakili latar belakang suatu kelompok sepanjang sejarah (Zerubavel, 2003). Orang-orang yang membentuk kelompok tertentu tidak harus menjalani pengalaman yang sama, tetapi ingatan semacam ini dapat diwariskan dari generasi ke generasi (Miller, 2017). Berbeda dengan sejarah, ingatan kolektif tidak berfokus pada peristiwa-peristiwa penting dalam suatu waktu. Memori kolektif mengarah pada penguatan ikatan antar orang dalam komunitas tertentu yang berakibat pada terciptanya identitas tertentu dalam komunitas tersebut dan menjadi bagian dari sebuah komunitas (Zerubavel, 2003).

## 3. METODE

### Metode Penelitian

Data dikumpulkan dengan metode *cross section* melalui proses observasi kawasan eksisting disertai perbandingan terhadap bukti sejarah yang tertulis pada jurnal dan buku. Data yang berhasil dikumpulkan kemudian diperkuat kredibilitasnya melalui proses wawancara kepada masyarakat lintas generasi mengenai impresi terhadap kawasan Lokasari terdahulu hingga sekarang. Data yang didapat kemudian dianalisis dan dibandingkan. Hasil dari proses analisis berupa kumpulan memori kolektif masyarakat terhadap kawasan lokasari sekarang dengan kawasan Lokasari terdahulu. Memori kolektif yang didapatkan kemudian diimplementasikan melalui desain dalam proses perancangan.

### Metode Perancangan

Arsitektur naratif sebagai metode desain pertama kali diterapkan pada penciptaan arsitektur modern di-awal tahun 1980-an (Agustinus, 2020). Tujuan dari penggunaan Arsitektur naratif

Vol. 6, No. 2,
Oktober 2024. hlm: 1187-1200
ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

sebagai metode perancangan adalah agar pengguna dapat mempelajari sejarah dari Prinsen Park saat sedang berada di dalam maupun bagian luar dari bangunan dan memunculkan *sense of place* dan *sense of belonging* pada pengguna untuk menjadi daya tarik wisatawan bagi kawasan Lokasari dan memvitalkan kembali kawasan Lokasari. Arsitektur naratif diterapkan dalam proses penentuan program, pembentukkan gubahan massa, proses *layout* denah, proses desain tampak dan sirkulasi pengguna untuk menghasilkan suasana bagi pengguna seakan sedang berada di dalam kawasan Prinsen Park.

## 4. DISKUSI DAN HASIL

### Hasil wawancara dan Observasi Kawasan Lokasari

Melalui proses observasi dan meneliti bukti sejarah pada jurnal, buku, dan wawancara yang dilakukan kepada masyarakat dengan jumlah 35 orang dengan kisaran umur dari 12 tahun hingga 71 tahun. Pada kisaran umur 61 hingga 72 tahun responden menggambarkan dulu Lokasari adalah sebuah kawasan dimana terdapat bioskop dan teater kesenian yang menampilkan berbagai pertunjukan namun kawasan ini sepi pengunjung pada tahun 1980-an. Hal yang menyebabkan kawasan ini sepi pengunjung adalah karena TV analog sudah dapat diakses dan masyarakat tidak perlu membayar tiket dan mengunjungi Prinsen Park untuk menonton pertunjukan. Kemudian pada kisaran umur 41 hingga 60 tahun, memori responden mengenai kawasan Lokasari adalah berupa sebuah kawasan komersil yang menyediakan berbagai kebutuhan dan Lokasari dikenal menjadi sebuah tempat untuk menjual dan membeli berbagai kebutuhan seperti kaset, barang antik, baju, ,makanan obat, dan lain-lain. Kawasan Lokasari juga dikenal sebagai kawasan hiburan malam. Bagi responden dikisaran umur 12 hingga 40 tahun, responden tidak tahu bahwa Prinsen Park merupakan cikal bakal dari adanya kawasan Lokasari, responden hanya mengetahui bahwa daerah Lokasari merupakan daerah komersil.

Gambar 3. Kondisi Lokasari Pada Tahun 2024
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024

Hasil dari proses pengumpulan data tersebut dapat disimpulkan bahwa citra Lokasari cukup berbeda di lintas generasi dan identitas dari kawasan Lokasari juga berbeda-beda bagi setiap generasi. Popularitas Prinsen Park mulai berkembang pesat dengan berkembangnya industri seni khususnya di bidang pertunjukkan dan film di kawasan Prinsen Park. Hal ini merupakan peristiwa sejarah yang perlu dilestarikan dan dijaga sebagai identitas kawasan Lokasari. Prinsen park yang kini dimanakan THR Lokasari saat ini menjadi sebuah kawasan komersil dengan adanya keberadaan tempat hiburan malam yang memberikan citra negatif pada Lokasari.

### Perkembangan Kawasan Lokasari dari Masa ke Masa

Seiring dengan perubahan zaman, banyak kawasan yang dulunya diisi dengan studio film, bioskop, dan kegiatan-kegiatan kreatif lainnya, telah kehilangan daya tariknya dan beralih

Vol. 6, No. 2,
Oktober 2024. hlm: 1187-1200
ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

fungsi menjadi pusat bisnis dan komersial. Kondisi THR Lokasari saat penulisan sangatlah berbeda dengan Prinsen Park di era kejayaannya. Mall Lokasari Square kini sangat sepi pengunjung.

Gambar 4. Kondisi Kawasan Lokasari dari Masa ke Masa
Sumber: (1) https://qph.cf2.quoracdn.net/main-qimg-824f0e6d4d7594817fc2173440c69db9
(2) https://sejarahjakarta.com/2019/03/22/tempat-tempat-terkenal-di-jakarta-barat-dulu/
(3) https://www.tiktok.com/@vanderspoor/video/7352055643529907461, diakses pada 20 Juli 2024

Jejak Identitas Prinsen Park kini sudah semakin menghilang. Kini Lokasari bukanlah sebuah tempat wisata dimana pengunjung dapat rehat dari kesehariannya melainkan menjadi tempat perbelanjaan dan klub malam yang menyebabkan Lokasari memiliki citra negatif di mata masyarakat.

**Skenario Revitalisasi pada Kawasan Lokasari**

Salah satu cara untuk mengembalikan kembali identitas dari Prinsen Park adalah dengan program revitalisasi. Revitalisasi kawasan Lokasari bertujuan untuk memvitalkan kembali kawasan Lokasari melalui penambahan program baru di kawasan tersebut. Tujuan dari Revitalisasi adalah mempreservasi sejarah dan mengembalikan kembali identitas dari Prinsen Park. Revitalisasi dilaksanakan dengan cara menghadirkan kembali suasana Prinsen Park dengan metode arsitektur naratif.

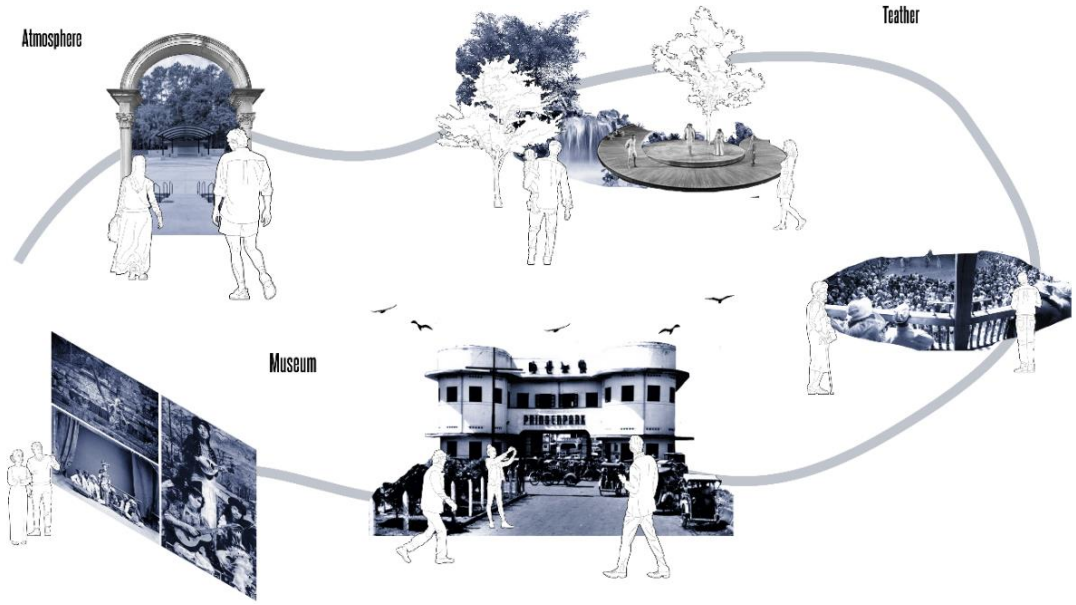
Vol. 6, No. 2,
Oktober 2024. hlm: 1187-1200
ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

Gambar 5. Penggambaran Suasana
Sumber: Diolah Penulis, 2024

Lokasari akan menjadi tempat bagi para seniman, desainer, sineas, dan individu kreatif lainnya untuk berkumpul, berkolaborasi, dan menghasilkan karya-karya inovatif. Ini menciptakan ekosistem yang mendukung pertumbuhan industri kreatif dengan memberikan platform bagi masyarakat untuk belajar mengenai sejarah perfilm-an khususnya bagi para kaum golongan muda. Lokasari dapat menjadi tempat untuk mencari sumber inspirasi bagi para mahasiswa dan orang-orang yang berada di industri kreatif.

**Skema Desain**

Dalam proses desain, suasana dari Prinsen Park dihadirkan melalui pengalaman pengguna dengan metode arsitektur naratif. Bentuk dan suasana dibuat menyerupai kondisi Prinsen Park pada era tahun 60an.




Gambar 6. Skema Desain Perancangan
Sumber: Diolah Penulis, 2024

Vol. 6, No. 2,
Oktober 2024. hlm: 1187-1200
ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

*Entrance* utama akan langsung menghadap ke Teater terbuka berada di bagian tengah. Penempatan ini menyerupai penempatan panggung pentas di tengah Prinsen Park. Bangunan terbagi menjadi 2 bagian, *open* dan *enclosed* dimana bagian *open* ditujukan untuk program museum dan area *enclosed* untuk teater. *Water feature* dan *natural light* dihadirkan disekitar teater yang bertujuan untuk menghadirkan suasana yang sama seperti saat menonton pertunjukkan di Prinsen Park. Museum terbagi menjadi 3 bagian masa yang pertama menceritakan sejarah dari Prinsen Park dan perkembangannya kemudian menceritakan perkembangan industri film dan teatrikal di Indonesia, terakhir refleksi mengenai perkembangan industri film dan teatrikal untuk sekarang dan kedepannya.

**Gubahan Massa**

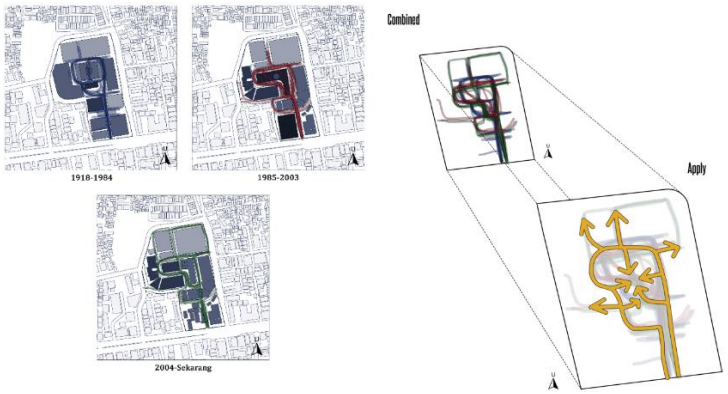
Untuk memaksimalkan penggunaan lahan dari tapak, gubahan yang dibentuk berupa gugusan geometris sederhana. Gubahan Massa didasarkan dari susunan bangunan yang ada di masterplan kawasan Prinsen Park pada tahun 1900 awal.

Gambar 7. Proses Pembuatan Gubahan Massa
Sumber: Diolah Penulis, 2024

Jumlah lantai dan ketinggian massa disesuaikan bentuk dan tipologi bangunan yang ada pada awal berkembangnya Prinsen park untuk memberikan suasana pengunjung seakan sedang berada di dalam kawasan Prinsen park. Massa dihubungkan pada lantai 2,3, dan 4 untuk membentuk satu kesatuan bentukkan massa.

**Sirkulasi**

Memori Kolektif mengenai Prinsen Park dapat dimunculkan dengan mengimplementasikan sirkulasi yang serupa dengan sirkulasi yang ada di kawasan Prinsen Park (Lokasari).



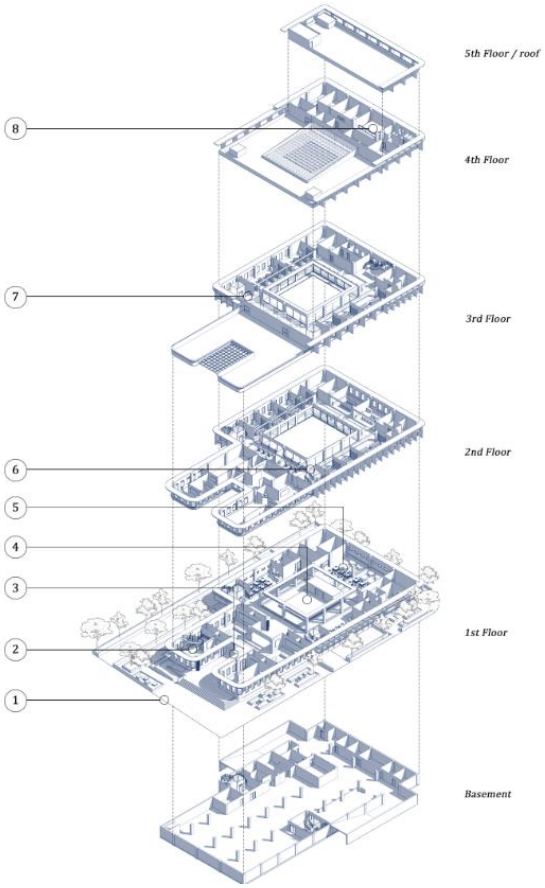

Gambar 8. Sirkulasi Pengguna di Dalam Tapak
Sumber: Diolah Penulis, 2024

Vol. 6, No. 2,
Oktober 2024. hlm: 1187-1200
ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

Seiring berubahnya penempatan bangunan yang ada di kawasan Lokasari maka berubah juga sirkulasi di dalam kawasan Lokasari. Sirkulasi pengguna di dalam tapak diambil dari gabungan skenario sirkulasi pengunjung dari masa ke masa yang sirkular membentuk lingkaran dan mengelilingi bagian tengah kemudian mengarah keluar.

**Penerapan Naratif pada Denah**

Berikut alur dari penerapan metode naratif dalam pembentukkan denah melalui penggambaran aksonometri dan perspektif.




Gambar 9. Alur Naratif Pada Bangunan
Sumber: Diolah Penulis, 2024

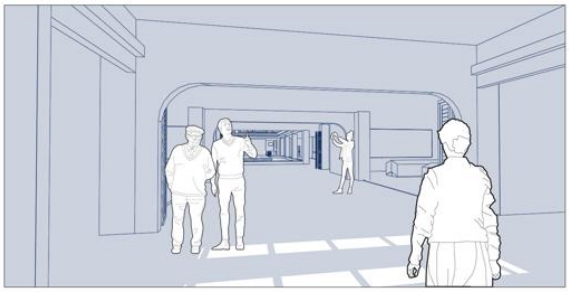
Gambar 10. Penggambaran Area Depan
Sumber: Diolah Penulis, 2024

Pada bagian ini pengguna dapat merasakan sedang mengunjungi Prinsen Park pada era 60-an saat masa kejayaan kawasan Prinsen Park.

Vol. 6, No. 2,
Oktober 2024. hlm: 1187-1200
ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

Gambar 11. Penggambaran Area Museum
Sumber: Diolah Penulis, 2024

Terdapat di bagian paling depan pengguna dapat merasakan pengalaman berada di dalam salah satu gedung di kawasan Prinsen Park. Pengguna dapat mempelajari pengaruh Prinsen Park dalam sejarah perfilm-an dan teatrikal di Indonesia.



Gambar 12. Penggambaran Area Transisi
Sumber: Diolah Penulis, 2024

Merupakan daerah transisi antara bagian *Past* dan *Present*. Area past adalah area preservasi sejarah. *Present* adalah area hasil dari interpretasi elemen desain yang ada pada bangunan di kawasan Prinsen Park (modernisasi elemen desain).

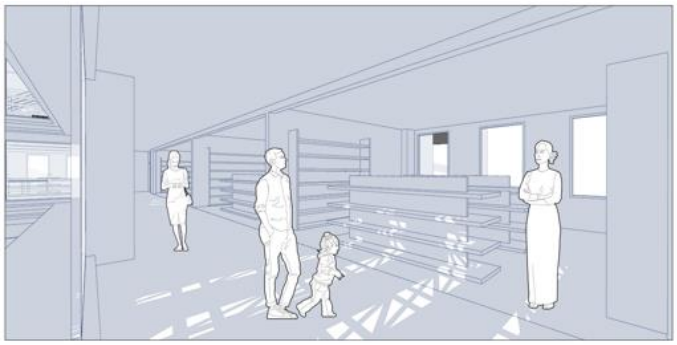
Gambar 13. Penggambaran Area Theater
Sumber: Diolah Penulis, 2024

Central/jantung dari kawasan Prinsen Park merupakan sebuah taman yang dulunya berada di tengah kawasan tersebut. Poin tersebut dihadirkan melalui *water feature*, *natural light*, *open plan*, dan panggung pada bagian tengah bangunan.

Vol. 6, No. 2,
Oktober 2024. hlm: 1187-1200
ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

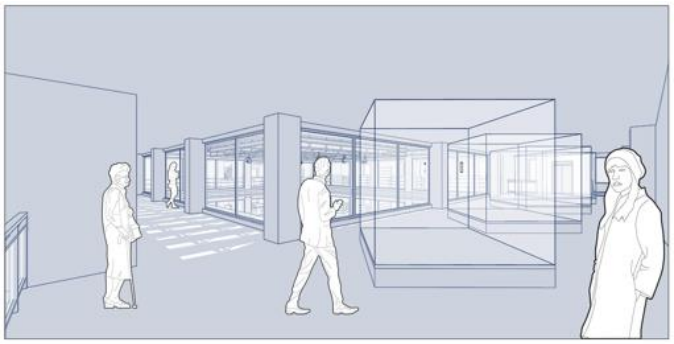
Gambar 14. Penggambaran Area Restoran
Sumber: Diolah Penulis, 2024

Restoran merupakan salah satu bagian yang ada di dalam Prinsen Park, pengguna dapat menonton pentas teatrikal/mendengarkan pentas musik saat sedang makan di area restoran.



Gambar 15. Penggambaran Area Komersial
Sumber: Diolah Penulis, 2024

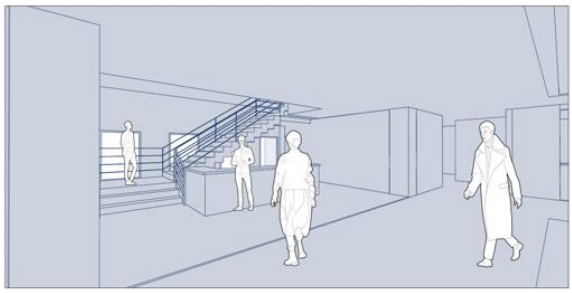
Prinsen Park juga dijadikan tempat komersial dimana banyak toko yang menjual berbagai macam produk. Pengguna dapat berbelanja dengan mengitari bagian tengah dimana dulunya posisi toko-toko tersebut berada.



Gambar 16. Penggambaran Suasana
Sumber: Diolah Penulis, 2024

Prinsen Park adalah sebuah taman, elemen natural light dan terbukanya dari sebuah taman dihadirkan melalui bukaan pada bagian void yang menyinari seluruh bagian bangunan dan kaca untuk memberikan rasa terbuka.

Vol. 6, No. 2,
Oktober 2024. hlm: 1187-1200
ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)



Gambar 17. Penggambaran Area Training
Sumber: Diolah Penulis, 2024

Produksi film dulunya berada di bagian paling belakang kawasan Prinsen Park. Pengguna dapat belajar membuat film dan berlatih pentas teatrikal pada area ini.

**Penerapan Naratif pada Desain Fasad**

Menggabungkan tipologi bangunan pada era kolonial, *early modern* dan *post modern architecture*. Bagian depan bangunann dibuat menyerupai bangunan terdahulu untuk mempreservasi bentuk dan nilai sejarahnya.

Gambar 18. Fasad Bagian Samping Bangunan
Sumber: (1) https://id.wikipedia.org/wiki/Jalan_Pintu_Besar_(Jakarta)
(2) https://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:COLLECTIE_TROPENMUSEUM
(3) https://indonesiancinematheque.blogspot.com/2020/07/batavia-bioscoop.html
(4) http://www.emmanuellegallo.net/pdf/Martinicang.pdf, diakses pada 28 Juli 2024

Terdapat garis horizontal ditandakan oleh teritisan yang bermakna keberlanjutan dari kawasan tersebut. Warna putih dari bangunan merupakan salah satu implementasi elemen desain tersebut dan juga bermakna awal yang baru bagi kawasan Lokasari. Kontras menandakan bagian *past* dan *present* dari kawasan Lokasari.

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

**Kesimpulan**

Arsitektur naratif berperan dalam membentuk memori kolektif yang berguna dalam membangun citra dari sebuah bangunan dan kawasan, khususnya pada tempat yang mengalami krisis identitas seperti Lokasari. Penerapan metode arsitektur naratif yang dilakukan dalam proses desain mampu menggali memori kolektif masyarakat untuk memberikan *image* bagi kawasan Lokasari. Memori kolektif yang dihasilkan dapat memunculkan *sense of place* dan *sense of belonging* pada masyarakat yang berguna untuk mempreservasi sejarah dari Prinsen Park serta mengaburkan citra negatif masyarakat terhadap kawasan Lokasari.

Vol. 6, No. 2,
Oktober 2024. hlm: 1187-1200
ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

Penerapan metode arsitektur naratif diimplementasikan dalam proses pembuatan gubahan massa dengan membuat gubahan yang menyerupai layout dari *masterplan* kawasan Lokasari terdahulu. Sirkulasi dalam bangunan ditentukan dengan menggabungkan sirkulasi pengunjung Lokasari dari masa ke masa dan sirkulasinya diimplementasikan dalam proses pembentukkan denah. Penerapan naratif juga diimplementasikan pada alur pengguna saat mengunjungi bangunan yang menyerupai pengalaman saat mengunjungi kawasan Prinsen Park. Fasad bangunan menceritakan perbedaan antara masa lampau dan masa sekarang dari lokasari disertai penerapan elemen-elemen desain yang pernah ada di Lokasari. Penerapannya arsitektur naratif mampu menggali memori kolektif masyarakat melalui pengalaman yang dialami pengguna saat mengunjungi area perancangan.

**Saran**

Kajian dan sejarah yang membahas mengenai Prinsen Park untuk sekarang sangatlah minim. Perlu adanya peran para pakar ahli dan pemerintah dalam menggali sejarah yang ada di kawasan Lokasari tersebut dan mengkonservasi sejarah dari kawasan Lokasari. Prinsen Park atau yang sekarang dinamakan Lokasari merupakan lokasi yang memiliki cerita bersejarah di daerah Jakarta barat dan perlu adanya tindakan konservasi yang dilakukan. Diharapkan penelitian ini dapat membantu dalam proses konservasi sejarah dan menjadi salah satu contoh cara untuk mengembalikan potensi kawasan Lokasari dan mengaburkan gambaran negatif dari Lokasari pada masyarakat.

**REFERENSI**

Saputra, G. (2016, Agustus 3). *Hollywoodnya Jakarta! Senarai Kisah Masa Lalu Lokasari*. Diperoleh 18 September, 2023, dari Jpnn.com: https://www.jpnn.com/news/hollywoodnya-jakarta-senarai-kisah-masa-lalu-lokasari

Sutanto, A. (2020). Peta Metode Desain. *Jakarta: Universitas Tarumanagara*, *227*.

Miller, S. M. (2017). *Aldo Rossi: The City as the Locus of Collective Memory and the Making of the Public City in Cold War Italy* (Master's thesis, San José State University).

Nasyidah, L. (2013, April 12). *Prinsen Park, Kenangan akan Taman Budaya*. Diperoleh 18 September, 2023, dari Kompas.Com: https://regional.kompas.com/read/2013/04/12/04044738/prinsen.park.kenangan.akan.taman.budaya?page=all

Omhovère, C., & Tollance, P. 42.2| 2020 Place and Placelessness in Postcolonial Short Fiction.Jo, S. (2013, May). Aldo Rossi: Architecture and Memory. *Journal of Asian Architecture and Building Engineering, II*(26), 231-237. doi:10.1026/156

Relph, E. (1976). Place and placelessness. *Pion Limited*.

Wachoński, D. (2020, August 8). Collective memory in architecture. *Method in Architecture, I*(9), 98-109. doi:10.4050/ces.1296

Zerubavel, E. (2003). *Time maps: Collective memory and the social shape of the past*. University of Chicago Press.

Vol. 6, No. 2,
Oktober 2024. hlm: 1187-1200
ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)