

RUANG KREATIF: REKREASI DI SENEN MELALUI KONSEP TERBUKA DAN MENGUNDANG

Gunardi Naga Wijaya¹⁾, Petrus Rudi Kasimun²⁾*

¹⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, Jakarta
gunardi.315200042@stu.untar.ac.id

²⁾Program Studi S1 Arsitektur/S1 PWK, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, Jakarta
rudi.kasimun@gmail.com

*Penulis Korespondensi: rudi.kasimun@gmail.com

Masuk: 29-06-2024, revisi: 05-10-2024, diterima untuk diterbitkan: 10-10-2024

Abstrak

Kawasan Senen yang dahulu dikenal sebagai pusat perekonomian di Jakarta yang sekarang ditinggalkan, banyaknya fungsi bangunan yang tidak terawat, kurang mengikuti zaman dan ditambah dengan kurangnya kebutuhan tempat untuk masyarakat di Senen mengenerasi kebutuhan tempat untuk menghilangkan rasa stress. Rasa stress yang muncul yang berasal dari kepadatan ruang dan kesibukkan dari masyarakatnya. Seiring dengan perkembangan zaman kawasan Senen akan menjadi tempat yang padat akan hunian, pertokoan, maupun pusat dari transportasi. Dengan adanya fasilitas yang ada di kawasan Senen yang sudah cukup lengkap, maka dari itu kawasan Senen menjadi tempat yang cocok untuk diangkat kembali citranya seperti dulu. Dari permasalahan yang muncul inilah dibutuhkan ruang terbuka yang dapat menjadi pusat rekreasi. Kurangnya tempat hiburan yang ada di kawasan Senen menjadi strategi yang tepat untuk menambah program dengan fungsi sebagai hiburan. Dengan penerapan konsep terbuka dan mengundang (*open and inviting*) bertujuan agar mengundang masyarakat yang ada di kawasan Senen agar memiliki tempat hiburan baru yang berfungsi sebagai tempat untuk menuangkan ide kreatif yang ada. Menggunakan metode kualitatif dan metode *figure of reasoning* agar dapat mengetahui kebutuhan program ruang apa yang cocok untuk merespon masalah yang ada.

Kata kunci: Stress; Ruang Terbuka; Terbuka dan Mengundang

Abstract

The Senen area, which was once known as the center of the economy in Jakarta, is now abandoned, many of the building functions are not maintained, not keeping up with the times, and coupled with the lack of place needs for the people in Senen regarding the need for a place to relieve stress. The stress arises from the density of space and the busyness of its people. Along with the development of the era, the Senen area will become a dense place for housing, shops, and transportation centers. With the facilities in the Senen area that are quite complete, the Senen area is a suitable place to restore its image as before. From these emerging problems, an open space is needed that can be a recreation center. The lack of entertainment venues in the Senen area is the right strategy to add programs with entertainment functions. By implementing an open and inviting concept, it aims to invite people in the Senen area to have a new entertainment venue that functions as a place to pour out existing creative ideas. Using qualitative methods and figure of reasoning methods to find out what space program needs are suitable to respond to existing problems.

Keywords: Stress; Open Space; Open and Inviting

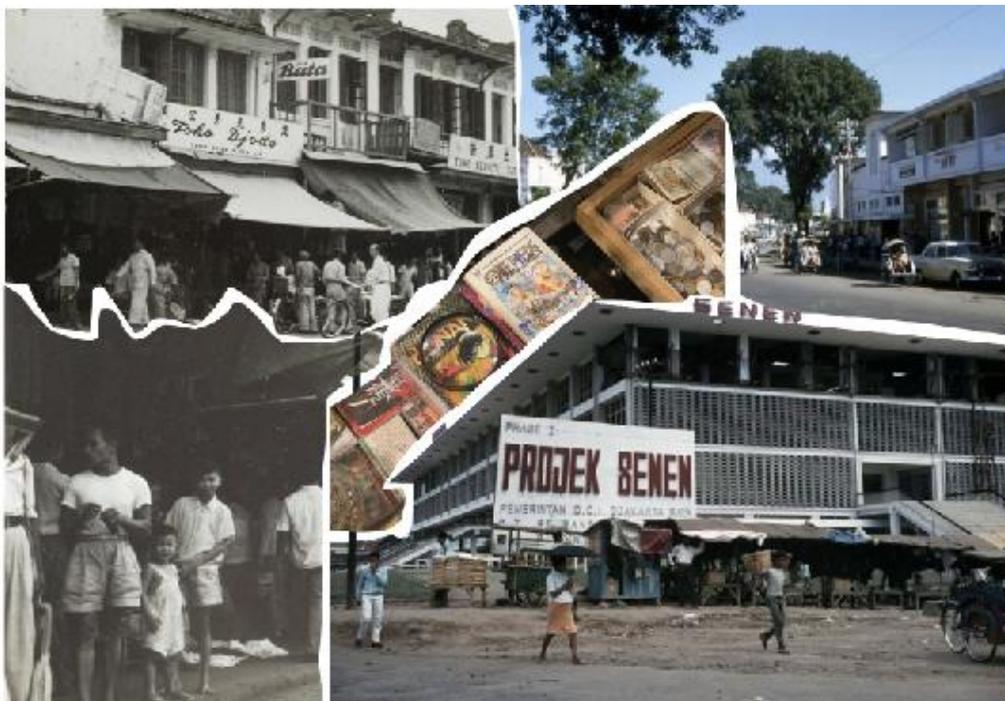
1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Kehidupan di perkotaan tidak terlepas dari rasa jenuh karena rutinitas serta aktivitas harian yang padat, hal ini yang menyebabkan tingkat rasio kemungkinan stress di kawasan Senen menjadi

cukup tinggi. Banyak orang mencari hiburan atau rekreasi untuk melepas kepenatan dari aktivitas sehari – hari. Munculnya tempat hiburan baru seperti cafe, resotran, pusat perbelanjaan dan lain – lain menjadi salah satu alternatif hiburan dan rekreasi (Fauzi dan Yuono, 2020). Dari fenomena tersebut muncullah ide menciptakan sebuah ruang terbuka sebagai tempat untuk rekreasi dan sebagai penambah taman kota di kawasan Senen (Puspita Dewi et al., 2023).

Kawasan Senen sekarang memiliki keadaan yang kurang terawat, karena tidak adanya perkembangan selama dekade terakhir sehingga mengalami degradasi baik secara fisik maupun sosial. Gedung Grand Theatre Senen yang sudah dibangun dari tahun 1970-an kini sudah tidak beroperasi lagi selama 6 tahun lalu karena adanya masalah yang menimpa gedung bioskop ini karena kebakaran dan sekarang menjadi tempat yang memiliki citra negatif. Gedung Grand Teatre Senen ini memegang peran penting dalam membentuk citra kawasan Senen, namun dengan keadaan bangunan dan fungsi yang sekarang sudah tidak terawat akibat kebakaran yang menimpa di tahun 2018, membuat tidak adanya perawatan atau interaksi dan kegiatan yang terjadi di sekitar wilayah Grand Teater Senen (Pratama dan Gandha, Oktober 2022).



Gambar 1. Keadaan Kawasan Senen

Sumber: Olahan Penulis, 2024

Dengan memanfaatkan fasilitas transportasi umum dan *Transit Oriented Development* (TOD) bangunan ini memiliki fungsi yang memiliki orientasi kepada bangunan sekitar maupun terhadap masyarakat di kawasan Senen (Aprialzy et al., 2020). Adanya usulan adanya fungsi ruang sebagai ruang kreatif (*creative space*). Karena dibutuhkannya tempat untuk anak generasi Z dalam mengembangkan kekreatifan dan generasi Z merupakan anak yang sangat dekat dengan teknologi atau *net generasieration*. Ruang untuk generasi Z tidak pernah dibatasi oleh hal – hal yang fisik karena mereka bisa menciptakan ruang dalam dunianya mereka sendiri. Dengan adanya penyediaan ruang kreatif yang diharuskan adanya aktivitas yang diharuskan adanya interaksi user yang satu dengan yang lain agar adanya rasa keterikatan antara user dengan user maupun user dengan bangunan tersebut yang akan menciptakan suatu kenangan / perasaan ruang (Saragih, 2012).

Rumusan Permasalahan

Berdasarkan dari pendahuluan yang telah dibahas, maka rumusan masalah yang dapat dikajikan dan dipelajari sebagai materi pertimbangan metode dan keluaran desain antara lain:

- a. Bagaimana cara pemanfaatan fasilitas di sekitar bangunan?
- b. Program apa yang akan cocok untuk generasi Z dalam menghadapi permasalahan dari sisi perkembangan zaman?
- c. Bagaimana cara penerapan dalam pendekatan arsitektur dalam mengembangkan kawasan Senen dalam hal mengikuti tren modern?

Tujuan

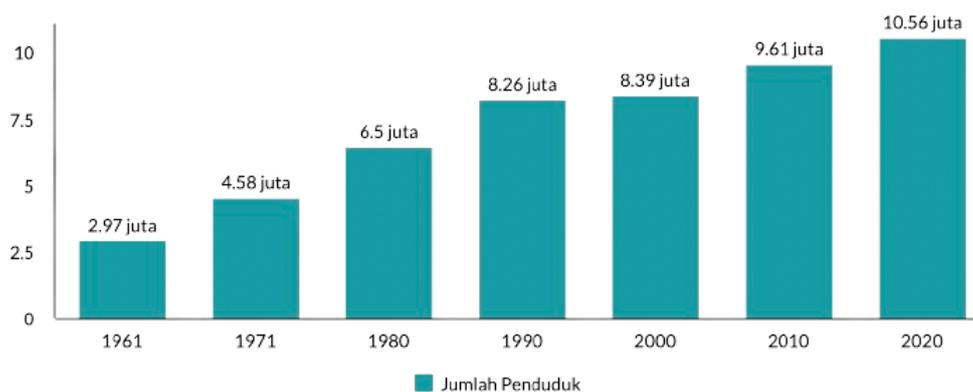
Berdasarkan rumusan masalah yang dibahas diatas, maka penelitian ini memiliki tujuan untuk menciptakan ruang kreatif yang dapat digunakan untuk generasi Z maupun masalah yang ada di kawasan Senen dari segi arsitektur. Menggunakan pendekatan arsitektur dengan cara penerapan desain maupun konsep *Open and Inviting* yang akan diterapkan nantinya. Penelitian ini juga menggunakan metode kualitatif dan *reason of meaning* agar mengetahui aktivitas, fenomena dan kebutuhan masyarakat yang ada di kawasan Senen. Tujuannya untuk menghasilkan program yang dapat berperan dan dapat mengikuti perkembangan zaman yang sedang ada.

2. KAJIAN LITERATUR

Jumlah Penduduk Di Jakarta

Jakarta terletak di pesisir bagian barat laut pulau Jawa, dengan luas wilayah sekitar 661,52 km², dengan penduduk berjumlah 10.075.310 jiwa. Pertumbuhan penduduk di DKI Jakarta mengalami laju pertumbuhan yang cukup tinggi yaitu 1,07 persen dari tahun 2014 – 2015 (Mihardja dan Yusuf, 2020). Efek yang ditimbulkan akibat meningkatnya pertumbuhan masyarakat dapat mengakibatkan kepadatan, kemacetan, hingga polusi udara sebagai akibat dari padatnya kota DKI Jakarta. Salah satu cara untuk mengurangi dampak dan dapat menyediakan metode fasilitas transportasi umum (Aprialzy et al., 2020).

Jumlah Penduduk DKI Jakarta



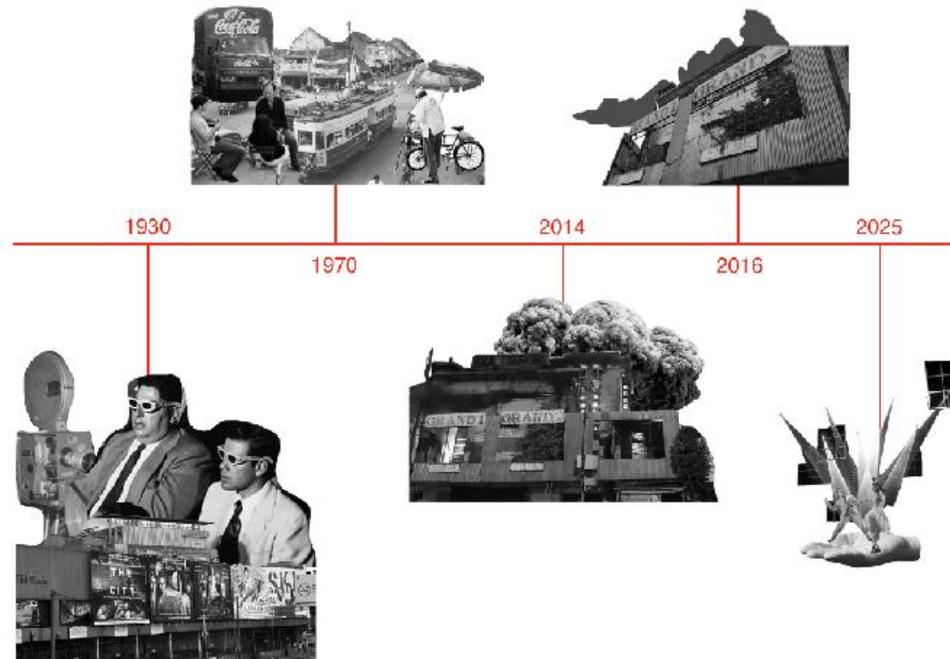
Gambar 2. Pertumbuhan Penduduk di DKI Jakarta

Sumber: Badan Pusat Statistik (BPS) DKI Jakarta, 2021

Grand Theater Senen

Bioskop Senen merupakan satu bioskop tertua di Jakarta, Indonesia. Bioskop ini didirikan pada tahun 1920-an dan merupakan bagian dari sejarah perfilman di Indonesia. Pada awal abad ke-20, perfilman mulai tumbuh di Indonesia dengan bioskop - bioskop kecil yang dibangun di berbagai kota. Bioskop Senen diyakini termasuk salah satu yang berkontribusi pada perkembangan industri film di Indonesia. Bioskop Senen terletak di daerah Senen, Jakarta Pusat,

yang merupakan pusat aktivitas perdagangan dan hiburan pada masa itu (Lieandra dan Winata, 2022).



Gambar 3. Alur Waktu Keadaan Bioskop Grand Theater
Sumber: Olahan Penulis, 2024

Perkembangan Bioskop Senen juga mencerminkan perkembangan industri perfilman nasional. Seiring waktu, bioskop ini mungkin telah mengalami berbagai perubahan, baik dalam hal manajemen maupun infrastruktur, sesuai dengan dinamika industri perfilman Indonesia (Lieandra dan Winata, 2022). Meskipun Bioskop Senen mungkin tidak sepopuler beberapa bioskop modern saat ini, namun sebagai salah satu yang terkemuka pada masanya, ia tetap memiliki tempat dalam sejarah perfilman Indonesia. Bioskop Senen dan tempat-tempat serupa menjadi saksi perkembangan industri film Indonesia dari waktu ke waktu. (Pratama dan Gandha, 2022).

Ruang Terbuka Hijau

Lingkungan hijau atau *Green Infrastructure* (GI) merupakan konsep neoliberal karena nilai 'hijau' itu sendiri. Menurut teori ekonomi, jika mempromosikan lebih banyak ruang hijau di kota-kota dapat berkontribusi pada generasi trifikasi (Yusuf, 2023). Ruang terbuka hijau menurut peraturan Menteri Pekerjaan Umum No: 05/PRT/M2008 Menggeneralisasi Pedoman Penyediaan dan Pemanfaat Ruang Terbuka Hijau di Kawasan Perkotaan, ruang terbuka adalah ruang dalam kota atau wilayah yang lebih luas baik dalam bentuk area / kawasan maupun dalam bentuk area memanjang/jalur dimana dalam penggunaannya lebih bersifat terbuka yang pada dasarnya tanpa bangunan. Ruang terbuka hijau dan ruang terbuka non hijau adalah area yang penggunaannya lebih bersifat terbuka, tempat tumbuh tanaman, baik yang tumbuh tanaman secara alami maupun disengaja. Sedangkan untuk ruang terbuka non hijau, yaitu ruang terbuka di wilayah perkotaan yang tidak termasuk kedalam RTH yang berupa lahan yang diperkeras (Andrea & Bella, April 2022).

Ruang Kreatif

Pusat Kreatif adalah tempat, baik fisik maupun virtual, yang menyatukan orang-orang kreatif dan berperan sebagai penghubung yang menyediakan ruang dan dukungan untuk menjalin koneksi, pengembangan bisnis dan keterlibatan masyarakat dalam sektor kreatif, budaya

dan teknologi. Pusat kreatif memiliki berbagai tujuan yang berupa (Fauzi dan Yuono, 2020):

- a. Memiliki fungsi sebagai pendukung dalam melayani atau memfasilitasi untuk gagasan, proyek, organisasi, dan bisnis yang menjadi tuan rumah
- b. Untuk memfasilitasi kolaborasi dan jaringan di antara komunitasnya.
- c. Untuk berkomunikasi dan terlibat dengan khalayak yang lebih luas.
- d. Berfungsi untuk memperjuangkan dan merayakan bakat; yang dapat menjelajahi batas praktik kontemporer dan mengambil resiko terhadap inovasi.

Space And Place

Placeless Menurut Yi-Fu Tuan, yaitu arsitektur yang tidak memiliki keterikatan yang kuat dengan karakteristik atau konteks lokal suatu tempat. Konsep dimana elemen – elemen desain bangunan tidak secara khusus mencerminkan atau merespons kondisi geografis atau budaya di sekitarnya. Sebaliknya, arsitektur yang dianggap “*placeless*” cenderung bersifat universal atau dapat diterapkan di berbagai lokasi tanpa terlalu terpengaruh oleh gaya atau tradisi lokal (Tuan, 2001). Place menurut Yi-Fu Tuan yaitu “*place*” atau tempat adalah suatu lokasi yang mendalam secara emosional dan memiliki makna khusus bagi individu atau kelompok manusia. Tuan menekankan aspek pengalaman manusia terhadap ruang, terlebih dari sekadar koordinat geografis (Tuan, 2001).

Menurut Edward Relph yaitu “*placelessness*” terjadi ketika tempat kehilangan karakteristik lokal dan identitasnya. Hal ini dapat disebabkan oleh urbanisasi, globalisasi, dan perubahan lingkungan yang membuat suatu tempat tampak seragam dan kehilangan unsur keunikan. (Relph, 2008). Relph berpendapat bahwa “*placelessness*” dapat mengurangi rasa keterikatan manusia terhadap lingkungannya, menghasilkan perasaan kekosongan dan ketidaknyamanan. “*placeless place*” merujuk pada tempat-tempat yang kehilangan esensi dan karakteristik khususnya, sehingga sulit bagi individu untuk merasakan hubungan emosional atau keterikatan dengan tempat tersebut (Relph, 2008).

3. METODE

Dalam pengambilan data untuk mencapai tujuan penelitian yang telah diurai sebelumnya, metode yang akan digunakan dalam penelitian yaitu metode kualitatif dan Figure of Reasoning (Tanata dan Santoso, 2022). Metode yang digunakan pertama kali yaitu *Figure Of Reasoning* agar mengetahui permasalahan, isu, dan solusi dan digunakan juga metode kualitatif dalam pengambilan data – data di lapangan dan user di lapangan.

Yang terjadi di Kawasan Senen yaitu banyaknya masyarakat khususnya generasiersi Z yang mengalami stres yang menimbulkan stress dan masalah dalam aksesibilitas di kawasan Senen akibat tingginya penggunaan kendaraan pribadi yang ada; Kapan hal ini terjadi yaitu semenjak masalah ini muncul semenjak tingginya populasi di kawasan Senen yang mengakibatkan tingginya kebutuhan dalam kebutuhan primer dan kawasan Senen ini juga sudah di kenal sebagai pusat ekonomi di DKI Jakarta mengapa terjadi di kawasan Senen, karena kurangnya lahan di kawasan Senen karena banyak di lahan di kawasan Senen yang dijadikan tempat komersil, musium maupun tempat perdagangan.

Masalah ini timbul, yaitu di tengah kawasan Senen yang merupakan jantung / titik tengah dari kawasan Senen yang merupakan titik transport maupun titik perdagangan disana; Siapa pelaku yang mengalami stress karena tidak adanya ruang, yaitu anak generasierai Z yang berusia produktif; Bagaimana solusi untuk merespon masalah yang ada, yaitu dengan penyediaan program ruang yang memiliki fungsi sebagai area terbuka dan memiliki ruang kreatif di dalamnya yang dapat digunakan oleh generasi Z untuk menjadi wadah bagi mereka.

Metode kualitatif dimana penulis menemukan masalah setelah melakukan survey langsung dan mendapatkan data di data lapangan (Martin et al., 2020). Dengan melakukan wawancara dan melakukan survey secara langsung ke lokasi Bioskop Grand Teater penulis dapat mendapatkan permasalahan dan penyelesaian yang terjadi dilokasi.



Gambar 4. Strategi Pengumpulan Data melalui Metode Kualitatif dan *Figure of Reasoning*
Sumber: Olahan Penulis, 2024

4. DISKUSI DAN HASIL

Berdasarkan hasil dari analisis yang ada di kawasan Senen ada beberapa masalah yang perlu di atasi untuk meningkatkan kembali potensi dari kawasan Senen. Dengan adanya pembaharuan dari fungsi bangunan Grand Teater Senen dan bentuk fasadnya. Fungsi baru yang akan di buat yaitu ruang kreatif (*creative space*), karena program ruang ini dapat memwadahi program yang ada disekitar tapak. Dengan adanya pembaharuan dari segi bangunan maupun fungsi bangunan ini dapat menjadi tempat hiburan dan taman kota yang baru untuk masyarakat kawasan Senen. Dibutuhkannya ruang hijau yang baru karena kurangnya vegetasi yang ada di Senen juga menjadi faktor penyebab utama cuaca di Senen menjadi cukup panas. Lahan tapak pada bangunan ini juga merupakan bangunan bekas bangunan bioskop Senen yang merupakan bioskop pertama kali di Jakarta. Kurangnya perhatian pemerintah maupun masyarakat sekitar terhadap bangunan bioskop yang sudah dilupakan karena bekas kebakaran yang terjadi. Dengan ikon bangunan yang sudah di ingat oleh masyarakat mengenerasiai citra Senen yang merupakan tempat gaul pada zamannya.



Gambar 5. Ilustrasi Grand Teater Senen
Sumber: Olahan Penulis, 2024

Berdasarkan hasil dari pengamatan, terdapat beberapa aspek yang menjadi permasalahan pada kawasan ini yaitu :

Tabel 1. Aspek Permasalahan pada Kawasan

Aspek	Temuan Observasi	Kebaruan
Kondisi bangunan di sekitar tapak	Terdapat bangunan eksisting yang memiliki fungsi pertokoan, komersil maupun fungsi entertain dan berhubungan langsung dengan fasilitas halte bus.	Untuk merespon masalah tersebut, diperlukannya pembangunan ulang yang dapat menarik pengunjung untuk datang dan memberikan sisi <i>welcoming</i> untuk merespon bangunan maupun fasilitas di sekitar tapak.
Aksesibilitas pedestrian dan kendaraan umum	Terdapat halte bus yang berhubungan langsung dengan tapak serta memiliki stasiun kereta api yang berada tidak jauh dengan tapak, dan terdapat jalur pedestrian yang ramah bagi pengguna pedestrian.	Dibutuhkannya akses langsung yang dapat menghubungkan fasilitas yang sudah ada dengan tapak agar mempermudah user dalam mengakses ke bangunan.
Ikon bangunan dengan kawasan sekitar	Kawasan Senen merupakan kawasan yang memiliki cukup banyak ikon yang terdapat di kawasan tersebut seperti ikon toko buku, perdagangan, <i>thrifting</i> dan titik transit kendaraan umum.	Menciptakan suatu komunitas baru yang dapat mewadahi dengan cara menciptakan bentuk bangunan dan fungsi bangunan dengan tren yang sedang berkembang.

Sumber: Olahan Penulis, 2024

Potensi yang Terdapat di Tapak ini

Kawasan Senen memiliki potensi pengembangan area yang sangat tinggi. Dilihat melalui observasi kawasan, oleh karena itu tapak ini termasuk kedalam potensi yang cukup tinggi. Penyebab bangunan ini dapat dikatakan "*placeless*" adalah diakibatkan dari bangunan yang mengalami kehilangan citra dikarenakan bencana yang terjadi dan penurunan kualitas bangunan secara fungsional. Berdasarkan permasalahan tersebut, ditemukan sejumlah potensi yang dapat dikembangkan dari permasalahan baik secara fisik, fungsi, dan fenomenologi di kawasan ini. Berikut ini beberapa aspek potensi kawasan yang dapat dikembangkan.

Lokasi

Tapak ini berada di tengah titik pusat dari kawasan Senen yang merupakan titik kumpul dari masyarakat Senen dan menjadi titik kumpul dari pengguna fasilitas transportasi umum yang dapat menjadi potensi. Dapat dikembangkan program yang dapat merespon masyarakat seperti adanya fungsi pertokoan maupun restoran; dari segi akses, karena tapak ini berhubungan langsung dengan fasilitas halte bus ini dapat menjadi potensi agar masyarakat dapat mengakses tapak dengan fasilitas umum agar mengurangi penggunaan kendaraan pribadi yang menyebabkan kemacetan di kawasan Senen; Dari segi fungsi, dengan penggunaan metode *Multi-Functional Space* dapat menjadi salah satu cara untuk mengundang masyarakat sekitar ke dalam bangunan agar dapat menyediakan fungsi bangunan yang dapat menjawab masalah yang ada. Dari segi karakter, karakter yang dapat menjadi potensi di tapak ini yaitu menjadi *creative space* karena penyediaan tempat yang dapat menjawab kekreatifan yang berasal dari anak – anak generasi Z.

Penerapan Metode Multi-Functional Spaces

Konsep multi fungsional adalah pendekatan desain di mana suatu ruang atau objek dirancang untuk melayani berbagai fungsi dan kegunaan. Dalam konteks arsitektur dan desain, ini berarti

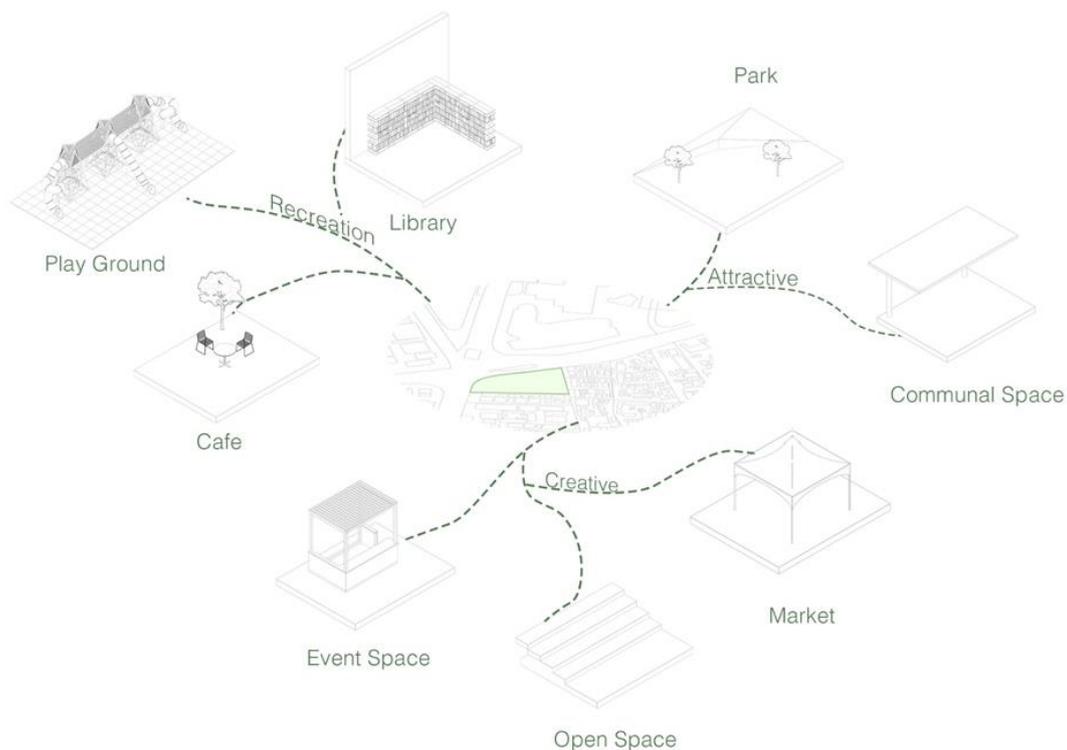
satu ruang dapat digunakan untuk berbagai aktivitas, mengakomodasi kebutuhan yang berbeda dalam satu tempat. *Multi-Functional Spaces* yaitu menekankan penggunaan ruang yang fleksibel dan multifungsi di dalam bangunan. Ruang dapat diadaptasi untuk berbagai keperluan atau aktivitas sesuai dengan kebutuhan dan dengan pemanfaatan aktivitas di sekitar tapak agar meningkatkan kegiatan society. hal ini dapat menjadi landasan untuk menghidupkan kembali dan memperbarui tapak ini dengan metode yang terarah dan strategis.

Konsep Open and Inviting Space Dalam Arsitektur dan Desain

pendekatan yang bertujuan menciptakan lingkungan yang terbuka, ramah, dan dapat diakses oleh berbagai kelompok pengguna. Ruang yang dirancang dengan prinsip ini biasanya memiliki karakteristik yang mempromosikan transparansi, keterbukaan, dan kenyamanan, sehingga mendorong interaksi sosial dan penggunaan yang maksimal oleh masyarakat.

Konsep perancangan

Penggunaan konsep *Open and Inviting Spaces* menghasilkan rancangan ruang terbuka dan ramah yang mengundang orang untuk berkumpul, berlama-lama, dan berinteraksi. Karena dengan adanya konsep yang dapat mengundang dan mengajak masyarakat agar dapat merespon masalah yang ada serta dengan adanya penerapan konsep ini juga bertujuan agar menciptakan ikon / tempat baru yang dapat melengkapi kawasan Senen.



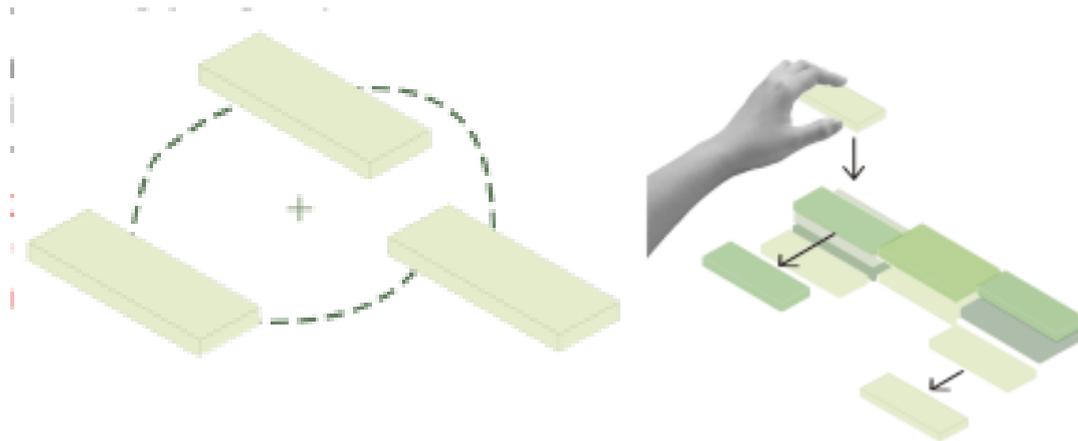
Gambar 6. Ide Program Bangunan
Sumber: Olahan Penulis, 2024

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dengan perkembangan zaman kawasan Senen memiliki sedikit ketertinggalan dari segi modernisasi karena tidak dapat mengikuti tren yang ada. Hal tersebut menjadi suatu masalah yang menyebabkan ketidak adanya fungsi bangunan yang dapat merespon permasalahan tersebut. Ditambah dengan banyaknya fungsi bangunan yang ketinggalan zaman. Oleh karena itu dibutuhkan pembaharuan agar kawasan Senen kembali dikenal sebagai kawasan yang

memiliki citra dan cerita yang baik di kota Jakarta. Metode penelitian yang diterapkan yaitu *figure of reasoning* agar mengetahui kebutuhan apa yang dibutuhkan oleh masyarakat kawasan Senen dan metode kualitatif agar mengetahui data – data di lapangan agar dapat memberikan bangunan yang memiliki fungsi dan fasilitas bangunan yang dapat mawadahi keinginan mereka. Dari segi potensi yang ada keberadaan tapak yang berada di jantung dari kawasan Senen dapat menjadi suatu potensi yang tinggi dalam mengembangkan kembali citra bangunan bioskop grand teater senen, serta dengan adanya komunitas yang terdapat sekitar tapak dan fasilitas yang cukup lengkap yang berada di sekitar tapak menjadikan tapak ini memiliki pengunjung yang banyak.



Gambar 7. Ide Penataan Program
Sumber: Olahan Penulis, 2024

Metode pendekatan *multi-fungsional space* yang menjadi salah satu metode untuk menyediakan tempat bagi komunitas dan Generasi Z dalam memanfaatkan ruang yang telah disediakan agar mereka memiliki wadah untuk memiliki tempat berkreasi secara kreatif. Metode perancangan *Open and Inviting* juga memiliki tujuan agar dapat mengundang masyarakat sekitar dalam penggunaan fasilitas kendaraan umum yang bertujuan agar mengurangi tingkat kemacetan di kawasan Senen dan mempermudah masyarakat dalam mengakses tapak dengan berbagai macam cara. Program pada bangunan ini juga dapat menjadi respon bagi masyarakat dalam hal mengikuti tren yang ada dengan menciptakan *creative space* yang dapat memberikan akses generasi Z dalam mengikuti perkembangan zaman.

Saran

Dari permasalahan yang ada yaitu hilangnya karakter Senen, disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan dalam menggali lebih lanjut mengenerasi penyebab lain dari hilangnya identitas suatu kawasan. Selain itu, peneliti ini juga menyarankan untuk menggali kembali potensi bangunan dan kawasan lebih jauh yang dapat menciptakan suatu ikon / karakter bangunan dengan skala yang lebih besar. Adanya saran untuk mencari metode desain lain dalam upaya menghidupkan kembali bangunan bioskop Senen sehingga meminimalisir munculnya potensi *placelessness* pada bangunan tersebut.

REFERENSI

- Andrea, D., & Bella, P. A. (April 2022).
 EVALUASIRUANGTERBUKAHIJAUPADATAMANKOTAWADUKPLUIT,JAKARTAUTARA.
 445-456.
- Aprialzy, R., Sumadyo, A., & Winarto, Y. (2020). *KONSEP DESAIN ECO-TRANSIT ORIENTED DEVELOPMENT Pada Terminal Terpadu Senen di Jakarta Pusat*, 369 - 380.
- Fauzi, S., & Yuono, D. (2020). RUANG INTERAKTIF-KREATIF DI KEMANG. 1649-1658.
- Lieandra, H., & Winata, S. (2022).
 BIOSKOPSEBAGAIWADAH SOSIALDENGANPENDEKATANARSITEKTURKESEHARIANDIKA
 WASANSENEN,JAKARTAPUSAT. 1203 -1212.
- Martin, J., Rahardjo, P., & Santoso, S. (2020). STUDI TRANSFORMASI PASAR
 TRADISIONAL(OBJEK STUDI : PASARKEBAYORAN LAMA, KELURAHAN KEBAYORAN
 LAMA UTARA, KECAMATAN KEBAYORAN LAMA, JAKARTA SELATAN). *Stupa Vol. 2, No. 2*, 2631-2642.
- Mihardja, U. S., & Yusuf, M. (2020). Kualitas Kenyamanan Jalur Pedestrian di Kawasan Senen Berdasarkan Preferensi Pejalan Kaki. 2301-9271.
- Pratama, R. S., & Gandha, M. V. (Oktober 2022). SENEN HALL: REVITALISASI GEDUNG GRAND THEATRE SENEN. 793 - 806.
- Puspita Dewi, E. M., Putri, R. D., Sulistiawati, S., Musdalifa, Syam, U., Safaruddin, N. U., & Dwianri, N. P. (2023). *Mengenerasiali Inner Child Untuk Berdamai dengan Luka Masa Kecil*, 640 - 648.
- Saragih, J. F. (2012). *FENOMENA BERMAIN GENERASI Z DAN HUBUNGANNYA DENGAN EKSISTENSI RUANG BERMAIN TERBUKA DI LINGKUNGAN PERUMAHAN SEDERHANA*, 8 - 14.
- Tanata, A. N., & Santoso, J. P. (2022). REVOLUSI PASAR INDUKGEDEBAGE DENGAN PERANCANGAN RUANG KREATIF PUBLIK DALAM MEMAJUKAN PASAR TRADISIONALSEBAGAI PUSAT GAYA HIDUP SEIRING PERKEMBANGANZAMAN. *Stupa Vol.4, No.2*, 1375-1390.
- Tuan, Y.-F. (2001). *Ruang dan Tempat Perspektif Pengalaman*. 22 January 2001.