

PUSAT HIBURAN, EDUKASI DAN TEATER SEBAGAI RUANG INTERAKSI SOSIAL DI KAWASAN MANGGA BESAR

Gilbertus Davy Ryan Tuju¹⁾, Agnatasya Listianti Mustaram^{2)*}

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

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

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

Masuk: 02-12-2024, revisi: 13-01-2025, diterima untuk diterbitkan: 13-03-2025

Abstrak

Sejak era Belanda, Mangga besar sudah menjadi pusat destinasi hiburan. Pernah terdapat sebuah taman dengan nama *Prinsen Park*. Tempat ini menjadi bagian dari sejarah teater dan perfilman, hingga melahirkan kampung artis "Tangkiwood". Kini tempat itu sudah tidak ada dan sedikit yang mengetahuinya. *Prinsen Park* mulai sepi semenjak era perkembangan televisi analog. Lingkungan sekitarnya pun tidak tertata dan tumbuh pemukiman liar. Melalui peremajaan *Prinsen Park* diratakan dan dibangun kembali menjadi Taman Hiburan Rakyat Lokasari (THR Lokasari). Kini banyak ditemukan ruko sepi dan juga tidak beroperasi lagi. Hingga saat ini tempat tersebut juga dikenal negatif sebagai tempat hiburan malam orang-orang dewasa. Teater Mangga Besar dengan lokasi tapak yang berada di lingkup kawasan Lokasari akan menciptakan ruang interaksi sosial yang positif dan bermanfaat dengan menanamkan memori *Prinsen Park* melalui metode penelitian kualitatif deskriptif. Edukasi mengenai seni teater dan sejarahnya di Mangga Besar dilakukan melalui sekolah-sekolah di sekitar kawasan yang diajak secara bergilir untuk ikut andil dalam aktivitas pelatihan dan menampilkan seni teater diatas panggung. Target user pengunjung berasal dari wisatawan Mangga Besar dan juga masyarakat Jakarta yang dibantu oleh transportasi yang memumpuni seperti Kereta. Terdapat juga program museum dan galeri Sejarah *Prinsen Park*, rumah seni dengan studio rekaman dan workshop seni.

Kata kunci: edukasi; hiburan; interaksi; Lokasari; sejarah

Abstract

Since the Dutch era, Mangga Besar has been the center of entertainment destinations. There was once a park called *Prinsen Park*. This place became part of the history of theater and film, until it gave birth to the artist village "Tangkiwood". Now the place is gone and few people know about it. *Prinsen Park* began to be quiet since the era of analog television development. The surrounding environment was not organized and illegal settlements grew. Through rejuvenation, *Prinsen Park* was rebuilt into the Lokasari People's Entertainment Park (THR Lokasari). Now many shophouses are deserted and no longer operating. Until now, the place is also known negatively as a place of night entertainment for adults. The Mangga Besar Theater with a site location within the Lokasari area will create a positive and useful social interaction space by instilling memories of *Prinsen Park* through descriptive qualitative research methods. Education about theater arts and its history in Mangga Besar is carried out through schools around the area which are invited in turns to take part in training activities and presenting theater arts on stage. The target user visitors come from tourists to Mangga Besar and also the people of Jakarta who are assisted by adequate transportation such as trains. There is also a museum program and *Prinsen Park* History gallery, an art house with a recording studio and art workshops.

Keywords: education; entertainment; history; interaction; Lokasari

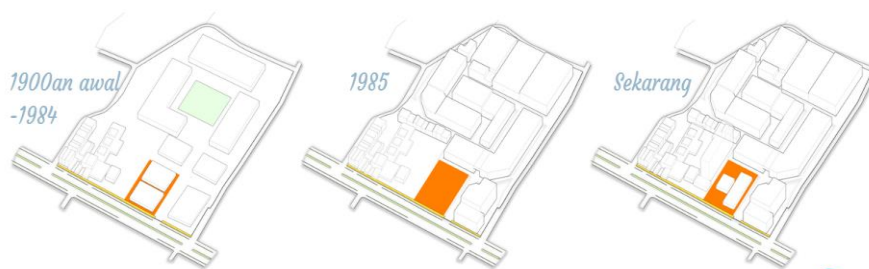
1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Mangga Besar merupakan kawasan yang terletak di dua kecamatan, yaitu Kec. Taman Sari dan Kec. Sawah Besar, Jakarta Pusat. Komunitas Tionghoa dan Betawi bercampur mengisi keberagaman. Kawasan ini dikenal sebagai destinasi hiburan dan kuliner di Jakarta. Terdapat ruko-ruko, PKL yang menjual makanan, hiburan malam dan hotel yang bertebaran di kawasan Mangga Besar. Lokasari merupakan salah satu pencetus keramaian di Mangga Besar. Terdapat aktivitas jual-beli mulai dari pakaian, makanan hingga elektronik. Pertumbuhan jumlah penduduk terus bertambah disertai dengan kebutuhan akan edukasi. Kawasan padat penduduk Mangga Besar menawarkan edukasi melalui sekolah dengan berbagai jenjang. Siswa-siswa yang belajar juga ada yang datang dari wilayah di sekitarnya seperti Pademangan dan Jayakarta.

Hotel di kawasan Mangga Besar sangat banyak. Tidak sedikit dari hotel tersebut juga berkaitan dengan aktivitas negatif. Hiburan malam merupakan destinasi yang populer di kawasan ini. Lokasinya terpusat di sekitar Lokasari. Hotel-hotel ini merupakan respon banyaknya hiburan malam seperti *club* dan bar yang menyuguhkan hiburan negatif.

Sebelum seperti sekarang, Lokasari sendiri awalnya dibangun untuk menggantikan *Prinsen Park* yang juga terkenal sebagai tempat hiburan. Penampilan sandiwara, opera, musik dan teater merupakan hal yang dikenal dari *Prinsen Park*. Aktivitas-aktivitas tersebut melahirkan pemukiman bagi para aktor yang disebut Kampung Tangki atau Tangkiwood. *Prinsen Park* merupakan cikal bakal dari industri perfilman di Indonesia yang melahirkan aktor dan aktris terkenal. (Kompas, 2013)



Gambar 1. Diagram Perubahan *Prinsen Park* Menjadi THR Lokasari

Sumber: Penulis, 2024

Prinsen Park mulai sepi semenjak era perkembangan televisi analog. Lingkungan sekitarnya pun tidak tertata dan tumbuh pemukiman liar. Citra *Prinsen Park* yang pudar ingin diperbaiki oleh Gubernur pada saat itu melalui peremajaan *Prinsen Park* menjadi Taman Hiburan Rakyat Lokasari (THR Lokasari). Citra baru menawarkan berbagai aktivitas seperti berolahraga, berbelanja dan hiburan sinema. Pembangunan THR Lokasari dibagi menjadi tiga tahap. Tahun 1985 dibangun 1400 unit ruko, 1988 dibangun GOR, dan pada 1987 pembangunan tahap ketiga dengan membangun Mall Lokasari Square. Peremajaan selesai pada 1989. Lokasari yang dibangun untuk menggantikan *Prinsen Park* namun kini banyak ditemukan ruko sepi dan juga tidak beroperasi lagi.

Rumusan Permasalahan

Berdasarkan latar belakang yang dimiliki oleh Mangga Besar, bagaimana cara menciptakan sebuah ruang interaksi dengan tidak mengesampingkan identitas Lokasari di masa lalu dan tetap beradaptasi dengan keadaan Mangga Besar saat ini?

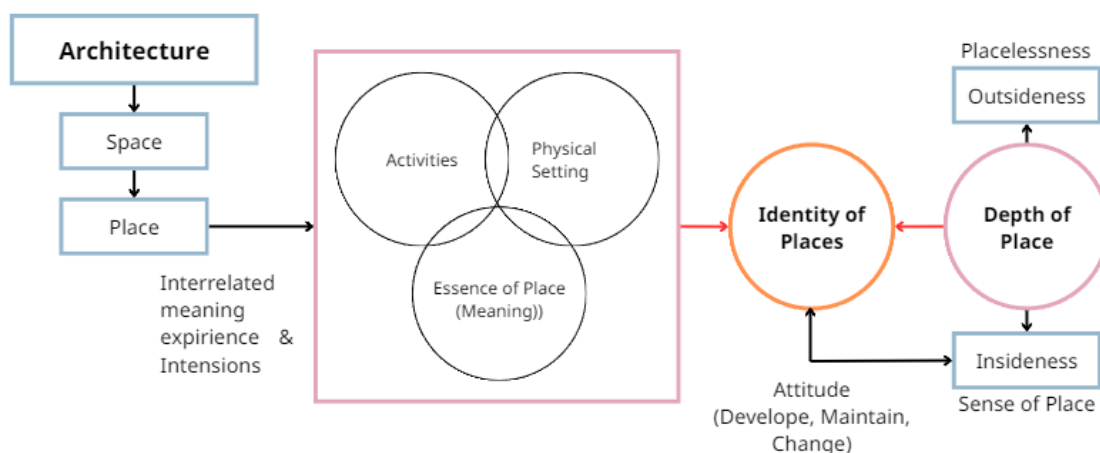
Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah membangun sebuah ruang untuk membangkitkan kembali sejarah teater dan perfilman di kawasan Mangga Besar. Menghadirkan ruang interaksi sosial yang bermanfaat positif bagi masyarakat sekitar maupun pengunjung luar kawasan.

2. KAJIAN LITERATUR

Space and Place

Perbedaan konsep ruang (*space*) dan tempat (*place*), serta pengalaman subjektif penting bagi manusia dalam membentuk persepsi & makna tempat-tempat di sekitar mereka (Yi-Fu Tuan, 1977). Ruang menurutnya adalah abstrak dan kurang memiliki makna atau nilai yang terkait secara langsung dengan pengalaman manusia. Sedangkan tempat tidak hanya mencakup dimensi fisik atau geometris dari lingkungan, tetapi juga memiliki dimensi psikologis, sosial, dan kultural yang kuat. (Tuan, 1977).



Gambar 2. Diagram *Sense Of Place* menurut Relph

Sumber: Placeless and Placelessness (Relph, 1976)

Tempat memiliki identitas yang unik, terbentuk oleh interaksi kompleks antara manusia dan lingkungannya. Identitas tidak semata-mata terkait dengan citra individu atau kelompok sosial, melainkan muncul dari keterlibatannya dalam aktivitas di suatu tempat. (Relph, 2008) Hubungan antar manusia dan lingkungan dalam membentuk identitas tempat dinilai melalui *Depth of Place*. Pengalaman subjektif individu yang merasa terhubung (*Existential Insideness*) secara emosional, psikologis, dan sosial dengan lingkungan tempat tinggal mereka disebut *Sense of Place*. Jika individu merasakan pengalaman terasing atau terpisah (*Existential Outsideness*) dari lingkungan sekitarnya sehingga tempat menjadi tidak memiliki identitas disebut *placelessness*.

Seni Pertunjukan Teater

Teater dapat diartikan sebagai kegiatan manusia yang secara sadar dengan menjadikan tubuhnya sebagai alat dan media utama dalam mengkomunikasikan rasa dan karsa oleh unsur bunyi atau suara, gerak dan rupa. Selain hanya sebagai pertunjukan, seni pertunjukan teater merupakan ruang pengetahuan, ruang belajar atau sebagai media Pendidikan. Pertunjukan Teater memiliki orang yang tampil dan juga orang yang menonton penampilan. (Riantiarno, 2011).

Perancangan Teater

Teater sebagai sarana publik adalah ruang yang dapat memicu interaksi sosial. Desain teater mempertimbangkan dinamika antara ruang publik dan privat, serta cara penonton berinteraksi

dengan pertunjukan (Eisenman, 1989). Terdapat beberapa poin yang harus diperhatikan dalam mendesain teater.

Akustik

Elemen pembatas ruang sangat berpengaruh terhadap bunyi yang akan didengar oleh penonton. Lapisan tembok *Concrete* yang sangat baik untuk *sound barrier* yang berfungsi menghalangi suara keluar dari ruangan. Suara yang dipantulkan juga tinggi sehingga harus dilapisi *fibreglass* sebagai peredam pantulan.

Ruang Support

Terdapat berbagai ruangan yang penunjang mendukung pertunjukan teater diatas panggung. Diantaranya terdapat *rehearsal studio* untuk berlatih, *storage room* untuk menyimpan set pertunjukan, *multimedia room* untuk ruang kontrol audio, *lighting* dan layar. Untuk penonton juga memerlukan ruang tunggu yang luas sebelum memasuki ruang pertunjukan.

Konfigurasi Tempat Duduk

Bentuk peletakan tempat duduk pada teater berdampak pada visual dan akustik yang akan dirasakan oleh penonton. Terdapat dua bentuk umum yang sering diterapkan. Bentuk kipas (*Fan Shape*) akan membuat penonton merasa dekat dengan sumber bunyi dan menyediakan sudut pandang maksimum yang merata. Bentuk segi empat digunakan pada teater dengan lebar yang terbatas (Doelle, 1993).



Gambar 3. Konfigurasi Tempat Duduk Teater

Sumber: Sika.com, 2024

3. METODE

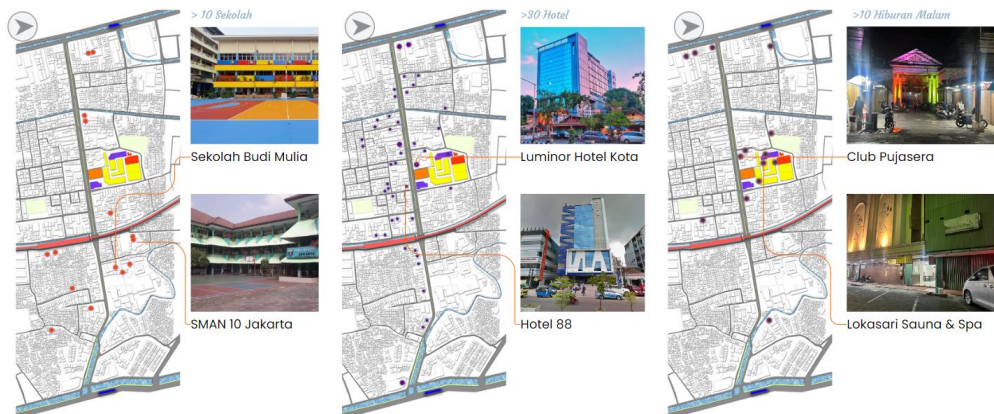
Proyek ini didasari oleh kesadaran akan tempat-tempat yang kehilangan makna. Metode yang digunakan dalam merancang adalah kualitatif deskriptif sebagai landasan utama untuk memahami fenomena yang diteliti. Mengidentifikasi isu terkait kawasan Mangga Besar melalui observasi secara langsung, data-data literatur dan studi dokumentasi untuk mendapatkan wawasan mendalam tentang konteks dan kompleksitas fenomena. Data dikumpulkan untuk menghidupkan kembali memori kesenian teater hingga menjadi tempat yang mengedukasi dan bermanfaat positif bagi masyarakat banyak.

4. DISKUSI DAN HASIL

Lokasi tapak berada di Jl. Raya Mangga Besar No.1, RT.1/RW.2, Tangki, Kec. Taman Sari, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta dengan luas tapak 3.647 m². Peraturan pembangunan pada tapak adalah sebagai berikut: Zona K2, KDB 55%, KLB 4.84 dan KDH 20%. Tapak merupakan lahan yang dulunya merupakan bagian dari *Prinsen Park* dan saat terbelah, lokasinya tepat di samping pintu masuk THR Lokasari.

Analisis Kawasan

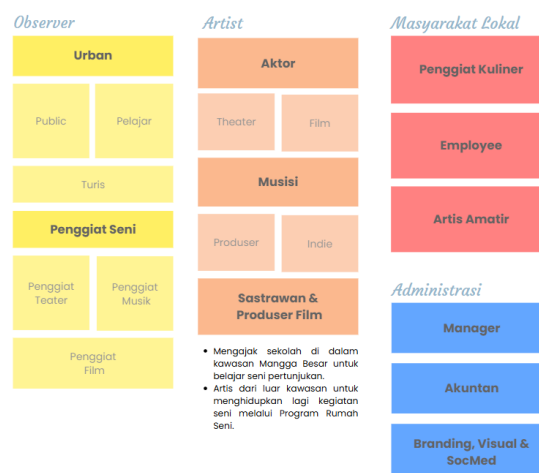
- Terdapat tidak kurang dari 10 sekolah dengan berbagai jenjang di Kawasan Mangga Besar. Sekolah Negeri dan Sekolah Swasta ada di kawasan ini.
- Sebagai bukti bahwa Mangga Besar selalu ramai dikunjungi, jumlah hotel di kawasan ini jumlahnya lebih dari 30 dan rata-rata jarak antar hotel tidak lebih dari 200 Meter. Tidak sedikit dari hotel tersebut juga berkaitan dengan aktivitas negatif.
- Hiburan malam merupakan destinasi yang populer di kawasan ini. Lokasinya terpusat di sekitar Lokasari. Kegiatan didalamnya adalah minum-minum dan mendengarkan musik hingga negatif.



Gambar 4. Peta sekolah, hotel dan hiburan malam Kawasan Mangga Besar
Sumber: Penulis, 2024

Target Pengguna

Pengguna dari bangunan Teater Mangga Besar dibagi menjadi empat kelompok, yaitu: observer—pada kawasan Mangga Besar ini banyak wisatawan kuliner dan hiburan dari berbagai daerah, banyak dari mereka menginap di hotel yang jaraknya dekat dengan tapak, serta pelajar umum dari berbagai sekolah, selain itu juga penggiat seni yang ingin mendapatkan wawasan dan hiburan; artis merupakan pengisi program teater maupun pameran, mengajak kalangan penggiat seni hingga dari luar kawasan, serta mengajak pelajar sekolah di dalam kawasan Mangga Besar untuk latihan dan tampil dalam pertunjukan seni teater; masyarakat lokal sebagai pekerja umum sekitar yang ingin bekerja dalam bidang kesenian yang edukatif dan bermanfaat positif; manajer, akuntan, dan pekerja rumah seni sebagai administrasi.



Gambar 5. Target Pengguna
Sumber: Penulis, 2024

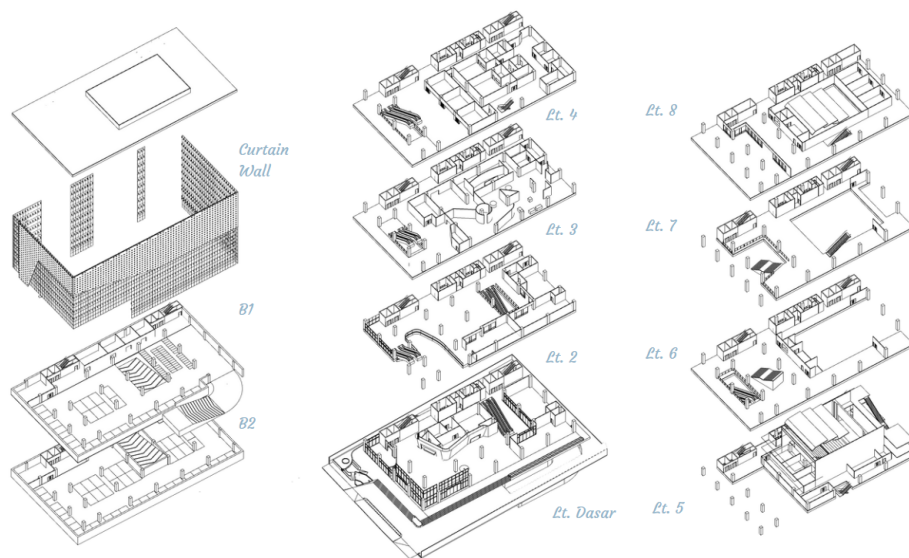
Program Aktivitas

Untuk mengenang kembali sejarah kesenian di Mangga Besar maka program-program dirancang melalui penelusuran memori. THR Lokasari yang sebelumnya merupakan Prinsen Park yang merupakan tempat seniman berkumpul dan melakukan pertunjukan teater. Program-program yang dirancang adalah sebagai berikut:

- Pertunjukan Teater: sebagai aktivitas yang pernah ada, pertunjukan teater juga dapat menjadi media refleksi dan hiburan bagi wisatawan yang datang;
- Museum Perfilman: seniman teater di Prinsen Park banyak yang menjadi aktor film hingga kawasan ini pun akhirnya juga memiliki studio perfilman. Pameran perfilman akan memamerkan lini masa dan sejarah perfilman.
- Ruang Latihan Seni Teater: Sebagai tempat belajar seni pertunjukan teater bagi pelajar berbagai sekolah di Mangga Besar.
- Lainnya: program kuliner dan ruang servis

Zoning

Program-program yang diusulkan masuk ke rancangan bangunan melalui analisis-sintesis. Penataan berdasarkan kebutuhan setiap aktivitas untuk kelancaran dan kenyamanan dalam beraktivitas. Pada lantai dasar dan lantai 2 menjadi zona komersil yang berisikan *Retail* dan kuliner. Pada lantai dasar memiliki plafon yang sangat tinggi untuk menyambut pengunjung dan ruang berinteraksi sosial.



Gambar 6. Zoning Program Bangunan

Sumber: Penulis, 2024



Gambar 7. View Lobby Lantai 1

Sumber: Penulis, 2024

Gambar 8. Selasar Lantai 3 dan *Entrance Museum*.

Sumber: Penulis, 2024

Museum perfilman berada di lantai 3 yang dihubungkan melalui eskalator dengan pemandangan kawasan sekitar. Pengunjung yang masuk pertama akan melihat lini masa sejarah dan perkembangan Mangga Besar dari masa *Prinsen Park* hingga THR Lokasari. Kemudian dilanjutkan dengan sejarah teater dan perfilman di Indonesia.

Gambar 9. *View Area Workshop*, Pameran dan Studio Rekam.

Sumber: Penulis, 2024

Pada lantai 4 terdapat ruang terbuka yang luas sebagai area pameran hasil *workshop* kesenian beserta ruang *workshop*. Selain itu juga terdapat Kantor Rumah Seni yang menggerakkan kegiatan perfilman dan pertunjukan teater sebagai pemberi materi edukasi kepada pelajar yang ingin berlatih. Dilanjutkan dengan program penunjang teater pada lantai 5, *lounge* dan pintu masuk teater pada lantai 6, area makan pada lantai 7 dan pintu masuk teater ke dua beserta ruang latihan pada lantai 8.

Gambar 10. *View Lounge* Lantai 6 dan Teater

Sumber: Penulis, 2024

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Tidak banyak yang mengetahui sejarah bahwa Mangga Besar pernah menjadi pelopor seni teater dan perfilman Indonesia. Proyek Teater Mangga Besar akan memanfaatkan ruang yang terbengkalai di Kawasan Lokasari untuk menghidupkan kembali sejarah seni teater dan perfilman di Mangga Besar melalui program-program pertunjukan dan museum. Fungsi teater akan mengajak pelajar, komunitas dan masyarakat sekitar untuk mengisi berinteraksi dan beraktivitas di dalamnya sebagai pelaku utama. Terdapat nilai edukasi yang menanamkan keinginan pelajar di kawasan Mangga Besar untuk melestarikan seni pertunjukan teater dan perfilman. Bangunan yang baru ini akan berjalan bersama kegiatan-kegiatan yang sudah di kawasan ini dan akan membangun citra baru yang bermanfaat positif.

Saran

Mangga Besar telah memiliki banyak potensi sebagai pusat destinasi kuliner hingga hiburan. Perlu observasi dalam merancang program yang sesuai dengan kebutuhan dan budaya user yang ingin dituju agar nilai hiburan dilaksanakan secara positif dan terus berjalan. Selain itu, kejelasan dalam mengundang pelajar harus dijadwalkan dengan baik sehingga edukasi kesenian dapat disalurkan dengan baik.

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-usulmangga-besar-jadi-pusat-kuliner-malam-di-jakarta?page=all>
- Doelle, L. L. (1993). *Enviromental Acoustics*. Erlangga.
- Eisenman, P. (1984). *The Architecture of the City*.
- Juniman., P. T. (2017). *Yang Tersisa dari Kampung Artis dan Kapal "Museum" Tangkiwood*. Retrieved from CNN Indonesia: <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20170622052037-241-223427/yang-tersisa-dari-kampung-artis-dan-kapal-mesum-tangkiwood/2>
- Kompas. (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>
- 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>
- Relph, E. (1976). *Placeless and Placelessness*. Pion.
- Riantiarno, N. (2011). *Kitab Teater*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Tuan, Y.-F. (2001). *Space And Place: The Perspective of Experience*. University of Minnesota Press.