

TRANSFORMASI GRAND THEATER SENEN: PENDEKATAN DESAIN FLEKSIBEL ADAPTIF DALAM MENCIPTAKAN RUANG MULTIFUNGSI

Giuseppe Gratiano¹⁾, Maria Veronica Gandha^{2)*}

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

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

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

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

Abstrak

Perkembangan teknologi dan zaman telah mendorong banyak hal menjadi lebih baik, namun ada beberapa hal juga yang harus tertinggal. Hal ini membentuk fenomena tertinggalnya bangunan tua karena sudah tertinggal zaman dan sudah mulai dilupakan, salah satunya adalah Grand Theater Senen. Isunya dimulai dengan munculnya pesaing bisnis bioskop yang lebih modern, ditambah dengan tidak adanya perawatan maupun pembaruan pada bangunannya sehingga bangunan ini banyak digunakan masyarakat untuk aktivitas negatif seperti pencopetan, penyebaran narkoba, dan prostitusi. Hingga akhirnya bangunan ini mengalami degradasi fungsi dan kehilangan identitasnya. Pada hakikatnya Grand Theater Senen memiliki lokasi yang strategis, letaknya berada di tengah persimpangan lima jalanan utama yang sangat ramai. Ditambah lagi dengan dekatnya tapak dengan halte Transjakarta dan Stasiun Senen. Dengan ramainya aktivitas kawasan yang tergolong tinggi memunculkan masalah adanya bangunan terbengkalai di tengah kawasan Pasar Senen, kedekatannya dengan tidak rapinya pasar membuat citra kawasan Pasar Senen menjadi kotor dan kumuh. Dari permasalahan yang muncul dibutuhkan ruang yang dapat digunakan oleh masyarakat dengan merasakan kepemilikan terhadap bangunan dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan aktivitas pengunjungnya. Langkah penelitian dilakukan dengan melakukan kajian terkait bangunan Grand Theater Senen dalam kurun waktu lima tahun terakhir, kemudian dilanjutkan dengan observasi secara langsung untuk *mapping* terkait titik potensi yang ada di sekitar tapak, dan dilanjutkan dengan perancangan program bangunan, program tersebut meliputi *community space*, kuliner, perkantoran, museum dan galeri. Penerapan konsep fleksibilitas bertujuan untuk memberikan ruang kepada pengunjung yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan aktivitas untuk keberlanjutan bangunan.

Kata kunci: degradasi; fleksibilitas; sejarah Grand Theater Senen

Abstract

The development of technology and time has pushed many things to be better, but there are also some things that must be left behind. This forms the phenomenon of the abandonment of old buildings because they have fallen behind the times and have begun to be forgotten, one of which is the Grand Theater Senen. The issue began with the emergence of more modern cinema business competitors, coupled with the absence of maintenance and renewal of the building so that this building was widely used by the community for negative activities such as pickpocketing, the spread of narcotics, and prostitution. Until finally this building experienced functional degradation and lost its identity. In essence, Grand Theater Senen has a strategic location, located in the middle of the intersection of five very busy main roads. Coupled with the proximity of the site to the Transjakarta bus stop and Senen Station. With the high activity of the area that is classified as high raises the problem of abandoned buildings in the middle of the Senen Market Area, its proximity to the untidy market makes the image of the Senen Market Area dirty and shabby. From the problems that arise, space is needed that can be used by the community by feeling ownership of the building and can be adjusted to the needs of visitor activities. The research step was carried out by conducting a study related to the Grand Theater Senen building within the last five years, then continued with direct observation for mapping related to potential points around

the site, and continued with the design of the building program, the program includes community space, culinary, offices, museums and galleries. The application of the flexibility concept aims to provide space to visitors that can be adjusted to the needs of activities for the sustainability of the building.

Keywords: *degradation; flexibility; history of Grand Theatre Senen*

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Seiring dengan berkembangnya zaman, banyak hal tradisional yang diharuskan untuk berkembang ke arah modern. Namun terdapat beberapa hal yang kurang bisa mengikuti dinamika lajunya pembangunan (Ferissa, 2018). Salah satunya merupakan bangunan kolonial yang berada di Jakarta. Banyak bangunan kolonial yang terbengkalai dan tidak berfungsi lagi. Beberapa bangunan kolonial yang terbengkalai telah dilakukan renovasi dan pemanfaatan kembali dengan fungsi yang disesuaikan dengan lingkungan sekitar pada masa kini (Saputra & Purwantiasning, 2020). Salah satu kawasan yang memiliki beberapa bangunan kolonial adalah kawasan Pasar Senen.

Pasar Senen adalah kawasan bersejarah di Jakarta yang dibangun pada tahun 1735 dan menjadi pusat perdagangan sejak zaman kolonial. Awalnya, Pasar Senen hanya beroperasi pada hari Senin, tetapi kemudian berkembang menjadi pusat ekonomi penting yang aktif setiap hari (Yusuf, 2023). Seiring perkembangan kota, beberapa bagian kawasan mengalami kemunduran, tetapi upaya revitalisasi sedang dilakukan untuk menghidupkan kembali peran ekonominya melalui proyek-proyek modern. Namun dengan lokasinya yang strategis dan memiliki tingkat potensi yang tinggi, kawasan Pasar Senen menghadapi masalah dalam fenomena tumbuhnya homogenitas, kalah tanpa karakter sehingga kehilangan nilai-nilai kemanusiaannya (Mirzani, Sudarwani, & Eni, 2023) yang membuat banyak bangunan di sekitar kawasan Pasar Senen kehilangan identitas.

Sejak tahun 1969 kawasan Pasar Senen telah memiliki reputasi sebagai daerah paling murah untuk prostitusi, minuman keras, narkoba, dan berjudi. Salah satu bangunan yang banyak dikenal masyarakat dan menjadi salah satu bangunan yang memiliki tingkat pengunjung yang cukup tinggi di kawasan Pasar Senen adalah Grand Theater Pasar Senen. Teater ini telah berdiri sejak tahun 1920 yang dikenal dengan nama Rex yang menyediakan wadah untuk para seniman berpentas, seperti teater, dangdut, dan menari (Tadié, 2022). Dengan citranya yang buruk, ditambah dengan kurang optimalnya pengembangan bangunan dan pembangunan yang tidak terkendali sekitar kawasan Pasar Senen menyebabkan bangunan ini kehilangan perannya sebagai *landmark* daerah (Mirzani, Sudarwani, & Eni, 2023).

Kawasan Pasar Senen telah menyimpan beberapa sisi gelap juga seperti saat Pemerintah Orde Baru yang membungkam para mahasiswa dari Universitas Indonesia (UI) yang melakukan demonstrasi pada 15 Januari 1974 (Yusuf, 2023). Peristiwa itu kemudian menjadi awal cerita citra kelamnya kawasan Pasar Senen. Klimaks keruntuhan kawasan Pasar Senen terjadi pada tahun 1998, tepatnya saat kejadian kerusuhan krisis moneter. Dengan sekitarnya yang merupakan pusat perdagangan, kawasan Pasar Senen menjadi target untuk penjarahan toko dan pelecehan seksual kepada beberapa perempuan. Hal ini meninggalkan bekas trauma dan citra kawasan Pasar Senen yang buruk (Marcella & Trisno, 2022). Hal ini membuat kawasan Pasar Senen dijauhi oleh masyarakat.



Gambar 1. Citra Kawasan Pasar Senen
Sumber: Penulis, 2024

Karena kurang optimalnya pengembangan bangunan ditambah dengan berkembangnya pembangunan yang tidak terkendali membuat bangunan Grand Theater Pasar Senen mengalami degradasi baik fisik maupun program (Pratama & Gandha, 2022). Padahal salah satu keunggulan dari Gedung Teater Pasar Senen ini adalah kedekatannya dengan titik persimpangan lima jalan utama, halte Transjakarta Senen, dan Stasiun Pasar Senen.

Rumusan Permasalahan

Pengembangan kawasan Pasar Senen telah dilakukan beberapa kali, seperti revitalisasi Pasar Jaya, Stasiun Senen, dan sebagainya. Namun, masih terdapat beberapa bangunan yang tertinggal dan terbengkalai dan salah satunya adalah Grand Theater Senen. Dengan titik lokasi yang strategis dan sejarah bangunan yang panjang sangat disayangkan bangunan ini terbengkalai. Ditambah lagi dengan adanya bangunan-bangunan terbengkalai di kawasan Pasar Senen membuat citra kawasan ini menjadi kumuh. Maka dari itu, upaya merevitalisasi Grand Theater Senen dalam menghadapi permasalahan sebagai berikut: program fungsi apa yang dapat menghidupkan kembali bangunan Grand Theater Senen yang tepat guna untuk masyarakat?; bagaimana cara menghubungkan bangunan Grand Theater Senen dengan lingkungannya, khususnya transportasi umum dengan maksimal?; dan apa upaya peran arsitektur yang dapat dilakukan dalam pengembalian memori kolektif yang ada dan mengubah citra kawasan Senen?

Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk menelusuri isu degradasi fungsi dan program yang dialami bangunan Grand Theater Senen. Penelitian ini mengusulkan pendekatan arsitektur yang sesuai dalam penggunaan kembali bangunan Grand Theater Senen. Dari hal ini memunculkan tujuan untuk: menciptakan program ruang yang tepat guna bagi masyarakat serta relevan dan mengikuti perkembangan zaman; menghubungkan titik potensi yang ada di sekitar kawasan Grand Theater Senen dengan bangunan; dan menciptakan program ruang yang fleksibel dan adaptif pada bangunan guna bangunan yang berkelanjutan.

2. KAJIAN LITERATUR

Placeless Place

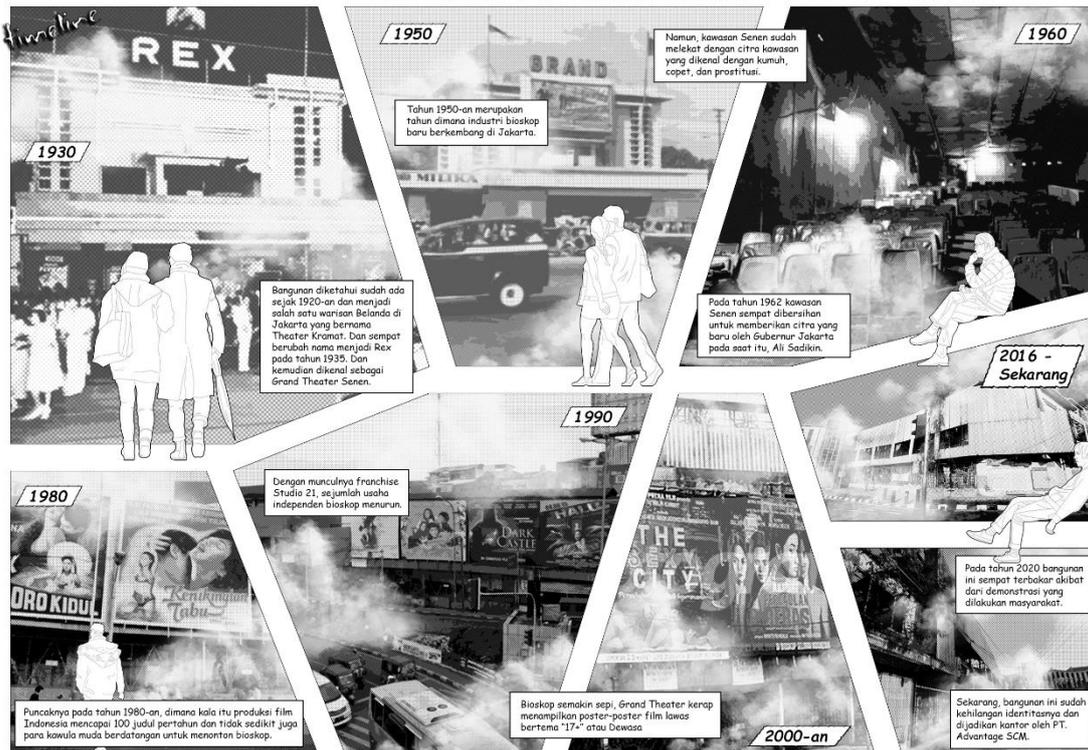
Konsep "place" sangat dipengaruhi oleh konteks budaya, seperti yang ditegaskan oleh Amos Rapoport dalam bukunya *Culture, Architecture, and Design*. Rapoport menekankan bahwa identitas dan makna dari sebuah "place" dibentuk oleh nilai-nilai budaya dan tradisi masyarakat. Tempat bukan sekadar lokasi fisik, melainkan menjadi representasi dari jaringan sosial dan budaya yang ada di dalamnya (Rapoport, 2005). Pemahaman ini membantu kita melihat bagaimana lingkungan binaan dapat mencerminkan identitas komunitas setempat.

Edward Relph dalam *Place and Placelessness* memberikan definisi tentang "place" sebagai ruang yang memiliki identitas, yang dipengaruhi oleh emosi, budaya, dan sejarah pengguna ruang tersebut. Relph menjelaskan bahwa ruang menjadi "place" ketika dirasakan dan diberi makna oleh penggunanya, sedangkan "placelessness" terjadi ketika perkembangan modern menghilangkan keterikatan budaya dan emosional dari suatu ruang, menjadikannya homogen dan tanpa identitas (Relph, 1976).

Yi-Fu Tuan dalam *Space and Place: The Perspective of Experience* menjelaskan bahwa "place" bukan hanya sebuah lokasi, tetapi memiliki makna emosional dan psikologis yang terbentuk dari pengalaman pengguna (Tuan, 1977). Sementara itu, Lynne C. Manzo dan Patrick Devine-Wright dalam *Place Attachment: Advances in Theory, Methods, and Applications* menyebutkan bahwa keterikatan terhadap tempat, atau "place attachment" terbentuk dari aspek sosial, budaya, dan karakteristik lingkungan suatu tempat (Marzo & Devine-Wright, 2014). Secara keseluruhan, karya-karya ini menyoroti bahwa tempat memiliki makna yang mendalam secara budaya, emosional, dan sosial.

Grand Theater Senen

Grand Theater Senen merupakan salah satu bioskop tertua di Jakarta, diketahui bangunan ini sudah ada sejak tahun 1920-an dan menjadi salah satu warisan Belanda di Jakarta. Sebelumnya bioskop ini dikenal dengan nama "Rex" yang kemudian berganti nama menjadi Grand Theater Senen (Tadié, 2022). Diyakini bahwa bioskop Grand Theater Senen termasuk salah satu bioskop yang berkontribusi dalam perkembangan perfilman di Indonesia dan telah menjadi saksi bisu dalam perkembangan industri film di Indonesia meski (Pratama & Gandha, 2022).



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

Diketahui sejak tahun 1969 kawasan Pasar Senen telah memiliki reputasi sebagai daerah paling murah untuk prostitusi, minuman keras, narkoba, dan berjudi (Tadié, 2022). Ditambah lagi dengan munculnya Studio 21 yang menjadi pesaing bisnis Grand Theater Senen. Seiring perkembangan zaman dan teknologi membuat bioskop tradisional ini tertinggal hingga akhirnya mengalami degradasi fungsi hingga akhirnya terbelengkalai dan seringkali digunakan oleh pelaku masyarakat sebagai tempat untuk melakukan aktivitas negatif. Sempat dilakukan reorganisasi Pasar Senen oleh Gubernur pada tahun 1966 Ali Sadikin dengan membawakan Proyek Pasar Senen dalam upaya mengubah citra kawasan Pasar Senen (Ferissa, 2018). Hingga pada akhirnya di tahun 2016 Grand Theater Senen resmi di tutup dan sekarang digunakan sebagai kantor untuk PT. Advantage SCM.

Fleksibilitas

Untuk memaksimalkan lahan dan mengakomodasikan keragaman kompleksitas aktivitas masyarakat, konsep yang digunakan dalam perencanaan adalah fleksibilitas untuk memberikan keluwesan dan kelenturan penggunaan ruang dalam bangunan sesuai dengan aktivitas di dalamnya. Fleksibilitas itu sendiri berasal dari kata dasar fleksibel yang berarti mudah untuk disesuaikan. Dalam arsitektur fleksibilitas ruangan berarti memungkinkan ruang untuk mengalami perubahan dan disesuaikan dengan kebutuhan aktivitas pengguna (Marnisari & Winasih, 2022). Terdapat lima prinsip dalam fleksibilitas arsitektur; diantaranya *adaptable*, *universal*, *movable*, *transformable*, dan *responsive*. *Adaptable* adalah prinsip komponen fix yang berarti struktur tetap dan partisi bergerak (komponen non-fix) dan dapat disesuaikan untuk tiap penggunaannya. *Universal* artinya dapat dengan mudah diadaptasi untuk berbagai tujuan. Seringkali digunakan pada desain *open plan*. *Movable* yaitu dapat dibongkar dan dipasang kembali dengan mudah. *Transformable* adalah desain menggunakan unit berkonsep modular dan tersusun dari komponen yang tidak padat dan dapat berubah bentuk secara signifikan. *Responsive* berarti bangunan dan ruang dapat merespon aktivitas eksternal yang berbeda-beda

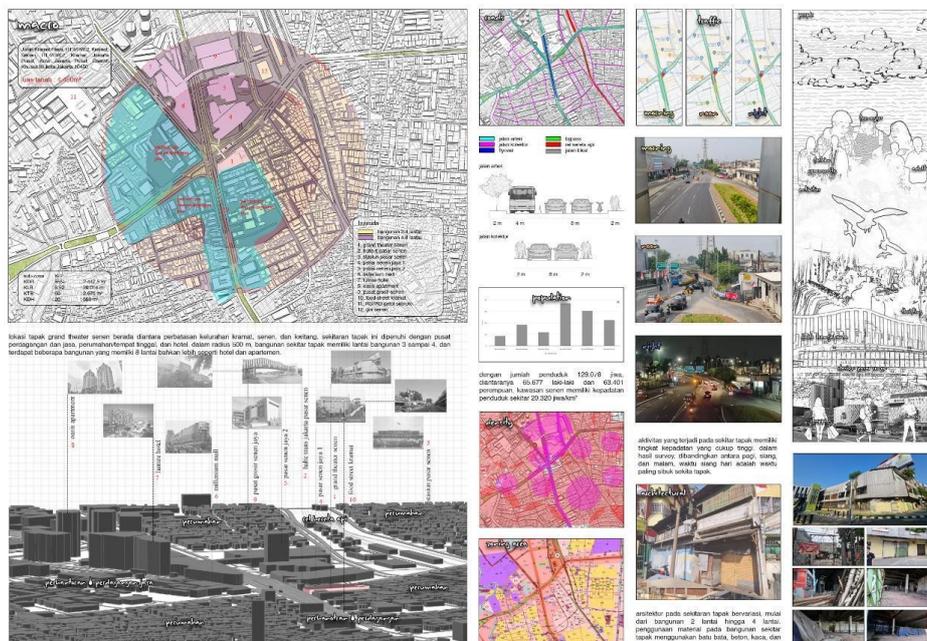
dan menyesuaikan penggunaannya agar dapat menampilkan karakter yang berbeda (Geoff, 2007).

3. METODE

Untuk mencapai target penelitian yang sesuai, penelitian ini menggunakan metode observasi dan metode kualitatif yang bersifat deskriptif dalam memperoleh data lapangan dan literatur sebagai pedoman. Data hasil survei kemudian diolah menjadi batasan masalah dalam proses pembuatan hasil untuk mencapai solusi. Langkah dimulai melalui pencarian informasi tentang Grand Theater Senen dari *internet* dan dilanjutkan dengan melakukan survei untuk mengobservasi keadaan bangunan secara langsung. Alat penelitian menggunakan *handphone* yang digunakan untuk mengambil gambar, dan *internet* untuk mencari sumber data, laptop untuk mengedit pemetaan, dan responden untuk mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan. Penelusuran terhadap penelitian terkait kawasan sekitar Grand Theater Senen melingkupi berbagai aspek yang berhubungan dengan konteks, konten, dan konsep dalam hubungannya dengan hilangnya identitas dari bangunan Grand Theater Senen. Penggunaan metode observasi melibatkan pengamatan terhadap kontekstual eksisting tapak, potensi kawasan, dan aktivitas masyarakat lokal maupun pengunjung dari luar. Hasil observasi direpresentasikan dalam bentuk diagram seperti *mapping* terkait titik potensi yang ada di sekitar kawasan Pasar Senen.

4. DISKUSI DAN HASIL

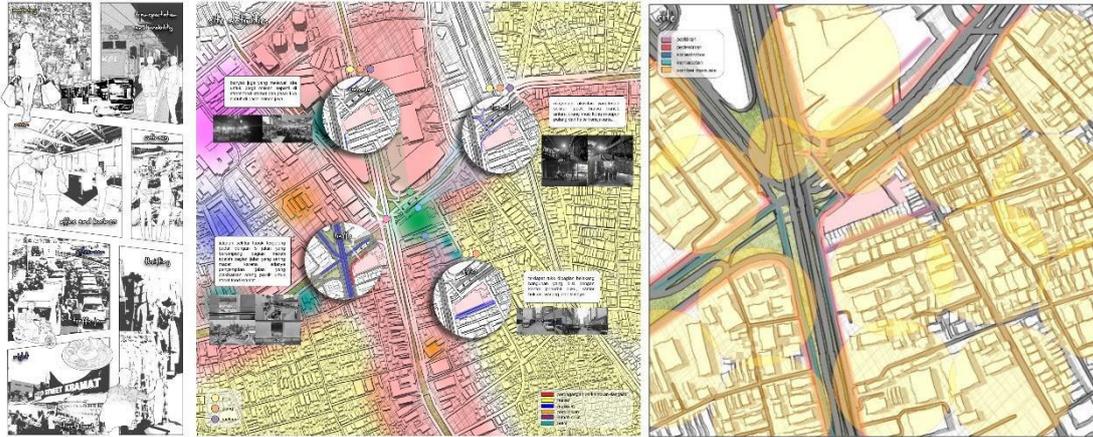
Berdasarkan data yang didapatkan, hilangnya identitas Grand Theater Senen diakibatkan oleh kurangnya pembaharuan dan perawatan serta aktivitas dan citra negatif yang terus berkembang pada bangunan hingga akhirnya tutup dan terbengkalai. Dengan menciptakan ruang dan fungsi program yang baru dan relevan dapat meningkatkan kondisi sekitar kawasan Senen yang memiliki citra kotor dan kumuh akibat dari berantakannya sampah-sampah pasar dan bangunan yang terbengkalai sekitar kawasan.



Gambar 3. Diagram Analisis Makro Sekitar Tapak
Sumber: Penulis, 2024

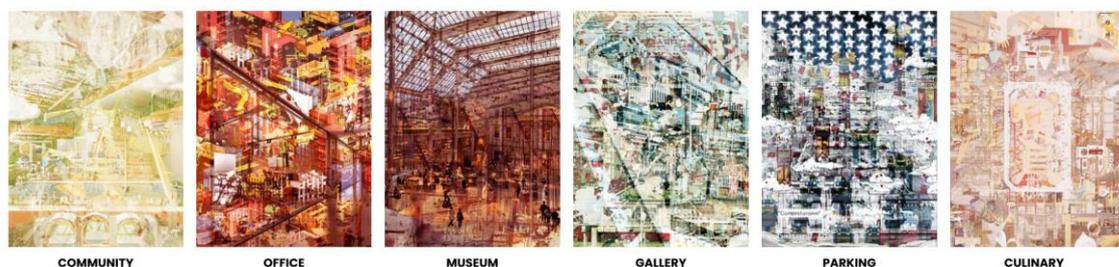
Dengan letaknya yang berada di lima persimpangan jalan utama, tingkat kepadatan pada sekitar tapak tergolong tinggi, khususnya pada sore hingga malam hari atau jam pulang orang kerja.

Terdapat beberapa aktivitas yang terjadi sekitar tapak seperti perkantoran, perdagangan, dan transit pengguna transportasi umum. Interaksi pada bangunan dengan sekitar juga cukup banyak dan jarak antar bangunan juga berdekatan. Pergerakan aktivitas masyarakat beragam, terdapat pergerakan lambat hingga cepat. Seperti orang pulang kantor dan pengguna transportasi umum tergolong cepat, kegiatan perkantoran dan perdagangan tergolong lambat.



Gambar 4. Diagram Titik Aktivitas Masyarakat
Sumber: Penulis, 2024

Hasil data yang diolah melalui observasi lapangan secara langsung menunjukkan berbagai aktivitas yang terjadi pada sekitar tapak. Aktivitas yang terjadi sekitar tapak kemudian dikelompokkan menjadi target user untuk bangunan. User dikelompokkan menjadi lima, masyarakat yang jalan-jalan, bekerja di perkantoran, masyarakat lokal, pulang kerja, dan transportasi umum dengan rentan umur 17 hingga 60 tahun. Dari studi user menghasilkan program aktivitas berupa kuliner yang diangkat dari Street Food Kramat yang terletak di sepanjang Jl. Kramat Raya yang digunakan sebagai penarik pengunjung kepada bangunan. Dengan lokasinya berada di tikungan dan memakan sebagian jalan untuk parkir pengunjung membuat jalan sekitar tapak memiliki tingkat kemacetan yang cukup tinggi dengan kebaharuan *drive-thru*. Kemudian *community space* yang digunakan untuk masyarakat lokal khususnya komunitas *thrifting*, *transit area* yang ditujukan untuk para pengguna transportasi umum, dan perkantoran untuk PT Advantage SCM yang sekarang merupakan pemegang bangunan Grand Theater Senen.

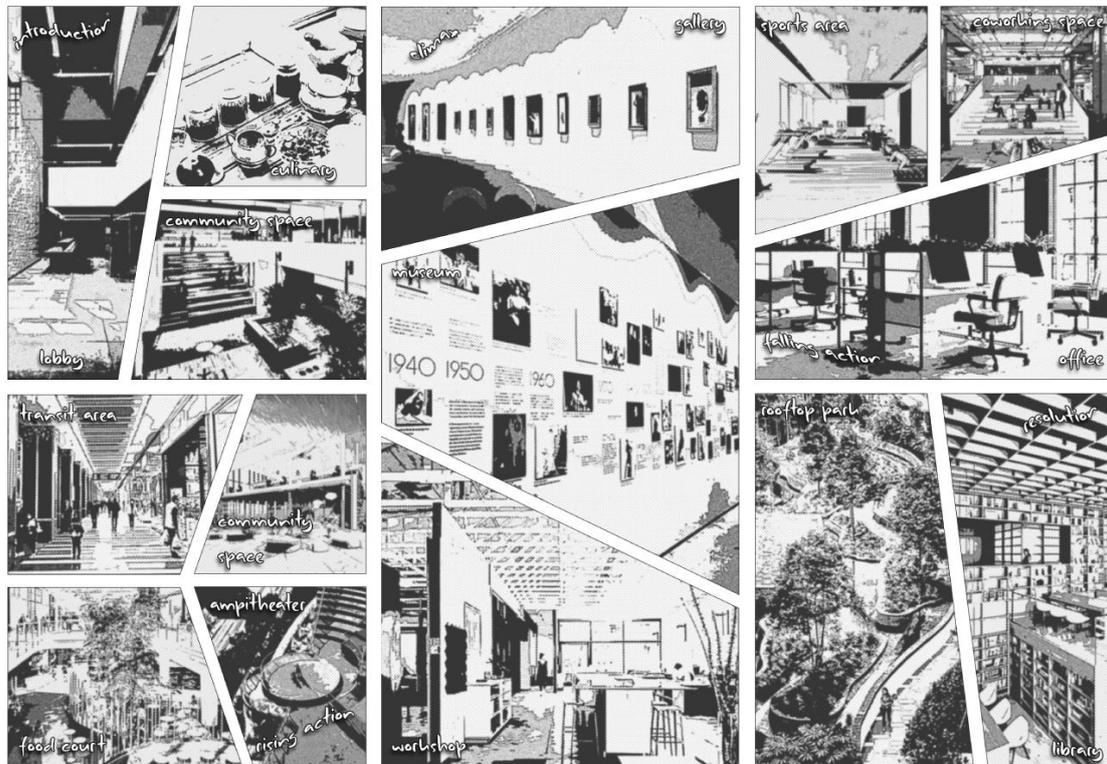


Gambar 5. Diagram Fungsi Program Bangunan
Sumber: Gambar yang diunduh melalui pinterest.com dan diedit penulis, 2024

Penerapan Metode Perancangan Fleksibilitas

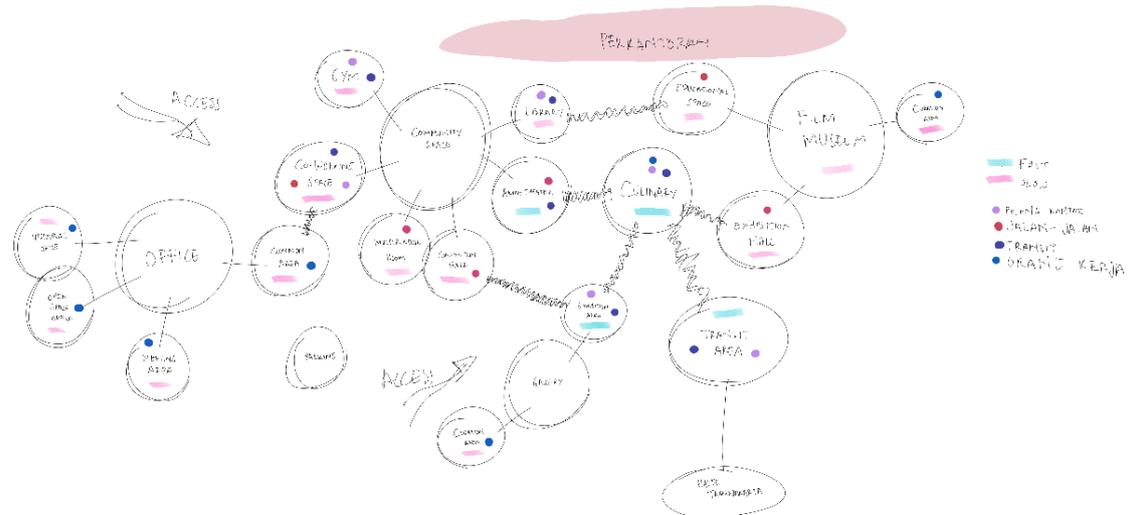
Konsep fleksibilitas adalah pendekatan desain di mana suatu ruang atau objek dirancang yang dapat digunakan sebagai berbagai fungsi dan dapat disesuaikan dengan mudah berdasarkan program dan aktivitas tergantung kebutuhan pengguna. Hal ini dapat menjadi landasan dalam

penghidupan kembali bangunan Grand Theater Senen. Konsep perancangan bangunan dilakukan dengan mengaplikasikan alur film yang dibagi menjadi lima bagian, yaitu *introduksi*, *konflik*, *klimaks*, *penurunan ketegangan*, dan *resolusi* pada bangunan untuk menciptakan suasana dan pengalaman ruang yang dapat dirasakan pengunjung seperti dalam sebuah film yang bertujuan untuk menciptakan ikon dan wadah kawasan Pasar Senen, khususnya masyarakat lokal.



Gambar 6. Diagram Konsep Perancangan Bangunan
Sumber: Gambar yang diunduh melalui pinterest.com dan diedit penulis, 2024

Dalam pengaplikasian lima bagian konsep perancangan bangunan dilakukan melalui *zoning* pada tapak. Dalam *introduction* diberikan program fungsi kuliner yang disambut dengan *lobby* dan *transit area* dari jembatan JPO halte Transjakarta Pasar Senen. Kemudian pada bagian *rising action* diberikan *community space* untuk para pengunjung bersantai dan beraktivitas yang langsung terhubung dengan kuliner. Pada bagian *climax* diberikan museum untuk para pengunjung mempelajari dan mengerti tentang sejarah perfilman di Indonesia dan *gallery* untuk para seniman pameran karya. Pada bagian *falling action* diberikan area olahraga untuk para pengunjung dan *office* untuk para pekerja di PT. Advantage SCM yang disambung dengan *co-working space* untuk para pengunjung yang ingin bekerja informal dan santai. Terakhir pada bagian *resolution* diberikan *library* dan *roof top park* untuk para pengunjung menghabiskan waktu dengan beristirahat dan bersantai.



Gambar 7. Diagram Konsep Perancangan

Sumber: Penulis, 2024

Konsep fleksibilitas adaptif digunakan dalam bangunan sebagai upaya pendekatan desain yang dapat mengakomodasi perubahan kebutuhan dan fungsi bangunan di masa depan tanpa memerlukan renovasi signifikan. Hal ini dapat diwujudkan melalui interior modular, penggunaan partisi yang mudah disesuaikan, serta pemanfaatan ruang multi fungsi yang dapat diubah sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pemilihan material yang tahan lama dan mudah diperbarui juga menjadi aspek penting untuk mendukung keberlanjutan fungsi bangunan. Dengan demikian proyek ini tidak hanya menjadi ruang yang relevan bagi kegiatan komunitas saat ini tetapi juga untuk kegiatan komunitas di masa depan.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Hasil dari data yang sudah dikumpulkan menunjukkan bahwa bangunan Grand Theater Senen mati akibat dari kurangnya pembaharuan dan mengikuti perkembangan zaman yang lebih modern, sehingga banyak bagian dari bangunan baik dari program maupun bangunannya itu sendiri sudah tidak lagi relevan. Masalah muncul karena adanya bangunan terbengkalai di tengah kawasan Pasar Senen yang membuat citra kawasan ini menjadi kotor dan kumuh. Untuk mengembangkan kembali kawasan Pasar Senen dibutuhkan upaya pembaharuan bangunan Grand Theater Senen yang lebih relevan dengan kebutuhan masyarakat untuk menarik pengunjung dari luar kawasan Pasar Senen. Hal ini dilakukan untuk merancang program dan fungsi bangunan yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Dengan menyediakan wadah berbasis komunitas dan fungsi pendukung lainnya diharapkan dapat mengembalikan ikon dan citra kawasan Pasar Senen. Dengan menggunakan konsep perancangan fleksibilitas bertujuan untuk memberikan kebebasan bagi pengguna beraktivitas di dalam bangunan yang dapat disesuaikan oleh pengguna untuk menciptakan bangunan yang berkelanjutan.

Saran

Dengan hilangnya identitas bangunan Grand Theater Senen, disarankan untuk melakukan penelitian secara lanjut untuk memaksimalkan potensi tapak yang memiliki banyak *opportunity* yang dapat menguntungkan masyarakat. Selain itu juga penjagaan yang lebih ketat untuk menghindari terjadinya aktivitas negatif pada tapak. Dengan menciptakan ikon dan bangunan yang berdampak bagi masyarakat kawasan Pasar Senen diharapkan dapat meningkatkan citra kawasan Pasar Senen dan mengurangi bangunan terbengkalai yang ada di tengah pusat kota.

REFERENSI

- Ferissa, A. (2018). PASAR SENEN : REORGANISASI PASAR TAHUN 1966-1993. 2(1), 86-100. doi:<https://doi.org/10.15575/hm.v2i1.9672>
- Marcella, V., & Trisno, R. (2022, October). SENEN ART HUB: MENGEMBALIKAN CITRA PUSAT HIBURAN DI KAWASAN SENEN. *JURNAL STUPA*, 4(2), 699-710. doi:10.24912/stupa.v4i2.21707
- Marnisari, J. A., & Winasih, S. S. (2022, September). PENERAPAN KONSEP FLEKSIBILITAS ARSITEKTUR DALAM PERENCANAAN PUSAT INDUSTRI KREATIF DI SIDOARJO. *SYNTAX LITERATE: JURNAL ILMIAH INDONESIA*, 7(9), 15682-15694. doi:<https://doi.org/10.36418/syntax-literate.v7i9.14739>
- Marzo, L. C., & Devine-Wright, P. (2014). *PLACE ATTACHMENT: ADVANCES IN THEORY, METHODS, AND APPLICATIONS*.
- Mirzani, S., Sudarwani, M., & Eni, S. P. (2023, June). ARCHITECTURAL CHARACTER ANALYSIS OF SENEN AREA, CENTRAL JAKARTA. *International Journal of Innovative Science and Research Technology*, 8(6), 1100-1119. Diambil kembali dari <http://repository.uki.ac.id/id/eprint/11859>
- Pratama, R. S., & Gandha, M. V. (2022, October). SENEN HALL: REVITALISASI GEDUNG GRAND THEATER SENEN. *JURNAL STUPA*, 4(2), 793-806. doi:10.24912/stupa.v4i2.21714
- Rapoport, A. (2005). *CULTURE, ARCHITECTURE, DESIGN*. English.
- Relph, E. (1976). *PLACE AND PLACELESSNESS*.
- Saputra, M. R., & Purwanti, A. W. (2020). KAJIAN ADAPTIVE REUSE PADA BANGUNAN DI KOTA TUA JAKARTA. 4(1), 47-52. doi:<https://doi.org/10.24853/purwarupa.4.1.47-52>
- Tadié, J. (2022, Feb 1). THE HIDDEN TERRITORIES OF JAKARTA. *HAL Open Science*, 1-15. Diambil kembali dari <https://shs.hal.science/halshs-01453146/>
- Tuan, Y. F. (1977). *SPACE AND PLACE: THE PERSPECTIVE OF EXPERIENCE*.
- Yusuf, N. F. (2023, Januari). PASAR SENEN: DARI PASAR MENJADI KAWASAN ELIT. *Jurnal Historia Universitas Jember*, 6(1), 17-26. Diambil kembali dari <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JH>