

PUSAT PAGELARAN KESENIAN BETAWI

Emilia Yustiana¹⁾, Martin Halim²⁾

¹⁾ Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, emiliayustiana8@gmail.com

²⁾ Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, martinhalim90@gmail.com

Abstrak

DKI Jakarta, kota metropolis dan kota multicultural di Indonesia, sesuai dengan peraturan pemerintah memiliki pengembangan kota sebagai sebuah tempat tujuan wisata dan budaya dengan standar internasional. Sesuai dengan tema Architourism in metropolis, penulis mengangkat Betawi sebagai identitas Kota Jakarta yang akan mendukung tujuan pemerintah dalam menjadikan Jakarta sebagai kota wisata dan budaya. Dalam perkembangan kota metropolis Jakarta yang semakin modern, diperlukan sebuah tindakan dalam menanamkan dan mengingatkan kembali suku Betawi yang sudah semakin tersisih, nyatanya kesadaran sebagai orang Betawi di Jakarta pada awal pembentukan kelompok etnis itu juga belum mengakar. Maka itu penulis memutuskan untuk mendesain sebuah Ruang Atraksi berupa Pusat Pagelaran Kesenian Betawi, yang dapat menjadi ruang bagi kelompok masyarakat atau sanggar untuk mementaskan atraksi budaya tersebut. Diharapkan ruang atraksi ini dapat memperkenalkan dan dapat mengangkat kembali budaya Betawi dalam memenuhi visi-misi pemerintah DKI Jakarta sebagai kota pariwisata bertaraf internasional.

Kata kunci: *architourism*, Betawi, metropolis, pariwisata, ruang atraksi

Abstract

DKI Jakarta, a metropolis and a multicultural city in Indonesia, in accordance with government regulations has the development of cities as a tourist destination and culture with international standards. In accordance with the theme of "Architourism in the metropolis", the author raised Betawi as the identity of the City of Jakarta which would support the government's goal in making Jakarta a tourist and cultural city. In the development of the increasingly modern metropolis of Jakarta, an action is needed to instill and remind the Betawi tribe that has been increasingly marginalized, the fact that awareness as a Betawi in Jakarta at the beginning of the formation of ethnic groups has not yet taken root. So the author decided to design an Attraction Space in the form of the Betawi Art Performance Center, which can be a space for community groups or studios to stage the cultural attractions. It is hoped that this attraction space can introduce and be able to revive Betawi culture in fulfilling the vision and mission of the DKI Jakarta government as an international tourism city.

Keywords: *architourism, attraction space, Betawi, Metropolis, tourism*

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Jakarta sebagai salah satu kota Metropolis di Indonesia memiliki budaya multicultural. Dengan rata-rata penduduk yang semakin bertambah tiap tahunnya, yaitu sekitar sejumlah 10 juta jiwa, terdapat berbagai suku dari seluruh Indonesia datang dan tinggal menetap. Jakarta pun tergolong dengan kota yang serba kontras; tradisional dan modern. Tingkat keberagaman yang tinggi di Jakarta ini tentunya menjadi sebuah ketertarikan khusus untuk turis mancanegara juga lokal. Kota DKI Jakarta sebagai ibu kota Negara Indonesia memiliki peraturan khusus mengenai Pariwisata, yang dibuat oleh pemerintah. Sesuai dengan Peraturan Gubernur No.107 tahun 2009, terdapat visi, misi, dan tujuan pariwisata di kota Jakarta yang intinya menjadikan pengembangan kota Jakarta sebagai sebuah tujuan wisata dan budaya dengan standar internasional. Demi mencapai visi-misi kota pariwisata di Jakarta, salah satu

cara yang dapat dilakukan ialah melalui sebuah pendekatan architourism. DKI Jakarta, sebagai ibu kota Indonesia, harus memiliki identitas kota yang jelas. Suku lokal Jakarta, Betawi yang sudah mendiami Kota Jakarta sejak 2SM, nyatanya semakin tersisih. Seiring dengan tingginya kebutuhan hidup di Jakarta, ketidakmampuan untuk mendidik anak-anak mereka masuk ke jenjang lebih tinggi, dan keengganan untuk keluar dari batas teritorial wilayahnya, membuat orang Betawi tersingkir dari tanahnya sendiri. Antropolog Universitas Indonesia lainnya, Prof. Dr. Parsudi Suparlan menyatakan, kesadaran sebagai orang Betawi pada awal pembentukan kelompok etnis itu juga belum mengakar. Sehingga dalam pergaulan sehari-hari, mereka lebih sering menyebut diri berdasarkan lokalitas tempat tinggal mereka, seperti orang Kemayoran, orang Senen, atau orang Rawabelong. Melihat tradisional Betawi yang memang hampir punah, Suku Dinas Pariwisata Jakarta Pusat pun akan menghidupkan kembali kebudayaan tradisional Betawi yang dengan membuka ruang bagi kelompok masyarakat atau sanggar untuk mementaskan atraksi budaya tersebut. Menurutnya ruang untuk atraksi budaya tidak tersedia, karena itu lah pihaknya akan menjembatannya. Prasetyo mengatakan ketika intensitas atraksi budaya semakin banyak dilakukan, hal itu akan menjadi semacam promosi dan pada akhirnya akan menarik wisatawan untuk mengenal lebih dekat budaya tradisional Betawi tersebut.

Sesuai dengan penetapan dari pemerintah, maka itu harus terdapat Ruang Atraksi kebudayaan tradisional Betawi yang dapat menjadi ruang bagi kelompok masyarakat atau sanggar untuk mementaskan atraksi budaya tersebut. Dengan itu saya memutuskan untuk membangun dan merancang sebuah "Pusat Pagelaran Kesenian Betawi di Kemayoran" menjadi sebuah tempat wisata sejarah dan edukasi, diharapkan dapat mengangkat kembali budaya Betawi khususnya di Kemayoran dan dapat memenuhi visi-misi pemerintah DKI Jakarta.

Tujuan dan Manfaat Proyek

Manfaat dari perancangan proyek ini adalah menyediakan ruang atraksi budaya tradisional Betawi di kawasan Kemayoran, dan menjadikannya sebagai sarana wisata sejarah dan edukasi yang bercerita tentang sejarah budaya Betawi di Kampung Tua Kemayoran. Tujuan dari perancangan proyek ini ialah:

- a. Menciptakan sebuah wadah ruang atraksi budaya khususnya budaya Betawi di Kemayoran;
- b. Melestarikan dan memperkenalkan budaya Betawi sebagai budaya suku asli Jakarta
- c. Membangun patriotism Betawi kembali
- d. Dapat mencapai visi-misi-tujuan Jakarta menjadi sebuah tempat wisata sejarah dan edukasi taraf internasional.

2. KAJIAN LITERATUR

Architourism

Tourism And Built Environment

Tourism merupakan sebuah kebudayaan dan rekreasi. *The spaces of tourism* merupakan ruang pergerakan, destinasi, *experience*, *memory*, dan sebuah representasi. Begitu juga *space of desire*, fantasi, kreativitas, *liminality*, *reordering* dan *enchantment*. *Tourism* juga merupakan ruang virtual dan imajinasi (Spect, 2014).

Menurut *the world tourism organization*, *built environment* merupakan bangunan, struktur, dan pendukung yang terdiri dari area pembangunan manusia yang saling berhubungan, yang sering berkarakter arsitektural dan juga ditekankan bahwa *built environment* tidak hanya berada dalam lingkungan kota tapi pada setiap *man-made object* termasuk area agrikultur. Sedangkan *tourist landscape* menurut Biljsma, Van Dijk dan Geerts (2004) + Goeldner dan Ritchie (2009) adalah komponen dan aktifitas di dalam destinasi pariwisata yang dibuat oleh manusia:

1. *Infrastructure* dan *superstructure* dari sebuah destinasi.
 2. Budaya masyarakat.
 3. Informasi dan teknologi yang digunakan masyarakat.
 4. Sistem pemerintahan.
- Dalam konteks *tourism*, arsitektur dan bangunan memiliki makna yang berbeda;

Tabel 1 : Perbedaan *Architecture* dan *Buildings* – *Architourism*

ARCHITECTURE	BUILDINGS
ARCHITECT'S IDEA	CONCRETE MATERIALS
FULLFILL DESIRES	FULLFILL NEEDS

TOURISM → all about desire, needs architecture not buildings

Arsitektur adalah strategi perencanaan dan perancangan bangunan dalam ideologi arsitektur terhadap konteks, sedangkan bangunan merupakan sebuah objek akhir arsitektur. Sedangkan *tourism* berbicara mengenai *desire*, yang lebih membutuhkan arsitektur yang berperan mengolah strategi dari keadaan abstrak dan mewujudkannya ke dalam bentuk fisik (bangunan).

Tourism Architecture And Architectural Tourism And Contemporary Architecture

Istilah *Tourism Architecture* mendeskripsikan berbagai variasi fungsi dari sebuah arsitektur dalam konteks *tourism*. Sedangkan *Architectural Tourism* berbicara mengenai arsitektur sebagai sebuah atraksi wisata. Dalam area wisata sudah pasti terdapat atraksi yang menarik pengunjung untuk datang. P.L. Pearce (1991) mendefinisikan "atraksi" sebagai tempat dengan nama, penduduk dan alam spesifik, yang merupakan fokus dan perhatian oleh pengunjung. Kemudian Swarbrooke (2002) membagi atraksi kedalam empat tipe :

1. natural;
2. *human made* tanpa kesengajaan awal sebagai atraksi;
3. *human made* dengan tujuan sebagai atraksi;
4. acara spesial (*event*)

Sesuai dengan pernyataan Shaw (2007) magnet yang menarik pengunjung dari *Architectural tourism* dapat berasal dari fungsi bangunan (abstrak, flur, tak terlihat) tersebut atau pengalaman interaktif dan bangunan (konkrit, terlihat) tersebut atau pengalaman indera. Pada bagian ini juga dijabarkan pernyataan Michael Kruger mengenai arsitektur kontemporer:

1. berkata bahwa kontemporer arsitektur menarik wisata karena memperlihatkan transformasi hasil dari perubahan zaman dalam konteks urban.
2. Pengunjung mencari pengalaman baru yang belum pernah ia dapatkan.
3. arsitektur yang paling signifikan menarik pengunjung adalah arsitektur yang sadar berpotensi menarik pengunjung di langkah perencanaannya.
4. arsitektur kontemporer dan arsitektur historikal dapat berjalan bersama dengan bersinergi atau simbiosis mutualisme.
5. Arsitektur kontemporer dapat sesuai dengan konteks (spasial, sejarah, kultur) dan, bahkan lebih menarik dibandingkan yang tidak berkorelasi sama sekali karena seperti tempelan yang dapat di replikasi di tempat lain kapan saja.

Contemporary Architecture cenderung digunakan untuk menciptakan ide yang selektif sementara tetap mencoba untuk mempertahankan atmosfer yang original.

Architourism – Spatial & Temporal Urban Context

Di dalam Built Environment, kota menjadi salah satu komponen yang memiliki akumulasi arsitektur terbesar, maka itu kota harus bisa memiliki destinasi wisata yang penting. Arsitektur kota perlu berbicara tentang sejarah dirinya yang dulu tidak diterima dan dikritik, sekarang telah menjadi bagian yang penting dalam ruang suasana urban.

Dalam hal *urban transformation*, sebuah ruang kota merupakan hal yang bersifat dinamis dan selalu berubah. Hal ini dipengaruhi oleh keadaan ekonomi, kultur, sosial, dan politik. Lynch (1990) berkata bahwa kota adalah arsitektur dalam skala ruang lebih luas dan skala waktu lebih panjang. Kota-kota yang tumbuh dari waktu ke waktu dalam jangka lama (kota dengan sejarah) memiliki struktur dan arsitektur yang berbeda-beda yang terbentuk dari era yang berbeda-beda pula. Hal ini menghasilkan bangunan dan ruang kota yang beragam. Kota yang mementingkan kegiatan wisata didalamnya tentu tidak perlu “menjual” seluruh bagian kotanya untuk wisata. Ada bagian kota yang “freeze” perkembangannya (menjaga urban artifact), dan juga ada yang dibangun tanpa pertimbangan kegiatan wisata didalamnya. “Pocket” sejarah ini dapat terletak saling berdekatan dalam distrik atau area yang sama, dan juga bisa tersebar di berbagai sudut kota (Law, 2002). Kota ini dapat kita masukkan kedalam kategori *Converted Cities*. Terdapat 3 tipe kota wisata (Judd, 2003) ;

1. *Resort Cities* (sejak awal perencanaan telah dituju sebagai destinasi wisata).
2. *Tourist-Historical Cities* (sejarah dan kultur tanap rencana awal sebagai destinasi wisata).
3. *Converted Cities* (sebagian untuk destinasi wisata).

Dalam konteks wisata, bentuk kota dan struktur kota ini berpengaruh pada *urban atmosphere*. Struktur dan bentuk kota ini dapat pudar dan hilang dalam arus perkembangan zaman modern (Lynch, 1984). Sebagai arsitek kota, kita harus melestarikannya untuk menjaga karakter kota (*urban atmosphere*). Apabila telah pudar sebelum menyadari, dapat dilakukan restorasi atau pembangunan ulang seperti yang dilakukan Tradisional Hutongs di Beijing. Pengadaan kembali struktur kota (konektifitas) dan form-type (tipe bentuk) yang telah hilang dalam ruang kota. Selain itu juga ada kebijakan untuk mempreservasi dan peremajaan bangunan lokal asli yang tersisa dari dampak modernisasi kota. Tapi hal diatas juga memiliki risiko yaitu sebagian turis tidak memiliki ketertarikan dengan bangunan bersejarah hasil pembangunan ulang (replika) karena terkesan buatan dan tidak asli. Pada akhirnya hanya menjadi ruang mati yang menghambat perkembangan kota itu sendiri.

Maka itu dalam hal *urban transformation*, *contemporary architecture* memiliki dua peran, yaitu sebagai *initiator & facilitator* (Specht, 2014). Dalam hal ini *contemporary architecture* dapat digunakan sebagai salah satu cara untuk memugarkan bangunan historikal dengan mengkombinasikannya dengan arsitektur kontemporer tanpa menghilangkan karakter original dari bangunan historikal.

Metropolis

Mother of The City

Kota adalah sebuah karya manusia yang paling kompleks. Kota kaya akan harmoni dan kontradiksi; keberagaman. Kota-kota di seluruh dunia memiliki keberagamannya masing-masing sesuai dengan masyarakat yang membentuknya (Lee, 2011). Aristoteles berkata bahwa tujuan sebuah kota adalah untuk tiap individual di dalamnya dapat memenuhi kebutuhan hidupnya. Sebuah *metropolis* merupakan sebuah kota besar dimana di dalamnya terdapat kepentingan ekonomi, politik, pusat kebudayaan, hubungan regional/internasional, koneksi, perdagangan, dan komunikasi. Kata *metropolis* yang berasal dari kata Yunani kuno berartikan *The Mother of the City*, yang sekarang diartikan sebagai sebuah kota yang besar dan penting di sebuah negara.

Urban Artefact

Berbicara mengenai *urban artefact*, maka perlu diketahui dahulu bahwa pengertian “*type*”, adalah idea paling dasar dari sebuah arsitektur (Rossi, 1982). Menurut Aldo Rossi “*type*” merupakan salah satu dasar yang ditemukan dalam arsitektur sebuah kota. *Urban artefact* menurut Rossi, bukan hanya sekedar bangunan, tapi sebuah bagian dari kota, bukan hanya hal fisik saja, namun keseluruhan sejarah, geografi, struktur dan relasi. Kota sendiri pun merupakan sebuah artefak yang terbagi menjadi bangunan dan area tempat tinggal. Berdasarkan hal ini, setiap bentuk fisik struktur yang ditemukan di dalam kota berpotensi menjadi *urban artefact*. Yang menjadi faktor pembanding pada setiap bentuk fisik di kota ini adalah berasal dari kualitas, keunikan, dan definisi tiap bangunan yang ada. Bangunan ini lebih bergantung pada bentuknya dari pada material, wujudnya yang kompleks telah berkembang dalam ruang dan waktu; nilai historinya yang kaya, nilai original yang terkandung di dalamnya, dan fungsi bangunan yang bertahan, dan semua pengalaman dan kenangan yang ada di dalamnya. Menurut Aldo Rossi, *urban artefact* yang terpenting dalam kota ialah, tempat tinggal dan monument. Hal ini didasarkan dari perubahan yang terjadi di dalam tempat tinggal dan jejak yang ditinggalkan di dalamnya menjadi penanda kehidupan, *a collective memory of the city*. Sedangkan monument di dalam kota memiliki keistimewaan mereka sendiri yaitu, kualitas yang dipertahankan, dan sebagai elemen utama yang menjadi titik tetap dalam perkembangan kota.

3. METODE

Metode perancangan yang digunakan dalam perancangan Pusat Pagelaran Kesenian Betawi ini, pertama; menggunakan metode analisa Tipologi Arsitektur Betawi dalam mendefinisikan atau mengklasifikasikan objek arsitektural berupa Rumah Tradisional Betawi. Tipologi dapat mengidentifikasi perubahan-perubahan yang terjadi pada suatu objek dan analisa perubahan tersebut menyangkut bentuk dasar objek atau elemen dasar, sifat dasar, fungsi objek serta proses transformasi bentuknya. Menurut Rafael Moneo, analisa tipologi dibagi menjadi 3 fase yaitu: menganalisa tipologi dengan cara menggali dari sejarah untuk mengetahui ide awal dari suatu komposisi (atau dengan kata lain mengetahui asal-usul atau kejadian suatu objek arsitektural), menganalisa tipologi dengan cara mengetahui fungsi suatu objek, serta menganalisa tipologi dengan cara mencari bentuk sederhana suatu bangunan melalui pencarian bangun dasar serta sifat dasarnya.

Selanjutnya, metode yang diterapkan ialah dalam mempelajari budaya Betawi yang terkandung dalam kehidupan keseharian orang Betawi. Lalu hasilnya diterapkan dalam pembentukan desain secara dua dimensi dan tiga dimensi dalam perancangan bangunan.

4. DISKUSI DAN HASIL

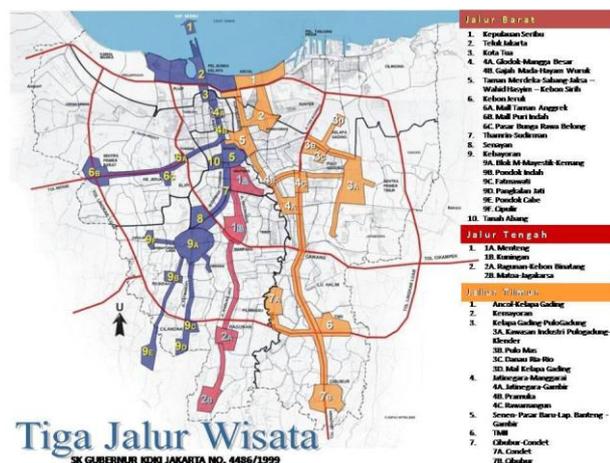
Permasalahan Proyek

DKI Jakarta, sebagai ibu kota Indonesia, harus memiliki identitas kota yang jelas. Suku lokal Jakarta, Betawi yang sudah mendiami Kota Jakarta sejak 2SM, nyatanya semakin tersisih. Seiring dengan tingginya kebutuhan hidup di Jakarta, ketidakmampuan untuk mendidik anak-anak mereka masuk ke jenjang lebih tinggi, dan keengganan untuk keluar dari batas teritorial wilayahnya, membuat orang Betawi tersingkir dari tanahnya sendiri. Antropolog Universitas Indonesia lainnya, Prof. Dr. Parsudi Suparlan menyatakan, kesadaran sebagai orang Betawi pada awal pembentukan kelompok etnis itu juga belum mengakar. Sehingga dalam pergaulan sehari-hari, mereka lebih sering menyebut diri berdasarkan lokalitas tempat tinggal mereka, seperti orang Kemayoran, orang Senen, atau orang Rawabelong. Melihat tradisional Betawi yang memang hampir punah, Suku Dinas Pariwisata Jakarta Pusat pun akan menghidupkan kembali kebudayaan tradisional Betawi yang dengan membuka ruang bagi kelompok masyarakat atau sanggar untuk mementaskan atraksi budaya tersebut. Menurutny ruang untuk atraksi budaya tidak tersedia, karena itu lah pihaknya akan menjembatannya. Prasetyo

mengatakan ketika intensitas atraksi budaya semakin banyak dilakukan, hal itu akan menjadi semacam promosi dan pada akhirnya akan menarik wisatawan untuk mengenal lebih dekat budaya tradisional Betawi tersebut.

Analisa Kawasan

Untuk memperkenalkan budaya Betawi khususnya di kawasan yang telah ditetapkan pemerintah sebagai kawasan destinasi wisata di Jakarta Pusat, melalui sebuah wadah arsitektur, penulis memilih kawasan Kemayoran sebagai kawasan yang dapat digunakan sebagai lokasi untuk memperkenalkan Budaya Betawi di Jakarta Pusat sebagai sebuah tujuan wisata dan budaya dengan standar Internasional, hal ini didukung oleh beberapa hal yaitu Kemayoran sebagai salah satu kawasan destinasi wisata didukung dengan jalur wisata yang ditetapkan oleh pemerintah; Wali Kota Administrasi Kota Jakarta Pusat H Saefullah mengeluarkan Keputusan Nomor 276 Tahun 2014 tentang Penetapan Delapan Kawasan Destinasi Wisata. Delapan destinasi wisata tersebut yaitu kawasan Pasar Baru dan Kemayoran, Monumen Nasional dan Gambir, Tanah Abang, Jalan Jaksa (Bang Jaim), Senen, Thamrin, Lapangan Banteng dan Menteng; Pemerintah DKI Jakarta khususnya Dinas Kebudayaan dan Pariwisata telah merencanakan tiga jalur wisata dengan konsep wisata kota (*urban tourism*). Hal ini dilakukan melalui SK Gubernur DKI Jakarta No. 4486/1999, menetapkan 3 (tiga) jalur wisata dengan 18 obyek dan atraksi wisata yang dapat dikunjungi di Jakarta.



Gambar 1. Tiga jalur wisata dengan konsep wisata kota (*urban tourism*).

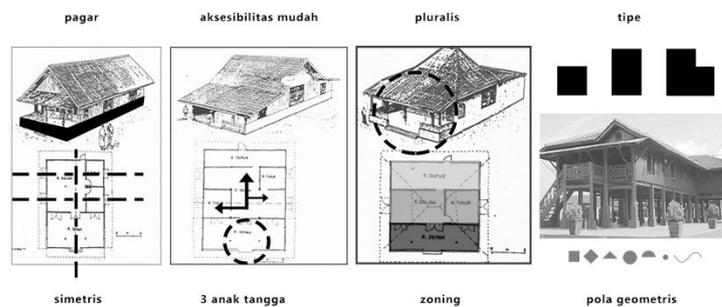
Kemayoran sebagai salah satu kawasan potensial untuk sistem pengembangan budaya Betawi. Berdasarkan Peraturan Daerah Provinsi Daerah Khusus Ibukota Jakarta Nomor 3 Tahun 2005, terdapat 5 (lima) lokasi yang telah disurvei untuk menetapkan suatu sistem pembinaan, pengembangan dan pelestarian budaya khususnya budaya Betawi secara berkesinambungan pada suatu lingkungan yang tertata sesuai dengan karakteristik budayanya dalam rangka memperkokoh khasanah budaya bangsa Indonesia tersebut antara lain Marunda Jakarta Utara, Kemayoran Jakarta Pusat, Condet Jakarta Timur, Srengseng Jakarta Barat dan Srengseng Sawah Jakarta Selatan.

Hasil dan Diskusi

TYPE ARSITEKTUR BETAWI				ANALISIS ARSITEKTUR BETAWI	
R.GUDANG	R.JOGLO	R.KEBAYA	R.PANGGUNG		
				kombinasi	

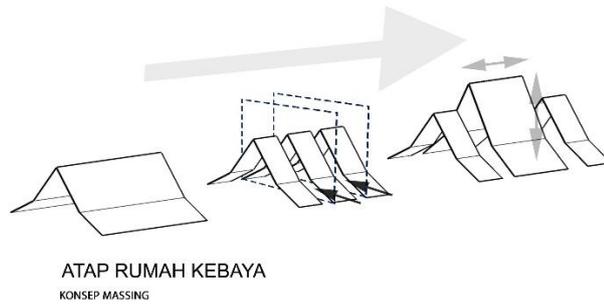
Gambar 2. Tipe arsitektur rumah Betawi

Berdasarkan metode perancangan analisa tipologi bangunan rumah Betawi diatas didapatkan beberapa kesimpulan, ringkasnya kesimpulan tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah berikut ini,



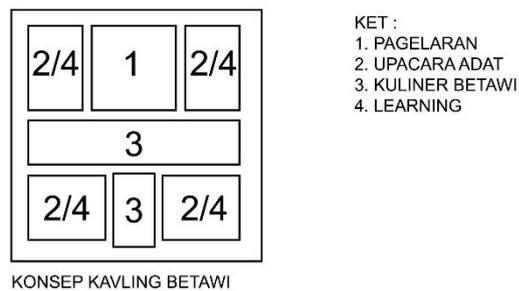
Gambar 3. Kesimpulan konsep rumah Betawi (pagar, simetris, aksesibilitas mudah, pluralis)

Menurut Pemerintah Dki Jakarta, rumah tradisional yang diakui ialah rumah tipe kebaya, hal ini menjadi konsep pembentukan *massing* utama dalam perancangan bangunan ;

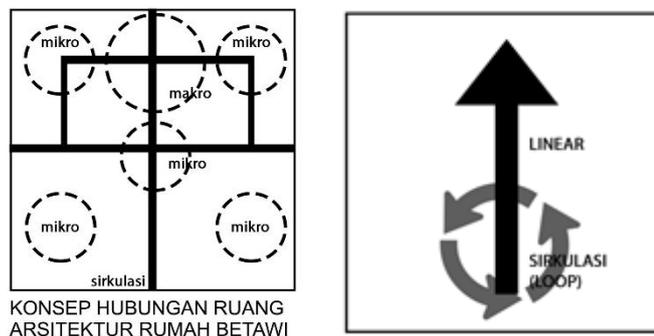


Gambar 4. Konsep *massing*

Berdasarkan metode perancangan dengan menerapkan budaya Betawi dalam kehidupan kesehariannya, ke dalam proses zoning aktivitas dan program secara dua dimensional;

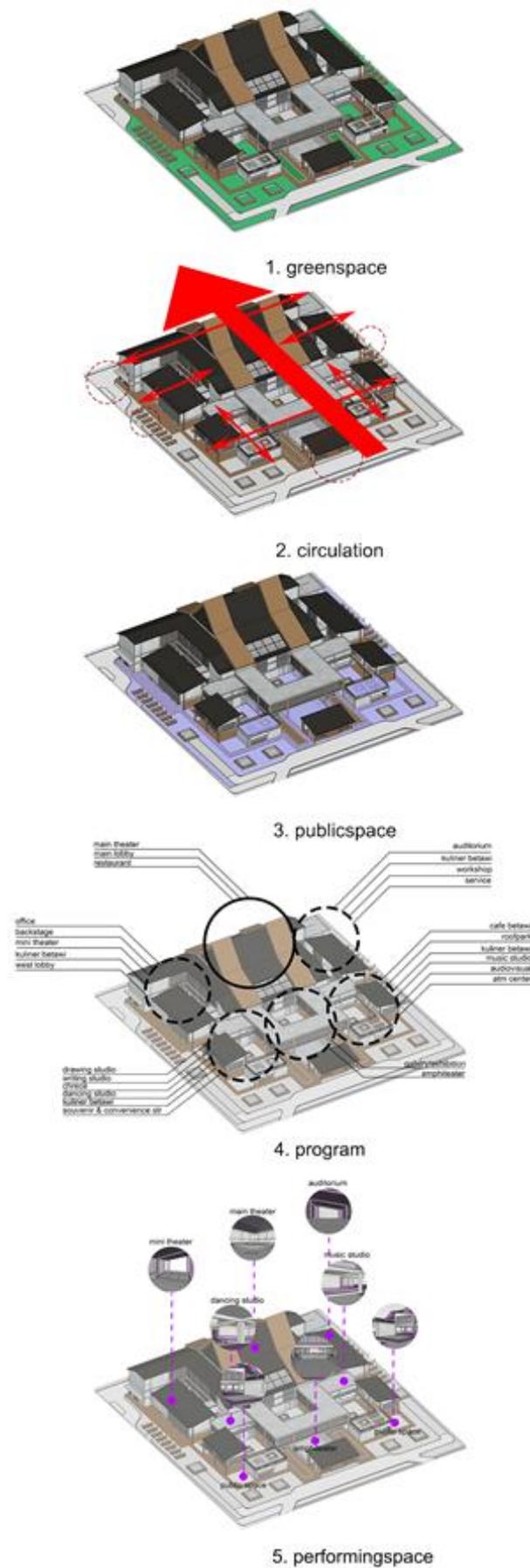


Gambar 5. Konsep kavling



Gambar 6. Konsep program (kiri), Konsep Sirkulasi (kanan)

Berdasarkan hasil analisa konsep dan pembentukan perancangan secara dua dimensional dan penggabungan dengan konsep secara tiga dimensional, maka terbentuk beberapa ruang dan program yang telah ditentukan sebelumnya ;



Gambar 8. Zoning

5. KESIMPULAN DAN SARAN



Gambar 9. Perspektif Exterior

Kesimpulan

Suku Betawi sebagai suku asli Jakarta kaya akan keberagaman di dalamnya. Pada proyek ini yaitu Pusat Pagelaran Kesenian Betawi di Kemayoran, sebagai batasan, penulis memilih wilayah Kemayoran-kampung tua Betawi di Jakarta Pusat, tentunya hal ini didukung oleh peraturan yang dikeluarkan oleh pemerintah. Saat ini di wilayah Kemayoran, memiliki sebuah daya tarik sendiri untuk orang Betawi dari dalam ataupun dari luar, apalagi dengan didirikannya Monumen Ondel-Ondel di jalan Benyamin Sueb. Sebagai kampung tua Betawi, Kemayoran pun memiliki budaya Betawi khusus yang berkembang di dalamnya. Dalam mendukung peraturan yang dikeluarkan oleh pemerintah sebagaimana dibahas di dalam bagian pembahasan laporan, maka itu proyek kali ini akan berfokus pada Pusat Pagelaran Kesenian Betawi. Proyek ini akan mewadahi ruang atraksi budaya yang belum terpenuhi sesuai dengan rencana pemerintah kota Dki Jakarta.

Selain itu, dengan adanya perancangan proyek ini juga diharapkan dapat mengangkat dan memperkenalkan budaya Betawi sebagai warisan kota Jakarta kepada masyarakat dalam negeri maupun luar negeri.

Saran

Sebaiknya perancangan ruang atraksi budaya khusus Betawi perlu dilakukan di tempat yang memang memiliki sejarah khusus tentang budaya Betawi itu sendiri. Sedangkan untuk proses perancangannya, lebih baik menggunakan gaya arsitektur yang mengandung arsitektur kontemporer tanpa menghilangkan identitas kebudayaan tersebut, sehingga hasil design yang diperoleh tetap terlihat menarik sesuai perkembangan jaman namun tetap memiliki unsur budaya di dalamnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Perkenankan pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada Dosen pembimbing dan dosen penanggung jawab mata kuliah Studio Perancangan Arsitektur yang telah memberikan bekal pengetahuan; Pihak-pihak lainnya yang telah memberikan pengarahan, petunjuk dan bimbingan dalam menyelesaikan tulisan ini.

REFERENSI

- Akmaliah, W. "Apa Kabar Orang Betawi?". Diakses minggu 26 Februari 2017.
- Appleton, I. (1996). *Buildings for the Performing Arts: A Design and Development Guide*. Great Britain: The Bath Press.
- Castles, L. (2007). Profil Etnik Jakarta. Jakarta: Komunitas bamboo.
- Chaer, A. 2015. Betawi Tempoe Doeloe. Komunitas Bambu.
- Hamid, AA. (2014). "Tradisional Betawi Hampir Punah, Sudinpar Jakpus: Siap Bangun Ruang Budaya Betawi"
- Idea of City , Aristotle , 4th Typology – C.M. Lee.
- Istiman, MP. "3 Tempat Pelestarian Budaya Betawi". Diakses Kamis 22 November 2012.
- Lynch, K. (1984). *Good City Form*. Journal of the American Planning Association.
- Neufert, E. (2002). Data Arsitek. Jakarta: Erlangga.
- Perencanaan Tata Ruang Wisata Budaya Kota Jakarta.
- Rosmalia, Dini. Panduan Rancang Kota Kawasan Perkampungan Budaya Betawi Situ Babakan, Santy Lap
- Rossi, A. (1982). *The Architecture of the City*. Mary McLeod Design Book Review.
- Specht, J. (2014). *Architectural Tourism*. Springer Gabler.
- W. Mcintosh, R. (1990). *Tourism: Principles, Practices, Philosophies*. New York : John Wiley & Sons, Inc.

Internet :

- <http://www.aktual.com/tradisional-betawi-hampir-punah-sudinpar-jakpus-siap-bangun-ruang-budaya-betawi/>
- <https://geotimes.co.id/kolom/sosial/apa-kabar-orang-betawi/>
- <https://metro.tempo.co/read/443419/3-tempat-pelestarian-budaya-betawi/full&view=ok>