

RUANG PERTUNJUKAN SENI DI BLOK M

Gary Cantonna Tamin¹⁾, Petrus Rudi Kasimun²⁾

¹⁾ Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, garycantona@hotmail.com

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

Masuk: 10-01-2020, revisi: 28-01-2020, diterima untuk diterbitkan: 09-05-2020 (doi: 10.24912/stupa.v2i1.6855)

Abstrak

Seiring perkembangannya zaman, masyarakat khususnya di perkotaan cenderung memiliki sifat yang individualis dikarenakan rutinitas sehari-hari yang padat. Dimana sebagian besar waktu dihabiskan di tempat kerja, rumah ataupun pusat perbelanjaan. Manusia sebagai makhluk sosial yang seharusnya bersosialisasi dan berinteraksi dengan sesama untuk memenuhi kebutuhan sosial. Untuk memenuhi kebutuhan sosial di era modern saat ini, dibutuhkan wadah sosial yang dapat menampung aktivitas-aktivitas masyarakat sekitar. Sehingga masyarakat dapat saling bertemu, bersosialisasi dan juga berinteraksi melalui media wadah sosial tersebut. Jakarta Selatan, tepatnya di kawasan Blok M, dikenal sebagai tempat perkumpulan anak-anak muda pada zamannya. Namun, pada saat ini Blok M mulai ditinggalkan oleh masyarakat dikarenakan kawasan-kawasan lain mempunyai tempat berkumpul yang lebih memadai. Blok M merupakan kawasan yang memiliki banyak sekali komunitas seni, seperti pengamen jalanan, komunitas Jepang, musik kontemporer dan masih banyak lagi. Menurut Richard Florida, orang-orang kreatif mempunyai keinginan untuk melakukan hal-hal yang kreatif dan juga berkumpul dengan orang-orang kreatif lainnya. Hal ini mempunyai kesinambungan dimana *The Third place* menurut Ray Oldenburg, merupakan sebuah tempat dimana orang-orang dapat berkumpul dan saling berinteraksi untuk memenuhi kebutuhan sosial mereka. Blok M merupakan kawasan yang memiliki banyak sekali komunitas seni, seperti pengamen jalanan, komunitas Jepang, musik kontemporer dan masih banyak lagi. Ruang Pertunjukan Seni Blok M hadir sebagai ruang ketiga atau "*The Third place*" dan juga sebagai tempat untuk menunjukan dan mengasah kreatifitas, dimana masyarakat dapat berkumpul, berinteraksi dan beraktivitas dengan sesamanya. Proyek ini juga ditujukan sebagai wadah bagi komunitas-komunitas sekitar untuk berinteraksi dengan komunitas lainnya dan juga dapat menunjukan karya-karya mereka ke masyarakat luas, sehingga terjadi hubungan timbal balik antara masyarakat dengan komunitas setempat. Tidak menutup kemungkinan juga memicu timbulnya kolaborasi antara komunitas-komunitas tersebut, sehingga memunculkan sebuah karya pertunjukan seni kolaborasi yang baru dan unik.

Kata kunci: komunitas seni; ruang ketiga; pertunjukan seni

Abstract

*As time goes by, people, especially in urban areas, tend to have individualistic characteristics due to their busy daily routines. Where most of the time spent at work, home or shopping centers. Humans as social creatures who should socialize and interact with others to meet social needs. To meet social needs in the current modern era, it takes a social container that can accommodate the activities of the surrounding community. So that people can meet with each other, socialize and also interact through these social media platforms. South Jakarta, precisely in the Blok M area, was known as a place for the gathering of young people of its time. However, at this time Blok M has begun to be abandoned by the community because other regions have more adequate gathering places. Blok M is an area that has a lot of art communities, such as street buskers, Japanese communities, contemporary music and much more. According to Richard Florida, creative people have the desire to do creative things and also get together with other creative people. This has a continuity where *The Third place* according to Ray Oldenburg, is a place where people can gather and interact with one another to meet their social needs. Blok M is an area that has a lot of art communities, such as street buskers, Japanese*

communities, contemporary music and much more. Blok M Performing Arts Space is present as the third space or "The Third place" and also as a place to show and hone creativity, where people can gather, interact and move with each other. This project is also intended as a forum for surrounding communities to interact with other communities and also can show their works to the wider community, so there is a reciprocal relationship between the community and the local community. Did not rule out the possibility of also triggering collaboration between these communities, thus bringing up a new and unique collaborative performing arts performance.

Keywords: *art community; the third place; performing arts*

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Seiring perkembangannya zaman, masyarakat khususnya di perkotaan cenderung memiliki sifat yang individualis dikarenakan rutinitas sehari-hari yang padat. Dimana sebagian besar waktu mereka dihabiskan di tempat kerja, rumah ataupun pusat perbelanjaan. Manusia sebagai makhluk sosial yang seharusnya bersosialisasi dan berinteraksi dengan sesama untuk memenuhi kebutuhan sosial.

Untuk memenuhi kebutuhan sosial di era modern saat ini, dibutuhkan wadah sosial yang dapat menampung aktivitas-aktivitas masyarakat sekitar. Sehingga masyarakat dapat saling bertemu, bersosialisasi dan juga berinteraksi melalui media wadah sosial tersebut.

Blok M merupakan kawasan yang dijadikan tempat untuk berkumpul bagi anak-anak muda pada tahun 90-an, khususnya di daerah Melawai yang juga dikelilingi oleh 3 pusat perbelanjaan. Blok M juga memiliki banyak sekali komunitas seni, seperti pengamen-pengamen jalanan, komunitas Jepang, musik kontemporer dan masih banyak lagi. Namun, seiring berjalannya waktu, Blok M mulai ditinggalkan oleh masyarakat dikarenakan oleh pembangunan Moda Raya Terpadu yang membuat pencapaian ke Blok M menjadi sulit dan juga kawasan-kawasan lain yang jauh lebih cepat perkembangannya, sehingga banyak masyarakat yang lebih memilih untuk ke kawasan yang lain.

Hal-hal ini juga ditandai dengan penutupan sejumlah toko, pusat perbelanjaan dan aktivitas-aktivitas yang mulai menghilang. Komunitas-komunitas sekitar pun juga ikut terkena dampaknya, mereka mulai kehilangan tempat untuk berkumpul dan mempertunjukan karya-karya mereka. Maka dari itu, dibutuhkan sebuah tempat yang mewadahi kegiatan komunitas serta masyarakat dan juga dapat menarik para pengunjung dari luar Blok M untuk datang, sehingga terjadi sebuah interaksi antar masyarakat yang dapat memicu perkembangan kawasan Blok M itu sendiri.

Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang timbul dari proyek ini adalah bagaimana proyek Ruang Pertunjukan Seni ini dapat menjadi "*The Third place*" bagi masyarakat di Blok M dan bagaimana caranya proyek Ruang Pertunjukan Seni ini dapat memicu timbulnya kolaborasi pertunjukan-pertunjukan seni yang baru antara komunitas?

Batasan Masalah

Ruang lingkup dalam penulisan ini untuk menentukan fokus pada tema dan permasalahan, dimana para pengguna Blok M sebagai variabel tetap dan subyek yang diamati. Pengamatan mengenai aktivitas pengunjung sehari-hari di Blok M, *The Third place* sebagai variabel bebas yang berhubungan langsung dengan variabel tetap, dan pertunjukan seni sebagai variabel bebas kedua yang menjembatani hubungan antara para pengunjung Blok M dan *The Third place*.

Tujuan Dan Manfaat Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk merancang proyek yang dapat memwadahi kegiatan seni komunitas-komunitas dan juga sebagai tempat masyarakat sekitar untuk berkumpul dan berinteraksi. Proyek ini juga ditujukan agar dapat menghidupkan kembali kawasan Blok M khususnya Melawai sehingga masyarakat diluar kawasan Blok M tertarik untuk datang dan dapat memperluas jaringan interaksi antara masyarakat sekitar.

2. KAJIAN LITERATUR

Kajian literatur membahas tentang teori-teori yang berhubungan dengan konsep proyek yang akan dibangun, seperti teori dari Ray Oldenburg yang membahas karakteristik dari *The Third place* dan Richard Florida yang membahas tentang generasi dan karakteristik orang-orang kreatif.

Ray Oldenburg “*the great,good,place*”

Ray Oldenburg dalam bukunya yang berjudul “*The Great Good Place*” mengatakan bahwa *The Third place* merupakan tempat ketiga yang dibutuhkan oleh masyarakat selain *First Place* (Tempat Tinggal) dan *Second Place* (Tempat Kerja). *The Third place* juga merupakan sebuah tempat informal yang dijadikan sebagai tempat untuk berkumpul, berinteraksi, dan bersosialisasi antara sesama manusia dengan tujuan agar manusia dapat menjadi pribadi yang lebih humanis dan peduli terhadap sesamanya.

Richard Florida

Pada buku ini, setidaknya ada Tiga hal penting atau kuncinya, yaitu Kreativitas adalah sumber dari pertumbuhan ekonomi, Kreativitas datang dari manusia, dan tempat merupakan hal yang esensial untuk mengembangkan Kreativitas. Semua orang adalah orang yang kreatif, tantangan sebuah negara atau bangsa adalah mengeluarkan dan mengembangkan energi kreatifitas, talenta, dan potensi itu dari semua orang, agar dapat membangun masyarakat dan negara yang berkembang, menerima, dan menyadari akan pentingnya keberagaman setiap manusia.

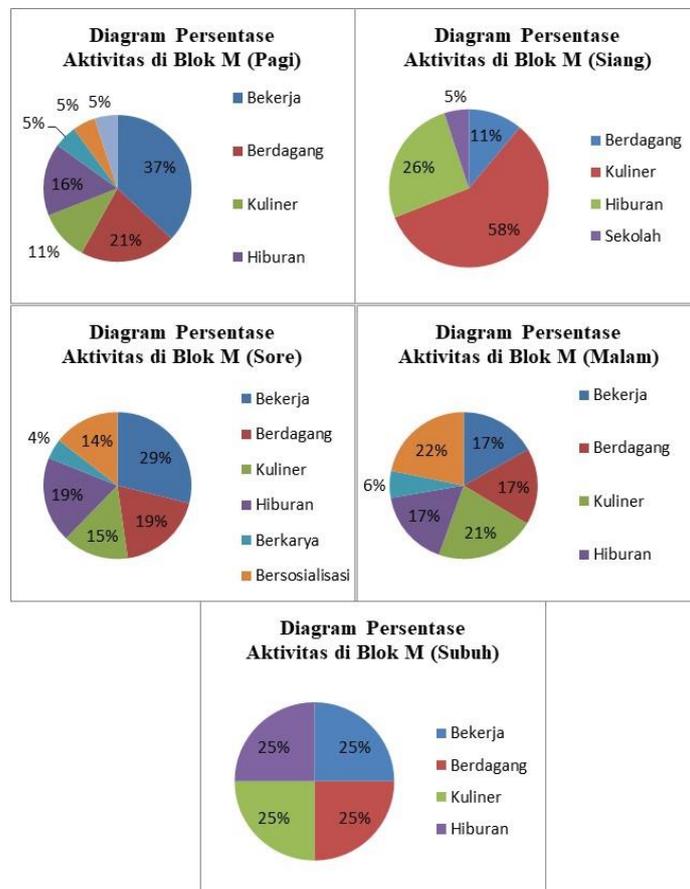
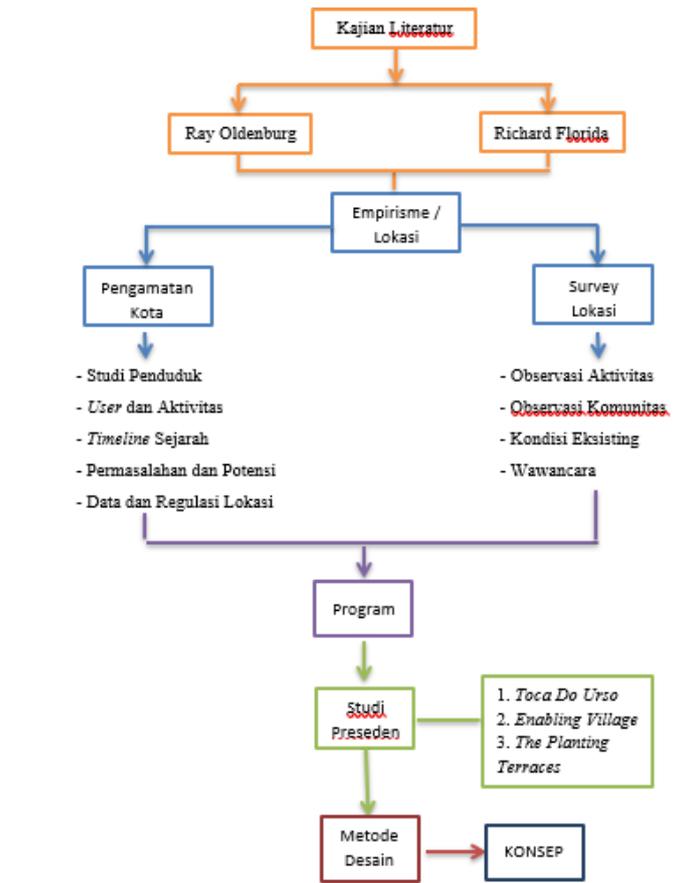


Gambar 1. Diagram *Creative Place*

Sumber: Penulis, 2019

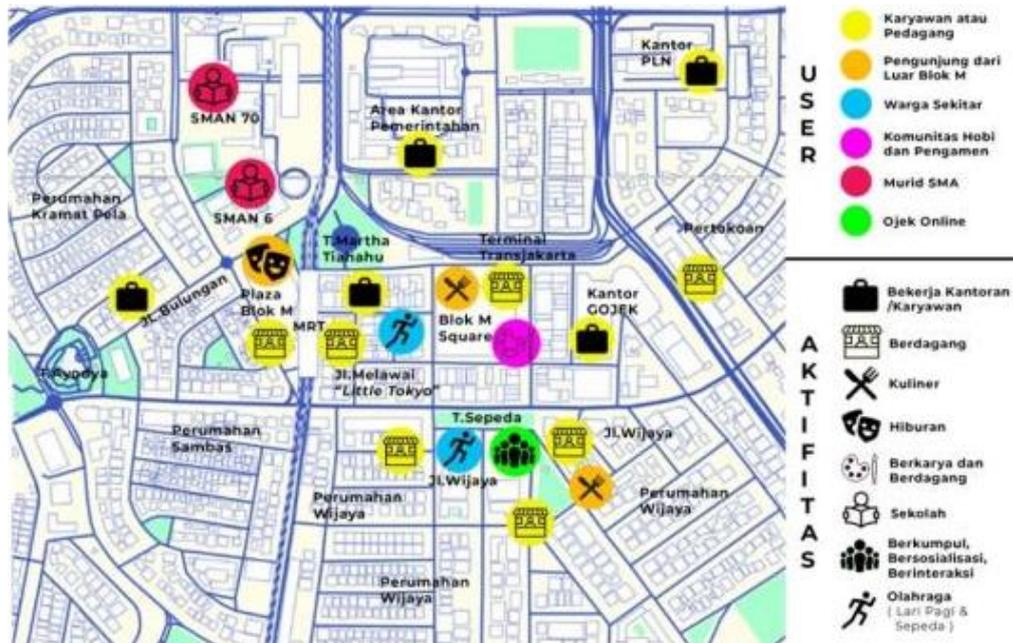
3. METODE PENELITIAN

Berikut merupakan diagram urutan metode yang digunakan untuk penelitian dan hasil pengamatan di lapangan, berikut merupakan diagram persentase aktivitas-aktivitas yang terjadi di area Blok M dari Pagi hingga Malam hari dan *Mapping* kegiatan yang terdapat di Blok M.

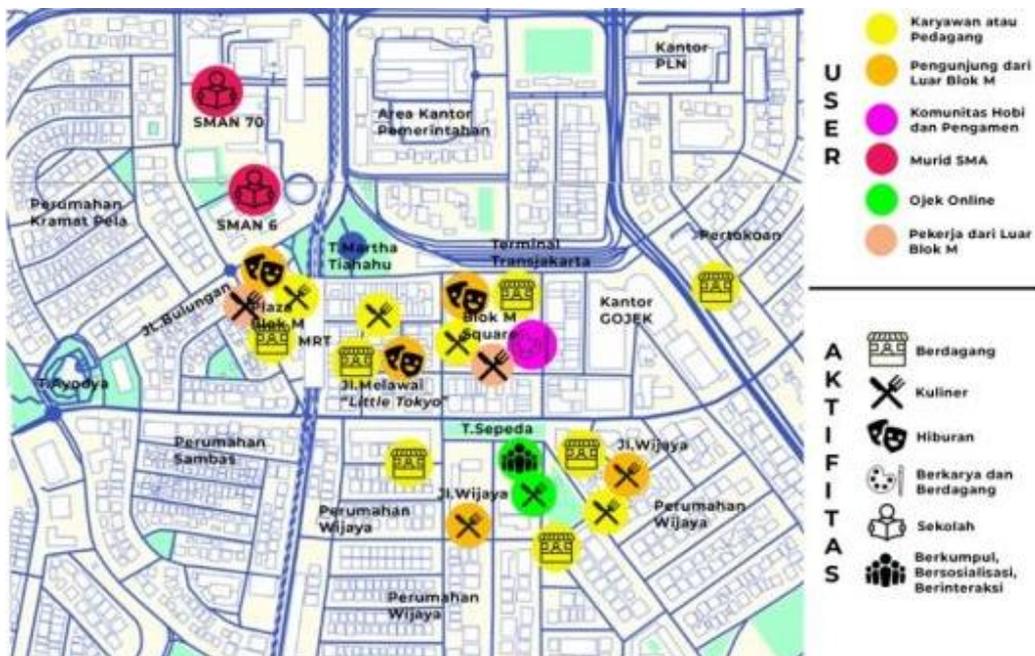


Gambar 2. Diagram Persentase Aktivitas di Blok M
Sumber: Penulis, 2019

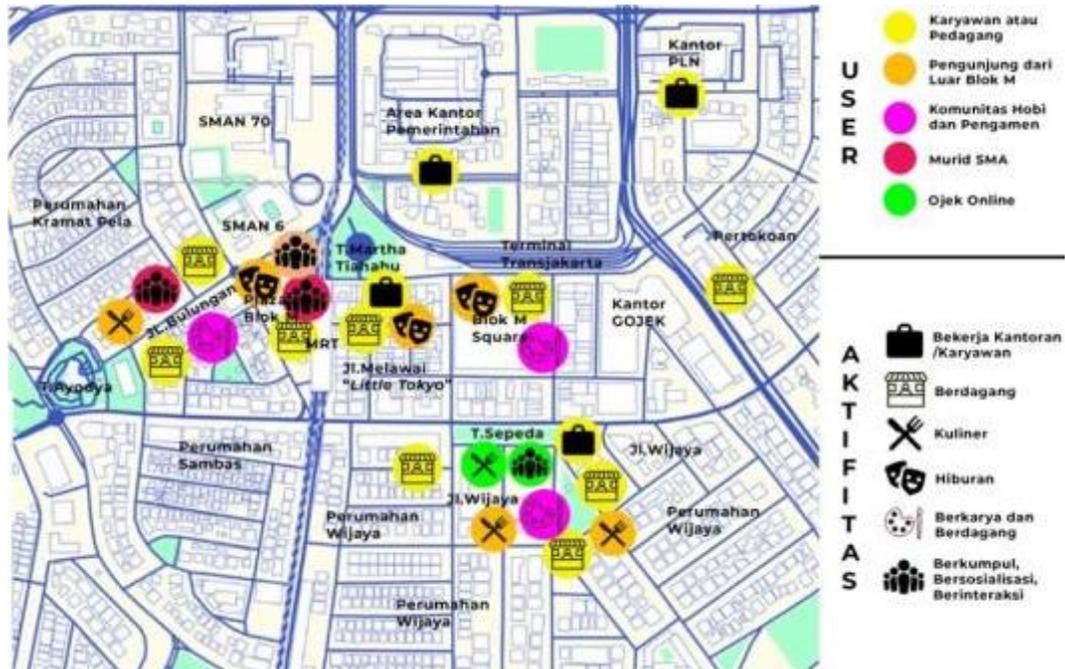
Dari data di atas, dapat disimpulkan bahwa Blok M didominasi oleh kegiatan **berdagang, bekerja, kuliner, serta hiburan**. Blok M merupakan kawasan perdagangan dan juga dikenal dengan berbagai kuliner yang murah dan unik seperti Gultik Blok M, makanan khas Jepang dan yang lainnya. Berikut terdapat *Mapping* dari aktivitas-aktivitas yang ada di Blok M:



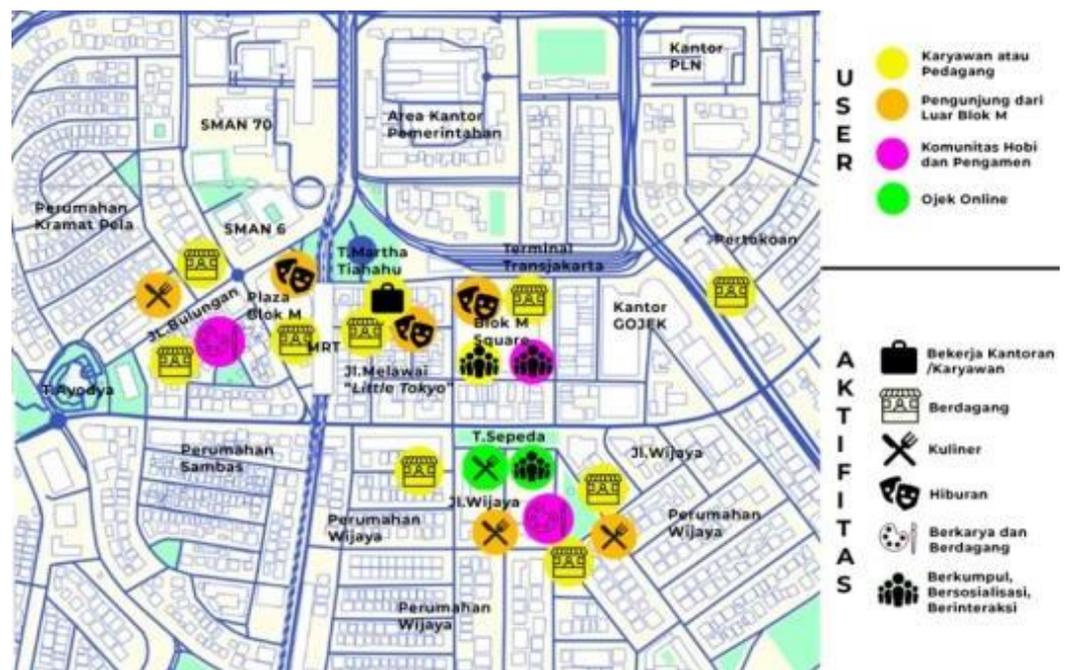
Gambar 3. *Mapping* Aktivitas di Blok M Waktu Pagi
Sumber: Penulis, 2019



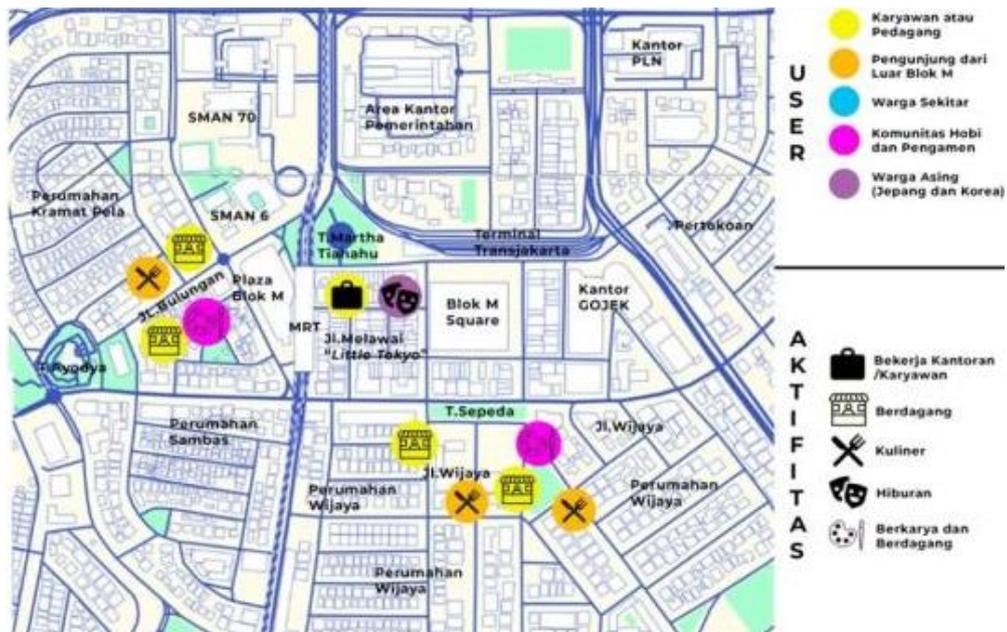
Gambar 4. *Mapping* Aktivitas di Blok M Waktu Siang
Sumber: Penulis, 2019



Gambar 5. Mapping Aktivitas di Blok M Waktu Sore
Sumber: Penulis, 2019



Gambar 6. Mapping Aktivitas di Blok M Waktu Malam
Sumber: Penulis, 2019



Gambar 7. *Mapping* Aktivitas di Blok M Waktu Dini Hari

Sumber: Penulis, 2019

Dari gambar *mapping* di atas, dapat disimpulkan bahwa Blok M merupakan kawasan yang hidup selama 24 jam. Dimana ketika Pagi hari didominasi oleh kegiatan olahraga dan kuliner, Siang hari didominasi oleh kegiatan perkantoran dan perdagangan, Sore hari didominasi oleh kegiatan komunitas atau sosialisasi dan malam hari hingga dini hari didominasi oleh kegiatan dunia malam seperti bar, karaoke dan lain-lain.

4. DISKUSI DAN HASIL

Hasil Kajian

Berdasarkan dari kajian teori oleh Richard Florida dan Ray Oldenburg, dimana sebuah tempat dapat dikatakan sebagai *Third place* jika mengusung konsep yang dapat membuat masyarakat dapat saling berinteraksi dan merasa nyaman dan juga berdasarkan Richard Florida yaitu orang-orang kreatif yang memerlukan aktivitas-aktivitas pelepas penat yang kreatif. Sehingga proyek ini dibuat dengan desain konsep bangunan yang terbuka atau *welcoming* sehingga masyarakat dari berbagai kalangan tertarik untuk datang ke proyek. Dibuat juga berbagai ruang terbuka maupun tertutup dimana komunitas-komunitas dapat berkumpul, berinteraksi dan juga mempertunjukkan karya-karya kreatif mereka ke masyarakat luas yang akan membawa dampak positif dan ide-ide baru bagi masyarakat.

Konsep Proyek

Melalui analisa tapak sekitar dan aktivitas, dimana banyak sekali komunitas-komunitas seni yang mulai kehilangan tempat untuk berkarya dan berkumpul. Proyek ini memiliki konsep pertunjukan seni yang diadakan oleh komunitas-komunitas setempat dan juga diharapkan komunitas-komunitas tersebut dapat berkolaborasi untuk memunculkan pertunjukan seni yang baru dan unik. Blok M dikenal dengan banyaknya komunitas yang bermacam-macam mulai dari komunitas tradisional sampai komunitas kontemporer seperti contohnya komunitas Betawi, komunitas Jepang dan lain-lain. Maka dari itu, desain dirancang dengan konsep kontemporer yang dikolaborasikan dengan elemen-elemen tradisional, sehingga nyaman dan menarik bagi berbagai kalangan mulai dari kalangan *millenials* sampai kalangan lainnya. Program disesuaikan dengan aktivitas-aktivitas yang biasa dilakukan di sekitar kawasan dan juga dari kebutuhan,serta luasan didasarkan oleh analisa-analisa data tapak sekitar, mulai dari aktivitas sehari-hari pengunjung atau masyarakat sekitar dan juga *loci* kawasan. Program-program proyek antara lain :

Floor Level	Zone	Program	Luasan	Persentase	Total Luas per Lantai
Lt.1 Pop-Up Square	Art Performing & Exhibition Area (Entertainment + Communal)	Pop-Up Square (Pop-Up Theatre, Festival, Market, Exhibition)	340 m ²		
		Performance Spot	93 m ²		
		Temporary Exhibition Plaza	125 m ²		
		TOTAL :	558 m²		
		34 %			
	Communal Area	Koridor	527 m ²		
		Ramp	90 m ²		
		Tangga	170 m ²		
		TOTAL :	787 m²		
	47 %				
	Service	Gudang Pop-Up	35 m ²		
		Ruang Kontrol & Elektrikal	18 m ²		
		Bike Rack	34 m ²		
		Info Desk	12 m ²		
		Toilet	64 m ²		
R. Sampah		20 m ²			
R. Panel		10 m ²			
Loading Dock		120 m ²			
TOTAL :		313 m²			
19 %					
TOTAL LUAS LANTAI 1 :					1658 m²
Lt.2 Food Avenue	Art Performing & Exhibition Area (Entertainment + Communal)	Performance Spot	65 m ²		
		TOTAL :	65 m²		
	6 %				
	Food Market (Commercial + Communal)	Food Market (Indonesian + Western)	110 m ²		
		Izakaya (Japanese Food)	140 m ²		
		Street Food (Indonesian + Japanese)	90 m ²		
		TOTAL :	340 m²		
	30 %				
	Communal Area	Eat Area	279 m ²		
		Watch Bridge	227 m ²		
Stairs & Watch Area		100 m ²			
TOTAL :	606 m²				
52 %					
Service	R. Janitor	10 m ²			
	R. Panel	10 m ²			
	Area Loading Makanan	15 m ²			
	Toilet	96 m ²			
TOTAL :	131 m²				
12 %					
TOTAL LUAS LANTAI 2 :					1142 m²
Lt.3 Community Hideout	Art Workshop Area (Communal + Commercial)	Art and Theatre Workshop	165 m ²		
		Music Studio	70 m ²		
		TOTAL :	235 m²		
	28 %				
	Community Open Space (Communal)	Community Open Training Ground	210 m ²		
		R. Komunitas	50 m ²		
		Meeting Space	30 m ²		
		TOTAL :	290 m²		
	35 %				
	Communal Area	Stairs & Watch Area	100 m ²		
Observation Deck		26 m ²			
TOTAL :	126 m²				
15 %					
Service	Kantor Pengelola Gedung	55 m ²			
	Toilet	68 m ²			
	Pantry	15 m ²			
	Gudang	20 m ²			
	R. Janitor	10 m ²			
	R. AHU	10 m ²			
	R. Panel	11 m ²			
	TOTAL :	189 m²			
22.5 %					
TOTAL LUAS LANTAI 3 :					840 m²
Lt.4 & 4m Amphitheatre	Art Performing & Exhibition Area (Communal)	Art Theatre	363 m ²		
		Visual Art Walls	56 m ²		
		Mural Walls	40 m ²		
		TOTAL :	459 m²		
	50 %				
	Communal Area	Pre-Function Room	72 m ²		
		Sitting Area	102 m ²		
		Observation Deck	26 m ²		
	TOTAL :	174 m²			
	20 %				
Service	Backstage & Roof Projector	45 m ²			
	R. Kontrol Teater	106 m ²			
	R. Panel	10 m ²			
	R. Janitor	10 m ²			
	Stairs	30 m ²			
	Toilet	68 m ²			
	TOTAL :	269 m²			
30 %					
TOTAL LUAS LANTAI 4 :					928 m²
Lt. B1 Japanese Gastropub	Art (Music) Performing Area	Stage	75 m ²		
		Exhibition Area	40 m ²		
		Japanese History Walls	35 m ²		
		TOTAL :	150 m²		
	8 %				
Communal Area (Commercial)	Dine Area	420 m ²			
	Bar	38 m ²			
	Waiting Area	32 m ²			
TOTAL :	458 m²				
64 %					
Service	Backstage	32 m ²			
	R. Panel	10 m ²			
	R. Kontrol	31 m ²			
	Toilet	64 m ²			
	Kasir	21 m ²			
TOTAL :	288 m²				
27 %					
TOTAL LUAS B1 GASTROPUB :					896 m²
Lt. B1 (Utility Area)	Service Sirkulasi	R. Keamanan & Teknisi	22 m ²		
		Genset	51 m ²		
		Trafo	18 m ²		
		R. Panel Induk	21 m ²		
		R. Mekanikal	8 m ²		
		STP	43 m ²		
		R. Pompa	37 m ²		
		GWT	58 m ²		
		Parkir	120 m ²		
		Loading Dock	100 m ²		
TOTAL LUAS LANTAI B1 UTILITY :					478 m²
Lt. Rooftop	Service	Reservoir Atas	15 m ²		
		R. Mesin Lift	20 m ²		
		Mesin VRV	14 m ²		
		Sirkulasi	44 m ²		
TOTAL LUAS LANTAI ROOFTOP :					93m²

Gambar 8. Tabel Program
Sumber : Dokumen Pribadi, 2019

Tapak berada di Jl. Melawai 9, Blok M, Kebayoran Baru, Jakarta Selatan. Tapak ini memiliki beberapa keunggulan seperti dekat dengan Moda Raya Terpadu (MRT), pusat aktivitas masyarakat dan juga keunikan kawasan itu sendiri. Proyek terancang memiliki KDB 2068 m², KLB 6035 m², KDH 1178 m², KTB 1533 m² dan tinggi bangunan 4 lantai.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Proyek Ruang Pertunjukan Seni merupakan ruang yang mewadahi komunitas-komunitas seni setempat yang terdapat berbagai kategori dari budaya, musik, tari dan dibagi lagi menjadi tradisional dan kontemporer. Komunitas-komunitas tersebut kemudian dapat mempertunjukkan karya-karya mereka ke masyarakat luas sehingga ada proses timbal balik yang terjadi atau sebuah interaksi yang mengacu pada konsep *Third place*, dimana masyarakat dapat saling berkumpul dan berinteraksi dengan sesama.

Kemudian juga proyek ini tidak menutup kemungkinan untuk menghasilkan sebuah kolaborasi pertunjukan seni yang baru karena proyek ini memang berfungsi sebagai tempat berkumpulnya para komunitas dari berbagai macam jenis. Dari analisa-analisa kawasan dan aktivitas masyarakat, proyek ini memiliki berbagai program seperti *Japanese Gastropub* dikarenakan Melawai ketika malam hari terdapat beberapa tempat bar, restoran dan lain-lain yang bertemakan Jepang, kemudian dilanjut dengan *Pop-Up Square* yang merupakan tempat dapat digunakan untuk masyarakat bersantai, berkumpul, melihat pertunjukan seni dan juga dapat dijadikan tempat untuk pentas seni. Selain itu, terdapat area makan, area berkumpulnya komunitas-komunitas lengkap dengan tempat berlatih atau *workshop area* dan juga sebuah Teater.

Semua ini dibungkus dalam sebuah bangunan yang didesain secara kontemporer dengan campuran tradisional pada interiornya untuk dapat lebih mengundang berbagai jenis umur masyarakat. Diharapkan juga proyek ini dapat menjadi pemicu perkembangan kawasan Blok M dan juga menjadi tempat yang nyaman dan aman bagi masyarakat untuk berkumpul dan berinteraksi.

REFERENSI

- Florida, R. (2012). *The Rise Of The Creative Class*. New York: Basic Books
 Montgomery, C. (2013). *Happy City*. Canada: Farrar
 Oldenburg, R. (1997). *The Great, Good Place*. Cambridge: Da Capro Press
 Soja, E. (1996). *Thirdspace: Journeys to Los Angeles and Other Real-and-Imagined Places*. Cambridge
 Tuan, Y.(1977). *Space and Place*. Minneapolis: University of Minnesota

