

SURAT TUGAS

Nomor: 264-D/1166/FT-UNTAR/II/2021

Dekan Fakultas Teknik Universitas Tarumanagara, dengan ini menugaskan kepada Saudara :

Nina Carina S.T., M.T.

Untuk melaksanakan **Publikasi di Jurnal** dengan data sebagai berikut:

Judul : 1. Sinema Terbuka sebagai Ruang Ketiga di Jakarta (Halaman 1321 – 1330)
2. Ketertarikan Masyarakat Pegadungan terhadap Pendalaman Bakat Bidang Seni sebagai Aktivitas sepulang sekolah (Halaman 1331 – 1340)

Nama Jurnal : Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (STUPA)
Peran : Penulis Kedua
Penerbit : Jurusan Arsitektur dan Perencanaan, Fakultas Teknik Universitas Tarumanagara
Volume : 2 No. 2, Oktober 2020
ISSN : 2685-5631 (versi cetak), 2685-6263 (versi elektronik)

Demikian Surat Tugas ini dibuat, untuk dilaksanakan dengan sebaik-baiknya dan melaporkan hasil penugasan tersebut kepada Dekan Fakultas Teknik Universitas Tarumanagara.

28 Februari 2021

Dekan



Harto Tanujaya, S.T., M.T., Ph.D.

Tembusan:

1. Kaprodi. Sarjana Arsitektur
 2. Kasubag. Personalia
- /tp

PROGRAM STUDI :

- Sarjana Arsitektur, Magister Arsitektur, Sarjana Perencanaan Wilayah dan Kota, Magister Perencanaan Wilayah dan Kota
- Sarjana Teknik Sipil, Magister Teknik Sipil, Doktor Teknik Sipil
- Sarjana Teknik Mesin, Sarjana Teknik Industri, Sarjana Teknik Elektro

Jl. Letjen. S. Parman No.1 - Jakarta 11440

P : (021) 5663124 - 5672548 - 5638335

MPWK : (021) 56967322, MTS : (021) 5655801 - 5655802, DTS : (021) 56967015 - 5645907

F : (021) 5663277, MTS : (021) 5655805, MPWK : (021) 5645956

E : ft@untar.ac.id

JURNAL STUPA



Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur

JURNAL STUPA (Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur). Vol. 2, No. 1, APRIL 2020

Jurusan Arsitektur dan Perencanaan
Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara
Kampus 1, Gedung L, Lantai 7
Jl. Letjend. S. Parman No. 1, Jakarta Barat 11440
Telp. (021) 5638335 ext. 321
Email: jurnalstupa@ft.untar.ac.id

OKTOBER 2020

Vol. 2, No. 2



Jurusan Arsitektur dan Perencanaan
Fakultas Teknik
Universitas Tarumanagara



9 772685 626004



9 772685 563002

DAFTAR ISI

WADAH AKTIVITAS DAN TAMAN BACAAN SEBAGAI THIRD PLACE DI KAWASAN KWITANG <i>Stanly Manuel, Rudy Trisno</i>	1215-1230
LOKA LOAK KEBAYORAN LAMA <i>Rinardy Tanuwijaya, Rudy Trisno</i>	1231-1244
PAWON JELAMBAR SEBAGAI TEMPAT KULINER DAN THIRD PLACE DI JELAMBAR DENGAN PENDEKATAN PERANCANGAN GREEN CONTEMPORARY DESIGN <i>Charles Darwin, Rudy Trisno</i>	1245-1260
TAMAN BUDAYA DI MANGGA BESAR, JAKARTA BARAT <i>Syarifa Andari, Rudy Trisno</i>	1261-1272
PRINSEN PARK "REBORN" <i>Michael Christopher, Tony Winata</i>	1273-1286
KOMUNITAS PELAJAR UTAN KAYU SELATAN <i>James Digjaya, Tony Winata</i>	1287-1298
GALERI SENI BARANG DAUR ULANG <i>Geoffrey Gregorio, Tony Winata</i>	1299-1310
SINGGAH KULINER RAWA BUAYA <i>Julio Aristo Johan, Tony Winata</i>	1311- 1320
SINEMA TERBUKA SEBAGAI RUANG KETIGA DI JAKARTA <i>Tramilia Salsabila Utami, Nina Carina</i>	1321-1330
KETERTARIKAN MASYARAKAT PEGADUNGAN TERHADAP PENDALAMAN BAKAT BIDANG SENI SEBAGAI AKTIVITAS SEPULANG SEKOLAH <i>Joshua Christian Chandra, Nina Carina</i>	1331-1340
WADAH SENI KOLEKTIF SENEN <i>Samuel Axel Widjaya, Nina Carina</i>	1341-1352
PENGUNAAN KONSEP REDESAIN TERHADAP GELANGGANG REMAJA SEBAGAI TEMPAT KETIGA DI KAWASAN BULUNGAN, JAKARTA SELATAN <i>I Dewa Nyoman Artha, Nina Carina</i>	1353-1366
EKSPLORASI MIXED-PROGRAM (PASAR BUNGA, KULINER, DAN TAMAN KOTA) DALAM MERANCANG 3 FLORE KEBAYORAN LAMA, JAKARTA SELATAN <i>Febriana, Suryono Herlambang</i>	1367-1382
EKSPLORASI RUANG KOMUNAL DAN INFORMAL DI KEHIDUPAN KAMPUNG KOTA JAKARTA DALAM PROYEK BALAI BUDAYA KOLEKTIF DAN ANAK PASEBAN <i>Olivia Nadya , Suryono Herlambang</i>	1383-1398
EKSPLORASI RUANG OLAHRAGA DAN SENI <i>Sitta Faradilla, Suryono Herlambang</i>	1399-1412

FENOMENOLOGI SEBAGAI METODE PENGEMBANGAN EMPATI DALAM ARSITEKTUR	1413-1426
<i>Angelyna, Franky Liauw</i>	
WADAH KOMUNITAS DAN REKREASI SEBAGAI RUANG KE - 3 DENGAN URBAN AKUPUNTUR METODE MENGHIDUPKAN DAN MENGEMBALIKAN CITRA PASAR BARU	1427-1440
<i>Stephen, Franky Liauw</i>	
PLATARAN REMPUG RAWA BELONG	1441-1452
<i>Christabella Nadia Angela, Franky Liauw</i>	
EKSPLORASI RUANG EDUKASI KREATIF DALAM WUJUD THIRD PLACE DENGAN METODE KONTEKSTUAL DI KAWASAN HUNIAN PADAT MANGGARAI	1453-1468
<i>Cakra Wirabuana Shelo, Franky Liauw</i>	
WADAH KOMUNITAS GOTONG ROYONG CBS	1469-1478
<i>Bryan Marco Wijaya, Petrus Rudi Kasimun</i>	
TRIBUN SEPAKBOLA BERBASIS ALAM SEBAGAI TEMPAT BERAKTIVITAS PUBLIK DI KELURAHAN KALIANYAR	1479-1490
<i>Christopher Tjandrawira, Petrus Rudi Kasimun</i>	
HUBUNGAN TIMBAL BALIK ANTARGENERASI MELALUI RUANG PUBLIK UNTUK BERINTERAKSI SOSIAL DAN BERMAIN	1491-1504
<i>Renadi Mohammad Rediansyah, Petrus Rudi Kasimun</i>	
PENERAPAN KONSEP BATIK SEBAGAI REKREASI DI PALMERAH	1505-1512
<i>Chyntia Permata Sari, Petrus Rudi Kasimun</i>	
WADAH REKREASI BERBASIS OLAHRAGA SEBAGAI RUANG KETIGA DI TEBET TIMUR : RE- SPOT, TEBET	1513-1526
<i>Almira Livia Putri Laisa, Maria Veronica Gandha</i>	
RUANG KETIGA DAN KONSEP KONTEKSTUAL PERANCANGAN RUANG SENI DI SENEN	1527-1536
<i>Fille Tamalazare Yuma, Maria Veronica Gandha</i>	
SENI DAN BUDAYA SEBAGAI RUANG KETIGA DAN WADAH BEREKSPRESI DI PONDOK KELAPA: RUANG EKSPRESI	1537-1548
<i>Wewin Febriana Dewi, Maria Veronica Gandha</i>	
RUANG KETIGA SEBAGAI MEDIA INTERAKSI DI WIJAYA KUSUMA	1549-1560
<i>Ruliana, Maria Veronica Gandha</i>	
STUDI PROGRAM BANGUNAN BERDASARKAN KARAKTER KAWASAN DAN PENGARUH CAHAYA PADA MASSA BANGUNAN	1561-1574
<i>Andreas Christian, Suwardana Winata</i>	
PENERAPAN METODE DIAGRAM PADA TRANSFORMASI GUBAHAN MASSA GO LEARN SEBAGAI TEMPAT KETIGA DI KELURAHAN DURI UTARA	1575-1586
<i>Adi Wijaya, Suwardana Winata</i>	
PENERAPAN METODE DIAGRAM SEBAGAI BAHASA PADA TRANSFORMASI GUBAHAN MASSA RUANG SOSIAL INTERKULTURAL SEBAGAI TEMPAT KETIGA DI KELURAHAN SELONG	1587-1602
<i>Rivanto, Suwardana Winata</i>	

PENERAPAN METODE <i>BEHAVIORAL ARCHITECTURE</i> DALAM PERANCANGAN RUANG KOMUNAL – INFORMAL	1603-1614
<i>Ignatius Kevin Sutjiadi, Sutarki Sutisna</i>	
RUANG SENI BEBAS STRES TJIKINI	1615-1626
<i>Jessica Santoso, Sutarki Sutisna</i>	
METODE TRANSPROGRAMMING DALAM MENDESAIN TAMAN REKREASI DIGITAL	1627-1638
<i>Ronaldo Sebastian, Sutarki Sutisna</i>	
RUANG KOMUNAL KUE TRADISIONAL DI SENEN	1639-1648
<i>Astrid Agustina, Sutarki Sutisna</i>	
RUANG INTERAKTIF-KREATIF DI KEMANG	1649 -1658
<i>Sudarmaya Fauzi, Doddy Yuono</i>	
RUANG PUBLIK PENGEMBANGAN DIGITAL DAN KULINER MASYARAKAT KOTA BAMBU SELATAN DENGAN PENDEKATAN RUANG KETIGA	1659-1676
<i>Hebert Nathan, Doddy Yuono</i>	
RUANG PEMBERDAYAAN KAUM IBU MUARA ANGKE SEBAGAI TEMPAT KETIGA	1677-1690
<i>Joshua Ervin Novaldi, Doddy Yuono</i>	
PENGHADIRAN BALAI DAN REKREASI KAMPUNG NELAYAN CILINCING SEBAGAI TEMPAT KETIGA ATAS SOLUSI MASALAH SOSIAL	1691-1704
<i>Ciputra Tri Sutomi, Doddy Yuono</i>	
JELAMBAR BARU <i>RECREATION AND ENTERPRENEURSHIP SPACE</i>	1705-1714
<i>Givin Natan Lie, Martin Halim</i>	
RUANG KREATIF DAN REKREASI DI PASAR BARU	1715-1728
<i>Kevin Liong, Martin Halim</i>	
RUANG REKREASI MUSIK DI PAPANGGO, TANJUNG PRIOK	1729-1740
<i>Nicholas Antonio, Martin Halim</i>	
TAMAN REKREASI OLAHRAGA DI SUNTER PERMAI	1741-1754
<i>Dennis Dharmadi, Martin Halim</i>	
BALAI PELAYANAN WARGA	1755-1766
<i>David Pratama, Sidhi Wiguna Teh</i>	
PISANGAN NUANSA RETRO	1767-1780
<i>Hendi Setiawan, Sidhi Wiguna Teh</i>	
PASAR PUBLIK MAYESTIK	1781-1792
<i>Sebastian Tanuwidjaja, Sidhi Wiguna The</i>	

STASIUN SINGGAH SEMANAN INDAH SEBAGAI FASILITAS PENINGKATAN WELLNESS	1793-1804
<i>Greselda Ruby, Andi Surya Kurnia</i>	
HUB KEBUDAYAAN KOREA SELATAN DI JL. TAMAN KEMANG	1805-1816
<i>Ramdha Rachmansyah, Andi Surya Kurnia</i>	
PERHENTIAN KULINER JUANDA	1817-1832
<i>Natasha, Andi Surya Kurnia</i>	
RUANG HIJAU ALTERNATIF PADEMANGAN	1833-1846
<i>Teresa Natalia, Dewi Ratnaningrum</i>	
RUANG KOMUNITAS TIONGHOA DI GLODOK	1847-1858
<i>Leonardo, Dewi Ratnaningrum</i>	
TEMPAT INTERAKSI BERBAGAI MACAM KEBUDAYAAN – JL. GEREJA AYAM	1859-1872
<i>Andi Wijaya, Dewi Ratnaningrum</i>	
RUANG EDUKASI DAN INTERAKSI MUARA ANGKE	1873-1884
<i>Nathaniel Edbert, Dewi Ratnaningrum</i>	
WADAH KOMUNITAS EDUTANI DI RAWA BUNGA	1885-1896
<i>Pinky Hemnani, Diah Anggraini</i>	
KONSEP PERANCANGAN <i>TRANSPROGRAMMING</i> DALAM WADAH EDUKASI, HIBURAN YANG KREATIF DAN FASILITAS TANGGAP DARURAT BANJIR DI KELAPA GADING	1897-1910
<i>Jovan, Diah Anggraini</i>	
WADAH HIBURAN, INOVASI DAN EDUKASI TATABOGA TAHU TEMPE DI SEMANAN	1911-1926
<i>Gabriella, Diah Anggraini</i>	
TEMPAT KETIGA BERKONSEP RUANG TAMU BAGI KAWASAN PENJARINGAN DENGAN EKSTENSI SKYWALK SEBAGAI PRASARANA PENDUKUNG MOBILITAS PEDESTRIAN PADA SKALA LINGKUNGAN	1927-1936
<i>Daniel Yohanes, Priscilla Epifania</i>	
EKSPLORASI PENDEKATAN DESAIN UNTUK RUMAH PANGGUNG VERNAKULAR DALAM PENCIPTAAN TEMPAT KETIGA DALAM RUMAH BIRU NELAYAN MUARA ANGKE	1937-1946
<i>Archie Trison, Priscilla Epifania</i>	
PENDEKATAN METODE DESAIN BERBASIS PERILAKU DALAM DESAIN PROYEK POJOK HIJAU CITRA 6	1947-1956
<i>Singgih Pratama, Priscilla Epifania</i>	

GELANGGANG DIA.LOGUE, DI KELURAHAN MERUYA UTARA	1957-1968
<i>Kevin Hartanto, Tatang Hendra Pangestu</i>	
PENERAPAN METODE <i>TRANSPROGAMMING</i> DALAM PENCIPTAAN RUANG INTERAKSI ANTAR ETNIS YANG FLEKSIBEL DI PASAR BARU	1969-1978
<i>Reynold Andika Taruna, F Tatang Hendra Pangestu</i>	
TEMPAT KETIGA KOTATUA JAKARTA SEBAGAI GERBANG INTEROGATIF TERHADAP KEMAJUAN KOTATUA	1979-1992
<i>Ferel Putra, Tatang Hendra Pangestu</i>	
FASILITAS MATERIAL BANGUNAN INTERAKTIF DI PINANGSIA	1993-2002
<i>Kelvin Julianto</i>	
FASILITAS OLAHRAGA INTERAKTIF DI RAWA BUNGA	2003-2012
<i>Jessica</i>	
FASILITAS REKREASI INTERAKTIF TANAMAN HIAS DI KEDOYA UTARA	2013-2028
<i>Matthew Alexander</i>	
FASILITAS REKREASI DAN OLAHRAGA INTERAKTIF DI DURI KEPA	2029-2040
<i>Kevin Susantio</i>	
TEMPAT KESEHATAN HOLISTIK DI PURI KEMBANGAN	2041-2050
<i>Laurencia Barnessa, Alvin Hadiwono</i>	
FASILITAS KREATIF DIGITAL TEKNOLOGI	2051-2066
<i>Samuel Sukamto, Alvin Hadiwono</i>	
TEMPAT PENGEMBANGAN GRIT	2067-2078
<i>Hans Jonathan, Alvin Hadiwono</i>	
RUMAH SENI RUANG TERAPI	2079-2090
<i>Herman Suyudhi, Alvin Hadiwono</i>	
PERTUNJUKAN SENI DI LOKASARI	2091-2102
<i>Kaleb Yordan Santoso, Mieke Choandi</i>	
CLUB HOUSE REKREASI DAN SENI	2103-2112
<i>Vicky Agusta Setiawan, Mieke Choandi</i>	
FASILITAS PENGGEMAR PAKAIAN EKONOMIS	2113-2124
<i>Alvin, Mieke Choandi</i>	
RUANG PEREDA STRESS DI MAPHAR	2125-2134
<i>Michelle Aurellia Santhonie, Mieke Choandi</i>	

WADAH KREASI DAN REKREASI DI CENKARENG TIMUR	2135-2146
<i>Michael Fernandez Karyadi, Fermanto Lianto</i>	
BANGUNAN REKREASI BERTEMAKAN ALAM-NATURAL WELLBEING RETREAT	2147-2158
<i>Salman Airlangga</i>	
WADAH MUSIK KREASI BERBASIS INDIE	2159-2168
<i>Therina Adela, Fermanto Lianto</i>	
DESAIN FASILITAS OLAHRAGA DAN REKREASI DENGAN PENDEKATAN KANONIS DI DURI KEPA, JAKARTA	2169-2176
<i>Angga Ali Putra, Fermanto Lianto</i>	
REVITALISASI GLODOK SEBAGAI TEMPAT BERSOSIALISASI KOMUNITAS MASYARAKAT TIONGHOA	2177-2186
<i>Sharen, Budi Adelar Sukada</i>	
TEMPAT JAJANAN MAKANAN TERAPUNG DI KAPUK	2187-2198
<i>Natasha Intania, Budi Adelar Sukada</i>	
WISATA EDUKASI IKAN SEBAGAI TEMPAT RUANG KETIGA	2199-2210
<i>Winanta, Budi Adelar Sukada</i>	
WADAH KERAJINAN TANGAN MAKANAN DAN MINUMAN DI JUANDA	2211-2222
<i>Marvel Buhamir, Budi Adelar Sukada</i>	
GALERI TUBUH DAN RUANG DI MANGGA BESAR	2223-2234
<i>Chastellia Marshelle Nery, Agustinus Sutanto</i>	
UPAYA PENINGKATAN KEGIATAN SOSIAL DAN INTERAKSI SESAMA MAKHLUK HIDUP PADA MASYARAKAT DAN HEWAN DI KELURAHAN SETIABUDI	2235-2248
<i>Angel Carveling, Agustinus Sutanto</i>	
RUMAH ABU MUARA KARANG	2249-2260
<i>Oscarius Lufti, Agustinus Sutanto</i>	
URBAN TERABITHIA, RUANG RETREAT KAWASAN TAMBORA	2261-2272
<i>Edrik Tasbun, Agustinus Sutanto</i>	
BALAI BENIH IKAN DI CENKARENG	2273-2284
<i>Jihand Setyani Rakafsya, Agustinus Sutanto</i>	
ARSITEKTUR LANSEKAP SEBAGAI KONSEP FASILITAS OLAH RAGA HIJAU KEMAYORAN	2285-2296
<i>Vincent Damayanto, Denny Husin</i>	
PENINGKATAN KUALITAS SEKTOR INFORMAL SEBAGAI STRATEGI MODIFIKASI POLA PERILAKU WARGA DI KELURAHAN MANGGA BESAR	2297-2310
<i>Neilsen Yonata, Denny Husin</i>	
PROGRAM ARSITEKTUR SEBAGAI PEMBENTUK TEMPAT KETIGA DI PASAR BARU	2311-2326
<i>Denzel Suptan, Denny Husin</i>	

PASAR KREATIF KULINER	2327-2336
<i>Ashila Ashara Amalia, Suwandi Supatra</i>	
TAMAN EDUKASI BUNGA DAN TERAPI DI RAWA BELONG	2337-2346
<i>Christine Penulis, Suwandi Supatra</i>	
SIMPUL TEKNOLOGI AKTIF DAN KREATIF	2347-2358
<i>Emanuel Christian, Suwandi Supatra</i>	
HUB KREATIF AUDIO DAN VISUAL DI KEBAYORAN BARU	2359-2366
<i>Yoshua Triwisnu Haryanto, Suwandi Supatra</i>	
FASILITAS KEBUGARAN JASMANI DI KELURAHAN KALIDERES	2367-2382
<i>Vincent</i>	
FASILITAS REKREASI DAN KESENIAN BUKIT DURI	2383-2398
<i>Leonard Natanael</i>	
FASILITAS EDUKASI DAN HIBURAN BERBASIS TANAMAN DI DURI UTARA	2399-2410
<i>Lieman</i>	
SARANA OLAHRAGA INTERAKTIF DI JATINEGARA	2411-2420
<i>Natasha Monica, JM. Joko Priyono Santoso</i>	
RUANG KERAGAMAN BERBASIS SOSIOKULTURAL, KAWASAN MUARA BARU	2421- 2432
<i>Jennifer, JM. Joko Priyono Santoso</i>	
TEMPAT SANTAI DI BLOK M	2433-2444
<i>Ricky Setiadi, JM. Joko Priyono Santoso</i>	
FASILITAS KEGIATAN INTERAKTIF WARGA SEMANAN	2445-2458
<i>Inez Tjahyana, Rudy Surya</i>	
FASILITAS INTERAKSI LANSIA DAN MILENIAL	2459-2468
<i>Aiko Putri Marui, Rudy Surya</i>	
FASILITAS KREATIVITAS SENI MERUYA UTARA	2469- 2482
<i>Anthea, Rudy Surya</i>	

STRATEGI MENINGKATKAN JUMLAH PENGUNJUNG WISATA TAMAN BUAYA TANJUNG PASIR	2483- 2492
<i>Antonius Dwinarendra, Parino Rahardjo, Priyendiswara Agustina Bela</i>	
STRATEGI MENINGKATKAN JUMLAH PENGUNJUNG <i>THEME PARK</i> (KASUS: <i>WORLD OF WONDER – CITRA RAYA</i>)	2493-2506
<i>Ayu Nurazizah Hertadi, Priyendiswara Agustina Bela, B. Irwan Wipranata</i>	
STRATEGI PENGELOLAAN DAN PROMOSI MUSEUM (OBJEK STUDI : MUSEUM SENI RUPA DAN KERAMIK, KELURAHAN PINANGSIA, KECAMATAN TAMAN SARI, JAKARTA BARAT)	2507- 2520
<i>Christine Atania, Parino Rahardjo, B. Irwan Wipranata</i>	
STUDI PENATAAN KAWASAN WISATA BUKIT PANYAWEUYAN DENGAN KONSEP AGROWISATA (LOKASI: BUKIT PANYAWEUYAN, DESA TEJAMULYA, KECAMATAN ARGAPURA, KABUPATEN MAJALENGKA, JAWA BARAT)	2521- 2530
<i>Eko Mujiarto, Priyendiswara Agustina Bela, Bambang Deliyanto, B. Irwan Wipranata</i>	
STUDI PENGGUNAAN TERBAIK DAN TERTINGGI PADA PERUNTUKAN KOMERSIAL DI JALAN MUCHTAR RAYA SAWANGAN KOTA DEPOK	2531-2544
<i>Fransiskus Xaverius Kennedy, Priyendiswara Agustina Bela</i>	
RENCANA PENATAAN KAMPUNG NELAYAN KAMAL MUARA SEBAGAI KAMPUNG WISATA (OBJEK STUDI: KAMPUNG NELAYAN, KELURAHAN KAMAL MUARA, JAKARTA UTARA)	2545- 2560
<i>Irma Dela Larasita, Parino Rahardjo, Bambang Deliyanto</i>	
STUDI KELAYAKAN PEMBANGUNAN APARTEMEN DI JL. JATIBENING RAYA, PONDOKGEDE, KOTA BEKASI	2561-2574
<i>Jeremia Josiah, Priyendiswara Agustina Bela, B. Irwan Wipranata, Bambang Deliyanto</i>	
STRATEGI <i>BRANDING</i> DESTINASI WISATA PANTAI TANJUNG KELAYANG (OBJEK STUDI: PANTAI TANJUNG KELAYANG, KABUPATEN BELITUNG, PROVINSI KEPULAUAN BANGKA BELITUNG)	2575-2588
<i>Valencia, Priyendiswara Agustina Bela, Bambang Deliyanto</i>	
STUDI KELAYAKAN PERUMAHAN BERSUBSIDI PENUNJANG KAWASAN INDUSTRI (LOKASI : SAGA, BALARAJA, KABUPATEN TANGERANG)	2589-2602
<i>Vania Putri Azaria, Priyendiswara Agustina Bela, Bambang Deliyanto</i>	
EVALUASI KEBERHASILAN BAURAN PENYEWA MALL KUNINGAN CITY	2603- 2616
<i>Sandio Adhya Bayudi, Priyendiswara Agustina Bela, Parino Rahardjo</i>	
STUDI TRANSFORMASI PENGGUNAAN PASAR PALMERAH (OBJEK STUDI: PASAR PALMERAH, KELURAHAN GELORA, KECAMATAN TANAH ABANG, JAKARTA PUSAT)	2617-2630
<i>Amelya Putri Sakie, Parino Rahardjo, Suryadi Santoso</i>	
STUDI TRANSFORMASI PASAR TRADISIONAL (OBJEK STUDI : PASAR KEBAYORAN LAMA, KELURAHAN KEBAYORAN LAMA UTARA, KECAMATAN KEBAYORAN LAMA, JAKARTA SELATAN)	2631-2642
<i>Julian Martin, Parino Rahardjo, Suryadi Santoso</i>	

PENGARUH PENGEMBANGAN PERKANTORAN DAN APARTEMEN DI JALAN TB. SIMATUPANG, JAKARTA SELATAN TERHADAP PERUBAHAN PERUMAHAN SEKITAR	2643-2656
<i>Khrisnanda Prawira, Suryono Herlambang, Parino Rahardjo</i>	
STUDI PERKEMBANGAN POLA RUANG KAWASAN MARGONDA RAYA	2657-2672
<i>Kyrana van den Berg, Suryono Herlambang, Parino Rahardjo</i>	
STUDI KEBERHASILAN PENGELOLAAN OBJEK WISATA TAMAN TEBING BREKSI BERBASIS <i>COMMUNITY BASED TOURISM (CBT)</i> OLEH MASYARAKAT DESA SAMBIREJO, KABUPATEN SLEMAN	2673-2686
<i>Maria Gratia Plena Mervelito, Parino Rahardjo, Suryono Herlambang</i>	
RENCANA PENATAAN KAWASAN DESTINASI WISATA PANTAI LASIANA KOTA KUPANG, PROVINSI NUSA TENGGARA TIMUR	2687-2702
<i>Misella Maria Fransiska Dampung, Suryono Herlambang, Suryadi Santoso</i>	
RENCANA PENATAAN KAWASAN TRANSIT <i>WATERWAY</i> (TRANSPORTASI AIR) SUNGAI CISADANE KOTA TANGERANG	2703-2718
<i>Muhamad Ichsan Zafiri, Suryono Herlambang, Parino Rahardjo</i>	
STUDI TRANSFORMASI PASAR TRADISIONAL, OBJEK STUDI PASAR CIPUTAT, KOTA TANGERANG SELATAN	2719-2730
<i>Nelson Da Silva Pereira, Suryono Herlambang, Parino Rahardjo, Suryadi Santoso</i>	
EVALUASI KELAYAKAN HUTAN KOTA	2731-2742
STUDI KASUS HUTAN KOTA SRENGSENG, JAKARTA BARAT	
<i>Randy Markho, Suryono Herlambang, Parino Rahardjo, Suryadi Santoso</i>	
STUDI INTEGRASI WISATA RELIGIUS DAN WISATA BAHARI (OBJEK STUDI: KAWASAN BANTEN LAMA DAN PELABUHAN KARANGANTU)	2743-2758
<i>Rizky Adhitya Pradani, Suryono Herlambang, Suryadi Santoso</i>	
RENCANA PENGELOLAAN PARTISIPATIF OBJEK GEOWISATA TEBING KOJA (STUDI KASUS: TEBING KOJA, DESA CIKUYA, KECAMATAN SOLEAR, KABUPATEN TANGERANG)	2759-2770
<i>Sandra Soraya, Parino Rahardjo, Suryono Herlambang</i>	
PENATAAN KAWASAN CAGAR BUDAYA BETAWI CONDET CILIWUNG, JAKARTA TIMUR, SEBAGAI DESTINASI WISATA ALAM DAN BUDAYA	2771-2786
<i>Verani Nurizki, Suryono Herlambang, Parino Rahardjo</i>	
PENATAAN KAWASAN SEKITAR STASIUN SUDIMARA DENGAN KONSEP <i>TOD (TRANSIT ORIENTED DEVELOPMENT)</i>	2787-2800
<i>Bisma Wikanthayasa Irawan, Liong Ju Tjung, Sylvie Wirawati</i>	
STUDI PERKEMBANGAN PERUMAHAN DAN PENYEDIAAN FASILITAS DI CITRA RAYA	2801-2814
<i>Fredrick Effendy, Liong Ju Tjung, Sylvie Wirawati</i>	
STUDI PERKEMBANGAN LAHAN TERBANGUN SERTA KESESUAIAN TERHADAP RTRW KABUPATEN BOGOR TAHUN 2016-2036	2815-2828
<i>Ilham Nabawi, Liong Ju Tjung, I.G. Oka Sindhu Pribadi</i>	
PERENCANAAN KAWASAN WISATA GUNUNG CABE, KABUPATEN BOGOR	2829-2840
<i>Muhamad Shidqi Shadiqin, Suryono Herlambang, Sylvie Wirawati</i>	
STUDI KELAYAKAN PEMBANGUNAN MALL BARU DI KOTA HARAPAN INDAH	2841-2850
<i>Raul Acacia, Liong Ju Tjung, Sylvie Wirawati</i>	

STRATEGI PENGELOLAAN COWORKING SPACE UNTUK MENGHADAPI PERSAINGAN BISNIS (OBJEK STUDI: CONCLAVE WIJAYA, KELURAHAN PETOGONGAN. KECAMATAN KEBAYORAN BARU, JAKARTA SELATAN) <i>Sinta Setiani, Suryono Herlambang, Liong Ju Tjung</i>	2851-2862
PERENCANAAN KAWASAN EKO-WISATA TAMAN ASTOR, KABUPATEN BOGOR <i>Steven, Suryono Herlambang, I. G. Oka Sindhu Pribadi</i>	2863-2876
EVALUASI PERENCANAAN TRANSIT ORIENTED DEVELOPMENT (TOD) STASIUN MRT FATMAWATI KECAMATAN CILANDAK, KOTA JAKARTA SELATAN <i>Timothy Julio, Liong Ju Tjung, I.G. Oka Sindhu Pribadi</i>	2877-2892

SINEMA TERBUKA SEBAGAI RUANG KETIGA DI JAKARTA

Tramilia Salsabila Utami¹⁾, Nina Carina²⁾

¹⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara,
tramiliasalsabilautami@yahoo.com

²⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, ninac@ft.untar.ac.id

Masuk: 14-07-2020, revisi: 01-08-2020, diterima untuk diterbitkan: 05-09-2020

Abstrak

Bioskop di Jakarta umumnya berada di dalam pusat perbelanjaan besar di Jakarta. Bioskop saat ini menjadi tujuan namun belum menjadi sebuah *third place*. Minimnya *third place* di Kota Jakarta yang dapat memberikan wadah untuk berkumpul, titik temu, dan menyediakan sebuah hiburan membuat warga Jakarta menjadikan bangunan komersial sebuah *third place*. Bagaimana desain dan program sebuah bioskop yang dapat memenuhi syarat dan ketentuan sebuah *third place* dengan melihat fenomena bioskop di Jakarta saat ini. *Open cinema* atau sinema terbuka mengambil konsep layar tancap atau misbar yang dari dulu sudah ada di Indonesia. Layar tancap yang tujuan utamanya adalah untuk memberikan hiburan di daerah yang sulit dijangkau ternyata dapat diterapkan di kota besar. Dalam pembahasan sebuah bioskop seharusnya dapat menjadi ruang ketiga sehingga dapat membuat penggunaannya merasa nyaman, dengan memberikan aktivitas utama menonton film. *Open Cinema* diharapkan dapat menjadi *third place* yang dapat menyediakan hiburan menonton di Jakarta tanpa harus datang ke bioskop di pusat perbelanjaan kota seperti bioskop saat ini. *Open Cinema* dapat menjadi sebuah *third place* di kota Jakarta, yang memberikan hiburan menonton dengan suasana yang berbeda, berusaha memberikan ruang hiburan dan interaksi bagi masyarakat.

Kata Kunci: *Entertainment; Open Cinema; Third place*

Abstract

Cinema in Jakarta generally located in a shopping mall in Jakarta. Cinema nowadays becomes a destination for people but not yet become a third place. The lack of third place in Jakarta that can provide a place for gathering, as a meeting point, and entertainment makes Jakarta residents used commercial building as a third place. Looking at the design and program a cinema that can meet the conditions and characteristics of a third place by looking at the phenomenon cinema in Jakarta. Open cinema takes layar tancap concept or "misbar" that have been established in Indonesia. The purpose of layar tancap is to give an entertainment in areas that are difficult to reach, apparently can be applied in the city. Under the discussion, a cinema should be able to become the third place so that makes the visitor feel comfortable, with the main activity is watching a movie. Open cinema is expected to become a third place that can provide entertainment watching a movie in Jakarta without having to come to a cinema in a shopping center. Cinema that can become a third place in Jakarta. Giving a cinema with a different atmosphere, trying to give space for people to interact while providing entertainment.

Keywords: *Entertainment; Open Cinema; Third place*

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Bioskop umumnya berada di dalam pusat perbelanjaan yang besar di Jakarta. Bioskop saat ini menjadi tujuan namun belum menjadi sebuah *third place*. Minat masyarakat Jakarta dalam menonton masyarakat masih tetap tinggi terlepas dari maraknya menonton film melalui

streaming di internet. Berdasarkan data dari filmindonesia.oid.id pada tahun 2019, pengunjung tahun 2017 sebanyak 42,7 juta penonton, meningkat menjadi 52 juta pada tahun 2018 dan 60 juta penonton pada tahun 2019. Dari data tersebut menunjukkan bahwa minat masyarakat Jakarta untuk menonton film di bioskop makin tinggi setiap tahunnya. Menonton bioskop juga menjadi minat bagi kalangan *millenial*. Menurut artikel tirto.id, alasan dari kalangan *millenial* menonton bioskop adalah salah satu alternatif aktivitas untuk istirahat dari gadget dan media sosial. Memberikan motivasi untuk berkomunikasi dengan teman sebaya dan memiliki kemampuan yang memadai untuk berdiskusi usai menonton film. Dari bahasan diatas bioskop dapat menjadi wadah untuk berinteraksi bagi warga kota.

Masyarakat kota Jakarta umumnya menjadikan *third place* sebagai tempat untuk lari dari rutinitas yang biasa dilakukan. Menjadi tempat untuk rehat sejenak dari *second place* (tempat kerja atau sekolah) dan menjadi wadah saat bosan berada di *first place* (rumah). *Third place* yang dapat menyediakan entertainment menjadi salah satu program yang digunakan. Kurangnya ruang kota di Jakarta untuk bertemu, berinteraksi serta menyediakan hiburan membuat masyarakat kota datang ke bangunan komersil. Bangunan komersil saat ini digunakan sebagai titik temu, tempat berkumpul, dan menjadi salah satu hiburan yang ada di kota.

Batasan permasalahan membahas bagaimana keadaan bioskop di kota Jakarta saat ini. Melihat bagaimana sebuah *third place* di Jakarta dan bioskop pada saat ini. Mengkaji bioskop yang pernah ada dan membandingkan dengan bioskop yang bekerja masa sekarang. Bioskop/*cinema* di Jakarta saat ini tidak dapat dikatakan sebuah *third place*, hanya beberapa bioskop komunitas yang berdiri secara independen. Aspek apa saja yang perlu diperhatikan dalam sebuah bioskop sehingga dapat menjadi sebuah *third place* bagi masyarakat kota Jakarta. Bioskop di Jakarta selama ini lebih privat dan komersil, hanya beberapa bioskop yang dapat menjadi wadah untuk memulai *conversation*, maupun berinteraksi. Sebuah *Open cinema* yang dimaksud yaitu bioskop terbuka, dari fungsi maupun desainnya tidak seperti bioskop pada umumnya di Jakarta. *Open cinema* membuat bioskop yang dapat menjadi sebuah *third place*, memberikan suasana dan kesan menonton yang berbeda dan lebih bebas dari yang bioskop yang ada selama ini.

Rumusan Masalah

- Bioskop dengan program yang bagaimana sehingga dapat dikatakan sebuah *third place*
- Aktivitas apa yang akan dibuat sehingga membuat pengguna bioskop berinteraksi lebih
- Membahas desain sebuah bioskop yang dapat memenuhi ketentuan sebuah *third place*
- Membahas bagaimana sebuah bioskop/*cinema* dapat menjadi sebuah *third place* menjadi sesuatu yang perlu dibahas.

Tujuan Open Cinema

- Membuat bioskop menjadi sebuah *third place* di Jakarta.
- Memberikan suasana menonton yang berbeda dan lebih bebas dari bioskop yang sudah ada di Jakarta saat ini.
- Menjadikan bioskop menjadi wadah yang dapat memulai interaksi bagi penggunanya.

2. KAJIAN LITERATUR

Third place

Ruang ketiga atau *third place* yang dapat memberikan keseimbangan diantara *first place* (rumah) dan *second place* (kantor atau sekolah) atau sebuah tempat untuk melakukan kegiatan produktif. *Third place* menjadi ruang dimana masyarakat kota dapat bersosialisasi, menawarkan sebuah komunitas ke masyarakat sekitar. Dapat memberikan pengalaman yang dibangun berdasarkan hubungan sosial yang terjalin, semuanya memiliki bentuk dan tempat yang berbeda, yang dapat menyesuaikan dengan karakteristik lokasi.

Sebuah ruang yang dapat menjadi *third realm* dari perasaan yang dirasakan saat berada di rumah atau kantor. Kehidupan publik informal terlihat seperti tidak terlalu penting tetapi dalam kenyataannya sangat diperlukan. Kehidupan yang dapat menyeimbangkan inti dari kehidupan yang dijalankan oleh masyarakat kota. Dalam sebuah kehidupan publik informal, masyarakat memiliki ekspektasi kepada pekerjaan dan kehidupan pribadi yang memiliki ekspektasi jauh diatas yang diharapkan. Pribadi dan hubungan pekerjaan dicampur menjadi sebuah tekanan dan sebenarnya yang dibutuhkan hanya sebuah kehidupan terlepas dari dua aspek diatas.

Menurut Ray Oldenburg (1997) dalam buku *The Good Great Place, Third place* sebagai *core setting* bagi kehidupan publik informal. *Third place* dapat menjadi destinasi umum untuk berbagai macam ruang publik. Menurut Ray Oldenburg, *Third place* memiliki 8 syarat yaitu:

- a. *Third place* sebagai *neutral ground*
Tidak ada keterikatan masyarakat yang menggunakan, dapat datang dan pergi tanpa memiliki beban.
- b. *Third place* tidak memiliki *level*
Pengguna *third place* tidak dilihat strata sosial maupun ekonominya. Dapat diakses oleh masyarakat umum tanpa memiliki kriteria yang diharuskan.
- c. *Conversation* menjadi aktivitas utama
Dapat memiliki fungsi interaktif, dapat membuat manusia akan berinteraksi lebih.
- d. *Accessibility and Accommodation*
Mudah untuk diakses bagi penggunanya.
- e. *Third Place* memiliki *The regulars*
Menjadi suatu tempat yang biasa dan umum.
- f. *A low profile building*
Bangunan sederhana, tidak mengintimidasi orang yang akan menggunakannya. Menyesuaikan dengan karakter kawasan.
- g. Mood yang diberikan "*playful*"
Menghilangkan kesan kaku, diharapkan masyarakat di sebuah *third place* dapat merasa senang dan melakukan hal yang tidak membosankan. Memberikan kesan bahagia bagi penggunanya.

Di Jakarta, sebuah *third place* umumnya adalah sebuah *Mall* dan *café* atau kedai kopi. Minimnya sebuah ruang publik bagi masyarakat untuk melakukan aktivitas yang biasa dilakukan di *third place* sehingga menjadikan sebuah *Mall* sebagai *Third place*. Sebuah *Mall* atau pusat berpelanjaan di Jakarta dijadikan *third place* karena masyarakat tidak memiliki sebuah tempat untuk melepas penat, pergi dari *first place* dan *second place*. Padahal Mall di Jakarta tidak memiliki karakteristik sehingga dapat dikatakan sebuah *third place*.

Cinema

Menurut Bazin (2005) dalam buku *what is cinema?*, *Cinema* dapat dibuat sebagai bentuk seni kebebasan dari seorang artis dari realita kehidupannya. Sebuah sinema merupakan relasi antara ekonomi dan revolusi teknis dan imajinasi dari orang yang membuatnya. *Cinema* merupakan sebuah fenomenal idealis. Sebuah sinema membutuhkan sedikitnya sebuah

panggung yang transparan, fleksibel, dasar yang kuat untuk menerima sebuah gambar yang dapat di atur. Film yang dibuat sehingga dapat dinikmati di sebuah sinema, menurut bazin, orang yang menikmati sebuah film seharusnya dapat menghargai seni dan media pembuatannya secara keseluruhan.

Sebuah sinema membutuhkan sedikitnya sebuah panggung yang transparan, fleksibel, dasar yang kuat untuk menerima sebuah gambar yang dapat di atur. Film yang dibuat sehingga dapat dinikmati di sebuah sinema, menurut bazin, orang yang menikmati sebuah film seharusnya dapat menghargai seni dan media pembuatannya secara keseluruhan. Menurut Yudistira (2014) dalam Jurnal Bioskop Komunitas di Sleman D.I.Y Bioskop merupakan istilah untuk menyebut bangunan tempat pertunjukan sebuah film. Istilah bioskop lebih sering digunakan *disbanding movie theater* atau sinema.

Dalam artikel dari *communitycinema.org*, negara dengan perkembangan film yang sudah maju, salah satu contohnya di Amerika, bioskop mulai berkembang ke arah bioskop komunitas (*community cinema*) dengan kapasitas kecil, memiliki layar lebih dari satu dan memutar film dengan tema yang spesifik sesuai minat masyarakat sekitar. Tersebar di beberapa titik daerah sebuah kota dan dibangun karena permintaan dari masyarakat sendiri, dengan bantuan dari pemerintah. Dengan sistem ini, populasi menonton bioskop menjadi lebih terkendali karena disesuaikan dengan masyarakatnya. Kelebihan dari *community cinema* juga dapat digunakan menjadi sebuah *community hall*, atau fungsi pelayanan sosial dan bersedia memutar film independen buatan sineas lokal. Karena itu, film menjadi media penyebaran informasi, isu, dan penghubung kegiatan sosial masyarakat.

Layar Tancap

Menurut Erwanto (2014) dalam jurnalnya Bioskop Keliling Peranannya Dalam Memasyarakatkan Film Nasional Dari Masa Ke Masa, bioskop menjadi tempat bertemunya konsumen (penonton) dengan komoditas jasa yaitu film. Perkembangan bioskop komunitas dimulai dari layar keliling atau layar tancap. Awalnya layar tancap digunakan untuk propaganda oleh pemerintah Jepang. Bioskop keliling dibuat karena minimnya gedung bioskop sehingga pemerintah Jepang tidak dapat melakukan propaganda skala besar.

Pada tahun 1970 sampai dengan awal tahun 1980-an, layar tancap menjadi salah satu alternatif hiburan bagi masyarakat di pelosok daerah sampai dengan saat ini. Terlebih bagi daerah yang belum tersentuh bioskop besar. Bioskop keliling pada tahun 1970-an hanya berupa pancang bambu yang ditancapkan di tanah dengan layar membentang di tengahnya. Muncul istilah Misbar (gerimis bubar), karena jika turun hujan atau gerimis penonton langsung bubar.

Kegiatan dalam Layar Tancap yang dijelaskan oleh Dimas Jayasrana & Ardi Yunanti dalam artikelnya Layar Tancep; Proyeksi Sebuah Pesta yaitu layar tancap menampilkan film tanpa jeda sehingga membuat penonton tidak melakukan aktivitas selain menonton. Terdapat anak kecil bermain, masyarakat muda saling menggoda, bahkan berpacaran serta terdapat pedagang kaki lima berjualan. Layar tancap menjadi fenomena ketika dapat melepaskan diri dan menciptakan aktivitas baru. Dengan tujuan utama mampu membuat pengunjung berinteraksi. Beberapa orang yang datang belum tentu ingin menonton film, tapi juga menonton penonton lain, atau hanya untuk menikmati suasana yang diciptakan oleh layar tancap itu sendiri.

Layar tancap identik dengan pertunjukan film yang berada di lapangan terbuka dengan penonton masyarakat kecil di kota. Namun layar tancap memiliki bentuk yang berbeda dengan konsep yang sama, yaitu menampilkan sebuah film tidak terikat pada suatu tempat. Bentuk lain dari layar tancap yaitu sebuah bioskop *Drive-In* dan pertunjukan *special screening*.

Kontribusi positif telah diberikan oleh layar tancap terhadap perkembangan industri film nasional. Menjadi aspek dalam peredaran film Indonesia hingga ke pelosok desa. Masyarakat dibuat terhibur juga dapat memahami bagaimana budaya Indonesia melalui sebuah film, menjadi cermin budaya.

Bioskop di Jakarta

Peminat di bioskop Jakarta saat ini masih tinggi, di luar dari maraknya menonton menggunakan perangkat lain ataupun melalui *streaming*. Berdasarkan data dari filmindonesia.oid.id mendata pengunjung bioskop di Jakarta, pada tahun 2019, pengunjung tahun 2017 sebanyak 42,7 juta penonton, meningkat menjadi 52 juta pada tahun 2018 dan 60 juta penonton pada tahun 2019. Dari data tersebut menunjukkan bahwa antusias masyarakat Jakarta untuk menonton film di bioskop semakin tinggi.

Bioskop di Jakarta saat ini di dominasi oleh bioskop komersil, dan beberapa bioskop independen. Bioskop sendiri biasanya berada di dalam pusat perbelanjaan, hanya beberapa yang memiliki gedung sendiri. Bioskop menjadi salah satu tujuan utama bagi pengunjung saat datang ke *Mall*. Menurut (Nuqul;2005) penonton yang pergi ke bioskop cenderung lebih individu, memilih tempat yang berjauhan dengan penonton lainnya kecuali datang secara kelompok yang sama. Selain itu penonton juga mengambil jarak sosial dengan orang yang belum dikenalnya sehingga interaksi antar penonton dalam kerumunan atau di tempat umum mempunyai dua pola. Jika belum saling mengenal akan menjauh dan jika saling mengenal akan berdekatan. Dalam hasil penelitiannya, lingkungan fisik maupun sosial dapat mempengaruhi perilaku individual.

3. METODE

Metode penelitian yang dilakukan adalah menggunakan metode deskriptif. Menjelaskan bagaimana keadaan sebuah *third place* di Jakarta saat ini, lalu bagaimana sebuah bioskop yang ada melalui pendekatan studi literatur dan studi kasus sebuah *third place* dan bioskop. Tahap pertama dimulai dari memahami teori tentang *third place* dan mengamati studi kasus sebuah *third place* di Jakarta. Tahap kedua yaitu meng-observasi keadaan bioskop saat ini dan mencari data pendukung. Selanjutnya hasil tersebut dibandingkan dengan kajian literatur tentang *third place* dan keadaan bioskop yang pernah ada di Jakarta untuk membuktikan bahwa sebuah *cinema* dapat menjadi sebuah *third place*.

4. DISKUSI DAN HASIL

Open Cinema sebagai Ruang Ketiga

Dengan keadaan di bioskop Jakarta saat ini, memberikan sebuah kesan bahwa bioskop adalah tempat yang privat, tidak dapat membuat penonton berinteraksi serta berkomunikasi secara bebas. *Open cinema* atau sinema terbuka mengambil konsep layar tancap atau misbar yang dari dulu sudah ada di Indonesia. Layar tancap yang tujuan utamanya adalah untuk memberikan hiburan di daerah yang sulit dijangkau ternyata dapat diterapkan di kota besar. Dalam pembahasan ini sebuah bioskop seharusnya dapat menjadi ruang ketiga sehingga dapat membuat penggunaannya merasa nyaman, dengan memberikan aktivitas utama menonton film. Aspek yang perlu diperhatikan dalam pembuatan *Open Cinema* yaitu :

a. Interaksi sebagai tujuan utama

Jika dilihat keadaan bioskop saat ini, masyarakat yang datang hanya memiliki tujuan utama menonton film. Dengan suasana yang tertutup membuat bioskop lebih cenderung individu. Berbeda dengan layar tancap, masyarakat datang ke layar tancap tidak hanya untuk menonton sebuah film, tetapi juga untuk menikmati bagaimana suasana di layar tancap, melihat penonton lainnya yang datang, serta menjadi wadah untuk berinteraksi bagi

penontonnya. Di kota Jakarta terdapat beberapa bioskop yang telah melakukan hal tersebut, yaitu sebuah bioskop independen. Sebuah bioskop dengan kapasitas dan skala yang lebih kecil dari bioskop pada umumnya. Penonton yang datang biasanya pecinta film, film antusias, serta masyarakat sekitar membuat pengunjung memiliki suatu kesamaan yaitu datang untuk menonton dan menikmati sebuah film.



Gambar 1. Kinosaurs, bioskop mikro di Jakarta
Sumber: Liveindo.com

Salah satu contoh sebuah bioskop independen adalah Kinosaurs di Kemang, Jakarta Selatan. Sebuah bioskop dengan konsep *microcinema*. Dengan memiliki jadwal pemutaran film di setiap hari Jumat, Sabtu, dan Minggu memberikan sebuah bentuk bioskop yang berbeda di Jakarta. Kinosaurs mendesain ruangnya menjadi lebih terbuka, lebih santai, tidak formal dan komersil seperti bioskop kebanyakan. Bioskop ini juga sering menjadi tempat untuk berkumpulnya penikmat film di Jakarta. Dengan begitu penonton dapat menjalin interaksi dikarenakan suasana yang tidak tertutup dan lebih santai.

Pemilihan film yang tepat juga dapat menjadi ruang interaksi bagi penontonnya. Dengan menyesuaikan film yang akan diputar, film dapat menjadi *tools* untuk saling berinteraksi. Film sebagai pemicu bagi penontonnya untuk mengungkapkan pendapat mereka, kritik maupun komentar baik sehingga terjalin komunikasi. Dengan dasar memiliki satu hal kesamaan yang dilakukan bersama yaitu menonton film bersama - sama. Interaksi menjadi tujuan agar *Open Cinema* dapat dikatakan sebuah *third place* dan sebagai pembanding dari bioskop – bioskop yang ada saat ini. Dengan adanya interaksi dan komunikasi antar pengunjung, bioskop dapat menjadi sarana hiburan serta menjadi ruang untuk interaksi masyarakat.

b. Desain Ruang Tidak formal

Menurut Nuqul (2005) dalam jurnalnya bahwa sebuah ruang menentukan tingkat interaksi dari penggunaannya. Pengguna bioskop merasa tidak nyaman jika harus duduk berdekatan dengan orang yang tidak dikenal sehingga memilih kursi yang berjauhan jika bioskop tidak terlalu ramai. Jika belum saling mengenal akan menjauh dan jika saling mengenal akan berdekatan. Dalam hasil penelitiannya, lingkungan fisik maupun sosial dapat mempengaruhi perilaku individual. Dari sini dapat terlihat bahwa bioskop selama ini tidak mendukung penggunaannya untuk saling berinteraksi.



Gambar 2. Kineforum, Monas, Jakarta.

Sumber: Archdaily

Kineforum sempat membuat sebuah instalasi bioskop di Monas, Jakarta. Dalam instalasi ini kineforum berhasil membuat pengunjung dapat memberikan suasana menonton yang berbeda dari biasanya. Dengan menggunakan konsep Misbar (gerimis bubar) instalasi ini memberikan sebuah wadah yang dapat digunakan masyarakat kota untuk menonton film serta berinteraksi. Menyatukan berbagai macam lapisan masyarakat untuk menonton sebuah film bersama - sama. Dengan memberikan suasana menonton yang terbuka membuat antusias warga Jakarta untuk mencoba menonton film di instalasi Kineforum ini.

Dapat terlihat bahwa berusaha memberikan hiburan kepada masyarakat kota Jakarta seperti bioskop keliling atau layar tancap. Dengan penggunaan material yang mudah untuk di cabut pasang, membuat instalasi ini memberi kesan *low profile*, sesuai dengan karakteristik sebuah *third place*. Tidak mengintimidasi penggunaanya sehingga semua orang merasa *welcome* berada di dalamnya. *Open cinema* dapat menjadi alternatif utama untuk membuat sebuah bioskop yang berbeda dari bioskop komersil yang ada. Dapat digunakan sebagai bioskop komunitas, maupun seluruh warga Jakarta yang ingin menonton sebuah film. Desain bioskop lain seperti sebuah *cinema pod*, *mini cinema* dengan kapasitas yang kurang dari 15 orang, *cinema cafe* juga dapat menjadi salah satu pilihan desain sebuah bioskop yang dapat menjadi *third place* di Jakarta.



Gambar 3. Kineforum, Monas, Jakarta.

Sumber: Archdaily

c. Memiliki fungsi pendukung

Memiliki fungsi pendukung menjadi aspek yang cukup penting agar sebuah sinema tetap dapat hidup. Fungsi pendukung sebuah sinema umumnya adalah area makan. Dalam proyek instalasi Kineforum (Gambar 2) terdapat sebuah area makan di *foyer* sebelum masuk menuju area pemutaran film begitu juga di Kinosaurus.



Gambar 4. Area makan instalasi Kineforum, Monas, Jakarta.
Sumber: Archdaily

Kinosaurus bergabung dengan Aksara, yaitu sebuah toko buku di kemang yang memiliki banyak program tambahan lainnya seperti tempat makan, *coffee shop*, toko *ice cream*, serta toko kamera analog. Fungsi tambahan biasanya menyesuaikan minat masyarakat saat ini, maupun kawasan sekitar lokasi. Dengan adanya fungsi tambahan dapat membuat *Open Cinema* tetap hidup jika tidak sedang ada pemutaran film.

- d. Memiliki Bangunan sendiri, tidak bergabung dengan pusat perbelanjaan kota
Dari hasil observasi aktivitas tertinggi yang dilakukan masyarakat kota datang ke *shopping mall* adalah untuk menonton bioskop. Bioskop yang biasanya ada di Jakarta berupa sebuah bioskop komersil, jika ingin menonton bioskop harus datang ke sebuah pusat perbelanjaan. Muncul pertanyaan kenapa harus datang menuju sebuah *shopping mall* untuk menonton bioskop? Dengan *Open Cinema* memiliki bangunan sendiri, seluruh lapisan masyarakat dapat datang tanpa perlu merasa berada di tempat yang tidak sesuai. Jika berada di pusat perbelanjaan, tidak semua masyarakat mau untuk datang karena merasa tidak pantas. Dengan berada di bangunan tersendiri, terlebih di area terbuka, memberikan kesan suasana yang lebih santai.



Gambar 5. *Open Cinema* sebagai ruang publik
Sumber: Archdaily

Berada di bangunan sendiri juga membuat sinema menjadi lebih mudah untuk diakses, sesuai dengan karakteristik dari *third place* menurut Ray Oldenburg.

Dari beberapa contoh bioskop di atas, memiliki bangunan sendiri menjadi salah satu aspek yang cukup penting sehingga *Open Cinema* dapat disebut sebuah *third place*. Minimnya sebuah *third place* di Jakarta membuat masyarakat kota datang menuju pusat perbelanjaan

dan menjadikannya sebuah *third place*. Jika sebuah bioskop menjadi sebuah *third place*, lebih baik terpisah dari pusat perbelanjaan, dengan menyesuaikan karakteristik sebuah *third place*.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Sebuah *Open Cinema* dapat menjadi sebuah *third place*. *Open Cinema* dapat menjadikan penonton dapat saling berinteraksi satu sama lain, serta dapat memberikan suasana menonton film yang berbeda dari bioskop yang ada di Jakarta saat ini. *Open cinema* juga dapat menjadi wadah untuk masyarakat untuk mendapatkan hiburan menonton film bagi semua kalangan masyarakat. *Open Cinema* dapat Dengan mengikuti konsep bioskop jaman dulu yaitu layar tancap yang bertujuan memberikan masyarakat ruang untuk lari dari rutinitas kota dan rehat dari kebiasaan yang rutin dilakukan selama ini.

Open Cinema memiliki aspek yang dapat membuatnya menjadi sebuah *third place* yaitu menjadikan interaksi sebagai tujuan utamanya. dengan film sebagai *tools* untuk saling berinteraksi. Film sebagai pemicu bagi penontonnya untuk mengungkapkan pendapat mereka, kritik maupun komentar baik sehingga terjalin komunikasi. Dengan dasar memiliki satu hal kesamaan yang dilakukan bersama yaitu menonton film bersama - sama.

Aspek yang kedua adalah area menonton film dibuat tidak formal. Dengan desain sebuah *Open Cinema* yang tidak kaku seperti bioskop komersil di Jakarta, sebuah *Open Cinema* dapat membuat penonton menjadi lebih santai. Tidak menjadi fokus kepada masing – masing individu yang datang, menjadi lebih sadar dengan sekitar. Memberikan suasana menonton film yang berbeda dari bioskop yang ada saat ini.

Terdapat beberapa kemungkinan untuk sebuah desain bioskop tidak formal yaitu *Open Cinema*, *Cinema Pod*, *Cinema cafe*, dan *Mini Cinema*. *Open Cinema* dapat menjadi alternatif utama untuk membuat sebuah bioskop yang berbeda dari bioskop komersil yang ada. Dapat digunakan sebagai bioskop komunitas, maupun seluruh warga Jakarta yang ingin menonton sebuah film. *Cinema pod* dapat menjadi salah satu alternatif untuk memberikan ruang bagi penonton untuk menonton film, dapat menjadi salah satu pilihan untuk hiburan jika lelah dengan rutinitas kota. Selanjutnya adalah *cinema cafe*, fungsi *cinema* dapat digabungkan dengan fungsi lain yaitu sebuah *cafe* sehingga lebih terbuka dan dapat berinteraksi secara lebih leluasa. Terakhir adalah sebuah *Mini Cinema*. Sebuah *Mini Cinema* dapat menjadi salah satu pilihan untuk menonton film dengan skala kecil, dengan jumlah kapasitas yang kecil, menjadi lebih dekat dan santai bagi penonton film.

Memiliki fungsi pendukung juga menjadi aspek yang perlu diperhatikan. Dengan adanya fungsi pendukung dari sebuah bioskop, dapat membuat bioskop tetap hidup jika tidak sedang ada pemutaran film. Biasanya fasilitas pendukung sebuah *cinema* adalah Menjadi bagian pendukung dari yang dapat melengkapi sebuah *Open Cinema*. Aspek yang terakhir adalah sebuah *Open Cinema* memiliki bangunan tersendiri, tidak bergabung dengan sebuah pusat perbelanjaan. Dengan memiliki bangunan sendiri, pengunjung tidak akan segan seperti datang ke sebuah *Mall*. Lebih merangkul semua lapisan masyarakat yang datang untuk melihat sebuah film secara bersama- sama, semua orang memiliki derajat yang sama di dalamnya dan dengan tujuan yang sama yaitu menonton sebuah film.

REFERENSI

- Azasya, S. (2020). [INFOGRAFIS] Minat Penonton Terhadap Film Indonesia, Banyak Gak Sih?, diunduh 13 February 2020, <https://www.idntimes.com/hype/entertainment/stella/infografis-minat-penonton-terhadap-film-indonesia/full>
- Bazin André, Gray, H., Truffaut François, & Andrew, D. (2005). *What is cinema?*. Berkeley: University of California Press.

- Cineteca Nacional Siglo XXI / Rojkind Arquitectos. (2014). Retrieved February 19, 2020, from https://www.archdaily.com/478325/cineteca-nacional-s-xxi-rojkind-arquitectos/?ad_source=myarchdaily&ad_medium=bookmark-show&ad_content=current-user
- Erwanto, H. (2014) Bioskop Keliling Peranannya Dalam Memasyarakatkan Film Nasional Dari Masa Ke Masa. *Patanjala : Jurnal Penelitian Sejarah Dan Budaya*, 6(2): 285 doi:10.30959/patanjala.v6i2.200.
- Jayasrana, D., Yunanto, A. "Layar Tancep; Proyeksi Sebuah Pesta", Film Alternatif, www.filmalternatif.org/?m=article.detail
- Jusuf, W., & Kurniawan, F. (2018). *Bioskop Alternatif di Mata Penonton*. Diunduh 13 Maret 2020, <https://tirto.id/bioskop-alternatif-di-mata-penonton-cGW9>
- Luco, A. (2019). *Litt Bar / LCAC Arkitetura*. Retrieved December 4, 2019, from https://www.archdaily.com/929512/litt-bar-lcac-arquitetura/?ad_source=myarchdaily&ad_medium=bookmark-show&ad_content=current-user
- Matthews, T., & Dolley, J. (2019). *Many people feel lonely in the city, but perhaps 'third places' can help with that*. Retrieved November 26, 2012, from <https://theconversation.com/many-people-feel-lonely-in-the-city-but-perhaps-third-places-can-help-with-that-92847>
- McLaren, D., & Agyeman, J. (2017). *Sharing cities a case for truly smart and sustainable cities*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Nuqul, F. L. (2005). Pengaruh Lingkungan Terhadap Perilaku Manusia: Studi Terhadap Perilaku Penonton Bioskop. *Psikoislamika: Jurnal Psikologi Dan Psikologi Islam*, 2(2). doi:10.18860/psi.v0i0.343
- Oldenburg, R. (1997). *The Great, Good Place*. Cambridge: Da Capro Press.
- Redaksi. (2020). *67 Persen Anak Muda Indonesia Menonton Film Nasional dan Hanya 55 Persen Menonton Film Asing*. Diunduh 16 Januari 2020, <https://saifulmujani.com/67-persen-anak-muda-indonesia-menonton-film-nasional-dan-hanya-55-persen-menonton-film-asing/>
- Yudistira, M. D. (2014). *Bioskop Komunitas Di Sleman D.I. Yogyakarta*.