

## **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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

---

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

## KETERTARIKAN MASYARAKAT PEGADUNGAN TERHADAP PENDALAMAN BAKAT BIDANG SENI SEBAGAI AKTIVITAS SEPULANG SEKOLAH

Joshua Christian Chandra<sup>1)</sup>, Nina Carina<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, joshuaocu1414@gmail.com

<sup>2)</sup>Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, nincarin@gmail.com

Masuk: 14-07-2020, revisi: 01-08-2020, diterima untuk diterbitkan: 23-09-2020

### Abstrak

Kelurahan Pegadungan adalah kelurahan dengan zonasi perumahan. Sebagai suatu kawasan perumahan, kelurahan ini memiliki fasilitas pendidikan (sekolah) yang cukup banyak. Namun untuk dapat bertumbuh dan berkembang, diperlukan fasilitas lain seperti pendalaman bakat pada bidang tertentu yang dapat di kunjungi se usai jam sekolah agar aktivitas anak di luar jam sekolah dapat terwadahi dengan positif. Pada saat ini pendalaman bakat dan ketrampilan pada suatu bidang baik dalam akademis maupun non-akademis menjadi salah satu faktor penting dalam perkembangan anak. Selain itu, Sebagian penduduk merupakan orang-orang dengan profesi sebagai pedagang juga karyawan yang membutuhkan tempat untuk rehat sejenak dari dunia perkantoran. Melalui metode kuisioner dan teori dari buku "*The Rise Of The Creative Class, Revisited*" by Richard Florida diketahui bahwa Kelurahan Pegadungan membutuhkan tempat untuk *refreshing* dan pendalaman bakat pada bidang kesenian juga pengembangan UKM. Sehingga dengan adanya Project *Third Place Architecture* dengan mengangkat aktivitas pendalaman bakat pada suatu bidang diharapkan dapat menjadi wadah yang menghasilkan produk-produk kreatif dari penduduk di Kelurahan Pegadungan.

**Kata kunci:** *After School Life; Aktivitas; Kreatif; Pengembangan Bakat; Refreshing*

### Abstract

*Pegadungan area, West Jakarta is a housing settlement. As a residential area, this area has several educational facilities (schools). But to be able to grow and develop, other facilities are needed such as the development of talent in certain fields that can be visited after school hours. Thus the activities of children after school can be contained positively. At this time the deepening of talent and skills in an academic and non-academic field is one of the important factors in children's development. Besides, Pegadungan Village also has people who are professionals as traders and employees. Where most of the offices in Jakarta are located in the center of the city that has very heavy traffic, the people who work as employees also need a place to take a break from the office world. Through questionnaire methods and theories from the book "The Rise of the Creative Class, Revisited" by Richard Florida, it is known that Pegadungan Village needs a place for refreshing and deepening talent in the arts as well as the development of SMEs. So that with the Project Architecture as The Third place with Development of Interest Activity is expected to be a container that produces creative products from people in Pegadungan Village.*

**Keywords:** *After school Activity; After School life; Creative; Development of interest; Refreshing*

## 1. PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Kelurahan Pegadungan merupakan kelurahan dengan jumlah penduduk kurang lebih 80.000 jiwa dengan mayoritas zonasi berwarna kuning atau perumahan. Rutinitas sehari-hari yang dilakukan oleh penduduk di Kelurahan ini adalah bekerja untuk orang dewasa dan bersekolah untuk anak-anak. Namun, pada kelurahan ini sangat sedikit didapatkan tempat hiburan untuk refreshing dari rutinitas sehari-hari. Nyatanya dengan refreshing dapat menjernihkan pikiran seseorang dan dapat memaksimalkan kerja seseorang.

Pada kelurahan Pegadungan terdapat 15 sekolah, namun belum ditemukan wadah untuk anak usia sekolah mengerjakan tugas selain di rumah atau di tempat bimbingan belajar dan juga belum adanya wadah untuk anak mengembangkan minat dan bakatnya. Dalam buku *"The Rise of The Creative Class"* dan *"Happy City"* banyak aspek-aspek pendukung dimana belajar bisa menjadi menyenangkan seperti diberikan tempat yang unik, hingga menambah nuansa alam pada tempat belajar juga dengan mencampuri hal yang disukai oleh seseorang dapat menambah wawasan dan produktivitas seseorang. Berita Mendikbud baru-baru ini juga mendukung bahwa sekolah kedepannya anak-anak dapat memilih hanya beberapa bidang pelajaran di sekolah yang ia minati. Oleh karena itu, dengan adanya pendalaman minat dan bakat di Kelurahan Pegadungan dapat membuat masyarakat, khususnya usia produktif melakukan aktivitas positif di sela waktu kosong.

### Rumusan Masalah

- Dalam bentuk apa fasilitas atau program yang berfungsi untuk meningkatkan kemampuan bidang seni warga pada umumnya dan pelajar pada khususnya?
- Bagaimana wujud fasilitas yang paling sesuai dengan kebutuhan warga secara umum?
- Wujud arsitektur seperti apa yang dapat diterima oleh lingkungan baik secara fisik maupun non- fisik?

### Tujuan

- Menyediakan wadah aktivitas pelajar sepulang sekolah yang berfokus pada pendalaman minat dan bakat di bidang seni.
- Menyediakan ruang interaksi untuk masyarakat kawasan Pegadungan.
- Menciptakan pusat aktivitas masyarakat yang positif.
- Memfokuskan anak-anak usia produktif untuk dapat mendalami suatu minat dan bakat pada bidang tertentu.

## 2. KAJIAN LITERATUR

### *"The Great Good Place"* by Ray Oldenburg

Oldenburg (1997) dalam bukunya *"The Great Good Place"* menjelaskan *Third Place (The core settings of informal public life)* adalah tempat public yang didesain agar orang dapat datang dengan sukarela sebagai masyarakat pada umumnya, tidak formal dan dapat merasa bahagia di luar ranah tempat tinggal dan tempat bekerja. Ketiga tempat ini (*Tripods*) memiliki bagian masing-masing dalam kepentingan masyarakat dan lingkungan, ketiganya saling mendukung.

### *On Neutral Ground*

Sebuah Kota memiliki keberagaman penduduk dari segi etnis social budaya dan lainnya. Keberagaman ini menjadi sebuah potensi untuk mempelajari perbedaan satu sama lain. Maka dari itu dibutuhkan tempat netral dimana orang dapat datang dan pergi tanpa tujuan dan tanpa ada yang mengklaim bahwa tempat itu adalah tempatnya dan sehingga dapat terasa nyaman untuk setiap orang yang mendatanginya.

### *The Third Place Is a Leveler*

Sebuah tempat yang dapat didatangi siapa saja (*Inclusive*). Dan dijadikan tempat untuk berkumpul bertemu orang baru tanpa memandang pangkat atau derajat seseorang.

### *Conversation Is the Main Activity*

Sebuah tempat dapat hidaup dan memberikan kenyamanan pada seseorang jika terdapat aktivitas didalamnya. Tidak ada aktivitas yang dapat dilakukan tanpa adanya interaksi sehingga interaksi penting untuk tempat ini. Selain itu interaksi juga dapat di jadikan proses untuk saling intoleran.

### *Accessibility and Accomodation*

Tempat yang akan dikunjungi ini haruslah merupakan tempat yang nyaman dalam artian dapat di akses dengan mudah, aman dan nyaman. Baik pada pagi hari, siang jua malam.

### *The Regulars*

Tempat ini harus meberikan kenyamanan pada seseorang dan juga memberikan suatu pengalaman yang bukan merupakan suatu yang tidak jelas sehingga orang-orang yang datang dapat kembali datang ke tempa tersebut.

### *A Low Profile*

Tempat ini juga harus *low profile*, maksudnya adalah tempat yang tidak mengintimidasi pengunjungnya karena tampilan yang mewah atau *highclass* yang dapat membuat orang berpikir duakali untuk memasukinya.

### *The Mood Is Playful*

Karena tempat ini merupakan tempat yang *Neutral, Regular, lowprofile* maka tempat ini harus bernuansa *Playful* dimana orang-orang yang datang dapat melakukan sesuatu yang menyenangkan dan tidak bosan berada di dalamnya.

### ***“The Rise Of The Creative Class, Revisited” by Richard Florida***

Pada Buku ini, Richard Florida megatakan bahwa kota-kota telah salah melihat perkembangan jaman. Ahli-ahli ekonomi berkata bahwa ekonomi sebuah kota akan tumbuh apabila kota tersebut memiliki perusahaan-perusahaan besar, nilai investasi yang tinggi, nilai lahan yang tinggi dan lain sebagainya. Ada juga yang mengatakan bahwa kota akan bertumbuh ekonominya apabila kemajuan teknologi juga tinggi. Namun Florida berkata bahwa sebuah kota akan bertumbuh jika didalamnya terdapat orang-orang kreatif. Mengapa Demikian? Teknologi-teknologi baru, perusahaan besar itu semua muncul karena ada orang kreatif di dalamnya. Lalu ia menegaskan bahwa pada dasarnya semua orang itu adalah kreatif. Namun banyak orang tidak menyadarinya. Contohnya saja orang-orang dapat mengatasi sebuah hal dengan cara yang berbeda-beda, itu sudah membuktikan bahwa orang-orang pada dasarnya adalah kreatif.

Lalu jika berbicara pertumbuhan ekonomi sebuah kota, hal tersebut terkait dengan manusia dan tempat. Orang kreatif biasanya memiliki kebiasaan berkumpul atau berdiskusi dengan orang yang memiliki pemikiran yang sama dengan dia, dimana orang tersebut juga pasti merupakan orang kreatif. Ketika orang kreatif berkumpul dengan sesama orang kreatif, akan menciptakan sebuah peluang dan ide-ide baru bermunculan. Richard Florida juga menambahkan bahwa orang-orang yang belum terlihat kreativitasnya, akan terlihat apa bila “dipicu”. Kata dipicu ini dapat diartikan dipicu oleh orang-orang kreatif disekitarnya maupun tempat -tempat kreatif yang didatanginya. Sehingga yang dibutuhkan kota adalah tempat-tempat yang dapat memicu kreativitas seseorang, guna menghasilkan masyarakat yang kreatif. (Florida, 2014)

### **“Happy City” by Charles Montgomery**

Montgomery (2013) pada buku “Happy City” menjelaskan tentang “How To be Closer – Testing Proximity”, yang menjelaskan kedekatan manusia dan alam dapat berpengaruh terhadap banyak hal juga dapat membuat seseorang merasa lebih tenang dan berpikiran lebih luas. Lalu, bagaimana cara mendekatkan orang, Montgomery mengatakan “To get closer to one another, we need a little more distance and a little more nature.” Yang maksudnya adalah kita tidak dapat memaksakan orang untuk bertemu berinteraksi dan menjadi saling kenal, karena terlalu banyak orang yang ditemui seseorang dalam sehari dapat meningkatkan tingkat stress seseorang. Kita hanya membuat sebuah tempat dimana orang-orang bisa datang lalu ditambah sentuhan alami.

### **Kurikulum Sekolah Masa Mendatang**

Saat ini, kurikulum sekolah kedepannya akan lebih berfokus pada satu atau beberapa bidang tertentu, hal tersebut sudah dikatakan oleh Menteri Pendidikan dan Budaya Indonesia. Jika dilihat diranah internasional, beberapa kurikulum sudah di terapkan di Indonesia sejak lama. Contohnya Kurikulum *Cambridge* dan *International Baccalaureate (IB)* merupakan kurikulum berstandar internasional yang sudah diterapkan di beberapa sekolah. Kurikulum ini mengacu pada beberapa bidang pelajaran tertentu dan bertujuan agar siswa dapat mengembangkan rasa percayadiri dalam mengutarakan pendapat, mengembangkan identitas budaya dan mengetahui apa yang harus dipelajari seseorang. (Hadijah, 2018); Halodoc (2020)

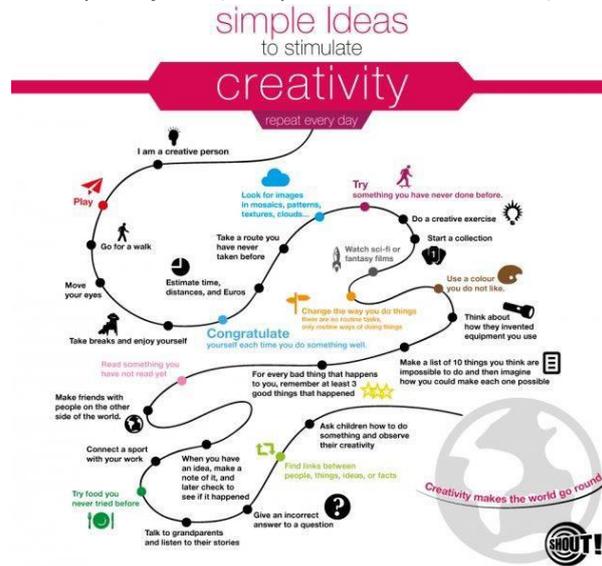
### **Pengaruh Kreativitas Terhadap Edukasi**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1990: 456), Kreatif merupakan suatu kemampuan untuk dapat menciptakan atau daya cipta , kreativitas tersebut juga dapat bermakna ialah sebagai kreasi terbaru dan juga orisinal yang tercipta, sebab kreativitas merupakan suatu proses mental yang unik untuk dapat menghasilkan sesuatu yang baru, berbeda serta juga orisinal. Kreativitas adalah aktivitas/ kegiatan otak yang teratur komprehensif, imajinatif yang mengarah pada suatu hasil yang orisinal. Sehingga kreativitas dapat mengembangkan potensi diri untuk menciptakan suatu yang baru.

Kita tahu bahwa dalam dunia profesional dibutuhkan sebuah produk yang orisinal yang dapat terus dikembangkan seiring perkembangan jaman. Untuk memacu pemikiran yang orisinal ini, harus mulai dibiasakan dari sejak produktivitas otak masih bekerja maksimal. Jika dilihat dari penelitian, kinerja otak mencapai puncaknya pada usia 16-18 tahun, dimana usia ini merupakan usia anak sekolah. Sehingga sebaiknya anak usia sekolah lebih ditingkatkan lagi segi kreativitasnya. Psychological Science (2015)

Kreativitas seperti halnya otot, harus sering dilatih berulang kali agar bisa bekerja maksimal dan harus didorong keluar dari zona nyaman. Ada beberapa hal yang dapat mempengaruhi kreativitas seseorang. Beberapa diantaranya adalah; 1) Belajar bersama teman (kelompok). Belajar bersama-sama dapat memperluas pengetahuan seseorang karena banyaknya masukan yang didapat. Selain itu juga kognitif seseorang terpacu karena ide-ide yang dikeluarkan oleh orang lain sehingga belajar bersama akan lebih efektif dibandingkan dengan belajar sendiri. 2) Melakukan sesuatu yang disukai. Ketika seseorang menyukai suatu bidang, hal tersebut akan memicu tingkat penasarannya sehingga semua hal yang berkaitan dengan bidang yang sedang disenangi tersebut. Maka pengetahuannya akan semakin luas. 3) Berjalan. Cara yang satu ini mungkin akan membuat banyak orang bertanya-tanya maksudnya. Pada penelitian yang dilakukan oleh *Stanford Research* manusia pada umumnya duduk 7-15 jam per- harinya dan hal ini membuat tingkat kejenuhan seseorang meningkat 70% sehingga dengan berjalan

dan tidak menetap pada satu tempat dapat mengurangi tingkat jenuh seseorang dan meningkatkan produktivitas pekerjaan. (Campbell, 2017; Kim, 2015)



Gambar 1. Ideas to Stimulate Your Creativity  
Sumber: inc.com, 2015

### 3. METODE

Penelitian dimulai pada tanggal 21 Januari 2020 hingga 11 maret 2020. Penelitian ini dilakukan pada Kelurahan Pegadungan, khususnya pada jalan Taman Surya 5 dan sekitar karena tapak terpilih berada pada Jl. Taman Surya 5. Kriteria pemilihan tapak berdasarkan kebutuhan, yaitu: 1) Dekat dengan beberapa sekolah, 2) Merupakan jalur yang ramai digunakan dari pagi hingga malam, dan 3) Tapak merupakan tanah kosong atau bangunan yang sudah tidak terpakai.

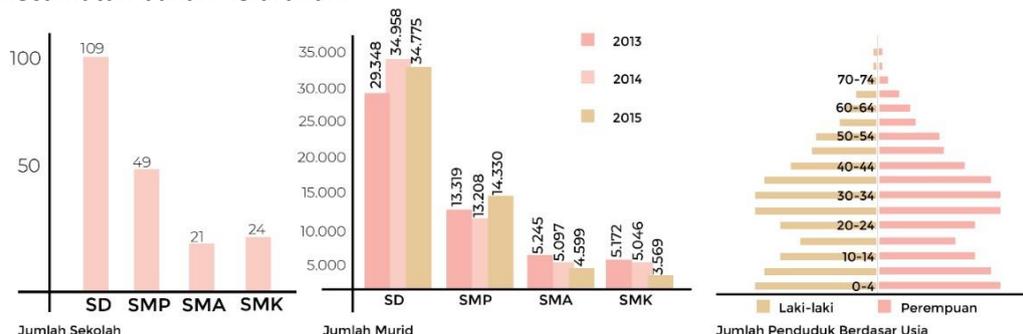
#### Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data yang dibagi menjadi dua kategori yaitu:

##### a. Data Primer

Perolehan data dari kelurahan dan internet

Pada tahap pertama, penelitian dilakukan dengan mengumpulkan data-data Kelurahan Pegadungan dari kantor kelurahan, namun hanya mendapatkan data jumlah penduduk berdasarkan usia. Sehingga perolehan data kawasan dilakukan dengan menggunakan media internet. Data yang didapatkan adalah jumlah sekolah, jumlah siswa berdasarkan tingkatan (SD, SMP dan SMA/SMK). Namun data yang didapatkan merupakan data se-Kecamatan bukan Kelurahan.



Gambar 2. Data Jumlah Penduduk  
Sumber: BPS Kota Adm\_Jakarta Barat, 2015

### Observasi

Karena kurangnya data tertulis mengenai Kelurahan Pegadungan, maka penelitian dilanjutkan dengan tahap dua yaitu metode observasi. Metode observasi ini dilakukan pada tiga waktu yaitu pagi (07.00-09.00), siang (13.00-15.30) dan malam (18.00-20.00), dimana hal ini dilakukan untuk mengetahui kondisi tapak, titik-titik keramaian, fasilitas publik yang ada pada Kelurahan Pegadungan dan aktivitas yang sering dilakukan pada kawasan ini. Sehingga dapatlah isu pertama yang dapat diangkat berdasarkan penelitian tahap satu dan dua yaitu tidak terdapatnya wadah aktivitas sepulang sekolah.



Gambar 3. Titik Keramaian Kelurahan Pegadungan  
Sumber: Gambar Pribadi, 2020

### Kuisisioner

Pada tahap ketiga, dilakukan metode kuisisioner untuk mengetahui permasalahan lebih lanjut dan apa yang diinginkan oleh masyarakat Pegadungan. Kuisisioner dibagikan kepada masyarakat dengan usia 15-50 tahun dengan menggunakan *google form* yang disebarakan melalui sosial media ke beberapa sekolah dan lingkungan sekitar. Untuk tidak terjadi kesalahan pemahaman dalam pertanyaan, beberapa pertanyaan diberi pilihan jawaban. Lalu penulis juga membutuhkan pandangan atau komentar responden tentang pemikiran mereka sendiri terhadap pertanyaan yang ditanyakan maka diberikan kolom penjelasan di setiap pertanyaannya. Hal ini bertujuan agar penulis mengetahui seberapa pahamnya responden terhadap pertanyaan agar tidak terjadi respon yang tidak valid.

#### b. Data Sekunder

##### Studi Literatur

Studi literatur dilakukan setelah mengetahui isu kawasan yaitu mengenai kurangnya wadah aktivitas sepulang sekolah dan wadah interaksi masyarakat. Sehingga terdapat teori-teori tentang kawasan, interaksi masyarakat dengan kawasan dan interaksi sesama masyarakat. Studi ini dicari melalui buku, web, berita maupun jurnal.

##### Studi Kasus

Setelah mengetahui isu kawasan dan teori-teori pendukung, studi kasus digunakan untuk melihat kasus-kasus serupa yang menggunakan teori serupa. Tujuannya adalah untuk mengetahui apakah teori-teori tersebut dapat digunakan dan mengetahui tipologi-tipologi ruang yang sesuai dengan permasalahan. Beberapa dari studi kasus tersebut adalah: 1) *M-Bloc Space*, 2) *Sarugaku Shopping Center*, dan 3) *ESoA School of Art*.

## 4. DISKUSI DAN HASIL

Ide awal penelitian ini adalah untuk mengetahui kebutuhan dan kekurangan pada kawasan Pegadungan. Setelah mengetahui data dan observasi pada kawasan ini, didapati beberapa permasalahan dimana tidak adanya fasilitas publik yang dapat mendukung kebutuhan masyarakat Pegadungan. Oleh karena itu dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai permasalahan kawasan.



Gambar 4. Zoning Kawasan

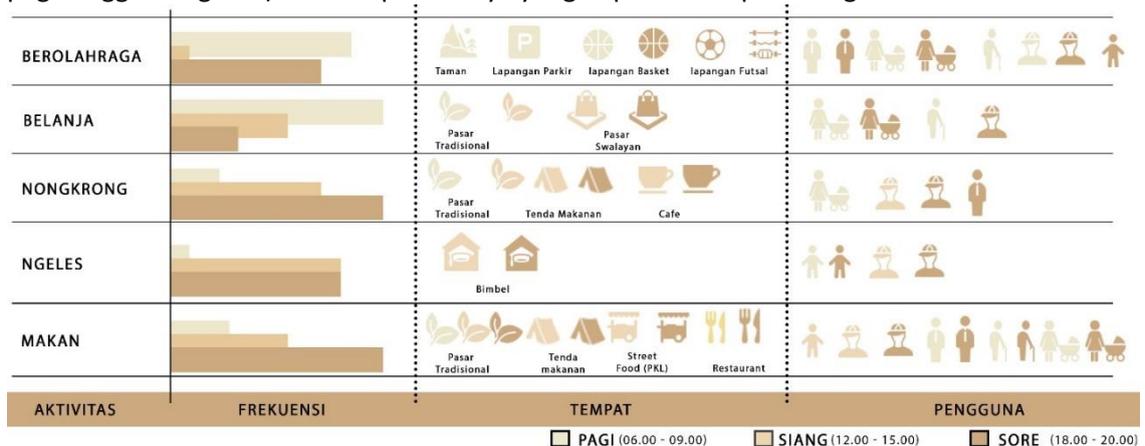
Sumber: Gambar Pribadi, 2020



Gambar 5. Titik Keramaian

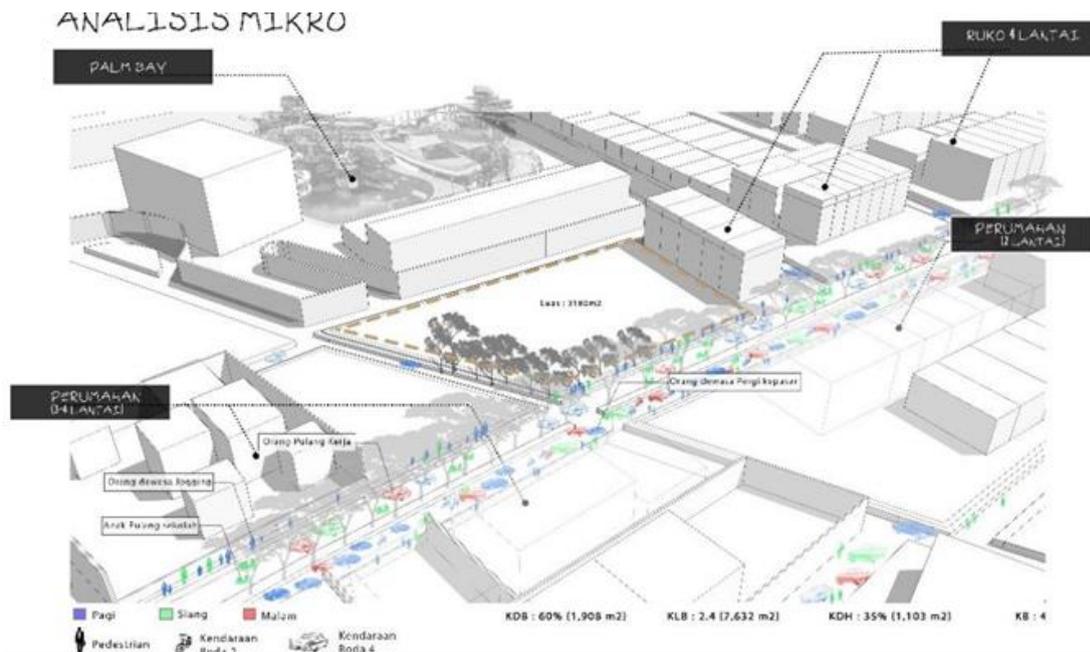
Sumber: Foto Pribadi, 2020

Hasil dari observasi adalah, terdapat titik-titik keramaian yang merupakan tenda atau ruko makanan (pada pagi hingga malam hari), sarana olah raga (pagi dan sore hari), pasar (pada pagi hingga siang hari) dan tempat lainnya yang dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 6. Aktivitas Kawasan

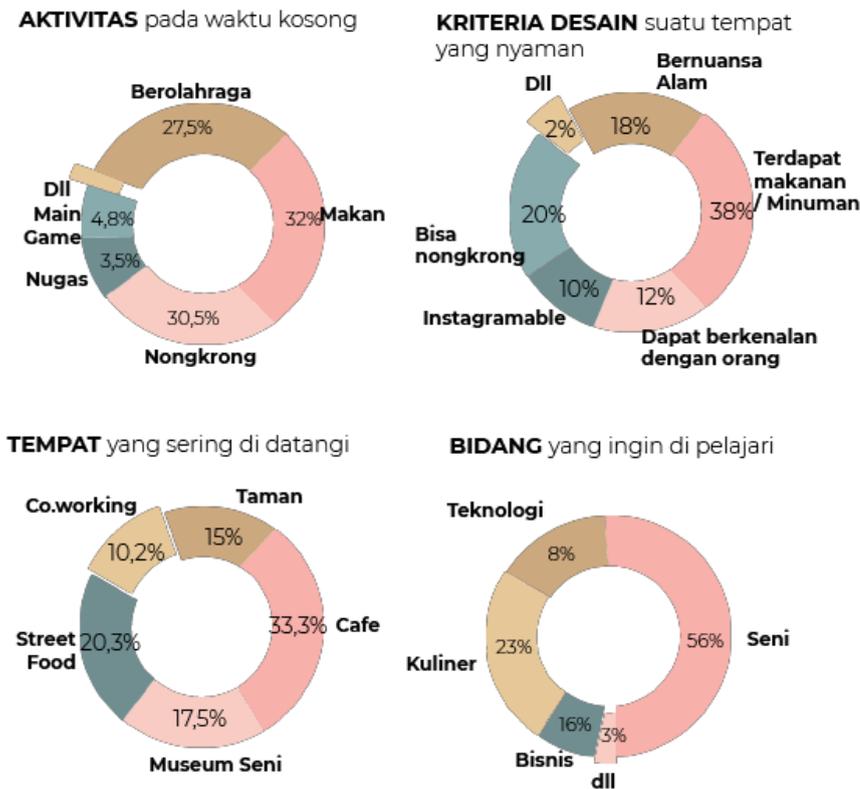
Sumber: Gambar Pribadi, 2020



Gambar 7. Aktivitas Sekitar Tapak  
Sumber: Gambar Pribadi, 2020

Setelah dilakukan observasi, diketahui bahwa Kelurahan Pegadungan membutuhkan ruang publik yang dapat mawadahi: 1) Interaksi dengan sesama, 2) Aktivitas yang dilakukan sepulang sekolah, 3) Pendalaman minat bakat. Maka langkah berikutnya adalah mengetahui lebih spesifik program aktivitas untuk kebutuhan masyarakat Pegadungan. Lalu setelah mengetahui konteks kawasan Pegadungan dan aktivitas yang sering dilakukan pada kawasan ini, langkah berikutnya mengkerucutkan pertanyaan untuk kuisisioner ke arah aktivitas apa yang sering dilakukan. Berikut merupakan daftar pertanyaan kuisisioner yang akan disebar melalui *google form*: 1) Jika ada waktu kosong, aktivitas apa yang sering anda lakukan di lingkungan perumahan mu? 2) Apa yang yang sering anda lakukan sebelum atau sesudah rutinitas anda? 3) Tempat mana yang akan anda datangi jika anda sedang bosan atau stress dengan kesibukan sehari" anda? 4) Apakah hal yang mempengaruhi anda untuk terus datang ke suatu tempat di daerah perumahan atau tempat rutinitas mu? 5) Menurut anda apakah pemfokusan pembelajaran untuk apa yang akan anda tekuni kedepannya itu penting? 6) Jika ada tempat untuk pemfokusan pembelajaran anda diluar sekolah bidang apa yang ingin anda tekuni atau pelajari? 7) Menurut anda dengan mempelajari bidang yang anda sukai apakah dapat mengurangi tingkat stress anda? Kuisisioner ini dibagikan pada tanggal 9 Februari 2020 hingga 17 Februari 2020. Kuisisioner ini mendapatkan responden sejumlah 120 orang yang terdiri dari kategori usia 58.3% 18-29 tahun, 21.7% 30-50 tahun, 15.8% diatas 50 tahun dan 4.2% 10-17 tahun. Dan berikut merupakan hasil dari kuisisioner:

### HASIL KUISIONER



Gambar 8. Hasil Kuisisioner  
Sumber: Gambar Pribadi, 2020

Kesimpulan dari kuisisioner ini mendapati orang-orang pada kawasan ini paling banyak melakukan aktivitas olahraga, nongkrong dan makan, dimana hal ini dibuktikan dengan hasil observasi dimana titik-titik keramaian merupakan tempat nongkrong, streetfood dan tempat berolahraga seperti tempat jogging dan lapangan basket. Adapun daya tarik orang-orang terhadap suatu tempat adalah dapat dengan bebas duduk dan bersantai tanpa dibatasi apapun, bernuansa alam dan terdapat aspek pendukung lainnya seperti dapat makan, minum dan tempat memiliki konsep yang bagus dan kekinian. Lalu menyangkut isu tentang pendalaman bakat, hal yang ingin dipelajari paling banyak merupakan seni (music, melukis dan lainnya). Responden juga menyetujui bahwa tempat dengan deskripsi diatas dapat mengurangi tingkat stress seseorang dan mendukung bila terdapat tempat tersebut di kawasan ini. Sehingga diketahui bahwa Kelurahan Pegadungan ini membutuhkan fasilitas publik yang terdapat aktivitas seperti 1) pendalaman bakat bidang seni, 2) pelatihan UKM, 3) tempat makan dan bersantai, dan 4) tempat untuk belajar bersama. Penambahan konsep *Third place* pada fasilitas publik dengan aktivitas pengembangan bakat bidang seni ini sangatlah dibutuhkan. Terutama, banyaknya penduduk dengan usia produktif dan orang-orang yang bekerja sehingga konsep *third Place* ini dapat menjadi daya tarik dan kenyamanan bagi orang-orang tersebut. Fasilitas publik ini harus netral dan reguler sehingga semua orang bisa masuk dan merasa tidak asing dengan aktivitas yang ada. Namun pada kawasan Pegadungan sudah terdapat tempat makan, olahraga dan tempat untuk bersantai sehingga aktivitas-aktivitas tersebut dapat menjadi tempat reguler bagi orang-orang dan menjadi daya tarik untuk datang ke fasilitas publik ini.

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kelurahan Pegadungan merupakan kawasan dengan zonasi perumahan yang memiliki fasilitas edukasi yang banyak namun belum adanya fasilitas edukasi yang fokus pada pendalaman minat dan bakat dalam satu bidang. Padahal, pendidikan kedepannya akan berfokus pada beberapa bidang tertentu agar murid-murid dapat menentukan minatnya sejak usia produktifnya. Pada beberapa teori dan studi kasus yang sudah di bahas sebelumnya juga dapat membuktikan bahwa pendalaman minat dan bakat anak usia produktif dapat memperluas wawasan dan meningkatkan produktivitas belajar. Terutama pada bidang seni visual dimana Masyarakat Pegadungan kebanyakan suka dan ingin mempelajari lebih lagi seni visual. Lalu untuk menjadikan aktivitas pengembangan bakat ini dapat diterima oleh penduduk sekitar, perlu di tambahkan konsep *third place* pada bangunan. Konsep *third place* ini dimasukan kedalam bangunan agar bangunan tersebut dapat menjadi fasilitas publik yang netral dan reguler sehingga semua orang dengan segala kalangan usia dapat datang dan merasa tidak asing lagi pada tempat tersebut. Oleh karena itu perlu ditambahkan aktivitas yang sudah biasa dilakukan oleh penduduk sekitar seperti taman bermain dan olahraga, kuliner dan tempat bermain. Sehingga Kelurahan Pegadungan membutuhkan adanya fasilitas publik dimana didalamnya terdapat aktivitas pendalaman bakat pada suatu bidang tertentu seperti seni visual. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan penerapan konsep pendalaman minat dan bakat dapat diterapkan dan lebih diperhatikan lagi pada bangunan publik atau sekolah. Lalu penerapan bangunan publik ini dapat di gabungkan dengan konsep "*third place*" sehingga dapat mendatangkan pengunjung ke bangunan tersebut.

## REFERENSI

- BPS Kota Administrasi Jakarta Barat. (2015). *Jakarta Barat dalam Angka 2015*. BPS Kota Administrasi Jakarta Barat.
- Campbell, D. (2017). *Mengembangkan kreativitas* diterjemahkan oleh A. M. Mangunhardjana. Yogyakarta: PT. Kanisius.
- Firdaus, Y. & Anindyaputri, I. (2017). *Kinerja Otak Manusia Akan Memuncak di Usia Berapa, Sih?*, diunduh 11 Juli, 2020, from <https://hellosehat.com/hidup-sehat/fakta-unik/puncak-kinerja-otak-manusia/>
- Florida, R. L. (2014). *The rise of the creative class*. New York: Paperback.
- Hadijah, S., (2018), *Memilih Sistem Pendidikan yang Tepat untuk Anak*, diunduh 11 Juli, 2020, from <https://www.cermati.com/artikel/memilih-sistem-pendidikan-yang-tepat-untuk-anak>
- Halodoc, R. (2020). *Sekolah internasional dengan kurikulum IB banyak sekali diminati. Ketahui lebih lanjut tentang kurikulum IB*, diunduh 11 Juli, 2020, from <https://www.halodoc.com/artikel/pilih-sekolah-internasional-ini-yang-dimaksud-kurikulum-ib>
- Kim, L. (2015). *9 Ways to Dramatically Improve Your Creativity*. Retrieved July 11, 2020, from <https://www.inc.com/larry-kim/9-ways-to-dramatically-improve-your-creativity.html>
- Montgomery, C.(2013).*Happy City: transforming our lives through urban design*. First Edition. New York: Farrar, Straus and Giroux.
- Oldenburg, R. (1997). *The great good place: Cambridge*. Philadelphia: Da Capo Press.
- Supplemental Material for Differentiation of Cognitive Abilities Across the Life Span. (2009). *Developmental Psychology*. doi:10.1037/a0015864.supp

# 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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

---

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

## SINEMA TERBUKA SEBAGAI RUANG KETIGA DI JAKARTA

Tramilia Salsabila Utami<sup>1)</sup>, Nina Carina<sup>2)</sup>

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

<sup>2)</sup>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

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

#### Tujuan Open Cinema

- a. Membuat bioskop menjadi sebuah *third place* di Jakarta.
- b. Memberikan suasana menonton yang berbeda dan lebih bebas dari bioskop yang sudah ada di Jakarta saat ini.
- c. 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](http://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](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](http://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](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*.