

# 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

**APRIL 2020**  
**Vol. 2, No. 1**



Jurusan Arsitektur dan Perencanaan  
Fakultas Teknik  
Universitas Tarumanagara



9 772685 563102



9 772685 626302



## DAFTAR ISI

<b>RUANG KONSOLIDASI MASYARAKAT</b> <i>Helena Andriani, Franky Liauw</i>	1-6
<b>TEMPAT RELAKSASI DI MERUYA</b> <i>Berviana, Franky Liauw</i>	7-20
<b>RUMAH KEBERSAMAAN ANTARA HEWAN DAN MANUSIA</b> <i>Benedikta Jennifer Christanto, Franky Liauw</i>	21-36
<b>WADAH INTERAKSI SOSIAL</b> <i>Yonathan Yael Mulyadi, Franky Liauw</i>	37-44
<b>FASILITAS EDUTAINMENT DI KELAPA GADING</b> <i>Andreas Yonaftan, Timmy Setiawan</i>	45-58
<b>RUANG KEBUGARAN DAN KOMUNITAS DI PERKAMPUNGAN INDUSTRI KECIL</b> <i>Bun Merdianto, Timmy Setiawan</i>	59-72
<b>REDEVELOPMENT PASAR KEMBANG CIKINI DENGAN KONSEP OPEN ARCHITECTURE SEBAGAI RUANG KETIGA DAERAH CIKINI, MENTENG</b> <i>Erdir Yosep, Timmy Setiawan</i>	73-84
<b>GERBANG TRANSIT TAMAN TEBET</b> <i>Indra Aristyanto, Timmy Setiawan</i>	85-92
<b>TEMPAT SINGGAH DUKUH ATAS STEPOVER PLACE</b> <i>Marseno Sanjaya, Sutarki Sutisna</i>	93-104
<b>TEMPAT PENGOLAHAN KOPI DI CIKINI</b> <i>Christoforus Davin, Sutarki Sutisna</i>	105-116
<b>KOMUNITAS LA PIAZZA</b> <i>Arnold Christiano Oenang, Sutarki Sutisna</i>	117-128
<b>RUMAH KACA PINGGIR KOTA DI DAAN MOGOT</b> <i>Valdo Helmy, Sutarki Sutisna</i>	129-142
<b>STUDIO MEDIA VISUAL DAN SINEMA RUANG LUAR MELAWAI</b> <i>Maudy Maharani, Lina Purnama</i>	143-154
<b>WADAH AKTIVITAS DAN KOMUNITAS PESISIR DI MUARA BARU</b> <i>Febi Claudia Lie, Lina Purnama</i>	155-164
<b>WADAH AKTIVITAS PENUNJANG KESEJAHTERAAN FISIK DI UJUNG MENTENG</b> <i>Ivana Setiawan, Lina Purnama</i>	165-178
<b>TEMPAT BUDAYA PINANGSIA</b> <i>Kevin Wiranata, Lina Purnama</i>	179-196

<b>RUANG REFLEKSI DIRI</b>	197-208
<i>Jeremy Marshall, Alvin Hadiwono</i>	
<b>RUANG ASIMILASI BUDAYA JEPANG TRADISIONAL DAN MODERN</b>	209-224
<i>Meinius Erwin, Alvin Hadiwono</i>	
<b>WADAH KREATIVITAS-BERBASIS-PLASTIK</b>	225-236
<i>Putri Odelia, Alvin Hadiwono</i>	
<b>TAMAN BELAJAR MAHASISWA DI GROGOL</b>	237-246
<i>Devina Nathania, Suwardana Winata</i>	
<b>TEMPAT PERTUNJUKAN KESENIAN KHAS TIONGHOA DI GLODOK</b>	247-260
<i>Faustinus Hadinata Muliawan, Suwardana Winata</i>	
<b>FASILITAS PELATIHAN DAN KOMUNITAS DESAIN GRAFIS</b>	261-272
<i>Filbert Uriel Sulaiman, Suwardana Winata</i>	
<b>RUANG KOMUNITAS IBU DAN PASAR DI KRENDANG</b>	271-282
<i>Thao Phing, Suwardhana Winata</i>	
<b>NESTER - WADAH REKREASI DAN KEBUGARAN</b>	283-296
<i>Jesslyn, Budi Adelar Sukada</i>	
<b>RUANG FOTOGRAFI DI KEDOYA SELATAN</b>	297-306
<i>Naomi Patricia, Budi Adelar Sukada</i>	
<b>TEMPAT HIBURAN EKSPRES UNTUK DOMESTIK</b>	307-316
<i>Blandina Sherin, Budi Adelar Sukada</i>	
<b>RUANG BERSAMA UNTUK MANUSIA DAN ANJING</b>	317-328
<i>Merrie Ivana Uktolseja, Budi Adelar Sukada</i>	
<b>JARINGAN KULINER KOTA DI KEBON SIRIH</b>	329-338
<i>Andreas Tanuwijaya, Dewi Ratnaningrum</i>	
<b>WADAH AKTIVITAS MASYARAKAT DI TANAH SEREAL</b>	339-352
<i>Chantika Mayadewi, Dewi Ratnaningrum</i>	
<b>FASILITAS KEBUGARAN DAN REKREASI DI SETIABUDI</b>	353-360
<i>Ariwibowo Setiawan, Dewi Ratnaningrum</i>	
<b>WADAH AKTIVITAS TEMPORER DI RAWA BUAYA</b>	361-372
<i>Adelia Putri Octavini, Dewi Ratnaningrum</i>	

<b>WIYATA TAMAN REKREASI KESEHATAN</b> <i>Artaxerxes Christopher Lee, Sidhi Wiguna Teh</i>	373-386
<b>FASILITAS TRANSIT RAWA BUAYA</b> <i>Cindy Herlim Santosa, Sidhi Wiguna Teh</i>	387-402
<b>PAVILIUN KEBUDAYAAN BETAWI</b> <i>Felicia Setiawan, Sidhi Wiguna Teh</i>	403-412
<b>WADAH AKTIVITAS KRE-AKTIF</b> <i>Melissa, Sidhi Wiguna Teh</i>	413-424
<b>FASILITAS EDUTAINMENT: PERPUSTAKAAN FIKSI HIJAU DAN RUANG SENI PERTUNJUKAN DI BUMI SERPONG DAMAI</b> <i>Michelle Ashikin, Tatang Hendra Pangestu</i>	425-436
<b>RUANG APRESIATIF, REKREATIF DAN KREATIF</b> <i>Eileen Rosabel Renaningtyas, Tatang Hendra Pangestu</i>	437-446
<b>WADAH KOMUNITAS AGRIKULTUR DI KEBAYORAN LAMA</b> <i>Maria Magdalena Venny Florentina, Tatang Hendra Pangestu</i>	447-460
<b>WADAH PERTUNJUKAN SENI DI BEKASI</b> <i>Vicosta Christy, Tatang Hendra Pangestu</i>	461-474
<b>WADAH KOMUNITAS SEPEDA MOTOR DI KOTAMATSUM III - MEDAN</b> <i>Erwin Andrianto, Rudy Trisno</i>	475-486
<b>WADAH KOMUNITAS MUSIK DI KEMBANGAN SELATAN</b> <i>Abram Reinhold, Rudy Trisno</i>	487-496
<b>DISTRIK FESYEN NUSANTARA</b> <i>Yanni Nursalim, Rudy Trisno</i>	497-508
<b>RUANG KREATIF KRAMAT</b> <i>Bella Octavia Darmawan, Suryono Herlambang</i>	509-520
<b>PENATAAN ULANG PASAR TRADISIONAL MUARA KARANG</b> <i>Cynthia Halim, Suryono Herlambang</i>	521-532
<b>RUANG KOMUNITAS DI PESANGGRAHAN</b> <i>Gilbert Japutra, Suryono Herlambang</i>	533-540

<b>TEMPAT PETUALANGAN KULINER DI STASIUN PESING</b> <i>Evan Hansabian, Martin Halim</i>	541-550
<b>RUANG INTERAKTIF BEBAS STRES</b> <i>Arif Suhardi Lambong, Martin Halim</i>	551-560
<b>SENAYAN WATERLAKE SPORT ISLAND</b> <i>Felicia Lim, Martin Halim</i>	561-574
<b>TAMAN SOSIAL DAAN MOGOT</b> <i>Seandy Sebastian, Martin Halim</i>	575-586
<b>KAMPUNG KULINER SEHAT DI KEMANG</b> <i>Ferdian, Suwandi Supatra</i>	587-598
<b>WADAH MUSIK INDIE LOKAL</b> <i>Yohanes Rheza, Suwandi Supatra</i>	599-608
<b>WADAH SOSIAL : OLAHRAGA DAN KETERAMPILAN</b> <i>Riando Agustian, Suwandi Supatra</i>	609-622
<b>RUANG SENI DAN KULINER JALANAN DI SENEN</b> <i>Andreas Hermanto, Suwandi Supatra</i>	623-636
<b>TEMPAT REKREASI DI KAWASAN PURI INDAH</b> <i>Heriyanto, Agustinus Sutanto</i>	637-650
<b>PASAR NONGKRONG MODERN</b> <i>Richard Juan Austen, Agustinus Sutanto</i>	651-664
<b>PERPUSTAKAAN UMUM</b> <i>Tjandra Huann, Agustinus Sutanto</i>	665-676
<b>TAMAN VERTIKAL DI MATRAMAN</b> <i>Octaviani Morgalita, Agustinus Sutanto</i>	677-694
<b>TEMPAT PEMANDIAN UMUM</b> <i>Charlene Vitricia, Agustinus Sutanto</i>	695-706
<b>RUANG PERTUKARAN IDE DI BANDUNG WETAN</b> <i>Muhammad Ricky Siswanto, Mieke Choandi</i>	707-718
<b>RUANG KREATIF CIPINANG</b> <i>Bagus Putra Wicaksono, Mieke Choandi</i>	719-728
<b>ARENA OLAHRAGA ELEKTRONIK DI SETIABUDI</b> <i>Fransiskus, Mieke Choandi</i>	729-742
<b>RUANG KOLEKTIF DI WIJAYA KUSUMA</b> <i>Vensiscaria, Mieke Choandi</i>	743-754

<b>RUANG KEBUGARAN DI PLUIT</b>	755-766
<i>Jonea Kane Darmanto, Nina Carina</i>	
<b>RUANG PEMBELAJARAN KREATIVITAS DI BSD</b>	767-780
<i>Natasha Liunardi, Nina Carina</i>	
<b>KEMANG CRE.ACTIVE : WADAH EDUKASI DAN KREATIVITAS DI KEMANG</b>	781-794
<i>Putri Aprillia, Nina Carina</i>	
<b>SARANA EDUKASI HIBURAN DAN REKREASI KWEETANG</b>	795-806
<i>Yashinta Mettaserani Dewi, Nina Carina</i>	
<b>RUANG JEDA INTERAKTIF KEMBANGAN</b>	807-818
<i>Gary Santoso</i>	
<b>TAMAN SELUNCUR INTERAKTIF SETIABUDI</b>	819-832
<i>Stefanny Makmur</i>	
<b>RUANG INTERAKTIF DI MERUYA UTARA</b>	833-844
<i>Ursula Andrea</i>	
<b>RUANG AKTIVITAS MASYARAKAT PULOMAS</b>	845-856
<i>William Adiputra Dharmawan, Doddy Yuono</i>	
<b>PERANCANGAN TEMPAT BELAJAR DI TANJUNG DUREN DENGAN PENDEKATAN OPEN ARCHITECTURE SEBAGAI RUANG KETIGA</b>	857-870
<i>Harisno Coandy Wibowo, Doddy Yuono</i>	
<b>KONSEP MEDIATEK DALAM PERANCANGAN MEDIA CENTER SEBAGAI <i>THIRD PLACE</i></b>	871-884
<i>Achmad Dimas Haristiyanto, Doddy Yuono</i>	
<b>PENDEKATAN <i>MUSICARIUM</i> SEBAGAI RUANG PENGHUBUNG KOMUNITAS MUSIK DAN RUANG KOMUNAL DENGAN PENDEKATAN <i>THIRD PLACE</i></b>	885-900
<i>Rommy Gunawan, Doddy Yuono</i>	
<b>MAKNA AMBATIK – PALMERAH</b>	901-908
<i>Indra Lesmana, Petrus Rudi Kasimun</i>	
<b>SARANA REKREASI AIR DI BEKASI SELATAN</b>	909-918
<i>Karen Rafaela, Petrus Rudi Kasimun</i>	
<b>RUANG PERTUNJUKAN SENI DI BLOK M</b>	919-928
<i>Gary Cantonna Tamin, Petrus Rudi Kasimun</i>	
<b>TAMAN HEWAN PELIHARAAN DAN TEATER KEBON JERUK</b>	929-942
<i>Judy Christiana, Petrus Rudi Kasimun</i>	

<b>WADAH AKTIVITAS MASYARAKAT DI RAWA BELONG</b> <i>Keane Martin</i>	943-950
<b>WADAH PERTUKARAN PENGALAMAN RUANG DI MENTENG</b> <i>Muhammad Yumna Helmy, Fermanto Lianto</i>	951-960
<b>PEMBENTUKAN RUANG KOLEKTIF SEBAGAI LANSKAP KREATIF MASYARAKAT KAMPUNG KOTA DI KEBON KACANG</b> <i>Nathanael Hanli, Fermanto Lianto</i>	961-974
<b>RUANG RAJUTAN KEBERAGAMAN MASYARAKAT PASAR BARU</b> <i>Veren Calisco, Fermanto Lianto</i>	975-986
<b>KLUB OLAHRAGA DI KAWASAN KAPUK, JAKARTA</b> <i>Edmund</i>	987-998
<b>TEMPAT RELAKSASI DI JALAN JAKSA, JAKARTA</b> <i>Fransiscus Jason</i>	999-1010
<b>WADAH AKTIVITAS DAN KOMUNITAS DI CENKARENG, JAKARTA</b> <i>Angel Valencia</i>	1011-1022
<b>WADAH AKTIFITAS KREATIF DI MARUNDA, JAKARTA UTARA</b> <i>Syamil Mumtaz, Diah Anggraini</i>	1023-1034
<b>WADAH KOMUNITAS DAN REKREASI DI KELURAHAN GUNTUR, JAKARTA SELATAN</b> <i>Mega Dwi Kusumawati, Diah Anggraini</i>	1035-1046
<b>WADAH INTERAKSI SOSIAL DAN SARANA KREATIF DI KEMAYORAN, JAKARTA PUSAT</b> <i>Steffi Gisela, Diah Anggraini</i>	1047-1060
<b>SARANA KREATIFITAS, REKREASI, DAN KOMUNITAS DI KAWASAN RS FATMAWATI, JAKARTA SELATAN</b> <i>Ivana Widjaja, Diah Anggraini</i>	1061-1070
<b>GOR GROGOL SEBAGAI RUANG KETIGA KOTA</b> <i>Gianto Purnomo, Tony Winata</i>	1071-1076
<b>RUANG BERMAIN KOTA KAWASAN EPICENTRUM</b> <i>Kevinn Sukhayanto, Tony Winata</i>	1077-1088
<b>PERANCANGAN SARANA KEBUGARAN DAN KESEHATAN SEBAGAI THIRD PLACEBAGI KAWASAN SUNTER AGUNG</b> <i>Kornelius Yonathan, Tony Winata</i>	1089-1100
<b>PERANCANGAN TAMAN OLAHRAGA DI KELAPA GADING</b> <i>Devi Septiani, Tony Winata</i>	1101-1110

<b>EVALUASI PENGELOLAAN JEMBATAN PENYEBERANGAN MULTIGUNA TANAH ABANG</b> <i>Hari Azhari, Parino Rahardjo</i>	1111-1122
<b>STUDI KEBERHASILAN PENGELOLAAN OBJEK WISATA PANTAI PANDAWA OLEH BUMDA KUTUH</b> <i>Ryan Andhikautami Oktadesia, Priyendiswara Agustina Bela</i>	1123-1136
<b>PENATAAN KAWASAN WISATA PULAU PARI DENGAN KONSEP <i>ECOTOURISM</i></b> <i>Bram Benjamin, Priyendiswara Agustina Bela</i>	1137-1152
<b>EVALUASI PENERAPAN RENCANA TATA BANGUNAN DAN LINGKUNGAN (RTBL) KAWASAN WISATA PANTAI TELUK PENYU DAN BENTENG PENDEM</b> <i>Eka Lusiana, Sylvie Wirawati</i>	1153-1166
<b>EVALUASI STRATEGI PENGELOLAAN WISATA ALAM KAWASAN CURUG LUHUR, KABUPATEN BOGOR</b> <i>Rikiyama Anugrah Wijaya Fujiyama, B. Irwan Wipranata</i>	1167-1188
<b>PENGEMBANGAN PERUMAHAN SUBSIDI UNTUK PEKERJA INDUSTRI DI KARAWANG</b> <i>Hubert Winata, Parino Rahardjo</i>	1189-1200
<b>PENATAAN KAWASAN PARIWISATA AIR TERJUN HUMOGO</b> <i>Ivo Era-Era Zalukhu, Irwan Wipranata</i>	1201-1214

## PENDEKATAN *MUSICARIUM* SEBAGAI RUANG PENGHUBUNG KOMUNITAS MUSIK DAN RUANG KOMUNAL DENGAN PENDEKATAN *THIRD PLACE*

Rommy Gunawan<sup>1)</sup>, Doddy Yuono<sup>2)</sup>

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

<sup>2)</sup> Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, doddy@ft.untar.ac.id

Masuk: 10-01-2020, revisi: 28-01-2020, diterima untuk diterbitkan: 09-05-2020 (doi: 10.24912/stupa.v2i1.6854)

### Abstrak

Jakarta sebagai ibukota memiliki daya tarik tersendiri sehingga banyak pendatang dari luar daerah yang datang untuk berbagai aktivitas. Hal ini menyebabkan kepadatan kota menjadi salah satu ancaman bagi kehidupan kota. Banyaknya aktivitas membuat ruang dalam kota menjadi sempit dan juga kemacetan yang sangat parah membuat tingkat stress penduduk kota menjadi tinggi. Rutinitas penduduk ibukota menjadi sangat monoton yaitu hanya melakukan kegiatan kerja kemudian setelah itu maka mereka langsung pulang ke rumahnya masing-masing. Hal ini membuat manusia yang tadinya sebagai makhluk sosial menjadi makluk yang personal karena berada dilingkup yang sama terus menerus, bertemu orang yang sama terus menerus sehingga kemonotonan penduduk menjadi tinggi dan tingkat stress juga meningkat. Program yang diusung merupakan hasil dari analisis data dan lapangan, dimana kebutuhan akan rekreasi dalam leisure itu sangat diperlukan yaitu tempat berkumpul. Jenis proyek yang diputuskan untuk didesain adalah tempat berkumpul dengan pendekatan *third place* untuk komunitas serta pengadaan ruang-ruang komunal sebagai ruang pertemuan dengan orang baru sehingga kemonotonan akan hilang. Setelah dilakukan penelitian dan pencarian data, didapati kawasan Tanjung Duren menjadi lokasi '*Musicarium*: Ruang Penghubung Komunitas Musik' sebagai suatu wadah hiburan musik dan juga tempat kuliner dengan menghadirkan ruang-ruang komunal. Konsep proyek ini adalah menghadirkan ruang-ruang yang sifatnya terbuka agar transparan sehingga proyek ini menjadi sebuah arsitektur yang nyaman bagi semua kalangan.

**Kata kunci:** hiburan; komunitas; tempat berkumpul

### Abstract

*Jakarta as the capital has its own charm so that many migrants from outside the area come for various activities. This causes the density of the city to be one threat to city life. The number of activities makes the city spaces become narrow and also very severe congestion makes the stress level of city residents become high. The routine of the inhabitants of the capital becomes very monotonous, that is, they only carry out work activities, then after that, they immediately return to their homes. This makes humans who were previously social creatures into personal beings because they are in the same environment over and over again, meeting the same people continuously so that the population's monotony is high and stress levels are also increasing. The program carried out is the result of data and field analysis, where the need for recreation in leisure is indispensable, namely a hangout. The type of project that was decided to be designed was a hangout place with a third place approach based on community and the provision of communal spaces as meeting rooms with new people so that the motives would disappear. After research and data searching, the Tanjung Duren area was found to be the location of the '*Musicarium*: Connecting Space for Music Communities' as a place for musical entertainment and also a culinary place by presenting communal spaces. The concept of this project is to present spaces that are open to be transparent so that this project becomes an architecture that is comfortable for all people.*

**Keywords:** community; entertainment; hangout

## 1. PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Jakarta sebagai sebuah ibukota didalamnya terdiri dari beragam aktifitas yang padat serta mobilitas yang tinggi menyebabkan munculnya berbagai permasalahan bagi masyarakat kota. Contoh paling relevan yaitu tentang tingkat *stress* yang dialami masyarakat kota meningkat akibat kejenuhan akan beraktifitas yang dilakukan setiap hari secara monoton dan berulang. Terlebih lagi bahwa Jakarta sangat padat baik dengan adanya bangunan tinggi serta pengguna jalan yang membuat kemacetan sehingga tingkat lelah secara mental itu lebih terasa. Kegiatan yang dilakukan dalam kota cenderung hanya pada rumah tinggal dan tempat kerja sehingga ruang lingkup yang menjadi rutinitas hanya sebatas orang yang sama. Persoalan tersebut dapat diatasi dengan adanya sebuah tempat rekreasi yang dapat mengisi *leisure* menjadi lebih *refreshing* untuk masyarakat kota Jakarta. Hal ini didasari atas teori George Torkildsen dalam bukunya yang berjudul *leisure and recreation* mengatakan pentingnya *leisure* sebagai waktu luang untuk beristirahat dan menghibur diri yang selanjutnya disebut sebagai *third place*. Aktivitas *leisure* ini secara umum menurut Hartoto J. (1983:40) yaitu olahraga, pertunjukkan seni, hobi, dan musik yang menurutnya merupakan aktivitas penghilang *stress* paling banyak diminati oleh manusia. Keberadaan tempat berkumpul atau yang sering kita sebut dengan “tongkrongan” merupakan aspek penting bagi penghilang *stress* masyarakat kota.

Coffee shop, café, maupun bar merupakan contoh tempat berkumpul yang baik. Pengunjung yang beragam meluangkan waktu untuk sekedar minum dan menikmati alunan musik untuk mencairkan suasana setelah beraktifitas. Berkumpul, berbincang, makan, minum, ataupun menonton pertunjukkan baik itu pertandingan bola ataupun pertunjukkan musik secara langsung (*live music performance*) menjadi aktifitas yang ada di tempat berkumpul tersebut. Suasana yang demikian yang membuat tempat-tempat seperti ini menjadi sangat diminati bagi kebanyakan orang sebagai destinasi untuk berkumpul. Disamping untuk meredakan kejenuhan, mereka melepas kemonotonan dengan bertemu orang baru di tempat tersebut sembari mendengarkan alunan musik yang menstimulasi otak untuk meredakan *stress*. Pertunjukkan *live music* juga memberikan warna tersendiri bagi pengunjung dibanding hanya mendengarkan musik dari perangkat keras dalam *café*. Dengan *live music* pengunjung bisa ikut merasakan alunan musik secara langsung dari pemusiknya dan ikut mengekspresikan dirinya untuk ikut hanyut dalam sebuah melodi musik. Oleh karena itu diperlukan wadah yang menampung berbagai macam penduduk yaitu *Musicarium* Ruang Penghubung Komunitas Musik yang nantinya disebut sebagai tempat berkumpul yang sifatnya lebih ke arah musik dan kuliner. Sehingga bukan hanya sebuah tempat berkumpul pada umumnya yang menikmati makanan atau minuman melainkan adanya unsur pertunjukkan musik secara langsung agar suasana lebih berwarna.

### Permasalahan

Dalam proyek *Musicarium* Ruang Penghubung Komunitas Musik ini, terdapat permasalahan yang perlu dijawab dan dikaji sehingga pencapaian proyek dapat tepat guna, diantaranya yaitu pertama, tempat berkumpul seperti apa yang diperlukan di Jakarta? Kedua, mengapa Tanjung Duren terpilih sebagai lokasi tapak untuk proyek *third place* ini? Ketiga, bagaimana caranya untuk dapat menyesuaikan program yang dipilih dengan tapak agar muncul hubungan timbal balik positif dengan lingkungannya sehingga menjadi tempat yang berguna bagi kawasan? Keempat, bagaimana pendekatan dalam mendesain bentuk bangunan agar menonjolkan nilai sebagai sarana rekreatif dengan pendekatan konsep *third place* serta tema musik dalam sebuah tampilan yang membangkitkan rasa kagum dan berkesan serta menunjukkan ekspresi bangunan ini?

## Tujuan Proyek

Adapun tujuan dari penulisan ini adalah memberikan contoh pengalaman yang berbeda dalam penyediaan tempat berkumpul yang bersifat musik dan kuliner sebagai sebuah tempat yang menghibur sekaligus tempat berkumpul dan juga sebagai sarana untuk komunitas musik Tanjung Duren dapat berkarya dan memiliki panggung sekaligus menghibur pengunjung menggantikan destinasi berkumpul yang saat ini ke mall menjadi ke tempat yang lebih banyak ruang komunal dengan kesempatan berinteraksinya lebih tinggi. Serta menyediakan tempat berkumpul di Tanjung Duren sebagai destinasi wisata kuliner dengan improvisasi pengadaan *live music performance* dan ruang-ruang komunal yang disediakan sebagai tempat yang benar-benar untuk kumpul. Alasan ini dikarenakan musik sangat penting bagi hiburan manusia terlebih lagi di kafe atau restoran menurut informasi (2018).

## Batasan Proyek

Proyek berada di kawasan Jakarta Barat yaitu Jl. Lontar Raya, Tanjung Duren Utara, Kecamatan Grogol petamburan, Jakarta Barat di atas tapak berukuran 6.599m<sup>2</sup> yang berada di tengah-tengah Tanjung Duren sebagai pusat kawasannya. Didukung dengan bangunan sekitar yang menjadikannya sebagai titik tengah kawasan yaitu adanya pemukiman penduduk sebagai sasaran pengunjungnya, gedung olahraga, sarana keagamaan, sarana pendidikan, sarana perbelanjaan, sarana pemerintahan daerah, dan sarana kulineran. Proyek ini memiliki besaran tingkat pelayanan kelurahan. Perencanaan ditekankan pada masalah panggung utama beserta ruangan untuk komunitas musik lainnya dan orientasinya dengan resto dan lainnya dengan mempertimbangkan aktivitas dan pelaku sehingga dapat menjadi wadah yang komunikatif. Fasilitas yang disediakan dibagi menjadi sub-sub berikut yaitu hall komunal, *stage performance*, ruang komunitas, *food and beverages*, galeri, mini perpustakaan, *store, retail tenant*, dan *stage outdoor*.

## 2. KAJIAN LITERATUR

### Open Architecture

Jika diartikan dari terjemahan berarti Arsitektur yang terbuka yang penulis artikan sebagai sebuah arsitektur yang terbuka akan perkembangan baik secara desain maupun terbuka bagi semua orang yang melakukan berbagai aktivitas di dalamnya. Arsitektur yang terbuka ini berarti arsitektur yang mampu hidup dengan kondisi saat ini yaitu multi fungsi.

### Third place

*Third place* adalah tempat penting yang merupakan kebutuhan masyarakat, selain dari rumah (*1<sup>st</sup> place*) maupun tempat kerjanya (*2<sup>nd</sup> place*). *Third place* adalah tempat public yang netral, sebagai tempat alternative, siapapun dapat kesana, dan dapat digunakan berbagai aktivitas, dan dapat digunakan siapa saja. *Third place* ini sangat penting dalam membangun komunitas yang baik menurut Mary F. Casey (2009).

Menurut Ray Oldenburg (1989) di dalam bukunya *The great good place, Third place* adalah *a place to be* di luar tempat bekerja (*second place*) dan tempat tinggal (*first place*). Karakteristik *third place* adalah terbuka terhadap semua jenis kelamin, usia, dan status; Terjangkau secara ekonomi; Mudah dijangkau; Selalu tersedia; Sederhana; Penyetara sosial; Netral; Suasana yang ceria; Interaksi adalah kegiatan utama; *A place to be*.

### Musicarium

*Musicarium* tersusun dari 2 kata yaitu *Music* dan *Arium*. *Music* adalah musik sedangkan *Arium* adalah istilah *a place for* atau jika dibahas Indonesia artinya tempat untuk bermusik.

### Community

Pengertian Komunitas Menurut Kertajaya Hermawan (2008), adalah sekelompok orang yang saling peduli satu sama lain lebih dari yang seharusnya, dimana dalam sebuah komunitas terjadi relasi pribadi yang erat antar para anggota komunitas tersebut karena adanya kesamaan *interest* atau *values*.

## HUB

Merupakan ruang publik tempat pusat kegiatan yang dapat berupa sekolah, pusat lingkungan atau ruang public lain yang menawarkan layanan bersama dan terpadu seperti pendidikan, kesehatan, layanan sosial, dll. (community hubs website)

## Café

Kafe berasal dari bahasa perancis yaitu *café*, yang mempunyai arti sebetulnya (minuman) kopi. Kafe merupakan suatu tipe restoran yang biasanya menyediakan tempat duduk didalam dan diluar ruangan. Kafe tidak menyajikan makanan berat namun lebih berfokus pada menu makanan ringan seperti kue, roti, dan sup. Untuk minuman biasanya disajikan the, kopi, juice, serta susu cokelat, serta minuman yang semacam koktail. Kafe pertama kali muncul di barat. Istilah kafe paling umum dijumpai di Negara Perancis yang kemudian diadopsi oleh kota-kota di Inggris pada akhir abad ke-19. Istilah kafe (*café*) berasal dari kata *coffe* yang berarti kopi. Kafe merupakan tempat yang cocok untuk bersantai, melepas kepenatan, serta bertemu dengan kerabat.

## Stage

*Stage* jika ditranslate artinya adalah panggung. Panggung adalah tempat berlangsungnya sebuah pertunjukan dimana interaksi antara kerja penulis lakon, sutradara, dan aktor ditampilkan di hadapan penonton. Di atas panggung inilah semua laku lakon disajikan dengan maksud agar penonton menangkap maksud cerita yang ditampilkan. Untuk menyampaikan maksud tersebut pekerja teater mengolah dan menata panggung sedemikian rupa untuk mencapai maksud yang diinginkan. Seperti telah disebutkan di atas bahwa banyak sekali jenis panggung tetapi dewasa ini hanya tiga jenis panggung yang sering digunakan. Ketiganya adalah panggung *proscenium*, panggung *thrust*, dan panggung *arena*.

Dengan memahami bentuk dari masing-masing panggung inilah, penata panggung dapat merancang karyanya berdasar lakon yang akan disajikan dengan baik. Tata panggung disebut juga dengan istilah *scenery* (tata dekorasi). Gambaran tempat kejadian lakon diwujudkan oleh tata panggung dalam pementasan. Tidak hanya sekedar dekorasi (hiasan) semata, tetapi segala tata letak perabot atau piranti yang akan digunakan oleh aktor disediakan oleh penata panggung. Penataan panggung disesuaikan dengan tuntutan cerita, kehendak artistik sutradara, dan panggung tempat pementasan dilaksanakan. Oleh karena itu, sebelum melaksanakan penataan panggung seorang penata panggung perlu mempelajari panggung pertunjukan. (Santoso, 2008)

## 3. METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu dengan studi literatur, studi lapangan, dan menganalisa. Studi literatur diterapkan dengan cara melakukan kajian teori serta mengumpulkan dan menganalisis beberapa preseden proyek yang terkait sehingga menghasilkan dasar-dasar program perencanaan dan perancangan arsitektural. Didapatkan program utama yaitu komunitas musik dan tempat berkumpul kuliner (makan, minum). Studi lapangan dengan melakukan pengamatan langsung ke lapangan melihat fakta-fakta dan data lapangan sehingga dapat menghasilkan potensi maupun strategi desain. Kemudian Menganalisa berbagai data yang telah dikumpulkan dan dikaji sehingga menghasilkan konsep bangunan, zoning, program ruang, sirkulasi dan lain sebagainya (Tjahjono, Gunawan (2000)).

Mendapatkan kesimpulan bahwa bangunan didesain berdasarkan kriteria tempat berkumpul yaitu keterbukaan dan perkumpulan. Oleh karena itu, bangunan ini akan didesain dengan menerapkan keberadaan ruang-ruang komunal baik itu berupa panggung ataupun lobi sebagai ruang pertemuan bagi pengunjung. Desain bangunan ini secara keseluruhan bersifat sentris pada program utama yaitu *open resto* dengan orientasi ke bagian tengah yang terdapat panggung *live music* sebagai pertunjukkan yang terbuka. Terdapat juga bagian komunitas musik yang berupa sebuah zona bagi keperluan mereka dan terdapat panggung musik tertutup sebagai salah satu program utama yang lebih eksklusif. Panggung tertutup ini dapat dialihfungsikan sebagai ruang pertemuan baik untuk acara keagamaan pada pagi hari ataupun

dapat dijadikan sebagai teater film saat tidak ada pameran musik sehingga bangunan dapat dimanfaatkan secara efektif (*cross-programs*). Bangunan ini juga terdapat ruangan dengan *mix-programs* yaitu *mini* perpustakaan, ruang *listening* dan *working space* yang digabung menjadi satu ruang sehingga suasananya berbeda dan lebih berbau. Untuk keseluruhan, bangunan ini memiliki *center* di tengah yang berupa panggung dan juga tangga-tangga akses menuju lantai berikutnya.

#### 4. DISKUSI DAN HASIL

*Muscarium* Ruang Penghubung Komunitas Musik di Tanjung Duren ini terletak di Jl. Lontar Raya, Tanjung Duren Utara, Kecamatan Grogol petamburan, Jakarta Barat di atas tapak berukuran 6.599m<sup>2</sup>. Konsep bangunan ini adalah sebagai sebuah tempat berkumpul dengan penyediaan musik yang dipadukan dengan kuliner di kawasan Tanjung Duren.



Gambar 1. Problem issues

Sumber : Penulis, 2019

Dengan masalah mengenai *stress* dan kejenuhan maka dibutuhkan tempat *hangout* yang menghibur dan rencanakan dengan pengadaan *live music* dari komunitas musik di Tanjung Duren serta kuliner yang merupakan identitas dari kawasan Tanjung Duren ini sendiri.

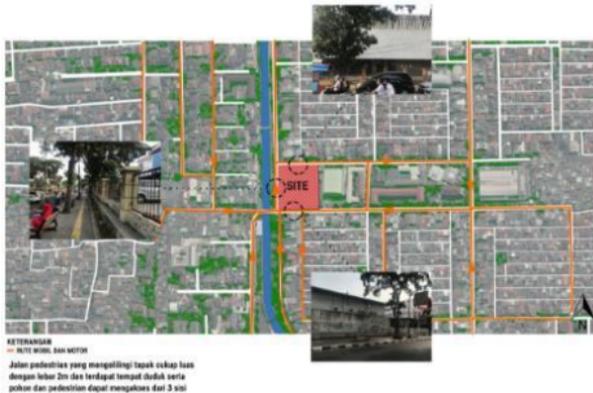


Gambar 2. Aksesibilitas ke Tapak

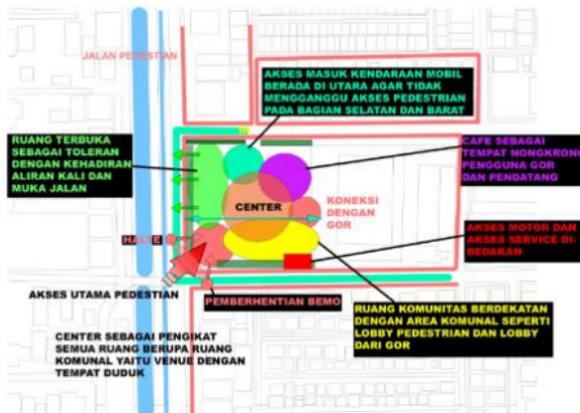
Sumber : Penulis, 2019

Site berada di tanah hook yang dikelilingi oleh jalan Jl. Tanjung Duren Barat, Jl. Tanjung Duren Barat III, dan Jl. Tanjung Duren Barat IV. Site dapat diakses dengan transportasi publik berupa bus, *mini-bus*, maupun angkot karena dilintasi berbagai rute transportasi publik seperti yang dijabarkan pada gambar 2. mengenai aksesibilitas ke tapak. Dengan potensi transportasi publik ini maka pencapaian menuju tapak tidak bermasalah.



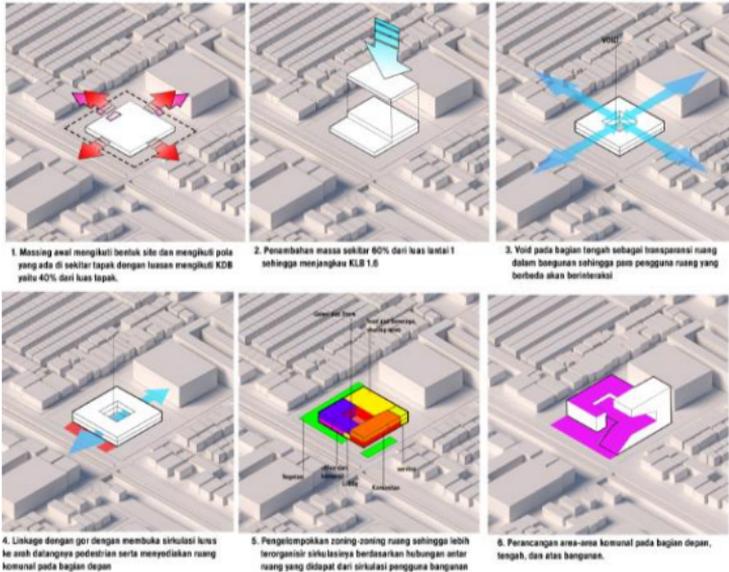


Gambar 5. Rute Mobil, Motor dan Pedestrian  
 Sumber : Penulis, 2019



Gambar 6. Zoning Site in-out  
 Sumber : Penulis, 2019

Akses utama menuju site berada pada sisi barat tapak yaitu di Jl. Tanjung Duren Barat dan Jl. Lontar Raya. Akses utama yang dimaksudkan adalah akses pedestrian dikarenakan terdapat halte di sebrang jalan sisi barat ini sehingga entrance utama berada pada sisi barat. Pada entrance ini terdapat buffer berupa pohon dan vegetasi sebagai taman semu agar site menjadi asri dan menarik untuk dikunjungi. Terdapat tangga-tangga dan area komunal outdoor dibagian ini sebagai area pengikat pertama kali bagi para pengunjung untuk saling berinteraksi dan berkumpul.



Gambar 7. Proses Gubahan Massa  
 Sumber : Penulis, 2019



Gambar 8. Massa Bangunan  
 Sumber : Penulis, 2019

Proses gubahan masa terbentuk dengan melihat kawasan sekitar yang memiliki bentuk masa kotak sehingga bentuk bangunan ini juga mengikuti kawasan yaitu kotak agar tidak terlalu asing bagi kawasan sebagai bangunan baru. Lalu diolah dengan memasukkan program sehingga luasan yang dikehendaki menjadi optimal. Kemudian diolah dengan desain centris yaitu pengadaan ruang-ruang komunal terutama pada bagian tengah bangunan sebagai komunal utama yang dikelilingi oleh ruangan lainnya. Kemudian bagian teater musiknya dinaikkan sebagai pengadaan ruang komunal yang menarik sehingga dapat digunakan sebagai entrance pedestrian untuk masuk ke dalam bangunan (proses *massing* tahap 6).



Gambar 9. Siteplan  
 Sumber : Penulis, 2019

Pengadaan ruang-ruang komunal dapat dilihat dari akses pedestrian di sebelah barat yang berwarna hijau dan berupa taman sebagai penarik perhatian dan juga area hijau dan juga *buffer* kebisingan dengan jalan raya. Area taman yang dirancang merupakan sebuah penarik perhatian bagi pengunjung dan juga kawasan. Taman ini digunakan sebagai area berkumpul baik itu untuk *refreshing* sore-sore atau pagi-pagi untuk duduk-duduk menghirup udara segar dari pepohonan taman ini. Taman ini sebagai *third place* terbuka yang mengikat orang-orang yang datang untuk berkumpul dan berinteraksi baik secara langsung atau hanya bertatap muka juga sudah menghilangkan aspek kemonotonan.



Gambar 10. Pengadaan Taman sebagai presensi ruang *third place* (no 1 gambar 9)  
 Sumber : Penulis, 2019



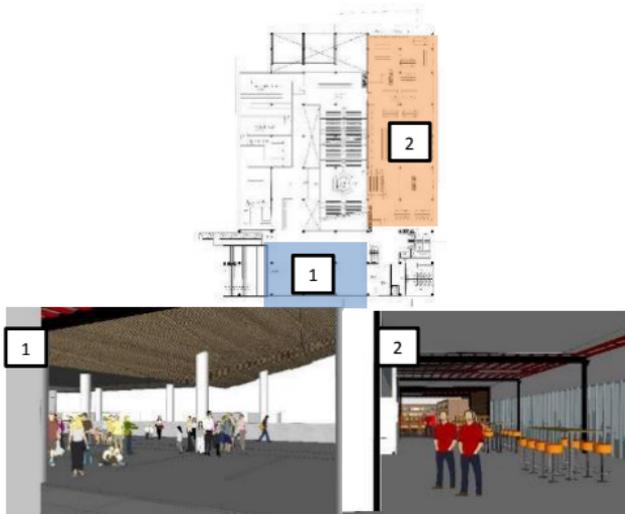
Gambar 11. Pengadaan *Event Space* sebagai presensi ruang *third place*  
Sumber : Penulis, 2019

Pengadaan ruang *event space* pada bagian barat bangunan pada area *entrance* utama sebagai tempat *third place* pengikat utama dimana pada area ini menjadi area yang dapat digunakan untuk berbagai *event* seperti pertunjukkan musik dengan penggunaan tangga-tangga sebagai tempat duduk untuk menonton. Pada area ini juga sebagai area pengikat dan area keramaian yang utama dari bangunan ini karena berada pada sisi terluar tapak dan dekat dengan *entrance* utama sehingga dapat menjadi daya tarik orang untuk berkunjung dan berbagai orang akan saling bertemu dan bertatap muka sehingga menghilangkan suasana yang monoton.



Gambar 12. Pengadaan *Venue semi open auditorium* sebagai presensi ruang *third place* dan koneksi ke lantai 2 (no 3 gambar 9)  
Sumber : Penulis, 2019

Pengadaan *venue* sebagai *semi open auditorium* menjadi ruang komunal sebagai sebuah ruang *third place* dimana area ini merupakan area tempat kumpul pengunjung yang beragam juga. Dengan adanya tempat duduk untuk sekedar duduk melamun ataupun melihat sekeliling, area ini merupakan salah satu presensi *third place* yang menjadi pengikat para pengunjung. Alasannya karena keterbukaan dan merupakan salah satu akses untuk menuju lantai selanjutnya sehingga arah pergerakan pengunjung memusat melalui area ini.



Gambar 13. Lantai 2 dan Visualisasi Ruangannya *third place*

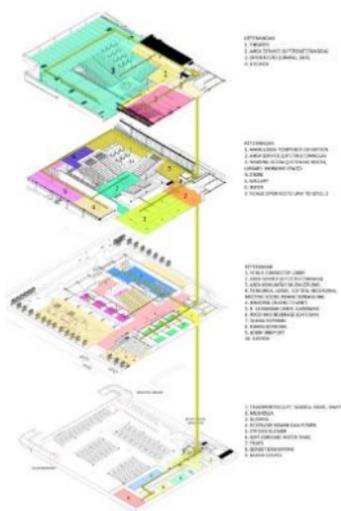
Sumber : Penulis, 2019



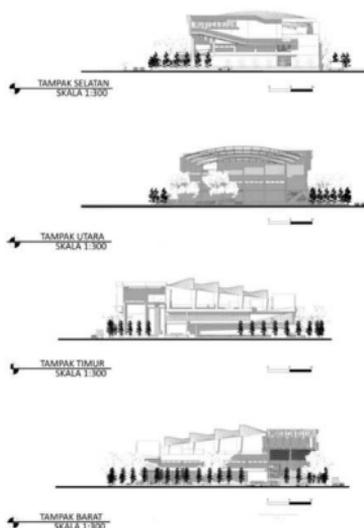
Gambar 14. Lantai 3 dan Visualisasi Ruangannya *Open Resto* sebagai *third place*

Sumber : Penulis, 2019

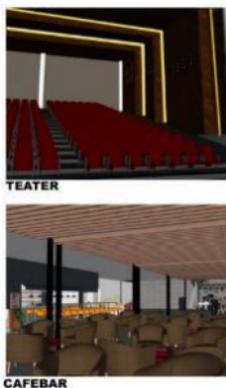
Perancangan *third place* selanjutnya terdapat di lantai 2 dan lantai 3 bangunan Musicarium ini. Pada lantai 2 ini terdapat *temporary exhibition hall* (lihat no 1 gambar 15) dimana para pengunjung dapat berkumpul untuk melihat galeri temporer di area tersebut. Terdapat juga *sharing room* yang terdapat perpustakaan, *listening room*, dan ruang kerja yang digabung menjadi satu ruang (lihat no 2 gambar 15). Pada lantai 3 terdapat *open resto* yang merupakan presensi *third place* yang memadukan panggung pertunjukkan musik secara langsung dengan tempat makan dan minum dengan orientasi ke arah panggung. Ketiga ruangan ini merupakan visualisasi *third place* dimana merupakan area berkumpulnya berbagai orang.



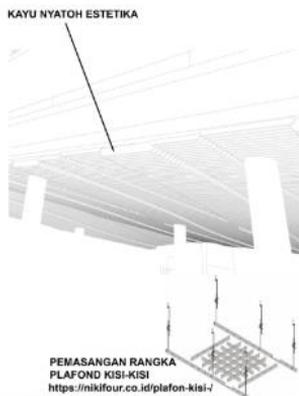
Gambar 15. Exploded Denah  
Sumber : Penulis, 2019



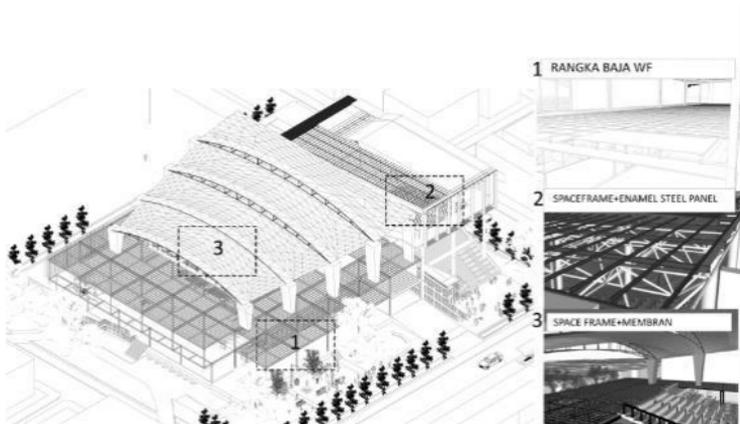
Gambar 16. Tampak Bangunan  
Sumber : Penulis, 2019



Gambar 17. Teater dan Cafebar  
Sumber : Penulis, 2019



Gambar 18. Estetika Kayu  
Sumber : Penulis, 2019



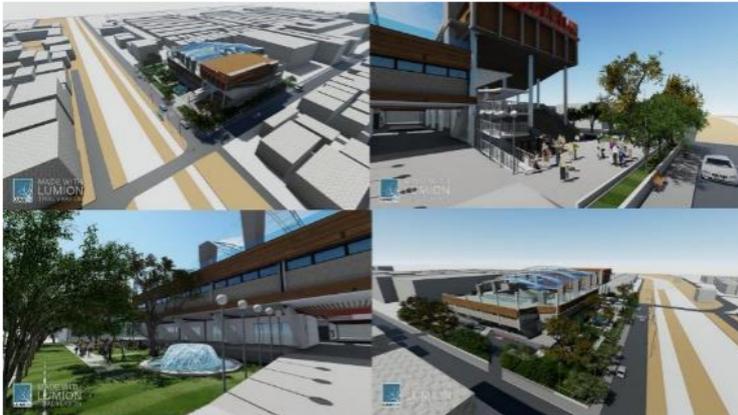
Gambar 19. Struktur  
Sumber : Penulis, 2019

Penggunaan bahan struktur baja WF dan juga penggunaan *space frame* pada bangunan agar tidak terlalu berat dan masif. Penggunaan membran juga untuk sebagai atap dari *open resto* yang sifatnya *semi outdoor*.



Gambar 20. *Open Resto*  
Sumber : Penulis, 2019

*Open resto* yang berada dilantai paling atas pada bagian tengah bangunan merupakan salah satu program utama yang menyajikan sebuah ruang kumpul dimana pengunjung dapat duduk sambil minum ataupun makan dengan mendengarkan *live music* yang panggungnya berada di tengah-tengah mereka karena posisi orientasi tempat duduk diarahkan menuju panggung musik agar konsep sentris itu tetap ada dan juga pengunjung secara tidak langsung dapat bertatap muka dengan pengunjung lainnya dan hal tersebut memberikan efek warna secara tidak sengaja.



Gambar 21. Perspektif Eksterior  
Sumber : Penulis, 2019

## 5. KESIMPULAN

Sekarang ini kebutuhan akan tempat berkumpul atau istilahnya “tongkrongan” sangat diperlukan bagi masyarakat kota. Kebutuhan akan rekreasi dalam mengisi *leisure time* menjadi kebutuhan dalam menghilangkan tingkat *stress* akibat rutinitas perkotaan yang monoton. Di kota Jakarta perlu untuk pengadaan tempat-tempat yang sifatnya rekreatif sehingga kepenatan masyarakat kota bisa hilang karena tempat berkumpul ini. Tempat berkumpul ini juga menjadi destinasi masyarakat kota untuk melepas kepenatan setelah bekerja dan mencari suasana yang menenangkan untuk bersantai dan berkumpul dengan orang-orang baru yang diluar dari rutinitasnya.

Rencananya tempat berkumpul ini akan ditempatkan di Tanjung Duren, Jakarta Barat yang dikenal sebagai destinasi kulinernya sehingga dapat menjadi tujuan untuk ngumpul dengan konsep penambahan musik yang langsung dari pemusik. Proyek ini mencoba untuk menyelesaikan permasalahan kota dengan melakukan pendekatan kepada kebutuhan akan *leisure* akan *refreshing* masyarakat kota yang kemudian dikembangkan melalui proses analisis data hingga mendapatkan program yang tepat dan sesuai untuk melepaskan kepenatan yaitu dengan ada unsur musik untuk merilekskan pikiran.

Dalam perancangan bangunan ini dilakukan berbagai analisis dengan lingkungan sekitar dalam memilih bentuk masa bangunan. Dalam perancangan dalam bangunan dirancang dengan konsep sentris dimana terdapat panggung utama bagi pemusik yang berada ditengah bangunan dan dikelilingi oleh tempat makan yang berorientasi ke panggung tersebut. Pada bangunan ini juga disediakan beberapa ruang komunal untuk titik temu dari para pengunjung sehingga sifatnya berkesan terbuka dan heterogen sehingga transparan.

## REFERENSI

- Hartoto, J. (1983). Peranan Rekreasi bagi Kehidupan Keluarga. Majalah. Yogyakarta: PPM IKIP Yogyakarta. Diperoleh dan diakses pada 27 Desember 2019.  
<<https://adoc.tips/queue/pemanfaatan-waktu-luang-mahasiswa-programstudi-ilmu-keolahra.html>>

- Informasi 2018, 29 Desember. 5 Alasan Mengapa Live Music Penting untuk Kafe dan Restoran. Diperoleh dan diakses pada 27 Desember 2019. <[https://mussy.co/blog/5\\_Alasan\\_Mengapa\\_Live\\_Music\\_Penting\\_Untuk\\_Kafe\\_dan\\_Restoran](https://mussy.co/blog/5_Alasan_Mengapa_Live_Music_Penting_Untuk_Kafe_dan_Restoran)>
- Jeffres, L. W., Cheryl C. B., Guoweijian, Mary F. C. (2009). *The Impact of Third place on Community Quality of Life* : base on Springer Science. Diakses pada 27 Desember 2019 diambil kembali dari jurnal online <[https://www.researchgate.net/publication/226184181\\_The\\_Impact\\_of\\_Third\\_Places\\_on\\_Community\\_Quality\\_of\\_Life](https://www.researchgate.net/publication/226184181_The_Impact_of_Third_Places_on_Community_Quality_of_Life)>
- Kholid, D. M. (2016). PERANAN MUSIK PADA PERTUNJUKKAN TEATER. Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia. Diakses pada 27 Desember 2019. <<https://ejournal.upi.edu/index.php/ritme/article/download/5076/3537>>
- Kurniawan, M. L. (2017). Gedung Pertunjukan Musik di Makassar. Makasar : Universitas Hasanuddin. Diakses pada 28 Desember 2019. <[http://digilib.unhas.ac.id/uploaded\\_files/temporary/DigitalCollection/ZTFIMGQyZjQxYmxiYjk1MzhiM2QwMGIOZDVkYTNiNjRhZWU0MjdkNQ==.pdf](http://digilib.unhas.ac.id/uploaded_files/temporary/DigitalCollection/ZTFIMGQyZjQxYmxiYjk1MzhiM2QwMGIOZDVkYTNiNjRhZWU0MjdkNQ==.pdf)>
- Oldenburg, R. (1989). *The Great Good Place: Cafes, Coffee Shops, Bookstores, Bars, Hair Salons, and Other Hangouts at the Heart of a Community*. USA: Marlowe & Company.
- Purnomo, N. A. (2000). Kafe Musik di Semarang. Semarang : Universitas Diponegoro. Diakses 28 Desember 2019. <[http://eprints.undip.ac.id/24549/1/kafe\\_musik\\_di\\_semarang.pdf](http://eprints.undip.ac.id/24549/1/kafe_musik_di_semarang.pdf)>
- Sidiq, S., dkk (2016). Gedung Pertunjukan Seni. Diponegoro University Institutional Repository ISBN 2102011213004. Diambil dari : <<https://onesearch.id/Record/IOS2852.49740#holdings>>
- Suwardi, A.L (2003). Isu dan Kreativitas Seni. Makalah Seminar Seni Pertunjukkan Indonesia, Surakarta. Diakses pada 27 Desember 2019. <<https://studylibid.com/doc/2298149/peranan-musik-pada-pertunjukkan-teater>>
- Tjahjono, G (2000). *Metode Rancangan Suatu Pengantar untuk Arsitek dan Perancang*. Jakarta: Universitas Indonesia



## SURAT - TUGAS

Nomor: 815-D/3378/FT-UNTAR/VIII/2020

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

**Doddy Yuono, S.T., M.T.**

Untuk melaksanakan **Penulisan pada Jurnal** dengan data sebagai berikut:

Judul Indonesia : Pendekatan Musicarium Sebagai Ruang Penghubung Komunitas Musik Dan Ruang Komunal Dengan Pendekatan Third Place  
Judul Inggris : Musicarium Approach As A Connecting Space Music Community And Communal Space With A Third Place Approach  
Nama Jurnal : Jurnal Stupa – Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur  
Volume : Volume 2, Nomer 1 (2020)  
ISSN : 2685-5631 (versi cetak), 2685-6263 (versi elektronik)  
Halaman : 885 - 890  
URL : <https://journal.untar.ac.id/index.php/jstupa/article/view/6854/5514>

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

19 Agustus 2020

Dekan



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

Tembusan :

1. Kaprodi. Sarjana Teknik Sipil
2. Kasubag. Personalia
3. Arsip